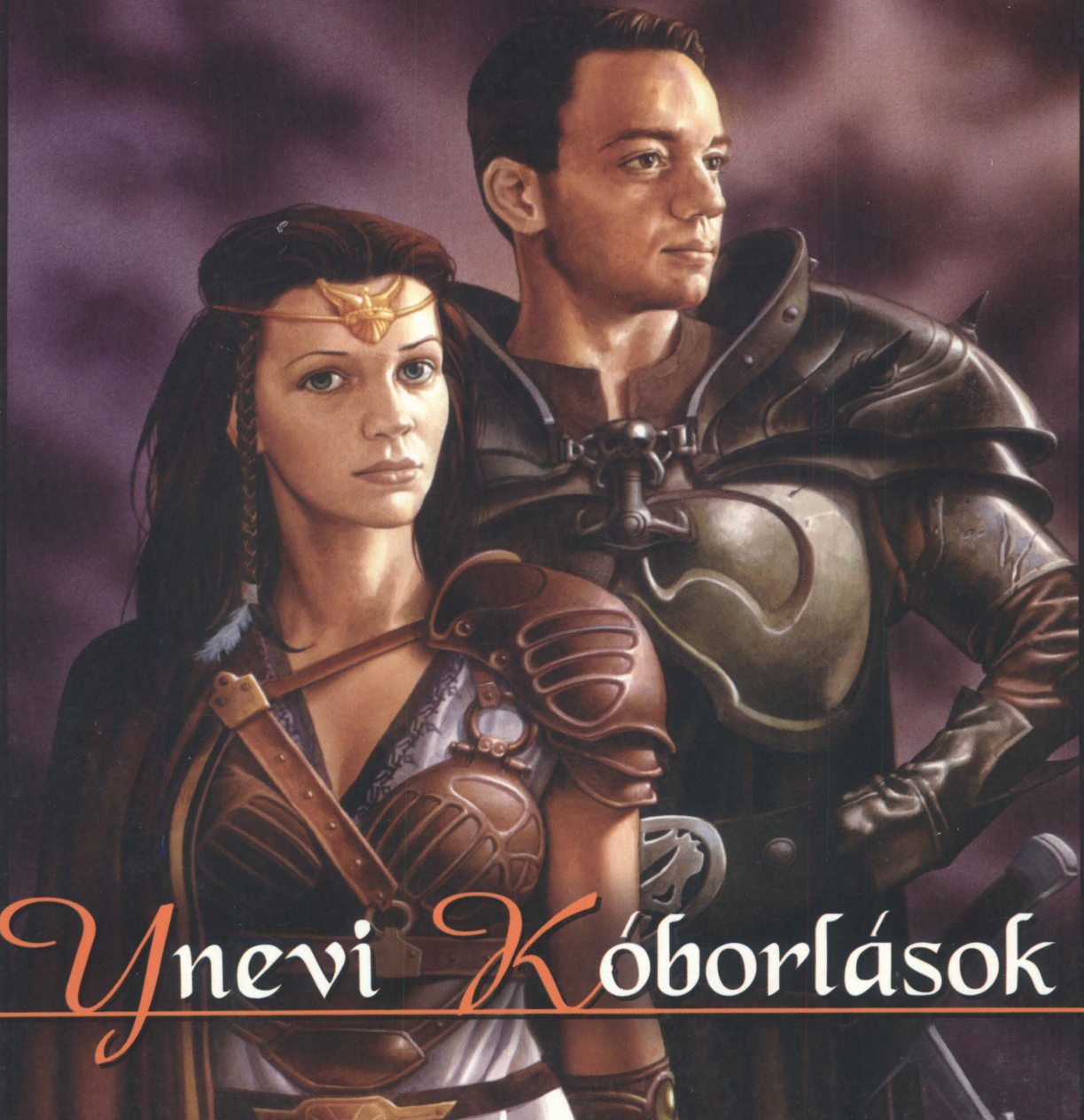
m.a.G.u.S.

avagy a kalandorok krónikái

Kalandmodul gyűjtemény



Ynevi Kóborlások

m.a.G.U.S.

avagy

a kalandorok krónikái

Kalandmodul gyűjtemény

Ynevi Kóborlások



Valhalla Páholy®
Budapest 1998

YNEVI KÓBORLÁSOK

M.A.G.U.S. kalandmodulgyűjtemény

Írta:
Borbás István, Gáspár Péter, Jeles Attila
és Malindovszky Tamás

Szerkesztette:
Gáspár András és Kornya Zsolt

Közreműködtek:
Anga Attila, Balogh István, Csinálos Róbert, Csombordi Antal, Facsar Csaba, Gutper László, Hegyi Csaba, Izsó Gábor, Kiss József, Koch László, Kun József, Molnár Ákos, Sipos József, Szlama József, Takács Ottó, Tamás Csaba, Török Hunor, Vajda Szabolcs és Véber István

Borító:
Boros Zoltán és Szikszai Gábor

Illusztrációk:
Tóth Ildikó, Balogh István, Gáspár Péter,
Sipos József, Tikos Péter

Tervezőszerkesztő:
Dacher Richárd
Földes László

FIGYELMEZTETÉS!
A kötetben szereplő játékrendszer, tördelési forma, grafikai jelzésrendszer, elrendezés és minden más olyan jellemző, mely ebben a kötetben jelenik meg először Magyarországon, a Valhalla Investment Kft. kizárólagos jogtulajdona, annak a jogtulajdonos engedélye nélküli bármilyen átvétele, másolása, felhasználása jogellenes, és a felhasználót büntetőjogi felelősség terheli!

A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái, valamint az Ynev név, a logók a Valhalla Investment Kft. bejegyzett védjegyei!
Használatuk engedéllyel történik!

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy a részletek reprodukálásának és kiegészítő anyagok megjelentetésének jogát!
All rights reserved!

Copyright © 1998 Novák Csanád
™ és ® Copyright © 1998 Valhalla Investment Kft.

ELSŐ KIADÁS

ISBN 963 9039 35 7

Kiadja a Valhalla Holding Kft. Felelős kiadó: a kiadó ügyvezetője.
Felelős szerkesztő: Gáspár András. Szedés, tördelés: Valhalla DTP.
A nyomdai munkálatokat a Kaposvári Nyomda Kft. végezte.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 180468
Felelős vezető: Mike Ferenc
Készült Kaposvárott, az 1998. évben.

BEVEZETŐ

- A játék
- A cél
- Tanácsok
- Néhány etikai szabály
- Tanácsok a KM-eknek
- Kifejezések

Régen várt pillanathoz érkeztünk most, amikor a kezetekbe adhatjuk az első modulválogatást. Igyekeztünk úgy összeállítani, hogy Ynev majd minden része megjelenjen lapjain, esetenként olyan vidékek is, amelyek nincsenek az érdeklődés homlokterében. Reményeink szerint örömüket lelik benne kalandmesterek és játékosok egyaránt. Sok olyan kalandot is tartalmaz, amelyek egy-két ülés alatt végigjátszhatók, s természetesen akadnak olyanok is, ahol bizony huzamosabb ideig kell küszködnie a karaktereknek, ha sikeresen akarják megoldani a feladatot.

Kiadásra kerülnek végre azok a kalandmodulok is, melyek a pályázatokon szerepeltek sikerrel, és Ynev mai arculatába is beilleszthetők. Akadnak olyan történetek, melyek eredeti formájukban versenymodulnak készültek, s most azok is próbára tehetik velük rátermettségüket, akik annak idején nem voltak jelen, hogy bizonyítsanak.

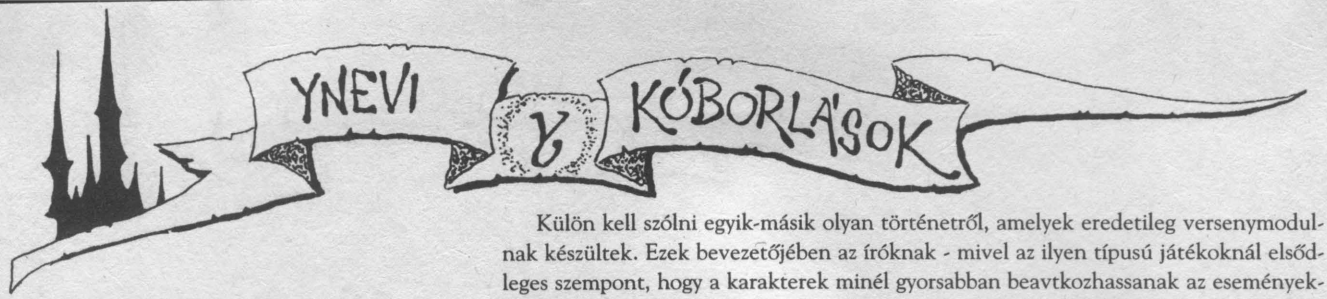
A következő lapokon Ynev különböző népei, fajai, kultúrái elevenednek meg, s számos olyan dologra is fény derül a kalandozók kontinensével kapcsolatban, melyeket eleddig jótékony homály borított. Új varázslatok és szörnyek kerülnek terítékre, ravasz NJK-k bukkannak fel... a játékosok pedig szabadon dönthetnek mely eszmék mellett álljanak ki, kiket segítsenek, kinek a bukása mellett törjenek lándzsát.

Azt szeretnénk, ha a kiadvánnyal elősegíthetnénk az igazi szerepjátékot, hogy segítségével azok is megérthessék, miről is szól ez a fajta szórakozás, akik eddig a sötétben botorkáltak. Ennek megfelelően akad a modulok között kezdőknek javasolt és olyan is, amely tökéletes átéléséhez bizony nem kevés tapasztalat és felnőtt gondolkodásmód szükséges.

Őszintén reméljük, hogy nagyban emeli a kiadvány értékét és hangulatát, hogy mindenütt az adott modulhoz készült illusztrációkat használtunk fel.

Mindenekelőtt azonban le kell szögezni valamit. Ez a kiadvány elsősorban kalandmesteri segédlet, s nem szabálygyűjtemény. Ennek megfelelően a mesélők bárhol hozzányúlhatnak, elvehetnek belőle, sőt, ha akarnak, hozzá is tehetnek. Nem titok, hogy egyes varázslatok, diszciplínák, varázstárgyak a nem játszó karakterek számára készültek, vagy éppen a mesélő dolgát hivatottak megkönnyíteni. Bízunk benne, hogy mindenki számára egyértelműen kiderül majd a leírásokból, melyek azok a varázslatok, tárgyak és segédeszközök, amelyek kizárólag az ő számukra elérhetők, és nem arra szolgálnak, hogy a jól ismert „táposok" eszköztárát gazdagítsák. Segítségükkel lehet igazán színes, egyéni NJK-kat kreálni, akik amellett, hogy sajátos ízt kapnak, általuk még megfelelő ellenfelek vagy segítők is lehetnek.

Láthas!



Külön kell szólni egyik-másik olyan történetről, amelyek eredetileg versenymodulnak készültek. Ezek bevezetőjében az íróknak - mivel az ilyen típusú játékoknál elsődleges szempont, hogy a karakterek minél gyorsabban beavtkozhassanak az eseményekbe - bizony néha le kellett mondaniuk a hagyományosan bevált játékelőkészítő elemekről. Olyan fogásokat kellett tehát alkalmazniuk, amelyek lehetővé teszik, hogy a játékosok minél kevesebb csűrés-csavarás után kezdhessék el a kalandot. Ezen modulok esetében célszerű, ha a mesélő - amennyiben nem sajnálja a fáradságot - a saját kalandozócsapata számára formálja át a bevezető cselekményt, és olyan, hagyományosabb módszerekkel vezesse be a karaktereket a történetbe, amelyek jobban illenek a nyugodt, nem versenyszerű játékokhoz. Noha határozottan megvan a sajátos hangulata ezeknek a játékületeknek is - ezért is hagytuk meg őket eredeti formájukban -, ha valaki nem szereti az így kezdődő kalandokat, ne sajnálja a fáradtságot átírni a történetek elejét, vagy kidolgozni az ottani előtörténetben csak futólagosan említett eseményeket!

Ami a szabályokat illeti, a modulgyűjteményben szereplő újdonságok opcionális jellegűek, tehát ha valaki ódzkodik azok alkalmazásától vagy van egy jól bevált, saját módszere, na habozzon elhagyni az általunk tett javaslatokat vagy használni a saját szabályait.

A történetekben a negyedik kiadású M.A.G.U.S. (Első Törvénykönyv) szabályrendszerét tekintettük mérvadónak. Természetesen ez sem szentírás, ha valaki ragaszkodik az eddigi változatokhoz, használja nyugodtan azokat. Ha valami olyasmit írtunk le, ami csak az Első Törvénykönyvben jelent meg először, azt igyekeztünk mindenütt jelezni (ET). Ugyanez vonatkozik az olyan kiegészítésekre, képzettségekre, stb. amelyek más kiadványokban bukkantak fel. Ezeket is próbáltuk megjelölni. Az MT Második Törvénykönyvet jelent, a HBG a Harcosok, barbárok, gladiátorok kiegészítőt fedi. Remélhetőleg a Summarium I és a Bestiárium csavaros elnevezések nem fognak senkit megzavarni.

Talán fölöslegesen írjuk ide, ám biztos, ami biztos, az ezután következők kizárólag a KM-re tartoznak, a játékosok - ha jól akarnak szórakozni -, fővesztés terhe mellett, semmi esetre se olvassák tovább!

Mit is mondhatnánk még?

Kalandra fel!

A kalandmodulokban előforduló értékekről, megjegyzésekről

Elsősorban a nemjátszó karakterek értékeinél bukkanhattok ellentmondásos dolgokra. Ahol nem láttuk szükségesnek, nem jegyeztük fel egy-egy NJK minden adatát, értékét. A Harcértékek alatt értelemszerűen már a fegyveres képzettségnek megfelelő értékek szerepelnek. Van, ahol ez külön is szerepel, másutt a felsorolt képzettségek adnak magyarázatot. Természetesen nem tüntettük fel az összes jártasságot, csupán azokat, amelyekről úgy gondoltuk, hogy ilyen vagy olyan formában szerephez juthatnak a modul során. Ez nem jelenti azt, hogy azok a képzettségek, amelyeket az adott NJK kasztjából és Tapasztalati szintjéből kifolyóan ismer, számára ezúttal hozzáférhetetlenek.

Ha úgy ítélitek meg, hogy az általunk megadott értékek túl erősek vagy túl gyengék a ti játékosaitoknak, nyugodt szívvel helyettesítsétek olyan adatokkal, amelyeket megfelelőbbnek véltek a számukra.

Akadnak olyan esetek is, amikor olyan fegyverek értékei is szerepelnek az adott NJK-nál, amelyekkel nem rendelkezik. Ez csak azt jelenti, hogy az illető annak a fegyvernek a forgatásában is jártas, és milyen adatokkal kell számolni abban az esetben, ha ilyen harci eszközzel találkozik.

A Vallás rovatba soha nem az adott vallást vagy pantheont írtuk, hanem minden esetben annak az istennek (kalahorának, hekkának stb.) a nevét, akit az adott karakter imád.

Vannak olyan szerepjátékos kiadványok, ahol a NJK-k esetében is feltüntetnek különféle Tp értéket. Mi ezt nem igazán tartjuk követendő példának, éppen ezért ezek kiosztását minden esetben a KM hatáskörébe utaljuk, hiszen ő lesz tisztában azzal, ki mennyi gondot okozott a karaktereknek, mennyire tudta kihasználni a képességeit. Amellett, hogy nem akartunk ilyen direkt módon beavatkozni a mesélők tennivalóiba, elsősorban azt szeretnénk elkerülni, hogy a kalandozók pusztán a mind több Tp érdekében válogatás nélkül nekilássanak legyilkolni mindenkit, aki az útjukba akad. A fölöslegesen, értelmetlenül elpusztított szereplőkért a mesélő egyetlen esetben se adjon Tapasztalati pontot!

ÁRNYAK SHADON FELETT

5-7. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: SHADON

Rövid, ám rendkívül hangulatos ez a modul. Rövid, mert az egyik nyíregyházi szerepjáték találkozó versenymodulja volt, s így gyorsan lejátszható - és hangulatos, mert Ynev olyan oldalaira láthatunk általa, ahová eddig sosem. Egy jó mesélő rendkívül hatásos kalandot kerekíthet belőle, ha pedig megtetszenek az alább leírtak, mindez jó alap lehet egy hasonló, Ynev más tájait bemutató játéknak is.

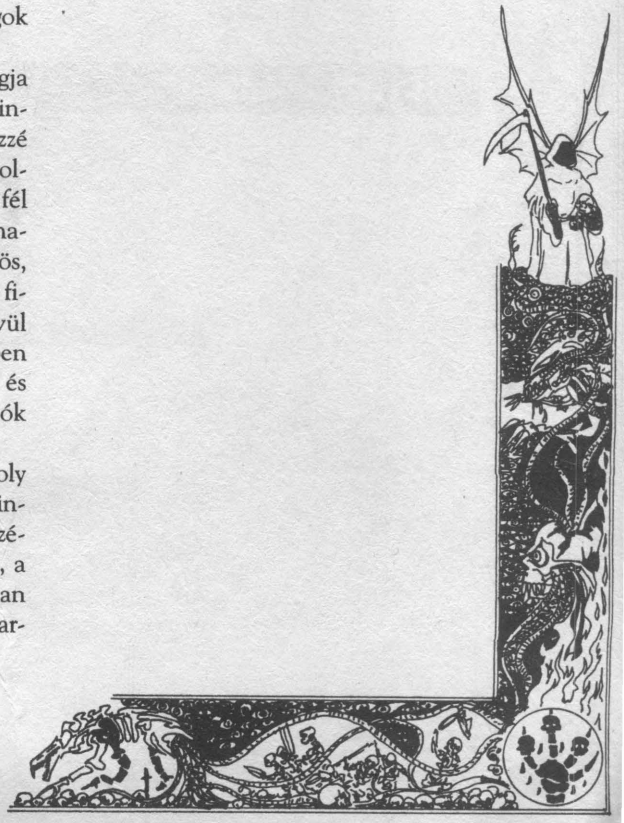
Előzmények

Shadon északi partjait, azaz Ronella tartományát a Gályák-tengere felől szegélyező szigetsor sok-sok települése az egymást követő háborúkban többször is gazdát cserélt. Az egyik kivétel ez alól Raggoth, ahol Domvik egyik harcos paplovagrendje fészkelte be magát már több száz éve. A kolostorerődjük nem sokáig állt egyedül a sziget egyetlen, kikötésre alkalmas öblének partján, fehér csiperkegombaként nőtt ki mellette előbb néhány, itt letelepedett halász mészkőkunyhója, aztán később tucatnyi kereskedőcsalád háza. Jó kétszáz éve felépült egy Domvik-templom, és a szaporodó gorviki támadások szükségessé tették a városka falakkal való körbekerítését is. A jelenleg félezer lakossal és a Szabad Kereskedőváros címmel büszkélkedő település mára stratégiai jelentőséggel bír, többször volt hadműveletek kiindulópontja.

A sziget nevét viselő várost a legrégebbi kereskedőcsaládok fejeiből, a rendház apátjából és néhány itt letelepült nemesből álló tanács vezeti, kivéve háború idején, amikor a kinevezett katonai vezető – legtöbbször a paplovagok rangidőse – a város teljhatalmú ura.

Történetünk idején (P.sz. 3620-as években) a városi tanácsnak egyik tagja a shadleki származású Tyrellus, aki nemcsak nemesi címet, hanem igen tekintélyes vagyont is örökölt apjától. Fura figura: az a hír járja róla, hogy pénzzé tette összes jól jövedelmező shadleki birtokát - a Raggoth-tól való nagy távolságuk miatt úgyis csak nyűg volt ezek kormányzása -, beutazta belőle fél Ynevet, és a maradékot pedig könyvekre költötte. Na jó, azért még maradhatott belőle valamennyi, hisz – saját tervei alapján – felépíttetett egy különös, rézkupolás tornyot, aminek nyitható tetejéből éjszakánként a csillagos eget figyeli egy szintén rézből készült hosszú csövön keresztül. Egy öreg szolgán kívül nincsen hozzátartozója, bár valószínűleg sok barátja lehet, mivel a békeidőben rendszeresen érkező postahajók levelek, csomagok tucatjait hozzák neki, és szolgája is minden alkalommal kisebb-nagyobb levélkötegeket bíz a postahajók kapitányaira.

Különös férfiú ő, furasága miatt sokan ferde szemmel néznek rá, de a komoly pénzösszegek, amikkel a várost és a helyi eklézsiát támogatja befogja a rosszindulatúak száját. Pedig ha tudnák, hogy miféle tudományoknak hódol városszéli tornyos kuckójában, bizony könnyedén máglyára kerülne: a tiltott tudást, a mágia misztériumait keresi, nem is sikertelenül. Tudását persze nem Shadonban alapozta meg, hanem utazásai során néhány évet időzött Új-Pyarronban és Lar-Dorban is; mindkét helyen a térmágia tudorait hallgatta lelkesen.



Ynevi kóborlások



Még külföldi útjai során kezdte megalapozni mára hatalmasra duzzadt iratgyűjteményét, de Dél-Ynev több nagyvárosában most is vannak olyan ismerősei, akik csakis az ő aranypénzeiért vadásznak a régi-új fóliánsokra. Ezek között bukkant rá azokra a többszáz éves feljegyzésekre, amik érdeklődését egy meglehetősen különleges irányba terelték.

Szülővárosában letelepedve a világ előtt a kalmárnemesek szokott életét élte, de ideje jó részében tekintélyes könyvtárában üldögélt. Számolgatott, tervezett, elméleteket gyártott, végül kőműveseket fogadott, és a város szélén felépíttette obszervatóriumát. A súlyos bronzingát a berrana-rodai fémöntőkkel készíttette el és hajóval hozatta a szigetre. Beépítése után nem sokkal működésbe is lépett, néhány hónapra rá sikerült a síkváltás, hisz ez volt a kutatások célja.

A térutazást természetesen saját maga próbálta ki. Érdekes helyen találta magát Tyrellus: Raggoth majdnem tökéletes másában: a házak, az emberek látszólag ugyanazok voltak, csak valahogy minden egy kicsit sötétebb volt, és a részletekben már komoly különbségek mutatkoztak. De Tyrellus nem figyelt ezekre; saját sikere felett érzett öröme és büszkesége minden óvatosságot kioltott benne. Ezt az örömöt fokozta az is, amikor találkozott önnön hasonmásával, aki - teljesen érthetően - több éve halott ikertestvérét idézte fel benne. Ekkor még nem tudta, hogy mekkora bajt szabadított nem csak magára, de szeretett városára is.

A hasonmás - aki Tyrusnak nevezteti magát - ugyanis saját városában rettegett fekete mágus, aki a naiv Tyrellusban remek alkalmat lát hatalmának kiterjesztésére - egy másik világban…

A lelkes Tyrellus ezt az alkalmat meg is adja neki: átviszi őt Ynev világára. Itt viszont Tyrus mohóságával leleplezi frissen fogant tervét. Tyrellus erre már felocsúdik mámorából, és visszataszítja árnyékmását saját dimenziójába. Az viszont hagy maga után egy kis "ajándékot", amiről még naiv mása sem tud: egy apró rontó talizmánt, aminek mágikus kisugárzása gyorsan ölő betegséggel fertőzi meg az egész várost. Egy nap múltán gennyes fekélyek lepik el több tucatnyi városlakó testét, és mire ők egy hétre rá kínok között elpusztulnak, már az egész város beteg. Tyrellus kétségbeesve kutat a megoldás után, s a dögvész kitörése utáni napon úgy dönt, segítségül hívja régen látott barátait, rokonait, vagyis azt a maréknyi személyt, akiben megbízik. A lelepleződés veszélyét is figyelmen kívül hagyva mágiával juttatja el segélykérő leveleit a címzetteknek, kérve őket az azonnali indulásra. Ezután - talán kissé meggondolatlanul - átlép az Árnyékvilágba, és nyomavész.

A KM feladatai

Először beszéljünk a történet főszereplőiről, a játékos karakterekről. A történet hátterének ismertetéséből kiderülhetett, hogy a játékos karakterek egytől-egyig Tyrellus ismerősei, rokonai, bizalmasai, barátai, vagyis akikhez baj esetén segítségért folyamodhat. Ez kissé behatárolja a választható karakterkasztokat és a karakterek előtörténetét, ugyanis történetünk szempontjából csak olyan dél-ynevi származású személyiségek jöhetnek szóba, akikkel Tyrellus baráti vagy rokoni viszonyban állhat. Ugyanis ő az utazásai során a Pyarroni Államszövetségtől északabbra nem járt, főleg az előzményekben említett Új-Pyarronban, Lar-Dorban és természetesen a Shadoni Birodalomban töltött sok időt. Logikusan következik az is, hogy kráni vagy gorviki karakterek nem igazán lehetnek az ő barátai. (Esetleg olyan előtörténet magyarázhatja ezt, ami szerint a karakter távoli célok reményében vagy kémkedési célzattal becsapta Tyrellust, és másnak adta ki magát, mint aki valójában.) Ettől függetlenül még így is tág határok között kalandozhat a játékosok fantáziája a karakteralkotásnál.

Külön szót kell ejtenünk a varázshasználó karakterekről és más istenek papjairól, hisz ők nem éppen kívánatos személyek a Domvik-hitű Shadonban, sőt, ha kiderül róluk, hogy tiltott tudományok beavatottjai, ill. más istent imádnak,

könnyen máglyán vagy tömlöcben találhatják magukat. Ők a lelepleződést úgy kerülhetik el, ha megfelelőképpen elrejtik a gyanakvó szemek elől "hivatásuk" jelképeit, kellékeit és megfelelő álcát öltenek. Igaz, ennek a kalandban már kevésbé van jelentősége; a dögvésztől sújtott városban most nem sokat foglalkoznak az idegenekkel. (Bár soha nem lehet tudni, mikor kiáltják rájuk, hogy ők az okai a bajnak...)

Ha a játékosok készen állnak karaktereikkel, célszerű megbeszélniük azt, hogy ismerik, ismerhetik-e egymást; illetve hogy milyen viszonyban állnak egymással. A KM dolga viszont azt eldönteni, ki ismerheti a történetben fontos szerepet kapó Domvik-papot, sacerdos Odiont, Tyrellus atyai jóbarátját.

Ha a mesélő szeretné egy kicsit elnyújtani, hangulatosabbá tenni a bevezetést, megteheti, hogy a karakterek nem azonnal Raggothba érkeznek, hanem a szigettel szemközti partvidékre, s még meg kell azt is szervezniük, miként juthatnak be a szigetre. Ekkor azonban célszerű a levélbe beleírni azt is, hogy várják be egymást, keressék meg a többieket - e célból rövid személyleírást is tartalmazhat Tyrellus irománya. Így egy kicsit belekóstolhatnak a shadoni mindennapok hangulatába is, arról már nem is beszélve, hogy Raggoth városában előbb még meg kell keresniük Tyrellus obszervatóriumát.

Nem marad más hátra, mint a karaktereknek szóló segélykérő levelek átadása játékosaiknak. Ide is kívánkozik egy megjegyzés: a leveleket lezáró pecséttöredékre nem célszerű külön felhívni a karakterek figyelmét, a történet elején indokolatlan lenne, ha túl nagy jelentőséget tulajdonítanak neki. Következzen hát a levél:

Kedves Barátom!

Ne haragudj meg rám, amiért levelemet így juttattam el hozzád, de a sürgető szükség szülte ezt a megoldást. Elbizakodottságomban nagy bajt okoztam, amit nagyon gyorsan helyre kell hoznom, és ebben számítok a Te segítségedre is. Kérlek, hogy vedd magadhoz felszerelésed, aztán tedd kezed a levél pecsétjére, gondolj rám erősen, és a többit meglátod!

Bízz bennem, hisz én is beléd és a többi barátomba helyeztem bizodalmam!

Hű barátod:
Tyrellus Rel-Dina

Raggoth városában

Történetünk hasonlóan kezdődik minden szereplőnknek: ruhájuk alatt, a kebelükön hirtelen valami, a ruhájuk megszokott érintésétől különböző, kissé érdes dolog tapintását érzik. Ingük alá benyúlva tenyérnyi, összehajtogatott és fura pecséttel lezárt papírt, egy levelet találnak. A pecsétet fel sem kell törniük, hogy belepillanthassanak a levélbe; érintésükre magától felpattan. Más okokból is furcsa ez a keményviasz bélyeg: tulajdonképpen ez csak egy szabályosan kitört darabkája Tyrellus pecsétjének, és a viaszba keverve fényesszürke kristálydarabkák (füstkvarc, de ezt csak szakértők tudják megállapítani) láthatók.

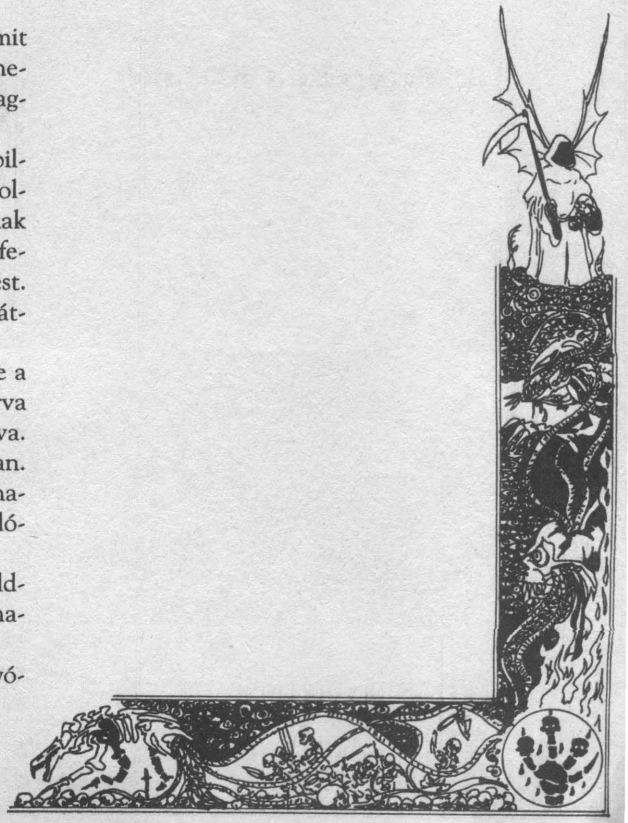
Akár tudják karaktereink, hogy mi történik majd annak hatására, amit Tyrellus kért tőlük, akár nem, ha megfogják a pecsétdarabot és felidézik ismerősük képét, egy szívdobbanásnyi időre elmosódik előttük a világ és máris Raggoth szigetén és városában, az obszervatórium előtt találják magukat.

Miután magukhoz térnek a teleportáció gyomorkavaró élményéből, megpillantják a többi, pecsétet markoló sorstársukat. Ha eddig még nem ismerték volna egymást, most bemutatkozhatnak. Szétnézve a város kihalt utcáira látnak rá, amiken csak egy-két alak lézeng. A kikötőben máglyák égnek, melyek fekete füsttel és torokkaparó bűzzel árasztják el a falakkal körülvett települést. A Domvik-templom harangja lassan, vésztsejtetően kong; csak a vak nem látja, hogy a városban nagy baj van.

Ha más nem, akkor Odion fogja először indítványozni, hogy lépjenek be a rézkupolás torony ajtaján. Az ajtón, amely résnyire nyitva van, és amit kitárva egy alakot pillantanak meg, aki lógó fejjel üldögél a hátát a falnak támasztva. Ismerhetik őt, hisz Borro az, a hű szolgáló, aki másfél évtizede ura mellett van. Kezét-arcát fekélyek borítják, tekintete homályos, orrából vér szivárog - a halálán van. A delírium ködén áttekintve azonban felismeri a legközelebb állókat, és elmosolyodik. Alig hallhatóan beszélni kezd:

Hát itt vannak ... hisz megmondta az uram! Ő már átment (az egyik földszinti ablak felé mutat) nem várhatott tovább ... A testvére ... itt járt ... nagyon gonosz ... siessenek ... mind meghalunk...

Hangja motyogásba fullad, több szót nem lehet kicsikarni belőle; papi gyó-



gyításra is csak ellazul a teste és mély álomba zuhan. A későbbiekben is csak álmában gagyog; a legtöbb, ami kihámozható belőle, az a testvér szó. Tőle elfordulva a különös épület még furcsább belsejét pillantják meg: a torony belül nincs szintekre osztva, egy hatalmas tér az egész, sőt, még ott is továbbfolytatódik, ahol a padlónak kellene lennie. Körben a falon korláttal biztonságossá tett lépcső kapaszkodik a mélyből a rézkupoláig, de először nem ez tűnik a kalandozóink szemébe, hanem a levegőt halk zúgással oda-vissza szántó bronzinga, amely impozáns méretei miatt (majd' 30 láb!) bizonyára megdöbbenti az őt bámulókat. Lent, a mélységben a parázstartók fényében fekete-fehér, cikkekre osztott körrajzolat felett rója megállíthatatlannak tűnő útját az inga megvastagodó, majd hirtelen kihegyesedő vége. Éppen egy fehér színű mező szélén jár...

Bútorokat szinte alig látni; csak a földszinten borítja összefüggő könyvespolc a falakat, egy karosszék és egy kerevet áll még itt. Fenn, a kupola nyílásába illesztett sárgaréz cső (egy ritka szerzemény, messzelátó) alatt szintén egy kényelmes, bőrkárpitú szék áll és egy keskeny ágy a fal mellett.

A hatalmas teret nem képesek bevilágítani sem a kupola alatt sorakozó apró ablakok, sem a falon lévő olajmécsesek, az a füstösen áttetsző kerek, lencseformájú kicsiny ablak meg főleg nem, amire Borro mutatott, mielőtt elvesztette volna eszméletét. Ez közelebbről megvizsgálva nem is tűnik üvegből valónak, inkább valamilyen kristályból csiszolhatták. Aki átnéz rajta, annak igencsak meresztgetnie kell a szemét, ha látni akar valamit, de rövid várakozás után kitisztul a kép. Amit viszont látni enged, az felettébb furcsa, sőt ellentmond annak, amit szereplőink kinn tapasztaltak: az utcán, amire néz, emberek járnak-kelnek, sőt, a szemben lévő ház falánál egy koldus üldögél. Természetesen odakinn semmi nem változott meg, senki nincs az utcán, koldus sem üldögél a szemközti háznál (ami egyébként látszólag ugyanaz, mint a valóságban). Karaktereink nem tudhatják, de ez a füstkvarcból csiszolt ablak az Árnyékvilágba néz.

Tyrellus feljegyzéseiben, amelyek elszórva lent is, fent is megtalálhatóak, semmilyen utalás nem található a történtekre; leginkább csak az ingára vonatkozó tervrajzok és számítások hevernek szanaszét.

A vizsgálódást sacerdos Odion hangos tűnődése kíséri, mikor is hangot ad annak, hogy Tyrellus testvére tíz éve meghalt, ő maga helyezte örök nyugalomba a testét, ennek a városnak a temetőjében. Sötét dolgokra gyanakszik, és rövid idő múltán indítványozza, menjenek ki a temetőbe, hogy megnézzék, nem háborgatták -e meg a testet.

Segítség a KM-nek

Az érzékletes helyszínleírás mellett legfőbb feladatod a nyomozás mederbe terelése. Ez alatt azt értjük, hogy a NJK segítségével finoman irányítsd a karaktereket, ne induljanak el rossz irányba. Ez nem jelenti azt, hogy csak a fentebb vázolt dolgok történhetnek meg, de a nagy hibákat ki lehet így védeni; pl. ha a karakterek esetleg el akarnák hajítani a pecséttöredéket, Odion komoly arccal beszélje le róla őket - egy tiszteletre méltó idős papra valószínűleg hallgatni fognak.

Előfordulhat, hogy miután észreveszik, hogy a náluk lévő töredékek összeillenek, megpróbálják őket egyberakni. Ekkor létrehozzák azt a mágikus hatást, mikor is azonnal átváltanak az Árnyékvilágba. Ez minden bizonnyal lerövidítené a történetet, hisz ekkor mit sem sejtve, szinte azonnal Tyrus (Tyrellus hasonmása) tornya előtt teremnének. A felkészületlen karaktereknek ez könnyen a végüket jelentené. Ezt úgy lehet elkerülni, hogy a pecsétdarabok leírását néhány szóval intézed el, úgy beszélsz róluk, mintha csak az idejuttatásukat szolgálták volna. Végső megoldásként Odionhoz kell folyamodnod; ő egyértelműen megtagadja a próbálkozást arra hivatkozva, hogy veszélyes lenne kísérletezni addig ezzel a dologgal, amíg nem tudnak meg többet arról, mért is hívta őket ide közös ismerősük. Milyen igaza van!

Ő lehet az, aki - shadoni és egyházi személy lévén - apróbb információkkal megmagyarázza a karakterek megfigyeléseit, pl. a harangkongás elárulja neki, hogy a városban járvány van (persze ezt a városiaktól is megtudhatják). Cél-

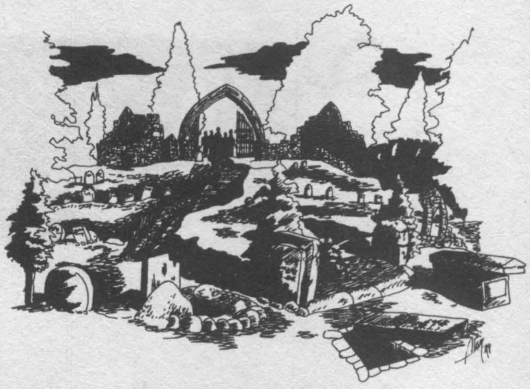
szerű, hogy az imént vázolt rész végére a karakterek megsejtsék, a járvány valószínűleg Tyrellus hibájából tört rá a városra.

Az ingáról néhány szót. Mint a szövegben is szerepel, egy fekete-fehér cikkekre osztott kör felett leng ide-oda; mindkét színből páronként nyolc-nyolc van. Ez az inga Tyrellus fő eszköze a síkváltáshoz; egyfajta mágikus szerkezet, ami képes bizonyos személyeket (a mi esetünkben a pecséttöredékeket birtokló karaktereket) akár akaratuk ellenére is átváltani az Árnyékvilágba. Ez akkor következik be, amikor a fekete cikkek fölé ér, és ekkor mintegy két ynevi órát itt leng, amíg ismét fehér mező fölé ér; ekkor ismét síkot váltanak karaktereink. Az inga mozgásába beavatkozni csak mágikusan lehet, legalább 50E erejű elemi erő szükséges a kitérítéséhez.

Az első rész másik feladata a kaland hangulatának megalapozása. A játékosok érezzék azt, hogy valami nagy titok megfejtése vár rájuk, és a megfejtés emberek százait menti meg.

Először odaát

Hőseink következő lépése tehát az lesz, hogy Odion javaslatára elmennek a temetőbe, ahol meggyőződhetnek arról, megbolygatta –e valaki vagy valami Tyrellus testvérének örök nyugalmát. A temető az obszervatóriumtól nem messze, a városfal tövében terül el, kb. húszpercnyi gyalogút. Útközben találkozhatnak városlakókkal, de a betegségtől, gyásztól kétségbeesett emberektől túl sok használható információt nem lehet megtudni; Tyrellusról pedig senki nem tud semmit, azonkívül, hogy a járvány előtt még látták.

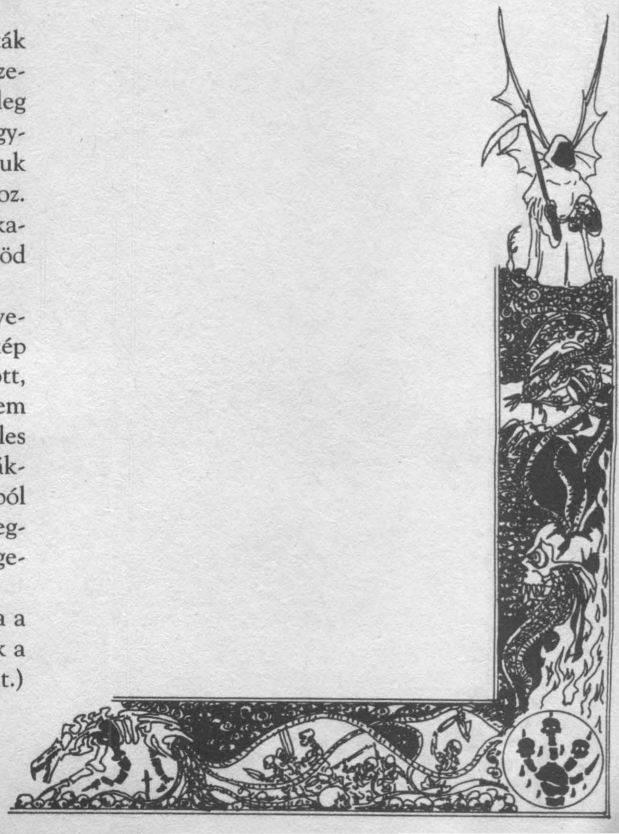


Az inga időközben átér egy fekete mező fölé, a játékos karakterek tudtukon és akaratukon kívül síkot váltanak; ismét átélik a térugrás rövid, torokszorító élményét, és máris átkerülnek az Árnyékvilágba.

Igazából sok változást nem észlelnek a környezetükben. Talán fel sem figyelnek arra, hogy az ég egy kicsit sötétebb kék lett, a levegő meg talán egy kicsit fojtóbb. A többi "apróság" is csak fokozatosan ötlik hőseink szemébe: az épületek, utak, falak állaga rosszabb, díszítésük szegényesebb, mint odaát, az igazi Raggothban; az emberek ruhája szakadt, tekintetük zavart, ha megszólítják őket ijedten összerezzennek, csak akkor beszélnek, ha fegyvert fognak rájuk. Ráadásul a ragálynak semmi jele nem mutatkozik rajtuk. De a síkváltáskor, a temető kapujában, éppen nincs a közelben senki – élő.

Első pillantásra a temető látványa is szokványos: fejfák, sírhantok, kripták épületei bontakoznak ki a térséget foltokban beterítő füstből. A sírokat közelebbről megvizsgálva már egyre több zavaró részlet bontakozik ki, amikre főleg Odion fogja ráncolni a homlokát. Először is a fejfákon lévő szimbólumok egyáltalán nem hasonlítanak a Domvik-hitűek által használt jelképekre, a rajtuk lévő indás-koponyás ornamentika közelebb áll valamelyik démoni hatalomhoz. Aztán több sírt mintha felnyitottak volna, de érdekes módon belülről. A karakterek rosszérzése továbbfokozódik a távolban céltalanul ődöngő, a füstköd miatt nehezen kivehető alakok láttán.

Hőseinket Odion mindezek ellenére egy borostyánnal benőtt kripta felé vezeti, ami *elmondása szerint Tyrellus* családjáé. Ide belépve megdöbbentő kép fogadja őket: a kripta falifülkéiben a szokásos angyalszobrok helyett megfojtott, szolgaruhás emberek mumifikálódott tetemei sorakoznak. De még fel sem ocsúdhatnak megrökönyödésükből, amikor a tíz lépés hosszú, tíz lépés széles kripta közepén álló szarkofág fedele hirtelen félrecsúszik, és egy díszes ruhákba öltöztetett emberalak emelkedik ki belőle. Csak az alakja emberi, igazából ő egy hatysa, életerővel táplálkozó halálontúli. Ugyanebben a pillanatban megelevenednek a szolgálók hullái is, ők valamiféle zombiszerű lényekként tengetik átkozott élőhalott létüket.



A harc kimenetele a karaktereken múlik; akár menekülhetnek is, de ha a kripta ajtaját elálló ellenfeleiken át is vágják magukat, a megmaradt zombik a temető kapujáig fogják üldözni őket. (A hatysa nem tudja elhagyni a kriptát.)

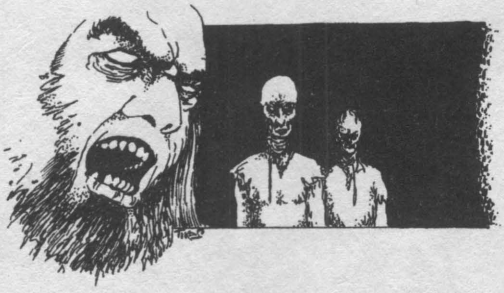
Ekkor már nem lesz kétséges számukra sem, hogy ez a hely nem a shadoni Raggoth…

Az előző küzdelem túlélőinek a továbbiakban nem sok alternatívájuk lehet a folytatásra. Valószínűleg megsejtik, hogy ebben a világban kell keresniük Tyrellus barátjukat is; ha nem jutnak erre a következtetésre, majd Odion – ha még él – a helyes útra vezeti őket. Irány hát újra a város, Tyrellus, azaz Tyrus tornya!

A városon keresztülvágva néhány félve iszkoló alakon kívül csak egy emberrel találkoznak: egy barna csuklyás, hajlott hátú szerzetesforma férfivel, aki egyenesen feléjük tart. Mozgásában nincs semmi ellenséges, eléjük érve mélyen meghajol, Odion felé fordul, és egy összetekert papirost nyújt át neki. Ismét meghajol, és elmegy. Ha szólnak hozzá, elmosolyodik, és kinyitja a száját: egy megfeketedett nyelvcsonk éktelenkedik szuvas fogai között.

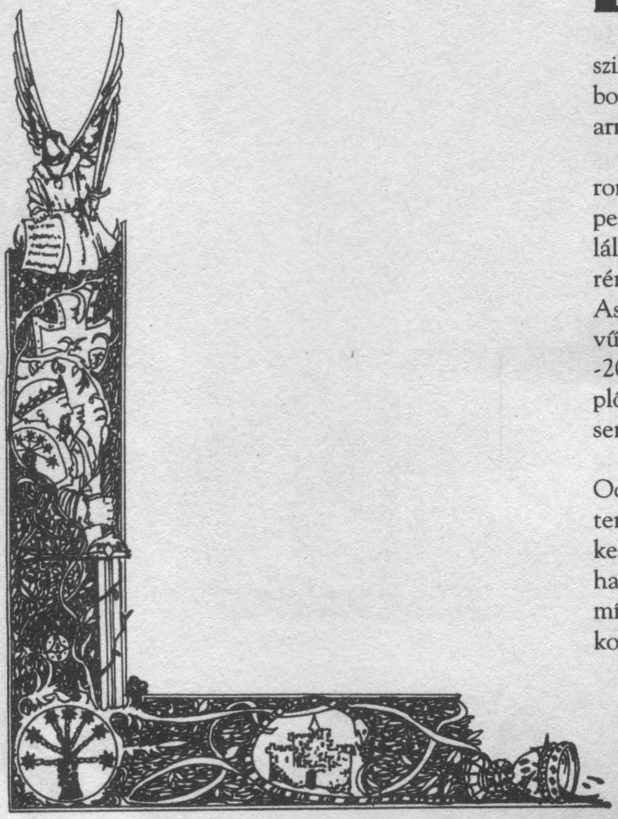
Odion kissé gyanakodva, de átveszi a tekercset, majd még óvatosabban szétnyitja és elolvassa. Aztán gondterhelt tekintettel társai felé fordul és így szól:

"A templom főpapja hívat. Azt hiszem, ha elmegyek, választ kaphatok kérdéseinkre. Találkozunk a toronynál, ígérem sietek." Megígéri, hogy óvatos lesz és ha bármi gyanúsat észlel, azonnal utánuk megy. Önérzetesen elutasítja azt a felvetést, hogy társai elkísérjék – "többet láttam én már annál, hogy csak úgy tőrbe csaljanak…". Elsiet a távolban magasodó templom felé.



Karaktereink nagyjából három dolgot tehetnek: vagy megfogadják Odion tanácsát, és elindulnak az obszervatórium felé, itt várakoznak a visszatérésére, vagy megpróbálnak utánaosonni. Ez utóbbi megoldás esetén nehéz dolguk lesz, mert Odion tényleg nagyon vigyáz magára: sűrűn hátra-hátra tekintget bozontos szemöldöke alól. Ahhoz, hogy ne vegye észre az utána settenkedőket, azoknak nagyon profiknak kell lenniük. Az első két esetben viszont nagyjából ugyanaz fog történni: néhány perc múlva visszajön Odion (vagy a varázsló tornya felé sietők társait loholva éri utol), és annyit mond, hogy gyanús volt neki már maga a templom is, úgy hogy gyorsan visszafordult. Kissé zilált és furcsa a külseje, de ez betudható annak, hogy sietett – a karaktereink nem tudhatják, hogy ő nem Odion, hanem az ő tökéletes árnyékvilági hasonmása, Odius…

A KM figyelmébe



Ez az a pont (a temetői jelenet), ahol már nem kétséges: itt valami nagyon bűzlik. És nemcsak a vehemensen támadó halálontúliak…

Úgy alakítsd a mesét, hogy szereplőid ne torpanjanak meg, amikor észreveszik a temetőbéli "anomáliákat". Ha fokozatosan adagolod a részleteket a hátborzongató furcsaságokról, elérheted azt, hogy a kripta küszöbénél döbbennek rá arra, hogy ez nem lehet a raggothi temető. A tetőpont így nagyon hatásos lesz.

A legfélelmetesebb ellenfelük Tyrus szenvedések között elpusztult (valami ronda betegség volt…) ikertestvérének kísértete, egy hatysa. Különleges képességét most nem ellenfelei megtévesztésére használja, illúziójával inkább halálra akarja ijeszteni az őt megpillantókat. Ez a játék nyelvén azt jelenti, hogy rémséges alakja (légy kreatív!) 6 körre 30E erejű Félelmet gerjeszt, és akinek Asztrál Mágiaellenállása ennél kisebb, az csak a Harc félelem hatása alatt nevű harci helyzet módosítóival küzdhet tovább (KÉ: -15; TÉ: -10; VÉ: +5; CÉ: -20). A kísértet csak mágikus fegyverrel sebezhető, így ha ilyen nincs a szereplőink birtokában, Odion még a kripta előtt megáldja fegyvereiket, így a KM sem ejt tisztességén csorbát…

A temetői kaland után, városba visszatérve dramaturgiailag fontos esemény Odion elcsalása a játékos karakterek mellől. A csapdát gyanító játékos karakterek ellen ismét Odion hajthatatlanságát kell bevetni; jó szerepjátékkal és kellő eréllyel bizonyára megoldhatod a dolgot. Ha ez sem válik be egyszerűen hagyd ki a jelenetet, vagy "sétáltasd meg" a partit: elkísérik Odiont a templomíg, ott meglátják, hogy ez egyáltalán nem *Domvik temploma* (démonszobrok, koponyahalmok stb.,) és továbbmennek az obszervatórium felé.

Csapda a toronynál

Eljött az ideje, hogy szóljunk Tyrellus hasonmásának cselvetéséről, hisz ő számított arra, hogy ynevi megfelelője segítséget hív, és az meg is érkezik. Mozgósította hát ő is a barátait, akik történetesen a játékos karakterek hasonmásai. A terve roppant egyszerű: csellel egyiküket elszakítja a csapattól, és a helyét elfoglalja árnyékvilági mása. Miután így beépült a "felmentő seregbe", még könnyebb dolguk lesz a többieknek, akik az obszervatóriumnál elrejtőzve várakoznak az érkezésükre, és nem tárt karokkal fogják üdvözölni őket, hanem azokkal az eszközeikkel, amikkel a legtöbbet tudnak ártani nekik. A céljuk egyértelmű: elpusztítani mindőjüket. Kirobban a harc, Odius az első alkalmas pillanatban hátbadöfi tőrével valamelyik játékos karaktert.



Odiont közben megtámadja néhány csavargó, a céljuk – illetve megbízójuk parancsa úgy szólt -, hogy minél hosszab időre feltartsák őt, nehogy akkor érkezzen vissza, amikor még tudna segíteni társainak. Egy kicsit elszámolták magukat: Odion kiváló harcos, pillanatok alatt szétkergette a rozsdás kardokkal hadonászó csürhét. Gyorsan átgondolta a helyzetet, majd lóhalálában sietett a csapat után. A torony elé érve meghallja a csatazajt, és beavatkozik a küzdelembe. Valószínűleg még jókor érkezik, és meg tudja fordítani harc végkimenetelét.

A csetepaté a torony földszintjén zajlik, ami ebben a világban kissé másabb, mint odaát Yneven. Itt egy hatalmas termet láthatnak karaktereink - ha már lesz idejük körülnézni -, ahol könyvespolcok sorakoznak a falak mentén, középen pedig egy írópult áll. Egy falépcső vezet fel a felső szintre, ahol Tyrus laboratóriuma van; a pincebéli kínzókamrába (ami egyben boncterem is) az írópulttal álcázott titkosajtón keresztül lehet lejutni. Itt tartja fogva ynevi hasonmását Tyrus, éppen válogatott kínzásokkal próbálja rábírni, hogy árulja el neki a két dimenzió közötti közlekedés titkát.

Az idáig eljutó karakterek nem kerülhetik el a sötét lelkű varázslóval való összecsapást, aki a fenti csatazajra foglya száját egy mocskos ronggyal begyömöszölte, majd minden fényt kioltva egy sarokba rejtőzik el. Megpróbálja meglepetésszerű mágikus támadással harcképtelenné tenni, vagyis lehetőleg foglyul ejteni a parti legalább egy tagját; a Tyrellus-szal való további alkudozásban jó hasznát venné egy magatehetetlen fogolynak. Persze számítását a csapat keresztülhúzhatja...

Az utolsó (előtti) nehézség leküzdése után hőseink megtalálják végre barátjukat. Tyrellus meglehetősen rosszul néz ki, hasonmása kegyetlenül megkínozta. Vérmocskos arcából kétségbeesett szemek merednek sürgetően a szájpecektől épp őt megszabadító társára, és rekedt hangon már csak ennyit hallanak tőle:

"A pecs..."

Bekövetkezik újra a síkváltás, karaktereink egy szívdobbanásnál is rövidebb idő múltán újra Yneven, Raggoth városában, Tyrellus tornyának legaljában, az Inga végénél találják magukat, ami éppen átért egy fehér mező fölé.



Ekkorra már valószínűleg rájönnek, hogy a náluk lévő pecséttöredékeknek is közük van a rejtélyes síkváltáshoz. Ha Tyrellus félig hallott szavát is kikövetkeztetik, mindenképp újra előveszik a furcsa viaszdarabokat, és most már Odion se fogja őket lebeszélni arról, hogy megpróbálják összerakni az egész pecsétet. Ez pedig azonnali síkváltást idéz elő, és újra az árnyékvilági toronyban találják magukat; Tyrellus kiszabadításnak immáron semmi akadálya.

Ideát, megtöretett teste ellenére, Tyrellus azonnal munkához lát: megkeresi a rontó talizmánt, amit Tyrus a torony felső szintjén, a távcsőnél rejtett el, és azonnal visszaküldi a másik dimenzióba, oda, ahonnan gonosz szándékkal idehozták. A halottak már nem fognak feltámadni, de több ember nem fog elpusztulni a rejtélyes betegségben.

Tanácsok a KM-nek

A történet utolsó epizódja az egész kaland csúcspontja, nagy odafigyeléssel kell hát elmesélni. Az Odion-Odius cserét úgy add elő, hogy a karaktereknek eszükbe se jusson, hogy bármiféle csalás van a dologban, de egy pici gyanút elültethetsz bennük. Ezt elérheted valami apróbb elütő részlet említésével (pl.: ha a történet elején részletesen leírtad, hogy milyen paszományok díszítik Odion ruházatát, akkor most a mesébe beágyazol egy mondatot, amiben másmilyennek mondod el őket), ami szöget üthet valamelyik karakter, azaz játékosa fejében. Egy kicsit haladóbb megoldás, ha a két, csak külsőre azonos NJK közötti különbséget szerepjátékkal érzékelteted (pl.: Odionhoz nem illő szavak használata, nem megfelelő stílus és modor az addig Odionnal jó barátságban lévő karakterrel stb.,). Persze nem szabad figyelmen kívül hagyni azt, hogy a csapatnak fölöttébb sietős dolga van, nem nagyon beszélgetnek loholás közben.

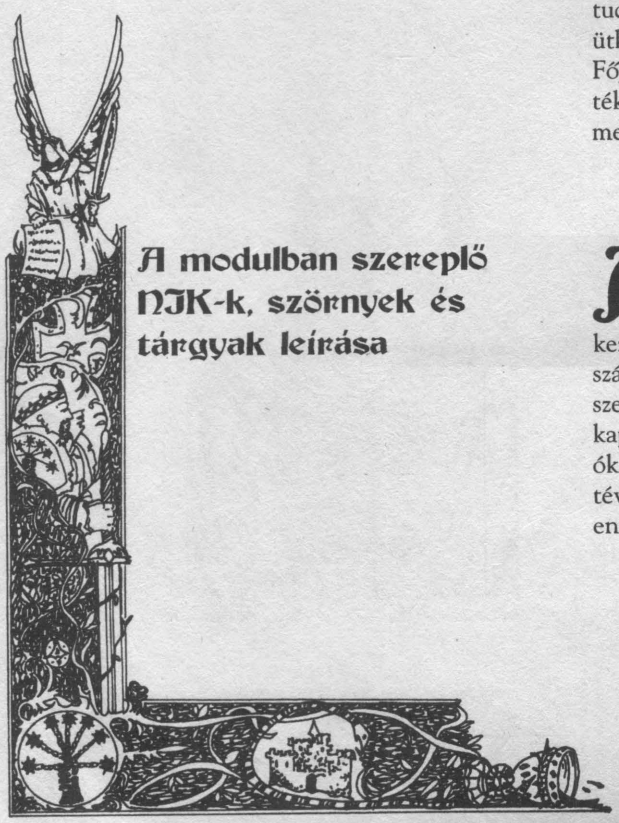
A toronybéli eseményeknél hőseink szembetalálják magukat hasonmásaikkal. Az árnyékvilági „másolatok„ a könyvtárterem félhomályos szegleteiből kissé hatásvadász módon lépnek elő, és várják Odius harcra intő jelét. Ezt a megdöbbentő találkozást érdemes érzékletesen elmesélni, és alkalmat ad a játékosoknak is szerepjátékos tudásuk megcsillantására, hisz érzelmeket kell imitálniuk. Buzdítsd is őket erre; ne elégedj meg a „most meglepődöm" kijelentéssel, látsszon is rajtuk az érzelem! A harc Odius merényletével indul, aki a toronyba való beóvakodásnál észrevétlenül lemaradt, és tőrét a hozzá legközelebb álló játszó karakter hátába döfi. Gondolj a morális szabályra, ne haljon meg ettől a késszúrástól a karakter.

A hasonmás NJK-k nem fognak halálukig küzdeni; ha szorul a kapca, elszelelnek. Dehogy adnák az életüket Tyrusért!

A vele való találkozás elmesélése sima ügy, a pincét csak úgy tudja elhagyni, ha elpusztít minden Ynevről jött segítőtársat.

Ideát, Ynev síkján, hőseink valószínűleg tudni fogják, mit kell tenniük. Ha esetleg mégsem, ismét Odiont kell bevetned, ha még él (ajánlott nem elpusztítani, hisz ő a te „beépített embered" a történet mederben tartására).

Baj csak akkor van, ha az eddig elpusztult bajtársaiktól az életben maradtak nem vették el a pecséttöredékeket, mert ekkor csak úgy jutnak vissza az Árnyékvilágba, ha kivárják, míg az Inga újra fekete mező fölé ér. Különösen kínos a helyzet akkor, ha elesett társuk a kriptában hever, és a hatysát nem pusztították el...Akárhogy is van, ez súlyos hiba volt, ha nem is végzetes. Ezt úgy tudod érzékeltetni, ha elmeséled, hogy a ronda betegség tünetei elkezdenek kiütközni a karaktereken is. A rosszullét játéktechnikailag azt jelenti, hogy Főjellemzőik 1k3-mal csökkennek, természetesen maguk után vonva a harcértékek és a többi jellemzők módosulását is. Ez bizony Tyrellus kiszabadítását megnehezíti, de nem teszi lehetetlenné.



A modulban szereplő NJK-k, szörnyek és tárgyak leírása

A modulban szereplő nemjátszó karakterek közül kettő (azaz négy) leírása adható meg előre, mivel a többiek a játszó karakterek hasonmásai - játéktechnikailag is. Ez azt vonja maga után, hogy a játék megkezdése előtt a Kalandmesternek le kell másolnia játékosai karakterlapjáról a számadatokat, aztán pedig át kell dolgozni a képzettségeket, fegyverzetet, felszerelést, papoknál a szférákat, hogy tényleg a karakterek árnyvilági megfelelőit kapja meg. Ehhez a procedúrához szabályt nem mellékelünk, mivel a variációk száma igen nagy, de a lényeg az, hogy a hasonmások fizikailag tényleg megtévesztésig hasonlítanak, de lelkük torzabb; sunyi, alattomos, önző figurák. Ha ennek megvalósításához meg kell változtatni a kasztjukat, az sem gond.

Tyrellus - Tyrus
9. szintű varázslók



A történetünk kulcsfigurája, Tyrellus Rel-dinna, raggoth-i nemesember. Negyvenes évei derekán járó, magas, jó kiállású férfiú, aki méltóságteljes viselkedésével tiszteletet ébreszt mindekiben. De a kimértsége hamar jókedvű érdeklődésbe vált át, ha beszélgetőpartnere kíváncsivá tudja tenni tartalmas mondanivalójával. Ilyenkor - talán maga sem tud róla - fekete szakállát simogatja, vagy sétapálcájának elefántcsont gombján dobolnak ujjai. Kevesen tudják, de ez a pálca egy hosszú, vékony vívótőrpengét rejt magában, amit Tyrellus kiválóan forgat, bár az utóbbi években erre nem került sor.

Dédapja Shadlekből települt a ronellai szigetvilágba, mint Domvik felszentelt paplovagja. Az abban az időben ezeket a partokat dúló gorviki kalózokkal folytatott harcokban megsebesült, és le kellett tennie a kardot. De birtokaira nem tért vissza, hanem Raggoth-on telepedett le, hogy családot alapítson. Kalmárkodásra adta a fejét, ebben fia, unokája, és dédunokája is követte, miközben shadoni birtokaikat lassan eladogatták. Tyrellus már egy hat hajóból álló, jól működő kereskedőflottát örökölt apjától, akinek halálakor tért vissza délvidéki utazásaiból.

Külföldre először kamaszkorába kísérte el apját, aki Új-Pyarronban is működtetett egy kereskedőházat. A csodálatos város teljesen magához láncolta őt; az első utat követte a második, és harmadjára több évre ott is maradt. Titokban kezdett el ismerkedni a mágia alapjaival, hisz Domvik vallása tiltja ezt a tudományt. Magányos mesternél tanult először, majd iskoláról iskolára vándorolva eljutott a híres lar-dori varázslóiskolába is. Itt mélyedt el igazából a térmágia rejtelmeiben, egyre kevesebb időt töltve a varázslás tudományának többi ágával.

Egy régi fóliáns lapszélre rótt megjegyzéseiben talált először utalást az Árnyékvilágra, ez jelölte ki útját a következő évekre. Rájött, hogy egy szinte alig ismert téma hever előtte, és ha megoldja azokat a problémákat, amiket felvet, a mágia tudorai széles körben megismerik a nevét. Márpedig titkon ez volt a legnagyobb vágya.

Hosszú évek kutatómunkája után egy dzsad drágakőmágus elfeledett leírása alapján alapján megalkotta az Odaátra Tekintő Ablakot. Miután hazatért Raggoth-ra, felépítette obszervatóriumát, annak falába beillesztette az ablakot. A siker további munkára ösztönözte, mígnem elkészült az Inga terve. Ez az a mágikus masina, amihez hasonlót (máshol, más formában) kyr varázslók építettek utoljára; képes arra, hogy használóját áttegye egy másik dimenzióba, az Árnyékvilágba. Ezt teljesen szokatlan módon teszi: nem kaput nyit a másik síkra, hanem szinte észrevétlenül átvált Ynev ikersíkjára. Ennek közvetlen hatása kizárólag Raggoth városára terjeszti ki hatását.

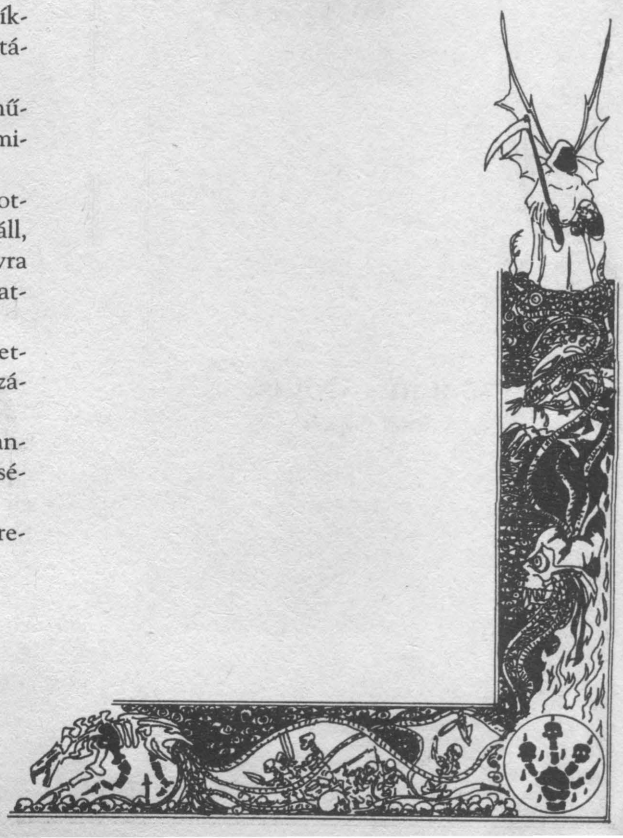
A többit már tudjuk. Tyrellus nem tudta, miféle bajt szabadít a világra művével - ha túléli a kalandot és társai kiszabadítják, fájó szívvel, de megsemmisíti élete nagy alkotását.

Árnyékvilági másáról annyit lehet tudni, hogy valószínűleg ő Raggoth ottani megfelelőjének zsarnok uralkodója. Mágiája csupa rontó praktikából áll, mestere a mérgeknek és betegségeknek. Kapzsi és hataloméhes, hosszú távra nem tervez. Segítőtársait a legádázabb, legsötétebb lelkű haramiákból válogatja ki és zsarolással, félelemkeltéssel irányítja őket.

Tyrellus: A tér-, idő-, *valamint a szimpatikus mágia* mozaikjait ismeri, illetve az egyéb mágikus módszereket, továbbá elemi erő teremtéséhez és formázásához ért

Tyrus: A boszorkánymesteri anyagmágiát és rontásokat használja, de manapontjait a varázslókhoz hasonlóan szerzi vissza, nem a Hatalom-itala segítségével

Az értékeknél az első helyen Tyrellus, míg a másodikon Tyrus értékei szerepelnek.



Jellem: Rend/Káosz **Ép:** 7 **Ψp:** 55
Vallás: Domvik/? **Fp:** 40 **Mentális ME:** 58
SFÉ: - **Mp:** 90 **Asztrális ME:** 60

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	vívótőr (Tyrellus)	tőr (Tyrus)
Tám./kör	-	1	1
KÉ	15	29	25
TÉ	30	52	38
VÉ/Táv.	92	116	94
CÉ	0	-	-
Sebz.	-	1k6+2	1k6

Tyrellus

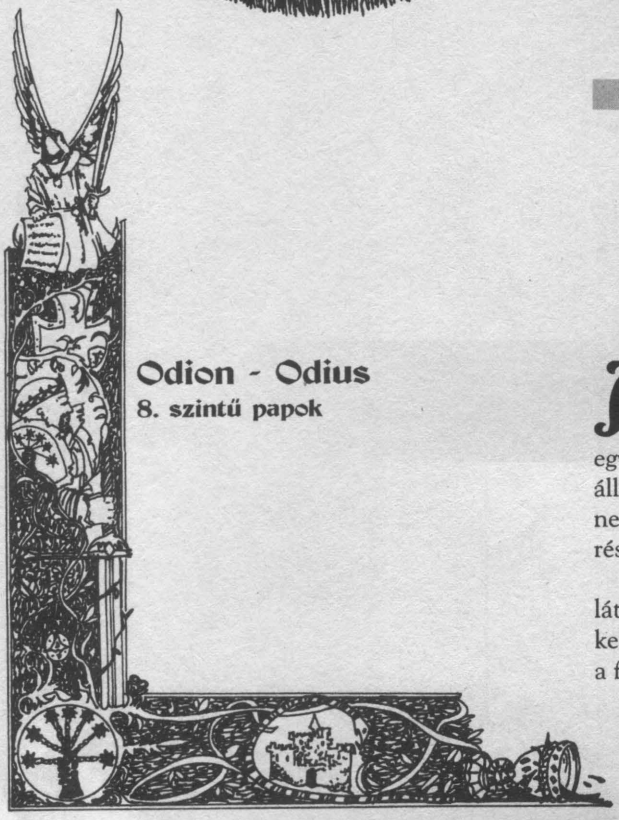
Képzettségek	Fok/%
3 nyelv (shadoni, pyarroni, dzsad)	Af 5,5,4
1 fegyver (vívótőr)	Mf
Ősi nyelv	Af
Alkímia	Mf
Herbalizmus	Mf
Időjóslás	Af
Írás/olvasás	Af
Sebgyógyítás	Mf
Drágakőmágia	Mf
Legendaismeret	Mf
Vallásismeret (Domvik)	Af
Történelemismeret	Mf
Rúnamágia	Mf
Építészet	Mf
Etikett	Af
Térképészet	Mf



Tyrus

(csak a történet szempontjából lényeges képzettségek; a többi gyakorlatilag megegyezik Tyrellus képzettségeivel)

Képzettségek	Fok/%
2 nyelv (Közöstől megkülönböztethetetlen árnyékvilági nyelv)	Af
1 fegyver (tőr)	Af
Lopózás	60%
Méregkeverés	Mf



Odion - Odius

8. szintű papok

Az idősödő pap jó tíz évvel lehet öregebb Tyrellusnál, akivel Shadlekben ismerkedett meg több évtizede. Előbb a még megmaradt birtokai felügyeletét látta el, később pedig segédkezett eladásukban, mivel az egyház vette meg a földeket a rajtuk lévő falvakkal együtt - Shadlekben nem áll távol az ilyen mesterség a papságtól sem. Testvére halálakor Tyrellusnak nem volt kétséges, hogy ki bocsássa Domvik birodalmába öccse lelkét, és kérésére sacerdos Odion nem is habozott útrakelni.

Az utóbbi években barátságuk lazább lett, az évenkénti egy-két levélre korlátozódott. Közrejátszik ebben az is, hogy *Odion hittérítő missziót* vállalt a vad keleti határvidéken. Mindezek ellenére Tyrellus tudja, hogy a bajban számíthat a felvilágosult pap segítségére.



Odion megtermett, szélesvállú férfiú, akinek koráról csak tar koponyáját keretező ősz haja árulkodik. Nyersszín papi csuháját shadleki módra ezüstpaszományokkal díszítteti, övére akasztva pedig paptársaitól eltérő módon nem kardot, hanem egy tüskés buzogányt hord.

Nyitott embernek ismerik, aki meghallgatja a más véleményét is, ennek ellenére könnyen megmakacsolja magát, és olyankor nemigen tűr ellentmondást. Megköveteli a korának és hivatásának kijáró tiszteletet, de ő is megadja ugyanezt az arra érdemesnek.

Hasonmása torz tükörképe Odionnak. Odius ugyanis dölyfös, ugyanakkor türelmetlen és kicsinyes; kötekedő modora kiállhatatlanná teszi. Csuhája piszkos, elhanyagolt, az azt összefogó övbe pedig beletűzve hordja riasztó külsejű buzogányát.

Ruhájuk alatt mindketten abbitacél sodronyinget viselnek.

Szférák: Odion - Élet, Lélek, Természet; Odius - Halál, Lélek, Természet



Jellem: Rend
Vallás: Domvik/?
SFÉ: 4

Ép: 12
Fp: 55
Mp: 65

Ψp: 29
Mentális ME: 37
Asztrális ME: 33

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tüskés buzogány (Odion)	tőr (Odius)
Tám./kör	1	1	1
KÉ	24	36	39
TÉ	47	69	65
VÉ/Táv.	98	121	110
CÉ	3	-	-
Sebz.	-	1k6+2	1k6

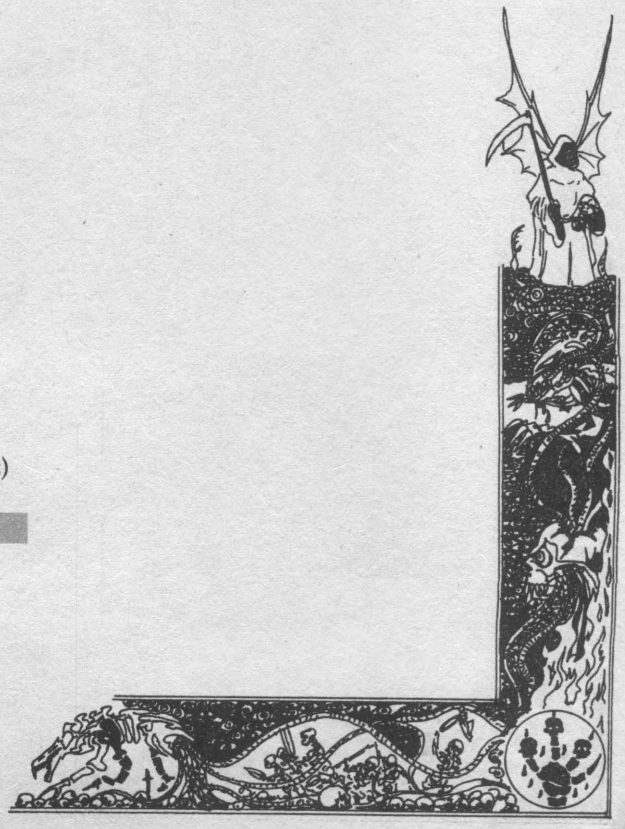
Odion

Képzettségek	Fok/%
1 fegyverhasználat (tüskés buzogány)	Mf
1 fegyverhasználat (hosszú kard)	Af
2 nyelv (közös, felvidéki nomád)	Af 5,3
Ősi nyelv	Mf
Vallásismeret	Mf
Történelem	Mf
Ének	Af
Írás/olvasás	Mf
Méregsemlegesítés	Mf
Lefegyverzés	Mf
Etikett	Af
Lovaglás	Af
Hajózás	Af
Hadvezetés	Af

Odius

(a játékban fontos képzettségek; a többi hasonló az előbb felsoroltakhoz)

Képzettségek	Fok/%
Hátbaszúrás	Mf
Mágiahasználat	Mf
Asztrológia	Af
2 fegyverhasználat (buzogány, tőr)	Mf
Ökölharc	Mf



Hatysa

Tyrus ikertestvérét saját maga pusztította el, mégpedig egy olyan méreggel, ami hetekig tartó kínok végén emésztette el. A gyilkosság indítéka az atyai örökség volt; Tyrusnak kellett a testvére része is, és erre a legegyszerűbb megoldáshoz nyúlt: eltette őt láb alól. Az Árnyékvilágban a halottak lelke ritkán talál nyugodalmat; ezt tudván a gonosz varázsló olyan kriptát építtetett, aminek falait nem tudja elhagyni a fivére bosszúra éhes kísértete.

A hatysává lett lélek mindent gyűlöl, ami él, ezért elpusztít mindenkit, aki belép börtönébe, a kriptába. Hatalmában áll illúziót teremteni, amit saját, nem anyagi testének megformálására használ; a mi esetünkben egy rémisztő szörnyalakot jelenít meg önmagaként a kísértet. Légies testén csak a varázsfegyverek ejtenek sebet, de az asztrál- és mentálmágia, és természetesen a mérgek is hatástalanok ellene. Életerővel táplálkozik, amit érintésével szív el áldozatától (1k10 ÉP). Harcértékei: TÉ: 95, VÉ: 80, KÉ: 32; 40 Életerő-pontja van.

Zaurak

Az Árnyékvilágnak ebben a szegletében dívó szokás szerint a nemesi származásúakat szolgálóiknak el kell kísérniük a halálba is. A kriptában a karakterek menekülési útját lezáró élőholtak ilyen szerencsétleneknek a maradványai, a zombikhoz hasonló halálontúliak. Harcértékeik a következőek: TÉ: 50, VÉ: 65, KÉ: 15; Életerő-pontjaik száma 15, ők maguk 1k6 Sp veszteséget tudnak okozni. Mint általában az élőholtak, ők is immunisak az asztrál- és mentálmágiára és a méregre.

Az Inga

Tyrellus nagy terve volt, hogy a hagyományos Kapuktól eltérő mechanizmusú térmágikus eszközt készítsen. Amikor tudomást szerzett az Árnyékvilág létezéséről, terveit konkrét irányba szövögette tovább, az akkor még ismeretlen síkba való átjutást tűzte ki célul. A megvalósításhoz többéves kutatómunka után látott hozzá, miután kidolgozta a síkok közti áttűnés elméletét. Ez egy rendkívül nehezen felfogható metódus, amelynek során a létezés végtelen síkjai közül a megfelelő számút a bonyolult felépítésű varázslat átlapolja, míg a használó (a mágus vagy akit ő akar) az óhajtott síkra nem ér. Ehhez nagy mennyiségű, a térmágiához kellően megformázott mana szükséges, amit megfelelően előkészített füstkvarcban lehet tárolni, sőt ez az ásvány a Tyrellus által kidolgozott módszerrel, bizonyos formában az egész varázslatot képes előidézni.

Ez a forma pedig maga az Inga. A harminc láb hosszú bronzrudat (az inga szárát) berrana-rodai bronzkovácsokkal készítette el Tyrellus, a füstkvarcból maga csiszolta súly alapanyagát viszont a Sheralból szállították neki dzsad üzlettársai. Az átlényegítés több, mint egy évig tartott; Tyrellusunk egészsége majdnem rá is ment a megerőltető procedúrára.

Az Inga egy kb. húsz láb átmérőjű, apró mozaik-kövekkel kirakott kör felett mozog. A kör tizenhat, fekete-fehér cikkből áll, az egyező színűek párban állnak. Egy-egy cikk-pár felett pontosan két és fél ynevi órán át leng az inga, a varázstárgy használói ennyi időt tölthetnek az egyes síkokon, amiket az inga összeköt – Tyrellus ingájának esetében Ynev síkját és az Árnyékvilágot.

Magát a varázslat hatását Tyrellus zóna-varázsjele idézi elő. Történetünkben a játszó karaktereknek eljuttatott pecsétdarabok mindegyikére varázslónk felrótta a jelét, de – a varázslat egy frissen kidolgozott, fejlettebb változatát alkalmazva – egy másik funkcióval is felruházta a pecséttöredékeket: összeérintve őket bármikor, azonnal megtörténik az egyik síkról a másikra való áttűnés.

Csak azzal történik ez meg, aki érinti az apró tárgyakat; a másik feltétel pedig az, hogy az inga közelében kell lenniük, vagyis a torony bármelyik síkon lévő megfelelőjében. A spontán hatáshoz elegendő Raggoth területén tartózkodni.

TESTVÉRVISZÁLY

4-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: RAVANÓI-ÖBÖL

Az itt következő modul is az egy szerepjáték-találkozó versenymodulja volt, ennek megfelelően elsősorban azoknak ajánljuk, akik a rövidebb játékokat szeretik - vagy mert a gyorsan pergő események és a belátható időn belül bekövetkező siker vagy bukás motiválja őket, vagy azért mert kevés idejük jut csupán a szerepjátékra.

A KM ennél a modulnál meglehetősen szabad kezet kap, döntései sok szempontból befolyásolhatják a modul végső kimenetelét, s a varázslatok speciális kezelésénél is rendkívül fontos szerephez jut.

Noha valódi, országok sorsát formáló intrikákra nem nyílik lehetőség, egyes kalandozók számára kézzel fogható valósággá válik, miként is kell akaratukat fondorlatos úton érvényre juttatni.

Előljáróban

Az alább következő kalandmodul sok érdekességet rejt. Az egyik ilyen az, hogy a kaland elindítása után a karakterek szabadon járkálhatnak a területen, teljesen az ő belátásukra bízhatjuk, hogy az egyes helyszíneket milyen sorrendben keresik fel. Ezért nincs valódi fonala - eseménysorrendje - a történetnek, hisz azt maguk a karakterek alakítják ki a kaland során. Így tehát jóformán csak az egyes szobák - lehetséges helyszínek - leírása szerepel a modulban. Ezekhez viszont szolgálunk néhány instrukcióval, hogy a KM könnyebben kezelhesse az újabb eseményeket, váratlan fordulatokat, és hogy megfelelő mederben tudja tartani a kalandot végig az egész játék során.

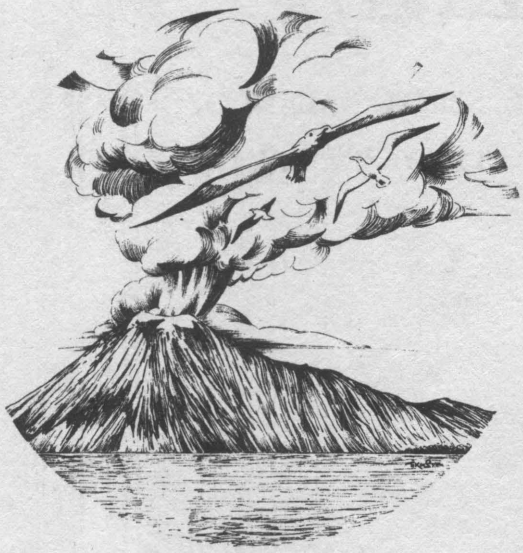


Maga a történet időben jól behatárolható, a játékosoknak négy órájuk van a rejtély megoldására. Ezért javasoljuk azt, hogy a KM legyen stopperrel felszerelkezve, amikor játékosai nekiindulnak a kalandnak, és a játékban történtek idejét pontosan mérje le, hogy tudja, hol tartanak az időben. Az esetleges harci cselekményeknél persze meg kell állítani a stoppert, és a mutató állásához hozzá kell adni a harci körök átszámított értékét.

Reményeink szerint a történet egyetlen - esetleg éjszakába nyúló - este folyamán lejátszható, és ez alatt az idő alatt kellemes szórakozást kínál minden résztvevőnek.

Előzmények

Egy kopár vulkanikus sziget a zord déli vizeken, valahol a Keleti-óceánon, a Ravanói-öböl déli bejáratának magasságában. Nem hangzik túl bíztatóan, annál is inkább, mivel a környék időjárása - az áramlatok, és még ki tudja mi másnak a hatására - elüt attól, amit ezen a földrajzi szélességen várnánk. Ennek megfelelően meglehetősen kevés csáberővel rendelkezik: az év négyötöd részében viharok cibálják satnya növényzetét, hol hóval, hol cudar, hideg esővel tetézve az amúgy is igen kellemetlen szelet. No meg a tűz-



hányó. Igaz, ideje nagy részében csak csendesen pipál, de néha fenyegetően meg-megmorran, és megrázza magát, mint az a tengeri szörnyeteg, akinek hátán tüzet rakott az őt nem sejtő hajós. És még ritkábban - emberöltőnként egyszer - mindent, még magát is elpusztítva kitör, hogy átadja helyét oldalán sarjadt gyermekének.

Nem is sokan próbálják meg a letelepedést a tűzhányó hátán, és ezek közül is kevesen maradnak addig, hogy megtapasztalják a vulkán élőt,élettelent elsöprő tombolását. Százévenként kétszer, ha "jár" erre értelmes kétlábú: barbár bálnavadászok, vihartól sodort roncson hányódó hajótörött, tengeristenüket megharagító kalózok. Igen, talán még a barbárok (keleti barbárok) a leggyakoribb vendégek ezen a tájon. A kemény, veszélyt nem ismerő barbár halászok, kalózok, bálnavadászok vagy csak egyszerűen felelőtlen kalandorok azok, akik, ha ritkán is, de el-elvetődnek erre a kietlen vidékre. Csak lundák, sirályok, albatroszok költenek a széltől védett sziklafalakon és zuzmók, törpefák tengődnek a tűzhányó platóin.

De valaki, aki ismerte a mágia titkos tételeit, és egy réges-régi hajónaplóban bejegyzést talált róla, rádöbbent, mekkora lehetőség rejlik e piciny szigetben: tulajdonképpen ismeretlen a civilizált világ (és a konkurens varázslók) számára, a vulkán pedig kimeríthetetlen manaforrást jelent egy, a kinyeréséhez értő mágus számára. Ez a "valaki" nem volt még birtokában ugyan minden tudásnak, ami egy működő vulkán energiájának megcsapolásához szükséges, de jó oka volt feltételezni, hogy az apróbb hiányosságokat idővel bepótolhatja...

Perindor, a köztiszteletnek örvendő varázsló családi ügyekre hivatkozva feltűnés nélkül, bizonytalan időre távozott Doranból. Úgy érezte, nem hagyhatja kiaknázatlanul ezt a páratlan lehetőséget. Nekilátott, hogy mindent előkészítsen az expedícióhoz: elintézte minden folyamatban lévő ügyét, és megpróbálta eltüntetni maga mögött a nyomokat. Két hónap múltán kis hajót bérelt egy barbár szigetgazdától, miután három acélkardért és kétszáz ölnyi jó halászhálóért megvette törzsének két családját. És Perindor végre elindulhatott, hogy hosszú éveket a szigeten töltve tanulmányozza és megcsapolja a - szinte mindenki előtt ismeretlen - tűzhányót. Az út eseménytelenül telt, s hosszúranyúlt hajókázás után végre megpillanthatták céljukat: a kicsi és kopár szigetet.

A rakomány kipakolása után az újdonsült telepesek riadtan néztek az alkonyi fényektől bíbor-vörösbe vont, távolodó bárka után. Mikor a hazafelé tartó hajó már ismerős vizekre ért, a legénység fejéből mágia törölte nemcsak a sziget helyét, de még útjuk emlékét is. A varázsló semmit nem akart a véletlenre bízni.

A kis közösség hamar kialakította új életét, felépültek a jobbágyok viskói és elkészült a varázsló kőháza is, az alatta lévő kamrákkal egyetemben. Igen, jobbágyok, és nem rabszolgák, a varázsló jól bánt embereivel: talált nekik fekete követ, melynek tüze elűzte a nyirkos hideget, megmutatta, hogy hová kell a csicsókát vetni, hogy jó termést adjon még a zord időjárás ellenére is. Télire volt elég szárított hal és a fókazsír is kitartott a lámpákban tavaszig. Az emberek nem elégedetlenkedtek új hazájukkal, és a varázsló kutatásai is szépen haladtak. Így éldegéltek nyugodtan, csendesen a barátságtalan szigeten.

Három év telt el, Perindor pedig szépen lassan megtanulta a fortyogó magma kifogyhatatlan, nyers energiáit magába fogadni. De a kutatás még korántsem ért véget. Az első nehézségeket leküzdötte ugyan, ám a kísérletezés kezdetén vétett hibák következményeit még nem sikerült teljesen megszüntetnie: a megbolygatott vulkán háborgott, és az ezáltal felszabaduló manatöbblet időnként kiszámíthatatlanul befolyásolta néhány varázslatát (lásd később).

Ekkor döbbent csak rá, hogy valamit kihagyott számításaiból. Ez pedig az a gyűrű volt, amit tanulóideje elején ajándékozott ikertestvérének, Netrefernek, aki akkor még mindenben társa volt dorani iskolájukban. Perindort és testvérét elkápráztatták a mágia kimeríthetetlen lehetőségei, együtt küzdöttek hát, hogy mihamarább maguk is varázslók lehessenek. A beavatás után Perindor a

városban, illetve annak környékén maradt, ahol hatalmát időnként - jó pénzért - áruba bocsátotta, miközben tovább folytatta tudása gyarapítását is.

Ám a testvérek csak külsejükben voltak szinte megkülönböztethetetlenek, Netrefer ereiben jobban pezsgett a vér, nyughatatlan természetétől vezérelve messzi tájak felé vette útját. Ő ennél többre vágyott, neki nem volt elég a Varázslók Városa, elment hát, hogy ott növelje hatalmát, ahol Kyria feltámasztásának zászlaja alatt boszorkányurak torzsalkodnak.

Ennek sok éve már, nem csoda, hogy Perindor elfeledte ikertestvérét, talán gondolatban el is temette már. De a tudást hajhászó testvér nem halt meg, sőt most látta elérkezettnek az időt arra, hogy felkeresse rég nem látott testvérbátyját. A gyűrű - és a segítségével gyakorolt szimpatikus mágia - hozta a szigetre Netrefert, aki nagyon, de nagyon más lett a hosszú toroni évek alatt...

A harc nem kezdődött el azonnal, hisz a meglepődést a találkozás öröme váltotta fel - Perindor még nem tudta, ki is lett fivére. De a toroni már első este titkon átkutatta a kőházat és az alatta lévő kamrákat. Másnapra körvonalazódott a terv: elpusztít mindenkit, és övé lesz a kifogyhatatlan manaforrás.

Alig két hét telt el a viszontlátás mámorában. Az első napokban ugyan néhány békés telepesnek nyoma veszett, sajnos még a holttestük sem került elő. A két varázsló úgy vélekedett, hogy biztosan óvatlanok voltak és elsodorta őket a tenger, de azért megerősítették az őrséget. Azt persze csak Netrefer tudta, hogy ezeknek a jobbágyoknak azért kellett meghalniuk, hogy új "életre" kelve építsék és védjék az ő titkos járatait.

Netrefer tehát nem vesztegette az idejét, alaposan felkészült az összecsapásra, amiről testvére még mit sem sejtett. Végül mikor egy, a sziget mellett elhaladó barbár halászhajót észlelt fürkésző mágiája, elérkezettnek látta az időt terve megvalósításához. A hajó hirtelen útirányt változtatott, miközben a fátyolos tekintetű legénység fenni kezdte a belezőbárdokat, melyek a tegnapi hogdrukon (óriásteknőcön) vástak el. Partraszállásuk után fertályórával a két család valamivel több, mint kéttucatnyi tagjából csak hárman éltek, nekik sikerült a kőházba menekülniük. A dühöngő barbárokban kevés kárt tettek a békés telepesek - azért meg kell hagyni, derekasan küzdöttek, és a támadó halászok sem voltak kifejezetten jól képzett harcosok -, szinte sértetlenül értek a falak alá. Ott viszont már nem volt esélyük két varázsló ellen, mindannyian elpusztultak vagy egymás keze által, vagy azoknak a tetemeknek a kezétől, akiknek - még élőként - percekkel azelőtt hasították szét a fejét. Perindort megsebezte egy csontszigony, és míg a sebét látta el, gonosz ikertestvére megölte megmaradt embereit s végül ellene fordult. Az első támadást (egy őrjítő asztrálhullámot) átvészelte, sőt, vissza is vágott, annak dacára, hogy testvére durván meglepte tettével, hisz az előbb még a barbárokat pusztították fej-fej mellett.

Két napig kergetőztek a házban, iszonyú varázslatokat vagdalva egymáshoz. Közben rá kellett jönniük, hogy a felfokozott vulkáni tevékenység - mely Netrefer "jótékony" közreműködésének köszönhetően aggasztó méreteket öltött - folytán felszabaduló rengeteg mana mind gyakrabban torzítja el varázslataikat. Netrefer közben egy óriási homokórát is felállított, hogy testvérét tovább hergelje. Ez, mint elmondta, a szigettel áll misztikus kapcsolatban, s annak teljes bevégezte előtt pontosan négy órával átfordul majd, hogy a sebesen futó homokszemek az őrületbe kergessék alig néhány perccel idősebb bátyját. Perindor manája kifogyhatatlan volt, de életereje nem: vérző sebe, majd a sebláz kimerítette. Netrefer viszont kevés sebbel, de állandóan elfogyó manával (melyet feketemágiával teremtett újra - szívott el - környezetéből) űzte őt a végső megoldás felé, ami egy ősi fóliáns varázslatában rejlett. A varázs egy érző lény testét veri időtlen bilincsbe, míg lelke - ha azt is be nem börtönzik valahová - hontalanul bolyonghat az élettelen porhüvely közelében, hogy lassan megzavarodó ANSINATIS legyen belőle. (Ezt a tekercset Perindor nem sokkal tanulóévei befejezése után kapta legkedvesebb mesterétől, a gianagi Tereffintől.)

Perindor felolvasta a varázslatot, és már csak arra volt ereje, hogy útnak indítsa kis teleportáló amulettjeit, melyek megmenekülésének reményével röpültek világgá. Az amuletteket már korábban előkészítette - minden eshetőségre

számítva -, hisz ő sem tudhatta, hogy a varázslat pontosan hogyan hat majd ezen a manát ontó helyen Ezeknek a kicsi, ám erős varázstárgyaknak a feladata az, hogy kiválasszák a megmentőket, akiket a szigetre teleportálnak, hogy kiszabadítsák Perindort börtönéből.

Ugyanis nemcsak testvére lett ANSINATIS, hanem ő maga is: a túlcsorduló mana csak így hathatott. Lelkeik pedig a kőház falainak rabjává váltak, ahol ugyan nem árthatnak egymásnak, de elszakadni sem tudnak tőle, míg fizikai valójukat ismét életre nem keltik (vagy valamilyen más - lehetőleg értelmes - lény testét el nem bitorolják).

Az erős varázslat nem csak a testvérekre volt hatással, az eddig is nyughatatlan tűzhányó úgy látszik megelégelte a dolgot: magmakamrái beleremegtek, kitörés készülődött. Az amuletteknek sietniük kell, míg a tűzhányó el nem emészt mindent...

Fontos tudnivalók



A varázslók teste - mint majd később látni fogjuk - fémbefagyott a mágikus operáció hatására, míg lelkeik az épület falának foglyai lettek. Az életnagyságú dombormüveken még az arcok vonásai is kivehetők, az ikrek még így is, ennyi idő után is megszólalásig hasonlítanak egymásra, testhelyzetük is azonos. Kezeik a dombormű síkja elé nyúlnak, oly módon, mintha az egyik kéz botot markolna, a másikat pedig egy vélt alattvaló felé nyújtanák kézcsókra - ezen a kézen az ujjak kissé terpesztve állnak.

A kalandozóknak tehát az lenne a feladatuk, hogy megtörjék a varázst, és így megszabadítsák Perindor testét és lelkét a kényszerű fogságból, hogy végleg leszámolhasson átkozott testvérével. Persze ez, mint majd később kiderül nem is olyan egyszerű feladat. A varázslatot úgy lehet megtörni, hogy a "dombormű" kezébe adják a botját, másik kezének gyűrűs ujjára felhúzzák a gyűrűt. Ekkor az illető testhez tartozó lélek ismét elfoglalhatja helyét a porhüvelyben. Egy röpke perc alatt visszatérhet a meggyötört lélek az őt megillető és befogadó testbe, de egy rövid ideig még kissé zavart lesz az illető, képességet tökéletesen csak néhány óra múlva nyeri vissza maradéktalanul.

A testvérek "szellemei" nincsenek minden tudásuk birtokában. Korábbi hatalmuknak csak parányi töredékét tudták megőrizni az ansinatissá válás során. Perindor pszit tud korlátlanul használni (kyr metódus), a telepátiája azonban csak képek sugárzására képes. Netrefernek pedig a mentálmágia Illúzió mozaikja, valamint az Élőholtak parancsnoklása (boszorkánymesteri mágia, nekromancia; a toroni évek alatt ragadt rá) maradt meg. Ezenkívül Perindornak hatalma van még az alsó szint egyik helységében lévő mozaikon (lásd később) is, akaratával át tudja rendezni annak képét. Ez nem mágia - vagy legalábbis nem a hagyományos értelemben vett mágia -, eleve úgy készítették, hogy bármikor megváltoztathatja a rajta látható képet. A mozaik a sziget öblét ábrázolja - azt a helyet, ahová annak idején Perindor kalauzolta a bérelt, barbárok kormányozta hajót, és ahol először tapodta lábuk az akkor még idegen helyet.

Persze azért ne gondoljunk olyasmire, hogy egy több ezer fős csatajelenet után, hirtelen egy gyönyörű portrét jelenít meg Perindor. Még ha képes lenne is ilyen gyorsan, ilyen nagy változtatásra, valószínűleg akkor sem tenné, hiszen az nemigen szolgálja az érdekeit, és egyébként is fölösleges energiapocséklás volna. De ha úgy véli, hogy ezzel saját ügyét segítheti (lásd majd később), akár fényes nappal megjelenítheti rajta a lebukó nap fényében fürdő öblöt, ha úgy akarja, szikrázó napfénybe vonhatja a mutatott tájat, zöldellő erdőt, virágba borult rétet láttathat a sziklás parton vagy feltüntethet egy levegőért felbukkanó óriási cetet az öböl vizén. De a mozaik mindvégig a kis sziget még kisebb öblöcskéjét fogja ábrázolni.

Fontos még tudni, hogy a varázslók (az ansinatisok) nem használhatják hatalmukat korlátlanul: csakis egyetlen hatást hívhatnak életre, ezután mindenképpen a másiknak kell következnie, az egyensúly elvének megfelelően. Ha ez helyreállt, immár új "kör" veszi kezdetét, s bármelyikük ismét használhatja hatalmát. Ez alapján tehát elképzelhető az, hogy egymás után kétszer ugyanaz a varázsló lép (az egyik kört ő fejezi be, a következőt ő kezdi), de a varázslók köreiben mindenféleképpen egyet-egyet kell lépnie mindkettőnek. Így például megfosztható az ellenséges varázsló képességei használatától úgy, hogy az egyik varázsló nem fejezi be a kört.

Meg kell még említenünk a manipulált, működő vulkán okozta mágikus anomáliákat is. Tulajdonképpen a két ansinatis is ennek az eredménye, de további meglepetéseket is fog okozni, főleg a varázshasználóknak. Erről bővebben a "A mana-túlcsordulásról" című részben találtok információkat, a mellékletben.

Kaland

Előjáték

Minden karakter, bárhol is légyen, reggel mikor felébred, és a holmijai között keresgél, talál egy fényes tárgyat. Mihelyst megfogja elájul, s teleportálódik. Ezek a fényes tárgyak Perindor amulettjei, amelyeket azért küldött útjukra, hogy segítséget hozzanak neki bárhonnan, de gyorsan. Igen erős varázstárgyak ezek - bár kisugárzásuk erről nem árulkodik, mi több, kinézetre is egy ártatlan kis csecsebecsére hajaznak -, melyek véletlenszerűen szóródtak szét Yneven. Az amulettek elaltatják az őket megfogók lelkét, és mindaddig a sziget fölött fog lebegni anyagtalanul a testük és az alvó lelkük, míg megfelelő számú megmentő nem érkezik - vagyis az egész parti - s ekkor anyagiasulnak egymás közelében, egy tíz méter átmérőjű területen. (Természetesen ruhájuk és legfontosabb felszerelési tárgyaik is átkerülnek a szigetre.) Ez néhány napot vehet igénybe, erről az időről a játékosoknak semmiféle emlékük nincs, számukra a tárgy megfogásától a szigeten való materializálódásig egy pillanat telik el mindössze. A lélekaltatás komoly mentális operáció, ezért a játékosokat fejfájás fogja gyötörni az első néhány percben. Az amulettek dolguk végeztével megsemmisülnek, így a karakterek a szigetre érkezésük után hiába is keresgélik holmijuk között azt a fényes tárgyat, mely egy ilyen csúf helyre hozta őket, nem találják azt.



KM! Érdemes az elején az amuletteket ártalmatlan színben feltüntetni, hogy a karakterek bátran megfogják azt, így időt nyerhetsz. Ugyanis elképzelhető az is, hogy az egyik karakter egy fogadóban veszi észre a kis varázstárgyat és - gyanakvó lélek lévén - a fogadóssal veteti ki azt csomagjából, így a fogadós fog helyette a szigetre "utazni".

Szabad ég alatt

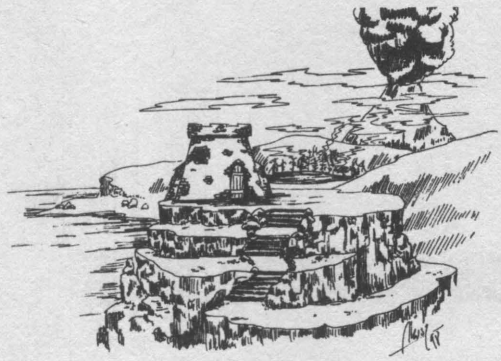
Amikor magukhoz térnek, forró hamueső permetez rájuk, a levegőben különböző égett szagok terjengnek. A látási viszonyok nem túl jók, de ha erősen meresztgetik a szemüket, kiderülhet, hogy egy nem túl nagy szigeten vannak, aminek a szélén álló hegy ereget bodor füstöt az égre.

A hely igen kopár, már túl van egy alaposabb kitörésen, a sziget másik végében egy leégett falu maradványai láthatók. És ott van a működő vulkán is, melyből a hamueső és a mérgező anyagok erednek. Néha mély mormogás hallható a hegy felől, esetenként a föld is meg-megmozdul. Enyhe fejfájás gyötri valamennyiüket, az erős mentális hatás (lélekaltatás) következményeként.

Nem messze egy kis domb tetején látnak egy viharvert, masszív egyszintes kőépületet. Ahogy a sziget és a körülmények kinéznek, néhány pillanat alatt felismerhetik a játékosok, hogy ha itt valahol egyáltalán valami menedéket találnak, azt csakis az aránylag épségben álló kőházban lelhetik meg.

A forró pernye és a levegőben lévő mérgező gázok erősen éreztetik hatásukat. Sebzés:

1-10 körig	k3 sp/kör
10 - 20. körig	k6 sp/kör és émelygés
21. körtől	k6 sp/kör és rosszullét



Ha rájönnek, hogy védettséget csak a kőépületben találnak, és sietve közelítenek felé, akkor X körig tart, míg odaérnek. (Mindenkire ez vonatkozik, hiszen egymáshoz elég közel "értek szigetet".) Az X értékét a következőképpen számíthatjuk ki:

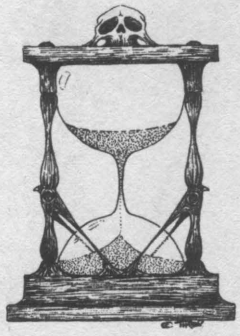
X = 40 - (ügy. + gyors. + k6)

Vagyis, negyvenből kivonjuk: a karakter gyorsaságának, ügyességének és egy hatlapú kockával végzett dobás eredményének az összegét, és ekkor megkapjuk, hogy az illető karakter hány kör alatt jut el a házhoz. (Természetesen a karakter főjellemzőjének aktuális értékét kell figyelembe venni, ha például vért van rajta, és annak érvényesül az MGT-je, akkor azt le kell vonni a megfelelő főjellemzője értékéből, stb.)

Ez az idő onnan számítandó, ahová a teleport szállította őket, ha közben elmászkáltak a KM belátása szerint éljen további pozitív, illetve negatív módosítókkal.

Amikor a karakterek többsége már benn van az épületben, a sarokban álló óriási, kissé poros homokóra hatalmas robajjal átfordul.

Házikó



Ha jobban körülnéznek, láthatják, hogy az épület belsejét sem kímélte a vulkán kitörése. Itt azért nem tudott mindent elpusztítani; a homokórán kívül épségben maradt még a szoba két átellenes sarkában egy-egy tökéletesen azonos, életnagyságú fémdombormű (az ansinatisok fémbefagyott teste), az ajtóval szemközti falhoz közeli íróasztal is csak megpörkölődött. A könyvespolc sem ment teljesen tönkre, de rajta a könyvek és tekercsek használhatatlanok. Aránylag épségben maradt még az íróasztal előtt fekvő szőnyeg is.

A homokóra fordulását követően nem sokkal hangos csattanással kivágódik az íróasztal egy titkos fiókja, benne egy napló. (Perindor telekinézissel tolta ki a fiókot, úgyhogy most Netrefer jön.)

A kis könyvecske itt-ott égett, szakadozott, lapjai néhol olvashatatlanok (szövegét lásd a mellékletben).

Amint a naplót elolvasták a bejárattal majdnem szemben lévő dombormű rájuk nyitja a szemét, és a kezével int. (Netrefer illúziója az intés. Lezárult egy "kör", most bármelyikük kezdhet.) Majd az íróasztal előtt heverő szőnyeg sarka meglibben, felfedve titkát: alatta csapóajtó található. (Perindor pszi hatása.)

Mivel idefent nem találnak semmi érdekeset, előbb vagy utóbb le fognak menni. Annál is inkább, mivel a naplóból kiderül: nincs túl sok idejük.

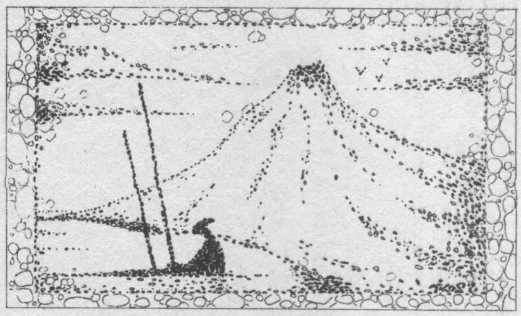
Mozaikterem

Lefelé menet egy nem túlságosan nagy, félköríves termet látnak. A helyiség nagyobb, mint amekkorának látják, a gonosz varázsló illúzió fallal választotta le azt a részt, ahol az élőhalottjai már várják a kalandozókat. (Netrefer lépése ismét lezárja a "kört".) Az élőholtak száma a játékosok számának kétszerese. (Azért nem adjuk meg az élőholtak pontos számát, mivel ha kevesebb karakterrel indul a kaland, akkor a játékosoknak esetleg nem lenne esélyük, ha pedig sokan játszanak, akkor nem jelentene számukra kihívást ez a helyszín. Márpedig egyik eset sem megengedhető, hiszen az a cél, hogy mindenki a lehető legjobban szórakozzon.)

Közben Perindor valakinek telepatikus képet sugároz arról, hogy a terem valójában nagyobb, mint amilyennek tűnik. Idelent elég rosszak a látási viszonyok, félhomály uralkodik.

Ha leértek, az élőholtak rájuk támadnak. Kockadobással válassz ki egy játékost, mindenkire egy-egy élőhalott támad, a többi a kiválasztott játékosra.

Cél a játékos "eszméletlenné verése", hogy a rossz varázsló lelke beleszállhasson. Erre azért volna szüksége, mert így közvetlenebbül befolyásolhatná a történéseket. Ha valaki elveszíti az eszméletét, akkor megszállja valamelyik ansinatis. Netrefernek 60%, Perindornak pedig 40% esélye van arra, hogy a "gazdátlan" testbe juthasson. A toroninak azért nagyobb, mert ő folyamatosan ugrásra készen áll, hogy testet foglalhasson, hisz ez a célja, erre törekszik. De természetesen Perindor sem fog habozni, ha lehetőség kínálkozik arra, hogy aktívan részt vegyen saját megszabadításában. Ha esetleg ketten is elájulnának, mindkét varázsló testhez juthat, és élni is fognak az alkalommal. (Arra az esetre, ha valamelyik - esetleg mindkét - varázsló testhez jutna, a mellékletben az Instrukciók alatt - lásd alább - találhatsz információkat.)



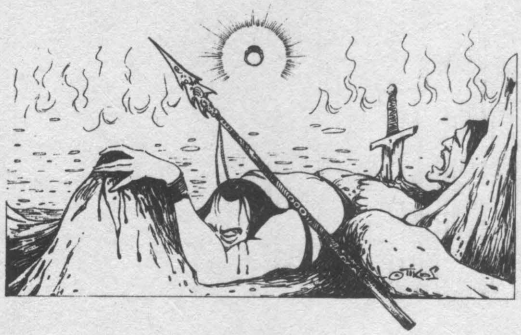
A harc végeztével az illúziófal elenyészik, láthatóvá válik az eddig elleplezett falra rakott mozaik. A sziget kis öblét ábrázolja, vízből felmeredő két árboccal. A teremből egyetlen ajtó vezet tovább, melyet valakik már korábban beszakítottak.

Ettől a ponttól kezdve az események több irányba is fordulhatnak, ezért innen már valóban csak a helyszínek leírását közöljük, és némi instrukcióval szolgálunk egyes esetekhez.

A többi csak a játékosok és a kalandmester fantáziáján múlik.

Dolgozószoba

A következő helység, ahová a beszakadt ajtó nyílik, egy barlangszerű szoba. Eredetileg természetes képződmény lehetett, amelyet szorgos emberi kezek kibővítettek. Meleg sugárzik a szobából. A helyiség kb. 6 láb átmérőjű lehet. Az ajtóval szemközti oldal közelében egy lávapatak szeli keresztül a "padlót". Az egyedüli fényforrás a lávapatak, ezért itt is félhomály uralkodik, és mindent rőtes izzásba von a vöröses fény.



Egy gyűrű lebeg a komótosan hömpölygő láva fölött, a kísérteties megvilágítás hatására szinte élni látszik, olyan érzést keltve, mintha mágikus energiák munkálnának benne. A szobában szanaszét holtak hevernek.

A földön különböző fegyvereket lehet látni, köztük van egy nagyon szép, barbárok által használt bálnavadász szigony. Ajánlatos lejegyezni, hogy a szobában ki hol van, mert ha valaki megfogja a szigonyt, furcsa dolgok történhetnek. A szigony ugyanis egy manarácsponton fekszik, s a túlcsorduló mana hatására varázserőre tett szert. Ha valaki megfogja, ellenállhatatlan késztetést érez arra, hogy a szigonnyal végzett utolsó mozdulatot ő is elvégezze. Ez azt jelenti, hogy megjelenik a szemei előtt egy ellenségnek vélt valami vagy valaki, és döfnie kell teljes erőből előre. Amennyiben valaki előtte áll, a szigonyt beledöfi.

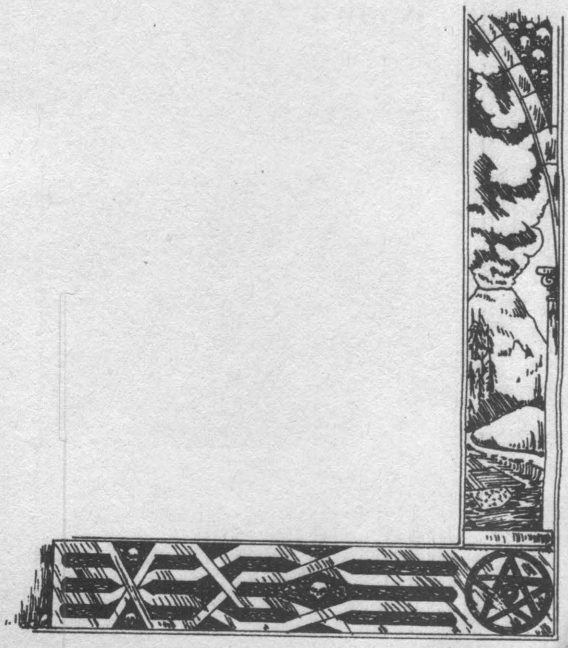
KM! Rajzoltasd le, ki hol áll, milyen helyzetben, hogy pontosan meg tudd határozni, kit érhet a döfés. A szigony értékei - ha valaki a későbbiekben használni szeretné - a következők:

Tám./kör: 1 **KÉ:** 4 **TÉ:** 15 **VÉ:** 10 **Sebz.** 3k10

Ha az egyik kalandozó elköveti azt a hibát, hogy felveszi ezt a szép és hasznos szerszámot, akkor bizony szúrni fog; minden erejével előre. Ez feltétlenül meglepetésnek számít (+30 TÉ)!

Ezt a játékost semmiféleképpen nem sújtják a képzetlen fegyverhasználatból adódó negatív módosítók, még ha egyébként teljességgel járatlan is az ilyen vagy ehhez hasonló fegyverek forgatásában. Arról van ugyanis szó, hogy ő csak megismétli a döfést - még ha teljes átéléssel is -, de az valójában nem az ő mozdulata. Márpedig aki előtte használta, bizony igencsak képzett volt a szigony kezelésében, ennek megfelelően a szúrás szép és hatékony. Amelyik karakter a döfést elkövette - ha megtette valaki egyáltalán -, a nagy mentális sokk miatt 2k10 körig a kábultság módosítóival kénytelen játszani.

Ha valamelyik kalandozó ezek ellenére is magához akarja venni a szigonyt, az már nem tartogat több meglepetést a számára, hacsak azt nem számítjuk annak, hogy ezentúl már közönséges fegyverként működik - mivel az is -, és



amennyiben az illető járatlan ennek, vagy hasonló fegyvernek a forgatásában, rá is vonatkoznak a képzetlen fegyverhasználat módosítói.

Feltehetőleg ez volt a dorani varázsló dolgozószobája, de minden tönkrement az itt folyó harcokban. Hiába kutatnak, nem találnak semmit. A lávapatak fölött lebegő gyűrűben rubin van, ami az amúgy is vörösesen világító láva fényét kísértetiesen szórja szerteszét. Annak ellenére, hogy nagyon veszélyesnek tűnik elvenni a gyűrűt a helyéről, azt minden gond nélkül meg lehet tenni.

A szobából egy titkos ajtó vezet tovább, valaha jobban el lehette rejtve, de a vulkáni tevékenység és az itt is folyó harcok könnyen észrevehetővé tették. Ezért nem jelent semmiféle nehézséget a felfedezése, még a képzetleneknek sem, csak keresni kell.

Folyosó

Sebtiben kivágott keskeny folyosóra nyílik az ajtó. Szélessége egy-másfél, magassága két öl. Itt már semmit sem lehet látni, és nagyon meleg van. Olyannyira, hogy az infralátás is csak nehézkesen és egyáltalán nem megbízhatóan működik, hiszen a levegő és a falak hőmérséklete elég magas ahhoz, hogy az élőlények testhőjét közelítse, sőt meg is haladja. Ezt a járatot a toroni varázsló ásatta nemrég, hogy a testvére holmijához hozzáférjen, annak tudta nélkül. Ha alaposan megnéznek mindent, egy másik titkosajtóra bukkanhatnak (-25% titkosajtó keresésre), ennek leírása alább, az "Üreg" című részben található.

A folyosó 12 láb hosszú, a közepén egy csapda várja a botor kíváncsiskodókat. Aki elöl megy és rálép, annak gyorsaság- és ügyességpróbát kell tennie, ha csak az egyiket is elrontja, sajnos szinte azonnal meghal, mert 20 láb zuhanás után egy kis lávatavacskába esik. Ha mindkettő sikerül neki, akkor kb. 5 lábnyival a padló szintje alatt ki tudja magát ékelni. Amennyiben segítenek neki, megúszhatja 2k6 Sp veszteséggel, de ha nem kap rövid időn belül (10 kör) segítséget, menthetetlenül elveszett. A csapda felfedezése nem könnyű (-15% csapdafelfedezésre), pedig nem más, mint egy vékony falapokkal elfedett szakadék, melyet nagyon jól álcáztak.

A folyosó végén egy zárt ajtót találnak, kinyitása nem okozhat problémát. A zárszerkezet mellett - ha azt alaposan megvizsgálják - a falban találhatnak egy kis kereket, melyet könnyedén el lehet forgatni. Erről a kalandozók nem tudhatják, hogy mire szolgál. Ha úgy döntenek, hogy nem forgatják el, akkor az ajtó kinyitásával egyidőben feltárul a titkos üreg szintén titkos ajtaja - ha eddig nem fedezték még fel -, s egy igen ocsmány élőholt szabadul rájuk, pontosabban a leghátul állóra (leírását lásd a mellékletben).

Akkor juthatnak arra a feltételezésre, hogy kapcsolat van a kis szerkezet és a titkosajtó között, ha felfedezték az üreg titkosajtaját, de nem nyitották ki.

Kamra

A helyiség, melybe az alagút torkollott a toroni testvér titkos kis kamrája. Két élőholt mélyítette a számára, suttyomban. Ők most ott hevernek a poros, remegő padlón. Maga a szoba 6 lépés átmérőjű, nincs világítása, és szinte semmi sincs benne. Egy szék és egy rozoga írópult minden berendezése, ám talán érdemes megjegyezni, hogy mindkét varázsló botja is itt található. A botok jól megkülönböztethetők.

Egyikük világosbarna, 180 cm magas, vasalt végű, vékony, ám mégis erős. Mind a vasalásán, mind a fáján egyszerű ornamentika látható.

A másik rövidebb, 160 cm magas, sötétbarna, vaskosabb szerszám. Tökéletesen sima, csupán a vége vastagszik dudorrá, ez a vége varjúfejre emlékeztet.

KM! Hogy melyik bot melyik varázslóé, azt döntsd el te, ha a csapat külső jelekből óhajt messzemenő következtetéseket levonni, bátran nevezd ki a varjúfejeset Perindor botjának. Természetesen ezt még az előtt meg kell tenned, hogy a karakterek megtalálnák a varázslók "mesterségének címereit".

Noha mindkettő távol volt gazdája testétől, a varázslók mégsem gyengültek meg, hiszen a falakba zártan mindketten a botjaik közelében lehettek.

Alaposan körülnézve egy másik ajtót is észrevesznek, amelyet néhány re-

tesszel zártak be. Ez az ajtó abba a terembe vezet, ahol a mozaik található. Ezt kintről igen jól elrejtették (-75% titkosajtó keresésre).

A cselekedeteiktől függően Perindor - a képességeihez mérten - át fogja rendezni a mozaikot. Ha eddig jó irányba haladtak, vidám színeket vet a képre, s láthatóvá teszi a két árbochoz tartozó barbár halászhajót is, amely az első nagyobb kitörés során került víz alá, ám most egy kisebb földpadon fekszik az öböl közepén. Ha (szerinte) rossz irányba indultak, haragos felhőket, vihart és vöröslő vulkánt láttat velük. Ez se nem illúzió, se nem pszi, egyszerűen hatalma van a mozaik felett.

Üreg

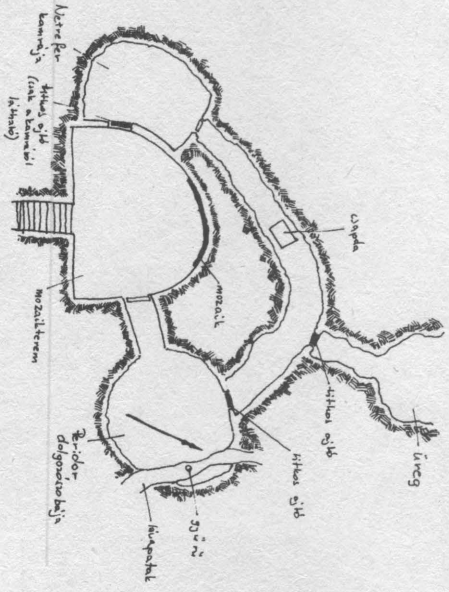
Atikos üreg egy félig mesterséges terem, aminek alja lesüllyedt egy korábbi földrengés alkalmával. Ide van (volt) bezárva egy igen csúf kinézetű és veszélyes élőholt, kimenni nem tud(ott), lévén sokkal nagyobb és ügyetlenebb annál, hogy a földcsuszamláson leereszkedhessen. Az is lehet, hogy nem akart kimenni innen, mindenesetre élőhalott létére igen aktívnak, harciasnak látszik, bizonyos, hogy őrült (leírását lásd a mellékletben).

Amikor a csapat ideáig elér, kisebb földrengés rázza meg a szigetet.

Végjáték

Most, hogy már valószínűleg minden szükséges tárgyat összeszedtek a kalandozók a varázslat megtöréséhez, végre megtörténhet a procedúra. A varázslótestvérek még most is versengeni próbálnak a karakterek "kegyeiért", pontosabban szólva azért, hogy őt szabadítsák meg a szörnyű csapástól. Az eddig történt események fényében próbálnak meg cselekedni. A játékosok által megszerzett információktól függően alakítják taktikájukat, és az is befolyásolja cselekedeteiket, hogy a falban tartózkodnak vagy esetleg valamelyik kalandozó testében. No persze azt is figyelembe veszik - nem is utolsó szempontként -, hogy a másik mit tesz vagy mire készül. Ezekre a korábbiakhoz hasonlóan nem tudunk egyértelmű mintát adni, de a játékos és nem játékos karakterek adatai, tudása, valamint az eddigi történések egyértelművé teszik, hogy milyen lépéseket kell tenni a siker érdekében. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy valamelyik varázslót ki kell szabadítani a kalandozóknak, ha el akarják hagyni a szigetet, mielőtt még késő lenne. Csakhogy nem mindegy, melyiket.

A dologban az az érdekes, hogy bármelyik varázslót próbálják is megszabadítani, amennyiben sikerrel járnak, a varázslat megtörik és a másik varázsló is néhány rövid - de nagyon fontos - perccel később szabad lesz. Az a dombormű, amelyiknek a kezébe adják a botját, és ujjára felhúzzák a gyűrűt, azonnal éledezni kezd, a fémburok ellágyul, lassan megmozdul a test, kb. egy perc elteltével kilép a varázsló, a testét eddig fogva tartó fémtábla eltűnik a semmiben. Néhány - 8-10 - perc elteltével a másik fémburok is "életre kel", és a kicsivel korábban megmentett varázsló hasonmása is kiszabadul börtönéből, azonos jelenségek kíséretében. Miután a varázsló teste és lelke újra egybeforrt, még néhány percig kissé kába és zavart lesz. Ez megnyilvánul a viselkedésében is, de azért végzetesen nem befolyásolja a dolgok menetét. Végre ismét cselekvőképes és - kábultsága ellenére is - pontosan tudja, hogy mit akar. Ám, mint már korábban említettük, képességei teljes visszatértére még legalább egy órát várhat, addig kénytelen beérni azzal a néhány trükkel, amit eddig is - ansinatisként is - tudott használni.



Mindkét varázsló esetében a fent vázolttal azonos módon fog végbemenni az újjáéledés, ilyen szempontból tehát mindegy, hogy melyiküket szabadítják ki - elsőnek. Az ikerpár másik tagja is a megszólalásig hasonló élményeket fog átélni, csak néhány perc csúszással.

Hogy a kalandozó csapat melyik varázslót akarja megmenteni, az a karakterek jellemétől, motivációitól és a játékban megszerzett információktól függ. Az persze más kérdés, hogy azt a személyt sikerül-e - elsőnek - megszabadítani, akit szerettek volna.

Tehát a társaságnak fel kell ismét mennie az épület "földszintjére", abba a

helyiségbe, ahol a fémdomborművek állnak. Ha netalán a játék hevében időérzékük cserbenhagyta volna őket, most pontosan megállapíthatják a homokóra segítségével, hogy mennyi idejük van még hátra. Itt a botot és a gyűrűt kell a helyére illeszteni. Ha ezt megtették, és nem történik semmi, akkor valószínűleg rossz botot adtak a "szobor" kezébe. Mivel csak egy gyűrű van, kizárólag ezt a mozzanatot ronthatták el. Ebben az esetben sincs sok gond: vagy kicserélik a varázslóbotot, vagy a rubinköves gyűrűvel együtt átviszik a másik domborműhöz, és ott próbálnak szerencsét. Előbb-utóbb sikerrel fognak járni.

Ez után a csomópont után ismét többféle irányt vehetnek az események, ezért a továbbiakban a kaland végkifejletének lehetséges variációit taglaljuk.



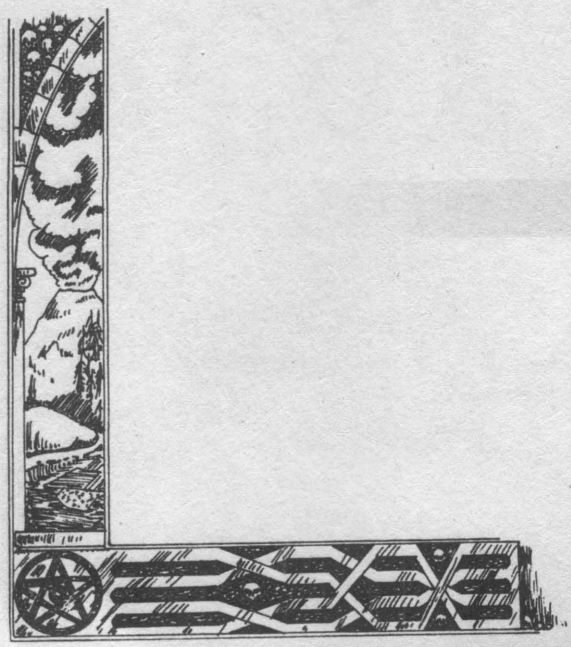
1.

Ha Perindort szabadították ki, köszönetet mond a kalandozóknak a fáradozásaikért, hálája jeleként mindent megtesz annak érdekében, hogy a karakterek kikerüljenek az idő és a vulkán szorításából. A dorani varázsló arra ösztökéli őket, hogy siessenek, ahogy csak tudnak, abba az öbölbe, amit a mozaik ábrázol, és ami innen a ház ablakából is látszik. Azt állítja, hogy a barbárok halászbárkája kiemelkedett a vízből, mi több, használható, a hajó csak arra vár, hogy a kalandozók messzire vigyék innen, és a távolból szemlélhessék, mikor a tűzhányó mindent elsöprő rohamot indít a sziget ellen. Perindor elárulja nekik, hogy az öbölbe csak úgy juthatnak el, ha ismét lemennek a föld alatti járatokba. Ott az egyik üreg - amit átkozott testvére vájatott - padlója egy tárnába omlott, ezen keresztül a leggyorsabb és a legbiztosabb a menekülés útja. Megnevezi az üreget is, ez a titkos üreg, amelyiknek titkosajtaja mögött a félőrült élőhalott lapult. Ő semmi esetre sem tart velük, mondván, hogy még le kell számolnia testvérével. Ehhez makacsul ragaszkodik, nem hajlandó még az alsó szintre sem lekísérni őket.

Ha lemennek a csapóajtón, akkor láthatják, hogy a mozaikon a barbár bárka teljesen kiemelkedett a vízből. Ez a valóságban is megtörtént, részben a tűzhányónak és a földmozgásoknak, részben pedig Perindor apró közreműködésének köszönhetően. Folytatva útjukat visszajutnak a csapdákat rejtő folyosóra, ahonnan a titkos üreget tudják megközelíteni. A helyiség alja valóban leomlott, ahogy azt a dorani mondta nekik, alatta egy tárna húzódik, amiben ha körülnéznek, egy csillét találnak. Még egészen jó állapotban van, meg lehet kísérelni rajta a kijutást a tárnából. Meg is kell próbálniuk, mivel már nem lehet sok idejük hátra. A csillét szerencsére a földrengések nem dobták le a sínről, így a kb. 15%-os lejtőn megindíthatják a kocsit, hogy végre kiérjenek a szabadba. A tárna vége az előző földcsuszamlás során a tengerbe omlott, így egy látványos és ijesztő repülés végén a tengerben vagy a parton landolnak, attól függően, hogy mekkora kezdősebességet adtak a csillének induláskor, illetve hogy ki, milyen messze repül az ideiglenes utazó-alkalmatosságból.

A bárkán található öt pár evezőből kettő eltörött, de a maradék három használhatónak látszik. Még szerencse, hogy a hajó elég kicsi, így remélhetőleg megbirkóznak majd a vízrebocsátásával, a vitorlázat ugyanis teljességgel használhatatlan. Perindor azt is elintézte, hogy ne nagyon kelljen bajlódniuk a víz kimeregetésével, akár azonnal a vízretolhatják a hínártól nyálkás vízialkalmatosságot.

Időközben azonban Netrefernek köszönhetően "életre kelt" a hajó "sámánja", aki életében sem volt valami jó mágiahasználó - a kisebb szelekkel azért néha elbírt -, halálában pedig egyáltalán nem képes varázsolni, viszont talán a legkülönb harcos volt a hajón és a falujában is. Rajta kívül még két másik halott barbár is mozgolódik. Valószínűleg csak akkor veszik észre őket a kalandozók, amikor már kifelé eveznek az öbölből, addig egy ponyva alatt rejtőzködnek. Ha indulás előtt átkutatják a kis bárkát, természetesen rábukkanhatnak az élőhalottakra. Ez utóbbira ezért kevés az esély, mivel a föld mozog, és a vulkán is igen virgoncnak tűnik. Az hogy mennyire katasztrofális a helyzet, attól függ, hogy rövidke idejükből - a négy órából - *mennyi maradt még* hátra. Ha már kevés, akkor a vulkán kitör, izzó szikladarabok csapódnak mellettük a vízbe, a föld reng, hatalmas gázbuborékok buggyannak fel a háborgó tengerből.

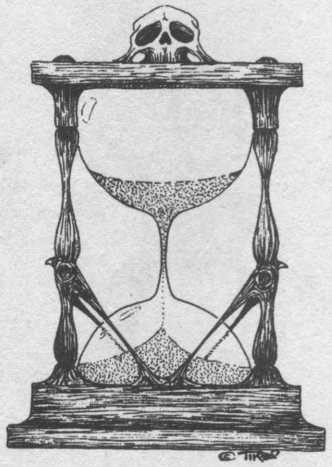


Ha jobban sikerült beosztani az idejüket, a helyzet nem ilyen csúf, de valahonnan messziről, a nyílt tengerről még látni fogják, amint a természet káprázatos tűzijáték látványával ajándékozza meg őket.

2.

Ha Netrefert szabadítják ki, az némileg hátráltatja majd menekülésüket az egyre fenyegetőbben morajló és rázkódó szigetről. A toroni mindenekelőtt azon lesz, hogy egy - esetleg két - kalandozót feláldozzon, mivel botja lelkekkel táplálkozik, és azt reméli, hogy annak segítségével gyorsabban regenerálódik, képességei hamarabb visszatérnek. Nem alaptalanul véli így, ugyanis ha sikerül a karakterek közül valakit feláldoznia, akkor visszatérnek mentális képességei, azaz pszi diszciplínák használatára lesz képes. Ha két kalandozó lelkével is meg tudja örvendeztetni kedvenc botját, akkor néhány perc alatt teljesen visszanyeri eredeti formáját és minden képességét, tehát varázsolni is újra tud majd, és nem csak az Élőholt parancsnoklásra és Illúzió keltésére lesz képes, hanem mindenre, amit ansinatissá válása előtt tudott. Az áldozat úgy megy végbe, hogy a kiszemelt szerencsétlen testén bárhol erősen vérző sebet kell ejteni, majd a kifolyó vérbe kell mártani a botot. A lélek azonnal kiszakad szegény párából. Persze mindezzel csak akkor próbálkozik, ha úgy ítéli meg a helyzetet, hogy az igen szűkösre szabott időből még erre is futja.

Egyébként nem akar időzni a szigeten, minden erejével, ügyességével és fortélyával azon lesz, hogy elmeneküljön. A kalandozókat megpróbálja fel- és kihasználni mind a menekülésre, de ha úgy alakul, akkor az áldozat bemutatására is - ha azok még nem jöttek rá, hogy ő a gonosz, ez akár sikerülhet is neki. A menekülési tervében másnak nincs hely, egyedül próbál meg kijutni a szigetről, de ha másként nem megy, akkor társakat is megtűr maga mellett, a társak problémáját majd megoldja később (valószínűleg feláldozza őket). Amikor megérzi, hogy testvére is lassan visszatér az életbe, még sürgősebbé válik számára a távozás. Semmiképp nem akarja megvárni amíg bátyja is kiszabadul, nem óhajt találkozni Perindorral, kivéve ha sikerült két embert feláldozni, és tökéletesen uralja mágiáját. A menekülésre nem tudni, milyen tervet próbál meg kieszelni, de minden erejével azon lesz, hogy elhagyja a szigetet.



Itt kell még megemlítenünk azt is, hogy egyik varázsló sem tudja, hogy ha kiszabadul, akkor a testvére rabsága is a végéhez közeledik, illetve ha a másikat szabadítják ki, akkor nemsokára ő is sorra kerül. Viszont amint a falban rekedt testvére béklyói engedni kezdenek, azt azonnal megérzi. Ez saját szabadságának első pillanatai után néhány perccel - 4-5 - be is következik. Ha a rabságban maradt varázsló egy karakter testében van, akkor a kalandozó hamarabb észre fogja venni a változást, mint a már szabadon mozgó testvér. Ennek magyarázata egyszerű: most szorosabb a kapcsolata a varázslóval, és érzi, amint elhagyja az őt megszálló lélek.

Ezért akar Perindor mindenáron itt maradni, nehogy öccse valahogy megmeneküljön, és ezért akar Netrefer mielőbb távozni, nehogy találkoznia kelljen bátyjával.

Ha netalán a toronit menekítik ki, a játékosok még akkor is sikerrel befejezhetik a kalandot. Persze nekik az lett volna a kedvezőbb, ha a doranit szabadítják ki, és akkor az amulettek sem fáradtak volna hiába.

Ha mégis Netreferre esett a választásuk, akkor úgy oldhatják meg a feladatot, ha a toroni varázslót valamiképp legyűrik, esetleg megölik. A varázsló ikerpár gonoszabbik fele ugyanis az elveszejtésükre törekszik, még ha időlegesen más színben is tünteti fel magát. Egyetlen célja, hogy a játékosokat kihasználja.

Tehát mindkét verzió esetén eljuthatnak arra a pontra, amikor menekülőre fogják a dolgot - kénytelenek lesznek, mivel a sziget rövidesen elpusztul -, és elindulnak valami kiutat keresni, bár meg kell vallani a környezet nem kecsegtet valami sok reménnyel. De ha sikerül legyőzniük Netrefert - és Perindor is életben marad - és még maradt idejük, akkor a dorani varázsló a földmozgások segítségével kiemeli a hajót a vízből. Ekkor elmenekülhetnek a szigetről.

Instrukciók

Ha a **Netrefer** próbálkozásai ellenére nem ájul el a házban egyetlen karakter sem, akkor nem kell azzal foglalkozni, mit tesznek a játékosok bőrébe bújt ansinatisok. Ekkor a két varázsló a már vázolt módon tudja irányítani, befolyásolni a játékosokat, ez mindig az adott helyzettől függ. Netrefer, amint lehet, megpróbálja valamelyik játékost eszméletlenné tenni, esetleg valamilyen illúzióval a többiek előtt másnak feltüntetni, mint amilyen a valóságban, evvel támadásra bírni a többieket. Perindor természetesen pszi útján küldött képekkel, görgő kavicsokkal, stb. próbálja figyelmeztetni őket.

Ha az első támadás nem járt sikerrel, a dolgozószobában heverő holtak (a csapat létszámának függvényében max. 6), Netrefer parancsára felmásznak a terem mennyezetére, s onnan támadnak. Valószínűleg ledöntik a lábáról azt, akire ráesnek. Persze továbbra is lehetőleg a leggyengébbre támadnak. Az élőholtak számát tekintve itt ugyanazt mondhatjuk el, amit a Mozaikterem című részben már említettünk: annak érdekében, hogy a lehető legjobb szórakozást nyújtsa a játék, némi engedményt kell tennünk, vagyis valamelyest a csapat létszámához kell igazítanunk az ellenfelek számát.



A kamrában két élőhalott lehet, ezek is rájuk rontanak, hogy gazdájuknak testet szerezzenek. Ha még ekkorra sem járnak sikerrel Netrefer akciói, a "rossz fiú" illúzióval láthatatlanná teszi ellenfele botját, mire ő természetesen a KÉT bot képével fog üzenni az általa arra alkalmasnak tartott személynek. A botok pedig a megfelelő sötét vagy világos aurát fogják sugározni. Ha mindkét botot elviszik, a dombormüveknél újabb illúziók és pszi képek várhatják a játékosokat, a KM belátása szerint.

Ha Netrefer jut testhez, természetesen az adott játékosra kell bízni a további szerepeltetését, de néhány dologra fel kell hívni a figyelmét. Ismerni fogja az összes helyiséget és a csapdákat is, de csak egyetlen cél lebeg a szeme előtt: megszerezni a saját botját és a gyűrűt, és életre kelteni a testét. Mindezt persze úgy, hogy ne keltsen gyanút a többiekben. Perindor pedig szerény eszközeivel próbál meg változtatni a dolgokon. Képeket villant fel arról, hogy a másik hazudik (pl. két nyelv egy szájban, stb.), hogy a társuk már nem az, aki volt (pl. a dombormű feje a megszállt játékosé helyett, stb.). Ne feledjük persze, hogy mindezekre van válaszlépési lehetősége a másiknak is. Megölni mindenesetre vagy bármiféle kárt okozni a játékosnak Perindor nem akar. Nem szabad ugyanakkor elfeledkeznie a játékosnak sem arról, hogy mivel csak az imént tért magához az ájulásból, nem egészen fitt.



Külön kell megemlíteni, hogy akármelyik ansinatis is jut testhez, nem túl valószínű, hogy bármelyikük is elárulja a titkát, hiszen nem lehet abban biztos, hogy hinni fognak neki, ám arra mérget vehet, hogy az ellenfele megpróbálja ellehetetleníteni, illetve rossz színben feltűntetni a többi játékos előtt. Óvatosan kell bánnia a szavakkal, mert nem ritka az olyan ember, aki ha egy pár óra múlva felrobbanó szigeten ül, nem sokat gondolkodik, mert jobbára ideges.

Ha a sziget varázslója, azaz Perindor jut testhez, akkor az illető játékost kell elővenni és megbeszélni vele a teendőket. Ebben az esetben is figyelembe kell venni azokat a körülményeket, amelyeket fentebb, a másik varázsló testhez jutása esetében már vázoltunk.

Ő nem tud minden helyiségről, a titkos üregről, illetve a csapdákról sejtelme sincs. Tud viszont a rejtett kamra titkos ajtajáról, mivel azonban tisztában van vele, hogy igen kevés idő áll a rendelkezésükre, nem pazarolja az erejét a leleplezésére, inkább a könnyebb utat választja. Feltehetően ő sem fedi fel kilétét a parti előtt, sőt tartania kell tőle, hogy testvére az illúzióival, ahol csak

teheti, ellenére lesz, sőt el is akarja majd pusztítani. A játékos úgy mászik majd ki ebből a szituációból, ahogy tud. Ezenkívül figyelembe kell venni a végjáték-nál leírtakat is.

Ha mindketten testhez jutnak, tökéletesen a játékosokra bízhatjuk a dolgokat, tegyenek belátásuk szerint. Általános megjegyzés az ansinatisokkal kapcsolatban, hogy emberi testben is csak a már leírt tulajdonságaikat alkalmazhatják, harcban átengedik a testnek a szerepet, ami annyit tesz, hogy a játékos eredeti karakterének minden harcértékéhez -5 járul, ha egy varázshasználó testébe bújt, akkor annak mágiái 3 szegmenssel később jönnek létre.

A manatúlcsordulásról

Míg a sziget varázslója (Perindor) csupán azzal kísérletezett, miként lehetne a tűzvarázslókhoz hasonlatosan a vulkánok managócpontjait minél hatékonyabban kiaknázni, addig testvére alaposan belekontárkodott a munkájába. Részben neki köszönhető, hogy a vulkáni tevékenység abnormális módon felerősödött, s hogy a manaháló jelenlegi formájában képtelen elvezetni a túlcsordulást. Ezért van az, hogy a mágia ennek a gócpontnak a közelében (egy mérföldes körzetben) hajlamos másként viselkedni, mint az megszokott.

A KM feladata, hogy meghatározza, a varázslatok miként, milyen formában jönnek létre. Valószínű, hogy egyes varázslatokat kevesebb mágikus energiával is létrehozhatók, de az is lehet, hogy csak a játékosok fogják manapontjaikat gyorsabban visszanyerni. És bizony gyakran előfordul az is, hogy a varázslatok elszabadulnak, és egészen sajátos módon viselkednek. Mindössze 30% az esély arra, hogy a varázslatok úgy, akkor és ott hatnak, ahogy azt elvárnánk és megszoktuk tőlük. Minden egyéb esetben a KM-re hárul a feladat, hogy hatásukat a csapat számára leírja. Az ilyen a helyeken a mágia nem kiszámítható, nem biztonságos. Megeshet, hogy a varázslat célja, célterülete változik meg. Olyan esetet is feljegyeztek már, amikor a varázslat erőssége lett más, mint amilyennek létrehozója szánta. A ritka esetek közé tartozik, de azért előfordulhat, hogy a varázslat nem olyan formában jön létre, ahogyan kellene.

Így lehetséges, hogy egy Parancs varázs nem csak egyetlen személyt érint, hanem egy adott területen belül mindenkire hat, vagy egy ártatlan kis Lángteremtés percek alatt porig égessen egy falut, esetleg egy Élelemteremtés során az étel az illető valamelyik testrészéből teremtődik meg. A varázshasználók ilyen területeken egyszerűen megzavarodnak, no nem a közvetlenül felhalmozódott mana miatt, hanem azért, mert úgy érezhetik, egyetlen támaszuk, legjobb barátjuk, a mágia cserbenhagyta őket. Előfordulhat az is, hogy nem egyszerűen csak cserbenhagy valakit a mágia, hanem egyenesen maga válik annak célpontjává, ennek a lehetősége 10%.

Perindor naplója

... hol lehetne felállítani. Igazat kell nekik adnom, mégiscsak jobban értenek az ilyen dolgokhoz, mint én. Még mindig félnek tőlem, de nagyon szeretném, ha ez a későbbiekben tiszteletté változna. Nem szenvedhetném, ha semmibe vennének, és levegőnek néznének, de ettől nem kell tartanom. Én vagyok a vezetőjük és a nevem bűvige az ilyen szerencsétlenek körében. Ők tehát megmaradnak a telep építésénél, én pedig minden energiámat a tűzhányónak szentelhetem. Tisztes egyezség. Azt hiszem, szeretnek majd itt lenni. Beletörődtek a sorsukba. Tisztes barmok, mi mást is akarhatnak, mint élni kedvük szerint. Nem akarok hízelegni magamnak, de álmukban sem gondolhattak volna jobb védelmezőre. A szemükben ugyan látom néha a vak félelmet, amit a füstölgő hegy látványa kelt bennük, de szólni egy szót sem szólnak. Ne is merjenek!

Régóta nem nyúltam már hozzád, becses feljegyzésem, de történt egy s más, ami arra késztetett, hogy ide is átírjak bizonyos dolgokat. A kísérleteimről most semmit, azt más pergamenek őrzik, de már közel a cél. A mai nap reggelén, mint a villám vágott belém a felismerés: nem sikerült mindent felégetnem magam mögött. Hiába a térkép, amit Doranban találtam - továbbra sem hiszem, hogy más ismerné ezt a vi-

déket - hiába szakítottam meg a kapcsolatot mindenkivel. A gyűrűről megfeledkeztem. Az alapján rám találhat, aki ért hozzá. Remélem még mindig Netrefernél van. Talán benne megbízhatom. De nem ez az egyetlen, amiről írni akartam. A telepről azt a hírt hozták, hogy barbár bálnavadászokat láttak. Igaz, hogy messze a szigettől, de nem eléggé messze. Meg kell tennem a megfelelő óvintézkedéseket.

(...)

Már kezdtem azt hinni, hogy soha nem kell elővennem ezeket az irományokat, de ma olyan dolgok történtek, amelyek ide kívánkoznak. Netrefer megtalált! Nem is várhattam mást a testvéremtől. Megváltozott, de hogy miben, azt most nem tudnám megmondani. Egyelőre nagyobb az örömöm annál, semhogy ezen gondolkodjak. Megyek, iszunk valamit a viszontlátás örömére.

Átok! Az ikertestvérem elárult! Súlyos szavak ezek, de le kell írjam őket. Nem elég, hogy tevékenységével felborította minden eddigi kísérletemet, de mikor a szemére vetettem, nevetve vágta a képembe shuluri mesterei becsmérlő szavait. El kell készítsem a kis amuletteket, hogy végszükségben segítséget hívhassak!

A dolgok túlmentek már minden olyan határon, amit én eleddig elképzelhetőnek tartottam. Barbárok prédálták fel a telepet, s mindenkit elpusztítottak. Egy darabig azt hittem, Netrefer minket segít, de az ostrom második napján megbizonyosodtam róla, hogy az élőholtak az ő befolyása alatt állnak. Látnom kellett, milyen iszonyatosan sötét eszköz a botja. Csak a jó öreg gianagi Tereffin tekercse segíthet. Jól tudom, hogy ezzel ÉN IS testetlenné kárhozom, talán örökre a falak közé zárva, de sebesülésem nem hagy más megoldást. Az amuletteket elküldtem, bíznom kell az istenek segedelmében. A botom és az az átkozott gyűrű mindent megváltoztathat. Ebben kell reménykedjek. Az élőholtak az ajtót feszegetik. Porrá zúzom őket, azután jöhet Netrefer. A vulkán tombol. Netrefer haláli mosollyal rakta elém a homokóráját. Azt nevette a képembe, ha átfordul, a szigetnek már csak négy órája van hátra. Nem szóltam semmit. Túl gyönge voltam, ő pedig a feketemágiájával elpusztíthatott volna. Szerintem élvezi, ha kínoz. A tekercs az egyetlen lehetőségem. Remélem, az amulettek elvégzik a dolgukat ...

A nem-játékos karaktereknél feltüntetett értékekben már beleszámoltuk valamennyi módosítót, így azok közvetlenül felhasználhatók a kaland során.

A történetben szereplő NJK-k leírása

Netrefer

10. szintű, ember, varázsló

A toroni varázsló magas szikár ember, szőke hajába, alig észrevehetően már itt-ott ősz tincsek vegyülnek. Nyúlánk arcára barázdákat szántott az idő, mélyen ülő szemei viszont még ma is fiatalosan csillognak. Új hazájában sok ismerettel gazdagította tudását. Bár nem nevezhető boszorkánymesternek, az ő mágiájukból is elsajátított néhány tételt, közöttük a nekromanciát. A szigetre érkezése után módszeresen hozzákezdett testvére művének tönkretételéhez, néhány telepesből élőholtat készített, hogy azok vájják ki földalatti járatait. Majd a barbár halászokat térítette el, hogy befejezze, amit elkezdett. Amíg a telepesek és a halászok egymást irtották, ő élőholtakat teremtett, és azokat életerővel ruházta fel. Ténykedésének eredményekét most itt ragadt - teste a házban, lelke a falban - egy kitörni készülő vulkán tövében.

Közelharcba semmiképp nem bocsátkozik, kizárólag mágiája védelmére hagyatkozik. Ha nem tudja visszaszerezni képességeit, akkor szinte elveszett.

Ha egy lelket tud áldozni botjának, akkor a Kyr metódus szerint fog pszit használni. (Statikus pajzsai megmaradtak, sőt Ypontjai is megvannak, csak eddig nem tudta használni azokat.) Továbbá azokat a varázslatokat is képes lesz végrehajtani, amiket ansinatisként tudott.

Ha két lelket is tud áldozni botjának, akkor teljes értékű varázslóként funkcionál, továbbá a boszorkánymesteri mágiából a nekromanciát lesz képes alkalmazni.

Jellem: Halál	**Ép:** 7	**Ψp:** 67
Vallás: Tharr	**Fp:** 41	**Mentális ME:** 73
SFÉ: -	**Mp:** 100	**Asztrális ME:** 70

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	-
KÉ	19
TÉ	33
VÉ/Táv.	85
CÉ	10
Sebz.	-

Perindor mind megjelenésében, mind értékeiben csaknem azonos Netreferrel.

A halálontúli telepesek

élőholtak



A toroni varázsló, szinte megérkezése pillanatától "gyártani" kezdte az élőhalottakat. S mivel a szigeten nem nagyon találni más élőlényt, ezt csak szegény telepesek rovására tehette. Már ekkor feltűnt neki, hogy a varázslatokkal nincs minden rendben, ugyanis teremtményei erősebbek lettek, mint amilyennek szánta őket, különösen az egyik élőholt képességei lepték meg (lásd alább). Nem sokat kesergett azonban a dolgon, inkább örült, hogy ez a "kincsesbánya" nemsokára csak az övé lesz.

A legkülönfélébb módokon néznek ki. Minthogy csak nemrégiben hunytak el, az enyészet jelei még nem ütköztek ki rajtuk, viszont a harc során szerzett, olykor halálos sérülések nyomai ott éktelenkednek valamennyiükön.

A (max.) tizenkét halálontúli telepes értékei megegyeznek az Ép-iket kivéve. Heten 8 Ép-vel, öten pedig 11 Ép-vel rendelkeznek. Kettő közülük a toroni varázsló rejtett kamrájában van, ott ahol a varázslók botjai találhatók, a többi pedig az első két földalatti helyiségben várja a kalandozókat. Ha harcra kerül a sor, mindenféle fegyvernek is alkalmas használati tárggyal támadnak (fejsze, balta, óriási konyhakés, stb.), mivel valódi fegyver kevés akad a szigeten. Ezek sebzése azonos.

Az élőholtak az Af Kínokozás szabályai szerint sebeznek: a kidobott sebzés másfélszeresével kell számolni, de túlütésnél csak 2 csúszhat át Ép-be.

Ha fegyvereiket elveszítik, pusztakézzel rontanak a kalandozókra, ekkor azonban normálisan sebeznek, nem érvényesül a kínokozásra vonatkozó kitétel.

Jellem: Halál	**Ép:** 8/11	**Ψp:** -
Vallás: -	**Fp:** -	**Mentális ME:** -
SFÉ: -	**Mp:** -	**Asztrális ME:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	fegyver
Tám./kör	1	1
KÉ	21	25
TÉ	67	75
VÉ/Táv.	92	100
CÉ	-	-
Sebz.	1k6+1	1k6+3

Barbár halászok

élőholtak

Amikor a szerencsétlen barbár hajósok, a rájuk gyakorolt mágiának engedelmeskedve, a sziget felé vették az irányt, már meg volt pecsételve a sorsuk. Kevesen voltak, kis hajójukkal véletlenül tévedtek a vidékre, ilyen messzire saját szigeteiktől még soha nem jártak. Netrefer azonban nem kímélt senkit, sőt még holtukban sem hagyta nyugton őket.

A szigetlakóknál valamivel életerősebbek. Tízen (max.) vannak, közülük ketten (és még a sámán) a hajón, a többiek pedig a mozaikteremben és a dol-

gozószobában várják a kalandozókat. Heten 13 Ép-vel, hárman pedig 16 Ép-vel rendelkeznek.

Az értékeikre, harci stílusukra, stb. ugyanaz vonatkozik, mint amit már a telepeseknél is említettünk. Néhány különbség azért van: náluk sem nagyon akad fegyver, de másféle használati tárgyaik vannak (bálnabelező, csontozó kés, stb.).

Jellem: Halál **Ép:** 13/16 **Ψp:** -
Vallás: - **Fp:** - **Mentális ME:** -
SFÉ: - **Mp:** - **Asztrális ME:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	fegyver
Tám./kör	1	1
KÉ	21	25
TÉ	67	75
VÉ/Táv.	92	100
CÉ	-	-
Sebz.	1k6+1	1k6+3

Egy különösen jól sikerült élőholt telepes

halálontúli

Az egyik barbár telepes hullájából teremtette Netrefer. Ő maga lepődött meg a legjobban, amikor megtapasztalta, hogy milyen furcsa szerzetet hívott "életre". Már kinézetre sem olyan, mint társai, mozgásából több dinamizmus árad, alkata és vonásai eltorzultak. Úgy néz ki, mintha megőrült volna, már ha lehet ilyesmit mondani egy élőholtra. Még a toroni is csak nehezen tud neki parancsolni, részben ezért is zárta be a titkos üregbe. De nem is az a legfurcsább benne, hogy őrültnek hat, hanem az, hogy tűzkitörés létrehozására képes. Ha harcol, minden második körben hozhat létre egy kitörést, melynek erősítése 7 E, sebzése a kitörés centrumában 7k6 sp, lábanként 1k6-tal csökken. Közelharcban karmait használja, ha azzal sebet ejt, akkor rövid ideig ható, de gyors hatású hullamérget juttat áldozata vérébe. A méreg negyedik szintű, hatása: rosszullét/semmi.



Jellem: Káosz, Halál **Ép:** 30 **Ψp:** -
Vallás: - **Fp:** - **Mentális ME:** -
SFÉ: - **Mp:** - **Asztrális ME:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tűzkitörés
Tám./kör	2	két körönként egy
KÉ	30	-
TÉ	90	-
VÉ/Táv.	100	max. 7 láb
CÉ	-	
Sebz.	1k6+2 + a méreg	max. 7k6

Netrefer másik legerősebb élőholtja a barbár halászok sámánja. Erejét persze nem kizárólag a gonosz mágusnak köszönheti, nagyban hozzájárult az abnormálisan sok mana, valamint az, hogy életében is igen erős volt, és még emellett jó harcos is. Nagydarab, széles csontú fickó, akit eléggé megviselt ugyan a halál, de így is elég - vagy így még inkább - félelmetes. Ruházatát nem lehet igazán azonosítani, sőt bőre - melyet egykor hegtetoválások

díszíthettek - is alaposan meg van tépázva. Ő is a hajón várakozik, két társával egyetemben.

Ha úgy hozza a sors, pusztakézzel is támad, de amíg teheti, hatalmas fegyverét használja, mely leginkább valamiféle bozótvágó késre emlékeztet, amit egy óriás számára készítettek. Vagy a halászathoz szükséges elengedhetetlenül egy ilyen szerszám, vagy a sámán ezzel őrizte meg társai előtt "varázstudománya" tekintélyét.

Barbár sámán
élőholt

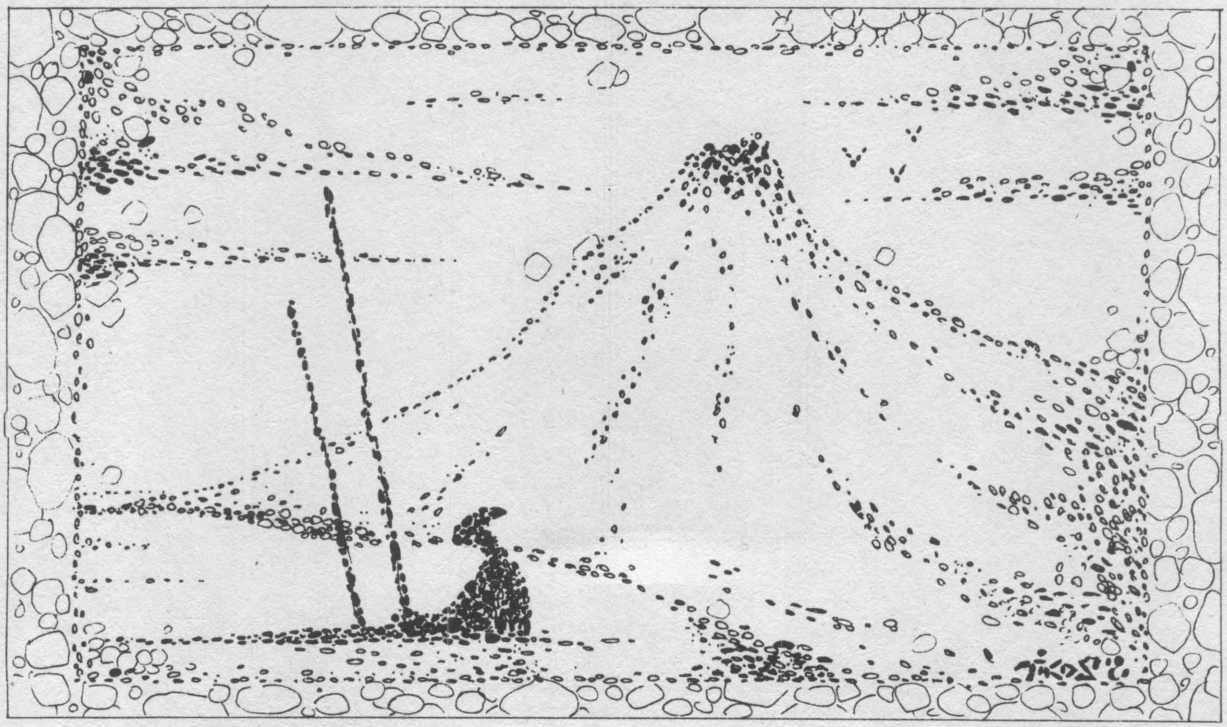


Jellem: Halál
Vallás: -
SFÉ: -

Ép: 23
Fp: -
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: -
Asztrális ME: -

Harcértékek	**alap**	**fegyver**
Tám./kör:	1	1
KÉ:	34	38
TÉ:	92	100
VÉ/Táv.:	112	120
CÉ:	-	-
Sebz.:	1k6+3	2k6+3



ÁRNYÉKHÁBORÚ

5-7. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: GORVIK

Ezt a modult *elsősorban azoknak ajánljuk, akik kedvelik az akciójeleneteket is tartalmazó, de elsősorban intrikára épülő, "nyomozós" történeteket. Lejátszásához legalább két játékalkalom, illetve 4-5 fő 5.-7. szintű, bármilyen kasztú karakter szükségeltetik. Inkább az érettebb, tapasztalt játékosoknak lesz üdítő feladat lejátszása, de bárkinek nagy élvezetet nyújthat, akit érdekel Gorvik sötét, olykor brutális, mégis kifinomultan ravasz világa.*

A modul az 1994. évi kalandmodulbajnokság második helyezett pályamunkájának, Izsóf Gábor, Anga Attila és Kiss József Ítéletidő Gorvikban című alkotásának továbbfejlesztett változata. Nem csak az Ynev világán azóta bekövetkezett változások szellemében alakítottuk át, de kidolgoztuk az ott csupán vázlatosan ismertetett további lehetőségeket is. Reményeink szerint így mindenki közelebb juthat a Délvidék híres-hírhedt államának jobb és -nem utolsó sorban - szórakoztatóbb megismeréséhez.

Előzmények

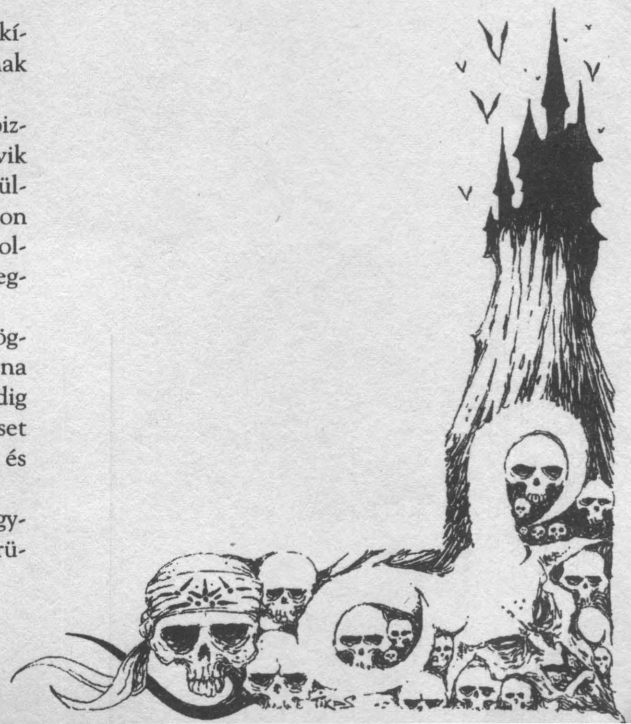
Gorvik öt tartománya állandó harcban áll egymással, s csupán a fenyegető veszély közeledtére egyesítik erőiket, hogy múltával ismét hajba kapjanak. Eme áldatlan (egyesek szerint áldott) állapot okai Krán munkálkodásában és Gorvik népének temperamentumában keresendők. Az öt tartomány közül három évszázadok óta játszadozik az ország egyesítésének gondolatával, de természetesen csakis olyan formában, ahol a legnagyobb koncot ők kaparintanák meg. Ilyen álmokat dédelget például Terda Danavik an Warvik, Warvik nagyhatalmú főpapja, aki legszívesebben papcsászárként uralná Ranagol nyáját; és Dollano Gormolli an Rokmund, Rokmund befolyásolható hercege, aki Abrado kincsei után sóvárog.

Ellenlábasaik mindent megtesznek, hogy próbálkozásaik és békéltetési kísérleteik kudarcba fulladjanak: cselt szőnek, viszályt szítanak, nem átallanak belső háborúskodásokat kirobbantani céljaik érdekében.

Ennek a nyugodalmasnak cseppet sem nevezhető légkörben -Warvik biztatására - Rokmund hatalmasságai titkon ismét puhatolózni kezdenek Gorvik egyesítésének, vagyis tartományuk gyarapításának ügyében. Rendkívüli körültekintéssel fognak a dologhoz, hogy a legkisebb információ se szivároghasson ki idő előtt. Mivel fogalmuk sincs, hogy Akvilona Fekete Bíborosa melyik oldalon áll, első feladatuknak Lornardo Rabucini, Abrado hercegének "megrendszabályozását" tekintik.

Nyílt merénylettel nem mernek kísérletezni; a lehetséges szövetségesek rögtön elzárkóznának minden további együttműködéstől, ha valami hiba csúszna az akcióba, Rabucini herceg testőrsége és palotájának mágikus védelme pedig minden ellenségét óvatosságra inti. Az ideális megoldás egy "véletlen" baleset lenne, ahol a felelősöket a herceg saját emberei között találná meg a család és a tartomány bosszúja.

Intrikusból, ármánykodóból nincs kevés Gorvikban, és ezek közt van egy-két igazi lángelme, aki egy jó ötletből némi utánjárással - a félreértések elkerü-



lése végett: megvesztegetéssel, fenyegetésekkel, kínzásokkal - használható eredményt tud felmutatni. Egy rokmundi udvaronc, aki rendelkezik az imént említett kvalitásokkal, egy olyan tervet rakott hercege elé, amit az némi töprengés után megvalósíthatónak talált. A szervezkedés megindult, Warvik biztosította Rokmundot együttműködési szándéka felől.



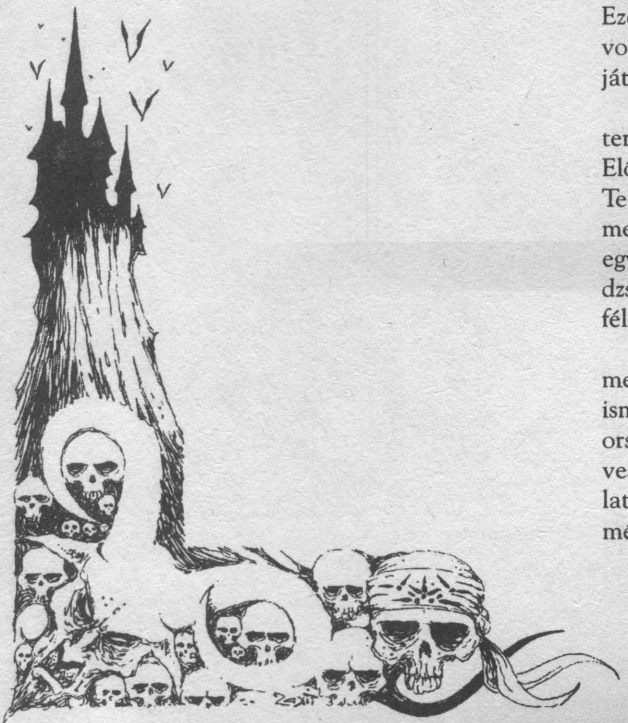
Az óriási titkolózás ellenére Abrado tartomány egyik grófja, Madorik hírét vette, hogy valaki vagy valakik Rokmund felsőbb köreiből hercege életére törnek. Hogy csak a véletlennek köszönhető-e, hogy a csekélyke hírmorzsa pont Madorik fülébe jutott, erősen kétséges, mivel az előző herceg idején ő volt a hatékony kém- és besúgóhálózat irányítója; igaz, ma már visszavonultan él hegyvidéki birtokán. Tekintettel a kényes politikai helyzetre (no meg saját érdekeire) a gróf nem osztotta meg senkivel információit, inkább maga próbált a dolgok végére járni.

Először kémeket küldött Rokmundba, ám javarészüknek egyszerűen nyomaveszett, a visszatérők pedig üres kézzel jöttek. Ekkor távoli országokat megjárt kuzinja, a szerencsevadász Radowik segítségét kérte, aki bizonyos juttatások fejében hajlandó volt a dolgok végére járni. Radowik azonnal kézbe vette az ügyet, egyedül utazott Rokmundba, s csengő aranyai, olajozottan forgó nyelve és méregkeverő tudománya révén sikerült az összeesküvés nyomaira bukkannia. Kutatásai során azonban a legnagyobb óvatosság ellenére sem maradhatott észrevétlen tevékenysége - fondorlatos módon elfogták és kínpadra vonták.

A fogoly a Gorvikban ilyenkor teljesen elfogadott procedúra, az embertelen kínzások ellenére is hallgatott, mivel tudta, hogy ha elárulja megbízóját, akkor sem számíthat kegyelemre. Mivel a nevén kívül nem tudtak meg tőle semmit, az összeesküvők kétségek közt ingadoztak: vajon a figyelemre méltó képességekkel megáldott férfiú tényleg utánuk szaglászott-e, s ha igen, kinek a megbízásából. A merénylet előkészítését azonban nem fújták le; túlságosan sok szálat mozgattak már meg és a kedvező alkalom sem fog egyhamar visszatérni. Végül Gorvik legősibb törvénye szerint jártak el: két hetet adtak arra, hogy Rokmund egyik félreeső, határszéli városában valaki igazolja a fogoly kiemelkedettségét és/vagy nemesi származását - persze nem minden hátsó szándék nélkül. Gondoskodnak arról, hogy a fogolyért érkezők nehézségekbe ütközzenek...

A kaland indítása

Beszéljünk először a játékos karakterekkel kapcsolatos elvárásokról! Az Előzményeket olvasva kitűnt, hogy Gorvik nem egyszerűen csak helyszíne a történetnek. A kaland egészéhez kapcsolódik a hírhedt déli birodalom történelme, szokásrendszere, társadalmának jellegzetességei. Ezért a KM feltétlenül olvassa el az eddigi M.A.G.U.S.-irodalom Gorvikra vonatkozó részeit (a Summarium-béli leírást mindenképpen). Ez ajánlott a játékosoknak is.

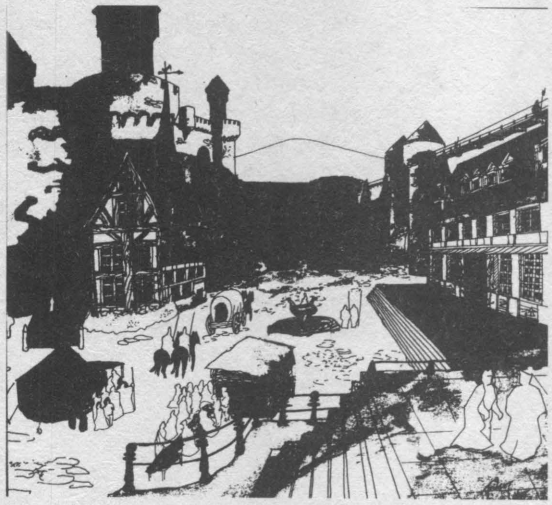


Mindezek után talán már érthetőek lesznek az itt következő, fajra és karakterkasztra vonatkozó korlátozások (hangsúlyozzuk, hogy ez csak javaslat!). Először is Gorvikban emberen kívül más fajjal játszani kockázatos mulatság. Természetesen ha valaki ezt mégis kihívásnak vélné, tegye, de ne sértődjék meg, ha már az első lakott helyen atrocitások érik, netán lemészárolják, mint egy kutyát. Emberek esetében említést kell tenni a nyilvánvalóan shadoni és dzsad származású karakterekről, akik cseppet sincsenek könnyebb helyzetben félemberi társaiknál.

Talán csak árnyalatnyi a különbség azoknak a külhoni kalandozóknak a megítélésében, akik először járnak Gorvikban és nincsen itteni pártfogójuk, ismerettségük. Ezen botor halandóknak szintén elveszik a kedvét nemcsak az ország csodás tájainak felfedezésétől, de még a további kalandozástól is. Kevesebb hátránnyal indulnak azok, akik viszont rendelkeznek gorviki kapcsolatokkal, ismerős számukra az itteni, veszélyeket nem nélkülöző miliő, és természetesen jól beszélik e heves vérű nép pergő nyelvét. Legszerencsésebbek

pedig azok, akik az ország szülöttei, származásuk nemesi vagy előző tetteikkel kiérdemelték a kiemelkedett jelzőt. Mi ezt az utóbbi megoldást javasoljuk, a modult is ennek megfelelően taglaljuk; a játékosok dolgozzanak ki gorviki karaktereket, méghozzá olyan háttérrel, ami logikusan kapcsolódik a történethez. Lehetnek Madorik régi hírszerzőszolgálatának veteránjai, akiket újra akcióba kíván vetni; lehetnek új "tehetségek", akikre felhívták a volt kémfőnök figyelmét; lehetnek Lornardo Rabucini herceghez lojális (gorviki értelembe véve, tehát nem érzelmi alapon) nemesek, akiket Madorik kvalitásaik miatt kér fel az összeesküvés felgöngyölítésére. A közösen, a KM és a játékosok által összehozott partinak szinte magától kialakul az előtörténete, "összemesélésre" sincs igazán szükség.

Ha mégis az első variációk egyikét választjátok, mert pl. a pontosan megfelelő szintű, első szinten indított, a játékosok szívéhez nőtt karakterekkel hajlandóak csak játszani tulajdonosaik, bizony a KM-re nem túl hálás feladat vár: módosítania kell a történetet és a nemjátszó karakterek eljátszásánál (a játékos karakterekkel való interakciókban) ki kell domborítania a gorvikiak pökhendi önhittségét, agresszív fajgyűlöletét.



Essen szó a kasztokról is. Gorvikban nevelkedett karakterek bátran válogathatnak a fejvadász, Ranagol-pap és -paplovag, gladiátor, tolvaj, boszorkány és boszorkánymester kasztok között, de szóba jöhet a shadoni bajvívó itteni, kissé sötétebb aspektusú megfelelője is. "Titkosügynökszerűvé" tehetjük a karaktereket azzal, ha képzettségeikben domináns szerepet adunk bizonyos alvilági, világi képzettségeknek (pl.: Etikett, Álcázás/Álruha, Rejtőzködés stb.), de ki lehet hangsúlyozni a nemesi származást is megfelelő képzettségek összeválogatásával. Sok vitás kérdésben lehet döntő érv egy-egy frappánsan megírt előtörténet, ami egy rugalmas KM-nél néha még hiányzó képzettségeket is pótolhat ...Induljon hát a kaland!

I. rész: Radowik megszabadítása

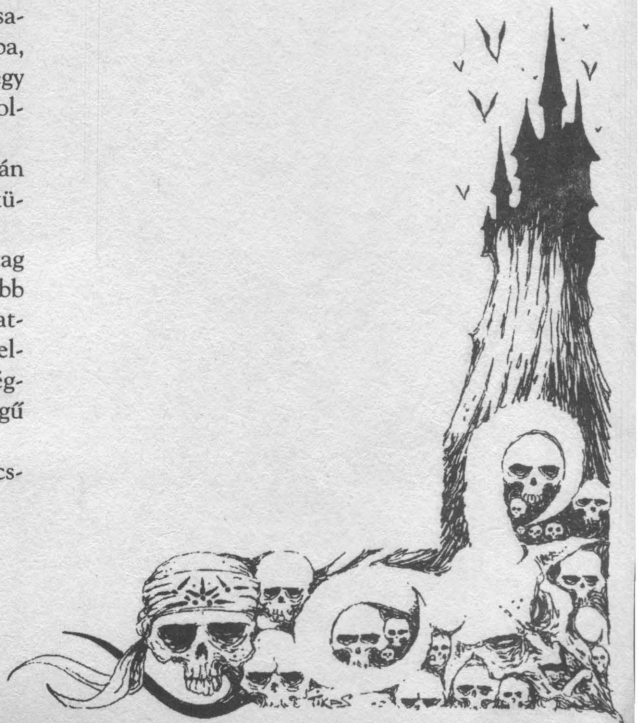
1. Madorik várától Tafalla bástyáiig

Arriado Madorik con Abrado negyvenes éveinek végén járó, kopaszodó fejét bodros parókával elfedő, kevés szavú férfiú. Miután visszavonult a tartomány legmagasabb csúcsai közt lévő nem túl kicsiny birtokára, a birtokigazgatás mellett leginkább olvasással tölti idejét. Régi kapcsolatait sem igen ápolta, éppen ezért őt is meglepte, milyen hamar összeállt kis csapata, kiket megfelelő tanácsokkal ellátva Radowik kuzinjáért küld Tafallába, abba a kis rokmundi koszfészekbe, ahonnan - ha még nem pusztultak ki - egy Warvikból kiutasított grófi család, a con Dorsák sarcolják a határ mindkét oldalán fekvő falvakat.

Minden érkezőt külön-külön világosít fel az ügyek állásáról, rögtön, miután apró lovagvárába bebocsáttatást nyernek. Természetesen semmiféle összeesküvésről nem ejt szót, csak "hozzá közel álló" rokona kiszabadításáról beszél.

Indulás előtt nem egyedül jelenik meg, egy útiruhás, szent jelképét vastag ezüstláncon hordó Ranagol-pap kíséri. Mielőtt átnyújtja a társaság legidősebb tagjának a con Dorsának címzett levelet, a maga szűkszavú módján bemutatja sacerdon Pirrót, egy kortalan, szürke szemű férfit, akinek akkor adódik feladata, ha Radowik nem élné túl a megpróbáltatásokat. Persze mindenki a végtisztesség megadására gondol, holott feladata sokkal inkább gyakorlati jellegű lesz: a halott Radowiktól kell megtudnia, mire bukkant Rokmundban.

A levél szövege amolyan igazi gorvikias; Madorik nem fukarkodott a pocskondiázó szófordulatokkal:



Rokmund tartományba
Tafalla város uraságának becses kezébe

Üdv Néked!

A minap jutott a fülembe ama nagy port kavart, sajnálatos eseménynek híre, miszerint börtönbe vettettél egy Radowik nevezetű férfiút, aki állítólag előbb bemocskolta nemesi családotoknak becsületét, majd párbaj során álnokul végzett szeretett öcséddel. Meg kell valljam, engem rendkívül elszomorít, ahogy a nálatok vendégeskedő tisztességes úriemberekkel bántok, bármennyire is a szívem mélyéig megértem és átérzem családod fájdalmát.

Felhatalmazom hát e sorok felmutatóit - kik grófi oltalmam alatt állnak, s bántódásuk semmilyen formában nem eshet -, hogy Radowik da Abradót nemesi pecsétem és eme passzus felmutatásával rabságából haladéktalanul kiváltsák. Másülönben kénytelen leszek hitelt adni ama szóbeszédnek, hogy tifelétek még a nemesek is asszonyaik helyett jobbára barmokkal s kutyákkal hálnak, s hercegetek együgyű magasztalása elvette eszetek.

Ranagol kegyelméből
(reménykedve, hogy az olvasás művészetét elsajátítottátok már)

Még egy fontos információval látja el embereit Madorik: négy napja értesítette tafallai beépített emberét a csapat érkezéséről, aki helybéli lévén jól ismerte a várost, és baj esetén segítséget tud nyújtani a nyílt színen tevékenykedő "ügynököknek" a háttérből. Ő Gúnár, akit csalhatalanul meg lehet ismerni gágogásszerű orrhangjáról. Végezetül ellát mindenkit egy kicsiny csuklókendővel, ami a hozzáértőket és a Madorik-birtok lakóit figyelmezteti: a gróf megbízottaival van dolguk. Sajnos Rokmundban már nem sok hasznát veszik…

Az utazás Abradóból Rokmundba három napot vesz igénybe. A hegyes-völgyes vidéken zord időjárás uralkodik, még ilyenkor is, télutó idején. A hegyek ködbe burkolóznak, meglehetősen lehangoló az időjárás. Az utak sárosak, vizesek, nehezen járhatóak, hajnalonként csípős hideg van, a kulacsokban megkásásodik a víz, és mindezt tetézi az unottan szállingózó, néha ónos esőbe átváltó hó. Négy falut érintenek az utazók, ebből kettő Madorik birtokához tartozik, így fedett helyen éjszakázhatnak, az utolsóban, ami elvileg még Abradóhoz tartozik, viszont még az áthaladásukkor is füstölögnek a romjai, a falu közepén csillag alakú halomba hordott hullák pedig csalhatalanul Dea Macula-vitézek művészi önkifejezésére utalnak.

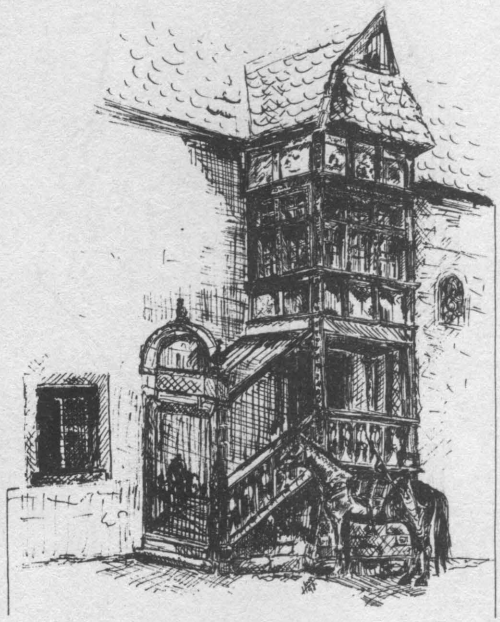
A határon túli, a Tafalla előtti utolsó településen Rokmund fennhatóságára csak a még nagyobb nyomor utal. Itt is hozzájuthatnak szálláshoz, mivel a falu egy fogadóval is büszkélkedhet. A fogadós idősödő, hétpróbás gorviki. Munkatempója kissé talán lassú, de igazából nem is indokolja semmi a sietséget, hisz három utazón és féltucatnyi falusin kívül nincs más vendége. A most érkező idegenekkel nem ellenséges, az ő pénzük is a bevételt gyarapítja. Utazóink megfelelő viselkedéssel, néhány ingyen kör ital nyelvet oldó hatását kihasználva hasznos információkra tehetnek szert:

- a város veszélyes hely az idegeneknek (ez igaz; a miértre csak mosolyognak)
- fontos emberek érkeztek a városba, biztosan a hercegség fővárosából (igaz; a rokmundi herceg emberei, akik azért jöttek, hogy lássák, kiket küldtek a fogolyért)
- a börtönbe vetett fickó elleni vád nem is igaz, a várúr öccsét saját bátyja ütötte agyon egy borgőzös éjszakán (igaz)
- Tafalla romos templomában kísértetek tanyáznak (nem igaz, az ott tanyázó haramiák terjesztik ezt a rémhírt)
- valami nagy disznóság készül a városban (biz' ez is igaz)

2. Az ellenség városában

Tafalla vára igen régi: öregtornya már Amanovik érkeztekor is itt állt. Gorviki gazdái fokozatosan bővítgették, de ezt az esztétikai szempontok teljes figyelmen kívül hagyásával tették. A köré települt kisváros csak fokozza a települést távolabbról szemlélőben azt az érzést, hogy ezt a rakás szürke falat, házat, bástyát, tornyot csak valami tréfás kedvű óriás hajigálta össze unalmában.

A város és a vár urai a már említett con Dorsák; rangjukat és eme birtokukat a mostani gróf dédapja szerezte, aki egy hetven évvel ezelőtti Rokmund-Warvik határvillongásban testőrkapitányként elárulta és hátbadöfte a warviki bíboros egyik első emberét. Természetesen az ő famíliája is építtetett egy teljesen oda nem illő fiatornyot az öregtoronyhoz, már csakhogy ők is nyomot hagyjanak Tafalla amúgy is kaotikus látképén. Nem javít ezen a templom sem, hisz kétszáz éve leégett, s azóta is úgy maradt. Egyébként az egész város meglehetősen elhanyagoltnak tűnik. Háromtucatnyi utcája mocskos, szennylétől bűzlik. Ezerötszáz lakosához viszonyítva tekintélyes koldushaddal büszkélkedhet, ezek nagyrésze mellékfoglalkozásként tolvajlásból és besúgásból él. Most gyakorlatilag az összeset az érkező idegenek megfigyelésével és - ha kell - zaklatásával bízták meg. A főtéren hetente egyszer szoktak piacnapot tartani, de néhány, szegényes portékát kínáló árus mindig akad itt. A tér szélén áll a hangzatos nevű Fekete Medve fogadó, ami szintén látott már jobb napokat. Dohos szobái az elviselhetőség határát súrolják, az étek erősen közepes, de ehető. Kovácsműhely kettő is van a városban; az egyik a várban, a másik a városkapu közelében.



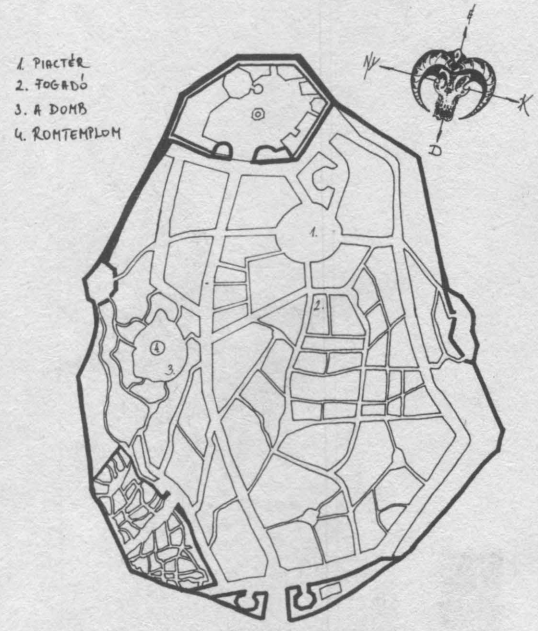
A város lepusztultságának némiképp ellentmond a rengeteg jól felfegyverzett, a város egyenruhájába bújtatott katona: féltucatjával járnak-kelnek az utcákon, a kapunál és a vár környékén még többen. Nem véletlenül.

Bárhogy is érkeznek a városba hőseink, a feltűnés elkerülhetetlen. A kapunál őrséget teljesítő négy alabárdos (és a mellvéden jól-rosszul rejtőzködő két számszeríjász) kötekedő hangnemben firtatja a társaság céljait, még a nemeseknek kijáró főhajtásra sem hajlandóak, már ha van ilyen egyáltalán a csapatban. Elképzelhető az is, hogy álruhát öltve pl. kereskedőként lovagolnak be a városkapun, vagy az éber őrséget kijátszva éjjel másznak át a falakon (csak nyugodtan használják a fantáziájukat!), de ha Radowik kiszabadítását "törvényesen", a várúrhoz folyamodva tervezik, mindenképpen fel kell fedniük magukat.

Érkezésükkor már erősen alkonyodik, aznap már semmiképp nem fogadják őket. Szállás után kell nézniük, méghozzá sürgősen, ezt "sugallják" a rozzant házak árnyékában kapualjtól-kapualjig osonó sötét figurák. Egyetlen lehetőségként a Fekete Medve adódik.

A fogadó hagyományos felépítésű: alul az ivó, a söntés mellett felkúszó rozzant lépcső négy, roppant egyszerű berendezésű szobához vezet. A kocsmarészben meglepően nagy tömeg szürcsöli a fogadóban kapható egyetlen italt, valami helyben termett sárgás színű lőrét. A vendégsereg vegyes; a viszonylag jól öltözött polgártól a szakadt gúnyájú koldusig, az útiruhás kereskedőtől az eltávozáson lévő alabárdosig mindenki. Ennek ellenére az ivópult felé törtető karaktereinket mindenki megbámulja. A kólikás arcú, pösze fogadós viszont igaz, hogy megjátszott szívélyességgel, de kiszolgálja őket, szobát ad, a várossal kapcsolatos kérdésekre is válaszol - de csak a lehető legfelületesebben. Még egy asztalt is szabaddá tesz a frissen érkezett vendégeknek.

De mindez természetesen csak a színjáték része. A gondosan megtervezett zaklatás egy apróbb incidenssel kezdődik: egy zsebtolvaj suhanc megpróbál elemelni valamit a szereplőink egyikétől. Ha felfedezik, megpróbál elszelelni, és ebben a tömeg ügyesen segít is neki, az esetleg őt üldöző játékos karakterek előtt "lezárnak". Ha netán elkapnák (erre kevés az esély), rögtön féltucat tanú állítaná, hogy a fiú csak megbotlott és véletlenül, estében ért hozzá ahhoz a bizonyos erszényhez, tőrhöz, zsebhez stb. Végül a jelen lévő katonák közül egy magát "őrmesternek" tituláló, alkoholtól bűzlő alak kegyesen elengedi az "ártatlan" kölyköt. Közben egyre inkább érezhető a légkör megváltozása, mégpedig hőseink számára cseppet sem pozitív irányban. Az egész végül abban



tetőzik, hogy az egyik (szintén megjátszottan) részeg katona kiszúrja magának a karaktereink legalacsonyabbikát, odabotorkál hozzá, majd gyászkeretes körmű, göcsös mutatóujjával böködni kezdi annak mellkasát, miközben el-elböffentve magát dadogva felrója neki, hogy "nézte" őt, és mocskos goradon-nak (parasztnak) nevezi. Hamar kiszalad az első, egyáltalán nem részegen tétova pofon, felugranak a katonatársai, a tömeg is üvöltve csatlakozik a kitörő tömegverekedéshez. Fegyvert rántani lehetelen a karokra csimpaszkodóktól, csak verekedni, bunyózni, csípni, harapni lehet. De az ellenfelek sem használnak a széklábnál komolyabb fegyvereket, a vérontásnak még nem jött el az ideje... A verekedés két-három percig tart: vagy a jajveszékelő fogadós rimánkodására, vagy a szereplőink erőfölénye miatt véget ér. Az imént még szívélyes fogadós szemérmetlenül három csengő aranyat követel kártérítésül, különben - fenyegetőzik - hívatja a városőrséget, és szállást sem ad az éjszakára. Vagy egyik, vagy másik a békés megoldás felé tereli hőseinket...

Éjjel csend borul nemcsak a fogadóra, de a városra is, nem zavarja senki és semmi a játékos karakterek nyugalmát. Ha óvatosan kinéznek az ablaktáblák résein, észrevehetik, hogy többen, több irányból is figyelik szobáik ablakát. Észrevétlenül kiosonni szinte csak mágia segítségével lehet, ha esetleg ez lenne a tervük.

Ha másnap még nem szánják rá magukat Radowik kiszabadítására, és inkább a várost kívánják felfedezni - hát az nagy baklövés lesz a részükről! A rengeteg kisebb-nagyobb atrocitás miatt, ami városszerte érni fogja őket (hol egy "véletlenül" fejükre borított éjjeli edény, hol egy őket körülfogó kéregető koldusbanda, és a többi, és a többi), valószínűleg már kora délután arra a döntésre jutnak, hogy mégis bejelentkeznek a várúrhoz.

Nézzük hát, mi történik a várban!

A városfalon belül lévő erődített lakótornyot szintén fal keríti, saját őrséggel mind a kapunál, mind a gyilokjárókon. A vaskos donjont csak néhány kiszolgálóépület veszi körül, alapjában véve semmi felesleges nincs az apró várban (leszámítva a con Dorsák oda nem illő fiatornyát). Az udvaron áthaladva még a széles kávájú, meglehetősen terjedelmes kút kelti fel a figyelmet, a mellette strázsáló két alabárdossal.

A kapuőrség szokatlan nyájassággal tudakolja az érkezőktől jöttük okát, majd az őrparancsnok maga vezeti őket a várba. A szűk lépcsőn a lakótorony első emeletére, egy városzobafélébe jutnak, a tiszt pedig eltűnik egy faragott ajtó mögött. A várakozás indokolatlanul hosszú, közel egy óra telik el, mikor a katona szélesre tárja az ajtót, és kárörvendő arccal belépésre szólítja hőseinket.

Az eléjük táruló teremben egy kandallón, egy hatalmas asztalon és a hozzávaló néhány széken kívül más berendezés nincs. Említést érdemel még az a mindkét oldalon a falat takaró, koszfoltos, vörös bársonydrapéria, amely a huzattól meg-meglebbenve elég rosszul leplezi a mögötte álló nyolc, számszeríjat szorongató alakot. Az asztalra támaszkodva, fejüket összedugva, négy férfi beszélget; fejükre és hajukba kötött címerkendőik nyilvánvalóvá teszik, hogy mind abradon - nemes. De van még egy figura a teremben, aki a túlsó falba vágott lőrésszerű ablakban üldögél, és egy aranyozott kosarú hárítótőrrel játszadozik.

A beszélgetés abbamarad, és a négy nemes szótlanul, kérdő arckifejezéssel mered a belépőkre. És itt válik nagyon fontossá, hogy legalább siedon (kisnemesi rangú szabad harcos) van-e a társaságban! Mert ha mindőjük rangtalan és/vagy külhoni, a további tárgyalás stílusára leginkább az őr szájából elhangzó "Térdre, kutyák!" felszólítás hangneme lesz jellemző. Ha ebben az esetben vonakodnának eleget tenni a parancsnak, a falifüggöny mögül kilépő, felhúzott nyílpuskájú lövészek nyomatékosítják azt. A nemesurak szószólója, egy megtermett, fekete körszakállas, fenyőzöld kendős férfi fölényét érzékeltetvén kacagva összetépi Madorik levelét. Sokatmondóan társaira, majd az ablakban ülő csupasz állú, szögletes arcú, kék kendőjén grófi paszományokat viselő fickóra néz, és annak bólintását megvárva, az őrség után kiált. A számszeríjászokkal támogatott két tucat katona (láncinges, hosszú kardokat markoló harcosok)

vasbilincseket lóbálva tör a terembe, szinte azonnal, hisz az ajtó előtt várakoztak. Azt, hogy van -e az ellenállásnak értelme, döntsék el a játékos karakterek... Még ha kivágják is magukat innen, Radowikot ezek után nehéz lesz kihozni a vár alatti tömlöcéből.



Ha akad a csapatban nemes vagy a kiemelkedett gorvikit hihetően alakító kalandozó, minden másképp történik. Az imént leírt szószóló (egyébként a rokmundi herceg egyik bennfentese) mindenféléről kérdezősködik, főleg Madorikról és a nemesi bizonyíték felől érdeklődik. Hosszasan vizsgálják a levelet és a rajta függő pecsétet, még az ablaknál ülő ismeretlen gróf is közelebb jön (a bemutatkozásról mindannyian megfeledkeztek, sőt még kérésre is csak annyit mondanak, hogy a con Dorsa-család tagjai). Végül sutyorgásukat azzal zárják, hogy a szóvivő előhozatja Radowikot. A kínos csendben való várakozás közben az öt rokmundi ellenáll minden beszélgetésre irányuló próbálkozásnak. Végül, jó fertályóra múltán, két katona érkezik egy vérfoltos hordággyal, rajta a fogoly, aki az első látásra halottnak tűnik. A hajdan szálas termetű, izmos férfi mostanra csupán egy vézna, fogatlan szájú roncs; testét enyhén nedvedző sebek és szennyes kötések borítják, vérmocskos ruhájából cafatok maradtak. Lábfejei a kitépett körmöktől és az összezúzott csontoktól kétszeresére dagadtak, arcát iszonyúan eltorzították az ütlegek, egyik szeme helyén csak egy üreg tátong. Alaposabban megvizsgálva, mellkasa alig észrevehető emelkedéséből-süllyedéséből felfedezhető, hogy pislákol benne némi élet. Az abradon leplezetlen gúnnyal bocsátja útjára a bizonyára megdöbbent abradoi küldötteket: "Vigyétek, amerre akarjátok!". Még a két katonát sem adják melléjük segítségül...

A várbeli boszorkánymester értette a dolgát. A kínzások után kivágta a fogoly nyelvét, majd Idegroncsolást alkalmazott, mire a gyógyítás híján Radowik maradandóan megbénult. A jól végzett munka öröme kedvéért meg is mérgezte áldozatát, minek hatására Madorik kémje kómaszerű állapotba zuhant, ahonnan csak papi Gyógyítás hozhatná vissza, na de Gorvikban ilyen gyógyító pap egyszerűen nem létezik. Testét a személyes aura védelme miatt teleportálni nem lehet, pszi-pajzsai a karakterek által valószínűleg lerombolhatatlanok - egy régebbi "munkája" után ezt kapta fizetségül egy Holdkos-akolitától.

Ebben a jelenetben még a második esetben is komoly veszélyben forognak Madorik követei, azaz játékos karaktereink. Elég egy óvatlanul megfogalmazott válasz a rokmundi összeesküvő nyilvánvalóan provokatív kérdéseire, és rögtön párbaj után kiáltanak a teremben álló, színpadiasan felháborodó társai. A párbajban természetesen a legügyesebb fejvadászát állítaná ki a kígyólelkű abradon. Ha pedig felháborodott hőseink kardot rántanának, az előzőekben már említett eset következne be: szólítanák az őröket, és a lefegyverzett abradoi küldöttséget tömlöcbe vetik.

Erről a helyről bizony segítség nélkül nem juthatnak ki, de Madorik előrelátásának hála, még a következő éjszakán érkezik Gúnár, aki mint a helyi tolvajcéh egyik vezetője, ismer minden titkos járatot, ami keresztül-kasul behálózza a Tafalla talajszint alatti fertályát. Eddig ugyan nem bukkant fel, és a kalandozók is hiába kutakodtak utána - kérdéseikre csak közönyös vállvonogatást kaptak válaszul. Ennek ellenére ő figyelemmel követte hőseink útját, ám mivel nem igazán volt kedve magát bajba keverni, csupán akkor lép közbe, ha valami olyasmi történik, amit a karakterek aligha tudnak önszántukból elsimítani. Gúnár igen jól tájékozott a város ügyeiben. Így tud a tömlöcfolyosó végén ásítozó bomlásszagú odúba, a kínzókamrába nyíló, kevesek által ismert, egyik lejáratról is. Ügyesen semlegesíti a folyosón strázsáló, nem túl éber őröket egy kis fojtó hatású, ám gyorsan eloszló légiméreggel, amit egy bürökszáron keresztül fúj rájuk a kínzókamra kémlelőnyílásán át. Ezután gyorsan megszabadítja a hőn tisztelt Madorik gróf csávába került embereit, és a kazamatákon keresztül kivezeti őket a városból. Sajnos mindazon felszerelés, amivel karaktereink a várba jöttek, elveszettnek tekintendő, mivel lefegyverezésük után mind a felső szinten maradt... Az elkékült arcú őrök (szám szerint négyen vannak) közepes minőségű fegyvereit természetesen elvihetik, mint ahogy Radowik tes-

tét is, amely az egyik félig nyitott ajtajú cellában hever. Gúnár gondoskodott lovakról és néhány - sebtiben összeszedett - fegyverről (hosszúkardok, tőrök, alabárdok - ezeket nehéz átcipelni az alagúton, bőrvértek).

Így vagy úgy, de néhányan biztosan kijutnak a városból, ha csak nem követtek el valami komoly hibát. De az is biztos, hogy a galádságoknak nincs még vége.



A rokmundi összeesküvőknek kapóra jött a környéken garázdálkodó Dea Macula-lovagok háromtagú bandája. (Az ő működésük nyomaival találkoztak már embereink.) Egy kis hazugsággal - "...ezek az abradóiak a múlt hónapban kettőt is felhúztak a tieitek közül, odaát, a határon túl!" - és az őrületük megfelelő manipulálásával ellenük bőszítették őket, és már két napja "odaígérték" nekik a csapatot. Az, hogy mikor éri utol őket a három eszelős Ranagol-lovag, csak attól függ, hogyan távoztak Tafallából. Ha ugyanis a viszonylag békésebb módon - a gúnyos elbocsátás után -, akkor még azt is alig várják ki, hogy a haldokló testét vivő csoport nyíllövésnyire elhagyja a városkaput, valamelyik hibbant káosz-angyal nevét üvöltve, lovasrohammal rontanak rájuk, persze miután egészen közelre becserkészték őket. Ezt meg is tehetik, mert a Ranagol-papunk amilyen hamar csak lehet, bevonul Radowik testével az utat szegélyező bozótosba - ha még nem halt volna meg, hát görbe nyúzókésével tesz erről. Ha viszont a rossz emlékű tömlöcből, a földalatti járatokon át menekülnek el, akkor majd' félnapos előnyre tesznek szert. Ekkor már valószínűleg túl vannak a Pirróval való találkozáson, aki rövid szertartását elvégezve megtudja az akkor már halott Radowik szellemétől, mire is készülnek Rokmund hatalmasságai.

A támadás visszaverésével biztosítják maguknak végre a nyugodt, hányattatásoktól mentes visszautat Abrado zord hegyei közé.

Néhány megjegyzés a KM-nek az első részszel kapcsolatban

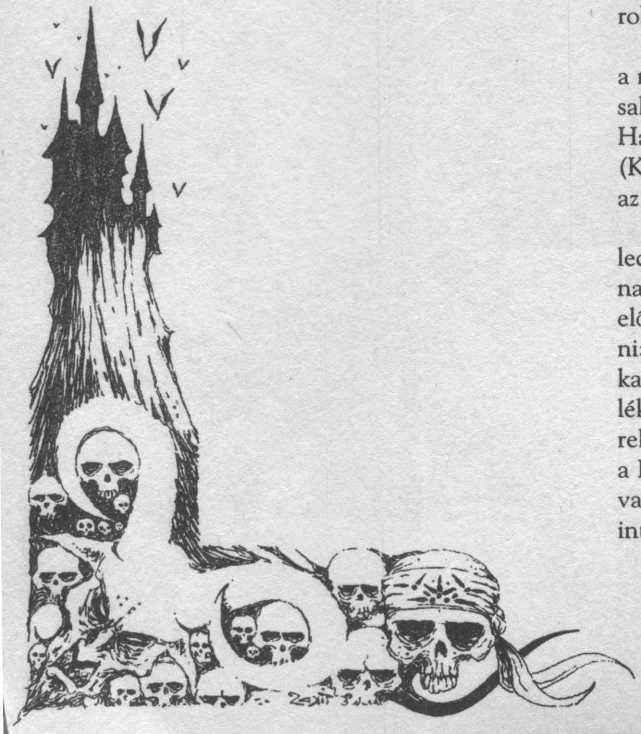
A **Tafalla** városáról és a várról készült térképek és alaprajzok segítenek majd, ha esetleg nem a vázoltaknak megfelelő irányba viszik játékosaid a történteket, hisz a lehetséges összes variációt nehéz számba venni. Az NJK-k - akiknek leírását a modul végén találod - száma és tulajdonságai az általad kigondolt végkifejletnek megfelelően nyugodtan változtatható.

A városban fokozatosan éreztesd a játékosokkal, hogy karaktereik itt semmiféle jóindulatra nem számíthatnak, teljesen magukra vannak utalva (ekkor még nem találkoznak Gúnárral, aki csak a végső esetben avatkozik be). Ha már minden egyes koldusban, parasztban, katonában provokátort és lehetséges orgyilkost látnak, jól csináltad.

A kocsmajelenetnél és a követek fogadásának jeleneténél vedd elő minden szerepjátékos tudásod; keljenek életre azok a tenyérbemászó képű, pökhendi rokmundiak!

Ha a vár fogadótermében harcra kerülne sor, tartsd szemed előtt azt, hogy a rokmundiak nem akarják megölni az abradói követeket, hisz esetleg kínzással még sokkal többet megtudhatnak róluk és Madorikról, szóval használd a Harc az ellenfél elfogásáért nevezetű harci helyzetnek megfelelő módosítókat (KÉ:-5; TÉ:-5; VÉ:-15, csak közelharc, túlütés vagy az Fp-k elfogyása esetén az áldozat kábultan rogy össze).

Célszerű úgy alakítani a mesét, hogy az első részben kemény, emlékezetes leckét kapjanak játékosaid Gorvikból. Ha - Ranagol ne adja - valaki elhalálozna, a játékosának lesz alkalma beszállni egy új karakterrel - és megfelelő előtörténettel - a második részben. Legalább két harci jelenetre fog sor kerülni: a kocsmában és a Dea Macula-lovagokkal. Míg az elsőben a "keményebb" karakterek viszonylag könnyen "lerendezhetik" a szedett-vedett kocsmatöltelékeket, a másodikban viszont a három lovag halálos ellenfél, hisz a karakterek vagy gyengén felfegyverzettek (a tömlöcből kiszabadulván), vagy pedig épp a Radowik lelkét megidéző Ranagol-papra merednek. Ez utóbbi esetben a lovagok ráadásul be tudják őket cserkészni - ha csak nem tettek komolyabb óvintézkedéseket -, és így Meglepetésszerű támadást tudnak indítani ellenük (KÉ:



a támadóé a kezdeményezés; TÉ: +30; VÉ:-; CÉ: +5, de nincs lőfegyverük). A vezetőjük pedig használja paplovagi mágiáját is.

Ebben az utolsó jelenetben vigyázz a Ranagol-papra, hisz csak ő tudja, mire jött rá Madorik kuzinja. A legvalószínűbb az, hogy a bokrok közé veti magát, és onnan támogatja a kísérőit ártó hatalmával.

II.rész: Ranagol éltesse Abrado hercegét!

Lornardo Rabucini an Abrado történetünk évében ötödik esztendeje Abrado tartomány teljhatalmú ura. Ezt illik megünnepelni: nem csak a hagyományok követelik ezt meg, maga a kicsapongásairól híres herceg sem hagyná ki az alkalmat egy kiadós mulatságra. Márpedig a szokások szerint legalább háromnapos rendezvény alatt valóban derekas kicsapongásra nyílik mód - akár a nyitó ünnepség gladiátor-viadalain, akár a második este megrendezendő bálon. Az ünnepi rendezvények záróakkordját jelentő szakrális vadászat már egy kicsit fennköltebb esemény: az ezüstbundájú hegyioroszlán elejtése a Rabucinik hatalmát szándékszik erősíteni, egy ősi monda erősen leegyszerűsített eljátszása révén. (Állítólag a még Raquo Amanovik zászlóshajóján érkezett családi ős, Vinetto Rabucini, első vára felépítésekor sajátkezűleg ölte meg a csatlósait prédáló, e tartomány hegyei között őshonos nagymacskát.)



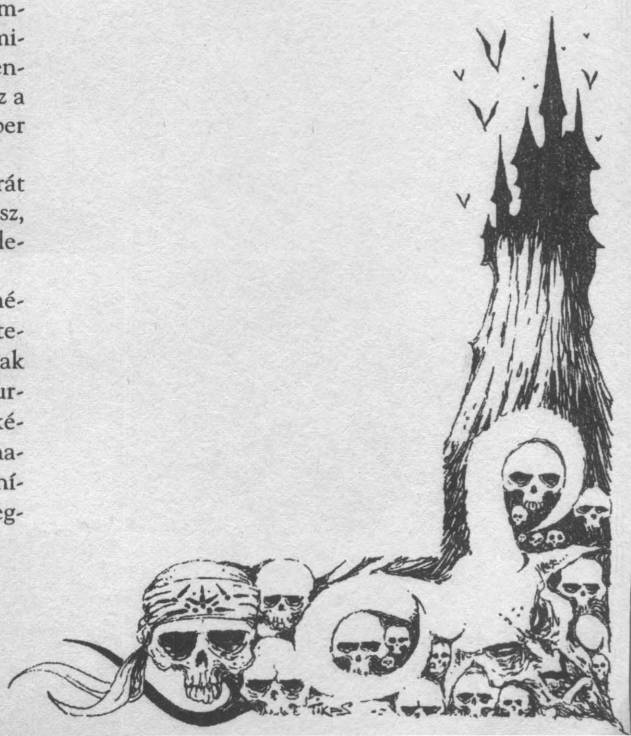
Az élvhajhász herceg, ha néha el is homályosítja tisztánlátását a léhaság, nem ostoba; tudja, hogy az ünnepségekre érkező tartományurak (Gorvik tartomány bíbornoka kivételével mindőjük itt lesz; a szentséges úr éppen hadjáratot vezet valami dzsad kalózfejedelem ellen) népes kíséretében könnyen meglapulhat egy merénylő. Ez cseppet sem elképzelhetetlen, főleg, ha rokmundi és warviki uralkodótársaihoz fűződő, nem éppen felhőtlen viszonyát nézzük.

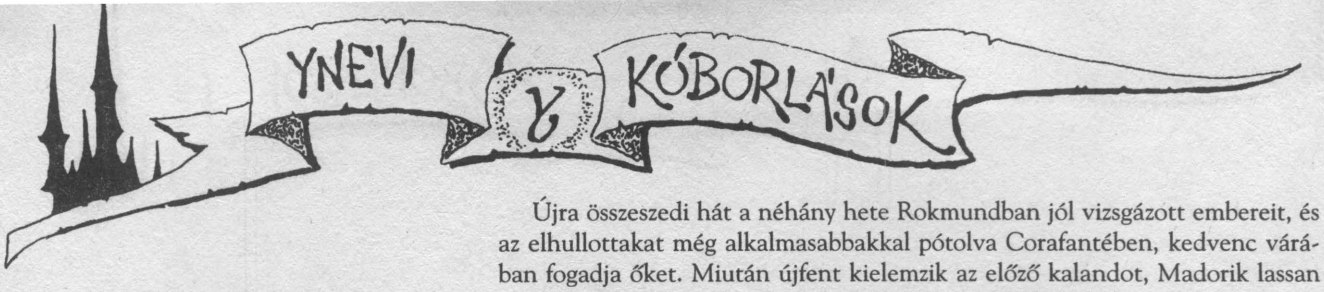
Így hát az ünnepség idejére Abradóba költözik a család két, a környező hegyekben élő hűséges fejvadászklánja, de a Rabucinik lelki életét és gyarapodását többszáz éve gondozó, a Kosfejes hitében igencsak elöljáró papdinasztia és a hűségbélyegekkel a herceghez kötött Holdkos-mágus is mind Lornardo és közeli hozzátartozói épségét fogja vigyázni. A tekintélyes létszámú "közönséges" testőrség - mind egy szálig megveszekedett kutyák hírében álló, a ramiérát csukott szemmel is kiválóan forgató dispadák - gondja a rendfenntartás és az alsóbb rangú csatlósok védelme lesz. De hercegünk felállított még egy védelmi vonalat: levélben megkereste apja hírhedt-híres, hegyi birtokára visszahúzódott kémfőnökét, Arriado Madorik con Abradót, és felkérte, hogy az ünnepek idején legyen a vendége néhány megbízható emberével...

Madorikot kissé meglepte a dolog; csak nem szimatolt meg valamit az a kutyaütő - jaj, elnézést - herceg?! Merthogy Radowikról csak az a néhány embere tudott, akiket néhány hete elküldött érte Tafallába, arról pedig, hogy mire készülnek a rokmundiak, csak saját Ranagol-papja tud, aki beszélt a szerencsétlenül járt rokon lelkével. Egyébként ez az információ is elég foghíjas, hisz a kuzin megkínzott lelkével eggyé válva csak ennyit tudott meg: a híres ember meghal az ünnepségen...

De természetesen a meghívást köszönettel elfogadja, és biztosítja hűbérurát (aki mellesleg anyai ágon nem is túl távoli rokona), hogy mindent megtesz, hogy a rendezvény a hagyományoknak megfelelően bonyolódjon...Majd kiderül, mire is használható a Radowik által megszerzett hírfoszlány.

Beszéljünk hát egy kicsit arról, miféle tervet dédelget Madorik ravasz elméjében. Mert mint bármely gorvikinak, neki sem jelent sokat se a rokoni kötelék, se a hűbéresi lojalitás; ha lehetősége adódik a feljebbjutásra, Ranagolnak igen tetsző módon, ő meg is ragadja. Úgy gondolja hát, hogyha a herceg burkolt, de nyilvánvaló kérését teljesítve figyel az ünnepélyeken, rájön mire készülnek a rokmundiak, és még mielőtt bármelyik híres ember bárhogy is a halálát lelné, alkut ajánlana nekik: vagy ők fizetik meg a hallgatásáért, vagy a "híres ember" - legyen az akár Lornardo Rabucini, akár más főúr -, akinek megmenti életét a galád cselszövőktől.





Újra összeszedi hát a néhány hete Rokmundban jól vizsgázott embereit, és az elhullottakat még alkalmasabbakkal pótolva Corafantébe, kedvenc várában fogadja őket. Miután újfent kielemzik az előző kalandot, Madorik lassan rátér mondandójára. Bár "vendégei" rangban nem haladják meg őt, mégis udvariasan, sőt talán egy kissé behízelgően mondja el nekik, mennyire elégedett a történtekkel, és hogy mennyire örülne ha a továbbiakban is együtt tudnának működni. Végül mindenkinek a rangjához mérten igen nagy jutalmakat csillant meg (a siedonoknak kisebb birtokokat, és az ezzel járó, abradói nemeseket megillető ezüstrojtos kendőt), és rátér a feladatra. Ez pedig nem más, minthogy az egyik abradói gróf - az unokatestvére, Hermoso Medelli con Baratteria kíséretének tagjaiként részt kell venniük az abradói herceg többnapos ünnepélyén, mindent és mindenkit figyelniük kell, különös tekintettel bármilyen jelre, amely Lornardo Rabucini vagy bármely főúri vendég elleni mesterkedésre utalna. Elmondja azt is, hogy titkosügynöki minőségükben belépésük lesz bárhová, de tevékenységüknek szigorúan titokban kell zajlania; ha megneszelik őket az összeesküvők, az életük egy aprópénznyit sem fog érni tovább. Azt is a lelkükre köti, hogy őt nem kereshetik bármikor, a megfelelő helyről és időpontról majd mindig kellő időben értesíti őket - nem szabad, hogy az őt bizonyára figyelő ellenfelek megtudják, kik az emberei.

Végezetül elmondja, hogy mikor és hol kell csatlakozniuk Medelli grófhoz. Megköszöni eddigi és további munkájukat, a fogadószobába közben belépő sacerdon Pirro pedig - búcsúzóul - Ranagol nevében megáldja őket.

1. Az ünnepség elkezdődik

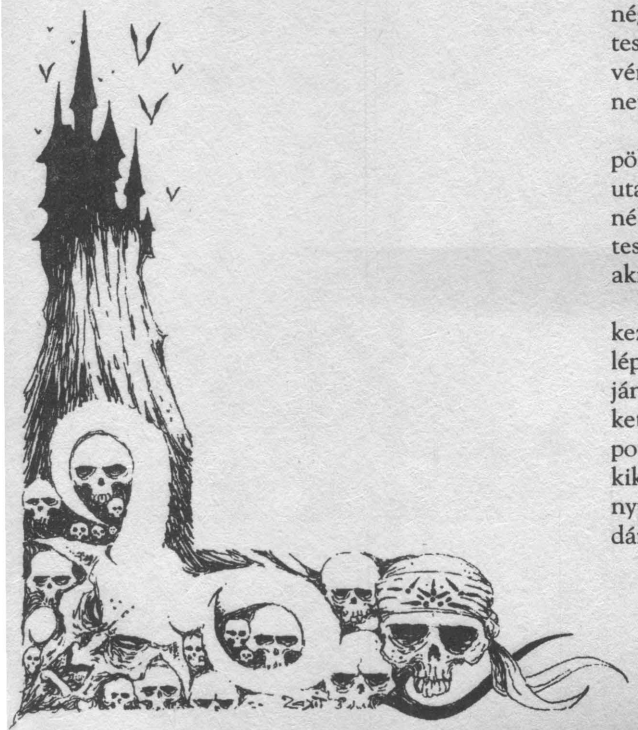
A nevezetes napot a Kosfejes szép, tavaszi napfénnyel üdvözli, így nincs szükség a vastag prémköpönyegekre, miközben karaktereink a grófi kíséret tagjaiként az abradói hercegi aréna kapujában a bebocsáttatásra várnak. Mindegyikük a con Baratteria-vazallus siedonnak kijáró kék-sárga kendőt viseli a nyakában; még a két nappal ezelőtti induláskor kapták a gróf egyik fejvadász-testőrétől, aki közömbös arccal nyújtotta át nekik a selymeket. Maga Medelli gróf sem túl barátságos hőseinkkel, de mivel rokona kérését nem tagadhatta meg, inkább csak közönyt mutat feléjük.

Sokat kell várni míg elfoglalhatják helyüket a tágas lelátón, de legalább van idejük szemrevételezni az előttük besorjázó vendégküldöttségeket. Vegyük hát sorra őket!

Elsőként az akvilonaiak érkeznek, tucatnyi gróf és papi személy, az előbbiek vörösbojtú fekete fejkendői az utóbbiak vörösszegélyű fekete palástjára jól rímelnek. Bevonulásuk után érkezik hűbéruruk, a rettegett ranashavik Segra Arzobispo an Akvilona, ismertebb nevén az akvilonai Fekete Bíboros. Huszonnégy izmos dzsad rabszolga cipeli roppant hordszékét, amit zsolozsmázó szerzetesek gyűrűje fog körbe; a lefüggönyzött baldachin eltakarja az irdatlanul kövér főpapot. Az egész küldöttségre egyfajta hideg távolságtartás jellemző, ők nem cselekedni, hanem szemlélődni, tájékozódni jöttek.

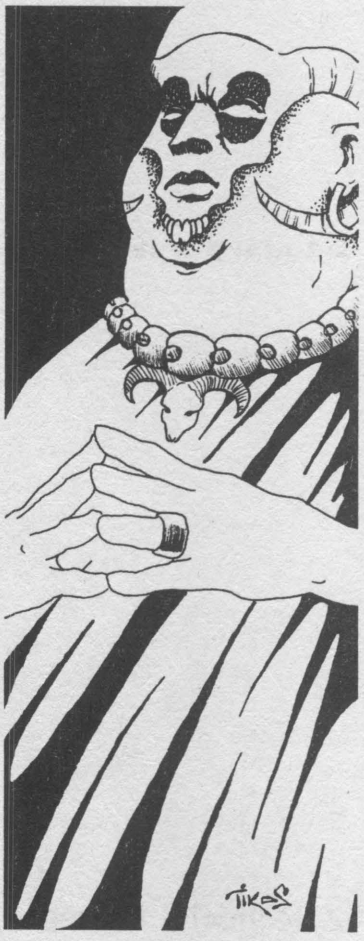
A második küldöttség a rokmundiaké. Sokan jöttek, jó negyven harsány, pökhendi nő és férfi tarka ruhákban. Az alkalomra rokmundi származásukra utaló narancsvörös kendőt kötöttek ramiérájuk díszhüvelyére. Feltűnik köztük néhány díszpáncélos lovag is, akik az idősödő hercegük gyaloghintóját testőrként követik; a Marico con Rabora által alapított lovagrend harcosai ők, akikről köztudomású, hogy nagy befolyással bírnak a rokmundi udvarban.

Az utolsóként bevonuló abradóiak előtt a warviki bíboros és kompániája érkezik. A hadvezérként is elismert főpap, Terda Danavik an Warvik, lóháton léptet gyalogló udvaroncai között, bíborszín palástja alól ki-kivillan díszpáncéljának fényes feketéje. Egyházi méltóságáról a palástón kívül csak bozontos fekete üstökét övező kosfejes aranydiadémja árulkodik. Kíséretében is kevés papot látni, annál több fekete rákolt páncélban feszítő radovikánus paplovagot, kiknek a kardjuk végén kosfejet formázó markolatgombon - szent jelképükön nyugszik kezük. Háromtucatnyi büszke és mogorva férfi, néhányan sötétruhás dámával az oldalukon, masírozik be az aréna kapuján.



Az abradói hercegi udvar majdnem háromszor annyi főt számlál, mint a vendégsereg; igazából az abradói nemesség ünnepe ez, ahová a többi tartomány vezető rétegét csak udvariasságból hívták meg. Látszik is, hogy otthon érzik magukat, fesztelenül cseverésznek egymással a tartomány különböző részéből érkezett bárók, grófok és siedonok.

A viadalokat a herceg üdvözlő szavai után egy udvari pap nyitja meg, az elesettek vérét Ranagolnak ajánlva. Látható itt a távoli Toron túlbonyolított küzdelmén kívül mindenféle gladiátorviadal: dzsad rabszolgák küzdelme vadállatokkal; fizetett aszisz harcosok egymás közötti halálos párharca; shadoni hadifoglyok tömeges küzdelme, ahol csak egyikük maradhat életben a harc végén. A rangos nézőseregnek közben frissítő italokat és könnyű étkeket szolgálnak fel, a küzdelmek szüneteiben, míg a porondról letakarítják a hullákat, húszfős zenekar játszik vidám nótákat ciszterekn, sípokon és böhöm üstdobokon.



Történetünkben szereplő játékos karaktereink dolga a szemlélődés. Az elfogyasztott italok hatására az ezüstszakállú Medelli gróf egyre barátságosabbá és közlékenyebbé válik, hangosan fitogtatja jólértesültségét Gorvik nemességét illetően. Mindegyik küldöttségből megnevez két-három alakot, némelyikhez még anekdotákat is fűz. Ezek között lesz egy rokmundi, általa Hiénának nevezett abradon is, valami bárócska, aki a párbajban leli legfőbb örömét, és meg is tesz mindent azért, hogy legyen is része belőlük. Ráadásul ügyes is a bitang, áldozatainak övére csomózott kendőit szoknyaként viseli, ő eddig még csak egy komolyabb vágást kapott, igaz az az arcát csúfította el, örök hiénavigyorra szabva át a száját.

Kora délután, a viadalok végeztével a küldöttségek a szállásukul kinevezett palotákba vonulnak vissza, készülnek a sokkal nagyobb mulatságra, a hercegi bálra.

Mindahányan fényűzően berendezett lakosztályokat kapnak, számtalan rabszolgával és inassal. Egyetlen szavukba kerül, és szinte minden kérésüket teljesítik - Abrado hercege valóban el akarja kápráztatni vendégeit, s meggyőzni ellenfeleit, hogy hatalma teljében van.

A délután hátralévő részében és este a kalandozók szabadon járhatnak - kelhetnek a városban, ám a különböző tartományok nagyurainak fenntartott palotákba, s a hercegi palotába nem lesz bejárásuk - ez különféle meghívók nélkül meglehetősen udvariatlan és pimasz fogás is lenne. Azonkívül kerülniük is kell a feltűnést, hiszen nem lehet nem észrevenni, hogy hány kutató szem les a gyanúsan kíváncsi alakokra, s valóban nagy bajban lennének, ha valahol magyarázkodni kényszerülnének. A hercegi székváros pompás épületeivel, hatalmas parkjaival méltán egyike Gorvik legszebb városainak. Pezseg az élettől - hiszen nem csupán a nagyurak, de a köznép is ünnepel, s messzi vidékekről gyűlik a sokaság, hogy méltóképp együtt mulathasson hercegével - illetve, hogy az ünnep álcája alatt a sokadalom védelmében könnyebben járhasson ügyes-bajos dolgai végére.

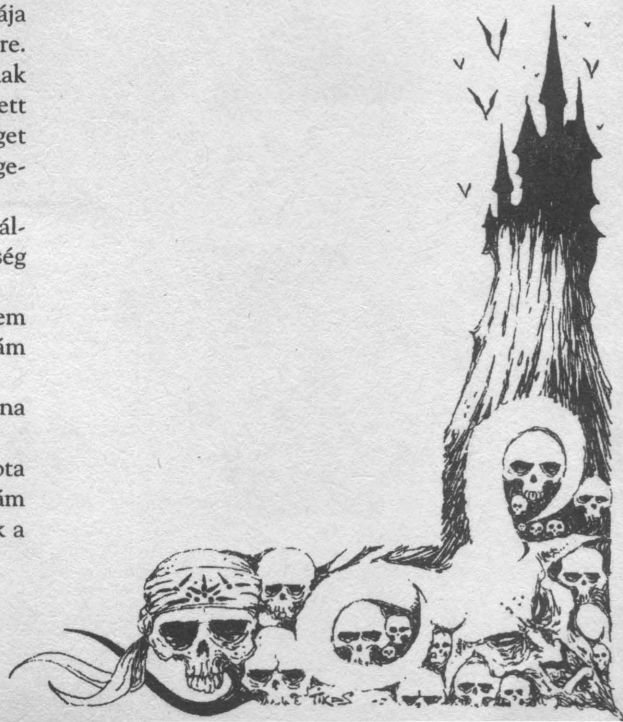
Noha meglehetősen nehéz bejutni mind a rokmundiak, mind a warwikiak palotáiba - ismeretség híján egyenesen lehetetlen -, a megfelelően előkészített és kifinomult trükkökkel kikényszerített meghívásoknak természetesen eleget kell tenni, és néhány, jó helyre hullajtott, csengő ezüst vagy kemény fenyegetés is segíthet abban, hogy megtudjanak néhány dolgot ellenfeleikről.

- Valamikor az est folyamán egy ismeretlen alak távozott a rokmundiak szállásául szolgáló palotából (esetleg ők maguk láthatták), s a warwiki küldöttség cicomás épületegyüttesében tűnt el.

- Rokmund idősödő hercege nem vonult szokása szerint pihenni, hanem magához kérette legközelebbi embereit - persze a Hiéna is közöttük volt, ám ez nem derülhet ki a kalandozók számára.

- A herceg maga is híres párbajhős, kevés igazán komoly ellenfele akadna Rokmundban

- Egy titokzatos hintóról is említés eshet, amely egyenesen a hercegi palota hófehér falai közül érkezett a rokmundiakhoz - a leendő fővadász volt az, ám erre semmiképpen nem jöhetnek rá. (Erről igen kevesen tudnak, talán csak a



lovakkal bajlódó shadoni rabszolgák közül egynéhányan - őket mindenki levegőnek nézi, igen keveset törődnek velük.)

- A köznép között forgolódva kideríthetik, hogy szinte mindenütt jelen vannak a leghíresebb abradói corgák emberei, a herceget megközelíteni éppen emiatt - hacsak ő maga nem akarja - szinte lehetetlen.

- A gon-corgák szinte indok nélkül is ölnek, ha a hercegük élete a tét. (Éppen ezért legyenek rendkívül óvatosak a kalandozók. Ha ügyetlenek, óhatatlanul beleszaladhatnak néhány mérgezett ramierába, s csak győzzék eltussolni a dolgot.)

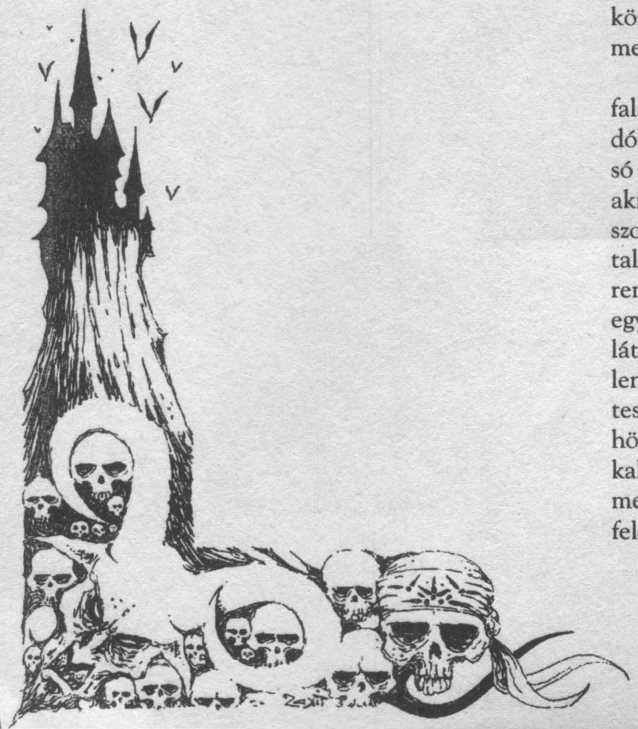
Segítség a KM-nek:

Erre a részre leginkább a hangulatkeltés végett van szükség, ami egy jó kalandban elengedhetetlen. A küldöttségek leírásánál nyugodtan bővítsd ki az itt leírtakat, vagy - ha játékosaid nem kedvelik a hosszú, kevésbé mozgalmas részeket - nyugodtan kurtítsd le a legfontosabbakra. Egyre azonban vigyázz: Medelli grófnak találj ki több anekdotát és a Hiénáról szólót helyezd ezek közé, nehogy a karakterek figyelmét a szükségesnél jobban ráirányítsd az alakjára. A történésekben az ő szerepe a következő estén lesz fontos, erre pedig elég lesz aztán rájönniük...

Ugyanez igaz a nap hátralévő részeiben is. A megszerzett információkat rengeteg egyéb ismeret közé érdemes beágyazni. Ezek között szerepelhet híresztelés a másnap a főtéren megsütésre váró ökröktől kezdve a rokmundiak szerelmi életét tárgyaló dolgokig szinte bármi. Hadd válogassanak a kalandozók.

Nem elhanyagolható körülmény, hogy azokhoz, akik részletes tudomással bírnak a tervekről, nem igazán tudnak hozzáférkőzni. Mindőjük elméjét olyan mágikus pajzsok óvják, hogy azon ők még nem képesek átküzdeni magukat. Mindazok, akiket vagy pszi vagy mágia útján befolyásolni tudnak, semmilyen konkrét információval nem szolgálhatnak. Egyes részleteket ismerhetnek ugyan, ám rálátásuk a tervekre soha nem volt és nem is lesz. Lótifutik, akik kitűnően végrehajtják a részfeladatokat, anélkül, hogy tisztában lennének vele, hogy amit tettek, mi célt is szolgál.

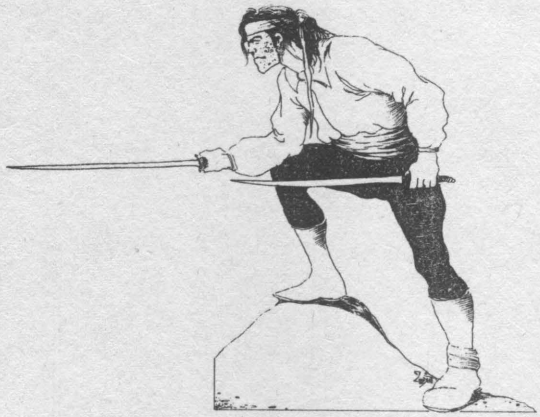
2. Rabucini herceg bálja



A **történetünk** következő helyszíne a hercegi palota, a tartománnyal megegyező nevű főúri székhely, Abrado legimpozánsabb épülete. Rengeteg fényűző módon berendezett terem és csarnok füzére, ahol ezerszám ragyognak a fűszerezett gyertyák, zenekarok és énekesek szórakoztatják a nemes egybegyűlteket, rabszolgák százai gondoskodnak a kényelemről, s hogy a vendégek semmiben ne szenvedhessenek hiányt. Míg odakint a városban a köznép dáridózik, a palotában a gorviki nemesség színe-java hódol a test örömeinek, s gon-corgák láthatatlan serege óvaj minden mozdulatukat.

A fontosabb meghívottakat egy hatalmas teremben látják vendégül, ahol a falak mentén megterített asztalok sorakoznak ínycsiklandóbbnál ínycsiklandóbb étkekkel megrakva, középen bőven van hely a táncolóknak és egy oldalsó ajtón egy pompás díszudvarra léphetnek ki, ahol kiszellőztethetik a fejüket, akik esetleg a kelleténél többször töltettek maguknak a drága italokból, amit a szolgák serege ezüstkancsókban hordoz folyvást körbe. A tartományurak asztala egy félszinttel feljebb, a nagyteremtől díszes korláttal elválasztott kisebb teremben van, ahová kétoldalt széles lépcső vezet fel. A zenekar pont alattuk, egy tágas alkóvban foglal helyet, s csak annyira pihennek meg míg a vendéglátó andon Rabucini köszönti vendégeit és megköszöni, hogy megtisztelték jelenlétükkel e számára oly fontos napon. Egyébként jó vendéglátóként - igaz, testőreitől kísérve - az alsó teremben is hosszasan elidőzik, kezet csókol a szép hölgyeknek, vált néhány szót a híresebb-fontosabb vendégekkel, vazallusokkal. Medelli grófot is üdvözli, és bemutatja neki az éppen arra sétáló fővadászmesterét, Erida Baldonetti ab Abradoót, aki a holnapi vadászat sikeréért felelős. Valószínűleg mindketten ekkor látják őt utoljára - élve. Ugyanis egy jó

fertályóra múlva a terem egy kevésbé zsúfolt sarkában egy szándékolt félreértés miatt vita robban ki közte és a Hiéna között. A többit könnyen ki lehet találni: a palota hátsó udvarán párbajt vívnak, melynek végén Baldonetti szívét a Hiéna ramiérája járja át. Ezzel vét a herceg párbajokra vonatkozó előzetes parancsa-kérése ellen, az ugyanis az ünnepségek alatt csak első vérig engedélyezte a párbajt. Bár az este folyamán nem ez az egyetlen párbaj - a nekihevült gorvikiak között megesik ez -, de halálos kimenetelű eme kivételével nem történik. A színfalak mögött a rokmundi herceg megköveti vendéglátóját, és azonnal hazaküldi renitens alattvalóját, aki ilyen csúnyán visszaélt a vendégszeretettel.



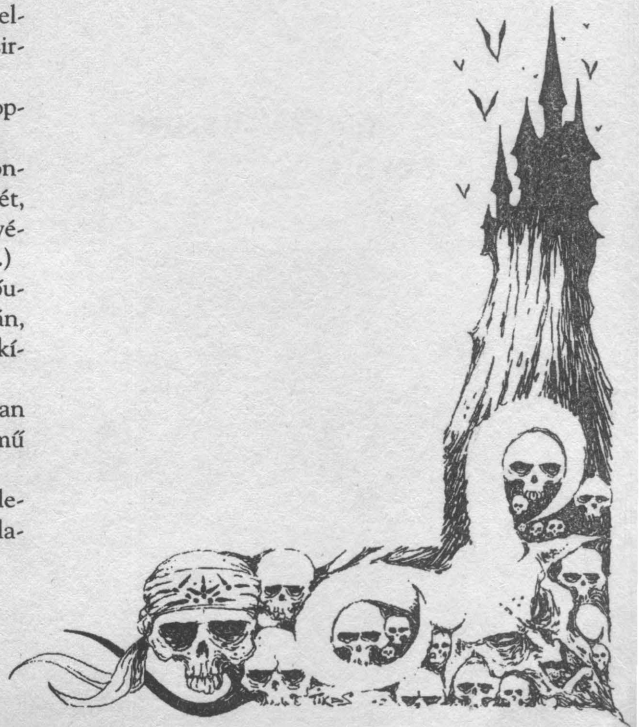
Titkosügynökeink a történtek ellen semmit sem tehetnek. Ha esetleg szemüket a Hiénán tartják, akkor segítőtársai a párbaj előtt és alatt elvonják figyelmüket róla: váratlanul beszélgetőtársak penderülnek elő, vagy kissé pityókás széphölgyek karolnak hőseinkbe, és húzzák őket a táncparkettre. Ha mégis jelen lennének a párbajon, akkor is tehetetlenek, mert a fiatal fővadász hajthatatlan, semmilyen érv nem tántorítja el, hogy elégtételt vegyen a "...hazug bitangon, aki megsértette menyasszonyát". Ráadásul nem is sejti, hogy az ellenfele meg akarja ölni, hisz ezen az estén azt nem szabad...

Ha csupán nézelődnek, akkor is jónéhány dologra felfigyelhetnek karaktereink a báli forgatagban. Érdemes ezeket szépen lassan - sok más mellett - adagolni, hogy a megfelelő időben összerendezgethessék magukban a látottakat.

- Időről-időre kisebb-nagyobb, látszólag véletlenszerű csoportosulás támad a bálteremben vagy a lépcsőcsarnokokban. Csakis akkor vehessék ezeket a gyanúsan pislogó alakokat közelebbről is szemügyre, ha előtte már felfigyeltek rájuk korábban is, tudják, hogy együvé tartoznak, valószínűleg egy terven munkálkodnak. Ezen csoportosulásokban szinte minden esetben ott van a Hiéna is.
- A herceg fegyverrel vagy anélkül - megközelíthetetlen
- A kötelező bemutatkozáskor egy abradói nemes a kijárónál mélyebb meghajlással üdvözölte a rokmundi küldöttség néhány tagját. (A fővadászmester helyettese az, hűségbélyeg köti Rokmund hercegéhez.)
- Néhány warwiki és rokmundi nemes időről-időre jelentőségteljes pillantásokat vált.
- Akad néhány fiatalabb nemes a meghívottak között, akik meglepően idegesen viselkednek. (A későbbiekben az ő feladatuk lesz a párbajhős közelébe sodorni a fővadászmestert.)
- Sebtiben kinevezik az új fővadászt.

Ha játékos karaktereink ügyesen forgolódnak a különböző tartományokból érkezett küldöttségek emberei között, a szavakat jól forgatva sok apró, a későbbiekben talán használható információt csipegethetnek fel. Lássunk néhányat!

- Hiéna nem véletlenül van itt, valakit biztosan az ő keze által akarnak elveszejteni (mondja egy részeg warviki, aki - állítólag - már sokat hallott a csirkefogóról.)
- Az akvilonaiak forralnak valamit (ködösít egy alacsony rokmundi, aki roppant bennfentesnek akar látszani.)
- Jé, azt a fickót néhány éve még Rokmundban láttam (mondja egy akvilonai kosfejtetoválással ékes pap, miután meglátja a fővadászmester helyettesét, akit annak halála után, még az éjszaka folyamán ki is neveznek az előző helyére; mellesleg teljesen igazat mond, az illető a rokmundiak beépített embere.)
- A hercegünk biztos forral valamit a vadászaton, különben nem csak a főurakat hívta volna meg (állítja egy abradoi báró, kissé sértődötten, nem tudván, hogy a herceg csak a saját biztonsága miatt nem hívta meg a vadászatra a kíséreteket.)
- Nagy bolondság lenne itt a bálon bármit is a nagyurak ellen forralni, olyan ügyesen van megszervezve a védelmük (állapítja meg igen helyesen egy józemű warviki lovag.)
- Ha a rokmundi herceg hívná ki párbajra Abrado hercegét, akkor nem lehetne olyan kifogást találni, ami mentesítené az ünnepeltet a kihívás elől. Ala-



csonyabb rangúakat nem állíthat ki maga helyett, vérig sértene vele mindenkit, és ez saját táborában is ellenérzést szülhet (egy kapatos abradói nemes, aki mindenütt veszélyt szimatol.)

- A jelenlegi fővadászhelyettes remek szerető, igazi bálvány az udvarhölgyek között (egy gátlástalan és pityókás hölgy az udvarból, aki hogy igazát bizonyítsa, még egy furcsa alakú sebről is beszélhet - a hűségbélyeg az, az illető szíve fölött Rúnamágia Mf segítségével a pontos leírás alapján az legalábbis kideríthető, hogy valamilyen bélyegről van szó.)

- A mágikus védművek igazán bámulatra méltóan jól működnek (egy Holdkos akolita, aki öntelten beszél a munkájukról.)

- Kizárt dolog, hogy itt bárkit is megmérgezhessenek, a méregdetektorok rendkívül hatékonyak (egy ravasz diplomata Krán egy Külső Tartományából.)

A báli hangulat éjközép után két-három órával lassan lecseng, a tömeg oszladozni kezd, mire a nap felkel, már csak a romokat elrakarító szolgák sürögnek a teremben.

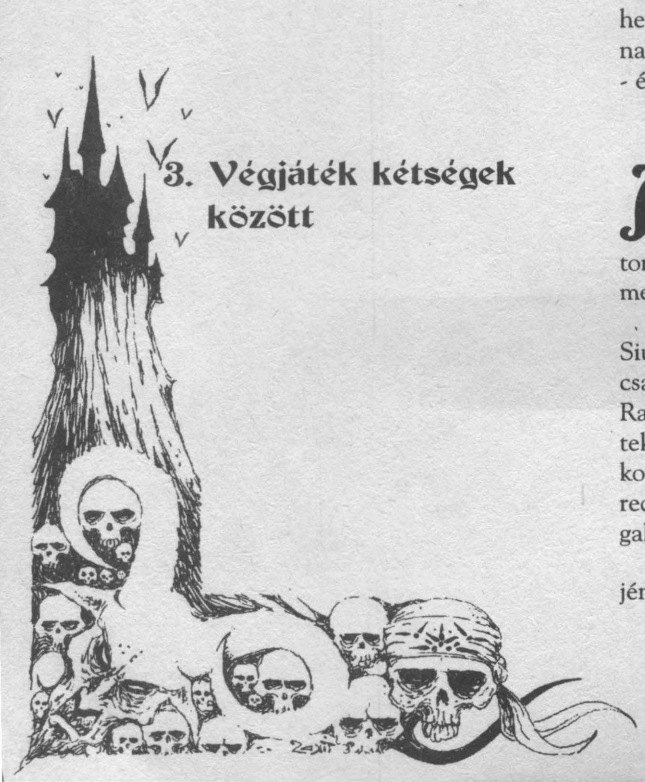
Jótanácsok a KM-nek

Itt is lényeges a hangulat megteremtése, vess be ezért minden eszközt! Érzékeltesd a mulatság oldott légkörét, de ne felejtsd el, hogy a háttérben egy összeesküvés zajlik. Nem baj, ha a karakterek kissé paranoiásan kapkodják a fejüket, és mindenütt fejüket összedugó, sustorgó idegeneket látnak. Viszont ha alaposan körülnéznek, tedd nyilvánvalóvá, hogy itt semmiféle merényletre nincs esély, a testőrök jól álcázva, de mindenütt ott vannak és figyelnek. Fontos, hogy csak akkor jussanak információkhoz, ha beszélgetnek, és ezeket a beszélgetéseket feltétlenül le kell játszani!

Ha ügyesen irányítod a játékosokat, azok gondolják úgy, hogy véres párbaj következik, de legyenek róla meggyőződve, hogy valami mondvacsinált ürügygyel Rokmund hercege fogja kihívni a vendéglátót. A párbaj híre mégis érje őket váratlanul, kétségbeeshetnek, hogy mégsem sikerült pontosan kideríteniük mi is történik a háttérben - hogy azután nagyobb legyen a meglepetésük, ha kiderül "csak" a másnapi vadászat felelősét tették el láb alól. - Akkor hát mi végre volt ez a nagy felhajtás?

A fővadászmester párbaját tényleg nem tudják megakadályozni, ha kell, vess be kötekedő rokmundi vagy warviki vigéceket, akik csúnyán sértegetnek és/vagy megsértődnek, ezáltal párbajt provokálva a karakterek egyikével vagy akár többőjükkel.

Igen fontos körülmény - és egyhamar ezt ők is megtapasztalhatják - hogy a hercegi palotában a vacsora és a bál alatt semmiféle mágia vagy pszi diszciplina nem alkalmazható. A nagyhatalmú, sötét varázslók - a Holdkos rend tagjai - értik a dolgukat.



3. Végjáték kétségek között

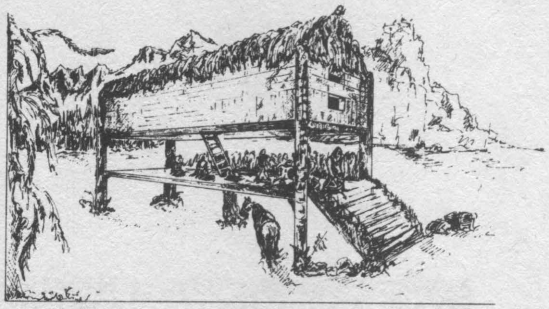
A harmadik nap. A Fekete Bíborost kivéve, aki - érthető módon - nem vesz részt a vadászaton, a tartományurak személyi testőreik és legfontosabb embereik kíséretében, kora délután kilovagolnak Abradóból. Biztonságukat szavatolja még, hogy titkon hagyják el a várost egy erre az alkalomra megnyitott Kapun keresztül, aminek túlfelén friss hegyi levegő csap arcukba.

A vadászat színhelye a tartományi székhelytől majd egynapi járásra, a Siuna-hegység szurdokoktól szabdalt szikláin található, mivel a közelben már csak itt él a havasi oroszlán. Azt a példányt, amit elpusztítása pillanatában Ranagolnak ajánlanak majd fel a vadászaton asszisztáló sacerdonok, már hetekkel ezelőtt kiszemelték. Most helybéli pásztorokból toborzott hajtók várakoznak annak a szurdoknak a felső végében, ahová a nemes vad inni jár. A meredek falú, szűk völgyből csak az alsó végén át van kiút, azt pedig egy fenyőágakkal álcázott les zárja le.

A főurak ezen a lesen foglalnak helyet, pontosabban a les zárt felső szintjén. Karosszékeikből kényelmesen nézhetik végig, hogyan mészárolja le a né-

hány bennfentes kísérőjükből álló csapat, a hajtók lármájára megugrott kevésbé nemes vadakat; és végül drukkolhatnak Lornardo Rabucininek, hogy míves nyílpuskája ne tévessze el az ezüstbundájú nagymacskát. Persze a véletlennek nem hagynak esélyt, a les alsó szintjén álló hét számszeríjász dolga megölni azokat a vadakat (az oroszlánt is), amiket a vadásztársaknak nem sikerült elpusztítaniuk, míg idáig értek.

A vadászat sikere érdekében a hercegi fővadász a legrátermettebb és legmegbízhatóbb embereit válogatta ki. De ő az előző éjjel meghalt, és a helyébe lépő vadászmester, aki hat éve épült be a hercegi udvarba Rokmund kémeként, kisebb változtatásokat eszközölt, természetesen a legnagyobb titokban. Mivel ő már órákkal hamarabb átjött a Kapun, két emberével sietősen kicserélte a magasles padlózatának vastag gerendáit, vékonyabb deszkákra. Megbírják ezek is a rajtuk trónoló urakat, de egy kahrei nyílpuska acélvesszeje már könnyedén átüti őket. Ez a fegyver pedig annál a számszeríjásznál lesz, aki éppen a hercegi karosszék alatt fog állni. Na de szó sem lehet nyílt merényletről, a rokmundiaknak baleset kell; ezért a terv részét képezi még az a páfrányokkal jól álcázott gerenda is, amit óvatosan befűrészeltek. Elég egy erős rántás, és a les alsó része, a rajta álló hét nyílpuskással együtt a földre zuhan. A zuhanás közben pedig miért ne sülhetne el valamelyik fegyver? A rántásról egy, az oszlophoz kikötött ló fog gondoskodni, ami az oroszlán bömbölésére (vagy a szügyébe döfött tű hatására) sajnos megugrik. Majd meg lehet büntetni a vigyázatlan, gondatlan szolgákat, akik hanyag munkát végeztek a les felállításánál; a nyílpuskát elsütő, a messzi Warvikból érkezett mesterlövész hallgatni fog még a kínpadon is, hisz klánja becsületéért egy gon-corga még a kínhalált is vállalja. A vadászmester meg mossa kezeit; ő aztán nem tehet semmiről, hisz elődje - aki már nincs az élők sorában - mulasztásaiért nem felelhet...Ez lenne hát a terv, a maga nemében tényleg tökéletes, balesetnek álcázott merénylet terve.



Mit tehetnek hát titkosügynökeink? Miután a kevés kivételezett között, Madoriknak köszönhetően ők is átjöhettek a Kapun, elfoglalják helyüket a szurdok meredek oldalában, mintegy harminc lépésnyire a lestől. A gróf még hajnali röpke találkozójukon elmondta, hogy a vadászat tartogathat kellemetlen meglepetéseket, bár ezek mibenlétéről nem tudott nyilatkozni. Lelkükre kötötte, hogy a magasles környékén minden bokrot vizsgáljanak meg, túrják fel az avart, kopogtassanak meg minden fatörzset, na és figyeljenek meg minden vendéget, vazallust és szolgát - persze mindezt észrevétlenül. Ha készül valami, az nem feltétlenül szemtől-szembeni merénylet lesz, így a legapróbb gyanús jelt se hagyják megvizsgálatlanul - utasította embereit.

A jó megfigyelők pedig találhatnak gyanús jeleket:

- bár a magasles bevágott lábán a fűrészelést szinte lehetetlen kiszúrni, mivel sárral kenték be az összes oszlop alját, de azért lehet néhány csipetnyi fűrészport találni, és a friss sár is gyanússá válhat a gyanakvóknak,

- az érkező oroszlán hírét egy lovas hozza, aki a jelentéstétel után a lovát a magasles lábához (ahhoz a bizonyoshoz) köti ki; feszülten kapaszkodik a ló gyeplőjébe, és szorongat valamit a bal kezében; látszik, hogy izgul,

- a les alsó szintjén álló számszeríjászok közül a középső kissé "kilóg" a sorból: szeme enyhén mandulavágású, bőre kissé sötétebb - mintha csak kráni származású lenne, akikből különösen Rokmundban van sok; fegyverét - furamód -mintha testével takarná, persze nehezen megy neki, mivel az átlagosnál (a többiekénél is) kicsit nagyobb...,

- a les felső szintjét tartó keresztgerendákon ácskapcsoktól származó lukak vannak, mintha a mostani deszkák helyett először vastagabb gerendákból lett volna a szint padlózata...,

- a les mögött, jó száz lépésnyire durván gyalult gerendákat raktak valakik halomba (ketten voltak és a lestől hordták ide őket, nyomaik ha halványan is, de a hozzáértőknek meglátszanak); a farakást zöld fenyőágakkal takarták le, így messziről nem is világítanak a nyersszín gerendák...

A les körül idegesen tébláboló vadászmester igazából nem gyanús, más sem lenne nyugodtabb az ő helyén.

Ha karaktereinkben összeáll a kép, és pszi-csatornán keresztül továbbítják gyanújukat Madoriknak, onnantól már csak Dollano Gormolli, a rokmundi herceg ajánlatától függ, hogy Lornardo Rabucini an Abrado túléli-e az oroszlánvadászatot. Ugyanis a kétszínű gróf nem habozik közölni vele (ugyancsak pszivel), hogy rájött a tervükre, és meg fogja kérni az árát annak, hogy nem avatkozik bele az események folyásába. Mert elég csak megkérni hangosan a két herceget, hogy cseréljenek helyet, mert a nemes vadat arról a helyről jobban lehet látni, és mindegyik fél tudni fogja, hogy a Rokmund és Abrado közötti ingatag béke most bizony felborult...

Az ezutáni felfordulást el lehet képzelni!

Tanácsok a KM-nek:

Elérkeztünk hát a végkifejlethez, ennek megfelelően kell adagolnod a feszültséget. A helyszín ehhez kiváló: félhomályos, sűrű fenyőerdő, a bokrok mögött vadászlándzsára támaszkodó nemesek, akik halkan sugdolóznak. Ügyes leírásokkal itt is könnyen megteremtheted a megfelelő hangulatot, úgyhogy gondold át jól ezt a részt.

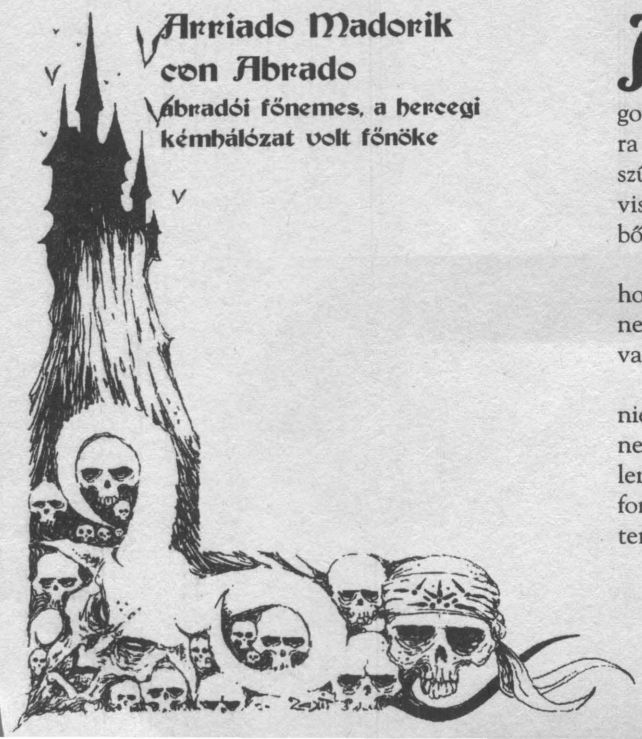
Nagyon fontos az időtényező: a karaktereknek egy órája van a nyomozásra, ennyi idő kell az oroszlán leterelésére a les elé. Ezt célszerű órával mérned, persze csak a valós játékidőt.

A terv tényleg nagyon jó, ne fedd fel a gyanús jeleket, csak ha a játékos karakterek tényleg körültekintően és alaposan kutatnak. Viszont ha rábukkannak valamire, éreztesd velük, hogy nyomon vannak, és a kirakósjáték egy darabkája már megvan.

A te feladatod lesz annak az eldöntése, hogy a karakterek által Madoriknak közölt, esetleg még hiányos információkkal vajon mit kezd a gróf, de segítsen a döntésben az, hogy a gróf kiváló koponya, nagyon gyorsan meglátja még a rejtett összefüggéseket is. Szóval, ha már csak egy kulcsinformáció hiányzik, akkor ő már helyes következtetésre tud jutni.

Látható, hogy a herceg halála csak abban az esetben számít kudarcnak, ha nem sikerül összerakni a balesetnek álcázott merénylet kirakósjátékát. A másik két befejezés (a herceg meghal, de Madorik sikeresen megzsarolta a rokmundi herceget; az összeesküvést leleplezi a gróf, és ezzel megmenti ura életét) viszont a karakterek számára komoly előrelépést jelent a gorviki nemesi hierarchiában.

A modulban szereplő NJK-k leírása



Arriado Madorik con Abrado

Abradói főnemes, a hercegi kémhálózat volt főnöke

A legszebb férfikor végefelé járó, ritkuló hajzatát bodros parókával elfedő, de igen határozott fellépésű gorviki gróf. Megfontolt, gondolkodó ember benyomását kelti, arcvonásai nyugalmat és magabiztosságot sugároznak. Hangja meglepően kellemes, tekintete azonban akár a prédára leső ragadozóé. Öltözködését mértéktartó elegancia jellemzi: legtöbbször szűk fekete nadrágot, ugyanilyen színű, hegyes orrú lábbelit és bő fehér inget visel. Bal kezének gyűrűs ujján jókora pecsétgyűrű, derekán egyszerű bőrhüvelyben ramiera van.

Igazi felvilágosult, pallérozott elme, különösen emberismeretéről híres. Otthonosan mozog a politikában, remek játékos. Ranagol vallását inkább eszköznek tekinti céljai megvalósításában, a vakhit távol áll tőle. De a Kosfejest ez valószínűleg nem zavarja...

Megszemélyesítéséhez a KM-nek minden szerepjátékos tudását elő kell vennie. Számszerű karakterisztikáját nincs értelme megadni, mivel a történetben nem keveredik olyan szituációba, ahol harci vagy bármely más képességét kellene használnia. Ez alól kivétel a pszi, mert a második részben többször is előfordulhat, hogy telepatikus úton kell érintkeznie ügynökeivel, a játékos karakterekkel. Tehát: mesterfokú pszi-használó, és 25 pszi-ponttal rendelkezik.

Kortalannak látszó, vékony, magas férfi, aki vastag szemöldökével és áthatató tekintetű szürke szemeivel megjelenése rendkívül tekintélyt parancsoló. Képes napokig egy szót sem szólni, a neki címzett kérdésekre is a lehető legkurtábban válaszol. Hite gyakorlásában példamutatóan elöljár, hacsak teheti, minden nap szerét ejti egy-egy alantas lény (értsd: paraszt, koldus stb.,) rituális megkorbácsolásának, hogy a szenvedéssel saját bűneitől megszabaduljon.

Madorik bizalmasa a modul első felében kap fontos szerepet, amikor a játékos karaktereket elkíséri Tafalla határáig, megvárja, míg kihozzák Radowikot, és eggyéválva annak lelkével (miután Ranagolnak ajánlva szívenszúrta a magatehetetlen fickót) megtudja, mit puhatolt ki a kuzin Rokmundban. Mivel a Dea Macula-lovagok támadása akkor éri a csapatot, amikor vagy éppen a szertartást végzi (a varázslás ideje egy óra), vagy amikor már hazafelé lovagolnak Abradóba, Pirro segíthet az őrült lovagok elleni küzdelemben. Ha az előbb említett eshetőségek közül a második lesz aktuális, akkor mind papi mágiájával, mind csekély varázslói tudományával (Mesterfokú mágiahasználó) hathatós lesz a közreműködése, mert lesz ideje imával manáért folyamodni a Kosfejeshez, de ha a rituálé közben ütnek rajtuk, akkor viszont a varázslatba befektetett 45 manapont elúszik, a maradék pedig nem túl sok...

Abbitacél sodronyinget visel.

Sacerdon Pirro
Madorik gróf Ranagol-papja



Jellem: Halál, Rend	**Ép:** 10	**Ψp:** 29
Vallás: Ranagol	**Fp:** 48	**Mentális ME:** 35
SFÉ: 4	**Mp:** 57	**Asztrális ME:** 35

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	áldozótőr	korbács
Tám./kör	1	1	1
KÉ	24	34	33
TÉ	41	49	57
VÉ/Táv.	96	98	106
CÉ	1	-	-
Sebz.	-	1k6	1k6/2*

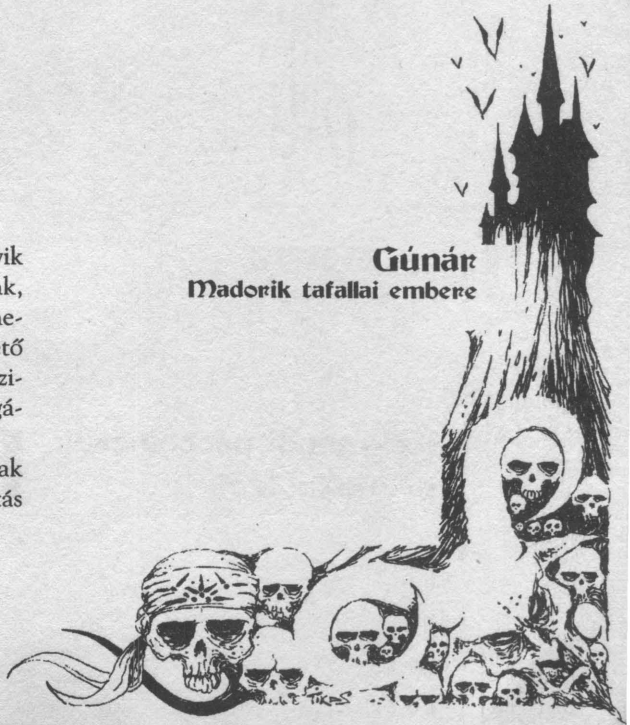
*túlütés esetén dupla Fp sebzés, spec. támadás: szándékosan körülhurkolhatja ellenfelét - 15 VÉ

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Hátbaszúrás	Mf
Lovaglás	Af
Pszi	Mf
Mágiahasználat	Mf (10 Mp)
1 fegyverhasználat (áldozótőr)	Af
1 fegyverhasználat (korbács)	Mf
Rejtőzködés	40%

Ez a horibor gas, görbe hátú alak a Tafallában működő tolvajcéh egyik alvezére. Személyében igen hasznos segítőre számíthatnak szereplőink, főleg ha a rokmundi nemesek börtönbe vetik őket. Ő ugyanis úgy ismeri a város alatti katakombákat, mint a tenyerét, és tud a kínzókamrába vezető járatról is, amin keresztül kimentheti a bajba jutott ügynököket. Ebben a szituációban megváltás lesz a kétségbeesett karaktereknek, amikor meghallják gágogó orrhangját, ami más esetben inkább harsány nevetésre késztetné őket.

Nehezen elképzelhető, hogy harci szituációba keveredne, mivel a városiak előtt nem akar lelepleződni, de ha ez megtörténne, inkább egy szempillantás alatt eltűnik - segít neki ebben láthatatlanná tévő gyűrűje.

Gúnár
Madorik tafallai embere



Tafallai csőcselék:
koldusok, kötekedők, tolvajok

Velük találkozhatnak karaktereink a kocsmában, az utcákon. Feladatuk az abradóiak folytonos zaklatása. Az utcákon általában a „koldus"-típus tűnik fel, általában ötösével-hatosával járnak, kéregetnek, kabátszárnyat rángatnak, és a csoportban dolgozó tolvajok praktikáival próbálják megszabadítani áldozatukat értéktárgyaitól. Elviselni őket nehéz, még rövid ideig is, mert alapvetően nagyon büdösek. A másik fajtájuk a „részeges mesterember", akik esténként négy-öt órát a Fekete Medvében töltenek el, amíg kellőképpen le nem ittasodnak. Történetünk alatt ennél komolyabb feladatot is kapnak a város urától: a provokált verekedésben hathatósan be kell avatkozniuk a küzdelembe - a városi őrök oldalán. Kb. három-három jut belőlük minden játékos karakterre. Egyébként borvirágos orrú, rossz leheletű, rekedt hangú fickók egytől-egyig.

Értékeik koldus/kocsmatöltelék sorrendben értendők:

Jellem: Káosz	**Ép:** 5	**Ψp:** -
Vallás: Ranagol	**Fp:** 16/21	**Mentális ME:** 2
SFÉ: -	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	koldus	kocsmatöltelék
Tám./kör	1	1
KÉ	20	17
TÉ	27	31
VÉ/Táv.	83	85
CÉ	-	-
Sebz.	1k6	1k6*

*késekkel, széklábakkal, ököllel és más testrészekkel

Tafallai városi őrök



Jobbára a környékbeli falvakból kényszerrel besorozott katonák, akiket képzett zsoldosok keze alá adtak. Bőrvérteket viselnek és három láb hosszú alabárdokkal járőröznek mind a városban, mind a várfalakon. Teljes létszámuk úgy száz főre tehető, egy járőrcsapat öt főből áll. A városfalak gyilokjáróin harminc lépésenként két katona őrködik, nekik könnyű számszerijuk is van.

A kocsmai verekedésnél minden karakterre egy „részeg" katona jut. A harcértékek fegyverrel együtt értendőek.

Jellem: Rend, Halál	**Ép:** 8	**Ψp:** -
Vallás: Ranagol	**Fp:** 29	**Mentális ME:** 1
SFÉ: 1	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 2

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alabárd	rövid kard	számszerij
Tám./kör	0.5	1	1
KÉ	21	29	22
TÉ	45	43	-
VÉ/Táv.	98	97	50 láb
CÉ	-	-	31
Sebz.	2k6+2	1k6+1	1k6+1

Rokmundi párbajhősök, provokátorok

Ez egy univerzális nemjátszó karakter, akit a történet folyamán többször is felhasználhat a KM. Értékei minden *esetben ugyanazok* maradhatnak, de ha többször szükség lenne ellenfélre párbajban, külső megjelenését, beszédstílusát stb., célszerű minden alkalommal másképp elmesélni.

Ronchio
A Dorsa-család fejvadásza

Óra igazából csak akkor van szükség, ha Radowik kiváltásánál odáig fajulnak a dolgok, hogy valamelyik karakternek párbajoznia kell. Ugyanis a rokmundi nemesek maguk helyett természetesen egy „szakképzett" gyilkost állítanak ki, mivel nem bíznak semmit sem a véletlenre. Az illető egy hallgatag, ragyás arcú, sejtelmes mosolyú figura, aki siedonnak kijáró fejkendőt és kétkezes harcos mivoltáról árulkodó derékra kötött selymet visel. Dobótőreit a harc előtt alaposan megforgatja Sárga Tűzben (leírása hátul). Páncélja nincs, de bőujjú inge alatt alkarvédőket visel (+15 VÉ, fegyvereknél már hozzá van adva).

Garbacci
A rokmundi herceg kardforgatója

Magas, jóképű figura, mindig frissen borotvált állal. Bogos kendői arról árulkodnak, hogy siedon és dispada. Modora lekezelő, udvariassága álságos. Selyemfodros inget és vékony nadrágot visel. Felbukkanására a hercegi bál alatt kerülhet sor, ahol a fővadász tőrbecsalását fedezi azzal, hogy valamelyik karakterbe belekötve párbajt provokál. Ha dispadához méltó módon, két kézzel harcol, mindkettőben ramierát tart.

Jellem: Rend	**Ép:** 9	**Ψp:** 24
Vallás:	**Fp:** 62	**Mentális ME:** 30
SFÉ: -	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 29

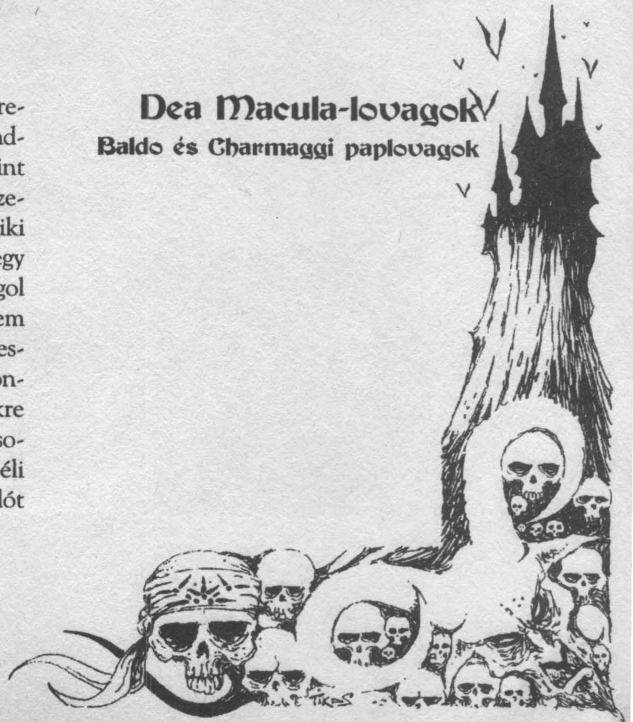
HARCÉRTÉKEK

Fegyver	ramiera	dobótőr
Tám./kör	2	2
KÉ	47	49
TÉ	76	70
VÉ/Táv.	139	127
CÉ	-	-
Sebz.	1k6+4	1k6

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Ökölharc	Mf
1 fegyverhasználat (ramiera)	Mf
Fegyverdobás (dobótőrt)	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Vakharc	Af
Kétkezes harc	Mf
Ugrás	44%
Pszi	Mf

Dea Macula-lovagok
Baldo és Charmaggi paplovagok

Amint a történet taglalásából kiderült, a tafallai kaland végén karaktereinket három Dea Macula-lovag támadja meg a város falain kívül. Mindhárman bomlott elméjű őrültek, de a vezetőjük, Yaggo más módon, mint a két üres tekintetű, idióta, névtelen gyilkológép, akiket ki tudja honnan, ő szedett össze. Valamikor - ez az időszak eltűnt az őrület homályában - a warwiki Radovikánus Lovagrend felszentelt paplovagja volt, de az első ütközetében, egy kisebb nemesi felkelés leverésében valami történt vele: megszállta testét Ranagol egyik démonlovagja (ő legalábbis azt hiszi), és ámokfutó öldöklésbe kezdett, nem kegyelmezve saját rendtársainak sem. Végül sikerült kilökni lova nyergéből, és testét összetiporták a csatamének patái. De nem pusztult el, ahogy azt társai is gondolták; a csata után elvonszolta magát a véráztatta harcmezőről. A menekülőkre vadászó Dea Macula-lovagok egy kis csoportja talált rá, és méltónak ítélték a soraikba való felvételre, miután meghallgatták hagymázas beszámolóját a csatabéli szerepléséről. Beavatták tiltott szektájuk őrült misztériumaiba; jobb befogadót nem is találhattak volna minden emberitől távol álló tanaiknak.



A pszichopata, lángoló tekintetű Yaggo néhány éve saját útját járja két, általa kiképzett lovaggal. Zseniálisan kivitelezett mészárlásaik áldozatait mindig a hatalmas termetű főnök "sugallatai" alapján választják ki, és obszcén műalkotásaikat is ő terveli ki.

A harcba nehéz csataméneken vetik magukat; kissé kopott nehézvértezetükben igen félelmetesek , miközben artikulátlanul üvöltözve rárontanak a legtöbbször teljesen védtelen áldozataikra.

A történetünkben viszont csellel lopják be a várost elhagyó játszó karaktereket, mégpedig úgy, hogy lovaik patáit ronggyal burkolják be, és csak az utolsó pillanatban rontanak rájuk. A lovas harcmodor előnyeit maximálisan kihasználják, ehhez a lóhátról harcoló ellenfelet előbb vagy kilökik a nyeregből, vagy a lovát döfik le kopjájukkal.

Teljes lemezvértet viselnek.

Jellem: Rend
Vallás: Ranagol
SFÉ: 6

Ép: 13
Fp: 33
Mp: 17

Ψp: 9
Mentális ME: 12
Asztrális ME: 16



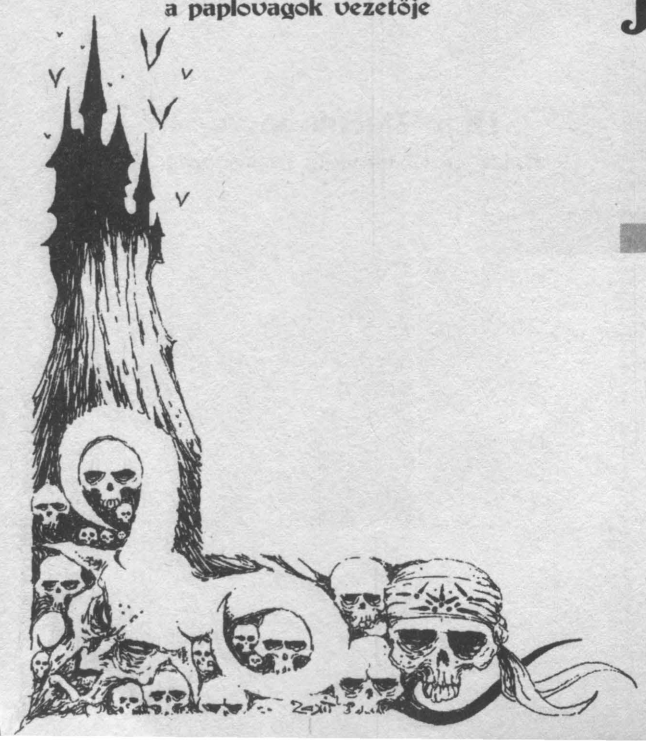
HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatabárd	nehézlovas kopja*	pallos
Tám./kör	1	1	(1/3)	(1/2)
KÉ	13	18	18	13
TÉ	44	59	73	53
VÉ/Táv.	86	97	105	97
CÉ	3	-	-	-
Sebz.	+3	1k10+3	2k10/3	k6+5

* az értékekben még nem szerepelnek a lovasroham módosítói

Ajánlott képzettségek	fok/%
Nehézvértviselet	Af
2 fegyverhasználat (csatabárd, pallos)	Af
1 fegyverhasználat (nehézlovas kopja)	Mf
Lovaglás	Mf

Yaggo
a paplovagok vezetője



Abbitacél teljesvértet visel

Jellem: Rend
Vallás: Ranagol
SFÉ: 6

Ép:
Fp: 16
Mp: 63

Ψp: 41
Mentális ME: 59
Asztrális ME: 53

HARCÉRTÉKEK

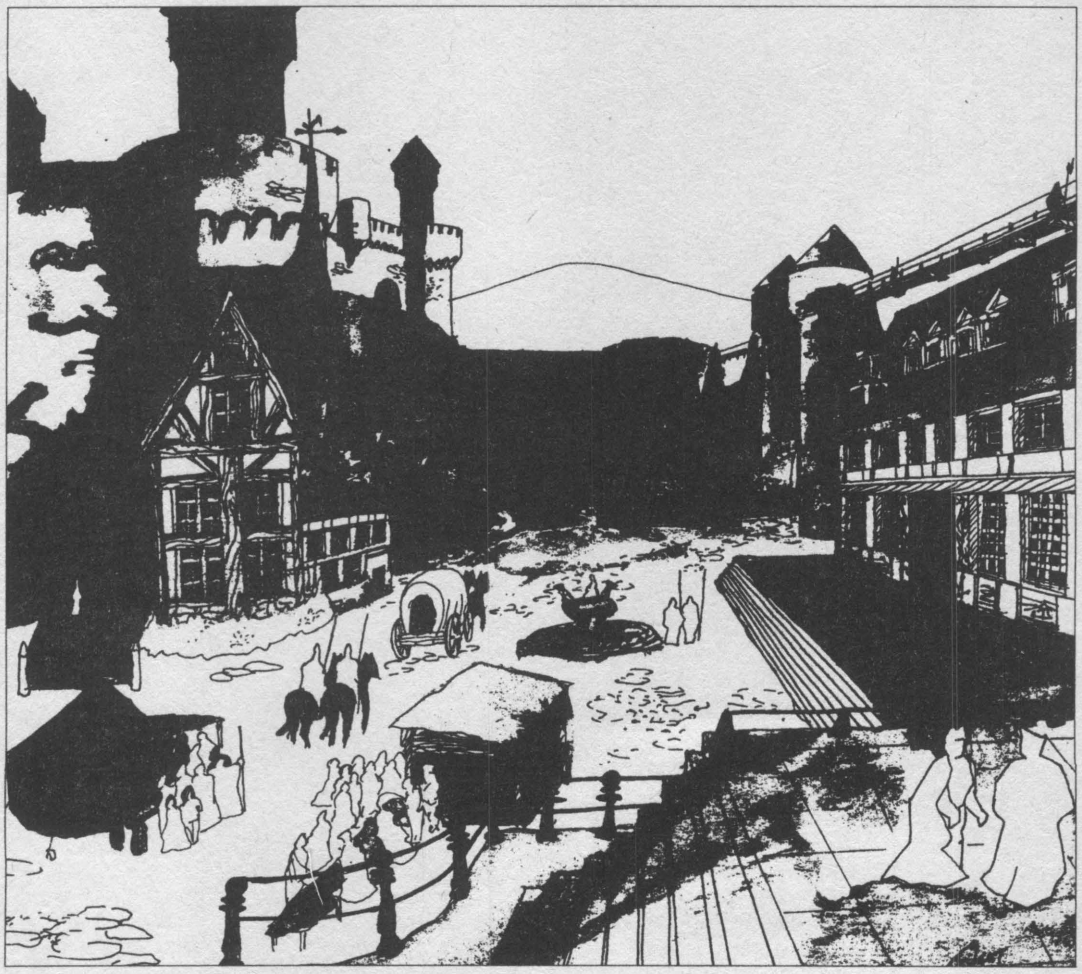
Fegyver	alap	tollas buzogány	nehézlovas kopja*	pallos
Tám./kör	1	1	(1/3)	(1/2)
KÉ	11	18	16	11
TÉ	83	95	109	89
VÉ/Táv.	102	115	112	104
CÉ	5	-	-	-
Sebz.	+4	1k6+5	2k10/3	k6+6

* az értékekben még nem szerepelnek a lovasroham módosítói

Ajánlott képzettségek	fok/%
Nehézvértviselet	Mf
1 fegyverhasználat (kopja)	Mf
2 fegyverhasználat (tollas buzogány, pallos)	Af
Lovaglás	Mf
Hadvezetés	Af
Fegyverdobás (buzogány)	Mf
Fegyvertörés (pallos)	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Pszi	Mf
Vallásismeret	Mf

Sárga Tűz
Új méreg

Rokmund tartományban elhíresült kínméreg, mely nevét a seb körüli élénk elszíneződésről és az okozott fájdalomról kapta. 6. szintű, azonnali hatású, az idegrendszerre ható méreg. Sikeres mentődobás esetén is 1k10 Fp-nyi fájdalmat okoz. Ha valaki elvéti az egészségpróbáját, az okozott kín 3k6 Fp lesz, valamint erős látászavar lép fel. Hatásában megegyezik a varázslók mentálmágiájában szereplő 10 E -s Tompítással.



VIHAR A HÁGÓN

1-4. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: SHERALAN

A gyafúrt *kaland előtt állnak azok, akik a most következő modulba belevágnak. Vad és ismeretlen vidéken játszódik, ahol az elemeknek sokkal nagyobb beleszólása van a világ dolgaiba, mint az egyszerű halandóknak. Elsősorban nem az izmok és harci jártasságok fogják meghatározni, kik is kerülnek ki győztesen a modul végén - sokkal nagyobb szerepet kap a logikus gondolkodás, a fontos részletek összeillesztése és a jó helyzetfelismerés.*

Eredetileg kezdő kalandozók számára íródott, de a mesélő a körülmények és játékosai ismeretében tulajdonképpen bármilyen szintű karakterek számára átdolgozhatja oly módon, hogy mindenki jól járjon.

Bárkinek, aki belevág, fel kell készülnie rá, hogy amennyiben nem sikerül kiderítenie, mi húzódik meg a dolgok hátterében, egyhamar búcsút mondhat alighogy megszületett - vagy épp régóta dédelgetett - karakterének.

Bevezetés

A modulban szereplő NJK-k az átlagosnál valamivel jobban kidolgoztuk - ezzel is segítséget szeretnénk nyújtani a kezdő játékosoknak, hogy lássák, hogyan is működik a szerepjáték, milyen az átgondolt előtörténet - nem arról szól, hogy azokat a képzettségeket, amelyeket nem tud a karakter Kp-ból kigazdálkodni magának, az előtörténetben szerzi meg.

A mesélőnek alaposan ki kell tennie magáért - ha sikerrel jár, a parti kísérői megelevenednek, s hús-vér szereplőként csatlakozhatnak a játékosokhoz.

A KM remekül elhintheti a gyanakvás magvait a játékosok között, ha titokzatoskodó módon levelek útján érintkezik velük bizonyos esetben, amikor olyasmit akar velük közölni, ami nem tartozik a többiekre, vagy szép sorban mindőjükkel félrevonul egy-egy kulcsfontosságú jelenet előtt vagy közben. A játék rejtélyességét fokozhatja, ha a NJK-k téves elképzeléseivel traktálja őket, ám nem szabad figyelmen kívül hagynia, hogy nem a játékos karakterek lemészárlása a cél, hanem a minél jobb szórakozás.

Előzmények

A Világ Gerincének is nevezett ősöreg hegység hatalmasabb annál, semhogy minden titkát kifürkészhessék a halandók. Már akkor itt állt, amikor az elfek és az aquirok fiatal fajoknak számítottak, s valószínűleg akkor is állni fog, amikor a ma ismert fajok eltűnnek a feledés homályában.

Botor teremtmény az, aki úgy véli, hogy ismeri a hegyet. A Sheralt NEM lehet megismerni és nem lehet tudni milyen emberelőtti gondolatok komorlanak felhőkkel ékes fekete homlokai mögött. Igazán csak az ittlakók vannak ezzel tisztában, ők ismerik ugyanis a hegyek haragját, s tudják, hogy odafent olyan dolgok léteznek, melyeket nem érdemes bolygatni. Hagyni kell a hegyeket, hadd őrizzék titkaikat. Már pedig titkokban, titokzatos teremtményekben nem szűkölködnek a hó és jéglepte bércek.

Ilyen szerzetek azok a lények is, amelyek a Gleccserkirály nevű hegyorom szeles jégsíkjain laknak, nem túl messze a Világ Végeként ismert roppant sza-



kadéktól. Valaha talán emberek voltak, ugyanolyan hegylakók, mint akik manapság a kicsiny fázós hegyi falvakban laknak a hágók vidékén. Hogy miért vonultak félre társaiktól, ma már senki - talán ők maguk sem tudják. Mindenesetre félrehúzódtak a világ ügyes-bajos dolgai elől, s ezredévekkel ezelőtt megszakítottak majd minden kapcsolatot fajtársaikkal.

A hegyen lakók persze tudnak a létükről, hisz bármennyire is rejtve élnek, időről-időre mégiscsak megpillantják őket a babonás falvak vadászai, hegyi vezetői. Látják homályos árnyaikat a hómezők előtt suhanni, megtalálják az általuk elejtett vadak tetemeit, s néhanapján új köveket vélnek felfedezni az elhagyott sziklaoltárok körül. Ők khinnnek, jégből való embereknek nevezik őket.

A furcsa szerzetek nem adtak nevet maguknak. Ha ilyesmi megfordulna a fejükben, valószínűleg a hegyek szolgálóinak hívnák kis csoportjukat. Nem akarnak rettegést hozni a falvak lakóira, azok mégis félnek tőlük, s ha már így alakult, a jégből való emberek kihasználják ezt a babonás félelmet. A hágóvidék emberei ugyanis évről évre fiatal lányokkal kedveskednek a khinneknek, akiket a hegy szolgálói el is fogadnak. Ha nem is véráldozatként, de aszszonyként veszik maguk közé a halálra rémült teremtményeket. Csakis így lehetséges, hogy vérük friss maradt, hogy nem pusztultak még el degenerált korcsokként a jéghideg viharokban.

Jégbe és sziklákba vágott kolostorokban laknak, oly magasságokban, ahol az év legmelegebb napjaiban sem olvad meg a hó. Idejük javarészét elmélyült meditációval töltik, s a hosszú évszázadok alatt olyan összpontosítási gyakorlatokat alakítottak ki, amelyről még Niarében sem álmodhatnak az elme mindenhatóságával foglalkozók.

Éppen ezért, ha csak tehetik, nem keverednek fegyveres összecsapásokba. Inkább elrejtik magukat, láthatatlanná válnak, még a nyomaikat sem lehet felfedezni a havon, a szél fújja őket, olyan könnyűek lesznek egy szempillantás alatt. Hogy mégis konyítanak valamit a fegyverekhez, hogy az évszázadok alatt sem engedhették meg maguknak ezek a törékeny emberek, hogy felhagyjanak a gyilkos szerszámok tanulmányozásával, annak egy oka van: őrködniük kell. Őrködnek, hogy az örök sötétségben élők, a hegyek megrontói, a gonosz, emberelőtti időkből való szellemek ki ne szabadulhassanak azokból a csapdákból, mágikus kötelékekből, ahová annakidején még a hegy szolgáinak ősei vetették őket.

Az ő feladatuk, hogy a bilincsbevert gonosz vagy értelem nélkül való entitásoknak lehetőségük se legyen arra, hogy ismét a felszínre evickélve garázdálkodjanak.

Hogy a khinnek mégis emberek, mi sem bizonyítja jobban, mint hogy ők is hibáznak. S ha ők hibáznak, annak bizony súlyos következményei lesznek.

Az egész, egy magát Ninnek nevező férfi hibájából indult. Ő volt az, aki elmulasztotta a mágikus mantrák hiánytalan recitálását, neki köszönhetően repedt meg a misztikus kötés az egyik kristályfalú, jégvirágmintás börtön falain. S aki odabent volt, elszabadult.

Neki csak egy pillanat volt, hogy egy arra sétáló gyanútlan nőbe szökkenjen. Szabad volt ismét. Ezredévek óta először. Csupán egyetlen, ám annál komolyabb problémával kellett szembenéznie: egyetlen gondolatát, egyetlen érzelmét nem ismerte annak a lénynek, akinek szemén és fülein keresztül elfoglalta a testét. Nemcsak hogy nem tudta irányítani, de nem is értette, hogy mi történik vele. Ő, aki annak idején egy egész hegyet uralt, most rádöbbent, hogy az egészet elölről kell kezdenie, mert hiába szabad, ismét csak egy csíra, és minden, de minden megváltozott körülötte. Egy tökéletesen idegen és vad világba került.

A fiatal és rémült lány őrült ámokfutásba kezdett a jéghideg kolostor zúzmarás folyosóin - ő csupán néhány évvel ezelőtt került ide, fogalma sem volt arról, mivel foglalkoznak névtelen és rettegett ágyasai, mik azok a kristályedények, amelyek előtt napokon keresztül meditálnak.

Nem tudta volna nevén nevezni, mi az az érzés, ami hatalmába kerítette.

Nem értett, nem látott és nem gondolkodott többé - eszelős menekülésbe kezdett. A szökevény odabent legalább ennyire ijedt és zavart volt - képtelen volt feltérképezni a megszállt teremtményt.

A lány közben véresre karmolta magát egy kürtőben - körmeit letörve menekülni akart. Vakító hómezőre jutott, ismeretlen helyre. Az mentette meg az életét, hogy egy, a fagyos levegőn meditáló „szerzetesbe" botlott. A benne vibráló összezavarodott és rettegő lény egy percig sem mérlegelt - azonnal átszivárgott a férfiba. Ha tudja, mi következik, bizonyára nem így cselekedett volna. Mert amíg ő továbbra sem értett semmit, nem tudta, hogy hol van, a khinn tökéletesen átlátta a helyzetet, s ismét rabságba akarta ejteni a szökevényt. Ennek egyetlen módját ismerte. Miután szellemi energiáival magába zárta a szellemet, futni kezdett egy szakadék felé. Tudott ugyanis valamit, amit sem a lány, sem a kiszabadult szellem nem: ha ő meghal, teste börtönként szolgálhat az asztrállénynek, s társainak nem okoz majd gondot az újbóli begyűjtése. A meredek sziklaperemről a mélybe vetette magát. Terve kicsiny híján sikerült. Ha meghal, mielőtt olyan értelmes lény közelébe kerül, akibe a szellem átkerülhet, bizonnyal megdicsőült volna halálában. Ám nem így történt.

Lezuhanó teste lavinát indított meg, amely kioltotta ugyan az életét, ám ekkor már késő volt. Halálos sebekkel, összezúzott tagokkal robajlott alá a mérhetetlen, nekivadult hótömeggel - amelynek széle maga alá temetett egy, a völgyben haladó csapatot. Mielőtt a „szerzetes" teremtője elé állhatott volna, az elmebilincsbe fogott szellem megérzett valamit: az a lény, amelyik a testébe zárta, haldoklott. Elveszítette az öntudatát, ám zuhantában egészen közel került egy másik élőlényhez. Valakihez, aki egészséges volt - s az ijedtséget leszámítva - sértetlen. Mihelyt megfelelő távolságba (10 lábnyira) került, a szellem átcsúszott az illetőbe. Egy darabig csendesen pihent. Pihent és szemlélődött. Próbálta összerendezni magában a dolgokat. Nagyon sokat tanult az eddigiekből...

A kolostorbéliek csak órákkal később találták meg társuk összezúzott holttestét. Rögtön érezték, hogy az, amit ők keresnek, már nem a tetem foglya. Azt a társukat - Nint - jelölték ki a végzetes hiba kijavítására, akinek figyelmetlensége a szerencsétlenséget okozta. Ő azonnal az idegen testben menekülő szellem után vetette magát. Tudta, mit kell tennie.



Olyan helyzetbe kell hoznia a szellemet, hogy az menekülni akarjon, ám ne legyen hova. Ezt könnyen elérhetőnek tartotta. Csupán úgy kell intéznie, hogy 10 lábnyi távolságban ne legyen senki, csak a szellemet tároló test és ő. Ha megöli az illetőt, és ő maga lezárja előle az elméjét, a szellem a halott testben ismét börtönbe kerül. Hogy meg kell ölnie a szellem hordozóját, egy pillanatig sem okozott lelkifurdalást neki. Tisztában volt vele, hogy ha az egykori hegyszellem (aki most, a szabadulása után ismét csak egy csíra, egy eljövendő gonosz hatalom ígérete volt) újra kifejlődhet, annak később nem egy, de több ezer áldozata lesz.

Végső eshetőségként azt is elfogadta volna, hogy ő maga fogadja be a szellemet és azután öngyilkosságot kövessen el, de elképzelni sem tudta, hogy egy tudatlan ember képes legyen saját akaratából megszabadulni a belé költözött csírától. Hogy ismerjen olyan meditációs formákat, amelyekkel kiűzheti magából a gonosz-kezdeményt.

De nem számolt egy fontos dologgal. A szellem rájött, hogyan rejtőzhet észrevétlenül. Úgy, hogy a khinn ne vegye észre, milyen testbe költözött. Üldözője gyorsan döntött, mihelyt erre rádöbbent: mindenkit meg kell ölnie, aki kapcsolatba kerülhetett a szellemmel...

Talán mondanunk sem kell: egy kalandozótársaság volt az a csapat, amelyet a lavina maga alá temetett.

1. A hó fogságában

Rendkívül hatásos játékkezdés, ha a kalandozók azonnal azzal kezdhetnek foglalatoskodni, miként is ássák ki magukat a rájuk omlott roppant mennyiségű hó alól. Ilyenkor nincs idő vacakolni, azonnal cselekedni kell. Természetesen mindannyiuknak sikerülni fog ez a művelet, ha ők maguk

nem találnak ki a jéghideg takaró alól, segíthetnek nekik mások. A mesélő ráér ezután is - a játékosaitól már begyűjtött információk alapján - elkezdeni a történetet. Pl.: „ Hallod, hogy egyre közelebb kaparásznak, s kisvártatva már látod is annak a szakállas fickónak a kivörösödött képét, aki előtted haladt a sorban..."

Természetesen ez nem jelenti azt, hogy a játékosoknak nem kell, hogy előtörténetük legyen, sőt... Mindegyikőjüknek pontosan körvonalazott elképzelések kellenek, miként is kerültek a Sheralba és mit is akarnak itt csinálni. Ami tény: egy tavaszi reggelen - ne felejtsük el, ez azért sheralbéli tavasz - mindannyian fölkerekedtek, meglehet még egymást sem ismerték, és egy magát Dragnak nevező szótlan hegyivezető nyomában elindultak, hogy a Glecscserkirály keleti oldalában, átkeljenek a Farkas-hágón.

Az átkelés természetesen nem azt jelenti, hogy hipp-hopp keresztülvágják magukat az egész hegyen. Elindulnak egy kis faluból a hegység egyik oldalán, majd több napos út végén elérnek egy másik faluba, amely ugyan a hegy túloldalán van, ám még igen messze attól, hogy maguk mögött tudják az egész Sheralt.

Ittlétüknek különböző indokai lehetnek, ám ez alkalommal egyáltalán nem fontos, hogy ezeket előtte egyeztessék, sőt az sem baj, ha egészen eltérő jellemű, gondolkodású, stb karakterek kerülnek egy csapatba. Sokkal érdekesebb dolgok történhetnek így, amíg rádöbbennek, hogy vallásuktól, elveiktől, fajuktól függetlenül mennyire egymásra vannak utalva.

Néhány ötlet: egyikük elveszett bátyja után kutat, aki három esztendővel ezelőtt ezen a környéken tűnt el, valahol a hágó túloldalán. Vagy: a hegy lábánál élők között szilárdan tartja magát a hit, hogy aki a Világ Végének pereméről letekint, az különös sugallatokat hall, sorsfordító jövendölések tanúja lesz. Vagy: egy abasziszi céh megbízásából egyikük egy különleges vad elejtésére szerződött. Ennek a bundájáért a súlyának megfelelő mennyiségű aranyat fizetnének. A lehetőségek száma végtelen. A lényeg, hogy mindőjüknek legyen valami oka, amiért útra kelt, amiért esetleg át akar kelni a hegyen, vagy legalábbis el akarjon jutni a Farkas-hágó túloldalán meghúzódó kis faluba, Hresttienbe.

Fontos viszont, hogy a rájuk omló hegyet a kalandmester minél szemléletesebben mesélje el, csakúgy kétségbeesett erőfeszítéseiket, hogy kivágják magukat a szorult helyzetből. Senki nem úszhatja meg sérülés nélkül. Mindőjük legalább 1k6 Fp veszteséget fog elszenvedni. Azután a magány és a sötétség. A lavina alá temetve megszűnik a tér és az időérzék, nincs fent és lent, s ha valaki rossz irányba indul, bizony pórul járhat. A hegymászók jól bevált tippje erre az esetre, hogy bevizelnek, mivel a folyadék folyásiránya tévedhetetlenül jelzi, merre is van ténylegesen a föld és merre az ég.

Nem kell feltétlenül ehhez folyamodni, ám egy repedt kulacs, törött butélia hasonló hatásokat eredményezhet. Sok múlik persze a szerencsén is. Ha nem sikerül a kalandozóknak két órán belül valami úton-módon a felszínre evickélnie, akkor a többiek bukkannak rájuk, ám ilyenkor óhatatlanul különféle fagyásokat szenvednek, s ezek ismeretében időlegesen néhány értékük csökkenhet is (lásd a mellékletben leírtakat).

Akik a felszínre kerülnek, letarolt tájat látnak mindenütt: saras, mocskos havat, a hó jeges felszínén heverő köveket, stb. Társaik kis tüzet raktak, akörül melegednek vagy a hóban turkálnak a felszerelésük után (30% esélyük van, hogy mindenük odaveszett, s még boldogok is lehetnek, hogy ennyivel megúszták.).Előkerül három holttest is. Ezek közül kettő hajnalban, az induláskor csatlakozott hozzájuk, míg a harmadikat nem ismeri senki. Rendkívül furcsa férfi. Amikor Drag megpillantja, halálos rémület lesz rajta úrrá, azonnal óvó jelekkel rajzolja körül magát, s jónéhány pillanatig semmit nem tud azon kívül suttogni, hogy khinn. Rendkívül sokáig nem is nyög ki mást, s utána sem lehet sok mindent kihúzni belőle. Csak rendkívül megnyerő és bizalomgerjesztő karaktereknek, megnyugtató társaknak beszélhet néhány szót a titokzatos teremtményekről, a leányáldozatokról, a gonosz hegy hatalmáról és felderíthetetlen balesetekről.

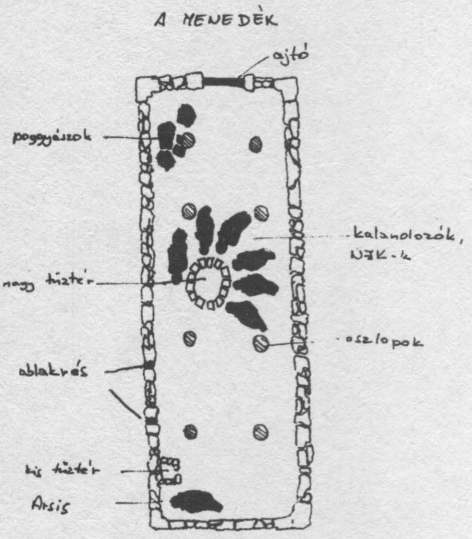
Itt az ideje, hogy a parti ismeretséget kössön a három nemjátszó karakterrel. Ők is döbbent arccal ácsorognak a térdig érő hóban. Ha eddig nem vették őket alaposabban szemügyre, most megtehetik (részletes leírásuk a modul vé-

gén, a NJK-k bemutatásánál). A mesélő remek lehetőséget kap, hogy egyenként, a cselekedeteiken és viselkedésükön keresztül is bemutassa őket. Arsis, egy hízásra hajlamos, elpuhult kereskedő, aki alig látszik ki a vastag prémekkel bélelt ruháiból, zavarát meglehetősen agresszívan éli ki, szinte személyes sértésnek, merényletnek veszi a lavinát. Szid mindenkit, morog, zsörtölődik. Chloe, egy rendkívül szép, harminc körüli nő - néhai tolvaj - talpraesett módszerességgel rendezi megmaradt felszerelését, s elbűvölő, ám fáradt mosollyal jutalmaz minden segítséget. Ringha, egy koránál jóval idősebbnek látszó, lestrapált, borostás férfi egykedvű nyugalommal, cinikus mosollyal kommentálja csupán az eseményeket. Láthatóan nem érdekli a titokzatos halott sem.

A férfi, aki előttük fekszik, rendkívül sápadt, a bőre majdhogynem áttetsző. Szeme gleccserkék, haja fekete, mint a környéken mindenkinek, s szemei az itteniekhez hasonlóan ferde metszésűek. (Mielőtt még bárki gyanakodni kezdene, hogy kráni az illető, illik megjegyezni, hogy errefelé mindenki ilyen - a sápadtságot leszámítva.) Termete törékeny, teste csupa zúzott és horzsolt sebbel teli.

Drag abba még csak-csak beleegyezik, hogy a karaván hoz tartozókat itt eltemessék, ám az idegenhez nem hajlandó nyúlni, beteges félelemmel és ideges kedéssel kerüli el a holttestét.

Mihelyt valamennyire össze tudja magát szedni, szomorú arccal közli a jelenlévőkkel, hogy sajnos a katasztrófa elsodorta a felszerelésük javarészét, a tűzifát éppen úgy, mint az élelmiszert, arról már nem is beszélve, hogy vissza a faluba semmi esetre sem mehetnek. Részint hó és jégtörmelék zárja el, részint újabb lavinától tart. Egyetlen lehetséges kiutat lát: tovább menni előre. Van egy éjszakára való tűzifájuk, egy napra elegendő élelmük (valóban ennyi maradt, bármennyivel indultak is útnak) és három napnyi út előttük. Olyan helyeken, ahol utat egyedül csak ő lát.



2. A Világ Vége felé

Drag úgy tervezi, tizenkét órás megfeszített meneteléssel elérhetik a hírés szakadékot, annak a szélén pedig lesz egy menedék. Ha odaérnek, mielőtt rájuk ereszkedik az igazi fagy - errefelé még ilyenkor is jóval mínusz húsz fok alattiak az éjszakák - aznapra már több szerencsétlenség nem érheti őket. A menedékben mindig van felhalmozva egy kis tüzelő, átmelegedhetnek egy kicsit. Gondterhelten indul előre, hátán a megmaradt száraz fával.

Arsis zsörtölődve, Chloe kíváncsian, Ringha egykedvűen követi. Arsis meglehetősen kellemetlen társaság - nem akarja kivenni a részét a közös munkából, nem hajlandó ugyanis húzni a kis szánt, amelyre megmaradt élelmüket és az egyetlen előbányászható sátrat sikerült üggyel-bajjal felkötözni. Nem mintha különösebben nehéz lenne, de lealacsonyítónak tartja, hogy hegynek fölfelé bármit is cipeljen. Megvan neki a maga baja, mondja, nem fogja még ilyesmivel is tetézni. Rá is játszik, hogy milyen fáradt, hangosan szuszog.

Chloe oldódik a leghamarabb. Vidám és kíváncsi, kiszemel magának egy férfit a játékosok közül, őmellette halad. Nem akarja ráerőltetni magát, nem is kacérkodik, de folyamatosan tudatában van annak, milyen hatást is gyakorol a férfiakra, s ennek minden előnyét megpróbálja kihasználni. Ha csak teheti, afféle rivalizálást akar kiprovokálni a férfiak között, elérni, hogy neki ne kelljen fölöslegesen kifáradnia, s mindenki a kedvébe akarjon járni.

Ringha egykedvűen, közönyös mosollyal halad, ha húzni kell, hát húz. A sors fintorának tartja, hogy így alakult a sorsa, s ha már erre kell jönnie, megpróbálja nem nyűgnek felfogni. Amúgyis látni akarta a Világ Végét, nem fog most ilyen apróságok miatt bosszankodni. Majd később visszatér oda, ahová eredetileg elindult. Komótosan húzogat egy butykost, s lassan jobb kedvre derül. Körbekínálja, megered a nyelve, dalokkal és versekkel szórakoztatja a társaságot. Provokál, ha kell, örömét leli abban, ha férfitársaival vetekedhet, igyekszik Chloe kedvére tenni. (Más kérdés, hogy a nő nem őt szemelte ki magának, látszólag belemegy a játékába.)

A mesélőnek itt igazán meg kell dolgoznia. Ha nem tud rögtönözni, akár fel is készülhet mindhárom NJK-ból, s óvatosan tesztelheti játékosait.

A terep egyre nehezebb, s Drag erős tempót diktál. Az egész csapatnak dolgoznia kell. Fáradjon ki mindenki, érezzék, hogy nem kirándulni jöttek. Különböző próbadobásokat tehetnek, ki mennyire bírja, hogy sikerül a kényesebb, sziklás terepen elboldogulni a szánnal.

Arsis pécézzen ki magának valakit, akiben megfelelő ellenérzést válthat ki, szálljon rá, cikizze. (Nyilván a leggyengébbnek tűnő, leggyámoltalanabbul viselkedő karakter lesz az.) A mesélő vigyázzon azért arra, nehogy verekedéssé fajuljon a dolog. Ha mégis így adódna, lépjen közbe, ne hagyja, hogy eldurvuljanak a dolgok.

A kolostor tagjai időközben meghozzák halott társuk teste felett a döntést, és Nin a kis csapat után indul.

A szellem egyelőre nyugton van, figyel, próbálja megérteni, miről is van szó. Azok a lények, akiknek annakidején a parazitája volt, már mind régen kipusztultak. Ezeket a mostaniakat is meg kell tanulnia irányítani. Eddigi tapasztalatai szerint nem lesz túl egyszerű, de előbb utóbb menni fog (legalább két hét, mire valóban felülkerekedhet bárkin). Az egyik játékos karakterben van éppen - a KM döntse el, hogy ki legyen az (s a modul során is folyamatosan változtassa a helyét kedve és az események szerint, senkit se hagyjon ki) - rajta keresztül próbálja megérteni ezeket a lényeket, talán mondani sem kell, hogy sikertelenül. Azt azonban le tudja szűrni, hogy egyikük sem jelent rá olyan veszélyt, mint az a valaki, akinek kis híján bennragadt a testében. Ezt a roppant kényelmetlen és fájdalmas emléket mindenképpen el akarja kerülni. Akiben benne van, az átlagosnál is hamarabb ki fog merülni, és értetlenül áll a dolog előtt. A szellem - egyelőre - nem mozog odabent, csakis akkor kezd kínlódni, ha a gazdája az átlagosnál is többet gondol a melegre, tűzre, meleg ételekre, stb. Ám egyelőre még tűr.

Alkonyattájt érnek fel a hágó legmagasabb pontjára, innen már lefelé haladnak. Az éjszaka és a hideg szinte egy szemhunyásnyi idő alatt zuhan rájuk, igyekezniük kell, ha nem akarnak megfagyni.

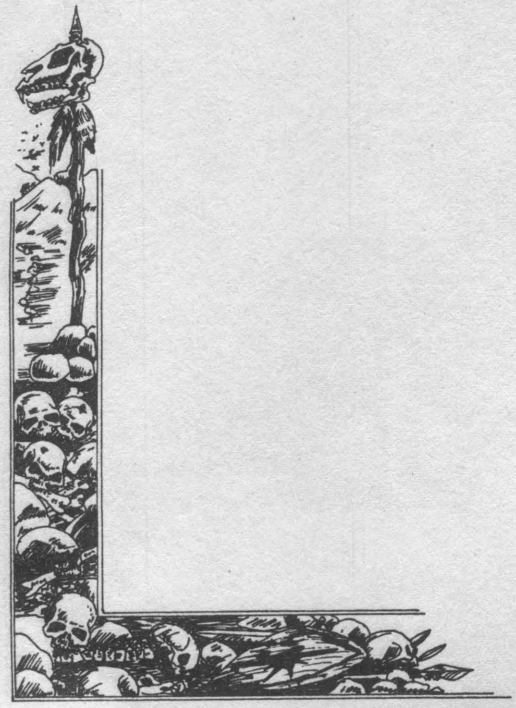
Tökéletes sötétségben érnek a menedékhez, ha Drag nem lenne velük, alighanem soha nem bukkannának rá. Mindannyian halálosan fáradtak, de Arsisnak továbbra is van energiája kötözködni, unalmasnál unalmasabb, sótlan történetekkel "szórakoztatni" társait. Mire ide érnek, mindenki utálja már kellőképpen, legyen a bögyében az egész társaságnak. Pocskondiázzon mindent és mindenkit, elégedetlenkedjen, amiért nem látja a szakadékot, csak másnap. Mindenért a többieket okolja, önző és kiállhatatlan alak.

Ha lehet, Chloe, mire idáig érnek melegedjen össze valakivel, Ringha pedig rúgjon be - ez utóbbi nem lesz nehéz. Ezután kerül sor a szellem jelenetére.

Mihelyt tüzet gyújtanak, kezdjen rakoncátlankodni. Heves, ám múló roszszullétet okoz azoknak, akik a tűz közelébe férkőznek és ő éppen bennük van. Találomra váltogatja a "gazdáit". Itt figyelhessenek fel először arra, hogy bizonyos időközönként rosszul lesznek. Még ne hozhassák összefüggésbe a meleg körül keringő gondolataikkal, de érezzék kellemetlenül magukat - mintha valamilyen betegség lappangana bennük. Végül az egyik sarokban eldőlő Ringhában állapodik meg. Aki megszabadult tőle, megkönnyebbül, míg a többiek felfigyelhetnek rá, hogy amilyen hirtelen meggyógyult társuk, olyan gyorsan lett nyugtalan az egykori igric álma.

Nin időközben kint várakozik a behavazott menedék mellett. Csak arra vár, hogy valamelyikük úgy válasszon magának nyugvóhelyet, hogyha benne van a szellem, akkor ne menekülhessen többé. Nem kell sokáig várakoznia. Arsis felháborodottan pocskondiázza a szállást és társait sem kíméli. Úgy dönt, minél távolabb alszik ettől az igénytelen hordától. A jókora menedék hátsó fertályába húzódik, ahol ugyan hideg van, de legalább nem kell a többieket hallgatnia. Betakarózik és elalszik.

Nin megvárja, míg mindenki elcsendesedik, azután a belülről bezárt reteszt egyetlen összpontosítással elmozdítja, hangtalanul beoson, szinte láthatatlanul ellebeg az alvók fölött - nem tudja megállapítani, kiben nyugszik a szellem - és a sarokban elvágja a hortyogó Arsis nyakát. Nem mer most végezni mindenki-



vel, fél, hogy mentális energiái nem lennének rá elegendőek, s örül, hogy egygyel kevesebb gondja van. Visszalebeg, s kívülről visszatolja reteszt egy finom összpontosítással...

3. Halál a Világ Végén

Hogy a kalandozók mint vélekednek majd a történtekről hajnalban, amikor Drag felébreszti őket, azt nem lehet tudni. Chloe rettentően megriadt, Ringha közönyösen fogadja a tényt, még mintha meg is könnyebbült volna. Ha lehetséges, érdemes mindent megragadni, hogy a gyanú arra a karakterre terelődjön, akit a kereskedő előző nap kipécézett magának. Az, akiben a szellem most van, (ne Chloe választotta legyen az) rettentően megijed (az ősi lény megérzi, hogy továbbra sincs biztonságban, érzelmei kisugároznak rajta keresztül a gazdájára is, ami elég gyanús lehet). Célszerű, hogy a KM először ne is a játékossal közölje, hogy mit érez, hanem a többiek figyelmét hívja fel a viselkedésére.

Ha nyomozni kezdenek, semmiféle áruló nyomot nem láthatnak - még a menedéken kívül sem. Ringha logikusan arra a következtetésre jut, hogy a gyilkosnak közöttük kell lennie. Nyilván mindenki tagadni fog. Drag átokról beszél, és a khinn bosszúját emlegeti. Bárhogy is legyen, előbb-utóbb indulniuk kell, ha éjszakára le akarnak érni a tó mellé. Drag morózusan elmondja az útitervet. Célszerű, ha mindenki hallja, hisz nemsokára vezető nélkül maradnak, s nem árt, ha valaki fel tudja majd idézni. Egy kis hídon kell majd átkelniük, hogy azután a túloldalon egy szurdokban leereszkedjenek egy jelenleg is befagyott tóig. Annak a szemközti partján van egy barlang, ott kell majd éjszakázniuk. Másnap onnan ereszkednek ismét alá egy gleccseren, hogy estére Hresstienbe érjenek.

Érezhetően meghűlt a viszony a karakterek között - valaki szörnyű titkot rejteget. Sietve bekapják a szűkös ételadagot, a tartalék utolsó morzsáit, Arsis testére néhány fagyott szikladarabot gördítenek, és korgó gyomorral útnak indulnak.

A Világ Vége valóban döbbenetes és felemelő látványt nyújt. Akik ide igyekeztek, talán mégsem ilyen reggelre gondoltak. Nyomasztóan terpeszkedik rájuk a gyilkosság. A hatalmas hegyet mintha késsel vágták volna ketté, a metsző hidegben türkizkék az ég, s a lábuk alatt a szemhatárig felhők terpeszkednek.

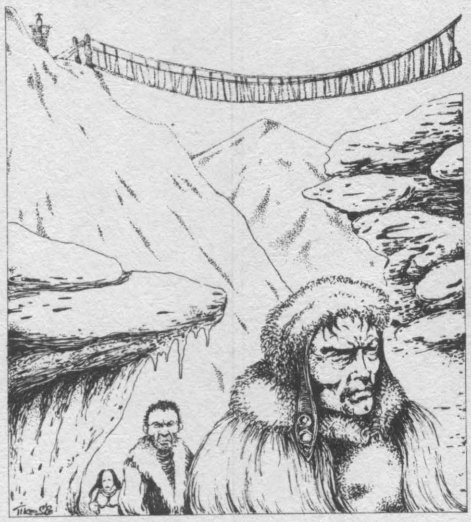
Drag nem engedi sokáig bámulni őket - ha nem akarunk éhenveszni vagy megfagyni, igyekeznünk kell - mondja. Útrakelnek. Chloe igyekszik a választottjával maradni, ha eddig még senki nem vette volna a pártfogásába, tovább próbálkozik. Nem rávarrja magát bárkire, hanem finom módszerekkel igyekszik úgy intézni a dolgokat, hogy rá essen a választás.

Ringha egészen feldobódik a reggeltől és a csodás látványtól, úgy tűnik, még a régi kedve is visszatért, pajzán nótákat énekel, vaskos tréfákkal próbálja mulattatni a társait. Egy percig nem tagadja, hogy örül a kellemetlen kereskedő halálának. Röhögve húzogatja a butykosát - már alig maradt benne valami - s cinikus megjegyzéseket tesz mindenkire.

A szellem ide-oda csapong közöttük, akiben éppen tartózkodik, az "hirtelen a szokásosnál is jobban elkomorodik, felbukkannak életének legrémisztőbb, legszomorúbb emlékképei, kirázza hideg". A mesélő legyen találékony, remek kontrasztot csinálhat a verőfényes, ám jéghideg napfény és a mindenkiből feltörő komor gondolatok segítségével - a sziklákról a szülők sírkövei jutnak ilyenkor az észbe, a napfényről a pusztító lángok, a hóbuckákról elhagyott temető. A szellem mindenkin "végigmegy", egyedül Ringha marad ki tapogatózásaiból.

Éppen Chloéban utazik, amikor a nő egy tál forró levesről ábrándozik hangosan. Abban a pillanatban öklendezve összerogyik, hogy később megkönnyebbülten sóhajtson fel - a szellem az elégedett, meleg gondolatra azonnal undorodva otthagyja, s másvalakibe költözik, aki tíz lábnyi távolságra van a nőtől.

Nin nem túl messziről követi őket - egészen sápadtra fakította magát egy meditációval, nem is látni a havas sziklák között, lába nem hagy nyomot a szűzhavon.



A szakadék peremén ereszkednek egyre lejjebb. Szó sincs sétáról, minden percben meg kell kapaszkodniuk valamiben, a jég és a hó borzasztóan csúszik. Az elvételt próbadobások eredményezzenek sajgó tagokat, folyamatosan csökkenő Fp-t, lehorzsolt tenyereket és beszakadt körmöket. A KM pedig ne feledkezzen meg ezekről - idézze újra és újra játékosai emlékezetébe!

Chloe ösztönszerűen érzi, hogy valaki követi őket, de nem szól róla senkinek. A figyelmesebb játékosok mégis észrevehetik, ha néha-néha gondterhelten hátranéz.

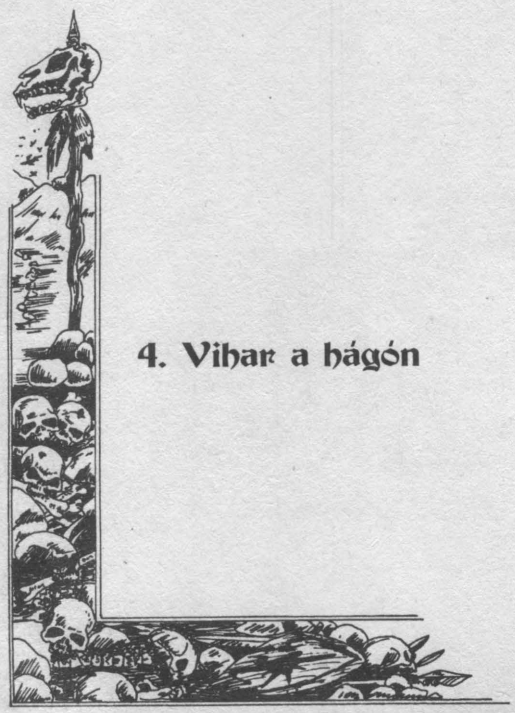
Egyre lejjeb ereszkednek a ködben, s a hangulatuk is ennek megfelelően komorabbá kell váljon. A szellem remek eszköz erre, folyamatosan csapong a parti tagjai között, s igyekszik olyan érzelmekkel bombázni őket, hogy lelohadjon a jókedvük - ha van még egyáltalán. Ringha öklendezve rogy össze egy alkalommal, a többiek akár részegségnek is betudhatják, pedig a szemén látszik, hogy józan. Csupán egy meleg szoba képe fordult meg a fejében. Kisvártatva megosztja valakivel a véleményét: valami kórságot szedhettek össze a menedékben.

Déltájban - a nap csak bágyadt fénypont az égen - egy fagyott kötélhídhoz érnek. Recseg, nyikorog egy ködülte szakadék felett. Drag azt mondja, várjanak az innenső oldalon, ő kipróbálja, hogy elég erős-e, majd szól, hogyha indulhatnak. Eltűnik a ködben. Nin közben tíz-tizenöt lépésre tőlük átsiklik a szakadék felett (Súlytalanság) - Chloe elgondolkozva nézi a leheletkönnyű, láthatatlan alak nyomában fodrozódó ködöt. Ha kérdezik, hogy mit figyel, csak szomorúan rázza a fejét. Egy percig sem bánná, ha valaki a védelmébe venné, noha ezt magának sem hajlandó bevallani.

A szellem megriad. Érzi, hogy az, aki rá vadászik, valahol a közelben van. Végigrohan mindenkin, hogy sürgesse az átkelést. Megmagyarázhatatlan félelem suhan át a játékosokon, mintha a hátuk mögött valami rettenet készülődne - minél hamarabb keljenek át a hídon. Ekkor harsan fel odaátról Drag hangja, hogy jöhetnek.

A KM-nek ügyesnek kell lennie ennél a résznél. Hacsak lehet, maguktól, saját - és a szellem - félelmeitől hajtva keljenek át a hídon. Odaát a ködben Nin egy mentális lökéssel (Csapás)felborítja Dragot, majd amikor mindannyian a hídon vannak, elvágja a tartóköteleket, és utána végez a vezetőjükkel is. Nincs szerencséje. Hiába intézte el, hogy áldozata egyedül maradjon, ezúttal sem sikerült holttestbe börtönöznie a szellemet. Csalódottan hátrál a ködbe, hogy új tervet eszeljen ki. Tudja ugyanis, hogy a szakadék nem mély, csak széles. A vastag hóban valószínűleg nem esik bántódása ellenfeleinek. Hibázik. Nem is gondolná, hogy a lengő híd úgy szerteszórja őket, hogy elég távol kerülnek egymástól.

Valóban nem esik komoly bajuk (1k6 Fp veszteség), ám néhány felmeredő szikla lehetetlenné teszi, hogy mindannyian összegyűljenek a fal aljában. Legfeljebb ketten bukkanhatnak egymásra egyszerre, ha nekilátnak a társaikat megkeresni a ködben. A többiektől jeges, a hasadékot amolyan "rekeszekre" osztó sziklafalak választják el őket. Célszerű a KM-nek külön-külön lejátszania, ki hogyan tud felkapaszkodni a túloldalon. Síkos, fagyos felület, igazán meg kell küszködni a feljutással. Ha a KM ügyesen intézi a dolgokat, a más-más helyről felbukkanó kalandozók megint csak tanácstalanul fognak állni egy hulla fölött. Bárki tehette közülük.



4. Vihar a hágón

Egyedül maradtak, vezető nélkül. Ha szerencséjük van, valamelyikük még emlékszik, nagyjából milyen utat vázolt fel reggel Drag. Bár ez korántsem elég ahhoz, hogy szerencsésen megérkezzenek Hresstienbe. Az élelmük elfogyott, a tüzelőjük arra elég, hogy egy éjszaka ne fagyjanak meg, s nem tudják, pontosan merre is menjenek.

A szellem továbbra is végzi kisded játékait, most már Ringha folyamatosan hangoztatja, hogy egy alattomos rontás támadta meg mindannyiukat. Ráadásul a szél is felerősödik. A Drag által említett szurdokban orkán erejűvé erősö-

dik - s jóllehet a khinn nem tud ártani nekik, hiszen megvan a saját baja -, épp elég gond számukra, hogy ők maguk le ne zuhanjanak. Mindenekelőtt valamilyen stratégiát kell kidolgozzanak, hogy egymást segítve könnyebben lejussanak, s ne törjék magukat miszlikké a pengeéles sziklákon. A KM éreztesse velük - ha kell, az NJK-k döbbentsék rá őket -, hogy mennyire egymásra vannak utalva. Az egyéni próbálkozások, hogy leereszkedjenek a tóig, szinte eleve kudarcra vannak ítélve (-5-ös képességpróba-módosítók az Erőre és az Ügyességre a viharos szél és a jeges felületek miatt), míg ha közösen indulnak neki, jóval több esélyük van. Tudnak egymásra figyelni, van kötelük is, amivel összeláncolhatják magukat, s ha valaki megcsúszik, többen tarthatják vissza. Minden egyes segítő eggyel csökkenti a mínuszokat, de plusz értéket semmi esetre sem adhatnak. Lássák be, hogy nem maradhatnak fenn, mert megfagynak, tüzet nem tudnak gyújtani, mert nincs egy szélvédett zug a környéken, és az éhség is egyre sürgetőbb. Ha sokáig nem jutnak élelemhez, a képességeik és a harcértékeik is csökkennek. Izzadjanak meg, mire leérnek! A szellem csöndben van, érzi, hogy a hordozói bajban vannak, s inkább nem csinál semmit, nehogy baj legyen belőle. Ha lezuhan valaki, aligha valószínű, hogy túléli. A szakadék 8k10 láb mély.

Chloe csendes, összeszorított fogakkal küzd, Ringha folyamatosan cinikus megjegyzéseket tesz, szaftos feketehumorral bombázza a társaságot.

Már alkonyodik, mire leérnek a tóhoz. Hatalmas, fehér síkság, amit égigérő hegyek ölelnek körül. A szél itt is szabadon tombol, alig látni néhány lábnyit a hóviharban, de legalább nem sodorhatja őket egy szakadékba. A Drag által emlegetett barlang valahol a túloldal kavargó homályában lehet, nincs mit tenniük, neki kell vágjanak. Rohamosan hűl a levegő, s hamarosan az orrukig sem fognak látni. A szél új erőre kap, amint nekivágnak a jeges pusztaságnak. Valami tájékozódási pontot kell keresniük, ha biztosan a túlpartra akarnak érni, s nem elveszni a hóviharban.

Legbiztosabb módszernek a szélirány szemmeltartása tűnik. Egyenletes erővel fúj, folyamatosan a hátuk mögül, egyenesen a túlpart felé. Nem nagyon változtatja az irányát. Ha valami mást találnak ki és kivitelezhető, természetesen azt is el kell fogadni.

Ha minden megfontolás nélkül vágnak neki, alighanem eltévednek, s csak nagy szerencsével érik el a túlpartot (15%). Ha eltévednek, érdemes a megfagyással kapcsolatos opcionális szabályt figyelembe venni. A tó fölött -30 fok is lehetséges.

Ha inkább a parton haladnak, legalább 6 órával hosszabbítják meg az egyébként is 3 órányi átkelést. Amennyiben pedig inkább mihamarabb szélvédett helyet keresnek, az éhségtől fognak rohamosan legyengülni (főértékcsökenés, Fp-vesztés).

Nin mindenesetre újból fog próbálkozni. Akkor, amikor már közel a túlpart, vagy ha éppen a letelepedést fontolgatják. Ezúttal Ringha lesz az áldozat. Ha össze vannak kötözve, akkor elvagdalja a köteleket (a látótávolság a nullával egyenlő, ő is inkább az elméjük kisugárzása alapján találja meg őket), Ringhát néhány mentális csapással eltaszítja a többiektől, azután végez vele.

Természetesen nincs benne a szellem. Mégha észre is veszik a kötelek elvágását, alakokat nem látnak, nyomokat nem találhatnak s ismét csak magukra maradnak a kételyeikkel.

Ha rossz irányba botorkálnak, a khinn hagyja őket megfagyni, majd a holttestbe zárt szellemet később hazavonszolja.

Bízzunk benne, hogy játékosaink túlélik ezt az éjszakát.

5. A gleccseren

Másnap reggelre nagyjából csillapodik a vihar, a néhai bárd jéggédermedt, behavazott holttestét is megtalálhatják. Ha egymásra gyanakodnak - a KM menet közben is ügyesen adhatja alájuk a lovat - érdekes események bontakozhatnak ki. Valószínű azonban, hogy eddigre már mindenképpen felfigyeltek a szellem kiváltotta események szabályszerűsé-

gére. Bizonyára fáztak már eleget ahhoz, hogy rájöjjenek, a gyomorkavaró élményeik elsősorban akkor keletkeznek, ha melegségre, forró levesre vagy tűzre gondolnak, s vannak tapasztalataik ennek következményeiről is. Vagy erős tiltás, fájdalom jár ezekkel az ábrándképekkel, vagy a rosszullét utáni megkönnyebbülés - ahogy a szellem elhagyja a testüket. A gyomorszorító, remegő félelem általában akkor erősödött fel, amikor a khinn a közelben volt.

A figyelmesebbek arra is rájöhetnek, hogy bizonyos összefüggés van a gyilkosságok között - mégpedig: minden esetben a többiektől távol történt az eset, s akárki volt is a tettes, egyszer sem hibázott - soha nem volt egyetlen szemtanú sem. Ez alapján nem lehet kizárni azt sem, hogy egy kívülálló volt az elkövető.

Ha mindez nem világos a játékosok előtt, egy beszélgetés során Chloe rávezetheti őket, sőt megosztja velük azon véleményét is, hogy valaki vagy valami folyamatosan követi a csapatot. Semmiképp ne oldja meg helyettük a rejtélyt, csupán próbálja meg eljuttatni a megoldás küszöbéig a kalandozókat. Ő sem mindenható, s ne feledjük, hogy nem tudhat sokkal többet az eseményekről, mint ők maguk.

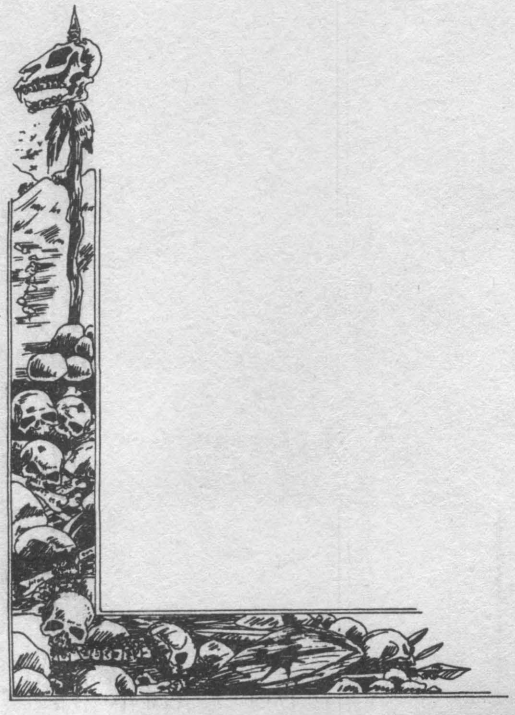
Ezen a reggelen hőseink már kétségbeejtő helyzetben vannak. Drag szerint még egy egész napos út áll előttük, amelyről szinte semmit nem tudnak - sem azt, hogy merre, sem azt, hogy milyen hosszan tart, elfogyott a maradék tüzelőjük, arról már nem is beszélve, hogy élelmiszerük milyen régóta nincs.

Ha a karakterek változatlanul egymásra mutogatnak, s látnivalóan nem haladnak előbbre, még Chloe megérzéseinek és logikus következtetéseinek hallatán sem, akkor ne is juthassanak közelebb a megoldáshoz. Próbálják megkeresni a gleccservölgyet és ha tudnak, jussanak le Hresstienig.

A gleccsert ugyan egyhamar megtalálják, ám vezető nélkül roppant körülményesen és lassan tudnak csak haladni. Életveszélyes hasadékok és pengeéles falakkal határolt jégbarlangok szakadhatnak be alattuk, ha nem figyelnek (Csapdakeresés +35%). Ebben az esetben 4k10 láb mély szakadékok nyílnak a lábuk alatt, s ez a Zuhanás szabályait figyelembe véve (ET) bizony halálos veszedelmet jelent. Így csak rendkívül lassan haladhatnak, s három napig tart az út a faluig. Naponta legalább 5 hasadék fölött vezet az utuk. A gleccservölgy szikláit megmászni képtelenséggel határos (Mászás -55%), így valószínűleg kénytelenek lesznek a piszkosszürke jégen egyre lejjebb araszolni. Tüzelő és élelmiszer nélkül elég reménytelen vállalkozás. Mindeközben Nin is a nyomukban lesz, és változatlan elszántsággal próbálja majd hidegre tenni őket. Ha mégis - összefagyva, félholtan a gyengeségtől - leérnek a faluba, természetesen megszabadulhatnak a szellemtől. Ez alól csak az jelenthet kivételt, ha valamelyikükkel együtt halálos csapdába zuhan a gleccseren (ebben az esetben természetesen a khinntől is megszabadulnak). Ez persze nem túl elegáns megoldás, és a KM is legfeljebb csak a túlélésért adjon Tp-t.

Ha hisznek egymásnak, hogy nem közülük való a gyilkos, vélhetően nagyobb figyelmet szentelnek majd a környezetüknek. Ekkor észrevehetik, amint egy alkalommal Nin hibát követ el: túl közel merészkedik akkor, amikor nincs elegendő Ψ pontja az álcázó meditációjához. Mire sikeresen összegyűjt annyit, hogy ismét eltűnjön, a karakterek felfedezhetik. Valószínűleg nem fogják persze elkapni, annál ügyesebb, de legalábbis rábukkanak a nyomaira a hóban. Ha közelebbről megvizsgálják őszinte elképedéssel fedezhetik fel, hogy - egy másik diszciplínája segítségével - ezek egyszer csak megszűnnek. Feltehetőleg repülésre gondolnak majd, de sebaj, ez is közel jár az igazsághoz. Legalább megbizonyosodhatnak affelől, hogy valóban követik őket.

A szellemmel is végezhetnek kísérleteket. Kitapasztalhatják, nem kevés fájdalom és rosszullét árán, hogy mivel űzhetik ki ideiglenesen a testükből a "rontást". Nem csak a meleg és az ehhez társítható képek töltik el undorral a lényt, de a nyomában settenkedő alakra utaló gondolatok is. Ez utóbbihoz azonban elsősorban félelemérzet társul. Különféle kísérletekkel homályosan azt is megsejthetik, hogy az üldöző valószínűleg a bennük rejtőzködő dolgot akarja elkapni. Arra is rájöhetnek, hogy körülbelül 10 láb az a távolság, ahol a szellem még sikerrel próbálkozhat, hogy más testekbe átcsússzon. Ezen kívül hatalmát veszíti.



Ugyanilyen módon rájöhetnek arra is, hogy ezekkel a módszerekkel ki is tilthatják a szellemet a testükből. Csupán annyi probléma akad, hogy ha már nincs hová mennie, olyan émelyítő fájdalommal válaszol az éppen bitorolt testnek, hogy az illető elájul, s így a zavart és ijedt lény nyugodtan visszamenekülhet.

Ahoz, hogy valaki sikeresen ki tudja űzni a testéből, sikeres akaraterőpróbára van szüksége. Az első esetben, amikor szándékosan próbálkozik vele az illető, +1 járul a próbadobásához. Minden egyes sikeres próba eggyel növeli a bónuszértéket.

Ugyanakkor a szellem is kezd ráérezni a hatalmára. Arra a hatalomra, amiért annak idején bebörtönözték. Most már az emberek érzéseit is lassan uralni tudja. Még ugyan hátra van egy kis idő ahhoz, hogy korlátlan uralomra tegyen szert felettük, de ha nem cselekednek időben, előbb-utóbb már nem tehetnek semmit ellene. Ekkor pedig előbújik a gonosz, aki egyre gyarapodó erővel hamarosan a környék legveszedelmesebb szörnyévé növi ki magát. Az emberi testeket nem becsüli sokra, nem foglalkozik velük, s ha elhasznál egyet, mihamarabb új után néz.

Ha a karakterek eljutnak addig a felismerésig, hogy nem szabad semmilyen körülmények között egyénieskedniük, szétválniuk - eddigi társaik halálát is ez okozta - már tettek egy jókora lépést a győzelem felé. Ha arra is rájönnek, hogy az asztrállénynek ellenszenves dolgok felidézésével egy kívülállóba kényszeríthetik a bennük lakozó entitást, újabb jó pontot szereznek. Már csak az a kérdés, kire testálják a hívatlan vendéget, hiszen közel-távol nincs senki rajtuk kívül. Azazhogy mégis van. Az ő láthatatlan árnyékuk. Két legyet üthetnének egy csapásra, ha sikerülne beléplántálni a jövevényt. Már csak a megfelelő csapdáról kell gondoskodni.

Nin csakis akkor fog valamelyikük közelébe jönni, ha egyedül van az illető. Olyan csapdát kell hát neki állítani, ahol az egyik kalandozó lesz a csali.

Ha egyikük vállalja, hogy befogadja a szellemet - akit társaik kitiltanak a testükből, akkor egyedül bevárja a titokzatos gyilkost, majd megpróbálja kivetni magából az asztrállényt. Nem tudja, de Nin számára is ez a legjobb megoldás. Szélesre tárja az elméjét előtte, s annak nincs más választása, mint hogy belé meneküljön. Ninnek pedig tökéletes módszere, van arra, hogy megmentse a becsületét: szíven szúrja magát. Azonnal meghal, s testébe börtönzi a szellemet. Hasonlóképpen cselekszik akkor is, ha valamiképp olyan csapdába sikerül csalni, ahol a kalandozók közösen tiltják ki magukból a szellemet.

Nin mindkét esetben tökéletes halott. Ám tisztán láthatják a bőre alatt mocorgó szellemlény tehetelen kitörési kísérleteit. Legjobban teszik, ha magára hagyják a holttestet, és elindulnak lefelé a gleccseren. Mindenben a fenti megkötések vonatkoznak rájuk, azzal a különbséggel, hogy ekkor elegendő csupán néhány óráig bolyonganiuk a jégen (3 hasadék felfedezése), s találkoznak egy csapat gleccserjáróval, akik estére biztonságban Hresstienbe juttatják a megfáradt bajnokokat. (A KM akkor is ehhez a megoldáshoz folyamodhat, ha a karakterek minden tőlük telhetőt megtettek ugyan a menekülésükért, mégsem jártak sikerrel. Ide értendő az az eset is, amikor eleve kudarcra ítéltetnek, ha tökéletesen kijátszák a karaktereiket.)

Természetesen a leleményesebbek arra is megoldásokat találhatnak, hogyan kellene elpusztítani a nyomukban loholó, láthatatlan alakot. Ha ez sikerrel jár, akkor a továbbiakban nekik kell a szellemmel bajlódni. Ha időközben másra testálják, előbb-utóbb feltűnik egy titokzatos, fekete hajú, vágott szemű alak, aki azt állítja, érzi, hogy sokáig kapcsolatban voltak egy szellemmel. Ez a lény pedig sokkal nagyobb veszedelmet jelent annál, hogy mindazok, akik bűnösök a kiszabadulásában, ne segítsenek minden erővel újra bebörtönözni.

6. Opciók

Ez természetesen csak a cselekmény váza. Ha a KM úgy gondolja, tökéletesen szabadon engedheti a játékosait az első gyilkosság után. A szituáció, a szereplők adottak, s nincs igazán gond a motivációkkal sem. Nem kell feltétlenül időhiánnyal küzdeniük, s a leleményesebbek bizonyosan

megoldásokat találnak a sürgető élelmiszer és tüzelőkérdésre is. A gyilkosságok mikéntje és hogyanja természetesen szintén csak javaslat, nem kell feltétlenül akkor és ott végrehajtani azokat, ahol a modul jelzi. A módszer sem szentírás, ha valaki jobbat, titokzatosabbat tud, ne habozzon bevetni (köd, csillagtalan éjszaka, stb.). Amennyiben a körülmények úgy hozzák, hogy a modulban taglalt gyilkosságok nem kivitelezhetőek, nem szabad erőltetni a dolgot, az mindent tönkretehet. Ha pedig valami okból nem lennének megfelelően rejtélyesek, nem lehet velük pácba rángatni a karaktereket, akkor túl sok értelmük sincs.

A mesélő tovább is viheti a cselekményt, a khinn többször is lecsaphat, új NJK-k bukkanhatnak fel, stb...

A modulban szereplő NJK-k leírása:

Arsis

2. szintű harcos, ember



Hízásra hajlamos alacsony, köpcös, negyvenes évei elején járó kis figura, az a pár szál haja, ami még nem hullott ki, arról tanúskodik, hogy valaha szőke lehetett. Folyamatos beszédkényszerrel áldották meg az istenek, ennek megfelelően mondandójának nagy része ostoba fecsegés, melyre nem érdemes odafigyelni. Mindenhez van hozzáfűznivalója, de abban általában nincs köszönet. Soha nincs megelégedve semmivel, állandóan méltatlankodik, kötözködik, vádaskodik és vagdalkozik. Amikor éppen nem ezt teszi (vagyis valamiért jobb hangulatban van), akkor vele régebben állítólag megesett, általa érdekesnek és humorosnak ítélt történetekkel traktálja környezetét. Sajnos társai ezt a legritkább esetben értékelik, mivel a kereskedő híján van a legcsekélyebb humorérzéknek és jóízlésnek. Ez öltözködésén is meglátszik, méregdrága, de különféle stílusú és elütő színű ruhákat visel, melyeket ő finom és divatos daraboknak gondol.

Ha semmibe veszik vagy rátámadnak (szóban!), akkor könnyen hisztériázni kezd, de akkor is úgy tesz, ha valami miatt pánikba esik, márpedig elég ijedős fajta.

Valaha szülei zsarnokoskodása elől menekült el a családi fészekből, még sihederként, hogy katonáskodásból éljen meg. El is szegődött zsoldosnak - Abasziszban mindig szívesen fogadják az újoncokat -, de néhány év alatt belátta, hogy a hadiösvényt nem neki találták ki. Nem volt épp csapnivaló katona - harcosnak azért nem lehetett nevezni -, de nem tudott feljebb jutni a ranglétrán. Egy este azonban rámosolygott a szerencse. Néhány cimborájával - meglepő, hogy volt neki ilyen valaha - iszogatás után indult vissza a táborba, amikor egy szemmel láthatóan külhoni férfit találtak véresen egy sötét sikátorban. Halott volt már, de még csak percekkel ezelőtt szállt ki belőle a lélek. Nem lett volna érdemes gyilkosa - vagy gyilkosai - után kutatni, igaz, ez meg sem fordult a fejükben. Kiforgatták hát zsebeit, erszényeit, és a nála talált értékeket szétosztották. Nem mindennapi volt a zsákmány, arany és egyéb pénz kevés volt nála, viszont annál több különféle drágakő.

Visszatért a táborba, de mihelyt lehetett, otthagyta a katonaéletet és délebbre költözött egy nagyobb városba. Cimboráival soha többet nem találkozott. Nem hiányoztak neki, de ő sem azoknak. Nyitott egy üzletet és mindenfélével kereskedni kezdett. Üzletmenetének jelentős részét illegális áruk forgalmazása tette ki (fegyvert, bódító- és ajzószereket, mérgeket, stb. csempészett és árult). Vagy meglepő érzéke volt az üzlethez, vagy szerencséje nem hagyta el ezekben az időkben - esetleg mindkettő -, mindenesetre vagyona gyorsan gyarapodott. Ennek köszönhetően eluralkodott rajta a sznobizmus. Boltját nem zárta ugyan be, de már csak azért kellett neki, hogy a rengeteg pénzt, amit különböző tiltott dolgok csempészésével keresett, legális jövedelemnek tüntethesse fel. Persze már nem ő szolgálta ki a vásárlókat, arra ott voltak a szolgák.

A csempészakciók megszervezése mellett avval kezdett el foglalkozni, hogy olyan helyekre utazgatott, ahol mindenféle világraszóló látványosságokat lehet fellelni. Gladiátor viadalokat, óriási vízeséseket, működő vulkánokat nézett meg. Ide is azért jött csak, mert hallott a Világ Végéről és úgy találta, neki azt

látnia kell. Jobbára egyedül utazgat, még szolgákat, testőröket sem visz magával. Úgy tartja, hogy szolgák akadnak ott is, ahol megszáll, testőrre pedig csak lakhelyén van szüksége. Hiszen katona volt, meg tudja magát védeni! Ilyenkor mindig visel is egy díszes rövidkardot. Bár valószínűbb, hogy egyszerű irigységből nem viszi magával embereit, hogy otthon eldicsekedhessen nekik, milyen csodálatos vidéken járt, milyen nagyszerű dolgokat látott.

Rengeteg ékszert visel, főként vastag aranyláncokat, de azokat mindenhol. Nyakában három, jobb csuklóján kettő, a balon pedig egy lóg. Ezeket természetesen jól láthatóan, hogy vagyonát érzékeltessék, ruhája fölött hordja.

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Dreina

Erő: 12
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 13
Egészség: 15
Szépség: 13
Intelligencia: 12
Akaraterő: 14
Asztrál: 11

Ép: 12
Fp: 21
Pszi: -
Ψp: -
Mentális ME: 4
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 1
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet:
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövidkard
Tám./kör	1	1
KÉ	20	29
TÉ	35	47
VÉ/Táv.	88	102
CÉ	3	-
Sebz.	-	1k6+1

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Írás/ olvasás	Af
Értékbecslés	Af

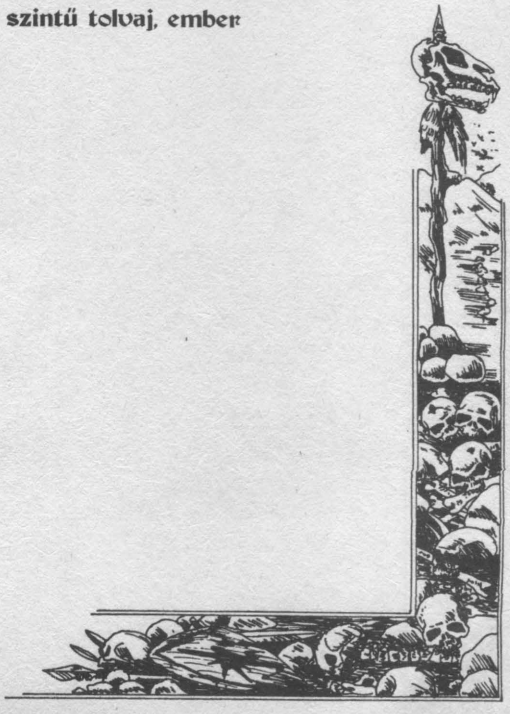
Gesztenyebarna, hosszú hajú nő, aki még nem töltötte be harmincat. Az a fajta szépség, akin először a férfinép szeme azért akad meg, mert az összhatás, amit megjelenése és mozgása nyújt, a tökéletességet sugallja. Persze korántsem hibátlan teremtés, de arányai annyira eltaláltak és mozgása olyan harmonikus, hogy az első benyomás mindenképpen remekműre utal. Arcát is ez a semleges szépség jellemzi, nem kihívóan gyönyörű, viselkedésében sincsenek buja felhangok. Emberek között természetesen viselkedik, könnyen ismerkedik, ha szükségét érzi, de azt is észreveszi, ha társasága terhes a másik számára. Egyszerűen, de választékosan beszél, és úgy is öltözködik. Természet adta bájait sejtetni engedi ruházata, de nem rakja azokat tálcára, hogy a másik nem tagjai fennakadó szemekkel és tátott szájjal bámulják. Bármilyen terepen otthonosan mozog, és látszik rajta, hogy bízik képességeiben.

Persze nem volt mindig ilyen választékos sem az ízlése, sem a beszéde. Kicsi gyerek volt még mikor elvesztette szüleit, alig pislákolt még benne az értelem, nem sok választás volt - vagy koldus válhatott belőle, vagy tolvaj. Az utóbbi mellett döntött, és minden képessége meg volt hozzá, hogy jól űzze "szakmáját".

Fejlődött is szépen az ehhez szükséges "tudományokban", ám egyszer, mikor már teljesen profinak gondolta magát, rajtakapta egyik áldozata, egy szemmel láthatóan gazdag, nemes ifjú. Az nem adta a poroszlók kezére, inkább magával

Chloe

5. szintű tolvaj, ember





vitte, az akkor már húszas évei felé közelítő lányt. Ágyasává tette, és eleinte maga tanítgatta, de hamar kiderült, hogy milyen gyorsan forog az esze. Így később tanult mestereket, bölcseket fogadott mellé, akik mindenféle tudományokra oktatták. Így aztán műveltsége, gyors helyzetfelismerése és jó természete révén ágyasból szépen lassan mindenben egyenrangú társává vált az ifjú nemesnek.

De az idilli szép napoknak lassacskán vége lett, a férfi egyre kevesebb időt töltött vele. Ezt részben magának köszönhette, mivel a kényelem, a pénz, a jólét valamelyest kikezdte áldott jó természetét. Másrészt viszont az ifiúr is elkezdett áhítozni más széphölgyek kegyei iránt. Chloe unaloműzőként szintén a másik nem tagjainak társaságában keresett menedéket: férfiakat fogadott házában. Beleunt azonban az efféle szórakozásba is, és fontolóra vette, hogy mit is kellene tennie, mit kellene magával kezdeni, hogy élete végre normálisan telhessen. Ekkor kapta meg a fiú családjának ajánlatát - akik már régóta aggódva és egyre növekvő ellenszenvvel figyelték az ifjú életének alakulását -, hogy amennyiben hajlandó véglegesen és nyom nélkül eltűnni az életükből, akkor annyi pénzt kap, amennyit akar. Valami hasonló megoldáson törte a fejét ő is, bár pénz nélkül is elment volna, így azonban elfogadta az ajánlatot, s még mielőtt ágyasa tudomást szerezhetett volna a háta mögött folyó egyezkedésről, búcsú nélkül elment. Az alku során nem bizonyult szégyenlősnek, így jókora összeget helyezhetett letétbe egy bankban, a maradékot magánál tartva pedig utazgatni kezdett. Próbálkozott mindenfélével, kereste a helyét a világban. Régi mesterségéhez nem akart visszatérni, a nevelőnői, tanítói szerep nem elégítette ki igényeit. Hallott azonban arról, hogy a Sheralban van egy hely, ahol az embereket gyakran megvilágosodás éri, sorsfordító gondolatokat sugalmaz nekik a csodálatos látvány. Úgy gondolta, utánajár a dolognak, hátha igazak az erről szóló mendemondák, és ő is új életcélra lel a Világ Végén.

Egyedül jött ide is, mint ahogy magában utazgatott már több mint egy éve azóta, hogy elhagyta a nemesi házat, mely befogadta egy időre. Úgy vélte, meg tudja védeni magát, és ez nem egy esetben be is igazolódott. Egyetlen tőrrel - melynek forgatásában még mindig gyakorlottnak mondhatta magát -, egy kis ruhatárral és némi pénzzel érkezett a kis faluba.

Egykönnyen nem esik pánikba, mindig megpróbálja a kialakult helyzetet logikusan elemezni, és kitalálni, hogy miként lehetne az esetleges csávából kimászni. Ha úgy adódik, észrevétlenül átveheti az irányító szerepet is. A férfiakkal nem viselkedik kihívóan, de kedveli a szeptevést. Ha olyan helyzetbe kerül, szívesen veszi a segítségüket, és törékeny nő mivoltára hivatkozva kissé talán ki is használja őket. Ha úgy ítéli meg, hogy a társaság férfi tagjai tehetetlenek, de nem fogadnák el egy nő vezető szerepét, akkor kiválaszt egy arra alkalmasnak látszót a csapatból, és annak sugalmazza a szerinte megfelelő lépéseket.

Jó kondícióban van, az elméleti jellegű tanulmányai mellett nem hanyagolta el testének edzését sem, sőt az alvilági életben szerzett tapasztalatai és képességei sem halványodtak el teljesen, bár azok közül jó néhányat természetesen nem gyakorolhatott az utóbbi időben.

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Arel

Erő: 12
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 14
Szépség: 17
Intelligencia: 16
Akaraterő: 15
Asztrál: 14

Ép: 8
Fp: 40
Pszi: Mf Úszás Af
Ψp: 12 akt. 12
Mentális ME: 17
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 16
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr
Tám./kör	1	1
KÉ	28	38
TÉ	38	46
VÉ/Táv.	92	94
CÉ	18	-
Sebz.	-	1k6

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Tánc	Af	Lovaglás	Af
Írás/ olvasás	Af	Szexuális kultúra	Mf
Történelemismeret	Af	Éneklés/ zenélés	Af
Heraldika	Af	Etikett	Af

Első ránézésre egy sokat megélt, negyvenes éveit taposó, de jó karban lévő embernek tűnik, valójában még nincs harmincöt. Enyhén őszülő, fekete, rövid hajú figura, megtermett, kissé darabos mozgású, mintha minden mozdulat külön erőfeszítést követelne tőle. Gyakran szótlan. Cserzett bőrű, meggyötört arca alapján mogorvának gondolhatná bárki, de valójában víg kedélyű, jó humorú, cinikus fickó. Néha különös legendákat mesél társainak, azzal szórakoztatva őket, míg máskor, ha jókedvében van, szaftos, pikáns történetekkel, *tréfákkal*, viccekkel mulattatja környezetét. Látszik rajta, hogy szebb napokat is megért már, régen talán még értett is valamihez.

Ez valóban így is van. Családja hagyományainak megfelelően bárdnak készült, és szép reményekkel vágott neki az igricek kalandos életének. Fiatal volt és bohó, telve energiával. Gyakran esett szerelembe, ilyenkor gyönyörű verseket írt, máskor bánatában szomorú elégiákat vetett papírra vagy éppen mérhetetlen jókedvét öntötte dalba, harsányan kísérve magát hangszerén. Messzi vidékeket bekóborolt így, és úgy nézett ki, hogy a bárdok megszokott életét éli majd, s végül - remélhetőleg - megállapodik valahol, és családot alapít.

Az istenek azonban máshogy akarták. Alig múlt még húsz, mikor egyszercsak azon kapta magát, hogy nem jut eszébe több valamirevaló rím, egyetlen rigmust sem volt képes úgy megalkotni, hogy egy kicsit is elégedett legyen vele. Egy ideig még folytatta kóborlást, régi énekeit, verseit szajkózta, és mind többet ivott. Dzsad áfiumok és egyéb bódító szerek hatásához menekült, hogy kiürült bensőjével ne kelljen szembesülnie. Meggyűlölte saját szerzeményeit, valahol útközben hangszerét is eladta. Adóságokba verte magát, amiket aztán nem tudott törleszteni, a hitelezők hajlandóak voltak eltekinteni az ilyenkor szokásos eljárástól néhány "apró" szolgáltatás fejében. Így aztán lassan csempész vált belőle. Fokozatosan leszokott a bódító szerekről, nem hoztak már a feledést még rövid időre sem, de azért még most is gyakran leissza magát. A keserűség, melyet életének ilyen alakulása okozott, cinikussá és rezignálttá tette. Nem látott menekülési lehetőséget sorsa elől, igaz, nem is nagyon keresett. A belső űr és kiégettség miatt, ha nem is elégedett meg helyével, de elfogadta azt.

Ide a Sheralba sem azért jött, hogy a csodálatos látványban része legyen, hanem mert a falutól néhány napi járásra egy kis hegyi településen akadt dolga. Bányásznak ott mindenfélét, *őt - jobban* mondva megbízóit - azonban csak az érdekelte, hogy az egyik bódítószerhez alapanyagul szolgáló ásványt vagy magát a szert, hogy lehetne minél olcsóbban beszerezni az itteni bányászoktól. A találkozó már meg volt beszélve - annak a kis tárgynak a segítségével, amit holmijában magával hurcol, fogja megtalálni azt a személyt, akivel tárgyalnia kell. Még egy vázlatos - és régi - térképet is memorizált, ami segíti majd, hogy egyedül is eltaláljon innen abba a nevenincs kis bányászfaluba. Egy darabon azonos az útvonal azzal, amelyik a Világ Végére vezet, és úgy gondolta, ha már itt van, megnézi azt is, és majd visszafelé hagyja ott a csapatot, amelyik a nagy látványossághoz tart. Végtére is van ideje. Titkon talán még abban is reménykedik, hogy a Világ Vége az ő sorsát is megváltoztatja. Ki tudja?

Ringha

4. szintű bárd, ember



Nem csak kinézetre lestrapált, valóban az. Azért izmaira és elméjére még ma is számíthat, hiszen a csempész életmód nem veszélytelen, és nem mentes az izgalmaktól. Ha kissé rozsdásak is tagjai, még jó hasznát látja kardjának és pszionikus képességeinek. Varázsolni már rég nem tud. Hangszere sincs, hogy a mágikus energiák befogadását elősegítse, de ha volna, sem menne vele sokra. Egy hosszúkardot hord magával, melyen látszik, hogy sokat használták, ezenkívül egy tőr és néhány dobótőr alkotja fegyvertárát. Vértet nem visel, nem terheli amúgy is fáradt tagjait ilyesmivel.

Jellem: Káosz
Vallás: Noir

Erő: 16
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 13
Egészség: 15
Szépség: 14
Intelligencia: 16
Akaraterő: 14
Asztrál: 15

Ép: 10
Fp: 38
Pszi: Mf
Ψp: 15 akt. 15
Mentális ME: 19
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 20
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet
MGT: -
SFÉ: -

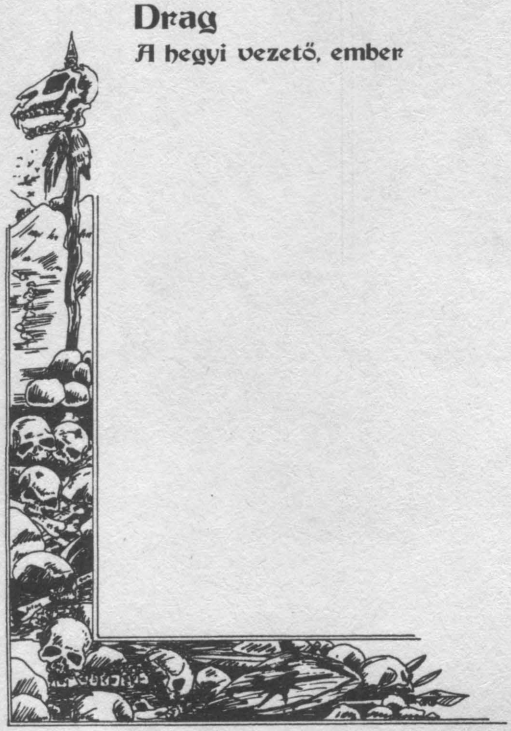
HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszúkard	tőr	dobótőr
Tám./kör	1	1	1	1
KÉ	22	28	32	32
TÉ	44	58	52	55
VÉ/Táv.	90	106	92	92
CÉ	16	-	-	-
Sebz.	+1	1k10+1	1k6+1	1k6+1

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Kétkezes harc	Af	Álcázás/ álruha	Af
Szexuális kultúra	Mf	Úszás	Af
Térképészet	Af	Kocsihajtás	Af
Herbalizmus	Af		

Drag

A hegyi vezető, ember



Egy jól megtermett, nagydarab fickó, aki főként azzal keresi a kenyerét, hogy kisebb-nagyobb csoportokat kalauzol a környékbeli hegyekben. Egy-két szomszédos hegyi faluba, és a Világ Végéhez szokott vezetést vállalni. Régebben, mikor még fiatalabb volt, néhányszor messzebbre, több napi járásra is vezetett csapatokat, szinte egészen a Sheral másik oldalára, de mostanság már nem indul hosszabb utakra. Szótlan, mogorva ember, aki érti a dolgát, alaposan ismeri a terepet. Nem kifejezetten idegenvezető típus, megesik, hogy egész út alatt nem szól a csoport egyetlen tagjához sem. Melegen, rétegesen öltözködik, de arra vigyáz, hogy ruházata ne nagyon gátolja mozgását. Puha, bőrből készült csizmája vízhatlan, kabátja valamilyen helyi állat bundájából készült.

Kis hátizsákjában csak a legszükségesebb dolgokat viszi magával. Egy tekercs jó hosszú kötelet, szögeket, mászókampókat, karabínereket, tűzgyújtó eszközt, takarót, pálinkát, némi élelmet és vizet. Oldalán egy vadászkést és egy csákányt hord, amit fegyvernek, hegymászó segédletnek és még ki tudja, minek használ.

Hagyományos értelemben véve nincsenek képzettségei, de ahhoz, hogy jó hegyi vezető válhasson belőle bizony egyes dolgokhoz jobban kell értenie, mintha a kalandozók jártasságait ismerné. Mindenesetre megpróbáljuk beszorítani ismereteit az adott keretek közé.

Jellem: Élet
Pszi: -
MME: 7

Ép: 14
Fp: 21
AME: 5

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csákány	vadász kés
Tám./kör	1	1	1
KÉ	18	23	28
TÉ	33	41	39
VÉ/Táv.	80	86	82
CÉ	-	-	-
Sebz.	+2	1k6+2	1k10/2+3

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Időjóslás	Mf	Térképszet	Af
Herbalizmus	Af	Nyomolvasás	Af
Gleccserjárás	Mf	Mászás	55%
2 fegyverh. (csákány, kés)	Mf	Esés	45%



Nin

A khinn, mentalista szerzetes, ember

A **Sheral egy** kolostorerődjében székel az a szerzetesrend, vagy inkább szekta, amelyik több, a másodkorból itt maradt testetlen szellemnek, démonnak és hasonló szörnyűségnek a börtöneit őrzi. Pszijük a lehető legősibb gyökerekre vezethető vissza, ezért a ma használatos diszciplínák többségét nem vagy más formában ismeri és alkalmazza. A mai pszi-használók sem lennének képesek az ő metódusaikat alkalmazni. Mentális képességeik szinte emberfelettinek tűnnek, de ez érthető, hiszen ez az egyetlen eszközük arra, hogy a gondjaikra bízott entitásokat kordában tudják tartani.

Nin, társaihoz hasonlóan alacsony, szürkés bőrű, vékony alkatú ember. A rend hagyományos ruházatát viseli, mely főként a szürke különböző árnyalataiban "pompázó" vászon és posztó darabokból áll. A kolostorban és környékén puha, könnyű anyagból készült vízhatlan lábbeliket hordanak, rajta viszont most egy puha, szintén vízhatlan bőrcsizma van. Fejfedőjük sárgás színű.

Nagyon kevés holmit visz magával, jóformán csak egy kevés élelmet és vizet. Egyetlen fegyvere egy speciális tőrszerű eszköz.



Jellem: Rend
Ψp: 50
MME: 50

Ép: 13
Fp: 25
AME: 50

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	spec. tőr
Tám./kör	1	1
KÉ	10	20
TÉ	25	34
VÉ/Táv.	75	77
CÉ	-	-
Sebz.	-	1k6+1

A **Ψp** a diszciplína létrehozásához szükséges pszi-pontok száma, a ME azt mutatja meg, hogy a hatás a tudat mely részét érinti, az E az erősítést (E) adja meg, A meditáció ideje arra utal, hogy mennyi időbe telik míg az alkalmazó létrehozza, az Időtartam pedig azt takarja, hogy meddig áll fenn a hatás.

A szerzetesek életük nagyrészét egyfajta transzban élik le, ennek következményeként, valamint a sajátos módszereiknek köszönhetően pszi-pontjaik visszaszerzésére nem kell külön koncentrálniuk, elméjük szinte magától, folyamatosan töltődik fel mentális eneregiákkal. Percenként 1 Ψp-ot kapnak vissza.

Egyedi diszciplínák

Láthatatlanság

Ψp: 15
ME: -
E: -
A meditáció ideje: 1 kör
Időtartam: 10 perc



A diszciplina hatására alkalmazója egyszerűen elhalványodik. A test - és a viselt ruházat - körvonalai és maga test is áttetszővé válik, s mellette még a színei és mintázata is a környezetnek megfelelően némleg átalakul. Ráadásul az elhalványodás kiterjed az illető által kibocsátott szaganyagra is, úgyhogy ha az alkalmazó mozdulatlan marad, érzékszervekkel felfedezni a jelenlétét lehetetlen, bármilyen élesek legyenek is azok az érzékszervek. Természetesen, ha valaki belebotlik az illetőbe, akkor leleplezi az ottlétét, bár az álca nem foszlik le róla. Ha a "láthatatlan" alkalmazó mozog, és valaki pontosan ránéz, akkor 30% esélye van a felfedezésére, ha nem sikerül, akkor csak a szél játékának vagy káprázó szemének tudja be azt, amit látni vélt. A Láthatatlanságot alkalmazó elleni támadásokhoz negatív módosítók járulnak, melyek azonosak a bárdok fénymágiájában, a Ködalak nevű varázslatnál leírtakkal (kézi fegyverrel -15, dobó- vagy lőfegyverrel -30).

Mágikus és pszi érzékeléssel felfedezhetők (pl. Auraérzékelés, stb.)

Testhőmérséklet szabályozás

Ψp: 5 Ψp/ óra
ME: -
E: -
A meditáció ideje: - (folyamatos koncentráció)
Időtartam: lásd a leírást

A szerzetesek képesek testhőmérsékletüket folyamatosan szabályozni, mégpedig oly módon, hogy erre csak enyhén koncentrálnak. Ilyenkor a testhőmérsékletük mindig úgy alakul, ahogyan a szervezetüknek a legmegfelelőbb az adott környezetben. Érdekesége, hogy amennyiben a diszciplina használata alatt öntudatlan állapotba kerülnek (ájulás, alvás, stb.), a hatás továbbra is érvényesül, azaz a szervezet automatikusan a környezethez alakítja a test hőmérsékletét. Akaratlagosan képesek ettől eltérően is szabadon befolyásolni testük hőmérsékletét, akkor viszont az ET-ben megjelent Testhőmérséklet Növelés nevű diszciplinánál leírtak érvényesek rá is azzal a kivétellel, hogy a meditáció ideje mindössze 1 kör lesz.

Tudatérzékelés

Ψp: 5
ME: -
E: 1
A meditáció ideje: 3 kör
Időtartam: 1 óra

Ritkán használt metódus, mellyel az értelmes lények tudati kisugárzásait képesek érzékelni a szerzetesek. Hegyomlások, lavinák és hasonló katasztrófák után szokták alkalmazni, hogy a szerencsétlenül járt embereket kimenthessék szorult helyzetükből. Csak az öntudatlanokat ássák ki a hóból és a törmelékből, és még mielőtt azok magukhoz térnének elhagyják a helyszínt, a diszciplína hatása alatt ugyanis azt is képesek érzékelni, hogy az illető magánál van-e vagy sem. Minden egyes tudatot külön észlelnek, bár ha azok kis helyen és nagy tömegben (10 fő, vagy több) vannak együtt, akkor a körvonalak egybemosódhatnak.

Hatósugara és időtartama az erősítéstől függ, alapban 20 láb sugarú körben 1 óráig terjed az érzékelés, de minden további rááldozott 2 Ψp-ért vagy az erősítés növelhető eggyel (hatósugár 20 lábbal), vagy az időtartam nyújtható el egy újabb órával. Tehát 4 Ψp-ért 20 láb sugarúkörben 2 óráig, vagy 40 láb sugarú körben 1 óráig, stb.

Csapás

Ψp: 1 Ψp/ 2 kg és lásd a leírást
ME: - és mentál
E: 3
A meditáció ideje: 1 szegmens
Időtartam: - és lásd a leírást



Bizonyos szempontból a Ψ-lökésre emlékeztető a Csapás hatása, mivel főként az áldozat fizikai értelemben vett testére hat, nagyjából úgy, mint egy elemi erővel létrehozott lökés. A különbség annyi az általános diszciplínához képest, hogy azonos mennyiségű Ψp felhasználásával kétszer akkora erejű ütést lehet vele az áldozatra mérni. Emellett még egyfajta mentális pörölyként is hat, ami ellen érvényesül az illető MME-je. Ha az áldozat mentálteste nem tudott ellenállni a csapásnak, akkor az iszonyatos ütés hatására összerogynak lábai. Noha szinte azonnal - de 2 körön belül mindenképpen - fel tud állni, még további 1k10 körig a kábulat módosítói lépnek nála érvénybe. Ha sikeresen ellenállt, akkor is elszenved bizonyos mértékű mentális sokkot, de ekkor állva tud maradni és a kábulat módosítói is csak fele ideig (1k10/2 kör) sújtják. A fizikai lökés ellen nincs védekezés.

Minden további rááldozott Ψp-ért a csapás újabb 3 E-vel és 2 kg-mal növekszik. Tehát 2 Ψp-ért a diszciplína hatása 4 kg erejű lökés lesz, erőssége pedig 6 E.

Súlytalanság

Ψp: 1 Ψp/ 5 kg és lásd a leírást
ME: -
E: -
A meditáció ideje: 1 kör és lásd a leírást
Időtartam: 1 perc és lásd a leírást

Ez a diszciplína akár a testsúlyváltoztatás extrém véglete is lehetne. Az alkalmazó képes testének súlyát - ruházatával és könnyű felszereléssel - olyan mértékben lecsökkenteni, hogy nem hagy nyomot még a havon sem, és akár egy erősebb szél is elfújhatja. (A kisebb szellők azért nem kergetik az ilyen szerzeteseket akaratuk ellenére össze-vissza, mivel a testnek csak a súlya és nem a tömege, a tehetetlensége csökken le ilyen mértékben. Azok is veszítenek valamit persze eredeti értékeikből, de a test tömegének komolyabb jellegű megváltoztatásához iszonyatos energiák szükségesek, és csak mágikus úton kivitelezhető.)

A diszciplína használata során az alkalmazó 1 körig tartó meditációval lecsökkenti testsúlyát a kívánt mértékben, minden befektetett Ψp-ért 5 kg-os súlycsökkenést érhet el. Ekkor a diszciplína hatása 1 percig tart.

Van azonban arra is mód, hogy a hatás időtartamát megnövelje: az egy körös meditáció után gyenge koncentrációval (mely 5 percenként 1 Ψp-ot igényel) addig tarthatja fenn a diszciplína hatását, míg szükségesnek látja, vagy míg Ψp-jai el nem fogynak. Ha például 20 percen keresztül 50 kg-mal könnyebb szeretne lenni, akkor 1 körös meditációval csökkenti testsúlyát 50 kg-mal, ami 10 Ψp-ba kerül. Ha ez megtörtént, akkor 20 percig gyenge koncentrációt kell fenntatania, amit 4 Ψp-ért tehet meg.

A diszciplína használójának az alkalmazás előtt el kell döntenie, hogy hány kilogrammal akarja testsúlyát csökkenteni, de az időtartamot nem kell előre meghatároznia, mivel az a koncentráció megszüntetésével azonnal lejár.

Irányított levitáció

Ψp: 5 és lásd a leírást
ME: -
E: -
A meditáció ideje: 1 kör és lásd a leírást
Időtartam: 10 perc és lásd a leírást

A diszciplína hatása alatt az alkalmazó gyakorlatilag repülni képes. Az egy körös meditáció után a hagyományos levitációs állapot következik be, vagyis 1 láb magasságban lebeg az alkalmazó, viszont az időtartam lejártáig akaratától függően függőleges és vizszintes irányban is elmozdulhat. Maximálisan 3 láb magasba emelkedhet, vagy leereszkedhet egészen a talajra, haladni pedig körönként 50 lábnyit tud.

A diszciplína időtartama minden további 5 Ψp felhasználásával 10 perccel növekszik. Az időtartam meghosszabítható a diszciplína hatása alatt is, nem kell semmi mást tenni, mint közben újabb pszipontokat áldozni a diszciplínára. Az alkalmazás Ψp igénye ebben az esetben is ugyanannyi.



Ishrín

másodkori hegyszellem az asztrálsíkról

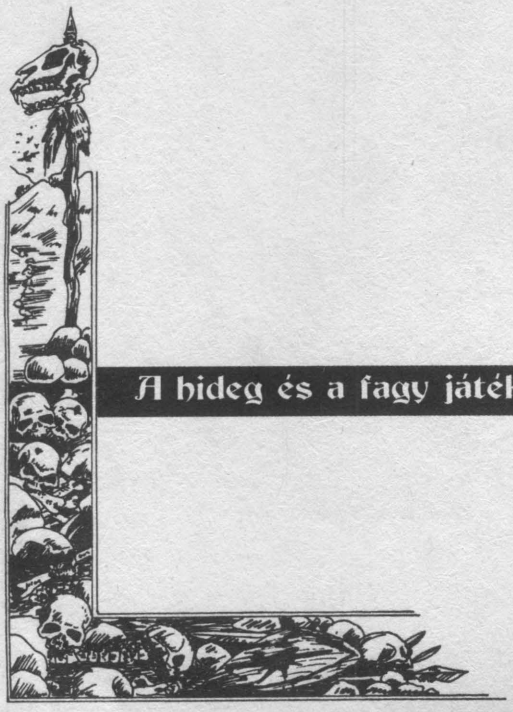
Zavarodott és ijedt lény. Abból az időből származik, amikor még emberek lába nem járta Ynevet. Akkor került hatalma csúcsára, s akkor is börtönözték be. Hatalmas erejű, gonosz és zabolátlan entitás volt, s ha időről időre új börtönökbe is zárták, úgy gondolta, még mindig az a roppant hatalmú lény, mint annakelőtte. Hogy időközben mi történt a világban, arról fogalma sem volt, az utolsó ezredéveket már csupán öntudatlan álomban töltötte.

Kiszabadulása utáni első óráiban kétségbeesetten kellett megállapítania, hogy egykori mérhetetlen hatalmának nyoma sincs, minden megváltozott körülötte, s ő maga is tehetetlen csírává silányodott a rabság évei alatt. De tudta, hogy ha türelmes lesz, ha sikerül leráznia üldözőit, akkor mindent elölről kezdhet, s lassan ismét kiteljesítheti a hatalmát. Sajnos ennek korlátot szab, hogy egyelőre csak erős emóciókkal rendelkező lények jelenthetnek otthont a számára. Így állatokba vagy élettelen tárgyakba még nem költözhet. Nem is akar. Szüksége van az emberek életerejére.

Néhány óra alatt nagyjából fel tudta mérni hová is került, s elemezgetni kezdte a körülötte lévők érzelmeit. Mindazokba képes átszivárogni, akik 10 lépésnél közelebb tartózkodnak és nem zárják el számára taszító gondolatokkal, nagy erejű pajzsokkal az elméjüket. Azt ugyan még nem igazán értette, hogy mely érzésüket mi váltotta ki, de azt biztosan tudta, melyek azok, amik őt undorral és borzongással töltik el. Nem volt még akkora hatalma, hogy ezeket elnyomja, ezért az ilyen esetekben inkább elmenekült. Egy nap után már halványan kezdte megérteni, miként kelthet ő maga különféle érzelmeket az új világ teremtményeiben, s miként reagálnak azok az ő érzéseire.

Ha két hétig szabad marad, addigra már tökéletes érzelmi térképe lesz az emberi fajról, bármire ráveheti áldozatait, ha már egyszer beléjük került. Megkezdheti a fejlődést.

Ettől a ponttól kezdve a megszállt teremtmények életerejét felhasználva, saját hatalmát kezdheti gyarapítani. Kezdetben még lassan. Egy hónapba is beletelik, amíg egy embert tökéletesen kiszipolyoz. Később ez a folyamat felgyorsul. Nem számít neki, hogy hányan pusztulnak bele a fejlődésébe, az ilyen érzelmek irányában közönyös. Hatalma csúcsán síkúrrá válik. Ekkor már az élettelen tárgyak is otthonául szolgálhatnak, s szinte bárki elől elbújhat.



A hideg és a fagy játéktechnikai vonatkozásai

A tartósan fagypont alá csökkent hőmérséklet *semmilyen* szempontból nem használ egyetlen olyan teremtménynek sem, aki nincs hozzászokva a hasonlóan szélsőséges időjárási viszonyokhoz. Mindazok tehát, akik életüknek jelentős részét nem ilyen körülmények között élték le, minden-

képpen hátrányokat szenvednek, ha hosszabb ideig embertpróbáló körülményeknek vannak kitéve.

Huzamosabb ideig fagypont körüli hőmérsékletet minden ilyen karakter az Állóképességével megegyező óráig visel el következmények nélkül. A negatív módosítók is csak abban az esetben jelentkeznek, ha ezalatt az idő alatt egyetlen egyszer sincs lehetőségük egy kicsit is felmelegedni. Fűthető helység, tábortűz, stb.

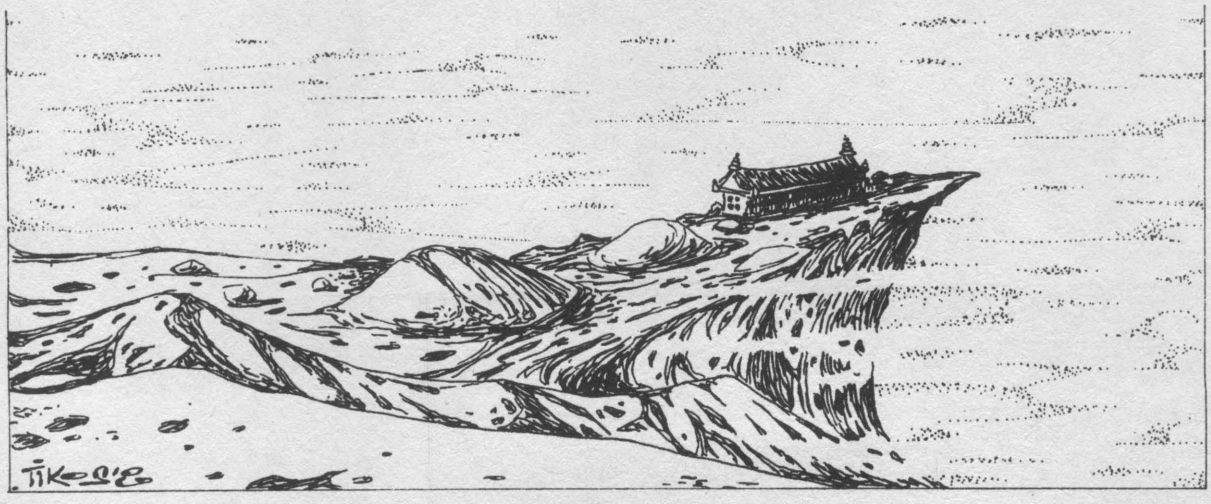
A huzamosabb ideig -10 fok körüli hőmérsékletet - hasonló feltételekkel - csupán az Állóképesség értékének felével (felfelé kerekítve) megegyező számú óráig képesek negatív módosítók nélkül elviselni.

Ha huzamosabb ideig -20 fok körüli hőmérsékleten kell tartózkodniuk, erre csupán az Állóképességük negyedével (felfelé kerekítve) megegyező számú óráig képesek módosítók nélkül.

Minden ennél hidegebb helyzetben a negatív módosítók már egy óra elteltével jelentkeznek.

A fenti körülmények bármelyikének teljesültekor az érintettek csupán a Harc kábultan módosítóinak megfelelő levonásokkal harcolhatnak, mindaddig, amíg fel nem melegedtek (KÉ: -15, TÉ: -20, VÉ: -25, CÉ: -30).

Ha egy óra elteltével sem változnak a körülmények (nem melegszik az idő legalább egy kategóriát), és a karakterek még mindig nem találnak maguknak megfelelő védelmet (a meleg ruházat nem elegendő), fagysérülésekkel kell számolniuk. Ha elvétik az egészségpróbájukatt, a fagy következtében Gyorsaságuk és Ügyességük eggyel csökken mindaddig, amíg fel nem melegedhetnek, semmilyen finom manipulációt végző tevékenységet nem folytathatnak (írás, zárnyitás, szerelés, stb.). Ezek után ötóránként egészségpróbát kötelesek tenni. Ha másodszorra is elvétik, a csökkenés maradandó lesz, ehhez járul még az Egészség eggyel való csökkenése is; bőrük, végtagjaik elfagynak. Harcolni csupán a Harc bénultan módosítóival képesek, (KÉ:-30, TÉ:-40, VÉ:-35, CÉ:-15), s ha később felmelegednek is, a Harc kábultan módosítói mindaddig életben maradnak, amíg a karakter fel nem gyógyul (Súlyos betegség). A harmadik vétés után egy órával a karakter - hacsak nem változik gyökeresen a környezet - megfagy.



JÓ SZÉLLEL TORONI PARTRA

3-4. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: QUIRONEIA

Ez a munka *nyerte az 1995-ben kiírt kalandmodulpályázatot, s csak kisebb változtatásokra volt szükség ahhoz, hogy ebbe a válogatásba beférjen. Talán nem von le az élvezeti értékéből, hogy időközben regény formában is megjelent. Bízunk benne, hogy azoknak, akik a könyvet nem olvasták, az újdonság élményével fog hatni, és jó szórakozást nyújt majd; míg azok, akiknek már volt szerencséje a történethez, elmazsolázhatnak azon, kik lehettek az eredeti szereplők, s talán - csakis a játék kedvéért - egy kis szimulációra is hajlandók: ők vajon hogyan csinálták volna. Egy-két részlet azonban még nekik is meglepetéssel szolgálhat, s az egész játék - természetesen - tökéletesen más véget is érhet, mint a regénybeli kalandozócsapat esetében. Ha a KM érez magában elegendő hajlandóságot, akár az egészet átalakíthatja, az ismertebb fordulatokat elhagyva vagy újakkal helyettesítve.*

A modulban nem feltétlenül a mind tökéletesebb harci ismereteket kell kihasználniuk a játékosoknak. Jobban teszik, ha minden apró részletre odafigyelnek, mindent átvizsgálnak, hisz tökéletesen csak így deríthetnek fényt a rejtélyre.

Tanácsok a KM-nek

Elég sajátosra sikeredett játékot tarthatsz a kezedben, kedves KM - olyat, ami első olvasásra igen kevés mozgási lehetőséget nyújthat játékosaidnak. Ám ez tervünk szerint koránt sincs így. Az alaphelyzetből adódik (összezárva egy hajón), hogy a térbeli lehetőségek szűkek. Ezen belül kell gondolkodniuk. Azzal, hogy a háttéreseményeket leírtuk, nem azt kívántuk sugallni, hogy ezeknek pontosan így kell megtörténniük, a játékosoknak beleszólásuk sem lehet a játékba, hanem azokat a nagyon fontos dolgokat jegyeztük föl amelyek megtörténtét így vagy úgy elő kell segítsed, különben a játék nagyon zavaros és élvezhetetlen lesz.

Szóval elég nagy a felelősség rajtad (nem mintha bármely más játékban ez nem így lenne), hogy valami módon bekövetkezzenek a cselekményt előmozdító fordulatok. A te dolgod, hogy ezek rugalmasan és logikusan kövessék egymást. Ezért nem csak a lehetőséget adjuk most meg neked, hanem egyenesen kérünk, hogy az adott esetben (tudod, milyen makacsak tudnak lenni a játékosok) a lehető leglezserebben kezeld a történetet, és alakítsad a játékosok szája íze szerint, mindig szem előtt tartva, hogy végeredményben a háttérben zajló dolgok végbemehessenek. Ugyanakkor, ha egy-egy jó dramaturgiai ötleted van ne, habozz megvalósítani!

Ha elég alaposan átrágod magad a játékon, majd meglátod, hogy mire gondoltunk. Mivel végül is egy krimihez hasonló történettel lesz dolgod, rájössz majd, mi mit gondoltunk fontosnak. Mivel nem találhattuk ki az összes lehetőséget, amit a karakterek kipróbálhatnak, itt-ott csak tájékozódási pontokat vagy egy-két tanácsot adtunk, ezek közül szabadon válogathatsz, sőt nem egy helyen kifejezetten kérünk téged, hogy találj ki valamit.

Néhány gyakorlati tanács: mivel kezdetben még elég sok NJK van, ezeket minél színesebben, jellegzetesebben jelenítsd meg, hogy a játékosok ne tudják összekeverni őket, átlássák a helyzetet. Csupa kráni partit ne engedj játszani,

de ha egy vagy két játékos erre vágyna, ez csak színesíti a játékot. Ugyanez vonatkozik a toroni Ikrekre is. Ha ezek valami módon renegáttá lett fejvadászok (mint pl.: Geor a Korona és kehelyben), nagyon figyelj oda!

Jó eséllyel gyanússá tehetsz bárkit, ha a kényesebb szituációk előtt különkülön félrehívsz majdnem mindenkit egy kis megbeszélésre. Ha jól intézed a dolgot, és persze nem túl átlátszóan csinálod, remekül elvetheted a gyanú magját. Összeszokott társaságok esetében ez persze nehéz ügy, nem biztos, hogy sikerrel jár. Ha próbára kívánnád tenni játékosaid éberségét és megfigyelőképességét, a párbeszédek során elejthetsz olyan információkat, amelyekkel azok lebuktathatják magukat. Pl.: olyan ismeretekről beszélnek, amiről kizárólag valamelyik elkövetője tudhat. Fontos a modulban, hogy éreztesd velük, mennyire egymásra vannak utalva. Ez akár egy Embervadásszal is közös nevezőre hozhatja az az Ikreket, legalábbis a játék végéig. Ha ügyesek, elég sok varázstárgyat szerezhetnek, úgyhogy szenvedjenek csak meg érte. Éreztesd velük, hogy nem a céllövöldében lőtték őket! Ha úgy gondolod, nem feltétlenül muszáj mindnek szerepelni. A játékegyensúly érdekében ha 4. szintűek a játékosaid, akkor olyan négyen-öten próbálkozzanak a modul lejátszásával, ha ennél többen vannak, érdekesebb alacsonyabb szinten kísérletezni. Természetesen az ellenfelek értékeinek, számának megváltoztatásával is a kívánt eredményt érheted el. Sok sikert, jó játékot!

Előzmények

Mindenfajta tudás hatalmat jelent, szolgálja bár a jó vagy a rossz oldal érdekeit - Krán pedig olyan birodalom, mely temérdek tudást birtokol, s féltékenyen őrködik afelett, hogy ezek a titok a sajátjai maradjanak. Ám az emberek gyengék, s mindig akadtak árulók, renegátok, akik a titkokat jó pénzért, szép ígéretekért áruba bocsátják.

Ilyen titokzatos tudás a bannara, az intelligens méreg készítésének művészete (Rúna I/8), a kráni méregkeverők pedig óvják kiváltságaikat - de Toron nem lenne Toron, s az ottani boszorkánymesterek, mágusok sem lennének azok, akik, ha nem fájna a foguk saját iskolára és a szigorúan őrzött kráni áfium-magiszterek valamelyikére. Erejük fitogtatására több sem kellene: ezek a tanítók a tudás igazi birtokosai, s nem közönséges akoliták, akiket egynémely titokba beavatnak ugyan, a lényegi tudás azonban örökkön távol marad tőlük.

A P.sz. 3697. esztendőben megmozdult a gigászi Császári Titkosszolgálat, s hosszú tapogatózás után ráakadtak emberükre, egy kráni boszorkánymesterre, Organ Rionra, s szépséges tanítványára, Lionnára, akik busás jutalom fejében hajlandók voltak vállalni a szökéssel járó veszedelmet.

Már csak megfelelő álcát kellett találni az akcióhoz, s indulhattak Toron hírhedt Ikrei végrehajtanni a Császár akaratát: mantikort szerezni a messze földön híres shuluri vadasparkba.

Számos veszedelmes, énekmondók dalaiba illő kaland árán kimenekítették a kráni Külső Tartományok egyikében rejtőző mestert és tanítványát, s valahogy visszavergődtek Abasziszig, ahol már várta őket a befogott mantikor. Az Ikrek legtöbbje életét áldozta a sikerért, s Krán nekromanta nyomolvasói egyre inkább Észak - Toron - felé mutogattak. A titokzatos tolvajok megfigyelésére szerencsére már volt egy ügynökük, aki tisztázhatta a megbízó kilétét: Lionna, a gyönyörű boszorkány, a kráni szekták egyik legveszélyesebbjének, a Maida Saluquasnak tagja - aki valóban Rion tanítványa volt, de a bannara-tudását saját kétes céljaira kívánta felhasználni.

Mivel az Ikrek több ízben visszaverték kráni üldözőiket, a Kosfejű Nagyúr hívei más taktikához folyamodtak: a Külső Tartományok egy varázslóját kérték fel, legyen segítségükre, s egy újabb ügynököt küldtek a renegát magiszter után: Liandart, a sötét lelkű kráni elfet, aki sima modorával, csavaros beszédével több kényes problémát is megoldott már. Liandar lett így - egy mentál-fonál segítségével - a varázsló szeme és füle, és egy ládikát is vitt magával: hasznos

barátot minden eshetőségre. Egy gyönyörű zenélődobozt, benne a varázsló 30 E-vel leplezett Zóna Varázsjelével, valamint egy drágakővel, mely - ha véletlenül baleset történne, és a méregkeverő mester életét vesztené - egy lélekcsapda varázsjellel ékes, benne Organ Rion neve (erről hogy-hogy nem, egyedül a varázsló tud.). Így a magiszter lelke nem mehetne túl messzire.

Megölni nem nagyon merik, keveset tudnak ugyanis utolsó kísérletének eredményéről, csak a nevét, ám az sokat sejtet: a Bosszúálló. Nem sok jóval kecsegtető elnevezés egy élő méregtől. Hazateleportálni sem merik, tekintettel az öreg korára és egészségi állapotára, ez esetben pedig halálát a varázslat megidézője okozná, s a titokzatos méregről túl kevés az információ. Egy öregember elég veszélyes életbiztosítása ez.

Marad tehát a feladat: hazahozni Riont, ha kell, erőszakkal vagy terrorizálva is, és felderíteni e gyalázatos szöktetés valódi felelőseinek kilétét (amit eddig tudnak, hogy a császár áll a dolog hátterében, elég átlátszónak tűnik), aki belekeveredett az ügybe, meggyilkolni, és (végső esetben) megöletni a mestert - természetesen valaki olyannal, akinek sejtelme sincs a Bosszúállóról (a legjobb eszköz erre természetesen maga a parti).

Elindul hát Liandar Kránból vékony, láthatatlan pórázával, s amiről nem tud, a pici drágakővel, mely ha nem is egy testnek, de egy öregember lelkének lehet a koporsója. Pár lépéssel előtte menekül Lionna, a Maida Saluquas tagja, kráni kopó, akárcsak az elf - néhai szeretője.

Az álcaként cipelt mantikor ha nem is teszi könnyebbé a menekülést, a toroni Császári Menlevél - az abasziszi nagykirály ellenjegyzésével - szabad járást biztosít a Sheraltól majd' egész Shulurig. Ez alapján szállást és ellátást kaphatnak, s minden toroni kereskedő, kalmár és utazó járműveit használhatják. A szörnyeteg jelenléte bizonyos távolságtartást jelent számukra: a kíváncsiskodókat messzire ijeszti.

Így érkeznek Ifinbe. Túl későn ahhoz, hogy időben Shulurba érjenek, túl korán, hogy Liandar, a Vércse utólérje őket és túl kevesen ahhoz, hogy sikerrel verjék vissza Krán esetleges támadásait a tengeri úton: Rasha és Zauka a két megmaradt Iker, Angahar, a mindenre elszánt harcos és két "társuk", Organ Rion "toroni nemes tudós", a mantikór s más szörnyű rémek és teremtmények tudora" és "unokahúga", a talpraesett Lionna.

Valóban túl sok NJK egyszerre, kedves KM, de várd ki a végét! A társaság fele elindul Toronba tartó hajót keresni, míg a másik része a Kobrák helyi képviseleténél érdeklődik toroni célú kalandozók iránt. Itt az Esős Évszak. Dreina hatalma csúcsán, a Fogadalmak hava a hajózási időszak vége, sietni kell.

A Kobrák egy embere megkeresi a parti tagjait - ez a hírhedt tolvajcéh az információkat mindig, mindenkor és lehetőleg mindenkiről begyűjti, így elképzelhető, hogy az NJK-k többet tudnak a partiról, mint azok őróluk - és megbeszél velük egy találkát, persze jó adag pénzt helyezve kilátásba.(hogy a Kobrák mennyit tudhatnak a karakterekről, annak megítélése természetesen a KM dolga, de általában és főként a kalandozók esetében elég jól el vannak látva adatokkal.)

KM! Próbáld úgy intézni a játék elején, hogy mindőjüknek legyen valami dolga Toronban akár külön-külön, akár együttesen. Az sem baj, ha felforrósodott a lábuk alatt a talaj Ifinben. Egy hosszabb kaland indítómodulja is lehet így ez a játék, de akár egy kerek történetbe is beilleszthető.

A kiszemelt hajó, egy gyorsjárású háromárbocos, a Viharmadár. Csúf kapitányát igen kínos helyzetbe hozta a Császári Menlevél. Árját ki kellett rakodnia (természetesen Shulurban kártalanítják), és csak a mantikor és kísérői maradhatnak a fedélzeten.

Engedelmeskednie kell, még akkor is, ha jó oka lenne ellenkeznie. A rakomány egy részét nem rakodhatja ki. Gazdáját, egy vámpírt kell biztonságban Toronba vinnie. Egy sápadt fiatalurat, Marius dor Maldant. A kapitány mindenkinek azt mondja, hogy nagyon beteg, ezért meg kellett szakítania tanulmányait az ifini magasegyetemen és most hazatér családjához Toronba. Csak óriási, együgyű szolgája kíséri el. Táplálékul a kapitány saját legénységét ajánl-

lotta fel - ésszerű keretek között persze -, a vérszopó pedig megígérte: máshoz (ha teheti) nem nyúl. A vizen nincs túl nagy biztonságban ugyanis. Így most ő is a hajón utazik, a kapitány nem szegheti meg saját ígéretét.

Vigyázat! Egy vámpír ilyen szinten életveszélyes a partira nézve, vele vigyázva kell játszani. NEM ELSŐDLEGES CÉL a társaság legyilkolása, viszont jól felhasználható zavarkeltésre, a túl erős NJK-k kiiktatására, arra, hogy a JK-k szembesüljenek egy igazán hatalmas szörnnyel.

Viszont büntetni is lehet vele a logikátlan, hiteltelen játékot, a súlyosabb hibákat. (Jó fenyítés lehet, ha a Mágikus Tekintet és az Akaratátvitel segítségével elveszi tőlük a mágikus fegyvereiket stb...) Csak akkor engedjük szabadjára, ha biztosak vagyunk benne, hogy a parti képes - kisebb áldozatok árán - elpusztítani.

A toroniak a kalandozóknak a mantikor meséjét adják be, és persze egy kazal pénzt ajánlanak fel, ha elkísérik őket át a Quiron-tengeren. Indokaik: tapasztalt hősök kellenek nekik, akik nem ijednek meg a saját árnyékuktól, tartaniuk kell a kalóztámadásoktól, melyek még ilyenkor is előfordulhatnak a part mentén és a szigetek közelében. Fontos tudniuk, hogy a mantikor milyen fontos a kyr mitológiában, s mivel már régóta nem él egy példánya sem a tengertől északra elterülő földeken, milyen jelentősége lenne egy új felbukkanásának. Ebben a szimbólumrendszerben ez a császári hatalom egyfajta megerősödését is jelentené, ami semmiképpen nem lenne ínyére jónéhány boszorkánymesternek sem. Ők a szörny elpusztításával biztosíthatnák saját befolyásuk fennmaradását, ezért várható, hogy esetleg támadásokat intéznek a kyr mítoszok egy hatalmi szimbólumának elveszejtésére. (A JK-k ismeretében találhatsz más indokokat is. Mint már mondtam a Kobrák sokat tudnak róluk, csak jól megszerkesztett ellenérvek, előtörténetek indokaként nem ismerik a karaktereket igazán - a személyes, családi titkokról, egészen titkos küldetésekről stb... ők sem tudhatnak.)

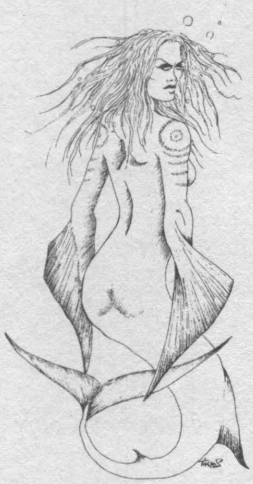
Előfordulhat, hogy a játék során a játékosok el akarnak majd menekülni a hajóról. Ha nincs nyomós indokuk rá, csak hősökhöz méltatlanul akarnak elszelelni, nyugodtan semmisítsd meg a mentőcsónakokat (jópár NJK képes rá), vagy máshogy akadályozd meg. Csak igazán indokolt esetben vagy nagyon ötletes távozásnál engedd elmenni őket. Ha mégis gyáván megfutamodnak, ne habozz büntetni (szomjhalál a tengeren, cápák stb...).

No persze jópár mágikus megoldással kijátszhatnak. Addig is:

Jó szelet Shulurig!

I. Ifin

1. Idegenek a Rézsellőben



A már részletezett módon megkörnyékezett kalandozókat a Kobrák kerítője estére hívja az egyik előkelőbb ifini fogadóba, a Rézsellőbe. A híres fogadóban a M.A.G.U.S.-ban taglalt árak háromszorosáért fogyaszthatnak az éhes vándorok. Ezen kívül jópár tengeri specialitással is kedveskedhetnek az éhes gyomroknak. (Ezeket bízzuk a KM-re)

A fogadó nevét nem az ódon kapubolt felett billegő vörösréz cégérről kapta, hanem a belső terem egyik falát teljesen elfoglaló, vastagfalú üvegmedencében élő rézszín teremtményről. Csak távoli rokonságban van a Bestiáriumban taglalt lényekkel. Mágiát egyáltalán nem használ, sőt azt rebesgetik, a fogadós jól csengő aranyai fejében alkotta egy aszisz varázsló.

Kecses, haltestű nő, karjait, keblét kék, tetoválásokhoz hasonló kacskaringós jelek ékítik. (A mendemonda a varázslóról igaz lehet, mert mágiát érezhetnek felőle a JK-k.Természetesen maga a sellő sugározza azt.)

Megbízóik egy belső teremben várják őket. Félárnyékos helység, a hosszú asztalon kevés elemózsia, a sárga halolaj lámpás fénye csak kihangsúlyozza a társaság fáradtságát. Rasha beszél. Fejenként 150 aranyat helyez kilátásba. Ebből most összesen 30-at tud odaadni, de megmutatja a Császári menlevelet biztosítékként. (Kerek, arany lap kacskaringós vésetekkel, közepén a karmosagyaras oroszlán. Természetesen a tárgy valódi, bár mágiát nem sugároz.)

Elmondja, mire is alkalmazná a társaságot, és siker esetén a Császári Kamara egy-egy kívánságukat is teljesítené. Ha elfogadják, legyenek másnap hajnalban két órával a dagály előtt a kikötő "Kardszárnyú" mólójánál.

(Bízzunk benne, hogy elfogadják, különben kínos estét kell eltölteni improvizálással)

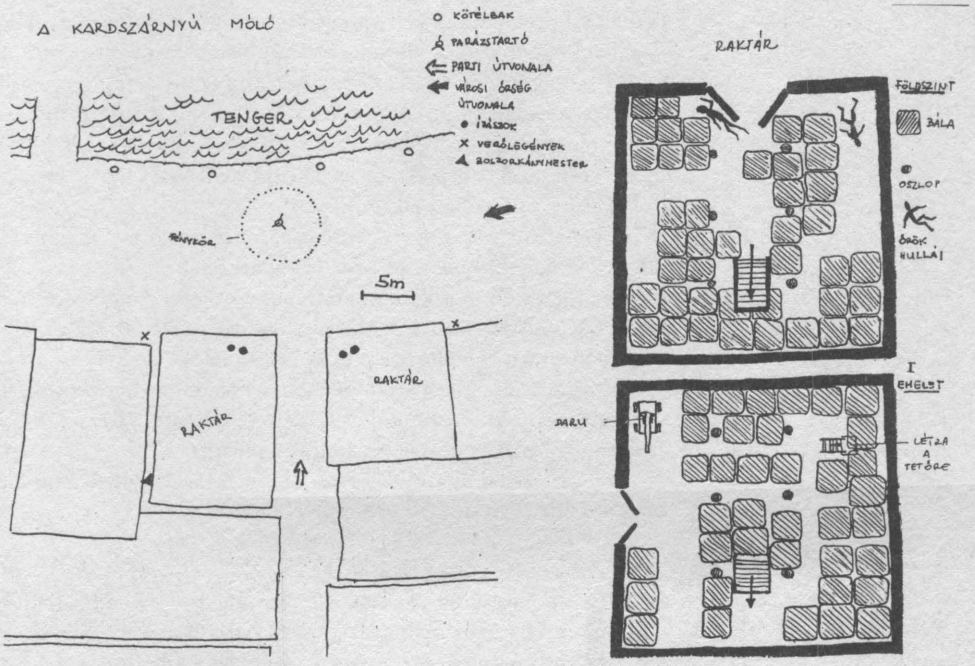
Az este további része a karakterekre van bízva, de ha lehet ezt ne nyújtsuk hosszúra, a kaland szempontjából nem fontos. Ha mulatni van kedvük vagy nem pihenik ki magukat, a következő 8 órányi alvásig a következő módosítóik lesznek, mert fáradtak:

KÉ:-2, TÉ:-3, VÉ:-3, CÉ:-2

2. Támadás a kikötőben

Lionnát sürgeti az idő. Tudja, hogy Liandar, a Vércse már közel, jár Ifinhez, de ha a Viharmadár a hajnali dagállyal elhajózik, végképp lemarad. Tudja, hogy Rasha jobban bízik benne, mint saját magában - egy Szerelemvarázzsal eszét vette rég - ezért elkéredzkedik tőle titokban a hajóról este (valami kelmefestőhöz vagy akármi más hazugsággal, a lényeg, hogy más meg ne lássa) és munkához lát. A Hatalom Italából már csak egy adagja van, a jelenleg elméjében tárolt manát pedig későbbre tartogatja. De nemhiába a Mauda Saluquas boszorkánya. Mesterfokú Álcázás képzettsége segítségével a csúnyácska, sebhelyes lány, Zauka alakját ölti magára, és egy kikötői kocsmában embereket fogad fel, hogy támadják meg a csapatot. Tudja, hogy a bürokratikus ifini városi őrség bizonyosan ki akarja majd vizsgálni mi is történt, s addig a Viharmadár nem futhat ki a tengerre - s a következő dagályig Vércse is megérkezhet. Ha a megbízottak közül valaki vall, külseje Zaukát vádolja majd. (Ő egyébként egyedül aludt a kabinjában.)

Hajnalban a megjelölt mólónál (lásd a térképet) a raktártetőkön 4 íjász, ködös, homályos kapualjakban 2 kikötői verőlegény és valahol egy sikátorban egy boszorkánymester várja az érkezőket(leírásuk hátul).



Ne engedd fel a játékosokat a hajóra éjszakára! Alakítsd úgy a dolgokat, hogy ha más nem, valami elintézendő dolguk mindenképp legyen, mielőtt még elindulnának.

Szitál az eső, síkosak a kikötő kövei. A nap még csak fátyolos ígéret valahol a keleti ég alján a komor, fekete raktárépületek és az alvó város mögött. Egy parázstartó próbál valami fényt nyújtani a ködös árbocerdő előtt, balra egy óriási tűzvető ködös foltja dereng.

A boszorkánymester - barna, patkánybőrköpönyeges figura, kopasz, heges fejjel - 12 Mp-ért Izzó Idegeket mond valakire, aki 20 lábnyi körzetben áll, ez -1 - es módosítót jelent. 7 Mp-t Villámra használ. Utána két, kínméreggel preparált dobótőrét veti be. Ha veszélybe kerül, menekülőre fogja a dolgot, ha megszorítják, rövidkarddal küzd. Az íjászok a tetőn lőnek szinte mindenre, ami mozog.

Őket vagy a raktárépületek falán felmászva (egy emelet magas lapos tetejű kőházak agyag tapasztással-vakolattal. A födéméknél vastag gerendákat használtak, ezek végei 15-20 cm-re kiállnak a falból), vagy az épületekbe behatolva lehet semlegesíteni. Persze a mágia is hatásos lehet. A raktárak ajtajai 2 láb magas vaskos, belülről elreteszelt kapuk. Feltörni csak 35-ös összesített erővel lehet, sikeres erőpróbák esetén. Ilyenkor persze az ajtónál próbálkozók az íjászok elől rejtve vannak.

Odabent az ifini Kereskedő Házak belső őrségének 2-2 tagja fekszik átvágott torokkal. Hatalmas, poros bálák vannak feltornyozva a sötétben. Bennük a Duaron-tenger melléki Városállamok gyapotszállítmánya. A bálák szűk sikátorokat alkotnak. Egy lépcső vezet fel az emeletre. Itt is hasonló bálák vannak avval a különbséggel, hogy ezeket egy óriási - most erős spalettákkal zárt - ablakon emelték be egy hatalmas daru segítségével. Ezt a kerekes szerkentyűt most egy félhomályos sarokba tolták. Innen létra vezet fel az agyagdarabokkal fedett tetőre.(A szél, a hideg és az eső mállasztotta-darabolta fel a tapasztást, lopakodásra -20%-ot ad.)

Ha az íjászokat megszorítják, a hajnali fényben vizesen derengő tetőrengetegen próbálnak elmenekülni - jó eséllyel -, vagy odalent a bálák között várakoznak, és tőreikkel próbálnak hátbaszúrni valakit. A verőemberek brutális fegyvereiket forgatják minden taktika vagy rend nélkül.

A csetepaténak előbb-utóbb a városi őrség érkezése vet véget. A parancsnok roppantul sajnálja, de akármennyire sietnek is, az ifini törvények értelmében először tisztázniuk kell az ügyet. Ha minden kedvezően alakul, a következő dagállyal elmehetnek. Ha meg akarják vesztegetni megsértődik, bár sok pénz felajánlása esetén azt megengedi, hogy ha vannak foglyok, azok kihallgatásán részt vegyenek. Ezt amúgy is megengedte volna. A parti tagjai annyira egyébként nem gyanúsak, a támadók egytől-egyig cégéres gazemberek voltak. Futva megérkezik időközben Rasha is, aki szemlátomást ugyanolyan értetlenül áll a dolog előtt, mint a játékosok.

A vallatás során a foglyokból csak annyit tudnak kiszedni, hogy megbízójuk egy szőke, sebhelyes nő volt (Zauka). Rasha természetesen védelmébe veszi társát, látatlanul is kiáll mellette, az esetleges szembesítéstől mereven elzárkózik. A foglyok szerint Zauka fejenként tíz ezüstöt adott nekik, és megígért még 30 aranyat, ha elteszik a fickókat láb alól.

Ha saját szakállukra kezdenek a kikötőben kérdezősködni, találhatnak egyké tengerészt, koldust, aki látta, hogy a szőke nő a forradásos fejűvel tárgyalt. (Lionna szándékosan hagyta, hogy észrevegyék.)

Bárhogy is alakul, indulni csak a következő dagállyal tudnak, kb. - a holdak mostani állása szerint - 9 óra múlva.

3. A hajó

A **Viharmadár** mellett a móló tele van ládákba halmozott, még zöld ananásszal. Jópár zsák rizs, és néhány egyéb bála, doboz árválkodik a parton. Mellette a városi őrség pár embere ügyel a tolvajokra. Ha az előző este szolgálatban lévőket ha kérdik, azok elmondhatják, hogy láttak egy árnyat Éjközép tájékán leosonni a hajóról. Azonosítani nem tudnák, lehet valami tolvaj volt az.(Valójában persze Lionna , Zauka álcája alatt.)

Ha kívülről vizsgálják a hajót, a figyelemesebb karakterek intelligenciapróbát tehetnek, és felfedezhetik, hogy a hajó egyensúlya a kirakodás után egy ki-

csit megváltozott. Az orra a szokásosnál valamivel feljebb van, láthatóvá vált az eddig a vízvonal alatt nőtt moszat, és néhány kagyló.

A magyarázat mindazonáltal a következő: a vámpír és a nyugvásáért szükséges több ládányi föld a hajón maradt.

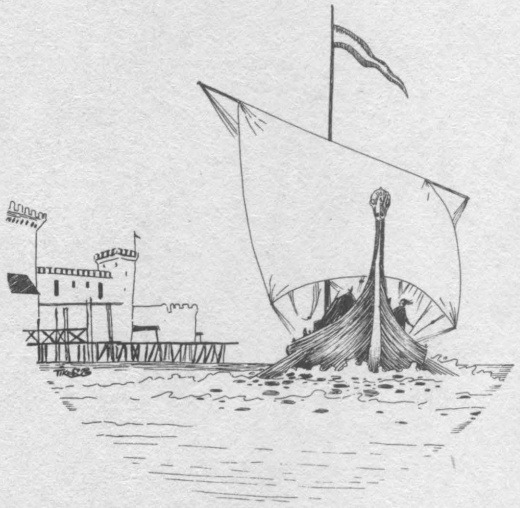
A későbbi faggatózáskor a legénység néhány tagja félelemmel telve beszélhet néhány komor alakról, akik súlyos ládákat cipeltek egy éjjel a fedélzetre, aztán el is vitték őket.(Földet hordtak a "fiatalúr" lakrésze alatti, titkos csapóajtóval ellátott hajórészbe. A vámpír, ha teheti, itt egy koporsóban tölti a nappalt.) A ládák tartalmáról a legénységnek fogalma sincs.

A Viharmadár egyébként csinos háromárbocos, kecses szépsége szöges ellentétben áll kapitánya, Krak rútságával. A toroni kereskedő szűkszavú, mogorva fickó, szemmel láthatóan nincs ínyére a kényszertársaság. Nos, ez érthető is. Idegesen várja a dagályt, csakúgy mint a többiek. Ha valakinek a társaságból vaj van a fején, az ő számára is produkálhatunk valami kellemetlen, de veszélytelen közjátékot (Ha nagyon igyekszünk, mindenkit egy kicsit gyanússá tehetünk a többiek előtt, ami csak egy kis plusz idő és némi fantázia kérdése, de a későbbiekben nagyon szórakoztató lehet.).

A csapat megbízói közül mindenki szorongva várja az indulást. Rion egészen sápadt. Zauka Rasha mellett álldogáll, és Lionna is végtelenül ideges: sehol a láthatáron elf kedvese, Vércse.

Aztán elindulnak. Néhány evezős húzza ki a kikötő közepére a Viharmadarat, aztán elengedik a dagály tetőzését jelző óriás rézkürtök szavára. Lionnát kivéve mindenki megkönyebbült, de ezt csak szúrós figyeléssel lehet felfedezni. A boszorkány első ránézésre nyugodt. Jól színel, és ha valami mégis feltűnik (szép körmei szétrágva stb...) azt az előző izgalmaknak lehet betudni. Rasha hűséges kutya módjára áll mellette. Angahar, a hosszúhajú nagydarab fickó csak a fejét csóválja mosolyogva. Látszólagos boldogságuk nem tart sokáig. Mihelyst elérnék a szürke hullámtörők erős kőkarjait sűrű, fekete, kátrányos füstkígyót húzva a kék égre 20-25 lábnyira a hajó előtt csapódik be a parti tűzvető egy éles fénnyel lángoló lövedéke, mely szétterül a vizen, megállásra kényszerítve a lassan araszoló Viharmadarat.

Kisvártatva kecses evezős válik el a többi hajótól. Nyaka tengeri kígyót formáz, húsz pár égkék evezője szélnél sebesebben röpíti a Viharmadár felé. Naptól védő halványvörös posztóteteje alól karcsú alak fürkészi a hajót, miközben a tat fölé felkúszik a nagykirály kéksávos ezüst zászlaja.



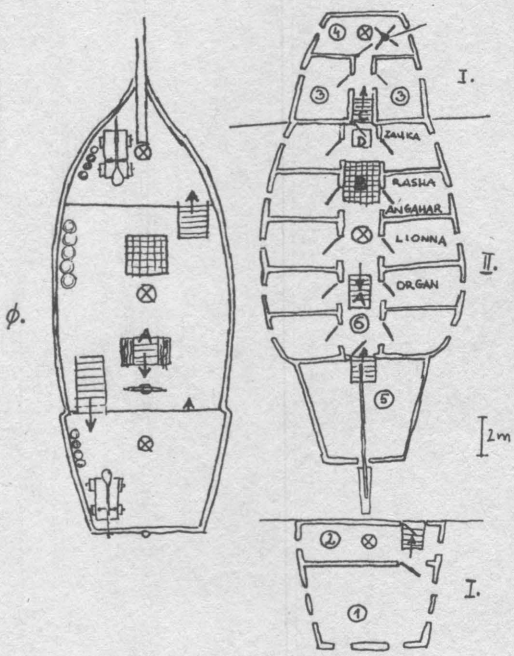
II. A Quiron-tenger

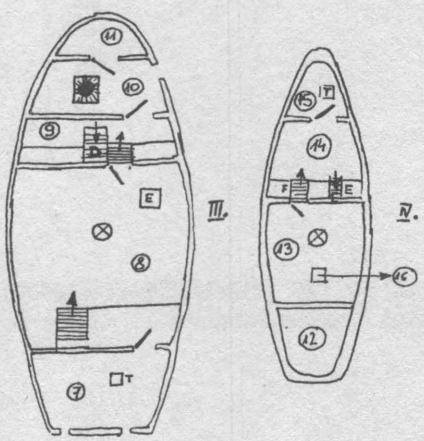
1. Liandar

Az ezüstkarmú vékony hídról egy elegáns, aszisz viseletű elf ugrik át a hajóra. Fegyvereit, felszerelését ketten hozzák utána egy ládában, majd visszamennek.Ő maga csak egy díszes rapírt tart magánál. Sorra elnézést kér mindenkitől, amiért fel kellett tartóztatnia a hajót. Liandarként mutatkozik be. Ő Vércse. Kedves elf, mindenkihez van egy jó szava, de nem kell túljátszani. Mint híres kalandor jelenleg az aszisz nagykirály szolgálatában van - ez igaz -, jelenleg futárszolgálatban van, és Shulurba igyekszik fontos üzenettel - ez már hazugság. Mágikus úton zárták a fejébe, és csak Toronban tudják a módját, hogyan kell kifürkészni- teszi hozzá bizalmasan.

Mivel a Viharmadár volt az utolsó hajó, amely az esős évszakban Toron irányába indult, evidens volt, hogy erre a hajóra szállt, amiért is mégegyszer gáláns módon elnézést kér. Engesztelésül a hajó kapitányának kis ajándékot ad át: a zenedobozt. Kicsiny, túldíszített sárgaréz ládika, sejtelmes harangjátékkal, ha kinyitják. Éke egy sárgászöld krizoberil vöröslunir foglalatban. Ha kipiszkálják, megtörik a varázsjel ami rajta van(a varázsjelek megtörésével kapcsolatban lásd a magas szintű modul mellékletében lejegyzetteket). (Nem túl könnyű feladat, maga a doboz is megsérülhet. A leplezett Zóna Varázsjelet a ládika szétszerelésekor a hangokat megszólaltató forgó fémhenger alá rótták.)

Különféle asztrális fürkészésekkor megkönnyebbülést és erős vonzódást ér-





zékelhetnek a játékosok a szép Lionnán Vércse megérkeztekor. Eltűnik az a feszültség, mely az indulásig látszott rajta. A Maida Saluquas-beli mesterei nem lennének rá büszkék, de most leesett róla az a teher , amit az rótt rá, hogy a továbbiakban egyedül kelljen dolgznia.

A vacsoráig mindenki a kabinjában tehet-vehet, illetőleg a kapitány felajánlja, hogy körbekalauzolja őket a hajón, és Angahar a mantikort is megmutatja.(A Viharmadár leírását lásd hátul)

Az indulást követően mindenki tegyen állóképességpróbát! Azután már csak a vétés mértékétől függ, hogy ki mennyire lesz tengeribeteg, ebben a KM szabad kezet kap. A mesterfokú Hajózás képzettséggel bírók természetesen mentesülnek a dobás letétele alól, amit a törpéknek sajnos -2 -es módosítóval kell megtennniük.A vétés MINDEN ESETBEN harcértékcsökkenéssel jár, ennek meghatározása is a KM feladata, de nem haladhatja meg a -15-öt.

A kabinok tökéletesen egyformák: mindegyikben van egy falra erősített, egyszerű, kemény priccs, egy tengerészláda - szimpla zárral és kulccsal (mindegyik más, de zárnyitásra +20 %), egy falra szerelt le és felhajtható kisasztal egy háromlábú székkel, egy 30x30 cm-es kajütablak (ha van törpe karakter a partiban, megcsinálhatjuk akkorára, hogy csak ő éppen hogy kiférjen rajta. De ennek úgyis csak később lesz jelentősége) kampós zárral, kis facsöbör elegendő kötéllel, hogy a szoba lakói a tengerből esetleg vizet húzhassanak maguknak, egy vászon törölköző az ágyra terítve, egy a mennyezetre szerelt olajlámpás egy kis adag olajjal - keserű, fekete füstje van, fényt keveset ad -, valamint egy láda homok az ágy alatt az esetleges olajtüzek elfojtására. A szoba díszéül mindegyik kajütben egy-egy faliszőnyeg szolgál különböző tengeri szörnyekkel és egyéb élőlényekkel. A kabinajtók zárai nem kincsőrzésre készültek (zárnyitás +5%) de mindegyiknek - a ládákhoz hasonlóan - külön kulcsa van, amit a kalandozók az ajtó fölött találnak az Antoh kegyelmét és jóindulatát kérő rúnák mellé akasztva.

Az idő egyelőre szép, bár szeles. Hideg vízpermet csap a fedélzetre, a hajó nyikorogva szeli a hullámokat. A fedélzeten néhány szolgálatos matróz járkál, teszik a dolgukat, időnként egymással vagy a két kis tűzvetőt kezelő néhány zsoldoskatonával tréfálkoznak.

A Viharmadár méltó a nevéhez. Orrdísze hosszúcsőrű madárfejet formáz, széles, fehér vitorlái mint kifeszített, csattogó szárnyak. Nem a tengerparti hajózáshoz használt háromszögvitorlák, kisebb-nagyobb négyszögletes vásznakból szőtt fehér erdő.

A sárga viaszos padló a fedélzetközben minden 50 kg-nál erősebb nyomásra nyikorog (lopózás -30%, mágikus tárgyak természetesen csökkentik ezt az értéket)

A hajón - a vámpír miatt - egyetlen tükör sem található. Magyarázható ez a kapitány kivételesen csúf képével. Ha a játékosok ezt szóvá tennék, a helyzettől függően egészen súlyos sértést is elkövethetnek. Itt kell megjegyezni, hogy a karaktereknek nem kell feltétlenül ismernie a toroni etikett megkövetelte viselkedési szabályokat, ám a toroni származásúak egymás között minden tekintetben betartják ezeket a törvényeket. Ezekről bővebben a Summarium I. Toronról szóló részében olvashattok.

A teherfedélzet (akárcsak a főfedélzet) nagyobb terhelés elviselésére készült, jóval erősebb deszkákból ácsolták, ez csak a 100 kg-nál súlyosabb személyek lépteit jelzi (lopózás -5 %).

Ha a parti az NJK-kal szeretne beszélgetni, nem sok mindent tudhat meg. A mantikor befogását, és idáig szállítását tökéletesen el tudják mesélni, a kráni támadásokat - közös megegyezéssel - rablótámadásokként írják le. Az aktuális politikai hírekről semmit nem tudnak, Rasha és Zauka még érdeklődik is. Az öreg magiszter a mantikorról szolgálhat számos meghökkentő adattal és történettel, valamint egyéb szörnyekről is széleskörű ismeretekkel bír. Vércse Lionnának teszi a szépet amit Rasha és az öreg magiszter is rosszallással figyel. Az elf kis pengetős hangszeren ad elő vidám dalokat.

2. Az első este

2.1 A vacsora



A kapitány mindenkit meghív saját kabinjába vacsorára. Láthatólag már megbékélt a helyzettel, és most megpróbál a gondos házigazda szerepében feltűnni, azonkívül neki sem mindegy, a végelszámolásnál mit mondanak majd róla a toroniak. Liandar tréfákkal próbálja oldani a feszültséget.

A kabint hirtelenjében alakították át úgy, hogy étkezésre, munkára és alvásra egyaránt alkalmas legyen. (A kapitány eddigi kabinját a vámpírnak ajánlotta fel.) Egy hosszabb asztalt állítottak be, ez van most megterítve. A világítás szinte elégtelen, a mécsesek kevés fényt adnak. Erősebb –mágikus - fény gyújtását a kapitány udvariasan visszautasítja beteg és túlerőltetett szemére hivatkozva (van a dologban valami). Egyébként gondolj bele, micsoda pánik törhetne ki, ha valaki észrevenné, hogy valamelyik asztaltársa nem vet árnyékot! Márpedig ez bekövetkezhet, ugyanis a beteg fiatalember az, aki utoljára érkezik. Egy különösen árnyékos helyre ültetik - néma kísérője mindvégig a háta mögött áll - keveset eszik, még kevesebbet beszél (udvariassági formulákon kívül magától semmit sem mond), mégis valahogy vidámnak, elégedettnek látszik. (Hosszabb idő után most érzi először jól magát - mondhatja), majd kimenti magát és gyorsan távozik könyvei közé.

Ha kérdezik, fény derülhet hihetetlen műveltségére és memóriájára. Geográfiával és literatúrával foglalkozott az ifini magasegyetemen, onnan valóban meg tud nevezni egy-két oktatót (ismeri is őket).

Az NJK-k is oldódnak az erős aszisz bor hatására, és eldiskurálhatnak a parti tagjaival. Tényleg megkönnyebbültek, hogy végre úton vannak, ezért most közlékenyebbek lehetnek.

Rasha régóta együtt dolgozik Zaukával - hogy Iker, még véletlenül sem árulja el -, ő maga toroni kisnemes, Zauka kereskedők gyermeke. Zauka a maga módján szerelmes Rashába, de tisztában van vele, hogy a fejvadásznak Lionna tetszik. Néhány kalandjukról mesélhetnek, de kráni események emlékére elkomorulnak, és csak a mantikorról beszélnek Rosszkedvüket társaik halálával magyarázzák. Angahar egy állatszelidítőnél dolgozott azelőtt, a fegyverforgatás nála atyai örökség. Kedveli a jó ételeket, italokat, jókedélyű, de nem fegyelmezetlen. Jó szemmel jár-kel, időnként megjegyzéseket is tesz társainak vagy a JK-knak, pl:

- de sápadt, beteges ez a szegény fiú... kíváncsi vagyok, eddig mit evett...

- az elfünk kipécézte magának Lionnát, Rasha meg milyen ideges lett. De úgy tűnik, a lány sem közömbös a hosszúfülű iránt...

- nézd, a magisztert is majd megeszi a méreg, hogy félti a kis rokon lányt...

- milyen ideges volt a kapitány, míg itt volt ez a tudós fiú, meg az a nagy melák! Mintha attól félne nem éri meg, amíg leszállítja a családjának...

- na, a mantikor megint morcos, mehetek lassan. A szegény párának is kijár a jó kvártély...satöbbi.

Ha Lionnát faggatják, véletlenül elkottyinthat valamit, amiből kiderülhet, hogy az öreg egy iskolában volt a mestere, és zavarba is jöhet. Liandar segíti ki valami shuluri egyetem említésével.

KM! Bőviben taglalhatod a vacsorát, a beszélgetéseket, beszédrészleteket. Vegyíts bele értékest értéktelennel keverve. A kapitány bőséges tengeri lakomával szolgál: halleves, saláták, rákok, tengeri herkentyűk különböző mártásokkal, borokkal, gyümölcsökkel. Fokhagyma NINCS! Sürögjenek, forogjanak a szakács alkalmi kuktái és szolgálói!

Ha Liandar éppen nem Lionnával foglalkozik, különböző kalandjaival és történeteivel szórakoztatja a közönséget. Érdeklődhet a kapitánytól a szélirányokról, zátonyokról, tengeri szörnyekről, híres hajózási könyvekről, stb... .Mindenkinek szimpatikus akar lenni, bátran mond különböző érdekes politikai álhíreket és valós információkat. (Itt neked kell a parti ismeretében rögtönöznöd - ne feledd már elég időt töltött együtt Lionnával, hogy az ő, Kobráktól szerzett információit is felhasználhassa.)

Liandar célja ugyanakkor - ha lehet - Krán céljaira is felhasználni a partit, ezért ellenérzést próbálhat szítani megbízóik és őköztük. Pl: törpe kalandozóknak mesélhet valamilyen okból meghiúsult törpe expedícióról - további érdekes információkkal majd később szolgál. ("Ne untassuk most ezzel a többieket"

mondja - hogy elgondolkodhasson-) akkor már elmondhatná azt is, hogy az Ikrek felelősek Tarin kudarcáért, - még később (persze négyszemközt) azt is elárulná, hogy Rasha és Zauka Ikrek. A lehetőségek szinte végtelenek.

2.2 Farkas a hajón

A kellemesen elköltött vacsora után mindenki elhagyja a kapitányi kabint (és nyugovóra tér?).

A felső fedélzeten két őr marad valamint a kormányos. A kabinfolyosón - még - nem áll strázsa. Lent a mantikor morog, üvölt...(farkasüvöltés?) A raktárfedélzet kivételével bárhol is tartózkodjanak, kb. két órával a vacsora után félelmetes ordítást hallanak.Valamelyik szakácssegéd fedez fel ekkor egy szétmarcangolt holttestet nem messze a mantikor ketrecétől. A vámpír volt az, aki a vacsoráját kiegészítendő végzett a szerencsétlen matrózzal. Maradt benne vér épp elég ahhoz, hogy egy hatalmas tócsát hagyjon. Hogy álcázza a harapását, farkas formájában szétmarcangolta a torkát. Ebben a formájában hagyott nyomokat, majd elindult a konyha irányába. A berakodónyílást rejtő rács alatt előbb emberré, majd denevérré változott, és ebben a formájában szuszakolta ki magát a rácsok között, s repülve közelített a hajó tatja felé, ahol hű szolgája beengedte.

Mivel a farkasnyomok előbb mezítelen emberi nyomokká változtak, bárki joggal farkasemberre gyanakodhat.(Ne is kérdezd, persze, hogy telihold van) Lehetőleg úgy intézd, hogy bárki gyanús lehessen, aki csak teheti a szobájában tartózkodjon. A vámpír amúgy sem fog akkor gyilkolni, ha bárki megláthatja.

Adj egy kevés esélyt (5 - 10%) belátásod szerint, hogy valamelyik őr észrevette a hatalmas denevért, amint vagy a feljárónál, vagy a berakodónyílást elzáró rácsnál távozott.

Éjszaka van! Egyáltalán nem biztos, hogy bárki is észrevette!

Ha elcsitulnak a kedélyek (sok mindenre most még úgysem juthatnak a játékosok) és lassan nyugovóra térnek a karakterek, Liandar is akcióba lendül.

Átmegy Lionna szobájába, amikor feltételezi, hogy nem látja senki. A varázsló a mentálfonalán keresztül írat egy levelet - Liandar beleegyezésével - az elffel (mely így a varázsló kézírása lesz és nem hasonlít senkiére a hajón jelenlévők közül – azonkívül Vércse sem fog hazudni akkor, ha azt állítja nem ő írta). Ekkor a boszorkány árnyékajtót nyit Zauka szobájába és - ha volt lehetőség a vacsora előtt észrevétlenül beosonni valaki szobájába, és onnan ellopni valami gyilkolásra alkalmas fegyvert, akkor azzal - megölik a csúnyácska fejvadászlányt, aki ha minden igaz, már gyanús lehetett a parti szemében. Ha saját fegyverrel dolgoznak, akkor annak élével kipiszkálják a kabinablakot és kihajítják rajta a gyilkos eszközt.

A varázsló által megírt levelet Zauka asztalán hagyják:

RENEGÁT! TÉRJ VISSZA URAIDHOZ, VAGY PUSZTULJ!

Hangzik a figyelmeztetésnek szánt üzenet az öreg boszorkánymesternek. Aláírásként egy aquir rúna szolgál, mely Félelem Aurát bocsájt ki 35 E erősséggel. Liandar gond nélkül tarthatta, hiszen a mentál-fonál gazdája védelmet nyújt ellene, Lionnát pedig figyelmezteti, hogy ne nézzen oda.

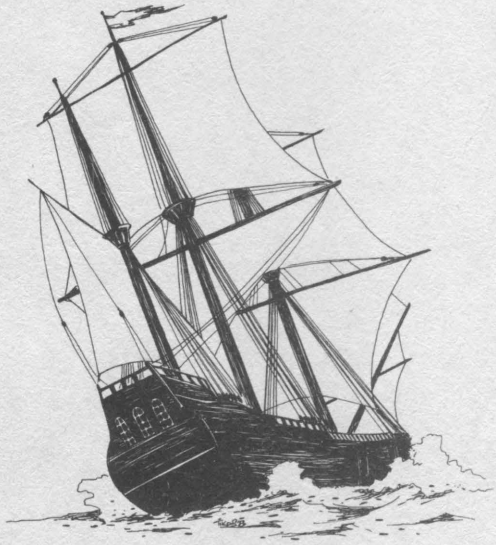
Ha van a partiban udvari ork, Liandar a szagok álcázására széttöri a lány békeidőben használatos illatszeres fioláinak egyikét (akcióban egy Ikernek nem lehet ilyen feltűnő illata, de akárhonnan nézzük is, időnként Zauka is NŐ szeretne lenni, erre vall Rasha iránti bátortalan szerelme is) és a tartalmát szétlocsolja a szobában (a levélre is) ekkor azonban van rá 15% esély, hogy egy kevés (vagy sok, a vétés mértékétől függően) az ő kezére is kerül. Azzal magyarázkodhat amikor felfedezik a holttestet, hogy valószínűleg akkor került rá. Az illatszer ebben az esetben visszakerül a boszorkány szobájába is.

Ha a kapitányt megkérik a parti tagjai, hogy állítson őrséget a folyosóra, Liandar más turpissághoz is folyamodhat. Mf Álcázás/álruha képzettsége segítségével felveheti a parti egyik tagjának alakját, s ebben a formában távozhat

Zauka szobájából. A felismerés esélye kevés - alig van fény a folyosón - majd az őrt álló matróznak csak annyit mond:

- Nem láttál semmit, különben megöllek!!

Eddigre Lionna visszatér szobájába, és hátulról támadva álmot okozó méreggel elaltatja az őrt. (k6 szegmens alatt ható 6. szintű méreg egy kis tőrre kenve álmot vagy semmit nem okoz. A matrózra mindenesetre hatással lesz.) Az így elkábított őrt persze előbb-utóbb felfedezik. Ha a parti valamelyik tagja áll őrt, Liandar eltekint ettől a cselfogástól, és az első változatnak megfelelően fognak eljárni. Csupán annyit változtatnak a dolgon, hogy mivel szinte az egész hajó a kráni varázsló zónájába esik, ő Liandar útmutatása alapján művelhet valami nem túl feltűnőt ami felcsalja az őrt a fedélzetre. Így lehetőséget biztosíthat Vércsének Lionnához átsurranni. Arról nem beszélve, hogy emiatt a kis szünet miatt, amíg az őr nincs a helyén mindenki gyanússá válhat, hiszen lehetősége volt bárkinek a gyilkosságra.



Itt egy kicsit bizonytalanná válhat a cselekmény, nem lehet ugyanis kiszámítani a parti viselkedését. Néhány támpont azért, minden esetre:

Ha tehetik, Liandar és Lionna álmukból kelnek fel, vagy legalábbis megpróbálják eljátszani. Lionna valóban levetkőzött, mert megitta az utolsó adag Hatalom Italát és egy kicsit kába az egészségcsökkenéstől.

Liandar viszont sodronyingétől eltekintve fel van öltözve, a csizmája viszont nincs a lábán. Ajtajából látszhat (ha valaki szándékosan benéz a szobájába, hogy éppen azt tisztította - egy kevés vért kellett lemosnia róla, és bekente friss csizmazsírral. A vérnek nincs nyoma.) Mindketten meglepődést színlelnek, de Asztrál Szem diszciplínával inkább elégedettséget, feszültséget, stb... lehet érzékelni.

Persze a mentál-fonál miatt Vércse más eset. Bármely ilyen típusú fürkészésnél számolni kell a fonál másik végét kezében tartó 7.szintű varázslóval. Ha ő valami módon észleli az ilyen jellegű tapogatózásokat, rögtön megteszi az ellenlépéseket. A Mágikus Tekintet alkalmazásakor könnyű dolga van. Liandaron keresztül egyszerűen "visszanéz", és valami magas erősítésű, fenyegető mentál vagy asztrál-operációt alkalmaz. Érezhetik ilyenkor, hogy Liandar nem az, akinek kinéz, de a dolog természetéről sok mindent nem tudhatnak meg. Más esetekben is próbál hasonló módon eljárni, lehetőleg úgy, hogy ne hozza tisztázhatatlan helyzetbe az elfet.

Angahar csak a fejét csóválja. Nem szól senkihez. Letört, gyanakvó. Ha valaki kifejezetten őt figyeli, észreveheti, hogy többször összenéz Rashával, de nem elégedett a társa viselkedésével. Higgadtan végigvizsgálja a szobát, megkérdezi ért-e valaki a nyomolvasáshoz.

Rasha kapkod, többször ki-be megy a szobába, tehetetlen. Látnivalóan nagyon feldúlta az eset, utolsó társa halála és a tény, hogy nem sikerült üldözőiket lerázniuk. Angahar el is küldi onnan. Ha meglátja Lionnát, rögtön odasiet hozzá, védőn, megpróbálja visszatartani, megkímélni őt a látványtól. Féltékenyen néz Liandarra. EZEN az csak mosolyog.

Az öreg kíváncsi, aggódó. Amikor meglátja a rúnát, ha meg is van az ME-je, akkor is félni kezd, de ez nem mágikus úton keltett félelem. Visszamegy a szobájába.

Zauka szobája nincs feldúlva, a levél az asztalon. A lányt hátulról szúrták le, ajtó ablak nyitva. Ha sikerült lopni valakitől egy gyilkolásra alkalmas szerszámot, akkor az ott van a helyszínen. Személyes holmijai a ládában.Külön figyelmet érdemel egy farkasprém bekecs egy kevés vérfolttal. (Ezt viselte egy összecsapáskor Abaszisztól délre, amikor a kráni bérencek rajtukütöttek. Természetesen a vér régi, semmi köze nincs a vámpír tettéhez, de a JK-k elgondolkodhatnak ezen is. Ne habozz ködösíteni! A véren keresztül - egy kráni fejvadászé, aki odaveszett - akár szimpatikus mágiával is próbálkozhatnak.)

A kapitány fél. Láthatóan nem ura a helyzetnek, de kétségbeesett utasításokat kiabál. Elrendeli, hogy a biztonság érdekében mindenkinek a szobájába hozzák ezentúl az ételt.

A hajó nyikorogva, recsegve megy tovább.

3. Tengeri vihar

3.1 A temetés

Másnap szeles időre virrad. Kellő információ híján nem valószínű, hogy a karakterek nagyobb akcióba kezdenek. Feltehetőleg csak gyanakodni és tapogatózni fognak.

Reggeli után Rasha bejelenti, hogy a tengerésszel együtt fogják Zaukát is eltemetni. Csípős őszi szél és fátyolos napsütés várja a csapatot a fedélzeten. A beteg fiatalúron és szolgáján kívül mindenki ott van a NJK-k közül.

A szerencsétlenül járt matrózt minden különösebb kecmec nélkül dobják a hullámsírba vászon függőágyába varrva. A kapitány a cápák elriasztására néhány ártógyöngyöt szór a tengerbe, és Antoh áldását kéri tengerésze lelkére.

Rasha a shuluri Ikrek hagyományait követve megsebzett hüvelykujja vérével zárja le társa szemhéját, száját, füleit, így bocsájtva hosszú útjára "testvérét". Kényelmes pihenést, biztonságot kér neki egy hosszú litániával, mely az első Ikrekről és hányattatásaikról szól, természetesen toroni nyelven. Arra az esetre, ha valaki értené a birodalom nyelvét, álljon itt a szövege:

Szél szárnyával jöttek,
Hátukba vihar ordított,
Villám járt táncot Észak bércein
Szél szárnyával jöttek

Mert hátukba döftek,
szívük világot fordított,
Roppanó jégfolyamok közt jöttek
Mert hátukba döftek

Törpe hegyeken fáztak,
Holdak és halál lesett rájuk,
Homályben csak villanás a kardjuk
Törpe hegyeken fáztak

Vasba lelkeket zártak,
Esküszóra hajlott a szájuk,
Hegyhátról nem néztek vissza többé
vasba lekeket zártak

Büszkén, mosolytalan jöttek,
Pidera haragos erdein,
Hüvelyében bosszúálló kardjuk
Büszkén, mosolytalan jöttek

Őértük csontokat trötek,
Rézüstbe keverték véreik,
Hatalmas, újdonat uraikért
Őértük csontokat törtek

Köd, Szellő és Árnyék az ő nevük,
Csorbítatlan Esküszó a szájuk,
Őzek lába, medvék lába karjuk,
Testük egyetlen Akarat.
Ha keresnek, rád találnak
Hegy alatt, víz alatt

Rasha nem titkolózik, sőt büszkének tűnik. Ha veszélyben is érzi magát, most gőgösebb és tisztelettudóbb annál, semhogy ennek jelét adná. Egyfajta szakrális kihívás ez a láthatatlan ellenfélnek. Ezek után a partival is sokkal bizalmatlanabb lesz, Liandarhoz pedig nem is szól többé.

Angahar komor. Sehol a régi jókedv. Ő már régebbóta gyanakszik Lionnára, s amióta az Liandarral beszélget - most is egymás mellett állnak -, biztos a dolgában, de tudja , hogy Rashát nem tudná meggyőzni az igazáról. Mióta komolyabbra fordultak a dolgok, kezd egy terv kibontakozni a fejében, ehhez azonban társakra van szüksége.

Vércse csak megjátssza, hogy komor. (Ezt a nevét persze csak Lionna ismeri, mindenki másnak Liandarként mutatkozott be.) Ha már beavatott valakit a tervébe, és az Ikrekre akarja terelni a gyanút, a rituális búcsú láttán kiválasztott segítőjére néz és sokatmondóan bólint. Persze az egész dolgot úgy adja elő, mint a nagykirály mindenlében kanál követe, aki csak szeretne tiszta vizet önteni a pohárba, és az események hátterében folyó dolgokról mit sem tud. (Erős a gyanúm barátom, hogy itt nagyon piszkos dolgok folynak. Én már sok mindent láttam, nekem elhiheted, és nem akarom itt befejezni az életemet ezen a lélekvesztőn.Úgyhogy tennünk kell valamit az ügyek tisztázása végett. Ehhez pedig rád lesz szükségem. És persze tökéletes titoktartásra.)

Az öreg magiszter gondterhelt. Mindenütt veszélyt sejt, és mivel nincs Hatalom Itala, védtelennek érzi magát. Erről az aquir rúna győzte meg leginkább. Tudja azonban, hogy Rasha rejteget előle egy utolsó adag italt. Azt a legvégső esetre tette félre a fejvadász, de az öregnek most kellene. Tudja, hogy az Iker nem adná most oda, annyira súlyosnak még nem ítéli a helyzetet.

Ezért mihelyst a helyzet engedi - ő is rendelkezik a Kobrák információival, ezt ne feledjük! - felkér valakit a partiból, hogy szerezze azt meg neki Rasha szobájából. Pontos leírása van az üvegcséről: kis kristálytégely sárgás lével. Az illata szerecsendióra emlékeztet. Valószínűleg Rasha tengerészládájában van. A kiszemeltnek azt mondja, egészen enyhe szer, de mindenképpen szüksége van rá, Rasha pedig nem akarja odaadni neki (mint egy vén alkoholista). Pénzt ígér, 2 aranyat és néhány információt, hogy az illető tisztábban láthasson. (Ilyentájt a parti már valószínűleg kezd idegeskedni, hogy nem tudja, VALÓJÁBAN mi is történik a hajón.)

Ha az illető rááll és Rasha rajtakapja, visszaveszi tőle, de nem szól egy szót sem. (Tisztában van vele ki, áll a dolog hátterében, de nem engedheti, hogy egy megfélemlített öregember ilyen hatalomhoz jusson. Ami visszafelé is elsülhet, veszélyeztetve az akciót.)

Ha lehet, ne engedd italhoz jutni az öreget. Ha mégis megszerezné, előállhat fizetség fejében egy szépen összeállított történettel, melyben elregéli, hogy az abasziszi titkos abbitbányák pontos helyzetét kellett feltérképezniük, és hogy VALÓJÁBAN a hercegkapitányok és Gilron papjainak bosszújától kell tartaniuk, csakhogy Rasha ezt nem köthette az orrukra. De megdícséri őket, milyen okosan átlátták, hogy a mantikor csak csel (márha ez idáig egyáltalán bekövetkezett volna).

Rasha saját útjairól: ha talál olyasvalakit a parti tagjai közül, akiben megbízik, annak felfedhet bizonyos részleteket. Ha Iker az illető, esetleg mindent elmondhat az ügy hátteréről. (A már említett, kitaszítottakról vagy egyéb módon a szervezet által üldözöttekről mondottak itt is maximálisan igazak.) Liandart mindenesetre gyanúsítja. Ha nem beszél senkivel sem, a viselkedéséből mindenképpen kitetszik, hogy távolról sem szimpatizál az elffel, Angahar pedig néhány cinikusabb megjegyzéssel felhívhatja a parti figyelmét Rasha folyamatos féltékenykedésére.

Angahar (tudja, hogy az Iker nem beszámítható) szintén a parti valamelyik tagját tünteti ki bizalmával. Elmondja, hogy mindenbe beavatja őt, de még nem biztos a dolgában 100%-ig, úgyhogy megvárja, míg az ellenség újra lép, utána beszélni fog. Ideges, feszült, tart valamitől, alig mosolyog, de végzi a dolgát - eteti a mantikort. Délután beszámolhat az illetőnek, hogy valaki babrált a bestia ketrecével. Vigyázzanak az öreggel.

Mindenki pattanásig feszült, ide-oda járkál a hajón. Ez a hangulat a kapitányra és matrózaira is átragadt. A szél közben feltámad, erősebb hullámok rángatják, dobálják a hajót. Sötétedik. A tintakék égen vésztjósló óriás viharfelhők terpeszkednek, a távolban villámok festik fehérre a nyugati ég ciklámenszín felhőmonstrumait, metsző szél és jéghideg eső csap végig a fedélzeten.

A vacsorát mindenki a szobájába kapja.

3.2 Egy pofon Véresének

Amikor úgy gondolja, hogy senki nem látja, Liandar lemegy a mantikorhoz, és körülnéz. Egy jövendőbeli csapdán gondolkodik.

A vámpír most következő cselvetéseit ki lehet hagyni, ha elég szövevényes már a helyzet, de dramaturgiailag és hangulatában tovább fokozhatja a lassan amúgy is elég nyomasztó légkört. Ha tudják, hogy vámpír van a hajón, a dolgok bonyolítását el lehet hagyni, ha nem, sosem árt, ha egy kicsit gondolkodnak. Szóval: mihelyst a hold felkel, a fiatalúr munkához lát. Akaratátvitellel két matrózt a mantikor ketrecéhez rendel. Előtte persze megbizonyosodik felőle, hogy nem látja senki. A saját ajtaját (hogy legyen alibije) kívülről beékeli. Végez az egyik matrózzal a már ismertetett módon, míg a másikat kényszeríti, hogy ne nézzen oda. Csak egy bizonyos idő eltelte után kapja vissza a szabad akaratát, ám addigra megzavarodik, teljesen elborul az elméje és csak üvöltenni tud, illetve ezt hajtogatja eszelősen: " a szeme...a szeme.." Ezalatt a vámpír feloson szemben a konyhába vezető lépcsőn, persze farkas alakjában, majd mint denevér távozik a füstnek biztosított nyíláson keresztül, hogy ismét hátul, a tat egyik ablakán jusson be a hajóba. Nagyjából ekkor kapja el a hajó hátulját egy jókora hullám, úgyhogy a vérszopóval együtt egy jó adag víz is bekerül a fiatalember lakosztályába. Dobjanak ügyességpróbát a karakterek, amit ha elvétettek, k6/3 Fp sebzést szenvednek, mert elestek. Jó, ha emlékeznek majd erre a hullámra a későbbiekben. Néha véletleszerűen megismételtetheted ezt a dobást, de maximum hatszor az egész este során (mégsem lehet, hogy elpusztuljanak, csak mert a hajót dobálja a vihar). Mf Hajózás képzettséggel a játékosok mentesülnek a további dobásoktól.

Mihelyst a raktérben elkezdődik az ordítozás, Angahar kihasználja a felfordulást és bekopog Lionnához, hogy felelősségre vonja. A későbbiek szempontjából lehetőleg intézd úgy, hogy ne lássa senki oda bemenni, erre egyébként a harcos maga is ügyel. Ha kell, csinálj nagyobb cirkuszt odalent, neked lesz később könnyebb dolgod, nem kell annyit improvizálni. Szóval ha tudod, mindenki mást csalj le.

Lionna döbbenten nézi a szobájába berontó feldúlt harcost. De vág az esze, mint a borotva, és megpróbálja elintézni. Egy Retesz varázslattal mindent bezár, azután gyűrűjét fordítja Angahar ellen. Ez egy 6. szintűre felerősített boszorkánymesteri Vörös Halál varázslatot rejt. (Hja kérem Kránban sok mindent meg tudnak csinálni.) Ezzel végez Angaharral, ám a nagydarab harcosnak még van annyi ereje, hogy halálosan megsebesítse a boszorkányt, aki közben

Árnyékajtót nyit. Átesik az öreg magiszter szobájába, csak egy rejtélyes vércsíkot hagyva mindkét kabin falán (Angahartól véres ruhája kente össze az Árnyékajtó szélét), és ott hal meg.

Végső mentális segélykérését Liandarnak küldi.

A szörnyen kínlódó és vérző Angahar gyanúja jeléül egy Berkanót, a boszorkányok rúnáját keni a padlóra saját vérével, valamint a következő nehezen kisilabizálható üzenetet: (javaslom, készítsd el magad is festékes ujjal félig meddig olvashatatlanul)

BANARA...ORGAN

Vigyázni kell, amikor berontanak, nagyon szét ne kenjék, mert bizony több liter vér között nehéz kibetűzni.

A pszi-hívásra jelentkező Liandar felhaszálja a vámpír okozta zavart, de a méregmester kabinjában holtan talált Lionnát már nem tudja megmenteni. Tudja, hogy valószínűleg már nem bírja egyedül végrehajtani a feladatát, ezért igyekszik minden gyanút az öregre kenni. A gyilkos fegyvert kihajítja az ablakon - véres lesz a párkány, de nincs ideje eltüntetni a nyomokat. Az öreg egyik hajítófegyverét - görbe bárd - összekeni vérrel és elölhagyja. Gyorsan átmenne, hogy Lionna szobájából eltüntesse a lány botor módon megírt naplóját, de nem tud bemenni - zárva. Csupán néhány véres kéznyomot hagy az ajtón. Közben feltűnhet odalent - gondolja - , hogy hiányzik, ezért lemegy és az ottani vérben is - mint nyomkereső - összekeni az ujját.

A fiatalember - arcán kaján mosollyal - addig dörömböl, amíg kinyitják az ajtaját. A nagydarab szolga a háttérben vizet töröl fel a padlóról, térképeket rak az ágyra, az előző nagy hullám maradványait próbálja eltüntetni. Marius megköszöni a segítséget, majd óvatosan körülnéz és visszazárkózik a szobájába. Láthatóan ki akar maradni a dolgokból.

A továbbiakban kísértetiesebbé lehet tenni a dolgokat, ha kihangsúlyozod a dülöngélő hajót, a halvány, imbolygó lámpafényben lassann ide-oda csorgó fekete vért, a hajó recsegését, a lassan erősödő vihart stb...

Az őrült matrózból nem sok mindent tudnak kiszedni, legfeljebb mágikus úton vagy pszível.

Rashán nagyfokú zavarodottságot lehet látni - lehullott róla a Szerelemvarázs. Valószínűleg ő megy majd fel először megnézni, hol van a lány. De feltehetően az öreg fogja felfedezni, hiszen az ő szobájában van. Elképzelhető, hogy Rasha pár percig minden kiképzése ellenére csak őrjöngeni fog (Angahar elvesztése és amiatt, hogy ilyen csúnyán felültették, veszélybe sodorva ezzel az egész küldetés sikerét).

Lionna halála miatt az öreg teljesen összeomlik, csak néz maga elé. Kérdésekkel könnyű összezavarni, de Kránról még mindig hallgat.

Liandar rettentő ideges és kétségbeesett. Remeg a keze, kidagadnak az erek a nyakán, homlokán lüktet egy ér, stb... Kezdi elveszíteni az idegeit.

Az öreg szobájában szinte semmi nyom. Liandar arra azért ügyelt, hogy ne lépjen a vérbe. Azonban pengetője - kicsiny bálnacsont háromszög - kiesett a zsebéből. Az öreg ágya alatt van egy vértócsán (a vér csak körülfolyta, mindössze az egyik oldala véres, tehát nem a gyilkosság előtt, hanem mindenképpen utána került oda) A pengetőn egy kráni címer látható (Heraldika Af képzettséggel felismerhető, hogy kráni, Mf-kal, hogy a Külső Tartományok egy családjáé. Ha nem a karakterek találják meg, a takarító matrózok egyike leli meg, és odaadja a kapitánynak.

Ha Lionna naplóját megtalálják, az alapján már nagyjából összerakhatják, hogy mi is történt. (Figyelj a gondolkodással eltöltött időre!) Liandar eközben a szobájában töpreng.

Mikorra idáig érnek az események, már elég nehéz megmondani, mi is fog történni, ki mennyit tud a másik szerepéről. Mindenesetre néhány támpont a még életben lévők viselkedéséről:

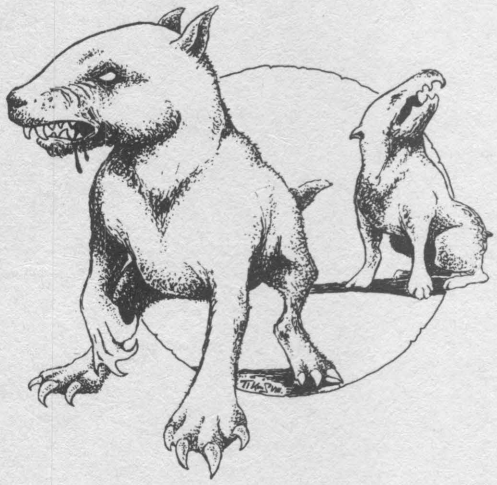
Az öreg magiszter mindenképpen gyászolja Lionnát, hiszen valahol furcsa szerelmet érzett a fiatal boszorkány iránt. Ugyanakkor nagyon tanácstalan. Az eredeti segítőiből már csak Rasha él. Nem tudja, megbízhat-e az újdonsült kísérőiben. Ha nincs nála a Hatalom Itala, habozik. Latolgatja az esélyeit. Tud-

ja, hogy Liandar Krán küldötte, de oda visszatérnie túl veszélyes, csak tudása mentheti meg a bosszútól. Mivel elismert méregkeverő, talán számíthat kegyelemre, de még így is túl sokat veszítene. Viszont ha Toront választja, mindenkit el kell pusztítania, aki az útjába áll. Ha dönt, annak véglegesnek kell lennie. Még vár Krán következő lépésére. Mindkét lehetőségét mérlegelnie kell. Valójában persze te fogsz dönteni helyette, a helyzet ismeretében.

Liandar rettenetesenn ideges. Úgy érzi, felborult az egyensúly a hajón. Valószínűleg sokan gyanakodnak már rá. Bezárkózik a kabinjába, és a varázsló segítségét kéri. (Ne feledkezz meg arról sem, hogy esetleg a parti tagjai közül is sikerült valakit a saját oldalára állítani!)

3.3 Végjáték

A varázsló Liandar tájékoztatása alapján két kráni harcikutyát teleportál az öreg kabinjába. (Miután úgy-ahogy összetakarítottak, Rasha a magisztert a kajütjébe parancsolja, úgyhogy ott van, amikor a kutyák megérkeznek. Rémült üvöltéssel konstatálja a dolgot.) Gazdájuk utasításai alapján a kutyák az öreget nem támadják meg, csak az ajtót törik ki. Organ halálra váltan a szobájában marad. A cél: elpusztítani mindenkit, aki tud az akcióról Vércse és az öreg boszorkánymester kivételével. Akkor talán rááll az alkura.



A kutyák az előtérben vannak, és gondolkodás nélkül rátámadnak bárkire a kijelölt célpontok közül. Liandar úgy helyezkedik, hogy lassan a hajótérbe hátrálhasson. Ha még van egy kevés hitele a parti tagjai előtt, tessék-lássék a kutyákra támadhat, de aztán mivel feltehetőleg mindenki a harccal lesz elfoglalva, leoson a mantikorhoz, és megcsinálja odakészített csapdáját. Ha már nagyon forró a lába alatt a talaj, megpróbál feltűnés nélkül, hamarabb lemenni és munkához látni.

Egy vékony botlódrót egy bála leesését eredményezi majd, ennek súlya pedig felemeli a mantikor ketrecén a rácsot. A csapda elkészítése, mivel minden előkészületet megtett már - elrejtett kötelek, egy lopott felfüggesztett csiga stb...- (ennek a nyomait láthatta Angahar) 6 kört vesz igénybe. Utána a bereteszelt ajtó mögé lapul és vár. Ha a kutyák győznek, nem kell kiengedni a szörnyet, a megfékezése nem kevés gondot jelentene. Amennyiben elpusztulnak, az elf ordítani kezd és amikor berúgják a reteszt, a benyíló ajtó mögé rejtőzik. Megvárja, míg lehetősége nyílik rá, azután kiront a szabad bejáraton - ha valaki ott áll, fellöki -, és lerántja maga után a biztonság céljából felszerelt rácsot, ami csak kívülről nyitható, illetve bentről csak rettentő körülményesen. Ha valaki az útjába állt, azt egyedül próbálja elintézni. Ha nincs idő a csapda felállítására, felmászik a ketrec tetejére és a belépőkre engedi a szörnyet. Mivel az buta és ideges lény, 15% esély van rá, hogy először az elf fejvadászra támad. Ő maga bízik mérgezett fegyverében. Mivel már sok vesztenivalója nincsen, a mara-sequorral küzd, azt az előkészületei során rejtette el idelent.

Ha az öreg megkaparintotta a Hatalom Italát, fönnáll egy érdekes lehetőség. Van 56 Mp-ja és ezt Rontásokba vagy Méregmágiába fektetheti. Mivel csak te leszel a tudója, milyen az adott szituáció, te dönthetsz, hogy az öreg Toront vagy Kránt választja. Ennek függvényében vagy Rashára, vagy Liandarra fog támadni, esetleg valamelyik JK-t pécézi ki magának.(Döntésed logikus legyen és ne megtorló jellegű.) Feltehetően vagy egy 6. szintű Idegroncsolást fog varázsolni 55 Mp-ért, vagy egy 8. szintű Izzó Idegeket 21 Mp-ért és egy 5. szintű Fájdalmat 34 Mp-ért, vagy rögtön egy Fájdalmat 9. szinten, ami 54 Mp-jába kerülne.

Ekkor minden esetben elkötelezi magát az egyik oldalon, ha tud, a hajítóbárdjaival is segít.

Miután a dolgok tisztázódtak, a harc kimenetelétől függően lehet befejezni a játékot. Krán nem adta fel, erre oda kell figyelni! Néhány tipp a végjátékra:

Legrosszabb esetben a parti odavész. (Nem ez a kitűzött cél)

Ha a kutyák és Liandar is elpusztulnak, a varázsló újabb fejvadászoknak nyit kaput a hajóra, megnézni, mi van az öreggel. "Ők megölhetik, nem kár értük."

Mivel nincs, aki a ládikát és az öreg lelkét illetve a ládikát és az öreget visszavigye Kránba, a varázsló kaput nyit a ládika mellé, és két ikerharcos fejvadász lép a hajóra azzal a céllal, hogy mindenkit megöljön és a ládikát visszavigye a varázslónak. Ők nem fogják kímélni az öreget sem. (Ez a kráni varázs-

használó saját akciója, más nem tud róla, célja az öreg lelkének megszerzése és a tanúk eltüntetése)

Ha a kis doboz még a kapitányi kajütben van, az első áldozat a kapitány lesz. Hajónaplójából is érdekes dolgok derülhetnek ki (lásd hátul). A fejvadászok játék szempontjából fontos célja lehet a hajóhoz értők elpusztítása is. Hogy hol ütköznek meg velük a játékosok, azt a helyzet ismeretében te döntsd el - legyen esélye mindenkinek - de az biztos, hogy az lesz a megjelenési pont, ahol a zenedoboz van. Amennyiben a ládika valamilyen oknál fogva a tengerbe került, és erről a varázslót akár Liandar, akár más nem értesítette, a kapunyitáskor csúnya meglepetés érheti a kráni bérvarázslót. Mivel a hullámzó tengeren küzdöttek eddig a játékosok, elvileg a készülődő vihar miatt negatív módosítók sújtották volna őket. Ennek boncolgatását azért nem tartottam eddig szükségesnek, mert ellenfeleiket is hasonló módon hátráltatta ez a tény. Ez a két ikerharcos azonban iskolájuknak köszönhetően a billegő fedélzeten is kitűnően harcol, az ellenük küzdők harcértékmódosítói viszont a következőképpen csökkennek: KÉ-2, TÉ -5, VÉ -5, CÉ -10. Azok, akik Mf Hajózással rendelkeznek és Ügyességük meghaladja a 14-et, valamint akik előtörténetükben hihető magyarázattal szolgálnak arról, miért is tudnak hátráltató módosítók nélkül harcolni a labilis fedélzeten, nem szenvedik el ezeket a hátrányokat.

Ha Liandar életben maradt, csak utasítania kell a kapitányt, hogy egy megadott sziget felé kormányozza a hajót, ott fognak találkozni egy kráni vitorlással, mely egy kapun keresztül hazaviszi az öreg mestert. (Azért nem vitték visszza rögtön ezzel a módszerrel, mert egyrészt kíváncsiak voltak, ki is áll valójában az ügy hátterében, arról nem is beszélve, hogy megfélemlíteni és büntetni is akarták az öreget az időhúzással. Akaratuk szerint már kellőképpen megtört kell legyen mire hazatér, és minél jobban kénytelen legyen megalázni magát.)

Ha az öreg meghal, halála életre kelti a Bosszúállót. Az pedig tehetségéhez mérten próbálja végrehajtani feladatát.(Leírása hátul a NJK-knál.)

A befejezés olyan sokféle lehet, hogy képtelenség mindet számbavenni. Ám hacsak meg nem ölték, a vámpír még mindig a fedélzeten tartózkodik. Hagyjuk megnyugodni a kedélyeket - feltételezhető, hogy akadtak túlélők - azután este engedjük szabadjára. Nem a gyilkolászás a cél, csupán a túlélők terrorizálása. Ennek a kivitelezését Rád bízzuk, kedves KM. Egyes vállalkozó karakterekek a 95/1-es Rúna életerőelszívással kapcsolatos alapelveit figyelembe véve az örök élet lehetőségét is felvillanthatod. KH jelleműeknek remek lehetőség, hogy NJK-vá avanzsáljanak.Még egyszer mondom, nem a karakterek elpusztítása a célja. Éléskamrának még mindig ott vannnak a matrózok.

Ha nappal próbálnak rajtaütni a vérszopón, szolgája - képességeihez mérten - védelmezni próbálja urát. Testi erején kívül az Öreg Sárkány Lehelete varázsitalt is beveti.Az ajtónál egyébként egy kis lábmozdulattal aktiválható csapdát is elhelyeztek a biztonság kedvéért. Egyetlen kis abbitacél tű vágódik ki az ajtókeretből, ha figyelmetlenül lépnek a szobába és a küszöbre, vagy kb egy tenyérnyi felületre lépnek közvetlenül az ajtó mögött. A méreg hatásában megegyezik azzal amit Liandar használ(leírása a fejvadásznál).

A vámpír ellen este valószínűleg nincs sok esélyük. Ha a küzdelemben alulmaradnak, akkor sem öli meg őket, esetleg a példa kedvéért a főkolompost. Elpusztításához felhasználhatatlan a játékosok játékon kívüli tudása. Legendaismerettel esetleg próbálkozhanak. Viszont úgy is megszabadulhatnak tőle, hogy szétszabdalva a tengerbe dobják és elhajóznak.

Liandar, mivel képes alkalmazni a Tetszhalál diszciplínát, ha módod van rá, intézd úgy, hogy élni tudjon evvel a lehetőséggel. Mivel a kapitánnyal jó viszonyban volt (az fontos embernek tartotta, ráadásul a többiekhez képest még jó humorú is volt, nem számítva, hogy elmondása szerint bejáratos volt a shuluri és abasziszi udvari körökbe), 60 % esély van arra, hogy a kapitány egy ilyen fontos valakit nem enged csak úgy lehajítani a hajóról. Természetesen a karakterek meggyőzhetik a csúf tengerészt igazukról.

A parti csak akkor kerülhet ki győztesen a játékból, ha minden, az életükre törő ellenfelet kiiktat a játékból. Ha az öreget elviszik Shulurba, megkapják

a jutalmukat, egyes nem túlzó kívánságaikat is teljesítik (erre azért figyelj oda, érdemtelenül ne kaphassanak értékes dolgokat!

4. Tippek a befejezésre

Itt aztán tényleg a KM belátására és kénye-kedvére van bízva a dolog. Ha kedved van intézd úgy, hogy eljuthassanak Toronig a játékosok minden gond nélkül.

Ha úgy adódik, kialakulhat egy legénység és túlélők nélkül hányódó kísértethajó legendája is, melyen állítólag egy rettenetesen kiéhezett vámpír várja a balszerencsés utazókat.

Hajótörést is szenvedhetnek, ha nem marad olyasvalaki életben, aki konyítana valamennyire a hajózáshoz. A környéken nincs sok lakott sziget, de a jósors kedveskedhet a játékosoknak. Létezik itt a tenger közepén is néhány kereskedelmi lerakat, ahol míg Antoh újra kegyeibe fogadja a hajósokat, megjavítják a vitorlásokat, s jófajta szárított hallal és egyéb csemegével kínálják a vándorokat. Míg odakint üvölt a szél, a kis kőházakban tengerésztörténetek mesélésével és jófajta szeszek iddogálásával múlatják az időt a szárazra szorult hajósok, halászok és kereskedők vegyesen.

Persze itt sem feltétlenül semmittevéssel múlik az idő. Elképzelhető, hogy ezek a halászok és kalmárok már jóideje a tenger fenekén vagy cápák gyomrában alusszák örök álmukat, s a helyükben most mindenre elszánt fejvadászok anekdotáznak feszült várakozásban, hogy meghiúsítsanak egy titkos összeesküvést vagy megvédjék gazdáikat a kíváncsi szemektől. És a parti már megint mentheti a bőrét.

Elképzelhető, hogy ebben a pokoli időjárásban a Liandar beígérte kráni hajó is megérkezik a szigetre. Esetleg (hogy valamivel gyengébbek legyenek) ők is zátonyra futhatnak tetemes veszteséggel, és folytatódhat a hajtóvadászat a sziget titokzatos romjai között, ahová nemsokára megérkezik valódi lakója is...

Mindezeket persze bátran lehet kombinálni is és egészen új folytatást kitalálni.

Az énáltalam leginkább kedvelt megoldás az, melyben a kráni bérvarázsló belátja, hogy akiket el akart pusztítani, valójában milyen talpraesett társaság, és néhány régi adósát uszítja rájuk, hogy élve elhurcolják őket Kránba, hogy ott a varázsló saját terveihez használhassa fel őket. A lehetőségek száma ugyebár végtelen.

A kalandban szereplő NJK-k és szörnyek leírása

A Kobrák kerítője

ifini subanc

Alacsony, pimasz képű fickó városi ruhában. Göndör, vörös haja van, arcát tengernyi szeplő borítja.Szinte még gyerek, semmiképp nem lehet több tizenhat évesnél. Rendkívül magabiztos, szemtelen fickó. Magatartása határozottan arrogáns, érzi ugyanis, hogy milyen hatalom áll mögötte, s egyelőre még nincs tudatában, hogy milyen kis porszem ő ebben a szervezetben. A karakterek vélhetően nem fognak vele harcba keveredni, ő inkább elfut. Ha mégis harcra kényszerítik, nagyra tartott tőrével védekezik.

Jellem: Káosz
Vallás: Antoh
SFÉ: -

Ép: 9
Fp: 25
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 3
Asztrális ME: 4

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr
Tám./kör	1	2
KÉ	11	21
TÉ	34	42
VÉ/Táv.	83	85
CÉ	-	-
Sebz.	-	1k6

Durrhau

kikötői boszorkánymester Ifinből

Vékonycsontú, sunyi alak, aki ha csak teheti, árnyékok között mutatkozik. Csontos testét bő ruhákba bugyolálja, lábait rongyokkal melegebbé varázsolt bocskorba. Ezek fölé elkoszlott, barna patkánybőrköpönyeget vett, ennek csuklyája rejti kopasz, heges fejét is. 4 dobótőrét méreggel preparálta. 5. szintű, azonnal ható kínmérget alkalmazott, amely 2k10/1k10 Fp veszteséget okoz az egészségpróba függvényében.

Jellem: Káosz
Vallás: Antoh
SFÉ: -

Ép: 6
Fp: 36
Mp: 21

Ψp: 18
Mentális ME: 21
Asztrális ME: 24

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövid kard	dobótőr
Tám./kör	1	1	2
KÉ	21	30	31
TÉ	21	33	32
VÉ/Táv.	86	100	88
CÉ	-	-	-
Sebz.	-	1k6+1	1k6

Orgyilkosok

íjászok, 4 fő

Könnyű ruházatú suhancok, fülük mögött az egyik helyi tolvajcéh tetoválásával. Vékony csizmában, sötét vászonruházatban, egy keskeny övvel. Ha csak lehet, inkább az íjaikat használják, egyébként pedig az alapfokú Hátbaszúrás képzettségüket veszik elő.

Jellem: Káosz
Vallás: Antoh
SFÉ: -

Ép: 6
Fp: 20
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 3
Asztrális ME: 4

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr	hosszú íj
Tám./kör	1	2	2
KÉ	23	33	27
TÉ	55	63	-
VÉ/Táv.	75	77	110 láb
CÉ	20	-	26
Sebz.	-	1k6	1k6+1

Kikötői verőlegények

alkalmi utcai harcosok, 2 fő

Hatalmas termetű hordárok vastag talpú bakancsban, piszkos vászonnadrágban, csuklyás lószőr köpönyegben.Csak irdatlan fegyvereik vannak náluk. Durva sebzésükhöz még pusztító erejük is hozzáadódik.

Mindketten más fegyvert forgatnak. Az egyik, egy kopaszodó, borostás alak szögekkel kivert, hatalmas bunkóval küzd, míg társa, a magasabb, csimbókos hajú fickó, aki két végén pengékkel ellátott bottal hadakozik. Mindketten zsírtól és mocsoktól kemény ruhákat viselnek. Vastag posztó mindkettő, s összességében 1-es SFÉ-t jelentenek mindkettőjüknek.

Jellem: Káosz
Vallás: Antoh
SFÉ: 1

Ép: 15/14
Fp: 40/38
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 2
Asztrális ME: 2

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	szöges bunkó	pengés bot
Tám./kör	1	1
KÉ	39	36
TÉ	90	92
VÉ/Táv.	100	116
CÉ	-	-
Sebz.	2k6+5	1k10+2

Városi őrség
Ifin városának fegyveres őrei

A rend látszatát kívánják fenntartani ebben a kaotikus óriásvárosban, ahol ha valaki tényleges biztonságban akarja érezni magát, jobban jár, ha saját katonákat, vizitorokat szerez. Mindenesetre a nagykirály parancsnoksága alá tartoznak, s rendkívül önérzetesen járnak el a különböző rendbontási ügyekben. Hatalmas bürokratikus gépezet áll a hátuk mögött. Fegyverük rövid kard, néha zászlós lándzsa.Színük a nagykirály tengerkék-fekete lobogója

A rendbontáshoz 12 fegyveres érkezik rohamléptekben egy tíznagy vezetésével. Csak rövid kardjuk van és 2-es SFÉ-jű sodronyingük. Hárman közülük könnyű nyílpuskával áll a háttérben. Körbefogják a csendháborítókat és várják vezetőjük parancsait. Ahol két érték van feltüntetve, ott a második a tíznagyot jelöli. A harcértékeknél értelemszerűen csak a megfelelő

Jellem: Rend
Vallás: Antoh
SFÉ: 2

Ép: 8/11
Fp: 31/45
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 5
Asztrális ME: 3

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	rövidkard	nyílpuska	tíznagy
Tám./kör	1	1	1
KÉ	13	8	25
TÉ	28	-	39
VÉ/Táv.	78	50 láb	102
CÉ	-	22	-
Sebz.	1k6+1	1k6+1	1k6+1

A Viharmadár legénysége

Krak
toroni hajóskapitány

Rendkívül csúnya férfi, kis arannyal hímzett sapkával, előkelő lívselyem ruhában. Kedvenc színei a mályva és a halványkék. A fegyverforgatáshoz nem nagyon ért, de mint minden valamire való tengerész, azért meg tudja védeni magát. Gyűrűkkel teleaggatott kezeit elnézve nem is gondolná róla az ember. A legénységgel keményen bánik, azok maximális tisztelettel viseltetnek irányába. Gyakran feltűnik közöttük hatalmas, díszes papucsokhoz hasonló lábbelijében.

Egyetlen varázstárgya van, egy kicsiny, vésetekkel agyonzsúfolt amulett, amelyet a nyakában visel, és az ételbe kevert mérgeket jelzi a számára.

Jellem: Rend
Vallás: Tharr
SFÉ: -

Ép: 6
Fp: 33
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 1
Asztrális ME: 2

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövid kard
Tám./kör	1	1
KÉ	12	21
TÉ	20	32
VÉ/Táv.	91	105
CÉ	-	-
Sebz.	-	1k6

Matrózok, zsoldosok
toroni tengerészek

A tengerészek 12-en irányítják a hajót, de mesterfokú hajózás képzettséggel csak a félszemű kormányos (aki az északi tengereken egy narvál támadásakor vesztette el egyik szemét) és az elsőtiszt (szikár toroni fickó cserzett bőrrel) bír. A tengerészek általában mezítláb, durva szövésű ruhákban teljesítenek szolgálatot. Noha inkább elmenekülnének, álljanak itt mégis a harcértékeik is.

Rajtuk kívül 3 zsoldos is van még a hajón. Noha ők sem igazából a közelharc miatt vannak itt, hanem a két kis tűzvetőt kell karbantartaniuk és alkalomadtán használniuk. Értékeik rövid karddal értendők, s a második oszlopban szerepelnek. Ők sem szívesen harcolnak, csak ha végképp nincsen más lehetőségük.

Jellem: Káosz, Élet
Vallás: Syen (hekka)
SFÉ: -
Ép: 5/7
Fp: 18/25
Mp: -
Ψp: -
Mentális ME: -
Asztrális ME: 2

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	kés	rövid kard
Tám./kör	1	1
KÉ	13	20
TÉ	18	31
VÉ/Táv.	61	88
CÉ	-	-
Sebz.	1k5	1k6+1

Rasha
5. szintű fejvadász az Ikrek szektájából

183 cm magas, rokonszenves, megfáradt harcos. Barna haját egészen rövidre vágta. Ruházatára nem fordít sok gondot. Hosszúszárú fekete csizmájába 2 dobótőrt rejtett, de van egy a széles barna selyemövben is, amit derekára csavarva hord, valamint egy szíjra akasztva hátul a nyakában. Egyszerű szürke inget visel, e fölé bő kék ujjast kanyarított. Alatta sodronying. Dús szőrzetű, szinte a nyakáig göndörödik. Igazából csak a gondosan kiborotvált áll és nyak vonalánál marad abba. Laza mozgású, ügyes férfi, aki megfáradt a rászakadt teher alatt, hiszen csak egy egyszerű fejvadász volt, s most az egész vállalkozás sikeréért ő felel, miután felettesei elhullottak az ide vezető úton. Hangja durva, reszelős, nyaka egy garott nyomát viseli, néha egy fekete kendővel leplezi a hegeket. Kerüli a gyors mozdulatokat, megfontolt , ha csak lehet mindent megpróbál idejében átgondolni, mindenre felkészülni.

Hosszúkardot használ, ezt rúnákkal erősítették meg toroni varázstudók. A neve Láng, mesterfokon képzett a használatában. Az övébe további hat dobótűt rejtett.

Dobótőreit Toroni pokollal preparálta. Ebből az anyagból még 8 adag van nála a tengerészládájában. Ugyanitt tartja a további mágikus tárgyait is. Ezek: Repülés itala 1 adag, 3 Ép-t gyógyító ital 1 adag, és az öreg boszorkánymestertől elkobzott Hatalom italának egy adagja. A tengerészláda egyéb dolgokat is rejt. Egy váltás ruhán, és egy kabala üveggömbön kívül egy zsák egyéb hasznos holmit is itt tárol (átlagos felszerelés, tűzszerszám, vassulyom, kampók, stb...).

Jellem: Rend
Vallás: Raona (hekka)

Erő: 17
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 14
Egészség: 17
Szépség: 13
Intelligencia: 16
Akaraterő: 17
Asztrál: 12

Ép: 13
Fp: 55
Pszi: Mf
Ψp: 23
Mentális ME: 38
Din. pajzs: 8
Asztrális ME: 33
Din. pajzs: 8
Mp: -
Vértezet: sodronying
MGT: -
SFÉ: 3



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	Láng	dobótőr	dobó tű
Tám./kör	1	1	2	2
KÉ	25	38	35	35
TÉ	64	93	75	72
VÉ/Táv.	102	133	104	103
CÉ	6	-	-	-
Sebz.	+2	1k10+4	1k6+2	1k3+2

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (h.kard)	Mf
Úszás	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Mászás	60%
Esés	50%
Ugrás	40%
Lopózás	55%
Rejtőzködés	40%
Csapdafelfedezés	25%
Vakharc	Af
Nyelv (toroni, aszisz, közös)	Af 5,4,4

Zauka
4.szintű fejvadász
az Ikrek szektájából

172 cm magas, karcsú, törékeny lány. Arcán vékony, egyenes forradás. Szalmaszőke haját kibontva hordja. Ha mégis összefogja, akkot ezt két vékony tűvel teszi, ezek értékei KÉ 11, TÉ 8, VÉ 1, mindkettő Kobramarással preparált, harc közben, szúráskor egy még kisebb tű segítségével juttatja a szervezetbe. Zauka nem született szépnek, csúnyácska arcát nem teszi szebbé fitos orra, s a szája melletti keserű ráncok sem. Általában szürke köpenyt bő, borvörös inget zöld, feszes nadrágot és kényelmes puha csizmát visel.Ebben Rashához hasonlóan ő is két dobótőrt rejtett el. Az ing alatt szintén sodronyinget hord. Fellépése magabiztos, evvel is leplezi azt a bizonytalanságát mely abból fakad, hogy a kiképzőerődben elfeledtették vele női mivoltát. Ennek megfelelően férfiasan viselkedik. Jó humorú, bár ez a fajta viccelődés inkább cinikus kissé. Evvel együtt nem sokat beszél, csak ha értelmét látja, hogy hozzászóljon. Vallásából fakadóan lekezelő.

Egy tőre van, amit rúnákkal erősítettek meg, ezenkívül a hosszú kardjával vív. Négy mérgezett dobótőre van, kettő a csizmájában, kettő az övében. Ezeken is Toroni pokol van, de Rashával ellentétben neki nincs több adag belőle. Csakis a tőre számít mágikus tárgynak, a többi felszerelése nagyjából megegyezik rasháéval, és hozzá hasonlóan a tengerészládájában tárolja.



Jellem: Rend, Halál
Vallás: Raona

Erő: 9
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 12
Egészség: 12
Szépség: 10
Intelligencia: 15
Akaraterő: 18
Asztrál: 17

Ép: 8
Fp: 46
Pszi: Af
Ψp: 18
Mentális ME: 30
Din. pajzs: 4
Asztrális ME: 29
Din. pajzs: 4
Mp: -
Vértezet: sodronying
MGT: -
SFÉ: 3

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rúnatőr	hosszúkard	dobó tőr
Tám./kör	1	1	1	1
KÉ	18	30	24	28
TÉ	38	51	52	49
VÉ/Táv.	93	100	109	95
CÉ	2	-	-	-
Sebz.	+2	1k6+3	1k10+2	1k6+2

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Mászás	50%
Esés	40%
Ugrás	40%
Lopózás	35%
Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	30%
Nyelv (toroni, közös)	Af 5,4

Angahar

4. szintű harcos

Nagydarab, jókedélyű, kreol bőrű toroni férfi. Legalább 185 cm magas, hosszú fekete haját varkocsba fogva viseli. Szeme halványkék, vastag orra alatt vékony piperkőcös bajuszt visel. Ruházatával nem nagyon törődik. Folyamatos szájszagától eltekintve egész kellemes társalkodópartner. Nem egy lángész, de a magához való esze megvan, s elég jól kombinál. Rézszegecsekkel kivert bőrvértet visel, bal karján díszes fém alkarvédő. Könnyű, shuluri csatabárddal és rövid karddal harcol. Mivel képzett kétkezes harcban, ezek kombinációját szívesen alkalmazza. Mágikus tárgyai nincsenek. A pszi pajzsait az öreg boszorkánymestertől kapta, amiértis rendkívül hálás az öregnek, s mióta ezek védik az elméjét, rendkívül büszkén jár-kel.

Jellem: Rend
Vallás: Tharr

Erő: 16
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 16
Egészség: 13
Szépség: 16
Intelligencia: 13
Akaraterő: 11
Asztrál: 16

Ép: 10
Fp: 38
Pszi: -
Ψp: -
Mentális ME: 42
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 46
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet: szegecselt bőrvér
MGT: -
SFÉ: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatabárd	rövidkard
Tám./kör	2	1	1
KÉ	24	29	33
TÉ	58	70	70
VÉ/Táv.	99	110	113
CÉ	6	-	-
Sebz.	+1	1k10+1	1k6+2

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Sebgyógyítás	Af
Hátbaszúrás	Mf
Kétkezes harc	Af
Nyelv (toroni, közös)	Af 5,4

Ha Angahar balkezében nem a rövid kardot forgatja, alkarvédője +18-at ad a VÉ-jére.



Lionna
5.szintű kráni boszorkány, a Maida Saluquas tagja

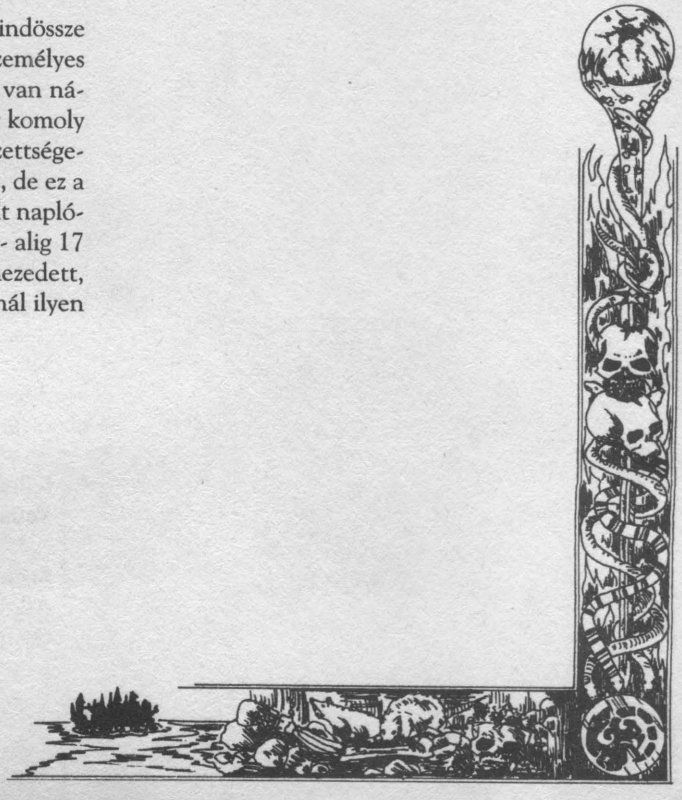
175 cm magas, vékony, feltűnően csinos lány. Nem igazán az arca vagy az alakja miatt ennyire vonzó, bár kétség kívül rengeteg irigye és hódolója van, bármerre is jár, elsősorban a belőle áradó harmónia az, ami szinte ellenállhatatlanná teszi. Rendkívül ügyesen játsza az unokahúg szerepét a vén méregkeverő oldalán. Mozgása, hangja, mimikája mind a butácska, ám igen csinos toroni kisasszony jelmezéhez tartoznak. A dolog egyetlen szépséghibája, hogy mivel nem beszéli anyanyelvi szinten a toroni nyelvet, gyakran a közös nyelven társalog az Ikrekkel. Ha ez valami okból túl feltűnő lenne, inkább hallgat. Az viszont tény, hogy jópár jellemző nyelvi fordulatot és szitkot hibátlanul elsajátított már. Zauka nagy irigységére több káprázatosan szép ruhája is van, de kedvence egy egybeszabott, méregzöld, kihívó ruha. Gyakran ékíti magát fülönfüggőkkel, gyöngyökkel, s a különféle illatszereket is jó érzékkel és ízléssel használja. Hosszú, fekete hajába gyakran fűz szeméhez hasonló színű zöld ékköveket. Általában valami kényelmes saruszerűséget visel. Fegyverei a kajütjében vannak, bár egy vékony tőrt gyakran látni nála. Ezt díszes hüvelyben hordja magánál. Ezen kívül megtanították neki, miként bánjon a dobótőrökkel is, ezekből kettő van a kajütjében

Túl sok varázstárgyat nem tudott magával menekíteni Kránból. Mindössze 1 adag Hatalom Itala van, ezt issza meg Zauka meggyilkolása után. Személyes holmijain kívül 2 db 16 E erejű vörös és 2 db 28 E erejű kék gyertya van nála. A Vörös halált rejtő gyűrűt is itt tartotta, s akkor vette fel, amikor komoly szükségét érezte, hogy ilyen módon is megerősítse biztonságát. A képzettségeit kiegészítendő megkezdte tanulmányait a bannarával kapcsolatban is, de ez a tudása jobbára elméleti jellegű. A szobájában van még a titokban írkált naplója is. Nehéz magyarázatot adni arra mi is késztethette ezt a fiatal lányt - alig 17 éves - erre a veszélyes irkálásra, talán az a nagy lelki teher, ami rá nehezedett, félelem Krán elvárásaitól. De meg tudja-e bárki magyarázni, miért csinál ilyen meggondolatlanságokat egy fiatal nő?

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Ranagol

Erő: 7
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 14
Szépség: 17

Ép: 7
Fp: 25
Pszi: Mf
Ψp: 25
Mentális ME: 38
Din. pajzs: 10
Asztrális ME: 42
Din. pajzs: 10
Mp: 40





Intelligencia: 14
Akaraterő: 13
Asztrál: 17

Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr	dobótőr
Tám./kör	1	1	2
KÉ	24	34	34
TÉ	29	37	40
VÉ/Táv.	85	87	87
CÉ	6	-	-
Sebz.	-	1k6	1k6

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Sebgyógyítás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Hangutánzás	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Lopózás	30%
Rejtőzés	25%
Mászás	40%
Úszás	Af

Organ Rion

8.szintű kráni boszorkánymester, a Renegát

Alacsony, 65-70 körüli tiszteletre méltó öregúr. Öltözködésében, magatartásában a toroni nemesi házak divatját utánozza. Fiatal korában sok időt töltött Shulurban részben ezért is esett rá a választás. Másrészt kitűnően beszéli a császár nyelvét, ezért könnyen kiadhatja magát híres toroni tudósnak. Kyr mintára hordott dreggisén a dekadens toroni kultúra túlburjánzott díszeit látni ezüst hímzéssel.Ujjain gyűrűket visel, bal keze mutatóujján egy agancsos, ezüst szarvasfejet, emiatt azt az ujját be sem tudja hajlítani. Kezének bőrén a sok éves veszélyes anyagokkal való foglalatoskodás letörölhetetlen nyomokat hagyott. Elszíneződéseket, marásokat. Két díszes hajítóbárdja - nem mintha olyan kitűnően forgatná őket - tökéletesen rejtve marad ruházata redői között. Ha nincsenek nála, a kajütjében rejtegeti őket.

Felszerelése szigorúan őrzött feljegyzéseiből, jegyzeteiből áll, nem beszélve a sok kis tégelyről, edényről, és a biztonságosan elzárt esszenciákról. Ezek egy kis ládában vannak, amit egy kis kulcs nyit. Ez az öreg nyakában lóg egy aranyláncon. Az a láda, amelyikben a feljegyzéseit tartja, szintén zárva, csak a botja alján lévő speciális vasalással nyitható. Mindkettőt csak kesztyűben szabad érinteni, s azokat is miharabb el kell dobni, mert a két láda 1k6 órán belül ható maradandó hatású 9.szintű kontaktméreggel kezelt, mely sikeres próba esetén bénultságot, sikertelen próbakor halált okoz.

Itt van persze egy külön, kis bélelt dobozba rejtve a Bosszúálló is. Ez csak Organ halálakor aktiválódik, ha az öreg erőszakos halált halt. Előállítása 52 Mp-ba került. Személyre szól, (a gyilkosra), észlelhetetlen, mozog, szivárog. A halál után még tíz napig él, tíz láb/körös sebességgel mozog. 8. szintű mestermunka. Sikeres dobás esetén 5k10 Fp veszteséget, sikertelenség esetén halált okoz.

Mint már említettük az öreg rég nincs abban a korban, hogy hatékonyan küzdhessen mégis, álljanak itt a harcértékei is, hiszen ez alatt az őrült utazás alatt bármi előfordulhat.

Jellem: Káosz, Halál
Vallás: Ranagol

Erő: 9
Állóképesség: 9
Gyorsaság: 11

Ép: 3
Fp: 13
Pszi: Mf
Ψp: 40
Mentális ME: 53
Din. pajzs: 10

Ügyesség: 11
Egészség: 12
Szépség: 9
Intelligencia: 17
Akaraterő: 14
Asztrál: 13

Asztrális ME: 54
Din. pajzs: 10
Mp: 56*
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: 1 (a sok ruhamiatt)



* Mana-pontjai kizárólag akkor vannak, ha valaki ellopja neki Rashan szobájából a Hatalom italát. Az így nyert hatalmat is kizárólag Rontásokra és Méregmágiára használhatja.

HARCÉRTÉKEK*

Fegyver	alap	tőr	hajítóbárd
Tám./kör	1	1	1
KÉ	13	23	22
TÉ	29	37	39
VÉ/Táv.	53	55	57
CÉ	1	-	-
Sebz.	-	1k6	1k6

* Ne csodálkozzunk az alcsony értékeken, hiszen egy tudósról és nem valamelyik harcias méregkeverő szekta egy beavatottjáról van szó.

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Írás/olvasás	Mf
Ősi nyelv (aquir)	Af
Nyelv (gorviki, dzsad, erv)	Af 3,3,4
Nyelv (kráni, toroni, közös)	Af 5,5,4

Liandar Gvellan
6.szintű elf fejvadász, a Vérese

Jó megjelenésű, határozott, magabiztos, jó humorú elf, aki már jól kitapasztalta, milyenek is az emberek, s ezt a tudását kamatoztatja is. Egyik kráni elf családhoz sem tartozik, a hitét mégis megtartotta. Az embereket ugyanúgy lenézi, a nagy többségüket mély megvetéssel kezeli, s kizárólag a saját hasznát keresi bennük. Ha úgy adódik, hogy fizetnek szolgálataiért, mindig megkéri az árát. Egy Szabad Renddel áll kapcsolatban. A külvilági munkára kiváltképp alkalmassá teszi, hogy arcát és testét nem ékítik klántetoválások. Mindig elegáns aszisz ruháit hordja. Laza mustárszín utazónadrágot, vastag csatos övvel és a túlburjánzón díszített shadoni tőrkarddal. Változatos színű bő selyem ingeket, ujjasokat kedveli, arról nem is beszélve, hogy ezek kitűnően elrejtik személyre készült abbitacél sodronyingét. Ingei hatalmas gallérját köpenyén kívül hordja, díszes, széleskarimájú mélykék kalapja soha nem hiányozhat róla. Vékony, fekete bőrkesztyűs kezén tiszta tüzű gyémánt szikrázik holdlunír foglalatban. Keskeny arcáról szinte soha nem hiányzik a mosoly. Borostyánszín szemei általában bizakodók, aranyszőke haját rövidre vágta. Egyebekben ravasz, képmutató, hazug, óvatos fickó.

Fegyverei közül csak a shadoni rúna tőrkardot látni mindig nála, illetve 2 dobótőr markolatát az övében. A másik kettőt a csizmája szárában tartja. Személyes holmija között van a rituálisan elcsomagolt mara-sequor. Ezt mesterfokon forgatja, és bír a Pusztítás képzettség alapfokával is (MT). Ennek a pengéjét is rúnák erősítik de ő még egy adag idegméreggel is preparálta, ebből ez az utolsó. A méreg 6. szintű 1k6 körön belül fejti ki hatását és 1k6 x 10 percig tartó émelygést, illetve elhibázott egészségpróba esetén halált okoz.

A két fegyveren kívül van egy gyűrűje is, amely mágiát sugároz. Ez egy 20 karátos gyémánt, melynek segítségével naponta 2x (feltöltási idő 12 óra) egy elemi tűzből formált Csóvát képes a gyűrűből kilövellni. Ennek sebzése 5k6-os lesz.

Jellem: Halál
Vallás: Verrion Hanthall

Erő: 11
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 17
Egészség: 16
Szépség: 14
Intelligencia: 18
Akaraterő: 15
Asztrál: 16

Ép: 12
Fp: 61
Pszi: Mf
Ψp: 29
Mentális ME: 44
Din. pajzs: 10
Asztrális ME: 45
Din. pajzs: 10
Mp: -
Vértezet: abbitacél sodronying
MGT: -
SFÉ: 4

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőrkard	dobótőr	mara-sequor
Tám./kör	1	2	2	1
KÉ	31	44	41	45
TÉ	54	76	65	85
VÉ/Táv.	108	132	110	140
CÉ	7	-	-	-
Sebz.	+3	1k6+7	1k6+3	2k6+5

Ajánlott képzettségek*	%/Fok
Úszás	Mf
Csapdaállítás	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Nyelv (törpe, toroni, aszisz)	Af 3,4,4
Nyelv (elf, kráni, shadoni, közös)	Af 5,5,3,5
Mászás	60%
Vakharc	Af
Esés	40%
Ugrás	50%
Lopózás	55%
Csapdakeresés	35%
Rejtőzködés	60%

* a szövegben már említetteken kívül

A képzettségein kívül használja a Tetszhalál és a Testsúlycsökkentés slan diszciplínáit is.

A varázsló fejvadászai

5.szintű fejvadászok, 2 fő

Őket a kráni varázsló küldte a hajóra. Tökéletes összhangban mozgó, nesztelen, fekete ruhás alakok, akik csak a varázslónak engedelmeskednek. Sodronyinget viselnek, az alább feltüntetett értékeiket már ezek szerint számoltuk. Csakis rúna mara-sequorjaikkal támadnak, harcértékeiket normál és ikerharc szerint adtuk meg.

Egyikük Tudatvédő amulettel rendelkezik, amely +5-öt ad a mentális támadásokkal szembeni mentődobásához. Társának egy Légiesség gyűrűje van, amely gondolati paranccsal aktiválható és hordozóját 15 körig II. fokon légiessé teszi. Még öt töltet van benne, talán mondani sem kell, hogy mihelyt módja van rá, használni fogja. Természetesen, ha valamelyikük meghal, társát az Ikerharcnál leírt módosítók sújtják (MT).

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Ranagol
SFÉ: 3

Ép: 14
Fp: 56
Mp: -

Ψp: 34 (akt.10)
Mentális ME: 34
Asztrális ME: 34



Marius dor Maldan
fiatal, beteges toroni nemes

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	normál	ikerharc
Tám./kör	1	1
KÉ	39	43
TÉ	75	85
VÉ/Táv.	120	130
CÉ	-	-
Sebz.	2k6+6	2k6+6

Leírása megegyezik a Bestiáriumban közölt Vámpír leírásával

Kogha
a vámpír süketnéma szolgája

Hatlmas termetű, jámbor kinézetű szolga, aki hűségesebben szolgálja gazdáját, mintha az folyamatosan valamilyen ügyeskedéssel bűvölné a maga akarata alá. Egyszerű öltözéke még mulyábbnak mutatja, mint amilyen valójában. Igaz, hogy nem túlságosan okos, ám igen nehéz lenne felültetni a legegyszerűbb trükkökkel is. Ereje 19-es, amiért minden sikeres támadásához +3 sebzésjárulékot kap. Elméjét még Ifinben levédették, mégpedig oly módon, hogy a vámpír egy ottani elkötelezettje 20E erősségű pajzsokat helyezett rá. Ha a szobájában támadnak rá a vámpírra, akkor, amikor az magatehetetlen, először a már fentebb vázolt tűzfújással nyit, majd irdatlan kétkezes buzogányához folyamodik. Igaz, hogy ezzel csak minden második körben tud támadni, de ezért némileg kátpótolja őt a borzasztó sebzése. Vastag ruhái - akárcsak a kráni renegát esetében a dreggis 1-es SFÉ-t biztosít számára.

Jellem: Rend
Vallás: -
SFÉ: 1

Ép: 14
Fp: 45
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 20
Asztrális ME: 20

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	ököl	buzogány
Tám./kör	1	0.5
KÉ	22	-
TÉ	50	58
VÉ/Táv.	102	108
CÉ	-	-
Sebz.	1k6+3	3k6+3

Leírásuk szintén megegyezik a Bestiáriumban foglaltakkal

Kráni harcikutyák

Mantikor

Rosszindulatú, buta lény, aki leginkább erdők, hegyoldalak elhagyott részein tanyázik egyedül, ritkán párban. Általában 250-300 évig él, és ez idő alatt tekintélyes kincset gyűjt össze, főleg elpusztított áldozatainak vagyon és felszerelési tárgyaiból. Keveréklény, ami azt jelenti, hogy egy jól megtermett oroszlántesten loboncos, ősz hajú öregemberfejet, fehér angyalszár-



nyakat és egy jókora skorpiófarkat hord. Ez utóbbit szívesen használja harcban is, 3 körönként egyszer képes lesújtani vele. Sikeres találat esetén 5. szintű, gyors hatású bénító mérget fecskendez a sebbe. Sikeres egészségpróba esetén csak 1k6 Fp veszteséget okoz, a maró folyadék, egyébként ezen kívül még fulladással járó bénulást is okoz. Minden körben képes használni mellső karmos mancsait és agyarait. Előszeretettel támad lesből, és lehetőleg a levegőből lecsapva. Ha több ellenféllel áll szemben, képes egy 25 E-s Félelem aurát kisugározni (6 láb sugarú körben naponta 2x.) Ha már a harcban rosszra fordul a szerencséje, 2 körre 9-es E-jű Elemi sötétségből kupolát von maga köré (9 láb sugarú félgömb).

A megjelenők száma: 1-2
Termet: nagy
Sebesség: 100(SZ) ,80 (L)
Támadó Érték: 115
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 0
Sebzés: 1k6+2/1k6+2/1k10 // 1k6+méreg
Támadás/kör: 3 + 1
Életerő pontok: 42
Fájdalomtűrés pontok: 88
Asztrál ME: 5
Mentál ME: 10
Méregellenállás: 12
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Jellem: Halál Káosz
Tapasztalati pont: max 2500

A kalandban szereplő tárgyak, helyszínek leírása:

Toroni Császári Menlevél

A **Császár** személyét és akaratát képviseli északon. Mágiát nem sugárzó, tenyérnyi aranykorong. A szélein kyr felirat tudatja a császár szándékát és hatalmát alattvalóival. A kyr rúnák alatt toroni Udvari Írással látható ugyanez, illetve a megbízott vagy megbízottak nevei, akik az uralkodó akaratából járnak el. A korong közepén minden esetben a császári címerállat, a karmos agyaras ágaskodó oroszlán látható, néha ez kiegészül valamelyik Tartomány címerével is. Több fajtája létezik, de a legáltalánosabb formájában, már ha lehet ilyet mondani, bántatlanságot, és biztonságos utat biztosít hordozójának.

Lionna naplója

Javaslom, hogy ne felolvasd, hanem inkább írd le te is. A napló közös nyelven íródott, bár itt-ott toroni szöveg is van benne. Ez helyesírási hibákkal teli. Csak akkor engedd teljesen elolvasni, ha valaki tud toroniul is. Ha nincs ilyen, akkor ezt-azt takarj le belőle, de nagyjából kisilabizálható legyen! Néhol javítgatások, áthúzások vannak benne. Ha leírod, arra ügyelj, hogy az első, gyerekes megjegyzést, és az utolsó bejegyzést azonos, a többitől eltérő színnel írd. Maga a napló kicsiny, bőrkötésű notesz, sárgás papírlapokkal. Kicsit elázott, néhol ez is nehezíti az olvasást. Hónap nincs írva csak a napok egy saját időszámítás szerint:

Rottena Zauka naplója, száradjon le a keze annak, aki elolvassa!!

Megjegyzés a naplóhoz szigorúan csak a KM figyelmébe:

2. nap Találkoztunk. Minden rendben, nem követnek. Vagy még nem vették észre.
10.nap Abaszisz közepe? Valahol az Onporok között. Ha nem az életünkért? életükért rohannánk azt mondanám a táj csodálatos. Hakkanék utolértek. Végük. Remélem megtalálom valahol Vércsét. Ha az istennek is akarják, ő is keres. Nem feledhette azt a hónapot. Most is érzem a kezét. Óvjam az öreget, vagy megáll a saját lábán? Kérdések gyötörnek.
13. nap Wislak megvéd .Szeret. (kihúzás) Nem írhatok le ilyeneket.
14. nap Elfogy az erőm. Nehezen tartom magam, de mindjárt ott vagyunk. Ez a rohadt dög csak nehezíti az utunk. Ezt is csak titokban írhatom.
16. nap Vércse megtalált! Igaz csak rövid időre, de utolért. Tudja, hogy ő sem teheti meg. Valaki másra kell bízni ezt a feladatot.
18. nap Ifin. Felszedjük a kalandozókat és már itt sem vagyunk. Hülye dolog tőlem ez a jegyzet, de hát ennyit muszály kockáztatnom.Valahogy majd megoldom, de szükségem van rá, hogy leírjam. A Nagyúr segítsen...
20. nap Vércse késik. Késleltetnem kell az indulást. Csak nehogy túl feltűnő legyen! Talán utolér. Ha nem, majd Shulurban. De nem tudom, hogy bírom ki addig. Igaz, hogy meggyengültek, de még így is erősebbek nálam.
21. nap Azt "mondja", nemsokára találkozunk.Talán hamarabb is, mint hinném.Hoz segítséget.Ők majd megölhetik. Nem kár értük. Nem tudnak róla. VYLLYAS RAURA furcsa név .De találó.Én félek tőle. Még Vércse is. Ma este még lemegyek a hajóról.
22. nap Elindultunk .Minden a terv szerint. Most már dűlőre visszük a dolgot. A másik problémámra is megtaláltam a megoldást.

A *vyllyas raura* több értelmű kyr kifejezés.Jelentése: Aki Igazságot Hoz, Nyugtot adó, Megtorlást Hozó.

Természetesen a Bosszúállóról van szó, ezt a magyarázatot csak a kyrhez valamit konyítóknak add ki.

A Viharmadár hajónaplójának vonatkozó részei a toroni időszámításnak megfelelő szövegezéssel:

RÁKOK HAVA

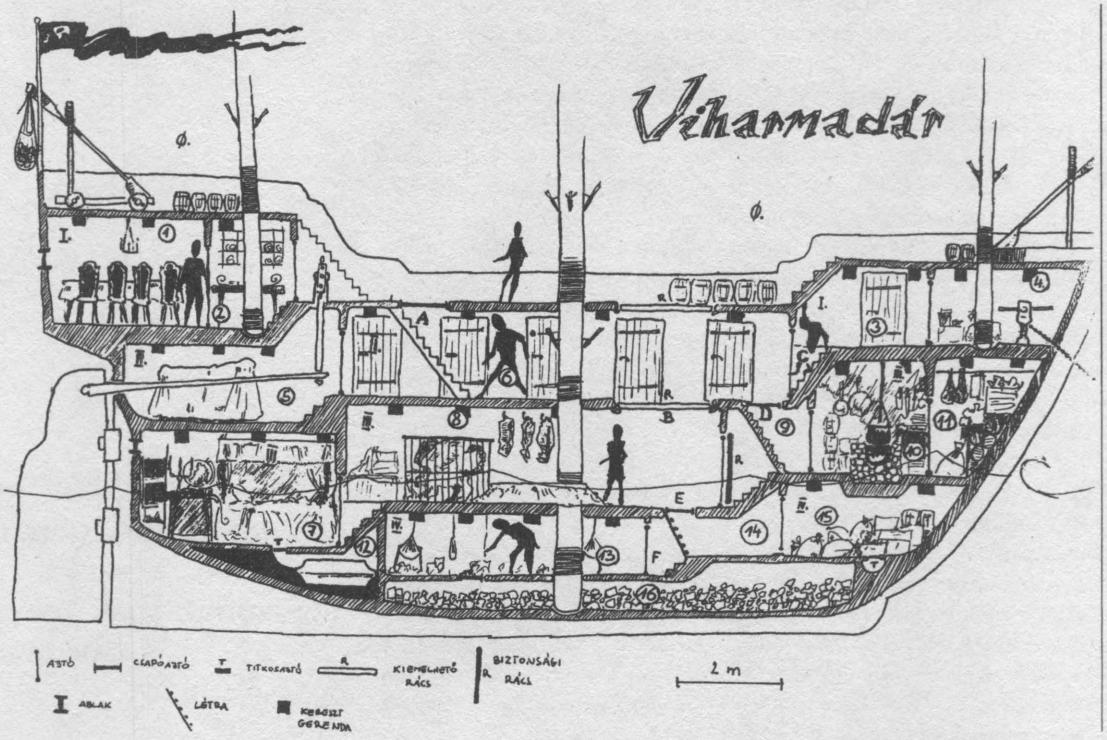
39.nap Dokkoltunk Ifinben.Turgharin már vár, azt mondja, sikerült elintézni az ananászt. Micsoda öröm! Alian örül majd. Elindítom az utolsó előtti galambot, Torgen majd intézi a shuluri dolgokat.
40.nap Az Úr eljött az éjjel. Természetesen igent mondtam. Az embereimet nem engedem a közelébe. Ő intéz mindent, meg az a buta szolga. Az üres ládákat visszaviszik, délre minden kész. Elégedettnek tűnik, csak a tükröm törte össze, és a szakáccsal vitatkozott valamin. Kora délután azt mondta, gyengének érzi magát, és lefeküdt.
41.nap Turgharin leszállította az ananászt, és néhány vég vásznat is. A rizs holnap érkezik. Este vacsora a Gyöngykagylóban. A szextánst és az asztrolábat kicseréltettem dzsad munkákra.
42.nap Az Úr a Geoframia Quiron-tengeri részeivel ajándékozta meg a Viharmadarat. Shulurban szárazdokkba kell mennie.
43.nap Az ananász és a vásznak bent.A rizs késik, de holnap indulhatunk.
44.nap Katasztrófa! A Császári Menlevél!! Kénytelen vagyok mindent kirakodni. Az Úr marad persze. Néhány csirkefogó. Szerintem Ikrek, hogy Tharr ragadná el őket! Indulás hajnalra halasztva. Elindítom az utolsó galambot, Torgen leáll. Már csak a császári végkielégítésben bízhatok. Antoh legyen kegyes hozzám!
45.nap Még az a hajcihő az utasokkal! A szörnyet már tegnap berakták. A hátam is borsódzik tőle. Ráadásul a tűzköpők is megállítottak indulás után. Liandar nagykirályi futár Shulurba. Kellemes társalkodó. Legalább valami vidámság a savanyú társaság mellett....

Megjegyzések: a Rákok hava 42. napja megfelel a Szertartások hava első napjának. Ha kedved van, ezt is leírhatod valami megfáradt papírlapokra. A napló egyébként a kapitány kajütjében található.

A Viharmadár leírása

Mint már korábban kiderült, a Viharmadár shuluri építésű háromárbocos.A játék szempontjából 4 szintet különböztethetünk meg rajta.

0.szint A Főfedélzet. Harminc láb hosszú, elején és hátulján kis felépítménnyel. Mind a kettőn kis Tűzvető katapult CÉ 9, táv 150 láb, mellettük kis hordókban nafta. Abszolút életveszélyes, de sokszor a puszta látványa elég. A korlát mellé állítva az ivóvizes hordók, mellettük összehajtva az esővíz-gyűjtő ponyvák. A lépcsőkön a nyilak mindig a felfelé vezető utat jelzik. A tat előtt a kormánykerék, szép egy darab. Mögötte nyílik a lejárat a tatfedélzet alá a kapitány birodalmába. A fedélzeten két nyílás van még. Az egyik ráccsal fedett, és a hajótérbe vezet. A rács mozdítható, ezen a 3x3 lábnyi lejáraton keresztül engedik le a szállítmányt a teherfedélzetre. A másik (A) a főfedélzet alatti folyosóra vezet.



I. szint (1) A kapitányi kabin. Zsúfolt most, hogy a vámpír érkeztével felköltözött. Nagy ágy, egy hosszú asztal, tengerészláda a személyes holmiknak, a falakon posztókárpit, kis asztal a könyvelésnek, stb... (2) A térképszoba. Alig lehet elférni a tatárboctól. A falon térképtartók, műszerállványok, polcok rajta hajózási könyvek. Egy széles asztal, rajta kiteregetett papírok, nehezéknek néhány műszer. Kis lámpás, mint a kabinokban.(3) A katapultokat kezelő katonák szállása. Mindkét helységben 2-2 ágy, kis ládák a személyes holminak. A két kabin közti folyosóról juthatunk a (4) csörlőterembe. A horgony felhúzására szolgáló szerkezeten kívül itt tartják még a hajó tisztántartásához szükséges holmikat is. Vödrök, kefék stb...Van itt még egy kevés olaj, kősúlyok, javításra váró vásznak, csigák.

II. szint (5) a kormányterem. Hatalmas csigák és kötelek segítségével itt alakítják át a kormány forgómozgását a kormánykerék vízszintes mozgásává. Itt található vég szürke vászonnal lefedve a hajó egyik büszkesége, egy irtóztató kahrei szivattyú-szerkezet is.(6) A folyosó, erről nyílnak a kabinok. A Főárboc

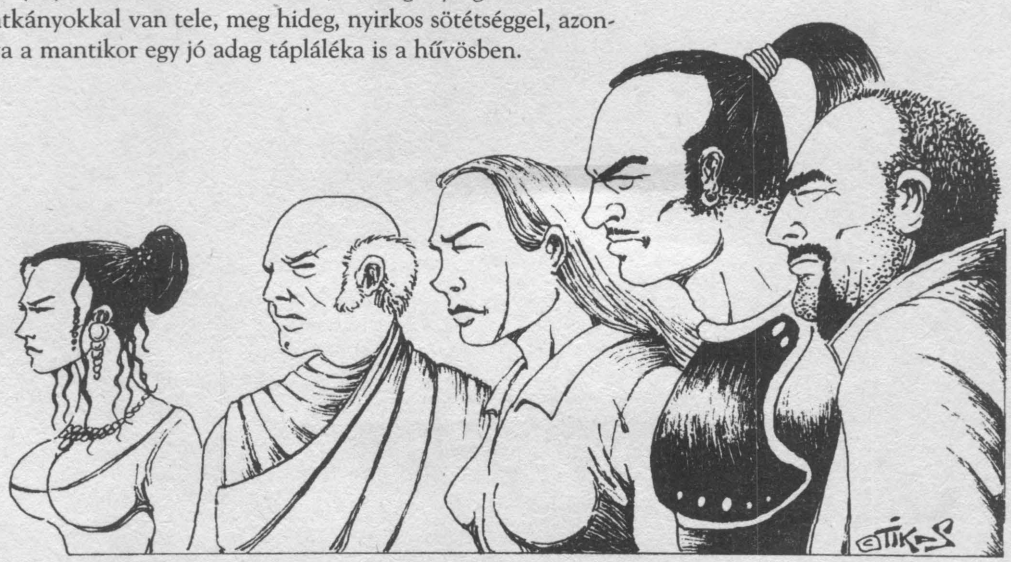
oldalán két fáklyának hely. A fölső rács alatt egy másik (B) ez is ugyan úgy elmozdítható, ugyanazt a célt szolgálja, mint amásik.A kormányteremmel átellenes oldalon két lépcső. Az egyik (C) rézsútosan fölfelé, a katonák szállása felé vezet, míg a másik (D) egy kis köztes helységbe vezet (9) Ez már a **III. szint.**

(7) Az ifjú tudós szobája. Ezt osztja meg szolgájával. Homályos, árnyakkal teli helység. Az ablakokat vastag függönyök fedik. Sötét van és meleg. A helységet egy hatalmas íróasztal uralja, rajta egy jókora földgömbbel. Az ismert földek vannak rajta. Térképek és nehéz kelmék borítják a falakat. Mindenütt fóliánsok, jegyzetek. A másik jókora bútor egy kék, baldachinos ágy a fal mellett. Zsúfolt hely, alig lehet mozdulni. Jó megfigyelőknek feltűnhet, hogy a kézzel írott-rajzolt térképek írása noha több száz éves, megegyezik az íróasztalt borító friss jegyzetekkel. Ha a játékosok tudásvágyból keresik fel az ifjút, gyertyafénytől homályos otthonában nem fogja bántani őket. És egész Északon ő tud most a legtöbbet szinte Ynev földrajzáról. A padlón süppedős, vastag szőnyeg, alatta titkosajtó a nappali rejtekhelyre. (8) A raktár, kiürítve császári parancsra. Középen a ketrec az átható bűzzel. Egyébként csak a hajó felszerelései bálákban, ládákban. 2 csónak, ponyvák, vitorlák kötelek.Vödrök, hordók, húskampókon a mantikor tápláléka néhány erjedő fél disznó. Tökéletes a sötét, csak a felső fedélzetről a rácsokon keresztül jön be némi fény. E mellett lejáró (E) a legalsó szintre.

Az ajtó a (9) helységbe vezet. Fölötte egy sebtiben elkészített, de hatásos rács, amit az ajtó fölé lehet húzni és veszély esetén leengedni. Csak kívülről nyitható és kifejezetten a mantikor ellen szolgál. Evvel szemben fölfelé, a konyhába jutunk (10). Picike helység a szakács birodalma. Kőből épített tűztartó, állvány a kondéroknak, füstelvezető nyílás. A kormos, füstös falon rézserpenyők fűszerszámok, alapanyagok. Ami itt nincs meg - liszteszsákok, bödönök, zöldség és gyümölcs, sör, boroshordók stb. -, az szemben, a bepolcozott, akasztózott raktárban (11) van.

IV.szint. Ez már bőven a vízszint alatt van. Itt található a fiatalúr nyirkos, földdel telehordott "hálófülkéje" is a jókora, díszes koporsóval (12). A legénység izzadságszagú szállása az örök sötétségben (13), ahol csak néhány kormos mécses világít, a falak izzadnak, mert a leheletet lehűti a tenger, ahol a falakra aggatott függőágyak mellé mindenféle rontástól óvó dolgokat aggattak a tapintható bűzbe. Itt van az a szűk előtér is (14), ahonnan fel lehet menni a csapóajtón keresztül (E) a raktérbe, illetve vissza egy alacsony ajtón keresztül (F) a legénységi szállásra. Innen nyílik egy kis ajtó a konyha alatti helységbe, ahol mindenféle kacatot tartanak, ide jön az a nem romlandó élelmiszer is, ami fönt már nem fért el. Egy kis rejtekajtó mögött itt van eldugva a kapitány pénze is. 300 arany és 2500 arany értékű drágakő, több év kereskedelmének haszna.

Csak a ballaszttér (16) maradt ki a felsorolásból, ez a legénységi szállás alatt van, kövekkel és patkányokkal van tele, meg hideg, nyirkos sötétséggel, azonkívül itt van besózva a mantikor egy jó adag tápláléka is a hűvösben.



VESZÉLYES VIZEKEN

7-8. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: TORON

*Toron **zűrzavaros** nyugati régiójába kalauzol bennünket ez a modul, melyben egy város, egy magitor és egy mélyről induló csapat kerül nehezen megoldható helyzetbe.*

Néhány ülés alatt lejátszható, ám a KM rátermettségétől függően mind hosszabb, mind rövidebb változatot könnyedén lehet készíteni belőle. Ősi titkok kerülnek felszínre, ritka dilemmák és megoldások bukkannak fel. Remek hangulatú, gondolatébresztő játék, amely hozzáértő kezekben egészen különleges megoldásokat eredményezhet. Éppen a sajátos hangulata és az általa kiprovokált érzelmek, indulatok miatt azonban elsősorban csak érettebb szerepjátékosoknak ajánljuk, akik hasznot tudnak kovácsolni a lelki dilemmáikból, akik el tudják magukban rendezni a játék során felszínre került indulataikat.

Igazi, felnőtteknek való konfliktushelyzet, amely felnőtt gondolkodást és világnézetet igényel. Úgy gondoltuk, hogy a szerepjátékok hazai betörése óta felcseperedett játékosközönségnek (is) kedveskedünk akkor, ha egy ilyen jellegű játékot is beilleszt tünk a többi, könnyebben emészthető modul közé.

A fent említett okokból lejátszását csak 16 éven felülieknek javasoljuk.



Előzmények

P. sz. 3699, Darton terce, a Sikolyok hava.

Secchus Toron Ediomaddal határos tengerpartján elterülő, jelentéktelen kikötő. Létét annak köszönheti, hogy a Quiron-tenger nyugati részét ellenőrző toroni flottacsoportnak szüksége volt egy állomáshelyre, ahol feltöltheti hajóit, s időleges szállást biztosíthat a legénység számára.

A város egy parti fekvésű erődítmény, néhány raktárépület és hat móló együttese. Ez utóbbiakról kapta nevét: a secchus kyr nyelven hatost jelent. Az átrakóhelyet tág félkaréjban veszi körül a voltaképpeni város, elnyűtt házaival, piactereivel, s egyetlen Tharr-szentélyével. A hatalom névleg a primor kezében van, az igazi döntéseket azonban a flotta területileg illetékes concitatora hozza, aki a Császár mellett a birodalom Hatalmasainak (a daumyri Boszorkánymestereknek) is elszámolással tartozik. A kereskedelmi utakat, a város gazdasági vérkeringését a tolvajcéh háromtagú vezetése tartja a markában. A helyi hatóságok mindaddig szemet hunynak praktikáik felett, amíg a flotta érdekei nem csorbulnak, s nekik is jut némi haszon a forgalomból. Utazók, idegenek csak egy módon kerülnek ide: rabszolgaszállító karavánokkal vagy hajókkal; s vagy a karakkák evezőpadjain végzik, vagy tovább hurcolják őket a birodalom belsejébe.

3699 telén a helyi tolvajklán egy félreértésnek köszönhetően összetűzésbe keveredett a városban tevékenykedő boszorkánymesterekkel, s mire a primor észbe kapott, már fél tucat gyilkosság nyomasztotta a lakosságot. A leszámolások hulláma természetesen sem a flottára, sem a város vezetőire nem vetett jó fényt - ez utóbbiak a rend mielőbbi helyreállítása érdekében nagy tudású magitort rendeltek a helyszínre.

A primor figyelmét elkerülték a helybéli Tharr-papok beszámolói, melyek a

szakrális mágia furcsa megnyilvánulásairól, illetve a mágiahasználók zavarbaejtő, véletlenszerűen feltörő őrületének hullámairól szóltak. Az előbbit Tharr rosszalásaként értelmezte, utóbbit az árnyékháború méregmestereinek tudta be, s azt remélte, a kemény fellépés hatására megoldódik ez a probléma is.

A városba érkező magitor s az általa képviselt hatalom végre elcsendesítette a bosszúhadjáratot; a vétkesek hosszú sorából kegyesen Tharrnak ajánlott áldozatok pedig hamar rendet teremtettek a városban. A mágiahasználók azonban továbbra sem nyugodtak meg, s a manaháló félelmetes erejű torzulásáról számoltak be a messziről jött varázstudónak, aki teremészetesen maga is felfigyelt a jelenségre. A rövidlátó primor tiltakozása ellenére hajót indítottak útnak a partok mentén, hogy a katonaság fedezte beavatottak kideritsék a zavarok okát. A karakka váratlanul eltűnt, s az utolsó mentális üzenet, melyet a magitor kapott, egy ismeretlen ereklyét és egy idegen járművet emlegetett.

A magitor tanácsért fordult a Boszorkányerőd uraihoz, ahonnan hamarosan megérkezett a válasz: az idegen ereklyét fel kell deríteni. Ha használható, gondoskodni kell Shulurba juttatásáról, ha nem, el kell pusztítani bármi áron. A magitor a flotta öt hajójának bevetése mellett döntött, s eltökélte, hogy elegendő varázstámogatást biztosít számukra bármilyen mágikus hatás ellenében... de mert az ereklye felkutatására nem kívánt újabb életeket áldozni, úgy határozott, máshonnét kerít alkalmas fegyvereseket.

Secchus helyzetéből kézenfekvően adódott a megoldás: a rabszolgák közül kell "kiemelni" az alkalmas embereket.. Nekik nincs vesztenivalójuk, bármikor pótolhatók, s megfelelő ösztökélés mellett sosem mondanak nemet. Ha próbálkozásuk kudarcot vall, a flotta még mindig elpusztíthatja az ereklyét hordozó hajót, elhárítva a partvidéket fenyegető veszélyt.

A városi tolvajcéh ügynökei csakhamar hírül vittek főnökeiknek: néhány hadihajó készül elhagyni a kikötőt, válogatott rabszolgákkal a fedélzetén, hogy kézre kerítsék a különös, idegen járművet, melynek kincse a Hatalmasok érdeklődését is felkeltette. A céh gépezete tüstént beindult: megvesztegetés és fenyegetés útján sikerült néhány rabszolgának álcázott ügynökét bejuttatni az expedícióra kiszemelt obsorok közé.

Eközben a magitor bizalmasai a városban lévő rabszolgákat vették szemügyre: a feladatra alkalmas embereket, főként mágiahasználókat kerestek.

A kalandozók

A játékos karakterek többféle módon kerülhetnek a történetbe:

- Ha nem toroni származásúak, a KM tiszte gondoskodni róla, hogy rabszolgaként vagy hadifogolyként kerüljenek Secchus városába; ez lehetővé teszi, hogy a csapatban nem ember fajú szerzet is helyet kapjon. A karakterek egyetlen ruhában, felszerelés és élelem nélkül kezdik a játékot, még mágikus tárgyaikkal (Hatalom Amulettje, Szent jelkép) sem rendelkeznek.

- Ha toroni származásúak, a tolvajcéh ügynökeiként kerülnek a fedélzetre. Ők is felszerelés nélkül kezdik a kalandot, az út során, a céh befolyásának köszönhetően azonban visszakapják valamennyi szükséges tárgyukat. A KM mesélje el nekik külön, amint a céh egyik varázstudója felkeresi és megbízza őket, hogy a tolvajklán érdekében a rabszolgák közé vegyülve vegyenek részt az expedícióban.

A karaktereket egy kisebb raktárba szállítják át a rabszolgaszállásról. A kísérő katonák a Nyugati Hadtest mélykék egyenruháját viselik, méla közönnyel lépdelnek mellettük, s ha társalogni próbálnak velük, akkor átnéznek a karaktereken, mintha ott sem lennének. Szemükben a parancs diktálta szigorúság és csendes megvetés tükröződik. A tiszt, aki a csapat élén halad szó nélkül, apró jelekkel irányítja beosztottait. Fakó hajukat mindahányan gyűrűbe fogva hordják, fehéres szőrzetük csak nyomokban tűnik fel simára borotvált arcukon.

A raktár sivár, a valaha itt tárolt áruk nehézkes szaga telepedett meg benne. A tenger hideg, sós illata halk neszezéssel szökik keresztül a fagerendák résein, játékosan kergeti a földön szétszórt szalmatörmeléket. A katonák a karakterek betuszkolása után lezárják az épületet, magukra hagyva őket sötét gondolataikkal. A földön néhány elnyűtt zsák s más rongydarab szolgálhat ülőhelyként a fáradtabbaknak, ám a hideg inkább mozgásra késztet mindenkit. Itt esetleg alkalmuk is nyílhat a karaktereknek egy felületes ismerkedésre…



Talán egy félórát tölthetnek el nyugodtan, mikor egy idősebb tiszt lép be szálláshelyükre egy csuklyás alak kíséretében. A férfi nemesi metszésű állát fehér szakáll, koponyáját rövidre nyírt haj keretezi, finom ráncok szabdalta arcából tiszta, tengerkék szempár tekint a csapatra. Tartása feltétlen engedelmességet követel, arca merev maszk, miközben körbetekint. A mellette álló csuklyás alak arcát-, testét bő köpönyeg rejti, csak vékony, göcsös kezeit látni - egy csontból fűzött lánccal babrál. Köpenye alól elmúlás, különös füvek, áfiumok illata árad.

A tiszt intésére a csuhás előbbre lép, recsegő hangja szinte belekarmol a csendbe:

"A Birodalom s Tharr végtelen kegyelme lehetővé tette számotokra, hogy ne a gályapadon rothadjatok el hitvány pondrók! Mert a Háromfejű minden teremtménye és alattvalója csakis az Ő hitében és szolgálatában élhet csupán, legyen bár utolsó porszem is, mint ti, méltatlanok arra, hogy számat veletek mocskoljam. Az Ő hatalmas kegye az, mi veletek beszélni enged, legyetek ezért hálásak! Mert a korcs fattyakra is eshet fénysugár. S ím ti most Kyriáért éltek, s érte is halhattok, miként mindannyian érette fogtok. Így válthatjátok meg alávaló lelketeket, mert Tharr kegyes hozzátok, nemtelen férgek, s választani enged.

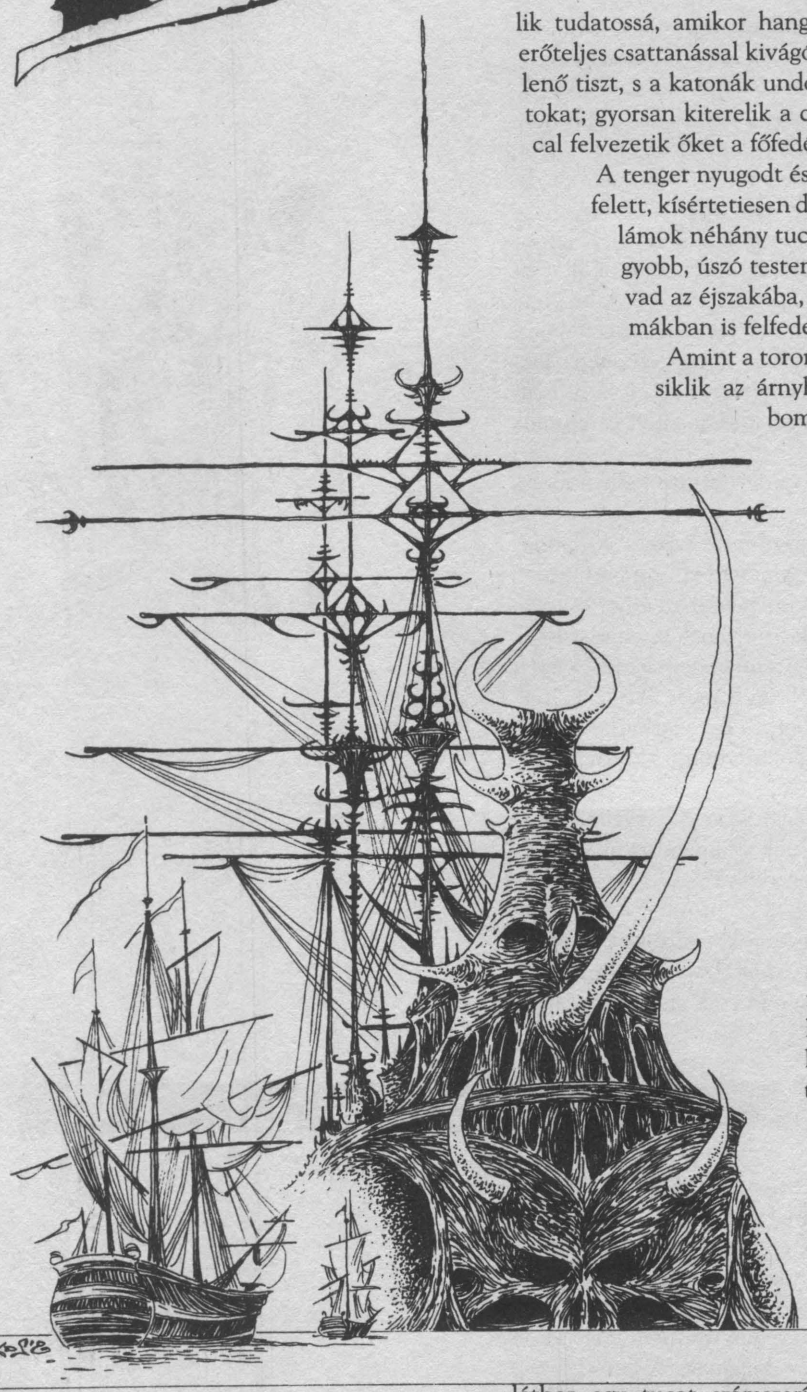
Választásotok pedig egyszerű: megváltjátok magatok az ő kegyelme által, vagy nemet intetek, s most azonnal kardélre hánynak valamennyiteket, s lelketek mindörökre megsemmisül. Döntsetek megfontoltan."

Ha bármelyikük nemet mond, azzal helyben végeznek a gárdisták, szükség esetén a csuklyás Tharr-pap is latba veti hatalmát. Az életben maradtak jutalma némi élelem s egy csupor tiszta víz. Mindehez a pap csak annyit fűz hozzá, hogy költsék el sebtiben, egy fertályóra múlva indul a hajó velük.

A hajó

A **toroni** karakka hat napi út végén ér célhoz. Az utazás gyötrelmes és végtelennek tűnő. A napok egyformán telnek, monoton kínná állnak össze, rabtartóik megfosztják a fásult karaktereket mindenféle változatosságtól. Naponta kétszer, hajnalban és szürkületkor kapnak enni, mindig ugyanazt: halat, némi kenyeret s valami ismeretlen eredetű sajtot, melynek szagánál csak íze rémisztőbb. A karaktereket egyetlen pillanatra nem engedik ki a raktárból, így kénytelenek itt végezni ügyes-bajos dolgaikat. A hatodik nap végére a romlott étel, az izzadság s a vizelet, ürülék szaga már elviselhetetlenné teszi a légzést is. A ruhákba, a hálóalkalmatosságokba beleette magát a bűz, aludni ugyanúgy lehetetlen, mint ébren lenni, s áldás minden apró szellő, amely befurakszik a bűzhödt lyukba. Ha a KM enged rá időt, ezalatt az ittlévők jobban megismerhetik egymást - mind az illetők jellemére, mind gondolkodására fény derülhet. Ha akarja, a mesélő direkt módon is beavatkozhat itt a dolgok menetébe, pl.: kevesebb élelmet kapnak, s aki nem elég erős, hogy magának is követeljen, az menthetetlenül legyengül, fogvatartóik álhírekkel, rágalmakkal osztják meg őket, hogy lássák, ki lesz a legalkalmasabb a feladatra, provokátorokat építenek közéjük, stb…

Az utolsó nap estéjén először fel sem tűnik a karaktereknek, hogy változás állt be a hajó mozgásában, az evezők elhallgattak, csend ül a fedélzeten. (Sikeres intelligenciapróba esetén bárki azonnal felfigyelhet rá). Mindez akkor vá-



lik tudatossá, amikor hangos léptek zaja hallatszik a folyosóról, majd egy erőteljes csattanással kivágódik az ideiglenes szállás ajtaja. Az odakint megjelenő tiszt, s a katonák undorodó arca híven tükrözi a benn uralkodó állapotokat; gyorsan kiterelik a csapatot a helységből, s még mindig utálkozó arccal felvezetik őket a főfedélzetre.

A tenger nyugodt és csendes, vékony pára gomolyog a fekete víztükör felett, kísértetiesen dereng benne az előbukkanó kék hold fénye. A hullámok néhány tucat lábnyira, valahol az orrvitola irányában egy nagyobb, úszó testen törnek meg. Bár a tárgy alakja szétfolyik, beleolvad az éjszakába, s a ködbe, a tapasztaltabb szem az ismeretlen formákban is felfedezni vél egy hajót.

Amint a toroni karakka némán, szándékolt lassúsággal közelebb siklik az árnyhoz, a másik jármű rejtőzködő fenevad gyanánt bomlik ki az éjszakából. Akár egy hatalmas szárnyaszegett őslény, úgy terpeszkedik a tenger színén. Matt fekete külseje tompán feszül az ívelt fabordákon, a fedélzet közepén átfutó vaskos gerenda csipkés gerincként tartja a csupasz árbocokat. Négy roppant bástyája akár a görcsbe rándult végtagok egy irdatlan testen, széttárt ujjakkal marnak az ég felé. A tatbástya mintha a járműgigász széles, pikkelyes farka lenne, a hajóorr vicsorgó koponyaként mered előre. Rendületlenül hasítja a hullámokat, a képzeletbeli szemek helyén két csonka árbocrúd mutat a közelgő karakka felé. A bástyákat s a fedélzet közepén álló két árbocot bőr lebernyegként libegő vékony hidak kötik össze, oldalukon tövises, tekergő korlát fut végig.

Ahogy közelednek, a toroni hajón egyre tapinthatóbbá válik a feszültség, a kalandozókat őrző gárdisták nyugtalanul toporognak, némelyik halk mormolásba kezd, talán éppen Tharr vagy az egyik hekka segedelmét kéri. A tisztek gyors parancsokkal ugráltatják a legénységet, hogy idejük se legyen töprengeni, nézelődni. Hamarosan két tűzköpő lángol fel vörhenyes fénybe borítva az idegen hajót, mely lassú méltósággal úszik elő a ködökből. Most látni csak igazán, milyen nagy a valóságban. A karakka egészen eltörpül mellette.

Erre a jelre a többi hajó tűzköpői is fellángolnak, a fekete vízen tükröződő lángcsóvákkal nyalva körbe a hajóóriás matt kérgét. A harsogó lángoszlopok megvilágította tengerre két kisebb evezőst bocsátanak, miközben a korláthoz egy tucat számszeríjász sorakozik fel. A csapatot határozottan az evezősök felé terelik, az íjászok moccanatlan arccal figyelnek, a beszállás után a másik csónakba néhány tengerészkatona mászik le kisebb csomagokkal egyensúlyozva.

A tiszt vezényszavára evezők csobbanak a vízbe, s lassan megindulnak az óriási hajó felé, mely vészjóslóan tornyosul föléjük, sötét árnyékba vonva a dióhéjnyi csónakokat. A fekete bordákon vékony rétegben csillog a tenger vize, s mikor az első evezős tompa morajlással nekiütközik, hideg cseppekkel permetezi be az utazókat. A tengerészek kötelet vetnek a legközelebbi ágasbogas korlátra, majd a tiszt parancsolóan mutat a karakteterekre.

Miután mindannyian felmásztak a hídra, két csomagot küldenek utánuk a másik csónakról. A "rakománytól" megszabadult kis hajók sebesen visszatérnek a karakkához, s a karakterek még magukhoz sem térnek, máris egyedül ta-

lálják magukat az idegen hajón, az egyre távolodó rőt fények, halkuló parancsszavak s evezőcsapások közepette is egyre hallják a tiszt utolsó, tört közös nyelven kiabált üzenetét:

"A negyedik nap hajnalán visszatérünk! Ne feledjétek, a Birodalom nem szeret csalódni. Tharr szeme kísér benneteket."

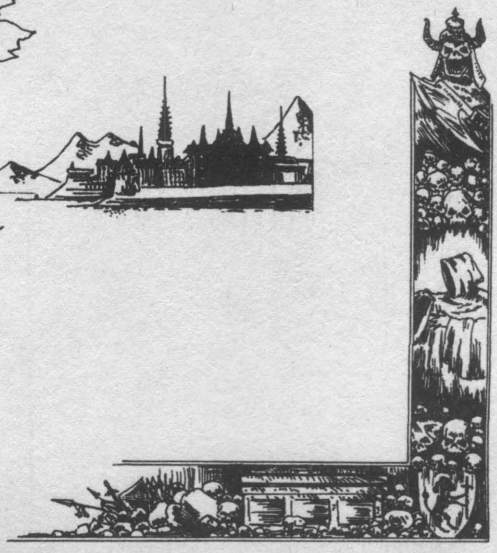
A csomagok, melyet a kísérők hátrahagytak alig néhány holmit rejtenek: kardokat a harcosoknak, a papok Szent jelképeit, Hatalom Amuletteket a bárdoknak, boszorkánymestereknek és boszorkányoknak, két tucat tőrt, két napra elegendő élelmet s egy tucat fáklyát (mindegyik három óráig világít).

A káoszkort idéző gyilokjáró koromfekete, mérgező árnyakkal hinti tele a hajó fedélzetét. A kékes derengésben egyetlen lejárat ásítozik csupán éjszínű torokként, magába szívva a holdfényt. A csapat lassan, bizonytalanul megindul a nyílás felé, mely bizarr módon vonzza őket. Az ovális hasíték néhány láb hosszan nyúlik befelé, egészen a hajó gyomrába, a központi terembe. Ívelt bordák, tekergő indák, között feszül a falat alkotó sötét bőr, mintha egy élőlény testébe készülnének alászállni. A járat végét egy embermagas kapu zárja; szabálytalan formájú, a felszíne néha fodrozódik, akár egy függőleges, fénytelen víztükör. A belépőket a kapu émelyítő melegséggel zárja körbe, második bőr gyanánt feszül rájuk, a pillanat töredékéig a fulladás rémítő érzése tör rájuk, aztán vége. Átléptek egy új, ismeretlen világba...

Ettől a ponttól kezdve a történet rendkívül szerteágazóvá válhat a KM személyétől függően, ezért csak a hajón zajló események felsorolására, s a helyszínek minél részletesebb leírására szorítkozunk.

A hajó, melyre a karaktereket küldték, nem más, mint egy, az aquir-óelf háborúk korából fennmaradt ereklye, egy különleges leviatán, mely elvesztette nagatorát, azaz irányító akaratát. Most a benne élő csökevényes tudat új irányítót keres magának. Hogy eddig hol rejtőzött, s ezután merre tart, nem tudja senki. Meglehet, ősidők óta bolyong a Quironeán, talán már repülni sem tud, úgylehet egy sosemvolt idősíkról keveredett ide. Az első toroni felderítők





beleroppantak a hajó mentális és asztrális támadásaiba, s tomboló őrületükben egymást pusztították el a karakkájukkal együtt. Ezen okulva a hajóba börtönzött torz lélek finomabb módszerekkel próbál meg rést nyitni a karakterek tudatán, hogy beléjük férkőzve a hatalmába kerítse valamelyiküket, s eggyé olvadjon vele.

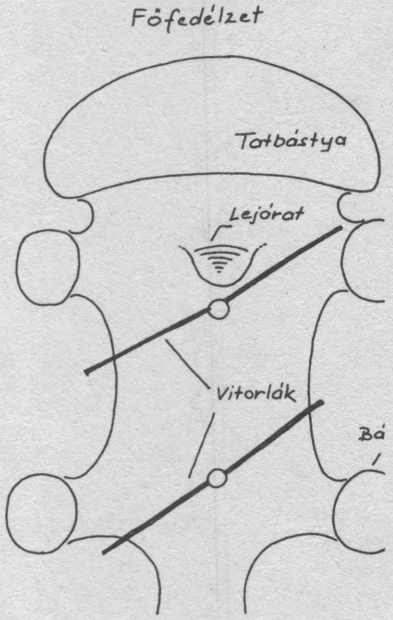
A hajó roppant veszélyeket rejt, mivel olyan mértékben hordozza magában a Halál princípiumát, hogy az minden más jellemre végzetes hatással lehet. Ezen felül aquir mágiával terhes, mely torzulásokat okoz a manahálóban, olykor lehetetlenné téve a varázslást.

A M.A.G.U.S. szabályrendszerében ez a következőket jelenti:

- Minden nem Halál jellemű pap képtelen imádkozni, azaz visszanyerni a Mana-pontjait. Ha mégis megkísérli - hiszen a játékos karakterek nem tudnak erről a tulajdonságáról -, akkor 40 körig tartó, kínzó görcsök ránganak végig testén, vad látomások, rémképek rohanják meg imádságra nyitott elméjét (ET 381. oldal, görcs).

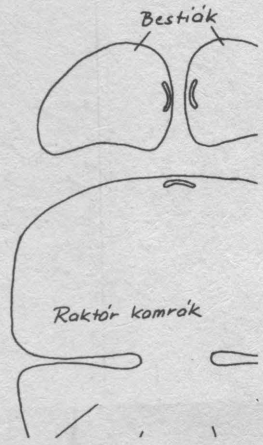
- A nem Halál szférájú papi varázslatok létrehozásakor a pap karakter a varázslat erejétől függően, komoly fájdalmat él át, mintha elvenen elégetnék. Annyi Fp-t veszít, amennyi a varázslat Mp igénye lett volna. Ily módon Ép-t semmi esetre sem veszíthet. Szintén az adott mágiaforma Mp igényének megfelelő körig az émelygés szabályai vonatkoznak rá, s természetesen a varázslat megsemmisülésével a felhasznált Mana-pontok is elvesznek.

- Bármilyen, a mana-hálót érintő mágia 45%-os eséllyel csődöt mond, a felhasznált Mana-pontok elvesznek, s amint a varázslat elenyészik, a varázshasználót 6 körig tartó gyengeség keríti hatalmába. Az od-alapú mágiaformákra ez természetesen nem igaz.



A Rémálmok Hajója

Központi kamra



A teremben tökéletes a sötétség, semmilyen módon nem láthatnak benne a karakterek, hacsak nem folyamodnak mágiához, vagy fáklyát nem gyújtanak. Egy hatalmas, szabálytalan alakú terembe érkeztek. A falak görbék, néhol hólyagszerű kitüremkedésekkel, ember vastag bordákkal, melyek a menyezetet alkotó "gerincoszlopba" kapaszkodnak; a padló egymásba fonodó inak hálója, melyet valami furcsa anyag tölt ki.

A kamrából hat nyílás vezet tovább: az első, mely a legnagyobb mind közül, a külvilág felé tart. Ezen át érkeznek le a karakterek, s többet nem is tudnak átlépni rajta (a hajó nem engedi el őket addig, míg egy megfelelő akaratot nem talál, vagy el nem pusztulnak a karakterek). Négy apróbb, ember magasságú nyílás vezet a bástyák felé, míg a hatodik szintén kapunagyságú, ezen át két-három ember is bátran továbbmehet.

A hajó akarata véletlenszerűen választja meg, hogy az átlépő karaktereket mely kamrába teleportálja, hacsak a karakterek fel nem ismerik, hogy saját akaratuk felhasználásával bármely helyiségbe továbbléphetnek (a karakternek ki kell mondania, hogy melyik terembe szeretne lépni, amikor áthalad egy kapun).

A bástyák felé vezető kapukat a hajó zárva tartja, hogy a karakterek ne tudjanak megszökni, míg a kiválasztott el nem foglalja a nagator helyét.

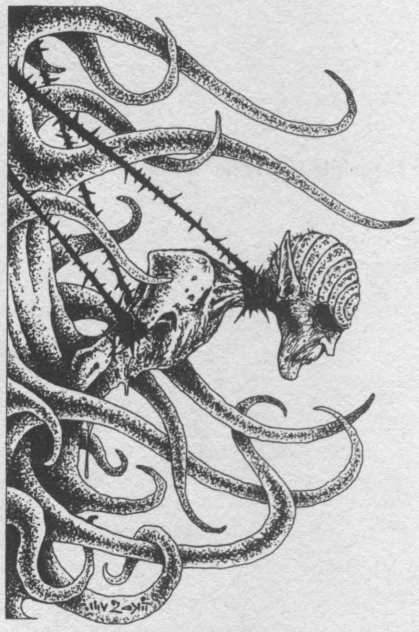
Lakókamrák

Két-három láb magas helységek, egyetlen kapuval. A falak simák, szinte szívják magukba a fényt. Az ide érkezőket megfoghatatlan, bizonytalan érzés fogja el: mintha az egész helyiséget egy éppen születni készülő élet rezgései töltenék meg. A kamra két oldalán, egymással szemben apró bemélyedések húzódnak végig. Egy öszegömbölyödő ember számára épp elegendő hely van benne. Mindegyik hálóhely zöldes fényt bocsát ki, ám a fény forrása után hiába is kutatnának, magukból *a kamrákból sugárzik*.

Az egyik lakókamra padlatán egy megcsonkított gárdista fekszik, maradék kezében görcsösen szorongatja fegyverét, szemei mereven, rémülettel szegeződ-

nek a kamra tetejére. A testét borító hegekből, sebekből a Fegyverismeretben jártas karakterek megállapíthatják, hogy a katona kezében szororongatott fegyverhez hasonló okozta őket.

Börtönkamra



Alacsony, zöldes derengésbe burkolodzó helység. Falai egymásba hurkolodó, csontkemény gyűrűkből állnak, a padló nem is látszik a félig beolvadt csontoktól, koponyáktól. Az egész kamrát nehéz, párás szag üli meg.

Az egyik kamrában egy elf elsoványodott testére bukkanhatnak. Fekete, tüskés hurkokkal láncolták a falhoz, karjai s lábai félig már eltűntek, eggyé olvadtak a fallal és a talajjal. Szemei helyén sötét üregek tátonganak. A homlokán tetovált körök, melybe ismeretlen szimbólumokat rajzoltak ismeretlen boncmesterek. Ruhája tépett, megviselt, mégis természetellenesnek tűnik, hogy még mindig ilyen állapotban létezik, s képes fennmaradni ezen a helyen.

Az elf egy óelf, akit mágiával börtönöztek be az aquir mágusok, hogy életerejével táplálja a hajóban pislákoló akaratot. Lassú, gyötrelmes halálra ítélték őt, talán csak maguk a varázslók lennének képesek megmondani, meddig tart e fájdalmas elmúlás. Az idegen környezet s a több száz évnyi rabság teljesen eltorzította az elf lelkét, őt magát őrületbe kergette. Egy saját belső világot teremtett magának. Mivel nem lát, kizárólag a hallásán alapul érzékelése. Ez viszont tökéletesen működik: rendkívül kifinomult, pontosan tudja, hányan vannak a kamrában, s mit cselekszenek. Természetesen az őrület hatása, hogy néha olyan hangokat is hall, melyek nem léteznek, s talán soha nem is léteztek. Mivel a karakterek beszédét nem érti, ellenségnek fogja őket vélni, betolakodóknak, akik el akarják pusztítani a világát, melyben ő a teremtő kalahora.

Védekezésként hatalomszavakat használ, ezek leírását lásd a Mellékletben.

A helységből egy embernagyságú kapu vezet tovább.

Áldozókamrák

A keskeny, magas helyiségbe lépőket elborzasztó kép fogadja. A szemközti falon végighúzodó, három gennysárga hólyagból áradó fényben egy áldozati kamra tárul fel előttük. A helyiség közepén egy csavart oszlopból sarjadt kerek, vízszintes lap látható. Felismerhetetlen sötét folyadék borítja vastagon, rajta friss vérréteg. Fölötte a mennyezetből sarjadó tüskékre két toroni gárdista megcsonkított testét tűzték. Amennyiben a karakterek közül már eltűnt valaki, akkor ő is itt található meg. A testeken lévő sérülések olyanok, mintha valaki kézzel tépte volna őket. Ha a karakterek közelebbről megvizsgálják, vérnyomokat találhatnak az áldozatok körmei alatt. A helyiségben egyetlen embernagyságú kapu van.

Imakamra

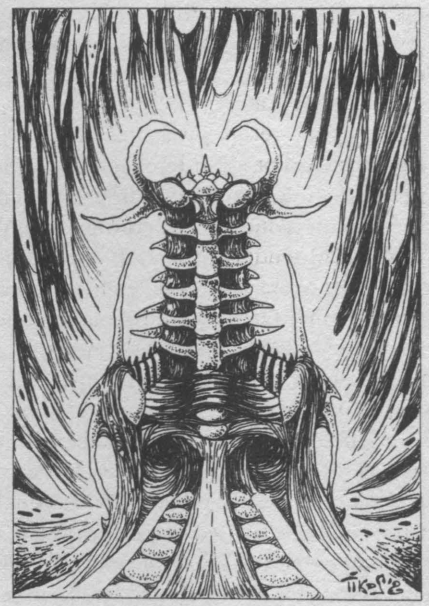
A helyiséget halovány fény derengi be, az alakok csupán elnagyolt foltoknak látszanak. A kamra falának részletei teljesen feloldódnak ebben az idegen, baljós szürkületben. A karakterek bármilyen módon is próbálnak világosságot teremteni, minden próbálkozásuk kudarcba fullad, mintha maga a helyiség nyelné el a fényt. A falakat és a padlózatot apró domborulatok borítják, mégis egyenesebbnek tűnik, mint bárhol máshol a hajón. A padló közepén egy alig látható, kör alakú mélyedés tapintható ki, jóval melegebb, mint környezete. Akik erre a pontra lépnek, halványan bepillantást nyerhetnek a hajót irányító torz akarat gondolataiba, ám semmilyen kézzelfogható információt nem szerezhetnek. Érdekes kísérletet jelenthet, ha a hajó a saját mindenhatóságával akar magának híveket szerezni. A helyiségben egyetlen, embernagyságú kapu van.

A nagator kamrája

Majdnem kör alakú, boltozatos terem, melybe egyetlen kapun át lehet bejutni. A kamra falai vékony, egymásbafonódó bordákból állnak, ezek a mennyezeten és a padlózatban futnak össze. A terem közepén két-három láb magas trónféleség áll. A talapzata olyan simán folyik egybe

a padlóval, mintha onnan nőtt volna. Karfái, támlája kaotikusan tekergő indák kötege, ezekből helyenként nedves tövisek sarjadnak.

Ebbe a helyiségbe csak akkor léphetnek a karakterek, ha a hajó kiválasztotta közülük az irányítót, aki céltudatosan lép be ide; avagy a karakterek egyike önként nyitja meg elméjét, tudatosan óhajtja az egyesülést.



Bestiák börtöne

A **két** egymással megegyező kamra valaha a hajón szállított, mágikus képességekkel bíró fenevadak szállás-helye volt. A mennyezet hirtelen ívben, három-négy láb magasról hajlik a padlóra. A termet bokáig beborítja az évszázadok alatt felgyülemlett ürülék, forgács és más ismeretlen anyagok keveréke. A mágia, mely a lényeket tartotta fogva, még kifejti hatását: nem engedi bomlani a hulladékokat, s a valaha jobb napokat látott áldozatok darabjait. Az egyik sarokban egy emberi test körvonalai fedezhetők fel, s ha a karakterek megvizsgálják, akkor egy toroni gárdistát fognak felismerni benne. Arca rémült grimaszba torzult, hasán és lábán harapásnyomok, karmok szakította sebek. A sérülések méreteiből ítélve a szerencsétlenül járt gárdista gyilkosa megdöbbentő nagyságú bestia lehetett.

Ha sokáig tartozkodnak a teremben - alaposan megvizsgálják a halottat - akkor a hajó egy aquir bestiát szabadít rájuk. A fenevad a terem másik végében anyagiasul, s az árnyak közé olvadva vár, amíg támadhat. A lény nem valódi, csupán a karakterek tudatában létezik, s aki nem véti el a titokban dobott akaraterőpróbát, azt nem is tudja megsebezni. Nincs igazán esélyük a lény ellen, jobban teszik, ha elmenekülnek. Ha mégis harcba szállnának, akkor minden támadódobás után a KM dobjon helyettük asztrálpróbát, s ha sikeres, akkor megsebezték a bestiát, függetlenül attól, hogy mekkora volt a támadóérték. Az okozott seb mértéke minden esetben maximális lesz.

Raktár

Két hatalmas, összeolvadt kamrapár. A sárgás derengésben elveszni látszik a mennyezet, mely négy-öt láb magasan lehet. A két kamra között ovális nyílás a kapocs, e felé mutatnak a falakból eredő, hártya vékonyságú válaszfalak, melyek szabályos szelvényekre osztják mindkét termet, akárha egy boly szülőkamrája lenne.

Egyéb helységek

Több szemmel látható cél nélkül való terembe is eljuthatnak a karakterek. Itt nem feltétlenül nyilvánul meg a hajó hatalma, nyugodtan pihenhetnek, gondolkodhatnak, tanulmányozhatják a bennük végbement változásokat. Ez már azért is fontos, mert nem árt, ha szépen lassan ráébbennek, hogy mire is megy ki a játék. Természetesen a hajó itt is hozzájuk férhet, ha akar. Sőt elsősorban ezeken a helyeken kell különféle sugallatokkal befolyásolnia a játékosokat. Ezek idegen értékrenden alapuló, torz és érthetetlen gondolkodásmódon alapuló sugalmak, melyek célja, hogy valaki alárendelje magát a hajónak. Természetesen a hajó elsődleges célja a leginkább rátermett megkaparintása, ezért elsősorban azokat fogja bombázni a különféle eseményekkel és gondolatokkal, akik a leginkább ellenszegülnek az akaratának.

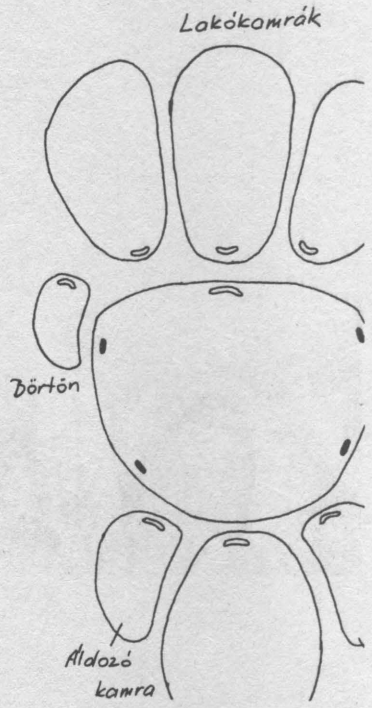
A hajó lelke

A karaktereknek három napot kell túlélniük a hajó belsejében, mialatt a Magitor folyamatosan figyelemmel kíséri minden mozdulatukat egy mentál-fonalon át. Amennyiben valamelyikük láthatóan áldozatul fog esni a hajónak, akkor visszarendeli a Flotta egységeit, hiszen egy felbecsülhetetlen értékű ereklye jut a Birodalom birtokába. Ha azonban kudarc fenyegeti a csapatot, akkor elrendeli a hajó megsemmisítését, s hat karakka szétzúzza az ősi járművet, a benne tartozkodókkal együtt.

A rabság ideje alatt a karakterek időérzéke teljesen elveszik, hiszen a zárt világban nem tudják követni a nappalok s éjszakák váltakozását, ráadásul a hajó rémtettei is kínozzák őket. A leviatán válogatott módszerekkel próbál meg áttörni a karakterek tudatán: a hajó lelke a karaktereket a mentális és asztrális védelmük megingatásával próbálja befolyásolni, míg az oly mértékben le nem csökken, hogy az illető már nem képes szabadulni a beléplántált sugallatok elől, s maga nyitja meg elméjét az ereklyének.

Minden esemény után, melyet a hajó idéz elő, minden karakter, akit az esemény közelebbről érint, akaraterő- és asztrál próbát dob. Ha mindkét dobás sikertelen, akkor 1k6-tal csökkenti mindkét mágiaellenállását (az összesített AME és MME számít és nem az adott képesség értéke. Pszi segítségével is csak a csökkentett érték állítható vissza). Ha mindkettő nullára csökken, akkor a karakter a hajó befolyása alá került, s mindennél jobban kívánni fogja az eggyéválást. A lelki és fizikai összeolvadás 1k10 percen belül meg is történik. Ha ezalatt vagy ezután a karakter bármi olyat szeretne tenni, ami ellenkezik a hajó karatával, ahhoz akaraterő vagy asztrál próbát kell dobnia -2 módosítóval.

Nem árt, ha a karakterek is rájönnek, hogy mi lehet a végső célja ennek a tortúrának. Különben igen nehezen akadályozhatják meg, hogy egyikük áldozatul ne essen a gonosz teremtménynek. Persze az is elképzelhető, hogy kiválasztanak maguk közül valakit, akit ők dobnak áldozatul a hajónak, illetve egyvalaki feláldozza magát a többiek érdekében, stb...

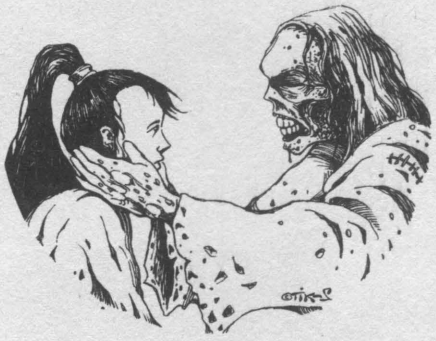


Melléklet

A hajó keltette illúziók és események véletlenszerűen valósulnak meg. Az időzítés azonban nagyon fontos: a karakterek vagy álmukban tesznek szert a "különleges" képességeikre, vagy amikor egy kapun haladnak át. A leviatán akarata azokat a kamrákat népesíti be látomásokkal, melyek egyszerűsége vagy üressége ki tudja emelni a megjelenő illúziót.

Események

Az alvó karakterek rémálmokkal küzdenek, amelyben az előző kalandok során már megismert bestiák valamelyike támad rájuk az álom védelmén át. A harc valóságosnak tűnik számukra, tehát valóban harcolnak és sebeket szereznek, míg erről a többiek csak onnan értesülhetnek, ha észreveszik az alvó testén keletkező sebeket. Az álombéli párharcnak csak az vethet véget, ha a karakter győzedelmeskedik, vagy a csapat tagjai felébresztik. Ekkor akaraterő próbát dobhat (módosítható az ébresztés módja szerint), s ha ez sikeres, felriad az álomból. Bárhogyan is *végződik* az esemény, a karakter veszít az ellenállásából, a fent leírtak szerint.



Minden páratlan órában két karakter pontos mása elevenedik meg abban a kamrában, ahol tartózkodnak, s megtámadják a csapatot. A támadók pontosan ugyanazokkal a képességekkel bírnak, mint az eredeti személyek, de valójában nem léteznek. A harc a bestiákkal folytatott küzdelemhez hasonlóan zajlik le: a karakterek támadása csak akkor okoz sérülést, ha a támadódobás mellett a KM egy sikeres asztrálpróbát dob nekik, s ők csak abban az esetben sebesülnek meg, ha a szintén titokban dobott akaraterő próbát elvétik.

Az esti órákban az egyik karakter közeli hozzátartozója jelenik meg (felesége, volt kedvese, szülei ...), s halkan szólongatva közeledik a karakter felé. A jelenés olyannyira valóságos, hogy a JK nem is kételkedik benne: valóban azt

a személyt látja, aki megjelent. Eközben a többiek arra lesznek figyelmesek, hogy jelenésről lefoszlik az álca, s egy undorító élőholt lép a helyébe. Az áldozat természetesen továbbra is szerettét látja benne, s bármilyen áron megpróbálja megóvni. Ha megölik, azonnal eltűnik a látomás, egyébként húsz körig létezik.

Az első eltévedő karakter - ha lehet, NJK legyen -, az áldozati kamrába jut, ahol a hajó megpróbál áttörni az elméjét védő pajzsokon, méghozzá olyan erővel, hogy azt nem képes elviselni, s önmagát áldozza fel a szentségtelen oltáron.

Egy-egy terembe való belépéskor véletlen mágikus képességek birtokába kerülnek a karakterek:

- Egyikük tekintete a Vérzés varázslattal egyenértékűvé válik, ahová néz, sebeket nyit fel mások testén, húsz körön keresztül.



- A választott karakter szavai hat körön át aquir hatalomszavakként (Dühkitörés, Poklok kínja, Fullasztás, Vérköd, Vakítás vagy Zsigerek gyötrelme) hangzanak el, melyek a korcsnyelvből származnak s magán a karakteren is 1k10 Sp-t sebeznek.

- Valamelyik karakterben olthatatlan gyűlölet ébred egy másik JK ellen, olyan erős, hogy azonnal nekitámad. A tombolás 6 körig tart, s ezalatt folyamatosan támadja a kiszemelt áldozatot. Majd a gyűlölet egyik pillanatról a másikra elmúlik, ám az már korántsem biztos, hogy a másik karakter is befejezi a "védekezést".

Ezen események során az érintett karakterek természetesen szintén veszítenek ellenállásukból.

A fentieken kívül a KM szabadon alkalmazhat bármilyen hatást, melyet a hajó csak előállítani képes, fontos azonban, hogy az ő elsődleges célja NEM a karakterek elpusztítása, csak az ellenállásuk megtörése.

A vég

A **Végzet** kétféle sorsot tartogat a karaktereknek, attól függően, hogy a leviatánnak sikerült-e magába olvasztani valamelyiküket, vagy sem.

Ha megtalálja a nagatort, akkor a karakter lelke összeolvad a hajóéval, asztrál és mentállénye elveszik az ereklye torz, kaotikus tudatvilágában, azonban képes lesz a hajó irányítására, mely minden mentális parancsának azonnal engedelmeskedik. Félelmetes fegyverré válik, melynek megszerzése a Birodalom elsődleges célja lesz. Amennyiben a mentál-fonalat viselő varázshasználó lesz a nagator, úgy Toron számára a lehető legkedvezőbb a helyzet, mivel a Magitoron keresztül ők irányíthatják a leviatánt.

A többi karakternek csak ebben az esetben van esélye a menekülésre. Társuk tudatának még épségben maradt darabja segíthet nekik abban, hogy a hajót biztonságos helyre kormányozva, elengedja őket. Minderre persze kevés ideje van hiszen a Flotta nem engedi elszökni a "zsákmányt".

Ha a hajó nem talál megfelelő embert magának, akkor az utolsó pillanatokban minden mentális és asztrális befolyását szabadjára engedi. A karakterek úgy érzik, mintha egy hatalmas prés nyomná össze őket. Vad, kavargó gondolatok, szélsőséges érzelmek vihara zúdul elméjükre, s csak idő kérdése, hogy összeroppanjanak. Ekkor egymásra támadnak, marcangolják társaikat, vagy éppen egyesülni kívánnak velük, őrjöngő pokol szabadul rájuk, miközben a Magitor eltépi a mentál-fonalat, s parancsot ad az ereklye elpusztítására. Hat toroni karakka teljes fegyverzete s a Flotta mágiatudói kezdik meg a pusztítást, míg a hajó el nem tűnik Ynev felszínéről...

A KM, ha segíteni akar a karaktereknek, sugallatokat szőhet a játékba (a hajó előrevetíti a jövőbeli pokol képeit, így mutatva meg nekik az eleve elrendelt utat) - természetesen ez szintén csökkenti a látomással megszállott karakter ellenállását. Ugyanakkor nem árt, ha bizonyos jelekből a mentál-fonal meglétét és ennek a veszélyeit is felfedezik. Bárhogy legyen is, a döntés az ő kezükben van...

Az alábbi NJK-kat használhatja fel a KM a csapat kipótlására, ha nincs toroni, illetve mágiahasználó a csapatban, vagy ha túl kevesen vannak a játékosok. A megadott értékeken a KM szabadon változtathat, ha a csapatához szeretné igazítani őket.

Fontosabb NJK-k

Shucha cwa Bardya
9. szintű boszorkánymester

Közepes termetű, fakó hajú férfi, vékony körszakállt visel. Szeme viharszürke, arca éles metszésű, rajta forradás, mely jobb szeme alatt fut végig álláig. Haját, szakállát a kaland idejére barnásvörösre festik, hogy nehezebben fedezhessék fel benne a kyr vért, mely ereiben csörgedezik. Izomzata jól fejlett, bár inkább mondanánk szikárnak, semmint vaskosnak. Ruházata sötét ingből, nadrágból, fekete bőrzekéből s egy tenyérnyi vastag övből áll.

A Secchust markában tartó tolvajklán embere, akit becsempésztek az obsorok közé, hogy beszámolhasson majd, mit is szállít vissza a hat toroni karakka, s időben értesíthesse a lesben álló ügynököket. A csapathoz mint harcos csapódik.

Makacs, céltudatos ember, nehezen törhető meg, de tudja: van egy határ, melyen túl a makacsság már esztelenség. Tartja magát inkognitójához, s nem varázsol mindaddig, míg rá nem kényszerül. Beszéde gyors, célratörő. Mellőz minden fölösleges szót; mozdulatai ruganyosak és pontosak, látszik rajta, hogy számtalan veszélyben edződött. Miután megismerte a karaktereket, kitart mellettük, bár nem hullat könnyeket, ha bármelyikük elesik.

A villámmágia és a nekromancia közül kerülnek ki kedvenc varázslatai.

Jellem: Halál
Vallás: Tharr

Erő: 16
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 18
Egészség: 14
Szépség: 12
Intelligencia: 15
Akaraterő: 17
Asztrál: 16

Ép: 7
Fp: 60 akt 19
Pszi: Mf
Ψp: 32
Mentális ME: 45
Din. pajzs: 6
Asztrális ME: 45
Din. pajzs: 7
Mp: 63
Vértezet:
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	2
KÉ	46
TÉ	54
VÉ/Táv.	103
CÉ	21
Sebz.	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
1 fegyverhasználat	Mf
2 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Herbalizmus	Mf
Rejtőzés	60%

Lyenna Gromme
8. szintű tolvajnő (rabszolga)

Húsz év körüli arca gyermeki bájt sugároz. Hosszú fekete haját varkocsba fogja. Hatalmas kék szeme északi származást sejtet, bár erre rácáfol a vékony, apró orr, melyet kíhívóan ellensúlyoznak a telt ajkak. Teste vékony és formás, mintha izmok helyett is acélinak feszülnének öltözéke alatt. Ezt igyekszik is láttatni, vékony, többnyire testhez simuló ruháiban. Alacsony termete ellenére erőt és magabiztosságot sugároz; az a fajta nő, akit inkább szeret a férfinép ellenfélnek, semmint szeretőnek.

Ritkán beszél, ha mégis szól valamit, hangja gúnnyal teli, s nem mulaszt el egyetlen alkalmat sem, ha a másik nem gyengeségeit hánytorgathatja fel. Szelleme friss és csillogó, a legapróbb részletek sem kerülik el figyelmét, állandó készenlétben él, akár egy ragadozó.

A csapatot nem szívleli, csak a kényszer tartja mellettük, s az első adandó alkalommal elszökne tőlük.



Jellem: Káosz
Vallás: Arel

Erő: 13
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 18
Ügyesség: 19
Egészség: 15
Szépség: 18
Intelligencia: 16
Akaraterő: 16
Asztrál: 15

Ép: 9
Fp: 63
Pszi: Af
Ψp: 29 akt. 17
Mentális ME: 40
Din. pajzs: 5
Asztrális ME: 35
Din. pajzs: 6
Mp: -
Vértezet:
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	2
KÉ	39
TÉ	51
VÉ/Táv.	103
CÉ	26
Sebz.	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
2 fegyverhasználat	Mf
Fegyverdobás	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Af
Herbalizmus	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Rejtőzés	60%
Lopózás	50%
Mászás	80%
Esés	40%

Amaril Fysherd
9. szintű bárdnő, Alborne híve (rabszolga)

Harmine év körüli nő. Rövid, hullámos, vörös haj lengi körül lágy ívű, formás arcát, melyből két lángoló, zöld szem tekint a világra. A tűzszín fürtök alól ívelt nyak villan elő azzal a nemes eleganciával, melyet a királynők mondhatnak magukénak. Teste gazdag bájai bármely férfi szívét megindítanák, nélkülözik a törékenység látszatát. Mozgása kimért, minden lépéssel felséges, csábító táncot járnak tagjai, olykor kacéran meg-megvillantva testének rejtettebb bájait. Ruházata szakadt és megviselt ugyan, de még felfedezhető a míves szabású, laza ing, a combokhoz simuló nadrág, mely puha bőrcsizmába fut.

Kellemes, mély tónusokban gazdag hangját nem rejtegeti, gyakran szól társaihoz, s élvezettel fogadja a másik nem bókjait vagy éppen a szemükben megcsillanó vágyat. Élvezi a társaságot, bár a többieknél jobban megviselik a körülmények. Művészi fogékonysága és érzékenysége áldozattá teheti szélsőséges helyzetekben.

Jellem:Káosz-Élet
Vallás: Alborne

Erő: 11
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 16
Egészség: 13
Szépség: 19
Intelligencia: 18
Akaraterő: 14
Asztrál: 17

Ép: 8
Fp: 60
Pszi: Mf
Ψp: 36 akt. 19
Mentális ME: 50
Din. pajzs: 10
Asztrális ME: 50
Din. pajzs: 7
Mp: 72
Vértezet
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	1
KÉ	36
TÉ	55
VÉ/Táv.	109
CÉ	24
Sebz.	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
1 fegyverhasználat	Mf
3 fegyverhasználat	Af
Fegyverdobás	Mf
Kocsmai verekedés	Af
Legendaismeret	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Af
Herbalizmus	Mf
Mászás	72%
Lopózás	36%
Rejtőzés	60%

Gh'kagga
aquir mágikus bestia



Az **aquir** mágusok eredetileg vadászatra fejlesztették ki ezeket a torz kreatúrákat, azonban az idők haladtával harcra is idomították őket. Termetük és fizikai erejük egyaránt kivételes, a kifejlett példányok majd' három láb magasak, bár ennél kisebbnek látszanak görnyedt tartásuk miatt. A lény testének tekintélyes része a koponya, mely leginkább egy ragadozó haléra emlékeztet. A szájában több sorban helyezkednek el a fogai, vaskos izomkötegek tapadnak meg a bőr alatt az állkapocs mögött. A fej szinte átmenet nélkül hajlik a görbe hátba, melyen tüskés gerincoszlop fut végig. A fenevad rövid, erős farka támaszkodásra szolgál, vagy éppen az ugrásban segítheti. A test két hátsó végtagja vaskos, ugrásra specializálódott, három ujjban végződik, míg mellső végtagjai erőtlenek, elnyúltak, többnyire nem is használja őket.

Szaglása és hallása kiváló, így nem jelent nagy hátrányt viszonylag gyenge látása. Támadáskor hatalmas ugrásokkal, gyors rohammal veti magát áldozatára, s igyekszik erős állkapcsai közé kapni. Ha sikerrel jár, az áldozat sorsa szinte megpecsételődött: az acélkemény fogak bármit átharapnak. Farkának gyors mozdulataival ellensúlyozza testének esetlenségét, így megdöbbentő mozdulatokra képes.

Vastag, bordázott bőr borította teste jó védelmet nyújt a külső támadások ellen, még fajtársai esetleges támadásainak is képes ellenállni néhány percig (SFÉ 4).

Előfordulás: -
Termet: N
Sebesség: 100 (SZ)
KÉ: 42
TÉ: 65
VÉ: 90
Sebzés: 1k10
Támadás/kör: 2
Ép: 26
Fp: 62
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Intelligencia: állati
Jellem: -

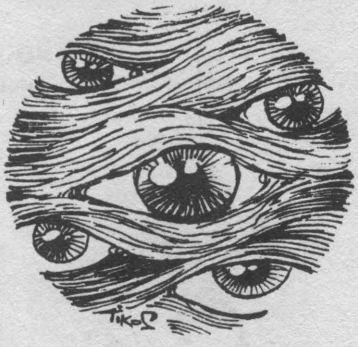
Óelf hatalomszavak

A **bebörtönzött** óelf saját világának megóvására használja a már rég elfeledett hatalomszavakat, melyek az aquir hatalomszavakhoz hasonlóan működnek, azaz nem véd ellenük a karakterek mágiaellenállása, s bárkire hatnak, aki hallja őket. Bár az óelfek hatalomszavai hatásukban eltérnek aquir megfelelőiktől, szintén az odból táplálkoznak.

A fogoly óelf, a karakterek szerencséjére, egy kisebb rangú harcos volt, aki a hatalomszavak alacsonyrendű nyelvjárásait ismeri csak és rabság következtében hajdani erejének csak töredékével rendelkezik. Hatalomszavainak létrehozására 8 Od-pontot fordíthat, melynek erejét szabályozhatja, így a felhasznált Od mennyiségtől függ a hatalomszó hatása.

Az eszét veszített elfnek 1 nap alatt 1 Op-je jön vissza.

Indafolyam



A **hatalomszó** a természetet befolyásolja, s a felszabaduló mágikus energiákat használja fel arra, hogy gyors burjánzásra sarkalja a holt anyagot. Ennek eredményeként a karaktereket körülvevő környezet falai, talaja megelevenedik, s mintha ezer új hajtás búj na elő az addig élettelennek hitt anyagból, indák nőnek tucatszámra, körbefonva a karaktereket. A burjánzás hihetetlen sebességű, szemmel alig követhető, s az áldozatok hamarosan arra eszmélnek, hogy karvastagságú indák fojtogatják, rántják le őket.

1 Op: az elf által kiválasztott két áldozatot láncolják meg az egyre szorosabbra fonódó indák, akik ennek köszönhetően 6 körön keresztül 1k6 Sp-t sebződnek minden körben. Ha mások megpróbálják kiszabadítani őket, akkor ez sikeres erőpróbával megtehető, de az áldozat az erőszakos beavatkozásnak köszönhetően újabb 1k10 Sp-t sebződik.

2 Op: az elf három ellenfelét ejtheti csapdába, akik 10 körig képtelnek szabadulni 1k6+3 Sp-t sebeződnek körönként. Külső segítség már képtelen a szinte teljesen behálózott áldozatot kimenteni, ha mégis kísérletet tenne rá, akkor az 1k6 Ép vesztéssel járna a begubózott teremtmény számára.

Hullám

A **kiejtett** hatalomszó egy változáshullámot indít meg, mely a valóság szövedékén terjed tovább, kisebb átalakulásokat idéz elő. Az anyag formája megváltozik ezeken a pontokon, vagy éppen a tér egy másik pontján jelennek meg részei. A tárgyak, holt anyagok felületi sérüléseket szenved-

nek, megrepednek, darabok válnak el belőlük. Élőlények esetében ez fájdalmas torzulásokat eredményez, melyek időlegesek, de nagyobb erejű hatalomszavak esetén állandósulhat is.

1 Op: Az áldozatok kínzó fájdalmat éreznek, testük mintha darabokra akarna szétszakadni, szerveik, csontjaik elmozdulnak, majd hirtelen a hatás megszűnésekor visszarendeződnek. A célpontok képtelenek cselekedni, kézben tartott tárgyaikat elejtik, k10 Sp-t vesztenek.

2 Op: Az áldozatok kínjai pokoli erősségűek, szerveik, s csontjaik oly mértékben mozdulnak meg, hogy külső szemlélő számára láthatóvá válik, amint a test különböző pontjain kitüremkedések és elváltozások keletkeznek. A hatás a hatalomszó elhalása után megszűnik, ám addigra a célpontok 2k10 Sp-t veszítenek, s vérző sebek maradnak vissza rajtuk, Ép-jük 1k3-mal csökken.

A **hatalomszó** alkalmazója a saját képzeletének teremtményeit lesz képes ilyen módon a környezetére kényszeríteni. Mindaz megelevenedhet, ami csak az óelf elképesztő álmaiban létezik. Eredetileg persze nem ilyen szörnyűségek életre keltésére használták, s az egyik kedvelt áldozati szertartás is ezen a mágiaformán alapult. Jelen formájában egy hihetetlenül eltorzult erdőt, fenyegető lényekkel és árnyakkal teli rengeteget láttat a kalandozókkal. A láttat szó nem fedi tökéletesen a valóságot, mivel mindaz, ami a szemük elé tárul Valódi. Akár komolyabb sérüléseket is okozhat. A látomás hihetetlen erővel zúdul mindazokra, akik a környéken vannak, s minden itt eltöltött két kör után intelligenciapróbát kell dobniuk, hogy képesek-e ép elmével ellenállni a pusztító képeknek. Akik elvétik, időlegesen megőrülnek, s csak 1k6 óra múlva térnek magukhoz - eggyel maradandóan csökkent Intelligencia értékkel -, addig magatehetetlen, nyáladzó eszementek, semmiféle akaratlagos mozgásra nem képesek.

A karakterek szempontjából leginkább veszedelmes dolog az lehet, ha nem találják meg a megelevenedett rémképek között a kijáratot...

1 Op: Az áldozatoknak az ellenséges, őrült környezet megelevenedett látomásai 1k10 Fp veszteséget okoznak. 15 lábnyi környezetben hat és 6 körig tart.

2 Op: Az életrekelt rémálmok 25 lábnyi átmérőben 2k10 Fp veszteség okozására képesek. Ez az alkalmazási forma 10 körig van érvényben.



VÉRIDŐ

13.-16. szintű kalandozóknak

Helyszín: Toron

Az alább *következő modul azok számára készült, akik úgy vélik, karaktereik számára nincsenek már igazi kihívások Yneven. Ami bennünket illet, hiszszük, hogy ez korántsem áll, hisz bármerre vetődünk, előbb-utóbb olyan hatalmak képviselőivel kerülünk szembe - vagy érezzük saját bőrünkön tevékenységük hatását -, akiket hiba lenne egyszerű halandók mércéjével mérni. Ők - pontosabban közülük néhányan - elevenednek meg, lépnek elénk a következőkben.*

A modul több játékalkalmat és tapasztalt játékosokat kíván, akik amellett, hogy eddigi kalandjaik során irigylésre méltó tetteket hajtottak végre, nem mentesek a tisztánlátás, a felelősségteljes gondolkodás adományától. Őket szándékoztuk a modul során nehéz helyzetekbe hozni, igazolva, hogy még a hősöknek is meggyűlhet a bajuk a rájuk leselkedő veszedelemmel.

A kalandot több kisebb modul füzérének is tekinthetjük, s noha terveink szerint célszerűbb az itt leírtaknak megfelelően sorra venni az eseményeket, egy ügyes mesélő - új kerettörténettel - akár több, különálló kalandot is kanyaríthat belőle.

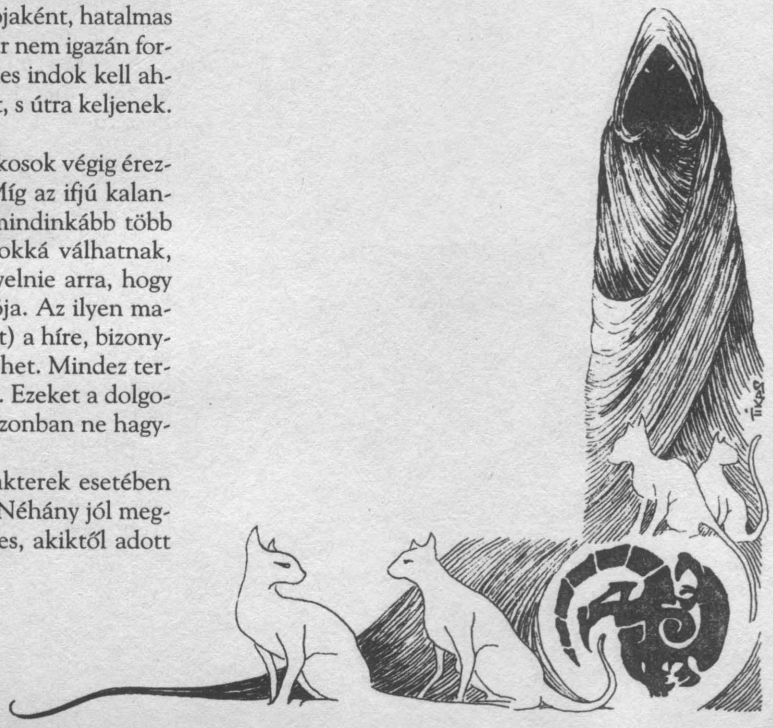
Elöjáróban közölnünk illik még, hogy a modul során a játékosok némelyike komoly lelki konfliktusokhoz vezető helyzetekbe sodródhat, s noha ezek - a fentebb említett módszerekkel - megoldhatók és elsimíthatók, a modul lejátszását csak 16 éven felüli játékosoknak ajánlhatjuk nyugodt szívvel.

A magas szintű modulokról

A jó - és nem utolsósorban szerencsés - kalandozók közül nem egy elmondhatja magáról, hogy igazán magas polcra helyezte a sors. Az ilyen magas szintű karakterek jobbára már a hírnevükből élnek, s nem ugranak minden hívó szóra. Legtöbbjük megállapodott, s ismereteit kamatoztatva királyi udvarok tanácsadójaként, testőrkapitányként, uradalmak igazgatójaként, hatalmas földek uraként, főpapként, fővarázslóként tengeti napjait, s már nem igazán fordul meg fejében a kalandozhatnék. Roppant fontos és vészterhes indok kell ahhoz, hogy ismét felöltsék kardjukat, odahagyják gyaloghintóikat, s útra keljenek. Az alábbiakban egy ilyen modult szeretnénk felvázolni nektek.

Mint minden más játéknál, itt is nagyon fontos, hogy a játékosok végig érezzék, hogy karakterük milyen szerepet tölt be Ynev világán. Míg az ifjú kalandozókkal még senki sem törődik, amint fejlődnek, úgy lesz mindinkább több hírnevük, s a későbbiekben *esetleg már* olyan legendás alakokká válhatnak, akiket messzeföldön ismernek. A KM-nek tehát oda kell figyelnie arra, hogy helyesen *kezelje mindazokat* a dolgokat, ami ennek a velejárója. Az ilyen magas szintű (rangú) személyiségeknek amellett, hogy nagy (lehet) a híre, bizonnyal számtalan irigye, rosszakarója sőt személyes ellensége is lehet. Mindez természetesen az előtörténetének, eddigi kalandjainak velejárója. Ezeket a dolgokat természetesen nem tudtuk beilleszteni a modulba, a KM azonban ne hagyja őket figyelmen kívül!

Fontos talán megjegyezni, hogy az ilyen magas szintű karakterek esetében nem feltétlenül a minél szörnyűbb ellenfelek kiagyalása a cél. Néhány jól megválasztott és kidolgozott NJK persze minden esetben szükséges, akiktől adott



esetben még ők is félhetnek, de nagyon valószínű, hogy a legtöbb felbukkanó NJK nem jelenthet különösebb nehézséget a számukra. Inkább a különböző, megoldásra váró probléma, lelki dilemma, agyafúrt helyszín jelentheti a veszélyt. Mondani sem kell, hogy a túlerő, a zuhanás, fulladás, robbanás azonban még a legmagasabb szintűeket is megoldhatatlannak tűnő helyzetekbe sodorhatja. Legyenek tehát folyamatosan tudatában annak, hogy milyen jelentős hatalommal bírnak (pl.: adott helyzetekben a szolgák leborulnak előttük, kezet csókolnak nekik, a maximálisan esélytelen ellenfeleket harci dobások nélkül is leverik, csupán a KM meséli el, mi történt, stb.) ugyanakkor, mindig legyen okuk arra, hogy félthessék karakterüket. Ez utóbbit mesélői eszközökkel télszerű elérni: hangulatteremtő szóképek, szemléletes leírások, hirtelen fordulatok, hasonlóan magabiztos (és erős) ellenfelek. Egy-egy jól sikerült leírással az is elérhető, hogy a kalandozók megijedjenek egy alacsonyabbszintű ellenféltől, arról már nem is beszélve, mi van akkor, ha az illető valóban képes olyasmire, amit feltételeznek róla. Ennél már csak az jelent nagyobb meglepetést, amikor olyan valakik rukkolnak elő megdöbbentő cselekedetekkel, hírekkel, akikről ezt nem is gondolták volna.

Való igaz, hogy történelemformáló szerephez csak ilyen magas szinten juthatnak a karakterek. Azok, akik alacsonyabb szinten mozognak, ritkán kerülnek ilyen szerencsés helyzetbe, számukra is létezhet azonban köztes megoldás: valamely nagyobb hatalmú személyiség szolgáiként kell oly dolgokat véghezvinniük, amely gazdájukat jól szolgálja, számukra megfelelő kihívást jelent, s a magas politika alakulására is hatással bír. Jó példa erre az Árnyékháború című modul.

Előljáróban

A modulbéli megbízó nem véletlenül szemeli ki a játékosokat. Olyan nagyhatalmú figurákra van szüksége, akik megfelelőképp szolgálhatják őt. A történet szempontjából az a legmegfelelőbb, ha valamennyien Északon tartózkodnak - a Szövetség kémszolgálatának fejesei, udvarnokok, mágustanácsok fejei, stb -, sőt magának az Északi Szövetségnek dolgoznak, hiszen mint később kiderül, a megbízók így két legyet üthetnének egy csapásra: a kalandozók kimagasló képességei garanciát jelentenek a sikerre, esetleges haláluk pedig nem veszteséget, hanem félsikert jelent Toron szempontjából.

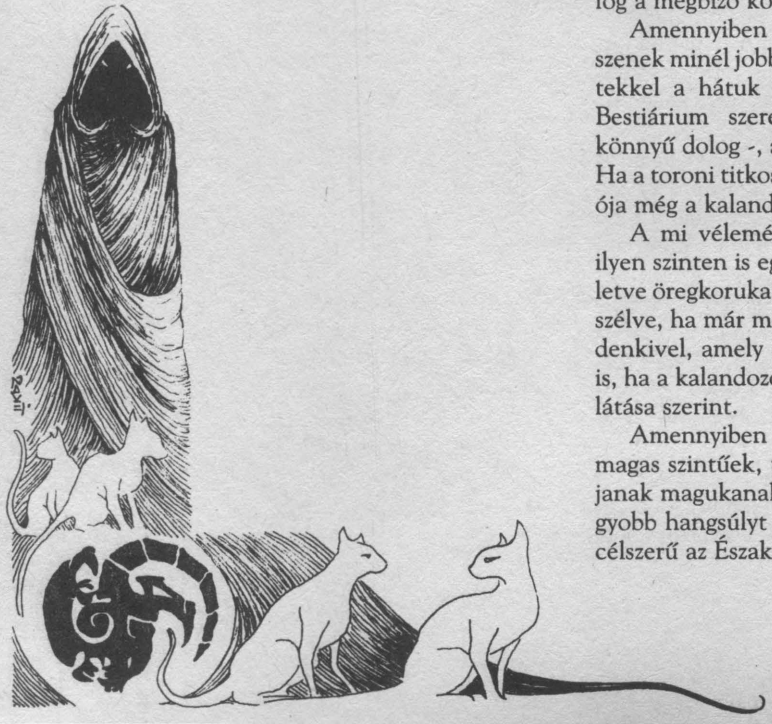
Akkor sincs baj, ha a kalandozók nem mind a Szövetség emberei, ebben az esetben is célszerű azonban a KM-nek valamilyen előzetes történetet kerekítenie - ha már régóta nem kalandoznak együtt, akkor külön-külön -, hogy mi módon esett épp rájuk a megbízó választása, miért érdemelhették ki a figyelmét.

A modul célja: elkerülni a tizenötödik Zászlóháborút. Ez néminemű kapaszkodót mindenképp jelent, nem árt azonban leszögezni, hogy kalandozót bérelni - a közhiedelemmel ellentétben - nem kizárólag Erionban lehet: épp ezért fog a megbízó közelebb keresni megfelelő hírű alakokat.

Amennyiben a karakterek egyáltalán nem törekszenek hírnévre, sőt, igyekszenek minél jobban elvegyülni a szürke tömegben - ami az ő esetükben, hőstettekkel a hátuk mögött (nagyon reméljük, hogy szintjeiket nem csupán a Bestiárium szereplőinek módszeres ritkításával szerezték) már nem is olyan könnyű dolog -, a KM más indokokat is találhat, miért esett rájuk a választás. Ha a toroni titkosszolgálat feljegyzéseit emlegeti, egycsapásra megnőhet az ázsiója még a kalandozók szemében is.

A mi véleményünk szerint igen ritka az olyan kalandozótársaság, amely ilyen szinten is együtt marad - jobbára már az egyéni érvényesülést keresik, illetve öregkorukat akarják valamely módon gondtalanná tenni, arról nem is beszélve, ha már meg is öregedtek. Célszerű éppen ezért egy kis különjáték mindenkivel, amely során a küldött külön-külön beszél mindőjükkel, még akkor is, ha a kalandozócsapat egyébként összetart - hadd döntsön mindeni saját belátása szerint.

Amennyiben a játékosoknak nincsenek olyan karaktereik, amelyek ilyen magas szintűek, természetesen megengedett, hogy erre a játékra külön kreáljanak magukanak karaktereket. Ebben az esetben azonban, ha lehet, még nagyobb hangsúlyt kell fektetni az előtörténetre, és a játék élvezete érdekében célszerű az Északi Szövetséghez hű kalandorokat készíteni.



A KM természetesen a saját szájíze szerint kezelheti a modulban leírtakat, csak arra vigyázzon, hogy a történések belső logikája és a játékegyensúly ne boruljon fel. Játékosai ismeretében új kihívásokat tehet bele, erősítheti az NJK-kat, stb. A játék megkezdése előtt nem árt elolvasni (a játékosoknak sem) a Summarium I-ben a Toronról leírtakat. Ami ott nem szerepel, arról bővebben olvashattok a modul végén, a Kiegészítések fejezetben. Ez utóbbit azonban a játékosok legfeljebb a játék végeztével olvashassák csak el!

I. Előzmények

A Császári Koronától számított 3531. esztendő, Varjak hava
(P.sz. 3701, a Végítélet hava)

Árulás

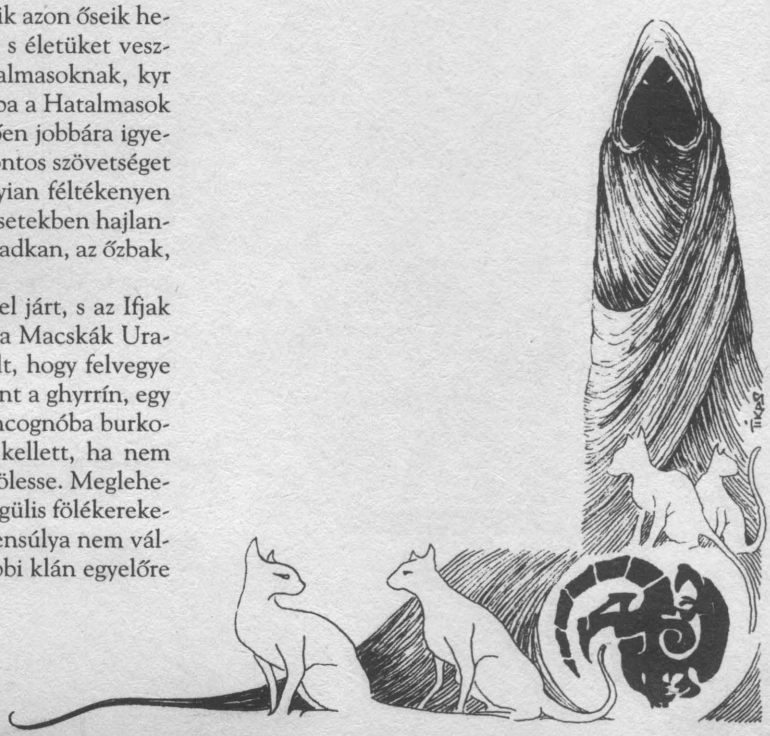
Toron mindig is a sötét praktikák és cselszövések földje volt. Nem lehet ez másként a birodalom sötét szívében, a mindeneket irányító és mindenre befolyással lévő ősi várban, a Boszorkányerődben sem. A Számok Egyensúlya az egyik legfontosabb törvénye a komor épületnek, s csakis a szerencsés jegyekben lehet sikeres a roppant birodalom irányítása is. Ez előbbi ugyan nem borult fel, ám mégis jelentős változások készülődnek a mindeneknél régebbi épületóriásban.

Három a száma az Öregeknek, a három ősöreg klánnak, melyek mélyen az erőd szívében élnek saján cernükön, azon a területen, melyre belépést nem engednek senkinek. Vénségesek, mint maga Ynev, testük még az a test, amely Calowynen látta meg a napvilágot. Figyelnek, szemlélődnek, s csak a legvégső esetben avatkoznak közbe. Tiszteletük mindenekfeletti, akárcsak a hatalom, melyet birtokolnak. Éppen ezért nem szorulnak boszorkányhercegek vagy boszorkányhadurak segítségére, a tíz másik klán minden tagja és csatlósa az övék is, parancsuk, erejük, hatalmuk megkérdőjelezhetetlen. Még maguk a Hatalmasok is tartanak tőlük. Jelképeik a tengeri kígyó, a szárnyas oroszlán és a baziliszkusz.

Öt a száma a Változóknak, kiknek csak a lelke egyidős az Öregekkel, ám testüket időről időre komor szertartásokkal újra és mégis ugyanarra cserélik. Ők maguk is anyrok voltak, s ők sem Yneven születtek. Ők azok, akik aktívan meghatározzák Toron politikáját, s csak ritkán adódik úgy, hogy náluknál fiatalabb Hatalmasok után menjenek. Minden szavuk parancs, az Erődön kívül is milliók felett rendelkeznek. Rettegett haduraik és hercegeik a császár fülébe suttognak, s a legtöbb gyeplő, mit fogni érdemes, az ő kezükben fut össze. Jelképeik a páva, a teknős, a farkas, a galamb és az unikornis.

És Öt a száma az Ifjaknak is, azoknak a Hatalmasoknak, akik azon őseik helyére léptek a hatalomban, akik valamilyen módon elbuktak, s életüket vesztették. Mindannyian egyenesági leszármazottai a halott Hatalmasoknak, kyr vérvonaluk makulátlanul tiszta. Szavuk azonos súllyal esik latba a Hatalmasok nagytanácsában, csupán tekintélyük kisebb - ennek megfelelően jobbára igyekeznek a Változók érdekeinek megfelelően cselekedni, több fontos szövetséget kiépíteni, ami az Erődön belül azért is nehéz, mert mindannyian féltékenyen óvják függetlenségüket és hatalmukat. Csakis a legsúlyosabb esetekben hajlandók csoportokba, érdekszövetségekbe tömörülni. Jelképeik a vadkan, az őzbak, a keselyű, a macska és a cápa.

Történetünk kezdetén egy fondorlatos szervezkedés sikerrel járt, s az Ifjak klánjai közül, a Terrn klán Hatalmasa, Harn Sys Terrn - akit a Macskák Uraként is ismertek klánjának jelképe nyomán -, arra kényszerült, hogy felvegye az Önként Vállalt Száműzetés alakját. Ez az alak nem más, mint a ghyrrín, egy kicsiny, féllábnyi szobor, fekete, akár az éjszaka, s egy ráncos incognóba burkolózó alakot ábrázol. Leghűségesebb embereivel menekülnie kellett, ha nem akarta, hogy klánbéli ellenlábasa, a húga, Iriol Nyn Terrn megölesse. Meglehetősen balszerencsésen alakultak számára a dolgok, ám húga végülis fölékerekedett és most az ő szava számít a klánban. Mivel a Számok Egyensúlya nem változott - az Ifjú helyett egy másik Ifjú került a hatalomba, a többi klán egyelőre

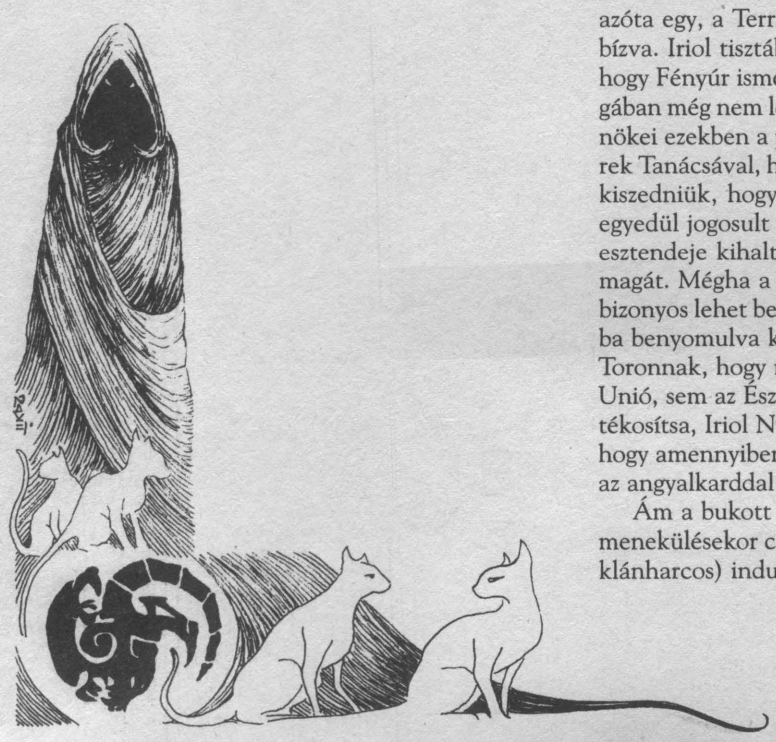


nem tett semmit. Az ilyenkor szokásos két hétnek el kell telnie, mielőtt kinyilvánítanák akaratukat. Ha addig Iriol Nyn meg tudja tartani a megszerzett hatalmát, áldásukat adják a cserére. Ha pedig Harn Sys, a Macskák Ura ezalatt visszakaparintja pozícióját, úgy tesznek, mintha mi sem történt volna. A szobor alakban kimenekített Hatalmasnak tehát két hete van a cselekvésre. Amíg a ghyrrín formájába kényszerül, a mágiáját sem képes megfelelően használni, s eképp hatalma is jelentősen csökkent. Mindenképpen segítőkre van hát szüksége, ha életben akar maradni. Nem tud kitörni az Erődön kívül rákényszerített alakból - ezt tudja a húga is -, és kétsége sincs afelől, hogyha nem sikerül mégis megerősödve visszatérni a klán cernjébe, a többi Hatalmas egyszerűen megsemmisíti a szobrot.

Ám ezalatt a húga sem tétlenkedik. Az újdonsült Hatalmas nagyratörő tervekkel kaparintotta meg bátyja helyét, és sajátos módszerekkel akarja a többi Hatalmast arra rávenni, hogy őt támogassák Harn Sys ellenében: háborút akar kirobbantani Toron és az Északi Szövetség között. Úgy taktikázik, ha időben sikerül Toront hadmozdulatokra kényszeríteni, az ő pozíciója is megszilárdítható. Lehet, hogy megfeddik majd érte, ám egy ideig mindenképpen ő fog diktálni az Erőd urainak - bele kell egyezzenek a háborúba - s ez a későbbiekre nézve mindenképpen kedvező tárgyalási alap lenne. Hogyan is akarja ez a ravasz kyr nő elérni azt, hogy a Hatalmasok akarata ellenére a birodalom mégis háborúba sodródjon? Roppant egyszerűen: azt tervezi, az Északi Szövetség fogja megtámadni a sötét államot. Jóllehet Toron nincs még kész egy mindent eldöntő háborúra - az előző Zászlóháború épphogy véget ért, egyik félnek sem érdeke az új hadakozás -, Iriol úgy számol, ha mégis háborút provokálna a Szövetség, Toron ereje arra mégiscsak elegendő lenne, hogy a Dwyll Uniót bekebelezhesse. Ha pedig e rég várt eredményt az Erőd neki köszönhetné, rögvest megnövekedhetne a befolyása még az Ifjú klánok között is. Az meg sem fordul a fejében, hogy esetleg kudarcot vallana. Már csak egy probléma akad: miként vehető rá arra az Északi Szövetség, hogy háborút kezdeményezzen? Nos, Iriol erre is megtalálta a választ. A dwoonok nyakasságában és büszkeségében bízik. Nem is alaptalanul.

Régóta a Terrn klán birtokában van egy rawoon, egy angyalkard, amelybe egy, a Dwyll Uniót irányító nagymester lelkét kovácsolták a dwoon varázslók, hogy így segítse a harcban népét. (Bővebben az angyalkardokról a Summarium I. 298. oldalán olvashatsz.) Az angyalkardba, melynek neve Fényúr, a legenda szerint az országot egykoron egyesítő Ranil lovagrend tizedik nagymesterének, Diame da Rangának (a mostani Hetedik Vörös Hadúr, Ral da Ranga egyik ősének) a lelke van belekovácsolva. A kard ötszáz esztendővel ezelőtt lett Toron hadizsákmánya, amikor a hestisi hídfőt vitézül védő sent és csapatait a Kéthetes Ütközetben felmorzsolták a boszorkányhadurak egyesített légiói. A Fényúr azóta egy, a Terrn klánt szolgáló Tharr-szekta, az Acélkarmúak őrizetére van bízva. Iriol tisztában van vele, hogy a Vörös Hadúr mindent megtenne azért, hogy Fényúr ismét dwoon földön lehessen. Ám abban is biztos, hogy ez önmagában még nem lenne elegendő ahhoz, hogy az Unió Toronra vesse magát. Hírnökei ezekben a percekben érkeznek Davalonba, hogy tudassák a Nagymesterek Tanácsával, hogy Ranil Toronban raboskodó angyalainak egyikéből sikerült kiszedniük, hogy nem más, mint az Unió népei által régen várt Küldött. Ő egyedül jogosult arra, hogy megnevezze azt a személyt, aki a majd' háromezer esztendeje kihalt királyi család örökösének, az új dwoon királynak nevezheti magát. Mégha a hűvösebbek egyenesen Ranilhoz fordulnak is tanácsért, Iriol bizonyos lehet benne, hogy azonnal szabadcsapatok szerveződnek, hogy Toronba benyomulva kiszabadítsák a Küldöttet. Immár készen is van a háborús ok: Toronnak, hogy magát védje, ellentámadásba kell lendülnie, s ezt már sem az Unió, sem az Északi Szövetség nem nézné jó szemmel. Hogy üzenetét nyomatékosítsa, Iriol Nyn Terrn követei - kikre valószínűleg halál vár - azt is közlik, hogy amennyiben az Unió valamilyen meggondolatlan lépésre ragadná magát, az angyalkarddal fognak végezni a Küldöttel.

Ám a bukott Hatalmas, Harn Sys Terrn sem bíz semmit a véletlenre. Míg menekülésekor csupán néhány morfor (alakváltó belső testőr) és pugnites (elit klánharcos) indult vele a száműzetésbe, az azóta eltelt időben számos támoga-



tója akadt. Iriol Nyn ugyanis meglepő gyorsasággal kezdte saját embereit ültetni azokba a pozíciókba, ahol eleddig bátyjának hű szolgálói voltak. Ennek megfelelően mindazok, akik kikerültek a hatalomból, és nem kötelezték őket szertartásos torokmetszésre, amíg lehet, a Macskák Urához akarnak csatlakozni, hogy őt visszasegítve, ismét saját posztjukra kerülhessenek.

Így lehet, hogy néhány boszorkányhadúr - mentve a menthetőt - kitérő csapatmozdulatokba kezdett. Ugyanakkor várható, hogy az új Hatalmas frissen kinevezett hadurai megpróbálják majd felmorzsolni őket lázadó seregükkel-mindenükkel együtt.

Ugyancsak szoros szálakkal kötődött Harn Sys Terrnhez Tharr egyházának negyedik legnagyobb hatalmú alakja, a Bakpápa is. Az ő sorsáról is csupán akkor döntenek, amikor a Hatalmasok rendelkeznek a Macskák Urának ügyében. Iriol Nynnek ugyanakkor nem esett nehezére olyan Tharr szektákat találnia, amelyek rontásérsekei szívesen ülnének a Bakpápa székébe. Elsők között jár ezek között az Acélkarmúak rontásérseke, Vak Mirt. E két hét alatt dől hát el az is, ki lesz a Bakpápa. Talán mondani sem kell, hogy a mostani kézzel-lábbal igyekszik védeni a trónusát. Talán a leghatalmasabb szövetségese Harn Sys Terrnnek mind közül - míg valaki a jókora konc reményében el nem árulja.

Az Ikrek szektáiról még a bennfentesek is tudják, hogy a politika távol áll tőlük, s annak adják Esküszavukat, aki ezért fizet nekik. Hogy húgának eszén túljárjon, az ő segítségüket kérte a Macskák Ura. Így lehetséges, hogy a Hajnaltőr szekta legügyesebb orgyilkosának és néhány társának, sikerült bejutnia az Acélkarmúak Tharr-szekta legjobban őrzött erődjébe és még el is tudtak onnan menekülni, méghozzá két roppant fontos zsákmánnyal. Az egyik, az angyalkard - Fényúr, a másik a Ranil Küldöttét rejtő kristálymedál. Ebbe börtönözték őt fogvatartói a könnyebb védhetőség és mozdíthatóság érdekében. Míg e két dolog nincs húga kezében, talán még megakadályozható a háború. Harn Sys is ebben bízik, bár tudja jól, hogy ellenfele bármire képes, hogy visszaszerezze az ereklyéket, ugyanakkor gyanítja, hogy esetleg más eszközökkel is elérheti a számára oly fontos háború kirobbantását. Itt kerülnek a képbe a kalandozók.

Iriol jónéhány embere odaveszett már akkor, amikor az Ikrek behatoltak a templomerődbe, s az sem derítette jobb kedvre, hogy csak egyetlenegy támadó élte túl a vakmerő akciót. Ez az egy azonban eltűnt a szeme elől, csak anynyit tud róla, hogy valahol a Bakpápa köpenye alatt bújkál. Számos jól képzett emberét megölte már, és arra vár, hogy a Macskák Urának emberei érte menjenek. Ezt akarja megelőzni Iriol, s küldötteket meneszt, hogy néhány mindenre kapható kalandozót kerítsen. A célja, hogy elkapja az Ikert, és visszaszerezze tőle az ereklyéket, mielőtt a bátyja emberei odaérnének. Az Iker tudja jól, hogy az úton nem lenne semmi esélye, ezért is rejtőzött el az irdatlan kővárban, a Bakpápa székvárosában, Barrban. Iriol jónéhány ellenséges Tharr-szektát a környékre rendelt, s ők valamint két, frissiben kinevezett boszorkányhadúr ostromolja a várat. Ugyanakkor tudja, hogy már úton vannak a körülzárt erődítményhez a bátyjához még mindig hű erők. Sietnie kell, még akkor is, ha az idő inkább a Macskák Urát sürgeti. Hogy ő pontosan hol van, azt nem tudja kideríteni, előle még el tudja magát rejteni a ghyrrín. A bátyja csak akkor lesz veszélyben, ha az összes Hatalmas a szobrot keresi majd - hogy elpusztítsa. Ez azonban egyelőre még távol van.

Követ a Boszorkányerődből

A Hatalmas - Iriol Nyn Terrn - küldönce alacsony, összeaszott férfi. Sötétkék utazódreggist visel, fegyver nem látszik nála. Kopasz, arca akár egy ráncos alma. Egykori mosolyoknak nyoma sem látszik rajta, annál több a mogorva, erőszakos ránc. Toron és a Boszorkányerőd követeként mutatkozik be. Több nyelven is kiválóan beszél, ezért is esett rá Iriol választása. Elmondja, hogy rettentő fontos politikai kérdésben kér segítséget. Az új Zászlóháború elkerülése a cél. Két ereklye tűnt el az egyik Tharr-szekta őrizetéből, amelyek több szempontból is fontosak az Északi Szövetség számára - többet nem mond, csakis akkor, ha majd a kalandozók Toronban lesznek -, ezeket az ereklyéket bizonyos körök arra akarják felhasználni, hogy háborút robbantsanak ki a Szövetség és a Birodalom között, amely háború egyik résztvevő félnek



sem lenne szerencsés. Az idő sürget, a tolvajok elrejtőztek egy ostromlott várban, szükség lenne egy olyan csapatra, amely a béke megőrzése érdekében kihozná onnan azokat az ereklyéket, még mielőtt valami baj történne. Nem csupán anyagi, de hatalmas erkölcsi sikert jelentene az ereklyék előkerülése mindkét fél számára. Bizonyos, hogy mindazok, akik győzelemre viszik az ügyet, mind a Szövetség, mind Toron számára rendkívül fontosak lesznek, meglehet előkészítői egy végső concordiának, egy békeszerződésnek, amely garantálná a békés egymás mellett élés alapköveit mindkét rendszernek.

Gyors választ kér, majd egy kis csontpálcát ejt maga elé, azzal eltűnik. Tulajdonképpen csak egy szellemtest volt, az igazi valahol Toronban van. A pálcáról előbb még elmondja, hogy nagyhatalmú varázstárgy, és azt, aki elroppantja, a felszerelésével együtt egy bizonyos pontra (Iriol Tornyába) viszi. Azonban hatalma folyamatosan gyengül és egy órán belül elenyészik. Gyorsan kell hát dönteni.

Legyen rendkívül látványos, baljóslatú és homályos a küldönc minden mozdulata. Megsebezni lehetetlen, lévén csupán káprázat. Csak a pálca van ott, ugyanakkor a tárgyakat megmozdíthatja - magával nem viheti! -, leülhet, ehetihat, stb. A különböző érzékeléseket ellene bevetni hasonló okokból - nincs valójában ott - értelmetlen. Az egyetlen, amivel valóban igazolni tudja magát, az a macskafejes pálca, amit hozott, s amiből valóban döbbenetes erejű hatalom sugárzik. No persze a hozzáértőknek az is jelent valamit, ha arra rádöbbennek, hogy az ottléte csakis valami olyan mágia eredménye lehet, amilyet elképzelni sem tudnak, s ennek a használatára nem akárki lehet csupán képes.

Amennyiben a karakternek módjában áll - összeköttetésben áll valamilyen állami szintű kémszervezet vezetőivel -, rövid úton megtudhatja, hogy valóban tapasztalható Toronban valamilyen mozgolódás. Arra is van esély, hogy értesüljön róla, Davalonban, a Dwyll Unióban valaki komolyan megfenyegette a Nagymesteri Tanácsot. Az illetőket kivégezték, a fenyegetés pontos mibenlétéről még nincsenek hírek, ám a dwoonokat megrázta a dolog, annyi bizonyos. Mindenesetre, ha figyelmen kívül hagyja a küldönc figyelmeztetését, egy óra elteltével már nem indulhat, s az aszott öreg szavaival: élete legnagyobb lehetőségét szalajtaná el. Azon kalandozók esetében, akiket a hírnév motivál, a küldönc erre apellálhatna, ha mások inkább a pénzre pályáznak, roppant összegekkel kecsegtetheti őket, stb. Mindenkit próbál valamilyen módon meggyőzni. Természetesen mondani sem kell, hogy mihelyt valaki igent mond, és elindul, abban a pillanatban a toroni titkosszolgálat híresztelni kezdi, hogy az illető toroni zsoldba állt. Ezt rendkívül jól meglovagolhatják az ellenfeleik, s ha megfelelően magas rangúak, akár még az Északi Szövetség elit fejvadászai is a nyomukba eredhetnek.

Mivel a játék a hideg évszak közepén játszódik, az ennek megfelelő időjárási viszonyokat kell a KM-nek hangsúlyoznia. Ahol tehát nincs másként írva, nyugodt lélekkel szabadjára engedhet hideg szeleket, ónos- vagy havasesőt, esetleg egy kicsi lucskos havat is. Dideregjenek a játékosok!



II. Iriol tornya

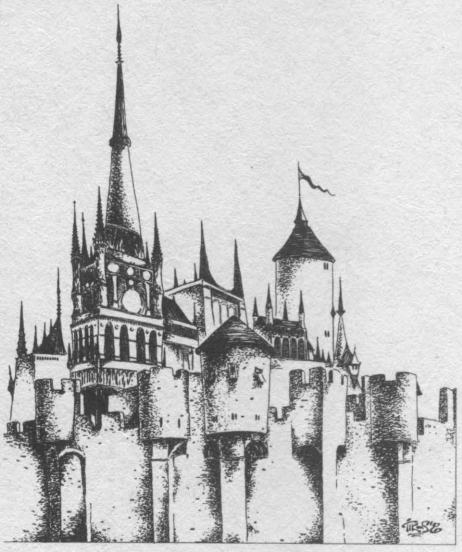
Hideg toroni szelek

Amennyiben eltörik a pálcát, egy hatalmas, kövezett udvaron találják magukat minden felszerelési tárgyukkal együtt. Az udvart magas épületek veszik körül, csak az eget engedik látni. Az idő hűvös. Valójában egy több száz láb magas kőszirten vannak, amely Pidera-shín tartomány egy tengerszeméből mered az égre. Valószínűleg mágia teremtette még az óidőkben, az azonban bizonyos, hogy mágia segítségével építették rá a kecses tornyokat. Vörös kőből épült finom, kőcsipkés kilátók, zömök bástyák veszik körül az udvart, amely 50x50 lábnyi. A falakat ugyanabból a vörös kőből rakták, lábaiknál fekete festékkel egészen ősi kyr rúnák. (Ősi nyelv Mf: "Kyria örökkévaló, ellenségei holtan születnek") Az égen a fellegeket komor vörösre festi az alkony, az épületekből, tornyokból barna füstkígyók tekeregnek az égre, a vékony ablakszemekben fakó fények. Az udvar falairól tompaszemű, kőből faragott macskafejek bámulnak az érkezőkre, s a kastély minden szobájában, termében,

de itt az udvaron is rengeteg macskaszobor van. A későbbiekben láthatják majd, hogy a használati tárgyak, kilincsek, fogasok, vázák, stb. is mind macskaformájúak. Az ólomüveg ablakok macskákat ábrázolnak, s csakúgy macskák kergetőznek, alszanak, bámulnak a falvédőkről, a festményekről vagy a tányérokról, ezüstkupákról, stb. Élő macskából is temérdek van. Itt az udvaron is legalább kettőszáz darab lustálkodik, figyel vagy eszik a falak melletti ezüsttálakból. Az egész épültegyüttesben a számuk meghaladja az ezret. Külön konyhájuk, felügyelőjük, rabszolgáik vannak.

Az élesebb szemű kalandozók esetleg felfigyelhetnek arra, hogy egy-egy macska kikerül láthatatlan akadályokat, vagy éppen azoknak dörgölőzik (láthatatlan fegyveresek az udvaron - lásd később). Ezt csakis akkor vehessék észre, ha valaki külön bejelenti, hogy tüzetesen körülnéz.

Természetesen a Macskák Urának állatairól van szó. A klán amulettje, egy ötmillió öt ütéssel készített macskafej hatalmat ad a Terrn klán fejének Toron összes macskája felett. Most az amulett ugyan Iriol Nyn Ternnél van, ám amíg a bátyja él, nem használhatja. Viszont Harn Sys sem képes tökéletesen befolyásolni a toroni macskákat az amulett nélkül. Ugyanakkor bármelyik állat (egyszerre max.50) bármelyik érzékszervét (mindegyiknél ugyanazt) bármikor használhatja Toron területén. Az időtartam nincs megkötve, s tudja, hogy húga egyelőre semmi hasznát nem látja a macskáknak. Ugyanakkor nem ölheti meg őket, a hagyomány erre kötelezi, arról nem is beszélve, hogy bátyja halálával mind neki fog szolgálni. Így csupán annyit tesz, hogy előzeti Harn kémeit minden olyan helyről, ahol titkokról tárgyalnak.



Harn Sys Terrn jelenleg is figyeli az udvart néhány macskája szemein keresztül, s látja az érkezőket. Sajnos nem tudja irányítani kedvenceit az amulett nélkül, ezért csak bízik benne, hogy előbb-utóbb talál olyat is, amelyik segítségével többet is megtudhat húga terveiről...

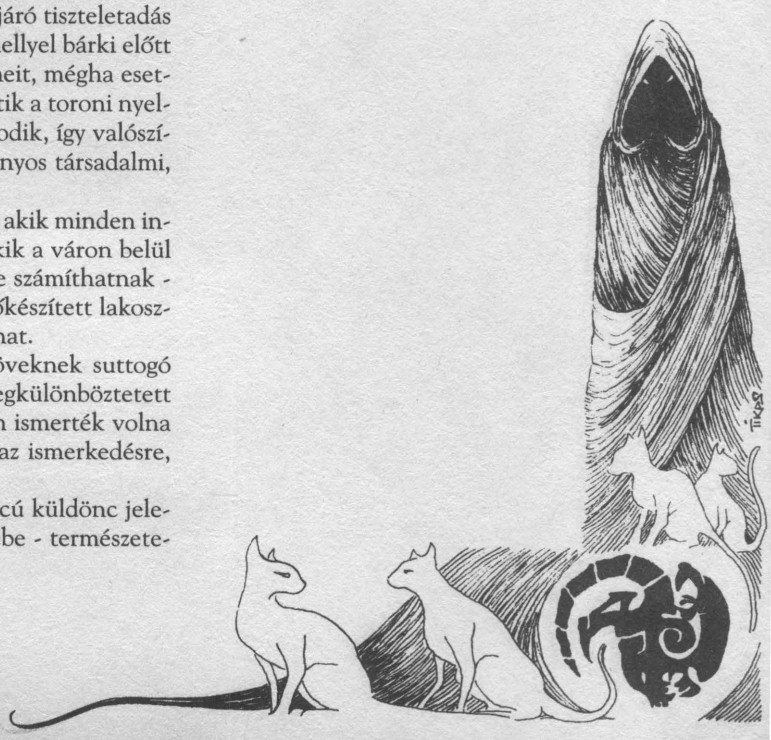
Kisebb fogadóbizottság várja az érkezőket. Itt van a már ismert küldönc és néhány jól megtermett katona. Az öreg kivételével valószínűleg nem jelentenének komoly ellenfeleket, ezért értékeiket nem írjuk le. Ha valaki képes a láthatatlanság felfedezésére (10E), akkor jónéhány (10) további fegyverest is észrevehet. Ők mágikus tetoválásaiknak köszönhetően váltak láthatatlanná (lásd az Új varázslatok c. részben). Értékeiket megtalálod az NJK-k leírásánál. Ha csak lehet, nem bocsátkoznak harcba, feladatuk csupán a jövevények megfigyelése. Közöttük van már Lassyr is, ő fogja elkísérni a kalandozókat a küldetésük során. Láthatatlan, akárcsak a fegyveresek, figyel, próbálja feltérképezni, mire is képesek.

A küldönc köszönti és felkíséri őket az egyik toronyba, ahol elmondása szerint többet is megtudhatnak az eseményekről. Rengeteg obsor és navor kasztú teremtmény sürög-forog körülöttük, s miután a küldönc egy-egy ezüstkék incognót kerít az érkezők köré, őket is a famor kasztúaknak kijáró tiszteletadás illeti meg. A későbbiekben ezüst pecsétgyűrűket is kapnak, amellyel bárki előtt igazolni tudják, hogy nem érdemtelenül viselik a famorok színeit, mégha esetleg ők maguk nyilvánvalóan nem Toron szülöttei, vagy nem értik a toroni nyelvet. Nem árt azonban, ha egy született toroni is velük tartózkodik, így valószínűleg elkerülhetik azokat az összezördüléseket, amelyeket hiányos társadalmi, stb ismereteik jelentenének.

Rögvest kékre festett testű rabszolgák raja veszi körül őket, akik minden intésüket lesik. Mindegyik kalandozó tíz-tíz ilyen szolgát kap, akik a váron belül minden kérésüket igyekeznek teljesíteni. Egy órányi pihenésre számíthatnak - megvárják, míg minden kalandozó megérkezik -, addig egy előkészített lakosztályt kapnak, s mindent, amivel egy bőkezű házigazda szolgálhat.

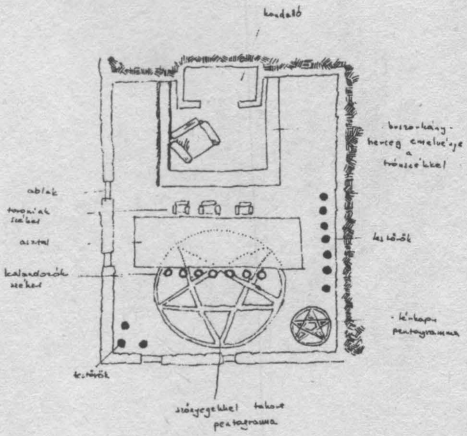
Mihelyt mindannyian megérkeznek, arcra boruló és a köveknek suttogó szolgák kérik őket, hogy fáradjanak egy terembe. (Ez a fajta megkülönböztetett figyelem a későbbiekben is megilleti őket.) Ha eddig még nem ismerték volna egymást, itt találkozhatnak, ha kell, a KM adjon időt nekik az ismerkedésre, tapasztalataik megbeszélésére.

Egy pentagramma izzik fel az egyik sarokban, s az aszott arcú küldönc jelenik meg benne. Kéri őket, hogy fáradjanak a Beszédek Termébe - természetesen a pentagrammán keresztül.



Számos ilyen mágikus járat van a toronyban, még a kyrek építették annak idején, a legtöbb helységet másképp meg sem lehet közelíteni. A járatok nem állandóan üzemelnek, hanem a torony mindenkori gazdájának akarata szerint. Ő most nem más, mint Thylan-Re Nydaen, Iriol Nyn Terrn külvilági követe, frissiben kinevezett boszorkányherceg. Iriol nem vállalta a kockázatot, hogy bátyjához hű kyrt hagyjon ebben a rendkívül fontos pozícióban, ezért elődjét szertartásos torokmetszésre szólította fel.

A Kék Úr



A teremben egy asztal és néhány szék található, a kalandozók számára egyeseket üresen hagytak. A teremben szőnyegek, kárpitok, gazdagon díszített tárgyak. Mindegyikük - az evőeszközöktől a gyertyatartókig - valamilyen macskához hasonló dísszel ékes.

Nydaent, jóllehet a jelenlévő nemesekkel egy kasztba tartozik, mindenki megkülönböztetett és szertartásos figyelmességgel és udvariassággal kezeli. Jól teszik, ha a kalandozók is így cselekszenek, különben pórul járhatnak. Ha tiszteletlenül bánnak vele, először csak rabszolgákon tölti ki haragját (szétrobbantja őket), ám a kalandozók is sorra kerülhetnek. Elsősorban a KM-en múlik, hogy megfelelő tiszteletet szerezzen a boszorkányhercegnek. Ha lehetséges, különösebb összezördülés nélkül tegye ezt, ne kelljen tönkretenni a játékot már a legelején.

Jelen vannak még (a kalandozókon, a küldöncön és a hercegen kívül) 30 testőr - ebből húsz láthatatlan - értékeik megegyeznek az udvaron állókkal. A thekszeli Vén követe - értékei, mint Vak Mirté, Lassyr, a kalandozók segítője. Rajtuk kívül még öt-tíz rabszolga (étel-ital, párnák, stb) és Nydaen kedvenc ágyasa, egy meghökkentő szépségű aszisz rabszolganő, Kha.

A terem 10x12 láb méretű, csak vékony macskadíszes ablakok és néhány rőt fáklya bocsát rá fényt. Védőberendezéseihez tartozik néhány falikárpitokkal fedett védőrúna is, melyek 30 E-ig mindenfajta hőtől, fagytól és tűztől - mágikus vagy sem - megvédik az ott tartózkodókat. Térmágia a teremben csakis azon pentagrammánál jöhet létre, amelyiken keresztül érkeztek, más térvarázslat nem működik. Külön a lakók biztonságát szolgálja az a néhány véset, amelyet a kéziszövésű szőnyegek rejtenek. Úgy helyezték el őket, hogy csupán azokat érintsék, akik az asztal egy bizonyos pontján ülnek. Természetesen itt hagytak helyet a kalandozóknak. Ha Nydaen úgy akarja, egy szempillantás alatt aktiválhatja a szőnyeg alatti gonosz véseteket. Ezek hatására egy öt láb átmérőjű körben - a termet úgy rendezték be, hogy ebbe a kalandozók székei még beleesnek, más nem - 2 szegmensen belül kiszipolyoz minden Mp-t és Ψp-t (botokból, tárgyakból, italokból, stb). Ilyen vésetekkel van tele egyébiránt a Boszorkánybörtön is. Az így elveszített pontok a hagyományos módszerekkel visszanyerhetők, mihelyt a karakterek kikerültek a körből - ám a tárgyakban, italokban lévő Mp-k, Ψp-k menthetetlenül elvésznek. Hogy a körből csak úgy ne mehessenek ki a renitensek, a küldönc egy Villámbörtön nevű varázslatot alkalmaz köröttük úgy, hogy a rúnák hatása már ne hatástalanítsa a mágiáját.

Ezek természetesen kizárólag a biztonságot szolgálják, a kalandozókat egyelőre szövetségesként kezelik, csakis a legvégső esetben nyúlnak ezekhez a módszerekhez.

A boszorkányherceg beszél mágiával elbűvölt hangján. Külön köszöni, hogy eljöttek, beszél a feladat komolyságáról, a törékeny egyensúlyról, a béke fontosságáról. Elmondja, hogy a keresett ereklyék milyen célt is szolgálnak. Az angyalkardról pontosak az információi, ám a kristálymedálról úgy tudja, az egykor kiirtott dwoon dinasztia utolsó királyának a lelke van belebörtönözve. (Summarium I. 296.o.) Hangsúlyozza, hogy amennyiben az ellenség felhasználja, elpusztítja, az óhatatlanul háborút robbant ki a Szövetség - ezen belül elsősorban az Unió - és Toron között. Ezt pedig egyik fél sem kívánhatja. Ezért kéri a szövetségeseit, segítsenek felkutatni az árulókat az ostromlott várban és visszaszerezni az ereklyéket. Már készítik azt a Fürkészt, ami majd nyomra vezethet, ami tévedhetetlenül megmutatja, hol és kit keressenek. Egy igen megátalkodott gonosztevőről van szó, és mindegyiküknek roppant óvatosnak kell lennie, meg ne semmisíthesse a tárgyakat. Sem Toronnak, sem a szövetségnek nem érdeke a háború, ám a császárnak és a Hatalmasoknak mindenképpen mozgósítaniuk kell, ha az ellenség betör az országba.



Mindazt, amit elmond, komolyan is gondolja, magától Irioltól hallotta, s esze ágában sincs ellenőriztetni egy Hatalmas szavát. Ennek megfelelően a különféle Hazugságérzékelések (már ha működnek) szerint igazat mond, hiszen nincs tisztában úrnője valódi szándékaival. Így van ezzel a teremben mindenki, az egy Lassyr kivételével. Ő is csak körülbelül sejti, úrnője mit is szeretne, ám ha kérdezik - akár a későbbiekben is -, nem nyilatkozik, csak azt mondja, hogy porszem ő ahhoz, hogy ily dolgokról nyilatkozzon. Csak teszi a dolgát.

Ha a kalandozók megfelelően udvariasak, néhány egyéb dolgot is megtudhatnak a jelenlegi toroni állapotokról.

- A Macskák Asszonya nem túl rég került hatalomra.
- Nincs kitől tartania, erős és keménykezű.
- Az ereklyét vélhetően a Bakpápa - ő áll az egész összeesküvés hátterében - erődjében rejtegetik, ezt az Úrnő komoly csapatokkal ostromolja, a seregeket két boszorkányhadúr és Vak Mirt rontásérsek irányítja.
- A Bakpápának régi ura vesztével meg kell halnia, ezért is szegül ellent az Úrnőnek, s ezért fenyegetőzik az ereklyék feláldozásával. Ha csak lehet, őt is el kell pusztítani.
- Holnap reggel kell indulniuk, egy darabig hajóval, majd egy különös légi eszközzel, mert az gyorsabb, mint a hátasok, (megfelelő térmágus nincs a közelben, de ezt nem reklámozzák).
- A boszorkányherceg Lassyr nevű embere fogja őket elkísérni, részint hogy segítségükre legyen, ha harcra kerül a sor, részint segít nekik eligazodni a toroni vidékeken, s a mások számára talán átláthatatlan szokás- és jogrendszeren. Az ő feladata a tolmácsolás és a küldöttek képviselete is. Ha ő tárgyal a nevükben, senki nem köthet beléjük, s érvényesíthetik a gyűrű és a nemesi színek adta hatalmukat is. (Lassyr elmagyarázhatja mindazt a játékosoknak, ami a Summariumban Toronról le van írva, ha a játékosok nem lennének tisztában a részletekkel.)
- A macskák az Úrnő szent állatai, s halálbüntetés terhe mellett nem lehet őket bántani.
- A tanácskozás után visszatérhetnek a szállásaikra, hogy rápihenjenek az útra. Nem kell megijedniük, ha a pentagrammák nem fognak működni, tökéletes biztonságban lesznek.



Szállásaik fényűzően berendezett termek, rengeteg értékes műtárggyal, különleges szépségű alkotással. Egy vékony, hosszú folyosó köti össze őket, itt találhatók a rabszolgáik, ágyasaik, stb szállása is, de a torony többi részébe - amíg nem aktiválják a pentagrammákat - nincs átjárásuk. A térmágia ugyanúgy nem működik, a falak - már az építésükből fakadóan - mágikusak, az illetéktelen (légies) behatolókkal szemben ellenállóak - ennek megfelelően a légies kalandozókat sem engedi szabadon kóborolni. Tűztől, hőtől, fagytól is jól védenek a különböző helyeken rejtve felvésett rúnák.

A vékony, lőrésszerű ablakokból az esti tengerszemet láthatják néhányszáz lábbal lentebb. A szolgák bármennyire is ügyeskedtek, két macska ittmaradt ezen a folyosószakaszon, s ha ezeket nem ebrudalják ki a szobáikból, azok az emberek társaságát fogják keresni, s lehetőleg valamelyik lakosztályban szeretnének aludni. Talán mondanom sem kell, hogy Uruk rajtuk keresztül hallgatózik, s mindent, amit a kalandozók a macskák társaságában elmondanak, később felhasználhat.

Azt már tudja, hogy a Bakpápa rejtegeti számára az Ikert, s el is indította az embereit, hogy kihozzák onnan. Ha felvirrad a reggel, már csak kilenc napja lesz arra, hogy visszakerüljön a Boszorkányerődbe, s leszámoljon ellenfeleivel...



III. Úton

Vízen

Másnap reggel kelnek útra. Lassyr érkezik a szállásukra, majd rövid úton - többszöri pentagrammaváltással - leereszkednek a roppant kőszirt tövébe, ahol már várja őket egy könnyű járású vitorlás. Mint Lassyr elmondja, az út elején nem lesz szükségük a vitorlára, mivel meglehetősen gyors folyó fakad a több forrás táplálta hegyi tóból. Addig is négy eve-



zősrabszolga és egy kormányos segíti majd a dolgukat. A Fürkész nála van, a kyr rúnák haloványan derengve mutatják az irányt.

Gyönyörű a reggel. Hűvös pára a tavon, nem látni egyik irányban sem a partot. A kékkel és lilával festett, tetovált rabszolgák húzni kezdenek...

A nap első részében a kormányos többször is tanúbizonyságát adja kitűnő képességeinek, s több esetben is csak rajta múlik, hogy nem törik pozdorjává a hajó. Ha a KM úgy gondolja, ezt részletesebben is lejátszhatja, hihetetlenül felpörgetett tempóban, az állandó életveszélyt megfelelőképpen kihangsúlyozva (vértek, roppant erejű folyó, úszni szinte lehetetlen, stb.), de természetsen kamudobásokkal. Ő is, a játékosok is jól fognak szórakozni.

Délutánra már egy megszelídült folyón ereszkednek lefelé. Szélcsend van, kellemes őszi napsütés, a rabszolgák rendületlenül húzzák az evezőket. Jól bírják. A távolban szürke csík komorlik fel kétoldalon. Késő délutánra oda is érnek. Lassyr azt is megengedheti, hogy kiszálljanak, bár külön megkéri őket, hogy ne nyúljanak semmihez, ami a kyr ősök emlékét megzavarhatná.

Egy hatalmas kyr romváros terpeszkedik a két parton. A toroniak a vízparti épületeket tökéletesen felújították, a vízről nem látszanak a romok, csak a hófehér márványból épített, kihalt, szomorú házak. Valamiféle mágia - vagy méreg - nem engedi, hogy növények burjánozzanak el a parton, és vadaknak sem látni semmi nyomát. Gyönyörű ívű kőhíd hajol át a folyón, szélein kyr csavarminták, a két hídfőt harcosok szobrai vigyázzák. A város akár a toroniak vágyálmának, Új Kyriának a torzképe is lehetne.

Az újjáépített partokon túl ugyanis végeláthatatlan rommező húzódik, s a távolban kéktüzű, füstnélküli lángok marnak a magasba. Kérdéseikre Lassyr elmondja, hogy az északi égőkutak legtöbbje ebben a városban található, még azt is elmondhatja, hogy börtönök, ám ennél többet csak nehezen lehet kihúzni belőle. Akkor is csak annyit mond, hogy démonok vannak beléjük zárva, és nem célszerű háborgatni őket.

Legendaismeret Mf, Történelemismeret Mf, Írás/olvasás Mf és Ősi nyelv ismerete Mf együttes megléte esetén a karakter tisztában lehet vele, hogy a Ryeki Démoncsászárság bukása után az evilágon rekedt démonok nagyrészét ilyen és ehhez hasonló kutakba börtönözték. Ha még a Rúnamágia Mf-át is ismeri a karakter, akkor azt is kihámozhatja a kutaknál, hogy miként lehet az öt láb magas tűzgyűrűket kioltani és a démonokat kiengedni onnan. Bár ez nem célszerű. Az ezredévek óta odalent "élő" teremtmények mindegyike beleőrült már a szenvedéseibe, s gondolkodás nélkül öl és pusztít, mihelyt kiszabadul. A Demonológia Mf-ú ismerete Rúnamágia Mf és Ősi nyelv ismerete (kyr) Mf esetén le lehet olvasni a kőgyűrűkről, ki is van oda beböröntönözve. Sytixek, Furudok és Daronne-ok vannak a legtöbben, ám a KM saját démonait is odatehet. Amiben mindannyian megegyeznek: őrületük miatt minden harcértékükhöz +30-at kapnak.

Külön érdemes figyelembe venni a Rúna IV/1-es számában a démonokról megjelent értekezést.

Ha maguk mögött hagyják a romvárost, Lassyr megfelelő helyet keres, ahol az éjszakát nyugodtan eltölthetik. Az este során még akár közel is férkőzhet a kalandozók szívéhez. Megsajnálhatják, ha elmondja nekik az őt sújtó átkot, a tűz fényénél árnyékállatkákat rajzolhat két keze segítségével egy sziklára, segítőkész és készséges. A helyzet ismeretében a KM kitalálhat bármit, ami nem feltűnő, és közelebb hozhatja őket. A későbbiekben is Lassyr lesz az egyetlen, akire számíthatnak, akár a saját életét is kockáztathatja, csakhogy megmenekítse őket. Érezni kell a kalandozóknak, hogy számít rájuk és hogy ők is csak benne bízhatnak - hogy azután annál meglepőbb és váratlanabb legyen, ha kiderül, hogy a rossz oldalon áll.

Harn Sys Terrn ezalatt ereje nagyrészét arra használja fel, hogy megbízható embereit előkerítse. A terve már kész, és ha minden sikeresen alakul, mihelyt visszakerül a Boszorkányerődbe, azonmód húga fölé kerekedhet. Az idő azonban sürgeti: ha megvirrad, csupán nyolc napja marad hatalma visszaszerzésére.



Másnap hajnalban Lassyr korán felébreszti őket. Kérdéseikre elmondja, hogy most egy tiltott tartományba fognak behatolni. Csak mindenben őt kövessék, s akkor el tudja majd vezetni őket a kyr masináig. Éppen azért rejtették el ezen a helyen, mert kevesen képesek arra, hogy ép ésszel megtalálják. Egy síkúr lakja azt a területet, ahová most be kell hatolniuk. Megtehetnék ugyan, hogy elűzik, ám éppen ő az, aki a kíváncsi szemek elől el tudja rejteni azt, amit keresnek. Éppen ezért Lassyr külön is kéri őket, hogy ne pusztítsák el, szükség lehet még rá. (A síkurakról és egyéb, a belső síkokon lévő teremtményekről bővebben a Summarium I. 240-242. oldalán olvashattok.) Lassyrnál van egy olyan varázstárgy, amely őt immunissá teszi a síkúr praktikái ellen - és csak azok ellen -, ám ezt másnak nem adhatja oda, mivel ő az egyetlen, aki tudja, hogy mit keresnek.

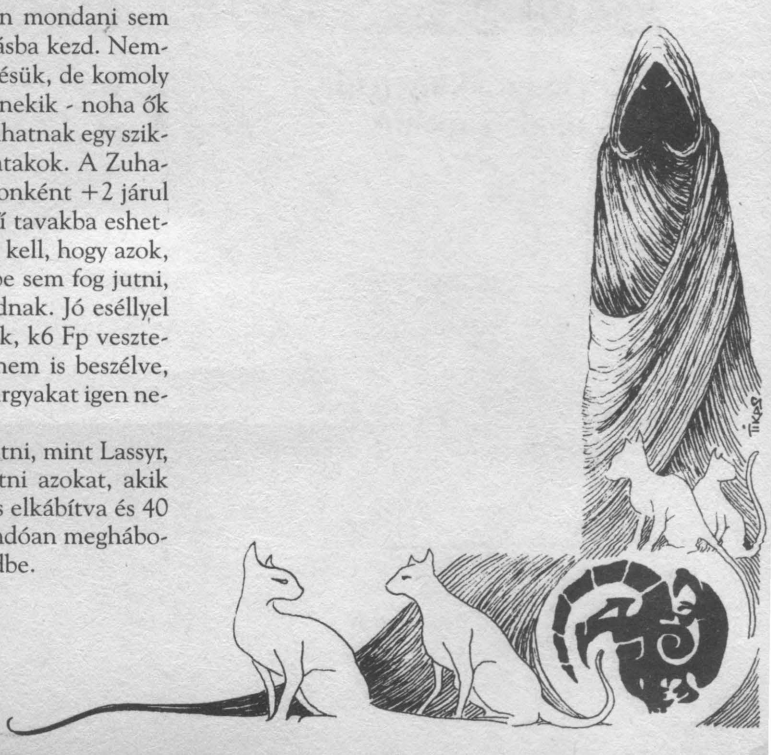
A síkúr neve Diín, és a mentálsík egy részét uralja. Egy kisebb völgyben él, egy halott erdőben. Ha kikötnek - két oszloppá kopott kyr szobor lábánál - onnan már csupán két mérföldet kell gyalogolniuk, hogy odaérhessenek. A terep egyre nehezebb, halott bogáncsok, kórók, kiszáradt, embermagas gaz akadályozza a haladásukat. A dombgerincen recsegő tövisbokrok sövénye áll az utukba. Emögött terül el a halott völgy, és az örökké tartó őszbe dermedt erdő. Lassyr mindőjüknek egy üvegcsét ad a kezébe, s javasolja nekik, hogy hajtsák fel, ha érzik, hogy a síkúr felülkerekedik rajtuk. Ekkor 1k6 körön belül elkábulnak, a síkúr mentális operációi nem lesznek hatással rájuk, s Lassyr képes lesz őket elvezetni a kyr járműhöz.



A MEGEK ATYJA

A síkúr a területére tévedőket (a Summariumban ismertetett Hidgramhoz hasonlóan, akivel az értékei is megegyeznek) téves, csalfa emlékképekkel bombázza. Mihelyt a területére érnek, 80 E erejű, rendkívül meggyőző illúzióba keverednek, hacsak ellen nem szegülnek neki: a halott erdő lassan életre kel körülöttük, sosemlátott állatok tűnnek fel, patakok szaladnak eléjük, alvó lények másznak elő az avarból, stb. Mihelyt Diín érzékeli, hogy idegenek tévedtek a területére, 120 lábnyi körben 100 E-s illúziókkal próbálja megtörni őket: az idill rémálomba fordul, a fák az ottlévőkre rontanak, kőállatok másznak elő a földből, gonosz árnyak veszik körül őket, falevelek tömik el a szájukat, földszagú lángoszlopok rohannak rájuk, stb. Ha nem képesek ellenállni, legjobban teszik, ha valóban felhajtják a Lassyr által felajánlott üvegcse tartalmát. Az illúziókba kavarodva ugyanis 10 kör után már nem tudnak uralkodni magukon, elemi rettegés lesz úrrá rajtuk, s ámokfutásba kezdenek. Mihelyt a 100 E erejű körön kívül kerülnek (ennek a középpontja a síkúrral dacoló Lassyr), a hatás megszűnik, s mindent olyannak látnak, mint azelőtt. (Ha a 80 E-s illúzió is hatással volt rájuk, akkor az éledező erdőt pillantják meg. Tegyenek intelligenciapróbát -2-vel, s ha sikerült, abbahagyják az őrült rohanást, ellenkező esetben még 6k10 körig folytatják. Ha az első illúzió még nem szédítette meg őket, akkor a halott erdőt látják, és rögtön abbahagyhatják az ámokfutást.) Talán mondani sem kell, milyen veszélyeknek teszi az ki magát, aki bolond rohanásba kezd. Nemcsak Lassyrnak - és a többieknek - kerül sok idejébe a begyűjtésük, de komoly sérüléseket is szerezhetnek. Az illúziók ugyan nem árthatnak nekik - noha ők minden sebüket valóságosnak éreznek - de könnyen belerohanhatnak egy sziklás szakadékba (3k6+3 láb mély hasadékok, aljukon hideg patakok. A Zuhanásból adódó minden sérüléshez - lásd ET 82.o. - kockadobásonként +2 járul a sziklák miatt.). Más irányba futva, avarral fedett, fekete vizű tavakba eshetnek. Ezek a tavacskák 5-6 láb mélyek, s talán mondanom sem kell, hogy azok, akik ide beesnek nem vizet fognak látni maguk körül. Eszükbe sem fog jutni, hogy ússzanak. Vizet lélegeznek és egy percen belül megfulladnak. Jó eséllyel rohannak bele fákba (nem védekeznek, teljes erőből rohannak, k6 Fp veszteség), marcangolják össze magukat bozótosokkal. Arról már nem is beszélve, hogy felszerelésüket elhajigálhatják futás közben, s az apróbb tárgyakat igen nehéz megtalálni a mély avarban.

Mindazok, akikre nincs hatással az erdő, ugyanazt fogják látni, mint Lassyr, segíthetnek neki összegyűjteni az ámokfutókat, vagy terelgetni azokat, akik mély kábulatban bámulják a rémítő illúziókat. Ha valaki nincs elkábítva és 40 kört tölt el a rémálomban, a 100 E-s illúzión belül, az maradandóan megháborodik, és csakis 75 Mp-s papi Gyógyítással hozható ismét rendbe.



Ha senkinek nem esik baja, két órát tart az út a nehéz terepen. Ugyanez a távolság a kábulatban lépdelőkkel négy óráig tart. Ehhez kell még hozzászámolni azt az időt, amit az ámokfutók - ha voltak ilyenek - előkerítésével töltöttek.

Az út végén egy hatalmas kiszáradt fa vár rájuk, valahol az erdő közepén. Húsz ember sem tudná átölelni. Fekete, mint a világtalan éjszaka, köröskörül leszakadt, emberderéknyi ágak. Egy hasadékon lehet a belsejébe kerülni, s ott faragott lépcső vezet egyre magasabbra. Kis, korhadt teraszra juthatnak. Ezen nyugszik a kyrek ősi járműve. Mágia szülte, az idő nem fogta. Egy rendkívül kísérletező kedvű varázsló készítette annak idején, s aligha volt másik belőle. Annak idején gondolati parancsokra engedelmeskedett, ma már ehhez egy kicsiny kristálygyűrűre van szükség. Ez természetesen Lassyrnál van. Így hogy irányításához nélkülözhetetlen a gyűrű, a kis légikocsi sokkal lassabban engedelmeskedik gazdájának, nem lehet hirtelen manővereket végrehajtani vele.

A jármű fényes, ezüstszínű és leginkább egy csinos, aprólékosan díszített szánhoz hasonlít. Az irányítója hátul ülhet, egy kicsiny tornyocskában, mely a hajók tatbástyájára emlékeztet. Az számít a jármű irányítójának, aki a kristályt a helyére teszi. Mivel Lassyr ezt nem köti az orrukra, nyilván ő fogja Barr felé vinni a kocsit.

Levegőben

Az út kissé hideg ugyan, ám ezt leszámítva kényelmes. Tíz személy fér el az égi hintón, ahogy Lassyr nevezi. Ha minden a legtökéletesebben sikerült - nem vesztegettek órákat az erdőben -, késő délután érnek majd az ostromlott várhoz, de még alkonyat előtt. Hamar maguk mögött tudják a hegyeket, és gyors ütemben ereszkednek a dombság fölött a Bakpápa székvárosa felé. Nem lehet nem észrevenni az állandó nyüzsgést, a csapatok, hadtestek koromcsíkos, füstoszlopokat eregető menetelését. Lassyr, ha kérdezik, a levegőből azonosíthatja a különféle hadtesteket: a Csonttörők ork törzs csapatai, részint egy szélesen kanyargó folyó hátán, hatalmas csapatszállító bárkákon, részint a partmenti nádasokat kerülgetve. Egy Hullalégió, az Úrnő egyik újonnan kinevezett boszorkányhadurának hadilobogóival és néhány, pontosan be nem azonosítható hadtest, nyilván külországi zsoldos vagy szövetséges csapatokkal. Lassyr szerint, ha egész éjjel menetelnek, reggelre odaérhetnek a várhoz.

A kis falvak félve húzódnak meg a völgyekben, a teraszosan művelt, fekete földek kacskaringói alatt. Az égen hideg fellegek, a távolban zsarátnokként csillog és füstölög az ostromlott vár és környéke. Lassyr Fürkésze remegve mutatja az irányt.

IV. Barr



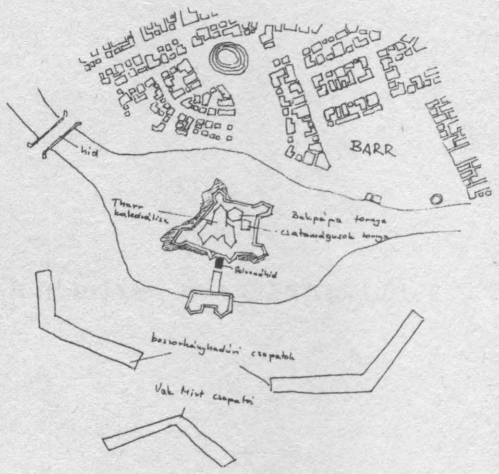
Boszorkányhadurak sáncain

Barr nem túlságosan nagy város, ám szerepe annál fontosabb. A voltaképpeni város a folyó túlpartján terpeszkedő dombokon áll, azt tökéletesen belakták, lerombolták az ostromlók. A lakosok - már akit beengedtek - a várba menekültek. Tharr egyházának hagyományosan itt székel a Bakpápája, immár századok óta. A kalandozók - és mindenki - szemében most, Iriol szervezkedésének fényében ő számít a közellenségnek, azzal, hogy nem volt hajlandó pápai trónusáról lemondani, s ellenszegült egy Hatalmas akaratának.

A Barrt és a várat ábrázoló térképeken csak a legfontosabb helyszíneket tüntettük föl. Ha a KM úgy érzi, hogy részletesebb térképekre van szüksége, nyugodtan dolgozza ki azokat. Mi úgy gondoltuk, hogy azokon a részeken hosszabb távon nem teremne sok babér a kalandozóknak. Abban az esetben pedig, amikor már szabadon járhatnak a várban, ezeknek a térképeknek nem sok jelentősége lenne.

Először is azt kell megtárgyalniuk, hol szálljanak le. Kívülről egyelőre lehetetlennek tűnik a behatolás. A vár falain Tharr-szerzetesek ezrei, tűzköpők és katapultok mindenütt. Körülötte természetes védelemként egy kisebb folyó, mely tóvá szélesedik a falak tövében. Megtépázott gályák mindenütt, s egy vas-

kos híd, mely a partról a várig vezet, ám ezt a katapultok és íjászok bármikor halálos folyosóvá változtathatják, nem beszélve arról, hogy a parton lévő végét is kisebb erőd védi. Barr hagyományosan remek erődítmény, ezidáig csupán kétszer sikerült ostrommal bevenni. Ha rögtön - vagy akár az éj leple alatt - a kyr masinával próbálnak berepülni, szintén nehéz dolguk lesz. A katapultok csak akkor lőhetnének rájuk, amikor már száz láb közelben vannak, de nehezen irányítható a kis gépezet, csakis akkor lenne esélyük eltalálni, ha a lőtávolukon belül leereszkednéenk. Az érdekesség kedvéért azért álljanak itt a katapultok értékei: Tám.: 1/15 perc, seb.: 9k10+9, CÉ 10, Táv.: 75, KÉ -. A kezelőszemélyzet meglehetősen jól képzett, CÉ-jük 65-ös.



Nem is a katapultokkal van a legnagyobb baj, hanem a két csatamágussal, akik kitűnően felperzselik a csatateret a vár egész környékén. Igaz, hogy mostanára már holtfáradtak, de azért egyikük (súlyosabb esetben mind a kettő) folyamatosan a várfalon tartózkodik. Pontosabban egy kis toronyfélében, ahonnan kitűnően belátják az egész terepet. Feladatuk a rombolás és a pusztítás. Ebben segítségükre van a Bakpápa néhány elit testőre (10), akik részint az ő védelmüket garantálják (eddig 5 orgyilkost tettek ártalmatlanná), részint segítségükre vannak a várat láthatatlanul megközelítő ellenség felfedezésében. Négy olyan testőr van, akik felváltva ügyelnek a vár környékén feltűnő láthatatlanná tett dolgokra. Szinte semmi másra nem alkalmasak, hiszen tetoválásaik, amelyek ilyen hatótávolságban és ilyen erősítéssel fednek fel mindent, jobbára egész felsőtestüket beborítják, és esetleges sérülésük esetén a felszabaduló energia megsemmisítené gazdáikat, (lásd Rúna I/5, illetve az Új varázslatok című fejezetet).

A csatamágusok speciális manacsapdákban ülnek (leginkább rézből és rúnadíszes porcelánból készült óriási pentagramma-tányéroknak látszanak), amelyek lehetővé teszik, hogy Mp-ik kétszeres gyorsasággal jöjjenek vissza. Az a két csatamágus, aki itt dolgozik, friss vérből nyeri vissza az energiáit. (Egy korty vér 5 Mp-t jelent, s a manacsapdák segítségével ez a mennyiség 2 kör alatt válik Mp-vé. Természetesen minden újabb korty átalakítása újabb 2 kört jelent.) Erre pedig mindig kerülnek rabszolgák a szorult helyzetben lévő várban. Bármilyen könnyen is jön vissza a varázshatalmuk, a mágikus kifáradás szabályai (ET. 82) rájuk is vonatkoznak.



Ha éppen ostromra készül az ellenfél, általában mind a ketten a toronyban tartózkodnak, míg ha csak kicsi a nyüzsgés, csupán egyikük kuksol fent. Próbálják minél jobban beosztani az erejüket, s csak a nagyobb célpontokra összpontosítanak. Leírásuk az NJK-knál, varázslataik az Új varázslatok fejezetben. Harcértékeik azért nincsenek, mert képtelenek a harcra. Kizárólag varázslataikat alkalmazzák, mindenben testőreik segítségére szorulnak.

Ha ők találják el a repülő kyr szerkezetet, abban valószínűleg nem sok kárt tudnak tenni. Azonban az utasok jó eséllyel kizuhannak. Erre nagyon figyeljenek oda, mert belehalhatnak!

A másik gond a leszállással a váron belül az, hogy lehetetlen észrevétlenül megtenni. Még ha az őrök figyelmét kijátszva, az éj leple alatt is próbálkoznak, jelen pillanatban nem tudnának leereszkedni, mivel a legtöbb helyen az épületek túl szűken állnak egymás mellett, a nagyobb tereket pedig megtöltik a sebesültek, az ideiglenes sátorszállások, s a felhalmozott utánpótlás. Két olyan hely van, ahol egyáltalán megkísérelhető a leszállás: az egyik az udvaron frissiben épített állványzat, ahonnan a Bakpápa szokta buzdítani a híveit, és egy kőerkély, azon a tornyon, ahol a csatamágusok rejteznek. Az első összerogyna a kocsi súlya alatt, a második szemre jónak látszik, ám ha a táborban nem tudják meg, hogy ott kik vannak elszállásolva, könnyen bajba juthatnak.

A vár környékén tombol a káosz. Roppant haditábor terpeszkedik el körben a dombokon. Egy része a tönkrevert egykori városban, a másik része a túlparton. Egy régi, sokatmegélt híd köti össze a két partot. Mindenünnen füst száll az égbe, egyszerű fohászok, káromkodások és Tharr-kórusok szavával keveredve. Tengernyi hadizászló és fegyveres, szőrcsuhás próféták, fegyverforgatók és varázshasználók. Tolvajok, papok, örömlányok, ágyasok, fegyverforgatók, szerzetesek, rabszolgák, stb. KM! Teljesen szabad kezet kapsz. Fejtsd ki nyugodtan, hogy ki mindenki lehet itt. Hosszan, de ne unalmasan, hogy érezzék a súlyát ennek a seregnek. Hatalmas az ostromgyűrű, hirtelenében felhú-



zott szentélyekkel, sáncokkal és árkokkal, melyek a várból kitörők ellen készültek, kettéroppant ostromtornyok (csatamágusok az okai), elsüllyedt bárkák, holtak és sebesültek, folyamatos ének és zeneszó, áldozatok, viták, verekedések, kártyacsaták, ménkű nagy üstök, stb.

Bármit ide vehetsz, ami emeli a hangulatot pl.: síri csend a sápadt légiók környékén, orkok és udvari orkok verekedése, egymásra fenekedő boszorkánymesteri szekták, koncot leső méregkészítők, stb.

Ha látják, az ostrom vezetői felismerik a járművüket, hiszen már pszi útján értesítést kaptak az érkezésükről, és magukhoz kéretik az utasokat.

A rontásérsek asztalánál



A kalandozók külön sátrat kapnak a domboldalon, s étkezésre invitálják őket. Az ostrom három vezetőjével kerülhetnek egy asztalhoz. Jókora sátor, minden lehetséges kényelmi eszközzel berendezve. A testőrök néma csendben a háttérben, akár a szobrok. Tharr szerzetesek sündörögnek a sátor körül, akár a patkányok, hiszen a vacsorát az Acélkarmúak rontásérsekének, Vak Mirtnek a sátrában szolgálják fel. Ide hivatalos Iriol két frissiben kinevezett boszorkányhadura, Cjenharno és Fekete Hirrisis is. Tökéletesen nyilvánvalóvá kell tenni a játékosok számára, hogy itt nem sok babér teremne nekik, ha harcra kerülne a sor. Nyilván magukkal rántanák néhány ellenfelüket a halálba, de semmi esélyük sem lenne. Ha ez nem tudatosodik bennük megfelelőképpen, hívja fel rá óvatosan Lassyr a figyelmet, s a KM is éreztesse a sátor felé vezető úton azt a roppant erőt, ami ezek mögött az emberek mögött áll.

Ha hihetetlen ostobaságot csinálnának - visszaélve a vendégszeretettel -, célszerű csúnyán megalázni a karaktereket. Nem ölnék meg őket, csupán foglyul ejtenék. Sok lúd disznót győz. Bármilyen kiváló harcosok vagy mágiahasználók is, egy sereget semmiképpen nem tudnak legyőzni. Kipróbált harcosok állnak velük szemben, akik alattomosan tennék tönkre a vértjeiket, olajat öntenének alájuk, hogy elcsússzanak, acélszálas pányvákkal rántanák a földre őket, távolról, nyilakkal és varázslatokkal gyengítenék a testüket, koncentrált támadással robbantanák le a pszi-pajzsaikat, stb.

A vacsora egyébként rendkívül ízletes, a vendégeikkel tisztelettudóan, ám semmiképp nem megalázkodva bánnak. Mérget vagy egyéb mákonyt nem csempésznek az italukba, bár megkérdik nincs-e szükségük valami bódító anyagra vagy afrodiziákumra. Ha beszélgetésbe kezdenek, a megfelelő udvariassági körök lefutása után sok mindent megtudhatnak:

- A Bakpápa meglehetősen jól megszervezte a védelmét, ám kis csapatoknak már sikerült bejutniuk. Az is igaz, hogy azóta semmi hír nincs róluk. Pontosabban egyetlen fickó állítólag visszajött, de nagyon cefetül néz ki.

- Egy alkalommal a falakon sikerült felkapaszkodni, egy másik esetben valamely föld alatti járaton hatoltak be, ám ezt a védők azóta már beomlasztották. A legtöbb szerencsés kísérlet a vizesárkon keresztül, pontosabban a várat körülfolyó vízbe nyíló különféle kanálisokon keresztül történt.

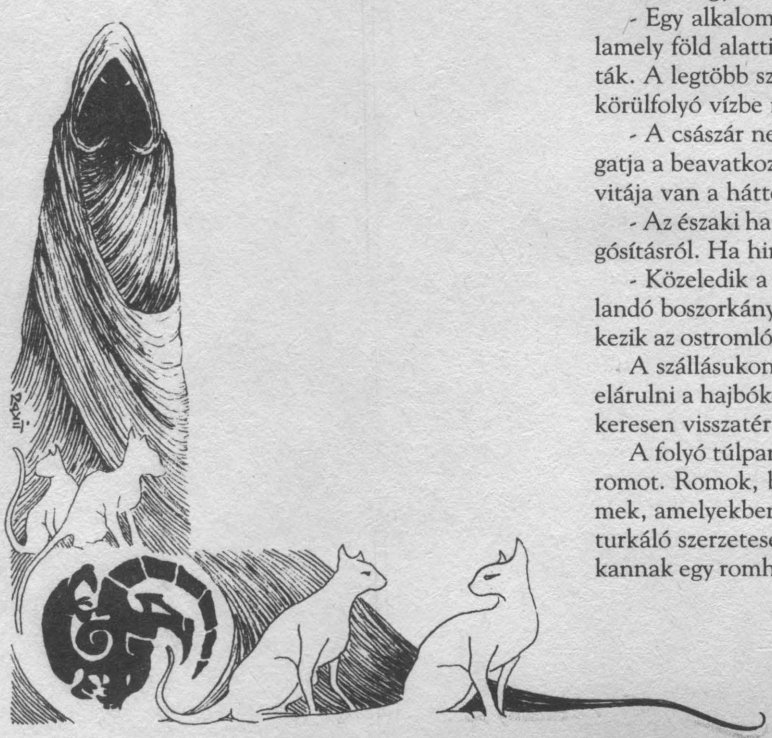
- A császár nemrég szerzett csak tudomást az eseményekről, egyelőre halogatja a beavatkozást, s ha megtudja, hogy valószínűleg a Boszorkányerőd belső vitája van a háttérben, bizonyosan visszahúzódik.

- Az északi határon történt valami. Hírek szállonganak az Unión belüli mozgósításról. Ha hinni lehet a híreknek, fegyveres betörésre készülnek.

- Közeledik a felmentő sereg is, amelyet egy leváltott, ám távozni nem hajlandó boszorkányhadúr vezet, maguk mellé állított seregtestei élén. Ha megérkezik az ostromlók erősítése - amit a levegőből láthattak -, nem sok esélyük lesz.

A szállásukon is kérdezősködhetnek ugyan, ám sok újat nem fognak nekik elárulni a hajbókoló szolgák. Ha megkísérlik előkeríteni azt a fejvadászt, aki sikeresen visszatért a várból, az beletelik egy kis időbe (10 óra), de sikerülhet.

A folyó túlpartján ápolják a klántársai. A város nagyon megsínylette az ostromot. Romok, beszakadt tetők, holttestek, kosz és mocsok mindenütt. Vermek, amelyekben az ostromra tartogatott káoszlényeket őrzik, a romok között turkáló szerzetesek, tolvajok, stb. Eltart egy darabig, amíg a fejvadászra rábukkannak egy romházban. Nagyon csúnyán néz ki, mintha összeégette vagy -mar-



ta volna valami. Már nem sok lehet neki hátra. Zavaros a mondandója, a KM is próbálja meg eszerint előadni az alábbbiakat:

- Az egyszerűbb út a csatornán keresztül vezet, bár valószínűleg már helyrehozták a rácsokat és megerősítették a védelmet. Itt távozik minden szenny a várból a folyóba. Szennyvíz, vér, áldozati holttestek, minden.

- Az ide vezető csatornában bizonyos szakaszokon sav van. Bizonyára valamiféle mágiával készítették, hogy nem mozdul el a helyéről. 4-5 láb hosszú szakaszok ezek.

- Van egy alsó csatornarendszer, ám ahhoz még a búvárok sem elegendők. Valahol a vár tövében, az iszap alatt. Mágikus védelemmel van ellátva a hírek szerint, látni még senki nem látta. Azt beszélik, amolyan végső egérút a Bakpápának, bár az is lehet, hogy nem is létezik. Akik alámerültek megkeresni, még nem kerültek elő.

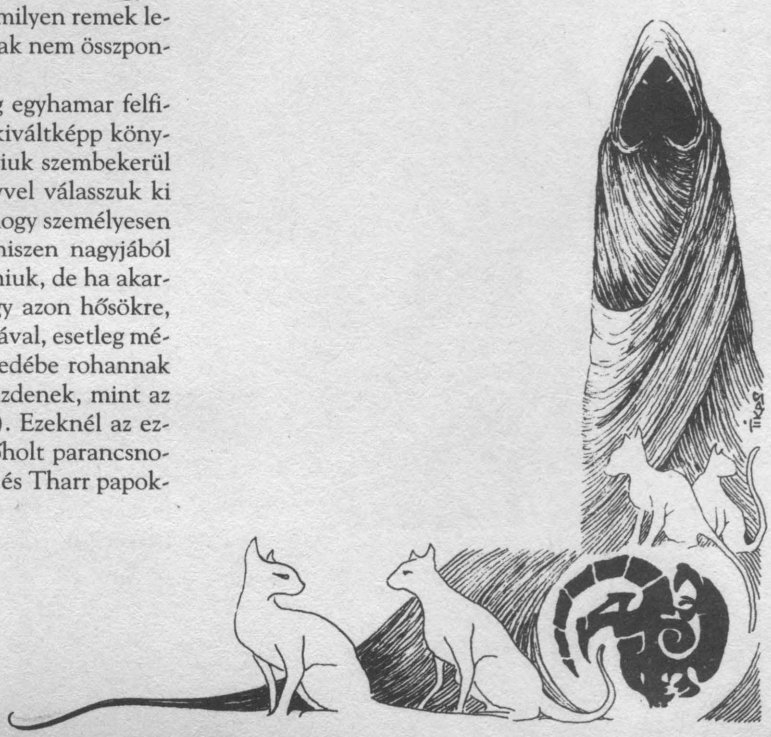
Mire új nap virrad, Harn Sys Terrnek már csupán hét napja marad arra, hogy visszasegítse magát a hatalomba. Seregei megérkeznek Barrhoz. Ezt az éjszaka folyamán a karakterek is megtudhatják. A hozzá hű boszorkányhadúr, Belaen-Re Chyrran, a Veszett, akit Toron szerte hadügyi lángelmének tartanak, hajnalban rá is ront az ostromlókra a dombokon. Ugyanakkor egy kisebb csapat válik le a főseregtől, s a várba kér bebocsájtást - ők be is mehetnek. Szintén az ereklyéket keresik, s a bajbajutott Ikert akarják kimenekíteni. A KM intézze úgy - természetesen -, hogy nagyjából egyszerre találják meg a várban rejtőző fejvadászt.

Eközben óriási ütközet bontakozik ki a partokon. Mivel az ostromlók nem is számítottak arra, hogy megtámadják őket - s a beígért csatamágusok sem érkeztek meg -, a Veszett lépéselőnybe kerül, s visszaszorítja a táborig a seregeket -, iszonyú pusztítást visz véghez. A túlpartra vezető híd körül lenni maga a pokol. A menekülők egymást taposssák, Tharr papjai korbáccsal hajtják vissza a harcba a katonákat.

Hogy teljes legyen a káosz, a védők a leeresztett hídon keresztül kicsapnak vagy ezer önkéntessel a rommá lett városban táborozókra. Mögöttük persze felhúzzák a hidat. Az ütközet - hacsak a kalandozók valami módon sorsdöntően közbe nem avatkoznak - estig tart. A Veszett elfoglal két kulcsfontosságú dombot - itt álltak hőseink sátrai is -, ellenfelei pedig visszavonulnak a folyó melletti lapályra. Csakúgy hátrébbszorultak a romvárosban álló ostromlók is, a várvédők pedig felprédálták a kikötőjüket és felgyújtották a parti hídfőerődöt fenyegető hajókat és ostromtornyokat. Az időközben megérkezett seregtestek csak arra voltak elegendők, hogy megállítsák az előrenyomulást. Másnap viszont minden másképp alakulhat, hiszen az ostromlókhoz folyamatosan csatlakozhatnak újabb csapatok.

Ez lesz a helyzet estére. Hogy a kalandozók mit tesznek eközben, az ugyan rajtuk múlik, de nem árt tudatosítani bennük - Lassyr -, hogy milyen remek lehetőség ez a behatolásra: sem az ostromlók, sem az ostromlottak nem összpontosítanak a várra eléggé.

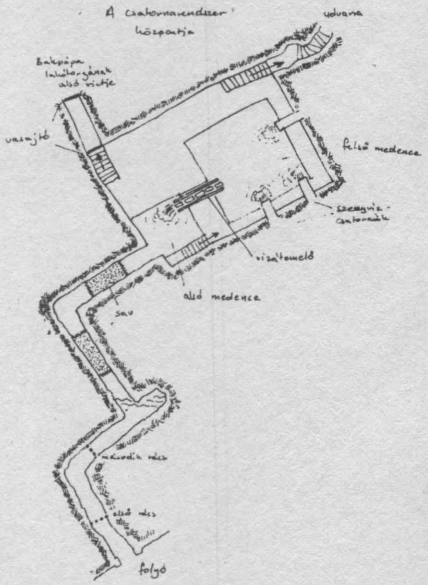
Ha a kalandozók mégis a csatát választották, valószínűleg egyhamar felfigyelnek rájuk mindkét oldalon. A harcos főkasztba tartozók kiváltképp könnyedén gázolnak át az ellenfeleiken, s előbb-utóbb mindannyiuk szembekerül az ellenfél valamelyik bajnokával. Az ő értékeit nyugodt szívvel válasszuk ki valahonnan hátulról a NJK-k közül. Arra kevés esélyük van, hogy személyesen összemérhessék az erejüket bármelyik boszorkányhadúrral, hiszen nagyjából hozzájuk hasonló kvalitású védőkön kellene először is átgázolniuk, de ha akarják, megpróbálhatják. Nem árt felhívni a KM figyelmét, hogy azon hősökre, akik megfélemlítik az ellenfelet, nem átallanak messziről, mágiával, esetleg méreggel hatni. Amennyiben a Veszett valamelyik élőhalott ezredébe rohannak bele, azok nagyjából hasonló módszerekkel és eszközökkel küzdenek, mint az alább részletezett szerzetesek (lásd: a bejutási lehetőségeknél). Ezeknél az ezredeknél azonban nem ritkák a személyiséggel felruházott élőholt parancsnokok sem (kalkuláljunk 10. szint körüli boszorkánymesterekkel és Tharr papokkal), ők mágiát is alkalmazhatnak.



A Bakpápa várában

Barr várának mágikus védelmi rendszere: Tharr katedrálisának altemplomából nyílik egy titkos ajtó, amely még mélyebbre vezet. Itt őrködik éjjel-nappal két testőr, akik a rúnatermet vigyázzák. Az itteni vésetek megvédik a várat a 20 E-nél kisebb tűztől, fagytól (hőtől, hidegtől), lehetetlenné teszik, hogy a vár területén a boszorkánymesteri Rontások és 45 E erősségig az Átkok létrejöjjenek. A területén kívül létrejött ilyen jellegű varázslatokra nincs hatással.

A rúnatermen kívül két kutat fúrtak 10 láb mélyre. Egyikük a Katedrális mögött, a másik a csatamágusok tornyának tövében van. Tetejükön kőlap, ránézésre nem különböznek az udvar kövezetétől. Mindkét kút alja egy kőtömlöc, melyről roppant csigasorral lehet csak elmozdítani az őket lezáró másfélmázsás sziklát. Ez dugóként torlaszolja el az egy lábnyi nyílást, amely a felszínre vezet. Ebben a vékony kútban sem kapaszkodó, sem lépcső nincs. A kőtömlöcökben Tércsapda varázsjelet helyeztek el, amely 50 láb sugarú gömbben magához vonz minden, a területén létrejövő, 5 E-nél kisebb erősítésű térmágikus hatást. Ez a két gömb tulajdonképpen az egész vár területét lefedi.



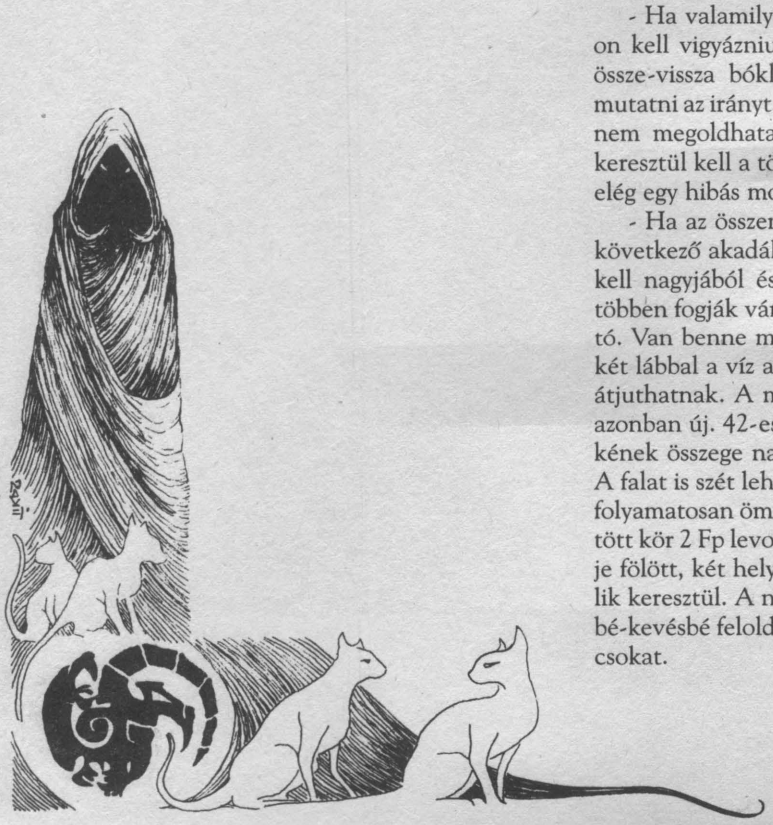
A bejutási lehetőségekről:

- Ha csak lehet, Lassyr le akarja majd őket beszélni arról, hogy a falakon felmászva hatoljanak be. A falak jól beláthatóak, könnyű prédái lehetnek az íjászoknak.

- Ha a kyr masinával hatolnak be, számítaniuk kell a leleplezésre. Ebben az esetben előbb a katapultok, később a csatamágusok jutnak szóhoz. Ha látványos a megérkezésük, hihetetlen túlerővel kell számolniuk. Ez abban az esetben is igaz, ha a falakon sikerül felkapaszkodniuk, és leleplezik őket. A Tharr szerzetesek nem foglalkoznak a kapott sebekkel, saját testükkel bénítják meg a fegyvereket és a fegyverforgató kezeket, igyekeznek földredönteni a kalandozókat, akik nehezen állhatják sokáig a rohamokat (előbb-utóbb elvétik az erőpróbájukat és a földrezuhannak...). Ugyanakkor a temérdek Tharr-pap sem tétlenkedik: igyekeznek minél hamarabb a kalandozók fölé kerekedni. Ehhez nagy segítségükre lehetnek a következő varázslatok: Vérzés, Izzó vér, Vérbéklyó, a bátrabbja Káoszkarddal fegyverezheti fel magát vagy a szerzeteseket. Ha a megérkezés helyéről el is tudnának menekülni, kisvártatva a Bakpápa fejvadászai erednének a nyomukba, s a Tharr papok és szerzetesek száma sem csökkenne. Ha Lassyrnak van ideje felmérni a terepet - esetleg a magasból - mindenképpen valami biztonságosabb, kevésbé feltűnő módszert fog javasolni. (Ő ugyan az árnyékmágiájával valahogy be tudna hatolni, ám ezzel a kalandozók még nem lesznek kisegítve.)

- Ha valamilyen trükkel, csellel sikerül behatolniuk, mindenképpen nagyon kell vigyázniuk, hogy elkerüljék a lebukást. Ekkor sem célszerű azonban össze-vissza bóklászniuk. Lassyr Fürkésze különben is nyílegyenesen fogja mutatni az irányt: a Bakpápa lakótornya alatti járatokba kell eljutniuk. Ez pedig nem megoldhatatlan feladat. A lakótorony alatti pince és raktárszinteken keresztül kell a tömlöc irányába ereszkedniük. Látszólag nem veszedelmes, ám elég egy hibás mozdulat...

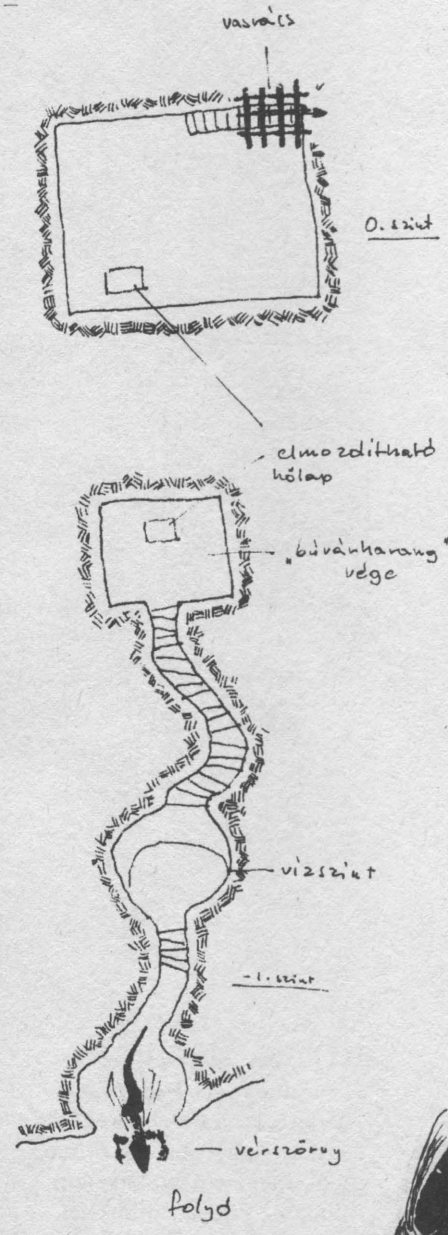
- Ha az összemart arcú fejvadász információi alapján akarnak behatolni, a következő akadályokba ütközhetnek: a csatornának egyetlen kijárata van, azt kell nagyjából észrevétlenül megközelíteniük, különben az érkezési oldalon többen fogják várni őket. Az innen kiömlő szennyár mérhetetlenül visszataszító. Van benne minden, amit a KM csak el bír képzelni. A csatorna szája kb. két lábbal a víz alatt nyílik. Az első vasrács megrongálódott, azon könnyedén átjuthatnak. A másik - mintegy 5 lábbal beljebb, és még mindig a víz alatt - azonban új. 42-es összesített erőpróbával szétfeszíthető (3 kalandozó Erő értékének összege nagyobb, mint 42, és mindhármójuk képességpróbája sikeres). A falat is szét lehet verni körben, ám ez meglehetősen időigényes (STP 80). A folyamatosan ömlő szennyvíz meglehetősen maró hatású. Minden egyes itt töltött kör 2 Fp levonást eredményez. Ez azért van, mert feljebb, immár a víz szintje fölött, két helyen a kiömlő szenny egy négylábnyi részen maró savon áramlik keresztül. A négylábnyi savfürdőt mágikus vésetek tartják a helyén. A többé-kevésbé feloldott holttestek, dögök, stb. így már nem torlaszolhatják el a rácsokat.



A két savas rész közvetlen közelében (5 láb) a folyamatos maró érzés körönként 5 Fp-t von le. Maga a sav pedig minden benne töltött körrel 15 Fp-t. A szenny a csatornának ezen a részén körülbelül embernyi magas. A csatorna mocskos mennyezete nagyjából a vízszinttől egy karnyújtásnyira van. Ha kifundálnak valamit, ott is át lehet kelni a sav felett, mivel annak a magassága mindig megegyezik a csatornában áramló hordalékával (mászás -100%). Magát a vízáramot egy óriási emelőszerkezet tartja mozgásban, amelyet rabszolgák hajtanak. A vízikerék egy hatalmas földalatti teremben van. Egy jókora medencéből emelik át a vizet megállás nélkül. Ezt maga a talajvíz táplálja, de ide ömlik a vár minden szennyvízvezetéke is. Ez a csatornarendszer központja. A rabszolgákat néhány fegyveres és szerzetes őrzi, ha feltűnés nélkül meg tudják közelíteni őket, gond nélkül végezhetnek velük. Ha élve fogják el őket, nem tudhatnak meg tőlük semmit, amit eddig is ne tudtak volna. Az ereklyék hollétéről fogalmuk sincs, ám Lassyr Fürkésze itt már tökéletes bizonyossággal jelzi az utat. Valamerre fölfelé mutat. Abba az irányba esik nagyjából az egyik feljárat. Egy vasajtó zárja el, mögötte rövid alagút. Ennek a végén is egy vasajtó, rajta se zár, se kilincs. A Bakpápa lakótornyának legalsó helységébe vezet. Rajtuk áll, miként nyitják ki. Csak túl hangos ne legyen, mert arra felfigyelhetnek.

- Ha a legendás rejtett bejáratot keresik, akkor a víz alatt, a vár bejáratával átellenes oldalon kell kutakodjanak. 5 lábbal a felszín alatt, a nyálkás falak tövében rejtőzik. Itt már elég sötét van, harc közben a Harc félhomályban módosítói az érvényesek. Egyetlen gond van csupán: az iszapban nyugvó bejáratot eltorlaszolja az a vérlény, amelyet maga a Bakpápa alkotott a Vérkör nevű varázslat segítségével. (A vele való harcról lásd az adott varázslatot, értékei hátul, a NJK-k között. A víz alatti harcról lásd a Kiegészítések c. részt.)

Ha sikerül felülkerekedni a szörnyetegen, szabaddá válik a bejárat. Egy darabig még lefelé kell úszni, azután egy kis kürtőben egy lábnyi emelkedő után levegőre bukkannak. Talán századok óta nem használt nyirkos, nedves, rendkívül sötét hely. Egy kis kamra, még bőven a vízszint alatt. A folyó azért nem tör ide be, mert egy kőlap légmentesen elzárja egy idő után az innen elvezető folyosót, s az ittrekedt dohos levegő megtartja a folyó súlyát. Voltaképp egy bonyolult búvárharangról van szó. Lassú komótos tempóban emelkedő lépcső indul felfelé, néhány kanyarral később szűk, ablaktalan helységbe torkollik. Ez a búvárharang vége. Ha körbekopognak, egyhelyütt hallják, hogy üresen kong egy mennyezeti kőlap. Ha azt elmozdítják, megszűnik az ellenerő, ami eddig megtartotta a bentrekedt levegőt és vizet, s egy csúf hörgéssel utánuk iramodik a fekete víz. Mivel még mindig a folyó szintje alatt vannak, az pusztító erővel közelít, fülük mellett sivítva fütyül el a levegő. Ha valaki nem kapaszkodik egy szinttel feljebb a lyukon, akkor azt az érkező víz óriási erővel préseli a sziklához (6k6 Fp). A folyó a kőlap elmozdításától számított 3. kör végére ér oda. Ebben az esetben, ha valaki vett is előtte levegőt, az mind kirobban belőle. Hatalmas a sodrás, ez még akadályozhatja is az odalent rekedteket, hogy átmásszanak a 3/4 láb x 3/4 lábnyi résen. Levegő nélkül negyedannyi ideig bírják a víz alatt, mint egyébként.

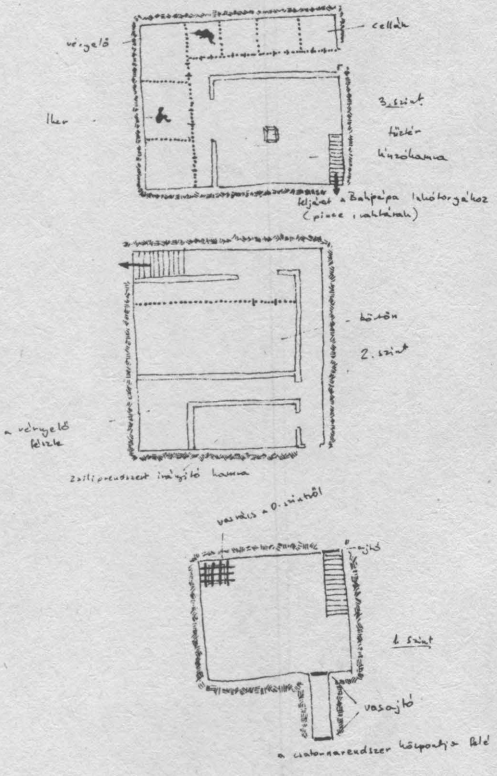


Aki a fönti teremben van, az sem érezheti magát biztonságban egyelőre. Vaksötét, fény nélküli terembe kerül. Ha valami világít - Lassyr medálja -, egy kis lépcsőt láthatnak a folyamatosan emelkedő vízben. Vízszintes rács zárja le, és helyesen tippelnek azok, akik úgy vélik, a víz magasabbra fog emelkedni, mint a rács. Ha nem tudják kinyitni, megfulladnak.

Igen régi, rozsdás lakatok tartják. Könnyebb szétverni, mint kinyitni, ám nagyon nehéz hozzáférni. STP-jük 25, ám éppen a nehéz hozzáférés miatt az ütés csak 1/8-dot sebez rajtuk. A rács STP-je 55, a falé 90. Mindezt nem lenne feltétlenül fontos, ám mivel a folyó a kőlap elmozdításától számított 10. kör végére éri el a végső magasságát, fontos tudni, hány kör alatt végezhetnek az akadályokkal.

Ha sikerül kiszabadulniuk, abban az esetben még mindig egy világtalan helységben fognak ácsorogni. Jelenleg a Bakpápa lakótornyának a legaljában vannak. (A vén gazember valóban ezen az úton akar menekülni, ha baj van. Hogy ne kerüljön hasonló helyzetbe, ő ismeri a rejtett zsilip- és szivattyúrendszert, amit - az ilyen eseteket elkerülendő, egy másik teremből irányítanak.) A





helységből egy fekete, díszesen faragott lépcső vezet feljebb. Ezen kívül egy másik ajtót is találhatnak, ez csak innen nyitható és a csatornarendszer központjába vezető alagútra nyílik. A másik irányból egyszerű vasajtó, melyen nincs se zár, se kilincs.

A fekete, díszes lépcsőn egy nyikorgó ajtóhoz érnek, ami egy sötét folyosóra nyílik. Fáklyák sehol. A folyosó lehet vagy 20 láb hosszú, azután balra kanyarodik. A Fürkész felfelé mutat. Nehéz, rothadó szagok. Az elején, balkéz felől két ajtó nyílik. Az első egy kis, sötét luk. Innen lehet vész esetén a zsilipeket és szivattyúkat szabályozni, hogy száraz lábbal el lehessen jutni a víz alatti kijáratig. Onnan a Bakpápa biztonsága már a testőrök dolga. Ennek megfelelően karok, csapok, szelepek, kerekes zárak, stb van csak itt.

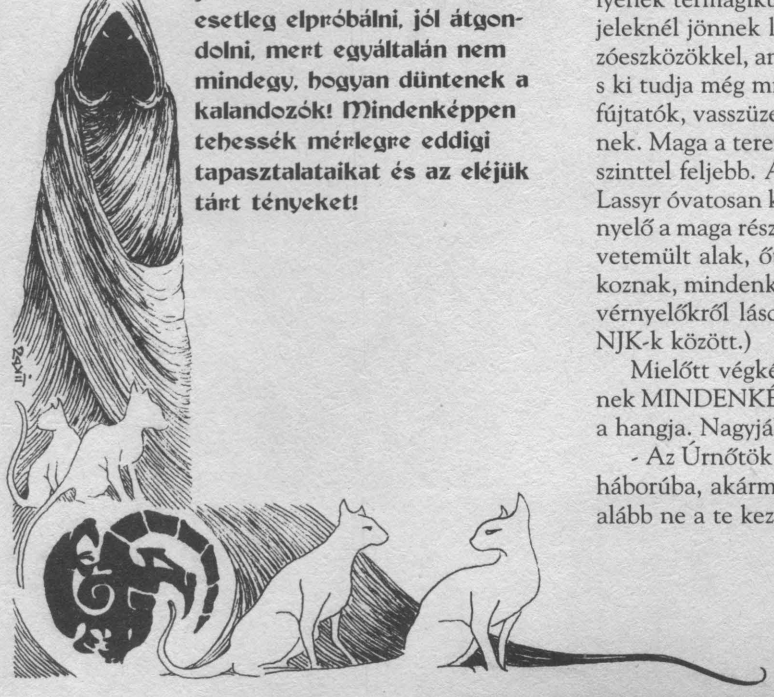
A második egy sűrű levegőjű, bűzös lyuk. Nincs itt senki, de teljesen nyilvánvaló, hogy valaki lakik benne - a Bakpápa vérnyelője -, a rendkívül gazdag berendezést roppantul lelakták. A vérnyelő most gazdája parancsára a cellákból vigyázza az ereklyéket óvó Ikert.

A folyosóról a következő ajtó - bár inkább kapu - csak a kanyar után nyílik - ismét balra. A legelkoszlottabb börtönök egyike, amit a kalandozók valaha láthattak. Egyetlen rendkívül büdös, rothadt szagú helység, ahol is a Bakpápa ellenfelei élve megpenészednek. (Ha kiszabadítják őket, a Bakpápa haragos lesz - csak akkor hajlandó megbocsátani, ha előtte a kalandozók Harn Sys Terrn szolgálatába szegődtek.) A foglyok roppant gyengék, nem élnek már sokáig, ha ki is szabadítják őket, semmi hasznukat nem láthatják.

A folyosón több ajtó nem nyílik, csupán egy újabb lépcső vezet fel a következő szintre. A Fürkész szinte remeg.

A következő szintre felérve, ismét cellák közé jutnak. Balkéz felől fal, jobbról vasketrecek. Ezek egyikében rejtőzik a vérnyelő. Maga is lekoszlott ruhában, mintha rab lenne. Az Ikert vigyázza. Ha végigmérték az előző foglyokat, azok alapján nem sokat foglalkozhatnak vele. Már csak azért sem, mert miután a baloldali fal egy sarok után balra fordul, a vele szemben lévő cellák egyikének ajtaja feltárul, és egy alak ugrik át a falbavájt roppant kapun, akárha menekülne. Az Iker az. Miután tudja, hogy abból az irányból senkinek nem szabadna jönnie, biztonságosabb leshely után néz. Az ereklyék nála vannak, mivel a Bakpápa még mindig úgy gondolja, hogy ha régi gazdája elbukna, talán még tisztára moshatná magát valahogy. Akkor pedig ne mondja rá senki, hogy ereklyéket rejtegetett. Az Iker a szemközti kapubolton keresztül a kínzókamrába ugrott, a Fürkésztől hajtott üldözők - ha minden igaz, a nyomában.

KM-ek figyelmébe:
A modul egyik legfontosabb jelenete következik, kéretik esetleg elpróbálni, jól átgondolni, mert egyáltalán nem mindegy, hogyan düntenek a kalandozók! Mindenképpen tehessék mérlegre eddigi tapasztalataikat és az eléjük tárt tényeket!



A kínzókamrában sincs túl sok fény, egyedül a közepén lévő tűztérben van némi parázs. Mindkét Iker a Quars beavatottja, ennek megfelelően alkalmazhatnak akár mágiát is. Kivéve természetesen azokat, amelyenek térmágikus hatása van, mivel ezek automatikusan a Tércsapda varázsjeleknél jönnek létre. A kínzókamra hatalmas helység, a legkülönbözőbb kínzóeszközökkel, amit csak el lehet képzelni. Mindenütt láncok, fogók, csipeszek, s ki tudja még milyen szerkentyűk. Hatalmas fémládák, parázstartók, feszítők, fújtatók, vasszüzek és fojtószékek. A Bakpápa hóhérai elfoglalt emberek lehetnek. Maga a terem 15x15 lábnyi, a kapuval szemben koszos kőlépcső vezet egy szinttel feljebb. Az Iker az Árnyköpönyeg varázslatot használva elrejti magát, Lassyr óvatosan keresi. Hogy a többiek mit csinálnak, az rájuk van bízva, a vérnyelő a maga részéről megpróbál valakit jócskán hátbaszúrni. Teljesen őrült, elvetemült alak, őt nem lehet azzal meggyőzni, hogy a támadók később visszakoznak, mindenképpen végezni akar velük - s ne feledjük el, regenerálódik! (A vérnyelőkről lásd a Kiegészítések című részt, Lanakh értékeit megtalálod az NJK-k között.)

Mielőtt végképp nekiesnének az ereklyéket ellopó Ikernek, a karaktereknek MINDENKÉPPEN hallaniuk kell, mit is beszél! Valahonnan a sötétből jön a hangja. Nagyjából a következőket mondja:

- Az Úrnőtök bukásra van ítélve, talpnyalók! Toron nem fog utánamenni a háborúba, akármit is tervez. Testvér! (-Érti ezalatt, hogy Lassyr is Iker.-) Legalább ne a te kezed robbantsa ki a vérengzést!

Lassyr: - Esküszavam köt, testvér. Meghalsz, akár ideadod az ereklyéket, akár el kell vennem tőled!

- Csak, ha a vérem veszed! Ne mondhassák, majd az utánam jövők, hogy én borítom vérbe a határt, én teszem az özvegyi festéket a nők arcára. stb...

Mindez toroni nyelven hangzik el, hiszen az Iker nem tudja, kik az ellenségei. Ha a csapat tagjai értik, mit beszél, akár kérdéseket is feltehetnek neki, amire ő - képességeihez mérten - válaszol: hogy becsapták őket, a Bakpápának nincs túl sok köze a dologhoz, hogy az úrnőjük akarja a háborút, s ehhez kellenek neki az ereklyék. Ha Lassyrt kérdezik, mit is beszél, nem igazán hajlandó nekik lefordítani, igyekszik elengedni a dolgot a füle mellett.

Ha a kalandozók közül egyik sem beszéli a toronit, a "felvilágosítást" a lépcsőn felbukkanóknak kell megejteniük. Ők Harn Sys Terrn emberei, akik azért jöttek, hogy biztonságba helyezzék az Ikert és az ereklyéket. Tudnak arról, hogy uruk húga idegeneket is fel akar használni a céljaira, s a macskáknak köszönhetően Harn Sys Terrn meglepően jól tájékozott lehet. Megkísérli hát a maga számára megnyerni a karaktereket. A száműzött Hatalmas két morfort küldött az ereklyék védelmére (leírásuk az NJK-knál). Ők a levegőben terjengő vér- és verítékszag hatására önkéntelenül felveszik harci alakjukat, még az esetleges összecsapás előtt. Azt is fontos leszögezni, hogy mindenképpen megjelennek, nem csupán abban az esetben, ha a karakterek nem beszélik a toronit.

Lassyr persze nem tétlenkedik. Ha látja, hogy a parti kételkedik, igyekszik meggyőzni őket: - Ez mind hazugság, egy szavukat se higyjétek el! Vagy talán szörnyetegekkel akartok cimborálni? (- az átalakult morforokra célozva. -) Mi haszna lenne úrnőmnek abból, ha háborút akarna kirobbantani?

Ha célirányosan kérdezik, különféle érzékelésekkel kideríthető, hogy hazudik. Mind a morforoktól, mind az Ikertől megtudhatják, hogy Iriol kitaszította testvérét a hatalomból, s most egy háborúval szeretné a pozícióját megszilárdítani. Kísérőjük hazudik és kihasználja őket. A macskák mindent láttak - mondják nekik.

Mindenesetre a csevegés ne tartson túl sokáig, ne kezdjenek el végeláthatatlan okfejtéseket boncolgatni. Az egész jelenet legyen feszes, pergő. A lényeg, hogy a karaktereknek gyorsan kelljen dönteniük, melyik oldalra is állnak.

Ha látja, hogy súlyosbodik a helyzet, Lassyr nagyon figyel. Ha az ellenfeleinek nem sikerült meggyőznie a kalandozókat, még nincs minden veszve. Felveszi a harcot a morforokkal, miközben ügyel arra, hogy az Iker nehogy leléphessen. Ha sikerül megszerezni az ereklyéket és elintézni a morforokat, már csak azt kell kitalálni, miként jussanak vissza a táborba. Ebben az esetben az Iriol tréfája című epizód következik és már most elárulom, hogy ott nincs happy end.

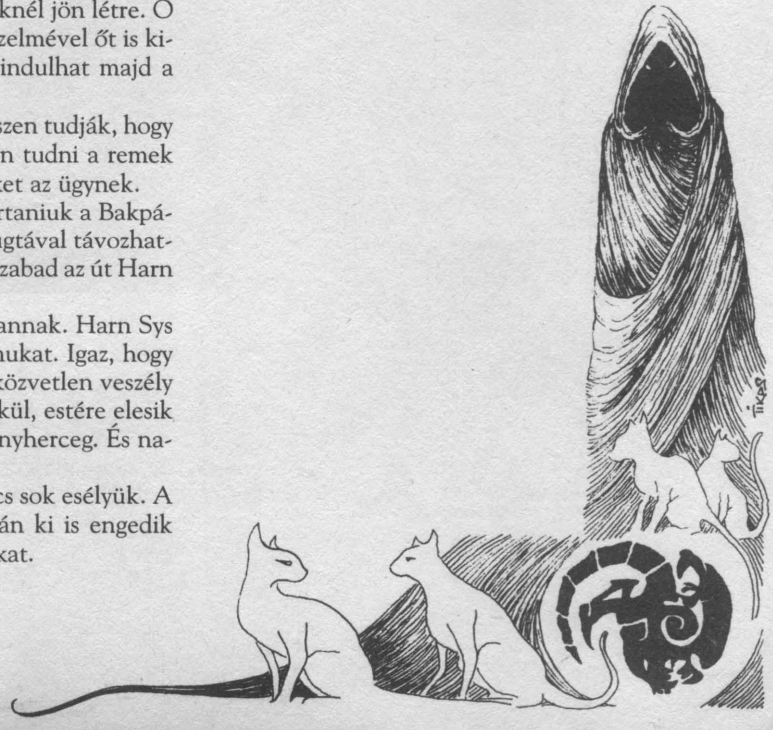
Ha a morforok legalábbis elbizonytalanítják a társait, menekülőre foghatja a dolgot, hiszen tudja, hogy nélkülük nem győzheti le az alakváltókat és az Ikert. Ebben az esetben mágiájához folyamodik, és eltűnik (Árnysikátor). Más kérdés, hogy minden térmágikus hatás a Tércsapda varázsjeleknél jön létre. Ő nagyjából számított erre, s abban bízik, hogy az ostromlók győzelmével őt is kiszabadítják majd börtönéből. (Ami be is következik - ezért indulhat majd a későbbiekben ő a parti után.)

A morforok nem feltétlenül akarják elpusztítani a partit, hiszen tudják, hogy megtévesztették őket, Harn Sys pedig szeretné a maga oldalán tudni a remek kalandozókat. Mindenképpen megpróbálják hát megnyerni őket az ügynek.

Ha ily módon életben maradnak, ezek után nincs mitől tartaniuk a Bakpápa várában. Akár még meg is vendégelheti őket, majd napnyugtával távozhatnak az ereklyékkel együtt. A parton helyreállt a rend, arrafelé szabad az út Harn Sys Terrn felé.

- Ha nem tudnak bejutni a várba, bizony komoly bajok vannak. Harn Sys Terrn emberei elviszik az ereklyéket, lehet bottal ütni a nyomukat. Igaz, hogy másnapra a Veszett hátrálni kényszerül, de ő is tudja, hogy a közvetlen veszély elmúlt, az ereklyék biztonságban vannak. A Bakpápa elmenekül, estére elesik a vár. Nemsokára megérkezik Thylan-Re Nydaen, a boszorkányherceg. És nagyon dühös...

Innen a KM-re van bízva a dolog - bár a játékosoknak nincs sok esélyük. A legtöbb, amit elérhetnek, hogy elmenekülnek Toronból. Talán ki is engedik őket, hiszen a túloldalon már Embervadászok várják az árulókat.



Röviden az ereklyékről: a Fényúr leginkább egy lovagi kardhoz hasonlít, ám annál egy kicsit szélesebb, markolata jó kéttenyérnyi, ezüstszín lapjába dwoon írással vésték a belékovácsolt sen jelmondatát: "Ellenségeid vére táplálja fényed, Uram!". A Ranil Küldöttét rejtő kámea külsőleg semmit nem mutat fontosságáról. Egyszerű, vastag ezüstlánc, napkorongot formázó függővel. A nap ábrázolása torz, gunyoros, közepén éttetsző ámbraszín kristály. Körben vésetek biztosítják a belékötött Küldött sérthetetlenségét. Csakis egy Rúnamágiában, Legendaismeretben, Ősi nyelvben, Történelemismeretben és Drágakőmágiában egyaránt Mf-on képzett valaki képes arra, hogy kiszabadítsa.

V. A ghyrrín táborában

Egy fekete szobor

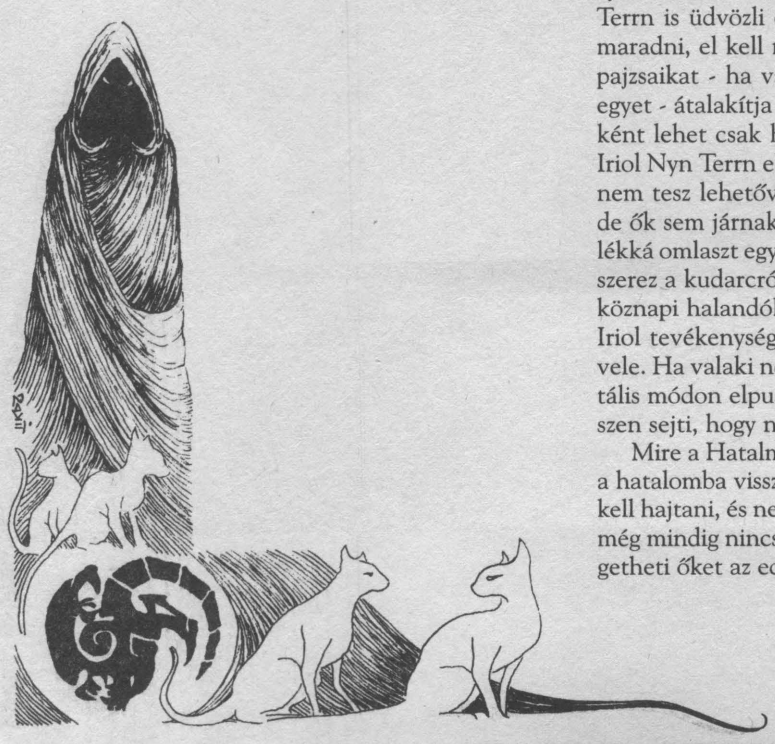


A hely, ahol a bukott Hatalmas rejtőzik, nincs túl messze Barrtól. Ebbe az irányba fog visszamanőverezni a Veszett is, hogy biztosítsa urát és fedezze esetleges menekülését. Kalandokban éppen nem bővelkedik az utuk, lóhalálában vágtatnak, hogy minél hamarabb odaérjenek. Ennek megfelelően mindenki holtfáradt. Csak a két morforon nem látszik, hogy különösebben ki lennének merülve. Rajtuk kívül a kis csapattal tart Morior, az Iker, aki az ereklyéket kimenekítette (ezek a morforoknál vannak) és egy Dass nevű hallgatag nő. Ő egy kah-tor, azaz olyan személy, akit a szoborformába kényszerített Hatalmas használ akarata érvényesítésére, akár a távolban is. Rajta keresztül hozza létre a varázslatait, amelyek így jóval több energiáját felemésztik, de legalább akkor és ott alkalmazhatja őket, ahol a kedve tartja. Természetesen az érzékszerveit is használja, és ha akar, a száján keresztül is szólhat. Erre először akkor kerül sor, ha a kalandozók megérkeznek a Veszett táborába.

Fontos, hogy a KM kihangsúlyozza, hogy a két morfor és - a Hatalmason keresztül - Dass is az elendor kasztba tartozik. Mindenki hasrafekve, arcát a föld felé fordítva beszélhet csak hozzájuk. Ez alól csupán Morior és a Veszett a kivételek, mivel velük Harn Sys Terrn már elvégezte a sherchia szertartását, amely lehetővé tette, hogy a kacifántos tiszteletadási formákat mellőzve, csupán bizonyos kar és testtartásbéli jelekkel kísérve, majdnem egyenlőkként beszélhessenek.

Mivel a kalandozók - a boszorkányhercegtől rájuk testált jogon - a famor kasztba tartoznak, ők csak térdenállva és szemlesütve szólhatnak a továbbiakban a morforokhoz és Dasshoz - míg azok (a Hatalmasnak szüksége van a hozzá hű emberekre) velük is el nem végzik a sherchia szertartását. Erre mihamarabb sort kerítenek. Mihelyt Dass kedves, lágy hangján ezt megejti, kék szeme éjsötétbe fordul, s mennydörgéshez hasonló, mély, kongó hangon Harn Sys Terrn is üdvözli őket. Ugyanakkor javasolja nekik, hogy ha életben akarnak maradni, el kell magukat rejteniük a húga elől. Erre egy módszer van: a pszi-pajzsaikat - ha valakinek nincsen, kerítenek egy pszi-alkalmazót, és az készít egyet - átalakítja oly módon, hogy pajzsként működjenek. Minden Ψp-t pajzsként lehet csak használni, ám ez semmiféle módon nem bontható le, és még Iriol Nyn Terrn elől is elrejti őket. Igaz, hogy semmilyen egyéb pszi-alkalmazást nem tesz lehetővé (ez a slanek és a varázslók esetében meglehetősen kínos), de ők sem járnak így - mondja Dass, és egyetlen pillantással vér és csontzúzalékká omlaszt egy ott gubbasztó rabszolgát. Márpedig Iriol nemsokára tudomást szerez a kudarcról és a Boszorkányerődből nem nehéz megtalálni az ilyen hétköznapi halandókat. Az álcázó pajzs elkészítése csak egy pillanat műve, s véd Iriol tevékenységétől. Dasson keresztül a Hatalmas mindőjüket felruházhatja vele. Ha valaki nem él ezzel a lehetőséggel, azt Iriol két órán belül valóban brutális módon elpusztítja, ráadásul néhány fejvadászt is a nyakukba szabadít, hiszen sejti, hogy nagyjából ott lehetnek a többiek is - az ereklyékkel együtt.

Mire a Hatalmas táborába érnek, annak már csupán öt napja van arra, hogy a hatalomba visszakerüljön. Igaz, hogy tökéletes terve van erre, ám ezt végre is kell hajtani, és nem szabad hibázni. Eközben Iriol sem tétlen. Ugyan az ereklyék még mindig nincsenek nála, ám ezt a dwoonok nem tudják, s továbbra is fenyegetheti őket az eddigi módon. Ha a kalandozók valamelyikének még a pajzs el-



készítése előtt alkalma nyílt beszámolni az Északi Szövetségen belül valakinek a történtekről - pszi segítségével -, aligha hinnének neki. Mindenki, aki odaát számít, tisztában van vele, hogy árulók, s ezt támasztja alá a Barr-környéki kémek jelentése is. Csupán abban az esetben lennének kénytelenek hinni az ártatlanságukban, ha maga a Szövetség toroni kémhálózatának a feje tenne erről jelentést. Erre pedig meglehetősen kevés az esély. A dwoonok tehát készülnek a háborúra, s lassan már a lomha császári hadigépezet is mocorogni kezd. Iriol keményen keresteti az ereklyéket és a kalandozókat. Gyanítja, hogy együtt kell lenniük, illetve, hogy ki tudná belőlük szedni, merre is rejtőzik a bátyja. Éppen ezért olyasvalakit küld utánuk, aki már jól ismeri őket: Lassyrt. Igaz, hogy az elbaltázott akció után egy kicsit megbüntette, de mégis ő a legalkalmasabb erre a feladatra, mégha most már élőhalott is. Thylan-Re Nydaen érti a dolgát.

Ugyan a visszaút nincs részletesen kidolgozva, de a KM ha akar, bármit kitalálhat erre a részre. Szerepeltesse nyugodtan az NJK-kat, legyenek tisztában vele a karakterek, hogy nem akárkikkel van dolguk. Persze nem olyasmire gondolok, hogy hirtelen agyonütnek egy pár orkot. A játékosai ismeretében döntsön adott esetben arról, hogy kit mivel tudnak ámulatba ejteni, miközben csak közönyösen végzik a dolgukat. Ismerkedjenek, meséljenek magukról, stb.

A Hatalmas tábora fényűzőnek éppen nem nevezhető. Ősi palota, amely egy öreg tó partján áll -egykor egy anyrnak nyújtott örömet a nyári napokban. Az épületeket azonban régen elhagyták, a szobrok porrátörtek, a tetők beszakadtak. Gyom veri fel az ötszögűre csiszolt kőlapokat, az óvó rúnákat benőtte a moha. A nádastól már alig látszik a kis tó. Az egyik, repedt oszlopoktól övezett épület úgy-ahogy épségben maradt, ezt takarították ki, s ezt fedték be úgy, hogy védjen az esőtől és a széltől. Mindenütt macskákba botlanak. Mintha a környék minden macskája itt gyűlt volna össze. Itt vár rájuk a ghyrrín.

Egy kis kőemelvényen áll moccanatlanul, csupán a szemei élnek, ha úgy kívánja. Elit klánkatonák, pugnitesek állják körül, s még a morforok is a földig hajolnak, amikor megérkeznek. Alázatosan adják át az ereklyéket.

A Hatalmas kis pihenőt engedélyez az érkezőknek, azután kihallgatásra vár mindenkit. Itt adja majd ki az utasításait.

A KM-nek oda kell figyelnie, hogy a ghyrrín mindenkiben megfelelő mértékű alázatot keltsen. Érdemes egy kicsit elnyújtani a várakozást, hosszasabban leírni a környezetet, és sejtelmesen a szobrot. Lássák, hogy azok, akik alkalomadtán fölébük kerekedhetnének, milyen félelemmel és szeretettel szolgálják urukat.

Pihenés helyett különféle ajzószereket is felajánlhatnak nekik, ám ezeknek persze mind megvan a maga hátulütője (részletesebben a Kiegészítések című résznél).

A Hatalmas tanácsában



Amikor ismét előkerülnek, a pugnitesek már néhány széket kerítettek nekik, ezzel is jelezve, micsoda mérhetetlen megtiszteltetésben van részük. A KM tegyen róla, hogy a karakterek ezzel tisztában is legyenek. Sem a pugnitesek, sem a morforok nem tűrik a tiszteletlen magatartást, és igen kemény eszközökhöz is folyamodnak ha kell. A búvóhelyen egyébként 15 pugnites és 5 morfor tartózkodik, talán mondanom sem kell, ez mit jelent. A kalandozóknak a Hatalmassal szemben semmi esélyük nem lehet, erről kár lenne morfondírozni, egykettőre megölné őket. Igaz ez abban az esetben is, ha Dasszal szegülnének szembe, hisz rajta keresztül is érvényesítheti az akaratát.

A Hatalmas maga nem sokat beszél az egész tárgyalás alatt. Az egyik morfor - nagyon nehéz megkülönböztetni őket, akárha ikertestvérek lennének - beszél helyette. Elmondja, hogy Harn Sys Terrnek tökéletes és biztos terve van, miként kerülhet vissza diadallal a Boszorkányerődbe. Rájuk, azaz a kalandozókra és a kíséretére hárul az a felelősségteljes feladat, hogy ezt végrehajtsák. Emberei most is folyamatosan dolgoznak, ám van három feladat, aminek egyidejű és tökéletes végrehajtása mindennél előbbrevaló. Hogy lássák, a Hatalmas mily nagyra tartja őket, kegyet gyakorol és a kalandozókra bízza annak eldöntését, melyik feladatot akárják ők megoldani. A felelősség óriási, hiszen kudarc esetén semmi esetre sem kerülhet vissza a Boszorkányerődbe és nem akadályozhatja meg húgát a fondorlataiban. A három választási lehetőség a következő:

- Hogy Tharr megfelelőképpen támogathassa őt, egy olyan áldozatot kell végrehajtani, amelynek pontos mibenlétéről sem neki, sem másnak egyelőre nincs pontos tudomása. A Bakpápa hivatott dönteni a megfelelő áldozatról, őt kell felkeresni, s majd ő bízza meg a pontos feladattal a kalandozókat. Sikeresen elmenekült Barrból, s most a Veszettel együtt folyamatosan hátrál. Rendkívüli fontossággal bíró áldozat ez, hiszen korántsem mindegy, az égiek milyen szemmel nézik a tevékenységét. Attól nem kell tartani, hogy a húga megneszeli a dolgot, s hiába is tudná meg, nem fogja tudni megakadályozni. Mindazok, akik kulcsfontosságúak az áldozat szempontjából Harn Sys Terrn védelmét élvezik, a távolból nem lehet hozzájuk férni.

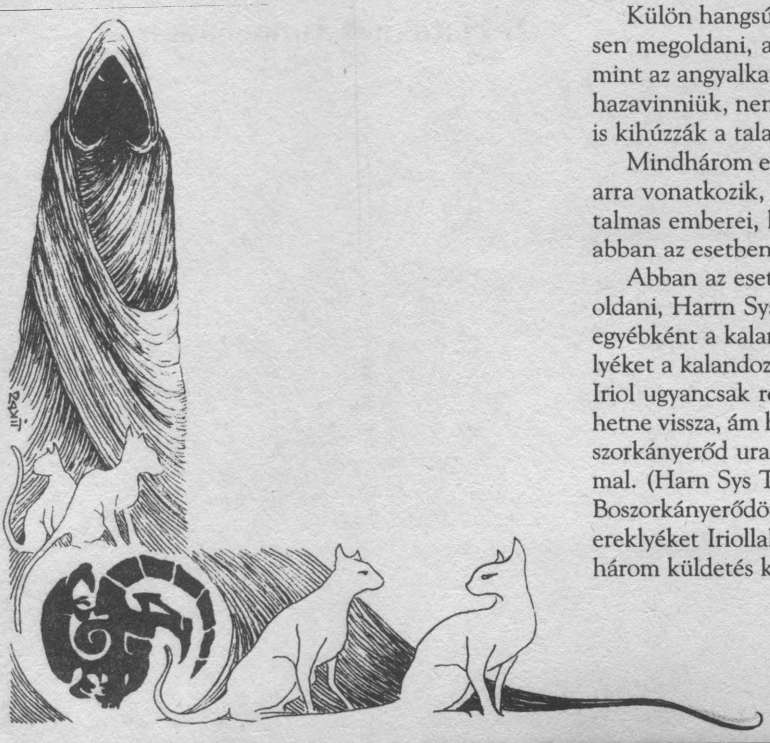
- A második lehetőség, hogy a Boszorkánybörtönbe behatolva, elhozzanak onnan egy olyan ereklyét, amelynek létéről még magának az Erőd lakóinak sincs tudomása. Fontos tulajdonsága, hogy olyan erőkkel vértezték fel, amelyek ellenállnak a Börtön átkos rúnáinak. Valószínűleg ez az egyetlen mágikus hatalommal bíró tárgy az egész épületben. A többi Hatalmas elől is el van rejtve, arról már nem is beszélve, hogy eszük ágában sincs ilyesmit keresni egy olyan helyen, ahol a mágia nem működik. Ez az ereklye - egy pókforma karosszék - képes arra, hogy húga akarata ellenére visszajuttassa őt a Boszorkányerődbe, ahol már várnak a hozzá még hű klántagok, s minden készen áll arra, hogy visszakerüljön a hatalomba. A szoros kapcsolat, ami közte és az ereklye között fennáll, megengedi számára, hogy egy kisebb csapatot bejuttasson a Börtönbe. Ott azonban már nekik kell boldogulniuk. Meg kell keresniük a karosszéket, amely valahol a Hideg Labirintusok környékén van elrejtve, hacsak az ottlakók azóta el nem hurcolták valahová. Ha egy kis nyakék véseteivel aktiválják, majd beleülnek, a szék bármely olyan helyre elröpíti őket, ahol már jártak egyszer, s erősen rágondolnak. Az utolsó, aki a székbe ül, fel kell vegye a nyakéket - ezt, ha oda indulnak, természetesen megkapják - s akkor a kis ékszer a széket is oda repíti, ahová a gazdája parancsolja. Pont az ilyen eshetőségekre készen rejtette ott el, igazán kár lenne, ha nem sikerülne felhasználni.

- A harmadik lehetőség, hogy visszafoglalnak egy kulcsfontosságú mágikus pozícióban lévő szentélyt az ellenségtől - mindig csak így emlegetik, ellenség, a kalandozóknak nem szabad megtudniuk, hogy kikről is van szó. Az ellenség felszereltségéről, az ott állomásozokról nincsenek pontos adatok, viszont rendkívül fontos, hogy ez a mágikus fókuszpont Harn Sys Terrn kezében legyen, amikor ismét behatol a Boszorkányerődbe. Ha ezt a roppant hatalmú mágikus pontot az ellenség kezén hagyják, eleve reménytelen az egész vállalkozás. Meg kell tisztítani az ellenségtől, senki nem maradhat életben. Egy kicsiny, vérszín tükör mutatja majd, ha él még valaki is az ellenség tagjai közül. Amikor a tükör lapja tökéletesen kitisztul, akkor Harn Sys Terrn is tudni fogja, hogy elérkezett az idő.

Külön hangsúlyozza, hogy amennyiben a saját feladatukat sikerül tökéletesen megoldani, akkor természetesen azonnal megkapják az ereklyéket - mármint az angyalkardot és a kristálymedált a belézárt Küldöttel -, s ha ezt sikerül hazavinniük, nemcsak az árulás vádját mossák le magukról, de Iriol vádjai alól is kihúzzák a talajt, s elhárítják a békét fenyegető veszélyt.

Mindhárom eshetőség leírásának elején láthattok egy százalékos értéket. Ez arra vonatkozik, hogy mekkora eséllyel hajtják végre az adott feladatot a Hatalmas emberei, ha rájuk hárul annak megoldása. Természetesen ezt nem kell abban az esetben figyelmbe venni, ha a kalandozók azt választották.

Abban az esetben, ha a három feladat közül valamelyiket nem sikerül megoldani, Harrn Sys Terrn nem kerülhet vissza a hatalomba. Még akkor sem, ha egyébként a kalandozók sikerrel jártak. Ekkor is visszaadhatja azonban az ereklyéket a kalandozóknak, akik azt kimenekíthetik az országból - bár valószínűleg Iriol ugyancsak résen lesz. Ezzel a húzásával a Macskák Ura ugyan nem kerülhetne vissza, ám húga lába alól is kirántaná a talajt, s bizonyos benne, hogy a Boszorkányerőd urai Iriol helyett a klán egy másik tagját ruháznák fel a hatalommal. (Harn Sys Terrn másik húgát, aki jelenleg a nővére elleni összeesküvést a Boszorkányerődön belül irányítja.) A Hatalmas persze nem mondja meg, hogy az ereklyéket Iriollal szembeni bosszújától vezetve akkor is visszaszolgáltatja, ha a három küldetés közül az egyik kudarcot vall. Hagy izguljanak a kalandozók...



Természetesen a KM azt is megcsinálhatja, hogy mindhárom feladatot lejátszatja a kalandozókkal, ekkor azonban az időbosztást neki kell megcsinálnia, s oda kell figyelnie, hogy ne kerülhessenek a játékba egymásnak ellentmondó, illogikus elemek.

Ha a feladatok végrehajtása közben valamelyikük életét vesztené, abból a Hatalmas - vagy az ő erejét felhasználva Dass - élőholtat csinál, feltéve, hogy a test közelébe férkőzhet. Az illető csupán azt tudhatja, mihelyt magához tért, hogy szörnyű sebet kapott - vagy valami ehhez hasonlót az eset ismeretében. Csak akkor tűnhet fel neki, hogy halott, ha direkt erre figyel - ellenőrzi a szívverését, a lélegzetét, stb. A továbbiakban ugyanúgy játszhat, s ami a fontos, a KM ne árulja el neki, hogy mi történt. Vegye észre ő maga, apróbb jelekből, fokozatosan: nagyobb hűséggel viseltetik a Hatalmas iránt, nem nagyon érez fájdalmat (csak túlüléssel lehet sebezni), érzéketlenek a tagjai, nem látszik a hidegben a lehelete, stb. Ugyanúgy mehet a többiekkel, csupán az ő jutalma a modul végeztével annyi, hogy ha jól végezte a dolgát, a lelkét szabadon engedik.

Ha valamelyik játékos már korábban meghalt, de vagy Harn Sys Terrn vagy Dass - esetleg Iriol - hozzáférhetett, hasonló feltételekkel lehet végrehajtani ezt az álnok praktikát. Mondanom sem kell, milyen remek játékot eredményezhet ez az aljas húzás. Ennek érdekében a KM (nemjátszók, stb) is bíztassa őket, hogy ne hagyják magukra elhullott társaikat, hátha a toroniak vissza tudják őket hozni az életbe.

VI. Áldozat Tharrnak

Ha nem a kalandozók hajtják végre a feladatot, a sikerre 98% az esély.



Mire ehhez az epizódhoz érnek, a Hatalmasnak csupán négy napja van arra, hogy sikeresen visszajusson a Boszorkányerődbe. Egy fontos, rendkívüli szakrális jelentőségű ponthoz vonult vissza a Bakpápa és a Harn Syshez hű boszorkányhadúr, a Veszett. Itt kell hozzájuk csatlakoznia a kalandozóknak. Morior és Dass is elkísérik őket, ám ez alkalommal morforok már nem jönnek velük. Nekik más feladatot szánt a Hatalmas. Dass száján keresztül nyilvánítja majd ki az akaratát, s közli a Bakpápával, hogy őket szemelte ki az áldozat végrehajtására.

Egy kis domb körül ütötte most fel a tanyáját a pap. Ősrégi, szent hely ez, a hagyomány szerint Tharr lába érintette itt Ynevet, s a föld felhólyagosodott a lába nyomán. Így keletkezett a dombvidék, amelyet Hólyagdombok néven ismernek Toronban, s számos festői szépségű kis szentélyt emeltek itt az idők során. Az év egy másik szakaszában nagyon fontos zarándokhely, most azonban csakis a kegyhelyet őrző papok és szerzetesek, a Bakpápa és követői, valamint a visszavonuló sereg tartózkodik itt.

A Bakpápát az egyik égbenyúló szentélyben szállásolták el. Nem szívleli különösképpen a kalandozókat, mivel - vélhetően - elpusztították a vérnyelőjét. Ha ez másként alakult volna, akkor nincsenek különösebb érzelmei velük kapcsolatban, ám ha nem hajtják végre a rituálét, kegyetlenül rájukszáll.

Mint megtudják, a szertartást másnap kell végrehajtaniuk, addig végig kell menniük a tradicionális megtisztulási formulákon. Először is, egy füstölősátorban kell úgymond a lelküket tisztára mosni. Itt kábító hatású gázt fejlesztenek, ami ellen -1 jár az egészségpróbájukhoz. Amennyiben ez sikeres, semmi különösebb nem történik, míg ha elvétik, egészen különös hallucinációkat eredményez majd. Ennek pontos felvázolását a KM-re bízhatjuk, neki kell kitalálnia ezeket a karakerek előtörténetének ismeretében. Rég elfeledett, titkolt bűneik, vágyaik, emlékeik fogják kísérni őket, öltenek alakot, fenyegetik a szerencsétleneket.

Szállásukon egy futtában felfirkantott, erv nyelvű üzenetre bukkannak majd. "Árulók! Büntetésetek nem marad el!". Az Északi Szövetség egyik embervadásza bukkant rájuk, a barrbéli táborban lévő besúgók információi alapján. Már azt hitte, szem elől tévesztette őket, s most örül, hogy végre lecsap-



hat rájuk. Úgy tervezi, nem személyesen végez velük, hanem alkalmatlanná téve őket a feladatra, majd maguk a toroniak látják el a bajukat. Értékei megegyeznek a NJK-knál leírt Bakpápa-féle testőrökéivel. Hasonló fegyvereket is használ - nem akar kiríni más, oda nem illő fegyverekkel.

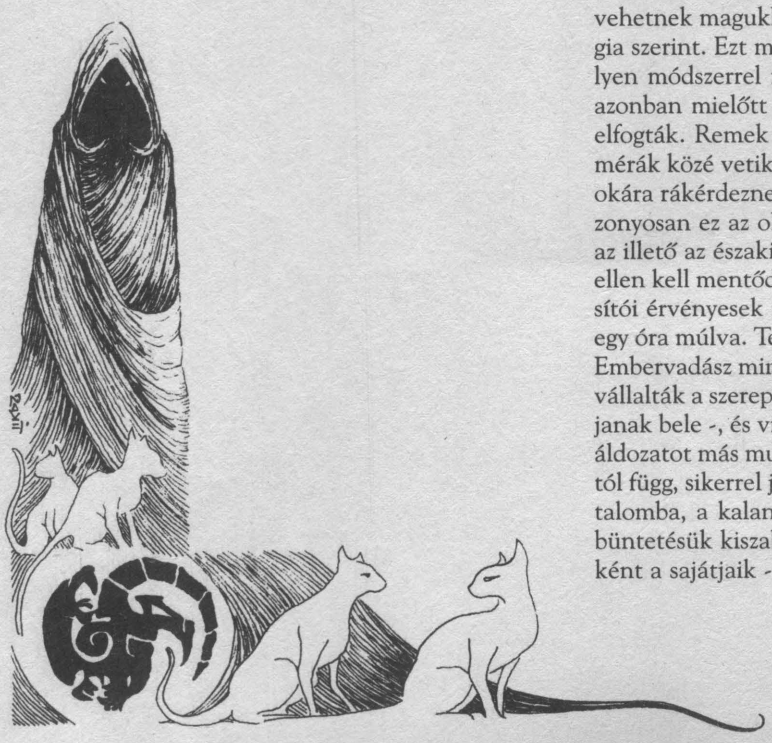
A terve az, hogy az áldozat reggelén, a kalandozók szertartásos reggelijét mérgezi meg. Ez sikerül is neki. Hogy ekkor mi történik, arról alább még olvashattok.

Ugyanakkor Iriol beépített ügynökei sem tétlenkednek. Mihelyst megtudták, hogy a kalandozók felbukkantak, értesítést küldtek neki. Ő pedig azonnal a tábor közelébe repíti Lassyrt. Számára ez, a Boszorkányerőd belsejéből korántsem jelent akkora feladatot, mint például bátyjának, a ghyrrín alakjában.

Mivel tudja, hogy az ereklyék már valószínűleg nincsenek náluk, azt a feladatot szabta ki a már élőholt fejvadásznak, hogy valami módon szedje ki belőlük fivérének a rejtekhelyét. Lassyr ennek megfelelően választja ki áldozatát. Mindazt, amit megtudott tőlük, most felhasználhatja ellenük. Kiválasztja azt, aki szerinte a legkevésbé lesz képes ellenállni a kínzásoknak, és mágiája segítségével - ne feledjük, Személyiséggel felruházott élőholtról van szó - megpróbálja elkapni valamelyikőjüket, esetleg valami téves információval elválasztani a egyiküket a csapattól. Ha sikerül fölékerekednie, elkábítania, leütnie - a KM válassza ki a legmegfelelőbb módszert - az egyik elhagyott szentélybe hurcolja, ami egy kicsit távolabb lévő dombon áll. Itt válogatott kínzásoknak veti alá. Bódító mákonyokkal, pl.: Nyelvoldóval vagy Pillangószárnnyal jóval csökkentheti az Akaraterejét, illetve a Mf-ú Kínzás elviselése képzettséget is Af-úra csökkentheti. Lassyr olyan módszerességgel képes vallatni, hogy áldozatai 10 percenként kötelesek akaraterőpróba tételére. (A Kínzás és a Kínzás elviselése képzettségekről bővebben a MT 80-81. oldalán olvashattok) Ha beadja a derekát és beszél az illető, immár nincs több dolga vele. Ha belepusztul a kínzásba, Lassyr kénytelen új áldozatot keresni. Amennyiben valamelyik kalandozóból használható információkat tud kicsalni, és a többiek nem tudják megakadályozni abban, hogy ezt tovább is adja, (Pszi - 5 percen belül) lassan fontolgathatják a menekülést. Harn Sys Terrn elveszett...

A rituálé második pontja, a test megtisztítása. Ezt egy csontokkal kirakott, mély szertartási veremben végzik el, miközben szerzetesek és papok szörnyű kórusa énekel körülöttük. Jéghideg vízbe eresztik őket, s egy félórán keresztül kell ott ülniük. Miután ilyenformán a testük is megtisztult, egy kis épületbe vezetik őket. Itt kell tölteniük az éjszakát. A kis, rendkívül egyszerű házikó a Kimérák Kertje nevű szentélyen belül van. Nevét onnan kapta, hogy a ház körüli kertben 7 kiméra található, akik kizárólag a Bakpápának, illetve a Hólyagdombokon élő Tharr-szekta főpapjának engedelmeskednek.

A kalandozók semmiféle élelmet nem kapnak, s csak a szertartás reggelén vehetnek magukhoz egy tejből, sajtból és barna kenyérből álló reggelit, a liturgia szerint. Ezt mérgezte meg az Embervadász (ha előtte a kalandozók valamilyen módszerrel már kinyomozták a kilétét, ez a rész persze változhat). Még azonban mielőtt megennék, mindenképpen értesüljenek róla, hogy az illetőt elfogták. Remek módszer erre, ha tanúi lesznek az északi kivégzésének: a kimérák közé vetik. Az Embervadász feltűnően kába, nehezen mozog. Ha ennek okára rákérdeznek, megtudhatják, hogy a nála talált méreggel itatták meg, bizonyosan ez az oka. Azt is a tudomásukra kell hozni, hogy a toroniak tudják: az illető az északiak embere. Ha mindezek ellenére megeszik a reggelit, méreg ellen kell mentődobást tenniük -2-vel. Ha sikeres, akkor csak a kábulat módosítói érvényesek rájuk, ha sikertelen, akkor görcsökben fetrengve esnek össze egy óra múlva. Természetesen akkor, amikor az áldozatot kell bemutatniuk. Az Embervadász mindenképpen eléri célját: a Bakpápa úgy véli, szándékosan nem vállalták a szerepüket, ezért nyilvánosan megkorbácsoltatja őket - azért ne haljanak bele -, és visszaküldi őket Harn Sys Terrnnek. Döntsön ő a sorsukról. Az áldozatot más mutatja be - igaz, egy napos késéssel. Harn Sys Terrn döntése attól függ, sikerrel járnak-e a többi küldetésekkel. Ha sikerül visszakerülnie a hatalomba, a kalandozókat szégyenszemre visszaküldeti, s az északiakra bízza a büntetésük kiszabását. Tudja: számukra nem lehet megalázóbb, mintha árulóként a sajátjaik - Inkvizíció - mond felettük ítéletet. Ha nem sikerül visszave-



rekednie magát a Boszorkányerődbe, a kalandozókkal már nem törődik. Másokkal próbálja meg az ereklyéket eljuttatni a dwoonokhoz, a parti pedig verekedje ki magát Toronból, ahogy tudja.

Persze a méreg jelenléte egy egyszerű érzékeléssel is azonnal nyilvánvalóvá válik. Ekkor új reggelit hozatnak.

Maga az áldozat a következő: egy Ranil-angyalt kell rituálisan kivégezniük. Nem azonos a Küldöttel. Ranilnak számtalan ilyen egyszerűbb teremtménye van, ők gyakorta látogatják uruk híveit, ám nagyneha az is előfordul, hogy egyikük-másikuk gonosz praktikák áldozatává válik. Gyönyörű, tiszta teremtmény, ha már meg is viselte kicsit a sötét birodalom börtöne (leírását lásd az NJK-nál). Ha a kalandozók vonakodnának elpusztítani, nem árt figyelmeztetni őket, hogy döntésükkel micsoda bajt szabadítanak Északra. Sok múlik most rajtuk, a KM nyugodtan élezze ki a helyzetet, fontolják meg a játékosok, hogy milyen döntést hoznak. Mindegyiküknek kell valami szerepe legyen az áldozatban, ne húzhassák ki magukat alóla - láncok tartása, fej felemelése, stb. Az áldozatot egy pompás karddal kell végrehajtani, s nem ütközik különösebb ellenállásba.

KM! Ha a karakterek nem hajlandóak ilyen ocsmány munkára, akkor is hagyj nekik elegendő időt a menekülésre - mást nem tehetnek -, és legyen esélyük is, hogy ezt megtehessék. Ekkor azonban fokozottan nehezedjen rájuk döntésük terhe, ne hagyd, hogy egykönnyen kimosakodhassanak önmaguk vagy társaik előtt. Döntsék csak el, mi számít kisebbik rossznak, és megéri-e ez a választás.

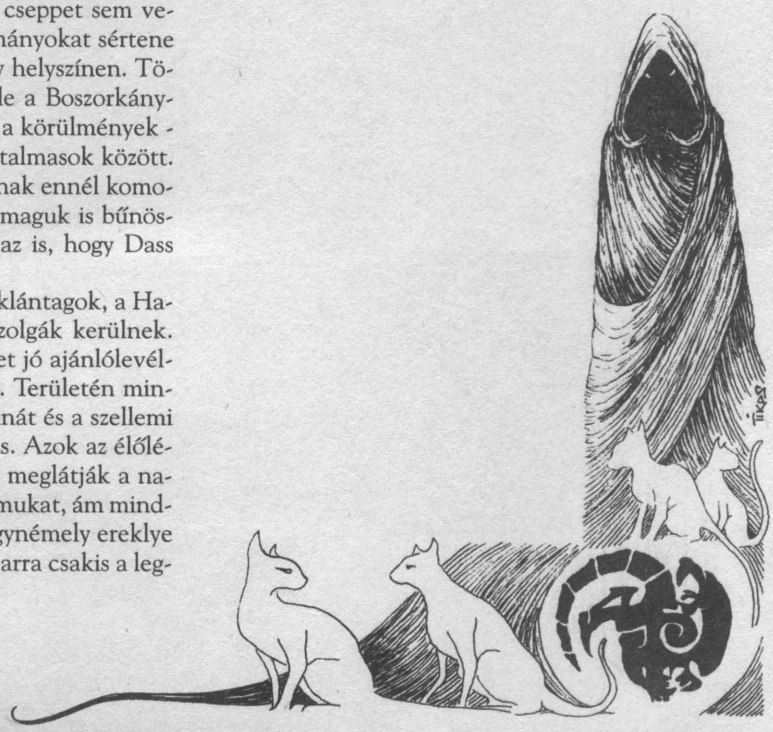
Ha sikeresen végrehajtották a feladatot, visszatérhetnek Harn Sys Terrnhez. A Végjáték című epizód következik.

VII. Boszorkánybörtön

Ha nem a kalandozók hajtják végre a feladatot, a sikerre 85% az esély.

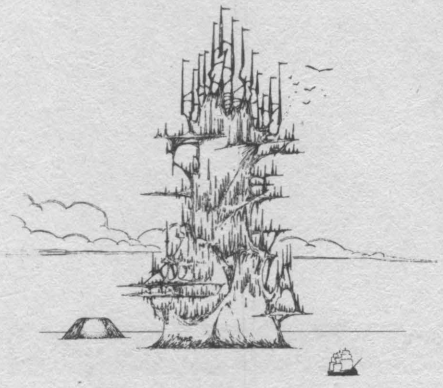
Mire ehhez az epizódhoz érnek, a Hatalmasnak csupán négy napja van arra, hogy sikeresen visszajusson a Boszorkányerődbe. Mielőtt Harn Sys Terrn a közte és az ereklye között fennálló misztikus kapcsot kihasználva a Boszorkánybörtönbe repítené a kalandozókat, egy kis tárgyat nyújt át. Az általuk kiválasztott személynek adja oda azt a nyakéket, amely segít az ereklye kijuttatásában. Ide már nem követi őket Morior, sem Dass, nekik más feladatot szán a Hatalmas. Bizonyára felmerül a kérdés, hogy miért nem ő maga intézi ezeket a dolgokat. Nos amellett, hogy megalázó lenne ez a számára, egy cseppet sem veszélytelen. Arról már nem is beszélve, hogy évezredes hagyományokat sértene meg azzal, ha ő maga is tevékeny szerepet játszana egynémely helyszínen. Tökéletesen igaz ez például a Boszorkánybörtön esetében is. Ide a Boszorkányerődből csakis azok kerülhetnek be - legyenek bármilyenek is a körülmények -, akik egyszer s mindenkorra eljátszották a becsületüket a Hatalmasok között. Nincs ennél nagyobb szégyen, s nem létezhet a hagyományoknak ennél komolyabb felrúgása. Ezt még akkor sem kockáztatják meg, ha ők maguk is bűnösnek érzik magukat. Hasonló okok miatt megengedhetetlen az is, hogy Dass képviselje őt ezen a helyen.

A Börtönbe jobbára a kitagadott, megszégyenített egykori klántagok, a Hatalmasok ellenfelei, az áruló és hitehagyott szövetségesek, szolgák kerülnek. Ám ide toloncolják azokat a köztörvényes bűnözőket is, akiket jó ajánlólevéllel látnak el bíráik. Végtelenül gonosz és embertpróbáló hely. Területén mindenütt olyan vésetek találhatók, amelyek kiszipolyozzák a manát és a szellemi energiákat, nem csak az elmékből, de a különféle tárgyakból is. Azok az élőlények, akik valamely hihetetlen szerencse folytán még egyszer meglátják a napot, mielőtt ittvesznének, persze visszanyerhetik egykori hatalmukat, ám mindez a különböző tárgyakra egyáltalán nem érvényes. Egyedül egynémely ereklye képes ellenállni a Boszorkánybörtön roppant hatalmának, ám arra csakis a leg-



ritkább esetekben kerülhet sor, hogy egy ilyen tárgyat erre a helyre küldenének. Egy ilyen ereklye az a pókforma karosszék is, amelyet a kalandozók keresnek. Mély álomban nyugszik odabent, s csakis arra a nyakékre vár, amelyet a kalandozók hivatottak neki eljuttatni. Ez fogja felébreszteni Csipkerózsika-álmából, s ez fogja innen kijuttatni a kalandozókat is. Ők persze tudni fogják, mi lesz a teendőjük, ha már egyszer a szék közelében lesznek - a nyaklánc domború mintáinak megfelelő negatív vésetekbe kell illeszteni a nyakéket a szék karfájánál -, ám arra koránt sem lehet őket felkészíteni, hogy milyen teremtmények lakják a roppant kőgúlát.

Csakis a legéletrevalóbbak, a legaljasabbak, a legjobbak maradhatnak életben itt. Aki nem elég erős, azt egyszerűen felfalják - a szó szoros értelmében. Maga a nyirkos hely több kisebb területre osztható fel, annak függvényében, hogy ki volt elég erős ahhoz, hogy megvesse a lábát, hogy akaratát a többiekre kényszerítse. Vannak persze itt tiszavirág-életű "királyságok", néhány napig tartó diktatúrák is, ám az sem ritka, hogy egyesek valódi hatalomra tudnak szert tenni. Azok, akik ide juttatták őket - a Hatalmasok vagy az ő bíróságaik -, a legkevésbé sem foglalkoznak azzal, mi is történik majd áldozataikkal idebenn. Azon egyszerű oknál fogva tesznek így, mivel tudják, hogy az ő akaratuk nélkül senki emberfia nem szabadulhat ki innen. Ezt a magabiztos tudást szeretnék most a karakterek Harn Sys Terrn segítségével kijátszani.



A Boszorkánybörtön mágikus építmény - belső terei, elrendezése a leglogikusabb elméket bizonyára őrületbe kergetnék. Nehezen lehet ugyanis megmagyarázni, hogy a Boszorkányerőd ívekkel és kőcsipkékkel komor és mégis gyönyörűséges épülete mellett csúfoskodó törpe, a fekete csonkagúla miként lehet olyan, amilyen. Hatalmas terek vannak benne, sokkalta nagyobbak, mint azt kívülről bárki is megérthetné. Mágikus építmény...

Két olyan hely van, ahová bárki is érkezhet, ha már egyszer a balsorsa erre a helyre vetette. Két, összetörhetetlen pentagramma - mivel kizárólag mágikus úton lehetséges ide bejutni, más bejárata egyáltalán nincs. Ezeken a helyeken persze folyamatos őrséget állnak a siurasok, azok az ittlakók, akik még ezen a helyen is szolgasorban élnek. Itt mindenki így kezdi, azután már csak rajta múlik, hogy elbukik, vagy idővel egy kisebb helyi önkényúrrá - vagy annak erős segítőjévé válik. Az utánpótlás bőséges, ám legalább ilyen magas a halálozási arány is. Senki nem jegyzi fel azoknak a nevét, akik itt elbuknak. Egyedül a nők számíthatnak kivételes bánásmódra, hisz - mivel rendkívül kevesen vannak - megkülönböztetett figyelemmel bánnak velük. A legerősebb "tartományurak" hihetetlen értékekkel fizetnek egy-egy felbukkanó nőért. No persze senkinek nem szabad ezen a helyen pénzre gondolnia. A legtöbbre a különböző használati eszközöket - kés, fegyverek, tűzszerszám, kötél, láncok, stb. - tartják. Ennél többet már csupán az éghető anyagok jelentenek. Az örök sötétség otthonában ugyanis a tűznél, a fénynél nincs jobban megbecsült dolog. Talán csak a jó kézműves vagy iparosemberek számíthatnak kegyelemre - már ha időben kiderül, hogy mire képesek. Persze nem minden mesterember számíthat úri bánásmódra. Az ötvösöknek és paplankészítőknek semmi esélye nincs arra, hogy itt tudják kamatoztatni a tehetségüket. Ám a kőfaragók, építészek, kőművesek, stb. igen nagy megbecsülésre tehetnek szert. Ők tudják ugyanis átalakítani a Boszorkánybörtön belsejét oly módon, hogy a különböző kiskirályok területei minél jobban védhetőek legyenek. No persze ők sem mindenhatóak. A mágikus vésetekkel megerősített falakat nem képesek bántani, s ugyanígy kudarcot vallott minden olyan próbálkozás, amely a szabadulásra tett kísérletet - a Börtön külső fala az acélnál is keményebb. Ugyanakkor figyelembe kell venniük a rendelkezésre álló eszközök silányságát is. Így bizony a legegyszerűbb munkák is évekig tarthatnak. Bár nagyníha megtörténik, hogy kitűnően használható tárgyat (tágyakat) küldenek be a börtönbe. Ez általában olyankor szokott bekövetkezni, amikor valaki túlságosan nagy hatalomra tett szert. Ha sikeresen használják fel ezeket a tárgyakat, még a leginkább erősnek hitt belső birodalmak is szétzülleszthetők.



A Boszorkánybörtön használati tárgyai a legkülönfélébb dolgokból készülnek. Vannak persze olyan tárgyak is, amelyeknek idebent senki nem látná hasznát, éppen ezért nem is léteznek. Ezek persze a külvilágban is csupán a nagyobb

kényelmet szolgálták - sámfa, tükör, festékek, illatszerek, stb. A többi használati tárgy elkészítésénél hihetetlen találékonyságról tettek tanúbizonyságot a Börtön lakói. Kitűnő takarók, ruhák készülnek az itt tenyésző, különleges mohafajtából. A másik olyan növény, ami az istenek kegyéből fény nélkül is megél, egy pókhálóvékony indás faj. Ennek mérföldhosszú hajtásaiból remek köteleket, hálókat, bogozott szőnyegszerűségeket (teherszállításra), stb. készítenek. A fazekasok egészen új eljárásokat kísérleteztek ki, s lehet hogy egy-egy tányér, korsó, stb kiégetése sokkal tovább tart, de egészen alacsony hőfokon és több részletben is képesek remekműveket alkotni. És akkor még nem szóltunk arról, hogy magából a kőből mi mindent képesek alkotni. No persze minden ilyen mestermunka mellett azért a külvilágból érkezett holmik a legértékesebbek.

A Boszorkánybörtönről nem érdemes térképet készíteni. Vannak ugyan részei, amelyek ismertebbek; minden féregjárata, csarnoka azonban oldalakat töltene meg. A kalandozóknak úgyis muszáj lesz valakit foglyulejteni vagy valakivel megegyezni, hogy kalauzuk legyen. Vezető nélkül órákon keresztül bolyonghatnak minden különösebb eredmény híján és nem késéges, hogy ezalatt Harn Sys Terrn elveszíti a nővérével folytatott párharcot. Iriol nem tud bátyjának ezen tervéről, így nem is küld ide senkit, aki megakadályozhatná a dolgot.

Hatalmas, éjkomor helyre érkeznek a kalandozók. A varázslat felvillanásai mellett még láthatnak homálybaveszőő oszlopokat, moccanó árnyakat. Mihelyt a mágikus vihar elül, morogva rájukhajol a roppant épület. Letépi róluk a pajzsaikat, eloroz tőlük minden Ψp-t és Mp-t. Mágikus tárgyaikat kiszipolyozza, s tökéletesen hétköznapi tárgyakká változtatja őket. Egyesegyedül egyetlen tárgy áll ellen a gonosz falaknak: a kis nyakék. Mire az első döbbenet úrrá lenne rajtuk, rájukrontanak a siurasok. Elvileg akkor sem jelenthetnek gondot, ha a karakterek nem járatosak a Vakharc képzettségben. Kis sakálokról, az áldozatokat felhajtó rabszolgákról van szó. Mindenesetre az értékeik megtalálhatók a NJK-k között, hátha még ők is képesek valami meglepetésre.

Figyelem! A Vakharc és a Harc sötétben, ill. félhomályban esetében az ET-ben megadott értékek az érvényesek! Mindazon harcosok, akikkel a Boszorkánybörtönön belül találkoznak, a Mesterfoknál magasabb szinten alkalmazzák a Vakharc képzettséget. Ez nem is csoda, hiszen életük javarészét tökéletes sötétségben élik le, nem egy közülük valóban vak. Ily módon ha ők vakon harcolnak, az értékeikhez a következő módosítók adódnak: KÉ +5, TÉ +5, VÉ +10, CÉ -10.

Ha sikerül itt foglyot ejteniük, azt fenyegetéssel, stb. hamar rá tudják venni, hogy vezesse el őket a Hideg Labirintusokba. Ebben az esetben viszont a vezetőjük igyekszik majd csapdába csalni őket. Hosszú csarnokokon, penészszagú folyosókon és végeérhetetlen lépcsőkön át vezeti őket. Menet közben folyamatosan hallgatózik, tudja, hol rejtőzhetnek társai, s egy különleges nyelven tájékoztathatja is őket foglyulejtői terveiről. Kicsiny szusszanásokból, lihegésből, csoszogásból álló nyelv ez, melyet csakis azok érthetnek, akik már jóideje itt élnek. Ha a kalandozók fáklyát gyújtanak, csak megkönnyítik ellenfeleik dolgát, akik rejtekhelyükről egykönnyen nyílzáport zúdíthatnak rájuk, miközben ők maguk láthatatlanok maradnak. Nem árt figyelembe venni, hogy ezek a nyilak általában méreggel preparáltak. Kiváló hullamérgeket készítenek itt, s ezek egyáltalán nem veszélytelenek. (Bővebben a Kiegészítések c. részben, az új mérgeknél - Hullanyál).

Ha nem erőszakosan, hanem egyezkedéssel sikerül vezetőt - vezetőket - szerezni, akkor feltehetően nem fognak csapdába szaladni. Kísérőik óvatosak lesznek, gyakorta megállnak majd hallgatózni, s igyekeznek pártfogoltjaikat a legnagyobb titokban eljuttatni a Hideg Labirintusok szívébe. Tudják jól, hogy a kalandozók személyében hihetetlen nagy esélyt kaptak most a sorstól. Ha sikeres üzleteket kötnak velük, egykönnyen kiemelkedhetnek a Börtön mocskából. Sok mindenre felkészíthetik őket, elárulhatnak nekik bizonyos dolgokat, ami megkönnyítheti a feladatukat. Egészen a Gödörig (lásd később) vezethetik őket, itt kérik el csupán a beígért fizetséget. Ha nem kapják meg, minden erejükkel azon lesznek, hogy minél több embert a helyszínre csődítsenek.

Ha erőszakos úton jutottak vezetőhöz, akkor az jó ideig csak bolyong velük mind lejjebb és lejjebb vezetve őket a roppant kőlabirintusban. Időt akar nyerni, míg társai értesítik a Labirintusok urát és megfelelő csapdát sikerül állítani.



A KM feladata, hogy jól érzékeltesse velük ezt a hosszú utat. Ha pergően és érdekesen képes ecsetelni az utukat, akkor nyugodt lélekkel nyújtsa el, ám a játékosok ne unatkozzanak. Csupán azzal legyenek tisztában, hogy egyre kevesebb idejük van. Egy egész napig fognak bolyongani, mire a csapdához érnek. A KM szemléletessé teheti az utukat a hideg légfolyosók, titokzatos, távoli visszhangok, érdes, penészes, nyirkos falak leírásával. Ne feledjük, itt, a Boszorkánybörtön aljában már jóval a tengerszint alatt vannak, poshadt, fekete tavak veszik őket körül, leheletük a levegőben gomolyog, hihetetlen mélységek felett kell átkelniük, s titokzatos állatok osonnak el mellettük. S mindenütt az átláthatatlan sötétség. Még infra- vagy ultralátással is rettentő hideg és élettelen a táj, arról már nem is beszélve, hogy ezen érzékek hatósugarán kívül minden ugyanolyan sötét.

Mind lejjebb érnek és mind több idő telik el, egyre gyanúsabbá válhat a vezetőjük. (Ha közben nem pihennek, harcértékeik a fáradtság miatt a következőképpen csökkennek: -KÉ: -2, TÉ: -3, VÉ: -3, CÉ: -2. Ezek csak hozzávetőleges eredmények, a későbbiekben nyugodtan lehet őket növelni, amíg ki nem pihenik magukat rendesen) Mintha folyamatosan lépteket hallanának maguk mögül. Kőcsiszorgást. Ha valamelyikük visszafordul, arra lesz figyelmes, hogy a visszavezető utat valaki eltorlaszolta. Egy roppant kőkorongot gurított a járat elé, amelyen fogózók csakis a túloldalon vannak, ebből az irányból - súlyánál fogva is - megmozdítani lehetetlen. Tökéletes munka, egy késpengét sem lehet a korong és a bejárat közé bepréselni. Nem csúszik el, nem dönthető ki, csupán görgetni lehetne, ám ezt erről az oldalról kivitelezni lehetetlen. Rengeteg időbe tellene szétverni vagy akár kapaszkodókat csinálni rá, arról nem is beszélve, hogy ez a zaj bizonyára idevonzana még olyan teremtményeket is, amiről eddig tudomásuk sem volt. Noha nem tudnak róla, már jócskán belül járnak a külső védműveken.

A csapdát egy kis teremben állították fel, amely 4 láb sugarú kört formál. Közepén egy kis kőhíd vezet át, melyet a túloldalról egy kis mechanikával a hossztengelye mentén el lehet fordítani. Így mindenki, aki rajta tartózkodik - és nem dobja meg az ügyességpróbáját -6-tal, az az alul hullámzó fekete, nyálkás vízbe zuhan. A KM valahogyan oldja meg, hogy a vezetőjük ekkor elszabaduljon. Ha nincsen megkötve, akkor nincsen gond, egyszerűen a vízbe veti magát és a rejtett járaton - lásd később - elúszik. Esetleg szemből már valaki várhatja és - ha a kötelékei nem engedik, kiszabadítja. Ekkor ketten úsznak el a rejtett járaton. Erre a momentumra azért van szükség, hogy a kalandozók egy idő múlva felfigyelhessenek arra, hogy eddigi vezetőjük eltűnt, s esetleg rábukkanhassanak a rejtett járatra, ami a terem közepéről, a víz alól indul. Kezdetben nem más, mint egy függőleges akna, azonban öt láb után elfordul és rézsútosan emelkedve, a Labirintusokba vezet.

Ha a kalandozók a vízbe potyognak - másfél láb mély - egy fura szerkezet ereszkedik alá a híd fölül. Csontokból és kőből összeragasztott valami, amit egy csigán keresztülvetett kötél segítségével engednek alá. Számos mécses ég benne, nyilván akkor gyújtották meg - ha a kalandozóknál nem volt fény -, amikor a felboruló híddal küszködtek. Ez elegendő világosságot ad ahhoz, hogy a szoba magasán húzódó galériáról az íjászok szabadon lődözhessenek a kalandozókra, míg azok a vízben kínlódnak. Igyekeznek addig sebesítgetni őket, amíg a méreg mindőjüket le nem gyűri, akkor halásszák csak ki szerencsétleneket. Ha egyikük-másikuk ezalatt vízbefulladna, azzal sem törődnek különösebben. Bármiképp is ejtik foglyul őket, nem végeznek velük azonnal. Kapnak egy lehetőséget. Mindent elvesznek tőlük, s anyaszült meztelenül kell bizonyságot adniuk rátermettségükről, elhitetni mindenkivel, hogy érdemesek az életre, hasznot hajthatnak a Labirintusok urának, s nem kell az olajkádakba (lásd később) vetni őket. Ennek megítélése persze a KM dolga.

Ha valami módon ők is tudnak elegendő világosságot gyújtani ahhoz, hogy lássák a galérián álló íjászokat (10 db), illetve a bejárattal szemközti kőbolt alatt várakozó harcosokat (5 db), ők is célba vehetik támadóikat. Ki tudnak kecmeregni a vízből - a sziklaperem 3 láb magasan van -, vagy le sem estek a hídról, akkor harcba bocsátkozhatnak a katonákkal (a KM ügyeljen a Harci helyzet módosítóira!). Van közöttük egy, aki nem harcos, hanem a Labirintusok urának



látnoka. Ha őt sikerül túszul ejteni, akkor vele megzsarolhatják nemcsak a rájuk támadó harcosokat, de a Labirintusok urát is. Rendkívüli hatású médiumról van szó ugyanis, aki különféle jövendölésekkel segíti urát. Ő pedig bármire hajlandó lenne, csakhogy ne kelljen megválnia kedvenc alattvalójától. A látnok igyekszik távol tartani magát a küzdelemtől, ám még így is foglyulejthetik.

Ha szorulna a hurok a támadók körül, azok megpróbálnak visszamenekülni, és a már ismertetett kőkorongos módszerrel elreteszelik a továbbvezető utat, az íjászokat magukra hagyják. Mivel eddigre már a bejárat is el van torlaszolva, a kalandozók számára nem marad más kiút, mint a rejtett járat.

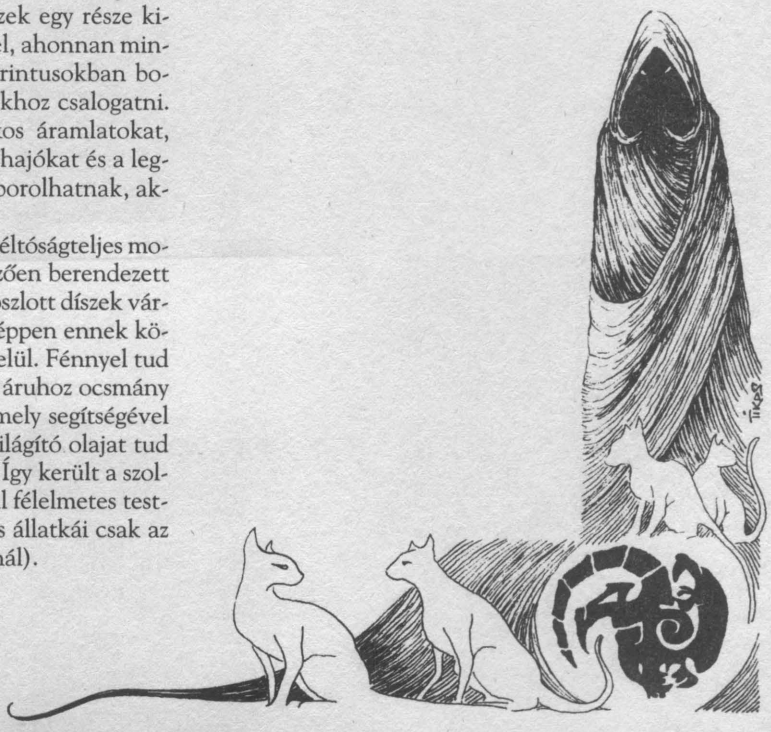


Amennyiben a kalandozók leküzdik az ellenfeleiket, és azoknak nem maradt elegendő ideje a kőkorongot a helyére gördíteni, feltárul előttük a hely, amelyet Hideg Labirintusoknak neveznek. Itt bukkannak fel a víz alól akkor is, egy csúszós kőmóló közelében, ha a rejtett járaton keresztül érkeznek. (Ekkor a parton két harcossal és eddigi vezetőjükkel találkozhatnak, ám hamarosan ideérhetnek azok is, akik a csapdát állították - hacsak nem sikerül őket kirekeszteni a kőkoronggal.) Ugyanitt bukkanhatnak rá két jól-rosszul elrejtett csónakra is.

A Labirintusok meglehetősen fellengzős elnevezés. Tulajdonképpen egy roppant oszlopcsarnokról van szó, amelyet félig elárasztott a víz. Kiterjedése ismeretlen, bár az ittlakók valószínűleg jártak már minden részében. A víz mélysége változó. Az egy lábnyitól a húsz lábnyiig terjed a magasbavesző oszlopok, lépcsőtornyok, kapuk és falak között. Ez a titokzatos rendeltetésű oszlopcsarnok egy sziget köré épült, amelyet különféle csónakokkal lehet megközelíteni. Ezek jobbára emberbőrből, csontokból és csontenyvből készültek, s irányításukat az oszlopok közötti megmagyarázhatatlan eredetű áramlatokra lehet bízni. Akik ismerik a fekete vizek irányait, egykönnyen a kívánt helyre érkezhetnek, míg az idegenek bizony órákig bolyonghatnak, míg rájönnek, hogy már régóta egy partjanincs tavon forgolódnak. Maguk az oszlopok és faldarabok egymástól 2-25 láb távolságra vannak, némelyek lakottak, másokba senki nem vájt üregeket vagy már régen elhagyta azokat. Ha a kalandozók nem tudják, hova mennek, az nem feltétlenül válik automatikusan hátrányukra. Ha nem veszik őket azonnal üldözőbe, bizony egykönnyen elveszíthetik a nyomukat. Ebben az esetben viszont ők maguk sem tudják, merre vannak, csak jókora késéssel és szerencsével (25% esélyük van arra, hogy egy áramlat arra veti őket) érnek a szigethez - viszont nem üldözi őket senki.

Ha a látnokot elfogták a kalandozók, ő minden gond nélkül azonnal a Labirintusok urához, a Gödörnek nevezett üregpalotához vezetik őket. Ha nem, a férfi már akkor is várja őket. A látnok beszámolt ugyanis neki az idegenek érkezéséről, s felcsillantotta előtte a kihasználásuk lehetőségét. Azt javasolta neki - megfelelő misztikus körítéssel -, hogy fogadja őket, és próbáljon minél többet megtudni róluk. Ha nem tetszenek neki, még mindig elintézheti őket, ám ő úgy érzi, nagy hasznot hajthatnak. Ebben az esetben felkészülnek a fogadásukra. Megfelelő számú fegyveressel veszik körül magukat. Ezek egy része kicsiny, jól álcázott, billenőajtóval ellátott kőkamrában rejtőzik el, ahonnan mindent látnak és hallanak. Mások elindulnak felkeresni a Labirintusokban bolyongókat, s ígéretekkel, esküvésekkel megpróbálják őket urukhoz csalogatni. Végső eshetőségként felemlegetik nekik a különleges, gyilkos áramlatokat, amelyek papírgalacsinként rántják a mélybe még a legerősebb hajókat és a legjobb úszókat is. Tudatják velük, hogy akár életük végéig itt kóborolhatnak, akkor sem találják meg a kijáratot - az ugyanis nem létezik.

Ha ily módon érkeznek a Gödörhöz, ott a Labirintusok ura méltóságteljes mosollyal fogadja őket. Az üregpalota az eddigiekhez képest fényűzően berendezett otthon. Kőrácsokkal elkerített helységek, bűz és mindenféle lekoszlott díszek várják a kalandozókat, és ami meglepő - fény. A Labirintusok ura éppen ennek köszönheti gazdagságát és megbecsülését a Boszorkánybörtönön belül. Fénnyel tud ugyanis fizetni az őt szolgálóknak. Ehhez, a mindennél drágább áruhoz ocsmány úton jut: az ő birtokában van a leírása annak a módszernek, amely segítségével az emberi testekből különféle olajkádakban meglehetősen jól világító olajat tud sajtolni. Megteheti hát, hogy a legjobbakkal vegye körül magát. Így került a szolgálatába a Patkányúr nevű széltoló is, aki idomított patkányaival félelmetes testőrséget biztosít urának. Ő egy szomszédos teremben figyel, okos állatkái csak az intését lesik, hogy kit pusztítsanak el (leírásukat lásd az NJK-knál).



A Labirintus urának a kalandozók iránt érzett nagyrabecsülése annál nagyobb, minél többet tud róluk. (Ha teljesen békés úton érkeztek idáig, akkor is várja őket. A látnoka mindenről tájékoztatta - valójában a látnokot kiterjedt kémhálózata segíti, az ő jelentéseikből tudja hihetetlenül jó kombinációs képességeinek köszönhetően, megközelítő pontossággal megjelölni a bekövetkező eseményeket.) Ha kiderül jövetelük célja, az egykori bajvívó elégedetten kacag a markába. A karszék nincs a birtokában, de tudja, hol van. Egy Kőtorony nevű helyen őrzi egy papja. (E helyütt is jobbára Tharrt imádják, ám a szertartásaik, rituáléik egészen mások, s természetesen varázslatokat sem alkalmaznak.) Már régóta készül ezt a papot eltenni láb alól, mivel tudja, hogy egyik legnagyobb ellenfeléről van szó. A kalandozók épp kapóra jönnek. Ha megölik a papot, nagy szívességet tesznek neki, mert alattvalói szemében ő ártatlan marad, a kalandozókkal pedig ráér később is végezni. Hiszen el amúgy sem mehetnek. Ha pedig valami módon a pap kerekedne felül, bizonyára kitalál majd valamit, amiért elítélhetik, mert megölte az idegeneket.

Csak annyit mond a kalandozóknak, hogy tudja, hol keressék a karosszéket, s ha mindőjüktől kap egy ajándékot, akkor azt is megmondja, hogy hol. Meglehetősen értékes ajándékok esetén fog csak beszélni.

Ha a kalandozók elmondják, hogy kit szolgálnak, akkor csakis a legféltettebb kincseik átadásakor árulja el, hol is kell keresniük a karszéket. Ha azt is elmondják, mi célt szolgál, gondolkodás nélkül rájukzavarja az embereit, még akkor is, ha úgy gondolja, tréfáltak. Egyrészt ilyen dolgokkal nem szabad a Boszorkánybörtönön belül tréfálkozni, másrészt ha igazat mondanak, inkább ő akar ebből hasznot húzni.

Ha harcra kerülne sor, egy intésére roppant kőajtó tárul fel. Egy jókora kürtőrendszerre nyílik, s csakis azt a célt szolgálja, hogy a teremben lévő mécsesek az így keletkezett huzattól kialudjanak. Ekkor támadásba indulnak az eddig rejtőzködő harcosok is, nem beszélve a Patkányúr kezes állatairól. A harcosok még akkor is az ő vakharcuknak megfelelő módosítókkal küzdenek, ha egyébként a kalandozók valami módon fényt gyújtanak. Nagy többségük ugyanis valóban vak. Így akartak belőlük mind jobb harcosokat faragni.

Ha a kalandozók győznek, bizonyosan találnak valakit, akiből ki tudják szedni, hol is van a karszék. A Labirintus ura, ha csak teheti, elszelel, amikor látja, hogy rosszabbra fordulnak a dolgok.

Ha legyűrik a kalandozókat, az a helyzet áll elő, amit már ismertettünk annál a pontnál, amikor sikerül már a csapdánál legyőzni őket. Kapnak egy lehetőséget...

A Kőtorony a sziget túlpartján van. Jónéhány kürtőn, mocskos alagúton és lépcsőn keresztül juthatnak el odáig. Az út keresztülvezet az olajkádak egyes üregein is. Mellbevágó és undorító a bűz, ami innen árad. Meglepő formájú és alakú kőszelepeken keresztül melegítik a kádakat, hogy minél kevesebb olaj felhasználásával minél többet tudjanak főzni. Itt látható csak némi beteges fény, valamint a Kőtoronyhoz vezető, odvas fogú szájhoz hasonló járatban. Tharr torznál torzabb szobrait, véseteit világítják meg halotthalvány lidércfények tízhúsz lépésenként, amint a kalandozók egyre följebb és följebb kanyarognak a tompa visszhangokkal teli folyosón. Kisvártatva egy mocskos kőkapuhoz érkeznek. Két szélén sápadt, bűzös mécsfény, inkább homályt csinál, mint világosságot, felette szélesretárt ocsmány pofa. Valami sárkányféle. Torka fenyegetően a kalandozókra bámul. Mögöttük csupán a végestelen lépcső. Két lépés után a sötétségbe vész. A kapu jobb oldalán harang alakú, hangfelfogó lyuk. Ha kiabálnak, dörömbölnek, a pap ezen keresztül fog nekik válaszolgatni. Ő maga még vagy ötven láb messze van, egy lekopott sziklateremben, ám a falakba fúrt járatok kitűnően viszik a hangot, tehát azt is kihallgathatja, amit nem neki szánnak. Még rá is játszhat, mondván: "Nem értem, kiabáljatok a mélyedésbe!"

Ha számára egyértelművé válik, hogy a székét akarják, vagy úgy ítéli meg, hogy veszélyes lenne, ha beengedné őket, működésbe hozza a csapdáját, amit ilyen esetekre tartogat. Elképzelni is csak nehezen tudom, hogy valamely számára rendkívül kedvező hír vagy ígéret miatt kinyittatná az ajtót, ám semmi sem lehetetlen. Ilyen esetekben a KM-nek *kell* mérlegelnie. Ha valaki alaposan felülteti az öreget, annak nyíljon meg nyugodtan a kapu.



Ha a csapdáját aktiválja, akkor nem tesz mást, mint kinyit egy lefolyót. Egy olyan hatalmas tartály lefolyóját, amit többhónapi munkával hordtak neki tele a szolgái. A bűzös víz a sárkánypofán keresztül robban a karakterekre. Azok ketten, akik legelöl állnak, megtehetik, hogy amint meghallják, hogy a sárkánypofa felhördül - kinyílik a zsilip - egy gyorsaságpróbát tesznek. A dolog nem automatikus, csakis akkor működik, ha ők szólnak. Ha ez sikerül, ők még a kapuhoz lapulhatnak, mielőtt elordít a fejük felett a vízesés, a többieket pedig menthetetlenül magával sodorja. Az út első részén az ET Zuhanás módosítóit kell figyelembe venni, olyan nagy erővel vágja őket a víz 10 láb után a falhoz (5k6 Fp + annyi Ép, amennyivel a veszteség az Állóképesség értéke felett volt). Ugyanis már nem az egyszerű lépcső van mögöttük. A zsilip kinyitásával egyidőben a lépcsőt 10 láb után egy sziklafal torlaszolja el, s a vizet is egy kis, - most megnyílt - kürtőbe préseli, az elsodort kalandozókkal együtt. Itt újabb zuhanás következik, amelyet falból kiálló sziklák nehezítenek (6k6 Fp, ezúttal Ép sérülés már nem lehetséges). Egy kis udvarra sodródnak így a mocskos árral, amely szép lassan elszivárog. Hamarosan megjelennek a pap szolgái, akik semmiképp nem lehetnek ellenfelei a kalandozóknak, ám az ájultakat minden gond nélkül agyon tudják bunkózni. Azon a kiskapun, ahonnan a szolgák kijöttek, be lehet hatolni a Kőtoronyba. A főkaput hiába is próbálják kinyitni, az nem fog menni - nagyon nehéz, nagyon erős - ha valaki a vízözön elől a kapunál nyert menedéket, annak is a víz irányába kell visszamennie, mert másutt nem fog rés nyílni a Kőtorony oldalán. A vizes csapdát legközelebb három hónap múlva lehet megismételni, annyi ideig tart ugyanis, míg a ciszternát újra telemerik.

Ha bejutottak a Kőtoronyba, onnantól kezdve nyert ügyük van. Előbb utóbb meglelik a girbegurba járatok és bűzhödt termek szövedékében rejtező papot. A pókforma székben ül és fennhangon káromolja a kalandozókat. Gnóm, púpos alak, de Tharrnak mindig is nagy kedve tellett a torzszülöttekben, s Toronszerte is nagy a becsületük. A kalandozóknak nem árthat - elég, ha kiebrudalják a karszékből, s máris életrekelthetik az ereklyét a nyakék segítségével. Kék, sercegő szikrák futnak végig pókkarmos felszínén, az egész megremeg, s mintha fáradtan, hörögve sóhajtana. Ezek után valóban oda repíti azt, aki beleül, ahová az csak akarja. Ha ezt látja a pap, és még van elegendő ereje, rimánkodni fog nekik, hogy hadd menjen el ő is erről a helyről. Rajtuk áll, hogy engednek-e neki. Rendkívül fontos, hogy utoljára maradjon az, aki a nyakéket felöltve a karszéket is magával ragadja.

A kalandozók megtehetik azt, hogy nem a hatalmas táborába mennek vissza, ám ekkor Harn Sys Terrn végérvényesen elveszik, esélye sem lesz arra, hogy visszajusson a Boszorkányerődbe. Ez persze óhatatlanul húga győzelmét hozza közelebb, akinek arra is van esélye (60%), hogy az utolsó pillanatokban még a tábort is felfedezi. Ekkor ismét megszerezheti az ereklyéket, s immár semmi nem állhat a háború útjába.

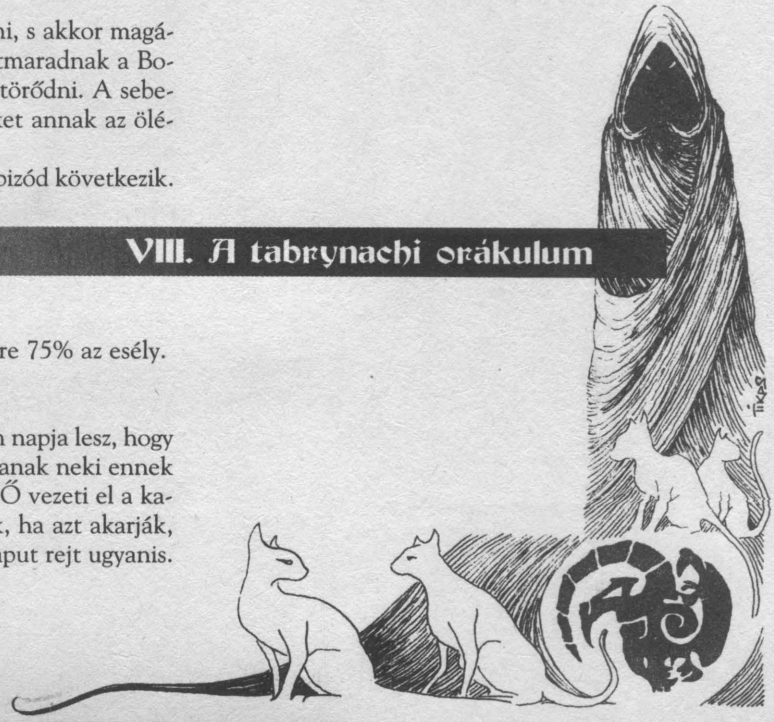
Az utolsónak kell a nyakékkel a nyakában a karszékbe ülni, s akkor magával rántja az ereklyét is. Ha elvétik a sorrendet, a többiek ottmaradnak a Boszorkánybörtönben, s a kutya sem fog velük a továbbiakban törődni. A sebesülteket, halottakat is magukkal tudják vinni, csak tegyék őket annak az ölébe, aki el akarja hagyni a Börtönt.

Ha sikeresen végrehajtották a feladatot, a Végjáték című epizód következik.

VIII. A tabrynachi orákulum

Ha nem a kalandozók hajtják végre a feladatot, a sikerre 75% az esély.

Mikorra a helyszínre érnek, a Hatalmasnak már csak három napja lesz, hogy visszaverekedje magát a Boszorkányerődbe. Hogy sikerrel vágjanak neki ennek a feladatnak, egy kicsit utazniuk kell. Morior lesz a kísérőjük. Ő vezeti el a kalandozókat ahhoz a régi toronyhoz, amit igénybe kell venniük, ha azt akarják, hogy időben érjenek a tabrynachi orákulumhoz. Egy ősi kyr kaputrejt ugyanis.





Az orákulum nagyon régi és nagyon fontos mágikus hely. Már a kyrek idejében is kiemelt fontossággal bírt, Morgenának voltak itt jósnői és papjai. Közel van a határhoz, magasan a hegyekben, s a Dwyll Unió szabadcsapatainak egyik első célpontja volt. Mivel az utóbbi időben egy kicsit elkerült a császári irányítás szeme elől, elsőrendű célpontnak tűnt, több okból is: még az orákulumot elfoglaló paplovagok és hegyi vezetőik, a haonwell környéki elfek egy íjászkülönítménye is tisztában volt vele, hogy rendkívüli mágikus fókuszról van szó. Ha sikeresen tartani tudják, amíg egy dorani varázsló a segítségükre siet, olyan hídfőállást építhetnek itt ki, amely a háború végső kimenetelére is kihatással lehet. Ha esetleg a lerombolásával fenyegetőznek, talán még a toroni vezetést is jobb belátásra téríthetik egynémely kérdésben.

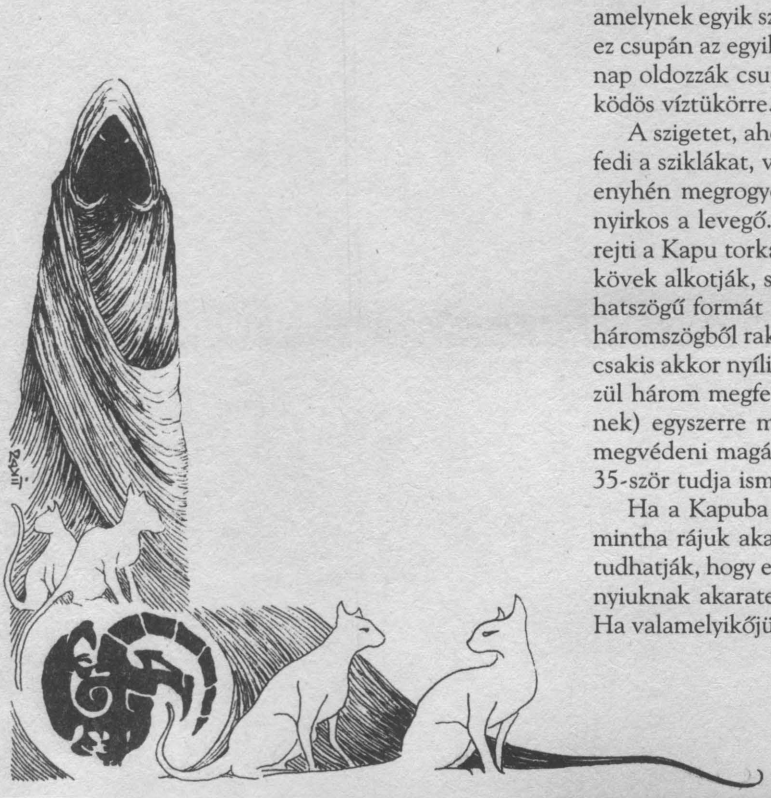
A rajtaütésük sikeres volt, ám csak akkor vették észre, hogy az orákulum területén van a régi kyr térkapuháló egyik Kapuja is, amikor már elfoglalták az épületeket. Egy kisebb különítményt "dobtak át" a Kapun, ám soha többé nem tértek vissza. Mivel úgy okoskodtak, hogy ha tönkreteszik a Kaput, őket sem tudják hátbatámadni, nekiláttak szétrombolni a rúnákat. Ám mivel nem volt közöttük senki, aki értett volna ahhoz, hogyan lehet veszély nélkül megtörni ilyen hatalmú rajzolatokat, el is rontották a dolgot. Már több mint tizen meghaltak a manaviharban, mire úgy gondolták, hogy ideje lesz végre befejezni a dolgot. A Kaput ugyan nem tették teljesen tönkre - erről ők nem tudnak -, de meglehetősen instabillá változott. Ez kóros rángásokhoz vezetett a manahálóban, s azon a reggelen, amikor a kalandozók néhányszáz mérfölddel arrébb beléptek az idevezető kapun, manatúlcsordulást idézett elő.

Ennek megfelelően, az orákulum egy mérföldes körzetében a mágia meglehetősen furcsán viselkedik. A különbözőségek eldöntése a KM feladata. Valószínű, hogy bizonyos varázslatokat kevesebb mágikus energiával is létre lehet hozni, de az is elképzelhető, hogy csupán hamarabb jutnak manához a játékosok. Nem ritka azonban az sem, hogy varázslataik leszaggatják magukról a rájuk aggatott kötéseket és egészen furcsa módon fognak viselkedni. Csupán 30% az esély arra, hogy úgy fognak működni, ahogy kell. Minden egyéb esetben a hatás leírása a KM kötelessége. A mágia kifolyik a varázshasználók kezéből. Előfordulhat, hogy a célterület, esetleg a cél változik meg. Arra is van esély, hogy a varázslat erőssége, nagyritkán a formája változzon meg. Ily módon lehetséges, hogy egy boszorkánymesteri Öregedés varázslat ne csupán egy személyre, hanem egy adott területen tartózkodókra hasson, egy így készített Káoszkard akár az illető kezét is fegyverré változtathatja, vagy akár egy egyszerű Villám fordul ki magából, s változik energiaviharrá.

A kalandozók egy napi lovaglás után érnek ahhoz a kiterjedt tóvidékhez, amelynek egyik szigete rejti az orákulumba vezető Kaput. Több ilyen hely is van, ez csupán az egyik a sok közül. Az éjszakát a vízparti nyírfa erdőben töltik, másnap oldozzák csupán el a partról a kis kéregcsónakot, hogy beevezzenek vele a ködös víztükörre. Szitál az eső, ritka szomorú egy hangulat uralkodik a tájon.

A szigetet, ahová megérkeznek, sűrű erdő borítja. Többéves érintetlen avar fedi a sziklákat, vastag moha ül mindenütt. A torony kicsiny, zömök kőkupac, enyhén megrogyott cseréptetővel. Akár egy ősöreg gomba. Odabent hűvös, nyirkos a levegő. Morior csak annyit tud, hogy van valahol egy titkosajtó, az rejti a Kapu torkát. Ha végignézik a padlót, észrevehetik, hogy azt hatszögletű kövek alkotják, s egyedül az egyik sarokhoz közel van egy olyan, amelyik ezt a hatszögű formát - mintha a szemben lévő sarkokat kötnénk össze - hat darab háromszögből rakta ki. A kyrek páratlan számokhoz való vonzódását jelzi, hogy csakis akkor nyílik fel a levezető lépcsősort rejtő ajtó, ha ezen háromszögek közül három megfelelőt (egyik oldalukkal sem, csupán a csúcsuknál érintkezzenek) egyszerre megnyomnak. Ha erőszakkal próbálkoznak, a Kapu igyekszik megvédeni magát. Bármilyen ütésre egy 3k6-ot sebző villámmal válaszol. Ezt 35-ször tudja ismételni.

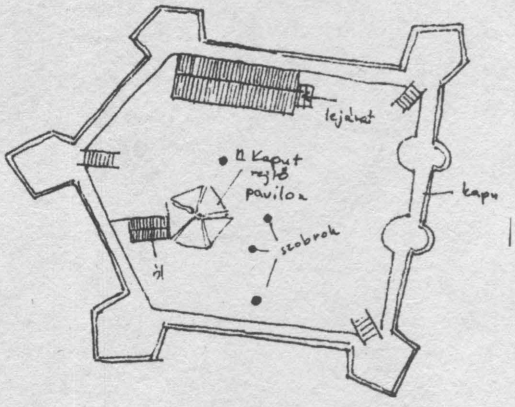
Ha a Kapuba belépnek, félelmetes utazás vár rájuk. Az egész világegyetem mintha rájuk akarna rogyni, rángatózik, remeg minden. A hozzáértők azonnal tudhatják, hogy ennek az az oka, hogy a Kapu túlsó fele instabillá vált. Mindannyiuknak akaraterő-, állóképesség-, gyorsaság- és ügyességpróbát kell tenniük. Ha valamelyikőjük mindegyiket elvéti, azt elsodorja a körülöttük tomboló mági-



kus örvény. Újból akaraterő- és állóképességpróbát kell tennie, s ha ismételten elrontja őket, soha többé nem kerülhet elő semmilyen anyagi síkon. A köztes létben kell bolyongania, ahol nincs idő, nincs távolság, nincs létezés. Ha mind a kettő sikerül, akkor a kiindulási ponton veti ki magából a háló, ám még k6 óráig nem lesz eszméleténél. Ha az egyiket elrontja, akkor pedig egy előre meg nem határozható ponton löki ki magából az örvény. Ez Ynev élő és rég feledésbe merült térkapuhálóinak bármelyik Kapujánál megtörténhet, s csak 15%-ban kerül Toronba. Ám ha meg is menekedett, 2k6 óráig nem fog magához térni.

Csak annyit tudnak a megérkezéskor, hogy az ellenség vélhetően tíz karommal fogja védeni az orákulumot, s hogy mindenkit el kell pusztítaniuk. A sikerről a kis vérszín üvegű tükör fogja őket tájékoztatni. Talán mondani sem kell, hogy Harrn Sys Terrn azon keresztül is lát, habár a hatalmát nem tudja a segítségével kiterjeszteni. Ha a tükör a Kapuban elsodródik, kénytelen megérzéseire hallgatni a későbbiekben.

Azt nem sejtik, hogy az ellenség úgy véli, eleget tett a Kapu ellen és nem is számítanak egy innen jövő támadásra. Mikor a Kapu kiokádja őket, hörgő remegés fut végig az orákulumon, s valahányszor érkezik valaki, ez megismétlődik - a már ittlévők is hallhatják. A Kapu rendellenes viselkedésének köszönhetően rendkívül furcsán néznek ki, amikor megérkeznek. Orrukból, fülükből vér folyik (2k6 Fp veszteség), bőrük hullámzik, csontjaik hasogató fájdalommal lüktetnek, s egymásra nézve nem ismerik fel a másikat. Bőrük halványkék, vérük méregzöld patak. És ami a legfurcsább, egymás testrészeit ismerhetik föl magukon vagy társaikon. Egy jellegzetes orrot, járomcsontot, szemet, kart vagy hajkoronát. k10 körig tart, amíg helyreáll a világ rendje, ám ezalatt minden harcértékük csupán a fele a normálisnak. Émelygenek és rendkívüli egyensúlyzavaraik vannak. Elvételt ügyességpróbák esetén el is esnek. Szerencséjük van, hogy érkezésükkor nincs senki a környéken, bár valószínűleg hamar feltűnik az "ellenség". Három Ranil-paplovag ront rájuk az Arany Sugár lovagrendből. Vörös vállszalagjaik vannak, kétkezes csatabárdokkal harcolnak. Ők k6 körön belül bukkannak fel, s egy körig a meglepetéstől bénán bámulnak az eléjük táruló látványra. Azután harcba lendülnek...



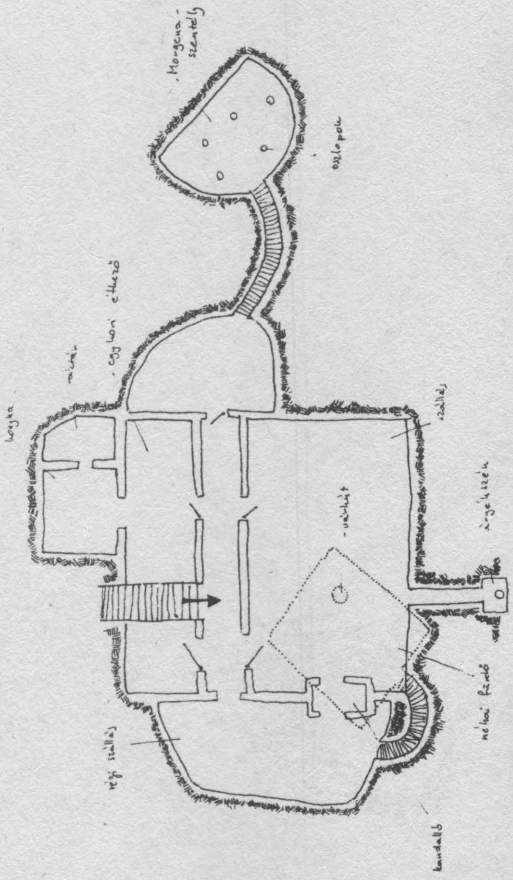
Egyelőre nem tartózkodnak sokan az orákulum területén. Nagyon várják már az Unió-beli szabadcsapatok érkezését, s a támadás is meglehetősen készületlenül érte őket. A kis tükör, ha a pontos létszámukat nem is jelzi, nagyjából azért pontos információkkal szolgál, hogy mennyien vannak még. Megalkuvásra nem kaphatók, elkeseredett, gyilkos dühvel rontanak az érkezőkre.

Nyolc paplovag és öt íjász számít az orákulum védőinek, a többiek elestek, amikor elfoglalták a szentélyt, illetve a Kapu "elpusztításakor" vesztek oda. Úgy gondolták, már nem aktív, több veszteséget már nem ér meg. Igazuk is lehetett volna, ám maga a tény, hogy valaki a Kapun keresztül érkezett, sokat segített annak, hogy az önmagát valamelyest helyrehozza.

Maga a szentély két részből áll. A fölső szinten helyezkedik el egy kis kövezett udvaron a Kaput óvó pavilon. Nagy, szürke kövekből rótták össze, tetejét szürke palával vonták be annak idején. A bejárattal szemközt elkopott szobrok ácsorognak a szomorú esőben. A pavilon maga nem nagy, a pentagrammán kívül alig van benne hely. Ablak nincsen, az egyetlen bejárat egy ősi, rozsdás vasalással megerősített kapu. Harc közben jól teszik, ha elkerülik a pentagrammát, mert a vésetek elragadják azokat, akik a rajzra lépnek, s nem tudni, hová repítik őket. A megfelelő felügyelők nélkül egy instabil Kapuba lépni több mint figyelmetlenség. Aki mégis megteszi, annak az érkezéskor leírt próbákat kell tennie, ám ezúttal -3-as módosítókkal.

A pavilon egy kis, esővizes terecskén áll. Körös körül időtől, széltől elkopott falak, csonka bástyák, gömbölyűre kopott feljárókkal. Három elf íjász tartózkodik itt. Ők kifelé figyeltek, a belülről érkező ellenfél meglepte őket is. Ám nem sokáig haboznak, fedezéket keresnek, és tűz alá veszik az ellenséget, ha kiteszik a lábukat a pavilon árnyából. Ha a karakterek kint dulakonak a paplovagokkal, az íjászok csak két körönként egyet lőhetnek. A nekibuzdult dwoonok ugyanis nem teszik lehetővé, hogy több lövést is leadjanak annak a veszélye nélkül, hogy őket találnák el. A pavilon mögött kicsiny, kőből összemókolt ólacska áll két megzavarodott kecskével.





A falakkal körülvett terecskéről egy kis kőboltív alól lehet az alsóbb szintre lejutni. Ha a fönti ellenfelekkel nem végeznek hamar, előbb-utóbb részint a csatazajra, részint az érkezésük hangjára, részint a föntiek kétségbeesett pszi-üzeneteire reagálva azok is társaik segítségére sietnek, akik eddig az orákulum alsó szintjén tartózkodtak. Mivel a pszi-üzenetek alapján nagyjából tisztában lehetnek vele, hogy hányan vannak a támadóik és mire képesek, akár csapdába is csalhatják őket:

Ha még vannak odafent élők, akkor az egyik naplovag fölrohan, és kétségbeesetten igyekszik az orákulum alsóbb részeire hívni a társait. Ők, ha érzik, hogy hátrányban vannak, amúgy is védekező harcot fognak folytatni, s megpróbálnak a lejárat felé hátrálni.

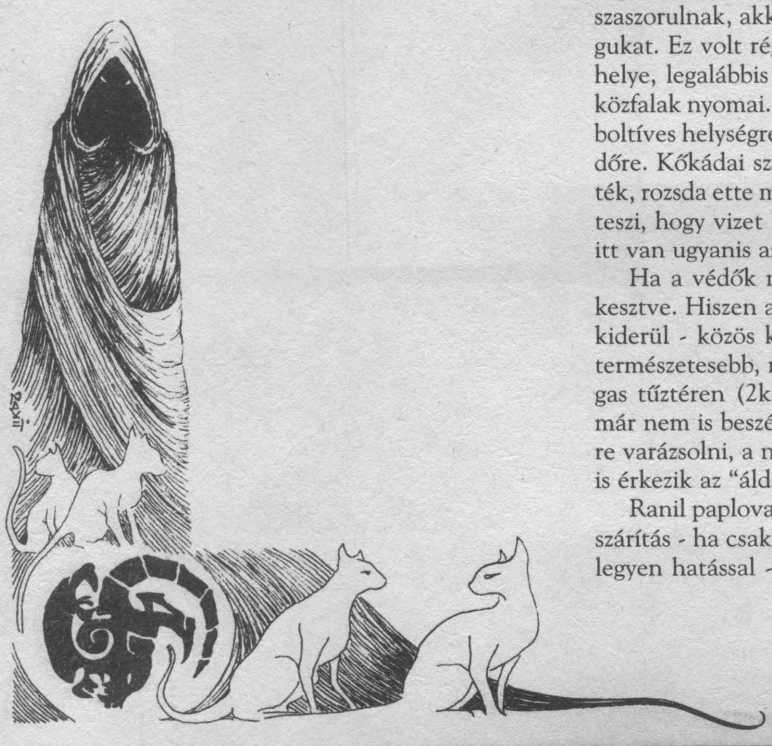
Ha sikerül maguk után csalni a támadókat a lépcsőn, az arra merőleges ősi folyosón balfelé szaladnak majd. A folyosó két oldalán két-két ajtó van szemben egymással, ezenkívül a két végét is ajtók zárják. Az egy oldalon lévő ajtók - a folyosó mindkét oldalán - egy-egy jókora terembe vezetnek. Az egyiket ebédlőnek használták egykoron - innen nyílik még egy igencsak lepusztult konyha, ebből egy félig beomlott raktár. A másik afféle legénységi szállás lehetett - most is itt húzták meg magukat a "hódítók" - s úgy tűnik, egy jó ideje itt tárolnak mindent, a felszerelésektől kezdve, az élelemig. Ez az egy helység az, ami fűthető, nagy halom fa van felhalmozva a morgó kandalló elé. Ebből a helységből csak egyetlen ajtó nyílik. Egy kis fülkéhez vezet, mely a mellékhelység szerepét igyekszik betölteni. A csupasz sziklára van tapasztva, alja nincs, az ülőke alatt százlábnyi mélység. Nincs olyan fejvadász, aki a sziklafalat megmászva, innen hatolna be.

A védők azt akarják kihasználni, hogy a folyosó egy oldalán lévő ajtók egy helységbe nyílnak. Így, ha az egyiken berohannak - és bereteszelik maguk mögött - a másikon kijőve esetleg a támadók hátába kerülhetnek. Hogy nehezítsék a támadók helyzetét, mihelyt a "menekülők" eltűnnek az ajtók mögött, üldözőik szembetalálják magukat két, eleddig lent tartózkodó elf íjásszal, akik a folyosóvégi ajtó előtt vártak eddig, és most pusztító hatékonysággal szórják meg őket. Ha tudnak, a fentiek is segítenek nekik. Az íjak azonban sajnos közelharcra tökéletesen alkalmatlanok. Ha rájukrontanak, összesen csupán három lövésre nyílik lehetőségük, utána kénytelenek a hátuk mögött nyíló ajtó mögé rejtőzni. Ez egy kicsiny előtér, ahonnan kanyargó lépcső - nem csigalépcső! - vezet le Morgena egykori szentélyébe. Innen már nincs tovább. Itt rejtőznek el az oszlopok között a sötétben, a félig lekopott freskók és ősi vésetek között. Várják az érkezőket. Ne feledjük, hallásuk rendkívül éles, hőlátásuk biztosan felismeri a célpontokat...

A paplovagok megpróbálják hátbatámadni az érkezőket, esetleg ha lehetőségük nyílik rá, megkísérlik kisegíteni az elfeket szorult helyzetükből. Ha visszaszorulnak, akkor a folyosó másik végén lévő ajtó mögött torlaszolják el magukat. Ez volt régebben az előkelő vendégek, illetve a papok és jósok szállás-helye, legalábbis erre utalnak a rossz állapotban lévő freskók, és a lebontott közfalak nyomai. Innen egy lépcső vezet csupán a szikla mélyebb rétegeibe. Egy boltíves helységre bukkan az, aki alászáll a hideg, nyirkos járatban - a néhai fürdőre. Kőkádai szárazak, a fából készült dézsákat, vödröket már régen eltüzelték, rozsda ette meg a vaskályhákat. Ha valaki néha mégis erre jön, csakis azért teszi, hogy vizet húzzon az egykori fürdő szomszédságában lévő kis teremben, itt van ugyanis az orákulum kútja.

Ha a védők megszorultak a régi szálláshelyen, akkor sincsenek még elrekesztve. Hiszen a már említett hálóterem és a régi szállás - mint a térképről is kiderül - közös kandallóval rendelkezik. A fanatikus paplovagoknak mi sem természetesebb, minthogy megperzselődnek, amikor átugranak az egy láb magas tűztéren (2k6 Fp veszteség, sikertelen ügyességpróba esetén 4k6). Arról már nem is beszélve, hogy a lángokon keresztül remekül lehet a másik teremre varázsolni, a nagy lángok miatt senki nem fogja rögtön észrevenni, honnan is érkezik az "áldás".

Ranil paplovagjai, ha lehet, a varázslataikat is bevetik. Igazán hasznos a Kiszárítás - ha csak lehet a távolságot úgy választják meg, hogy saját társaikra ne legyen hatással -, de fanatizmusuk azt is megengedi, hogy egyedül szálljanak



harcba akár a túlerővel is, ha a Ranil fényességét alkalmazzák. Szemtől-szemben remek varázslat a Lángoló pillantás is. Hogy mi történik akkor, ha ezek a varázslatok a manatúlcsordulás miatt kifordulnak önmagukból, azt a KM-re bízzuk.

A védőkkel nem igazán lehet tárgyalni; sem megadni nem fogják magukat, sem az orákulumot el nem hagyják. Hogy valami készül, - pontosabban Harn Sys Terrn valamit készít -, az abból is nyilvánvaló lesz, hogy az áldozatok vére - a kalandozóké is - a levegőben csorogva a pentagramma irányába vonaglik, s ott szépen lassan egy forgó, ragacsos oszloppá áll össze. Ha ez hiányzik - nem ölik meg az áldozataikat -, a Hatalmas sem tud visszatérni. A mágiát egyébként Morior hozta létre azzal, hogy egy varázstárgyat hozott magával, afféle fókuszt (külsőleg úgy néz ki, mint egy aranyból és rézből készített darázsszobrocska), amire a Hatalmas támaszkodhat, ha felkészült a bosszúra.

Ha mégis egyezkedni kezdenek a védőkkel, részint felmordul a tükör, részint Morior is ellenük fordul, s várható, hogy egy nap múlva megérkeznek a morforok. Csakis abban az esetben egyezkedhetnek büntetlenül, ha a tükör elveszik a Kapuban és Moriort megölik. Így azonban bizonnyal meghiúsíják a Macskák Urának terveit. És még nem számolt senki Iriollal.

A Hatalmas húga csakis egy pontját ismeri tökéletesen bátyja tervének: szüksége van a tabrynachi orákulumra. Nagyjából azt is sejti, kiket fog odaküldeni. Kézenfekvő hát, hogy ő is megtegye a maga előkészületeit.

Éppen ezért, amikor már a végefelé járnak az orákulum megtisztításának, a kalandozók furcsa, elnyújtott, vajúdó nyögést hallanak. Az orákulum remeg, a Kapu hörög. Valaki megérkezett. És még valaki. És még valaki...

Természetesen Lassyr az, egy kisebb csapat élén.

Nem akarja azonnal lerohanni őket, először is szeretné elbizonytalanítani egykori társait. Hazugságokkal bombázza őket, mikor azok még nem is látják. Ha megérkezik - és vele még két fejvadász (értékeik megegyeznek a NJK-k leírásánál a Bakpápa testőreiével), először is megpróbál elrejtőzni, mágiáját használva elbújni a kalandozók elől, és meggyőzni őket arról, hogy hibáztak. A KM jól teszi, ha előbányász Lassyr elméjéből minden olyan érvet, amivel hatni tud a kalandozókra. Az érzelmeikre apellál, úgy akarja meggyőzni őket. "Hibáztatok, de vétkesek nem vagytok. Elszédítettek benneteket, s a rossz útra tértetek. Még van lehetőség a hiba helyrehozatalára." Hosszan ecsetelheti, hogy milyen nagy veszedelembe sodorják az északi államokat, ha most is rosszul döntenek. A Bakpápa és a bukott Hatalmas - akit nem kiűztek, hanem kitaszítottak az erődből, ilyen módon akar magának ismét erőt szerezni. Gátlástalanul kihasználnak mindenkit, s valószínűleg a kalandozók elméjét is befolyásolták. Semmi nem az, aminek ők azt látják. Kínozzák őket, hogy azután könnyebb legyen lelküket Tharrnak áldozni. Kíváncsi, vajon mivel szédítette meg őket, s mit láttak vajon az orkok helyett, akiket lemészároltak. Mert egy Hatalmasnak ez semmi. Úgy játszik a halandókkal, mint más az üveggolyókkal, s ha veszít, keres magának másikat. Segítsenek inkább őt előkeríteni - ha megvan a Hatalmas rejteke, egy világot menthetnek meg a tűzvésztől. Már kevés az idő, s a császár csapatai is megkezdték a menetelést a határ felé, hogy elejét vegyék egy esetleges támadásnak. Segítsék Iriolt, hogy ne lehessen háború!

A kalandozóknak jól meg kell fontolniuk, hogy mit tegyenek. Ha Morior még életben van, megpróbálja az ellenkezőjéről meggyőzni a kalandozókat, bár a Hatalmas képességeiről ő sem mondhat mást: meg tudja csinálni, hogy mindent másnak lássanak és mindenről másképp érezzenek.

Lassyr tíz percnyi gondolkodási időt ad nekik, azután mint beígérte, megtámadja őket. Első dolga lesz - ha a kalandozók nem adják be a derekukat - Morior eltüntetése. Ezt könnyen meg is tudja oldani, mert ő maga ajánlkozik, hogy felderíti a környéket. Lassyr csak erre vár. Mikor a kalandozók már nem látják, hibára kényszeríti és megöli Moriort, majd az ő ruhájában tér vissza a kalandozókhoz. Hacsak nem beszéltek meg valami kézjelet vagy jelszót, minden további nélkül visszamehet közéjük. A fényviszonyok kedvezőek - fönt rendkívül borús és gyorsan sötétedik, lent meglehetős félhomály van. Ha valamivel mégis nagyobb világosságot gyújtanának - ami nem lenne túl ésszerű - Lassyr árnyakat gyűjt maga köré (mint Morior), és suttogva beavat valakit a terveibe: men-



jen vele föl, kettőjüknek könnyebb lesz, és "...segíts elkapni azt az átoklámpás Lassyrt! Utána mindjárt kisebb lesz a szájuk!" Figyelmesebbeknek feltűnhet, hogy Morior Lassyr átkáról beszél, pedig neki ezt semmiképpen nem lehet tudnia. Ha mégis felmegy vele valaki, az illetővel beoson a kis pavilon mögé, majd két társával megpróbálja leütni, és elhurcolni. Célszerű figyelembe venni az ET Leütésről szóló opcionális szabályát a 83. oldalon. Ha sikerül, kivonszolják az orákulum kapuján át a sötétedő erdőbe, s megpróbálnak belőle kiszedni mindent a Hatalmasról, táboráról, stb.(a módszerek megegyeznek az Áldozat Tharrnak című epizódban leírtakkal). Azok, akik idővel feljönnek, megtalálhatják Morior holttestét is. Valószínűnek tűnhet a feltételezés, hogy társukat a Kapun visszavitték, mivel az udvar üres, az orákulum bejárata zárva és bereteszelve - bentről zárta be az utolsó, majd átmászott a falon. Pedig csak az erdőben van, olyan kétszáz méterre. Lassyr nem merte megkockáztatni, hogy az instabil Kapun keresztül térjen vissza, s elveszítse a foglyát. Ha sikerül belőle valamit kiszedni, azonnal értesíti úrnőjét, ha nem, akkor megpróbál további furfanggal újabb foglyot ejteni.

Persze a kalandozók se tétlenkedjenek, járjanak utána, mi is történt!

Ha a fenti trükk nem jön be, valószínű, hogy közelharcra kerül sor, amiben a kalandozók már létszámuk miatt is felülkerekedhetnek. Lassyr minden általa ismert trükköt be fog vetni, nem nagyon hagyja magát elfogni. Ha minden ellenséget sikerült felprédálni, a tükör tiszta, ezüst fénnyel fog ragyogni - természetesen Lassyrék is ellenségnek számítanak - és Harn Sys Terrn tudni fogja, hogy immár neki kell cselekednie.

Ha a másik két csapat sikerrel járt, nincs akadálya annak, hogy visszajusson a Boszorkányerődbe, s ott felülkerekedjen húgán. Ő nem követ el hibát, és Iriolnak nincs esélye a menekvésre. Ekkor az orákulumban várakozó kalandozókat Dass keresi fel a Kapun keresztül, megerősíti azt (megszűnik a manatúlcsordulás), majd egy népesebb küldöttség meghozza az ereklyéket. Ebben az esetben a Végjáték című részben leírtak alapján folyik tovább a játszma.

Ha valamelyik csapata nem járt sikerrel, akkor csak azon morfondírozik, hogy húgát megbuktassa és megpróbálja Dass segítségével eljuttatni a kalandozókhoz az ereklyéket. A nő meg is hozza azokat, majd a testét uraló Hatalmassal együtt látványosan és szívetszaggatóan meghal. A továbbiakban a Végjátéknál leírtak szerint kell haladni.

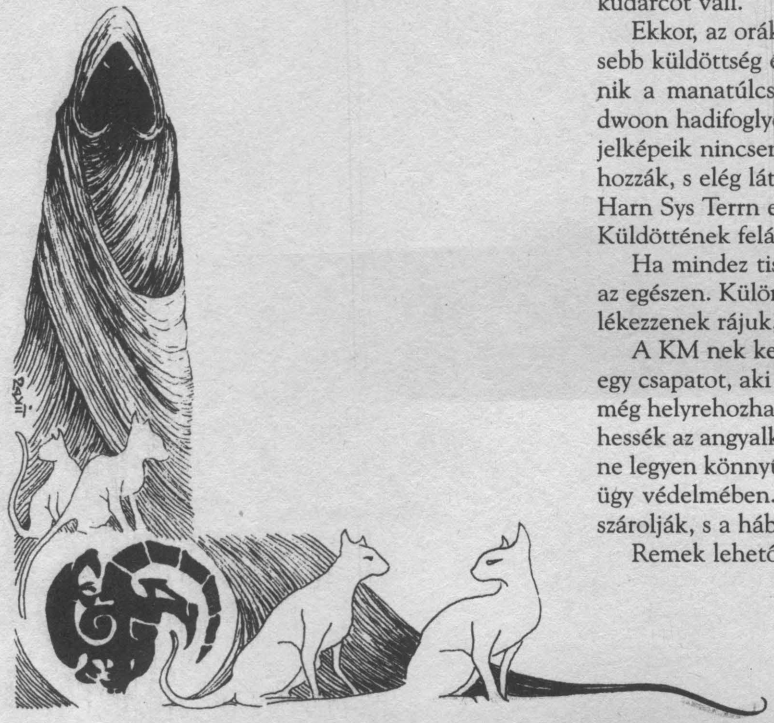
Amennyiben bedőlnek Lassyr szövegének - pedig a hazugságérzékelés különféle módozatai is segíthetnek -, és elteszik láb alól Moriort is, nagyot lendítenek Iriol szekerén. Vélhetően kiadják a táborának a pontos helyét is, s ekkor a nőnek már nem jelent különösebb nehézséget az ereklyék megszerzése. Ha az orákulum nincs a Harnhoz hű erők kezében, amúgy is füstbe megy a terve, sőt még az ereklyéket sem fogja tudni a rendeltetési helyükre juttatni. Totális kudarcot vall.

Ekkor, az orákulumban még eltöltenek egy napot a kalandozók, azután kisebb küldöttség érkezik a Kapun keresztül. Először helyreállítják azt (megszűnik a manatúlcsordulás), majd újabb csapatok érkeznek. Vannak közöttük dwoon hadifoglyok is (értékeik, mint a paplovagoknál, leszámítva, hogy szent jelképeik nincsenek, s így varázsolni is képtelenek). A toroniak az ereklyéket hozzák, s elég látványos előkészületekbe kezdenek. Nyilvánvalóvá válik, hogy Harn Sys Terrn elbukott, megszerezték az ereklyéket, s most készülnek Ranil Küldöttének feláldozására, méghozzá az angyalkard segítségével.

Ha mindez tisztázódik, és felelősségre akarják vonni Lassyrt, ő csak nevet az egészen. Külön bemutatja a dwoon hadifoglyoknak őket, hogy azok jól emlékezzenek rájuk, hisz ők lesznek azok, akik a hírt majd Davalonba viszik.

A KM nek kell ezúttal - a hátul lévő NJK-k értékei alapján - összeállítania egy csapatot, aki az áldozatra készül. Úgy válogassa ki őket, hogy a kalandozók még helyrehozhassák a hibájukat, kiszabadíthassák a Küldöttet és visszaszerezhessék az angyalkardot, de csakis a dwoon hadifoglyok segítségével. Egyáltalán ne legyen könnyű feladat, még akár oda is veszhetnek benne - de legalább a jó ügy védelmében. Ha nem sikerül helyrehozni a hibájukat, a Küldöttet lemészárolják, s a háború óhatatlanul kitör. Lelkük rajta...

Remek lehetőség ez a KM-nek a feszültség keltésére. Ügyesen mozgassa az



általa választott NJK-kat, éreztesse a kalandozókkal, hogy minden perc drága - folyamatosan készüljenek a Küldött megölésére, stb. -, izzadjanak vért, mire ki tudják köszörülni a csorbát!

IX. Végjáték

Amennyiben a kalandozók sikeres áldozatot mutattak be Tharrnak vagy visszaszerezték a Boszorkánybörtönből a karosszék-ereklyét, Harn Sys Terrn táborába érkeznek. Ha a Boszorkánybörtönből jönnek vissza, nehogy Iriol észrevegye őket, Dass ismét helyreállítja az elméjüket rejtő speciális pajzsokat. Tulajdonképpen az ő szemszögükből majdhogynem mindegy, milyen sikerrel jártak a Hatalmas más csapatai. Amennyiben sikerült mindenkinek végrehajtani a megbízatását, a Macskák Ura felkerekedik, és a karosszék segítségével behatol a Boszorkányerődbe. Itt leveti a ghyrrín formáját, és a csendben készülődő klánbéli szervezkedés élére áll, elsöpörve és elpusztítva húgát. Teljes dicsőségében tér vissza cernjébe, a klán élére.

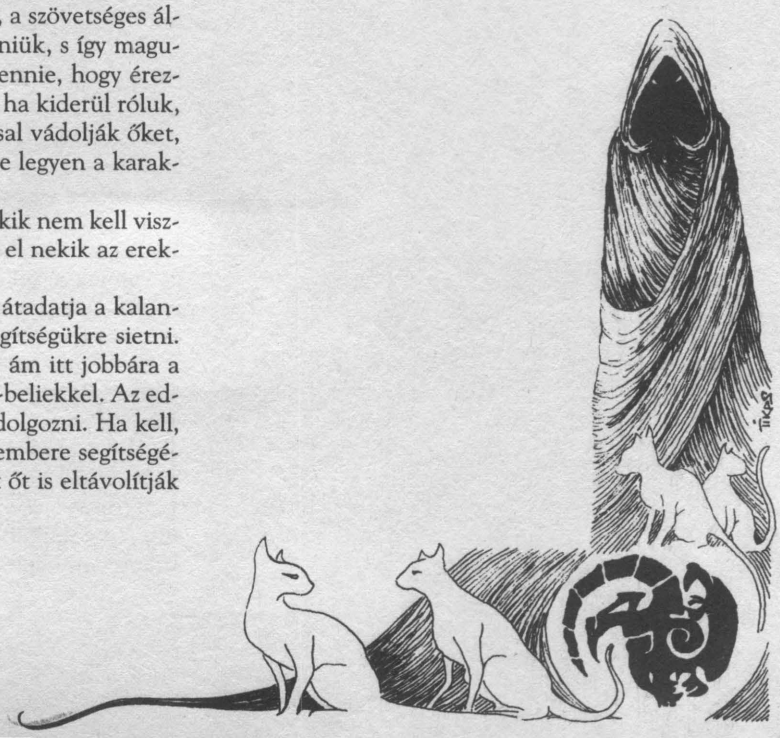
Mindezen időszak a táborban feszült várakozással telik. Iriolnak is több gondja van annál, semminthogy velük foglalkozzék. Azután a második napon megszólal Dass, mégpedig Harn Sys Terrn hangján. Köszönetet mond a kalandozóknak a segítségért, egyben jelzi, hogy az ereklyéket adják át nekik. Megbízza Moriort, hogy kísérje el őket az orákulumba, ahová nemsokára megérkeznek a Dwyll Unió szabadcsapatai. Rájuk hárul annak terhe, hogy őket fogadják, illetve hogy megfelelő kezekbe kerüljön a Hatalmas ajándéka - az északi béke.

Különféle jutalmakról - pénz, hatalom, varázstárgy - ne is próbáljanak vitatkozni. A Hatalmas természetesnek veszi, hogy amit eddig zsákmányoltak, az az övék - még ha eddig jogos tulajdonosa toroni, netalán kyr is volt. Ezen kívül nem is adhatna nekik mást, mint az ereklyéket, s ennél valóban kevés megtisztelőbb ajánlat lehet. Ha ezt nem érzik át kellőképpen, figyelmeztesse őket óvatosan valaki, míg ha ezután is nyűgösködnek és sóherkodnak, a Hatalmas szertekergeti őket, az ereklyéket másnak adja át és a maga részéről letudja a dolgokat.

A már ismertetett módon juthatnak el az orákulumba, leszámítva, hogy a Kapu immár stabil és az orákulum környékén sincs manatúlcsordulás. Nem is olyan rég valamiféle ütközet zajlott itt, legalábbis a különböző nyomok erre utalnak. Két napot kell várniuk, míg az orákulum környékén - az esős, nyirkos erdővel körülölelt szirt lábánál - feltűnnek az Unió paplovagjai és önkéntes gyalogosai. Komor, mindenre elszánt férfiak. Zászlaik, hadijelvényeik fennen ragyognak. Kíséretükben feltűnnek a Szövetség embervadászai, a szövetséges államok szabadcsapatai. Toront a kalandozóknak kell képviselniük, s így magukat is tisztára moshatják, bár a KM-nek mindent meg kell tennie, hogy érezztesse azt a megvetést és undort, amit a kalandozók keltenek, ha kiderül róluk, kik is ők. Ne felejtsük el, hogy a legdurvább fokú hazaárulással vádolják őket, s egynémely kérdésben a Szövetség embereinek van igaza. De legyen a karakterek problémája, hogy miként tisztázzák magukat.

Ha a kalandozók az orákulumot tisztították meg, akkor nekik nem kell visszamenni a Hatalmashoz, hanem mint már írtuk, Dass hozza el nekik az ereklyéket. a többiekben a következmények megegyeznek.

Ha valamelyik csapat kudarccal járt, a Hatalmas akkor is átadatja a kalandozóknak az ereklyéket, ám ekkor nem tud hathatósan a segítségükre sietni. Tudomást szerezhetnek a Kapuról és arra is menekülhetnek, ám itt jobbára a KM megítélésére van bízva, miként is találkozhatnak az Unió-beliekkel. Az eddig leírtak alapján már bizonnyal sokféle megoldást ki lehet dolgozni. Ha kell, akár még Iriol is próbálhatja megakadályozni őket - néhány embere segítségével -, de ezek a próbálkozások előbb-utóbb elhalnak, mihelyt őt is eltávolítják a hatalomból, s az új Hatalmas az ő húga lesz.



X. Iriol tréfája

Ez a befejezés különösen gonosz, gyengébb lelkű játékosoknak éppen ezért nem is ajánlatos így elmesélni... bár az a tény, hogy hibáztak, mégiscsak valamilyen formában büntetést érdemel.

Mihelyt megszerzik az ereklyéket, Iriolnak rögvest nem lesz olyan sürgős a dolog, most már bizonyosan érzi: diadalt arat fivére felett. Lassyr ezzel együtt sürgeti a kalandozókat, hogy kerekedjenek fel, vigyék azonnal úrnőjéhez az ereklyéket. Ha a kyr masina még megvan, akkor azzal repülnek Iriol tornyába, ha már megsemmisült vagy tönkretették, akkor a sereg legjobb lovait kobozzák el, s azokon vágtatnak vissza. Ebben az esetben nem mennek el egészen a toronyig, hanem egy ideiglenes táborban találkoznak megbízóikkal.

Folytonosan érkeznek a seregek Barr alá, s a visszafelé vezető úton is több ilyen hadtestet látnak. Egyértelművé válik, hogy a város sorsa megpecsételődött. Nem jár különbül Harn Sys Terrn sem: tesz ugyan néhány bágyadt kísérletet, ám sikerre immár semmi esélye - végleg elbukott, a két hét letelte után az Erőd Hatalmasai fogják a szobrot megsemmisíteni. A vesztes már csak azzal próbálkozik, hogy húgát is magával rántsa: embereit elküldi a tabrynachi orákulumba, hogy akadályozzák meg húgának szolgálóit a Küldött feláldozásában. Bizonyos benne, hogy Iriol ezt fogja tenni, s tudja, hogy számára sincs más megoldás. Vagy sikerül ismét megkaparintani az ereklyéket, vagy anélkül pusztul el, hogy megakadályozhatná húgát őrült terveinek kivitelezésében.

Akár a toronyba érkeznek a kalandozók, akár valahol félúton, egy ideiglenes táborban találkoznak a megbízóikkal, ünnepelt hősökként fogadják őket, s szinte minden kívánságukat teljesítik. A későbbiekben kisebbfajta csoda tanúi lehetnek: Iriol Nyn Terrn személyesen jelenik meg, pedig arra, hogy egy Hatalmas a Boszorkányerődön kívül mutatkozzék, évezredek óta nem volt példa. Megköszöni mindenkinek a fáradozását a maga nyers, felsőbbrendű stílusában. A Ghyrrín táborában című epizódban ismertetett sherchia szertartásának nyoma sincs, mindenkinek roppant alázatosan kell viselnie magát. Az újdonsült Hatalmas továbbra is igényt tart a kalandozók szolgálataira, az eddigiekért kapott jutalom pedig inkább tekinthető büntetésnek. Mérhetetlenül vehetnek fel persze pénzt a boszorkányherceg kincseskamrájából, ám ennek még nem jött el az ideje. A Boszorkánymester roppant erős asztrális és mentális operációkat hajt végre a kalandozókon, akik ennek hatására szép lassan - ha eddig még nem tették volna, ha nem bűvölte volna el őket a nő szépsége - Iriol pártjára állnak. A lassú folyamat érzékeltetése jó feladat a KM-nek, reméljük, megbirkózik vele.

A világ ettől a pillanattól megváltozik a kalandozók számára: már nem saját szemükkel figyelik annak dolgait. Mintha sajátos szűrő került volna a szemük elé, ami eltorzítja a világot. Ez nem csak a különböző - Iriolnak kedves - személyeket tünteti fel sokkal kedvezőbb színben, ugyanezt teszi az épületekkel, díszekkel, állatokkal is. Ha tehát egy olyan helységbe lépnek, amely valami okból kedves Iriolnak - még ha valójában egy bűzhödött patkányveremről van is szó -, azt a karakterek a saját értékrendjüknek megfelelően kellemes, idilli helynek fogják érzékelni. Tehát egy csinos, takaros kis szobát láthatnak, amelyben - teszem azt - macskák nyüzsögnek.

A KM soha nem közölheti a játékosokkal, hogy ez csalás, hazugság, mindig azt kell leírnia, amit a karakterek éppen látnak. Ha nekik egészen eltérő képeik vannak a kellemteli dolgokról, a KM-nek meg kell keresnie egy közbülső pontot, ami még mindenkinek megfelel. Ez egyébként nem kell, hogy mindenki számára azonos legyen, s a kalandozók bizony apródonként rájöhetnek arra, hogy valami igen csúnya kibabrálás aktív résztvevői.

Ily módon manipulálva - ennek hatása három nap - kell néhány feladatot végrehajtani a karaktereknek. Ocsmány szörnyetegek foglalták el a szívüknek oly kedves tartomány egy pontját. Ezt a helyet kellene megtisztítaniuk a betolakodóktól.

Természetesen az orákulumról és az ott tanyázó elfekről és dwoonokról van szó. Az orákulum és az ott tartózkodók teljesen megegyeznek a Tabrynachi orákulum című epizódban leírtakkal, csupán a karakterek számára tűnik minden



egészen másnak: nyáladzó szörnyekkel kell megküzdeniük, az ő aljas praktikáinak köszönhetően kicsiny híján elpusztult a szent hely, amelyet mocskos lábukkal bepiszkítottak.

Ha sikerül kifüstölni a "gonoszokat", immár semmi nem akadályozhatja meg Iriol szolgáit, hogy maguk is megjelenjenek, s a Kaput rendbetéve neki ne lássanak az áldozatnak: a szörnyek egy démonát fogják az isteneknek ajánlani (Ranil Küldöttéről van szó természetesen).

Nincs is semmi baj, egészen addig, amíg komolyra nem fordulnak a dolgok. A Küldöttet már kiszabadították a medálból (hatalmas, loncsos szörnyetegnek látják, szörnyű bűzt áraszt, stb), és minden a terv szerint zajlik. Kiválasztották azt, aki majd a szörnyek kardjával (az angyalkard) végez vele, csupán a megfelelő órát kell megvárni.

Ekkor érkezik titkon az orákulumba Harn Sys Terrn két morfora. Sejtik, hogy miként manipulálják a kalandozókat, s megpróbálják őket ráébreszteni a valóságra. Uruk tudja, hogy ez lehet az utolsó lehetőségük. Még az áldozat előtt megpróbálják elérni a kalandozókat, lehetőleg akkor, amikor egyedül vannak. Valószínűleg ugyan rájuk fognak rontani két ilyen "ocsmányságra", s ezzel leleplezik őket, de ha lehet, a morforok mégis inkább beszélni szeretnének velük. Ha csak tehetik, elmondják nekik, hogy milyen ostoba tréfa szenvedő alanyai, s miként keverték veszedelembe őket. A KM ismét elemében lehet: megdöbbentő dolgokat kell a kalandozóknak hallani a két - általuk szörnyetegnek vélt - morfor szájából. Iriol varázsa már nem olyan erős, hogy ne tudjanak ellene fordulni, ám a világot még legalább egy fél napig sajátos szemüvegükön keresztül látják. Ha ennél a pontnál lekaszabolják a morforokat, csak másnap döbbennek rá - a halott Küldött láttán -, hogy a szörnyetegek igazat mondtak, s a játszma végleg elveszett.

Ha a morforoknak sikerül meggyőzni őket, nem marad más hátra, mint az öngyilkos próbálkozás Harn Sys Terrn hű szolgáival, hogy legalább a becsületüket megtarthassák. Ebben az esetben is a KM-nek kell összeállítania a hátul leközölt NJK-k értékei alapján azokat, akikkel szembe kell szállniuk. Olyan csapatot válogasson össze (na persze mások értékeit is fel lehet használni az Iriolhoz hű erők szimulálására), akikkel szemben csakis hihetetlen szerencsével győzedelmeskedhetnek, még akkor is, ha a két morfor velük küzd.

Furcsa egy összecsapás lesz majd ez, hiszen Iriol tréfája még mindig nem vesztette érvényét, s ők szívüknek kedves, nemes ellenfeleket kell majd megöljenek, miközben az ő pártjukon undok szörnyek csatáznak. A KM-nek komoly feladat, hogy ezen visszásságokat - akár részletekbe menően - érzékeltesse.

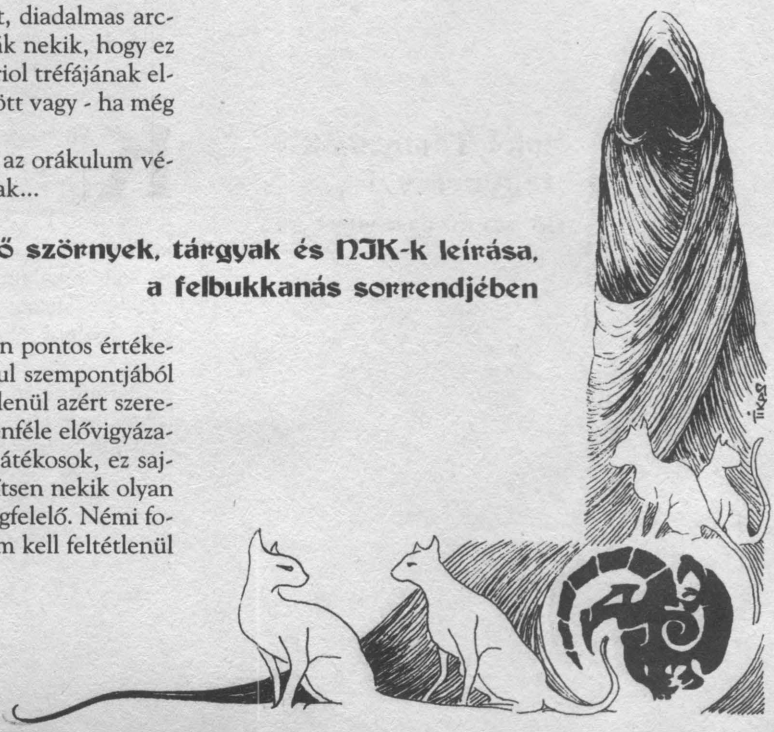
Amennyiben győzedelmeskednének, még mindig megmenthetik a Küldöttet - jókora, láncravert démon az udvaron, szakadt denevérszárnyakkal -, és a kardot is visszajuttathatják a dwoonoknak, habár erre, az erőviszonyok ismeretében, csekély reményük lehet.

Amennyiben a morforoknak nem sikerült meggyőzni őket, diadalmas arccal nézik végig a démon elpusztítását (egy szóval nem mondják nekik, hogy ez az a Küldött, aki miatt annyit küzdöttek), s csupán másnap, Iriol tréfájának elhalványulásával döbbenhetnek rá a szörnyű igazságra, a Küldött vagy - ha még szem előtt vannak - az elfek teteme láttán.

Mindenki külön gratulál nekik, s megkapják a kinevezést az orákulum védelmére, hiszen a dwoon szabadcsapatok már igen közel járnak...

A modulban szereplő szörnyek, tárgyak és NJK-k leírása, a felbukkanás sorrendjében

Nem minden NJK mellett találtok mindenre kiterjedően pontos értékeket. Ez részint azért van, mert azok az értékek a modul szempontjából nem fontosak, részint azért, mert az illetők nem feltétlenül azért szerepelnek a játékban, hogy azonnal nekik kelljen esni. Bár mindenféle elővigyázatosságot elkövettünk, hogy ne keveredjenek velük harcba a játékosok, ez sajnos mégis előfordulhat. Ebben az esetben, a KM gyorsan készítsen nekik olyan harcértékeket, ami szerinte az adott szint és kaszt esetében megfelelő. Némi fogódzót azért adtunk (a papoknak, boszorkánymestereknek nem kell feltétlenül gyilkológépeknek lenniük magas szinten sem).



Rengeteg olyan szereplő van azonban, akit egyszerűen bele sem vettünk, mert jóllehet folyamatosan jelen vannak - szolgák, alacsonyabb szintű Tharr-papok, katonák - a karaktereknek semmiféle kihívást nem jelenthetnek. Ez alól talán csak a mágiahasználók jelentenek kivételt, hiszen nekik lehet elegendő idejük arra, hogy egy-két varázslatot elsüssenek, mielőtt átgázolnak rajtuk - ha már egyszer harcba keveredtek. Az ő Mp-iket szintjüknek megfelelő max. Mp-ként kezeljétek (papok szint x 9, boszorkánymesterek szint x 7, stb.) Ha előtte már harcolhattak, akkor a max. Mp feléről induljanak.

Az itt feltüntetett szintek nem csupán Toronra érvényesek. Egész Yneven hasonlóan magas szintű NJK-k szerepelnek a megfelelően magas pozícióban. Itt jegyezném meg, hogy 25. szint felett már valószínűleg sehol nincsenek se JK, se NJK karakterek. Az olyan egyedi - félisteni teremtmények, mint a Hatalmasok vagy a kráni Tizenhármak ez alól kivételt jelentenek, bár az ő esetükben nincs különösebb jelentősége a Tsz-nek.

A Boszorkányerőd követe

17. szintű boszorkánymester, a villámmágia magitora

Alacsony, kopasz férfi, arca akár egy összeaszott alma. Szeme hidegkék, nyakában villámot formáló ezüstlánc. Kék utazódreggist visel, amikor először látják; Iriol tornyában azonban felhőszürke selyemből való az öltözete. Halk, recsegő hangú öregember, a felettesei szolgahűségű kiszolgálója.

Nincs különösebb felszerelése, mágikus tőrét dreggisének belsejében hordja, ám ha csak teheti nem veszi elő. A nyaklánca segítségével a Villámmágia típusú varázslatokat 10 Mp-tal olcsóbban képes létrehozni (min. 1). Ugyanez a tárgy minden ellene irányuló villám-típusú mágia erősségét 3-mal csökkenti. Kizárólag villámokkal operál, más boszorkánymesteri mágiát egyáltalán nem alkalmaz.

Jellem: Rend
Vallás: Tharr
SFÉ: -

Ép: 8
Fp: 85
Mp: 119

Ψp: 76 akt. 15
Mentális ME: 114
Asztrális ME: 114

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr
Tám./kör	2	2
KÉ	59	71
TÉ	70	83
VÉ/Táv.	123	130
CÉ	63	-
Sebz.	-	1k6+1



Iriol Tornyának fegyveresei

15. szintű harcosok

Kyr vagy legalábbis túlnyomórészt kyr vérű harcosok. Hajuk hófehér, vállig érő, némelyik befonva hordja. Ilyenkor kis ezüstös hurokcsatokkal rögzítik.Palackzöld köpenyeket viselnek, macskafejes ezüst homlokpántot. Fegyvereiket jórészt eltakarják köpenyeik, de nem csinálnak titkot belőlük, főként ha erőbemutatót kell tartani vagy úgy vélik megfélemlíthetik vele a kalandozókat. Vékony, fekete bőrből készült nadrágot és térdig érő orkabőr csizmát viselnek. Egyikük-másikuk tetoválásai a nyakukig tekeregnek, s kivillannak öltözetük alól.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 3

Ép: 14
Fp: 170
Mp: -

Ψp: 52 akt. 12
Mentális ME: 87
Asztrális ME: 85

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőrkard	tőr
Tám./kör	2	2	2
KÉ	66	80	81
TÉ	98	120	116
VÉ/Táv.	147	171	159
CÉ	6	-	-
Sebz.	+1	1k6+3	1k6+1

Ajánlott képzettségek	fok/%
2 fegyverh. (tőrkard, tőr)	Mf
Kétkezes harc	Mf
Pusztítás (tőrkard)	Mf
Lefegyverzés (tőrkard)	Mf
Mászás	43%
Esés	40%
Ugrás	40%

Lassyr,
az Árnyékkarom, az Ikrek thekszeli szektájának titkos venora
16. szintű fejvadász,
a Quars (Árnymágia) beavatottja



Magas fakóhajú férfi. Kevert kyr vérére utal világoskék szeme is. Haja rövid, szemében bánatos fény. Arcán keresztben sebhely húzódik - attól a boszorkánytól szerezte, aki az átkot is mondta rá. Szemöldöke dús, orra vékony, görbe. Szája sarkában keserű ráncok. Egyszerű, praktikus fekete öltözéke alól ki-ki villan kitűnő sodronyinge. Keze erős, ujjai vékonyak. Fekete, széles fegyverövében kígyómintás markolatú lagoss és pugoss. Nadrágja szűk, lábán könnyű, lábszárközépig érő bőrcsizma. Halkszavú, ugyanakkor határozott és magabiztos. Nyakában vékony láncon kis, korongalakú medál, benne tompa, fekete kővel. Csakis akkor kezd világítani, ha a fény jelentősen csökkenne a környezetében.

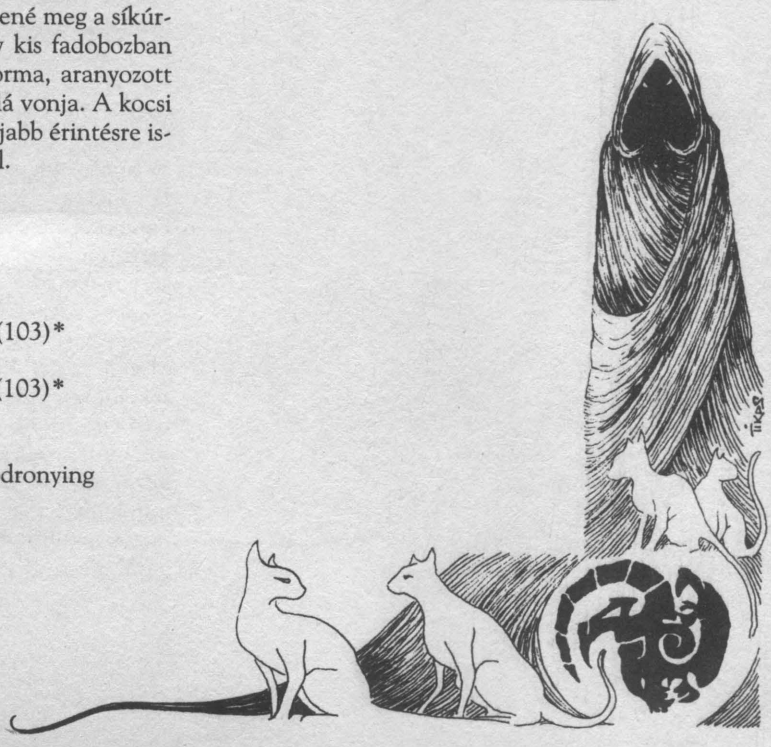
Sodronyinge alatt viseli a védőamuletteket. Világító medálját azóta hordja, amióta egy boszorkány a halála pillanatában megátkozta. Az átok szerint mihelyt a sötétség elnyeli az árnyékát, azonnal vérezni kezd, mégpedig egészen erősen - k6 Fp/kör. Csakis akkor áll el a vérzés, ha valamilyen módon árnyékot tud csinálni magának. Árnyékmágiáját nem gyakran használja, erőfitogtatásképp soha nem fordul hozzá. Ha a kalandozók valami dőreséget fontolgatnának, azonnal rájuk szól, nem engedi, hogy a küldetéstől eltérő dolgokkal kössék le magukat, ha kell, erőszakhoz is folyamodik, noha ezt nem szívesen teszi.

Fegyvereit rúnákkal erősítették meg, harc közben lenyűgöző kecsességgel bánik velük. A síkúr praktikáitól óvó varázstárgy egy kis karperec, kaotikus, kibogozhatatlan vésetekkel. Felszerelését egy hátára kapható kis bőrzsákban tartja, itt van az a néhány üvegcse is, amelyik a kalandozókat védené meg a síkúrtól. Áttetsző, liliomillatú, édeskés folyadék van bennük. Egy kis fadobozban tartja őket, selyembélésben. Szintén itt tárolja azt a csillagforma, aranyozott gyűrűt is, amelyik lehetővé teszi, hogy a kyr masinát uralma alá vonja. A kocsi csakis annak engedelmeskedik, aki a gyűrűvel aktiválja. Egy újabb érintésre ismételten megbénul - adott esetben kőként zuhan alá az égből.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr

Erő: 19
Állóképesség: 18
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 16
Egészség: 18
Szépség: 12
Intelligencia: 18
Akaraterő: 15
Asztrál: 15
* amulettel (+15)

Ép: 14
Fp: 185
Pszi: Mf
Ψp: 68 akt. 38
Mentális ME: 88 (103)*
Din. pajzs: 15
Asztrális ME: 88 (103)*
Din. pajzs: 15
Mp: 33
Vértezet: Abbit sodronying
MGT: -
SFÉ: 4



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	lagoss	pugoss	ökölharc
Tám./kör	2	1	2	2
KÉ	61	80	84	71
TÉ	117	156	148	121
VÉ/Táv.	148	187	177	150
CÉ	6	-	-	-
Sebz.	+14	1k6+18	1k6+14	1k6+14

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Hátbaszúrás	Mf
2 fegyverh. (puggos, lagoss)	Mf
Kétkezes harc	Mf
Lovaglás	Mf
Csapdafelfedezés	59%
Rejtőzés	79%
Lopózás	72%
Ugrás	68%
Esés	79%
Mászás	67%

lagoss - Az Ikrek hagyományos, hosszabb (max. 25 hüvelykes) pengéje, melyet előszeretettel alkalmaznak más helyi iskolák kardforgatói is.
Tám.: 1, Seb.: 1k6+4, KÉ: 8, TÉ: 14, VÉ: 14, súly: 1.5, Ár: 5a

pugoss - Toron fejvadászainak és orgyilkosainak a rövidebbik (max. 12 hüvelykes) kiegészítő pengéje, az Ikrek hagyományos fegyvere. Keresztvasa gyakran csak jelzésértékű, bár egyes klánok különösen díszes markolatkombinációkat kedvelnek.
Tám.: 2, Seb.: 1k6, KÉ: 12, TÉ: 6, VÉ: 4, súly: 0.5, Ár: 1a

Thylan-Re Nydaen,
boszorkányherceg, Iriol Nyn Terrn külvilági követe
25. szintű boszorkánymester



Félelmetes megjelenésű, robosztus férfi. A mágia meglehetősen átformálta nem csupán az alakját, de a személyiségét is. Három láb magas, a bőre mélykék színű, ha erősebb fény esik rá, áttetszővé válik, s látni engedi az alatta rángó izmokat, fogakat, csontokat. Haja hófehér, százegy apró fonatba rendezve, mindegyik vége apró pengéket rejt. Szeme fekete, ám ha megharagszik, gennysárga fénnyel lobban fel. Hangja szintén a mágia hatására egészen mély és csikorgó, nyelve hosszú, rózsaszín és érdes. Ha elégedett, halkan morog, akárha dorombolna. Éjkék dreggist visel, olyan módon, hogy az látni engedje hordónyi mellkasát a hegtetoválásokkal. Ez a ruhadarab hivatott a védelmét is ellátni, mivel páncélt vagy vértet nem visel. Roppant jobbján ezüstözött vasszögekkel kivert fekete kesztyű, ennek párja a dreggis mélyén található. Lábán fekete bőrsaru, nem rejti el sárkánykaromhoz hasonlatos fekete körmeit. Mindig a keze ügyében tekereg fémszálakkal szőtt korbácsa - mintha önálló életet élne, gyakorta hízelgő kígyóként kúszik a kezébe. Hirtelen haragú, kiszámíthatatlan férfi. Lobanékony természetét pedig nem tudja - és nem is akarja - kordában tartani. Parancsolgatáshoz szokott, soha nem is ismerte más módját a beszédnek, éppen ezért rendkívüli erőfeszítésébe kerül emberszámba vennie a kalandozókat. Mozgása meghökkentően kecses, harmonikus, akárha folyamatosan táncolna.

A dreggis szövete 6-os SFÉ-t biztosít számára. A mágikus torzításoknak köszönhetően immunis az asztrális befolyásolásokra - kék bőr - ennek azonban az volt az ára, hogy ötven esztendőt öregedett. Fekete szájpadlása és fogai érzékelnek mindenfajta mérget, noha immunitást nem jelentenek ellene. Kesztyűi duzzadnak a mágiától, túlütés esetén minden esetben eltörik azt a csontot, amit értek, újabb 3 Ép-veszteséget okozva. Korbácsát Viperának hívják, és ugyan nincsenek mágikus bónuszai, mégis varázstárgy. Nem lehet elvágni és minden sebzése 80E-s Rettegést sugároz áldozata felé. Ha az illető nem dobta meg a mentődobását és nem tud elmenekülni, az ötödik ütés után menthetetlenül megőrül - eszét veszti a félelemtől.

Jellem: Rend
Vallás: Tharr

Erő: 20
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 17
Egészség: 18
Szépség: 17
Intelligencia: 19
Akaraterő: 18
Asztrál: 13

Ép: 11
Fp: 130
Pszi: Mf
Ψp: 110 akt.30
Mentális ME: 150
Din. pajzs: 32
Asztrális ME: 151
Din. pajzs: 38
Mp: 175
Vértezet: rúnaköpeny
MGT: -
SFÉ: 6

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	szöges kesztyű	korbács
Tám./kör	2	2	2
KÉ	75	97	79
TÉ	98	133	104
VÉ/Táv.	143	175	143
CÉ	7	-	-
Sebz.	+5	1k6+9	1k3

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (vasököl)	Mf
Ősi nyelv	Mf
Hadvezetés	Mf
Ökölharc	Mf
Szexuális kultúra	Mf

Thír,
a Hegek Atyja,
a thekszeli Vén követe
18. szintű Tharr pap
- értékei megegyeznek Vak Mirtével

Töppedt, vicsorogva mosolygó férfi. Sovány testalkatú, ráncos feje elképesztően vékony és hosszú nyakon ül. Majdnem kopasz, maradék hosszú, vékonyszálú haját meghökkentően élethű kígyó formába rendezte egy Hajfonó. Vastag, hernyószerű szemhéjai szinte egészen eltakarják mélytüzű, sötét intelligenciáról tanúskodó, vízszín szemeit. Arcfestését a kék színek uralják. Egész testét szörnyű hegek borítják, ám ebből csak az arcát nyakát és megereszkedett izmú karjait csúfítókat lehet látni. Ez utóbbiakra méregfekete, kaotikus szimbólumokat tetováltatott. Piszkoszöld dreggisét úgy hordja, hogy testéből minél többet látni engedjen. Kígyókardjának markolata marni készülő kígyót ábrázol. Ha megszólal, mindenben szolgalelkűen csak a boszorkányherceget utánozza. Erősen pösze - így a gonosz kígyóhoz való hasonlatosságát csak még jobban kihangsúlyozza.

SFÉ-je, a dreggis miatt 1.

Issir Hion és Craendel,
a Bakpápa csatlósai Barrban
15. szintű csatamágusok



Egypetéjű ikrek. Már akkor sem voltak túlzottan erős fizikumúak, amikor az öreg csatamágus - mesterük - szemet vetett rájuk. Az embertpróbáló, durva mágia pedig csak méginkább kiszipolyozta őket. Most körülbelül másfél láb magasak lehetnek, ám képtelenek kiegyenesedni, testük eltorzult, végtagjaik elcsökevényesedtek. Mindkettő púpos és vézna. Légzésük inkább hörgés, minden mozdulatuk reszketeg és bizonytalan. Hosszú, piszkosszőke hajuk zsíros csomókban hull ölükbe. Rendkívül erős szagot árasztanak, noha folyton tisztálkodnak. Valós koruk 25 év. Arcuk akár az öregemberéké, tekintetük tiszta és intelligens. Vérszín selymekbe öltöztették őket, lábukra fekete, torz talpaikhoz illő, vastag talpú cipőt húztak.

Felszerelésük elhanyagolható, mindenüket valahol a toronyban őrzik. Fegyvereik, vértjeik nincsenek. Ha a kalandozókat a levegőben nézik ki maguknak, akkor a Villámló szél nevű varázslatot alkalmazzák, s ezt vetik be akkor is, ha le akarják őket sodorni a toronyról. Ha valahol a földön pillantják meg őket -

akár Barron belül, akár odakint, akkor inkább a Tűzrobajhoz folyamodnak. Ez különösen valahol a víz felszínén lehet látványos.



Jellem: Káosz	**Ép:** 4	**Ψp:** 99 akt. 30
Vallás: Tharr	**Fp:** 94	**Mentális ME:** 140
SFÉ: -	**Mp:** 135	**Asztrális ME:** 140

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Pszi (kyr)	Mf
Nyelv (toroni, aszisz)	Af 5, 4
Ősi nyelv ismerete	Mf
Alkímia	Mf
Írás/ olvasás	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Af
Rúnamágia	Mf
Herbalizmus	Af
Hadvezetés	Mf
Térképészet	Mf

A Bakpápa elit testőrei

15. szintű fejvadászok

Magas, izmos, válogatott katonák. Hajuk rövidre vágva, homlokukon a Bakpápa jelképe, Tharr szarvas ábrázolása virít. Sodronyingük olajzöld, sötétebb fegyverövükön nyíltan viselik két alapfegyverüket, dobótőreiket combjukra szíjazták. Soha nem járnak egyedül, s mindig van közöttük, aki csontberakásos kéziszámszeríjával mászkál. Közülük azok, akik a vár környéki láthatatlan teremtményekre figyelnek, derékig mezítelenek, kihívóan mutogatják tetoválásaikat.

Társaik a harcidrogok mellékhatásaként rendkívül sápadtak, a szájuk kék és hacsak lehet prémes köpenyeiket maguk köré terítik.

Pökhendi, magabiztos alakok, tökéletesen tisztában vannak vele, hogy a váron belül kevés ellenfelük akad. Hűségesek kenyéradó gazdájukhoz, érte még a legvadabb őrültségekre is hajlandók. Mindannyian rabjai a Spóra nevű harci drognak, ám ennek módosítóit - alkalmazás esetén - még hozzá kell számolni értékeikhez, eleddig csak meglepően alacsony Akaraterő és Egészség értékükben mutatkozik meg a hatása.

Jellem: Rend, Halál	**Ép:** 12	**Ψp:** 64 akt. 20
Vallás: Tharr	**Fp:** 175	**Mentális ME:** 120
SFÉ:	**Mp:**	**Asztrális ME:** 120



HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövidkard	hárítótőr	garott	dobótőr	kézi számszeríj
Tám./kör	2	2	2	1	2	2
KÉ	73	93	92	73	83	76
TÉ	97	134	127	102	108	-
VÉ/Táv.	145	184	190	125	147	30 láb
CÉ	7	-	-	-	-	21
Sebz.	+9	1k6+13	1k6+10	1k10+7	1k6+7	1k3+7

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Kétkezes harc	Mf
Pusztítás	Af
2 fegyverh. (rövid kard, hárítótőr)	Mf
Pszi	Mf
Mászás	90%

Esés	85%
Ugrás	95%
Lopózás	40%
Rejtőzködés	45%
Csapdafelfedezés	40%

Vak Mirt,
Tharr Acélkarmúak szektájának rontásérseke
18. szintű Tharr-pap

Alacsony elhízott férfi, őszesfekete haja a vállát veri. Szemöldöke vékony, ívelt, malacszemeit fekete és kék arcfestéssel emeli ki. Világtalan - íriszén szürkehályog sarjadt. A mértéktelen ajzószerélvezettől szemének fehérje megsárgult (napszemű). Díszes, kaotikus vésetekkel és Tharr ábrázolásokkal ékes páncélját csak ütközetben viseli. Egyébként mélynarancs dreggist hord, ám kígyókardjától ilyenkor sem válik meg. Szintén állandó társa a korbácsa is, gyakorta azzal mutatja be az istenének szóló áldozatot. Körmeire vékony, abbitacél karmokat ragasztott, ezek színeit a napszakoktól és az eseményektől függően festi.

Pökhendi, élveteg alak. Csakis akkor érzi elemében magát, ha rabszolgák és hiányos öltözetű ágyasok hada veszi körül. Jóllehet a szemének nem sok hasznát veszi, egy boszorkányhercegi varázslatnak köszönhetően mégis lát. Ezzel gyakorta meg is tréfálja látogatóit, magát vaknak tettetve, hogy azután remekül szórakozzon a döbbenetükön. Látásának egyetlen hiányossága, hogy - a hő és infralátáshoz hasonlóan - a távolsága korlátozott. 25 lábon túl valóban nem lát semmit. Sötét humorú, a legkevésbé sem megnyerő figura. Mérhetetlen hatalmának tudatában rendkívül kevély, lenéző és lekezelő. Mivel sokáig volt vak, ennek köszönhetően remek a hallása és a szaglása - ezzel nem győz kérkedni.

A képzettségei között szerepel az Ökölharc is. Ha ehez folyamodik, valójában pengeéles körmeit használja szúrásra és vágásra. Egyebekben az alkalmazása - sebzés, stb - nem tér el az ott leírtaktól.

Színpadias és nagyképű, ha mágiához folyamodik mindenképpen valami rendkívül látványosat használ (Vérbéklyó, Vérzivatar - ET -, Káoszkard).

Jellem: Káosz	**Ép:** 11	**Ψp:** 81 akt.40
Vallás: Tharr	**Fp:** 108	**Mentális ME:** 110
SFÉ: 9	**Mp:** 144	**Asztrális ME:** 110

HARCÉRTÉKEK

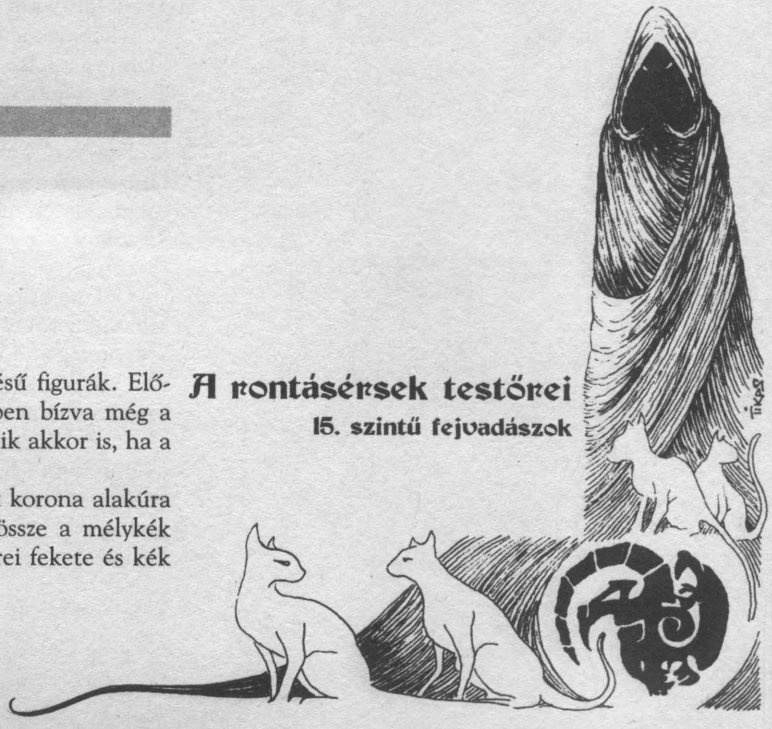
Fegyver	alap	kígyókard	korbács
Tám./kör	1	1	1
KÉ	48	65	57
TÉ	79	118	95
VÉ/Táv.	132	172	142
CÉ	3	-	-
Sebz.	-	1k10+3	1k3

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Hadvezetés	Mf
Lovaglás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Történelemismeret	Mf
Legendaismeret	Af
Ökölharc	Mf

A rontásérsek testőrei
15. szintű fejvadászok

Gazdájukhoz hasonlóan pökhendi és kihívó viselkedésű figurák. Előfordul, hogy a rontársérsek hatalmában és védelmében bízva még a kasztoknak kijáró tiszteletet sem adják meg. Ez történik akkor is, ha a kalandozókkal találkoznak.

Vértezetük fekete színű, s ilyenre festették hajukat is. Ezt korona alakúra fonatták, míg a tarkójukon egyetlen varkocsba gyűjtötték össze a mélykék csondíszekkel ékes fonatokat. A rontásérsek közvetlen testőrei fekete és kék



arcfestéssel is díszítik magukat. Meztelen alkarjukon burjánzó tetoválások láthatók, palaszín köpenyeiket fekete prémmel szegették.

A Spóra hatásait az ő esetükben is nyugodtan bele lehet számítani alkalomadtán az értékeikbe.

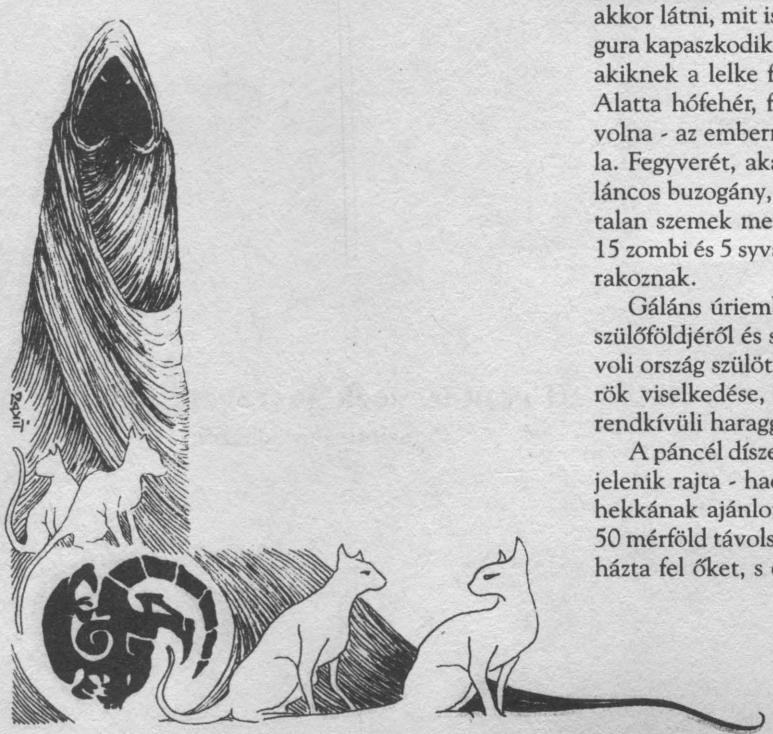
Jellem: Rend, Halál	**Ép:** 14	**Ψp:** 63 akt. 23
Vallás: Tharr	**Fp:** 176	**Mentális ME:** 109
SFÉ: 4	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 106

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Kétkezes harc	Mf
2 fegyverh. (lagoss, hárítótőr)	Mf
Lefegyverzés (lagoss)	Mf
Pszi	Mf
Úszás	Mf
Mászás	60%
Esés	65%
Ugrás	100%
Lopózás	60%
Rejtőzködés	60%
Csapdafelfedezés	50%

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	lagoss	hárítótőr	dobótőr kézi	számszerij
Tám./kör	2	1	2	2	2
KÉ	74	93	93	84	77
TÉ	97	136	127	108	-
VÉ/Táv.	146	185	191	148	30 láb
CÉ	8	-	-	-	22
Sebz.	+8	1k6+15	1k6+9	1k6+7	1k3+7

Cjenharno,
Iriol Nyn Terrn Sápadt Légiójának boszorkányhadura
22. szintű boszorkánymester



Rendkívül sovány és magas férfiú, akiben hihetetlen erő lappang. Hószín haja rövidre vágva, sápadt arcából két - macskákhoz hasonlóan rombusz-pupillájú zöld szempár - figyel a világra. Arcszőrzete lágy és finom szálú. Meglepően dús, egészen a járomcsontjáig tart, akárha valami szürke állati irha lenne. Hangja kellemes, egész megjelenése magabiztos és udvarias.

A vacsorához is páncéljában érkezik, a testőrök segítségével veti csak le, miután körülnézett. Rendkívüli szépségű vért, millió apró dísszel és vésettel, csak akkor látni, mit is ábrázol, ha közelebbről megvizsgálják. Száz és száz emberi figura kapaszkodik össze rajta, arcukon mérhetetlen kín és szenvedés. Mindazok, akiknek a lelke fölött uralkodik, közülük jópáran az ő légiójában szolgálnak. Alatta hófehér, finom ruha, nyilván gondosan tisztálkodott, mielőtt elindult volna - az embernek óhatatlanul is egy magát nyalogató macska jut eszébe róla. Fegyverét, akárcsak a vértet, kéznyújtásnyira teszik le tőle. Hatalmas fejű láncos buzogány, ezüstözött markolatán gondosan megmunkált vésetek: világtalan szemek merednek a semmibe. Élőholt katonái a vacsorához is elkísérik 15 zombi és 5 syvan cipelte koponyadíszes gyaloghintóját a sátorig. Odakint várakoznak.

Gáláns úriember, művelt és jól tájékozott. Világlátott férfiú, a kalandozók szülőföldjéről és szokásairól is sokat tudhat - hacsak nem valamely egészen távoli ország szülöttei. Lebilincselő tudása tiszteletet parancsol. Ha sérti a testőrök viselkedése, akkor viszont meglepő gyorsasággal veti le kedvességét, és rendkívüli haraggal teszi őket a helyükre.

A páncél díszei nem vésetek. Minden egyes általa elpusztított ellenfele megjelenik rajta - hacsak lelkét nem Raonának - az egyik általa különösen tisztelt hekkának ajánlotta. Ennek megfelelően korlátlan hatalommal is bír felettük, 50 mérföld távolságban parancsolhat nekik, még akkor is, ha személyiséggel ruházta fel őket, s ők nem látják urukat. Minden nekromancia-típusú varázsla-

tot 15 Mp-tal olcsóbban hoz létre (min.1) ha a páncélt viseli, az automatikusan magához láncol minden lelket, aki a közelében hal meg. Ezek - ha nem ő ölte meg a testüket - nem jelennek meg a páncélon, viszont ugyanolyan hatalommal bír felettük.

Buzogányának neve Éjközép. Ha valakit túlütne vele, az illetőnek egészségpróbát kell tennie, s amennyiben elvéti, azonnal megvakul. Az ilyen módon szerzett vakság kizárólag mágiával gyógyítható.

Jellem:
Vallás:

Erő: 18
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 18
Szépség: 15
Intelligencia: 17
Akaraterő: 16
Asztrál: 17

Ép: 11
Fp: 115
Pszi: Mf
Ψp: 96 akt. 16
Mentális ME: 142
Din. pajzs: 40
Asztrális ME: 143
Din. pajzs: 40
Mp: 154
Vértezet: mithrill félvért
MGT: -
SFÉ: 10

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	láncos buzogány
Tám./kör	2	1
KÉ	69	78
TÉ	86	109
VÉ/Táv.	133	154
CÉ	61	-
Sebz.	+3	1k6+6

Ajánlott képzettségek	Fok/%
1 fegyverh. (láncos buzogány)	Mf
Nehézvért viselet	Mf
Lovaglás	Mf
Hadvezetés	Mf
Etikett	Mf
4 nyelvismeret (toroni, közös, erv, aszisz)	Af 5,5,4,4

Egészen különleges élőholt. Szinte észre sem lehet venni, hacsak ő nem akarja. Napfénynél sohasem mutatkozik, s általában sötét zugokból szivárog elő. Anyagtalan, sötét füst-szerű köd. Ha akarja, konkrét formát is ölthet ám ehhez csak igen ritkán folyamodik. Kedvelt alakja középtermetű, talányos szépségű hölgy. Ezt ölti magára akkor is, amikor a kalandozókkal találkozik. Beszédre is képes, - s hogy ez ne legyen zavaró -, ilyenkor félig áttetsző arcot is formál magának. Természetesen nincs szüksége anyagi jellegű táplálékra, ám a vacsorát ő is végigüli, s igyekszik minél több mindent kiszedni a kalandozókból. 5 láb távolságig hideg, nyirkos lég veszi körül, s 20 láb átmérőjű körben képes az őt zavaró hangokat is elcsitítani.

Nem tolakodó, sőt meglehetősen kedves, ám a KM-nek megfelelő mennyiségű félelmet és szorongást kell játékosaiból kicsalnia, ha vele beszélnek. Mintha a kérdései és utalásai arra vonatkoznának, miként tudná őket elpusztítani, s a saját szolgálatába állítani. Ha ezt megunta, akkor a közelebbi kapcsolat lehetőségeit firtatja, s bár testi érinkezésről nemigen lehet szó, akár még ezt is megpróbálhatja velük elhitetni sikamlós és kétértelmű célzásaival. Természetesen ilyesmiről szó sincs, ám ő remekül szórakozik, ha ilyen reakciókat tud halandókból kiváltani.

Fekete Hirrisis,
Iriol Nyn Terrn második boszorkányhadura
20. szintű boszorkánymester
- élőhalott



Előfordulás: egyedi
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 140 (L)
Kezdeményező Érték: alkalmazott varázslattól függ
Támadó Érték: -
Védő Érték: 120
Célzó Érték: -
Sebzés: alkalmazott varázslattól függ
Támadás/kör: alkalmazott varázslattól függ
Életerő-pontok: 24
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 91
Intelligencia: kimagasló
Max. Mp: 140
Jellem: Káosz

Belaen-Re Chyrran,
a Veszett,
Harn Sys Terrn boszorkányhadura
22. szintű boszorkánymester

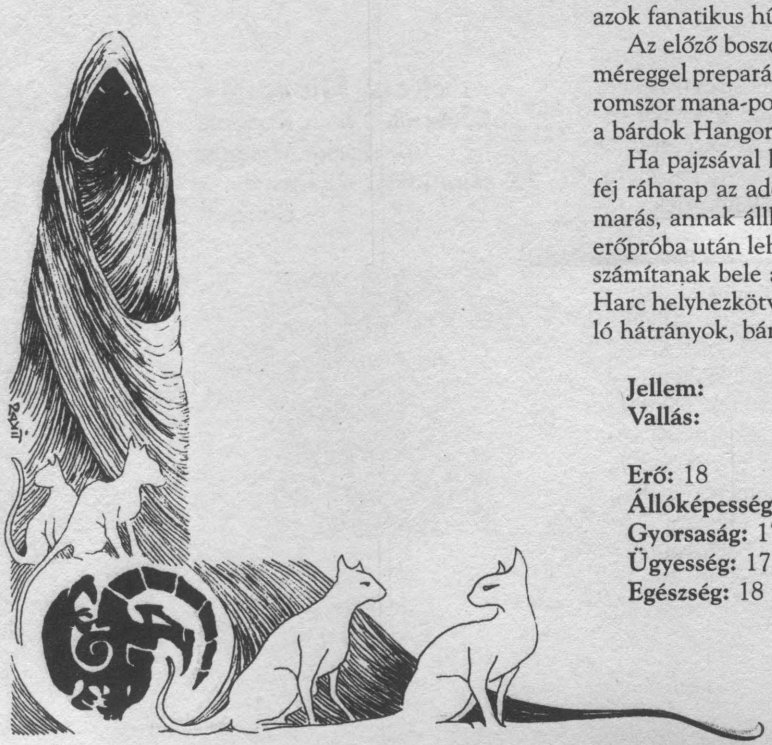
A **Boszorkánybörtönből** előzött Hatalmashoz minden gondolatával kutyaként ragaszkodó hadúr a szolgálataiért már eddig is rengeteg ajándékot kapott az előző boszorkányhercegtől. Ez jelentős változásokat eredményezett a küllemén. Arca ugyan megőrzött valamit emberi mivoltából, de leginkább egy torz macskafejre emlékeztet. Ezüstszürke bunda fedi, amelyet halványfekete csíkok karistolnak. Rengeteg sebet visel büszkén mindenütt, ezeket természetesen nem fedi a szőrzete. Ajkai nincsenek, egy állandóan vicsorító, sárga agyarakkal teli pofába bámul, akinek van elegendő lélekjelenléte szembenézni vele. Szeme vad sárga, bajuszszálai abbit keménységűek. Ujjain behúzható karmok. Testének többi részén nem ilyen erőteljes a szőrzete, ám azért mindenütt meglehetősen jellegzetes. Macskafarkán palaszín csíkok, s ez a hangulatának függvényében folyton tekereg.

Páncélja egyszerű, s éppen ettől gyönyörű, horpadásnak, javításnak nyoma sincs rajta. Harc közben fekete, közepes pajzsot használ, ezüstszín macskapofa vicsorít róla. Általában csatabárddal küzd, természetesen ennek a vésetei is egymásba gabalyodó macskákat ábrázolnak.

Lobbanékony, haragvó természetű kyr, akinek senki nem állhat az útjába, ha uráról van szó. Ravasz és találékony, gyakorta inkább megérzéseire hagyatkozik, s ezzel általában szerencséje van. Embereiért tűzbemenne, s éppen ezért azok fanatikus hűséggel szolgálják.

Az előző boszorkányherceg mágiájának köszönhetően - testét nem sebzik a méreggel preparált fegyverek, még akkor sem, ha azok mágikusak. Naponta háromszor mana-pont felhasználása nélkül használhatja mágikus üvöltését, amely a bárdok Hangorkán varázslatánál leírtak szerint fejti ki hatását.

Ha pajzsával hárít egy ütést - és ezt előtte bejelenti -, a rajta lévő macskafej ráharap az adott fegyverre - a Veszett ügyességpróbát tesz -, s ha sikeres a marás, annak állkapcsa megtartja a fegyvert. Csakis -1-gyel nehezített sikeres erőpróba után lehet kiszabadítani. Addig értelemszerűen a fegyver értékei nem számítanak bele az ellenfél VÉ-jébe, s ha az nem hajlandó elengedni, akkor a Harc helyhezkötve módosítóival kell küzdenie. A Veszettet nem sújtják hasonló hátrányok, bár az igaz, hogy ilyenkor a pajzsát nem használhatja.



Jellem:
Vallás:

Erő: 18
Állóképesség: 18
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 17
Egészség: 18

Ép: 14
Fp: 120
Pszi: Mf
Ψp: 96 akt. 16
Mentális ME: 141
Din. pajzs: *38*
Asztrális ME: 141
Din. pajzs: 42

Szépség: 6
Intelligencia: 18
Akaraterő: 17
Asztrál: 13

Mp: 154
Vértezet: Abbit félvért
MGT: -
SFÉ: 8

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	egykezes csatabárd	közepes pajzs
Tám./kör	2	1	1
KÉ	71	85	71
TÉ	88	120	-
VÉ/Táv.	135	166	+50
CÉ	62	-	-
Sebz.	+3	1k10+5	1k6+3

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Hadvezetés	Mf
1 fegyverhasználat (csatabárd)	Mf
Lovaglás	Mf
4 nyelvismeret (toroni, erv, dwoon, közös)	Af, 5,4,3,4
Etikett	Mf
Pajzshasználat	Mf

Tharr szerzetesei

A Háromfejű papjainak urukhoz méltó, szörnyű módszereik vannak arra, hogy mindenben hű és használható szolgákat teremtsenek maguknak. Toron alacsonyabb kasztba tartozó családjaitól időről időre áldozatokat, felajánlásokat várnak el. Afféle adó ez, melyben az érintettek saját gyermekeikkel fizetnek. A legtöbb ilyen gyermek ugyan az obsor kasztból kerül ki, ám szép számmal akadnak olyanok is, akik földművelők sarjai.

Toron legtöbb vidékén nem tekintik szörnyű veszteségnek ezt az áldozatot, sőt bizonyos értelemben kitüntetésnek számít, hogy a gyermek - ha ilyen formában is - Tharr szolgálója lehet.

A gyermekeket a hatalmas kolostorokban irtóztató hatású mágikus főzetekkel itatják, melynek hatására szőrzetüket elveszítik, bőrük elszarusodik, s nyelvük villás alakúra nyúlik. Nemcsak szürke bőrt és elkorcsosult értelmet szereznek a fájdalmas procedúrával a gyermekek, hanem immunitást a különféle mérgekkel szemben és hihetetlen regeneráló képességet, amely lehetővé teszi, hogy körönként 1 Fp-t és két óránként egy Ép-t visszaszerezhessenek. Harci drogokkal és különféle ajzószerekkel is bőséggel ellátják őket (fenti értékeik e nélkül értendők). Harcban elsősorban fogazott tőreikkel és egykezes kardokkal küzdenek, de ezek híján fekete karmaik is meglehetősen veszélyesek lehetnek.

Nem csupán harcra használják a szörnyű főzettől idiótává silányított gyermekeket. Minden templomban ők szolgálnak, ők végzik az egyház kebelén belül felmerülő összes fizikai munkát, s kénsárga köpönyegeik feltűnnek az ünnepi kórusokban csakúgy, mint a papi és főpapi kíséretekben is. Közkeletű elnevezésüket is innen kapták: "Tharr gyertyalángjai".

Előfordulás: Toronban gyakori, másutt ritka
Megjelenők száma: 5-150 (bizonyos helyeken több)
Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Kezdeményező Érték: 20
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 85
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6+2 vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 12
Fájdalomtűrés pontok: 20
Asztrál ME: 5



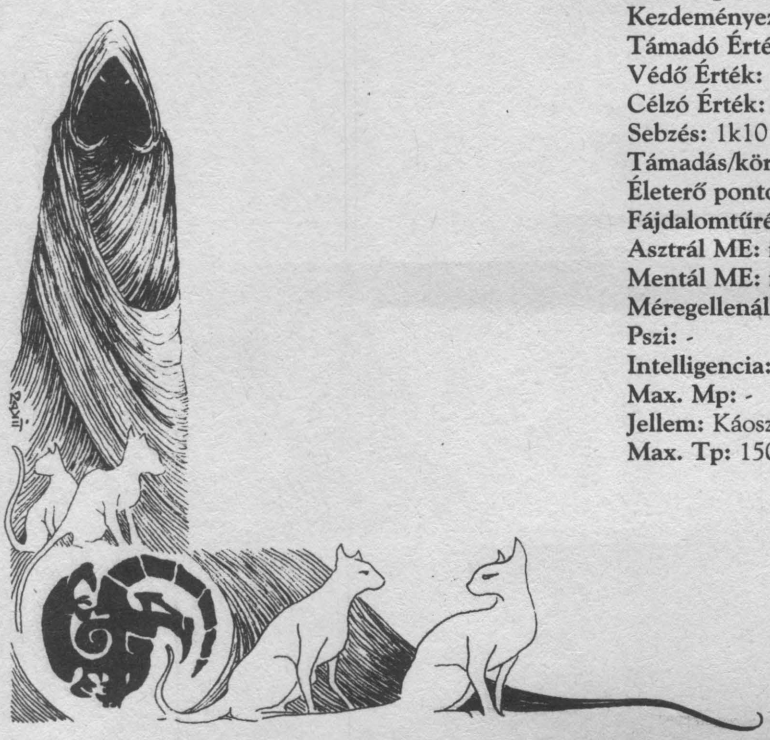
Mentál ME: 5
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz
Max. Tp: 15

Rőtcsuklyások,
Tharr szerzeteseinek szörnyurai

Azokban a roppant méretű kolostorokban, ahol Tharr szerzeteseit "készítik", külön felügyelők vigyázzák a legtehetségesebb, legjobb képességű gyermekeket. A kiszemelteket egy bizonyos idő elteltével különválasztják társaiktól, és innen kezdve különleges figyelemmel oktatják, formálják őket. Belőlük lesznek a szerzetesek vezetői, a szörnyhadsereg urai és parancsolói, akik a papok utasításainak megfelelően irányítják és vezetik a szerzeteseket. Küsőleg nem sokban különböznek az alárendelteiktől: csupán tartásuk egyenesebb, s vörös szemeikben csillog több értelem. Mikor kifejlődnek egy véres szertartás során megkapják különleges csuháikat (a vastag, durva kelme 1-es SFÉ-t biztosít számukra), s innentől fogva a megnevezésük is megváltozik. Ők a rőtcsuklyások, a nyüzsgő szerzetescsapatok urai. Rajtuk keresztül irányítják a Háromfejű papjai hű szolgáikat, ők vezetik csatába, munkába a "gyertyalángokat".

Fegyverzetük megegyezik a szerzetesekével, azzal a különbséggel, hogy a leginkább rátermettek még akár kígyókardokhoz is juthatnak. A szörnyű vérmágikus praktikák hatására immunissá válnak az asztrális és mentális befolyásokra, ami kiváltképp alkalmassá teszi őket bizonyos feladatok elvégzésére. A Tharrhoz fanatikus hűséggel ragaszkodó rőtcsuklyások regenerációja is sokkal gyorsabb: körönként 2 Fp-t és óránként egy Ép-t képesek visszaszerezni. Jóllehet a mágikus főzetek irigylésre méltó tulajdonságokkal ruházzák fel őket, kevés épelméjű teremtmény Toronban, aki vállalná az ennek következtében őket sújtó hátrányokat: a maradandó intellienciavesztést és a test szörnyű torzulásait. Bármennyire is előnyös képességek ezek, a birodalom egyetlen vidékén sem veszik emberszámba sem a szerzeteseket, sem a rőtcsuklyásokat. Az obsorokkal egyazon kasztba tartoznak, még akkor is, ha a rőtcsuklyások nagyobb megbecsülést élveznek.

Előfordulás: még Toronban is ritka
Megjelenők száma: 1-10
Termet: E
Sebesség: 90 (SZ)
Kezdeményező Érték: 45
Támadó Érték: 85
Védő Érték: 110
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10 vagy fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 45
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Max. Mp: -
Jellem: Káosz
Max. Tp: 150



A Bakpápa Vérszörnye

A Vérkör nevű rettenetes varázslat szülte a világra ezt a torz teremtményt. A Bakpápa hordószám használta el a vért, amíg sikerült kedvére valót alkotnia. Most ez a vérből gyúrt, roppant Káoszlény védi erődítményének víz alatti kijáratát. Ormótlan testét hínár nőtte be, alvadtvér színű tagjai kiválóan beleolvadnak a komor vár sötét alapzatába. A főpap úgy alkotta meg, hogy elsősorban víz alatti harcra legyen alkalmas. Éppen ezért van cápafeje, amely torz vadkantesten ül. Csupán karmos mellső lábai vannak, a hátsók hiányoznak a kanyargó krokodilfarok mellől. Hogy ezt a hiányt pótolja, hínárszerűen áttetsző, lebegő rovarszárnyakat bűvölt a hátára. Már régóta őrzi ezt a víz alatti járatot, s több támadást is sikerült meghiúsítania. Ennek megfelelően a kiontott vérből már tovább építette saját magát, termete és ereje sokkal nagyobb, mint volt bármikor annak előtte. Alig fér már viszsza az eredetileg neki épített járatba. Farkát soha nem használta támadásra, aligha valószínű, hogy ezután fogja. Rá nem érvényesek a víz alatti harc megkötései. Mivel a pap úgy alkotta, hogy különb harcos legyen bármelyik Káoszlénynél, ezt csak az életereje rovására tehette meg. Ez magyarázza az átlagostól eltérő értékeket.

A zúzó és szúrófegyverek csak az eredeti sebzés felét okozzák neki, csakúgy mint az elemi varázslatok. Minden okozott sebzésből tovább tudja építeni magát. 1 okozott Sp 1 Ép-t jelent a számára. Ráadásul minden 10 újabb Ép után az általa okozott veszteség is nő, mégpedig 1k6-tal. Maximális (a fejlődéssel elérhető) Ép-inek száma 125.

Ha csak teheti, először harap, majd a két karmos mancsával próbálkozik.

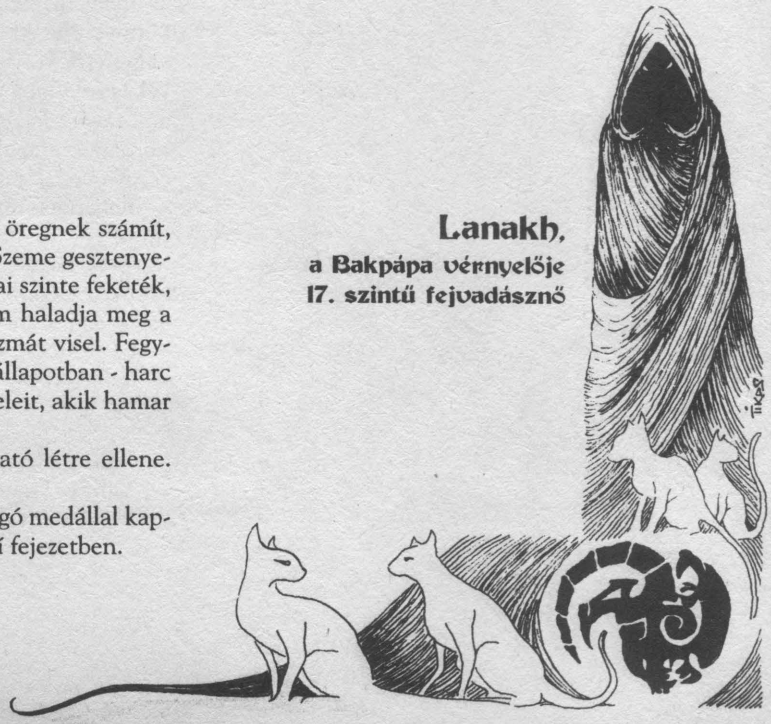
Előfordulás: egyedi
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 80 (V), 50 (SZ)
Támadó Érték: 70
Védő Érték: 100
Kezdenényező Érték: 25
Célzó Érték: -
Sebzés: 5k6/1k10+4k6/1k10+4k6
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 65
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp: 2500

Lanakh,
a Bakpápa vérnyelője
17. szintű fejvadászno

Tökéletesen őrült nő. A vérnyelők között kifejezetten öregnek számít, rézvörös, mocskos haját jónéhány ősz hajszál dúsítja. Szeme gesztenyeszín, ám ha nekivadul, sárgává fakul. Bőre sápadt, ajkai szinte feketék, nyelve keskeny és hosszú. Teste vékony, inas, magassága nem haladja meg a másfél lábat. Testhezálló, fekete ruhát, vékony, puhatalpú csizmát visel. Fegyvereit mindig magánál tartja. Halk, szótlan figura, ám izgalmi állapotban - harc közben - megered a nyelve, elborzasztva és megrémítve ellenfeleit, akik hamar rájöhetnek, hogy komplett őrülttel van dolguk.

Minden asztrál típusú varázslat +5E-vel erősebben hozható létre ellene. Körönként 1 Fp-t, 2 óránként 1 Ép-t regenerálódik.

Fegyvereivel, az általa használt mérgekkel és a nyakában lógó medállal kapcsolatban lásd a Vérnyelőkről szóló részt a Kiegészítések című fejezetben.



Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 4

Ép: 14
Fp: 161
Mp: -

Ψp: 68 akt. 18
Mentális ME: 100
Asztrális ME: 95

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr	szablya	ökölharc
Tám./kör	2	2	1	2
KÉ	63	80	77	73
TÉ	116	139	146	120
VÉ/Táv.	152	169	184	153
CÉ	6	-	-	-
Sebz.	+8	1k6+9	1k6+11	1k6+8

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Kétkezes harc	Mf
2 fegyverh. (tőr, szablya)	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Belharc	Mf
Földharc	Mf
Pusztítás	Af
Pszi	Mf
Mászás	50%
Esés	45%
Ugrás	80%
Lopózás	100%
Rejtőzködés	100%
Csapdafelfedezés	60%

Berr és Thyan Terrn,

Harn Sys Terrnhez hűséges morforok
7. szintű harcosok



A morforok csakúgy, mint más klántagok hordoznak némi vért magukban klánjuk Dom Supreorának - vezetőjének - véréből. Ez vezethet ahhoz a zavarbaejtően finom hasonlatossághoz, amely a morforokat és a pugniteseket minden másnál ékesebben köti a ghyrrín formába börtönzött Hatalmashoz. A morforok alakváltók, amit elsősorban test-test elleni küzdelemben alkalmaznak szeretettel, mivel harci formájuk rendkívül előnyös ilyenkor számukra.

Normál külsejük jellegtelen, átlagos figuráknak mutatja őket. Ruházatuk könnyű, ravaszul redőzött világos anyagból készült, hogy alkalomadtán egykönnyen levethessék. Rendkívüli módon hasonlítanak egymásra. Hajuk fakó, vállig érő, vonásaik szépek, harmonikusak, arcuk sugárirányban halványkékkel és zölddel festett. Csupán a szemük legmélyén fénylik fel időnként valami, ami zavaró lehet, ami elgondolkodtatja a velük beszélőket. Fegyvert soha nem hordanak maguknál, hiszen ha küzdelemre kerül a sor, szinte ösztönösen, recsegve veszik fel harci alakjukat.

Ebben a formában másfél embernyi magasak, bőrük csontkemény, arcuk eltűnik egy irdatlan koponyamonstrumban, szemeik elvesznek a bőr és csontkinövések között, orrlyukaik szaglászó kráterekké válnak száraz napraforgószín bőrükön. Ilyenkor puszta kezükkel harcolnak - talán mondani sem kell, pengeéles karommá válik minden ujjuk...

Csak szörny formában harcolnak, ezért az alább következő értékek csak erre az alakjukra vonatkoznak! (Egyébként teljesen normális embernek hatnak.)

Jellem: Rend
Vallás: Tharr
SFÉ: 5

Ép: 16
Fp: 192
Mp: -

Ψp: 110*
Mentális ME: 165
Asztrális ME: 165

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	harci forma
Tám./kör	3
KÉ	73
TÉ	140
VÉ/Táv.	175
CÉ	-
Sebz.	1k10+6

* Megegyezik avval a lebonthatatlan pajzzsal, amilyet a kalandozók is kapnak, ha a Macskák Urának szolgálatába szegődnek.

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Ősi nyelv (Kyr)	Mf
Futás	Mf
Úszás	Mf
Nyomolvasás/ eltüntetés	Mf
Vakharc	Mf
Lefegyverzés (pusztakézzel)	Mf
Fegyvertörés (pusztakézzel)	Mf

Rawoonok
az angyalkardok

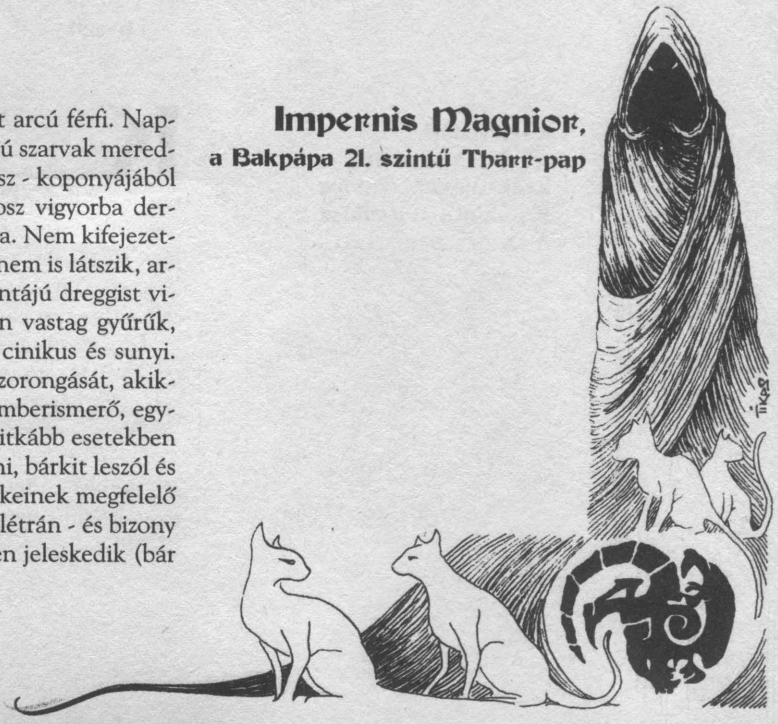
Az angyalkardok ívelt, gyönyörűen megmunkált pengék, kicsit szélesebbek a hagyományos lovagkardoknál. Számos olyan képességgel bírnak, amivel csak az ereklyék, de mivel készítésükben nem vett részt nem evilági hatalom, nem minősülnek annak. A modulban ennek ellenére - főként, hogy fontosságukat hangsúlyozzuk, s ne egyszerűen varázstárgynak tituláljuk -, ezen a néven szerepel. A rawoonok mind egóval rendelkező kardok - ez az érték 50 és 70 Egó pont között váltakozik -, de kizárólag azonos jellemű hordozókkal működhetnek együtt. A kard jellemét a belékovácsolt lélek határozza meg. Egyébként az I/5-ös Rúnában leírtak vonatkoznak rájuk.

Fényúr

Hordozója asztrális és mentális ellenállását 15-tel növeli, de csak akkor, ha elfogadja urának.

Ego: 65
KÉ: 12
TÉ: 30
VÉ: 27
Sebzés: 2k6+8
Jellem: Rend
Kommunikáció: Emocionális és Telepatikus

Impernis Magnior,
a Bakpápa 21. szintű Tharr-pap



Tharr egyházának egyik legmagasabb polcán ülő kiélt arcú férfi. Napszemű, kopasz alak, fejtetejéről egyenes, csavart mintájú szarvak merednek a háta mögé, messziről hirdetve hatalmát. Nem dísz - koponyájából sarjadt mindkettő. Szemei mélyenülők, ajka lefitymáló, gonosz vigyorba dermedt. Arcfestése a szemek körül, illetve az orron fekete és sárga. Nem kifejezetten kövér, de álla eltűnik egy remegő tokában. A nyaka szinte nem is látszik, arcát pihés, ezüstösz borosta borítja. Kékesszürke, hivalkodó mintájú dreggist visel, nyakában vérben edzett szent jelkép. Hosszúkörmű ujjain vastag gyűrűk, egyiket-másikat nem is tudja behajlítani miattuk. Rendkívül cinikus és sunyi. Senkiben nem bízik, s csakis azok előtt vetkőzi le paranoiás szorongását, akiktől nem kell tartania. Stílusa alpári és taszító, viszont remek emberismerő, egyhamar átlát a felkészített csapdákon, nyelve éles és csak a legritkább esetekben tartja vissza a válaszait. Közönségességét nem is próbálja álcázni, bárkit leszól és eltapos, ha csak egy kicsit is hibázik. Önző és aljas, csakis érdekeinek megfelelő döntéseket hoz, nincs tekintettel senkire, aki alatta van a ranglétrán - és bizony Toron jelentős része ide tartozik. A fegyverforgatásban nemigen jeleskedik (bár

fegyverei kitűnő minőségűek) - ezért tartja a testőreit. Talán ők azok, akikkel egyedül embermód képes bánni - hiszen tőlük függ az élete.

Színpadias és hiú alak, akárcsak a Tharr-papok többsége. Krónikus hazug, akkor is valótlant állít, ha erre nincs semmi szüksége. Hogy elkápráztassa alattvalóit, gyakorta fordul Az Istenalak nevű varázslathoz (ET), ilyenkor azonban a bakfej megtartja az ő arcát, ezzel is jelezve a rangját. Mivel érdekei így kívánják, adott esetben a kalandozókkal szemben is előzékeny lesz (hacsak nem fordulnak ellene), mindenben a segítségükre, kedvükre akar tenni - étel, ital, nők, stb. - ám rendkívül elővigyázatos marad, a legtöbbször csak ködösít, hazudozik. Csakis az olyan információk kiadásában lesz korrekt, amiről úgy gondolja, saját magának nem árthat vele, sőt...



Jellem: Káosz
Vallás: Tharr

Erő: 11
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 13
Egészség: 16
Szépség: 17
Intelligencia: 17
Akaraterő: 16
Asztrál: 17

Ép: 12
Fp: 130
Pszi: Mf
Ψp: 92 akt. 12
Mentális ME: 138
Din. pajzs: 40
Asztrális ME: 139
Din. pajzs: 40
Mp: 168
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	kígyókard	tőr
Tám./kör	1	1	1
KÉ	50	64	66
TÉ	83	117	106
VÉ/Táv.	137	172	154
CÉ	3	-	-
Sebz.	-	1k10+4	1k6+3

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Kínzás	Mf
Élettan	Af
Tánc	Af
Történelemismeret	Mf
Lovaglás	Af



Morior,
az Ikrek Hajnaltőr szektájának venora 16. szintű fejvadász, a Quars beavatottja

Komor, szótlan keserű arcú férfi. Őszülő haját egészen rövidre vágta, s az arcán sem tűr meg szőrzetet egy keskeny bajuszon kívül. Szeme szürke, lemondó, orra görbe, szája szinte nincs is, csupán egy vékony vonal. Körültekintően ügyel a külsejére, mindig tiszta, lehetőleg ápolt. Sodronyinge fölé vastagabb, szürke ujjast húzott, csukaszín nadrágját térdig érő csizmájába tűrte. Arca gyűrött, alaposan megviselték az előző napok történései. Fekete köpönyeget visel, elengedhetetlenül fontos felszerelését egy hímzéssel díszített kis zsákban hordja.

Fegyverei mások számára érinthetetlenek, rajongó szeretettel viseli őket - mint aki megtiszteltetésnek veszi, hogy felöltheti a fegyerövet. Fejfedőt nem visel, az időjárás viszontagságai ellen köpenyének csuklyájával védekezik.

Sótlan, szürke, humortalan figura. A hivatásának él, a legkisebb ellenvéleményt is szabotázsnak véli, viccelni egyáltalán nem lehet vele. Rendkívül precíz, már-már idegesítően ügyel minden külsőségre. Ő az, aki akkor is frissen borotvált, amikor másnak arra sincs ideje, hogy ledőljön aludni. Csöndes, különösebb felhajtás nélkül teszi a dolgát, a legtöbbször észre sem lehet venni, hogy

ő is ott van. Ugyanakkor a rábízottakra egy nősténytarkas elszántságával vigyáz, rendkívül becsületes, a hagyományokat, a tiszteletet mindennél többre tartja. Ha valaki tiszteletet vív ki a szemében, ahhoz tántoríthatatlanul ragaszkodik, gyakorta még akkor is, ha már számára is tökéletesen nyilvánvaló a tévedése. Elvhű, pontos és maximalista. Mindenkitől csakis a legjobbat tudja elfogadni, s amíg ő bírja, senki más nem lehet fáradt.

A kis darázsforma tárgy csakis abban az esetben van nála, ha rá és a kalandozókra bízzák az orákulum megtisztítását.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr

Erő: 17
Állóképesség: 19
Gyorsaság: 18
Ügyesség: 17
Egészség: 17
Szépség: 15
Intelligencia: 18
Akaraterő: 16
Asztrál: 14

Ép: 13
Fp: 187
Pszi: Mf
Ųp: 68 akt. 28
Mentális ME: 94
Din. pajzs: 20
Asztrális ME: 92
Din. pajzs: 20
Mp: 33
Vértezet: Abbitacél sodronying
MGT: -
SFÉ: 4

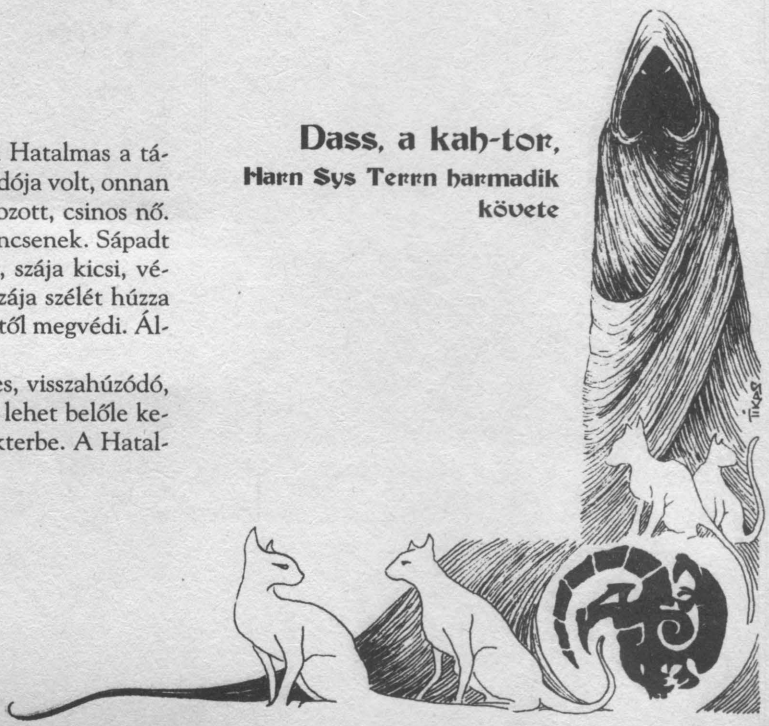
HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	lagoss	pugoss	ökölharc
Tám./kör	2	1	2	2
KÉ	63	82	86	73
TÉ	102	141	133	106
VÉ/Táv.	165	204	194	167
CÉ	7	-	-	-
Sebz.	+10	1k6+16	1k6+12	1k6+12

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Hátbaszúrás	Mf
2 fegyverh. (lagoss, puggos)	Mf
Kétkezes harc	Mf
Lovaglás	Mf
Csapdafelfedezés	60%
Rejtőzés	75%
Lopózás	70%
Ugrás	70%
Esés	60%
Mászás	80%

A három kah-tor egyike, kiválasztott, akin keresztül a Hatalmas a távolban is érvényesítheti az akaratát. A Veszett tanácsadója volt, onnan került a ghyrrín szolgálatába. Másfél láb magas határozott, csinos nő. Barna haját tarkókontyba fogja. Ékszerei, díszei, arcfestései nincsenek. Sápadt arcú, nagy, kékszemű fiatalasszony. Orra egyenes, kissé pisze, szája kicsi, vékony. Arckifejezése szomorkás, ha mosolyog is néha, csak a szája szélét húzza el kissé cinikusan. Fegyvere, vértje nincs - a Hatalmas mindentől megvédi. Általában szürkészöld útiruhát visel, halványkék köntössel.

Fiatal kora ellenére meglehetősen sokat tapasztalt. Csöndes, visszahúzódó, rendkívül melegszívű és segítőkész. Ha jó dramaturgiai fogást lehet belőle kerekíteni, a maga csendes módján szeressen bele az egyik karakterbe. A Hatalmas támogatni fogja a dolgot...



Dass, a kah-tor,
Harn Sys Terrn harmadik követe

Harn Sys Terrn,
toroni Hatalmas, a Macskák Ura

A kalandozók semmilyen körülmények között nem láthatják, csakis a szoborba börtönzött alakját. Mindössze fél láb magas, fekete, akár az éjszaka, s csakis erősebb fény közelében lehet kivenni a részleteit. Az arcát kámzsa rejti, s ha szemeibe élet költözik, azok különös fénnyel világítják meg aprólékosan kidolgozott arcát. Hangja mély és zengő, még a föld is megremeg amikor szól, holott egyáltalán nem beszél hangosan. Figyelmesebb szemlélő észreveheti, hogy a millió redőbe szaladó ruhán mintha kergetőző macskák ezreit lehetne látni. Akárha hímezve lennének, s valami módon kőbe fagyott volna az egész. A ghyrrín arca komoly és bölcs. Ha valaki a korára lenne kíváncsi, bizonnyal egy fiatalemberre gondolna először, amikor meglátja. Ám ha sokáig nézi ezt az arcot - jóllehet konkrét tények ezt nem támasztanák alá - egy roppant öreg ember vonásait vélné felfedezni a fekete kőbe rejtve.

A Hatalmasról adatokat leírni tökéletesen fölösleges lenne, nincs értelme sem ellene fondorkodni, sem megkérdőjelezni az igazát. Halandók még ebben a formájában sem árthatnak neki, ő ellenben bármit megtehet velük. Ha rátámadnak, megöli őket különösebb szívfájdalom nélkül.

Pugnitesek,
elit klánharcosok
a Boszorkányerődből
19. szintű harcosok

Hófehér, rövidre vágott hajú fiatal férfiak. Ők is, akárcsak a morforok, rendkívüli módon hasonlítanak egymásra. Ám mindegyikben van egy két - első ránézésre szinte észrevehetetlen - vonás, amely mégis megkülönbözteti őket egymástól. Arcuk szabályos, orruk ívelt, szájuk finom vonású. Szemük körül és pofacsontjaikon halvány, türkiz arcfestés. Tompafényű sodronyinget viselnek, fölötte furcsa szabású, pasztellzöld ujjast, szűk, vékony anyagból készült kékes nadrágot. Csizmáik is hasonló színűek, combközépig érnek. Hosszú kardjuk csak annyira ívelt, hogy az élesebb szemű fegyverszakértők hitetlenkedve vonják fel a szemöldöküket.

Válluk széles, mozdulataik megfontoltságot és nyugalmat sugároznak. Halálig hűségesek gazdájukhoz, s elképzelhetetlen, hogy Iriol - vagy bárki - addig a ghyrrínhez nyúljon, amíg ők életben vannak. Ebben természetesen a szobor is erősen támogatja őket.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 6

Ép: 16
Fp: 213
Mp: -

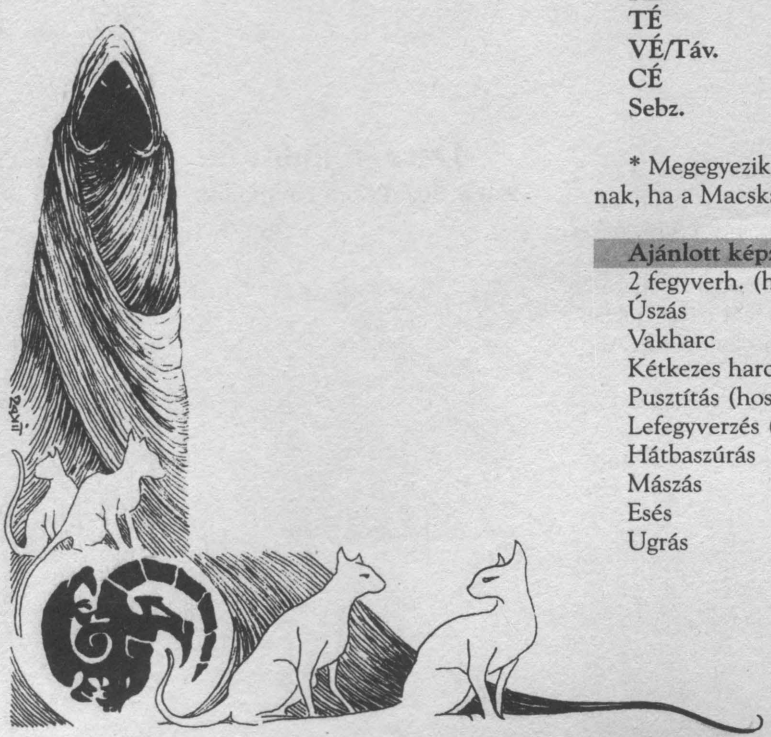
Ψp: 122*
Mentális ME: 183
Asztrális ME: 183

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszúkard	hárítótőr	dobótőr	ökölharc
Tám./kör	2	1	2	2	2
KÉ	75	90	88	85	85
TÉ	125	159	139	136	135
VÉ/Táv.	166	202	196	168	176
CÉ	8	-	-	-	-
Sebz.	+2	1k10+4	1k6+2	1k6+2	1k6+4

* Megegyezik avval a lebonthatatlan pajzzsal, amilyet a kalandozók is kapnak, ha a Macskák Urának szolgálatába szegődnek.

Ajánlott képzettségek	Fok/%
2 fegyverh. (hosszúkard, hárítótőr)	Mf
Úszás	Mf
Vakharc	Mf
Kétkezes harc	Mf
Pusztítás (hosszúkard)	Mf
Lefegyverzés (hosszúkard)	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Mászás	45%
Esés	39%
Ugrás	45%



Kiméra

Egyike a Toronban szentként tisztelt szörnyetegeknek, ám alighanem mind közül a legnagyobb megbecsülésnek örvend. Szabadon aligha lehet vele találkozni, hiszen nem őshonos ezen a vidéken, annak idején eredeti élőhelyéről, az ediomadi hegységből császári utasításra hozták az országba.

Majd minden jelentősebb város Tharr templomában megtalálható, s egyes szekták birtokában is vannak példányaik. Ezek a szervezetek jobbára egyetlenegy kimérát birtokolnak, s csupán a hatalmasabb egyházi személyek környezetében bukkanhatnak fel csoportosan. Rosszindulatú és alattomos teremtmény, amely alacsony intellektusának köszönhetően meglehetősen agresszív és kiszámíthatatlan bestia. A mantikorhoz hasonlóan keveréklény, ami azt jelenti, hogy több, különféle állatból gyúrták annak idején teremtői.

Oroszlántestű szörnyeteg, termetre akkora, mint egy kisebb ló. Ezen a piszkossárga testen az oroszlánfejen kívül még két másik fej is sarjadt: egy bak és egy kígyófej acsarog azokra, akiket az a szerencsétlenség ért, hogy szembetalálkoztak vele. Egy kör alatt három támadásra képes: két karmos lábával próbálja meg elsősorban megsebezni áldozatát, ehhez járul még kiegészítésképpen valamelyik fej támadása is. A bakfej öklelése 1k6+4 Fp, a kígyófej harapása 1k6+2 Fp veszteséget okoz. A kígyó marása azonnal ható, gyors lefolyású, 6. szintű kínmérget fecskendez a szervezetbe, amely sikeres egészségpróba esetén csak 1k10 Fp-nyi veszteséggel jár, míg ha az áldozat elvéti a dobást 3k10 Fp-nyi fájdalmat okoz, s az áldozat görcsbe merevedik. Ha a próbadobás során az illető 0-t dob, abban az esetben a méreg halált okoz. Az oroszlánfej harapása 3k6 Fp veszteséggel jár. Ez a fej képes arra, hogy két körönként 5k6 Fp-t sebző tűzcsóvát ordítson ellenfeleire, s ha erre lehetősége van, ezt meg is teszi. Ekkor természetesen nem harap. Azt sem tudja megtenni, hogy egy másik fejének támadásakor alkalmazza ezt a képességét.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: (általában) 1
Termet: N
Sebesség: 110 (SZ)
Kezdeményező Érték: 43
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 105
Célzó Érték: 0
Sebzés: 1k10/1k10/lásd a leírásban
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 25
Fájdalomtűrés pontok: 52
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp: 350

Tanoow, Ranil-angyal



Ranil angyalait nem szabad összetéveszteni a napisten Küldötteivel. Noha ugyanazon az isteni síkon élnek, mint uruk, a legritkább esetekben válnak akarata tolmácsolóivá. Szeszélyes és élénk teremtmények, akik nem bírnak varázserővel és nem állnak különösebben magasan a Ranilt körülvevő entitások rangsorában is. Kíváncsi és békés lények, akik gyakorta felkeresik az Anyagi Síkot. Leggyakrabban az ún. Naptornyokban bukkannak fel, de előfordulnak más helyeken is, így eshet, hogy többen Ranil-hívek kíséretében Toron fogságába estek.

Nyúlánk, kecses teremtmények, érkezésüket mindig fényözön és elcsendesülő szél előzi meg. Az Únióban rettentő nagy becsben tartják őket, különféle áldozatokat is bemutatnak a tiszteletükre. Szárnyukat akárha fényből szőtték volna, arcukon kiismerhetetlen félmosoly bújkál. Fegyvereik nincsenek, s a lehető legritkábban alacsonyodnak olyan mélyre, hogy mégis harcba bocsátkoz-

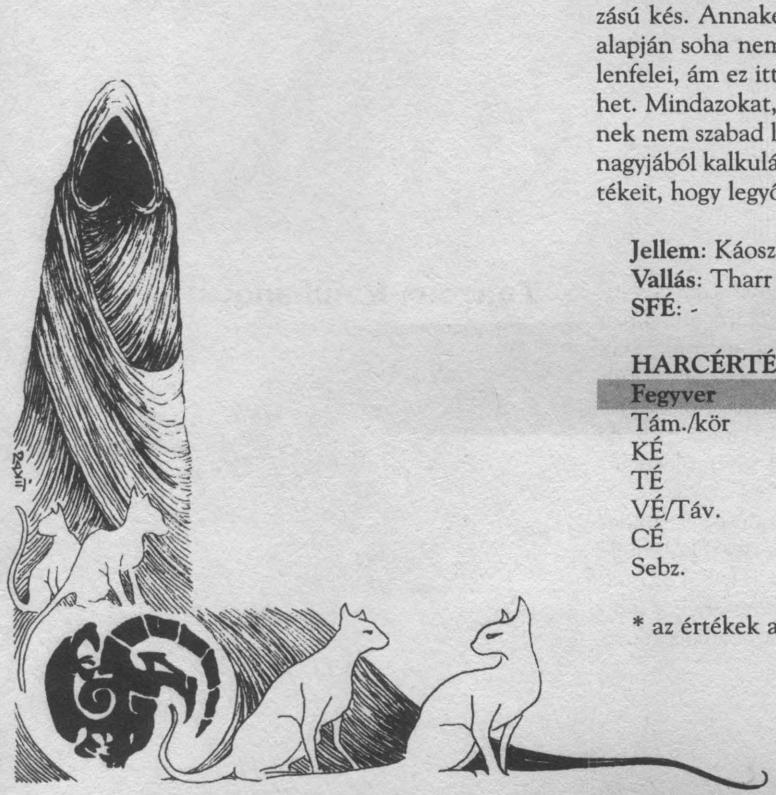
zanak. Kizárólag nappal bukkannak fel, éjszaka csekély hatalmukat is elveszítik. Noha ritkán folyamodnak a megidézésükhöz, már egy 5. szintű pap hívásának is engedelmeskednek.

Ha valahol felbukkannak, még a legnagyobb vihar közepette is kisüt a nap. Állandóan 50 E-s Isteni áldás veszi körbe őket 25 lábnyi aurában, s ez elpusztítja az I. necrográfiai kategóriába tartozó élőholtakat.

Ha a kalandozók a Tharr-áldozat közben kénytelenek elpusztítani, semmi esetre sem kaphatnak érte Tapasztalati pontot.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 150 (L)
Kezdeményező Érték: 35
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 125
Célzó Érték: 0
Sebzés: 3k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 95
Asztrál ME: 95
Mentál ME: 95
Méregellenállás: immunis
Pszi: 40 (pyarroni módszer)
Intelligencia: magas
Max. Mp: -
Jellem: Rend
Max. Tp: 1000

Siurasok,
a Boszorkánybörtön aljaszolgái
4. szintű harcosok



Rendkívül mocskos és büdös teremtmények. Éhesek és fáradtak, rengeteg megaláztatáson kellett keresztülmenniük, ám ami a legfontosabb: életbenmaradtak és ezt nagyon kevesen mondhatják el magukról azok közül, akik bekerültek a Boszorkánybörtönbe. Most már nagyjából tudják, miként lehet itt megmaradni, ám azokat az utakat, amelyek fölfelé vezetnek, még csak most próbálgatják. Bőrükön vastagon áll a kosz, hajuk, esetleg szakálluk loncsos és gubancos. Egyetlen fegyverük egy mára már kideríthetetlen származású kés. Annakelőtte soha nem volt az, de ez idelenn nem számít. Értékeik alapján soha nem lehetnének normális körülmények között a kalandozók ellenfelei, ám ez itt a Boszorkánybörtön, soha nem lehet tudni, hogy mi történhet. Mindazokat, akiknek sikerült ezen a helyen is életben maradniuk, senkinek nem szabad lebecsülnie. (Ezen kívül az első összecsapások után a KM már nagyjából kalkulálhat és a későbbi eseményekre úgy módosíthatja az NJK-k értékeit, hogy legyőzésük kihívás legyen a játékosainak.)

Jellem: Káosz, Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: -

Ép: 13
Fp: 57
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 6
Asztrális ME: 1

HARCÉRTÉKEK*

Fegyver	alap	kés
Tám./kör	2	2
KÉ	33	48
TÉ	54	68
VÉ/Táv.	103	113
CÉ	6	-
Sebz.	-	1k5

* az értékek a Vakharc boszorkánybörtönbeli módosítói nélkül értendők

Ajánlott képzettségek
1 fegyverh. (kés) Mf
Úszás Af
Vakharc Mf
Hátbaszúrás Af
Hangutánzás Af
Mászás 15%
Esés 20%
Ugrás 10%

Sagiasok
a Boszorkánybörtön íjászai
6. szintű harcosok

Ők azon szerencsések közé tartoznak, akiknek már sikerült elrugaszkodniuk a legalsó lépcsőfokokról. Megbecsült harcosok, hiszen valamelyik despota udvarában már bizonyítottak. Íjaik sehol nem vehetnék fel a versenyt a hasonlókkal, ám idelenn viszont a külvilág íjászai nem boldogulnának. A csontokból és enyvből lehetetlen körülmények között készített íjak mesterei meglehetős pontossággal lőnek vacak fegyvereikkel, amire más valószínűleg soha nem lenne képes. Muszáj is pontosan célozniuk - néha csupán a hallásukra hagyatkozva -, mivel nem nagyon engedhetik meg maguknak azt a luxust, hogy elveszítsék a nehezen megfaragott vesszőket valahol a sötétben. Külsejükben nem nagyon különböznek a siurasoktól.

Jellem: Halál, Káosz
Vallás: Raona
SFÉ: -
Ép: 13
Fp: 77
Mp: -
Ψp: -
Mentális ME: 7
Asztrális ME: 3

HARCÉRTÉKEK*

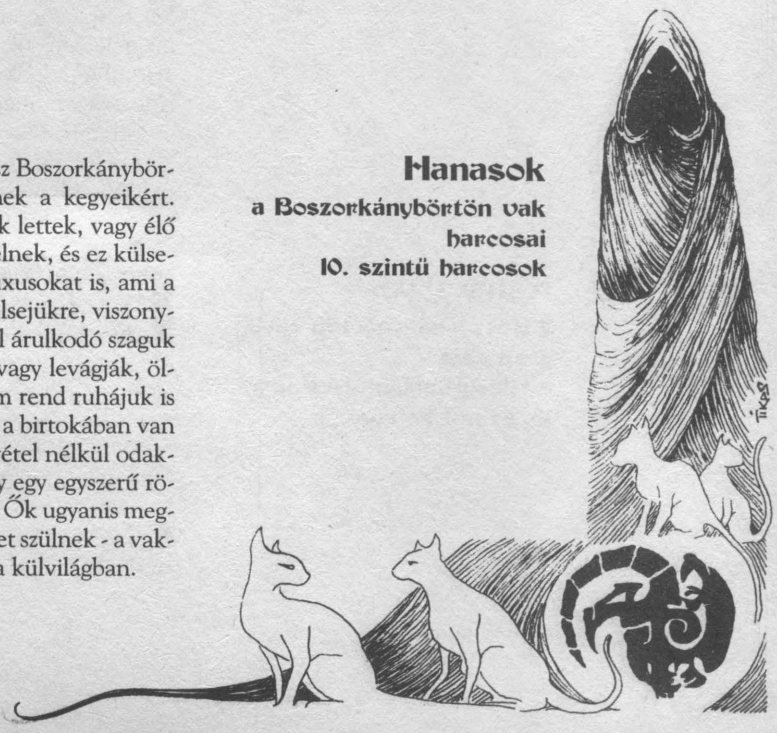
Fegyver	alap	rövid íj	tőr
Tám./kör	2	2	2
KÉ	41	51	51
TÉ	51	-	59
VÉ/Táv.	101	90 láb	103
CÉ	42	56	-
Sebz.	-	1k6	1k6

* az értékek a Vakharc boszorkánybörtön-beli módosítói nélkül értendők

Ajánlott képzettségek
1 fegyverh. (rövid íj) Mf
Vakharc Mf
Célzás Mf
Hangutánzás Mf
Lopózás 33%
Rejtőzés 27%

Hanasok
a Boszorkánybörtön vak harcosai
10. szintű harcosok

Bizonyos, hogy a legkiválóbb harcosok közül valók az egész Boszorkánybörtönben. Hírük mindenüvé elér, a despoták versengenek a kegyeikért. Azok, akik még náluk is jobbak, vagy maguk is despoták lettek, vagy élő legendák, akikről semmi bizonyosat nem lehet tudni. Jólétben élnek, és ez külsejükön is nyomot hagyott. Megengedhetnek maguknak olyan luxusokat is, ami a nagy többségnek soha nem adatott meg. Gondot fordíthatak külsejükre, viszonylag ápoltak - hisz időről időre tiszta vízhez is hozzájutnak, amivel árulkodó szaguk nagyrészét eltüntethetik. Meglepően tiszták, hajukat befonják vagy levágják, öltözékük sem zsírtól és mocsoktól csöpög, alkalmasint két, három rend ruhájuk is van - mind az itt szőtt anyagokból -, s az sem ritka, ha valakinek a birtokában van egy külvilági, jó állapotban lévő öltözék is. Fegyvereik szinte kivétel nélkül odakintről kerültek be, féltő gonddal óvják őket, s az sem ritka, hogy egy egyszerű rövidkard már generációk óta egy hanas-dinasztia birtokában van. Ők ugyanis megfizethetik azokat a nőket, akik vállakoznak arra, hogy gyermekeket szülnek - a vakharc nagymesterei ugyanis csak a legritkább esetben születnek a külvilágban.



Jellem: Halál
Vallás: Tharr
SFÉ: 2

Ép: 14
Fp: 97
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: 8
Asztrális ME: 6

HARCÉRTÉKEK*

Fegyver	alap	tőr	rövidkard
Tám./kör	2	2	1
KÉ	52	67	66
TÉ	81	99	103
VÉ/Táv.	128	140	152
CÉ	6	-	-
Sebz.	+2	1k6+2	1k6+3

* az értékek a Vakharc boszorkánybörtön-beli módosítói nélkül értendők

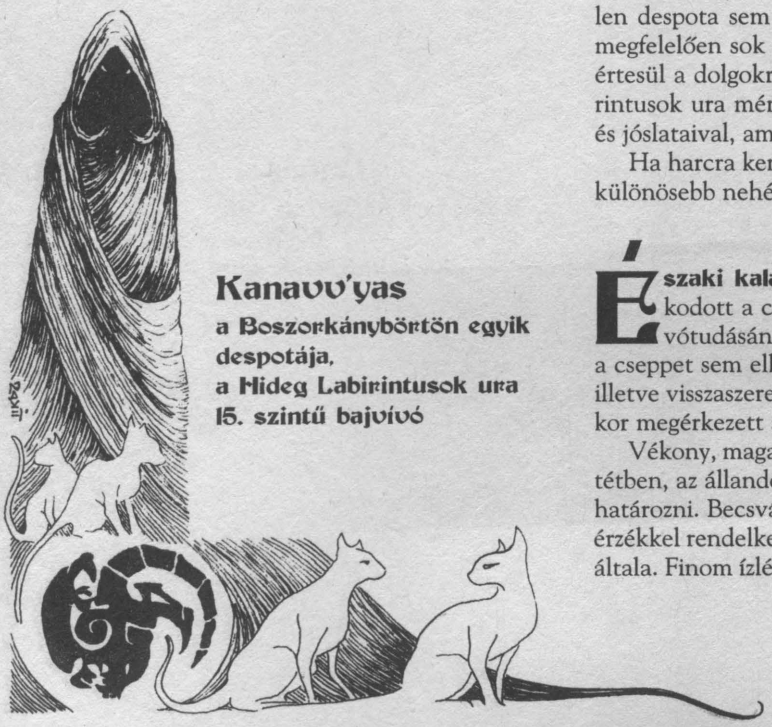
Ajánlott képzettségek
2 fegyverh. (tőr, rövidkard) Mf
Úszás Af
Vakharc Mf
Kétkezes harc Mf
Pusztítás (tövidkard) Mf
Hangutánzás Mf
Lefegyverzés Af
Mászás 25%
Esés 30%
Ugrás 20%

Lór

a Labirintusok urának látnoka
2. szintű tolvaj

Ésszével és nyelvével szerezte meg magának mindazt, amiért mások egy életen keresztül verekedtek. Alacsony, köpcös, szakállas alak. Kopaszodik, maradék haját hosszan a háta mögé engedi. Arca kerek, szeme sunyi, mélyen ülő. Tolvajkarrierrje egy csúnya baleset következtében tört ketté - bizonyára ezerszer megbánta már, hogy pont abba házba akart behatolni. Rajtakapták, s míg a megbízója felől érdeklődtek, vendéglátói pozdorjává zúzták a kezét. Ezután toloncolták erre a szörnyű helyre. Ruházatára nagy gondot fordít, akárcsak az illatára - tudja már mindenki messziről, hogy ő közeledik. Szürke és barna ruházata előkelő dreggist mímel, faragott, csörgő csontocskákkal díszíti. Gazdáját megrövidítve, titkon kihasználva "pénzeli" azt a rengeteg besúgót, informátort, akiktől a híreket szerzi. Nagyon kevés olyan dolog történik a Boszorkánybörtön Szabad Gyepűin - azokon a területeken, melyekre egyetlen despota sem tart igényt, amiről egyhamar ne szerezne tudomást. Ennek megfelelően sok mindennel tisztában van, és mivel általában jóval hamarabb értesül a dolgokról, lépéselőnyben van ellenfelei és rosszakarói előtt. A Labirintusok ura mérhetetlenül kedveli, s így olyan kiváltságokhoz jut intrikáival és jóslataival, amelyek keveseknek adatnak meg.

Ha harcra kerülne sor, inkább elmenekül. A kalandozóknak nem jelentene különösebb nehézséget megölni.



Kanavu'yas

a Boszorkánybörtön egyik despotája,
a Hideg Labirintusok ura
15. szintű bajvívó

Északi kalandor, azon kevesek közé tartozik, aki saját erejéből kapaszkodott a csúcsra és ott meg is tudott maradni. Ez részint félelmetes vívótudásának és alkalmazkodóképességének tudható be, másrészt annak a cseppet sem elhanyagolható ténynek, hogy nagyjából sikerült megmentenie illetve visszaszereznie azokat a felszereléseket, amelyek nála voltak akkor, amikor megérkezett a Börtönbe.

Vékony, magas, kifejezetten jóképű férfi. Negyven év körüli, bár ezt itt a sötétben, az állandó kínlódásban és szenvedésben nehezen lehet pontosan meghatározni. Becsvágyó és bosszúálló típus, aki amelett, hogy jóadag diplomáciai érzékkel rendelkezik, gátlástalanul képes bárkit kihasználni, ha ő feljebb juthat általa. Finom ízlésű és művelt, s nagyjából a külvilág dolgaival is tisztában van,

hiszen igyekszik mindenkit kihallgatni, akiről úgy véli (vagy azt éreztetik vele), hogy érdemes szóba elegyedni az illetővel.

Fehér, alig piszkos selyeminget és borszín, foltos ujjast visel. Bőszárú fekete nadrágját a csizmaszár felett csatokkal és gombokkal szűkíti össze. Gombjai amennyi csak van, annyiféle. Ugyanez vonatkozik más tárgyaira is. Mégis királyi viseletként pompázik benne, s ha csak lehetősége van rá, mindenkinek megmutatja.

Ravasz és törtető, azokat, akikben a veszélynek csak a szikráját is meglátja, könyörtelenül eltakaríttatja az útból. Lór csupán azért maradhatott meg mellette, mert róla tudja, hogy inkább pióca-típus. Nem tőle kell igazából féltenie a hatalmát.

Jellem: Káosz
Vallás: Tharr

Erő: 12
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 18
Ügyesség: 19
Egészség: 15
Szépség: 16
Intelligencia: 15
Akaraterő: 14
Asztrál: 17

Ép: 10
Fp: 138
Pszi: Af
Ψp: 51
Mentális ME: 4
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 7
Din. pajzs: -
Mp: -
Vértezet: láncing
MGT: 1
SFÉ: 2

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőrkard	tőr*
Tám./kör	2	2	2
KÉ	71	83	81
TÉ	129	149	137
VÉ/Táv.	137	159	139
CÉ	-	-	-
Sebz.	-	1k6+2	1k6

* az értékek a Vakharc boszorkánybörtön-beli módosítói nélkül értendők

Ajánlott képzettségek	Fok/%
1 fegyverh. (tőr)	Af
Nyelv (toroni, sadoni, erv)	Mf, 5, 5
Írás/ olvasás	Mf
Lovaglás	Mf
Úszás	Mf
Futás	Af
Pusztítás	Mf
Kínokozás	Mf

Szikár, fekete szemű és hajú férfi. Hollószín hajával éles ellentétben állráncos arca és remegő keze. *Aligha* lenne képes harcban megvédeni magát, ám erre már ő is gondolt, s megfelelő védelemről gondoskodott idejekorán. Tartása görnyedt, folytonosan zihál és az állandó hideg környezettől különféle nyavalyái is vannak. Akadnak napok, amikor az ízületei moccani sem engedik, s csak fájdalmasan nyöszörögve fekszik. Őszes haját, bajuszát és szakállát afféle hálóba fonatta, mely a háta közepéig esik. Ruházata fekete, mint az éjszaka és meglehetősen igénytelen ahhoz képest, hogy különbet is megengedhetne magának.

Rendkívül ügyes és minden esetben jól helyezkedik az egykori gladiátor, aki már több mint negyedszázada tengeti az életét idelent. Sikerült elkerülnie azokat, akik igazán veszélyesek lehettek volna a számára. Már a külvilágban is vonzódott az állatokhoz, az idomításukhoz, de ismereteinek igazán itt látta hasznát. A labirintusok patkányaiból toborzott magának kisebb hadsereget és - mi-



Patkányúr
a Hideg Labirintusok urának testőrfőnöke
3. szintű gladiátor

vel ideje bőven akadt, meglehetősen népes és hűséges testőrséget faragott az intelligens állatokból. Hangokkal és kézjelekkel is képes irányítani őket, alkalomadtán különféle hangjelzéseik utánzásával őrjöngő tömeggé változtatva különös seregét.

Ha harcra kerülne sor, inkább elmenekül. A kalandozóknak nem jelentene különösebb nehézséget megölni.

Patkányok

Patkányúr kezes jószágai

Az egykori gladiátor idomította patkányok több vonatkozásban is eltérnek a Bestiáriumban ismertetett állatoktól. TÉ-jük 30, VÉ-jük pedig 55. Mivel jól megtermett, különleges körülmények között kifejlett egyedekről van szó - jóllehet a Boszorkánybörtönön belül nem érvényesül a mágia, maga az épület rettentő mágikus energiákat koncentrál, s ez rányomja bélyegét az itteni fejlődésre is - 6 Ép-vel és 16 Fp-vel rendelkeznek ezek az erős és agresszív jószágok. Nem kétséges, hogy egy közönséges kutyával bármilyen körülmények között elbánnának. A Patkányúr két erőszakos hordájuk felett bír hatalommal. Mindegyik legalább hatvan egyedet számlál. Harcban az aktuális Sp harmadát sebzik körönként, s csakis hatvan Sp elveszítése után szaladnak szét. A Patkányúr megteheti, hogy amennyiben legalább harmincan megmaradnak, össze tudja őket parancsolni, s újból támadásra bírja az új falkát.

Egyebekben megegyeznek a Bestiáriumban leírtakkal.

Hunairrisz

Tharr papja, a Kőtorony ura
5. szintű pap

Torz testű és lelkű alak, aki - miután az egyháztól elmenekült, egy balul sikerült összeesküvési kísérletének következtében került erre a helyre.

Alacsony, púpos férfi, mind küllemében, mind jellemében visszataszító. Rút, torz arcában meglepően élénk és értelmes szemek csillognak. Haja, szakálla zilált és mosdatlan, akárcsak rongyai - hihetetlen bűzt áraszt. Tharr nevét kihasználva próbált megélni még itt lent is - nem is kevés sikerrel. Azt legalábbis elérte, hogy hívei legyenek, biztos helyen lakhasson és ne lehessen büntetlenül eltenni láb alól.

Rendkívül gyanakvó és mogorva, kevés híján beleőrült a folytonos elzártságba és a merényletektől való félelmébe. Logikus gondolkodásra már szinte képtelen, tévképzetek gyötrik, egyedül azért nem bolondult még meg végképp, mert az általa kiagyalt "egyházi adónak" köszönhetően Kanavv'yas folyamatosan kénytelen neki olajat - ezáltal fényt küldeni. A kalandozóknak nem lehet ellenfele, ha harcra kerül sor.

Hur da Etten

az Arany Sugár lovagrend nagymestere
15.szintű Ranil paplovag



Robusztus külsejű, magabiztos, határozott fellépésű férfi. Ápolt szakálla a melle közepéig ér, szemöldöke összenőtt, bajuszát - mely a maga nemében egyedülálló - kitüntető szorgalommal gondozza. Fülében arany karika. Szeme mélybarna, orra tömpe és lapos egy ork parittyás buzgólkodása nyomán. Köpenye, akárcsak a rend zászlaja, mélykék. Jókora lovagkardja sosem hiányozhat az oldaláról, szintúgy a nagymesteri jelkép - egy aranyló napkorong - sem a mellkasáról. Gyönyörű abbit teljesvértjére a szeme világánál is jobban vigyáz talán, egyetlen piszokfolt nem éktelenkedhet rajta, ugyanilyen kitüntetett figyelemmel viseltet pajzsa irányában is, melyet a rend címere - két hegy között a nap - díszít.

Hiú és becsvágyó, hirtelenharagú férfiú, akit a toroniak iránt táplált mérhetetlen gyűlölete hajtott ebbe az eszeveszett akcióba, társaival együtt. Bármilyen gyorsan kel is ki magából, a harcban megfontolt, taktikus és ami a legfontosabb: gyorsan vág az esze. Embereit tiszteli és megbecsüli, ők a világ végére is követnék ezért.

Kardját, Kék lángot egy jókora rozsdavörös gránát ékíti. A markolatba foglalták, ereje 15, ami annyit tesz, hogy minden Őstűz, tűz vagy elemi hő-alapú varázslat 15 E-t veszít, ha a nagymestert ilyen jellegű mágiával támadják, és a kardot a kezébe fogja. Másik kedvelt varázstárgya, a számára kovácsolt pajzs, amelyik 10-et ad az AME-éhez és a MME-éhez, ha kézben tartja. Más kezében mindez nem érvényesül, sőt, ha a nagymester *meghal*, a pajzs következő gazdájának éppen ellenkező előjelű változásokkal kell számolnia. Mindez nem lesz

egyértelmű abban a pillanatban, amikor a pajzsot felveszi, csakis akkor derül rá fény, ha ilyen típusú támadás éri. Egyéb értékeiben nem tér el egy átlagos közepes pajzstól.

Harc közben gyakorta fordul istene segítségéhez; alárendeltjeit kitűnően irányítja, s amíg ő elsősorban az ellenfelet gyengíti mágiájával, katonáit arra biztatja, hogy a Mágia szétoszlatása nevű varázslattal (ET) próbálják felőrölni az ellenfél mágikus erejét. Ha erre nincs feltétlenül szükség, akkor őket is a Ranil által adományozott mágiaformák alkalmazására buzdítja.



Jellem: Rend
Vallás: Ranil

Erő: 19
Állóképesség: 18
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 20
Szépség: 17
Intelligencia: 14
Akaraterő: 18
Asztrál: 16

Ép: 18
Fp: 177
Pszi: Mf
Ψp: 69
Mentális ME: 107 (117)*
Din. pajzs: 30
Asztrális ME: 105 (115)*
Din. pajzs: 30
Mp: 135
Vértezetmágikus abbitacél teljesvért
MGT: -
SFÉ: 9

* amulettel (+10)

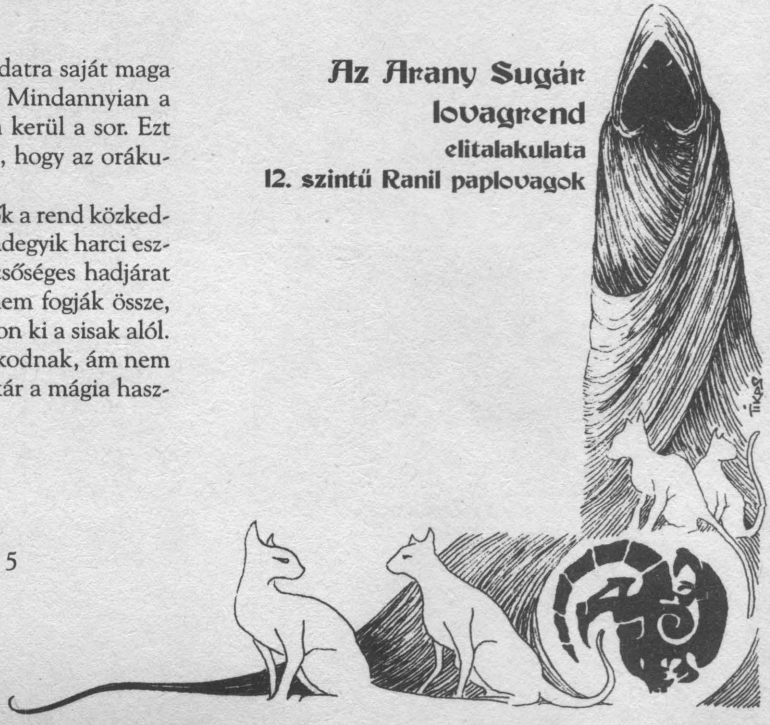
HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	lovagkard	csatabárd	vaskesztyű	pajzs
Tám./kör	2	1	1	2	1
KÉ	31	38	47	40	32
TÉ	111	131	148	121	111
VÉ/Táv.	129	146	165	134	+35
CÉ	6	-	-	-	-
Sebz.	+4	2k6+6	1k10+7	1k6+6	

Ajánlott képzettségek
2 fegyverh. (lovagkard, csatabárd) Mf
Pusztítás Mf
Kétkezes harc Mf
2 nyelvtudás (dwoon, erv) Af, 5,4
Lovaglás Mf
Hadvezetés Mf

Az Arany Sugár lovagrend

elitalakulata
12. szintű Ranil paplovagok



A nagymester által e különösen veszélyesnek ítélt feladatra saját maga válogatta ki katonáit a leginkább rátermettek közül. Mindannyian a rend büszkeségei, s nem vallanak szégyent, ha harcra kerül a sor. Ezt már több alkalommal bizonyították, elsősorban az ő érdemük, hogy az orákulum végülis elesett.

Vértezetük, köpenyeik hasonlóak a nagymesterükéhez, ám ők a rend közkedvelt fegyverét, a csatabárdot forgatják rendkívül hatásosan. Mindegyik harci eszköz egy-egy műremek, vésetekkel díszített lapjaik nem egy dicsőséges hadjárat során mutatták meg ellenfeleiknek Ranil hatalmát. Hajukat nem fogják össze, nagymesterükhöz hasonló módon szabadon hagyják - hadd lógjon ki a sisak alól.

A harcban elsősorban csatabárdjaik elsöprő erejére támaszkodnak, ám nem áll túlságosan távol tőlük a csel, a trükkös megoldások vagy akár a mágia használata sem.

Jellem: Rend
Vallás: Ranil-hit

Erő: 18

Ép: 16
Fp: 143
Pszi: Mf
Ψp: 51 akt. 5

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	egykezes csatabárd	lovagkard	nehézlovas kopja	vaskesztyű
Tám./kör	1	1	1	1/3	2
KÉ	27	37	29	27	37
TÉ	96	106	104	10	98
VÉ/Táv.	119	140	126	119	120
CÉ	-	-	-	-	-
Sebz.	+3	1k10+3	2k6+5	2k10	1k6+5

Állóképesség: 18
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 15
Egészség: 18
Szépség: 15
Intelligencia: 12
Akaraterő: 17
Asztrál: 14

Mentális ME: 81
Din. pajzs: 23
Asztrális ME: 78
Din. pajzs: 23
Mp: 108
Vértezet: Abbit teljesvért
MGT: -
SFÉ: 7

Ajánlott képzettségek	Fok/%
1 fegyverh. (egykezes csatabárd)	Mf
Kétkezes harc	Mf
Ökölharc	Mf
Pusztítás	Mf
Hadvezetés	Mf
Nyelv (dwoon, erv)	Af 5, 4

A Tölgy Fiai

Haonwell környéki elf nyomolvasók
II.szintű elf íjászok

Négy magas, vékony, könnyűléptű férfi és egy nő. Csendesek, s ha mégis szólnak, leginkább akkor is egymás között beszélnek. Bőrük fakó, hajuk ezüstszürke, szemük mélykék. Nyersbőrszín ingeket és köpenyeket viselnek, nadrágjaik és a csizmáik valamelyest sötétebb árnyalatúak. Ruháik alatt elf kovácsok készítette sodronyingeket hordanak, kezükön bőrből, kagylóból és csontból alkotott karpereceket, gyűrűket viselnek. Övükre, a nátukhoz csatolják remekmívű levéltőreiket, s egy könnyű tegez is veri a combjukat. Ebbe egy tucat nyílvessző fér el úgy, hogy a mozgásban még nem zavarják őket különösebben. A többi vesszőt a felszerelésük között tartják, lent a közös hálóhelységben. Vezetőjük, a nő, emberi mintára egy csont fülbevalót is visel, őt még az is megkülönböteti társaitól, hogy homlokán kígyóbőr pánt fogja le a haját. A kalandozók érkezésekor ő az orákulum alsó részén tartózkodik.

Azok, akik a falakon vannak őrségben még egy halcsont hajtűt is használnak. Ez mágikus ék, Sirenar környéki megtartók bájolták el, és ha hordozója nem moccan, akkor a Rejtőzés értékéhez +25%-ot ad. Emiatt rendkívül nehéz őket kiszúrni a romos fal magasán. Erre akkor van a legtöbb esély, amikor felajzzák íjaikat vagy amikor lőnek.

Az elfek fegyverek értékei a Summarium I. 69. oldalán találhatók.

Jellem: Rend
Vallás: Narmiraen
SFÉ: 3

Ép: 14
Fp: 128
Mp: -

Ψp: 38 (akt. 8)
Mentális ME: 60
Asztrális ME: 58

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	levéltőr	khossas	elf íj
Tám./kör	2	2	1	2
KÉ	61	70	69	72
TÉ	66	75	76	-
VÉ/Táv.	116	118	130	120 láb
CÉ	109	-	-	129
Sebz.	-	1k6+1	1k6+2	2k6



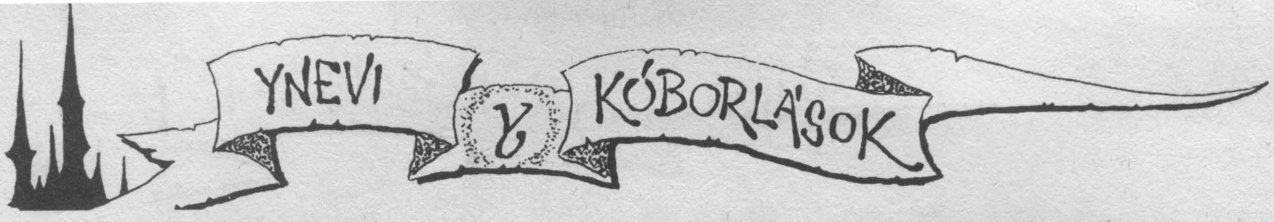
Ajánlott képzettségek	Fok/%
1 fegyverhasználat (elf íj)	Mf
Nyomolvasás/eltűntetés	Mf
Célzás	Mf
Csapdaállítás	Mf
3 nyelvismeret (elf, erv, dwoon)	Af 5,3,3
Pszi	Af
Kötelékből szabadulás	Mf
Csomózás	Mf
Lopózás	85%
Rejtőzködés	85%
Esés	50%
Mászás	60%
Ugrás	70%

Iriol Nyn Terrn
lázadó Hatalmas
a Boszorkányerődből

Rendkívüli szépségű kyr nő. Vonásai nemesek, arca kerekded, orra ívelt, ajka telt és kihívó. Bőre halvány, haja derékig érő fehér sörény. Szeme ívesen metszett, tengerkék, mélyén titokzatos és kiismerhetetlen fény. Gesztusai lágyak és mégis erőteljesek, mimikája zavarbaejtő - hisz soha nem volt igazán emberek között. Aranyszín dreggist visel, mely szabadon hagyja pompás melleit, s időnként láttatni engedi formás, hosszú lábait is. Rendkívüli intelligenciával megáldott, érzékeny, akaratos és becsvágyó lény. Hirtelen dühkitörései mögött mindig színjátékot lehet sejtetni, egyetlen fölösleges szó nem hagyja el a száját, egy hiábavaló mozdulatot nem tesz. Hidegen megtervezett előadás minden megjelenése, a bábok mestere ő, aki mindenkit kíméletlenül kihasznál a saját tervei érdekében. Az embereket megveti és lenézi, de még a hozzá hű kyrek is csak sakkfigurák a játszmájában. Mindenkit becsap, mindenkinek hazudik, mindenkinek azt az arcát mutatja, amit látni kíván. Kitűnő érzékkel eléri, hogy rajongjanak érte és istennőként csodálják, majd bekötött szemmel vezet a vágóhídra bárkit, ha ez egy kicsit is előmozdítja a terveit. Az áldozatokat nem számolja, csakis a siker az, ami számít, s ha ezért a közvetlen környezetének is pusztulnia kell, hát legyen...

A Harn Sys Terrnnél leírtak nála is ugyanúgy igazak.





Kiegészítések

Ezek a jegyzetek nincsenek szoros összefüggésben a modulban leírtakkal, viszont könnyebben értelmezhetővé tesznek bizonyos szokásokat, s közelebb vezetnek Toron mindennapjainak megértéséhez is. A KM bánjon tökéletesen szabadon az itt leírtakkal, játékosai ismeretében nyugodtan színesítse a kalandot velük. NJK-kal való beszélgetéseikből csorgathat nekik néhány érdekességet, s az sem baj, ha a saját bőrükön tapasztalnak meg egyet-s-mást. A cél, hogy Tharr birodalma az apró részleteken keresztül, a maga teljességében bontakozzon ki a kalandozók előtt...

A Hatalmasakról

A **Toron Birodalmat** irányító, roppant hatalmú boszorkánymesterekről számtalan legenda kering Ynevszerte. Ezek nagy része persze nem más, mint babonás hiedelem és nagyotmondó túlzás, valóságalapjuk meglehetősen csekély.

Ami azonban majd minden történetben szerepel és messzemenően igaz, hogy nem is érdemes őket összevetni a közönséges halandókkal. Nem csupán gondolkodásuk egészen más, de élettapasztalatuk sem hasonlítható senkihez. Akadnak közöttük olyanok, akik ezredévek óta itt élnek, s bizony sokkal több mindennek voltak tanúi, mint amit bárki csak elképzelni is képes. Ezek után ne is várjuk, hogy ép ésszel felfoghassuk minden döntésük indokát, vagy tökéletesen átláthassuk terveiket.

A modul kapcsán azonban valószínűleg felmerül mindenkiben egy-két kérdés, aminek megválaszolásához feltétlenül szükséges, hogy egy kicsit el tudjunk vonatkoztatni saját világunktól és a rövid életünket mozgató vélt vagy valós indokoktól.

Rögtön a legelején le kell szögeznünk egy rendkívül fontos tényt. A modulban tevékenyen is résztvevő két Hatalmas folyamatos cselekvéskényszerben van. Normális körülmények között eszük ágában sincs, hogy átlagos halandók segítségét vegyék igénybe terveik megvalósításához. Van ugyan jónéhány szolgájuk és alattvalójuk, akik számtalan szállal kötődnek a Boszorkányerődhöz, ám ők maguk kizárólag egy-két halandóval tartják a kapcsolatot. Terveik nem emberi léptékűek, ennek megfelelően nem is szabad emberi időmértékkel szemlélni őket. Kedvenc eszközeik a kivárás és a halogatás, s az, amit mi nagypolitikának nevezünk, gyakran nem más, mint játékszer a kezükben, eszköz, mellyel bonyolult terveiket igazgathatják.

Éppen ezért az olyan jellegű kérdések, mint "Miért nem ők maguk cselekszenek, ha egyszer bármit megtehetnek? Mi akadályozza meg őket abban, hogy közöttünk járva, személyes hatalmukat latbavetve fordítsanak a sors kerekén?" egészen egyszerűen értelmüket vesztik. Az olyan tervek, amelyek konkrét személyek befolyásolásán alapulnak, amelyekben egy-egy halandónak kulcsszerep jutna, az ő felfogásukban nem értelmezhető. Emberek szerepelnek az ő terveikben, országok és népek. Hosszútávú tervek ezek, s nincs olyan halandó, aki aktívan részt vehetne ezekben a korszakokon átnyúló intrikákban. Ilyen változtatásokra törtek, amikor Orwellát pártolva akartak változtatni a Kyr Birodalmon, vagy amikor századokon keresztül csak szemlélték Ryek és Dawa csatáját.

Azok, akik az ő terveiket szolgálják, nem is láthatják át az egész építményt, amit lassan, kőről-kőre építenek, s ha kell, elbontanak. Emberi mértékkel számolva persze roppant méretű kihívásokkal kell szembenézniük, hogy az épület kövei lehessenek, de ez mégsem elegendő ahhoz, hogy meg is értsék, mit miért kellett tenniük. Ne is várjuk hát, hogy az épület alkotói maguk is téglákká váljanak, s lealacsodjanak szolgáikhoz.

Mindig is volt néhány kiválasztott, aki közelebb kerülhetett a Hatalmasokhoz, ám ők is csak a mű egyes részleteit láthatták, s elegendő erőt kaptak arra, hogy az általuk belátható részen rendet tartsanak, s maguk is megmozgassák az őket szolgáló kavicsokat.

A Boszorkányerőd lakói manapság is ehhez mérhető terveken dolgoznak, lassan, folyvást újra és újragondolva mindent. Egyedül a belső hatalmi harcok azok, amelyek idején hirtelen felgyorsulnak az események, s olykor rövid két hét alatt kell dönteniük az olyan ügyekben, amelyek a külvilág felé mutatott egységüket veszélyeztetik. A létükön kívül túl sok veszítenivalójuk nincsen, ám ebben hozzánk hasonlóak - inukszakadtáig képesek küzdeni vetélytársaikkal.

Az ilyen esetekben pedig nem számítanak az áldozatok, sem a szövetségesek. Ha kell, a halandók segítségét is igénybe kell venniük.

Arról sem szabad ugyanakkor megfeledkezni, hogy szigorúan véve, a modulban felbukkanó két személy nem Hatalmas. Az egyik már nem az, meggyengülve, ghyrrín formájában kell megalázkodnia a halandók világában, míg a másik még nem kaparintotta meg a klán vezetését, s éppen ezért nem is számíthat teljhatalmú klánfőnek. Nincs más vágya, mint olyan kényszerhelyzetbe hozni a Boszorkányerőd urait, hogy kénytelenek legyenek őt Hatalmasnak szólítani, elismerve ezzel a győzelmét, s a jogot, hogy ezután beleszólása legyen azokba a tervekbe, amit a komor erődítményben dédelgetnek.

Hogy ehhez két birodalomnak közben egymásnak kell ugornia, százaknak kell elesnie, mit sem számít. Nincs olyan hiba, ami idővel ne lenne helyrehozható, s az öldöklő csaták emlékeit is elmúlnak majd.

Tharr egyházáról

Folytonos változás, állandó harc és intrika. Ez az, ami életben tartja a Háromfejű egyházát. Ez biztosítja, hogy folyton mozgásban maradhasson, hogy a legmegfelőbb elmék kerüljenek a legmagasabb pozíciókba, s a legrátermettebbek meg is kapaszkodhassanak ott. Főpapjai, papjai végeláthatatlan hatalmi versengésben vannak, folytonos pozícióharcban, maguk is a Káosz aktív részesei, s csupán ellenfelük hibájára lesnek, hogy maguk kapaszkodhassanak az ő helyére. Azok, akik magas polcra kerültek, bizonnyal a legrátermettebbek. Ők nem csak fölülre, de lefelé is képesek figyelni, s száz helyről is meg tudják magukat védeni, ha kell.

Ez óhatatlanul annak a hatalmi piramisnak a kialakulásához vezetett, amely kitűnő azoknak is, akik a csúcsán üldögélnek, hiszen látják, kik is azok, akik sikeresen törnek egyre magasabbra; s a széles küzdőtér megfelel azoknak, is, akik kezdetben csak figyelik a réseket, repedéseket, ahol feljebbfurakodhatnak. Mivel a társadalmi felemelkedésnek a köznép számára a katonáskodáson kívül kizárólag a papi kaszton belül nyílik lehetősége, talán nem véletlen, hogy oly sokan próbálnak Tharr palástján felkapaszkodni.

A legszélesebb hadszíntér, az egyházi hierarchia legalsó szintje Tharr különböző szektáinak szakadatlan vetélkedése nyomán alakult ki. A tizenegy tartományra osztott birodalomban számtalan kisebb-nagyobb helyi szervezet küzd egymással. Karizmatikus vezetők köré csoportosuló, vallási kérdésekben új utakat hirdető papok körül alakultak és alakulnak ki ilyen szekták, melyek többsége hamar felörlődik az állandó viaskodásban. Ám mindig vannak és lesznek is olyanok, akik kellő tábort tudnak maguk köré gyűjteni ahhoz, hogy egyhamar ne lehessen lesöpörni őket. Részint ez az oka az átláthatatlan eszmerendszer kialakulásának, a folyamatos vallásháborúnak, ahol mindig annak van igaza, aki a legnagyobb erővel tudja érvényre juttatni saját érveit. Noha a legfőbb vallási és kánonjogi kérdésekben azért még a legszakadárabb irányzatok is tartják magukat a Lélekőr által hirdetett dogmákhoz, botorság lenne azt hinni, hogy akár a szertartásrendben, akár a főbb hitbéli kérdésekben tökéletes összhangban lennének a Háromfejű hívei.

Részint ez, részint a hatalom utáni vágyakozás az oka annak, hogy még az azonos tartományban lévő szekták között sincs soha egyetértés.

Némiképp mentesülnek ez alól az ún. khótorr-papok, akik nyughatatlansági fogadalmuknak megfelelően, a birodalmat járva a köznép lelki életéért felelősek. Ők azok a hitmagyarázók és vándor prédikátorok, akik fényt hivatottak vinni a falvak lakóinak. Az ő magyarázataik, hitbéli elveik általában megfelelnek a Lélekőr hirdette eszmékkel, mégsem ritka, hogy éppen közülük kerülnek ki az egyes szekták alapítói. Nincs pontosan meghatározott száma az egy tartományon belül tevékenykedő szektáknak, ám mivel Toronban minden föld a császár tulajdona, s a Császári Kamara juttatásai kell, hogy eltartsák az egyházat is, mindenkinek érdeke, hogy minél kevesebb ellenfele részesüljön ebből az összegből. Természetesen a különböző kiváltságok és jogok felvásárlásával a legtekintélyesebb szekták külön jövedelmekhez is jutnak, ám ez semmiképpen nem lehet akadály, ha egy ellenfelüket vagy akár egy lehetséges ellenfelüket kell meggyöngíteniük.

Toron tizenegy tartománya megfelel az egyház területi felosztásának is. Ezeket az egységeket nevezik rontásérsekségeknek, élükön - értelemszerűen - a legerősebb szekták állnak, az ő vezetőik a rontásérsekek.

Külön kategóriába tartoznak a birodalmon kívüli, az ún. távoli érsekségek. Ezek száma három. A legnagyobb hatalmú rontásérseke Erionnak van, a sorban utána következik Abaszisz főpapja, míg a többi, szétszóródott szekta - elvileg - a Távolnyugati Rontásérsek irányítása alatt áll.

Az érsekségek három újabb - gyakorta csak papíron létező - területi egységben csoportosulnak. Ezeket nevezik Pápai Tartományoknak. Ezen tartományok igazgatása mindig a leghatalmasabb, legarrogánsabb szekták kezében van, az ő főpapjaik - hatalmi sorrendben az Oroszlánpápa, a Kígyópápa és a Bakpápa. Ezen szekták már valóban hatalmas erőt képviselnek. Kolostorhálózataik minden tartományi székhelyet érintenek, roppant rendházaik erőfitogtató és pökhendi épületek, a legfőbb katedrálisokban kizárólag az ő kórusaik énekelnek. A pápák gyakorta állnak személyes függésben valamelyik boszorkányerődbeli klánnal, ám ez nem minden esetben jellemző, elsősorban a Hatalmasok érdekeitől függ ezen kötések léte vagy nemléte. Ha valamilyen változást szeretnének eszközölni - vagy éppen magának Tharrnak van némi ellenvetése -, gyakorta kezdik erősíteni a pápák szektáit leghevesebben támadó rontásérsekek gyülekezeteit.

Mivel a pápáknak kell időről-időre megválasztani Tharr egyházának legfőbb papját, a császár Shulurban székelő Lélekőrét, a kínosan kialakított és roppant törékeny egyensúlyt kölcsönösen előnyös szövetségi rendszerekkel szabályozzák. Mindezzel együtt nem egyszer fordult már elő, hogy hatalmi szóval, a Boszorkányerőd vagy a Dinasztia parancsára választottak meg egy-egy Lélekőrt, így vetve véget az éveken át húzódó véres harcoknak. Talán nem meglepő, hogy az ilyen esetekben a legtöbbször nem a hatalomra ácsingózók közül került ki az új főpap, hanem egy új szekta vezetője - s rajta keresztül maga a szekta - dicsőült meg. Az ilyen felmagasztosulásnak ilyenkor kézzelfogható eredménye is van, hiszen a császári Lélekőr minden esetben Toron Fekete Hadura is. A vérarany trónban jelen idő szerint immár kettőszázötven esztendeje Chram Hryssus ül, ő valamikor az odassyni Felhőkergető szekta rontásérseke volt.

Szót kell még ejtenünk az öt Vénről. A Lélekőr nevezi ki őket, s kiválasztásukban általában semmi szerepe nincs a területi vagy felekezeti hovatartozásnak. A leginkább rátermett, tapasztalt és ravasz papok közül emeli maga mellé őket az egyház feje. Tökéletes függésben vannak tőle és esélyük sincs arra, hogy valaha is a helyére üljenek. Kizárólag vallási, katonai és gazdasági tanácsadóként szolgálnak mellette, s minden igyekezetükkel azon vannak, hogy jótevőjüket segítsék, hiszen hűségükön és hasznos tanácsaikon múlik, hogy meddig maradnak a legfelső kehelyben. Egy-egy hibás döntésért soha nem lehet a Lélekőrt felelősségre vonni, ám mindig akadhat egy Vén, akit szertartásos torokmetszésre szólíthatnak fel. A Vének a főbb vallási központok palotáiban, kolostoraiban élnek. Ennek megfelelően Shulur, Thekszel, Mykosz, Ebedor és Thakkyn városában bírnak fényes udvartartással.

A Vének kinyújtott karjai, szemei és fülei az ún. sherrpapok. Legátusok, Tharr küldöttei ők, akiknek feladata, hogy uraikat mindenben tájékoztassák a birodalom vallási állapotáról, közvetítsék utasításaikat, s ellenőrizzék azok végrehajtását. Gyakran tűnnek fel a birodalmi légiók mellett is, hogy a Fekete Hadúr akaratát érvényesítsék.

A boszorkányhercegekről

Toron Hatalmasainak legfőbb halandó segítői. Számuk kilenc, ebből következik, hogy nem minden klánnak van a külvilágban közvetlen képviselője. A három Öregnek nincs szüksége a segítségükre, ők az összes többi klán fölött állnak, bármikor igényt tarthatnak bármelyik boszorkányherceg szolgálataira. Ugyancsak nincs hercege az egyik Ifjúnak sem. Az ő személye a boszorkányerődön belüli pillanatnyi erőviszonyoktól függ, jelenleg a Dian-on klán szerepe csökkent annyira, hogy le kellett mondaniuk hercegükről. A kyr gondolkodásnak megfelelően számuk soha nem lehet páros, hiszen így a Boszorkányerőd hatalmát és befolyását gyengítenék.

Nagy tekintélyű és befolyásos kyr nemesek, akiket a legkitűnőbb boszorkánymesteri szekták kiemelkedő képességű tagjai közül szoktak erre a magas polcra emelni. A hagyományok alapján csupán néhány szekta adhatja a hercegeket, hiszen Toron legtöbb boszorkánymesteri szövetsége már régen nem büszkélkedhet tiszta, romlatlan vérvonallal. Az is előfordulhat azonban - ha nincs megfelelő jelölt -, hogy a Ne-

mes Házak valamelyikének egy beavatottját választják a Boszorkányerőd nagyjai erre a megtisztelő posztra. Hiszen a legrégebbi családok között nem ritka, ha a Ház valamelyik tagja beavatást nyer a sötét tudományokba.

Rendkívül művelt, sokoldalúan képzett emberek, akik saját tehetségükkel kiérdemlik, hogy a Hatalmasok számos olyan képességgel ruházzák fel őket, amely lehetővé teszi, hogy minden körülmények között helyt állhassanak Toron forrongó belpolitikai üstjében.

Így lehetséges, hogy bizonyos tekintetben messze meghaladják az átlagembereket, s aligha lehet a közönséges boszorkánymesterekkel egy lapon emlegetni őket. Ők azok, akiknek bejárása lehet a Boszorkányerődbe, akik fanatikus hittel és hűséggel igyekeznek meghálálni a beléjük vetett bizalmat. Ragaszkodásukról és elvhűségükről Toron szerte legendák keringenek. Arra még nem volt példa, hogy egy boszorkányherceg elárulta volna urait vagy saját szájíze szerint értelmezte volna az utasításaikat.

Hihetetlen pompában és kényelemben élnek, udvartartásaik messze földön irigységet és félelmet váltanak ki ellenségeikből és alattvalóikból egyaránt. Megszámlálhatatlan rabszolgával, testőrrel és kísérővel veszik körül magukat, székhelyeik az egykori paloták körül mára már igazi városokká nőtték magukat, ezrek lesik minden kívánságukat. Hírhedtek élvhajhász életvitelükről, ugyanakkor emberfeletti pontossággal hajtják végre uraik legképtelenebb utasításait is. Munkabírásuk hihetetlen, nem ritka, hogy néha hónapokig nem alszanak. Minden tekintetben a legtöbbet és a legjobbat akarják, s ez igaz az általuk elvégzett munka minőségére is. Igaz ugyan, hogy egy-egy emberpróbáló feladat végeztével heteket töltenek alvással, ám a rájuk bízott feladatokat minden körülmények között a legjobban akarják megoldani. Százszámra halnak meg körülöttük az ajzószerektől agyonhajszolt szolgák, mert segítőiktől, alárendeltjeiktől, rabszolgáiktól is hasonló intenzitású munkavégzést követelnek. Soha nem elégedhetnek meg a legjobbal, mindig többet és jobbat akarnak, hiszen nem engedhetik meg maguknak, hogy a Boszorkányerődben elégedetlenek legyenek velük.

Talán nincs is Toronban oly esemény, melynek szálai így vagy úgy ne az ő kezükben futnának össze. Ők az irányítói, a felügyelői a Boszorkányerőd terveinek, s a jó szolgálatot a Hatalmasok hosszú élettel hálálják meg. A Regitor Imperialisok is kikérik a véleményüket, mielőtt egyes, a tartományokat közelebbről is érintő kérdésben kell dönteniük. Mélykék lobogóik, az általuk képviselt klán címerállatával gyakorta tűnnek fel a császárvárosban, hisz ők alkotják az Árnyéktanácsot, azt a testületet, amely a Nemes Házak képviselőiből álló Császári Tanács javaslatait elemzi és ellenjegyzi. Tévedhetetlenségük megkérdőjelezhetetlen, ítéleteik jelentik a végső szót minden, a birodalmat közelről érintő kérdésben.

Mágiájukat uraiktól kapják, s jóllehet hatékonyságban és erőben meg sem közelítik azokét, mégis mindenki féli és rettegi őket. Nem akad olyan botor, aki önszántából ellenük merne szegülni, hacsak meg nem zavarodott annakelőtte. Minden boszorkánymesteri varázslatot használhatnak, azok mindegyike csupán Mp-igényének felébe kerül nekik, s az erősítést is félannyiért alkalmazhatják. Ugyanakkor számtalan olyan varázslatuk is van, amiről a hétköznapi boszorkánymesterek nem is álmodhatnak, s valószínűleg soha nem is lesz lehetőségük, hogy kipróbálhassák. Talán ez a szerencséjük, mert a beavatott kevesek szerint azonnal és véglegesen megzavarodnának, amennyiben a Hatalmasok jóváhagyása nélkül nyúlnának ezen mágiákhoz. Egy másik, meglehetősen közismert vélekedés szerint jórészt azért képesek a varázslatok ezen fajtáinak végrehajtására, mert vérük sűrű, s nem keveredett még ezidáig Ynev feltörekvő fajaiéval.

Testükön gyakorta alkalmaznak mágikus torzításokat, ennek segítségével változtatják meg hangjukat és küllemüket. Szinte mindannyian elérik a három láb magasságot, gyakorta változtatják meg bőrük, szemük, fogaik színét. A mágikus praktikák ellenállóvá teszik őket bizonyos fokig a varázslatokkal szemben, ám ez mindőjük esetében mást és mást jelent. Ám az ilyen, védő jellegű beavatkozások minden esetben visszaütnek valahol a megjelenésükben. Akadnak olyanok, akik az asztrális vagy a mentális operációk ellen védik magukat ily módon, mások a mágikus eredetű fertőzésekel, Átkokkal, Rontásokkal szemben nyernek hatalmat, stb. A legtöbb változtatást azok a mágikus operációk igénylik, amelyek bizonyos százalékban bármilyen - mana-alapú - varázslattal szemben védettséget nyújtanak nekik. Az ily módon megváltoztatott hercegek a védelemért cserébe torz, Tharrnak tetsző testben kénytelenek élni.

Talán mondani sem kell, hogy szigorúan csak NJK-ként bukkanhatnak csak fel a játékok során.

A boszorkányhadurakról

A birodalmi légiókon, a nemesi hadakon, szövetséges csapatokon és a zsoldoshadtesteken kívül is léteznek Toronban önálló seregek. Noha létszámban nem haladják meg a már felsoroltakat, jelentőségük legalábbis az előzőekével vetekszik. A boszorkányhercegek hűséges kutyáinak, a boszorkányhaduraknak a seregei ezek.

Komor, baljós alakok, nem is ritkán élőholtak, akikbe régen holt hadvezérek, varázshasználók lelkét börtönözték. Ízig-vérig katonaemberek, bámulatos felkészültséggel, elméleti és gyakorlati tudással. Fanatikusan hűségesek, megbízhatók, s halálmegvető bátorsággal harcolnak. Ez talán azért sem meglepő, mert közülük jópáran már többször is meghaltak. Számuk változó, csupán egy megkötés van ezzel kapcsolatban: sohasem lehet páros.

Mindannyian egy-egy boszorkányhercegnek tartoznak sírig - vagy azon túl is - tartó hűséggel, s ennek megfelelően halotthalvány zászlaikon mindig feltűnnek a boszorkányherceg hűségesküjét bíró Hatalmas címerállatai is. Különösképpen hírhedt a Cyr klánt szolgáló boszorkányhadurak vezette Homálylégió, mely pávás zászlaival a legerősebb fegyveres erőnek számít a birodalomban.

Seregeik láttán még a sokat megélt katonaszívekbe is félelem lopózik, és nem csak azért, mert hadijelvényeik Rettegést sugárzó rúnákkal ékesek. Sápadt Légióknak nevezik ezeket a hadtesteket a roppant lobogóik után, és léteznek olyan hadosztályaik is, amelyek tagjaiban valóban nyoma sincs az életnek. Elit egységek, akárki nem is nyerhet felvételt soraikba. A csaták kimenetelét gyakorta a puszta megjelenésükkel is eldöntik, ám korántsem verhetetlenek. Minden gonosz praktika és mágia ellenére is akadnak gyenge pontjaik, s a jól felkészített és nem utolsósorban lelkes ellenfél ezt ki is használhatja. Így történt ez a p.sz. 3694. évben is, Vinalinál, ahol a Vörös Hadurak három sápadt lobogót is zsákmányoltak a tönkrevert toroni seregektől.

Maguk a boszorkányhadurak is hírhedt és félelmetes harcosok - játéktecnhikailag remek harci képességekkel és értékekkel megáldott, varázshasználó alkasztnak számítanak, noha kizárólag NJK-ként lehet foglalkoztatni őket. Boszorkánymesterek, akik amellett, hogy a mana felhasználásában is otthonosan mozognak, élnek-halnak a fegyverekért. A boszorkányhercegekhez hasonlóan kizárólag tisztavérű kyreket érhet az a megtiszteltetés, hogy valaha is boszorkányhadurakként szolgálhassák Daumyrt. Mindőjük valamelyik Nemes Házból származik, időtlen idők óta nem volt példa arra, hogy boszorkánymesteri szekta hadurat adjon a halotthalvány zászlók alá.

A köznép Homályhozók néven ismeri őket, s nem is alaptalanul. Amerre felbukkannak elsötétül az ég, a nap felhők mögé rejtezik, s hideg szelek kelnek életre, még a rekkenő nyári hőségben is. Egyes feltevések szerint ennek oka, hogy misztikus kapcsolatban állnak az Árnyak Síkjával, s letörölhetetlen billogként hordják magukon a jelet, amivel a hideg megérintette őket. Úgylehet a Boszorkányerődben testálják rájuk ezt a bilincset, hisz esküjüket mindannyian Daumyr komor sziklaerődjében kötelesek letenni. Ennekutána környezetükben életrekelnek az árnyak, hideg és nyirkos lég szivárog elő a föld mélyéről, légióik szürke ködöt hajtanak maguk előtt. Nem véletlenül kapták Toronszerte ismert nevüket. Brani'ylch lumii annyit tesz: a Hold Árnyékát Vivők.

Egyéb tisztséget nem tölthetnek be, s jövedelmeik sem biztosítják nekik azt a kényelmet, amelyben parancsolóik élnek. Mindazonáltal roppant hatalmú urak ők, árnyékerődnek nevezett mogorva palotáik lenyűgöző méreteikkel és nyomasztó hangulatukkal a legelszántabbakban is tiszteletet és borzongást ébresztenek.

A boszorkánymesteri mágián kívül más varázslatokat nem használnak, bár vannak olyan bűvigéik, melyek kiejtésével egy egyszerű méregkeverő nem is próbálkozhat. A szükséges Mp-knek csupán kétharmadát kell felhasználniuk varázslataikhoz (lefelé kerekítve), s ez igaz azok erősítésére is. Folyamatos hidegaura övezi őket, köröttük 25 lábnyi körben érezhetően alacsonyabb a hőmérséklet.

Egyes leírások külön említést tesznek fegyverzetükről. Ezek szerint mindannyian Hatodkori káoszpáncélokat viselnek, önálló akarattal bíró vérteket, s nem egynek démonokat kovácsoltak a kardjába, hogy azok segítsék a fegyverforgató kezet. Sebeiket büszkén viselik, s akad közöttük, kinek alig felismerhető az arca a számtalan sérülés nyomán. Előfordul, hogy azokat a sebeiket, melyeket a vértezet eltakar, ötvösök segítségével a páncélukon ábrázolják.

Általános ismertetőjelük, hogy mindannyian rengeteg tetoválást viselnek a testükön, ezekből gyakorta jut az arcukra is. Akad ezek között mágikus rajzolat is, ám a legtöbbet a tradíciók követelik meg tőlük. Annak a klánnak a címerállatával s a hozzá illő szimbolikának megfelelő ábrákkal ékítik a testüket, akikre felesküdtek. Arcukat igyekeznek minél félelmetesebbnek feltüntetni, s megesik, hogy a rododa-színészek mintájára szándékosan, mágikus úton torzítják el. Ha csak lehet, igyekeznek a klánjelvénynek megfelelő állathoz hasonlítani. Külön iskolákban sajátítják el az ennek megfelelő mozgást, gyakorta a testüket, hangjukat is eltorzítják.

A fiatalabb boszorkányhadurak éppen ezért könnyebben azonosíthatók: még nem volt meg a lehetőségük, hogy kellőképpen a klán szolgálatába ajánlják magukat. Ám ami késik, nem múlik...

A vérnyelőkről

Az Inkvizítorok Szövetsége haonwelli tanácsa számára összeállított jelentés a magukat Vérnyelőknek nevező toroni szörnyetegek egyikéről:

Nagytiszteletű Tanács

Az alábbiakban a p.sz.3709. évben Haonwell városában leleplezett orgyilkos kikérdezése és megvizsgálása utáni vélekedésünkről tájékoztatjuk a Nagytiszteletű Tanácsot.

Külleméről:

A kézre kerített lator négy könyök, hét ujj magasságú, tehát mindenben átlagosnak felel meg. Szeme barna, ám erős izgalmi állapotban megfigyeltük sárgává színeződését. Haja ugyancsak barna. Jól fejlett izomzatú, fogai igen erősek, harapása fájdalmas (jegyzet később). Kezén és lábán erős körmöket visel, melyeket nyugodt szívvel nevezhetünk karmoknak, hisz lehetőség szerint használja is őket. Hosszas fogvatartása során kellemetlen szagú, miért is a bőrén képződő váladék az okolható (jk.).

Más síkokon való jelenlétéről:

Megdöbbenve tapasztaltuk, hogy a magát Vérnyelőnek nevező ember mily torzulásokat mutatott mind az asztrális, mind a mentális síkon. Nem nevezhető támadhatatlannak, de amíg az asztrális megfigyelés igencsak ingatagnak, bizonytalannak és megnyomorodottnak mutatta őt, addig a mentális vizsgálódás előtt kitetszett mily erős ellenállásra képes az ilyetén befolyásolások ellen. E síkokon jelenlévő torz testei tanulmányoztakor erős hasonlóságot véltünk felfedezni másokkal, kikről világosan bebizonyosodott őrült mivoltuk.

Jelleméről:

Alávaló és zavarodott személy. Ki ahelyett, hogy elkövetett bűnei okán bocsánatért esedezne, nem átall azokkal kérkedni. Haragos, durva modorú, javíthatatlan jellemű lator, miért csakis bizonyos mágikus befolyásoltságot okolhatunk, mely úgy tetszik, kora gyermekkorától fogva jelen van benne. Gyanítható, de be nem bizonyított, miszerint a vérmágia valamely ágazata okolható ezért a torzulásért. Erőszakos, becstelen, megrögzött hazudozó, ki állításaival többször akarta tévútra vezetni tanácsunkat, min csak igen jól szórakozott. Magát kiemelkedettnek hiszi, tulajdonságaiból fakadóan élet és halál urának, ki nem ismer el egyebet maga felett Tharr gyalázatos szolgáinál, kiket úgy tűnik, egyedül szolgál.

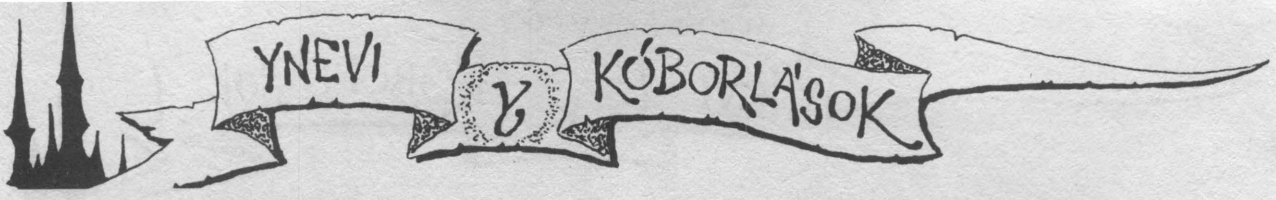
Tulajdonságairól:

Legfontosabb tulajdonságaként testének a mérgekkel szembeni hihetetlen ellenállóképességét tartja. Ezt kísérleteink is igazolták. Ő maga is képes mérgek előállítására pusztán az akarata által. Ez egyrészt az az undok váladék, miről már szóltunk, s elsősorban karmai körül jelentkezik, másrészt maga a nyála, mitől is harapása igen komisznak bizonyul.

Más figyelemre méltó tulajdonsága szervezetének hihetetlen regenerálódó képessége, mely lehetővé teszi, hogy az idő múlásával akár a legszörnyűbb sebeket is magán összezárni legyen képes. Saját szavai alapján, melynek igaz voltáról kénytelenek voltunk mágiánk útján megbizonyosodni, már háromszor tért vissza a halálból, mi igen sötét és alávaló praktika.

Életéről:

Ezen cikk alatt csupán oly részletekkel szolgálhatunk, melyeket az ő hazug állításaiból gyűjtöttünk ki és leginkább hitelt érdemlők. Előfordult, hogy célratörő kérdéseinkre csupa hazugsággal és istenkáromlással felelt, s magunk azok igazáról nem dönthetünk.



Tharr papjainak szolgái, az ő gonosz akaratuk végrehajtói, kik sokkal okosabbak szerzeteseinél, s ugyanúgy áldozatul dobhatók, mint azok. Ifjú kora óta képzik az ölés és más szörnyű, halálos tudások elsajátítására, s bizonyos álnok szerekkel rontják meg lelkük, miért is ilyen állapotjukért nem ők, hanem egyedül Tharr bűnös szolgái okolhatók. Szolgálataikat gyakorta igénybe veszik, jóllehet nincsenek oly számosan, mint szerzeteseik, elsősorban Tharr különböző rendjei egymás elleni harcában, de nem ritka, hogy más fejvadászok ellen is. Úgy tetszik, a Ködfivérek ellen különös gyűlölet fűti őket, mely a mi szemünkben igen kívánatosnak tetszik. Életük hosszáról semmi bizonyosat nem tudtunk meg, lévén hogy nem ismert olyan fajtájabélit, aki természetes öregedéssel lelt volna halált, miért is őrült természetük a hibás.

A nála lévő tárgyakról:

Az olyan dolgokról, melyek tulajdonságaikból fakadóan köznapinak tűnnek fel, jelen tanulmányban szót nem ejtünk, sokkal inkább az oly dolgokról, melyek számos furcsa okoskodásra adtak okot.

Oly tárgyak ezek, melyek nyilvánvaló varázserővel bírnak, s valami általunk ismeretlen módon nem varázslók hozták létre őket. Szimpatikus mágiával ugyan közelebb férkőzhetünk készítőjükhöz, ám úgy véljük, inkább papi mágiával létrehozott tárgyak ezek, s így hatalomban meg sem közelítik a varázslók eszközeit, mégis figyelemreméltó munkák. Két tőr és egy kard volt nála, semmiben nem különb másoknál, ám a csekély varázserőn túl, melynek hordozói, érintésük - melyre a fogoly minket oly sokat biztatott - komoly veszéllyel jár, lévén maguktól, lényegüktől fogva mérgezőek. Ezeken kívül egy medált viselt, mely az asztrális befolyás ellen óvta, s jelen pillanatban is vizsgálat alatt van, lévén ugyanakkor a véren keresztül mások életerejének elszívására képes. Úgy véljük, ha hordozója nem felkészült a viselésére, úgy rajta is komoly sebeket okozhat, oly alattomban, hogy az észre sem veszi.

Zárásul:

Ezek voltak hát vizsgálódásaink és töprengéseink, melyeket a magát Vérnyelőnek nevezett fattyú okán ejtettünk. Veszélyes voltára tekintettel a Tanács előző rendelkezésének értelmében az Inkvizíció tömlöceinek mélyén vérét vettük, s megelőzendő a gonosz praktikákat, fejét a törzsétől el is választottuk.

Isaggin ac Argess
inkvizítor

A p.sz. 3709. év Esküvések havának harmadik napján.

A Tharr orgyilkosairól szóló jelentés a játék szempontjából több helyen is kiegészítésre szorul. Elöljáróban egy nagyon fontos tényt kell leszögeznünk: a Vérnyelők szigorúan nemjátszó karakterekként vehetnek csak részt a játékban. Mindazonáltal érdemes velük elbíbelődnünk, hiszen ha a parti a Háromfejűvel akaszt tengelyt, nem kizárt, hogy velük is szembe kerülhetnek.

A Vérnyelők sok szempontból különös szerzetek. Tharr gonosz praktikáinak gyümölcsei, akárcsak a szerzetesek, de azoknál sokkal sokrétűbben felhasználhatók. A szerzetesnek elhurcolt vagy kolostorokba behozott gyermekek közül választják ki a legrátermettebbeket a kizárólag velük foglalkozó személyek. Ők részint maguk is orgyilkosok, részint Tharr magas (7.Tsz.) rangú papjai.

Ezekben a világtól elzárt kolostorokban kezdődik meg a gyermekek képzése, nevelése, aminek a végén maguk is Ynev legelvetemültebb orgyilkosaivá változnak.

A változás a helyes kifejezés, mert ebben az esetben nem egyszerű képzésről van szó. Számtalan módon szoktatják szervezetüket a különféle mérgekhez. Ebből adódik, hogy tényleg csak a legellenállóbbak maradnak fenn a rostán, a többiek gyengének bizonyulnak Tharr előtt. Ebből a sajátos képzésből fakadóan minden méreg ellen +4 jár az egészségpróbájukhoz. Mindazon mágikus úton előidézett betegségek, rontások stb... melyek hatékonyságának eldöntéséhez egészségpróba szükséges azonban normális módon fejtik ki velük szemben hatásukat. A mérgeknél ismertetett egyéb módosítók természetesen ugyanúgy felhasználhatók a próbadobásnál. Kivétel ez alól az a számérték, melyet akkor kell felhasználni, ha a szervezet már hozzászokott az adott méreghez. A +4 azt jelzi, hogy valamilyen formában mindenképpen védettséget élveznek. Mielőtt még bárki felháborodna, le kell szögezni, hogy nem közönséges emberekről van szó, hanem mágikus úton eltorzított teremtményekről.

Azokhoz a főzetekhez hasonlókkal itatják őket, melyek segítségével fanatikus hűségű szerzeteseiket nyerik. Azonban ezek a mágiával átitatott italok részben más hatást érnek el.

Szervezetük ugyanúgy képes lesz a regenerálódásra, mint az elszarusodott bőrű szerzeteseké. Azaz körönként 1 Fp-t és két óránként 1 Ép-t nyernek vissza. Azonban a hasonlóságnak ezzel vége is szakad. A Vérnyelők nem veszítik el maradandóan az intelligenciájuk jelentős hányadát. Azt azonban mégsem állíthatjuk, hogy a szer változatlanul hagyja őket. Legközelebb akkor járunk az igazsághoz, ha fanatikus őrülteknek nevezzük őket, illetve azokat, akikké válnak. Egyedül Tharrt maguk fölött elismerő, kiszámíthatatlan, vérengző gyilkosok, akik élvezetet lelnek az öldöklésben, s saját felsőbbrendűségük tudatában bármire készek, semmi nem akadályozhatja meg őket terveik véghezvitelében, egyedül talán csak a halál.

Az életet semmibe veszik, bomlott elméjük egy másik világba repíti őket, s attól sem riadnak vissza, hogy feladataik végrehajtása közben különféle ajzó és bódítószereket használjanak. Hűségük ugyan megkérdőjelezhetetlen, de meséltek már olyan Vérnyelőről, aki nevetve támadt saját papjaira őrületében. Kiválóan felhasználhatók így Tharr különböző szektáinak egymás elleni harcaiban. Ez a játék nyelvén annyit tesz, hogy míg az Asztrális jellegű befolyásoló varázslatok 5E-vel nagyobb erősséggel használhatók ellenük, hisz labilis érzelemvilágukban könnyen befolyásolhatóvá teszi őket, addig kitartásuk, fanatikus hitük a Mentálmágia ellen újabb korlátokat emel köréjük, azaz ME-jük 5-tel nagyobb. Ezek az értékek csak a mágiaellenállásban jelentkeznek, tehát a főjellemzőkre nincsenek hatással.

Az északi népek - ideértve a toronit is - szerencséjére - Shulurt leszámítva - sehol nem fordulnak elő nagy számban. Van néhány eldugott erődjük, de azon kívül csak a fontosabb központokban él belőlük egy-kettő. Köszönhető ez részint annak a temérdek méregnek, amit el kell fogyasztaniuk, míg maguk is élő méreggyárakká válnak, részint a folyamatos megpróbáltatásoknak, amiket ki kell állniuk. Szervezetük gyorsan öregszik, ritka az olyan Vérnyelő, aki eléri a harminc éves kort. Ha valaki olyannal találkozik, akinek már deresedik a halántéka, jobban teszi, ha elfut, ameddig megteheti.

Nevüket nem véletlenül érdemelték ki. Nem vámpírok, és még csak nem is vierek, mégis folyamatosan szükségük van arra, hogy friss vért igyanak. Ez is azoknak a praktikáknak a ré-

sze, melyek hatékony gyilkosokká teszik őket. Tharr vérmágiájának bonyolult rituáléi során kötik magukhoz a papok teremtményeiket. Folyamatos késztetés ez, mely arra kényszeríti őket, hogy újra és újra a Háromfejűhöz láncolják életüket.

Számukra ez semmilyen, a játék nyelvére lefordítható előnyt vagy hátrányt nem jelent, egyszerűen szükségük van a vérre. A másik irányban viszont működik a dolog. Tharr papjai, ha az orgyilkosuk nem távolodik el tőlük száz mérföldnél messzebb, és aznap fogyasztott vért, egy egyszerű rituálé segítségével (15 Mp) tapasztalati szintjüknek megfelelő percig használhatják a nekik hűségesküt tett fejvadász érzékszerveit. Nem tudják befolyásolni a cselekedeteiket, az egyszerű megfigyelő szerepére kárhoztatnak. Az ilyenkor küldött üzeneteikhez nem kell sem pszi, sem manapontot áldozniuk, de a fejvadász nem köteles engedelmeskedni ezeknek a "belső hangoknak". Mindig tudni fogják azonban, hogy hol tartózkodik, merre induljanak a keresésükre. Erre nem kell manapontot fordítaniuk. Újabb 12 Mp felhasználásával lehetőségük nyílik arra, hogy a rendelkezésükre álló idő (lásd fenn) alatt emberükön keresztül a vérmágia különböző varázslatait alkalmazzák, természetesen a varázslatoknál feltüntetett megkötésekkel és további manapontokért. Mivel a Vérgát és a Vérkör a pap aktív részvételét követeli meg, ezek a Vérnyelőn keresztül nem alkalmazhatók. Egyetlen varázslat van, amellyel felhasználhatja fejvadásza testét, ez a Vérbeszéd (leírása később, az Új varázslatoknál).

Nem szóltunk még az egyik legfontosabb képességükről, a méregizzadásról. Ehhez a szörnyű tulajdonsághoz is Tharr mágiája segítségével jutottak. Testüknek a puszta érintése is mérgező. Ez egy 3. szintű kontaktméreg, amely lassú hatású és émelygést okoz, vagy sikeres egészségpróba esetén hatástalan. Hatását k6 órán belül fejti ki és általában kézfogásokkal, simogatással juttatják a szervezetbe.

Valamivel hatékonyabbak a karmaikat mérgező anyagok. Ez 5.szintű méregnek felel meg, gyors hatású és vagy hatástalan, vagy görcsöt okoz. Ezt a támadási formát csak 15 körönként alkalmazhatja, ennyi idő szükséges ugyanis ahhoz, hogy újra tudja termelni az anyagot.

Legveszélyesebb mérgét a nyála tartalmazza. 6. szintű, azonnali hatású kínméreg. 1k10 vagy 2k10 Fp veszteséget okoz a harapás sebzésén (k6) kívül.

Maguk a Vérnyelők nem leleplezhetetlenek. Aki már találkozott eggyel is, és túlélte a találkozást, valószínűleg ismerősnek fogja találni a másodikat is. Az arcvonások ugyan különbözőek lehetnek, de a zavart, őrült tűzzel égő szem, az önkéntelen mosolyra ránduló száj, a hosszú és vékony nyelv mindegyiküknél azonos. Általában sötét hajú és szemű férfiak, bár léteznek nők is, és ha izgalmi állapotba kerülnek, szemük gyakran elszíneződik. Általában gennysárga vagy piszkosnarancs árnyalatúvá változik. Ruházatuk nem jellemző, és ugyancsak változatosak az alkalmazott fegyverek is.

A kiemelkedettebb Vérnyelők saját, különleges módszerekkel készült fegyvereket is kaphatnak uraiktól. Mágikus eszközök ezek, habár korántsem olyan hatékonyak, mint a varázslók által készítettek. A legerősebb is csak a következő módosítókat kaphatja: KÉ: +3; TÉ:+6; VÉ: +6; CÉ:+6; sebzés:+2. Különlegességük nem is ebben rejlik. Ezek a gyilkolóeszközök akárcsak gazdáik, szintén mérgezőek. A kibocsátott anyagok igen változatosak, csak annyi közös van bennük, hogy halált soha nem okoznak. Nem emberbaráti szeretetből, gazdáik egyszerűen szeretik a mások szenvedését. A fegyverek méreggyűjtési képessége csak minden ötödik támadásnál érvényesül. Fontos tudni, hogy ezeket a tárgyakat is csak a Vérnyelők alkalmazhatják igazán hatékonyan, hiszen folyamatosan mérgezik környezetüket, rontó aurájuk ellen még a páncélkesztyű sem nyújt hatékony védelmet. Érintésük k6 órán belül hosszan tartó émelygést/rosszullétet okoz.

Vannak még más, előszeretettel használt tárgyaik is. Amulettek, melyek a környezetükben felnyíló sebekből körönként k6/2 Fp elorzására képesek, feltéve, ha a kapott seb eléri ezt a mértéket, illetve ha látványosan vérzik. Ekkor a sebből rángó kacsok gyanánt az amulett felé kígyózik a vér és a felületén eltűnik. Saját magára nem alkalmazhatja, és a varázstárgy jellegéből adódóan egy óra alatt legfeljebb 10 kör ideig. A 10 kört a Vérnyelő tetszés szerint osztja be magának. Az ilyen jellegű amulettek nem mérgezők, de ha nem Tharr fejvadásza viseli, óránként 2k10 Fp-t oroz el hordozójától. Ezt nem egyszerre, hanem folyamatosan teszi. A szenvedő alany csak folyamatos fáradtságot érez. Három óra elteltével az amulett megkísérli magát beenni áldozata nyakába, azaz a lánc egyre mélyebbre vág a bőrbe, ruhába illetve a húsba, s teszi mindezt áldozata számára észrevétlenül. A fémvértek is csak viszonylagos védelmet nyújtanak ellene, mert a lánc keresi a közvetlen találkozást a bőrrel. Csak úgy lehet leleplezni, ha a társak veszik észre, vagy a hordozó próbál meg levetkőzni, illetve valami okból kifolyólag le akarja venni az amulettet. Ha az amulettnek már egy órányi ideje volt, az eltávolítás csak rendkívül fájdalmas módon, kisebbfajta műtéttel lehetséges. Nyaki ütőerek is megsérülhetnek stb... Ezen amulettek fontos tulajdonsága, hogy gyakorta alkalmazzák őket együtt más hatású varázstárgyakkal, tehát egy amuletten belül kétféle hatást tudnak érvényesíteni. Ez a hatás bármilyen lehet, kivéve a mérgektől védő amulettet, ilyet a Vérnyelők soha nem használnak.

A Vérnyelőknek nincsenek külön szervezeteik, mégis mint fejvadászklánról kell beszélni róluk, hasonló szokásaik, képességeik miatt. Nincsen egymás közötti hierarchiájuk, kizárólag annak a papnak vagy főpapnak engedelmeskednek, akinek hűség-fogadalmukat tették. Ha új pap veszi az esküjüket, előző fogadalmuk érvényét veszti. Egymás közelségét nem nagyon szeretik, s csak akkor működnek többen együtt, ha erre külön felszólítást kapnak. Négynél többen azonban soha nem tudnak hatékonyan dolgozni, előbb-utóbb torzsalkodás törne ki közöttük. Egy szentélyben legfeljebb három Vérnyelő tartózkodik különösebb összezördülés nélkül. Legtöbben a császárvárosban, Shulurban vannak, számuk megközelíti az ezret. Ezen kívül csak a kiképzőkolostorokban találhatók együtt nagyobb számban, de ezeken a helyeken csak egy-két teljes tudású fejvadászt találhatunk, ők végzik a tanítást, míg a többiek különböző kábítószerekkel vannak engedelmességre szorítva, csak így kerülhetők el a folyamatos összetűzések.

Fájdalomtűrésük gyenge, hisz nem igazán foglalkoznak a testükkel, lévén folyamatosan regenerálódnak. Ha a folyamatos mérgezésbe nem pusztultak bele, a fegyverek okozta sérülésekkel már könnyebben megbirkóznak. Fp alapjuk 6 ehhez szintenként k6+3 jár. Egyebekben *kidobásuk meg*egyezik a fejvadászok dobáskódjával. Szintenként csak 3 további Kp-t kapnak, viszont első szinten rendelkeznek a Belharc és a Földharc képzettségek Af-ával. Míg 5. szinten meg-

kapják a Mf-ot is. Ez igen fontos, hiszen a Vérnyelő a harapását csak ezen képzettségek ismeretében képes alkalmazni. Ekkor azonban nem számít plusz támadásnak, az adott körben felhasználható támadásai számához járul hozzá.

Általában csak Toronban találkozhat velük a kalandozó, de volt már rá példa, hogy Tharr álruhás papja idegen országokba is elkísértette magát kedvenc szolgájával. A Toronon kívüli Tharr szentélyekben elég ritkák, elsősorban ott találhatók meg, ahol a szentély főpapja jó kapcsolatokat tart fenn Shulurral.

Toron ajzó-, kábító- és bódító hatású szereiről és afrodiziákumairól:

Sokak szemében Toron a bűn és a fertő hazája, egyes északi gondolkodók odáig mennek, hogy egyenesen minden rossz szülőanyja. Valószínűleg nem nagyon változna a véleményük, ha tudnák, milyen ördögi praktikákat vetnek be, csakhogy istenek adományozta testüket kellőképpen megrontva olyan dolgokra vegyék rá, hogy elleneszegüljenek a nekik szabott rendelésnek.

A birodalom magitorai évszázadok tapasztalatával a hátuk mögött olyan szerek előállításában jeleskednek, amelyek segítségével áthághatják a természet rendeléseit. Ezen anyagok nem tartoznak közvetlenül a mérgek közé, ám némelyikük huzamosabb használata kevéssel marad el a leghatékonyabb toxikus anyagok hatásaitól. Még a legjobban tájékozott északi tudorok is levegőért kapkodnának, ha eljutna hozzájuk, mi mindenre képesek ezek a szerek.

Bizonyos körökben Északon is hódolnak hasonló "kedvtelésnek", ám azon szerek hatékonysága és káros hatása messze elmarad a toroni méregkeverők praktikái mögött. Míg északon általában a különféle alkoholok segedelmével jutnak el a bódulat számos formájáig, a sötét birodalomban kifinomultabb, dekadensebb és pusztítóbb módozatokat kísérleteztek ki. Sőt olyan szerek előállításában is nagy örömüket lelik, melyek hatásai láttán még a Szövetség legnagyobb ivói is csak értetlenül állnának.

Ezeket a szereket is a mérgekhez hasonlóan lehet játéktechnikailag szimulálni. A szintjüknek megfelelő módosító járul az egészségpróbához, ám siker esetén is kifejtik a hatásukat, csupán a hatóidő (ha van más, számszerűen is változó érték, akkor az is) feleződik. Törtszámok esetében felfelé kerekítünk. Az utóhatások esetében azonban minden úgy történik, mintha sikertelen lett volna a próbadobás, hacsak a leírásban más nem szerepel. Leszokni ezekről a szerekről már nem ilyen egyszerű. Hacsak a leírásban másképp nem szerepel, legalább egy hónapnak kell eltelnie anélkül, hogy az illető a segítségükhöz folyamodna. Minden eltelt hét után Akaraterőpróbát kell tennie. Az első két hét után még módosítók nélkül, a harmadik alkalommal azonban már -1-gyel, míg negyedszerre -2-vel. Ezalatt az idő alatt folyamatosan a gyengeség módosítói lesznek rá hatással. Az ötödik héten már nincsenek rá hatással negatív módosítók és a próbadobást is mínuszok nélkül tehetik. Ha bármikor elhibázza a dobást, rosszabbik énje felülkerekedik és elindul, hogy bármilyen áron, de a kedvelt szeréhez jusson. Ekkor azonban már a rosszullét módosítósorát kell alkalmaznia.

A függőség a különféle gyógyítómágiákkal megszüntethető. Súlyossága Halálos. A papok Gyógyítása 60 Mp-ért, a boszorkányok Gyógyitala 70 Mp-ért, a boszorkánymesterek Betegség befolyásolása 33 Mp-ért előbb Nagyon súlyossá változtatja, majd a Betegség gyógyítása 22 Mp-ért - ideális esetben - tökéletesen megszűnteti.

Ajzószerek

Számos méregkeverő iskola foglalkozik olyan anyagok készítésével, melyek segítenek legyűrni a fáradtságot, a kimerültséget, élesítik az érzékszerveket vagy az elmét. Mindegyikük közös vonása azonban, hogy használatuknak böjtje van: mégha mágikus szerekről is van szó, a szervezetnek pótolnia kell a nagymennyiségű, hirtelen felélt energiát. Ezen készítmények nagytöbbsége azonban amellett, hogy időlegesen jó hatással bír, függőségbe hozhatja használóját, aki később már nem is tud létezni az adott szer nélkül.

Rualan Pora - 4.szintű

Nyálkahártyán és nyílt sebeken keresztül juttatják a véráramba ezt a kékes színű finom port, amely a felhasznált mennyiségtől függően, bizonyos ideig rendkívül éberré, gyorssá és ellenállóvá teszi alkalmazóját. Egy adagja 4 óra időtartamra felerősíti az érzékszerveket. A látás, a hallás és a szaglás kétszeresére nő, az illető Gyorsasága 2-vel, Állóképessége 1-gyel nő. A hatás elmúltával hihetetlen rosszullét lesz úrrá az alkalmazón. Sikeres egészségpróba esetén ez három, sikertelen dobáskor hat óra hosszan tart. Ha a lejárta előtt újabb adaghoz folyamodik, a hatás megismételhető, ám a rosszullét is arányosan hosszabb ideig tart. Orgyikosok kedvelt ajzószere. Egy adag ára 12 ezüst

Áloműző - 3.szintű

Kék színű folyadék, amely egy napig nem engedi aludni a használóját még akkor sem, ha egyébként halálosan fáradt és kimerült. Ezen káros hatásokat nem is érzékeli, tökéletesen frissnek és tettrekésznek érzi magát a hatás végéig. Ezután azonban a fáradtság is kettőzött erővel zuhan rá, s a kábulat módosítói vonatkoznak rá 30 - Állóképesség óráig. Tehát 14-es ÁK értéknél 16 órán keresztül. Ha újabb adagot vesz magához, a frissen és tettrekészen töltött időtartam újabb egy nappal kitolható, ám ekkor a kábultság hatásai 40 - Állóképesség órán át lesznek érvényben. Ilyen módszerekkel legfeljebb egy hétig lehet ébren lenni (minden újabb nap +10-zel módosítja a kábult órák számát. Alvással ez az idő felezhető. Egy adag ára 2 arany.

Elmetűz - 5.szintű

Keserű gőz, amely használójának lehetővé teszi, hogy a felére csökkentsen minden olyan időt, ami egyébként ahhoz szükséges, hogy valamely, a szellemi energiáihoz vagy mentáljához köthető pontértéke visszaálljon a maximális állapotára. (Ψp, Mp, Intelligencia, Akaraterő) Gyakori használata (egy hónap alatt legalább négy alkalom) függőséget okozhat, minden 20. alkalmazása pedig eggyel maradandóan csökkenti az Egészség főértéket. Egy adag ára 5 arany.

Spóra - 4.szintű

Népszerű harci drog, amely az Erőt, az Állóképességet és az Akaraterőt növeli a hatóideje alatt +2-vel. Italba keverve szokták bevenni. Egy adag 2 órán keresztül fejti ki a hatását. Ezalatt a használója egyfajta bódulatban él, az Fp sérülések-

nek csak a felét szenvedi el (az Ép veszteségen nem változtat), a KÉ-hez +15-öt, a TÉ-hez +20-at ad (ebben már benne van a megnövekedett Erőből származó bónusz is). Jelentős hátránya, hogy már a harmadik használat alkalmával függőség lép fel, az illető csakis -3-mal tett sikeres akaraterőpróba esetén képes arra, hogy lemondjon róla. A kínzó vágy a szer hatásának elmúlta után egy nappal jelentkezik. A Spóra két nap alatt ürül ki a szervezetből, ezalatt használójára a gyengeségnél leírt módosítók lesznek érvényesek. Minden tizedik alkalmazásával egy nappal megnyúlik a Gyengeség időtartama, ha az illető meg tudja állni, hogy ne forduljon hozzá. Minden 20. alkalmazása eggyel maradandóan csökkenti az Egészség, minden 25. eggyel az Akaraterő értékét. Huzamosabb használata vérszegénységet, keringési problémákat okoz. Használóit messziről megismerni sápadt vonásaikról és kékes szájukról. Mivel folyamatosan fáznak, a legnagyobb melegben is jól fel kell öltözniük. Egy adag ára 16 ezüst.

Bódító- és kábítószerek

Sokakban él a menekülési vágy, hogy maga mögött hagyja mindazt, ami körülveszi, mások csupán a kellemes közérzet, a csábító hallucinációk miatt választják ezeket a szereket. Megint mások csakis ezt a módját bírják elképzelni annak, hogy feledjenek. Vannak, akiket a kíváncsiság hajt, esetleg az alkohol már nem éri el a kívánt hatást. Mindőjük számára meglehetős veszélyekkel járnak ezek a próbálkozások. A toroni méregkeverők sem tagadják, hogy lassan mérgezik magukat azok, akik ilyen és hasonló szerekkel élnek. Ugyanakkor remek sápot húznak belőlük. Az afrodiziákumok után ezek a legjobb pénzért áruba bocsátható keverékek.

Démonfüst - 6.szintű

Rendkívül erős, hallucinogén hatású anyag, melyet füstölőkbe gyúrva árulnak. Hatására az azt belélegzők Akaratereje és Állóképessége 6 óra időtartamra 3-mal csökken, s utána is csak óránként egy pontnyi jön vissza, a dinamikus pajzsaik pedig lebomlanak. Ezalatt az idő alatt a bódulat módosítói lesznek rájuk érvényesek. "Cserébe" káprázatos, gyönyörteli illúziókat hív életre a felhasználó elméjéből, hacsak valaki nem arra használja a szert, hogy ellenségeit tőrbe csalja. Gyakori használata (hetente egyszer) függőséget válthat ki, amely minden 20. használat után eggyel maradandóan csökkenti az illető Egészségét. Egy adag ára 6 arany. Azok számára, akik a füstben kívánnak tartózkodni, de nem akarják, hogy az hasson rájuk, ellenszert is árulnak, ezt egy órával a füstölő meggyújtása előtt kell bevenni. Hasonlóan függőséget válthat ki, csupán a kialakulásához szükséges idő nyúlik a duplájára. Egy adag ára 1 arany.

Kristályfény - 4.szintű

Porrátört, kristályos anyag, amelyet italba keverve juttatnak a szervezetbe, akár az áldozat tudta nélkül is. Szintén hallucinogén hatású, ám hatása kizárólag a felhasználó pillanatnyi lelkiállapotától függ. A rémes látomásoktól kezdve, a kellemes, tunya álomképekig bármit kihozhat áldozatából. Hatására a felhasználó 4 óra időtartamra bódulatba zuhan - jobbára magatehetetlenül fekszik. Gyakori használata (hetente kétszer) függőséget válthat ki, s minden 15. alkalom után eggyel maradandóan csökkenti az illető Akaraterejét. Egy adag ára 18 ezüst.

Aranyálom - 8.szintű

Rendkívül erős és nagyhatalmú szer. Friss sebeken keresztül kell a véráramba kerülnie, s irányított hallucinációra képes. Alkalmazója a segítségével képes lesz kilépni a testéből és a hatóidő alatt (4 óra) bármilyen távolságra elmehet onnan. Sebessége 90 láb lesz körönként a levegőben. Ily módon akár falakon is keresztülléphet, akárha légies lenne, s a mágikus akadályok sem állhatnak útjába. Viszont kizárólag nézelődhet. Hangokat, szagokat, ízeket nem érez, nem tapinthat, s nem manipulálhat semmivel, pszit, mágiát nem használhat. Olyan helyeket is feltérképezhet ezáltal, ahol még soha nem járt. A dolog hátulütője, hogy csupán 80%-ban felel majd meg a valóságnak mindaz, amit lát. Ha ráadásul olyan helyre merészkedik, ahol még soha nem járt, ez az arány 60%-ra csökken. A hiányzó részleteket saját fantáziája fogja kiegészíteni, s nem igazán tudja majd eldönteni, mi a valós és mi nem.

A másik alkalmazási formája pontosan ezt a célt szolgálja. Az alkalmazó bármit megeleveníthet a maga számára, amit csak akar. Csupán annyira lesz valóságos, amennyire egy önmagának készített illúzió csak lehet, fizikai sérülést ily módon nem okozhat. Csakis arra kell figyelnie, ne kódorogjon kábultan sokáig a testén kívül, hiszen ha nem ér vissza az időtartam lejártáig a testébe, mindenképpen elpusztul. Gyakori élvezete (legalább háromszor - időkorlátozás nélkül) súlyos függőséget eredményez. Ha hetente egyszer nem juthat hozzá, fizikai fájdalommá fokozódhat a szer iránti vágya. Kezdetben csak óránként k6 Fp-t veszít, majd minden eltelt nappal újabb 3-at minden órában. Tehát a második napon óránként k6+3-at, a harmadikon k6+6-ot, stb. Ha eközben sikerül hozzájutnia, az egész elölről kezdődik. Egy adagja 150 aranyba kerül.

Afrodiziákumok

Toronban nem vetik meg különösebben a test örömeit. Sőt! Tharrnak számos olyan ünnepe van, amelynek rituális orgia a tetőpontja, s ezen kívül is rengeteg társadalmi eseményt fűszereznek hasonló módon. A toroni udvarokban külön estélyeket rendeznek ilyen és hasonló célokra. Nem csupán magasabb körökben hódolnak ily módon a testi érintkezésnek. Számos falusi termékenységünnep is ilyen céllal zajlik. Ugyanakkor szigorú szabályok rögzítik férfiak és nők társas érintkezésének szabályait, s kíméletlen szigorral sújtanak le a törvényszegőkre. Valamelyest könnyebben értelmezhetővé teszi ezen megcsontosodott rendelkezéseket a társadalmi kasztok hagyományos elkülönülése is, noha - mint mindenben - itt is találni kibúvókat. Bizonyos események, s egyes, hagyományosan szabályozott intrikák célja pedig éppen a más kasztbéliek egymásratalálását segítik elő. Természetes hát, hogy egy méregkeverőkkel, herbalistákkal, alkímistákkal teli országban előtérbe kerülnek azok is, akik a különböző szerelmi serkentők kotyvasztásából gyűjtögetik vagyonkájukat.

Angyalkönny - 7.szintű

Parányi, könnycseppszerű fiolákban tárolt folyadék, melyet borba keverve szoktak fogyasztani előkelőbb körökben. Nem csak afrodiziákumként rendkívül hatásos, de egyfajta kábulatba rántja használóját, s példátlan gyönyörrel ajándékozza meg. Hatása 4 órán keresztül tart, *ezidő alatt áldozatát* a bódulat módosítói sújtják. Heti két alkalom elegendő hozzá, hogy az illető függőségbe kerüljön. Minden eltelt nap után

akaraterőpróbát kell tennie, hogy megállja a használatát. Lassabban fejti ki káros hatását, de sokkal rombolóbb más anyagoknál. Minden 30. alkalom után eggyel maradandóan csökkenti áldozata Állóképességét, Egészségét és Erejét. Ugyanakkor hamarabb és könnyebben is le lehet szokni róla, csupán egy héten keresztül kell megállni a használatát - igaz a gyengeség módosítói ezalatt ugyanúgy érvényben vannak, ám a próbadobást mínuszok nélkül teheti.

Használóinak szeme sárgásra színeződik tőle. Innen is származik közkeletű elnevezésük: napszemű. Egy adag 2 aranyba kerül.

Ködfürdő - 3.szintű

A kevésbé tehetősek számára is hozzáférhető, rendkívül népszerű szerelmi serkentő. Két órán keresztül érezteti hatását, majd különösebb mellékhatások nélkül kiürül a szervezetből. Egyetlen veszélye, hogy használóinak 5%-a rendkívül érzékeny erre a szerre. Számukra a Ködfürdő valódi méreg. Nagyon lassú hatású, éppen ezért első használata után legalább egy hétig nem célszerű alkalmazni. Az egészségpróbától függetlenül megtámadja az illető szervezetét. Sikeres próbadobás esetén hatása egyszerű gyengeség. Az elhibázott dobások azonban a rontás mértékétől függően a következő súlyossági fokokat váltják ki -1 - émelygés, -2 - kábulat, -3 rosszullét, -4 - görcs, -5 - bénultság, -6 - halál. Minden egyes eltelt nap eggyel súlyosabb fokra rántja a szerencsétlent. Egy adag ára 1 ezüst.

Új mérgek

Baziliszkusz vére - 5.szintű

Az Ikrek egyes szektái által kedvelt fegyverméreg. Soha nem okozhat halált, viszont rendkívül hatékonyan bénítja le a fejvadász ellenfeleit. Általában akkor kerítenek sort a használatára, ha elfogni akarnak valakit. Gyors hatású szer, amely sikeres egészségpróba esetén csupán émelygést okoz, míg ha valaki elvéti a dobást a rövid idő alatt (a méreg aktiválódásától számított 2 körön belül) szoborszerűen megmerevedik, akárha kőbálvánnyá dermedt volna. Rövid ideig hat, utána felszívódik, csupán kínzó fejfájás marad utána 1k10 óráig. Kereskedelmi forgalomba nem kerül.

Hullanyál - 2.szintű

A Boszorkánybörtönben használatos hullamérgek közül a leginkább elterjedt. Gyors hatású, az áldozat izomrendszerére fejti ki a hatását, s ez rövid ideig tart. Sikeres egészségpróba esetén semilyen hatással nincs, sikertelen dobáskor viszont görcsöt okoz. Nem szabad figyelmen kívül hagyni, hogy minden egyes, újból a szervezetbe jutott adag eggyel emeli a méreg szintjét. Ehhez csupán az szükséges, hogy az utolsóelőtti és az utolsó sérülés között egy óránál kevesebb idő teljen el.

Mivel ez a legelterjedtebb méreg, ennek az ellenszere is meglehetősen közismert. Minden egyes, a szervezetbe került adag Hullanyál hatásának leküzdéséhez ugyanannyi ellenmérget kell felhasználni.

Pillangószárny - 5.szintű

Meglepően hatékony méreg, amelyet bódító hatása miatt gyakorta használnak kábítószerként, leginkább mégis a vallatásoknál jut fontosabb szerephez. Nevét egyesek a használatával jövő látomásokból eredeztetik, mások eskü alatt állítják, hogy egyik komponense egy rendkívül ritka éjjeli lepke. Gyorsan ható kontaktméreg, a tarkóra vagy csuklóra szokás megfelelő elővigyázatossággal feldörzsölni.Sikeres egészségpróba esetén csak rosszullétet okoz, ha a dobás sikertelen, kábulatot, méghozzá közepes ideig. Ebben az állapotban alkalmazzák - többnyire sikerrel - különböző vallatások során. Igazi ismerői kitűnő eredménnyel használják ki az általa keltett látomásokat. Ha alkalmazója Mf-on jártas a Kínzás képzettségben, akkor elérheti, hogy áldozata 10 percenként dobjon akaraterőpróbát. Egy adag ára 25 ezüst.

Harc vízben és víz alatt

Talán egyetlen karakter álmai között sem szerepel, hogy vízben,esetleg a víz alatt kelljen az életéért küzdeni, nagyméha mégis erre kényszeríti őket a balsors. Addig nincs is különösebb baj, amíg a víz nem ér combközép fölé. Ugyanis ez még nem igazán befolyásolja a fegyveres harcot. Ezután azonban egyre kellemetlenebbé válhat a helyzet. Mindaddig, amíg a kalandozó meg tudja vetni a lábát a talajon és nem kell úsznia, a küzdelemben a Harc fekve módosítói sújtják: KÉ: -10, TÉ: -20, VÉ: -10, CÉ: -.

Mihelyt elveszíti a lába alól a talajt, csakis akkor küzdhet több-kevesebb sikerrel, ha rendelkezik az Úszás képzettséggel.

Az úszni nem tudó karakterek sem támadni, sem védekezni nem tudnak a mélyvízben, minden őket célzó támadás automatikusan sikeres, és a maximális sebzést okozza (az esetleges SFÉ továbbra is érvényes). Annyi körig maradhatnak a víz felszínén, amennyi az Erő értékük.

Bárki, aki a víz alá kerül, annyi körig bírja levegővétel nélkül, amennyi az Állóképesség értéke. Ha időközben megsérülnek, valami okból levegőt veszítenek, ez az érték a felére csökken. Ha elfogyott a levegőjük, elájulnak, és egy perc múlva megfulladnak.

Nehéz vértezetben, esetleg súlyos felszereléssel nemhogy harcolni, de úszni sem lehet. Az ilyen karakterek hiába tudnak esetleg úszni, elmerülnek, sem támadni, sem védekezni nem tudnak, minden őket célzó támadás sikeres, és a maximális sebzést okozza (az esetleges SFÉ továbbra is érvényes).

A víz alatti harcban használhatatlanná válik minden fél ynevi lábnál hosszabb fegyver. Az ember nem képes ugyanis hatékonyan leküzdeni a megnövekedett közegellenállásból fakadó hátrányokat. Ugyanígy használhatatlanná válik minden hajító célzó és tűzfegyver is.

Az alapfokú Úszás képzettséggel rendelkező karaktert, ha semmi nem akadályozza a mozgásban, a következő módosítók sújtják a víz alatti harcban: KÉ: -20, TÉ: -50, VÉ: -75

A mesterfokú Úszás képzettséggel rendelkező karaktert, ha semmi nem akadályozza a mozgásban, a következő módosítók sújtják a víz alatti harcban: KÉ: -15, TÉ: -35, VÉ: -60

Ha valaki egy ágyékkötőn (szűk, testhez tapadó ruhán) és fegyverén kívül mást is visel a víz alatti harcban, ami akadályozhatja (könnyű vért, ruházat, felszerelés), további módosítók sújtják (Harc bénultan): KÉ: -30, TÉ: -40, VÉ: -35

A levonások minden esetben összeadódnak!

Víz alatt a Harc fekve, alacsonyabbról és magasabbról harci helyzetek nem módosítják az esélyeket; alulról vagy felülről közelítve a Támadás félhátulról módosítói érvényesek.

A Harc mélyvízben külön képzettség, elsajátítására egészen speciális helyeken - cápavadászok, kalózok között - nyílik csak

lehetőség. Mindazok, akik sohasem próbáltak víz alatt küzdeni, nem is ismerhetik az ehhez szükséges technikákat. Alapfokának elsajátítása 10, mesterfokáé 25 Kp-be kerül. Megtanulásának alapfeltétele az Úszás mesterfoka. A Harc mélyvízben képzettségben alapfokon jártas kalandozó a következő levonásokkal harcol a víz alatt: KÉ: -10, TÉ: -25, VÉ: -40

A mesterfokon képzett karaktert a következő mínuszok sújtják: KÉ: -5, TÉ: -15, VÉ: -10.

Természetesen ezek az értékek csakis akkor érvényesek, ha semmilyen egyéb körülmény nem nehezíti a mozgásukat.

Varázslás a víz alatt

Azok, akik nem tudnak úszni, értelemszerűen összpontosítani sem tudnak annyira, hogy ilyen helyzetben varázsolhassanak. Az Úszás képzettség két foka közötti eltérés nem jelent semmiféle különbséget a víz alatt létrejövő varázslatok szempontjából.

Víz alatt csakis azok varázsolhatnak sikerrel, akik előtte sikeres akaraterőpróbát tettek.

Víz alatt csakis olyan varázslatok jöhetnek létre, amelyek varázslási ideje nem haladja meg az 1 kört. Minden egyes varázsszó, varázslattal töltött szegmens egy körrel csökkenti a mágiahasználó visszatartott levegőjét.

A robbanással, kitöréssel járó varázslatoknál a (lég)nyomás okozta sebzés megháromszorozódik. Minden tűz és Őstűz alapú varázslat körönként 15 E-t veszít az erejéből.

A harcművészek a víz alatt nem alkalmazhatják a Slanpszi harci diszciplínáit.

A mágikus rajzolatok megtöréséről

Nem díszítik Ynev minden házának falát különböző jelmágikus rajzolatok. Éppen ez az oka, hogy azok, akik ilyen jelekre, rúnákra bukkannak, az esetek döntő többségében az égvilágon semmit nem tudnak kihüvelyezni azok jelentéséből, s valószínű, hogy némi furcsálkozó, esetleg ijedt pillantásnál nem is méltatják többre. Még a tapasztalt kalandozók sem lehetnek biztosak benne, hogy mágikus rajzolatokkal van dolguk. Igaz ez abban az esetben is, ha már esetleg maguk is láttak hasonlót, s ha az égiek úgy adták, működés közben is megfigyelhették.

Ennek elsősorban az lehet az oka, hogy a jelmágikus rajzolatok nem egy kaptafára készülnek, s csakis a beavatottak képesek felfedni, hogy valójában milyen célt is szolgálnak. Titokzatos és rengeteg tanulást igénylő ismeretek ezek, amelyeket nem szedhet magára bárki úton-útfélen. Nagyon valószínű, hogy egy átlagos kalandozó - mégha valamikor hallott is a különféle mágikus pecsétekről, jelekről és vésetekről - legközelebbi kapcsolatba akkor kerül a varázsjelekkel, amikor egy rúnákkal megerősített kardot kerít magának - olykor bizony hónapok, évek kemény munkájával. Ennek megfelelően talán azt is tudhatja, hogy ezek után a kard varázserejét roppant nehéz, ha nem egyenesen lehetetlen, megtörnie.

Éppen ezért mindazok, akik nem tudják, hogy egy-egy véset, pentagramma vagy varázsjel mi célt szolgál, viszont megfelelőképpen elővigyázatosak - nem túl gyakran vetemednek arra, hogy minden erejükkel elpusztítsák. Hiszen fogalmuk sincs róla, miként kellene hozzákezdeni, s hogy vajon ez jó lesz-e egyáltalán.

Ahhoz, hogy valaki nagyjából - korántsem pontosan - beazonosítson egy-egy rajzolatot, legalábbis birtokolnia kell a Rúnamágia nevű képzettség alapfokát. Ekkor sem lehet azonban bizonyos a dolgában, s bizony gyakorta előfordul, hogy téved. Meglehetős tapasztalattal, és mesterfokú képzettséggel kell bírjon a karakter, ha egy rajzolat pontos azonosítása megfordul a fejében.

Éppen ezért mindazok, akik felkészületlenül látnak hozzá a különböző varázsjelek, mágikus körök, pentagrammák vonalainak szétrombolásához, készüljenek föl a legrosszabra. Mégha bizonyosan tudják is, hogy egy bizonyos rajzolat hozta rájuk a bajt, ha tudomásuk van a Jelmágia mibenlétéről, akkor sem pusztíthatnak el egy rajzot anélkül, hogy ennek a következményeivel számolniuk ne kellene. Nem mintha különösebb erőfeszítésbe kerülne szétrugdosni egy homokkal felszórt varázskört, vagy megtörni egy ajtó fölé rajzolt krétajel vonalait. Az igazi veszély abban rejlik, hogy - konkrét ismeretek híján - nem fogják tudni, a mágikus hatalomtól duzzadó rajzolatot hol kell megbontani ahhoz, hogy hatása elenyésszen, s ugyanakkor ez rájuk semmiféle káros hatással ne legyen.

Csakis azok lesznek képesek az efféle ábrákat hatástalanítani, akik legalább alapfokon jártasak a Rúnamágia tudományában. E nélkül jó esélyük van rá, hogy magukra szabadítják a vonalakba börtönzött energiát.

Ha valaki rossz helyen tör meg egy rajzolatot, a megszakadó vonalakból kiáramló energia igen kínos meglepetésben részesítheti. Minden, a rajzolatba fektetett 5 Mp-nyi mágikus erő ugyanis k6 Fp-nyi sebzést okoz mindazoknak, akik óvatlanul a közelben tartózkodtak. Hatásában a Kitöréshez fog hasonlítani, ami annyit tesz, hogy a középpontban maximális sebzést okoz (30 Mp-s rajz esetében 6k6-ot), s onnan kezdve minden újabb lábbal eggyel csökken az ereje (példánkban tehát egy lábnyira a Kitörés középpontjától már csak 5k6-Fp-t, két lábnyira 4k6-Fp-t, stb., míg el nem enyészik). Természetesen a rúnamágia azon bavatottja, aki a vonalakat felrajzolta - és a pusztítás pillanatában életben van -, érezni fogja, hogy a rajza megtört.

Hasonló módon viselkednek a sérült mágikus tetoválások is, habár a párhuzam meglehetősen távoli, hiszen abban az esetben boszorkánymesteri, míg itt varázslói rajzolatokról van szó.

Léteznek persze olyan mágikus rajzolatok, amelyek akkor aktiválódnak, ha valaki hozzájuk ér, illetve megtöri a vonalakat. Ebben az esetben - értelemszerűen - nem következik be a Kitörés, hiszen a felszabaduló mana nem irányítatlanul elszabadul, hanem életrehívja a varázslatot.

A képzettség alapfoka nem csak arra tesz képessé, hogy különösebb veszedelem nélkül bánjon el a kalandozó az ilyen rajzokkal, de további ismeretekkel is szolgál. Ismerője tisztában lesz vele, hogy míg az egyszerű rajzok, viasszal húzott körök könnyedén megsemmisíthetők, a különféle mágikus vésetek - akár kőbe, akár fémbe, vagy élő húsba vájták, karistolták - csakis mágikus eszközökkel tehetők tönkre.

Rendkívül fontos, hogy az ilyen jellegű rajzolatokat csakis szándékosan és közvetlenül lehetséges megtörni. Szándékosság alatt értendő, hogy véletlenül, minden akaratlagosság nélkül ezek a rajzok gyakoratilag sérthetetlenek. Egy varázskör - mégha homokból rótták is fel -, nem fog tönkremenni nagyobb szélben vagy a rajta átmászkáló bogarak, patkányok, stb. miatt.

A közvetlen megtörés pedig azt jelenti, hogy kizárólag saját kezűleg, esetleg valamilyen eszköz (kés, bot, véső, stb.) közvetlen hatására sérülhetnek meg. Ha valaki egy feldöntött könyvespolccal vagy összerogyó mennyezettel akar hatástalanítani egy rajzolatot, mindenképpen kudarcot vall. Éppen ezért lehetetlen tojásokra festett vagy palackokra karistolt jelmágikus vésetek elhajításával távolban ható, romboló energiákat elszabadítani.

Érdemes a KM-eknek figyelembe venni - ha játékosaikkal sikerül ebben megegyezni - az ET 83. oldalán az opcionális szabályok között szereplő Kötelező Ép-vesztés c. részt. Az ily módon felszabadított energiák a Mágikus tűz kategóriájába esnek.

Új varázslatok

Mágikus tetoválások

Az alábbi mágikus tetoválások az eddigiektől eltérően nem csupán boszorkánymesterek testét ékíthetik. Az egyetlen megkötés, hogy a varázslat hatóidejének lejártával kizárólag boszorkánymesterek képesek azt ismételten feltölteni. Köztes megoldás lehet, ha valaki birtokában van egy boszorkánymester által készített és manával feltöltött tárgynak, az ún.: Szikratallérnak. Ezt a kis korong alakú tárgyat kizárólag ilyen célokra lehet használni. Előállítási költsége 3 ezüst és 50 Mp (az eladási árba általában az anyagköltségen túl a felhasznált Mp-k másfélszeresét szokták beleszámolni - aranyban). Kizárólag annyi Mp-t lehet benne tárolni, amennyi az őt készítő boszorkánymester max. Mp-je volt.

A tetoválásokra ezen túl mindaz a szabály érvényes, ami a Rúna I/5-ben olvasható volt. Az egyetlen különbség, hogy néhány nagyobb rajzolat esetében a sérülési százalék megnövekedhet.A KM külön figyeljen oda a sérülésükből fakadó veszteségekre.

Láthatatlanság

Mp: 30
A varázslás (feltöltés) ideje: 5 perc
Időtartama: 30 perc
Sérülési százalék: 15%

Ezt a rajzolatot általában valahol a mellkason szokták elhelyezni. Hatására a tetoválás tulajdonosa fél órán keresztül 5E-s láthatatlanságba burkolózik. Nagyobb rajzolattal és 60 Mp-ráfordításával a varázslat erőssége is növelhető, de legfeljebb a kétszeresére. Ebben az esetben azonban a sérülési százalék is a duplájára nő.

Láthatatlanság felfedezése

Mp: 12
A varázslás (feltöltés) ideje: 2 perc
Időtartama: 30 perc
Sérülési százalék: 10%

Ezt a jelet általában az arcra szokás tetoválni, ám léteznek nagyobb hatalmú változatai is, amelyeknek nincs elegendő hely az arcon. Hatására a rajzolat gazdája 50 lábnyi körzetben érzékeli mindazon láthatatlanná tett tárgyakat, személyeket, akiket olyan varázslat rejtett el, amelynek erőssége nem haladja meg a 3E-t. Bizonyos esetekben nagyobb és manaigényesebb rajzokat is készíthetnek a boszorkánymesterek, ám ez óhatatlanul oda vezet, hogy a tetoválások igen könnyen megsérülhetnek. A Mp-k megtöbbszörözésével az időtartam és a belátható távolság is többszörözhető, és óhatatlanul megnő a sérülési százalék is. A legnagyobb felületű rajzok esélye a sérülésre legfeljebb 70% lehet. Ennél nagyobb tetoválás nem készíthető.

Méreglátás

Mp: 5
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartama: 30 perc
Sérülési százalék: 5%

A jelet általában a szemhéjra, de mindenképpen valahová a fejre rajzolják. Segítségével a tetoválás gazdája látni fogja a nem mágikus úton készített mérgeket.

Macskatalp

Mp: 5
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartama: 1 óra
Sérülési százalék :5% célzott támadás esetén 0% ill. 15%

Ezt a rajzolatot valahová a lábra (nem a talpra) tetoválja a Magitor. Hatására használója lopakodás képzettsége 25%-kal megnő.

Biztos kéz

Mp: 10
A varázslás (feltöltés) ideje: 2 perc
Időtartam: 30 perc
Sérülési százalék: 15%

A mágikus rajzolatot a fegyverforgató kézre rajzolják fel, s az időtartam alatt használója TÉ-jére +8-at ad. A rajzolatok bonyolultsága, sűrűsége alapján nagyobb manaigényű tetoválást is lehet készíteni max. 30 Mp-ig (+24 TÉ). A sérülési százalék ennek megfelelően nő.

Pusztító akarat

Mp: 5
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartam: 15 perc
Sérülési százalék:15%

A tetoválás kígyói a halántéktól egészen a nyakig tekeregnek. Segítségükkel a boszorkánymesterek Ψp feláldozása nélkül, szabadon erősíthetik diszciplínáikat. 5 Mp-ért, az időtartam alatt minden Y diszciplínát 10E-vel erősebben hozhatnak létre. A bonyolultabb, burjánzóbb rajzolatok akár négyszer ennyi manát is befogadhatnak. Ekkor azonban csak az erősítés és a sérülési százalék nőhet egészen a négyszeres értékig, az időtartam nem.

Elmeőr

Mp: 10
A varázslás (feltöltés) ideje: 1 perc
Időtartam: 6 óra
Sérülési százalék: 5%

Homlokra, tarkóra vagy a fejbőrre kell ezeket a rajzolatokat tetoválni. Segítségükkel az alkalmazó Asztrál- vagy Mentál Mágiaellenállását lehet 5 E-vel növelni. Előnye, hogy nem bontható le, ájulás vagy alvás esetén is beleszámít az ME-be, és a Membrán nevű pszi diszciplína (MT)számára is láthatatlan. Nem dönthet viszont a felhasználó arról, hogy melyik értékéhez rendeli hozzá, mivel az asztrális és a mentális rajzolat különböző. El lehet készíteni nagyobb méretben is, ekkor azonban mind a Mp-igénye, mind a sérülési százaléka megnő, ám az alaprajzolat négyszeresénél nagyobb semmiképpen sem lehet (40 Mp, 20E, 20%). Az időtartam ily módon nem növelhető. Több hasonló ábra hatása nem adódik össze, ezért fölösleges is másikat felrajzoltatni - mindig a legnagyobb erejű lesz érvényben.

Boszorkányhercegek varázslatai

Toron leghatalmasabb halandóinak mágiáját össze sem lehet vetni a boszorkánymesterek varázshatalmával. Mágikus erejüket a Boszorkányerődnek köszönhetik, hatalmuknak talán csak Doran mágusvárosában lehet ellenpárja egész északon. A boszorkánymesteri varázslatokat az előírt manamennyiség feléért hozzák létre, s ez vonatkozik az erősítésekre is. A hercegi varázslatok manaigénye viszont megegyezik a leírásban közöltekkel.

Roncsolás

Típus: hercegi mágia
Mana-pont: 55
Erősség: 60
Varázslás ideje: 2 szegmens
Hatótáv: 30 láb sugarú kör
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: mentális

Ezzel a brutális varázslattal általában csak akkor élnek, amikor - fennhéjázó és színpadias mivoltuktól cseppet sem elütően - rettegést és tiszteletet akarnak maguknak kivívni, a már amúgy is meglévőn kívül. Mindazok, akik nem képesek ellenállni a varázsszó hatalmának, véres morzsalékká rogynak pusztító intése nyomán.
A varázslatot 1 Mp-ért 2E-vel képesek erősíteni.

Testformázás

Típus: hercegi mágia
Mana-pont: 120
Erősség: 90
Varázslás ideje: 3 kör
Hatótáv: egy személy
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A legnagyobb kitüntetések, kegyek egyike, ha egy boszorkányherceg ezt a varázslatot alkalmazza. Segítségével a leghűségesebb alattvalókat ruházhatja fel azon tulajdonságok egyikével, melyeket ő maga is mágikus úton szerzett. Ezek hatékonysága semmi esetre sem érheti el az ő hasonló képességeinek értékét, de erre ők is szigorúan vigyáznak. Kizárólag jeles egyházi ünnepek alkalmával alkalmazhatják, ősi kötések tiltják, hogy máskor is ehhez a varázslatukhoz folyamodjanak. Az így átadott tulajdonsággal ők maguk nem gyöngülnek meg, s hasonló képességeiket korlátozás nélkül továbbra is alkalmazhatják.
Ha több, mágia segítségével kialakított képességük van, ők maguk döntenek, melyik töredékével ékesítsék udvaroncukat. Ilyen mágikus tulajdonság lehet például az emberfeletti termet, mágikusan preparált hang, különböző betegségektől, mérgektől, rontásoktól védő bőr, stb. Saját magukra a varázslatot soha nem alkalmazhatják, önállóan kell kiérdemelniük, másoktól megkapniuk ezt a kegyet. Mivel a varázslat önmagában is kitüntetés, alanyai a legritkább esetekben tiltakoznak csak ellene. Ebben az esetben természetesen a mágikus ellenállásokkal nem kell törődni. Erősítése 1 E-nként 1 Mp-vel történik.

Daumyr itala

Típus: hercegi mágia
Mana-pont: 150
Erősség: 65
Varázslás ideje: 3 nap
Hatótáv: egy személy
Időtartam: 120 év
Mágiaellenállás: -

Különös hatalmú varázsszert állíthat elő a herceg ezzel a varázslattal. Talán nem túlzás azt állítani, hogy ez az ital a legritkábbak és leginkább vágyottak egyike egész Yneven. Elkészítésére ennek megfelelően csak egészen ritka esetekben kerül sor. Általában a daumyri Hatalmasok szólítják fel valamelyik herceget a főzet lepárlására, ritkábban a Dinasztia felől érkezik ilyen jellegű kérés. Maga az ital az öregedést hivatott lelassítani. Senkit nem fiatalít meg és az elvesztett karok sem nőnek újra. Nem javít egyetlen értéket sem, és nem változtat senkit immunissá a mérgek ellen. Csupán azt az állapotot igyekszik minél jobban megőrizni - hatóideje végéig -, amelyben a kiszemelt felhajtja a főzetet. A természetes folyamatokat nem tudja meggátolni, ám mindent megtesz, hogy azok minél lassabban menjenek végbe.
Általában a létfontosságú szolgálatokat, az önfeláldozó lemondást, a vak engedelmességet jutalmazzák vele - néhanap Toron határain kívül is. Fizetőeszközként kerülhet külországban tevékenykedő ügynökökhöz, szövetségesekhez. Maguk a boszorkányhercegek is ennek az italnak köszönhetik a hosszú életkorukat, ám mivel minden cseppje halálos méreg a készítője számára, saját maguknak semmilyen körülmények között nem állítják elő. Hű szolgálatukkal nekik is ki kell érdemelniük.

Testroncsolás

Típus: hercegi mágia
Mana-pont: 120
Erősség: 90

Varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: egy személy
Időtartam: maradandó
Mágiaellenállás: asztrális és mentális

A Testformázás nevű varázs ellenpárja. Büntetni szokás vele, méghozzá a boszorkányhercegekhez méltó, színpadias módon. A magukat méltatlanul viselők, árulók és hitszegők büntetése - hacsak bűnükért nem halált érdemelnek. Mágiája segítségével a boszorkányherceg olyan változásokat idézhet elő az áldozat testében, melyek méltó módon megalázzák és kínozzák őt, gyakorta - áttételesen a halálát is okozhatják. Ilyen lehet, ha valakinek nyom nélkül eltünteti a kezeit, a száját, vagy olyan torz tagokat növeszt rajta, melyek súlyával semmiképp nem boldogulhat.

További erősítése Mp-ként 1E-vel történik.

Az Ikrek varázslatai

Az Ikrek egynémely szektájának különösen rátermett és tehetséges tagjai (az 5.Tsz elérésekor) beavatást nyerhetnek a klán évszázadok óta titkos hagyományaiba. Ezáltal lehetővé válik számukra, hogy komoly tanulás és szigorú rituálék végrehajtása után csekély varázserőre tegyenek szert. Ez korántsem azt jelenti, hogy minden fejvadászuk Mana-pontokkal teletömve mászkál és varázspárbajban szégyeníti meg Doran nagyjait. Mp-ik száma meglehetősen csekély, s vérrel-verítékkel kell megküzdeniük minden egyes varázslatukért. Noha gyakorta vélik úgy hozzá nem értők, hogy valójában boszorkánymesteri beavatottakról van szó, az általuk használt néhány varázslat egyetlen ismert mágiacsoportba sem tartozik. (Mivel a mágikus hagyományaikat szigorú titokban tartó szekták mindegyike Ilho-mantarit, egy nagyobb hatalmú toroni hekkát tartja patrónusának, felmerült a lehetősége annak, hogy a hekka és a fejvadászok mágikus hatalma esetleg összefügg.) Ezeket a varázslatokat egyetlen más mágiahasználó sem alkalmazhatja, s más szektához tartozó fejvadászok sem nyerhetnek beavatást.

Játéktechnikailag a Rúna III/4-es számban már ismertetett tolvaj varázstrükkökhöz hasonló módon sajátíthatnak el varázslatokat a Quars, az árnyékmágia beavatottai. Ennek megfelelően csakis azok alkalmasak a gyakorlására, akik elérték az ötödik szintet, Asztráljuk és Akaraterejük legalább 15, Intelligenciájuk pedig legalább 17. A kevés kiválasztott minden szintlépésnél Intelligencia értékének 15 fölötti értékét kapja meg csupán Mp-ban. Ezen kívül nem ismernek automatikusan minden varázslatot, amit klánjuk beavatottai esetleg igen. Minden varázslatot egyenként kell megtanulniuk, mégpedig minden egyes Mp után 3 Kp-t fizetve. Egy 9 Mp-s varázslat megtanulása így 27 Kp-jükbe kerül. Csakis azokat a varázslatokat képesek alkalmazni, amelyeket ily módon elsajátítottak. Ennek fényében aligha valószínű, hogy létezik olyan Iker, aki az itt felsorolt valamennyi varázslatot ismeri és alkalmazni is tudja. Mp-iket is rendkívül nehezen nyerik vissza, minden nap csupán Tapasztalati szintjük felének megfelelő mennyiségű Mp szivároghat elméjükbe (lefelé kerekítve). Ennek megfelelően egy 6. szintű fejvadász naponta legfeljebb 3 Mp-t, egy 9. szintű 4 Mp-t szerezhet vissza.

Árnyak tánca

Mana-pont: 2
Erősség: 2
Sebzés: -
Időtartam: 3 kör/szint
Varázslás ideje: 2 szegmens

Csak olyan környezetben gyakorolható, ahol egy-két elégtelen világosságot adó fényforrás birkózik az egyre terjedő félhomállyal. (Borús, holdsütötte éjszaka; alkonyat egy sűrű erdőben; hosszú, földalatti pincegádor két félig égett fáklyával a falon; ablaktalan szobában pislákoló cserépmécses.) Ha a fény ennél erősebb, az ugyanúgy kizárja alkalmazását, mint a teljes sötétség.

A varázslat hatására az árnyékok hirtelen szétlebbennek a szélrózsa minden irányába, majd szédítő forgatagban kavarogni kezdenek, mintha őrült táncra perdültek volna. Kaotikus örvénylésük tökéletes összhangban van az Iker minden mozdulatával, s még akkor is folyton takarják, ha ina szakadtából rohan. Ez a jelenség lehetővé teszi az Ikernek, hogy akár gyors iramban haladva is levonások nélkül használhassa Rejtőzés képzettségét, amit máskülönben csak moccanatlanul állva tehetne meg. A szemtanúk természetesen észlelik, hogy itt valami furcsa történik, de fogalmuk sincs róla, micsoda: a táncoló árnyékok azonban minden tőlük telhetőt megtesznek, hogy elrejtsék a fejvadász osonó vagy szökellő alakját. Az ügyesebb alkalmazók ilyen körülmények között akár az őrök tábortüzének kellős közepén is átszaladhatnak anélkül, hogy azok felfigyelnének rá.

Rettentő árny

Mana-pont: 1
Erősség: 1
Sebzés: -
Időtartam: 1 kör
Varázslás ideje: 2 szegmens

Az Iker egy pillanatra összegyűjti maga köré környezetéből az árnyékokat, melyek sötét hollószárnyak gyanánt lobogják körbe, zordnak és méltóságteljesnek tüntetik föl, kiemelik komor-kemény vonásait. Olyannyira félelmetes és fenyegető látványt nyújt ilyenkor, hogy valamennyi jelenlévő közönséges (nem kalandozó kasztú) NJK-nak Bátorság-próbát kell tennie. Akik elvétik a dobást, részint elmenekülnek, részint megalázkodnak előtte, a körülményektől függően. A JK-k nem kötelesek dobni, de ha a KM megfelelően hangulatos helyzetleírással párosította az NJK-k reagálását, könnyen meglehet, hogy ők sem heveskedik el a további lépéseket.

Élő árny

Mana-pont: 3
Erősség: 4
Sebzés: -
Időtartam: 3 kör/szint
Varázslás ideje: 3 szegmens

Az Iker irányítása alá vonja a *saját árnyékát*. Az árnyék nem szakadhat el tőle, kontúrossága pedig a helyi fényviszonyokhoz igazodik: ragyogó világosságban és vaksötétben nem

létezik, a két szélső véglethez közelítő feltételek között pedig roppant halovány, alig látható. Máskülönben azonban a legdöbbenetesebb kunsztokra képes, fittyet hány a klasszikus fénytan minden törvényének. Nem magától, persze, hisz önálló tudata nincs. Amíg a varázs érvényben van, a fejvadász mentális utasításainak engedelmeskedik, gyakran teljesen más mozdulatokat végezve, mint a hús-vér test. Ez már önmagában kísérteties látvány, amitől az egyszerű embernek inába szállhat a bátorsága (Bátorság-próba, mint fentebb); azonfelül pedig számos megtévesztő manőver kiindulási alapjául szolgálhat. Képzeljünk csak el két-három markos poroszlót, amint a fal takarásába húzódva fegyverüket emelintik: magabiztosan várják a hívatlan betolakodót, aki elképesztő óvatlanságot követett el, előrevetülő árnyékával elárulta magát...

Halovány köpönyeg

Mana-pont: 7
Erősség: 3
Sebzés: -
Időtartam: 1 óra/szint
Varázslás ideje: 2 kör

A fejvadász egész teste és ruházata egységes csukaszürke árnyalatot ölt, és bizonyos határok között igyekszik igazodni a környezetében uralkodó színviszonyokhoz. Például éjszaka besötétedik, hómezőn fehérre sápad. Kizárólag fekete-fehér viszonylatban változik, virágzó pipacsmezőn a szerafista mindenképpen szemet fog szúrni. Ráadásul egyszerre csak egy színhez tud idomulni, teszem azt pepita falfelülethez nem. Sötétségben, félhomályban, esős-szeles időben, egyhangú színviszonyok között +10 %-ot ad a Rejtőzés képzettséghez.

Árnyköpönyeg

Mana-pont: 8
Erősség: 3
Sebzés: -
Időtartam: 1 perc/szint
Varázslás ideje: 1 kör

Az Iker csuklyás köpönyeg gyanánt burkolja be magát környezete árnyaival, amelyek köré gyülekeznek, s +30%-ot adnak Rejtőzés képzettségéhez. A lepel vastagságát a fejvadász határozza meg, folyamatosan változhat 1 és 3 láb között. Az így árnyakkal beszőtt terület nagyságát a fejvadász Tsz.-e határozza meg, minden egyes szintjével 1x1 lábnyi területet vonva az ellenőrzése alá. E sötétséglepel mögött az Iker szabadon járkálhat, az árnyak miatt nem járnak negatív módosítók képzettségéhez. Árnyas sarkokat sötétebbé, a sötét zugokat éjfeketévé teszi. Mindazok, akik behatolnak az Árnyékköpönyeg mögé, a Harc félhomályban módosítóival harcolnak, míg a fejvadászt nem sújtják levonások. Csakis olyan helyeken lehet életre hívni, ahol már eleve több árnyék volt, mint fény.

Árnyörvény

Mana-pont: 2
Erősség: 5
Sebzés: -
Időtartam: egyszeri
Varázslás ideje: 2 szegmens

Az Iker rámutat egy mesterséges fényforrásra, mire a környező kisebb árnyékok mindenfelől odafröccsennek, megannyi vízsugár gyanánt, és magukba fullasztják. A varázs egyszerre csak egy fényforrást tud kioltani, és az nem lehet nagyobb egy kézilámpásnál. A mágia csak akkor működik, ha kiinduláskor a helyszínen eleve több az árnyék, mint a fény.

Árnyéktalp

Mana-pont: 5
Erősség: 2
Sebzés: -
Időtartam: 1perc/szint
Varázslás ideje: 3 szegmens

A fejvadász lépte olyan könnyűvé válik, hogy talpa még a legfinomabb szemű homokban és a friss-forró hamuban sem hagy nyomot. Zajt továbbra is csaphat mozgásával, erre ügyelnie kell - bár a varázslat +20 % bónuszt biztosít neki Lopózás képzettségéhez. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Szellőtalp

Mana-pont: 12
Erősség: 10
Sebzés: -
Időtartam: 1 perc/szint
Varázslás ideje: 4 szegmens

Az Árnyéktalp magasabbrendű változata, amely +40 % bonuszt biztosít a Lopózás képzettséghez, és képessé teszi a fejvadászt a vízen járásra. A sima víztükör alig fodrozódik a léptei alatt, ám a háborgó tenger számára is veszélyes. El ugyan nem merülhet, de a hullámok felborítják és magukkal sodorják, ahogy tehetetlen tollpiheként pörög-lebeg a felszínen. Harci értékeit ez az állapot nem befolyásolja.

Árnysikátor

Mana-pont: 18
Erősség: 3
Sebzés: -
Időtartam: 1 óra/szint
Varázslás ideje: 2 kör

Bonyolult, ám roppant hatékony varázs. A fejvadásznak a mágia létrehozásakor meg kell jelölnie egy pontot, ahová az árnyéka vetül. Megteheti ezt egy koromfolttal vagy egy törrel is, ami a lényeg: ezzel bilincsbeverte az árnyékát. Ily módon lehetővé tette önmaga számára, hogy az időtartam alatt bármikor belépjen abba az árnyékába, amit az adott pillanatban valamely felületre vet, s a bilincsbevert árnyon keresztül lépjen elő ismét. A dolog hátulütője, hogy amíg az első ponton bilincsbevert árnyékot el nem *szabadítja egy gondolati* paranccsal, addig a mellette folyamatosan osonó árnnyal sem tud manipulálni - azt az egy esetet kivéve, amikor belép raj-

ta az Árnysikátorba. Ha tökéletes sötétben van, akkor sem használhatja a lebilincselt sziluettjét, mivel nincs a varázslatnak kiindulási pontja. Ugyancsak lehetetlen az átkelés, ha időközben valaki a bilincset - krétavonás, koromfolt, tőrvágás - megtörve elszabadította az árnyat. Az időtartam alatt korlátlan számban lehet azonban az árnyékot bilincsbeverni, ám a sikátor mindig a legutolsó kötéshez fog nyílni.

Csatamágusok varázslatai

A csatamágusok Ynev legtitokzatosabb figurái, bizonyosat csakis az tudhat róluk, akinek sikerül behatolnia egy rejtett erődjükbe. Ám még az itt megszerzett ismeretek sem lehetnek elegendők, hiszen a csatamágusok legtöbbje titokzatos, magányos mesterektől szerzi a tudását. Őket pedig igazán csakis azok képesek megközelíteni, akiket ő maga enged közelebb. Mindenüvé testőrök hada kíséri őket, hisz az általuk használt mágia a végsőkig kiszipolyozza a testüket, gyakorta okoz testi deformációt, s általában nem teszi lehetővé, hogy akár a legelemibb dolgokat is egyedül végezzék.

Számuk meglehetősen csekély, ám hatalmuk annál nagyobb. Félig már meg is nyerte az ütközetet az, akinek sikerült egy csatamágust a szolgálatába csábítania. Feladatuk az ellenség meggyöngítése, a stratégiai pontok védelme avagy koncentrált támadása, illetve a csataterek manamentesítése. Ez utóbbira akkor lehet szükség, ha az ellenfél egyébként képes lenne hatékonyabb varázslatok alkalmazására is.

Varázslataikat a közhiedelemmel ellentétben nem mozaikokból formálják, mana-pontjaikat pedig rendkívül különböző módon nyerik vissza. Ennek mikéntjéről általában fel is lehet ismerni, hogy melyik csatamágus mely erődben vagy mesternél tanult. Vannak olyanok, akik a pszi erőiket alkalmazva frissítik fel a hatalmukat, megint mások bizonyos ételek vagy italok segítségével töltekeznek fel újra, stb.

Az alábbiakban következzen három varázslat, melyek elsősorban az ellenség megsemmisítésére, megfélemlítésére szolgálnak:

Tűzrobaj

Mana-pont: 25
Erősség: 2
Varázslás ideje: 2 kör
Sebzés: 2k6
Hatótáv: 50 láb
Időtartam: 1 perc

A varázslat hatására pusztító tűz kezd terjedni egy, a csatamágus által meghatározott pontból kiindulva. 20 fokos körcikk irányban terjed, irányát, a csatamágus határozza meg. A kijelölt pont bárhol lehet a hatótávon belül. Az így létrehozott tűz körönként 2k6 Fp-t sebez mindaddig, amíg el nem éri legnagyobb kiterjedését - azaz az időtartam végét. Ekkor egyetlen lobbanással kihuny, csupán azok a tárgyak fognak továbbra is égni, amelyeket ezen idő alatt meggyújtott.

A mágikus tűz minden egyes kör alatt 10 lábnyit halad az időtartam végéig. A kiindulóponttól számított távolság növekedésével a tűz sebzése nem csökken. A varázslat sebzése, hatótávolsága és időtartama külön-külön is növelhető. A sebzés minden újabb k6-tal történő növeléséért 10 Mp-t, a hatótáv minden újabb 10 lábnyi kiterjesztéséért 5 Mp-t, az időtartam 1 körrel való meghosszabbításáért pedig 6 Mp-t

Földlehelet

Mana-pont: 9
Erősség: 5
Varázslás ideje: 1 kör
Sebzés: 1k6
Hatótáv: 50 láb sugarú kör
Időtartam: egyszeri

A varázslat hatására egy, a csatamágus által kijelölt ponton, a föld alatt 3 lábbal bűzhödt pára kezd gyülekezni. Folyamatosan morgó hangot hallat, majd 5 körrel a megszületése után a felszínre nyílik és felrobban. A helyén 3 láb átmérőjű gödör keletkezik, kitörése az ezen a területen tartózkodókon 1k6 Fp-t sebez. A kiáramló forró bűz mérgező hatású. 3. szintűnek számít, semmit sem vagy rosszullétet okoz. Kizárólag olyan helyeken lehetséges létrehozni, ahol semmiféle mesterséges burkolat nem fedi a földet.

A hatótávolság minden 10 lábbal történő növeléséhez 5 Mp, a sebzés minden újabb k6-jához 6 Mp, a gödör átmérőjének további 1 lábbal való megnagyobbításához 1 Mp szükséges. A méreg szintje újabb mana befektetésével sem növelhető.

Villámló szél

Mana-pont: 15
Erősség: 1
Varázslás ideje: 2 kör
Sebzés: 1k10
Hatótáv: 50 láb
Időtartam: szint/kör

Erős, gyilkos fuvallatot kelt ezzel a varázslatával a csatamágus. A szél 50 láb sugarú gömbön belül jöhet létre, kiindulópontját a varázshasználó határozza meg. Az így létrejövő szélroham rendkívül erős. Az erősítésénél gyengébb tüzeket eloltja, tárgyakat elmozdítja, elsodorja. Iránya a csatamágustól függ, átmérője - vagyis az a "cső", ahol létezik -, 5 lábnyi. Ezen a területen belül szikrázó energiavihar keletkezik, amely 1k10 Fp-t sebez. A Villámló szél hossza a varázslat erősítésétől függ. 1 E 3 láb hosszú varázslatot eredményez.

Minden újabb E 5 Mp-ba kerül, a sebzés 7 Mp-ért k10-zel, a szél átmérője 1 Mp-ért 1 lábbal növelhető. A hatótáv ily módon nem tolható ki.

Boszorkánymesteri mágia

Villámbörtön

Típus: Villámmágia
Mana-pont: 65
Erősség: 17
Varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 10 láb
Időtartam: óra/szint
Mágiaellenállás: -

A Bebörtönzés nevű varázslat továbbfejlesztett változata. Előnye az előzővel szemben, hogy sokkal rövidebb idő alatt aktiválható, nagyobb területet lehet vele körülzárni, a létrehozó bármikor megszüntetheti és komolyabb sebzést is okoz. A villámrácsokkal körülzárandó terület nagyságát a boszorkánymester határozza meg, a kör sugara 1-6 lábig terjedhet. A villámok 9k10 Fp-t sebeznek. Egyebekben a varázslat megegyezik a Bebörtönzés nevűvel.

Tharr mágiája

Kis Arkánum Litániái

Vérbeszéd

Szféra: Lélek
Mana-pont: 8
Erősség: 5
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: a Vérnyelő, max 100 mérföld
Időtartam: szint/kör
Mágiaellenállás: -

A vérmágia e különös formája segítségével Tharr papja képes lesz a neki hűségesküt tett Vérnyelő száját használni, saját gondolatai közlésére. A varázs veszélye, hogy ha a fejvadász olyan dolgokat hall saját szája által elmondani, amelyek igazán nincsenek ínyére, lehet, hogy önkényesen megszegi a papnak tett esküjét. Ennek eldöntése kizárólag a KM feladata. A Háromfejű papjai mindazonáltal szívesen folyamodnak ehhez a varázshoz, lévén igazán megdöbbentő hatás érhető el vele. Hátránya, hogy amíg beszél, nem használhatja a fejvadász érzékszerveit. A mágia kizárólag akkor működik, ha a pap elvégezte azt a rituálét, amely segítségével az orgyilkos érzékeit bitorolhatja, illetve azt, amelyik lehetővé teszi a Vérnyelőn keresztül a vérmágia alkalmazását (ezek leírását a Vérnyelőkről szóló leírás tartalmazza).

Ranil papok és paplovagok varázslatai

Mágiájuk nem tér el jelentősen Ynev papjainak módszereitől, de van néhány olyan varázslatuk, amelyet más papok nem ismernek.

A papok a Lélek és a Természet szférákban bírnak hatalommal, míg a paplovagok - mivel sokkal több energiájukat köti le a hadviselés más paplovagokénál - csak a Természet szféra Kis Arkánumából választhatnak. Kivételt csak a Ranil rend jelent, melynek tagjai mindkét szférát alkalmazhatják.

A Kis Arkánum Litániái

Szárítás

Szféra: Természet
Mana pont: 8
Erősség: 10
A varázslás ideje: 5 kör
Hatótáv: 20 láb
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A pap(lovag) a litánia hatására képes minden nedvesség felszárítására 20 láb sugarú körön belül, legyen az felázott talaj (nem mocsár!), átázott ruhák, esőtől nedves haj vagy vékony (20 cm-ig) hóréteg. A hatás maradandó, mintha a nap szárította volna fel a vizet, de nem jelenti azt, hogy nem lehet ismét nedves. A manapontok többszörözésével sem a terület, sem az erősség nem növelhető.

Ranil Fényessége

Szféra: Lélek, Természet
Mana pont: 24
Erősség: 5
A varázslás ideje: 3 szegmens
Hatótáv: 1 személy
Időtartam: 3 kör/szint
Mágiaellenállás: -

A varázslat hatására a pap(lovag) teste - csak az övé, másra nem varázsolhatja - szembántó fénnyel világítani kezd, ami csak őt nem zavarja. Fényessége a jelzőtűzéhez hasonló. 3 láb körzetben az őt támadók a vakharcnál leírt módosítókkal küzdenek, a 30 lábon belülről rá célzók - 50-es módosítóval lőhetnek. Hátránya, hogy a mellette harcolók, még ha ők maguk is ezt a varázslatot alkalmazzák ugyanolyan negatív módosítókkal küzdenek. A fénynek ruha vagy páncélzat nem állja útját. Alkalmazójára a fény jellegéből fakadóan 5 E-vel nagyobb erősséggel alkalmazhatók a nekromancia típusú varázslatok.

Lángoló pillantás

Szféra: Természet
Mana pont: 15
Erősség: 10
A varázslás ideje: 1 kör
Hatótáv: 15 láb sugarú kör
Időtartam: szint/kör
Mágiaellenállás: -

A varázslat előfeltétele, hogy az alkalmazását megelőző két nap során valamikor a pap(lovag) legalább egy órát napfényen töltsön. Az így felhalmozott fényt koncentrálja ilyenkor egy perzselő, körömnyi foltba. Pillantása nyomán rendkívüli forróság keletkezik, amely lángra lobbant minden gyúlékony anyagot a hatósugáron belül. Élőlényeken körönként 3k6 Fp-t sebez, amit minden 6 Mp 1k6-tal növel. A fénypászma nem látható, ám az útjába tartott tárgyak segítségével kinyomozható az eredete. Hátránya, hogy alkalmazójának folyamatosan ügyelnie kell arra, hogy hová néz, s a varázslat alkalmazása közben nem hajthat végre olyan cselekedeteket, amelyeknél nagy szerephez jut a látásának - egyébként vállalnia kell a kockázatát annak, hogy pillantása nyomán oly dolgok is meggyulladhatnak, amelyeket nem kíván lángba borítani. Pillantása a nem mágikus fémeket is megolvaszthatja, egy kör alatt 1mm x ½ láb x 1 mm fém párologtatható el.

A pap(lovag) megteheti, hogy pillantása ne hőt, hanem fényt sugározzon. Ekkor a hatótávolságon belül férfitenyérnyi fényfolt fogja mutatni, hova is néz. Azok számára, akik nem készültek fel a látványra, meglehetősen hátborzongató lehet ilyenkor Ranil lángoló szemű hívére pillantani.

A Nagy Arkánum Litániái

Kiszárítás

Szféra: Természet
Mana pont: 35
Erősség: 10
A varázslás ideje: 15 kör
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A litánia segítségével a pap(lovag) képes lesz mocsaras, zsombékos területek kiszárítására, nagy pocsolyák eltüntetésére. Veszélye, hogy a pap körül 15 lábon belül állók (a pap kivételével) elszenvedik ezt a kiszáradást, ami 4k6 Fp veszteséget és kínzó szomjúságot jelent. Ép veszteséget nem okozhat.

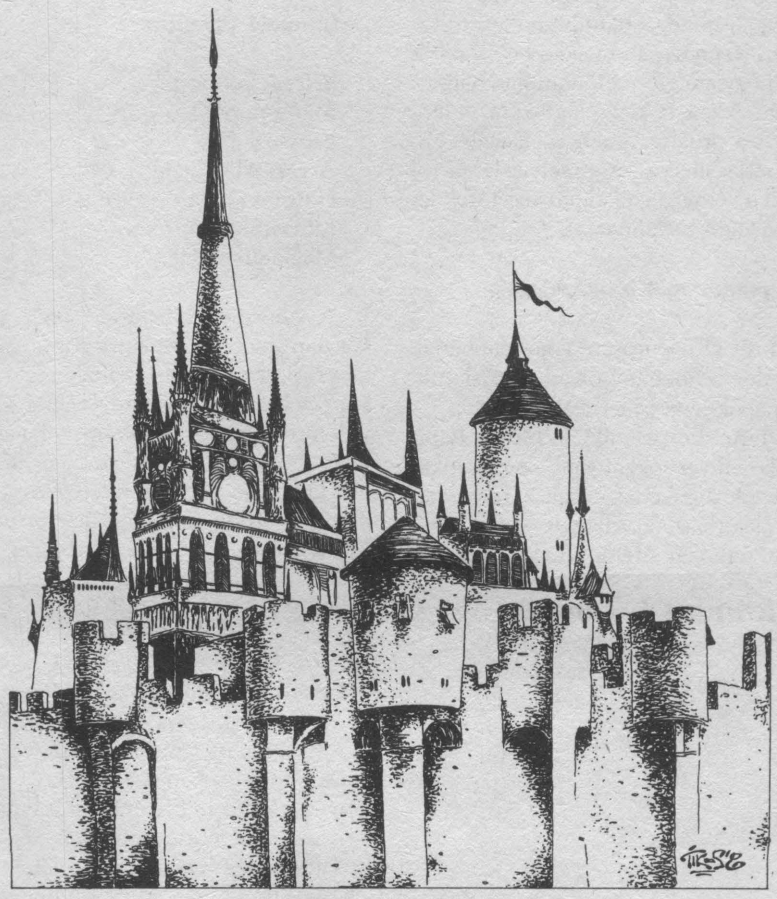
Ha a varázslattal a pap olyan teremtményeknek is kárt okozott, akik Ranillal szemben nem viselkedtek ellenségesen, istene megbünteti a papot. A miként eldöntése a KM feladata. A csak lélekcsírával rendelkező lények - növények, rovarok és az asztrál vagy mentáltesttel nem rendelkező állatok természetesen nem tehetnek az isten ellenére, s elpusztításuk sincs a kedvére, de ilyen esetekeben, ha a mágia felsőbb célokat szolgált és az isten kedvének tetsző volt, Ranil elnézőbb.

A varázslat másik formájában a pap 50 láb hosszú 1 láb széles ösvényt teremt. Az ösvény egyenes, nem kanyaroghat, de a domborzat nem befolyásolja. További mana-pontok felhasználásával az ösvény, vagy a kör sugara 2 Mp-ként egy lábbalnövelhető.

Aszály

Szféra: Természet
Mana pont: 75
Erősség: 15
A varázslás ideje: 5 perc
Hatótáv: lásd a leírásban
Időtartam: végleges
Mágiaellenállás: -

A litánia a Kiszárítás egy erősebb formája, segítségével lápok, kisebb tavak, több méteres hófalak tüntethetők el. A 20 lábnyi hatókörön belül állók 8k6 Fp-nyi kiszáradást szenvednek, ez Ép veszteségbe is átcsúszhat. A napistenre vonatkozó megjegyzés, mint a Kiszárításnál, itt is érvényes. Ha ösvényformában alkalmazza a pap, egy 70 láb hosszú, 1 láb széles folyosót kap, ami igazából csak lápok és hófalak esetében használható, hiszen ha egy tavacskán vezet keresztül, nincs semmi, ami megakadályozná, hogy a víz össze ne follyon felette. További mana-pontok felhasználásával az ösvény, illetve a terület sugara 3 Mp-onként nyújtható 1 lábbal.



SODRÁSBAN

4-5. szintű kalandozóknak
Helyszín: Ediomad

Az itt következő modul eredetileg egy nyíregyházi versenyre készült, ahol a játékosoknak elsősorban szerepjátékos tudásukból kellett vizsgázniuk. Gyors, rövid cselekmény jellemzi, éppen a rendelkezésre álló idő rövidsége miatt. Ajánljuk azoknak, akik szeretik a sodró lendületű, akciódús kalandokat, és akiknek csak viszonylag ritkán adatik meg a lehetőség, hogy játszanak, ráadásul akkor sincs túl sok idejük rá. Ezt a modult 5-6 óra alatt végig lehet játszani - ha marad élő karakter az első két óra után...

A túlélésért folytatott harc jellemzi tehát elsődlegesen ezt a játékot, ahol a karaktereknek számot kell adniuk kombinációs készségükről, leleményességükről és természetesen küzdeni tudásukról is. Nem elhanyagolható dolog persze a gyorsaságuk, ügyességük és a szerencséjük sem, hiszen enélkül valószínűleg odavesznek a könyörtelen harcban.

Természetesen a mesélő saját belátása szerint erősítheti avagy gyengítheti a modult - játékosai ismeretében -, így akár magasabb szintű kalandozók is kedvüket lelhetik benne. Ha pedig egy kalandsorozat nyitódarabjaként meséli, nem árt, ha odafigyel a kalandozókra - oda ne vesszenek rögtön a legelején.

Bevezető

A versenyen a rendezők előre kidolgozott karaktereket adtak a játékosoknak, az előkészületek lerövidítése végett. NJK-k nem is szerepeltek, mert a karakterkészlet, ami a versenyen résztvevők rendelkezésére állt, olyan figurákat tartalmazott, akik között eleve bonyolult kapcsolat-szövevény állt fönn, rengeteg lehetőséget adva a szerepjátékos-készségük kibontakoztatására. A kulcsfigura az a toroni boszorkánymester - elit Kobra-ügynök - volt, aki gazdag, elpuhult, sima modorú ifini kereskedőnek adta ki magát, és ráadásul ediomadi aquirokhoz igyekezett követségbe. Mivel neki nagy szerepe van az események későbbi alakulása szempontjából, ő a modul ezen változatában szerepel NJK-ként, de a KM dönthet úgy - ha van megfelelő kvalitású játékosa -, hogy odaadja karakterlapját valamelyik játékosának, vagy kidolgoztat vele valami hasonló figurát.



Úgy gondoltuk azonban, a többi előre elkészített karakter is megérdemli, hogy leközöljük; jól jöhetnek olyankor, mikor nem akarjátok a nehezen megspórolt játékidőt új karakterek kidolgozására elpocsékolni, vagy egyszerűen csak kíváncsiak vagytok, ti miként szerepeltetek volna. Fontos azonban megjegyezni, hogy bármilyen karakterrel lejátszható modul, nem az előre elkészítetteknek íródott.

Ami a ti kalandozóitokat illeti, a mesélő vagy az őket alakító játékosok (ez a jobb megoldás) dolgozzák ki, miért is ezen az útvonalon igyekeznek Észak felé, és mi okból indultak neki a csöppet sem veszélytelen útnak. Ehhez is segítséget nyújt a miáltalunk megadott karakterek előtörténete.

A modul jól beilleszthető akár egy életútjátékba is, de nyitóülésnek sem

utolsó. Remek példaként szolgálhat a KM-eknek arra, miként is lehet egy kalandot elindítani anélkül, hogy a karakterek egy kocsmában üldögélnének - mit sem sejtve a másikról - s várják, hogy a titokzatos megbízó végre előlépjen a visszautasíthatatlan ajánlattal.

Még egy utolsó gondolat: a kaland talán kissé keményebb az átlagosnál, de hát ugye egy versenymodul nem lehet országjáró kirándulás...

Előzmények

Ynev óriásiak a távolságok - ez szinte közhely -, de a mágia megoldja az ebből adódó gondokat: a hozzáértő vagy akinek van elegendő pénze, térkapuk segítségével akár Beriquelből Lar-Dorba is eljuthat, rendkívül rövid idő alatt. Na de ha valakinek mégsincs pénze, vagy ha el akarja kerülni valamilyen okból, hogy felfigyeljenek rá a Kapuk őrei, nem marad más, csak a „közönséges" utazás gyalog, lóháton, szekéren vagy nagyobb vizek közelében valamilyen jóféle vízijárművön. (Szóba jöhetnének még az Ősnépek repülő hajói, ha valaki ismerné egynek is a helyét, ami nem valószínű, hisz az utolsó közülük úgy jó húszezer éve hasította Ynev egét.)

Épp ezért a Quiron-tenger északi és déli partjai között is virágzó üzlet a személyszállítás, szinte egész évben. Szinte, mert azért van az évnek olyan szaka, amikor csak egy-két őrült mer kifutni hajójával, csak hogy egy újabb hajóroncs gazdagítsa a yamm-haikanok már amúgy is hatalmas gyűjteményét. Ilyenkor pedig észak felé csak szárazföldön lehet eljutni - Ediomadon keresztül...

Na jó, azért annyira nem kell megijedni, eme igen rosszhírű tájon átvezető - egyetlen - észak-déli út elkerüli a hegység beljebb fekvő területeit, ahová józan gondolkodású utazó nem teszi be a lábát; végig a tenger partvonalát követi, amennyire közel csak lehetséges hozzá. Kétszer kanyarodik csak mélyebben a hegyek közé, ott, ahol a hegység ormai meredek sziklafalként találkoznak a Quiron-tengerrel.

Az Amadla-folyót is úgy jó negyven ynevi mérföldnyire keresztezi az út a tengertől. Nevezetessé az teszi ezt a helyet, hogy nem hídon lehet átkelni, mert egy Graur nevű embernek sikerült kompátkelőt építenie a habos vizű, vad folyóra.



Történetünk itt kezdődik, a Hatfenyő névre keresztelt révnél, Graur büszkeségénél. A gyors folyású, igencsak bővizű Amadla ezen a helyen kissé csendesebb, így ideális a hely egy révnek; még a kisebb áradások sem befolyásolják a forgalmat. De most valami olyan történt, amivel Graur még nem találkozhatott az alatt a tizenhárom év alatt, amióta itt él és dolgozik: úgy hat mérföldnyire innen, egy szűk szurdokban sziklaomlás zárta el a folyó útját. Másfél napig csak egy kis csermely csordogált az egyébként jó száz láb széles vízfolyás helyén, de aztán - ahogy a újdonsült „víztároló" megtelt és a víz átcsordult a „gát" felett - lassan ismét megtelt a meder, ha nem is nyerte vissza a folyó az eredeti méretét. Graur ezekben a napokban már azt fontolgatta, hogy útra kel valamelyik fiával és megnézi, mi történt kedves folyójával odafent. Aztán mikor újra minden majdnem a régi lett, letett erről, és az egészet elintézte magában azzal, hogy biztosan valamelyik gonosz hegyszellem szórakozott az Amadlával és vele, ki tudja, miféle szeszélytől vezetve.

De ha ez történt is, akkor az a bizonyos szellem nagyon elvetemült lehetett, mert a völgyet elzáró torlaszt nem sokáig hagyta az új helyén: a nekifeszülő víztől hatalmas robajjal átszakadt, és a mögötte felgyülemlett iszonyú víztömeget pusztító útjára engedte.

Ha Graur megvalósítja azt a szándékát, hogy utánajár a víz eltűnésének, valószínűleg nem történt volna ekkora baj. De még így is szerencsésnek mondhatta magát az életben maradt özvegye és kisebbik fia, mivel az óriási, folyékony borotvaként taroló Amadla a rév feletti völgyben kitombolta ereje nagyját. A maradék azonban elég volt ahhoz, hogy a Hatfenyő révet kompostól-útiházastól elsodorja.

Az már valószínűleg nem a hegyszellem csintalanságának, hanem inkább a véletlennek a műve, hogy épp a játékos karakterek is az ár érkeztekor kelnek át a réven...

Kaland

I. Baleset a révnél

Verőfényes téli délelőtt- senki nem gondolná, hogy néhány pillanat múlva a kompra várakozó és a rajta éppen utazó vidám társaságból csak néhányan élik túl a katasztrófát.

Előbb csak valami halk, talán madárraj által keltett zaj hallatszik, ami lassan robajjá, majd harsogó zúgássá erősödik. És ekkor felbukkan egy emeletnyi magas, tajtékból összeállt kékesfehér vízfal.

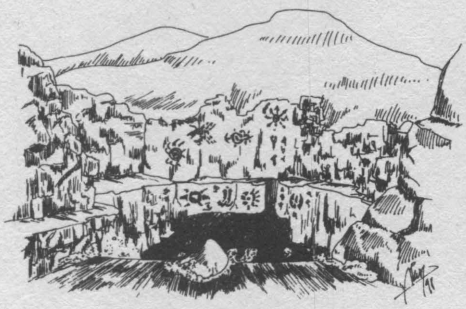
A komp nagyjából a folyó közepén jár ekkor, rajta a játékosok karakterei. Az egyébként másfél könyök széles gerendákból összerótt faszerkezet hatalmas rándulással leszakad a folyó felett feszülő vezetőkötélről, Graurt és fiát (akik a kompot egy hatalmas vonófával húzzák át a vízen) azonnal és menthetetlenül elsodorja az ár. A karakterek valószínűleg a korlát mellett utaznak, így ebbe kapaszkodva még arra is van esélyük, hogy komolyabb sérülés nélkül megússzák a katasztrófa első pillanatait. A hátasaik mind megbokrosodnak, óriásira tágult szemekkel vetik magukat a tajtékba - a nyergek mögé szíjazott málhával együtt.

A KM teendői: amikor a közeledő vízfal hangját írod le, légy vészjósló, de a játékosok még csak ne is sejtsék, mi közeleg, utána pedig légy határozott és gyors, hogy mikor megpillantják az árt, már ne legyen idejük cselekvésre (na jó, szoríthatják erősebben a komp palánkját). Kérj ügyességpróbákat annak eldöntésére, ki tud talpon maradni (legalább -3-mas módosítóval, hisz eszmélet-len nagy rántással szakad le a komp a kötélről), és hogy ki tudják-e kerülni a megvadult lovak patáit. A szisztémát rád bízzuk, de segítségképpen itt van a mi (nem feltétlenül a legjobb) megoldásunk: siker - sikerült megkapaszkodnia és nagyjából talpon maradt; sikertelen próba - elzuhant, k6 Fp sérülés és újabb próba; a próbát több, mint öttel elvétette - még a lovak is megtaposták, újabb k10 Fp sérülés.

Ijessz rá keményen a játékosaidra, érezzék magukat nagy-nagy veszélyben, mellettük iszonyatos hullámok, ide-oda csapódó, most már tutajjá alakult komp - kell ennél halálosabb veszedelem!? És ne felejtsük el azt sem, hogy ilyen körülmények között varázsolni nem lehet...

Feltétlenül tisztázd még a kompra szálláskor, hogy ki hova teszi a cuccait, fegyvereit, hisz a lovakon lévő dolgok elvesznek.

II. Vad száguldás a folyón



A zúgó áradat perceken belül egy egyre meredekebb falú völgybe sodorja a kompot. Hatalmas sziklákon törik meg a víz sodra, de ezt a víztömeget most ezek sem tudják lecsendesíteni, viszont az egyébként maszszív kompot szalmaszálként szaggatnák szét, ha bekövetkezne az ütközés. Mert van esély ennek elkerülésére: a kompnak van felszerelése - két hosszú, horgas végű csáklya és egy széles tollú evező. Ezekhez az eszközökhöz már csak egy kis lélekjelenlét, ügyesség és erő kell.

A KM teendői: a komp tartozékairól feltétlenül beszélj, de ne szájbarágósan, csak amúgy mellékesen tegyél említést róluk, akár még a komp elindulásakor, a katasztrófa előtt. Várj egy kis ideig, hagyd őket félni és ez kényszerítse őket gondolkodásra, de ha sokáig „bénáznak", csapódjon a tutajuk sziklához, szakadjon le róla gerenda (ezen akár karakter is lehet - mondjuk az, aki nagyon szerencsétlenkedik), kisebb sérülések essenek rajtuk - ez majd kimozdítja őket a tétlenségből! De remélhetőleg minden partiban van legalább egy-két talpraesett fickó, aki tudja, hogy egy vészesen közeledő sziklától a csáklyák segítségével el lehet taszítani a tehetetlenül sodródó kompot. Nagyon fontos, hogy legyen nyilvánvaló mindenki számára az, hogy a vízbeesés egyenlő a halállal!

III. Vizesés



Úgy egy félórai száguldás után a kanyon katlanná szélesedik, ahol az árhullám lendülete alábbhagy, de annyi energiája még marad, hogy a tutajt kidobja a katlan szélére. E megrázó élmény után a karakterek vízi útja véget ér, hacsak nem egy-egy gerendán kucorogva érkezetek el idáig. Ebben az esetben csak igen kis esélyük van arra, hogy át ne zuhanjanak a sziklakatlan túlsó végén lévő vízesésen, de ez a tutajjal is megtörténhet, ha nagyon ügyetlenek, vagy utasai ész nélkül cselekszenek.

Akik viszont ezt megúszák, és vacogva-véresen a katlant szegélyező sziklapárkányra rogyva végre körültekintenek, lenyűgöző, de kissé hátborzongató látványban részesülnek. A katlant 50-60 láb magas falak fogják közre, kissé befelé hajlanak, és jégkéreg fedi őket - mászásnak értelme nincs. A jégkéreg alól azonban átsejlenek azok a hatalmas, ősrégi, rendkívül bizarr vésetek, amik még az aquir birodalmak fénykorában kerültek ezekre a kőfalakra, és a számukra oly fontos szent helyet - e katlant és a vízesést - voltak hivatva megvédeni mindenféle mágikus praktikától. Mágiát megsemmisítő hatásuk még mindig működik, és csak távolodva enyészik el, teljesen úgy egy mérföldnyire innen.

A vízesés alatt egy kis tavacska van, aminek elkeskenyedő másik vége egy kürtőben eltűnik - az Amadla a hegy mélyén folytatja útját a Quiron-tenger felé. A kürtő szájánál és a vízesés előtti katlan peremén hatalmas mennyiségű uszadékfa halmozódott fel, ez jól jön majd a karaktereknek, amikor átfagyott testüket akarják felmelegíteni. Az áradat, amely a mi hőseinket is erre a helyre hozta, szinte teljesen megtölti a vízesés alatti katlant, a kürtőnek jó sok idő kell a temérdek víz beszippantásához.

Miután ez megtörtént, lehetőség nyílik szétnézni, bár amit látnak, valószínűleg nem fogja őket örömmel eltölteni - kivéve a toroni követet, aki természetesen felismeri a falakat borító véseteket. Ezt az izgatottságot észrevehetik a többiek is, de ő az igazság felől hallgat, kitérő választ ad az esetleges faggatózásra. Ha más nem, ő mindenképpen indítványozni fogja, hogy szárítkozás és sebkötözés után a tavacska partján ásítozó barlangnyílást fel kell deríteni, hiszen csak az az egyetlen esély a kijutásra ebből a természet - és az aquirok - ál-

tal formált csapdából. A másik lehetőség az lehetne, ha egy megfelelő vízi járművel feleveznének a sebes Amadlán, ameddig kikötésre alkalmas helyet nem találnának, de ez most - könnyen belátható - kivitelezhetetlen.

A KM teendői: ha jól írod le a kürtő falait, valószínűleg nem jut senkinek az eszébe a sziklamászás, de ha mégis, láttasd be vele, hogy ötlete tévedés volt. Hívd fel játékosaid figyelmét arra, hogy nagyon fáznak, hisz ruháik vizesek, és jeges szél süvít a katlanban. Ha nem raknak tüzet, és nem szárítkoznak meg, minden elvesztegetett tíz perc -1-et ad az egészségpróba eredményéhez, és a sikertelen próba azt jelenti, hogy k6 órán belül magas láz és gyengeség hatalmasodik el a kalandozón (minden Főjellemző a felére csökken).



A másik nagy probléma a felszerelés, hisz valószínűleg jó része elveszett, és ha eddig ezt nem vették észre, finoman hozd tudomásukra. De ne hagyd őket fegyver és más, létfontosságú tárgyak nélkül!

A sziklafalakon lévő rúnákról alapfokú Legendaismeret (jól körülírtan aquirokról vagy Ediomadról szóló legendák is!) képzettség vagy Ősi nyelv (a jelen esetben az ediomadi aquir nyelv, bár igen jó előtörténet kell hozzá!) alapfokú ismerete elég ahhoz, hogy a kalandozóink képbe jöjjenek, hol is vannak ők. Mesterfokú aquir nyelvismerettel az is megállapítható, hogy ez itt egy mágiától óvott hely.

IV. A Belső Csarnokok felé

A vízesés barlangjából nyíló széles járat tehát az egyetlen mód a továbbjutásra, kalandozóink kettesével kényelmesen tudnak haladni benne. Teljesen sötétnek tűnik, de rövid szemmeresztgetés után ez a sötétség különös, sárgás derengéssé változik. Eredete az a nyálkás, gennyszerű anyag (alga? penész?), ami a csőszerű falakat félujjnyi vastagon borítja. De nemcsak fényt sugároz ez a hátborzongatóan idegen nyák, hanem csípős, savanyú szagot is, sőt még más kellemetlenségekért is okolható: a legóvatosabb járást is halk cuppogás kíséri, ráadásul csúszóssága lehetetlenné teszi a futást.



A gusztustalan bevonat ellenére itt is kivehető a falakra rendszertelenül, „foltokban" rávésett bizarr rúna-kavalkád. Ezek csak megerősítik a toronit abban, hogy jó helyen jár: ezeken a folyosókon aquirra fog lelni, és az elvezeti őt a Valóvérűhöz. De ezen a ponton másba is belehasíthat a szörnyű felismerés, hogy Ynev legrettegettebb fajzatainak üregeibe hatolt be szerencsétlenül járt csapatuk - tudós emberek körében nem ismeretlenek az aquir írásjelek, mégha elolvasni csak nagyon kevesen is képesek a torz rajzolatokat.

A folyosó néhány száz lábon keresztül enyhén felfelé lejt, és semmi újdonsággal nem szolgál. Ekkorra már mindenki szeme hozzászokott a halvány, gennyszínű fényhez, így nem jelent gondot megpillantani azt a kölyökkutya nagyságú, denevérszerű lényt, ami a lépések által keltett cuppogó zajra felrebben a plafonról, és éppen csak halható sikkantásokkal nem kifelé, mint ahogy az egy denevérhez illenék, hanem a járatot követve befelé repül el. Aki észnél van, nem habozik ez ellen tenni valamit; ez a dög biztosan riasztani megy a gazdáit, márpedig azokkal épeszű ynevi nem szívesen „fut" össze. Egy mesterien eldobott tőr vagy kilőtt nyílvessző könnyedén leterítheti ezt a bőrlebernyegeit lassan lengető, imbolygó röptű förmedvényt... Sajnos a mágia még mindig nem működik!

Éppen ott, ahonnan e lény felröppent, a falon lévő fél ölször egy öles, téglalap alakú kiemelkedés keltheti fel az előbbi izgalmakból felocsúdó kalandozóinkat. A kiemelkedő kőtáblán lyukak sorjáznak. Egy kis mélyedésben pedig íróvessző vastagságú, arasznyi kőpálca árválkodik. A nyolc lyuk alatt idegen, egyetlen elfszabású írásjelre nem hasonlító rúnaszerű véset látható. Ez afféle „kapcsolótábla"; az aquirok írását ismerők számjegyekként olvashatják le a lyukak alatti jeleket, a kőpálcát megfelelő lyukba dugva a csapda érzékelőjét „állítja" a rajta áthaladók számához. Az aquirok a kettes számrendszerben számolnak, ezért a lyukak balról jobbra a következő számokat jelölik: (felső sor) 1, 2, 4, 8, (alsó sor) 16, 32, 64, 128. Aki rájön a csapda mibenlétére, ismeri az

aquirok számjegyeit, és a kőpálcikát pedig abba a lyukba dugja, amelyik a csapatuk számánál kisebb, de a következő lyuk számánál nem nagyobb, akkor komoly esélye van a továbbhaladásra. Segítséget nyújthat néhány hasznos képzettség, vagy előtörténetükből bármi, ami a rettegett ősi fajjal kapcsolatos.

Pár tucat lépésnyire innen rejtezik egy csapda. Egyfajta védmű ez, ami a behatolókat (vagy egy részüket) a folyosó rövid szakaszára bezárva könnyen lemészárolhatóvá teszi. A mechanizmusa a következő: egy nagyon finom érzékelésre beállított süllyedő padló (amit az iménti kapcsolótáblán lehet kiiktatni) aktivál két, egymástól mintegy ötlábnyira lévő, a plafonból kicsusszanó acélrácsot. A rácsok által közrezárt folyosórész feletti helyiségben ekkorra a lény által riasztott aquir korcsok (a vasrács lecsapódásának hatalmas robajára) iderohannak, és felhúzott nyílpuskáikkal vad mészárlásba kezdenek, ugyanis a plafonon (vagyis az ő leshelyük padlóján) lőrések nyithatók...

A KM teendői: a folyosó leírásánál légy minél szemléletesebb; nagyon fontos ez a vészjósló hangulat megteremtése és a hely idegenségének érzékeltetése végett. A lény felröppenését meséld el úgy, hogy kalandozóid rögtön a fegyverükhöz kapjanak!

Az előző epizódnál felsorolt képzettségek itt is szerepet kaphatnak, de Ushmon, a toroni titkos követ nagyjából tudni fogja, miről is van szó, így csak társai számától és harci képességeik mérlegelésétől függ, hogy megpróbálja-e őket a feltételezett csapdába beküldeni. Igazából persze nem tudja, hogy mi fog történni, ezért készenlétbe helyezi aquircsontból készült lapocskáját, ami - megfelelően alkalmazva - sértetlenséget biztosít neki Ediomadban.



Ha csapda működésbe lép, és a rácsok között rekednek, van még kb. két percük (célszerű mérni stopperrel!), hogy cselekedjenek. A plafonon megnyíló kéttenyérnyi széles lőrések egyikén keresztül - úgy fejük felett két öllel - megpillanthatnak egy, a fenti helyiség falából vízszintesen kiálló kart, aminek meghúzása rácsok felemelkedését eredményezi. Ez a művelet egy kis találékonysággal megoldható.

Ha ez sem sikerül, akkor megjelenik a következő teremben strázsáló aquir őrség, és nyílpuskáikkal irgalmatlanul lelövöldözik a menekülésre képtelen kalandozókat. Őket támadni csak lő- vagy szálfegyverrel lehet; a lövés módosítója -80 CÉ (kis célpont, félhomály, Harc alacsonyabbról), a lándzsával való böködéshez -30 TÉ, -22 KÉ, -10 VÉ (Harc helyhez kötve, félhomály, Harc alacsonyabbról). A korcsokat nem sújtja semmilyen negatív módosító, sőt megkapják a Harc magasabbról +5 CÉ-s módosítóját.

Ha túléli valaki a mészárlást még mindig próbálkozhat a kar meghúzásával; kb. újabb öt percre van szükség az újabb aquir csapat érkezéséig...

V. A Tornác

Az előbbiekből kitűnt, hogy a, vagy már mindenki elpusztult a toroni kivételével, és akkor itt már vége a modulnak (ez esetben a játékosok igen morcosak lesznek, és lehet, hogy nemcsak szidni fogják a KM-et).

b, a kalandozók - vagy egy részük - túlélték a csapdát, és folytatni tudják az utat annak reményében, hogy valahol van egy kijárat is. Ők lesznek tehát azok, akik eljutnak az ediomadi aquir felségterület tornácát jelentő őrposztig. Az, hogy találnak-e itt valakit, szintén nagyban függ az előzményektől.

Lássuk a lehetőségeket:

- Kalandozóink baj nélkül átsétáltak a csapdán és a „denevért" is lelőtték - a karakterek számával megegyező számú aquir korcs strázsál a félhomályos, húsz láb átmérőjű, kissé ovális teremben. Bár meglepődnek a felvilágiak láttán, egy-egy lövéssel megindítva a támadást, harcba vetik magukat.

- A „denevér" riasztott - a belépőket félhátulról, meglepetésszerűen megtámadják a korcsok.

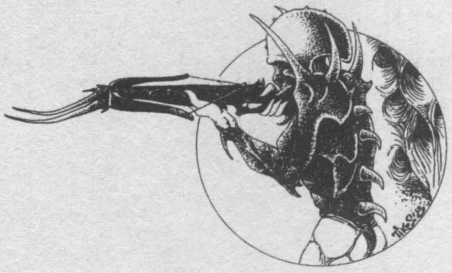
- A csapdából még az őrség megérkezte előtt kijutottak - a termecske üres, de érkezik vissza az a csapat aquir, akik a csapda feletti helyiségből térnek vissza dolguk végezetlenül, de elég sietősen. A harc itt kézitusát fog jelenteni.

- A csapdát túlélők kijutottak a rácsok közül, miután megölték az őket felülről nyilazó korcsokat - az egyik, a teremből lefelé vezető folyosóból négy-öt perc múlva egy újabb csapat aquir lép ki. Míg ideérnek, a kalandozóknak még van idejük sebeik, fegyvereik rendbetételére, és elindulni a felszínre vezető középső úton.

De a másik fontos tényezőről se felejtkezzünk meg, Ushmon ármánykodásáról. A megfelelő pillanatban megmarkolja aquir varázstárgyát és kimondja az általa ismert egyetlen hatalomszót, ami a korcsokat felszólítja arra, hogy vezessék a Valóvérűjéhez.

A történések tehát ezek szerint alakulnak.

A KM teendői: a lényeg a feszültség fokozása a korcsokkal való összecsapásig. Érezzék a veszélyt! Az aquirok leírása legyen kellően rémisztő; harc közben derüljön ki róluk, hogy az utolsó csepp vérükig küzdenek.



Ushmon természetesen akkor fogja elüvölteni hatalomszavát, ha aquirt lát, mert ezzel nem csak azt éri el, hogy a Korcsok nem bántják, sőt kissé félve engedelmeskednek is neki, hanem az immáron feleslegessé vált társainak is árt vele. Ugyanis a hatalomszó egy korcsnyelvű Dühkitörés, amihez egyetlen Odpontját használja fel. A látómezejében lévőknek (max. öt személynek) 1k6+2 Sp veszteséget okoz, és tízlábnyi távolságra hajítja őket (ennek is fájdalmas következményei vannak; az Fp-veszteség felől dönts belátásod szerint). Miután pedig kiköpködte a torkát elöntő vért, használhatja a harcban mind a mágiáját, mind alattomos fegyvereit és orgyilkos képzettségeit. Igen, itt már nem gátolják a mágiát (hőseink mágiáját sem!) a sziklafalakon lévő varázsjelek. Ne felejtkezzünk viszont el a hatalomszót követő manaörvényről, ami a kiejtésének körében 25%-os eséllyel kiolt minden létrejövő mágikus hatást. Persze neki is lehet pechje. Ha társai elpusztítják az aquirokat, bizony tisztázni kell valahogy a történteket...

Ha túljutnak az őrposzton, késztesd őket minél gyorsabban menekülésre, mivel már hallhatják az érkező őrök újabb hullámának lábdobogását. Ezzel együtt azért legyen legalább egy pici idejük arra, hogy kifújhassák magukat. Imádkozni, pszi-pontot gyűjteni, meditálni viszont nincs lehetőségük.

VI. Kifelé, kifelé!

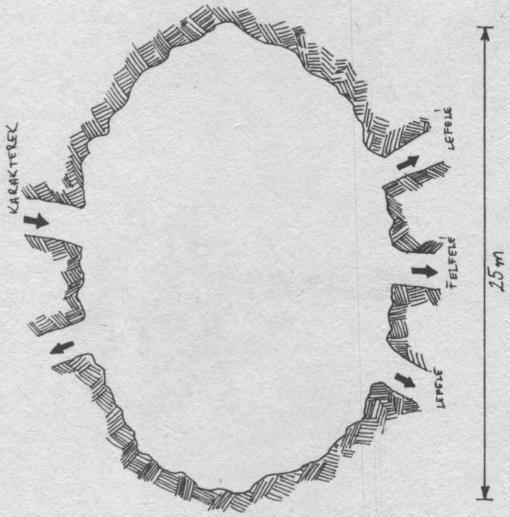


A tornácról három járat vezet tovább. Gyorsan kell dönteniük, melyiket is válasszák. Első ránézésre nem sok különbség van közöttük, egyik olyan, mint a másik: sötét, nyirkos és rossz szagú. Öt környi vizsgálódás mindhárom járatban azonban eldöntheti a kérdést. A jobb és baloldali nyílás egy idő után egyaránt meredeken lefelé visz, míg a középső egy idő után felfelé veszi az irányt. Mióta idekeveredtek, ez az első eset, hogy nem a föld sötét gyomra felé kell haladniuk. A levegő is valamivel tisztábbnak tűnik, sőt némi huzatot is éreznek.

A jobb oldali járat lefelé halad, egyre baljósabb és büdösebb, falait rettentő írásjegyekkel vésték tele. Ha hét körön belül visszafordulnak, - ekkor már jócskán lent járnak - még elkerülhetik a bal oldali járat bűzhödt torkában felfelé igyekvő aquirokat. Ellenkező esetben azok kiszimatolják, merre is mentek, utánukerednek, és egy rejtett ürgben fejlesztett gázzal elárasztják az egész sziklavermet. Lefelé menekülni értelmetlen, hamarosan kőajtó zárja el az utat. A rájuk zúdított mérges gáz még akkor is kábulatot okoz, ha egészségpróbájuk sikeres volt. Nem állhatnak ellen az aquiroknak...

A bal oldali járat hasonlóan visszataszító, idegen üregnek tűnik. Ráadásul alulról egyre erősödő zajokat hallani. Öt újabb őr érkezik a denevérlény alakjában repülő alakváltóval. A harc elkerülhetetlen, lentről pedig folyamatosan érkezhet utánpótlás...

A kalandozók akkor is találkozhatnak az újabb aquirokkal, ha túlságosan sok időt töltenek a tanakodással, merre is menjenek. Tizenöt kör alatt kell dönteniük, különben rajtukütnek. Ha még a tornácon vannak, amikor az aquirok felérnek, az előző jellegű közelharc bontakozhat ki, azonban most már az alak-



váltó is jelen lesz. Ha a jobb oldali járatot választják, az aquirok utánuk ereszkednek és megmérgezik őket. Ha viszont a középső üreg mellett döntenek, az aquirok nem üldözik tovább szerencsétleneket. Megelégednek azzal, hogy alakváltó társuk induljon megleckéztetni a betolakodókat.

A túlélők kétségbeesetten iszkolnak a felfelé vezető járatban, hol lépcsőket ugrálva, hol lejtős folyosón bukdácsolva. Erősödik bennük az érzés, hogy jól választották meg az útirányt: egyre jobban érezhető a friss, téli levegő; a lenti savanykás penésszag után ez igen feltűnő. Az üldözők zaja lassan elhal mögöttük, és riadalmat csak egy újabb denevérlény okoz, ami mögülük szárnyal elő a sötétségből. Szörnyecskénk ugyanúgy leszedhető, mint az, amelyikkel a bevezető folyosón már találkoztak. Viszont azonnali cselekvésre van szükség, csak egy lövésre vagy kés elhajítására van idő! Ha eltalálják, fülsértően felvisít, és előrebucskázik a sötétségbe; ha nem éri lövedék, rikácsolva tovaszáll. Néhány pillanat vagy egy-két perc múlva kiderül, mi is volt az oka megjelenésének.

Az utolsó próbatétel előtt állnak kalandozóink, és vége a lidércnyomásnak. Az előbbi incidens kimenetele csak annyiban befolyásolja találkozásukat, hogy mikor bukkannak rá a nekik csapdát állító aquir alakváltóra (a shi-kriss ediomadi, némileg gyengébb, Szolga-státuszú - és hatalmú - megfelelőjére). A terve ugyanis a következő volt: miután előre repül, a kijárat közelében felveszi egy valamikor régebben, általa elpusztított kalandozó emberi alakját, és elterül a földön. Sok sebből „vérezve" hörög, azt akarja így elhitetni a karakterekkel, hogy ő is súlyosan sebesült, s nem más, mint egy hozzájuk hasonló, a lenti kazamatákból kikeveredett, szakadt ruházatú kalandozó. Ha lelőtték, mikor átrepült felettük, akkor viszont csak néhány lábnyira maguk előtt találnak rá, miután a földre zuhanva gyorsan átalakult emberi formájába. Ebben az esetben történetünk hősei bizonyára erős gyanakvással fognak viseltetni a hirtelen felbukkanó "haldoklóval" szemben, akinek helyén egy vergődő óriásdenevérnek kellene lennie. Így nem járnak neki a meglepetésszerű támadásból eredő módosítók, nem úgy, mintha a kijárat közelében találnának rá. A köré álló kalandozókat egy Dühkitöréssel „üdvözli", majd hatalomszavakat üvöltözve utolsó bűzös leheteléig harcol ellenük.

Ha ezt túlélik, a valószínűleg már erejük végén járó karakterek kívánszorognak a jól álcázott kijáraton. Sebeiktől és az átélt rémségektől kimerülten összerogynak, de már a szabad ég van fölöttük...

A KM teendői: az epizód elején, fontos éreztetni a karakterekkel, ha rossz irányba menekülnek, hogy még idejében visszakozhassanak. Legyen a kürtők leírása minél baljóslatúbb és fenyegetőbb! Nem árt, ha magadban számolod a köröket, hogy tudd, az aquirok most körülbelül hol tartanak.

A felfelé tartó járatban - mivel meglepi őket a hirtelen, a fejük felett elsuhanó förmedvény - az alábbi módosítások lépnek érvénybe, ha megpróbálják lelőni vagy más módon „leszedni": -35 TÉ, -75 CÉ (meglepődtek, a félhomályban pedig alig látnak valamit). Érzékeltesd velük, hogy csak egy-két szívdobbanásnyi idejük van a cselekvésre!

A hatalomszavakat az aquir Korcsnyelven harsogja, ezekből legfeljebb hármat, mivel csak ennyi Od-ponttal rendelkezik. A Dühkitörést (hatása már fentebb tárgyalásra került) egy Vérköd követi: egy ellenfelét hányinger és szédülés fog el, egy óráig kábultan (-15 KÉ, -20 TÉ, -25 VÉ, -30 CÉ) fog cselekedni; a hatás egy legalább 20 manapontos gyógymágiával megszüntethető. Utolsó Od-pontjával Sarjpáncélt mond magára, ami 3k6 körig 5-ös SFÉ-t biztosít neki.

A túlélők kijutását meséld el érzékletesen, megérdemlik. Huhh, ez kemény menet volt!...

(az esetleges) Folytatás

Ha sikeresen megmenekedtek a földalatti birodalom peremvidékének marasztaló karjaiból, a karakterek - ha nem is nyugodtan, de - folytathatják megkezdett utukat. Ha az előzőleg megadott karakterek megtetszettek nekik, érdemes tovább boncolgatni az előtörténetükben kifejtett szá-

lakat, igen érdekes dolgok sülhetnek ki belőle.

Bárhogy legyen is, egy sziklás szurdok közepén bukkannak elő a föld alól, s némi ügyeskedéssel az aljára is leereszkedhetnek. Kicsiny, jéghideg patak tör itt magának utat. A folyásirányt követve hamarosan egy vízeséshez érnek. Mesebeli szépségű tóba zuhan a patakocska vagy ötven láb magasról. Legyen az ő gondjuk, miként is jutnak le. Odalent bukkan ismét a felszínre az Amadla, s folytatja útját a tenger felé.

A karaktereknek nem kell ugyan tudni róla, de előző házigazdáiktól itt már nem kell tartaniuk - nem fognak miattuk hajtóvadászatot rendezni a felszínen. Innen pedig minden ismét a mesélőre van bízva. Elhagyott, romos halászfalura bukkanhatnak a vízparton, ahol csak egy - fájdalmába belenémult - öregembert találnak. (Az előzőhöz hasonló alakváltó ő is, titokzatos megbízatással a felszínre rendelve; - magányos őrült, aki bizonyos benne, hogy a folyó visszaadja a szeretteit, ha áldozatot mutat be neki - talán mondani se kell, kikből; - halálosan beteg fejvadász, aki, hogy magát és lelkiismeretét tisztázza, be akarja bizonyítani az őt üldöző klántársainak, hogy nem hazudott: nem ő az oka megbízójuk halálának, hanem a folyó mélyén lakó titokzatos idegen. A lehetőségek száma végtelen.)

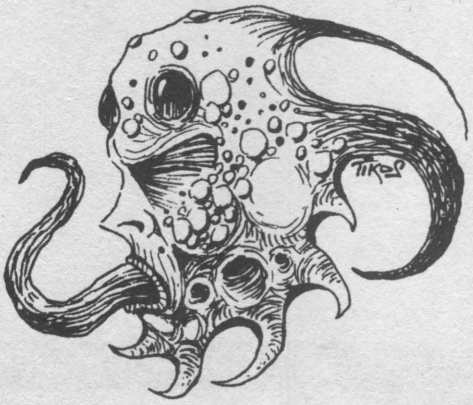
A modulban szereplő szörnyek és NJK-k leírása:

Ediomadi korcsok

az őrség tagjai

Barna páncélos, másfél láb magas, teljesen néma, rovarszerű lények, jónéhány ízelt végtaggal. Fegyverük az a bizonyos méltán rettegett aquir nyílpuska: 2-szer lőnek vele körönként, CÉ-je 18, KÉ-je 5-ös, 1k10/2-t sebez. Kézitusában az ezek elejére erősített ragadozókaromra emlékeztető, kétarasznyi görbe tüskével harcolnak, aminek értékei a következők: TÉ 12, VÉ 14, KÉ 9, sebzése 1k6+1 és körönként egyszer támadnak vele. Ha zsákmányolnak ilyen fegyvert és használni akarják, az mindenképp képzetlen fegyverhasználatnak minősül. Vértjüket levenni nem lehet, az testük szerves részét képezi. Lássuk az értékeiket:

TÉ: 75
VÉ: 120
KÉ: 35
CÉ: 50
SFÉ: 3
Fp: 25
Ép: 12
Op: 5 (csak od-pajzsot gerjeszt, Hatalomszavak kimondására nem képesek)
Immunisak a mérgekre, az asztrál- és mentál mágiára



Jellemvonásaikról és még sok más tulajdonságukról a Summarium I. aquirokról szóló részeiben részletesen olvashatsz.

Az alakváltó

Értékeiben teljesen megegyezik a korcsokkal, csak speciális képessége, hatalomszavakra fordítható od-energiája (3 Op) miatt különb tőlük. Alakváltó képessége néhány lényeges dologban különbözik a kráni shikrisszektől: csak alakot tud leutánozni (tehát asztrál- és mentáltestet nem!), azt viszont bármilyet, ami eredeti méretének ötödénél nem kisebb, és kétszeresénél nem nagyobb. Az új alakot csak úgy tudja „megtanulni", ha az eredeti testből eszik. Igazi fomája egészen emberi, ha leszámítjuk nyálkás, krémszínű kültakaróját és vaskos ragadozó-állkapcsát.

(Megjegyzés: az első folyosón lévő óriásdenevér valóban csak egy aquir háziállat volt! VÉ: 55)

Ushmon Hragwa

toroni boszorkánymester, a Kobrák elit ügynöke



A drága prémekbe öltözött, sima modorú, látszólag elpuhult, negyven körüli kereskedő bőrében egy mindenre képes, gátlástalan orgyilkoském lapul. Főnökei parancsára szemrebbenés nélkül feláldozná saját (nem létező) családtagjait is. Agyafúrt, de enélkül a Kobrák felségterületén szinte bárhol felkoncolnák, ha megtudnák az igazat róla. Most egy bizonyos Valóvérűhöz küldték követségbe; termékeny nőket kell neki ígérnie, hogy a nagyhatalmú lény szövetségét elnyerje.

Testét speciális műtétekkel átalakították; hangképző szervei helyére egy Szolga hasonló funkciójú szöveteit ültették be, többször lecserélték vérét aquir testfolyadékra. Ezek az igen durva beavatkozások maradandó nyomokat hagytak rajta: nyaka merő forradás, végtagjain és nem túl bizalomgerjesztő arcán savmarásra emlékeztető torzulások látszanak. Az évekig húzódó tortúra eredménye azonban az, hogy képes a hatalomszavak - igaz csak csekély mértékű - használatára. Ezt jelképezi egyetlen od-pontja, amit vagy Dühkitörésre fordíthat (csak ezt tanították meg neki), vagy ellen-hatalomszóval védheti magát.

Jellem: Rend, Halál	**Ép:** 7	**Ψp:** 26
Vallás: Tharr	**Fp:** 35	**Mentális ME:** 41
SFÉ: 1	**Mp:** 35	**Asztrális ME:** 39

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr	hajítóbárd
Tám./kör	1	1	2
KÉ	17	27	26
TÉ	28	36	38
VÉ/Táv.	86	88	90
CÉ	5	-	-
Sebz.	-	1k6	1k6

Ajánlott képzettségek	Fok/%
2 fegyverh. (tőr, hajítóbárd)	Af
Méregkeverés/seml.	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Pszi	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Lopózás	50%
Rejtőzés	55%

Ajánlott NJK-k a modulhoz

Krog Worfan

Dwoon vértes gyalogos, veterán zsoldoskiképző

Alkata mint egy törpéé, persze emberméretben; bajsza, haja szőke csutak, szemei szikrákat szórnak, szava morgó. Valójában a zord külső egy igazságos, segítőkész lelket takar.

Kemény ember, és ez nemcsak tüskés modorában nyilvánul meg. Élete ezidáig harci kiképzéssel telt: néhány kisebb csetepatéban való részvételét leszámítva vagy őt képezték ki, vagy ő képzett ki másokat.

Legutóbb is ezt tette, méghozzá Abasziszban, jó fizettségért. De az Észak felől jövő nyugtalanító hírek őt sem hagyták nyugodni; összekuporgatott vagyonát dzsad értéklevelekbe fektetve azzal indult útnak szülőföldje felé, hogy zsoldoscsapatot toborozva Ranil Vörös Haduráért harcoljon.

Jellem: Rend	**Ép:** 13	**Ψp:** -
Vallás: Ranil	**Fp:** 49	**Mentális ME:** 4
SFÉ: 7	**Mp:** -	**Asztrális ME:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	pallos	tőr
Tám./kör	1	1/2	1
KÉ	17	22	27
TÉ	66	82	75
VÉ/Táv.	108	120	110
CÉ	4	-	-
Sebz.	+3	3k6+5	1k6+3

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Harci láz	Mf	2 fegyverh. (pallos, tőr)	Mf
Futás	Af	Fegyvertörés (pallossal)	Mf
Hadvezetés	Af	Pusztítás (pallossal)	Mf
Úszás	Af	Nehézvértviselet	Mf
Erdőjárás	Af	2 nyelv (dwoon, közös)	Af 5,4
Írás/olvasás	Af		

Cirdalion O'Magil

elf mentalista varázsló, térképész



Lar-dori mesterek tanították meg a mentálmágia igéire ezt a már jelentéktelenségig szerény és visszahúzódó, hosszú, sötét haját kibontva viselő déli elfet. Több, mint hatvan évtizede járja Ynevet, hogy a Belső-szigetet könyvtárának régi térképeit a jelenlegi viszonyoknak megfelelően módosítsa. Mágikus képességeit csakis önvédelemre használja, semmilyen konfliktusba nem avatkozik be önként. Aki barátságosan közelít feléje, az nagyszerű beszélgetőpartnerre talál benne, akitől számtalan, hihetetenebbnél-hihetetlenebb történetet lehet hallani.

Jellem: Rend
Vallás: Narmiraen
SFÉ: 1

Ép: 7
Fp: 30
Mp: 50

Ψp: 40
Mentális ME: 57
Asztrális ME: 58

HARCÉRTÉKEK

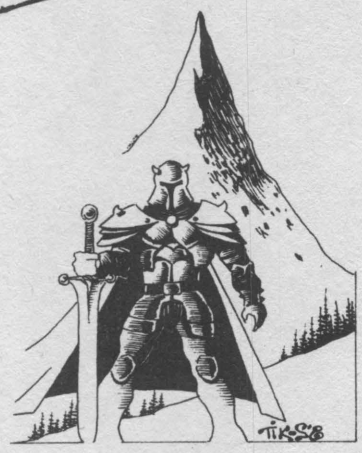
Fegyver	alap	vasalt bot
Tám./kör	1	1
KÉ	11	15
TÉ	20	39
VÉ/Táv.	84	101
CÉ	6	-
Sebz.	-	1k5

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
1 fegyverh. (bot)	Af	Pszi (kyr metódus)	Mf
Ősi nyelv ismerete	Mf	Alkímia	Af
Herbalizmus	Mf	Időjóslás	Af
Írás/olvasás	Af	Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Af	Legendaismeret	Af
Vallásismeret	Af	Történelemismeret	Af
Rúnamágia	Mf	Etikett	Af
Térképészet	Mf		
3 nyelv (déli elf, északi elf, közös)			Af 5,5,5

Yonus Rakwil

Uwel paplovagja

A jó **emberismerők** tudják, hogy a vöröshajú, szeplős emberek nem a legnyugodtabb fajtából valók. Épp ezért számukra nyilvánvaló lenne, hogy Yonus testvér unott arca, lassú mozgása, vontatott beszéde csak egy álarc a külvilág felé, és igazából ő egy lobbanékony, heves természetű férfi. Ezt kiélezett szituációkban nem is tudja leplezni.



Ifini rendháza fontos megbízatást adott neki: meg kell találnia azt a rablógyilkost, aki egy dzsad bankház (sikeres) kirablása közben megölte a bankár legidősebb fiát, aki csak a javaikat próbálta megvédeni. A martalóc az ediomadi hegyek felé menekült, és Yonus - bár keveset tud ellenfeléről - utol fogja érni őt, és be fogja teljesíteni rajta a jogos bosszút.

Jellem: Rend
Vallás: Uwel
SFÉ: 8

Ép: 12
Fp: 59
Mp: 40

Ψp: 23
Mentális ME: 36
Asztrális ME: 35

HARCÉRTÉKEK

fegyver	alap	másfélkezes kard	tőr
Tám./kör	1	1	2
KÉ	15	24	25
TÉ	62	85	70
VÉ/Táv.	105	127	107
CÉ	4	-	-
Sebz.	+2	2k6+2	1k6+2

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Nehézvértviselet	Mf	Pajzshasználat	Mf
Hadvezetés	Af	Pszi	Mf
Írás/olvasás	Af	Vallásismeret	Af
Heraldika	Af	Etikett	Af
Lovaglás	Mf	Éneklés/zenélés	Af
Fegyvertörés	Af	Lefegyverzés	Af
Herbalizmus	Af	Sebgyógyítás	Mf
Nyomolvasás	Mf	Történelemismeret	Af
3 fegyverh. (tőr, buzogány, bárd)			Af
1 fegyverh. (másfélkezes kard)			Mf
3 nyelv (közös, aszisz, erv)			Af 4,3,5

Leányarcú Liar

Arel papja, bűnöző



Kevés ilyen nagyszájú, kötekedő, de amúgy jókedélyű-jóhumorú fickót hord Ynev ebben az időben a hátán. Sima beszédével és feltűnően vonzó külsejével (magas termet, barna, göndör haj, szépen metszett arcvonások) a nőknél hatalmas sikere van, harci képességeivel a férfiak figyelmét is felkelti.

Szereti a jó lovakat, a szép ruhákat, no és szeret hatalmasakat mulatni. De ehhez sok-sok pénzre van szüksége, amit nem átall rablásból, tolvajlásból, csalásból összeszedni. Most is épp menekül: Ifinben két renegát Kobrával kiraboltak egy bankházat; őket a városi gárda íjászai leterítették menekülés közben, de Liar sértetlenül úszta meg a kalandot, sőt a zsákmány nagyobbik fele is nála maradt. Sajnos a rablás közben egy dzsad fiatalembert meg kellett ölnie, mert a tőre felé nyúlkált, de majd Arel megbocsátja, ha a dorani árvák is részesülnek a zsákmányból...

Jellem: Káosz
Vallás: Arel
SFÉ: 1

Ép: 10
Fp: 40
Mp: 42

Ψp: 24
Mentális ME: 38
Asztrális ME: 40

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszú kard	dobótőr
Tám./kör	1	1	2
KÉ	18	27	31
TÉ	48	72	69
VÉ/Táv.	99	125	101
CÉ	14	-	-
Sebz.	-	1k10	1k6

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Írás/olvasás	Af	Vallásismeret	Mf
Éneklés/zenélés	Af	Történelemismeret	Mf
Fegyverismeret	Af	Fegyverdobás (dobótőr)	Mf
Időjóslás	Af	Herbalizmus	Af
Sebgyógyítás	Af	Idomítás	Af
Erdőjárás	Mf	Vadászat	Mf
Lovaglás	Af	Kocsmai verekedés	Af
Legendaismeret	Af	Csapdaállítás	Af
Nyomolvasás	Af	Pszi	Mf
1 fegyverh. (hosszú kard)	Mf		
2 fegyverh. (dobótőr, csatacsákány)			Af
6 nyelv (közös, aszisz, toroni, erv, dwoon, északi elf)			Af 4,3,2,5,4,3

Torgil nan Cel

ilanori vágtató, futár

Torgil barátunk kölyökképű, vékonydongájú, hadaró beszédű fickó. Amolyan ideges, örökmozgó típus, akinek örökké van tennivalója, ha más nem, hát a se eleje, se vége beszéd.

A Cel nemzetség fejének legkisebb gyermeke és legnagyobb büszkesége, hisz - azt mondják - rég nem született ilyen nagyszerű lovas Szépmező népe között. Közvetlenül a Hercegi Tanács szolgálatában áll; most éppen hazatérőben van a messzi Pyarronból, amit a háború miatt lezárt Kapuk miatt csak ilyen módon érnek el Észak urai.



Jellem: Élet **Ép:** 11 **Ψp:** 11
Vallás: Arel **Fp:** 52 **Mentális ME:** 20
SFÉ: 3 **Mp:** - **Asztrális ME:** 21

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszú íj	hosszú kard	csatacsákány
Tám./kör	1	2	1	1
KÉ	29	31	33	32
TÉ	52	-	66	63
VÉ/Táv.	100	110 láb	116	108
CÉ	46	62	-	-
Sebz.	-	1k6+1	1k10	1k10

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Lovaglás	Mf	Idomítás (ló)	Mf
Úszás	Af	Futás	Af
Sebgyógyítás	Af	Herbalizmus	Af
Lovas íjászat	Mf	Célzás	Mf
1 fegyverhasználat (hosszú íj)			Mf
Szakma (íjkészítő, lócsiszár)			Mf
3 fegyverh. (csatacsákány, hosszú kard, hajítódárda)			Af



ROSSZ CSILLAGZAT ALATT

4-5. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: GRO-UGON MENTI VIZEKEN

Meglehetősen *összetett és sok szálon fut a következő modul, mely elsősorban a mesélőre ró komoly feladatokat. Megfelelően felkészülve azonban folyamatosan kézben tudja tartani az eseményeket. Bár a történet az egyik nyíregyházi találkozó versenymodulja volt, noha sok helyszínen és több nap alatt játszódik, nem feltétlenül kell lóhalálában végigrohanni rajta. Ha van ideje a partinak, több, ehelyütt csak érintőlegesen kidolgozott szálon is érdemes tapogatózni. Ez persze újabb feladatokat jelent a KM-nek, azonban a modulban lévő utalások és adatok alapján bátran nekivághat. Szinte mindegyik nemjátszó előtörténete tartalmaz olyan eseményeket, amelyek lehetőséget nyújtanak a cselekmény kiszélesítésére.*

Külön játékot jelenthet az előzmények Erionban játszódó részének lejátszása, de a gro-ugoni és (a későbbiekben) a niarei határvidék is tartogathat meglepetéseket.

Mindenképpen szem előtt kell azonban tartani, hogy az idő sürgeti a kalandozókat, és ennek a cselekmény pergő folytonosságában is meg kell mutatkoznia.

Előzmények

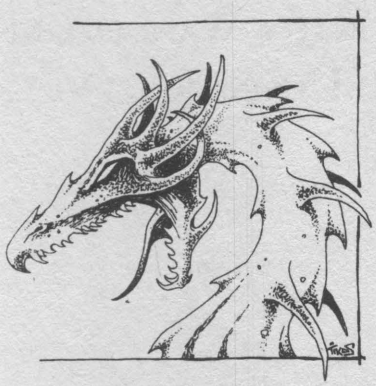
Politikai cselszövések mindig voltak és lesznek is Yneven, s nem mentes ez alól Niare sem. 333 évvel ezelőtt nagyszabású összeesküvés készült a Dinasztia elveszejtésére. Egy császárhű ember, Yao, a Kék Pagoda első Kardmestere, a császár belső testőrségének vezetője azonban tudomást szerzett a dologról. Balszerencséje úgy hozta, hogy maga is a merénylők célpontja lett, s nem tudta tökéletesen felderíteni az összeesküvés szálait. Megpróbálták befeketíteni a belső tanács előtt, és persze saját bérgyilkosaikat és fejvadászaikat is rászabadították. Barátai segítségével végül sikerült elmenekülnie. Egy varázslat révén meghatározatlan időre tetszhalálba dermedt (Időtlen álom), egy Tion nevű sárkány pedig biztonságban kimenekítette a "holttestét" a városból. Nem lehetett megállapítani, meddig tart majd az álom. Azt tudták, hogy nem húzódhat el túlságosan, de addig is, amíg felébred, a sárkánynak kell vigyáznia barátjára.

Tion egy kis szigetre vitte Yaót, ahol létrehozta a Szél Pagodáját. Szolgálatra bírta a Kino-Barukókat, a jelmágia és a pszi avatott mestereit, hogy vigyázzák barátját, őrizzék a szentélyt, és maga is várakozó álomba merült. Akkor ébred majd csak fel, ha barátja már magához tért.

Sok idő telt el azóta, ám Yaót nem feledték a hosszú évek során: egy magas rangú császári katona, akinek saját csillaga van az ynevi égbolton, nem válhat kámforrá. Egyes niarei vidékeken legendává vált, népmesék szólnak róla, népdalok dicsőítik emlékét és próféciák hirdetik a "Sárkányos Mester" visszatértét.

Yao "halálával" az utolsó olyan személy is eltűnt, aki tudta, hol található a legendás Kígyószív, Orwella elveszettnek hitt Szent Szimbóluma, melyet még a Kitaszított készített és adott első papjának az idők hajnalán. Egy titokzatos szekta őrizetére volt bízva, de azóta nekik teljesen nyomuk veszett. Ma már egyedül Yao - mivel annakidején szoros kapcsolatban volt a niarei határvidék egy titkos zugában tevékenykedőkkel - tudja, hol is kellene keresni a szörnyű jelképet. A Kard lovagrend időközben az ereklye nyomára bukkant, a szálak

Yaóhoz vezettek, de az ő eltűnésével elestek a lehetőségtől, hogy megszerezzék a szent tárgyat. Nem hagyták annyiban a dolgot, tovább folytatták a nyomozást. Ráakadtak arra a helyre, ahol Yao kényszerű álmát alussza. Kivárták az időt, hogy megtudják, hol található a Kígyószív, és végre méltó kezekbe kerülhessen a Kitaszított szimbóluma.



Mivel Yao visszatérése egy Gro-Ugon partjaihoz közel eső szigetcsoportra volt tehető, Orwella hívei egy ork törzset, a Vérivókat vették zsoldjukba, őket bérelték fel a szigetek átkutatására - az egyiken létrehozva bázisukat -, felderítői és egyéb feladatokra. Nem árulták el a Vérivóknak, milyen céllal keresik Yaót, hiszen akkor biztosan nem tudták volna együttműködésre bírni őket, márpedig szükségük volt az orkokra, egyrészt mert közel voltak, másrészt mert a pénzükért soha nem találtak volna ennyi használható zsoldost. Közel száz főt béreltek fel, harcosokat, nőket, rabszolgavadászokat és közöttük egy sámánt és a nemzetségfőt is. Az orkok viszont rájöttek, miben mesterkednek az emberek. Először vissza akartak lépni a feladattól, végül úgy döntöttek, hogy segítenek a Kitaszított híveinek Yao felkutatásában, de a végén átveszik az irányítást, megszerzik a Kígyószívet és megsemmisítik. Ezért Gro-Ugonban készenlétbe állítottak néhány kipróbált harcost, hogy amikor az alvó hős felébred, kész tények elé állítsák Orwella híveit.

Az Inkvizítorok Szövetségének asztrológusai is munkához láttak. Igaz, az ő motivációjuk egészen más jellegű volt. Már jó ideje szemmel tartották az Orwella hívők tevékenységét, amikor nagy felbolydulásról kaptak hírt. Kémeik jelentései szerint a Kitaszított paplovagjai hirtelen nagy érdeklődést kezdtek el tanúsítani az asztrológia iránt. Nem mintha eddig nem kísérték volna figyelemmel a csillagok járását, de most különösen sokat foglalkoznak az égi eseményekkel, s ráadásul néhány megmagyarázhatatlan lépést is tettek, ami nyugtalanítani kezdte a Szövetséget. Azt persze tudták, hogy a Mennyei Kéve visszatérésének nemsokára eljön az ideje, de nem értették, hogy ennek mi köze lehet Orwellához. Alaposan utánanéztek mindennek, ami szóbajöhet, és fáradozásaik sikerrel jártak. Találtak néhány jelet, melyek olyan eseményekre utaltak, amit már kapcsolatba lehetett hozni a Kitaszítottal. A kutatás folytatódott, hiszen szűkíteni kellett a kört, közben pedig rendszeresen érkeztek a jelentések kémeiktől. Végre sikerült rátalálniuk a megfelelő eseményre. A régi korok jövendeléseit elemezve, a csillagok állásából kiolvasták, hogy Gro-Ugon partjaitól nem messze egy kis szigeten életre fog kelni egy legendás hős, s az információk szerint Orwella hívei éppen erre a vidékre igyekeznek. Ebből azt a következtetést vonták le, hogy a Kitaszított egy nagyhatalmú bajnoka fog visszatérni az életbe. Ennek az eseménynek a megakadályozására négy inkvizítort küldtek a szigetre. Azért csak most indultak útnak, mert csak a jelenlegi konstellációk mutathatták meg pontosan a sziget, jobban mondva a szigetek helyét. Hajójuk az egyik szigeten zátonyra futott, ők négy napi keresés után menekülni voltak kénytelenk. Enoszukei papok és szerzetesek kényszerítették őket erre a kínos lépésre, akik szintén Yaót keresték.

Az enoszukeiek lépéseit is egy jövendelés vezette, ők arra a próféciára hagyatkoztak, mely szerint a mikádó halálával ismét hajózhatóvá válik a Jindao-tenger. Igaz, ennek akkor kellene bekövetkeznie, ha már eltéveszthetetlenül kijelölte az utat, melyen népének végig kell haladnia, hogy a káosz sötét időszakából megszülető új rend Ynevre köszönthessen. Bizonyos jelekből azonban arra következtettek, hogy a tenger akkor is azonnal járhatóvá válik, ha a mikádó hamarabb kerül Kaoraku ítélőszéke elé.

Ezért az Oodze klán (az egyik Nem Rangbéli Klán) egyik oldalági családjának feje úgy gondolta, hogy mindenképpen az érdekeit szolgálja, ha az elátkozott tengert ismét hajók járhatják. Véleménye szerint persze az egész birodalom érdeke is ezt diktálja. Tervük szerint niareinek adják ki magukat, és Yaót magukkal viszik, teljesen az irányításuk alá vonják, hogy meggyőzzék arról, meg kell ölnie a mikádót. Erre a feladatra egy ismeretlen - az enoszukeiek számára is csak legendának számító - szekta tagjait szemelte ki: az Örök Tűz papjait és szerzeteseit.

Az inkvizítorok a másik kopár, vulkáni szigetre menekülve sem jártak több szerencsével. Igazi méhkasba botlottak. A Kitaszított papjai és orkjai kóboroltak a szigeten Yao nyomait kutatva. Az inkvizítorok az orkok fogságába kerültek, s azok egy varázsló segítségével egy közeli sziget ötödkori mágiával működő varázskörei közé zárták őket. Ekkorra már csak három pap maradt életben, negyedik társuk - egy embervadász - még az enoszukei papokkal való összecsapásban életét vesztette.

Az inkvizítorok tévedtek ugyan, de nem mindenben. Yao nem Orwella hívő - ennél kevés dolog áll tőle távolabb -, de a Kitaszított hívei valóban az ő visszatértére várakoznak. Meg akarják tudni tőle, hogy hol van az ereklye, melyre annyira áhítoznak, és talán még az erőviszonyokon is változtathatnak segítségével valamit. A Kard lovagrend tagjai nem tétlenkedtek, előkészítették a terepet a többszáz éves álmából ébredő Yao behálózásához, úgy gondolták, hogy egy ilyen gyönge harcos nem sokat tehet egy boszorkány Rabszolgaság csókja ellen. Az enoszukeiekre azonban nem készültek fel. Ellenük a Vérivó orktörzs még sámánjával is csak csekély ellenállást tanúsíthat. Azt a megoldást találták, hogy gyorsan kalandozókat kerítenek, és engedelmességre bírják őket. Így kerülnek a kalandba a játékosok.

Orwella hívei semmit nem bíztak a véletlenre. Erionban kerestek megfelelő figurákat, akik majd - emlékeiket időlegesen megváltoztatva - alkalmasak legyenek a feladatra. Tudták, hogy varázslójuk csak úgy képes megoldani a feladatot, ha az elmúlt négy nap emlékeit egyetlen nap hamis eseményeivel fedi el. Olyan céltalan kalandozókra volt tehát szükségük, akik négy nappal ezelőtt érkeztek Erionba, hogy a későbbi emlékeikkel ne legyen baj, ne maradjanak elvarratlan szálak.

Mindegy, hogy ismerték-e egymást előtte a kalandozók, a megbízó titokzatoskodva és sok pénzt ígérve élőholt-vadászatra hívta őket az erioni nekropoliszba. Ott kisugárzó varázsjelekkel és dzsad áfiumokkal elkábította a társaságot, az elméjüket védő pajzsokat lerombolta, majd ideiglenesen törölte az elmúlt négy nap eseményeit egyetlen nap hamis történéseivel ajándékozva meg őket (15 E). Igaz, hogy valódi emlékeik három nap múlva - szépen lassan - visszatérnek majd, de addigra leszámolhatnak az enoszukeiekkel, és megkönnyíthetik Yao keresését. Akkor már megölhetik őket, hacsak Orwella híveivé nem válnak.

A varázsló három térkapu pentagrammát rajzolt fel a szigeten, ezeken át közlekednek majd. Egy az Erionból való érkezésre szolgál, egy oda-visszajárást biztosít Gro-Ugonnal, az utolsó pedig egy rejtett járatban van, és Erionba vezet. A varázsló ugyan meghagyta, hogy ennek a rajzolatát törjék meg, de az orkok ezt nem tették meg, hiába adtak erre parancsot a lovagok. Úgy gondolták nem árt, ha az ember szemmel tarthatja a megbízóit.

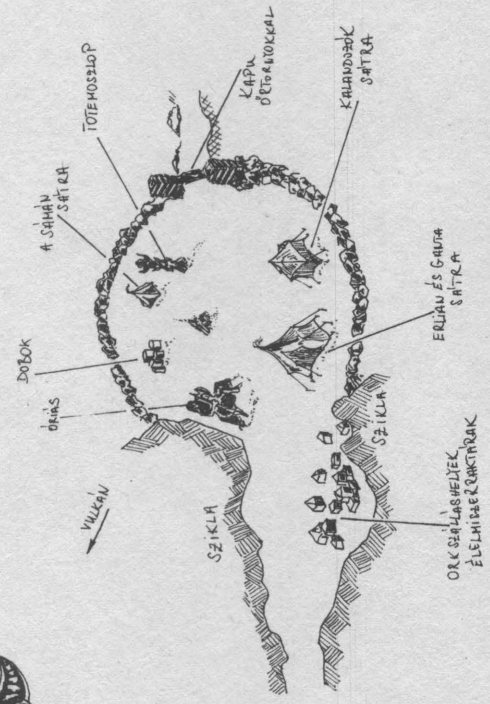
Egy kopár sziget

Derült égből

A karakterek rögtön gyorsaságpróbával kezdenek. Ha elvétik, a hegyomlás, amit az enoszukei papok idéztek rájuk, annyiszor k6 sebzést okoz, amennyivel *elrontották* a próbát. Nem mágikus célzófegyverek, üvegek, nyílvesszők a sebződés nagyságától függő százalékban sérülhetnek meg, minden egyes Sp veszteség 3%-kal növeli a sérülés esélyét. A vezetőjük próbálja őket betuszkolni a rájuk zúduló kőtömeg elől egy kis nyílásba a kopár hegyfalon. "Átok Karku ..." - vélik hallani a vezetőtől, aki összeroppan a rázúduló több tonna szikla alatt. Kívülről port, kis lángokat láthatnak, s a kitartóan dübörgő hegyomlást hallják. Vezetőjüknek csak a keze látszik ki a sziklák alól. Vékony sugarakban tör be kintről itt-ott a fény, az eső kitartóan zuhog. Most van némi idejük a hirtelen rájukszakadt megpróbáltatásokon és az előző nap eseményein gondolkodni. A varázsló által beléjük plántált események ködlenek fel előttük:

Tisztán emlékeznek megbízójuk izzadt arcára, ahogy Torozon tavernájában

egy erre a célra elkülönített helységben beszél velük. A küldetésről, az elrabolt tiadlani nemesről, aki fontos titkok birtokába jutott és lehet, hogy ez az életébe kerül. Jelentések szerint valahol a Quiron-tenger egy eldugott szigetén őrzik. Onnan kell kiszabadítani, de mások is az ő tudására áhítoznak. Sok pénzt ígért, nagyon sokat. A tiadlani öccse nem sajnálná az aranyakat. 150-et ígért fejenként. Mindenkinek kifizetett 50-et, papírjuk van róla (természetesen hamis, de ezt ők nem tudják), hogy egy erioni dzsad bankházban van letétben. Egy baj van csak, a fogságban tartott nemes öccse minden szálat megmozgatott, hogy bátyját kiszabadítsa, ezért még egy ork törzset is felbérelt, hogy legyenek segítségére. A Látók törzsét megbízhatónak ítélte és arra kéri őket, ha lehet, tegyék félre minden faji előítéletüket, és a jó emlékű Birak Gashad példája lebegjen a szemük előtt. Ő és fiai jó politikát folytattak. Saját jól felfogott érdekükben a Vörös Hadurakkal is jó kapcsolatokat tartottak fenn. Orkoknál pedig ez egyedülálló. (Ha a csapat jelleméből más adódna, akkor más hazugságot kell kitalálni.) Amellett, hogy nagyszámú zsoldost előkeríteni nem egyszerű, ez az ork törzs olcsó is volt. Nem kell együtt dolgozni velük, ők csak felderítők lesznek, a piszkos munkát végzik el. A kalandozókra nemesebb feladatok várnak. Ezután egy erioni házba vezették őket, ahol egy varázsló várt rájuk egy pentagrammával és a mostanra halott kísérőjükkel.



Elmélkedésüket halk neszezés szakítja félbe, mely lassan erősödik. A barlang hátsó repedéséből kisvártatva fáklyafény szűrődik be, és egy ork rabszolgavadász vezetésével tíz harcos sorjázik be rajta. "Hála Hram-nak, hogy élnek, nyakamon marad a fejem - mondja az ork megkönnyebbülve. Egyáltalán nem látszanak szívélyesnek, kitűnik, hogy csak vezetőik hatalmának engedve tűrik meg az embereket maguk között. Maguk elé indultunk, nagyon megijedtünk a hegyomlás hangjára."

A repedésen átnyomakodva negyedórás gyaloglás után egy másik barlangba jutnak. Itt rendezkedtek be az orkok, akik valójában a Vérivók törzséhez tartoznak. Ha valaki kitűnően ismeri az orkok szokásait, totemjeikről rájöhet, hogy nem a Látókkal van dolguk. Mindenütt ócska bőrök, cserépedények, élelmiszer, tyúkok, apró disznók, füst és rikácsoló ork asszonyok. A harcosok próbálják csendesíteni hangoskodó asszonyaikat. Az eső pedig kitartóan esik.

Hamarosan esteledik, de még marad idejük szétnézni az ork táborban (térképét lásd a mellékletben). A csapatot egy tiadlani harci sátorhoz vezetik, benne száraz moszattal tömött zsákok szolgálnak majd nekik fekhelyül. Van egy másik, hasonló sátor is, de oda nem engedik be őket. A tábor közepén egy máglya áll, de az eső miatt még nem gyújtották meg. Mellette egy totemoszlop, különféle állatok koponyáival és egy kis bőrsátor, melyre madárcsontokat, füveket kötöttek, és mindenféle díszeket hímeztek rá. A sámán sátra ez természetesen. A tábort kövekből rótt kerítés veszi körül, vaskos uszadékfa kapuval és két hasonló anyagból készített őrtoronnyal. A fal mellett két vastag cserépfalú hatalmas dob, a barlang bejárata mellett egy hegyi óriás (leírását lásd a mellékletben) üldögél, homlokára a sámán Szörnybéklyó bélyeget vésett. Embermagas kétélű bárdot tart a kezében. A tábor közepén egy halott ork fekszik, rajta égésnyomok. Az orkok nem nagyon foglalkoznak a kalandozókkal. Egy kis idő múlva kapnak tőlük egy-egy adag sűrű levest, ami ehetőnek bizonyul. Kis ork csapatok járnak ki-be.

Közben teljesen beesteledik.

Éjközép után két órával két gyaloghintó érkezik, két félvértes férfi (Ganta és Erlian, leírásukat lásd a nemjátszók között) száll ki belőle, s bemennek a másik sátorba. Hiába próbálkoznak, ha egyáltalán ébren vannak, ebbe a sátorba az orkok nem engednek be senkit. Az őrök az orkokhoz képest udvariasak, de elküldik őket. Később egy nagydarab ork megy be a sátorba, ahonnan kékes fény szűrődik ki, és a tábor felett eláll az eső. Míg az egyik paplovag a tábor mágikus védelmét vonja fel, addig a másik az orkkal beszél.

A beszélgetés ervül zajlik, esetleg közös nyelven, a lényeg az, hogy ha a karakterek hallgatóznak - akár a sátor *mellé lopakodva, akár képességjavítással* - akkor megértsék a beszélgetést. Ha nem próbálkoznak, akkor ne tudjanak ezekről a dolgokról.

-*A papok küldötteit bezártuk a körök közé.*
-Helyes. Mi van a jelmágussal?
-*Felrajzolt mindent, azután elment. A vonalait nem törtük meg.*
-Remek. Hová rajzolta?
-*Bejelöltük a térképeken.*
-Mi a helyzet az erioniakkal?
-*A sátraikban vannak, hasznosnak tűnnek.*
-Remélem is. Itt van az üstökös.
-*Igen, Uram, és az rosszat jelent.*
-Nem, azt jelenti, hogy eljött a mi időnk.
-*Három nap múlva emlékezni fognak.*
-Az nem baj, addigra úgyis meghalnak. A futár készen áll?
-*Igen.*
-Jó, holnap indulhat.

Ezután papírokat rendezget, a térképet babrálja, míg a másik a csillagtérképet javítgatja, ha a felhők engedik, műszereivel az eget lesi - a Mennyei Kévét.

(Az üstököst feltétlenül lássák a kalandozók, nekik ez teljesen új dolog.)

A mágikus védelem, amit a paplovag vont fel a következő: Láthatatlanság ellen 10 E-ig, Teleport és Térkapu ellen 10 E-ig, Távolbahatás ellen 15 E-ig. Ezen kívül *az esőtől véd.*

A karakterek pihenését kis közjáték zavarja meg. Diadalittas orkok egy csapata jelenik meg, repedt csontkürtök és dobok zenebonája közepette. Egy fekete, lakkozott mellpáncélos, fekete-sárga csíkos ruhát viselő alakot hoznak. Bő inge, furcsa, bőrre varrt fémlemezekből álló rákpáncélja alaposan elüt a tábor hangulatától, nem kevésbé borotvált feje és vágott szeme. Vastag bőrövvel szorították kezeit teste mellé, amiről négy lánc lóg, ezekkel a pányvákkal fogják a rabot. Mögötte hozzák fegyvereit: egy nien pengét, korbácsot és néhány tőrt. (Leírásukat megtalálod az NJK-knál, az enoszukei szerzeteseknél.)

Amikor a lovagok a szerzetes elé állnak, az néhány szót vakkant, homloka előtt egy arasznyival felizzik a levegő és egy Tűzcsóva (4 E) robban Erlianra. Ám ő gyűrűjéből, még mielőtt az enoszukei befejezné a varázst, egy 10 E erősségű Vízaurát von maga köré, és az semlegesíti a tűzcsóvát. A sámán pedig egy hatalmas Villámmal agyonsújtja a bátor szerzetest.

"Mi is figyeljük a csillagokat, tűznyelvű!" - mondja neki gúnyosan Elrian, majd a holttestet a barlangba viteti. Nem az orkok győzték le a szerzetest - bár ők ezt állítják -, a földcsuszamlás temette maga alá és onnan hozták ki.

Ezen az éjszakán pillanthatják meg először a Mennyei Kévét - ekkor még nem lesz feltűnő nekik az égen elfoglalt helye...

Éjszaka a karaktereknek lehetnek rossz álmaik (föléjük hajoló homályos arcok, melyek mint a felhők változnak és úsznak tova; édeskés, tömény illatok; sejtelmes hangok; stb.).

Később még fontos lehet, hogy a kalandozók - a négy ellopott nap hiányában - úgy vélik, még csupán a Fogadalmak havának 15. napját írják. A valóságban persze 19-e van.

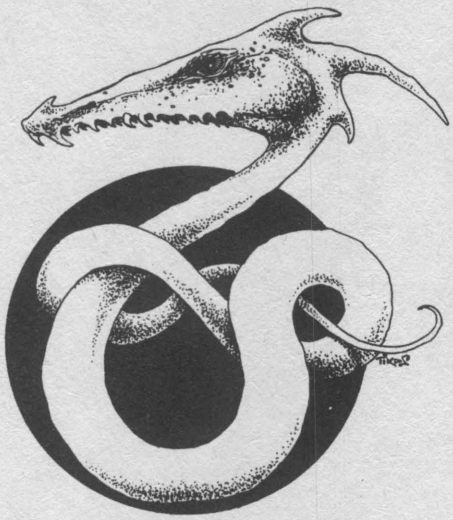
Sárkányok az égen

Reggel beszélhetnek a két paplovaggal (Kyel-hitű lovagoknak adják ki magukat). Amennyire tudják, tájékoztatják a játékosokat, de az Inkvizícióról és az enoszukeiekről hallgatnak. Arra kérik őket, hogy holnap nézzenek körül a szemben lévő zöld szigeten, melynek egyik végéről ork felderítők furcsákat állítanak, valami vörös, repülő dolgokat láttak. Őket sehogyan sem tudták rávenni arra, hogy átmenjenek a másik szigetre. Ha még akadna is olyan ork, amelyik babonás félelmét félretéve hajlandó lenne oda átmenni, akkor sem teszi meg, mivel a sámán megtiltotta nekik, hogy arra a szigetre tegyék a lábukat. Sajnos lehetetlen a sámánt rábeszélni arra, hogy vonja vissza tilalmát.

Ennek a szigetnek már csak egy kis szeglete maradt felderítetlenül, az a rész, amely az északkeleti partok környékén terül el. Igaz, nem valószínű, hogy valamire rábukkannak, de biztos, ami biztos. A Kyel-paplovagok azt is felhozhat-

ják érvként, hogy innen esetleg ők is láthatják a repülő dolgokat, amiről az orkok beszéltek. Eddig még nem találtak semmit, ami a tiadlani nemes hollétére utalna. Megmutatják nekik a térképet is, és felhívják a figyelmüket egy - a táborhoz közeli - magaslatra, ami egyébként is útba esik. Érdemes rá felkapaszkodni, hogy a magasból vehessék szemügyre a terepet és egyben holnapi útjuk célját is, mivel onnan a szomszédos sziget is jól látható.

A sátorban körülnézve rendezett papírokat, térképeket látnak, valamint egy kis bőrtáskát. Ebben a jelentések vannak, amit a futárnak kell majd elvinnie Gro-Ugonba. Ott van egy tradicionális Tarot-asztal is (lásd a mellékletben), egy másik asztalon csillagászati térképeket látnak.



Amint kilépnek a tábor területéről, megtapasztalhatják, hogy ami onnan csendes szemerkélésnek tűnt, az valójában komoly eső, ami a látótávolságot is csökkenti valamelyest. Az egész sziget szürke és barna, kopár sziklák tömege. Repedések, szakadékok, taréjos gerincek, irdatlan kövek mindenütt. Bozótok vagy erdők sehol, minden teljesen kopár. A háttérben egy füstölgő vulkán. Körben a szürkéskék tenger, a horizonton esővel terhes sötét felhők, egy nagyobb zöld sziget, és másik két kicsi. Szél és eső. Ha a kijelölt irányba indulnak, félóra előnnyel maguk előtt meglátják az ork futárt, aki valami másik úton oson. A tenger felett feltűnik egy repülő, óriási kígyóhoz hasonlító test. Kisebb sárkányféle, távoli rokona a veszedelmes szörnynek. A kopár szigetet kerülte meg, most hazafelé tart az enoszukei táborba. Ha kedvezőbbek a látási viszonyok - 50% -, a partról ők is megpillanthatják majd az enoszukeiek papírsárkányait.

Ez alatt a két paplovag az Inkvizíció embereit nézi meg, és Vérgátat von köréjük, 30 E erejűt, ember, ork és elf vérből. Még nem sejtik a veszélyt. Ha a karakterek nagyon figyelnek, láthatják, amint a tutaj elindul az egyik kis sziget - a kopár, sziklás - felé. Egyszer csak megindul a lábuk alatt a talaj, megmozdul a vulkán, kisebb földrengés kezdődik. Ugyanekkor ront rájuk az elfelejtett múlt néhány darabja. Csak az a közös, hogy nyitó képnek a kék holdat látják és egy nekropoliszt. (Nem kell rögtön tudniuk, hogy ez az erioni.) Fokozatosan jöjjenek vissza az emlékképek, mindenkinek találjon ki a KM valami személyreszólót, ami fontos. Előbb-utóbb szerepeljen benne a Mennyei Kéve. Orwella hívei az emlékeknél nem végeztek tökéletes munkát. A karakterek tudhattak az üstökös felbukkanásáról, hiszen fél Ynev erről beszélt, azt mégis csak előző nap látták először. (Az időpont még rendben is volna - ők azt hiszik, 16. van.) Akik kicsit is konyítanak az asztrológiához (papok, varázslók, stb.) tehetnek intelligenciapróbát, a magyarázat hihetőségétől függő negatív módosítókkal (pl.: a nagyapjának volt egy csillagjós ismerőse: -3, stb.). Siker esetén tudni kell, hogy noha tegnap látták először az üstököst, az nem lehet az égboltnak azon a pontján. Kiesett néhány nap az emlékeikből, az alatt jutott el odáig.

A földrengés még tart, tegyenek ügyességpróbát, hogy el tudnak-e ugrani a rájuk záporozó és a domboldalról leguruló kövek elől. A hibázás mértéke jelöli ezúttal is a sebződés nagyságát (xk6). Súlyosabb esetben szakadékba zuhanhatnak, stb.

Ha megnézik, hogy az ork futár miben mesterkedett, a két bazaltoszlop között, ahol eltűnt, egy hatamas pteropta összeszáradt tetemét találják. Védelmül és álcázásul szolgál egy térkapu pentagrammának, mely Gro-Ugonba és onnan vissza vezet. (A modulban található mágikus rajzolatok - pentagrammák, jelek, bélyegek, stb. – megtörésére tett kísérletek előfeltételeiről, illetve a következményeiről a Véridő című kalandban található leírás szolgál útmutatóul.) Ha igénybeveszik, egy hatalmas, fűvel borított völgyoldalba kerülnek, egy ősi romhoz. A romok között van a pentagramma párja. Óriási vörös felhők rohannak az égen, a viharos szél hajtogatja a magas füvet a szemközti domb gerincén, kb. egy mérföldnyire. Itt nem esik. Öt goblin erődszekeret látni, darabonként 100-150 rabszolga húzza. Ahol nem borítja fű, a talaj is vörös. Ha az ork érkezéséhez képest nem késnek négy óránál többet, akkor a futár tőlük nem messze, nekik háttal egy sziklán üldögél. Vár valakit, akinek a jelentést átadhatja. Ha úgy döntenek, kivárják, míg jön valaki a futárhoz, akkor egy orwellánus paplovagot látnak érkezni nehéz harci lovon, a szokásos ezüst vértben. (Értékei megegyeznek Gantáéval, lásd az NJK-k között a mellékletben.)

A futárnál lévő papírok leírását lásd a mellékletben.

Ha később jönnének, már visszafelé tart, nincs nála semmi.

A KM ne nagyon hagyja, hogy a karakterek Gro-Ugonban mászkáljanak, mert semmit nem tudhatnak meg a jelentéseken kívül, viszont az egészségükre igen ártalmas hatással lehet ...

Fontos, hogy ez a kis kirándulás az egész napukat elveszi majd, semmiképp ne mehessenek át a másik szigetre, csak másnap!

Egy zöld sziget

Sárkányharapás

Reggel - bármit is tudtak meg előző nap - fel kell kerekedniük, hogy ellátogassanak a szomszédos, zöldellő szigetre. Az idő hasonló a tegnapihoz, az eső továbbra is kitart, csak a szél erősödött fel még jobban.

A két szigetet 50 láb széles szoros választja el, sok kisebb és nagyobb sziklával tarkítva. A szigeteket valaha kötélhíd kötötte össze, a két-két tartógerenda a kötélvégekkel még most is a helyén van, ezt használja ki Janao, a sárkánybárd (leírását lásd a mellékletben).

Amikor látócsövén keresztül megpillantja a közeledő kalandozókat, gyorsan egy illúzióhídat hoz létre a partokon árválkodó tartógerendák közé. (A varázslat 4 Mp-ba kerül és 15 percig fog tartani.) A híd elnyűttnek, de használhatónak tűnik, a partokat - látszólag - két vastag kötél köti össze, ezekből a "korlátokból" kisebb kötelek vezetnek az alsó vaskos kötélfonathoz, mely a deszkákat helyettesíti. A kisebb kötelek vigyázzák az átkelőket, nehogy a 15 lábnyi mélységbe zuhanjanak. Varázslóknak 30% esélyük van az illúzió felfedezésére, egyébként csak tapintással vagy mágiaérzékeléssel lehet leleplezni a csalást. Az óvatlan karakterek átzuhanhatnak rajta (7k6 Fp+ a Zuhanásból esetleg adódó módosítók).

A szoroson a nagyobb sziklák segítségével is át lehet kelni (ügyességpróbák, mászás képzettség), de vigyázni kell a szigetek között nagy a tengeráramlat, az alapfokú úszókat elsodorja a víz, és sok vörös cápa portyázik erre... (Értékeiket megtalálod a Bestiáriumban, ha szükség lenne rájuk. Először csak egy jön, de az első sikeres támadás után 1k6 körön belül még 1k6 ér oda. Érdemes előtte áttanulmányozni a Véridő c. modul mellékletében a Harc vízben és víz alatt részében leírtakat.)

A túlsó partról az eső egy tíz láb szélességű sávban lemosta a talajt, de beljebb sűrű bambuszerdő látszik. A látótávolság mindössze 2-3 láb a pára és a zuhogó eső miatt. Kíméletlenül esik már napok óta, borzasztóan nagy a lucsok mindenütt, itt-ott mintha ingoványos lenne a talaj. Beljebb a dzsungelben csapda várja a csapatot.

A bambuszerdőben kis tisztásra bukkannak, átmérője 15 láb lehet, nem régen irtották ki a növényzetet, mostanra mégis csaknem térdig érő sarjak borítják. A tisztás egyik szélén egy magas bambuszoszlop meredezik néhány rúddal. Olyan fekete-sárga tunikák vannak ráaggatva, mint amilyet a fogoly enoszukei viselt. Mellette egy jelzőtűz nagyságú, nedves farakás. A tisztás szélétől nem messze három Kon-hoi szerzetes, kissé távolabb Hiun, az egyik sárkánypap (leírását lásd a mellékletben) várakozik. Ha a karakterek a tisztásra lépnek, Hiun Tűzteremtéssel lángba *borítja* a farakást, ami azért nem annyira nedves, hogy az elemi tűz meg ne gyújtsa. Ha valaki öt lábnál közelebb megy hozzá, Tűzcsapást mér rá. Megpróbálkozhat Tűzválasztással is, vagy a papok halál szférájából a Szétzúzással, illetve a Csapással. A szerzetesek is rájuk támadnak. Ketten először lángostort használnak tőrrel, ha a hatóidő lejárt, harmadik társukhoz hasonlóan ők is nien pengét ragadnak. Igyekeznek elpusztítani a karaktereket, de ha azok megfutamodnak, nem üldözik őket.

Ha a kalandozók nem a rövidebb - az erdőn keresztül vezető - utat választják, hanem a parton mennek körbe, akkor a pap és a szerzetesek ott fognak rajtuk ütni, még mielőtt a tábor közelébe érnének. Itt igyekeznek őket a mélybe taszítani a magas sziklákról (15-20 láb). (30% esélyük van, hogy sziklára vagy kavicsra esnek, nem pedig a tengerbe.)

Legyőzésük esetén továbbhaladhatnak a feltételezett táborhely irányába. Ez a tisztás, illetve ezek a szerzetesek és a pap volt az enoszukei tábor első védelmi vonala. Számítottak már valamiféle támadásra a másik szigetről.

Előtte belebotlanak a víztől védő mágia látható megnyilvánulásába: egy vonalon túl nem esik az eső, mögötte száraz a bambuszerdő, előtte viszont jóval boka fölé ér az összegyűlt víz. Ha átlépnek a vonalon, semmi bajuk nem esik. Nem sokkal a tábor előtt viszont botlódrót van kifeszítve, ha beleakadnak, két kis jelzőrakéta tudatja az enoszukeiekkel, hogy látogatóik érkeznek. (A tábor térképét lásd a mellékletben.)

Az időközben visszaérkezett sárkánybárd Ψ-vel Látásélesítéshez folyamodik. Amikor felfedezi közeledtüket, Távolságtorzítást varázsol, melynek középpontja a színházépület, így az épület és az erdő közöti 15 lábnyi távolság 150 lábnak fog látszódni, majd magára is mond egy Távolságtorzítást, hogy rendesen lásson, és íjával készenlétben vár. Terve az, hogy az elsőként a tisztásra lépő behatolóba ereszti vesszeit, ha ez nem riasztja el a csapatot, mindaddig lövi őket, amíg azok a közelbe nem érnek. Ők annyit láthatnak, hogy elég messze, egy hosszú utca végében valaki célba veszi őket, miközben a bárd tökéletesen célozhat, hiszen csak 15 lábnyira van. (A kalandozók csakis akkor jöhetnek rá, hogy illúzióval állnak szemben, ha elindulnak a színházépület - tehát a tábor - felé. Ekkor számukra hihetetlen gyorsan fogy a látszólagos távolság, ez bizonyára elgondolkoztatja majd őket. Közelharcban Janao Vakság okozásával próbálja meg ellenfeleit megzavarni (10 lábon belül 3 körig tart), saját magán pedig Ködalak varázslatot alkalmaz. Ezzel nagyjából el is fogytak az Mp-i, mindössze 2 maradt.

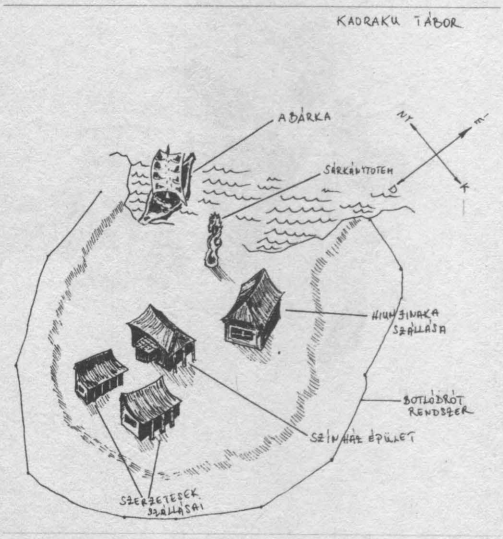
A tábor védelme a támadás módjától függ. A tisztásnak a sziget belseje felé eső részén két egyforma házikó áll egymással szemben. Utánuk egy nagyobb épület van, melynek a teteje fölé nyúlik a mögötte felállított sárkánytotem oszlop, amitől jobbra egy újabb - az előzőhöz hasonló méretű - ház van. Az oszloptól balra helyezkednek el a sárkányeregető botok, és mögötte a kis öböl vizén egy hajó vesztegel. A parton, háttal a tengernek három vörös-fekete tunikás szerzetes meditál (Lin-hoi szerzetesek, leírását lásd a mellékletben), velük szemben egy bő vörös és sárga selyembe öltözött férfi ül, fején teknőspáncélból készült lakkozott sisak (a három hajóparancsnok egyike, egy kardtáncos, leírását lásd a mellékletben). Amikor felfigyelnek a támadásra, ők is a tábor védelmére sietnek. A szerzetesek, a már korábban megismert lángostorral, tőrökkel és nien pengével vannak felszerelkezve. A KM döntse el a helyzetnek megfelelően, hogy miként fognak harcolni, de ne felejtkezzen meg arról sem, hogy a szerzetesek fegyvereik mellett még pszit és mágiát is használhatnak. A kardtáncos is csatasorba lép a szerzetesek mellett, nála egy szépen megmunkált, rúnákkal erősített hosszúkard van. Gyönyörűen kidolgozott, körkörös, változó ritmusú mozdulatokkal, táncolva vív. Ha olyan helyzetbe kerül, ahol nem tudja "táncát járni" (szűk térben, helyhez kötve, stb.), akkor minden harcértéke 15-tel csökken. A betolakodók elpusztítására törekednek, de ha ez nem sikerül, akkor legalább a tisztásról ki akarják őket verni. Ha beleakadnak a botlódrótba, akkor már a szerzetesek és a kardtáncos is harcra készen fogadja a csapatot.

A kalandozók valószínűleg nem látják meg, hogy a hajón is van valaki. Egy torz lábú kisfiú (Kio-ho, leírását lásd a mellékletben) üldögél a fedélközben, aki ha észreveszi, hogy társai harcolnak, akkor Kínokozással próbálja meg segíteni övéit. Ő tartja a kapcsolatot a sárkánykígyóval (leírását lásd a mellékletben), melyet tegnap láthattak repülni a karakterek. Az most a hajó köré tekeredve a víz alatt pihen. Ha látja, hogy a kalandozók az erősebbek, akkor szólítja a szörnyet, amely szintén a partira támad.

A harc végeztével - ha a karakterek győztek - alaposabban is körülnézhetnek az enoszukeiek táborában.

Minden épület bambuszból és papírból készült, elhúzható ajtókkal, lapos gyékénytetővel. A padlózatot arasznyival a föld felett bambuszlábakra helyez-

ték. A két egyforma házikó szolgál a szerzetesek szállásául. Belül 15-15 gyékény, egyszerű pokrócok, lakkozott fegyverállványok, kis házioltár, füstölőrudak, festett papírképek, tisztára mosott evőeszközök, edények. Mellette található a színházépület, amely két részre oszlik (ide vonul vissza baj esetén a sárkánybárd). A háznak a szerzetesek szállásával ellentétben három tolóajtaja van. Egy hátulról az "öltözőbe" nyílik, innen egy újabb tolóajtó szolgál a színpadra. Két másik ajtó van a ház két oldalán, ezek közvetlenül a színpadhoz nyílnak. Ez egy kis emelvény, előtte a nézőtér. Nem hagyományos színházról van itt szó, a nézőtéri gyékényeken ülve nézhetik végig a gyalult deszkákon előadott - általában a bárd által (illúziókkal támogatott) - dalokat, táncokat, fegyveres jeleneteket. Hat belső bambuszoszlop támogatja a tejeskávé színű épület lapos gyékény tetejét, körben festett zászlók, képek. Az "öltözőben" kis lakkozott asztal, festékek, ruhásláda, pengetős és fúvós hangszerek. A negyedik épület a bárd és a két pap szállása. Ugyanolyan egyszerű berendezésű, mint a szerzetesek, kivéve az egyiket - Jinaka (leírását lásd a mellékletben) szobája -, amit vörös selyemmel díszítettek, és a többi szállástól eltérően itt nem cserép, hanem arany ivóedények vannak. Ezen kívül házioltárok, füstölők, festett képek és egy nagy lakkozott doboz. A bárd lakrészében kicsiny ládika, benne verses tekercsek. A tábor közepén faragott, vörös sárkánytotem oszlop. (Ennek a mágikus védelme megegyezik azzal, amit a Tarot kelt az ork táborban, kiegészítve azzal, hogy még a tűztől is véd. 100 láb átmérőjű körön belül elolt mindent, mágikus tüzek keltését megakadályozza. Petárdák, rakéták, füstölők gyújtását nem gátolja, egy esetleges robbanástól sem véd.) Noha meglehetősen stabilnak tűnik a tábor, mindenesetre csupán ideiglenes jellegű, tüzetesebb vizsgálata megmutatja, hogy csupán hamarjában felépített lakhelyekről van szó.



Az öbölben pihenő hasas bárka, sokkal nagyobb a vörösfaragású másik kettőnél. (A másik két, gyors mozgású hajóval az enoszukeiek a kopár szigetre mentek elpusztítani az ork tábort. Őket nem láthatták a kalandozók. Ha parton mentek, akkor sem igazán vehették észre a hajókat a rendkívül rossz látási viszonyok, a szakadó eső miatt.) A bárkán élelmiszerek, szerszámok, a három kardtáncos szállása, egy kis konyha, három láda jelzőrakéta (60 db), két láda petárda (60 db, sebzésük 1k6+1/db), a szálláson papírok (lásd a mellékletben). A fiú, aki pszionikus képességei segítségével tartotta a kapcsolatot a sárkánykígyóval, még mindig a hajón van, s ha valaki felmegy a bárkára, félelmében megpróbálja azt a levegőbe röpíteni.

A robbanás sebzését a totem nem csökkenti, viszont az általa okozott tüzet eloltja.

A tábor fölött három vörös papírsárkány versenyzik a felhőkkel, egy bambuszrúdhoz vannak kötve. Mágia és a szél gondoskodik róla, hogy irányító híján is a levegőben maradjanak. Különböző mágikus jelek vannak rájuk festve, Tűztől védő jel, Repülés-, Láthatatlanság- és Mozgás érzékelése 50 láb átmérőjű körben. A papok tehetnek rá Látótűz varázslatot (15 Mp-ért Tsz x 3 körig tart), aminek a látótávolsága vagy az időtartama duplázható (+7 Mp). Ilyenkor a varázstűz a pap szemeként működik. A sárkányok, ha valamit érzékelnek, zöld színnel jelzik, illetve a megfelelő csengőt megszólaltatják a bambuszrudakon. Ez riasztotta a bárdot is. Mivel a többiek meditáltak, ő őrködött és nem látta okát, hogy a *többieket* ebben megzavarja. Úgy vélte, egyedül is megbirkózik a behatolókkal. Ennek megfelelően a meditálók csakis a harci zajra vagy a botlódrótok rakétáinak hangjára kerekednek fel.

Mint a papírokból kiderül, ezen a szigeten nincs semmi. A térképen szerepel egy krátertó és egy patak. Ennek torkolatától nem messze van az inkvizítorok összetört hajója. A patakparton két összeégett ork hulla fekszik. (Az enoszukeiek táborában található írásos anyagokat lásd a mellékletben.)

Amíg a szigeten vannak, újabb emlékhullám sodorja el a karaktereket, villanásszerűen váltakozó képekkel. Ezek lehetőleg az előző események folytatásai legyenek, hagyjuk kétségek között a játékosokat, ne lehessenek biztosak benne, hogy emlékekről van szó.

Tűzvihar

Bár már sejthetik, hogy a lovagok nem igazán az ő pártjukon vannak, lehet hogy visszamennek a szigetre. A táborban borzalmas pusztítás képe fogadja őket. Tűz és vas marta szét az orkokat. Ledöntött falak, kardélre hányt harcosok, korom és hamu mindenütt. A tiadlani sátrak között, ha eddig még nem jutottak volna hozzá, megtalálhatják a papírokat, melyet a sárkánypapok támadása szórt szét. (Az itt található írásos anyagokat lásd a mellékletben.) Annyi információt szedhetnek ki belőle, amennyit a futár kézrekerítése vagy a paplovagok sátrának átkutatása során találhattak volna. Ork hullák hevernek mindenütt, ám egy halotti máglyán emberi csontok (16 koponya) jelzik az enoszukeiek veszteségeit is. A barlangban is feldúlva találnak mindent, a sötétben ott várakozik véresen az óriás. Fiatal még és a mágiától megfélemlítve biztosan rájuk fog támadni. Homlokán hatalmas seb, ami megtörte a rabszolgaság bélyegét. Ha a kalandozók sok mágiát használnak ellene, minden bizonnyal el fog menekülni. A harcban kétélű bárdját, illetve nagy sziklákat használ. (Ezek sebzése mérettől függően 1k10 és 3k10 között mozog, és +6 erőbónusz adódik még hozzá.)



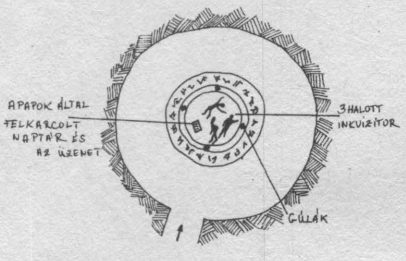
A totemoszlop is kidőlt, most alaposabban megvizsgálhatják, mint a kaland elején és ha valaki ismeri az orkokat, láthatja, hogy ezek bizony nem a Látók, hanem a Vérivók törzséhez tartoztak. A két paplovag, a nemzetségfő és az öreg sámán a pentagrammán keresztül Gro-Ugonba menekült. Csak a Tarot-asztal lelkét, az intarziás asztallapot vitték magukkal, és persze a lapokat. Ha a térkép alapján átkutatják a szigetet, a bejelölt helyeken egy tiszta forrást, a grougoni pentagrammát (Gro-Ugonban most nincs senki, csak a vörös dombok és a viharos szél), a varázsló eldugott, Erionba vezető pentagrammáját (rejtekajtó keresés -35%-os módosítóval) rejtő hasadékot és egy partmenti sziklaüregben két tutajt találnak. Mire ezzel végeznek, bőrig áznak, igen elfáradnak és be is esteledik. A szél még jobban felerősödik.

Este folytatódnak az álmok, az emlékek. Az eső elál, csak a szél ordít.

Egy másik kopár sziget

Szélvihar

Másnap, ha átkelnek a tengeren (kb. 6-700 láb a távolság), vörös cápák raja kíséri őket. Mivel az orkok térképén be van jelölve a kis sziget, feltételezhető, hogy ide jönnek először. (Ha bizonyos indokok alapján nem teszik ezt, abban az esetben ezt a részt nyugodt szívvel ki lehet hagyni.) A sziklás, lekopott, szürke eső áztatta szirt nagyjából 200 láb átmérőjű. Tetején régi romok dacolnak - már lehet, hogy nem sokáig - az idővel. Némi kínlódás árán bárki feljuthat ide, de azért van 10% esélyük arra, hogy mászás közben csúszós, iszamos sziklára, meglazult kőre lelnek, ami könnyen balesetet okozhat. A romok között kis boltíves termet találnak. Ne feledkezzünk meg a Vérgátról sem, ami nem túl erős ugyan, de azért fenn lehet rajta akadni. Odabent két kör és négy gúla várja őket. Bárki behatolhat a körök közé, ám kijönni csak akkor lehet, ha valaki kívülről kinyitja a mágikus zárat. A gúlák minden pszi és mágikus próbálkozást magukba szívnak, felületükön különböző ábrák láthatók, csakúgy körben a körökön. Ezek megfelelő összepárosításával a mágikus börtön felnyitható. A "kombináció" folyamatosan változik, a megfelelő beállítást körben a falakon vésetek jelölik.



A mennyezet apró résein beszüremlő fény a falra felvésett rajzolatokra hull. A nap járása során a fények mindennap csak egyszer mutatnak a rajzolatokra, de kisebb méricskélés és számolgatás után (Térképészet Mf, Mértan Af vagy intelligenciapróba -3-as módosítóval) valószínűleg a helyes ábrákat tudják kiválasztani, ha figyelik a fények mozgását. Már csak ezeket a véseteket kell a gúlák elforgatásával kijelölni, hogy szabad legyen az út kifelé a körökből. Ha rossz irányba vagy rossz rajzhoz forgatnak, az eddig a gúlákba szívott mana elektromos csapáshoz hasonlóan (10k6 Fp) kirobban, és a kitörésnél meghatározott módon sebez. (A paplovagoknak jelentést tevő orkból kínzással vagy mágiával ezt a tudást kiszedhetik.) Az inkvizítorok a körön belül már nem élnek. Az

utolsó ma reggel pusztult bele a sérüléseibe. Egy kis térképet találhatnak náluk, rajta a varázsló pentagrammájának helyével, és egy kis írást: "a szürke szikla tövében Erion?"

A körön belül padlóra karistolt jelekkel jelezték az idő múlását, a karakterek szerint a Fogadalmak havának 18. napja lehet. Ha eddig még nem derült ki számukra az időeltolódás, a jelek arról biztosítják őket, hogy már az Esküvések havának 2. napját írják. (Ne feledkezzünk meg róla, hogy egy ynevi hónap húsz napos!) Az utolsó jel alá a haldokló a következő üzenetet karcolta: "Orwella egy nagyhatalmú híve ma tér vissza az életbe, bárki olvassa e sorokat, ha teheti, pusztítsa el.".

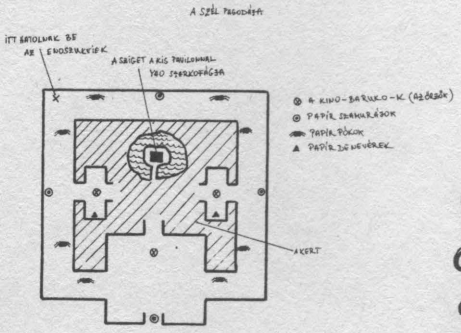
Odakint csúnyán esik az eső és ordít a szél.

A másik zöld sziget

Pszi vihar

Miközben a nagy hullámok között átevickélnek a másik szigetre, mindenki tegyen ügyességpróbát, hogy a tutaj fedélzetén tud-e maradni. Sikertelenség esetén gyorsaságpróba következik, hogy meg tud-e kapaszkodni valamiben, ha ez sikerül, akkor erőpróbával állapíthatjuk meg, hogy mennyi ideig tudja tartani magát a pórul járt karakter. Ha ez alatt nem tudnak társai segíteni, vagy saját erejéből képtelen visszakapaszkodni a tutajra, akkor elsodródik - meglehet örökre -, kiváló csemegét nyújtva a vörös cápáknak.

Teljesen kimeríti őket a küzdelem az elemekkel, ezért megérkezés után a játékosok tegyenek állóképességpróbát. Ha ez sikeres, akkor semmi probléma nincs. Ha viszont sikertelen, akkor a következőkre kell odafigyelni: a rontás mértéke 1-2: a harcértékeik 5-tel, ha 3-5 között van 10-zel, ha 5 fölött, akkor 15-tel csökkennek. Ezek az értékek csak nyolc órás megszakítás nélküli alvás során jönnek vissza.



Apálykor érnek partot egy aránylag szélcsendes öbölben. Itt 30 láb futóhomok várja őket a partment mangrove fákig. Ha óvatlanul kiugranak, 1k6 kör alatt elnyeli őket. A segítségükre dobott kötelet csak akkor tudják elkapni, ha sikeres ügyességpróbát dobnak -2-es módosítóval. A mangrove mocsár a domb aljánál végetér. Helyét a már megszokott bambuszerdő veszi át. A domb tetején egy kis pagoda dacol az esővel, díszes bejáratát faragott oszlopok keretezik. Zöld jáde lépcsők vezetnek egy szürke folyosóra, a kertet övező fehér kerítésre kívülről bambuszlevelek hajolnak, bentről más, zöld és vörös lombok jelzik a kertet. A bejárat fölött az esőtől védve két sárga lampion imbolyog a szélben. A kapun belépve mindenki fejében megszólal egy pszi üzenet: "Ki vagy és mi a szándékod?". Az utat pedig a folyosó faláról lelépő, "összehajtogatódó" papírstrázsa (leírását lásd a mellékletben) állja el. Fehér testét számtalan zöldes ecsetvonással felfestett jel borítja - a Kino-Barukók (leírását lásd a mellékletben) mestermunkája. Egy mágiával megacélozott és mozgatott papírharcos. Nem támad, csak ha őt vagy úrnőit veszélyeztetik.

Az őrzőkkel jól el lehet beszélgetni, nem azonnal ellenségesek, előbb tapogatóznak, sőt azt is megengedik, hogy az Ébredést végignézzék, de csak fegyvertelenül. Az első gyanús jelre azonban megváltoznak, és bár azelőtt akár még gyógyíthattak is a karaktereken, pajzsot rombolnak, az akaratukat kívánják rákényszeríteni a játékosokra. Magukat pszi aurával vértezik fel, ezt is szabadon áramoltathatják egymás között (egyszerre csak egyen, de egy szegmens alatt átadható). Végső esetben levitációjukat is megszüntetik, és az abból kinyert pszi-pontokat más diszciplínára használják fel. Hárman vannak, megállapíthatatlan korú öregasszonyok, akik a kertre nyíló három, zöld kővel borított szobában levitálnak. A kertbe az utolsó előtti óráig senkit sem engednek be. A kertet fedetlen folyosó veszi körül, két láb széles, padlóját kék kövek borítják. A folyosó a bejárattal szemben lévő szobából indul, és róla nyílnak a bejáratok a másik két szobába is. Falain más papírlények (leírásukat lásd a mellékletben) nyugszanak, egyenlőre.

Az enoszukeiek jönnek először. A fegyvercsattogás hátulról, a kertet körülvevő folyosóról hallatszik. Jinaka, két Lin-hoi szerzetes és egy kardtáncos al-

kotják a csapatukat. Jinaka, ha teheti, a következőket műveli: mentál pajzsot rombol, majd elbújik, és a slan-pszi segítségével Érzékelhetetlenséget alkalmaz. Reméli, hogy elmennek mellette, majd szent szimbólumával az ellenségét megérintve Káoszkardot varázsol annak kezébe. Igyekszik úgy intézni, hogy a támadás ne ellene irányuljon. Ezek után tűzvarázslatokkal (pl. Hamvasztó tekintet) próbál meg ártani bárkinek, aki útjába áll. Ha más nem is, a papírőrök ellenállnak nekik, de a kalandozókat is megtámadják, amikor észreveszik őket. Eddigre azonban a papírfigurák már meggyengítik a támadókat.

Ezalatt a Kitaszított hívei is megközelítik a szentélyt. Kint egyre erősebb a vihar, de ez őket nem zavarja. A Tarot nyit nekik utat a másik szigetről, ahová a gro-ugoni pentagrammán át jöttek. Ha az közben megsemmisült - amire kevés az esély -, akkor egyenesen az orkföldről. Most öten vannak: Erlian, Shagzad, az öreg sámán, Godhass fia Rodhass fia Rokhass (a nemzetségfő), Via, egy gyönyörű boszorkány (Romlás Virágai) és egy ork harcos Shagzad mellett (leírásukat lásd a mellékletben). Shagzad az ork harcosban előző nap 15 Fp-t tárolt el (Életerő tartalék, lásd a mellékletben), Rokhass pedig a harc előtt felhajtja majd a Sebezhetetlenség italát (10-es SFÉ 1k6x10 percre). Az orwellánusok tervei szerint az enoszukeiek és a kalandozók már felaprították egymást, vagy legalább is jó úton vannak felé, talán már az őrzők egy részét is elpusztították. Az orkok még mindig az Orwella-hívők céljainak megfelelően fognak cselekedni, de időközben már az elit csapatuk is a kis zöld sziget partjaihoz közelít. Azt remélik, hogy amíg odaérnek, addig a sámán és az énekmondó-nemzetségfő kézben tudják tartani a dolgokat.

A Kard-paplovagok már előző nap út akartak kelni - amíg terveik szerint a kalandozók a sárkányisten híveit aprítják - de a tenger is kiszámíthatatlanul háborgott és az enoszukeiek is a táborukra rontottak.

Erlian és az orkok is harcba keverednek - ha akarnak, ha nem -, mivel az enoszukeiek és az őrzők meg fogják őket támadni. Ők elsősorban a sárkányisten híveit aprítják, más-más okból, de mindkét félnek ez az előnyös. Ezután kerítenének sort az őrzőkre, és végül a kalandozókra. A boszorkány nem harcol, neki más dolga lesz, csókkal kell illetnie az ébredő harcost, ha itt az idő.

Innentől kezdve nem látható előre az események alakulása.

Ha az őrzők együtt összesen 10 Ψ-pont alá kerülnek, teljesen legyöngülnek, véget ér a levitációjuk, mozogni is alig tudnak és a papírőröket sem tudják mozgatni, azok feltapadnak a falakra. Ekkor már könnyű legyűrni őket, és bárki belépheti a kertbe.

Gyönyörű, gondozott 20x20 láb alapterületű kert, a közepén egy 10 láb átmérőjű tóval. Most szél cibálja a nádat, a fákat, cserjéket és a kis sziget házikójának csengőit. Amolyan pavilon ez a domború, szürke sziget közepén, kevés mohával, fűvel körülvéve. Benne egy zöld, faragott jáde szarkofág. A szigetre vaskos híd vezet, mely sárkánynyakat és -fejet mintáz. Rajta piros korlát, oldalában moha és fűfélék. A sziget oldalát moszat és vízinövények lepik, néhány hal úszkál az esőáztatta felszín alatt. Hiába nyitja ki bárki a szarkofágot az ébredés előtt, semmit sem tehet (a csók sem működik).

Yao 30-35 év köröli izmos férfi, kék selyemruhában, mellette kardja.

Tájfun

A kalandot többféleképpen lehet befejezni. A legjobb, ha a karakterek megvédik Yaót, mind Orwella híveitől, mind az enoszukeiektől. Ebben az esetben a sárkányt nem ingerelhetik maguk ellen. Hiszen ő is itt van, Tion maga a kicsiny sziget a tó közepén. A sárkány szóba állhat velük, és a tájfun elől elviheti őket Tiadlanig. Ha bármiképp ártalmára vannak Yaónak, Tion megpróbálja elpusztítani őket, és lássuk be jó esélyekkel indul. Amennyiben Yao halott, irgalmatlan boszszút áll; ha csak kisebb sérülés érte, de menthető, akkor elrepül vele.

Orwella hívei sem akarnak a sárkány útjába állni (Tion csak akkor ébred, ha Yao már magánál van), a csók után mosolyogva odébbállnak és a Tarotnak köszönhetően a kopár sziget barlangjában vészelnék át a tájfunt. Egy rabszol-

gát ráérnek később is megkeresni. Egy hónapjuk van rá. A kalandozókat megölik, ha nem mutatnak hajlandóságot arra, hogy Orwellát szolgálják. Más esetben talán rabszolgává tennék őket, most azonban sietniük kell a tájfun miatt.

Az orkoknak nincs előre meghatározott tervük a végjátékra, de ők a Kígyószív elpusztítását tűzték ki célul, ezért valószínűleg az utolsó percekig ki fognak tartani a Kitaszított hívei mellett, hogy megtudják az ereklye helyét, és utána megölik őket (a kalandozókkal is végeznének, ha azok megtudnák, hol az ereklye, de erre semmi esély nincs). Ha a boszorkány mesterkedései sikerrel járnak, és látják, hogy az orwellánusok dolguk végeztével el akarják hagyni a terepet, akkor azon nyomban megölik őket, mivel nem látnak megoldást arra, hogy miként tudnák őket a befolyásuk alá vonni, amíg megtudják, hogy a Kígyószív hol van. Az istennő híveit tehát semmiképpen nem hagyják életben - ha csak tehetik. Mivel látják, hogy a kalandozók nem tudtak meg semmit, velük nem foglalkoznak. Nem segítik semmiben, de nem is fogják bántani őket, hiszen csak eszközök voltak a Kitaszított kezében. Elit harcosaik csak Yao ébredése után néhány perccel érnek majd a pagodához.

Az enoszukeiek el akarják fogni Yaót, a sziget melletti sárkányhajóban várakozó szerzetesekkel a viharos tenger át szeretnék elmenekíteni. Ők biztos, hogy nem kímélnek senkit, nekik csak az a jó, ha egyedül maradnak, mire Yao felébred. Velük a sárkány biztosan leszámol, ha sikerrel járnak. Nem valószínű azonban, hogy győzhetnek ennyi ellenféllel szemben. A sárkányhajóról nem várhatnak segítséget, hiszen a rajta maradt legénység teljes készültségben arra vár, hogy minél hamarabb elvitorlázhasson a viharos vizekről. Vagy anélkül, hogy megbizonyosodnának róla, mi is történt, elindulnak, amíg lehet, vagy - ha várnak - a partmenti sziklákon fog bárkájuk szilánkokra zúzódni, és valamennyien ott lelik halálukat.

Nézzük milyen cselekvési lehetőségeik maradnak a kalandozóknak, ha nem vesznek oda a szentélybéli harcokban:

1. Mindenkitől megvédik a szentélyt, és maguk maradnak, amikor Yao és Tion magához tér. Ebben az esetben elképzelhető, hogy sikerül elnyerniük a sárkány jóindulatát, és az elrepíti őket Tiadlanig. Ha ez nem következik be, akkor négy lehetőségük marad:

Visszatérnek arra a szigetre, ahol az orkok tábora állt, és a barlangban várják meg, amíg elvonul a tájfun. A környéken ez az egyetlen biztonságos hely arra az időre. A másik szigeten az ötödkori romok nem elég erősek, ezt ők is tudják, ha jártak ott. Ha oda nem mentek eddig el, akkor azt sem tudják, hogy ott romok vannak, és ha mégis úgy döntenek, hogy ott vészelik át az ítéletidőt, akkor csalódni fognak, mert már nem lesz idejük arra, hogy védettebb helyre menjenek, így elviszi őket a vihar.

Gro-Ugonba mennek a pentagramma segítségével. Ez nem túl jó ötlet, mivel itt már várják a visszatérő ork hősöket, és ha helyettük a kalandozók érkeznek meg, akkor ...

Ha az Erionba vezető térkapu pentagrammát veszik igénybe, akkor annak a mágusnak a házába érkeznek, aki az emlékeiket törölte, és lehetővé tette, hogy a kalandozókat kihasználják. Ő egy 9. szintű varázsló.

Előre nem látható mágikus úton menekülnek el a szigetről és a környékéről (pl. a papok Hazatérés, Segélykérés varázslatai, stb.).

2. Az Orwella hívőknek sikerül a tervük, a boszorkány Rabszolgaság csókjával bilincsbe veri Yaót, az orkok nem tudják megállítani őket, és Tion inkább barátját menekíti, a bosszú helyett. Ekkor nem valószínű, hogy a karakterek életére törnének, mivel egyrészt gyengék az eddigi csatározásoktól, másrészt sietnek a tájfun elől biztos helyre jutni. A karaktereknek ismételten négy lehetőségük marad a túlélésre:

A barlang a nagy szigeten. Itt lesznek viszont a Kitaszított hívei is, mert az eddigi varázslatok nagyon kimerítették Gantát, és most nem tudnak messzebb jutni. Másnap ők haza mennek, Erlian és Ganta lovagrendjének egyik várába.

Ha tudják, magukkal viszik a partit is.

Gro-Ugon (lásd fent)

Erion (lásd fent)

Előre nem látható mágikus úton menekülnek (lásd fent).

3. Az orkok győznek. Nem tudják meg ugyan a Kígyószív helyét - erre semmi esélyük nincs -, de végeznek az enoszukeiekkel is és a Kitaszított kegyeltjeivel is. Könnyen lehet, hogy a sárkány életben hagyja őket, hiszen nem akarnak ártani Yaónak. Kevéssé valószínű, hogy ekkor nekirontanának a kalandozóknak, bár legszívesebben azt tennék, de nekik is rendesen igyekezniük kell, ha időben biztonságos helyre akarnak jutni. Ők amilyen gyorsan csak lehet, visszatérnek Gro-Ugonba. A kalandozóknak négy lehetőségük van:

A barlang, a feldúlt táborral.

Ha a gro-ugoni pentagramma mellett döntenek, akkor már semmi és senki nem mentheti meg őket (lásd fent).

Erion (lásd fent).

Előre nem látható mágikus úton menekülnek (lásd fent).

Ha tengeren akarnak átkelni, igyekezniük kell, a tájfun két órával Yao ébredése után söpör végig a vidéken, de addig is nagyon csúnya a vihar. Valószínűleg az orkok is arrafelé igyekeznek, de nem fogják őket felvenni kis bödönhajóikra, a kalandozóknak azokon a vízi alkalmatosságokon kell az utat megtenniük visszafelé is, amin idejöttek.

A sziget felé menet a tengeren mindenkinek ügyességpróbát kell tennie -1-es módosítóval, hogy a tengerdobálta vízi járműről le ne borítsa a vihar. Ha elvéti, akkor gyorsaságpróbát kell tennie, hogy meg tud-e kapszkodni, ha ez nem sikerül, akkor elsodorja a háborgó tenger. Ha a gyorsaságpróba sikeres, akkor erőpróba dobása szükségeltetik, hogy megtudja-e magát tartani (vagy viszahúzni). Természetesen a próbáknál a vonatkozó értékekre érvényesül a viselt vértek MGT-je is. Akik eveznek, háromszor tegyenek az út során erőpróbát. Ha kétszer mindannyian elvétik, menthetetlenül elsodródnak a sziget mellett. Ebben az időben az út szentély szigetétől a kopár szigetig 20 perc (nagyjából arra fúj a szél). Onnan az Erionba vezető pentagrammáig egy óra, a barlang másfél óra, a gro-ugoni pentagramma 2 óra járásra van. 90% a valószínűsége, hogy a tájfun elkapja őket, ha ez idő alatt a szabadban tartózkodnak. Hatása olyan, mint a boszorkánymesteri tornádónak, kivéve, hogy 120 kg-os testsúly alatt kapja fel őket, ebbe csak a vértek számítanak bele.

A döntés a játékosok kezében van...

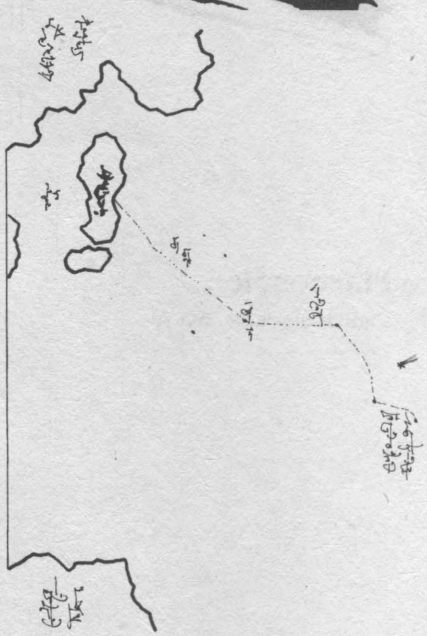
Melléklet

Birodalmi (vagy kráni) tarot

A mágia megnyilvánulásának egy furcsa formája, amit Kránban fejlesztettek ki. Igen erős hatású varázslási rendszer, mely ha durva hasonlattal akarunk élni, a drágakőmágia és a mozaikmágia kombinációja. A dolog persze távolról sem ilyen egyszerű. Használatát kizárólág Kránban ismerik, pénzért ott sem oktatják, csak azoknak tanítják meg a használatát, akik valamelyik elfajzott szektának a tagja.

Használatához egy speciális asztalra és rengeteg manára van szükség. Öt főlapot használ: detekciót, védelmet, okozást, idézést (vagy jóslást). A főlapok közül egyszerre csak kettőt lehet kirakni az erre a célra kialakított központi mélyedésekbe, de az idéző (vagy jós) főlap csak egyedül használatos. Körben tíz úgynevezett hatáslapnak van hely. Ezek használatával, erősítésével kombinálva hozható létre a varázslat. Ezek határozzák meg a létrehozandó mágia alanyát, területét, erősítését, stb. Minden teljes pakli hetven lapból áll, ám hatalmas, gyakran ellentétes mágikus töltésük miatt egyszerre csak huszonöt lehet egy mérföldes körzeten belül. A lapok 15 cm magasak, ránézésre olyan, mintha valami áttetszően finom kőből csiszolték volna őket, bennük egy-egy rúnával.

Egész Yneven ötszáz lap van, jórészük persze Kránban, azon kívül csak nagyon kevesen vannak birtokában. Ezek közé tartozik a Kard Testvériség Gro-Ugonban, de Gorvikból is jelezték már létét.



A bárkán található papír az inkvizítorok feljegyzéseivel:

Fogadalmak hava

13. Feltűnt a Kéve, sietnünk kell.
14. Szerencsésen megérkeztünk. Hála Kyelnek, élünk, csak a hajó tört szét.
15. Megkezdtük a sziget átfésülését.
16. A Mennyei Kéve egyre fényesebb. A szörny hat nap múlva tör a világra.
17. Semmi. Egyre kevesebb az esély, hogy itt van. Sietünk.
18. Át kell mennünk a másik szigetre, bár a vulkán engem taszít. Synkar vörös hajókat lát. Niareiek lennének?

Ugyanitt hajózási térkép, rajta Enoszuke és az idevezető út.

A futárnál, vagy a sátorban megtalálható feljegyzések:

1. Az orkok térképe, amin minden fontosabb hely be van jelölve, de csupán megfejthetetlen írásjelek magyarázzák a dolgokat.

2. Jelentés

Főméltóságú Uram!
A keresés ezen a szigeten, az Ő segítségével végetért. Itt bizonyosan nincs semmi. A pyarroni papokat harcosaink semlegesítették, de ők amúgy is rossz nyomon jártak. Az erioniak holnap átmennek a másik szigetre, bár szerintünk az sem fogja beváltani reményeinket. Még van két napunk, aztán a tájfun úgyis mindent elsöpör. Az ébredés után, nyomunk sem marad.
Via valóban olyan jól csókol, mint állítják? A rituáléval könnyű dolga lesz, úgy véljük.

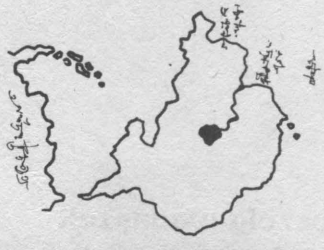


Őszinte hívei
Volor Ganta, Tern Elrian

3710. Szertartások hava 20. napja

1.
Egy erv nyelvű jelentés az Északi Szövetség kémhálózatának és enoszukei fordítása P.sz. 3356-ból, az Iecugu kolostorok szervezeti felépítéséről, belső szokásairól. Részletes jelentés Yao Kinomiról, a bérgyilkosok vezetőjéről, feltétlen császárhűségéről és a titokzatos szektáról, valamint egy rejtélyes tárgyról (ereklye, szent jelkép?), melynek pontos helyét csak Yao ismeri.

A díszes lakosztály tekercsei



2.
Térkép, niarei szövegek
- a saját szigetük, amelyről kiderülhet, hogy semmi nincs azon a földdarabon.

A játékban szereplő NJK-k és szörnyek

Ork tábor

A Vérivók törzsének egyik nemzetségfőjével sikerült a Kard Testvériség lovagjainak egyezségre jutnia és (jó pénzért) felkérni arra, hogy átkutassák a kis szigetcsoportot, melyet a csillagok Yao visszatérésének helyeként megjelöltek. A nemzetségfő kipróbált harcosokat biztosít a Kitaszított híveinek a keresésre, hiszen az immár nekik is fontossá vált. Közben a leg-

jobb harcosaik készenlétben várakoznak Gro-Ugonban, hogy először az ottani lovagokkal számoljanak le, majd pedig a szigetre menjenek, hogy a sámánjuk és nemzetségfőjük segítségére legyenek a terv befejezésénél. Utána már csak a Kígyószívet kell megkeresniük, hogy megsemmisítsék.

Az orwellánusok rendelkezésére bocsátot egységek között a harcosok mellett rabszolgavadászok és asszonyok is vannak.

Harcosok

Ork harcosok, 50 fő

A **Vérivók** törzsének harcosai rossz bőrvérteket hordanak, rövidkardokkal vagy csatacsákánnyal harcolnak. Több hadjáratot megjárt csapatokról van szó, így ha lehet az orkoknál összeszokottságról beszélni, akkor ők azok. Parancsnokaik utasításait több-kevesebb sikerrel megoldják. Mintegy ötvenen vannak, csak saját nyelvükön beszélnek.

Jellem: Káosz	**Ép:** 10	**Ψp:** -
Vallás: Hram	**Fp:** 16	**Mentális ME:** -
SFÉ: -	**Mp:** -	**Asztrális ME:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövidkard	csatacsákány
Tám./kör	1	1	1
KÉ	20	29	25
TÉ	55	67	66
VÉ/Táv.	85	99	93
CÉ	6	-	-
Sebz.	-	1k6+1	1k10

Asszonyok

Ork asszonyok, 10 fő

Afféle **markotányosnők**, főznek és " rendben" tartják a tábort. Harcban csak akkor vesznek részt, ha az ellenség túlerőben van. Ilyenkor azzal "harcolnak", ami éppen a kezükbe kerül. Csatában nem éppen bátorságukról híresek.

Tízen vannak a táborban. Csak saját nyelvükön beszélnek.

Jellem: Káosz	**Ép:** 10	**Ψp:** -
Vallás: Hram	**Fp:** 16	**Mentális ME:** -
SFÉ: -	**Mp:** -	**Asztrális ME:** -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	1
KÉ	18
TÉ	50
VÉ/Táv.	80
CÉ	2
Sebz.	(1k6)

Rabszolgavadászok

4. szintű ork harcosok, 12 fő

A **tábor rendjére** ügyelnek,a különböző felderítő csapatokat vezénylik. Megbecsült harcosok, rövidkardot és tőrt használnak, bőrvértjük SFÉje 1, erejük miatt +1-et kapnak sebzésre. Hátbaszúrás képzettségük alapfokú. Tőrüket 5. szintű kígyóméreggel preparálják. A méreg azonnali hatású (1k10 szegmens), rövid ideig tart (1k6x10 perc), hatása émelygés, vagy 1k10+6 Fp veszteség.

Tizenketten vannak. Saját nyelvükön kívül még a közös (2) és goblin (2) nyelven értenek valamit.

Jellem: Káosz
Vallás: Hram
SFÉ: 1

Ép: 11
Fp: 40
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: -
Asztrális ME: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövidkard	tőr
Tám./kör:	1	1	1
KÉ:	25	34	35
TÉ:	71	83	79
VÉ/Táv.:	95	109	97
CÉ:	8	-	-
Sebz.:	+2	1k6+3	1k6+4

Elsősorban Rokhassra vigyáznak, de figyelmük kiterjed a sámánra is. Sodronyinget viselnek, aminek SFÉ-je 3, MGT-je 1. Rövidkardjukkal kezükben hadakozva, ha kell, életüket áldozzák a főnökért. Rövidkardjukat az első támadásra a rabszolgavadászokéhoz hasonló méreggel kenik be, kis, kerek pajzsaikat támadásra nem, csak védekezésre használják. A táborban hárman vannak. Saját nyelvükön kívül még közös (2) és goblin (3) nyelven is értenek valamit. Az elővigyázatlan paplovagok pszi pajzsokat helyeztek el elméjük körül; a hátbaszúrás képzettség alapfokával is rendelkeznek.

Testőrök

5. szintű ork harcosok, 3 fő

Jellem: Káosz
Vallás: Hram
SFÉ: 3

Ép: 14
Fp: 45
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: -
Asztrális ME: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövidkard	pajzs
Tám./kör:	1	1	1
KÉ:	31	40	-
TÉ:	79	91	-
VÉ/Táv.:	99	113	133
CÉ:	12	-	-
Sebz.:	+4	1k6+5	1k6+4

Ő t sikerült Orwella híveinek rávennie a megbízatás vállalására, igen ravasz harcos. Nem szívleli különösebben az embereket, de a cél érdekében még arra is hajlandó, hogy táborában a kalandozókat is megtűrje. Vastag, vasalt bakancsot, fekete szőrnadrágot visel. Tömpe orrába vaskarikákat tett, mélyen ülő sárga szemeit fémlapokkal megerősített csuklyával védi az erős fénytől. Szürke medvebőr köpenye alatt sodronyinget hord. Magánál tart mindig egy adag sebezhetetlenség italát, ami 1k6x10 percre 10-es SFÉ-t biztosít a számára.

Vértje 3 SFÉ-t biztosít a számára, fegyverét - egy graer dwaghul (mágikus) - csak a legvégső esetben *fogja* elővenni. (Leírását lásd a Summarium I. 146. oldalán.)

Godhass fia Rodhass fia Rokhas, nemzetségfő

7. szintű ork énekmondó



Jellem: Káosz
Vallás: Hram

Erő: 18
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 20
Szépség: 14

Ép: 16
Fp: 61
Pszi: -
Ψp: -
Mentális ME: 2
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 4
Din. pajzs: -
Mp: 35

Intelligencia: 15
Akaraterő: 12
Asztrál: 14

Vértezet: Sodronying
MGT: -
SFÉ: 3

Ajánlott képzettségek	fok/%
Pusztítás	Af
Nyelvek: ork, közös, erv	Af 5, 2, 2

HARCÉRTÉKEK

Fegyver:	alap	graer dwaghul (csatabárd)
Tám./kör	1	1
KÉ	32	38
TÉ	69	89
VÉ/Táv.	104	119
CÉ	6	-
Sebz.	+3	5k6+5

Shagzad

6. szintű ork sámán

Legalább olyan tiszteletnek és megbecsülésnek örvend a törzsben, mint Rokhass, a legismertebb és leghatalmasabb sámán a törzs szállásvidékén. Csavaros észjárásának, jó helyzetfelismerésének és könyörtelenségének köszönheti sikerét. Öreg, görnyedt, ősz szőrzetű ork, vastag bocskort, piszkos nadrágszerűséget visel. Felsőtestét bő, szürke ingbe burkolta, amire fémpénzeket varrt. Sötétszürke, csuklyás köpenyét apró csontokkal, tollakkal ékítette. Harcba béltépőt használ, melyet 6. szintű kínméreggel preparált. A méreg sikeres mentődobáskor 1k6 Fp-t, sikertelen esetén 1k10+3 Fp-t okoz. A béltépő kétszer sebez egy támadás alkalmával: szúráskor 1k6, tépéskor 1k6+5 Sp-t okoz.



Jellem: Káosz
Vallás: Hram

Erő: 16
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 13
Egészség: 16
Szépség: 11
Intelligencia: 13
Akaraterő: 16
Asztrál: 18

Ép: 12
Fp: 43
Pszi: -
Ψp: -
Mentális ME: 6
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 8
Din. pajzs: -
Mp: 32
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

Ajánlott képzettségek	fok/%
Hátbaszúrás	Mf
Írás/olvasás	Af
Méregkeverés	Mf
Tetoválás	Mf
Herbalizmus	Mf

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	béltépő
Tám./kör	1	1
KÉ	21	31
TÉ	44	52
VÉ/Táv.	90	92
CÉ	3	-
Sebz.	+1	1k6+1 - 1k6+6

Villám

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 6 (és lásd a leírást)
Erősség: 1 E
A varázslás ideje: 2 szegmens
Időtartam: egyszeri
Hatótáv: 20 láb (és lásd a leírást)
Mágiaellenállás: -

A sámánok ezen varázslata sokban emlékeztet mind a papok, mind a boszorkánymesterek villám varázslataira, de néhány ponton különbözik is azoktól. A sámánnak a varázsszavak elhangzása után mindkét tenyerét az áldozat felé kell fordítania. Ekkor a kezeiből kisugárzó energia a tenyerei előtt kb. egy lábbal villám formát ölt, és az áldozat testébe vágódik. Sebzése alapban 1k6 Sp, de a varázslat erősítése 4 Mp-ként eggyel növelhető, minden 1 E további 1k6 Sp-vel növeli a villám által okozott sebzést. A villámmal nem kell céloznia a sámánnak, csak látnia kell az áldozatot. A varázslat 20 láb sugarú körön belül hat teljes erővel. Ha az áldozat ennél messzebb van, akkor minden egyes lábnyi távolság csökkenti a sebzést 1k6-tal. Tehát ha az illető, akit a sámán egy 3 E erejű villámmal akar sújtani 21 lábra van tőle, akkor az elszenvedett veszteség 2k6 lesz.

A vértek a villám sebzését a boszorkánymesteri villámmágiában leírtak szerint befolyásolják.

Szörnybéklyó

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 20
Erősség: végtelen
A varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: amíg a rajzolat töretlen
Hatótáv: -
Mágiaellenállás: -

Az orkok mágiájának ez a darabja valamelyest a jelmágiára hasonlít. A sámán ezzel a varázslattal szörnyeket és állatokat verhet bilincsbe, melyek attól fogva az ő akaratának engedelmeskednek, míg hatása meg nem szűnik. Az áldozatnak öntudatlannak (alvás, ájulás, stb.) kell lennie a varázslás ideje alatt, ekkor a sámán néhány jelet rajzol a testére – lehetőleg a homlokára -, melyek a művelet végén beleégnek annak bőrébe. Ezek egyszerű, ork rúnák. Mialatt varázsol, a jelek feltöltődnek energiával, s míg azok sértetlenek maradnak, az áldozat a sámán rabszolgája.

Ha jel megtörik – ez egyáltalán nem nehéz feladat, egyszerűen sebet kell ejteni a bőrön, mely érinti a rajzolatot is -, az áldozatot fogva tartó energiák elillannak, és a lény kiszabadul. Ha a sámán hatalma nem ébresztett benne félelmet, és a közelben van, akkor neki támad, egyébként elmenekül.

Életerő tartalék

Szféra: Egyedi
Mana-pont: 8
Erősség: 1 E
A varázslás ideje: 5 perc
Időtartam: 3 nap
Hatótáv: 5 láb
Mágiaellenállás: -

Ezzel a varázslattal a sámán saját Fp-inek egy részét átadhatja valakinek, aki a közelében tartózkodik, s később visszaveheti azokat. (Az így átadott Fp-k a sámán számára elvesznek, de pihenéssel vagy gyógyítással visszaszerezheti azokat.) Az átadott Fp-k három napon át maradnak meg az illető szervezetében, ha ezidő alatt a sámán nem hasznosítja azokat, akkor elvesznek.

A varázslat sorána a sámán 10 Fp-t elvon magától, és azt átáramoltatja az áldozatba. A folyamat veszteséggel jár, az elvont 10 Fp-ből csak 1k10 Fp jut át a csatornán, és ha az áldozat sebesült volt, azok először az ő Fp-it emelik a maximumra, és csak a maradék raktározódik el. A varázslat erőssége 8 Mp-ként növelhető, minden egyes E újabb 10 Fp-t von el a sámántól és 1k10 Fp-vel növeli a tartalékolt Fp-ket.

Sacron

Hegyi óriás, a sámán rabszolgája

Fiatal hegyi óriás rabszolga. Szürkés bőre, hosszú szakálla és kontyba fogott haja van, szeme vízkék színű. Láncingét (SFÉ: 5) fekete bőrruha takarja. Shagzad rabszolgája, ő vésté a homlokára a szörnybéklyót. Nyolc láb magas, vastag bőre még a lábán is 2-es SFÉ-t biztosít a számára. Egy hatalmas (2 lábnyi) kétélű csatabárddal harcol, vagy köveket hajigál, de ha sok mágikus hatást vetnek be ellene, akkor megijed és elmenekül. (Bővebb leírását lásd a Bestiáriumban.)

A mérgekre immunis.

Ép: 45
Fp: 120
SFÉ: 5, 2

Ψp: -
Mentális ME: 25
Asztrális ME: 5

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatabárd
Tám./kör	2	1
KÉ	20	20
TÉ	95	110
VÉ/Táv.	120	130
CÉ	-	-
Sebz.	1k10+3	4k10+6

Ork elitharcosok

8. szintű ork harcosok, 4 fő

Ők azok a harcosok, akiket a Vérivók Gro-Ugonban készültségben tartanak, hogy az ott táborozó Kard lovagokat, akik a Rend és a kutatást végzők közötti kapcsolatot tartják -az orkokon keresztül –, lemészárolják, és a végső összecsapásra a szigetekre érkeznek.

Megtermett, sokat próbált harcosok egykezes csatabárddal és rövidkarddal felszerelkezve. Láncinget viselnek, mely 2-es SFÉ-t biztosít a számukra.

Ha mérgezett penge találná el őket, mentődobás alapjuk 8 (Egészség értékük ugyanis 18).



Jellem: Káosz
Vallás: Hram
SFÉ: 2

Ép: 15
Fp: 78
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: -
Asztrális ME: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatabárd	rövidkard
Tám./kör	1	1	1
KÉ	46	51	55
TÉ	69	81	81
VÉ/Táv.	114	125	128
CÉ	4	-	-
Sebz.	+4	1k10+4	1k6+5

Volor Ganta

7. szintű Kard paplovag, ember

Társával együtt megtiszteltetésnek veszi a Kard Testvériség megbízatását. Mindkettejük életében ez az első jelentős küldetés. Magas, komor, fekete hajú férfi. Ezüsttel futtatott abbitacél félvértezetet visel. Erős bőrcipője fölött testhezálló nadrágot hord. Lovagi kardjaikat rúnák erősítik, közelharcban pajzsaikkal egészítik ki védelmüket. Kilétüket, amíg csak lehet, titkolják, de a végső összecsapásban bátran, Orwella nevével ajkukon indulnak harcba.

Ganta ifjúsága nagyrészét egy titkos iskolában töltötte, hogy ő lehessen a Kard testvériség következő Tarotvetője. Ehhez az energiát egy, a nyakában viselt gyémántban tárolja, amely 60 Mp-t képes raktározni. (Egy napig tart, míg feltölti.) Mindketten a papok Halál szféráját használják.

Két gyógyital van nála, az egyik 4 Ép-t, a másik 3 Ép-t gyógyít. Ezen kívül tőreiket mérgezik. A méreg 6. szintű, azonnali hatású, de rövid ideig ható. Hatása: sikeres próba esetén görcsös légzés, a mozgás lelassul, minden harcérték és százalékos képzettség 15-tel csökken, sikertelenség esetén az áldozat fuldoklik, sem támadni, sem Ψ-t használni, sem varázsolni nem tud, védekezni is csak VÉ-jének háromnegyedével képes.

Kedvenc varázslataik: Véráldozat, Átok, Életerő csapolás, Vérzés, Holtak megelevenítése, Csapás, Izzó vér, Szétzúzás.

Jellem: Halál, Rend
Vallás: Orwella

Erő: 14
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 13
Egészség: 12
Szépség: 12
Intelligencia: 13
Akaraterő: 17
Asztrál: 16

Ép: 9
Fp: 76
Pszi: Mf
Ψp: 32 akt. 22
Mentális ME: 44
Din. pajzs: 5
Asztrális ME: 43
Din. pajzs: 5
Mp: 47
Vértezet: Félvért
MGT: 4
SFÉ: 6

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	lovagkard	tőr(mérgezett)	pajzs
Tám./kör	1	1	1	1
KÉ	23	35	33	-
TÉ	52	72	60	
VÉ/Táv.	103	120	105	155
CÉ	3	-	-	-
Sebz.	-	1k6	2k6+4	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Méregkeverés	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Tarotvetés	Mf
Asztrológia	Af

Nyelvek: erv, közös, ork, kráni Af 5, 4, 4, 4

Tern Erlian

7. szintű Kard paplovag, ember

Ősz hajú, keserű arcú, sovány férfi. Az akció szervezése a feladata, ő beszél a kalandozókkal is. Kissé kimért, rideg, megkeseredett fickó. Ezüst foglaltú akvamarin köves gyűrűt visel, a sápadtkék ékszerből 1 szegmens alatt 10 E vízaurát képes előidézni, mely 5 körig marad meg. Hat óra alatt tudja feltölteni ismét gyűrűjét.

Pajzsában egy 7 E erejű tűzcsóva van egymágikus jelbe foglalva. Harcban 25 % az esély arra, hogy megsérül, ilyenkor 90%-os valószínűséggel a támadót fogja megsebezni.

Mindkét paplovagra vonatkozó közös információk fentebb, Volor Ganta leírásában találhatók.

Jellem: Halál, Rend
Vallás: Orwella

Erő: 15
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 11
Ügyesség: 16
Egészség: 16
Szépség: 13
Intelligencia: 13
Akaraterő: 15
Asztrál: 16

Ép: 13
Fp: 71
Pszi: Mf
Ψp: 32 akt. 22
Mentális ME: 42
Din. pajzs: 5
Asztrális ME: 43
Din. pajzs: 5
Mp: 47
Vértezet: Félvért
MGT: 4
SFÉ: 6

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	lovagkard	tőr (mérgezett)	pajzs
Tám./kör	1	1	1	1
KÉ	21	34	31	-
TÉ	52	72	60	-
VÉ/Táv.	102	119	104	154
CÉ	6	-	-	-
Sebz.	-	2k6+4	1k6	-

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Méregkeverés	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Pusztítás	Mf

Via
5. szintű ember boszorkány

Gyönyörű, fiatal nő. A Romlás Virágai nevezetű társaság beavatottja. Egyáltalán nem keveredik bele a harcba, nem ez a feladata. Ha mégis harcolni kényszerülne, akkor egy mérgezett tőrrel fogja magát védeni.

Jellem: Halál
Vallás: Orwella
SFÉ: -

Ép: 10
Fp: 41
Mp: 40

Ψp: 21 akt. 12
Mentális ME: 32
Asztrális ME: 32

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr
Tám./kör	1	1
KÉ	18	28
TÉ	57	65
VÉ/Táv.	88	90
CÉ	6	-
Sebz.	-	1k6

Az enoszukei tábor

Az enoszukei Oodze család feje volt az, akinek a birtokában voltak a megfelelő információk ahhoz, hogy egy ilyen terv körvonai rajzolódhassanak ki a fejében. A homályos próféciák alapján következtetett arra, hogy Enoszukét a Sárga Császárságtól elválasztó tenger ismét hajózhatóvá tehető, ha a Menny Fiát valamilyen módon sikerül megölni. Kapóra jött neki az, hogy egy, a mikádóhoz ilyen közel álló ember a sziget birodalom határaihoz

nem messze, szinte védtelenül alussza hosszú álmát. A csillagok neki is csak az utolsó pillanatokban árulták el, hogy melyik is az a szigetcsoport, ahol keresniük kell az illetőt. Úgy határozott, hogy Yaót félrevezeti, elszállítja egy másik szigetre, és ott ráveszi, hogy ölje meg a mikádót.

Erre a feladatra az Örök Tűz papjait és szerzeteseit szemelte ki, akik - szerinte - a legalkamasabbak a feladatra. Erről a szektáról a legtöbb enoszukei nem is hallott még, akik mégis, azok is csak legendának tartják létezésüket. Így ha rosszul sülne el a dolog, a családfő akkor is moshatja kezeit. A kalandozók megtapasztalhatják, hogy az Örök Tűz mennyire nem legenda, hanem igenis valóság.

Még századokkal ezelőtt sikerült a család egyik nagyhatalmú ősének engedelmességre bírnia ezt a világtól visszavonultan élő csoportot. Ők Kaorakut teremtőként és pusztítóként tisztelik - jelképeik között a különböző sárkány és tűz motívumok szerepelnek -, és úgy tartják, hogy amíg Kaoraku ismét rájuk emeli mindent elsöprő tekintetét, hogy a pusztulás nyomán új élet sarjadjon, addig az Ő egyik lényege, az Örökké Lobogó Láng őrködik a világ folyása fölött. Ez tiszteletük tárgya, hatalmuk is - ennek leképezéseként - nagyrészt a tűz különféle megnyilvánulásának manipulációjából áll. (Ez a játékban úgy jelentkezik, hogy papjaik és szerzeteseik a Tűzvarázslók mágiáját alkalmazzák maximum 50 Mp erejéig, ezen kívül papjaik a papok Halál szféráját is uralják.) A szekta egy kis kolostorcsoportban tengeti életét, ami egy szinte megközelíthetetlen fennsíkon található. A kolostorok mellett található gyenge termőképességű földek adományain élnek.

Egy, a kardművészekéhez hasonló pengét, az úgynevezett nien kardot valamennyien használják, ezenkívül pedig ki-ki saját fegyvereivel harcol. (A nien penge értékei: Tám./kör 1, KÉ 9, TÉ 20, VÉ 10, Sebz. 1k10+2.)

(A kaland leírásában az egyszerűség kedvéért helyenként csak sárkánypapok, illetve -szerzetesek, és Kaoraku papok illetve szerzetesekként emlegetjük őket.)



Szerzetesek

Amintegy harminc szerzetes, akik a feladat elvégzésére érkeztek, a beavatás két szintjét képviselik. (Ez a különbség játék során csak a szintjeikben, és ruházatukban nyilvánul meg.) Valamennyien használnak pszit (Slan út), és képesek az elemi tüzet aura, csóva és ostor formában megidézni. (Manapontjaikat transzban szerezhetik vissza.) Az ostor formát általában saját ostoraikra mondják rá, így növelve annak sebzését. Chi harcot csak nien pengével folytathatnak. Fekete, lakkozott vérteket használnak, melynek SFÉ-je 3, MGT-je pedig nincs. (Ilyen előnyös tulajdonságokat csak akkor mutatnak, ha ők viselik, bárki más ölti magára, az értékeik a következőképpen módosulnak: SFÉ: 2, MGT: 1.)

A szerzetesek csak a saját nyelvükön értenek.

Kon-hoi szerzetesek

3. szintű szerzetes, ember

Fekete-sárga tunikát vielnek, tizenöten vannak. Maximum 4 E erősítésű elemi tűz megidézésére képesek, ez minden Mp-jüket felemészti. Minden egyes E 2 Mp-be kerül, csóva forma esetén csak az erősséget lehet változtatni, míg a másik két, általuk ismert forma esetén a varázslat időtartamát is lehet befolyásolni. Alapban a megidézett tűz 2 körig van jelen, két körönként növelhető az időtartama, minden további két körért 4 Mp-t kell fizetnie. (Tehát 1 E 2 körig 4, 4 körig 8, 6 körig 12, 8 körig 16 Mp; 2 E 2 körig 8, 4 körig 12, 6 körig 16 Mp; 3 E 2 körig 12, 4 körig 16 Mp és 4 E 2 körig 16 Mp.) Ez az aura és az ostor formára egyaránt vonatkozik. Minden egyes E sebzése 1k6 Fp.

A kon-hoi szerzetesek alapfokú Fegyvertörés, valamint Mászás 22%, Esés 32% és Ugrás 22% képzettségekkel bírnak.

Ha mérgezett penge találná el őket, mentődobás alapjuk 6 (Egészség értékük ugyanis 16).

Jellem: Rend, Halál	**Ép**: 10	**Ψp**: 21 akt. 21
Vallás: Kaoraku	**Fp**: 39	**Mentális ME**: 26
SFÉ: 3	**Mp**: 17	**Asztrális ME**: 29

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	nien penge	tőr	ostor
Tám./kör	2	1	2	2
KÉ	31	40	41	34
TÉ	51	71	59	57
VÉ/Táv.	99	109	101	99
CÉ	8	-	-	-
Sebz.	+1	1k10+3	1k6+1	1k6/3

Lin-hoi szerzetesek

4.szintű szerzetes, ember

Vörös-fekete tunikát viselnek, tizenöten vannak. Értékeiket kivéve megegyeznek a Kon-hoi szerzetesekkel. Ők már 5 E erejű tüzet képesek megidézni, az erősítések és az időtartam kiszámítására a fentebb írtak érvényesek. (5 E 2 körig vagy 4 E 4 körig vagy 3E 6 körig vagy 2 E 8 körig vagy 1 E 10 körig) Minden E sebzése 1k6 Fp veszteséget okoz.

A lin-hoi szerzetesek alapfokú Fegyvertörés és mesterfokú Kétkezes harc képzettségekkel bírnak, nien kardjaikat mesterfokon kezelik.

Ha mérgezett penge találná el őket, mentődobás alapjuk 6 (Egészség értékük ugyanis 16).

Jellem: Rend, Halál	**Ép**: 10	**Ψp**: 26 akt. 26
Vallás: Kaoraku	**Fp**: 49	**Mentális ME**: 31
SFÉ: 3	**Mp**: 22	**Asztrális ME**: 33

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	nien penge	tőr	ostor
Tám./kör	2	1	22	
KÉ	31	45	41	34
TÉ	54	84	62	60
VÉ/Táv.	102	122	04	102
CÉ	10	-	-	-
Sebz.	+1	1k10+3	1k6+1	1k6/3

Hajóparancsnokok

6.szintű harcos, ember, 3 fő

A három sárkányhajó parancsnoka, mellyel az enoszukeiek érkeztek, kardtáncos. Gyönyörű, rúnákkal ékített egyenes kardjuk van (értékeik a hosszúkarddal azonosak) Pszijük van, de az nagyjából a pyarroni alapfoknak felel meg, azzal a kivétellel, hogy statikus pajzsaikat a Slan út szerint építik, egyébként Slan diszciplinák alkalmazására képtelenek. Fényes vörös, bordó és sárga selyembe öltöznek, könnyű, rugalmas sarukat hordanak. Fejükön teknőspáncélból készült sisakot viselnek, melyek a nyakra és fejre irányuló támadásokat a testre vezetik le, tehát az ezekre a helyekre irányzott csapások sebzése is a testen jelenik meg. Pikkelyvértjük SFÉ-je 2, MGT-je nincs.

Végtelenül büszke harcosok, ha legyőzik őket, akkor általában saját fegyverükkel lesznek öngyilkosok. Szépen kidolgozott mozgást végeznek harc közeben. Váltakozó ritmusban, tényleg szinte táncolva vívnak. Ha nincs elég hely stílusuk "kimozgására" (pl. szűk, zárt térben, helyhez kötve, stb.), akkor minden harcértékük 15-tel csökken.

A kardtáncosok mesterfokú Fegyverhasználat, Pusztítás és Kínokozás képzettségekkel bírnak.

Ha mérgezett penge találná el őket, mentődobás alapjuk 9 (Egészség értékük ugyanis 19).

Jellem: Rend
Vallás: Kaoraku
SFÉ: 2

Ép: 16
Fp: 43
Mp: -

Ψp: 25 akt. 5
Mentális ME: 37
Asztrális ME: 37

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszúkard
Tám./kör	2	1
KÉ	30	43
TÉ	66	95
VÉ/Táv.	114	145
CÉ	8	-
Sebz.	-	1k10+1

Papok

Mindkét miko, azaz pap, a szerzetesekhez hasonlóan nien kardokkal (rúna penge) küzd, de nem olyan ügyesek, mint azok. Sárkányfejet mintázó sisakot viselnek, türkizkék és zöld selyemruhába öltözködnek, mely 1-es SFÉ-t biztosít a számukra. Vérteket nem is hordanak. Dobótőreiket (4db/fő) mérggel kezelik, még négy adag van nekik tartalékban - fejenként. A méreg 5. szintű, azonnali hatású, de hatása csak rövid ideig tart. Hatása sikeres mentődobáa esetén görcs, a Harcértékek mindegyike egyenként 15-tel csökken, sikertelenség esetén a test 1k6x 10 percre lebénul, az illető varázsolni is képtelen lesz, csak pszit használhat.

A papok néhány Slan diszciplina használatára is képesek: Belső idő, Érzékelhetetlenség, Jelentéktelenség, Tetszhalál és a Statikus pajzs.

Hiunnál van egy méregtől védő medál, amely az esetleges mérgek ellen +4-es módosítót ad.

Hiun

5. szintű pap, ember

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Kaoraku

Erő: 15
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 11
Szépség: 10
Intelligencia: 16
Akaraterő: 12
Asztrál: 14

Ép: 6
Fp: 40
Pszi: Mf
Ψp: 32 akt. 32
Mentális ME: 34
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 36
Din. pajzs: -
Mp: 43
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	nien penge	dobótőr
Tám./kör	2	1	2
KÉ	27	43	37
TÉ	49	84	60
VÉ/Táv.	96	121	98
CÉ	6	-	-
Sebz.	-	1k10+3	1k6



Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek
Fegyverdobás (tőr)	Af	Írás/ olvasás Af
Fegyvertörés	Af	Színészet Af
Ének-zene	Mf	Papírhajtogatás Af
Ősi nyelv	Mf	Virágrendezés Af
Herbalizmus	Mf	Nyelv enoszukei, erv Af 5, 3
Hátbaszúrás	Af	

Jinaka

7. szintű pap, ember

Jinakánál - a fegyvermérgen kívül - van egy Tűztől védő amulett, amely minden rá alkalmazott tűz-alapú varázslatból 10 E-t semlegesít.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Kaoraku

Erő: 13
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 18
Egészség: 14
Szépség: 11
Intelligencia: 18
Akaraterő: 14
Asztrál: 17

Ép: 9
Fp: 51
Pszi: Mf
Ψp: 44 akt. 44
Mentális ME: 48
Din. pajzs: -
Asztrális ME: 51
Din. pajzs: -
Mp: 63
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: 1

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	nien penge	dobótőr
Tám./kör	2	1	2
KÉ	29	45	39
TÉ	69	94	80
VÉ/Táv.	104	129	106
CÉ	8	-	-
Sebz.	-	1k10+3	1k6

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Fegyverdobás (tőr)	Mf	Hátbaszúrás	Mf
Fegyvertörés	Af	Ének-zene	Mf
Ősi nyelv	Mf	Írás/ olvasás	Af
Színészet	Af	Papírhajtogatás	Af
Virágrendezés	Af	Herbalizmus	Mf
Nyelv (enoszukei, erv, közös)			Af 5, 3, 3

Janao, a sárkánybárd

6. szintű bárd, ember

A **sárkánybárd** is a különös enoszukei szekta tagja. Fő tevékenységi köre a szórakoztatás, a bárdok mágiájából kizárólag a fénymágiát használja, de emellett kiváló fegyverforgató. Slan diszciplínák alkalmazására nem képes, még pajzsait sem ilyen módszerrel építi fel. Ő is nien pengét (rúna fegyver) használ, valamint egy rúnákkal megerősített aszimetrikus íjat. Felszerelését egy látócső egészíti ki.

Jellem: Rend, Halál
Vallás: Kaoraku

Erő: 18
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 12
Egészség: 18
Szépség: 17
Intelligencia: 16
Akaraterő: 17
Asztrál: 14

Ép: 13
Fp: 57
Pszi: Mf
Ψp: 31 akt. 11
Mentális ME: 48
Din. pajzs: 10
Asztrális ME: 45
Din. pajzs: 10
Mp: 36
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	nien penge	íj
Tám./kör	1	1	2
KÉ	26	41	34
TÉ	54	84	-
VÉ/Táv.	96	116	100 láb
CÉ	27	-	48
Sebz.	+3	1k10+7	1k6+4

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (íj)	Mf
Célzás	Mf
Nyelv (enoszukei, közös)	Af 5, 3

Kio-ho

A sárkánykígyó irányítója, ember

Egy szerencsétlen torz lábú fiú, aki az enoszukeiek táborában, a hajón van, irányítja a sárkánykígyót. Telepatikus úton tartja vele a kapcsolatot. A gyereknek emelett meglepően jó pszionikus képességei vannak, de saját pajzsainak felépítésén és a szörny irányításán kívül csak annyit fog tenni, hogy Kínokozással gyengíti a tábor támadóit.

Képes rá, hogy a Ψ diszciplínáit erősítse, mégpedig 1 Ψp-ért kettővel. Ennek megfelelően próbálkozik fájdalmat okozni. Mindaz a Ψp mennyiség, amely meghaladja az ellenfél MME-jét, Fp-veszteségként fog jelentkezni.

Jellem: Halál
Vallás: Kaoraku
SFÉ: -
Ép: 6
Fp: 10
Mp: -
Ψp: 40 akt. 40
Mentális ME: 44
Asztrális ME: 44

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	1
KÉ	5
TÉ	10
VÉ/Táv.	50
CÉ	2
Sebz.	-

Sárkánykígyó

szörny

A tábor védelmét és a keresést segítő szörny. Hét láb hosszú kígyószerű testét szürke, ritkás pikkelyek borítják, de pikkelyei között durva, barna szőrt is fel lehet fedezni, feje sárkányra emlékeztet. A vízben és a levegőben is egyaránt otthonosan mozog, a repüléshez nincs szüksége szárnyakra.

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 90 (V), 110 (L)
Kezdeményező Érték: 10
Támadó Érték: 90
Védő Érték: 120
Célzó Érték: -
Sebzés: harapás 2k6, csapás 2k10, farok 2k10
Támadás/kör: 1 vagy 2 (csak két különböző ellenfélre)
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: 60
Asztrál ME: 3
Mentál ME: 3
Méregellenállás: 11

Pszi: egyéni (kapcsolat az irányítóval)
Intelligencia: átlagos
Jellem: -

Az Őrzők

Tion, a sárkány hozta létre a pagodát, és vette rá a Kino-Barukokat arra, hogy őrizzék Yao és az ő álmát, míg a várva várt ébredés elkövetkezik. A Kino-Barukok, akik nemcsak a pszi mesterei, hanem a jelmágiáé is, készítettek néhány papírőrt, akik segítségükre voltak a hosszú várakozás során, és segítségükre vannak most is, az feladat utolsó óráiban.

Kino-Baruko

9.szintű pszi mesterek, emberek, 3 fő

Három meghatározhatatlan korú, de mindenképp nagyon öreg nő. Közös pszi aurával övezve levitálnak a kis pagoda folyosóján. Felhasználható manájuk nincs, azt azonnal valamilyen jelmágiával készült dologba fektetik. Néhány sajátos diszciplínát alkalmaznak, melyeknek csak a vázlatos leírását közöljük. (Ezeket kizárólag ők használhatják.)

Diszciplínák

ΨP a hatás létrehozásához szükséges pszipontok száma, az ME az takarja, hogy a diszciplina a tudat mely részére hat, az E a hatás erőssítése (E), az Időtartam pedig azt jelenti, hogy a hatás meddig érvényesül. Minden diszciplina létrehozása 1 szegmensbe telik, a regeneráció kivételéve.

Összetartozás

ΨP: 10 (fejenként)
ME: -
E: -
Időtartam: 5 perc/szint

ΨPontjaikat szabadon áramoltathatják egymás között. Tehát gyakorlatilag így közösek a ΨP-ok, bármelyikük szabadon használhatja mindet.

Mozgatás

ΨP: 4
ME: mentál
E: 1
Időtartam: 1 per

Szinte teljesen azonos az Irányítás nevű mentál mozaikkal. Alkalmazója képes áldozatát bizonyos mozdulatok elvégzésére késztetni. (Bővebb leírását lásd a Mágia, Mentálmágia, Irányítás nevű mozaiknál.)

Bénultság

ΨP: 3
ME: mentál
E: 1
Időtartam: 1 kör

Ez viszont teljesen megegyezik az azonos nevű mentál mozaikkal. Vagyis az áldozat teljesen megbénul, semmilyen mozgásra nem lesz képes, mágiát sem tud alkalmazni, csak pszi képességit használhatja. (Bővebb leírását lásd a Mágia, Mentálmágia, Bénultság nevű mozaiknál.)

Levitáció

ΨP: 5
ME: -
E: -
Időtartam: 3 óra

Ezen idő alatt nem csak lebegni, de közlekedni is képesek további Ψp rááldozása nélkül, pusztán az akaratukkal.

Ψp: 1 = 1 Fp; 5 = 1 Ép
ME: -
E: -
Időtartam: maradandó

Gyógyítás

Ha úgy látják jónak gyógyíthatnak is a karaktereken, 1 Ψp-ért 1 Fp-t, 5 Ψp-ért pedig 1 Ép-t.

Ψp: 10
ME: -
E: -
Időtartam: 1 perc (6 kör)

Hazugság érzékelés

Érzékelik, ha a nekik szánt mondandóban a hatóidő alatt hazugság rejlik.

Ψp: 3 és lásd a leírást
ME: -
E: 1
Időtartam: 1 perc (6 kör)

Aura

A pszi aura hatása csaknem azonos az elemi erővel, ha aura formába idézik. 3 Ψp-ért 1 E erősítésű aurát vonhatnak maguk köré. 6 Ψp rááldozásával az aura 1 SFÉ-vel fog bírni az időtartam lejártáig, azaz 1 percig.

Regeneráció

Ψp: 1
ME: -
E: -
Időtartam: maradandó

Az elszenvedett sebzés regenerálódásában segít. Meditatív állapotban 3 kör alatt végbemegy a folyamat, cselekvés közben (bármit tehetnek, bár jobbára csak egyéb diszciplínákat fognak alkalmazni) 12 körig tart.



Ezeken kívül a Pyarroni módszer mesterfokát alkalmazzák, kivéve az Ψ ostromot, melyet a Kyr metódus szerint folytatják le.

Jellem: Rend	**Ép**: 11	**Ψp**: 74
Vallás: Kaoraku	**Fp**: 30	**Mentális ME**: 80
SFÉ: változó	**Mp**: -	**Asztrális ME**: 80

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	1
KÉ	5
TÉ	35
VÉ/Táv.	80
CÉ	-
Sebz.	-

Papírőrzők

Mágiával megelevenített és mozgatott papírlények, testüket fontos és kevésbé fontos mágikus rajzolatok tarkítják, melyek csak akkor láthatók, ha aktiválódnak. Nyugalmi állapotukban a szentély falára tapadva egy-egy világosabb négyzetként hatnak, onnan lelépve "hajtogatódnak össze". Telepatikus kapcsolatban vannak a készítőikkel, ez Ψp-ot nem igényel.

Harcban minden elszenvedett sikeres találat (amely sebzést is okoz) 15% eséllyel sérthet meg bizonyos mágikus jeleket a "lény testén", ami ha bekövetkezik, a papírőr harcértékeinek csökkenését vonja maga után. Ilyen esetben minden harcértékük 15-tel csökken. Minden egyes találat esetén 2% esély van arra, hogy valamilyen fontos rajzolat sérül, ami végzetes a papírőrre nézve. Túlütés esetén ezek százalékos esélyek a duplájára növekednek.

Három féle papírőr található a szentélyben:

Strázsa
Papírőrző, 4 db

A **négy folyosót** őrzik, fehéren villogó papírkardokkal harcolnak, ember magasságúak.

Ép: 15 **Fp:** 50

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	2
KÉ	35
TÉ	90
VÉ/Táv.	100
CÉ	-
Sebz.	1k10

Pók
Papírőrző, 8 db

Halványzöld papírpókok, midnen folyosóra kettő-kettő jut belőle, arasznyi átmérőjűek. Sikeres támadás esetén 8. szintű azonnal ható kínmérget juttat áldozata szervezetébe. A méreg hatása maradandó, sikeres mentődobás esetén 1k6 Fp, sikertelen esetén 3k6 Fp veszteséget okoz.

Ép: 10 **Fp:** 20

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	1
KÉ	20
TÉ	65
VÉ/Táv.	80
CÉ	-
Sebz.	1k6/2+ méreg

Denevér
Papírőrző, 2 db

Mindkettő a szélső szoba menyezetén "pihen", míg teremtői másként nem rendelkeznek. Kékes színűek, kiterjesztett szárnyakkal kb. 30 centisek.

Sikeres támadás után az áldozat akarterőpróbát köteles tenni, amennyiben az sikertelen, intelligenciájának tíz feletti részével csökken statikus mentális pajzsa, még a Slaneknek is. Sikeres próba esetén nem történik semmi.

Ép: 10 **Fp:** 30

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap
Tám./kör	1
KÉ	25
TÉ	75
VÉ/Táv.	90
CÉ	-
Sebz.	1k6

Tionhark
Sárkány

Yao sárkánya, mely a harcost kimenekítette több mint háromszáz éve az őt fenyegető veszélyből. Azóta ő is itt, a szentélyben pihen, míg barátja fel nem ébred.

Kizárólag általa ismert okokból ragaszkodik Yaóhoz, és az általa megnevezetteket tűri meg mellette. 11. szinten varázsol.

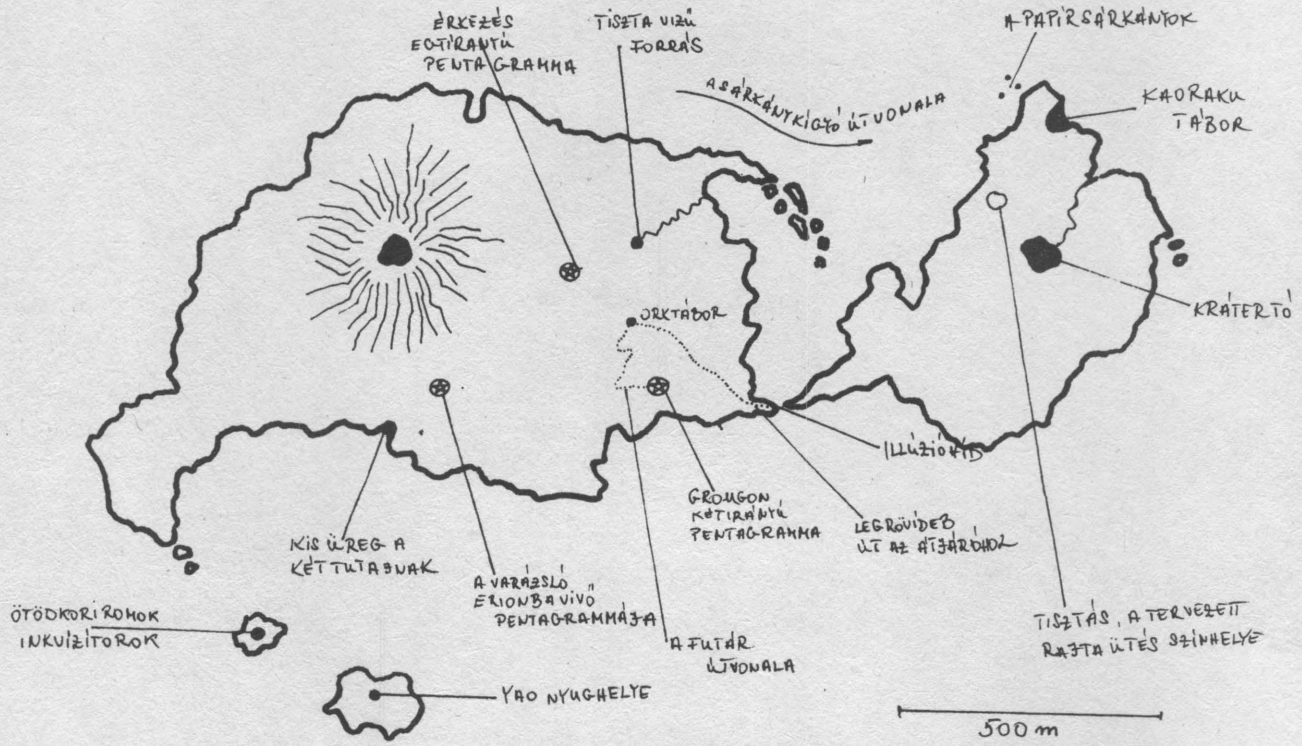
(Bővebb leírását lásd a Bestiáriumban)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó (35 láb)
Sebesség: 50 (SZ), 300 (L)
Kezdeményező Érték: 0
Támadó Érték: lásd alább
Védő Érték: lásd alább
Célzó Érték: -
Sebzés: lásd alább
Támadás/kör: lásd alább
Életerő pontok: 120
Fájdalmtűrés pontok: 350
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: kimagasló
Jellem: Káosz

Támadás	TÉ	Sp
Mancs csapás	100	5k6
Farok csapás	100	12k6
Harapás	135	6k6
Tűzlehelet	CÉ 50	30E

Testrész	VÉ	Okozható seb
Törzs	45	Fp
Lábak, farok	65	Fp
Nyak	75	Ép is
Fej	125	Ép is
Szemek	160	10 Ép egy szem kiszúrása

Térkép a KM részére



KÜRTSZÓ A KÖDBEN

4-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: TARINI-HEGYSÉG

Az alábbi *történet eredetileg az egyik nyíregyházi szerepjátékos találkozó versenymodulja volt. Ynev és a szabályok változásainak megfelelően kicsit átalakítottuk, a lényeg azonban változatlan maradt.*

Nem annyira a küzdelem, inkább a nyomozás áll a cselekmény központjában, de ha valaki inkább akcióközelben érzi jól magát, akkor sem fog csalódni. A modul lehetőséget teremt ugyanekkor Ynev egyik ősi népének közelebbi megismerésére, s érdekes helyzetek sorával érzékelteti a kétféle gondolkodásmód közötti különbségeket.

Indítása újabb remek trükk arra, miként lehet elkerülni a vendégfogadós-megbízós típusú kalandkezdeteket, s ráadásul a kalandozók összemesélésével sem kell foglalkozni.

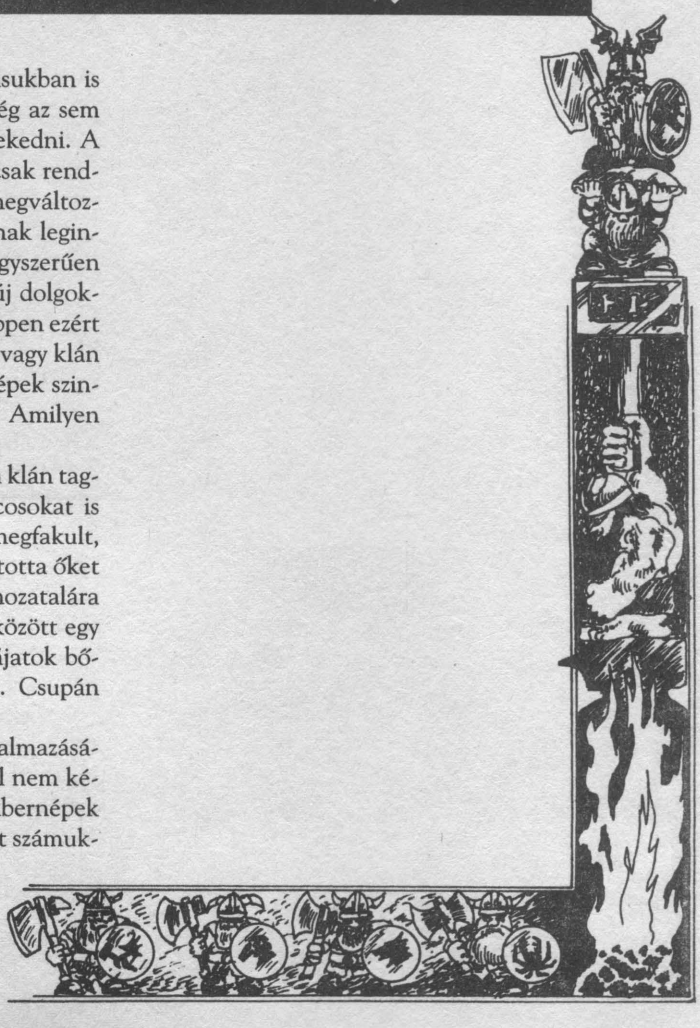
Mivel versenymodul volt, a vonalvezetése meglehetősen egyenes, ennek megfelelően gyorsan végigjátszható. Ha a partinak több ideje van, a KM tehetségétől és a modulban rejlő lehetőségek kiaknázásától függően két-háromnapos játék is elképzelhető.

Előzmények

Furcsa népség a törpéké. Nem csak külsejükben, gondolkodásukban is jócskán különböznek mindenki mástól, s aki ismeri őket, még az sem lehet biztos benne, hogy mindig kiszámíthatóan fognak cselekedni. A büszkeségük legalább annyira sebezhetetlen, mint hagyományaik, s csak rendkívül nehezen vehetők rá arra, hogy gondolkodásukat bármiben is megváltoztassák. Nem csak a Tarin Birodalom lakói ilyenek, de ők ragaszkodnak leginkább a szokásaikhoz. A felszínen élő, kitagadott, elűzött vagy csak egyszerűen elvándorolt, büszkeségében sértett törpék könnyebben hajlanak az új dolgokra, a felszín újításainak használatára. Ferde szemmel is néznek rájuk éppen ezért a Tarinban maradottak. Ám ha arról van szó, hogy valamelyik család vagy klán a dicsőségét szeretné növelni, akkor ezek a megfontolt és nyugodt népek szinte bármire képesek, csak vegyék a fejükbe, hogy nekik van igazuk. Amilyen makacsak, azt onnan elég nehezen veri ki bárki is.

Ez történt a Tarin nyugati területeire felügyelő Fród törzsbéli Hann klán tagjaival is. Régi, hagyománytisztelő bányászklán ez, amely híres harcosokat is adott már a törpenépnek, ám a mai időkben eredményességük megfakult, teléreikhez egyre nehezebben férnek hozzá, s számos másik klán szorította őket vissza a törzsön belül. A Klántanács éppen ezért fontos lépés meghozatalára szánta el magát titkos ülésén. Régóta keringtek már hírek a törpék között egy porról, mely segítségével sziklák zúzhatók miszlikké, s a tárnák és vájatok bővítését sokkal gyorsabban és hatékonyabban lehetne véghezvinni. Csupán megfelelő szakemberek és leírások hiányoznak hozzá.

Tarinban mindeddig megvetően viszonyultak a robbantások alkalmazásához, mondván: milyen törpe az olyan, aki a keze és csákánya erejével nem képes elegendő követ fejteni? Külhoni praktikák alkalmazása, az embernépek vagy istenüknek - mégha kovács is - a segítsége elképezelhetetlen volt számuk-



ra. A Hann klán kizárólag szorult helyzetében és csakis a legteljesebb titokban mert ilyen döntést hozni. A Klántanács abban bízik, hogy ha a felszíni technika eredményeképp ismét előkelő helyre kerülnek a Fród törzs bányászai között, az nem csak a saját, de Tarin nagyobb dicsőségére is szolgál majd.

Éppen ezért küldötteket menesztettek a felszínre, és hosszas tapogatózás után egy kitagadott, de továbbra is Kadal hitében élő bányászklánra bukkantak, akik Niarétól nyugatra folytatnak bányamunkákat, saját kovácsaik dolgozzák fel az érceket, és kereskedőik értékesítik azokat. Ők századok alatt sajátították el azokat a technikákat amellyel a niarei csodaszer hasznosan munkára fogható, és temérdek aranyért hajlandóak megosztani tudásukat a büszke, mélyben élő klánnal.

Újabb előkészületeket kellett tenni, hogy a titkos tanácskozást és szerződést nyélbe üthessék, és végül egy, a Traidlan vagy Tarini hegység nyugati részében lévő településre esett a választásuk. A Thróó-foggarr (Gőztóvár) nevű falucska hőforrásairól és gyógyvizéről híres, nem túlságosan felkapott, de azért jól működő hely, melyet egy régi sérelem okán Tarinból kivándorolt törpe klán lakik. Ők építették a kis tóparti gőzfürdőt és a fogadót is, és az év háromnegyed részében jól menő üzletet bonyolítanak le itt. Külön megörültek a hírnek, hogy két törpe küldöttség is ideérkezik a holtszezonban, természetesen mit sem tudnak valódi céljaikról. A Hann klán tagjai azért választották éppen ezt a falut, mert Tarinban nem fogadhattak volna feltűnés nélkül egy idegen csapatot, s Gőztóvár ebben az időszakban elég elhagyatott, a havazások nem sok vendéget csábítanak erre a vidékre.

Vannak persze olyan szervezetek, melyeket mégis érdekel mifajta dolgokban törik a fejüket a törpék. Az Északi Szövetség néhány ügyes emberének sikerült a szervezkedés nyomára bukkannia, s bár nem tudják pontosan, mire is készülnek, meg akarnak győződni róla, hogy bármi lesz is az, nem veszélyezteti a Szövetség érdekeit. (Ha megtudnák, hogy mire megy ki a játék, természetesen megnyugodnának, s csak mosolyogva néznék, miért is kell ekkora feneket keríteni egy ilyen egyszerű szerződésnek.)

Vannak azonban mások is, akiket érdekelne ez az ügy. Szót kell ejtenünk a Homálytestvérről, Sugróról és a Pókok szervezetéről is.

A törpék homálytestvérnek nevezik lelküknek azon felét, amely a rossz befolyása alá kerülhet. Szakadatlanul küzdenek ellene, hogy becsületüket megőrizhessék, hogy családjuk, klánjuk szégyenbe ne kerüljön. A homálytestvér az, aki a gonosz gondolatokat sugalmazza, aki a rosszra, a tunyaságra, a bűnre csábít. Számértékben ez ki nem fejezhető, legfeljebb azt mondhatjuk róla, hogy a lélek e felének felülkerekedésével megváltozik a törpék jelleme.

Ezt bármilyen helyzet előidézheti, mint ahogy az is teljesen nyilvánvaló, hogy más teremtmények is megváltozhatnak, más dolgokban kezdenek hinni, elfordulnak addigi értékeiktől, más isteneket imádnak. A törpék mindezt a homálytestvér átkos tevékenységének tudják be.

Sugró nem más, mint a gonosz. Ő egyenesen Bul Ruurignak, a Teremtőnek a homálytestvére. Sokáig egy csatabárdba volt bezárva, de miután gazdája nem volt hajlandó pusztítani vele, használni, megszökött és folyton bosszút forral, álnokságokon töri a fejét. Úgy beszélik, ő a homálytestvérek atyja, minden törpe megrontója. Papjai velejükig romlott törpék, kitaszított, megcsömörlött páriák, akik szívesen állnak Sugró szolgálatába. Nincs akkora hatalmuk, mint a törpék más papjainak, de fondorkodásban, cselvetésben, gonoszságban utolérhetetlenek.

A Pókok Ynev egyik legrejtélyesebb szervezete, szinte semmit nem tudni róluk, még azok, akik kizárólag utánuk kutakodnak is, csak sötétben tapogatóznak. Feltehetően egy Sugró uralta szervezet, amely Tarin elveszejtését tűzte ki célul maga elé. Tagjainak nincs saját gyülekezési helye, nincsenek kijelölt találkozóik, tennivalójukról mindig Sugró tájékoztatja őket. Az idő nem sürgeti a Pókokat: kétezer esztendőben határozták meg Tarin bukásának eljövetelét. Vélt sérelmekért akarnak bosszút állni, bonyolult, hittételbéli ellentéteket

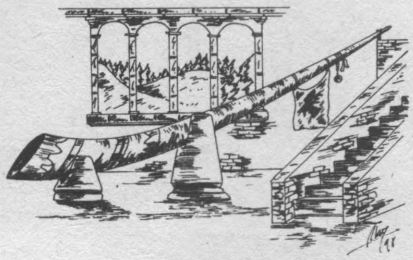
akarnak megtorolni, gátját akarják állni a törpék gyarapodásának. Ügynökökkel vették körül Tarint és néhány más, Tarintól függő települést is. A szervezet tagjai semmit nem tudnak egymásról, a fanatikusok lelkesedésével várják, hogy valamit tehessenek. Őrült gyilkosok, ravasz papok, álnok cselszövők. Titkos rituálékat használnak, a sötétben lapulnak, álcázzák magukat. Bul Ruurig papjainak, a Tudóknak hatalomszavait ugyan nem használhatják, ám vezetőjük, a legfőbb Homálytestvér borzalmas alkut kötött egy ediomadi ősaquirral, s ennek folytán a Pókok ügynökei is képesek az ómágia alkalmazására, jóllehet ezen fajtájának már semmi köze nincs a törpékhez. Minden teremtmény közül a Pókok a legveszedelmesebbek a törpékre nézve, noha számuk jelenleg még oly alacsony, hogy maguk a törpék sem tudnak létükről, csak homályos mendemondák, találgatások kaptak szárnyra közöttük bizonyos rejtélyes esetek kapcsán. Éppen ezért a modulban szereplő törpék sem tudnak a létezéséről (egy kivételével), Sugró létéről és tevékenységéről azonban feltétlenül.



A törpékről, a Pókokról, az odról és a hatalomszavakról bővebben a Summarium I.-ben olvashatsz.

Egy évvel történetünk kezdete előtt egy Tráf nevű törpe, Sugró egy híve, a Pókok szervezetének tagja érkezett egy zarándokcsapattal Gőztóvárba. Az ősi rituálék szerint kérte felvételét a klánba, majd zarándokútja végeztével visszatért, és szorgos munkába kezdett. A Tótündér fogadóba került, ahol hamar kitüntette magát megbízhatóságával. Itt érdemes megjegyezni, hogy a törpe szolgák és akármilyen törpe fajú kiszolgálószemélyzet össze nem vethető bármely más hasonló, emberi személyzettel. Számukra ez a munka az életük értelme, az eszköz, amellyel jobban szolgálhatják a klánt, a családot, az út, amelyen keresztül megbecsüléshez hírnévhez juthatnak, csakúgy, mint bármely más mesterségen keresztül. Éppen ezért a törpe szolgák sokkal inkább urak, mint bárki más, gyakran büszkék és gőgösek, s noha munkájukra a legritkább esetben érkezhet panasz, az ember gyakorta érezheti úgy, mintha legalábbis szívességet tennének neki.

Szóval ez a Tráf munkába állt, és nem lehetett panasz a tevékenységére. Viszont elkezdte maga körül kiépíteni a hálót, amelyre istenétől parancsot kapott. Tudta, hogy mivel Tarintól független klánról van szó, papjuk pótlása komoly nehézségekbe ütközik, arról nem is beszélve, hogy a büszkeségük sem engedi, hogy a birodalomtól kérjenek másikat. Mivel Kadal helyi papjának örököse minden bizonnyal a pap még kiskorú fia lenne, lelkifurdalás nélkül megölte a papot, majd még aznap este a falu vezetőjét is eltette láb alól, s a dolog megkoronázásaként a gyilkost is leleplezte egy helybéli vendég személyében, aki ellen megdönthetetlen bizonyítékokat szolgáltatott. A pap fiát ő maga vette a szárnyai alá, s míg a falu szemében Kadal tanoncának tüntette fel, valójában Sugró hitére térítette a tehetséges ifjút, s leghűségesebb szolgájára lelt benne. Az ifjú ugyan - mivel nem vér szerinti gyermeke - nem használhat odot, ám a homálytestvérnek kellőképpen sikerült őt megrontania. Találkozóikat mindig titokban tartották, így a falu előtt rejtve maradt tevékenységük. Miután a káosz magvait így elvetette, visszatért szorgos munkájához, s hallgatta a Tarinról szóló híreket, s szőtte a hálóját. Ha valaki ismeri az öreg Gőzfürdő járatait, könnyedén kihallgathat beszélgetéseket, így jutott birtokába a Hann klán titkának is. Ha a tervük beválik és Tarin - ha vonakodva is - de elfogadja a bányászati újítást, az a törpe birodalom megerősödéséhez vezethet. Éppen ezért elhatározta, hogy a megbeszélésre érkező küldöttségeket elveszejti.



A találkozó idejére a fogadóba hívta régi "fürdővendégüket", Toron egy ügynökét és fejvadászait. Hogy a dolgot biztossá tegye, értesítette a Pókokkal egyedül közösen munkálkodó, rejtőzködő törpe szervezetnek, a Sápatagoknak a fejvadászait is, akik alkalomadtán a toroniakkal is végeznek majd, s így a sötét birodalomra lehet fogni az egész mészárlást. Csupán végveszélyben kellene közbeavatkozniuk, s megbeszéléseik szerint ezt egy kürtszóval - Kadal templomának kürtjével - jelezné nekik Tráf. Ha minden rendben megy, akkor a faluban nincs rájuk szükség, csak a végjátékban: a toroniak végezzenek a törpe küldött-



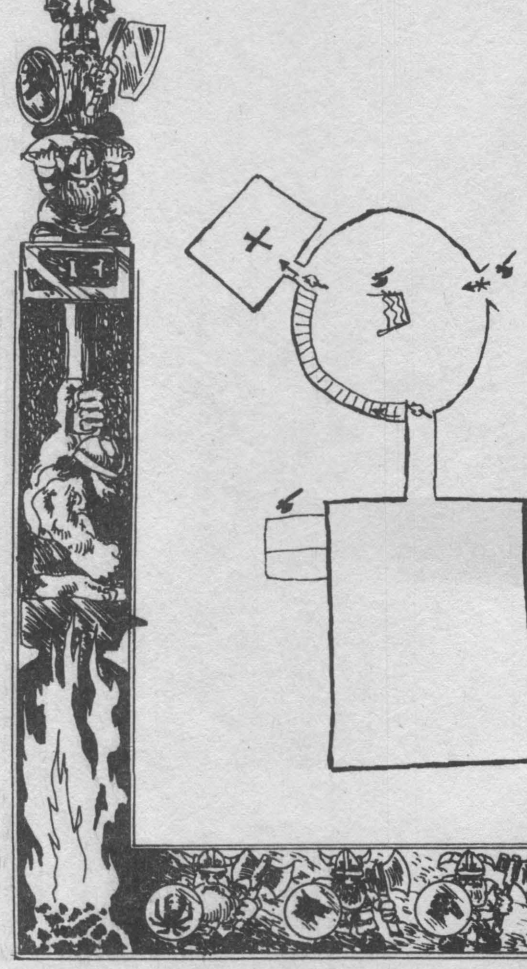
ségekkel, s távozóban tennék csupán el a mit sem sejtő toroniakat láb alól a Sápatagok egy előre megbeszélt helyen. Ezt a "balesetet" a későbbiekben felfedezve akarja magát Tráf véglegesen tisztára mosni, a szerencsétlenség végeztével.

Amikor a küldöttségek megérkeztek, Tráf egy barlangban találkát beszélt meg a Sápatagok megfigyelőjével. Ifjú tanítványát küldte maga helyett, ám a fiatal törpe túlbecsülte saját képességeit: csapdába akarta csalni a már Gőztóvárban tartózkodó "niarei" törpeklán sárkányőrét, egy füst alatt ezt is letudva, de terve kudarcot vallott, s kölcsönösen elpusztították egymást. Így azután a Sápatagok közvetítője hiába érkezik a megbeszélt helyre - néhány órával azután, hogy a kalandozók már elmentek onnan -, csak a két holttestet találja, így azután iszkol vissza a pentagrammához (lásd később), és mivel már tökéletesen biztos abban, hogy baj történt, csak a kürtszóra vár. Talán fel sem merül benne, hogy nem szólal meg.

I. A barlangban



A **kalandozók** teljesen véletlenszerűen kerülnek nagyjából ugyanarra a vidékre, de már régebbóta együtt is kalandozhatnak. Tarintól nyugatra, a hegyek között bóklásznak, amikor egy hóvihar lecsap rájuk. A förgeteg elől védett helyre, egy szurdok aljában lévő kis barlangba menekülhetnek. A szél itt kevésbé fúj, ezen a helyen akár tüzet is gyújthatnak. A sötétből tompa zajokat hallanak, majd egy szörnyű, semmihez nem hasonlítható hangot. Mintha maguk a kövek szólaltak volna meg (A varázsital borzalmas hangja az, amely elpusztítja a sárkányőrt. Az ifjú törpe használta fel Tráf egyik ómágiával készült varázsitalát - leírása hátul.). A barlang egyenesen vezet a mélybe, nincsenek elágazások. Lejtésszöge 10 és 30 fok között változik. A hangok forrásánál két apró testet találnak. Erős keserűmandulaszag lengi körül őket. Egyikük szinte már csak egy csontváz. Lassan rángó és terjeszkedő folt közepén ül. A húsa, zsigerei, testnedvei mintha remegő férgekké változtak volna, százezer felé igyekeznek lassan, majd megállnak. A fickónál semmi érdekes nincs, egyetlen szembeötlő dolog a nyakában lógó, immár mocskos medál, amely egy sárkányt ábrázol. Ennek segítségével lehet irányítani a később leírásra kerülő sárkányt.



A másik alak még él. Egy törpe ő is - a néhai Kadal-pap fia -, egyszerű fekete köpönyegben, havas csizmában, mellkasa merő vér, egy tőr nyele áll ki belőle. Klántetoválásai vérben úsznak, de így is kivehető a nyakán egy karmokhoz hasonló sordísz. Szájából véres hab folyik. A kalandozókat megpillantva megörül, azt hiszi célhoz ért. Törpe nyelven beszél hozzájuk, ha értetlenkednek, közösre vált. Haldoklik, s láthatóan nincs tudatában az ellentmondásnak, hogy fajtársait várta, s (vélhetően) idegenekre bukkant.

FONTOS, HOGY A SZAVAI MEGMARADJANAK A KALANDOZÓKBAN, HISZEN LÉTFONTOSSÁGÚ INFORMÁCIÓK REJTEZNEK BENNÜK!

"- A Sápatagok...végre...öö.öö...Minden maradt a tervek szerint...holnap éjszaka, ha meghalljátok a KÜRTÖT.támadjatok.. ..már mindenki megérkezett.. .. itt a tervrajz, nem kell mindenkit lemészárolnotok.. de ha nem szólal meg a..öööü KÜRT. akkor, ahogy megbeszéltük: ne gyertek, nincs rátok szükség.. csak később.. de nem itt. ööö.. a megbeszélt helyen végezzetek a gyilkosokkal ..a tervek szerint .ööhhh!"

Kezével véres rongyai között kotorászik és egy térképszerűséget nyújt át a feltételezett orgyilkosoknak. Meghal.

A kinti vihar ezt a pillanatot választja, hogy egy zajos omlással, lavinával elzárja a kijáratot és ha gyújtottak tüzet, azt is eloltsa. Kiásni magukat nincs sok értelme, megfagynának. Hehe..

A barlangon keresztül egy órás út után egy sokkal melegebb helyre ereszkedhetnek. Ködülte, fenyvesekkel teli völgyre bukkannak. Itt csak hó (a hő-

források közelében hókása és latyak) van. Széltől védett hely, a meleget a völgyben fakadó hőforrásokból kapja. Két nyomot találhatnak, amelyet a néhai "Kadal pap" hagyott, amikor Tráf utasításainak megfelelően elindult a barlanghoz, s magával csalta a "niarei" klán sárkányőrét. Egy szélesebb úthoz vezetnek, amely egy gőzölgő patak partján halad. A nyomok a folyásiránnyal ellentétes irányba mutatnak. A latyakban kínlódó lovak nyomait is felismerhetik - egy nehéz szánt próbáltak elvonszolni - ugyanarra. A "niarei" küldöttség utolsó tagjai vonultak erre három órája, nehéz lőporszállítmányukkal.

II. A völgy

A **hóvihar** a barlangon át egy kis, szélvédett völgybe zavarta a kalandozókat. Magas, csipkés sziklaperemmel határolt, jó tíz mérföld széles és ötven mérföld hosszú vágat, a közepén egy jókora tóval, amelyet több hőforrás is táplál. A tóból egy gyors folyású patak indul, s egy szűk sziklaszorosnál hagyja el a völgyet. A völgy törpéi egy kisebb erődítést építettek ide, hiszen az egyetlen, a völgyet keresztező kereskedelmi út is erre vezet. Az erődítmény két vaskosabb bástyából áll, az egyiket az útra építették - ez elég zömök, a hasán jókora kapuval. Itt ellenőrzik a ki és bejövőket, nincsenek-e rossz szándékkal. A másik, a sebes folyású patak túlpartján áll - vaskos, komor híd köti össze a kapubástyával - és jobbára kilátónak használják. Húsz láb magas és jól belátni róla a közelgő utat. Innen érkeztek a "niarei" törpék utolsó egységei a lőporos szánnal nem is olyan rég, s valószínűleg ők voltak az utolsók egy jó ideig. A völgyön kívül pusztító erővel kavarog a hóvihar, nem épelméjű az, aki ezt az utat választja, hiszen pár órán belül bizonyosan megfagy. Éppen ezért most nem figyelnek olyan nagyon az őrök. Öt jókötésű fegyveres vigyázza itt az utat, értékeik megegyeznek a törpe harcosoknál (4.szint) leírtakkal.

Hasonló erődítmény van a völgy felső végében is, azzal a különbséggel, hogy ott nem folyik patak. Az időjárás arrafelé is meglehetősen zord, semmi értelme nincs abban az irányban távozni.

Maga a völgy hóval vastagon borított fenyvesekkel van tele, csupán néhány helyen találhatók kisebb-nagyobb irtások. Nincsen olyan hideg, mint a völgyön kívül, ám azért kellemesnek csak a hőforrások közelében nevezhető az idő. A sziklafalak nehezen megmászhatók, jegesek, s bizony a szirteken túl ismét csak a tomboló vihar fogadná az arra próbálkozókat.

Amennyiben a kalandozók nem indulnak rögtön a tóparti fogadó felé, akár az egész völgyet bebarangolhatják, az a fontos, hogy a konkrét események akkor vegyék kezdetüket, amikor megérkeznek.

A völgyben kóborolva a karakterek több mindenkivel találkozhatnak. Tíztizenöt törpe favágó múlatja kint az időt a rengetegben. Takaros farakások veszik körül kis behavazott kunyhóikat. A napszaktól függően dolgoznak - meszszire hallani - vagy melegszenek, és tréfás történetekkel szórakoztatják egymást. Ha idetévednek a karakterek, megvendégelhetik őket, esetleg szűkösen még szállással is szolgálhatnak. Pontosan meg tudják mondani, hol van a vendégfogadó, és azt is megmondhatják, hogy nagyon fontos vendégeket várnak. Hogy megjöttek-e vagy sem, arról nincsen tudomásuk.

Csakúgy pontos felvilágosítással szolgálhatnak a vendégfogadóról és a várva várt küldöttségekről azok a farkasvadászok is, akik kint portyáznak a rengetegben. Hat fejszés, számszeríjas, keménykötésű törpe a faluból, igazi prémvadászok bőrsátrakkal és három kopóval (mint 4. szintű harcosok). Ki akarják irtani azt a farkasfalkát, amelyik a nagy hideg miatt a völgyben ütötte fel a tanyáját - ha a karakterek erősen kötődnek a verekedéshez, a KM nyugodt szívvel zavarja rájuk a kiéhezett állatokat. 20 megtermett és meglehetősen éhes farkasról van szó, ajánlatos figyelembe venni a túlerőről szóló harci szabályt - ET 89.o. Egy emberre egyszerre 7 farkas támadhat. Ha nagyon megszorulnának, hirtelen felbukkanhatnak a törpe farkasvadászok.



Ha a kalandozók a völgynek azon a falán kutakodnak, ahonnan megérkeztek, a falu magasságában, közel a peremhez, egy kis üreget találhatnak. Nagyon nehéz megközelíteni, annak az esélye, hogy az idevezető, behavazott nyomokra valaki felfigyeljen, még akkor is csak 5%, ha az illető a nyomok közvetlen közelében van. (Nyomolvasás/eltüntetés képzettséggel Af esetében 15, Mf-nál 30% erre az esély.) Errefelé rendkívül cudar az idő, jó oka kell annak legyen, aki mégis ide merészkedik. Az üregben a Sápatagok egy tagja figyel, őt akarta ifjú tanítványa segítségével Tráf a barlangban elérni. Erről a rejtekhelyről sem Tráfnak, sem a halott törpének nincs (nem volt) tudomása. Az üregben kicsiny tűz pislákol - füstjét elkapja az erős szél, lentről nem lehet felfedezni - és a Sápatagok megfigyelője kucorog. Vigyázza azt a pentagrammát, amelyet nem is olyan rég egy bérvarázsló rótt az üreg padlatára. Ezen keresztül, az őrszem pszijelzésére kell megérkeznie a Sápatagoknak a megbeszéltek szerint. Az őrszemnek kell eldöntenie, hány orgyilkosra van szükség. Ha megszólal a kürt, akkor mind a huszonöten megérkeznek, ám ha csupán a jól végzett munka után iszkoló toroniakkal kell végezni, akkor csak tízen jönnek.

Ha véletlenül - nagyon nem lenne fontos - a karakterek mégis idejönnének, egyetlen esélyük az, ha meg tudják lepni az őrt (aki egyébként nem nagyon számít arra, hogy valaki odakintről közelítsen). Ha ő nem tud pszíje segítségével üzenni, akkor van esélyük. Így persze az egész modul más véget érhet, ám ennek lebonyolítása már a KM dolga. Lehet úgy intézni, hogy időközben a toroniak megkezdték az akciójukat, és megkaparintották a lőport, s most készülnek levegőbe repíteni az egész miskulanciát törpéstül, mindenestül, stb.

Ha nem sikerülne meglepni az őrt, akkor sem célszerű megölni a kalandozókat. A segélyhívásra előkerülők fogják őket el, vigyék a térkapun keresztül őket a Sápatagok bányaerődjébe, s használják rabszolgának szerencsétleneket. KM! A parti elpusztítása kerülendő, s csakis azoknak az "eltávolítása" engedélyezett, akik valami kirívó ostobasággal rászolgáltak. Ne büntesd őket azért, mert az ellenfeleik nagyon erősek!

A tó túlpartján - valahol a ködben - kicsiny nyári lak áll, az itt időzők kedvelt tartózkodási helye a melegebb idők eljövetelekor. A tóparti úton mintegy másfél mérföldnyi séta, azért építették ilyen messzire, mert a hely, ahol áll, kivételes szépségű. Egy gazdag hőforrás vize bukik itt alá egy kis vízesésen egy ötven láb magas szikláról.

A nyári lak ezekben az időkben zárva van, nem fűti senki, s nem is nagyon járnak a környéken. Itt húzzák meg magukat a toroni fejvadászok. Valamelyikük folyamatosan figyel, s lehetőleg kerülik a találkozást bárkivel. Ha észreveszik, hogy valaki közelít, a házon keresztül a csónakházba mennek, s itt rejtőznek el, a stégek alatt. Egyetlen kapcsolatuk a külvilággal a boszorkánymester, aki minden nap kicsónakázik a tóra és útba ejti őket is. Élelmet és vizet szállít nekik. Nagy adag méreg van náluk (6. szintű, gyorsan ható ételben vagy italban beadható idegméreg. Hatása bénulás vagy sikeres egészségpróba esetén rosszullét.). Ezt felhasználva akarnak majd lecsapni a két törpe klánra, hogy azután a fetrengő áldozataikat egyszerűen lemészárolják. A kalandozók lehetőleg itt még NE találkozzanak a fejvadászokkal, hiszen ha felülkerekednek, és ezt Tráf megtudja, óhatatlanul a falura zúdítja a Sápatagokat. Találhatnak persze nyomokat, amelyek azt jelzik, hogy valaki vagy valakik mégiscsak laknak itt, ám ha lehet, a toroniakat mégse leplezzék le!

A kis falu szomszédságában a kalandozók elhagyott bányára bukkanhatnak. Még abból az időből származik, amikor az itteniek nem a tóból és a hőforrásokból próbáltak megélni. Kis patak folyik mellette, zsilipekkel felduzzasztva. Egykor kis ércmalmot működtetett, mely ma is áll, ám ma már csak a régiek szellemeinek álmát vigyázza. Itt temetik el ugyanis övéiket a falu lakói.

A bánya nem túl nagy, hamar rájöttek, hogy nem sok mindent tudnak a felszínre hozni, arról nem is beszélve, hogy a föld alatti vizek megzabolázása rengeteg energiájukat felemésztette. Bizonyos járatokat ma is az elöntés veszélye fenyeget, csupán a belső zsilipek birkóznak még mindig az erősködő vizekkel.

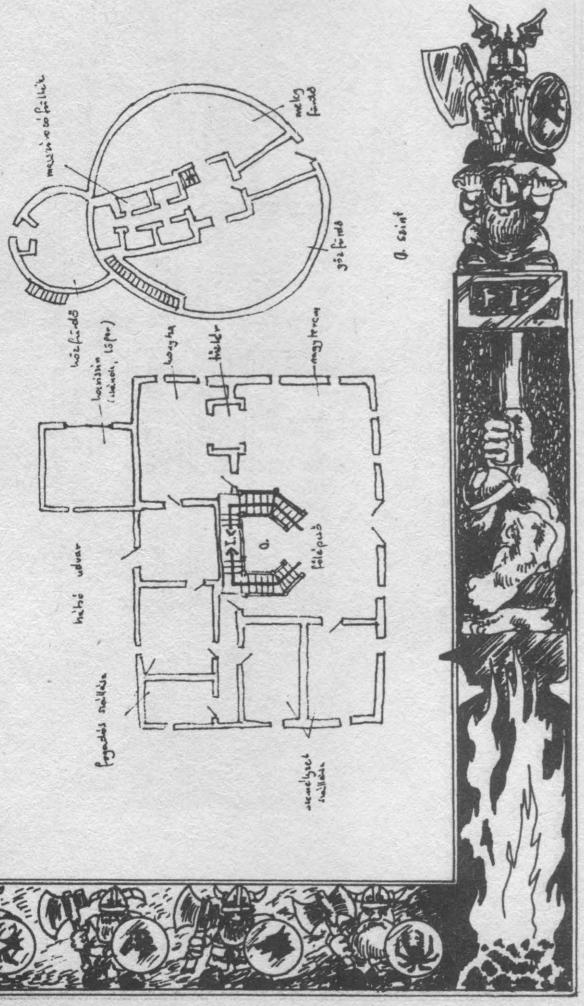
III. Érkezés

Ha a kalandozók az úton próbálkoznak, két helyre juthatnak: amennyiben a patak folyásirányával megegyező irányba indulnak, 3 mérföldön belül a már ismertetett kapubástyához érkeznek. Ha a nyomokat követik, akkor még jó tizenötmérföldes út áll előttük. Kisvártatva egy szélvédett, ködös tavat pillanthatnak meg. Már későre jár, fáklyákat is gyújtottak az alant sürgölődők. Egy kis törpe településre bukkantak (térkép a mellékletben). Stabil, egyszerű törpe házak, melyben a klán lakik. Csak három épület emelkedik ki közülük. Egyik egy vaskos, háromszintes, díszes ház, amely a tó félszigetére épült, és szinte egybenőtt egy kupolás, ovális alakú építménnyel. A Tótündér fogadó az és a gőzfürdő, melyek annak idején a hőforrásokra építettek. A harmadik egy torony, melyet Kadal tiszteletére emeltek, de innen az állandó köd miatt csak homályosan látható.



Ha közelebb mennek, az alant sürgölődőket is jobban szemügyre vehetik. (Az újonnan érkezetteket persze csak akkor láthatják, ha rögvest erre indultak el. Ha később érkeznek, az új vendégek már elvackolták magukat.) A falusiak egyszerűbb gúnyát viselnek, az újonnan érkezettek azonban vastag prémeket, megviselt útiruhát, szőrmesapkákat. Emberek számára nincs igazából különbség a törpék között. A részletek kiderítésére megfigyelés és idő kell. A "niareiek" bővebb ruhákban vannak, szemük sötétebb, szakálluk szabadon lobog. A Hann klánbeliek haja, szakálla inkább vöröses árnyalatú, be van fonva, szemük gleccserkék. Klántetoválásaik alapján is meg lehet különböztetni őket, de erre jobbára csak a gőzfürdőben nyílik lehetőség. A "niareiek" kivétel nélkül sárkányokat tetováltattak karjaikra, hátukra; kezükön, egyeseknek a szeme körül is lángnyelvek láthatók. A tariniak jobbára szabálytalan, csúcsos formákkal ékítik magukat, ez a vezéreik közül többnek az arcán is látható. A falubeliek tetoválóembere karmoknak látszó díszeket és farkasnyomokat varázsolt a bőrükre. (törpe kalandozók természetesen azonnal látják ezeket a különbségeket, s nagy valószínvséggel el tudják dönteni származási helyeiket is, bár a "niareiekkel" némi gondjuk lehet) Egy dologban azonban feltétlenül megegyeznek: fejszéik, fegyvereik gyönyörűek. Már szinte teljesen befejezték a hurcolkodást, a hatalmas, elhagyatottnak tűnő fogadó legfelső szintjén néhány fény billeg az ablakok mögött, másutt is csak elvétve. Láthatóan holtszezon van.

Ez jellemző az egész fogadóra is. A hatalmas étkezőben (térképeket lásd a mellékletben) csupa üres asztal, csak két megfáradt emberhölgy és a szolgái piszmognak a vacsorával, hátul egy kopasz kövér öregember (a toroni kém), a galériáról egy pimaszarcú, tüskehajú figura vizslatja a belépőket (a Szövetség ügynöke). Az est folyamán megpróbál szóba elegyedni velük, vándor igricnek kiadva magát, minél többet megtudni róluk. - természetesen mindenkire gyanakszik, mindenről tudni akar - Fontos, hogy a toroniak lássák ezt a beszélgetést, és ez alapján vélekedhessenek úgy, hogy a halálra szánt haonwelli fickó rég várt ismerősei érkeztek meg.



A fogadós - nagydarab, hosszúszakállú törpe, kék-fekete kockás nadrágban, mellényben, kezén farkasnyomtetoválással - szívélyesen fogadja őket. Beszédes figura, elég sok mindent megtudhatnak tőle:

Holtszezonban ilyen nagy nyüzsgésre évek óta nem volt példa.

Az emberek mind visszatérő vendégei. A két hölgy ereni özvegy, csúzzal küszködnek, a toroni fickóról úgy tudja gianagi kereskedő. A tüskehajú neki is azt mondta, haonwelli igric, aki valami ünnepre igyekszik, csak megpihent itt egy kis időre. Van még a fogadóban egy reumás erigowi a feleségével és a szolgáikkal, ők azonban diétáznak és a szobájukban tartózkodnak.

A törpék fontos küldetésben lehetnek, hisz egyébként nem szokták magukkal hozni a Klánkürtöket. A falué a klánfőnök házában van. Egyebet nem tud róluk.

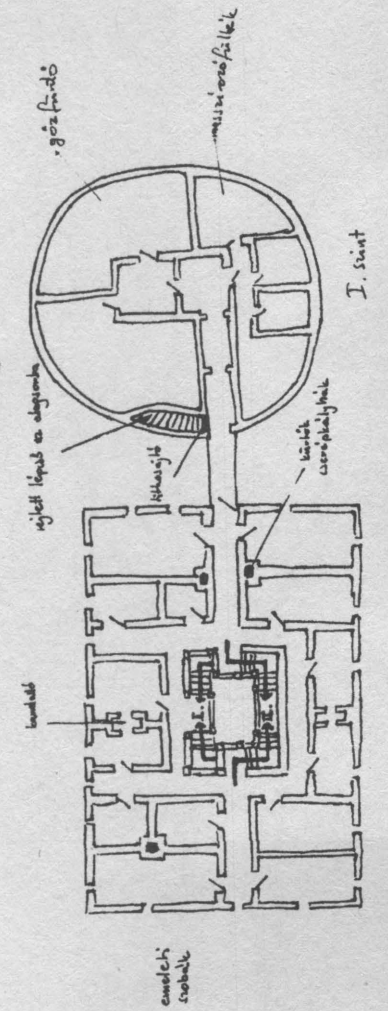
Az időjárás várhatóan még vagy egy napig nem javul.



Ha a furcsa szagról és a holttestekről faggatják, elkomorodik, és elmondja, amit a régi klánfőnök és a Kadal pap haláláról tud, akik szintén ilyen körülmények között haltak meg, de utána mindent tudni akar a barlangban történtekről, s azt jelentené a klánfőnöknek.

Fürdőzést ajánl a vendégeinek, s a legjobb szobáit. (KM, ha lehet ablakos szobába invitáld őket, s lássák a gőzfürdővel összekötő hidat is, hogy a térkép hasonlóságaira felfigyelhessenek. Ha átmennek fürdeni, azonosíthatják a fáklyákat, stb..) Az egyik legjobb munkatársát, egy Tráf nevű törpét adja melléjük segíteni. Tőle is annyit tudhatnak meg, hogy nem szoktak ilyen sokan lenni ebben az időszakban, noha ő maga nem olyan rég van itt, kitagadott lévén csak egy éve nyerte el a felvételt a klánba. Erre az élesebb szeműek rá is kérdezhetnek, lévén, hogy Tráf kezén a tetoválások elütnek a falut lakó klánéitól. Hosszú, póklábszerű dolgokat és madárlábakat ábrázolnak, de rajta van már új otthonának a keze nyoma is: arcán vékony karomsor.

IV. Esti merénylet



Hajnaltájt a toroni boszorkánymester elküldi három fejvadászát, (értékeik hátul) akik eddig a falun kívül rejtőztek, hogy végezzenek a haonwelli kutyával és szövetségeseivel. Az igricet meg is fojtják a szobájában, a kalandozókhoz is be akarnak hatolni. Ha a szobáik (lehetőség szerint két-háromágyas helységekbe helyezd el őket) ablakkal is rendelkeznek, az egyik figura azon keresztül hatol be, majd minél halkabban - hacsak a kalandozók el nem torlaszolták, ez nem jelent különösebb gondot -, míg két társa a folyosón várakozik. Hangutánzással a fogadós felháborodott hangját mímelik, aki azt követeli, azonnal takarítsák el a hullát a folyosóról, és magyarázatot követel. Lehet meglepetéssel támadni az ajtót nyitókra, de az is jó módszer, ha a homályban meglapulva egyikük megkísérel valakit hátbaszúrni. (csak ha sikerül meglepnie)

A hatalmas épület szinte tökéletesen kihalt, senki nem merészkedik ki a folyosóra. A kalandozók TUDJÁK MEG, hogy a Szövetség ügynökeinek tartják őket, azért kell meghalniuk. Suttogják harc közben a fülükbe vagy valami hasonló..

Az élve elfogott toroniakból nem lehet semmit kiszedni, gazdájukat nem árulják el, hacsak a faggatójuk nem rendelkezik Kínzás képzettség Mf-kal. Származásukra viszont akcentusukból (ha a partiból valaki legalább 1-es szinten beszéli a toronit) lehet következtetni. Egy mentalista is szép sikereket könyvelhet el.

A szövetségi igric kamrájában csak személyes tárgyakat találhatnak, lantot, szépítkezési szereket, verseskönyveket, íróeszközöket stb.. és néhány, számokkal sűrűn, teleírt lapot, amely a jelentését tartalmazza, ám a megfelelő kulcs nélkül olvashatatlan. A megfejtése - ha van rá idejük és türelmük, a következőképpen történhet: több könyv is volt a szobában, de ezek közül csak az egyiket használta a titkosírás készítésére. Természetesen a Szövetségnek is megvan ugyanaz a könyve, így számukra nem jelent nehézséget az írás kihüvelyezése. A számkód a következőképpen *néz ki: elöl* egy nagyobb méretű szám áll, ez jelzi az adott oldalt, utána két kisebb. Ezek az adott oldalon lévő sor és a betű számát jelentik. Ez határoz meg egy betűt. Utána vessző jelzi, hogy új betű következik. Ha ez a betű az adott könyv egy más oldalán van, ismét nagyobb méretű szám jelzi az új oldalt, ha ugyanazon, akkor nincs újabb nagy alakú szám a vessző után, csak a két kisebb méretű. A szavak végét vízszintes vonás jelöli. Körül-belül így:

23 11 123, 24 2 156, 76 87 -, 113 43 1, 67 201, 98 4, 6 114 -

Jó móka ez alapján elkészíteni nekik a titkos iratot, s érdemes több könyvet

is eléjük rakni, hadd próbálkozzanak. Az üzenet a következőket tartalmazza: Sieden Tobnak, (ezen el fognak gondolkodni a rejtvényfejtők) Haonwell Első Titokkancellárjának. A nevezett gőztóvári szervezkedés pontos körvonalai még egyelőre bizonytalanok. Két törpe klán vesz részt benne. Egyikük a tarini Fród törzsbéli Hann klán, a másik egy eleddig ismeretlen kiszakadt klán, vélhetően Niare vidékéről. A találkozó célja eleddig nem ismert, vélhetően valamely kereskedelmi egyezmény megkötése, melynek mibenlétéről adandó alkalommal értesítem Méltóságodat.

A holttesteket senki nem ismeri fel. Valamilyen Hazugságérzékelés (ha ügyesen és feltűnés nélkül csinálják) a gianagi kereskedőnél jelezhet. A faggatózást és hivatalos vizsgálatot mindannyian - a dámák is - sértőnek találják, s kérik a fogadóst, hogy az okvetetlenkedőket, akik a bajt a házra hozták azonnal távolítsák el. Ha ki tudják engesztelni a méltatlankodókat elcsendesedhet a vita, ellenkező esetben egy éjszakát még maradhatnak, amíg a vihar csendesül, ám minden szolgáltatásért háromszoros árat számítanak nekik. A törpék nem akarnak beavatkozni az emberek magánügyeibe, de a gőzfürdőbeli tárgyalóterem előtt, illetve a lőporral teli szánt és a "gianagi kereskedő" áruval megrakott szánját rejtő kocsiszín előtt megerősítik az őrséget, melyet a két különböző klán egy-egy katonája lát el (a térképen szereplő fejszéket azonosíthatják az őrt állókkal).

V. Másnap

Nem tudni biztosan, mihez is kezdenek majd itt a kalandozók, ezért csak néhány fontos információt adunk , ami alapján már azért elég jól el lehet tájékozódni:

A vihar a völgyön kívül változatlan erővel tombol, csendesedésére legalább egy-másfél napot kell várni, kimenni értelmetlen.

Ha sikerül nagyobb összetűzés nélkül megúszni az este történteket, a fogadós felajánlhatja, hogy ingyen szállást, fürdőzést és ellátást kapnak, ha kifüstölik a támadóikat (ezt akkor érdemes bevetni, ha a csapatnak semmi nem jut eszébe e nélkül és csak ténferegnek).

A falut végigkérdezgetve sehol sem találkoznak annyira bizalmas törpékkel, mint a fogadó és személyzete. Pénzért, egyéb ajándékokért nem mondanak el semmit. Büszkeségükre, jó hírükre, hiúságukra apellálva azonban némi információ kihúzható belőlük. Bizalmatlanok, nem szívesen állnak szóba idegenekkel, talán egyedül a gyerekek és az egészen fiatalok (3-25 éves korig) annyira kíváncsiak, hogy valamit is eláruljanak. Az így megszerezhető információk:

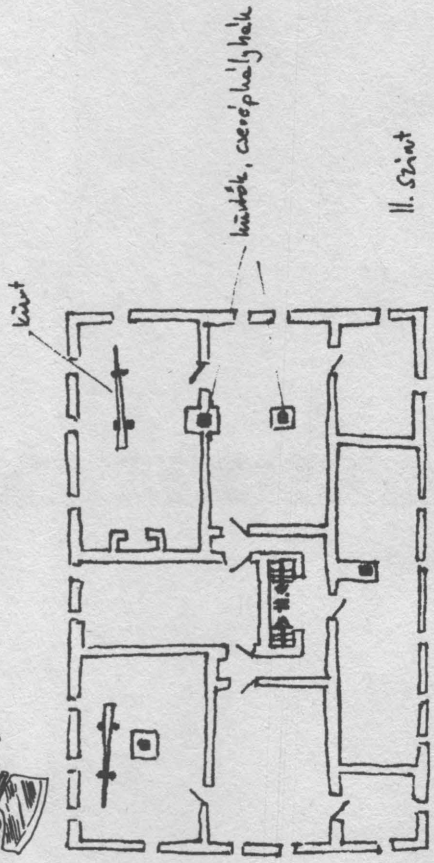
Kadal papjának örököse (illetve akit ők annak tartanak, s akiről azt hiszik, Tarinból hozott rúnákkal teli rézlapokról tanulja a papi tudományt) tegnap eltűnt, azóta sem látta senki.

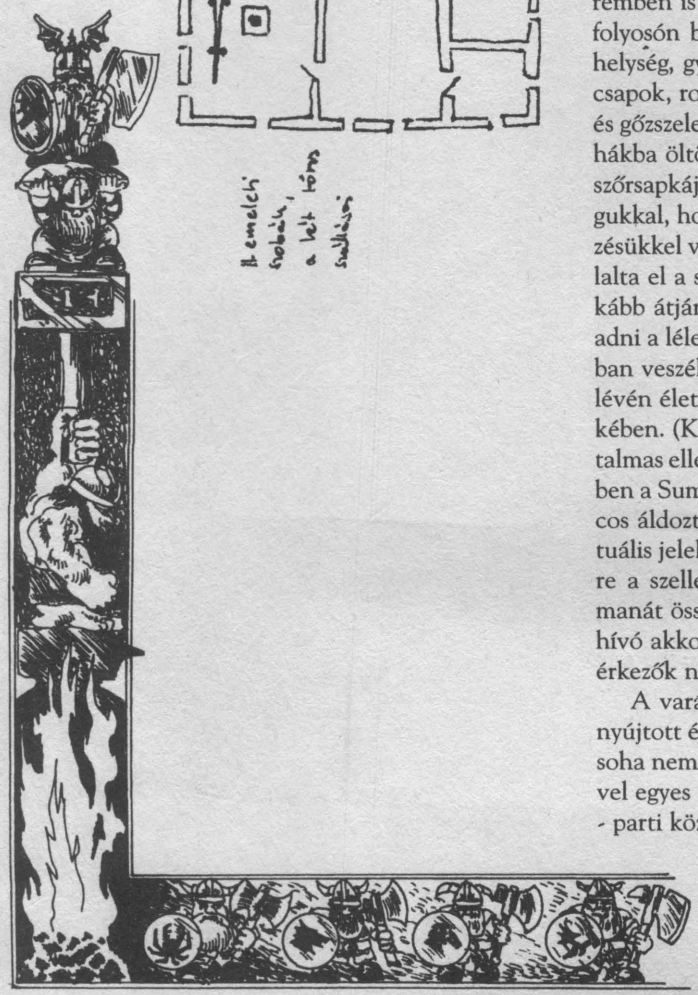
A faluban két kürt van, az egyik a falu klánfőnökének házában, a másik Kadal tornyában. Régóta nem használta senki, nem volt rá szükség, nem fenyegette veszély a települést, hiszen azt csak olyan alkalmakkor fújják meg.

Lévén, hogy Kadalnak nincs felszentelt papja, temploma és oltára sincs, csak bíznak benne, hogy előbb-utóbb ismét építhetnek egyet a saját papuknak. Azt, hogy Tarintól kérjenek egy papot, még a gyerekek is őszinte felháborodással utasítják vissza (egy parti beli Kadal-pap érdekes helyzetbe kerülhet - bizalmatlanul, ugyanakkor mégis reménykedve bánnának vele, s feltétlenül felajánlanák neki, hogy lakjon a toronyban -).

A fogadóbeli vendégekkel eldiskurálva semmi érdemlegest nem tudhatnak meg, a toronit kivéve mindenki az, aminek kiadta magát. A "gianagi kereskedő" nem igazán hazudik, amikor az üzletről beszél, hiszen ez is szervesen hozzátartozik álcájához és tizenöt év alatt valóban bejárta a szövetség majd minden zugát. A támadáshoz való közéről azonban hallgat és természetesen tagad mindent. Tráf saját kis útjairól sem tud semmit.

Délelőtt még a két törpe küldöttség vezetőjével, Dorgóval és Frágival is elbe-





szélgethetnek. Most már láthatják a különbségeket is. A Niarétól nyugatra élők bővebb ruhákat viselnek, majd mindegyiken látható valahol egy sárkányos csat, vagy egy hímzett sárkány. A tarini Hann klán tagjainak haja, szakálla gondosan be van fonva, bőrük sápadtabb a föld alatti léttől. A tetoválások különbözősége is szembetűnő. A támadásról egyikük sem tud semmit, tartózkodóan, hűvösen válaszolgatnak, csak a tisztelet miatt nem hagyják ott a kalandozókat, bár ezt nem éreztetik. Itt tartózkodásuk okairól hallgatnak. (Ha a kalandozók beszámolnak nekik mindenről, ami eddig történt velük, azzal jóval le lehet rövidíteni a játékot. A törpék azonnal érdeklődőbbek lesznek, és visszakövetelik - már ha egyáltalán a kalandozóknál van - a sárkányamulettet.) Ha a kürtökről tudomást szereznek, vállalják, hogy a sajátjaikra gondjuk lesz, a többit csendesítsék el a kalandozók. - A megsemmisítésükre ne is gondoljanak, akár a falu kürtjének, akár a Kadalénak esnének neki, nemcsak a falu törpéi ragadnának fegyvert, de ilyen szentségggyalázás láttán, hallatán a két küldöttség törpéi is a falubeliek pártjára állnának és vérrel mosnák le a gyalázatot . Ha vonakodnak együttműködni, visszaadni az amulettet (ez utóbbi súlyosabb), elzárkóznak előlük, nem kizárt, hogy ellenük fordulnak, az amulettet pedig erővel is megszerzik.

Nagyjából hasonló dolgok történhetnek, ha a térképük utasításainak megfelelően titkosajtót keresnek, vagy a gőzfürdő felderítésére indulnak. A két küldöttség a délelőtt folyamán vonul le, a csak nekik fenntartott helységbe a tárgyalásokhoz. Addig őr csak a lejárati ajtó előtt áll, illetve a tárgyalóteremben vannak páran. Utána azonban mindegyik levonul, csak négyen maradnak a kürtökre, illetőleg a lőporért és a technikai leírásokért cserébe hozott aranyra vigyázni a lakosztályokban, illetve ketten a kocsiszín előtt. Nem mindegy tehát, mikor határoznak úgy a karakterek, hogy felderítik a vidéket. Ha este vagy a tárgyalások megkezdése előtt találják meg a titkosajtót, furcsa élményben lesz részük. A térképen feltüntetett fáklyatartó elfordításával egy ajtó nyílik meg előttük, mögötte lépcső. Vigyázzanak, ne vegye őket észre senki! A lépcső a gőzfürdő külső falában halad végig, és a tárgyalások szintjére ér le. Ebben a teremben is van persze egy fáklyatartó, ami megnyitja az ajtót. Ez a feladatot a folyosón belülről egyszerű kilincs látja el. A terem, amibe jutottak, boltíves helység, gyér megvilágítással, hatalmas csövek zakatolnak benne, mindenfelé csapok, rozsdálló csövek, a falakban zúgó csatornák. A fürdő minden vizének és gőzszelepének irányítása végezhető innen. A sarokban hamuarcú, fekete ruhákba öltözött, csilingelő fémlapokkal, gyűrűkkel teliaggatott, furcsa, csúcsos szőrsapkájú törpe. Egy tarini, vörös, festett szakállú lélekhívó. Azért hozták magukkal, hogy a tárgyalások során az ősök tanácsait kérje, illetve, hogy megidézésükkel védje a klánt. Már minden kész az idézésre, de a szellem még nem foglalta el a számára kijelölt testet, mert amíg nincs anyagi formában, sokkal inkább átjárhatók számára a világok közti rések, és hasznosabb tanácsokat tud adni a lélekhívó száján keresztül, mint egy test börtönébe zárva. Mihelyt azonban veszély fenyegeti a tárgyalásokat, alászáll a számára előkészített testbe, és lévén életében 10. szintű mentalista, szellemi energiáit veti latba a klán érdekében. (KM! Nem megölni akarja a betolakodókat! Nem lenne etikus ilyen hatalmas ellenfelet halálos ellenségként rájuk szabadítani. A lélekhívókról bővebben a Summarium I.-ben olvashatsz.) A test már készen áll - egy fanatikus harcos áldozta fel magát a célra - teste lemeztelenítve, festékekkel különböző rituális jelek ráfestve, egy asztalon fekszik kiterítve. A lélekhívó egyetlen intésére a szellem elfoglalja. 3 körre van szüksége, hogy a megfelelő mennyiségű manát összegyűjtse. Ezután felül és varázsolni kezd. A sarokban rejtőző lélekhívó akkor "kelti életre", ha megbizonyosodik felőle, hogy a titkos ajtó mögül érkezők nem törpék - hőlátása lévén ez nem esik nehezére.

A varázslat egy 60E-s Feledés mozaikból áll, amit 10 Mp-ért 2 percre kinyújtott és 30 Mp-ért Háló formában (A törpék titkos tudásának része, melyet soha nem fognak megosztani az emberekkel. Olyan mozaik, amelyik segítségével egyes varázslatok hatása területre alkalmazható.) egy 5 láb sugarú körben - parti középponttal - alkalmazott. Mindösszesen ez 90 Mp-ba került neki.

Eredményeként, akit hatalmába kerített, attól a következő 2 perc eseményeit elorozta, akik leküzdötték, azokra a berontó törpék várnak. Pontos előrejelzés nem adható, de az emlékeiktől megfosztottak a szobájukban térnek magukhoz, akárha valami térkapun léptek volna keresztül - testükön zúzódásnyomok, a varázs megkezdéséig minden emlékük megmaradt - kivéve azt a társukat, akinél a sárkányos medál van - már ha van - őt kihallgatásra a klánfőnökök elé viszik csakúgy, mint azokat, akik átvészelik a varázst, és sikerül foglyul ejteni. Ekkor azonban már ellenségként kezelik őket, és ha nem sikerül kimagyarázni magukat, bizony harcra is sor kerülhet. (Ez a befejezés kerülendő, senkinek semmi haszna nem származik belőle, ám ha úgy alakul, legyen. Érdemes a túlerővel szembeni harc szabályát itt is figyelembe venni.) Ugyanígy alakulhatnak a dolgok, ha akkor kísérelnek meg behatolni, amikor már folynak a tárgyalások, ám ekkor már sokkal több őr van a közelben - a lélekhívó mellett is. Az elkábítottakat sem viszik vissza a szobájukba, hanem egy amolyan rögtönítélő bíróság elé kerülnek, ahol ha nem sikerül tisztázni magukat, bizony csúf dolgok várnak rájuk. A törpék a kémkedést a leggyalázatosabb dolgok egyikének tartják (főként ha az ő titkaikról van szó), nem beszélve arról, hogy - feltételezhetően - nem fajtársaik felett kell ítélkezniük. A megtörtént "baj" mértékétől függően többféle büntetést is kitalálhatnak: szertartásos módon a régi bányákba vethetik őket, amit azután elárasztanak - segítsék a bűnösöket az isteneik, ha vannak. Vagy meg kell küzdjenek a becsületükért. Valamelyikük képviselje a társait egy küzdelemben a klánok legjobbjaival szemben - harc halálig, harc ájulásig, első sebig (Ép), stb.

Ugyanilyen fordulatot vehetnek az események, ha a lőport őrző kocsiszínbe próbálnak beóvakodni és rajtavesztenek.

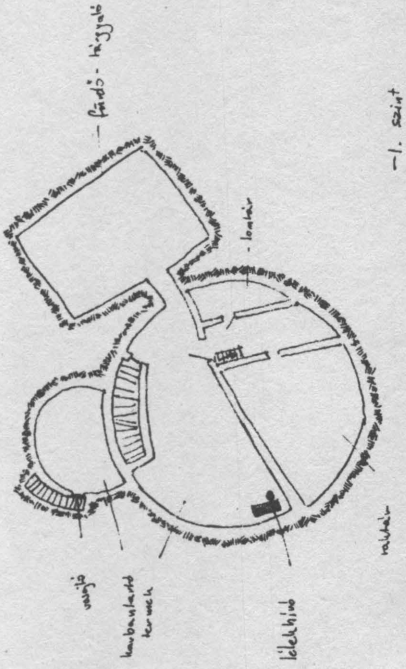
Ha mégis sikerül kimagyarázni magukat, az események a már fent leírt módon folytatódhatnak - kürtkeresés stb...

Ha az amulett varázshatalmára kíváncsiak, arra is tehetnek próbákat. Egy kicsiny szobor irányítására szolgál. A szobrot a törpék tóba vetették, hisz úgy számoltak, hogy onnan bármikor előszedhetik az amulett segítségével. Niare mellől hozták magukkal, ők így próbáltak meg előkészületeket tenni a védelmükre. Az amulettet hordozó törpe azonban eltűnt Kadal örökösével egyetemben (mi ugyebár tudjuk, mi lett velük - elcsábítás, gonosz merény stb..) Nos: akinek a nyakában van az amulett, megpróbálhat erősen rá összpontosítani, hátha ily módon kiderít róla valamit. Intelligencia-, asztrál- és akaraterő próbákat kell sikeresen tennie - 2-es módosítókkal, s ekkor az uralma alá vonhatja a szobrot, amely életre kel. Leírását lásd hátul. (Célszerűbb, ha az értékeit előbb megnézed, s azután te magad teszed meg a dobásokat, nehogy logikátlanul, a másik sikertelenségét látva mások is megpróbálják, hátha majd nekik..)

A délután folyamán mindkét klánból két-két törpe kerekedik fel, és a kocsiszínből kihozott kis ládával eltűnnek a ködben. Vállukon csákányok. A "niareiek" tartanak egy ki bemutatót a Hann klán szakembereinek. Kisvártatva óriási robaj valahonnan a ködből, még később piszkos, ám sugárzó arccal jönnek vissza a súlyos ládika nélkül.

VI. A titokzatos idegen

Tráf mivel még mindig nem tudja, mi is történt a barlangban, ám a kalandozók elejtett megjegyzéseiből, beszélgetéseiből már kiderülhetett, hogy azon az úton érkeztek a faluba. (Ügyelj arra, hogy csak akkor fordulhasson ehhez a fortélyhoz, ha valóban ejtettek róla szót.) Ha ezt hallja, Tráf egy titokzatos idegen érkezéséről számol be a partinak - öles termet, fekete páncél, izzó, rőt szemek stb..- aki találkára invitálja őket, a gőzfürdő melletti közfürdőbe, amely a falu tagjainak kényelmét szolgálja (térkép hátul). Az adott időben ő maga a közfürdő alatti terembe megy, - igen hasonló ahhoz, amelyben a lélekhívó várakozik - a vasajtó kulcsa nála, és néhány csövet elzár (oda-



föntt, a hatalmas medencébe forró vizet okádó kősárkányok torkából elál a zuhatag). Mivel a csövekben most nincs víz, megnyithatja azokat, és belekiabálva hangját meghallják az odafent várakozók, s ő maga is hallja őket. Kérdéseket tesz fel nekik fenyegető hangon, hogy mi is történt a barlangban, s akár Sugróra is hivatkozhat, mint minden dolgok parancsnoklójára. Ha felbőszítik a válaszok, egy hatalomszót is besüvölthet a vezetékbe. Valószínűleg a Pengesikoly lesz az, amelyiket beveti.

A Pókok tagjai csupán a Korcsnyelvet beszélik, és Tráf sem gyakran folyamodik ehhez a módszerhez. 3 Op-je van és csak roppant lassan, 12 óra elteltével jön vissza neki minden egyes elhasznált pontja. Ha választania kell, vészhelyzetben valószínűleg Többszókat fog alkalmazni. Kedvelt hatalomszavai a Dühkitörés, az Árnyékmarok és a Gránitvér. Az Önszók közül az Őselemi metamorfózis és a Sarjpáncél tartozik a kedvencei közé. Ha csak egyetlen személyre akar hatni, jól bevált fegyvere a Vakítás, a Csontrombolás és a Csonkolás.

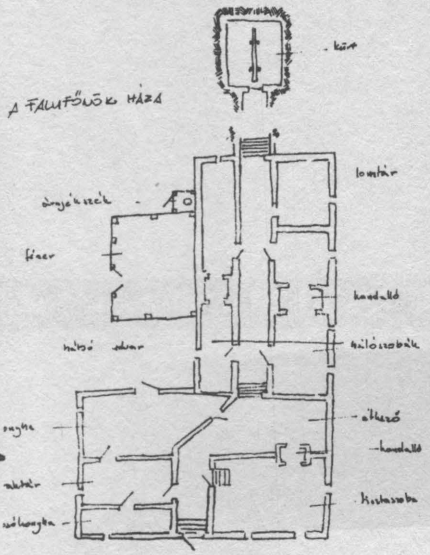
A hatalomszavakról bővebben a Summarium I.-ben történik említés.

Miután a vizeket ismét nekiereszti, Tráf ahogy jött, távozik.

A kalandozók felháborodott törpe vezetőkkel, harcosokkal találkozhatnak, ha visszatérnek a fogadóba. Valaki meg akarta mérgezni mindőjüket, ám egy méregérzékelő amulett segtségével sikerült leleplezniük a turpisságot. Csak a három legfalánkabb törpe fekszik görcsökben fetrengve.

A balsikerű kísérlet után a fejvadászok a nyárilakban bujkálnak, itt éri őket utol az aquirlelkű Tráf, és találkát beszél meg velük Kadal tornyába. A boszorkánymestert már korábban értesítette. Terve szerint el kell pusztítaniuk a kapóra jövő kalandozókat, s utána rájuk lehet kenni az egész mérgezéses históriát. Ha már ők nem lesznek a képben, talán újra lehet próbálkozni. Ha nem sikerül ilyen "finom" módszerekkel célt érni, még mindig megszólaltathatja a kürtöt, és a Sápatagok elsöpörnek mindent. Ezt nem igazán szeretné, neki bűnbakokra lenne inkább szüksége, Sugrónak és a Pókoknak pedig egy Tarin közeli titkos figurára, s nem egy halott falura.

VII. Kürtök



Feltehetően a karakterek előbb-utóbb belátják, hogy valami módon meg kell akadályozniuk valakit a kürtök megszólaltatásában, ha el akarnak kerülni valami homályos véget. Csak tőlük függ, hogy ennek hogyan látnak neki. A tárgyaló klánok kürtjeit a többi klánjelvénnyel együtt a szállásokon őrzik, oda bejutni igen nehéz és némiképp öngyilkos jellegű mutatvány. A törpék utolsó csepp vérükig oltalmazni fogják.

A falu klánkürtje a klánfőnök házában van. Gyönyörű, óriási agyarból formált, ezüstdíszes hangszer, akárcsak a másik kettő. Ez is megvan legalább két méter. Hogy a kürthöz miként jutnak be, és hogyan hatástalanítják, az a kalandozókra van bízva, ám figyelembe kell venni, hogy mind a falu, mind a vér kötelékében sértett többi törpe is a megsegítésükre indul, ha a kürtnek bármi baja esik. A falufőnök családja népes, a ház majd minden zugában van valaki, a közös étkezések kivételével.

A negyedik és természetesen legfontosabb kürt, Kadal kürtje, ezt szándékszik megfújni Tráf. Ha komolyabbra fordulnak a dolgok, ő maga is visszahúzódik ide. Vélhetően sejti, hogy már többen a nyomára bukkantak, s azt is sejtheti bizonyos jelekből, elcsípett beszélgetésekből, hogy a kürtje is veszélyben lehet. Itt várja a toronit is három (?) megmaradt fejvadászával. Ha a karakterek már amúgy is erre tartanak, nem szükséges tovább nógatni őket. Ha viszont még mindig tétovázna, tanácstalanok, akkor Tráf - feltéve, hogy még nem gyanakodnak rá különösebben - riadt üzenetet küldhet, miszerint veszélyben van és a toronyba várja őket.

A falusiak előtt bizonyára ki tudna mosakodni, ha bemutatná nekik a kalandozók holttesteit és mellettük a mérget tartalmazó ládikát. A "gianagi ke-

reskedő" és segédei, "akik a hóvihar ellenére, keresztül tudták magukat verekedni a hegyeken egy távoli lerakattól" pedig a falu megmentőinek szerepében tetszeleghetnének.

Ha a falufőnök megneszelve a veszélyt, őröket állított a kihalt Kadal torony elé, a toroniak egyhamar végeznek velük, s felsietnek.

A torony ajtaját belülről bezárták. Két összesített sikeres erőpróbával kinyitható. Nem egy ember két erőpróbája kell, hanem kettő együttes sikere. Sötét, kicsiny szoba. Vetetlen, elhagyott ágy, asztal, szék. Bádogcsupor, vizesdézsa, kicsiny Kadal szobor parányi rubinokkal. Nem igazi Kadal oltár, pap híján ez nem is lehetséges. Kicsiny ajtó, amely egy parányi laboratóriumszerűségbe vezet. Itt állította elő Tráf azt a bizonyos italt, amely annak idején végzett Kadal papjával, a falu vezetőjével és nem is olyan rég a "niarei" törpeklán sárkányőrével. Még egy adag van belőle, ezt természetesen Tráf magához vette. Od energiái segítségével készítette. Az, aki megissza, savszerű anyagot képes bömbölve az ellenségeire okádni. Ha azok elvétik gyorsaságpróbájukat, 1k6 Ép veszteséget szenvednek, s ha az ezt követő egészségpróba is sikertelen, ez az összeg megduplázódik. Hatása azonos a barlangban már látottakkal. Ha az első gyorsaságpróba sikeres, a fröcsögő bomba célt téveszt, s a hatás elmarad.

A nagyobbik szobában a falon körben korlát nélküli lépcső vezet föl, majd hat láb magasságban eltűnik egy boltívben, mögötte nyilván valami ajtó. A lépcsőn felérve, mielőtt kinyithatnák, kivágódik az ajtó és egy lentről felcipelt tölgyfa széket hajítanak a felfelé osonókra - van vagy ötven kiló. Az elöl haladó igen gyorsan tegyen egy gyorsaság és egy ügyesség próbát, s ha mindkettőt elvéti, akkor a mögötte levő is stb... mert egymásra esnek. Akik mindkettőt elvétették, automatikusan lezuhannak, aki csak az egyiket rontotta el, az tegyen egy ügyességpróbát -1 gyel, hogy egyensúlyát vesztve meg bír-e kapaszkodni a lépcsőben avagy ő is lezuhan (odalent mindenféle nehéz, kemény tárgyak vannak 4k6 Fp veszteséget okoznak).

A széket rájuk hajító fejvadász becsapja az ajtót, és egy létrán a következő helységbe mászik, ahol társa már várja, s maguk után becsukják a csapóajtót. Nem azt akarják megakadályozni, hogy ellenfeleik felérjenek, hanem kedvezőbb feltételek mellett akarnak harcolni.

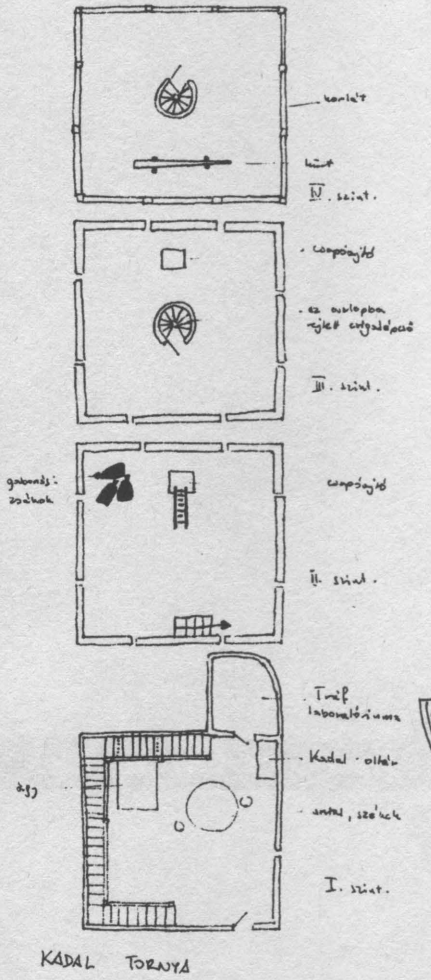
Ha a karakterek bemennek a frissiben elhagyott terembe, csak a következő szintre vezető létrát találják ott, és néhány gabonászsákot. A csapóajtó feletti teremben két fejvadász várja, hogy vendégeik megérkezzenek, s közben pszível jelzik gazdájuknak a közelgő veszélyt.

Ez egy boltíves helység csakúgy 6x6 lábnyi, mint az egész torony. Közepén jókora kőből rakott oszlop, benne a tetőre vezető csigalépcső. A fejvadászok a terem adottságait próbálják kihasználni - hátbaszúrás stb..

A csigalépcsőn futva 3 kör alatt lehet felérni a torony legfelső szintjére, egy teraszra, melyet csak egy széles kőkorlát véd a meredélytől, s vastag faácsolatú tető borul fölé. A csigalépcsőre azonban a boszorkánymester Savfelhőt bocsát (7 körig tart körönként k6 Fp-t sebez, 13 Mp), az először kilépőre pedig 24 Mp-ért 3. szintű Fájdalom rontást bocsát. A fennmaradó mana felhasználása a KM-re van bízva, utána megpróbál inni a Hatalom Italából, ha nincs rá lehetősége, fegyverrel küzd. A fejvadász a már ismert módszereivel próbálkozik, s amikor a második kalandozó is felért a tetőre, Tráf is közbeavatkozik.

A csigalépcsőt rejtő oszlop egészen a tetőig ér, ez tartja az egész ácsolatot, a tetőre érkezők egy kis boltíves kapun léphetnek ki belőle. Az ezt bezáró vaskos ajtót csapja be a másodiknak érkező előtt a törpe, és persze egy reteszt is rátol, ő maga az oszlop mögött rejtező hatalmas, díszes rézkürthöz lép. Az ajtó egy sikeres erőpróbával kinyitható, de kudarc esetén újabb próbálkozásra csak a következő körben van lehetőség.

A kürtöt csak a legvégső esetben akarja megfújni, bízik abban, hogy szövetségesei legyűrik a rendbontókat. Hatalomszavait is bevetheti, ha nagyon muszáj. Mivel az önszók használatakor más od-alapú mágiát nem használhat, utolsó Op-jából egy Gránitbőrt mond magára. Előtte, ha teheti, egy Dühkitöréssel



próbálja lesöpörni az ellenfeleit a toronyról. A Zuhanás szabálya miatt (ET, 82.o.), az innen kizuhanók 8k6 Fp-t sebesülnek + annyi Ép-t, amennyivel a sérülésük meghaladta az Állóképességük értékét. (MGT-re figyelni!) Ha ezen kívül van még Op-je, annak felhasználásáról döntsön a KM.

A küzdelem kimenetele erősen kétséges, ám bizonyosan győz a jobbik. A kalandozók reménykedjenek, hogy nem sikerül megfújni a kürtöt, s ha mégis, valaki majd megküzd az előrontó Sápatagokkal. Csak akkor lehet valós esély a győzelemre, ha valaki képes a sárkány irányítására. Hacsak a forgatagban nem kerül valami módon Tráf vagy a boszorkánymester kezébe az amulett, mert talán mondanom sem kell, hogy ők is az irányításuk alá tudják vonni, ha akarják. Ráadásul eddigi kutakodásaik alapján tudják is, hogy mi az, ezért ők csak -1-gyel próbálkoznak.

Reménykedjünk a szerencsés befejezésben. A kalandozók különösebb jutalomra ne számítsanak, a vihar elültével mehetnek isten hírivel, hiszen ha sikerül elhárítaniuk a veszélyt, senki sem fogja tudni, valójában mitől is menekedtek meg, ha pedig mégsem, akkor a falura szinte bizonyosan a pusztulás vár.

Ha veszélyeztetve érzik magukat és a sárkány az irányításuk alatt áll, a "niareiek" gondolkodás nélkül levegőbe repítik a lőporszállítmányukat. A KM lehetőleg ne tegye lehetővé, hogy a kalandozók zsákmányoljanak belőle. Nem csupán azért, mert hihetetlen kincs, de az is bizonyos, hogy hozzáértés híján csak kárt okozhatnak maguknak vele. Ha mégis erősködnek, ám legyen.. csak magukat hibáztathatják, ha felrobbannak.

Tráf esetében a KM ne hagyja figyelmen kívül, hogy nem igazán harcos, mint inkább bajkeverő típus. Soha nem a fegyvereivel akar diadalmaskodni, sokkal szivesebben manipulál és irányít másokat. Ha sikerül a toronyban ártalmatlanná tennie a kalandozókat, akkor nagyot léphet előre mind a falu, mind a két klán szemében. Talán azt is sikerrel hitetheti el a falusiakkal, hogy az idegen törpék rontást hordoznak magukkal, és azok csak helyeselni fogják, ha a Sápatagok megérkeznek és kardélre hányják a két törzs képviselőit. Rövidebb távon pedig Tráfnak az is sikert jelentene, ha meg tudná akadályozni a két küldöttséget az egyezség megkötésében.

Esetleges folytatások

A kalandozók elnyerik a falu főnökének tetszését, s beavatja őket a titokba: van valami roppant titokzatos dolog a régi bányákban. Tulajdonképpen emiatt is kellett bezárni. (élőholtak, titokzatos szellemek, erejét gyűjtögető sötét hatalom, stb..)

Mire elcsendesedik a vihar, nyilvánvalóvá válik, hogy a Halálhozók ork törzs csapatai nem is olyan távol, itt vészelték át a vihart. Most nagyon éhesek és fáradtak. És tudják, hogy a majdhogynem megmászhatatlan sziklák mögött meleg van és ennivaló. Csak nehogy a törpék vagy valaki más időben értesíteni tudja a tariniakat..

Nem is olyan messze, egy befagyott tó mellett kis táborra bukkannak. Barbárok lakják, s egy ősi ünnepre készülődnek. Gonosz démonokat imádnak, akik áldozatra várnak..

A modulban szereplő NJK-k leírása

Merenol

7. szintű toroni boszorkánymester, ember

Magas, átlagos arcú férfi. Hosszú fekete haját csatokkal fogja össze. Szemöldöke vékony, szája vastag és puhány, mintha örökké becsmérlésre biggyedne. Gianagi kereskedőnek adja ki magát, s ennek megfelelően is öltözködik. Szánon érkezett a faluba, ezen valóban különféle árukat tart, hiszen álcájához tényleg hozzátartozik az is, hogy a vidéket járja üzleti ügyekben.

Kezét sötét kesztyűbe rejti, amit csak a fogadóban vesz le, kedvelt viselete

sötét posztókabát, gyakorta még egy görényprémmel szegett köpenyt is maga köré kerít. Tőrét bárki láthatja, abba a byzonbőr övbe dugta, amellyel pocakosodó alakját és bő posztónadrágját próbálja kordában tartani. Dobótőreit viszont nem tárja a nyilvánosság elé - kettő az alkarjára van szíjazva, míg a harmadikat a csizmaszárba rejtette.

Bő inge alá - ha veszélyben érzi magát, láncinget vesz, ezt egyébként a mindennapi használatra szánt dolgaival együtt - dzsadvíz, borotva, 2 arany, 15 ezüst, ruhák, térképek a környékről, stb. - a fogadóbéli szobájában tartja.

Nyakában lóg, ám szinte soha nem látni azt a kis mágikus medált, amely a tűztől védi használóját, ha előtte ez erősen rákoncentrál, és egy prancsszót is kimond. Ezután 1k6 percig az amulett megvédi minden tűz-, Őstűz- vagy hőalapú varázslattól vagy természetes hatástól, amennyiben azok nem haladják meg a 4 E-t. Ha ennél komolyabb erősítésű dolgokkal kell szembenéznie, azok minden esetben 4-gyel kisebb erővel jönnek létre.

Két adag Hatalom italával is rendelkezik, ezt mindig kis posztókabátjának zsebében tartja egy kicsiny üvegben.

Ha a végjátékon kívül valahol másutt szorítják sarokba, akkor valószínűleg villámmágiával fog védekezni, de az Izzó idegek is megfelelőnek tűnik.

Jellem: Halál
Vallás: Tharr

Erő: 12
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 17
Egészség: 16
Szépség: 13
Intelligencia: 16
Akaraterő: 15
Asztrál: 16

Ép:9
Fp: 42
Pszi: Mf
Ψp: 35
Mentális ME: 48
Din. pajzs: 8
Asztrális ME: 49
Din. pajzs: 8
Mp: 49
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: 2

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr	dobótőr	kés
Tám./kör:	1	1	2	1
KÉ:	37	52	52	47
TÉ:	43	61	64	47
VÉ/Táv.:	90	108	108	96
CÉ:	18	-	-	-
Sebz.:	-	1k6	1k6	1k5

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Fegyverhasználat (tőr)	Mf
Fegyverdobás (tőr)	Mf
Nyelvek (aszisz, törpe, erv)	Af 4,3,5
Rejtőzés	60%
Méregkev/seml.	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Lopózás	60%

A településen kívül rejtőzködő orgyilkosok. A boszorkánymesterrel együtt érkeztek a völgybe, csak később húzták meg magukat a csónakházban. Közepes termetű, átlagos arcú férfiak, igazán semmi feltűnő nincs rajtuk. Karjukat és hátukat számos tetoválás borítja, a hozzáértő (Legendaismeret Mf) erről is megállapíthatja a hovatartozásukat, noha a klán nevét már semmiképpen nem silabizálhatja ki ezen információkból.

Toroni fejvadászok
5. szintű emberek 6 fő

Noha még a székláb is halálos fegyver a kezükben, szívesebben dolgoznak saját fegyvereikkel, nem igazán akarnak improvizálni. Sötét, meleg ruházatot viselnek - ebből is lehet arra következtetni, hogy valahol huzamosabb ideig hidegben kell lenniük. A nyári lak nem igazán fűthető ugyanis.

Kettőjüknek nincs pszije, kettő 21, kettő pedig 25 Ψp-tal rendelkezik. Az értékeik is ennek megfelelően vannak feltüntetve. Az első éjszakai akcióban két Ψ nélküli és egy 21 Ψp-s fejvadász vett részt.

Egyiküknél - lehetőleg a végső összecsapásnál - egy gyűrű is van, két smaragddal. 3E erősítésig véd a villámmágia hatásai ellen. Ha a védelem aktiválódik, ez automatikusan "beindítja" a másik követ is és életre hív egy illúziót. Ez sokkal félelmetesebbnek és hatalmasabbnak mutatja a gyűrű birtokosát - a be nem avatottak akár úgy is láthatják, hogy az illető nemcsak elnyelte a villámot, de sokkal erősebb is lett tőle. Ez a hatás 1k10 percig tart. Ha Villám erősítése meghaladja a 3-at, akkor csupán ennyivel gyengébben fog érvényesülni, de az illúzió nem jön létre.

Jellem: Rend-Halál
Vallás: Tharr

Erő: 14
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 17
Ügyesség: 17
Egészség: 16
Szépség: 15
Intelligencia: 14
Akaraterő: 15
Asztrál: 14

Ép: 12
Fp: 62
Pszi: Mf
Ψp: 21/25
Mentális ME: 32/38
Din. pajzs: 6/8
Asztrális ME: 31/37
Din. pajzs: 6/8
Mp: -
Vértezet: -
MGT: -
SFÉ: 3

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszúkard (Mf)	Tőr (Af)
Tám./kör	1	1	2
KÉ	38	49	48
TÉ	54	78	62
VÉ/Táv.	105	131	107
CÉ	7	-	-
Sebz.	+2	1k10+2	1k6+2

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Ajánlott képzettségek	Fok/%
Hangutánzás	Af	Vakharc	Mf
Lopózás	50%	Álcázás/ álruha	Mf
Ökölharc	Mf	Hátbaszúrás	Mf
Ugrás	30%	Rejtőzködés	50%
Mászás	55%	Esés	45%
Zárnyitás	50%	Csapdafelfedezés	15%
Kötelékből szabadulás	Af		



Tráf
Sugró-hitű törpe

Még a törpék között is alacsony, keserű arcú törpe. Mintha folytonosan savanyú almát kellene ennie, szemmel láthatóan nincs megelégedve a világ folyásával. Tetoválásait büszkén mutogató fickó, jól-rosszul fésült szakállal. Szemöldöke bozontos, haja vékonyszálú, rövid. Kopaszodik, s több egyéb jel is azt mutatja, hogy idősebb. Keze nagy és párnás, ám a folyamatos kemény munka már rendesen kikezdte.

Sunyi, ravasz és bosszúálló figura, aki rengeteg alakoskodásra, színjátékra képes, csakhogy az ő szájaíze szerint menjenek a dolgok. Nem szeret szerepelni, inkább a háttérbe húzódik, onnan próbálja irányítani a terveit. Makacs, ám

elővigyázatos. Szeret ragaszkodni egyes terveihez, ám őrültségekre semmi esetben nem hajlandó. Ha idejében meglátja a veszélyt, inkább feladja az eddigieket, de saját magát nem kockáztatja.

Haja, szakálla, bajusza barna, szemei bánatoskékek. Egyszerű, meleg ruhát visel, ha a fogadón kívül akad gondja, akkor egy jó birkabekecset is kerít magának. Vastagtalpú, nyikorgó csimát hord, s vastag barna szövetnadrágot.

Különösebb fegyverei vagy varázstárgyai nincsenek. Ez alól egyedül a kis fiola számít kivételnek. Tartalmát a Kadal-toronyban lévő kis laboratóriumban sikerült előállítania. Bármennyire is tisztában van a receptjével, azonban csakis megfelelő körülmények és od-állapotok alkalmasak arra, hogy újabb adagokat gyártson, ám erre nem mindig kedvező a helyzet. Hatalomszavait csakis szorult helyzetben használja: lásd modul.



Jellem: Rend Halál
Vallás: Sugró

Erő: 16
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 14
Egészség: 17
Szépség: 13
Intelligencia: 16
Akaraterő: 15
Asztrál: 14

Ép: 13
Fp: 60
Pszi: Mf
Ψp: 31
Mentális ME: 46
Din. pajzs: 10
Asztrális ME: 45
Din. pajzs: 10
Mp: -
Vértezet:-
MGT: -
SFÉ: -

HARCÉRTÉKEK

Fegyver:	alap	tőr
Tám./kör:	1	1
KÉ:	26	36
TÉ:	50	58
VÉ/Táv.:	99	101
CÉ:	4	-
Sebz.:	-	1k6

Ajánlott képzettségek	Fok/%
Rejtőzés	60%
Vallásismeret	Mf
Méregkeverés/sem.	Mf
Herbalizmus	Mf
Lopózás	55%
Alkímia	Af

Sápatagok

8. szintű, törpe fejvadászok, 25 fő

Azt ugyan nem lehet róluk elmondani, hogy egyenruhájuk van, de kár is lenne tagadniuk, hogy meglehetősen hasonló módon öltözködnek. Keménykötésű, mogorva alakok, akik mintha eldöntötték volna, hogy semmi esetre nem fognak mosolyogni. Morc szemöldökök, keserű szájak, zilált haj és szakál. A hosszú együttlét lassan a másikhoz hasonlóvá tette mindőjüket. Csak néha látni egy-két dolgot, ami bizonyosan megkülönbözteti egyiket a másiktól már első pillantásra: fél szem, laposra vert orr, különös formájú tetoválás.

Sötét, kámzsás köpenyt viselnek, a legtöbbjük farkasprémmel egészíti ki öltözékét a hideg ellen. Könnyű sodronyinget használnak, a harcban pedig rövid kardokat és dobótőröket, melyeket közelharcban is remekül forgatnak.

Jellem: Halál
Vallás: Sugró
SFÉ: 3

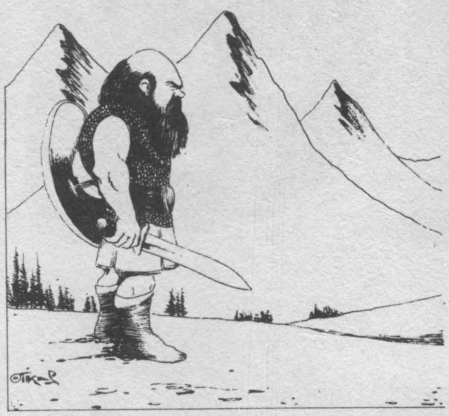
Ép: 13
Fp: 96
Mp: -

Ψp: 38, akt. 18
Mentális ME: 53
Asztrális ME: 52

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	rövidkard (Mf)	dobótőr (Mf)
Tám./kör:	1	1	2
KÉ:	47	61	52
TÉ:	66	90	84
VÉ/Táv.:	115	139	127
CÉ:	7	-	-
Sebz.:	+4	1k6+6	1k6+5

Törpe harcosok
4. szintűek, klánonként 5 fő



Mindkét klán a legjobb harcosait hozta magával erre a rendkívül fontos tárgyalásra, ennek megfelelően ezek a törpék meglehetősen büszkék, majdhogynem pökhendiek. A két klán közötti szembetűnő különbségek már a modul során leírásra kerültek, itt most nem részletezzük őket. Nem szívesen állnak szóba az embernépek közül senkivel, valahogy szavak nélkül szeretnék érzékeltetni, hogy "itt most fontosabb dolgok történnek annál, semminthogy az emberek apró-cseprő ügyeivel törődjünk".

A falu lakosaival már barátságosabbak, ám még ezt is túlzás lenne szívélyesnek mondani. Kitűnő minőségű sodronyingeket viselnek, fegyvereiket megkülönböztetett figyelemmel tüntetik ki.

Jellem: Rend	**Ép:** 13	**Ψp:** -
Vallás: Kadal	**Fp:** 44	**Mentális ME:** 2
SFÉ: 3	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 3

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatacsákány
Tám./kör:	1	1
KÉ:	30	35
TÉ:	52	63
VÉ/Táv.:	100	108
CÉ:	3	-
Sebz.:	+3	1k10+3

Törpe harcosok
5. szintűek, klánonként 4 fő

Leírásuk nem sokban különbözik az előbb ismertetett törpéktől. A legfontosabb különbség talán, hogy pajzsokat is használnak, s ezekkel meglepően ügyesen bánnak. Hatalmas erejüket megfelelően kihasználják, s így akár még a sokkalta magasabb ellenfeleiket is sikerül vele földredönteniük. Harc közben, akárcsak az előbbiek, nem elsősorban az ellenfél halálát keresik, bár ha okot ad rá, egy pillanatig nem fog megremegni a kezükben a fegyver. Ha magasabb ellenfelekkel harcolnak, elsősorban arra ügyelnek, hogy azok őket ne sebezzék meg, majd ellenfelük lábain, altestén igyekeznek olyan sérüléseket okozni, hogy földre rogyjanak, s immár ők legyenek fölényben. Éppen ezért a törpék támadásai ellen csak abban az esetben érvényesül az SFÉ, ha a páncélok a fentebb részletezett helyeken is védelmet nyújtanak. Ha sikerült ellenfeleiket földredönteni, akkor ellenük immár ők támadhatnak a Harc magasabbról módosítói alapján, míg ellenfelüket (ha megsérült) még a Harc helyehezkötve módosítói is sújtják.

Jellem: Rend	**Ép:** 14	**Ψp:** 13
Vallás: Kadal	**Fp:** 52	**Mentális ME:** 22
SFÉ: 3	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 22

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	csatacsákány (Mf)	pajzs
Tám./kör:	1	1	1
KÉ:	35	45	36

TÉ:	59	80	
VÉ/Táv.:	106	124	144
CÉ:	3	-	-
Sebz.:	+3	1k10+3	1k6+3

Törpe harcosok
6. szintűek, klánonként 3 fő

Roppant erejű, robosztus megjelenésű katonák, akiket messziről meg lehet ismerni csodás csatabárdjaikról. Klánjukon belül is nagy megbecsülésnek örvendenek, így elképzelhetetlen, hogy olyan helyeken álljanak őrt, ahol valamilyen kellemetlenség érheti őket: szél, hó, hideg, stb. Pajzsot ők nem használnak, fegyverüket szívesen forgatják ugyanis két kézzel is, noha ettől még nem fog kétkezes fegyverként működni. Meglehetősen fürgék, sokat megélt harcosok, akik gyors mozgásukkal és tapasztalatukkal elérték, hogy amennyiben emberekkel kell küzdeniük, nem sújtják őket a Harc alacsonyabbról módosítói és ellenfeleik sem kovácsolhatnak hasznot abból, hogy magasabbak. Minden egyéb, a törpék harcmodorát részletező leírás rájuk is érvényben van.

Jellem: Rend	**Ép:** 14	**Ψp:** 16
Vallás: Kadal	**Fp:** 60	**Mentális ME:** 28
SFÉ: 3	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 27

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	**alap**	**csatabárd (Mf)**
Tám./kör:	1	1
KÉ:	38	48
TÉ:	63	85
VÉ/Táv.:	110	131
CÉ:	5	-
Sebz.:	+4	1k10+4

Dorgó
8. szintű törpe harcos



Aniare határvidékén élő klán vezetője, híres harcos, a klán egyik büszkesége. Talán éppen ezért választották őt a küldöttség vezetésére. Haja, bajusza, szakálla sötétbarna, itt-ott bukkan csak fel benne néhány ezüstös csík. Tekintete, mély hangja, kimért mozgása tekintélytparancsoló. Arcán, kezén és a szeme körül sárkánylángtetoválások láthatók. Ha ki kell mennie a fogadón kívülre, farkasprémmel bélelt köpenyt vesz fel, s fejébe is szőrsapkát húz. Soha nem lehet a fegyvere nélkül látni. Egyetlen pillanatra nem válna meg tőle, folyamatosan vele van, s a külvilággal is érezteti, hogy sokkal szorosabb közöttük a kapcsolat, mint az akár egy ember és egy törpe esetében csak lehetséges lenne. Többször megmentették már a másik életét, s Dörrenő is folyamatosan tanácsokkal látja el gazdáját. Ha valaki először látja Dorgót a fegyveréhez beszélni, akkor sem fog még csak megfordulni sem a fejében a gondolat, hogy a törpe nem épelméjű vagy hogy esetleg viccel.

Jellem: Rend	**Ép:** 15	**Ψp:** 31, akt.7
Vallás: Kadal	**Fp:** 76	**Mentális ME:** 48
SFÉ: 4	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 47

Harcértékek

Fegyver	**alap**	**csatabárd (Mf)**	**Dörrenő**
Tám./kör:	1	1	1
KÉ:	44	54	60
TÉ:	71	93	108
VÉ/Táv.:	118	139	154
CÉ:	5	-	-
Sebz.:	+4	1k10+4	1k10+7

Dörrenőt semmilyen körülmények között nem lehet egy napon emlegetni más - esetleg mágikus - csatabárdokkal. Elsősorban azért, mert Dörrenő eleven fémből készült, abból az anyagból, amit még az óidőkben Ezüstcsákány Graim hozott el a törpék népének. Konok és akaratos fegyver, kizárólag Dorgó képes rá, hogy megzabolázza. Az ő kezében különösen jól és hasznosan működik, bár azt is hozzá kell tenni, hogy a kitűnő harcosnak is több mint hetven esztendejébe került, mire sikerült rendre szoktatnia Dörrenőt. Első látásra szerelmes lett a fegyverbe, s nem nyert nyugtot, míg a csatabárdot be nem törte. Dörrenő az első időkben többször is elszökött tőle, de Dorgó mindig megtalálta, s ráébresztette a bárdot, hogy sehol másutt nem lehet olyan jó kezek között, mint éppen nála. Dörrenő beszél is, és mivel több ezer esztendeje készítették, még a legendás Bórogon, az Átkelés előtt, és számos olyan ismerettel bír, amiről halandó lények nem is álmodhatnak. Ha valakinek sikerülne Dorgó bizalmába férkőzni, ő sok érdekeset mesélhetne a törpe történelemmel kapcsolatban. Még a bórogi időkről is, bár valószínűtlen, hogy Dörrenő akár egyszer is közvetlenül hozzá, és ne gazdájához szóljon.

Dorgóval különösképpen jól megértik egymást a harcban, ez az értékeiken is jól látható. Ellenben mások kezében nagyon makacs és önfejű fegyver, a következő levonásokkal harcol az, aki kézbe veszi: KÉ: -20, TÉ: -40, VÉ: -40.

Frági
8. szintű törpe harcos

A Hann klán első harcosa, számos tárnaütközet hőse. Zömök, tömpeorrú figura, bal arcán csúnya forradással. Csúcsos, íves klántetoválások láthatók a kezein és a nyakán, s egy sorstetoválást is visel a mellkasa közepén. Egy alkalommal 10 percig képes vele maga körül 10 láb sugarú körben tökéletes sötétséget teremteni. Ez csakis az ő számára lesz átlátható, mindenki más a Harc vakon módosítói szerint tud csak cselekedni. Hogy újra feltölthesse, különleges áldozatot kell bemutatnia Kadalnak, a Summarium I-ben leírtak szerint.

Alapvetően jókedélyű, vicces figura, a többi harcossal remekül megérteti magát, s nem is tart különösebben fegyelmet, mégis megy minden a maga útján. Idegenekkel szemben azonban bizalmatlan, s csakis lassan oldódik fel a társaságukban.

Harcértékei megegyeznek Dorgóéval, azzal a különbséggel persze, hogy neki nincs Dörrenője. Az ő mágikus csatabárdjának az értékeihez +2, +10, +10-et kell hozzárendelni, KÉ, TÉ, VÉ sorrendben.



Gráib
törpe lélekhívó

A Hann klán semmit nem bízott a véletlenre, ezt mutatja, hogy még egy lélekhívót is sikerült rávenniük, hogy kíséreje el a küldöttségüket. Igazi kuriózum ez, hiszen a Tudók után a lélekhívók azok, akiket a legritkább esetben látni a felszínen. Gráib is csupán azért vállalta el a feladatot, mert az ősök sugallataiból úgy vélte, különösen hasznos út áll előtte. Alacsony, összeaszott figura, bőre meglepően sötét ahhoz képest, hogy a föld alatt él. Arca ráncos, szakálla csomós és ápolatlan. Vörösre van festve, mint minden tarini lélekhívónak. Ruházata fekete, strapabíró anyagból készült, kicsiny fémkarikákkal, csengettyűkkel és fémlapokkal díszes. Ormótlan barna csizmája időnként felsejlik a durva köpeny alól.

Nem igazán harcias alkat, kizárólag akkor veszi elő a tőrét, ha megtámadják. Egyébként bízik az őrökben és a szellemvilág támogatásában.

Jellem: Rend
Vallás: Kadal
SFÉ: -

Ép: 10
Fp: 35
Mp: 23

Ψp: 33, akt. 3
Mentális ME: 52
Asztrális ME: 52

Harcértékek

Fegyver	**alap**	**tőr**
Tám./kör:	1	1

KÉ:	25	35
TÉ:	35	43
VÉ/Táv.:	75	77
CÉ:	2	-
Sebz.:	-	1k6

Lélekhívó mesterkedéseinek köszönhetően előszólított testetlen entitás, aki tanácsaival és tapasztalataival a tariniakat hivatott segíteni a tárgyalások alatt. Ugyanakkor a védelmüket is szolgálhatja, feltéve, hogy elfoglalja a neki felkínált testet. Egy kevéssé ismert törpe mentalista szelleme, aki ötszáz esztendővel ezelőtt halt meg egy tárnamélyi esemény kapcsán, ám erről nem akar beszélni, állítólag maguk a Tudók tiltották meg neki, s a tiltást magával vitte a túlvilágra is.

Ha beköltözik a felkínált testbe, akkor mágiájával is segítheti az övéit, ám mivel rendkívül idegenül érzi magát az új környezetében, minden varázslata az eredeti idő másfélszerese alatt jön csak létre.

Harai
10. szintű mentalista, törpeszellem a Róinnról

Gőztövár lakóit igazán nem sorolhatjuk a harcias népek közé. Jópár esztendeje vonultak el Tarinból, s noha a régi sérelmet nem feledték - mégha a szüleikkel történt is -, igyekeznek a földmélyi birodalommal meglévő jó kapcsolataikat ápolni. Egy időben még a bányászkodással is próbálkoztak, ám azóta ezzel felhagytak, s alkalmazkodva a körülményekhez, olyan dolgokba ártják inkább magukat, melyek jobban jövedelmeznek.

Dolgos és derék népség, a legnagyobb körültekintéssel végzik a dolgukat. Sokan közülük már nem viselnek szakállt, ám a klántetoválások még mindig élő részét képezik hagyományaiknak. Nem túlzottan harcias népség, bár ha saját vagyonukat és értékeiket veszélyeztetve érzik, veszélyesebbek az anyafarkasnál. A fegyverforgatásban nem jeleskednek különösebben, s nincsenek is otthon igazi fegyvereik. Éppen ezért, ha mégis harcra kerülne sor, akkor az alapértékeikhez késes, botok és balták adatait számoljátok. Mivel igen alacsony a harcértékük, a képzetlen fegyverforgatással nem is igazán érdemes bíbelődni.

Törpék a faluból
50 fő

Jellem: Rend	**Ép:** 10	**Ψp:** -
Vallás: Kadal	**Fp:** 25	**Mentális ME:** 2
SFÉ: -	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 3

Harcértékek	
Fegyver	**alap**
Tám./kör:	1
KÉ:	15
TÉ:	28
VÉ/Táv.:	83
CÉ:	5
Sebz.:	-



Nem más, mint egy mágikus úton teremtett szörnyeteg, amely éppen úgy a klán biztonságát hivatott szolgálni, miként a lélekhívó a másik oldalon. Készítői - persze nem a törpék - egy kicsiny szoborba börtönözték, amelyből akkor tud kiszabadulni, ha a szoborhoz tartozó amulettet birtokló sárkányőr szólítja. Az ő utasításainak engedelmeskedik, s nem csak harcol, de alkalomadtán munkára is fogható: erről tanúskodnak azok a félelmetes karomnyomok a szánon - már ha valakinek sikerül szemrevételeznie a lőport szállító járművet közelebbről is.

15 láb hosszú, ennek jórészét a farka teszi ki. Két karmos mancsával körönként kétszer képes sebzésre, s ha akar, tüzet is okádhat támadóira. A láng min-

Lian-hiu
a szobor sárkánya

den esetben a csóvánál leírtak szerint működik. Minden körben képes tüzet okádni, ám ekkor annak sebzése csupán 5k6 lesz. Minden "erőgyűjtéssel" töltött kör 1k6 újabb sebzést eredményez. Ha így kivár, akkor öt környi levegővétel után egy 10k6-os lángcsóvát is okádhat a sárkányőr ellenfeleire. Ennél komolyabb sebzést nem okozhat.

Az SFÉ-nél szereplő három szám a következő sorrendben értendő: test/nyak/szem

Jellem: Rend
Vallás: -
SFÉ: 7/3/0

Ép: 30
Fp: 80
Mp: -

Ψp: -
Mentális ME: immunis
Asztrális ME: immunis

Harcértékek

Tám./kör:	3
KÉ:	35
TÉ:	95
VÉ/Táv.:	150
Sebz.:	2k6/2k6/lásd a leírásban



LÁTOGATÓ A SÖTÉTSÉGBŐL

7-9. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: RIEGOY

*Az **alábbi** történet a III. Rúna-tábor versenymodulja volt - reméljük kellemes szórakozást nyújt majd azoknak is, akik nem lehettek velünk, mégis szeretnék kipróbálni. Igaz, nem teljesen az itt olvasható körülmények között kellett teljesíteni a feladatot az ottani csapatoknak. Akkor, Nyíregyházán egy egész hét eseményeinek a hátterében ez a történet állt, minden vonatkozásában lehetetlen lett volna hát e lapokon újra életre kelteni. Mindazok, akik nem lehettek jelen, mégsem lesznek sokkal szegényebbek, ha ehelyütt próbálnak szerencsét - az itt következőkbe ugyanis belevettünk lehetőségeinkhez képest mindent, amit a modul "előéleteként" a táborlakók végigéltek, még mielőtt a kiválasztottak elkezdhették a tényleges játékot.*

Mind a játékosoktól, mind a kalandmesterektől nagy összpontosítást követel a játék, amely ebben a formájában is meglehetősen feszített tempót diktál. Megoldható persze, hogy a konkrét játék kezdete előtti eseményeket is alaposan kidolgozza a mesélő, így már szép előtörténettel és nem kevés tapasztalattal vághatnak neki a játékosok a modulnak.

Up-umbar

Múltja

Up-umbar városa az egyik legrégebbi tagja annak laza szövetségi rendszernek, melyet Yneven csak Riegoy Városállamoknak neveznek. A szövetség legészakibb településeként tartják számon. Hagyományai és egyes épületei olyan nagy múltra tekintenek vissza, hogy semmiképp sem vitatható el tőle az ősi jelző. Már az ősidőkben is állt itt egy régebbi település, amely azután a Fajháborúk idején eltűnt a föld színéről, ám romjai, maradványai minduntalan feltűnnek, még ha az ide látogatók nem is ismerik fel ezeket, és fogalmuk sincs, hogy az elkopott romok, kövek, valójában milyen régi történetek szemtanúi lehettek. A későbbiekben Cranta idején kezdődtek újabb építkezések, ezek romjai is visszaköszönnek időről-időre, például a régi városfal képében.

Számos régi épület őrzi a város előző virágkorának emlékeit, ezek közül a legfontosabbak: a régi Kormányzói palota - itt ma a városi Tanács tartja az üléseit, a Könyvtár, mely a riegoy-i partvidék egyik legrégibb és talán legnagyobb tudást rejtő ilyen jellegű épülete, a Lagúna Fürdőház, az Öregerőd - a városi őrség és a Kereskedő Családok testőreinek épülete, a Csonkaház, ahol is az egyik legelőkelőbb up-umbari vendégház található, a Vámház, mely egykor a régi kikötő partján állt, a crantai városfal, melynek maradványai mellett most az egyik legforgalmasabb északi piac hosszú utcája található (a kereskedők jó része az egykori falba mélyített üzlethelységekből árul, illetve itt tartja a portékáit raktáron), a Tűztorony, ahonnan még ma is a legjobb kilátás nyílik a városra, hacsak a Könyvtár idegengyűlölő tudákosai meg nem engedik, hogy az itt berendezett égvizsgálóba lépjen a hívatlan vendég, a Régitemplom, mely egyike a legöregebb szentélyeknek egész Északon, és a régi világítótorony, mely az Elsüllyedt Városban máig dacol az elemekkel.

Up-umbar lakói tehát joggal lehetnek büszkék városuk múltjára, de nincs



okuk szégyenkezni a későbbi idők történelme, vagy akár jelenük miatt sem. Hetedkori történelmét egyetlen, ám annál is súlyosabb katasztrófa sötétíti csak el. A százados ciklusok után újra és újra felbukkanó tengeri szörnyeteg, mely a települések békéjéért minden korban megszedi a maga vámját. A különféle áldozatokkal megbékített őslény ezután visszahúzódik tengermélyi birodalmába az új áldozat idejéig. Up-umbar csupán egyetlenegyszer nem fizette meg (pyarroni nyomásra) az áldozatot. Ennek eredményeképp a szörny a fél várost elpusztította szörnyű haragjában. Így keletkezett kb. 800 éve az Elsüllyedt Város, melynek épületei kicsiny szigetek gyanánt fekszenek szétszórva a várost körülölelő tengeröbölben.

Jelene



A település ma hozzávetőleg ötezer lelket számlál, de a környező birtokokon még legalább ezren tengődnek. Lakói jobbára halászatból, kereskedelemből és kézművesiparból tartják fenn magukat, csupán a lakosság negyede keresi megélhetését a város élelmezését kiegészítő gyümölcs és gabonaföldeken, vagy éppen a várost szegélyező zöldségeskertekben. Persze másféle tevékenységet is űznek errefelé, nem kevés például azok száma sem, akik lótenyésztéssel foglalkoznak, de a város szempontjából ezek nem bírnak igazi jelentőséggel.

Lakói javarészt emberek, de letelepült egy elf kolónia két kisebb családja is - jobbára a külvilágtól elszigetelten. Jelenlétük valószínűleg Sirenar közelségével magyarázható, kapcsolatuk a város lakóival ha nem is felhőtlen, ám ellenségesnek semmiképp nem nevezhető.

Jelenleg három törpe is időzik a városban, ők foglalkoznak a kikötő újjáépítésével, az ő vezetésükkel és irányításukkal számosan dolgoznak Up-umbar jelenlegi legnagyobb szabású tervén.

Up-umbart ma a városi Tanács irányítja, mely ellenben a régi Kormányzók despotikus hatalmával, hellyel-közzel a városlakók igényeit is figyelembe veszi. Demokráciáról persze szó sincs, hiszen a városi Tanács tagjai elsősorban a leggazdagabb Kereskedő Családok vezetőiből kerülnek ki, s a leginkább tehetős céhek is csak elvétve tudnak bejutni a Tanácsba. Az egyetlen szilárdan a Tanácsban ülő, nem kereskedő tag az El Hirad dzsad bankház helyi vezetője.

A legfontosabb újkori épületek:

A kereskedők raktárépületei, végig a kikötő hosszán, a félig rommá lett régi város helyén emelt új házak és városrészek - ennek eredménye a Sárkányok tere, a Tenger Temploma és számos, a belső kikötő környékén épült ház. A régi Vámház például egykor közvetlenül a vízparton állt, ma már a város belsejében található. Fontos megemlíteni a városban élő két elf család szállásait, ezek jelentős kiterjedésű ligetek, emberek viszont csak a legritkább esetekben látogathatják. Nagyjából e két terület között található az elfek Kútja, s errefelé helyezkedik el a városi Vadaspark is, amely az előző helyektől eltérően ma már minden városi tanácstag előtt nyitva áll.

A városban csakúgy, mint a városállamok mindegyikében a pyarroni isteneket imádják, ám ha egy ereni vagy syburri látogatna ide, igencsak meglepődne, milyen változáson is mehet keresztül a hit. Bizony nem csupán az isteneket tisztelik más, vagy csupán hasonló neveken, a nekik tulajdonított isteni attribútumok is megváltoztak a pyarroni tanításokhoz képest - persze nem vészesen. Antoh például szinte az egész partvidéken Annir néven ismert, s több alakban is tisztelik. Nemcsak a tenger és a tengeri viharok képezhetik lényegét, de a parti föveny csakúgy, mint a belőle előkerülő élő és élettelen tárgyak egyaránt. Az időről időre előbukkanó tengeri szörnyeteget is Antoh valamely alakjának, önálló tengeristennek tartják, mely heves tiltakozást váltott ki a Quiron-tenger környéki Antoh-hitű vidékek hitmagyarázói körében.

Ugyancsak más isteneket tisztelnek a vándorok, a kereskedők, a tolvajok vagy a vadászok, noha mindegyik istenkép mélyén meg lehet találni a pyarroni tanítások nyomait. A Pyarroni Paktum szerint nem számítanak bűnösnek ezek a tanok, ám az igaz, hogy nem nézik jó szemmel az errefelé dívó vallási szokásokat.

A városállamok alvilágáról nincsenek oly pontos adatok, mint például Ynev más vidékének hasonló szervezeteiről, tény azonban, hogy létezik itt is egyfajta alvilági élet, melyben sötét és titokzatos érdekek szövedékéről, illetve ellentéteiről beszélhetünk. Elismerten ide tartoznak a környező vizek kalózai és csempészei, s annak a ténye, hogy néhány évtizede visszaszorultak a különféle alvilági vagy félalvilági szervezetek, testvériségek közötti leszámolások, arra enged következtetni, hogy létrejöhetett egy minden eddiginél erősebb szövetség, amely képes rendet tartani az alvilági erők között.

Up-umbarban mindig pezseg az élet, s nemcsak a különféle országok kereskedői és vándorai keresik fel időről időre, de bizonyos időpontokban még a kalandozók számára is csábító lehetőségek sejlenek fel. Ilyenek a nagy éves piacok, melyek a két napfordulóhoz köthetők, a messzeföldön híres Tengeri Játékok, melyek mindig a Shadsún nevű (az összes városállamot érintő) hónapokig tartó vitorlásverseny befutójához kötődnek, illetve a Halak Hete, amikorra egy irdatlan úszó szigetet ácsolnak a hozzáértők, és ezen a mozgó piacon tartják meg Antoh nagyobb örömére a városállamok legnagyobb tengeriherkentyű-vásárát.

A mostani megmozdulás azonban minden eddiginél nagyszerűbbnek ígérkezik: a századok óta csendes szörnyeteg ismét a napvilágra készül, s a pyarronita inkvizítorok minden ellenkezése dacára a város papsága meg fogja hozni mana-áldozatát Up-umbar nyugalmának érdekében. Az egész vidék felbolydult a hírre, s nemcsak a kereskedők és vándorárusok, de a szerencsevadászok, ingyenélők és kalandorok serege is megindult, hogy részese legyen az emberek életében csak egyszer bekövetkező eseményeknek.

Up-umbar színes, sokarcú város. Határában termőföldek terpeszkednek, ahová hajnalban szorgos rovarok gyanánt rajzanak ki az emberek, hogy a beérett gabonát betakarítsák. Gyümölcsöseiben dolgos, hozzáértő kezek ápolják a bőséges terméstől roskadozó fákat és környéküket. A gazdaságokban, kövér hízók mellett csodálatos telivérek viháncolnak, a város piacain a termények és élelmiszerek mellett pompás ékszereket, remekbe készült használati tárgyakat látni.

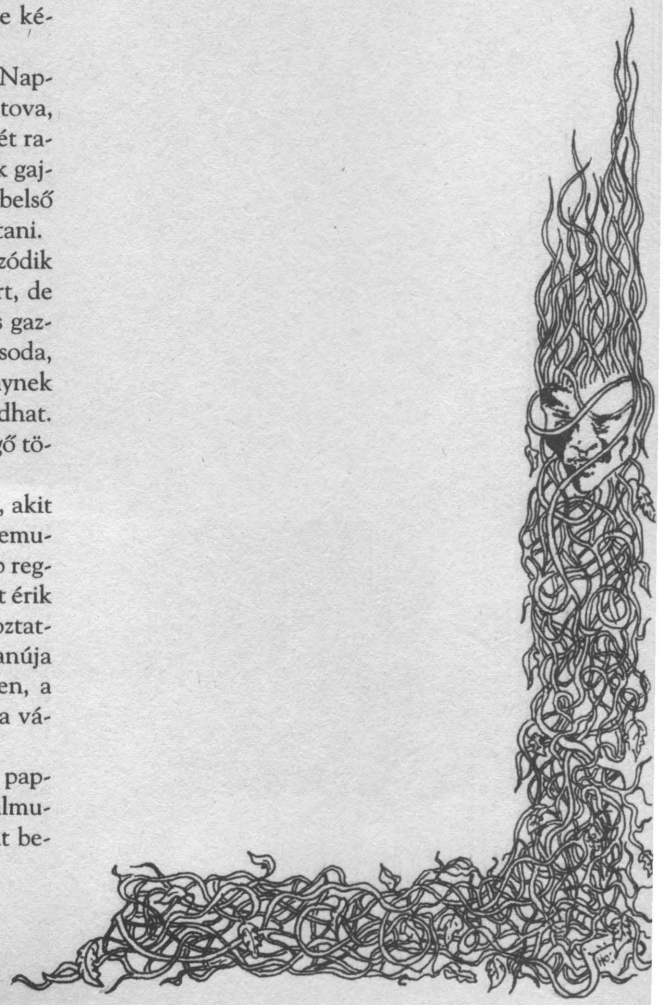
Mégis talán a kikötő az, ahol soha egy pillanatra sem áll meg az élet. Nappal a komótosan haladó nagyobb tengerjárók között kis ladikok sietnek tova, este messziföldről hozott áruval dokkolnak be a bárkák, az éjszaka csendjét rakodómunkások kiabálásai szaggatják szét, míg a part felől részeg matrózok gajdolása hallatszik, és a még alig szürkülő ég alatt teherhajók futnak ki a belső kikötőből, hogy a hajnali dagály segítse árutól nehéz testüket útnak indítani.

A kikötő, ahonnan a város legtöbb pénze származik, széles sávban húzódik végig a parton. Néhány napja még a szokottnál is jóval hangosabb a part, de az egész város is. Rengeteg üzletember, bámészkodó, kalandor, hétpróbás gazember, pihenni és szórakozni vágyó idegen érkezett a városba. Nem is csoda, hiszen a város nagy ünnepre készülődik, néhány nap múlva olyan eseménynek lehetnek tanúi az idelátogatók, ami egy ember életében csak egyszer adódhat. Az ünnepség híre már hetekkel korábban bejárta a környéket, de a nyüzsgő tömeget látva, úgy tűnik, hogy nem csak ezt a vidéket.

Maga az ünnepség nem más mint mana áldozat egy tengeri szörnynek, akit a helybéliek tengeri istenként tisztelnek. Már néhány nappal az áldozat bemutatása előtt nagy nyüzsgés tapasztalható, de az igazi forgatag csak az ünnep reggelén kezdődik. Már kora reggel kipakolják portékáikat az árusok. Egymást érik a különböző mesterek sátrai, egy-két helyen vásári mutatványosok szórakoztatják a bámészkodó tömeget. Noha nincs ember a parton, aki valaha is tanúja lett volna egy ilyen áldozatnak, mégis mindig ugyanúgy történik minden, a szertartást régi krónikák alapján újra és újra hasonló módon celebrálják a város főpapjai. Erre készülnek ebben az évben is.

Másnap hajnal felé megkezdődik a szörny hívása: a város legrangosabb papjai kezdik el szólítani imájukkal a tengeristent, melytől hitük szerint hatalmukat kapják. Már a szörny megjelenése is félelmetes jelenség, de az áldozat be-

Istene



mutatása az igazi látványosság, amint a félhomályban a nyers mana kékesen izzó csatornái utat találnak a főpapoktól az óriás szörnyig. Az áramló mana villódzó derengésbe fogja a hatalmas "tengeristent", aki néhány ciklussal ezelőtt lerombolta és víz alá süllyesztette a régi kikötőt, a régi várost. Ez akkor történt, amikor Pyarron nyomására a város vezetői, a papok elmulasztották az áldozat bemutatását. Egy Antoh-pap érkezett, aki rendkívüli hatalom birtokosának vallotta magát, s elhitette a város kormányzójával, hogy majd elbír a partvidéket sarcoló szörnyeteggel. Tényleg nagy hatalma volt, ám gyors és szörnyű véget ért, a helybéli halottidézők szerint a lelkét is elemésztette az őslény.

Az áldozat végeztével a népek a főtérre - a Sárkányok tere -, illetve a környező utcákra sietnek, és kezdetét veszi a vigadalom, mely másnap hajnalig tart. Az ünnepség ezzel véget ér, és száz esztendő multán ismét kiemelkedik majd a vízből Up-umbar tengeristene. Idén azonban úgy tűnik, véres gyilkosságok előzik majd meg az ünnepséget.

Előzmények

Noha nem sokan tudnak róla, Up-umbar az elfek felemelkedésének egyik kulcsfontosságú pontja. Történetünk szempontjából lényegtelen, hogy miért is tartják ilyen fontosnak az elfek ezt az érdekes, de alapvetően semmitmondó városkát. Annyi mindenesetre bizonyos, hogy nem csak a sirenari elfek, akik megvetették itt lábukat, hanem még az óelfek is számon tartják az itt lezajló eseményeket. Minden bizonnyal magának a városnak a megléte is döntő fontosságú, hiszen a település nem évszázadok, de évezredek óta lakott. Már a crantai időkben is ősi romokkal büszkélkedhetett, és egyetlenegyszer sem sikerült lerombolnia teljesen senkinek. A Szépek Népének számos, az emberek számára hozzáférhetetlen tekercsen lejegyzett jövendölése szól erről, a bizonytalan jövőben bekövetkező eseményről.

Egy ilyen tekercs kerülhetett azoknak az aquiroknak a birtokába is, akik az őket közvetve fenyegető probléma legegyszerűbb megoldásának a város teljes megsemmisítését vélik. Erre - terveik szerint - a legkézenfekvőbb módszer egy aquir ereklye, a Hegyek Gyökereként emlegetett Zogg aktiválása lenne. Zogg alkalmazása erre a feladatra nagyon is kézenfekvő, hiszen az ereklyét mintha csak városok elpusztítására tervezte volna annak idején a Tizenhármak egyike. Hatására ott, ahol elhelyezik, néhány nap alatt egy vulkán alakul ki, s természetesen ki is tör, maga alá temetve a várost. Maga az ereklye egy gyermekököl nagyságú szürke kő, és rendszerint egy shi-kris gondjaira szokták bízni. Az aktiválás módja a következő: az elpusztítandó területen a föld alá rejtik az ereklyét, majd a köré rajzolt képzeletbeli pentagramma csúcs- és metszéspontjain rituális áldozatot mutatnak be. A pentagramma szárai kb. egy mérföld hosszúságúak kell legyenek, és a boszorkánycsúcsnak Krán felé kell néznie, ez jelen esetben nagyjából a déli irányt jelenti. Az ereklyét már az első áldozat halála aktiválja, de a teljes hatás csak akkor jöhet létre, ha mind a tíz áldozatot bemutatják. Az egyes gyilkosságok között nem telhet el tizenkét óránál több idő, ami az itteni viszonylatban több, mint egy fél nap, hiszen az ynevi napok csak húsz órásak. Az áldozatok sorrendje nem lényeges, de ha egyet is megakadályoznak vagy késleltetnek, akkor sikerülhet leállítani a folyamatot, legalábbis időlegesen. (Amennyiben több információt szeretnél az ereklyéről, megtalálod a leírását a Summarium I. 266. oldalán.)

Egy alakváltó shi-kris és három fejvadász testőr érkezik Up-umbarba az ünnepre készülődő tömeggel. Velük van természetesen Zogg is, "akit" a Sárkányok terén, a főszobor előtti kőlapok egyike alatt (lásd a térképen) rejtenek el. Véletlenül nemigen lehet felfedezni - egyrészt semmiféle érzékelhető kisugárzása nincs, másrészt alapos munkát végeztek, akik a földbe helyezték, noha a kő alatt mindössze 30-40 cm-es mélységben pihen.

A krániak megpróbálják a gyilkosságokat egyfajta családi leszámolásnak beállítani úgy, hogy a város egyik elf családjának tagjait irtják (lásd később), és az elf vérbosszú hagyományainak megfelelő jeleket hagynak hátra (lásd mel-

léklet). A karakterek feladata, hogy kideríts ék, miért történnek a gyilkosságok, kik állnak a háttérben... s persze hogy megakadályozzák a város pusztulását. A krániak nem elég alaposak, hibákat vétenek, így alapos nyomozással a kalandozók rájöhetnek, hogy a vérbosszú csak álca.

A krániak tevékenysége kezdetben igencsak hatásos. Az áldozatul kiszemelt elf család hercege az első gyilkosságok láttán még nem fog gyanút, pontosabban nem akar hinni a szemének. Rendkívüli módon nyugtalanítják a helyszíneken talált szimbolikus utalások. Tökéletesen érti ezeket a jeleket, noha sem ő, sem családja más tagja nem lát okot a felbukkanásukra: a sirenari elfek között a vérbosszú már lassan feledésbe merülő évezredes hagyomány. A negyedik gyilkosság után azonban úgy dönt, a helyzet tarthatatlan, az ügyben gyors és alapos nyomozást kell végezni. Mivel azonban a város minden erre a célra felhasználható erőforrását leköti az ünnepség megfelelő keretek között tartása, ezért elhatározza, hogy kalandozókkal végezteti el a munkát.



A hercegről érdemes tudni, hogy az összes városállamot behálózó tolvajszervezete, a Barrakudák helyi vezetője (és emellett a város legbefolyásosabb személyisége). Ez az alvilági testvériség valójában nem más, mint a Sirenar-szövetség egyik - rendkívül ügyesen működő - kémhálózatának fedőszervezete, amely az oilaniaknak szállít időről-időre fontos információkat. Tagjai emberek, ám valós vezetőik elfek. Ezt valamennyire sejtik is a "beosztottak", ám semmilyen bizonyítékuk nincs, és nem is nagyon firtatják a dolgot, mivel a szervezet mint tolvajcéh is tökéletesen működőképes. A kémhálózatra két szempontból is szüksége van az elfeknek. Egyrészt Sirenart legcélszerűbb a Riegoy-öblön keresztül megközelíteni, és a városállamok mint a legközelebbi lakott vidék stratégiai fontossággal bír; másrészt viszont éppen Up-umbar városának védelme is cél. Igaz, ez utóbbi ok, manapság már a betelepedett elfek számára nem bír olyan nagy jelentőséggel, de annak idején ez is közrejátszott a kémhálózat létrehozásában, amikor emberek nemhogy a környéken, de talán még sehol sem éltek. Az óelfek viszont nem felejtették el Up-umbart, így odafigyelnek az ott történő eseményekre.

Azt azonban a Barrakudák még nem árulták el az óelfeknek, hogy az utóbbi időben összetűzésbe keveredtek a Kobrák szövetségével. Nem voltak hajlandók védelmi pénzt fizetni az ősi szervezetnek, mely szemet vetett a jómódban élő városállamokra. A Kobrák remélik, hogy hírnevük elegendő lesz a helyi szervezetek megfélemlítésére, a települések nagyjai pedig - addig is, míg a behatolók felmérik, hogyan vonhatják szorosabb befolyás alá őket - megnyitják erszényüket a nyugalom érdekében. A Barrakudák úgy vélik, képesek "házon belül" rendezni az ügyet. Nem is tehetnek mást, hisz kevéssé valószínű, hogy az embervérrel "fertőzött" Kiszakadottakért az óelfek akár csak a kisujjukat is megmozdítanák.

Itt kapcsolódnak a játékba a karakterek.

A kaland

Megbízás

Az **elf** családfő a negyedik gyilkosság után végre elhatározza, hogy lépéseket tesz az ügyben. Úgy dönt, hogy kalandozókat fogad fel a nyomozás lefolytatására. Megfelelőnek látszik néhány a városban tartózkodó kalandorok közül - ezek már érkezésük óta megfigyelés alatt állnak, hisz ünnep ide vagy oda, potenciális veszélyt jelentenek a város számára. A hercegnek csak egybe kell hívnia a besúgóit és beszámolóik alapján eldöntenie, hogy kiket választ. A karakterek azért is előnyben részesülnek, mivel látszik rajtuk, hogy egy ideje már együtt járják a világot, elég összeszokott csapatnak tűnnek.

Persze van több kiszemelt csapat is, de a herceg nem akarja húzni az időt azzal, hogy több, akár három-négy társaságot is kihallgat. Ezért a kihallgatás során megpróbálják egyértelművé tenni a kalandozók számára, hogy érdemes elvállalniuk a feladatot. A herceg a találkozóig minden fellehető információt

megszerez a kalandozókról. Ez a játékban annyit tesz, hogy a tanács, ami majd kihallgatja őket, tudni fogja nevüket, kasztjukat, fajukat (hiába titkolják) s nagyjából származási helyüket is. Nem véletlenül ő a tolvajszervezet vezetője...

A karakterek már egy-két napja a városban tartózkodnak, vélhetően az egyik fogadóban szálltak meg. Eddig, minden bizonnyal a város nevezetességeit nézegették és az ünnepi forgatagban jártak-keltek. Nem valószínű, hogy hallottak valamit a gyilkosságokról, mivel azt az elfek abszolút belügyként kezelik, és megpróbálják minél nagyobb titokban tartani az eseteket. Ha mégis rebesgetnek valamit a városlakók, azt valószínűleg csak az ilyen alkalmakra jellemző kavarodásnak és mende-mondáknak tudják be.

Kevéssel napközép előtt kisebb küldöttség keresi fel a karaktereket a város Tanácsának megbízásából. Azt a kérést tolmácsolják, hogy amennyiben ez a kalandozók számára nem túl megterhelő, tegyék tiszteletüket a vezetők előtt. Egy jóképű, jólöltözött fiatalember a szószólójuk, aki választékos stílusban magyarázza: jóformán csak jelkép az egész, de a Tanács nagy súlyt fektet arra, hogy a városba érkező vendégek közül minél többet megismerhessen. Különösen most, amikor a nagy ünnep közeledte miatt rengetegen érkeznek a városba. A fiatalember egyik kísérője tiszteletre méltó polgárnak tűnik, finom anyagból készült igényes ruhadarabokat visel. Csak néha szól bele a beszélgetésbe. A másik két küldött szintén férfi, kinézetük alapján testőrök is, titkárok is lehetnek. Ők egyáltalán nem folynak bele a diskurzusba: ha kérdeznek tőlük valamit, kedvesen, de szűkszavúan válaszolnak.

(A kalandozókat nem volt nehéz megtalálni, mivel laza megfigyelés alatt voltak, így tudták, merre lehetnek.)

A meghívás teljesen olyan, mintha valóban a Tanács megbízásából történne. A játékosoknak nincs okuk gyanakodni, ha mégis azt teszik és elkezdik fürkészgetni, kérdezgetni a küldötteket, akkor gyanújuk elaludhat. A fiatalember és társai nem hazudnak. Bárhogy faggassák, vizsgálgassák őket, nem találnak semmi gyanúsat, ráadásul igen szívélyes, jó modorú emberek. Nem sürgetik különösebben a karaktereket, csak meg akarják győzni őket arról, hogy el kell fogadniuk a meghívást. Az út sétálva sem több néhány percnél.

Menet közben - néhány perc - a fiatalember, ha kérdezik, ha nem, az ünnepségről fog beszélni. Ha másról faggatják, akkor is előbb-utóbb visszatereli rá a mondandóját, a többi küldött pedig nem nagyon beszédes. Amikor odaérnek a szépen kidolgozott, faragásokkal ékesített, de nem hivalkodó kapuhoz, betessékeli rajta a kalandozókat, és ő is belép. A többi küldött ide már nem követi őket. Innen már nem tudnak visszafordulni. A kifelé vezető kapu csak akkor fog ismét kinyílni, amikor már a kihallgatás véget ért. Igen masszívnak tűnik, alaposan meg van erősítve. Ráadásul ez a kis előtér, ahová beléptek, egészen ősi mágiával van levédve a mágikus és a pszi operációk ellen. A varázslók érezhetik is, hogy valamiféle mágikus védelme van a szobának, egyebet nem tudhatnak meg róla, csak ha varázslatot vagy diszciplínát akar valaki használni.

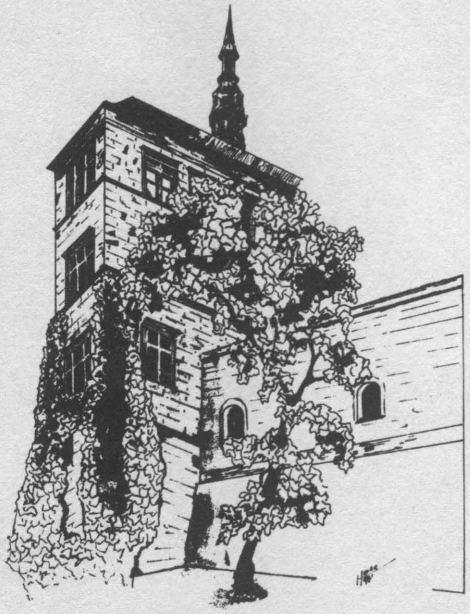
Minden pszi diszciplína és varázslat létrehozása a szokottnál kétszerte hosszabb ideig tart, és dupla annyi mana-, illetve pszi-pontot emészt fel. Ezt akkor vehetik észre, amikor létre akarják hozni a kívánt hatást vagy varázslatot, és az alkalmazó érzi, hogy az sokkal jobban kimeríti, mint máskor. Ha pedig nincs elegendő energiája - azaz kétszer annyi pszi- vagy manapontja -, a hatás létre sem jön, ám energiáit elveszíti. Ha volt elegendő energiája, karakter a varázslat, illetve diszciplína létrehozásához szükséges pontok duplájáját veszíti el, s a hatás, a vártnál később ugyan, de létrejön. Ez teljességgel passzív védelem, a játékosokat egyáltalán nem fenyegeti semmiféle veszély.

Az előtér valójában jól álcázott teleport szoba, s noha a karakterek nem tudnak róla, máris a város egy másik pontján vannak. A bejárattal szemben újabb ajtót látnak, a szobát két kisebb fáklya világítja meg. Ahogy belépnek, és az ajtó bezárul mögöttük, máris megtörténik a teleportáció, bár ennek semmilyen jelét nem észlelik. A fiatalember, aki a meghívást *tolmácsolta, még ott* van velük, biztatóan mosolyog, majd kinyitja a másik ajtót a kalandozók előtt.

Ez még mindig csak egy előtér, néhány egyenruhát viselő alak udvariasan

megkéri őket arra, hogy tegyék le fegyvereiket. Ez igazán csak a kétkezes csatabárdokra, szálfegyverekre, stb. vonatkozik, mert mégiscsak illetlenség ilyesmivel kihallgatásra beállítani. A tőröket, tőrkardokat, stb. szóra sem méltatják. Sőt, ha valaki nem hajlik a szép szóra, nem erőltetik a dolgot, beviheti magával akár a nehéz, páncélozott harci kocsiját is, ha idáig elhozta, bent úgysem megy vele semmire. Senkit sem motoznak meg. Látszik rajtuk, hogy értik a dolgukat és nem azért nem erőltetetik a fegyverek letételét, mert félnek, hanem mert úgysem okozhatnak bajt a karakterek. A motozást sem elfelejtették, egyszerűen nem tartják szükségesnek.

Amennyiben itt végeztek, az ajtónállók kinyitják az ajtót. Egy sötét, csupán néhány gyertyával megvilágított terembe lépnek. Robosztus asztal áll keresztbe fordítva a terem közepén, mögötte három kámzsás alak ül, két oldalán egy-egy, arcát szintén elrejtő figura áll.



Néhány pillanattal később, mikor a szemük már megszokta valamennyire a félhomályt, láthatják, hogy egy kb. 6x5 lábnyi teremben vannak, ajtót ugyan nem látnak, bár az a néhány gyertya alig világítja meg a falakat. Valószínűleg nem ilyen fogadtatásra számítottak, nyilvánvaló, hogy akik itt ülnek-állnak előttük, nem hivatalos tanácsülést tartanak. Mégis azt a benyomást kelti ez a kámzsás gyülekezet, hogy egész nyugodtan dönthetnek akár a város ügyében is. Olyan méltóság, hatalom és erő sugárzik belőlük, hogy a kalandozók közül valószínűleg csak a legnagyobb szájúak fogják firtatni, hogy pl. a városi tanács mindig ilyen ruhában ülésezik-e, stb.

E gyülekezet valójában a Barrakudák up-umbari tanácsa, mivel azonban a szervezetnek ez a város a központja, így ez majdhogynem megegyezik a Barrakudák nagytanácsával. Igaz, hogy nem ők alkotják a városi Tanácsot - legalább is nem a névleges tanácsot, de mindenképpen a város legbefolyásosabb figurái közé tartoznak. Ha a csapat sérelmesnek találja a találkozó körülményeit, és sérelmeiknek hangot is adnak - netalán még a tettlegesség gondolata is megfordulna a fejükben -, akkor a két oldalt álló, illetve a bal szélen ülő kámzsás alak meg fogja őket zabolázni. Mindannyian elfek egyébként, de erre a játékosok nem igen jöhetnek rá a kihallgatás alkalmával. A két álló alak fejvadász, az egyik némi boszorkánymesteri mágiával, a másik Slan diszciplínákkal bír, míg a baloldalt ülő figura varázsló. Nem lehet előre tanácsokat adni, hogyan cselekedjenek - minden a játékosoktól függ. A tanács célja az, hogy a személyes kapcsolaton keresztül véleményt alkothasson, valóban megfelelnek-e kalandozók feladatra, s ha igen, rávegye őket arra, hogy el is vállalják azt. (A tanácstagok karakterisztikáját nem közöljük, ha szükséged van rá, készítsd el magadnak, de annyi bizonyos, hogy bőven felül vannak már mindannyian a tizedik szinten.) Azok a mágikus védművek, melyeket a teleportszobánál leírtunk, természetesen itt is működnek, azzal az érdekességgel vegyítve, hogy a tanács tagjaira nem hatnak. Mindannyian kicsiny, egészen ősi szobrocskákat tartanak a zsebükben, amelyek semlegesítik az ősrégi mágia hatásait. Tehát ők normális módon képesek pszit és mágiát használni, ha szükség úgy hozza.

A kámzsás alakok nevük, kilétük és céljaik iránt érdeklődnek, miközben óvatosan el-elejtenek olyan szavakat, amikből kiderül, hogy igen jól tájékozottak a kalandozók viselt dolgairól felől. Ezt semmiféleképpen sem sértő vagy megalázó formában teszik, hiszen szükségük van a kalandozókra, és ők akár vissza is utasíthatják a megbízást.

A néhány perces kis bemutatkozás és erődemonstráció után végül rátérnek a gyilkosságok ügyére. Főleg a középen ülő alak beszél, de még a varázsló is néha-néha beleszól a kihallgatásba. Az álló figurák hallgatnak, ők biztosítják a rendet, s a jobb szélen ülő alak is csendes. Ő egyébként a herceg, az Achiass család feje. A középen ülő alaknak a kézfején egy pókforma tetoválás díszeleg. Nem túl feltűnő, de azért a játékosok biztosan észreveszik, ennek azonban csak a későbbiekben lesz jelentősége.

A tanács előadja végül, hogy egy aggasztó gyilkosságsorozat felderítésében kérné a segítségüket. Mivel a város katonái a rend fenntartásával vannak megbízva, ezért kényszerülnek kalandozókat bevonni az ügybe. Természetesen tel-

jes diszkrécióra számítanak a karakterek részéről, és addig nem mondhatnak semmi többet, amíg a csapat el nem döntötte, hogy vállalja-e az ügyet.

Persze annyit azért még elmondanak, hogy a jutalom kimagasló, bár nem különösebben részletezik, hogy ez mit takar. (A játékosoknak érezniük kell, hogy a tanácsnak nagyon nagy a hatalma, őszintén beszélnek velük - ha nem is teljesen nyíltan -, és amit ígértek, azt be is fogják tartani.) Már most fel tudnak ajánlani mindenki számára egy-egy medált, melyek többféle módon is segítségükre lehetnek a nyomozás során. A medálok kagylóból készültek, finom, aprólékos ötvösmunka eredményeként vált belőlük ékszer. Ezek a tárgyak egyrészt bejárást engedélyeznek nekik a városban olyan területekre is, ahová másként igen körülményes lenne bejutni, másrészt pedig mágikus hatalmuknál fogva megerősítik a viselőjük egyes jellemzőit, tulajdonságait. (Ez játéktecnikailag a következőket jelenti: Háromféle medál van. Az egyik a tulajdonosának az Állóképességét, a másik az Egészségét, a harmadik pedig az Asztrálját növeli meg eggyel.) Ez valóban így is van, ha a játékosok elvállalják a megbízást és elfogadják a medálokat, azok valóban bejárást biztosítanak nekik néhány helyre, és valóban megnöveli valamelyik értéküket, attól függően, hogy milyet kapnak. A játékosok ennek megfelelően javítsák majd ki a karakterlapon a vonatkozó értéket, illetve azokat is, amelyek ezáltal megváltoztak. Persze csak akkor, ha elfogadják a megbízást és megkapták a kis ékszereket. Ezek a változások nem maradandóak, kizárólag addig vannak érvényben, amíg a hozzájuk láncolt teremtmények ezt jónak látják. Hatásukat ugyanis azok a kis mentállények kölcsönzik, akikről később bővebben is szó esik majd.

Ha esetleg a karakterek veszik a fáradságot, és valamilyen módon megvizsgálják a medálokat, akkor annyit deríthetnek ki róluk, hogy azok mágikusak, ha megérintik, nem fenyegeti őket semmiféle veszély.

KM! Ha a kalandozók sehogy sem akarják elvállalni a feladatot, tiszteletben kell tartani a döntésüket. A tanács biztosítja a karaktereket arról, hogy döntésük miatt semmilyen retorzió nem fogja érni őket, nyugodtan maradhatnak a városban. Amíg a játékosok a városban pihennek, szórakoznak, várják a tengeri szörny eljövetelét, addig a krániak szépen sorban elvégzik a szükséges áldozatokat. Ennek a következményeit a város többi lakójával egyetemben ők is érezni fogják. Ha az első jelek után saját szakállukra nyomozni akarnak, megtehetik, de senki nem fogja őket segíteni, mi több, nagyon sok helyre nem is engedik be őket, mivel illetéktelennek számítanak majd.

Ha elvállalják a megbízást, elvehetik a kis kagylómedálokat.

Valóban szépek igényes, míves munkák. A medálokhoz egy-egy mentállény van kötve, mely amint a játékosok a medált megérintik, mentálfonállal kapcsolódik az illetőhöz. (Olyan vitának, hogy kesztyűben fogta meg valaki meg hasonlók, nincs értelme.) Gyakorlatilag ez a mentállény okozza a főértékek növekedését, és ezen felül még arra is sarkallja a karaktereket, hogy a nyomozást elkezdjék és mihamarább befejezzék. Ezenkívül ha kell, fájdalmas mentális operációkkal győzhetik meg a kalandozókat: ne akarják elhagyni a várost, és ne nagyon álljon szándékukban annak kárt okozni sem. Ez a láthatatlan lény rendelkezik intelligenciával, olvas a gazdája gondolataiban, így elég jól meg tudja állapítani, hogy mikor sántikál valami rosszban. Sokféle módszerrel akadályozhatja meg a kalandozók nem kívánatos lépéseit, a fizikai rosszullét okozásától egészen addig, hogy a kitervelt és elsütni kívánt varázslat egyszerűen nem jön létre.

KM! Bármit kitalálhatsz, amivel ez a kicsi lény ösztönözheti a játékosokat, de a karakterek nem halhatnak meg és Ép sebzést sem szenvedhetnek. A mentállény tehát mindenben a Barrakudáknak engedelmeskedik. Erről persze a karakterek mit sem tudnak, csak a következményeit érezhetik, ha olyan szituációba keverednek. Ha tudomást szereznek a mentállényekről, és a vele való közösséget nemkívánatosnak találják, akkor egy 70 E erősségű mentális varázslattal szétszakítható a kapcsolat. Más kérdés, hogy a kis lény tudtával, hogy sikerül erre bárkit is felbérelni. Csakis egy erősebb varázsló segíthet a dologban, esetleg egy, a tengeri szörnyre váró főpapok közül, ám ők valószínűleg nem fog-

ják ilyesmire pocsékolni az erejüket. Az értéknövekedést a mentállények addig tartják fenn, amíg a karakterek a város érdekében tevékenykednek.

Ettől kezdve már nincs visszaút, elvállalták a feladatot, most már, ha akarják, ha nem kénytelenek lesznek a megoldásán fáradozni, így érdemes az ügyben alaposan tájékozódni.

Ezek után a tanács elmondja a gyilkosságokról, amit fontosnak ítél. A kalandozók kérdéseire is válaszolnak, ha az az üggyel kapcsolatos, és persze tudnak róla bármit is.

Az alábbi felsorolásban mindazok az adatok szerepelnek, amit a tanács tud, vagy hajlandó elmondani a kalandozóknak. KM! Nem kell feltétlenül minden információt azonnal elmondani a játékosoknak, hagyd, hogy ők is kérdezzenek!

Ennél többet a tanácstól nem tudhatnak meg az esetekkel kapcsolatban, mert vagy ők sem tudják, vagy olyan információ, amit az elfek nem adnának ki jószántukból, más fajúnak meg főként nem. Ha a rúnák iránt érdeklődnek, azok rajzát a városőröktől kérjék, megfejtését, akitől akarják, de ők nem tudják. Semmiképpen nem akarják, hogy elf belügyekbe is komoly betekintést nyerjenek, viszont meglehetősen sürgős nekik a gyilkos(ok) előkerítése.

Amikor már nagyjából mindent tudnak, vagy a karakterek nem akarnak többet kérdezni, hirtelen az egyik sötét fal megelevenedik. Egy ajtó tárul föl, és belép rajta egy fickó. Lehet, hogy a kinti őrök közül valaki, mindenesetre az egyenruhája hasonló. Súg valamit a bal oldalt ülő varázsló fülébe, majd távozik. Az asztalnál ülők összesúgnak. Újabb gyilkosság történt, ezúttal a Vadasparkban öltek meg valakit. Ezt közlik is a kalandozókkal. Legjobb, ha azonnal indulnak, a helyszínt már biztosították, valószínűleg a holttestet már nem tudják megnézni, mivel az elfek küldöttsége már biztosan elszállította. Elmondják még a karaktereknek, hogy ha a gyilkosságokkal kapcsolatban valamilyen információra szükségük van, akkor forduljanak a városőrökhöz. Ők tudják a legtöbbet az ügyről, és a tisztek, ha a medált felmutatják nekik, felvilágosítással szolgálhatnak.

Ezzel a kihallgatás véget ért. A visszaút ugyanaz, mint idefelé. Kint a terem előtt az ajtónállók visszaadják a fegyvereket, melyeket leraktak, majd ki kell menniük a kis előtérbe. Miután az ajtó bezárult mögöttük, már hiába nyitogatják (ha akarják egyáltalán), egy régi, masszív kőfalra fog nyílni. De nem valószínű, hogy ilyesmivel töltenék az idejüket, mivel ahogy a kapualjból kiérnek, egy fickó várja őket. Látszik rajta, hogy katona, de nincs egyenruhában. Ha a játékosok igénylik, akkor kaphatnak lovat kölcsön a várostól - ha van sajátjuk, akkor persze ezt megtagadják tőlük. A katona azért jött, hogy elkísérje őket a Vadasparkba, ha nincs szükségük a társaságára, akkor csak útbaigazítja őket.

Az út nem tart sokáig, a fickótól semmit nem tudhatnak meg, csak az ünnepségről meg ilyesmiről hajlandó beszélni. Amint megérkeznek a Vadasparkba, útba igazítja őket, hogy merre találják a helyszínt - ha egyáltalán elment velük -, majd faképnél hagyja a társaságot.

Amit megtudhatnak:

Első gyilkosság:

- *a déli városkapunál történt,*
- *elf volt az áldozat,*
- *a holttestet már elvitték a családi pagonyba,*
- *valami rituálé szerint ölhették meg,*
- *mellén furcsa rúna volt, hólyagírással,*

(Ez volt a "sértés", de ezt nem kötik az orrukra)

- *nem tudták megfejteni a rúnát, már nem használják a hólyagírást,*
- *szívét kitépték, jobb kezének középső és mutató ujját és a bal fülét levágták.*

Második gyilkosság:

- *a Vámházban történt,*
- *tegnap este találtak rá*
- *elf volt, már elszállították,*
- *szívét és a nyelvét kitépték,*
- *szintén találtak a testén hólyagírásos rúnát.*

("hallgatás" - mint fent)

Harmadik gyilkosság:

- *a Kardhal vendégházban történt,*
- *elf volt az illető,*
- *a szívét kitépték,*
- *kora hajnalban találták meg,*
- *rúna is volt hólyagírással.*

("félrevonulás" - mint fent)

Negyedik gyilkosság:

- *a városban, elfek házában találták meg hajnalban bukkantak rá,*
- *egy elf nő az áldozat*
- *az elfek másik itt élő Családjának, a Thiall háznak egy férfitagja hívta ki a pagonyból, kiment, jóllehet az elfek minden családtagnak szigorúan megtiltották, hogy csak úgy mászkáljanak,*
- *a fiú, aki kihívta, azóta eltűnt,*
- *az áldozat szívét kitépték,*
- *hólyagírásos rúnát is találtak.*

("fogantatás" - mint fent)

Vadaspark

A **város** vadaskertje gyönyörű látvány, csendesen búvik meg a dombok tövében. Egy patak vág rajta keresztül, mely a park közepén tóvá duzzad. Elég nagy területen fekszik, északnyugatra a várostól. Sok szép és sok ritka állatot tartanak itt. Eredetileg az elfeké volt, ők kezdték el saját területükön létrehozni az állatparkot, de jó néhány évtizede már, hogy a városnak adományozták. Jóformán még mindig csak ők használják, ki-kijárnak ide elmélkedni, de azért már néhányszor az emberek is igénybe vették ezt a nem mindennapi látványosságot. Valószínűleg ahogy majd az emberek egyre jobban birtokukba veszik a területet úgy fognak kikopni innen az elf látogatók is.

A kisebb testű állatok ketrecben vannak, a nagyobbak karámokban, és mindenféle védművekkel megerősített kifutókban láthatók. Rebesgetik, hogy van olyan veszedelmes vad is a parkban, amit egy föld alatti üregben tartanak, megnézni is csak ott lehet, és még mágikus védelemre is szükség van, ha valaki iga-

zán közel akar menni hozzá. Igen, rebesgetik, időnként lábrakapnak efféle mesék. A városban is kevesen hiszik. Nem tudni, mi az igazság ezzel kapcsolatban, de mostanság nemigen beszélnek róla, ilyenkor a tengeristen felbukkanása az igazi szenzáció.

A gyilkosság a kis pataktól nem messze történt, egy ketrec közelében, majdnem azon az ösvényen, amelyen a látogatókat szokták körbevezetni. A helyszínt egy városőr biztosítja.

Ha alaposan megvizsgálják a tett színhelyét, a következőket találhatják:
- dulakodásnak nincs nyoma,
- kifolyt alvadt vér,
- tépett ruhafoszlányok, esetleg hajszálak,
- a holttest már nincs ott.

A városőr nem túl közlékeny, de ha kérdezgetik válaszol. Mindennek az a feltétele, hogy felmutassák a medálokat (elég egyet is), egyébként a közelbe sem engedi a kalandozókat, kivéve, ha elkísérte őket idáig őket a katona, aki a kihallgatás után várt rájuk. A helyszínt biztosító városőr egyébként egy 2-3. szintű harcos, szabályos egyenruhában van, harminc év körüli, abszolút átlagos kinézetű ember. A városőrtől a következőket tudhatják meg:
- az elfek nemrégiben jöttek a holttestért, és elvitték a családi pagonyba,
- a nemrég eltűnt fiú az, aki kihívta a családi pagonyból az elf lányt - az előző gyilkosság áldozatát,
- szintén volt rajta hólyagírással jel, le is tudja rajzolni, de nem tudja mit jelent ("idea"),
- ennek is kitépték a szívét, a halántéka jókora szöggel volt átütve,
- a törpék használnak ilyen szögeket az építkezésnél,
- a bölénypucoló fiú bukkant rá, aki azóta csak hebeg-habog,
- a fiút megtalálhatják a bölénykarám környékén,
- a fiú finoman fogalmazva igen élénk képzelőerővel van megáldva.

Ha a játékosok megelégednek ennyivel, akkor a következő részek átugrásával visszatérhetnek a városba.

Ha azonban ráharapnak arra, hogy a bölénypucolónak titulált állatgondozó fiú talált rá, akkor újabb információkat szerezhetnek. Nem kell túlságosan erőltetni ezt a szálat, mert az itt megtudható dolgok nem létfontosságúak, de mégis előbbre juthatnak vele.

Tehát, ha a fiú után érdeklődnek, a városőr útbaigazítja őket, hogy merre van a bölénykarám - ezek a fiú kedvenc állatai, ide "bujdokolt el". Egy-két perces séta után ráakadnak a fiúra, aki olyan tizenöt éves forma lehet, talán kicsit több. Vékony testalkatú, nem túl magas és nagyon zavart, valóban csak hebeg-habog, de ha nyugodtan, óvatosan faggatják a következőket tudhatják meg tőle:
- ő találta meg a hullát,
- dél körül történt,
- nem ő értesítette a városőröket, hanem az erdészház egyik szolgálója,
- egy remetét emleget, aki megmondta, hogy elpusztul a város, mindenki meg fog halni,
- délelőtti munkája közben zajt hallott, azt hitte, hogy valami állat szabadult el, ezért óvatosan közelítette meg a zaj forrását, emberszerű árnyat látott, ami folyamatosan alakult, formálódott.

A fiú előadása nagyon zavaros, nem lehet tudni, hogy tényleg látott, hallott-e valamit, de az biztos, hogy nagyon meg van ijedve. Tény, hogy még nappal is kellemes félhomály uralkodik a terebélyes lombok alatt. Az őrséget is azért nem ő értesítette, mert miután meglátta azt a változó árnyat - ami egyébként az alakváltó aquir volt - nagyon megijedt. Egy ideig mozdulni sem bírt, majd amikor valamelyest magához tért elindult az erdészházhoz, akkor találta meg a hullát, ekkor végképp megzavarodott. Mikor visszatért az egyik szolgáló annyit ki tudott belőle szedni, hogy talált egy holttestet, *így aztán* értesítette az őröket. Az alakváltóról vagy nem is beszélt az őröknek, vagy azok nem hit-

ték egy szavát sem, mindenesetre ők nem tudnak erről a dologról. A fiú egyébként is sokat szokott fantáziálni, képzelődni - ezt megtudhatják a városőrtől.



További információforrás a remete. Ha a karakterek ebbe az irányba érdeklődnek, megtudhatják a fiútól, hogy itt él már évek, talán évtizedek óta a Vadasparkban, de csendes őrültnek tartja mindenki, az elfek megtűrik, talán még tisztelik is. Útba tudja őket igazítani, de semmiképpen nem kíséri el a csapatot.

Amennyiben elindulnak megkeresni a remetét néhány perces sétával oda is érhetnek a kis kunyhójához. Nem is igazán kunyhó ez, hanem botokból, levelekből, avarból összedobált kis sátor. A remete lakhelyének közelében az egyébként rendezett, szépen karban tartott park méginkább gondozottnak tűnik. Olyan, mintha valaki mindennap körbejárna és aprólékosan gondozgatná ezt a kis területet. Valóban, a remete ezzel tölti a napjait, simogatja a növényeket, beszél hozzájuk, de beszél a hangyákhoz is és minden élőlényhez. Úgy látszik, csak az értelemes lényeket nem kedveli. Ezt meg is tapasztalhatják, amint a közelébe érnek. Ott álldogál a "sátra" mellett és rendezkedik, barnás, de főleg koszos daróccsuha van rajta. Botja mindig a keze ügyében van, ez csak egy letört ág - nem ő törte le, mivel ő nem bántaná a fákat. Valószínűleg észreveszi őket, de ennek nem sok jelét adja. Ha megszólítják, nem viselkedik ellenségesen, de nagyon zavarosan és szemrehányóan beszél. Prófétikus kijelentéseket tesz, hogy el fog pusztulni minden, stb. Ha nem kellő tisztelettel és türelemmel kezelik, nem hallgatják végig a mondandóját meg is dühödhet, akkor nem mond el semmit. Ilyenkor hiába fenyegetik, akár meg is ölhetik, akkor sem mond többet.

Ha viszont meghallgatják, ügyesen kérdezik, a következőket mondhatja:

- a város elpusztul, az értelmes lények hibájából,
- halak ezrei fordulnak fel, döglött madarak potyognak majd az égből,
- senki sem fog megmenekülni.

A hólyagírással készült feliratról is tud felvilágosítást adni. Bár ő nem tudja a jelentését, de az igric, az biztosan tudja, mit jelent. Az igricről úgy tudja, hogy most itt van nem messze, egy közeli domb lejtőjén, tőle talán még többmindent is megtudhatnak.

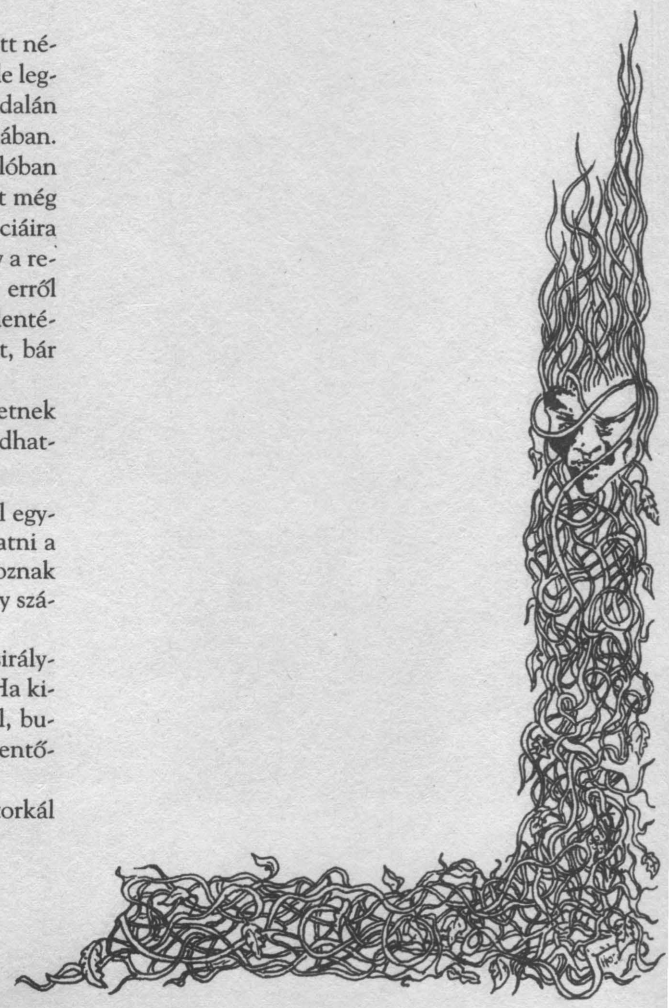
Az igric egy vándor dalnok, egy bárd, aki régóta el-ellátogat ide. Szokott néha énekelni-zenélni az egyik fogadóban, időnkét a remetével is beszélget, de leginkább csak a kedvenc helyén - a Vadasparkhoz legközelebb eső domb oldalán - szokott játszogatni lantján és gyönyörködik a nem mindennapi panorámában. Csak egy-két napot szokott a városban tölteni, aztán tovább áll. Innen valóban nagyon szép kilátás nyílik a parkra, a városra, a kikötőre és a tengerre, sőt még az elsüllyedt város egy része is látható. Ő nagyon szívélyes, a remete próféciáira is vethet némi fényt, ha az nem volt világos a csapat számára. Állítja, hogy a remete nem őrült, a várost valóban valami nagy veszedelem fenyegeti, de erről nem tud, vagy nem akar többet mondani. A hólyagírással készült rúna jelentését is tudja: "idea". Arról, hogy mi lehet a rúna szerepe nem tud semmit, bár szerinte az eféle jeleket csak rituális dolgok esetén szokták alkalmazni.

Ezek után, ha akarnak még nézelődhetnek, érdeklődhetnek, bemehetnek az erdészházba - ami a tó partján álldogál -, de sokkal többet már nem tudhatnak meg. Előbb-utóbb vissza fognak térni a városba.

Most már módszeresen lehet adagolni a hangulati elemeket. Nem kell egyszerre mindet bevetni, ahogyan a tempó diktálja, úgy kell fokozatosan hatni a játékosokra, hogy érezzék: egyre jobban sürget az idő. Az ilflindek dolgoznak rendesen, közelítenek a város felé a mélyben a magmapatakok, s ez bizony számos furcsa kísérőjelenséget produkál:

Döglött sirályok esnek az égből, furcsa görcsökbe merevedve (a nagy sirálytelepek mellett az Elsüllyedt Város tornyainál mérgező gázok törnek fel. Ha kimennek megnézni - elborzasztó látvány -, meleg a víz, a feltörő gázoktól, buborékok mindenütt, akárha a víz forrna, a karaktereknek méreg elleni mentődobát kell teniük. A méreg 3.fokú görcs/halál.)

A sikítás! A sikítás! - kiáltja egy templomszolga, miközben kifelé botorkál



a templomból a Sárkányok terére, majd görcsök közt fetrengve meghal. A templom repedésein visítva előtörő gáz szivárgását vélhette sikoltásnak. Ez a szivárgás megszűnik (eltömődik a nyílás), a gáz hamar elillan, ezek utána templom biztonságos lesz, esetleg fejfájást okozhat a maradék. A templomban fészkelő galambok azonban verdesve esnek le a térre, hogy ott pusztuljanak.

Megjelennek a próféták, hírnökök, pánikkeltők, hogy Világvégéről, Antoh haragjáról, szökőárról és halálról prédikáljanak. Ki üvöltve ki suttogva hirdeti az "igét".

Pánikhangulat a városkapuknál, a menekülők között verkedések törnek ki, gyújtogatás, ámokfutás, stb.

Valaki megfő a Fürdőház egyik kádjában.

Reggel a kalandozókat korán felzörgetik: újabb gyilkosságok történtek.

Malomfalu

A **hatodik** áldozatot a városfalon kívül, az egyik malomfaluban találják meg. Ha sietnek, még odaérhetnek, mielőtt az elfek küldöttsége elszállítaná. Az áldozat valószínűleg a most folyó betakarításokat ellenőrizte. A krániak itt már siettek, hiszen nekik voltaképp mindegy, hogy ki az áldozat, az a fontos, hogy még mindig elf belügynek tekintse mindenki az egészet és ne nagyon nyomozgasson utánuk. Arra is van tervük, hogy hogyan rázzák le a nyomukba eredő csapatot: egy másik kalandozó-bandát bérelnek fel a kiiktatásukra. Ők már várják a gyilkosság helyszínére igyekvőket, és ahol kedvező hely adódik, megpróbálják elkapni őket.

KM! A csapat leírását megtalálod a nemjátszó karakterek között. Azt, hogy hol és hogyan támadnak, döntsd el magad a körülmények ismeretében. Ha az ott vázolt taktika nem megfelelő, találj ki valami mást.

A fiú, aki a hírt hozta, felajánlja, hogy odakíséri őket. Ha ide mennek először, akkor még a kora reggeli órákban éri őket a támadás. Miután a harc véget ért - valószínűleg kisebb-nagyobb veszteségekkel, de átvészelik -, minden különösebb gond nélkül odatalálnak, még ha kísérőjük közben meghalt is.

Míg kiérnek a tett színhelyére, álmélkodva láthatják, hogy egy széles sávban az út mentén álló gyümölcsfák megbarnultak. A sáv élesen elválik környezetétől, egyenesen a város felé vezet, majd a falnál vége szakad. A kezdete valamerre, néhány mérföld távolban lehet, a mocsár irányában. A kiégett, megszáradt részen nincsenek állatok sem, a hőmérséklet pedig érezhetően magasabb ott, mint a környező részeken. (Mint minden, ez is az ilflindek által erre hajtott magmapatak hatása.)

A malomfalu (vagy másképp gazdasági falu) a keleti városkaputól kb. egymérföldnyire található. A város melletti szántók, búzaföldek megművelésével foglalkozó parasztok épületei vannak itt. Tulajdonképpen egy nagy tanya, amin két szárazmalom működik. A malmok körül néhány gazdasági épület található: hombárak, gabonaszárítók, csűrök, istállók, szerszámraktárak, kovács- és kádárműhely, szekérállások, de itt vannak a lakóépületek is.

Körös-körül aranyló búzatáblák, vérvörös pipacsfoltok: a betakarítás, cséplés és raktározás épp most folyik. Emiatt nagy a nyüzsgés - poros darócruhában vagy ingujjban parasztok serénykednek mindenütt. A malmokból és a csűrökből állandóan száll a por, a pórok korcsai egyfolytában csaholnak a sorban be- és kisoroló szekerekre. Tipikus forró nyári nap reggele, remeg a levegő, a por és a szállongó törek mindent belep. A házak körül, a tanya szélén fonnyadt akácok, fecskék, tikkadt szöcskenyájak.

Az elf család követsége (leírását lásd a mellékletben) már a helyszínen van, az egyik csűrből most hozták ki a halottat egy kicsi, összeeszkábált hordágyon. A parasztok félrehúzódva, megrettenve álldogálnak. Ellenségesen viselkednek, nem állnak szóba senkivel. Nem érdemes ujjat húzni velük, valószínűleg nagyobb gondot okoznának a csapatnak, mint az iménti támadás. Ráadásul még ott vannak a kis mentállények, akik szintén megkeserítenék a karakterek napját, ha az elfekre akarnának támadni.

Csupán annyit láthatnak, hogy a holttest bizony elég csúful néz ki, a szívét valószínűleg kitépték, őt magát pedig megnyúzták.

A munkásoktól megtudhatnak ezt-azt: a holttestet az egyik szárazmalom mellett találták hajnalban, a nyomokat már széttaposták. Ők maguk furcsálják, hogy nem hallottak semmit, a kutyák mindig jelezni szokták, ha idegenek közelítenek. Itt is van hólyagírás, csak persze nem az áldozat bőrén. A jelet az áldozat mellett a falra rótták föl ("büntetés").

Valójában az történt, hogy az aquir és két kísérője kora hajnalban érkezett, a kutyák szűkölve bújtak el előlük, az áldozat eszméletlen volt. A szerencsétlen elf egy gyümölcsöst indult megnézi, alkonyat után kapták el. Ő is a másik, a Thiall Család tagja volt, ebből is látszik, hogy a krániak már nem nagyon ügyelnek a részletekre, csupán a gyilkosságok helyszíne a fontos számukra.

Ha nem erre a helyszínre indulnak először, akkor azon kívül, hogy valószínűleg nem kíséri el őket senki, és az elf küldöttség sem lesz már régen ott, minden ugyanúgy zajlik le, bár a holttestet akkor nem láthatják saját szemükkel, ám a munkásoktól minden információt megkaphatnak.

Piac

Ha a hetedik gyilkosság színhelyére érnek előbb, akkor a következőket figyelhetik meg:



A hajdani crantai városfal oldalához simul a piac, ami valójában egy kiszélesedő, majd újra összeszűkülő, a régi fal mentén húzódó árnyékos utca. A fallal szemben árusbódékat, sátrakat állítottak a tehetősebb kereskedők, a város felől errefelé futó kis utcák torkolatainál. Átellenben a fal oldalába raktárkamrákat vésték, kihasználva az omladékosabb szakaszokat. A kamrákat erős vasalt ajtókkal zárják, ezek között akad egy-egy leromlottabb rész, ahol a meglazult köveket elhordva apró árulóhelységeket alakítottak ki a szegényebb kereskedők. Az elf nő holttestét két ilyen mélyedés között, egy kisebb omladék tövében találják meg a játékosok. Bár a boltokat, sátrakat már kinyitották, az áru senkit sem érdekel, mindenki az áldozat teteme körül tolong, másokat félrelökdösve. Meleg van, már az első legyek is megérkeztek, ám a holttestet, jóllehet egy elf nő az illető, mégsem szállították még el.

A gyilkosságnak nem volt szemtanúja, csupán a kövezetre kifolyó tengernyi vérre lettek figyelmesek hajnalban az errefelé igyekvők. A holttestet meg is vizsgálhatják, egyenlőre nem jön érte senki. Egy városszerte ismert prostituált az, elf fajú, s úgy vetettek véget az életének, hogy minden vérét kifolyatták. Az ő testén is található hólyagírásos rúna ("vér"). Azt, hogy a szíve is ki van tépve, csak akkor láthatják, ha leveszik azt a furcsa ruhadarabot, amit ráaggattak. Közelebbről megvizsgálva látszik csak, hogy a malomfaluban megnyúzott elf bőréből készítették. Igen ocsmány munka, aligha valószínű, hogy bárki felfedezné, hogy egy aquir hatalomszavaktól védő gereznavért utánzatáról van szó. A "terítő" egyébként nem nedves vagy ragacsos, ha a karakterek el akarják tenni, nyugodtan belegyömöszölhetik valamilyen táskába vagy zsákba, amit magukkal hordanak.

(Ez a krániak alig burkolt üzenete az elfeknek: itt vagyunk, várjátok a rituálé végét! Nem tudhatják, hogy a nőt már régen nem számítják maguk közül valónak - gyakorlatilag nem számít elfnek - ezt minden elf az első szempillantásban észrevette volna rajta. Az ő erkölcseikkel nem volt összeegyeztethető, hogy a legősibb mesterséget űzte, elvégezték a vérválasztás rituáléját, nem tartozott többé a családhoz - egyáltalán az elfekhez -, noha a városban maradhatott.)

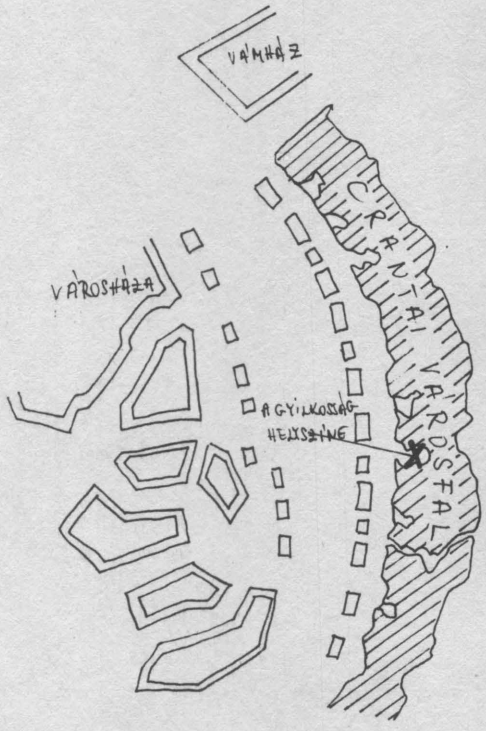
A lány holttestét a város költségén szállítják majd a temetőbe, s míg az elfekkel lehetetlen tárgyalni - saját halottaikat egyéni szertartással temetik el a különálló elf pagonyokban, ahol is a mendemondák szerint egy-egy fa hajt majd ki a testükből -, addig a lány holttestéhez hozzájuthatnak, és ha elég óvatosak és ügyesek, egy nekromanciában jártas egyén ki is faggathatja a halottat egy alkalmas helyen.

A halott lánytól a következő információkat tudhatják meg:

- a gyilkosok személyleírása (a két kráni fejvadász),
- nem a piacon kapták el, hanem a lakása előtt; leütötték és a piacon ölték meg,
- egy furcsa alakú penge végzett vele,
- egy emberrel élt együtt, van egy félelf gyerek,
- kitagadta a családja.

Ha rosszul vagy rosszat kérdeznek, akkor természetesen ezeket nem tudják meg, mivel a halott csak a feltett kérdésekre válaszol.

Ha nem erre a helyszínre igyekeznek először, akkor már a holttestet nem találják itt, a nyomok is össze-vissza lesznek taposva, de a rengeteg kiömlött és megszáradt vér még mindig látszik. A piacon lézengőktől megtudhatják, hogy nem az elfek vitték el, mint a többi hullát, hanem a város katonái és egyéb emberei jöttek érte. Nem is az elfekhez vitték, hanem a temetőbe, ahová bárki bemehet. (A nővel együtt a temetőbe vitték a "terítőt" is.)



A városiak közül sokan ismerhetik a nőt, előbb utóbb bizonyosan találkoznak valakivel, aki meg tudja mondani, hogy nem tartozott egyetlen Családhoz sem, s hogy egy emberrel élt. Ha ez irányban elkezdenek nyomozni, eljuthatnak a "családjához", ahol a férfi és gyermek tud arról, hogy a tolvajcéhek valójában a sirenari kémszervezetek egyikének álcái. Arra is fény derülhet, hogy mostanában a Kobrákkal meggyűlt a bajuk. A gyerek felajánlja a segítségét a csapatnak, arra hivatkozva, hogy ismeri a helyi viszonyokat. A félelf fiú nagyon elkeseredett, és látszik rajta, hogy meg akarja valahogy bosszulni az anyja halálát.

Elmehetnek a gyilkosságok miatt megrettent Achiass Család hercegéhez - aki tulajdonképpen felfogadta őket és a kihallgatáson is részt vett. Köztiszteletnek örvendő polgár, mellesleg a tolvajcéhek feje, de ezt a játékosok nem tudhatják, sőt nem is fogják felismerni, mivel a kihallgatás alatt meg sem szólalt. Egyszer fogadja őket elfoglaltságára hivatkozva akkor is csak néhány percre.

Tőle megtudhatják:
- a kitagadott lányról csupán annyit, hogy egyáltalán nem családtag. Többet erről nem mond,
- megerősíti, hogy minden áldozat az Achiss Család tagja volt kivéve az 5., 6., és 7. gyilkosság áldozatait,
- nincs tudomása arról, hogy bárkinek az érdekében állhatna hogy a Családon bosszút álljon,
- ha kellő tisztelettel és alázattal közelítenek, felajánlja, hogy egy elf megtartóhoz bejuttatja őket, oda ugyanis másképp nem juthatnak be, ekkor kapnak tőle egy hólyagírással telerótt bőrdarabot, amivel szóra bírhatják a megtartót
- ha megmutatják vagy leírják neki a gereznavért másolatát elsápad és azonnal beszünteti a találkozót.

(Tisztában van vele, hogy ez nagyjából mit jelent, s azonnal értesítenie kell Oilant, a Sirenar szövettség titokzatos központját, hogy aquir van valahol a városban. Erre az óelfek egyike minden bizonnyal a városba fog érkezni, hogy leszámoljon az ősi fajzattal.)

A későbbiekben, ha a gereznavértről és fontosságáról nem tudnak meg semmit a csapat tagjai, egy küldönc útján figyelmeztetheti őket a veszélyre, de erre még várhatnak akalandozók.

A megtartóról a félelf gyerektől is tudomást szerezhetnek, mivel az tudja, hogy él a városban egy az elfek "szent emberei" közül, aki esetleg tovább segítheti őket, ő még a jeleket is képes lesz megmagyarázni. Azt is tudja róla - nyilván az anyjától -, hogy mindennap elmegy az elfek szökőkútja néven ismert forráshoz. Így azonban - a Herceg hólyagírásos engedélye nélkül - sokkal nehezebb bejutni hozzá, hiszen a szentély, ahol lakik, az egyik elf ligetben található, amelyet elf kopók és íjászok őriznek, maga lakhely pedig különféle illúziókkal van leplezve a külvilági elől (Álomtáncos, Rúna III/3, Erdők leple, igen erős).

Abban viszont bízhatnak, hogy a megtartó nem szakítja meg a hagyományt, mely szerint minden nap elsétál az elfek szökőkútjához - amely egyben Narmi-

raen szentélye is -, néhány harcos társaságában. Ez egy kisebb ligetben található, az elfek lakta városrészben. Ide bejuthatnak, ha kellő tisztelettel viseltetnek az elfek és szokásaik iránt, hiszen igen büszke népek és bár nem szívlelik a rövid életű embereket, mégiscsak itt élnek közöttük. Ha a megtartóval kellő alázattal beszélnek több mindent is megtudhatnak tőle. Ha nem viselkednek neki tetsző módon egyszerűen eltűnik egy fában.

Amennyiben hajlandó velük beszélni, a következőket tudhatják meg:
- elmondhatja a jelek megfejtését,
- beavathatja őket az elf vérbosszú hagyományos lebonyolításába,
- tudja, hogy mi célt szolgál egy valódi vérbosszú,
- megmondhatja, hogy vélhetően egy aquirral kell szembeszállniuk..

Amennyiben nem sikerül a csapatnak ezekhez az információkhoz hozzájutnia a megtartó segítségével, úgy a város könyvtára, illetve könyvtárosa áll csupán rendelkezésükre. Ide könnyen bejuthatnak a medálok segítségével. Ha sikerül a könyvtáros bizalmát elnyerniük, akkor egy fél nap alatt megszerezhetik azokat az információkat, melyet egyébként a megtartótól egyszerűbb lett volna megkapniuk. Ha még a könyvtáros sem fogadja bizalmába őket, akkor egy egész napig kutakodhatnak a régi iratok, könyvek között, mire ezeket az információkat onnan kihámozhatják. Ehhez persze szükséges a helyi nyelv ismerete és Írás-olvasás Mf. Ráadásul a gereznavértről csak akkor szerezhetik meg az információt, ha valamelyiküknek van Ősi nyelv ismeret (kyr) mesterfoka is.

Kikötő

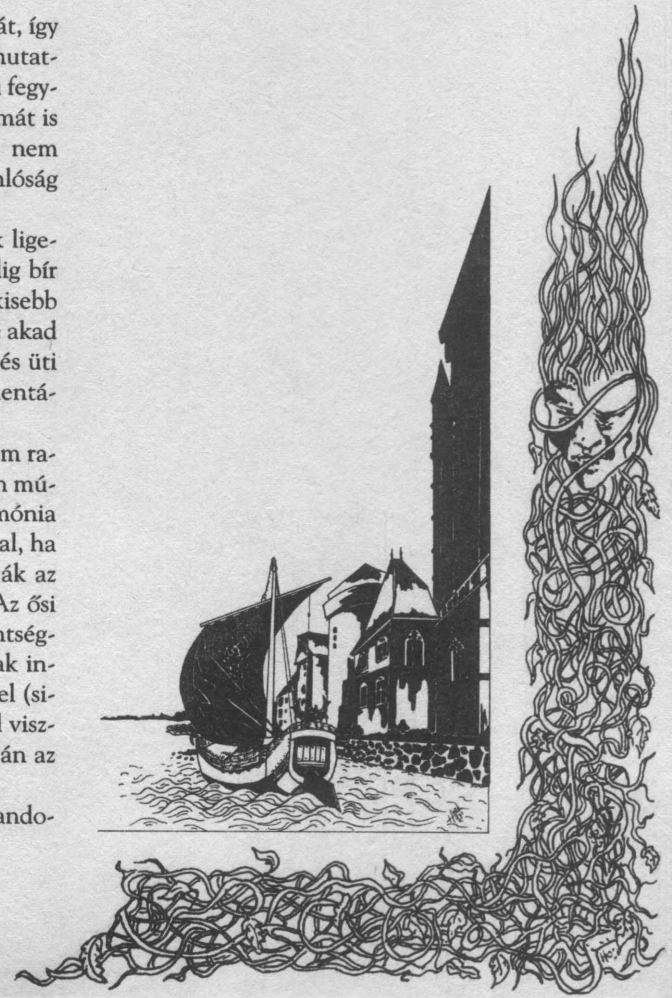
Míg a kalandozók az előző gyilkosságok színhelyeit vizsgálják, illetve a városban információk után kutatnak, addig az aquir - egy riegoyi kalmár képében - testőrei védelmében pihen a Makrélához címzett fogadóban, és készül a következő áldozatra. Ennek a helye sajnos a kikötő vizére esik, ám ezt a problémát is meg lehet oldani. A metszésponton egy gabonszállító bárka horgonyoz, ám a tulaj még az esti dagállyal ki akar futni, mert a tengeri szörny másnap hajnalban várható.

Éppen ezért az egyik fejvadász megöli a gabonaszállító bárka kapitányát, így a hajó nem fogja elhagyni a helyét, s az áldozat minden gond nélkül bemutatható. A módszer hasonló az eddigiekhez, azaz kitépik a szívét. Mesterfokú fegyverhasználattal rendelkezők felismerhetik a mara-sequor vágásának nyomát is -, de semmilyen, az előzőekben már megismert rituális körülmény nem fedezhető fel. A gyilkosság nem szolgálja az ereklyét, a viszonylagos hasonlóság is csak arra szolgál, hogy a karaktereket összezavarják.

A másik fejvadász eközben egy elfre vadászik, ám a Szépek Népének ligeteit hihetetlen erőkkel védelmezik, ő is megsebesül a próbálkozásnál, alig bír elmenekülni. Akár a kalandozók is tudomást szerezhetnek róla, hogy kisebb csetepaté volt az elf szállások környékén. Végülis a Barrakudák egyik elfje akad az útjába, aki vélhetően ügyes-bajos dolgait intézi a városban, őt követi és üti le, majd mint részeget viszi a kikötőbe. Itt a társai már várják, ugyanis mentális úton üzent nekik.

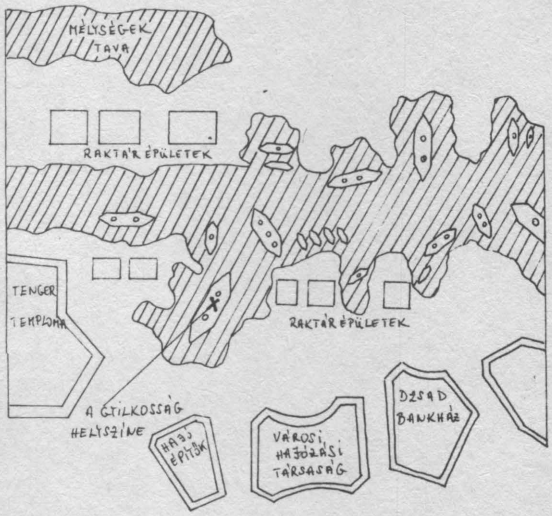
A gabonaszállító bárkát egyetlen városőr vigyázza, a legénység még nem rakodott be, a kapitány halála felborította a terveket, a matrózok a városban múlatják valahol az időt. Az őrt elteszik láb alól, minden különösebb ceremónia nélkül, egy nekromanta azonosíthatja a támadókat az utcalány gyilkosaival, ha már ott is ehhez a módszerhez folyamodtak. A rituálé szerint végrehajtják az áldozatot, szívét kivágják, bőrére hólyagírással azt írják: "beteljesülés". Az ősi háború bűnét idézve pedig kifolyatják az elf sötét vérét, és az azzal írt szentségtelen jelekkel pecsételik le a kabint. Ennek okán szinte azonnal oszlásnak indul, vére megrothad. A kabinba csakis 75 E erejű mentális gát leküzdésével (sikeres mentődobás) és sikeres akaterőpróbával lehet bejutni - hihetetlenül visszataszító hely lett belőle. Az áldozatban a kezén lévő póktetoválás alapján az őket kihallgató egyik "tanácstagra" ismerhetnek.

A rituálét a hajnali gyilkosság után 11 órával követték el, mire a kalando-



zók értesülnek róla (küldönc útján, vagy bármilyen más módon), már kora este lesz, ekkor történik - nem is olyan messze - egy furcsa esemény, amely valószínűleg mindenképpen érdekelni fogja a kalandozókat is. Ha nem figyelnek fel a kisebb tűzvészre, akkor a Barrakudák városőröknek álcázott emberei fogják odarángatni őket.

A helyszín nincs messze a kikötőtől és olyan, akárha az istenek haragja perzselte volna meg azt a részt. A szemtanúk (két koldus) össze-vissza beszélnek, be is vannak rúgva, nem sok hitelt lehet adni a szavaiknak.



Amiről hadoválnak:

- lángoló alakok rohangáltak a sötétben,
- tüzet okádtak mindenfelé,
- jött egy iszonyú ordítás valahonnan, hogy beleremegett minden,
- kitörtek az ablakok, lángra kaptak a fák,
- ők rettentően féltek.

Három bronzszínű, szoborszerű alakot fedezhetnek fel a sötétben, egy félig kiégett átjáróház belső udvarán. Meleg kőből vannak, egy ágyékkötőtől eltekintve meztelenek. Halottak. Egy forróságot okádó, halványan világító kürtő van nem messze az egyik utcában. Hihetetlenül forró, és nem látni az alját. Mintha megolvadt volna körben az utcakő. Ha jobban körülnéznek egy vágott szemű alakot is találhatnak. Egy félig leomlott falú szobába zuhant be, igen össze van égve a test is és körben minden. Rajta rendkívül furcsa irha, sok mindenben hajaz arra, amit a nőn találtak elfbőrből. Mellette hever a fegyvere, egy, a hőtől tönkrement mara-sequor (fegyverismerettel felismerhetik), a fickó fülén átszúrva egy furcsa alakú csont.

(Az ilflindek törtek a felszínre, hogy elpusztítsák azt, aki az uralma alá próbálja hajtani őket. Nem igazán sikerült, hárman odavesztek, de az egyik kránit megölték, őt a többiek a rajta lévő gereznavérttel és a csontamulettel együtt hátrahagyták. A shi-kris hatalomszavakat is használt, s mivel minden egyes áldozat 3 Op-t is igényel tőle, jelenleg csupán 25 Op-ja maradt az od-tartalékjában. Most sincs túlságosan messze, az egyik bámészkodó alakjában figyeli az őket üldöző társaságot. Már a szaga is egészen más, mint volt a hatalomszavak használatakor.)

Ha a halott krániból próbálnak meg kiszedni valamit - bármilyen módszerrel -, csupán a következőket tudhatják meg:

- Kránból jöttek,
- egy aquir a vezetőjük
- tíz rituális gyilkosságot kell végrehajtaniuk, egy képzeletbeli pentagramma csúcs és metszéspontjain,
- az egész felhajtás valamilyen módon az elfek elveszejtését célozza.

Ha tovább bóklásznak a városban egy kisebbfajta csoportosulásra figyelhetnek föl. Egy rendkívül nagyképűen és magabiztosan sétáló férfit övez ez a kitüntetett figyelem, akiről a környező utcákon sutyorgókat hallgatva kideríthetik, hogy nem más, mint a Kobrák egyik fejese, aki szintén az ünnepségre érkezett embereivel a városba. Szemmel láthatóan magabiztos, úgy tűnik nincs mitől tartania. A kíséretében sokan vannak, köztük egy púpos, rókaszemű férfi, aki még sok gondot okozhat a karaktereknek, ha óvatlanok. (A Kobrák leírását megtalálod a mellékletben.)

Mivel már csak két gyilkosság hiányzik a sikerhez, ha feltüntetik egy térképen (a könyvtárban szerezhettek maguknak, vagy utcai árustól is vehettek, de az vélhetően rendesen torzít) az eddigi áldozatok helyszíneit, nagyjából egészéből kirajzolódik a pentagramma, s ez segíthet a játékosoknak kiszámítani, hol lesznek a következő áldozatok. Ehhez azonban szükséges, hogy valakinek legalább alapfokú Térképészete legyen a csapatból.

Ugyanakkor az aquir (a KM) is elgondolkodik azon, hogy mi lenne, ha kalandozók egyikének eltüntetésével saját magát csempészné be a csapatba...

Minthogy immár csak két helyszín maradt - amennyiben már észrevették a meglepően szabályosan elhelyezkedő gyilkosságok mögött meghúzódó rend-

szert -, megtehetik, hogy szétválva mindkét helyre kimenjenek, bár ez nem javallot, hiszen evvel megosztanák erejüket, s talán már feltűnt a számukra is, hogy nem akárkikkel állnak szemben.

(Ha ezidáig nem jöttek rá a szabályszerűségre, akkor a krániak végrehajtanak még egy áldozatot. Időközben azonban a könyvtárban sikerült megfejteni a rejtvényt és lélekszakadva lohol hozzájuk egy küldönc, hogy egy pentagrammáról van szó, s megjelöli, hogy hol lesz az utolsó áldozat.)

Tehát két helyszín van: az egyik a városi temető hatalmas ravatalozópalotájában valahol, a másik pedig az elsüllyedt városban, az egyik viszonylag épen maradt házban, pontosabban annak a vízből még kintlévő egyik emeletén.

(Dramaturgiailag helyesebb úgy intézni, hogy a végső összecsapásnak minél nagyobb jelentősége legyen, ezért javasoljuk, hogy gátlástalanul intézd úgy hogy a játékosok határozzák meg cselekedeteikkel az utolsó gyilkosság helyszínét. Azaz ahová igyekeznek, az legyen az utolsó színhely, és míg odaérnek, addig a másik helyen történjen meg az áldozat. Ne feledjük, a minél jobb szórakozás és izgalmas játék a cél.

Érdemes ezt akkor is szem előtt tartani, ha a játékosok már korábban észreveszik a pentagrammát, ekkor is ott történjen a gyilkosság, ahol éppen nincsenek jelen, ha városi őröket állítanak a helyszínre, azokat bizony a krániak lemészárolják. Egyébként valószínűleg az aquir is hasonlóan cselekedne.

A karakterek lehetőleg ne találkozzanak az aquirral addig, míg nincs a birtokukban a két, hatalomszavaktól viszonylagos védelmet nyújtó tárgy.)

A kilencedik áldozatot akkor mutatják be, amikor a tengeri szörny a főpapok hívására megérkezik hajnalban a kikötőbe.

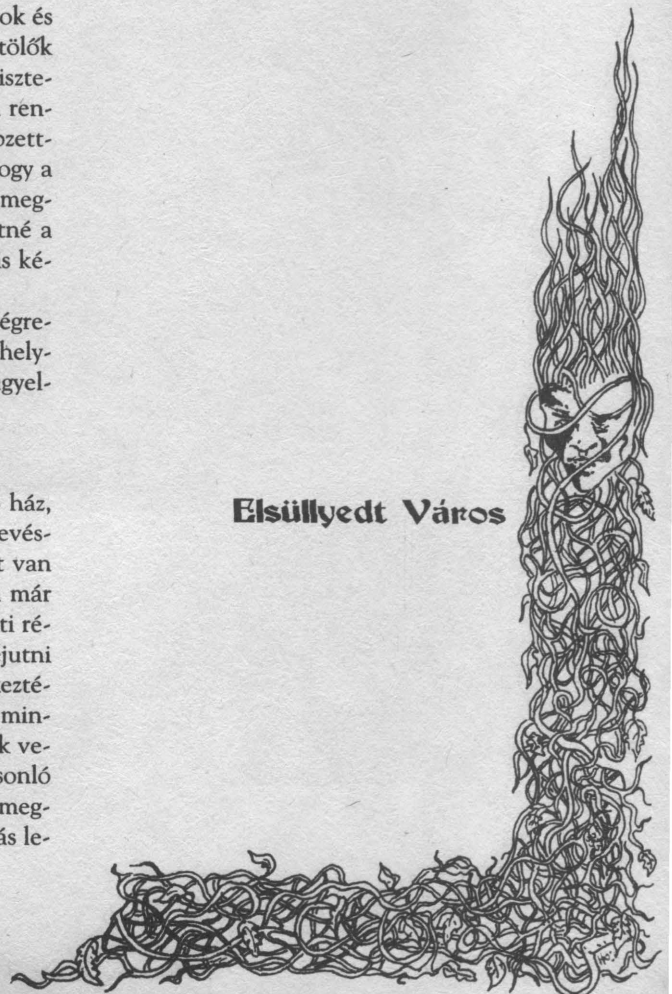
Temető

Az egyik lehetséges helyszín a város temetőjében lévő ravatalozópalota. Ez egy roppant méltóságteljes külsejű, erődszerű, komor épület. Az egész szobák, folyosók, kisebb ravatalozó üregek és lépcsők szövevénye, egymásba nyíló termek, oszlopokkal díszített árkádos, homályos udvarok sora. Szinte senki sem tartózkodik itt, csupán szótlan, fekete csuklyás papok és szerzetesek csoszogtak a gyenge mécsfénnyel világított folyosókon, a füstölők keltette kék ködben. A tengeri szörnyeteget itt egyfajta halálistenként tisztelik, Darton csak a hollószobrok kapcsán tűnhet fel bárkinek is, aki nem rendelkezik legalább alapfokú Vallásismerettel. Akik viszont bírják ezt a képzettséget, több olyan momentumot is felfedezhetnek, melyek arra utalnak, hogy a pyarroni vallás halálkultuszának egy eltorzult fajtájával van dolguk. Nem meglepő, hogy itt-ott felravatalozott holttesteket találni, ha veszély fenyegetné a komor erőd urait - a ravatalozó papokat -, akár még a holtak segítségét is kérik védelmükben. (a ravatalozó papok leírását lásd a NJK-k között.)

Az áldozatot a központi ravatalozóból nyíló katakombákban akarják végrehajtani, a középső részen található, tömzsi oszlopokkal zsúfolt, homályos helységben. A terv szerint az aquir kísérői a szertartás zavartalanságára ügyelnének,míg ő maga lebonyolítaná azt.

Elsüllyedt Város

Az elsüllyedt város egyik "romszigetén" található ez a málladozó ház, amelynek már csak a legfelső emelete és tornya ép még többé-kevésbé. A térkép alapján elég könnyen megtalálható, félig a víz alatt van már. Egykor talán egy gazdagabb család palotájának tornya lehetett, ma már csak az itteni sirályok egyik telepe. Derekasan küzd az árapállyal, víz alatti részein hínárszakáll leng. Csak egy régi erkélynél lehet kikötni, itt lehet bejutni az épületbe is. Minden nyirkos és meleg, az alant háborgó magma következtében gőz üli a tengert. Az erkélyről nyíló szoba freskói már rég elmállottak, mindenütt guánó és jól-rosszul megmaradt sirályfészkek. Sós, elkopott lépcsők vezetnek a fekete vízbe fulladt alsóbb szintekre csakúgy, mint az ehhez hasonló fenti terembe. Itt tervezik végrehajtani az áldozatot is. A sirályok már rég megdöglöttek vagy elmenekültek, guanóval van tele minden, az egykori padlás le-





szakadt gerendáit már elhordták az élelmesebb városlakók, ember régóta nem járt ezen a helyen.

Az itt végrehajtandó áldozatkor hasonló a koreográfia, mint a másik helyszínen: míg az aquir dolgozik, segítői az rituálé zavartalanságára ügyelnek.

A krániak már nem fordítanak annyi figyelmet a kiszemeltek kilétére, vélhetően a tömegből találomra választják ki, majd a helyszínre hurcolva, ott ölik meg őket. A forma viszont még mindig fontos, mindegyiknek ki akarják tépni a szívét, s a megfelelő hólyagírásos üzenet sem hiányozhat. A kilencedikre a "temetés", a tizedikre a "várakozás" jelét akarják írni. Ennek megfelelően az első holttestet magzati pózba akarják kényszeríteni, mintha a kráni Külső Tartományokban hagyományos zsugor-temetkezéshez készítenék elő. A másodikat kiszúrt szemekkel, arccal a föld felé, tárt karokkal akarják elhelyezni, mint aki a bosszú beteljesítésére vár. Életre vagy halálra, ez a Mallior-féle hagyományokban elég homályos. Amennyiben már érzik, hogy igencsak a nyomukban vannak, csak akkor hanyagolják el a körülményeket, és törekednek csakis a minél gyorsabb befejezésre.

Logikusnak tűnhet, hogy a "temetést" a ravatalozóban hajtsák végre, ám a krániak, éppen amiatt, mert tudják, hogy a nyomukban vannak, és mert feltételezhetik, ennyi idő után már mások is tudják miben mesterkednek, felcserélhetik a helyszíneket. Nekik csupán az áldozat megléte a fontos.

Abban az esetben, ha kilencedik áldozatot az Elsüllyedt Városban hajtják végre, számolniuk kell a környéken tomboló viharral is, hiszen a tengeri szörny éppen akkor kapja meg jogos jussát a főpapoktól, s ez bizony igen látványos viharral és kisebb szökőárral jár.

Ami a körülményeket illeti, fontos megjegyezni, hogy a szörnyeteg iszonyatos méretű és jókora hatalmú ősi lény, a karakterek meg ne próbálják legyőzni, vagy megállítani, mert igen csúnyán és hamar meghalnak.

A manaáldozat egyébként nem túl hosszú atrakció, és a szörny elvonultával visszatérnek a krániak ügyködéseit kísérő zavaró jelek:

- a fojtogató hőség visszatelepszik a városra,
- eltűnt minden kóbor állat, nem maradtak a városban madarak, patkányok, stb.,
- alig észrevehetően, de folyamatosan remeg, szuszog a föld,
- a város belső részén összedől egy ház,
- zavarossá válik a kutak, szökőkutak, fürdők vize.

Fentebb már említettük, az aquirban felmerülhet, hogy a csapat egyik tagjának alakját felvéve kerüljön üldözői közelébe, esetleg pont ez a gyilkosság legyen az egyik áldozat, ebben az esetben viszont szem előtt kell tartani néhány dolgot:

Ahhoz, hogy tökéletesen mímelhesse az elbitorolt testet, annak gazdája el kell hogy rontson egy 15 E elleni mentális mentődobást, amikor megérinti, ez pedig ezen a szinten kis híján lehetetlen. Ha a KM úgy véli, mégis kockáztat - az aquirnak is a rituálé végrehajtása a fontosabb, nem kockáztat, ha az veszélyes - akkor valószínűleg előbb le kell üsse áldozatát (dinamikus pajzsok eltűnnek), majd a segítői lebontják a statikus pajzsokat is.

Ezután a KM el kell beszélgessen a játékossal, hiszen ezután ő fog játszani az aquirral (leírása az NJK-knál), az csupán a játékos eddigi karakterének alakjában fog felbukkanni.

(Miután azonosul vele, tudni fogja, hogy a csapat miről ismerhetne rá a holttestre, ezért a megölése után ezeket az áruló jeleket eltünteti és teljes jogú csapattagként kerül vissza a játékba. Nem egészen tökéletes átalakulásra is képes egy egyszerű érintéssel - ekkor nem szükséges a mentális mentődobás - viszont nem valószínű, hogy a játékosok nem kezdenek azonnal gyanakodni, hogy valami nincs rendben.)

Nem szabad viszont azt figyelmen kívül hagyni, hogy amennyiben a KM az egyik játékossal elbeszélget, így kell tennie a többiekkel is, ha nem akarja, hogy a játékos indokolatlanul keveredjen gyanúba a többiek előtt. Célszerű éppen ezért mindenkit félrehívni egy kis beszélgetésre, ezáltal magunkat is sok ma-

gyarázkodástól kíméljük meg, s ők sem fognak azonnal a "társukra" gyanakodni. Érdemes egy kisebb pihenő utánra időzíteni ezt a beszélgetést, így a KM is megfelelően felkészülhet erre a húzásra.

A történetnek így is szép végjátéka lenne, de időközben az elfek sem tétlenkedtek.

Oilanban jó ideje kisebbfajta nyugtalanság volt tapasztalható, pontosabban mióta megérezték, hogy aquir tartózkodik északon. Amikor az up-umbari kémek jelentései célhoz értek, végre tudták, hol is kell keresniük a sötét teremtményt.

Éppen ezért, még ha a játékosok kudarccal járnak is, a Hatok, a leghatalmasabb óelfek egyike a városba érkezik, hogy elpusztítsa az aquirt.

Ha a vízbe süllyedt toronynál kell közbebeavatkozni, akkor a játékosok is megcsodálhatják kecses szépségű elf tengerjáróját és a büszke harcosokat, akik kísérik, ellenkező esetben valahol - feltehetően - a ravatalozópalotában találkoznak vele. Ő az, aki az ómágiája segítségével szinte bántatlanul veheti fel a küzdelmet az aquirral, a hatalomszavakat ellen-hatalomszavakkal semlegesítheti, míg saját hatalomszavai a környező valóságot átformálva fejtik ki hatásukat, leginkább a mentális operációkhoz hasonlítanak. Az aquir elpusztításakor senki életére nincs tekintettel, noha szándékosan nem öl. Ha hatalomszavai - Kőbe börtönzés, Valóság megváltoztatása, Totális őrület - másokra is hatással vannak, az az aquir haláláig nem igazán érdekli. Ezáltal válik lehetővé, hogy akár még a város pusztulását is megakadályozza, amennyiben legkésőbb az utolsó áldozat bekövetkeztét követő fél órán belül a helyszínre ér, és magát Zoggot "hatástalanítja".

Ha megöli az aquirt - annak gyenge és kimerült lévén nincs esélye ellene - szó nélkül távozik. Ha azonban a karaktereknek sikerül elpusztítaniuk a shikrist, még ha ember fajúak is, néhány szóval köszönetet mondat nekik, megszabadíttatja őket a mentállényektől is, és egy hatalomszóval, olyan jelet helyeztet rájuk, amely ugyan nem jogosítja fel őket arra, hogy a Sirenar szövetség területére lépjenek, ám minden elf számára azonnal felismerhető, s hacsak nem az óelfek megátalkodott ellenségei, mindenben kérés nélkül a segítségükre sietnek. (Erre a célra egyik kísérőjét hatalmazza fel - aki ezek után soha nem térhet vissza Oilanba, lévén, hogy emberekkel érintkezett.)

Ha a játékosok bizonyos jelekből arra kezdenek gyanakodni, hogy a különös események mögött a Kobrák állnak - ez bizony téves vágány -, akkor csúnya meglepetések érhetik őket. Először csak a szervezet kisebb stílű figurái figyelmeztetik őket, hogy nem jó helyen keresgélnek, ám ha továbbra is kitartanak, szembetaláljaák magukat a púpos, rókaszemű fickóval. (A leírása a NJK-knál megtalálható.) Ettől a figurától valószínűleg alapos verést kapnak. Nem öli meg, csak megleckézteti a bajkeverőket.

Melléklet

Az elfek körében honos vérbosszú szertartásáról

Az, amit a hetedkori embernépek vérbosszúnak tartanak, korántsem ismeretlen fogalom más, ősibb fajok képviselői között sem, noha erre nem mindig voltak meg a közvetett bizonyítékok. Arról tudomásunk volt, hogy a fajok egymás közötti háborúi mindig is maguk termelték ki ezt a könyörületet nem ismerő, a józan ész parancsaira fittyet hányó bosszúformát, ám azt, hogy az elfek saját fajukon belül is alkalmazzák, ezidáig nem tudtuk.

Néhány esztendővel ezelőtt, egy magát Mallior híveinek valló szekta felszámolásakor került csak sor arra, hogy napvilágra kerüljenek az erről szóló adatok. Őszinte megdöbbenéssel kellett tudomásul venni, hogy ezeknek a hagyományoknak nem több száz, de több ezer éves gyökerei vannak.

Valóban Malliortól, illetve az ő követőitől származik, ám arról, hogy az idők során milyen változásokon ment keresztül, nem sokat lehet tudni. Felettébb



ritka - noha mostani tudásunk alapján állíthatjuk, hogy nem lehetetlen -, hogy elf családok valamely vétségért a másik fél teljes kiirtására törekedjenek. Ezek szabályai az évezredek alatt csiszolódtak, és feltételezések szerint egykor a más fajúak hasonló vétségeit torolták meg ezen tradíciók alapján. A vérbosszút kiváltó tényezők mibenlétéről kevés ismeretanyagunk van, a kráni elfek hasonló szertartásait mérvadónak tekinteni pedig valószínűleg hiba lenne.

Mindenesetre tény, hogy ezt a szertartást minden elf közösségben ismerik, s a legroszabb előjelnek tekintik, ha az első stáció szerint meggyilkolt elfet találnak valahol, noha ekkor még nem valószínű, hogy a teljes szertartást végre fogják hajtani.

Maga a vérbosszú jól elkülöníthető stációra oszlik, ezek elnevezései a sérelem és a bosszú különféle állapotait hivatottak jelképezni, s általában más, az elfek számára jól érthető jelekkel teszik nyilvánvalóvá az áldozat hozzátartozói számára, hogy miért is kellett szerettüknek elvesznie, s egyben a bosszúálló cselekedeteire, tettének okaira is magyarázattal szolgálnak.

A tíz stáció a következő: sértés, hallgatás (egyes helyeken csend), félrevonulás, fogantatás, idea, büntetés, vér, beteljesülés, temetés, várakozás.

Maga a gyilkosság már formájában is kifejezésre akarja juttatni az adott stációt, s gyakran előfordul, hogy egy bizonyos stáció többször is előfordul a vérbosszú során.

A modulban felbukkanó vérbosszú természetesen nem lehet hiteles, hiszen nem Mallior nevében történik, s nem is egy elf hajtja azokat végre, ám meglepő és elgondolkodtató a krániak igyekezete, hogy az up-umbari családok és rajtuk keresztül az egész "elf világ" számára ily módon üzenjenek.

A városőröktől megszerezhető információk

A városőrök valóban a csapat segítségére lehetnek, ha felmutatják nekik a kis medálokat. Az egyszerű közkatonák azonban csak egyszerű dolgokról tudnak felvilágosítást adni. Pl.: egy-egy helyet, házat hol találnak meg a városban, néhány városi pletykát ismernek, stb. A tisztek már jobban tájékozottak, ők a gyilkosságok körülményeiről is bővebben informálhatják a játékosokat.

Első gyilkosság:
- hajnalban találtak a holttestre,
- már órák óta halott lehetett.

A második gyilkosság:
- a Vámház egy ritkán használt raktárában találták meg,
- este találták meg, valószínű, hogy már a délután folyamán ölték meg.

Harmadik gyilkosság:
- kora hajnalban egy szolgáló találta meg,
- egy sózott halas hordóba volt belegyömöszölve.

Negyedik gyilkosság:
- hajnalban találtak rá,
- egy elf fiú hívta ki még éjszaka,
- a fiú másik, a Thiall család tagja,
- a lány a fiú kedvese volt, felvágták a hasát, és egy kékliliomot tettek oda tövestől (ez a növény elfeknél a hűtlenség szimbóluma).

A többi gyilkosságról vélhetően a kalandozók többet fognak tudni, mint a városőrök.

A város katonáitól kaphatják meg azokat a jeleknek a rajzát is, amelyeket a gyilkos az áldozatai testén hagyott hólyagírással. Ezek jórészének a megfejtését az igric is ismeri, de sajnos őt nem tudják már később megtalálni.

Az elfek Családjának sok köze van a vidék tolvajszervezeteihez

Egyéb információk:

- nem kifizetődő az elfek után szaglászni (jóllehet nem ölnek meg senkit),
- van valamiféle elintézetlen ügyük egy másik tolvajszervezettel,
- egy híres tudós holttestét vetette ki a víz valahol a parton, legalább három napja halott (az ő alakjában és az ő képességeit használva jutott be az aquir a könyvtárba, így szerzett pontos térképett, alkotta meg a pentagrammát - persze erről senki nem tud),
- el kezdtek sutyorogni a szörny közeledtéről és egy ezzel kapcsolatos új világvégéről,
- pyarroni inkvizítorok érkeztek, hogy az eretnekséget megfékezzék,
- a Kobrák megtelepedtek a városban.

A modulban szereplő NJK-k leírása

A Család hercege titokzatos alak, még a városi tanács (a valódi) tagjai sem igazán ismerik. Ő fogadja fel a kalandozókat, mikor a családját érintő gyilkosságokat megelégeli. Magas, vékonycsontú alak, vékonyszálú, ezüstszín hajjal, keskeny orral. Legtöbbször egyszerű, kék színű ruházatot, köpönyeget visel, egyetlen fegyvere egy levéltőr. Magabiztos, megnyerő fellépésű, az embereket és szokásaikat jól ismeri, de ha nem feltétlenül muszáj, nem érintkezik velük. Számára mindennél fontosabb, hogy a Sirenar Szövetség megbízását a lehető legjobban teljesítse.

Ő a Barrakudák vezetője is, bár erről közvetlen környezetén kívül senki nem tud. Nem az ő fejében fogant meg a gondolat, hogy a hírszerző szervezetet tolvajklánnak álcázzák, az viszont vitathatatlanul az ő érdeme, hogy a szervezet mint tolvajcéh is tökéletesen funkcionál, ami az álca szempontjából igen fontos.

Ő maga - ha be kellene sorolnunk - harcos kasztúnak mondható leginkább, abban viszont az egyik legjobb a városban, 14-15. szint között mozoghat. Mivel azonban értékeire vélhetően nem lesz szükség, így azokat nem közöljük.

Eliidan Achiass

A város egyik elf családjának feje



A játékosok a helyi tolvajszervezet embereivel ritkán találkoznak, és akkor sem tudhatják, hogy a céhhez tartozik az illető. Közvetlen kapcsolatba csak a történet elején kerülnek velük (a kihallgatásra invitáló küldöttség, a "tanács"), illetve amikor küldöncöt menesztenek hozzájuk, hogy értesítsék a kalandozókat az újabb eseményekről. Pedig mindig ott vannak a közelükben, folyamatos megfigyelés alatt tartják őket. Ezt a feladatot persze a szervezet közemberei végzik. Ezek általában sovány, szemtelen, sunyi alakok. Ruhájuk és arcuk jellegtelen, a tömegbe olvadó. Annak tudatában, hogy az egész céh érdekeinek szószólói, pofátlanul pökhendiek. Jobb alkarjukon apró horgonyt formázó tetoválást viselnek. Párosával járnak, ha az egyiknek baja esik, a másik rohan értesíteni a céhet.

Remélhetőleg az ő értékeik sem fognak előkerülni a játék során, de ha mégis szükség lenne rá, akkor az alábbiakat kell figyelembe venni.

Barrakudák

Emberek, a helyi tolvajcéh tagjai

Jellem: Rend **Ép:** 8 **Ψp:** -
Vallás: Változó (pyar típusú) **Fp:** 28 **Mentális ME:** 2
SFÉ: 1 **Mp:** - **Asztrális ME:** 3

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	tőr	kézi nyílpuska
Tám./kör	2	2	2
KÉ	27	37	30
TÉ	33	41	-
VÉ/Táv.	87	89	30m
CÉ	20	-	34
Sebz.	-	1k6	1k6/2

Ezeket a kalandozókat bérelték fel krániak, hogy az utánuk szaglászó csapattól megszabaduljanak. Tudták, hogy a karakterek kimenek majd megnézni a gyilkosság színhelyét, hiszen az előzőt is megszemlélték. Az volt a feladatuk, hogy a malomfaluhoz vezető úton várakozzanak rájuk.

Hatadekh
6. szintű varázsló, ember

Egy egyszerű dorani neveltetésű mágus, aki a közelben tartózkodott társaival, és amikor hírét vették a nem mindennapi eseménynek, mely Upumbar városában esedékes, nyomban ide siettek. Valójában nem megbízást jöttek keresni, egyszerűen csak a látványosság vonzotta őket. Megkereste azonban őket a kráni csapat, s mivel ráértek, pénzt kereshettek, ráálltak a feladatra.

Persze a krániak nem az igazat mondták nekik, de valószínűleg nekik már mindegy lesz az összecsapás után.

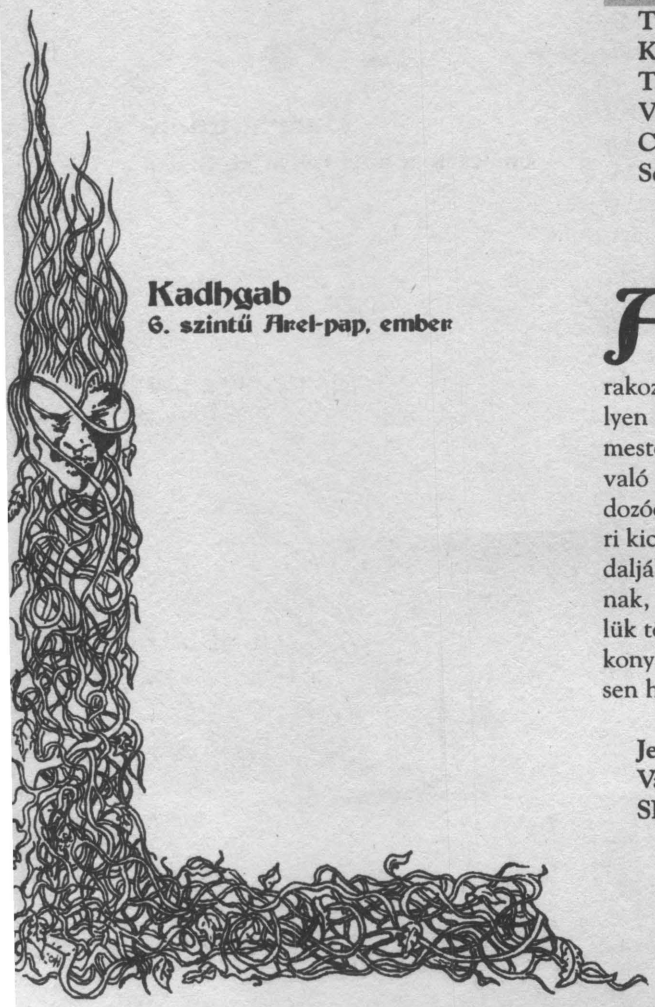
A varázsló alacsony, köpcös kis figura. Sötétbarna, már-már fekete hajából alig maradt mutatóba valami, az is kopasz koponyája tetejét keretezi, arca pufók, az egész ember hízásra hajlamos. Annyira bízik varázstudományában, hogy egyáltalán nem használ fegyvert, kivéve botját. A botot viszont valóban hajlamos fegyverként forgatni, de csak végső esetben.

Jellem: Halál	**Ép:** 6	**Ψp:** 44
Vallás: Darton	**Fp:** 40	**Mentális ME:** 51
SFÉ: 4	**Mp:** 60	**Asztrális ME:** 51

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	bot
Tám./kör	1	1
KÉ	34	39
TÉ	33	41
VÉ/Táv.	92	108
CÉ	11	-
Sebz.	-	1k6

Kadhgab
6. szintű Arel-pap, ember



Az Arel-pap a csapat gyógyítója. Mivel már egy ideje együtt kalandoznak, a többiek hatására egészen elviselhető jelenséggé változott. Mikor megismerték - alig öt éve -, tizenéves vadóc volt, aki főként a szórakozás és az önpusztítás különböző vállfajaiban jeleskedett, és szinte semmilyen értelemmel is bíró képzettségnek nem volt a birtokában. Valószínűleg mestereinek - akik Arel szolgálatára is felszentelték - köszönhette az élethez való sajátos hozzáállását. Mára azonban már teljes jogú tagja a kis kalandozócsapatnak, bár megjelenésén letörölhetetlen nyomokat hagyott fiatalkori kicsapongó életmódja. Még alig múlt húsz, arcát mégis mély barázdák szabdalják, bőre petyhüdt, kráteresre. Szemei is fáradtan, ám értelemtől csillognak, már ha bevette napi adagját a társai előtt is titkolt szerből, melyről a velük töltött idő alatt sem tudott leszokni. Átlagos magasságú, de feltűnően vékony, sovány fickó. Harcban varázstudománya mellett hosszú kardját is szívesen használja.

Jellem: Káosz	**Ép:** 10	**Ψp:** 28
Vallás: Arel	**Fp:** 48	**Mentális ME:** 34
SFÉ: 4	**Mp:** 54	**Asztrális ME:** 34

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszú kard
Tám./kör	1	1
KÉ	25	31
TÉ	40	54
VÉ/Táv.	95	111
CÉ	10	-
Sebz.	-	1k10

Horat és Ghibirri
6. szintű fejvadászok, emberek

A két fejvadász már korán, még teljes kiképzésük befejezése előtt kalandozásra kényszerült, amikor egy szerencsétlenül végződött - egészen egyszerűnek induló - küldetés során lemészárolták társaikat, ők pedig félve klánjuk büntetésétől, inkább a menekülést választották. A klán halottnak hitte őket, így nem indultak kereséséükre. Mivel különböző kalandok során sikerült tapasztalataikat - és szintjüket - növelni, nem rendelkeznek azokkal az előnyökkel, amiket a teljes kiképzés biztosított volna számukra: nem ismernek egyetlen Slan diszciplínát sem.

Harcban hosszú kardjaikat forgatják, távolabbról dobó tőreikkel vagy könnyű nyílpuskáikkal támadnak. Előszeretettel támadnak orvul, hátulról.

Jellem: Halál **Ép:** 12 **Ψp:** 22 akt. 6
Vallás: Ranagol (gorviki) **Fp:** 60 **Mentális ME:** 34
SFÉ: 4 **Mp:** - **Asztrális ME:** 34

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszú kard	dobó tőr	könnyű nyílpuska
Tám./kör	2	1	2	1
KÉ	42	48	52	44
TÉ	65	79	76	
VÉ/Táv.	125	141	127	50 láb
CÉ	20	36		
Sebz.	+3	1k10+3	1k6+3	1k6+4

Támadási stratégia: A varázsló 4 láb sugarú körben elemi vízből szőnyeget formáz és megfagyasztja, lehetőség szerint igyekszik az egész partit foglyul ejteni (27 Mp). A pap elsősorban csendvarázst alkalmaz (8 Mp, 6 kör), hogy elnémítsa és tehetetlenné tegye a varázshasználókat. A szőnyegbéklyó 6 körig tart, mialatt az Arel-pap a fejvadászokkal nekiront a játékosoknak - lehetőleg hátulról vagy félhátulról támadva. A parti tagjai csak helyhez kötve harcolhatnak, aminek a módosítói: KÉ: -20, TÉ: -15, VÉ: -5.

Városőrök

A város helyőrségének közkatonái és tisztjei. Maximális komolysággal és odafigyeléssel végzik feladatukat. Asztrál- és mentális védelmüket a város varázshasználói megerősítették, a katonákét kevésbé, a tisztekét jobban.

Kapitány
Ember, harcos

A városőrök kapitánya - bármelyik városőr tisztre jellemző - magbiztos, határozott fellépésű fickó. Tudatában van annak, hogy a poszt, amit betölt, felelősségteljes, ennek megfelelően teljes odaadással végzi feladatát. Mint minden tisztnek, neki is csúcsos sisak van a fején, fekete fülvédőkkel kiegészítve.

Jellem: Rend, élet **Ép:** 10 **Ψp:** -
Vallás: **Fp:** 55 **Mentális ME:** 38
SFÉ: 3 **Mp:** **Asztrális ME:** 38

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	másfélkezes kard
Tám./kör	2	1
KÉ	56	60
TÉ	67	80
VÉ/Táv.	98	110
CÉ	15	-
Sebz.	+4	2k6+4

Katonák
Ember, harcos

A városőrséget alkotó harcosok. Up-umbar lakosságából kerülnek ki, maga a város végzi kiképzésüket. A katonáknak biztos megélhetést nyújt a város, ezért posztjukat megbecsülik. Odafigyelnek a kiképzés minőségére, s csak azokból a jeletkezőkből válhat városőr, aki komolyan veszik a feladatot.

Jellem: Rend **Ép:** 8 **Ψp:** -
Vallás: változó (pyar) **Fp:** 40 **Mentális ME:** 25
SFÉ: 2 **Mp:** - **Asztrális ME:** 25

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	hosszú kard
Tám./kör	1	1
KÉ	44	50
TÉ	56	70
VÉ/Táv.	84	100
CÉ	10	-
Sebz.	-	1k10

Elf családi küldöttség

Meglehetősen tartózkodó és szótlan fegyveresek, sárga szálakkal átszőtt levélzöld kelmében és háncssaruban járnak. Bizalmatlanok, majdhogynem ellenségesek az első gyilkosságok után. Útjukból mindenki kitér, ahol megállnak, mindenki félrenéz, és igyekszik mihamarabb odébbállni.

Parancsnok
Elf harcos

Az elf család holttestekért küldött egységének vezetője. Vigyáz arra, hogy a szerencsétlenül járt rokonnak megadják a megfelelő tiszteletet, és minél hamarabb, és minél kevesebb tortúra árán a családi pagonyba kerülhessen, méltó helyére. Nem ellenséges, de nagyon tartózkodó, és az események ingerlékennyé tették, ezért nem érdemes vele ujjat húzni.

Jellem: Élet, rend **Ép:** 12 **Ψp:**
Vallás: **Fp:** 65 **Mentális ME:**
SFÉ: 4 **Mp:** **Asztrális ME:**

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	khossas
Tám./kör	2	1
KÉ	67	75
TÉ	85	95
VÉ/Táv.	141	155
CÉ	78	-
Sebz.	-	1k6+2

Katonák

Elf harcosok, 8 fő

Az elhunyt végső útját kísérő és tetemét vivő harcosok, akik vezetőjükhöz hasonlóan szótlanok és ingerlékenyek, de nem valószínű, hogy annak engedélye vagy parancsa nélkül bárkit molesztálnának. Mindegyiküknél látható egy-egy elf íj, mely hozzátartozik öltözetükhöz, és bár kiválóan kezelik, nem valószínű, hogy most elővennék.

Jellem: Élet	**Ép:** 8	**Ψp:**
Vallás:	**Fp:** 40	**Mentális ME:**
SFÉ: 4	**Mp:** -	**Asztrális ME:**

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	levéltőr	Elf íj
Tám./kör	2	2	2
KÉ	49	55	55
TÉ	61	70	-
VÉ/Táv.	113	115	140 láb
CÉ	67	-	80
Sebz.	-	1k6+1	2k6+2

Az óelf és kísérete

Egy hatalmas, kecses hajóval érkeznek, égszín vitorlákkal, a víz elcsendesedik, amerre járnak. Végtelen büszkeség árad felőlük, kevélyek, szótlanok. A legszebb elf páncélokban, a legmívesebb fegyverekkel érkeznek. Értékeik csak mérvadóak, nem érdemes beléjük kötni. Egyrészt mert sokan vannak (15), másrészt mert életveszélyes. Ha bármikor úgy ítélik meg, hogy valaki meg akarja akadályozni a szent küldetésüket, akkor ...



Óelf

Mellbevágó magabiztosság jellemzi, látásától, puszta megjelenésétől visszahőköl az egyszerű halandó. A finom mintázatú, tompafényű páncél, szinte együtt mozog vele, valószínűleg él, legalábbis saját lelke van. Magas, vékony alkatú, de korántsem tűnik törékenynek. Ezüstszürke haját egyszerű fejpánttal rögzíti, vékony arcából ősöreg, óarany szemek tekintenek a világra. Hangja rendkívül mély tónusú, kellemes, ám ha hatalomszavakat használ (a gereznavért ezeket 4 E-ig elnyeli, ekkor valószínű, hogy Oilan küldötte erősíti majd őket) karcossá lesz.

Ötven Op-val rendelkezik.

Hatalomszavai

Szavaira elfolyósodik minden szilárd test a környéken. Ez a sűrű, képlékeny anyag körülölel, magábafolyt mindent és mindenkit, az akarata szerint.

Kőbe börtönzés

Átformálja, életrekelti az élettelen dolgokat, rövid időre a legeszelősebb illúziókat is valósággá teszi.

Valóság megváltoztatása

Ellenfeleivel oly őrült víziókat láttat, melyek azok képtelenek ép ésszel felfogni, maradandóan megőrülnek (az aquirok elméjét is megbéníthatja egy időre)

Totális őrület

Kísérők

Elf harcosok, 14 fő



Vékony, ám erőt sugárzó testüket habkönnyű vértezettel védik, ezüstszín hajukat egyikük-másikuk pánttal szorítja le, míg a többiek szabadon hagyják. Fakóezüst szemekkel vizsgálják éberen környezetüket, szótlanok és büszkék, kecses, ám halált hozó fegyvereiket kezük ügyében tartják. Ha akarja, az óelf bármelyiküket -, időlegesen hatalomszavak használatával ruházhatja fel.

Jellem: Élet	**Ép:** 14	**Ψp:** 80 akt. 40
Vallás: -	**Fp:** 75	**Mentális ME:** 106
SFÉ: 10	**Mp:** -	**Asztrális ME:** 106

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	khossas	elf íj
Tám./kör	2	1	2
KÉ	87	95	96
TÉ	135	145	-
VÉ/Táv.	226	240	140 láb
CÉ	107	-	120
Sebz.	+4	1k6+6	2k6+4

Katakomba-papok



A temető ravatalozópalotájának szolgálói, akik az eltávozottaknak megadják a végtisztességet.

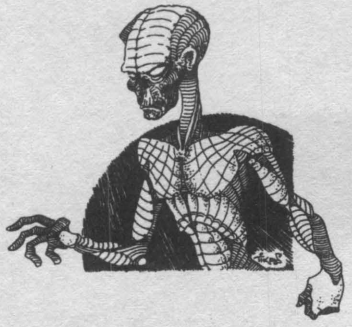
Fekete kámzsás ruhákat viselnek, gyakorta a fejükre húzva a csuklyát, hogy semmi nem látszik arcukból. Kicsiny csilingelőkkel járnak folyton, azok időnként meg-meg csendülnek. Halkan járnak és beszélnek, de jobbára nem lehet szavukat sem venni. Ha varázsolnak, azt is csendesen, suttogva teszik. Testük egyes részeit - karjaikat és lábaikat - szürkére festik.

Ha valamiért megtámadják őket a játékosok, akkor (és csakis akkor) a folyosókon és a boltozatokban felravatalozott halottak közül szólítanak néhányat és a karakterekre küldik őket. Az élőholtakat irányítani tudják, valamint sajátos módon képesek néhány boszorkánymesteri varázslatra is. A boszorkánymesteri mágia nekromanciájának tárházából az Élőholt idézést, Élőholt parancsnoklást, Élőholt teremtést, Életerő elszívást és Életerővel felruházást tudják alkalmazni, mintha papi varázslatokat használnának.

A krániak

Az Aquir

Shi-kris



A Shi-kris még az elfeknél is vékonyabb testalkatú, humanoid lény. Legfonosabb tulajdonságai, hogy hatalomszavakat használhat - ötven Op-ja van - korcs-, szolga- és nemes nyelven, valamint képes más humanoidok alakját felvenni, azok képességeit, tulajdonságait átvenni arra az időre, míg annak alakjában van. Ehhez meg kell érintenie áldozatát, akinek alakját mindenképpen átveheti, de tulajdonságai lemásolása ellen az illető mentő dobást tehet. (A Shi-kris bővebb leírását lásd a Bestiárium 35. oldalán.)

A hatalomszavakkal a kaland során csínján fog bánni, mivel Op-ire szüksége van az áldozatok bemutatásához, ha mégis hatalomszavakat használ, a következőket részesíti előnyben (nem feltétlenül a Nemes Nyelv formuláival kezdi, hiszen takarékoskodni akar az Op-ival):

Dühkitörés

Félelmetesen dübörgő hatalomszó, amivel a csapatostól támadó ellenfelek lendületét lehet megtörni. Hatására láthatatlan és ellenállhatatlan erő veti hátra mindazokat, akik az aquir látómezejében tartózkodnak. A lökést égető fájdalom kíséri.

Korcsnyelv: Az aquir látómezejében legfeljebb öt személyt láthatatlan erő taszít mellbe, s 1k6+2 Fp veszteséget okoz nekik. Az áldozatok 10 lábnyit zuhannak hátra, hacsak valamely tárgy útjukba nem akad - az így elszenvedett plusz sérülések persze hozzáadódnak az előzőekhez.

Szolganyelv: Így már tíz személyre fejti ki a hatását, 30 lábnyira röpítve a támadókat. Sebzés: 2k6+4 Fp, no meg a zuhanás miatti sérülés.

Nemes Nyelv: Így már 25 személyre fejtheti ki hatását, 50 lábnyira hátravetve a támadókat. Sebzés: 3k6+6 Fp (ez esetben minden 10 Fp után plusz 1 Ép), no meg a zuhanás miatti sérülés (itt nem érvényes a 10 Fp utáni Ép-veszteség!).

Zsigerek gyötrelme

Ez a hatalomige is a támadók megfékezését szolgálja. Mintha egy óriási karmos kéz markolna az áldozatokba, s megpróbálná az életet is kifacsarni belőlük. Látványos görcsöket eredményez, ezért lelki hatása sem elhanyagolható.

Korcsnyelv: Egyetlen személyre hat, aki az aquir látómezejében van. Az áldozat iszonyatos kínokat áll ki, k10 Fp-n kívül a harcértékei is csökkennek k6 körig (TÉ-je és VÉ-je 15-tel, CÉ-je és KÉ-je tízzel). A hatás 25 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető.

Szolganyelv: Így már három személyre hat, 2k10 Fp veszteséget okozva. A hatás 30 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető.

Nemes Nyelv: Így már 5 személyre hat, 3k10 Fp veszteséget okozva. Az áldozat 3k6 körig vért öklendezik (következésképp teljesen tehetetlen) a kíntól, továbbá részlegesen megbénulnak az izmai. Módosítók: TÉ, VÉ:-40, KÉ, CÉ:-25. A hatás 60 Mp-os gyógyítómágiával megszüntethető. Ha a gyógyítás nem következik be az időtartamon (3k6 kör) belül, csak a fájdalom múlik el, két végtagja viszont maradandóan elsorvad. Ekkor a sorvadás már csak 120 Mp-os gyógyítómágiával szüntethető meg.

Csonkolás

A csonkolt felület sima és behegedt, vérveszteség és Ép/Fp-levonás nincs. SFÉ nem érvényesül!

Korcsnyelv: A fegyverforgató kéz (kétkezes harcosnál az egyik) minden ujja leválik. Módosítók: TÉ:-10, VÉ:-5. Ezek után már csak egykezes fegyvereket használhat. 75 Mp-os gyógyítómágiával a hatás megszüntethető.

Szolganyelv: A fegyverforgató kar (kétkezes harcosnál az egyik) leválik. Az áldozat a hatalomszó kimondása után néhány percre kiszolgáltatottá válik. 150 Mp-os gyógyítómágiával a hatás megszüntethető.

Nemes Nyelv: Az áldozat egyik lába leválik. Módosítók: (Harc fekve és helyhez kötve) KÉ:-30, TÉ:-35, VÉ:-15, CÉ:-15. Az áldozat néhány percig totálisan kiszolgáltatottá válik. 150 Mp-os gyógyítómágiával a hatás megszüntethető.

Csontrombolás

Hasonló a csonkoláshoz, ám ez nyílt töréseket eredményez. Ha a sérült nem részesül megfelelő ellátásban, állapota rosszabbodni fog: minden további fél órában annyiszor k10 Fp-t veszít, ahány ponton eltörtek a csontjai.

Korcsnyelv: Az áldozat nyílt törést szenved el a fegyverforgató karján (ha kétkezes, akkor a jobbikon). Veszteség: k6+2 Ép és az áldozat rövid időre magatehetetlenné válik. Módosítók: a TÉ a felére, a VÉ a háromnegyedére csök-

ken (lefelé kerekítve), a továbbiakban pedig csak egykezes fegyvereket használhat. 40 Mp-os gyógyítómágiával a hatás megszüntethető és az elvesztett Ép-k és Fp-k is visszatérnek.

Szolganyelv: Az áldozat egyik lábán nyílt törést szenved. Veszteség: k6+3 Ép, rövid időre magatehetetlenné válik. 40 Mp-os gyógyítómágiával a hatás megszüntethető.

Nemes Nyelv: Minden végtagon nyílt törést szenved az áldozat. Veszteség: 6k6 Ép, ezen kívül végleges mozgásképtelenség. 100 Mp-os gyógyítómágiával a hatás megszüntethető.

Anyagrombolás

A hatótávolságon belül a nem mágikus anyagok szilánkokra robbannak. A darabok repeszekként sebzik a környéken levőket (k6 Fp).

Korcsnyelv: Éles kiáltásával 10 láb átmérőjű körön belül minden nem mágikus anyagból készült tárgy szilánkokra robban. Egy konkrét tárgy elpusztításához kétszeres mennyiségű Op szükséges. 1 Op 5 kg nemtelen anyag, 2 kg fém, 1/2 kg nemesfém illetve 25 karátnyi drágakő elpusztításához elegendő.

Szolganyelv: 25 láb sugarú körben pusztít. 1 Op 15 kg nemtelen anyag, 8 kg fém, 1 kg nemesfém illetve 60 karátnyi drágakő elpusztításához elegendő.

Nemes Nyelv: 100 láb sugarú körben pusztít. 1 Op 30 kg nemtelen anyag, 15 kg fém, 2 kg nemesfém illetve 100 karátnyi drágakő elpusztításához elegendő.

Kísérői

12. szintű fejvadászok, emberek, 2 fő

Az aquir kísérője és segítőtársa a két kráni fejvadász. Tökéletesen képzett "harcosok", akiket csak a feladat megfelelő végrehajtása érdekel. Hajlandóak az ügy érdekében minden tudásukat bevetni, de ha lehet, akkor csendben, titokban próbálják meg dolgaikat intézni. Magas, sötét bőrű, semmitmondó megjelenésű emberek, ha nem álcázzák magukat, kitűnik energikus, ruganyos ragadozó mozgásuk; szépen kidolgozott izmaik játéka lenyűgöző látványt nyújt, de akik látták, sajnos nem számolhatnak már be nem mindennapi élményükről.

Fegyvereiktől semmi esetre sem válnak meg, de egyszerre csak az egyiket használják. Először mindenképpen mara-sequorral támadnak, ha valamilyen csoda folytán megfosztják őket ezektől, akkor jönnek a sequorok, de együtt nem használják fegyvereiket.

Jellem: Halál, káosz
Vallás: Ranagol

Erő: 15
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 20
Ügyesség: 18
Egészség: 18
Szépség: 14
Intelligencia: 15
Akaraterő: 17
Asztrál: 16

Ép: 14
Fp: 95
Pszi: Mf.
Ψp: 50 akt. 30
Mentális ME: 67
Din. pajzs: 10
Asztrális ME: 66
Din. pajzs: 10
Mp: -
Vértezet: Gereznavért
MGT: -
SFÉ: 5

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	alap	mara-sequor	sequor
Tám./kör	2	2	4
KÉ	70	77	80
TÉ	100	116	113
VÉ/Táv.	120	135	138
CÉ	12	-	-
Sebz.	+6	2k6+8	1k6+8

Ajánlott képzettségek	Fok/%	Slan diszciplínák
Lopózás	90%	Tetszhalál
Rejtőzködés	90%	Zavarás
Mászás	75%	Testsúly változtatás
Esés	65%	Érzékelhetetlenség
Kétkezes harc	Mf	Jelentéktelenség
Hátbaszúrás	Mf	

Kobrák

A jóformán egész Ynevet behálózó szervezet terjeszkedési stratégiájának egyik célja Up-umbar, és az egész városállamok alkotta szövetség. Sérelmesnek találták ugyanis, hogy az itteni céhek nemcsak, hogy függetlenek, de még sarcot sem fizetnek. Ennek a számukra tarthatatlan helyzetnek a megváltoztatására küldték oda embereiket. Terveik között az szerepel, hogy védelmi pénzeket követelnek a város tolvajszervezetétől, a Barrakudáktól, később pedig egyszerűen bekebelezik azt, és átveszik a teljes hatalmat a tolvajcéh fölött. Mivel az adó - védelmi pénz - fizetésére történt felszólításuk visszhang nélkül maradt, úgy gondolták lépniük kell.

Főnök

A riogo Delassi, jóképű, magabiztos fickó Abasziszból. A Kobrák Északi Tanácsa őt nevezte ki a Riegoy-városállamok makacskodó tolvajszervezeteinek megregulázására. Ezokból kísérte el néhány megbízható embere. Keménykötésű, a végletekig makacs és tárgyilagos, a Szervezet mindennél fontosabb számára. A saját Siccheljének kisugárzásától egy kicsiny gyűrű védelmezi, ezért az ő pszi pajzsai a sicchel közelében sem bomlanak le, igaz, diszciplínákat így is csak magára tud alkalmazni. Vérszín ujjasa fölött díszes köpönyeget hord, lovaglócsizmában és kalapban jár. Oldalán rapír lóg, öltözetét rengeteg ékszerrel egészíti ki. Gyűrűk, láncok láthatók rajta mindenütt.

Antabanni

A riogo Delassi személyi testőre egy pimasz, púpos, rókaszemű fickó, aki nagyképűen jár-kel a városban. Nem véletlenül hozta magával a városba Delassi. Rendkívül magasan képzett, kitűnően felkészített verekedő és pusztakezes harcos. A közelharc fortélyait tiadlani iskolákban tanulta, brutális kegyetlenséggel használja ki ellenfelei minden egyes hibáját. Értékei ehelyütt tökéletesen fölöslegesek, a karakterek csak 00-ás támadó dobással tudnának rajta sebezni. Ha a Kobrák közelében szaglásznak, könyörtelenül - és rendkívül látványosan - látja el a bajukat.

Udvari bolond

D elassi társaságában szinte mindig látható egy elég csúf kinézetű udvari-bolond. A Kobra főnök nem éppen a társaság kedvéért tartja magánál, hanem mert az igen rút, nyomorék - menni is alig tud - fiú félkegyelmű, azaz pontosabban fogalmazva, teljesen őrült: egy Sicchel. Az ilyen lények őrültségük folytán egyfajta mezőt gerjesztenek maguk körül, mely mindenféle pszi hatást megbolygat. A mező erősségének megfelelő E ellen kell a diszciplína létrehozójának mentődobást tenni, ha sikertelen, abban az esetben a hatás nem jön létre, illetve a már működő diszciplínák összeomlanak. A Kobrák kedvelt "háziállata" a Sicchel, Delassi a hatása ellen egy gyűrűvel védekezik. (A Sicchel bővebb leírását megtalálod a Bestiárium (2. kiadás) 198. oldalán.)

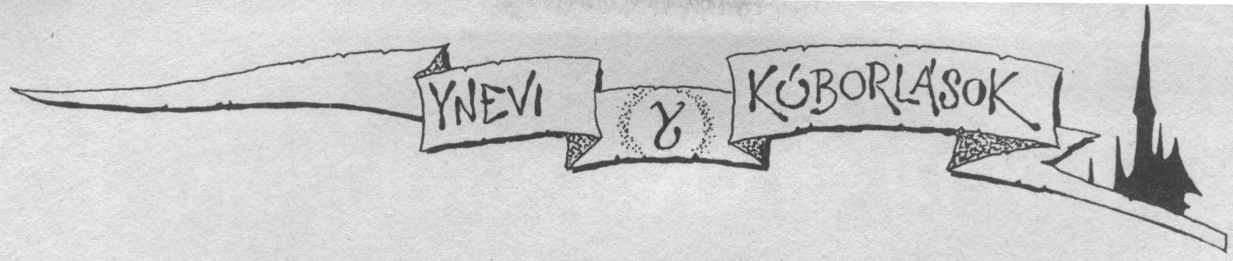
Ha arra kerül a sor, a testőrt is elkíséri a biztonság érdekében.

A fiú kisugárzása 65 E-jű, ami annyit tesz, hogy aki a zavarómezőn belül - 13 lépés sugarú - pszit használ 65 E ellen asztrális mentődobást kénytelen tenni, ha nem sikerül, a diszciplína összeomlik, ugyanez vonatkozik a már működő diszciplínákra (pl. pajzsok) is.

Ezenkívül szolgák, kísérők hada veszi rendszerint körül a Kobrákat. További testőrök (ezek már korántsem olyan jók), talpnyalók és még ki tudja kik egészítik ki a társaságot. A városban egy egész vendégház - a Kormorán - csak az övék.



1. Városháza
2. Csonka ház
3. Régi templom
4. Városi őrség
5. Kereskedőcsaládok testőrségi épülete
6. Börtön
7. Piac
8. Crantai városfal
9. Vámház
10. Sárkányok tere
11. Hajózási társaság
12. Dzsad bankház
13. Mélység tava
14. Könyvtár
15. Tűztorony
16. Lagúna fürdőház
17. Elsüllyedt város
18. Crantai világítótorony
19. Világítótorony
20. Temető
21. Ravatalozó palota
22. Malomfalu
23. Halászfalu
24. Öregerőd
25. Iker-tó
26. Vadaspark
27. Elfek kútja
28. Tenger temploma



TARTALOMJEGYZÉK

Délvidék

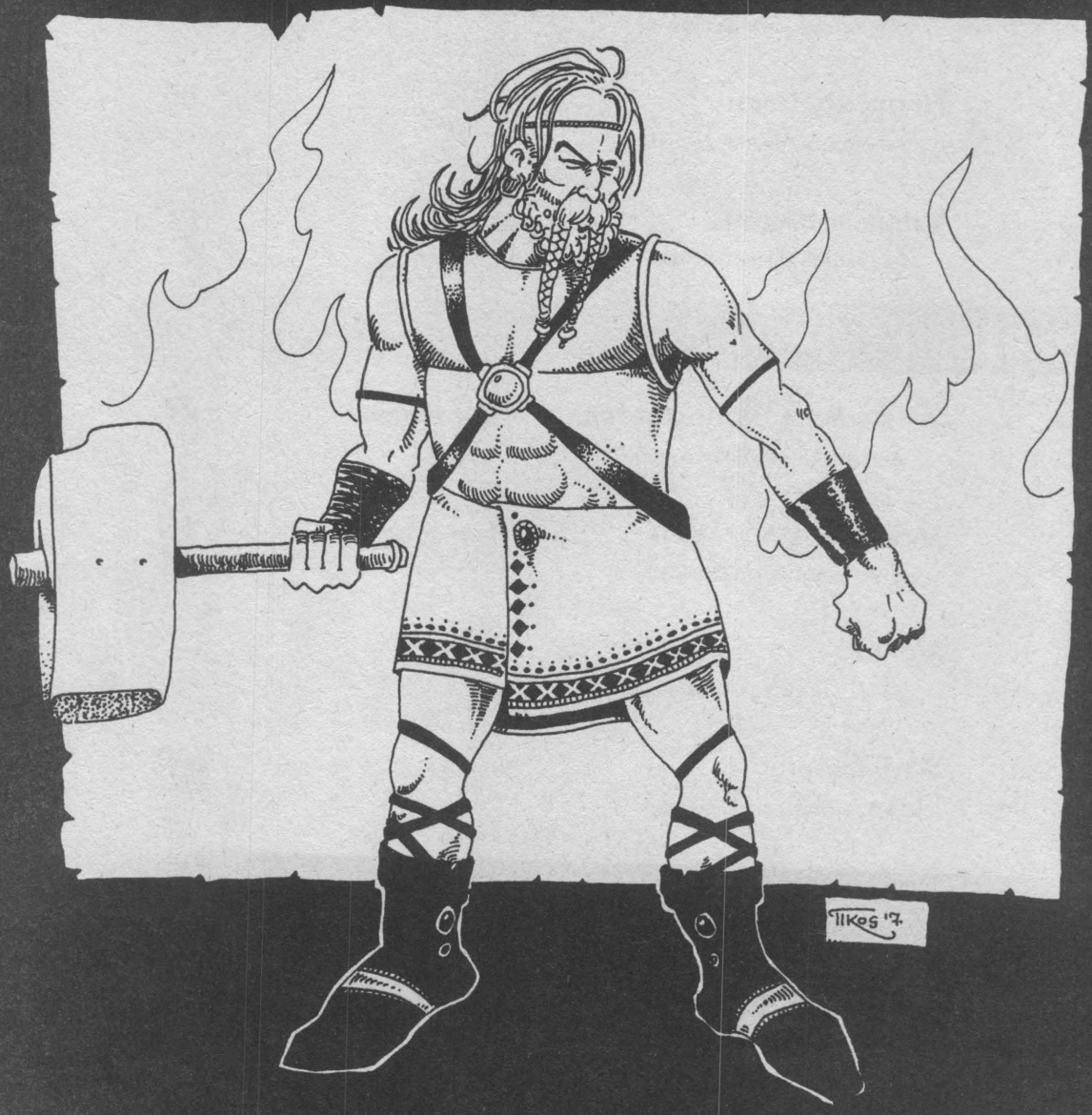
Árnyak Shadon felett (5-7. szintű kalandozóknak)	Shadon	5
Testvérviszály (4-6. szintű kalandozóknak)	Ravano	17
Árnyékháború (5-7. szintű kalandozóknak)	Gorvik	35
Vihar a hágon (1-4. szintű kalandozóknak)	Sheralan	57

Északföldе

Jó széllel toroni partra (3-4. szintű kalandozóknak)	Quiron-tenger	79
Veszélyes Vizeken (7-8. szintű kalandozóknak)	Toron	111
Véridő (13-16. szintű kalandozóknak)	Toron	127
Sodrásban (4-5. szintű kalandozóknak)	Ediomad	209
Rossz csillagzat alatt (4-5. szintű kalandozóknak)	Gro-Ugon	223
Kürtszó a ködben (4-6. szintű kalandozóknak)	Tarin-hegység	255
Látogató a sötétségből (7-9. szintű kalandozóknak)	Riegoy	277

Ynevi arcképcsarnok

Gilron



Pyarroni istencsalád

Gilron

Ynevi arcképcsarnok

Orwella



Pyarroni istencsalád

Orwella

Ynevi arcképcsarnok



Pyarroni istencsalád

Dreina

Ynevi arcképcsarnok



Pyarroni istencsalád

Darton

RÚNA

FANTASY & SF SZEREPJÁTÉK MAGAZIN

Megjelenik kéthavonta, 80 oldalon!

RÚNA MAGAZIN

Keresd a szakboltokban és az újságárusoknál!

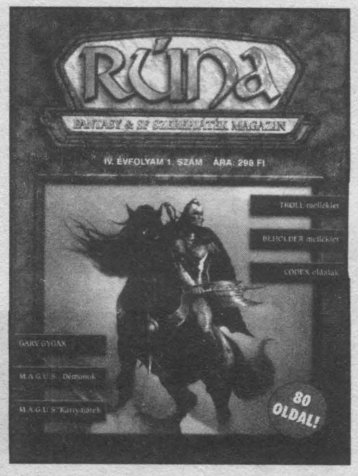
M.A.G.U.S. kártyajáték • M.A.G.U.S. cikkek • Novellák • Kiadói tervek
Legend of the Five Rings • AD&D • STAR WARS • White Wolf játékok
Shadowrun • Call of Cthulhu • Ars Magica

Beholder melléklet • CODEX • TROLL oldalak

HÍREK • RENDEZVÉNYEK • VILÁGLEÍRÁSOK • RPG ISMERTETŐK







SZEREPJÁTÉK • FANTASY • SCIENCE FICTION

E G Y E T L E N L A P B A N

Rúna Tábor IV.

A RÚNA MAGAZIN SZEREPJÁTÉK TÁBORT SZERVEZ
1998. JÚLIUS 12 - JÚLIUS 18. KÖZÖTT
NYÍREGYHÁZÁN, A BÓLYAI JÁNOS KOLLÉGIUMBAN

Ekkor kerül megrendezésre a Negyedik Országos M.A.G.U.S. Bajnokság

PROGRAMJAINKBÓL:
Mint legutóbb - minden ami jó!

- Játék mindhalálig (M.A.G.U.S., AD&D, SHADOWRUN, MAGE, Call of Cthulhu, Vampire és Blood Bowl partik)
- Kártya- és stratégiai játékok bemutatója, Játékismertetők, bemutatójátékok
- Tanácsadás Kalandmestereknek, Élő Magisztérium
- Versenyek: M.A.G.U.S., AD&D, Cherubion, M.A.G.U.S. kártya, stb.
- Élő szerepjáték (M.A.G.U.S., Paranoia), Toroni Gladiátor Viadal

Minden nap versenyek és nyeremények várják a játékos kedvű érdeklődőket!
A programokról bővebben az Interneten (a Valhalla honlapján - http://www.valhalla.hu) olvashattok, valamint a Valhalla Szerepjáték boltokban kaphattok felvilágosítást. Ezeket az információkat folyamatosan frissítjük!

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI ELŐVÉTELBEN:

- Szállás és étkezés **nélkül**: **2700 Ft/fő**
- Részvétel és étkezés, **szállás nélkül**: **6500 Ft/fő**
- Szállás (a helyi kollégium szobáiban) **étkezés nélkül**: **6500 Ft/fő**
- Szállás (a helyi kollégium szobáiban) és napi kétszeri étkezéssel: **9500 Ft/fő**

Jelentkezni a hagyományos cetlin lehet legkésőbb 1998 június 15.-ig.

A TÁBOR RÉSZVÉTELI DÍJAI A HELYSZÍNEN:

- Szállás (a helyi kollégium szobáiban) és napi kétszeri étkezéssel: **10500 Ft/fő**
- Részvétel és étkezés: **7800 Ft/fő**
- Szállás, **étkezés nélkül**: **7800 Ft/fő**
- Napi jegy (szállás és étkezés **nélkül**): **500 Ft/fő**

A JELENTKEZÉS MÓDJA A KÖVETKEZŐ:

Jelentkezni csak a tábor teljes időtartamára lehet, (csak néhány napra nem! sorry). A pénzt a jelentkezési cetlivel együtt kérjük rózsaszínű postautalványon feladni. Kérjük, hogy a csekk hátoldalára írjátok fel, ha kívántok étkezést, de azt is, ha nem! A cetlivel együtt természetesen küldjétek el a rózsaszínű csekk feladóvevényének másolatát.
A cetlit és a pénzt a **Valhalla Holding Kft.** címére kéretik küldeni: **1077 Budapest, Dohány u. 30/a.** Érdeklődni a **267 3864** vagy a **267 3865**-os telefonszámon lehet.
A cetlit nyomtatott nagybetűkkel (olvashatóan) kéretik kitölteni, esetleg gépelve (ellenkező esetben nem tudjuk elfogadni!)
A kollégiumi szobák három ágyasak, amennyiben barátaiddal, ismerőseiddel szeretnél egy szobába kerülni, azt a helyszínen, a megérkezéskor kell jelezni.

A kis kockákba kéretik X-et tenni, ha az állítás igaz. Ha több is igaz, akkor több X jár nekünk. Ahol nem kocka van, oda betűkkel kérünk információt..

CETLI

A JELENTKEZŐ NEVE:

LAKÓHELYE, POSTACÍME:

VÁROS: IRÁNYÍTÓSZÁM:

UTCA: HÁZSZÁM:

KÉREK ÉLELMEZÉST ☐

INFORMÁCIÓK, AMIK NEKÜNK KELLENEK!

KALANDMESTER VAGYOK! ☐

JÁTÉKOS VAGYOK! ☐

ENNYI ÉVES VAGYOK! ☐

(HA KEVESEBB MINT 18. AKKOR A CETLIRE KÉRJÜK AZ EGYIK SZÜLŐ, GONDVISELŐ ALÁÍRÁSÁT, HOGY ENGEDÉLYEZI A TÁBORBA JÖVÉST.)

A SZÜLŐ-GONDVISELŐ ALÁÍRÁSA:

Valhalla Páholy®
Könyvklub

SCI-FI - FANTASY - SZERepjáték











Magyarország legnagyobb sci-fi és fantasy könyvklubja várja tagjait. Reméljük, klubunk kedvezményei enyhítenek az egyre növekvő könyvárak okozta nehézségeken!

A VP Klub tagjai továbbra is kedvezményesen juthatnak hozzá a Valhalla Páholy köteteihez, de ezen felül néhány más szolgáltatásban is részesülhetnek.

VP Klubtag lehet mindenki, aki befizeti a Klub címére a regisztrációs díjat: 200 Ft-ot. Ez a díj, ellentétben az eddigi tagsági díjjal, nem egy évre szól, hanem végleges.

A klubtagsággal rendelkezők az alábbi lehetőségeket veheti igénybe:

- 10% kedvezményre jogosult vásárláskor bármelyik Valhalla Páholy Könyvesboltban, Valhalla Páholy könyvek vásárlása esetén,
- kedvezményesen rendelheti meg köteteinket,
- megvásárolhatja a "csak könyvklub tagjaink számára kiadott" köteteinket.

A kedvezményes rendelés esetén két lehetőség közül választhatnak Klubtagjaink. A megrendelhető köteink listáját időről időre közzétesszük a RÚNA magazinban valamint a megjelenő köteinkben (Valójában két listáról van szó: az egyik az 1998-ban megjelenő könyveink felsorolása, a másik a régebbi, még rendelhető könyvek listája).

1. Amennyiben Klubtagunk a megrendelésével egyidőben rózsaszín postautalványon feladja a kötetek árát a Klub részére, úgy 20% kedvezményt nyújtunk és a Klub a postaköltséget is magára vállalja. Ekkor a raktáron lévő köteteket két héten belül postázzuk, a későbbiekben megjelenő könyveket pedig a mgejelenés hetében. Négy vagy annál több könyv egyszerre történő megrendelése esetén 25% kedvezményt nyújtunk.

2. Klubtagjaink megrendelhetik utánvéttel is köteteinket, a kedvezmények mértéke ez esetben sem változik: 20%, négy vagy annál több könyv egyszerre rendelése esetében 25%. Ám az utánvétes könyvrendelés esetén Klubtagunkat terheli a postaköltség.

A megrendeléseket és a kötetek árát a Klub alábbi címére lehet küldeni:



Valhalla Páholy® Könyvklub
Budapest 1077, Dohány u. 30/a.

A Klub telefonszámai:
(361) 267 3864, (361) 267 3865

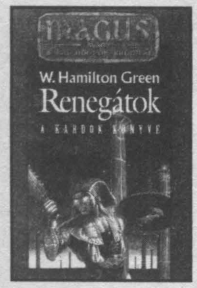


Valhalla Páholy®
Könyvklub

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK



A régebben megjelent, még rendelhető kiadványok:



Antológia:	Analógia II.	590 Ft	Poul Anderson:	Időjárőr II.	590 Ft
Antológia:	Legendák és Enigmák 2. (MF)	599 Ft	Raoul Renier:	Kárhozott (DF)	590 Ft
Antológia:	Legendák és Enigmák 4. (MF)	699 Ft	R.A. Salvatore:	Ezüst erek (F)	590 Ft
Brian Daley:	Coramonde harcosai (F)	590 Ft	Richard Awlinson:	Árnyasvölgy (F)	590 Ft
Brian Daley:	Csillagrombolók (SF)	590 Ft	Richard Awlinson:	Tantras (F)	590 Ft
Brian Daley:	Tron (SF)	590 Ft	Rob MacGregor:	Indiana Jones és a Belső világ (K)	590 Ft
Colin Wilson:	Életerő (SF)	590 Ft	Robert E. Howard:	Hősök kora (F)	599 Ft
David Bischoff:	A királynő nevében (Aliens)	590 Ft	Robert Silverberg:	Üvegtorony (KSF)	590 Ft
David Brin:	Csillagdagály (KSF)	590 Ft	Roger MacBride Allen:	Leszámolás a középpontban (SW)	590 Ft
David Drake:	A tőr (F)	699 Ft	Roland Morgan:	Sárkányháború (MF)	699 Ft
David Gemmell:	Legenda (F)	590 Ft	Ryan Hawkwood:	Árnyjáték (MF)	590 Ft
Ed Fisher:	Profundis (CF)	590 Ft	Stuart Herrington:	A te országod (SF)	590 Ft
Frank Herbert:	Dűne eretnekei (SF)	590 Ft	W. Hamilton Green:	Abyss (CF)	590 Ft
Fritz Leiber:	Kardok a Halál ellen (F)	590 Ft	W. Hamilton Green:	MARS 1910 (SF)	639 Ft
Gáspár András:	Kiálts Farkast! (SF)	639 Ft	W. Hamilton Green:	Renegátok (MF)	649 Ft
George Phillip:	Jégodisszea (NA-SF)	590 Ft	William Buxton:	Baldur vére (SF)	590 Ft
Hernádi Gyula:	A boldogság boldogsága (NA)	590 Ft	William Dietz:	Testőr (SF)	590 Ft
Ian Watson:	Űrgárdista (SF)	590 Ft	William Gibson:	Izzó króm (SF)	659 Ft
Joe Haldeman:	Örök háború (KSF)	599 Ft	William Gibson:	Számláló nullára (SF)	590 Ft
Josh Keegan:	Anthico (SF)	590 Ft	William Gibson:	Virtuálfény (SF)	590 Ft
Josh Keegan:	Neonbiblia (SF)	590 Ft	William R. Fortschen:	Aréna (F)	590 Ft
Josh Keegan:	Zap City (SF)	590 Ft			
Kathy Tyers:	Szökevények (SW)	590 Ft			
Kevin J. Anderson:	Mos Eisley mesék (SW)	590 Ft			
Kyle Sternhagen:	Paranoia (CF)	590 Ft			
Lampert G.& William S.:	Skrull! (P)	629 Ft			
Lawrence Watt Evans:	A baziliszkusz hatalma (F)	590 Ft			
Larry Niven:	Gyűrűvilág (SF)	590 Ft			
Leslie L. Lastex:	A dérfarkas bosszúja (P)	590 Ft			
Martin Caidin:	Indiana Jones és az égi kalózok (K)	590 Ft			
Michael A. Stackpole:	Mutáns Krónikák I-II. (SF)	798 Ft			
Michael Moorcock:	Az igazgyöngy erődje (F)	590 Ft			
Murray B. Lyndon:	Csillaghullás (SF)	590 Ft			
Nigel D. Findley:	A sötétség gyermekei (DF)	679 Ft			
Orson Scott Card:	Végjáték 2. (KSF)	590 Ft			
Paul Briand:	Fanfár a harcosokért (F)	590 Ft			

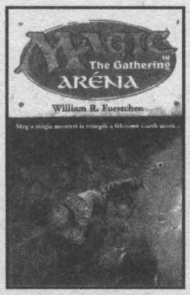
MÉG KAPHATÓ M.A.G.U.S. KIADVÁNYOK

M.A.G.U.S. KALANDMODUL - A Démon átka	590 Ft
M.A.G.U.S. SUMMARIUM - A Teremtés Könyvei	1590 Ft
M.A.G.U.S. - BESTIÁRIUM 2., bővített kiadás	1190 Ft
M.A.G.U.S. - JÁTÉKOSOK KÉSZLETE 2., bővített kiadás	799 Ft
M.A.G.U.S. - ELSŐ TÖRVÉNYKÖNYV	1790 Ft
M.A.G.U.S. KALANDMODULGYŰJTEMÉNY - Ynevi...	1290 Ft

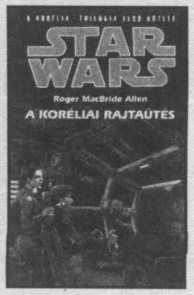
NA= new age, F= fantasy, SF = sci-fi, P = paródia, MF = M.A.G.U.S. fantasy, KSF = klasszikus sci-fi, CF = cyber-fantasy, SW = Star Wars













Egy legenda újra éled...

Észak Lángjai

A M.A.G.U.S. Kártyajáték új kiegészítője



Valhalla Páholy Könyvesbolt

ORSZÁGOS HÁLÓZAT

DUNAÚJVÁROS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Dunaújváros,
2400 Szabadság út 1/a.

MISKOLC

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Miskolc, 3525 Déryné u. 7.
Tel.: (46) 411 528

BUDAPEST

MAGITOR
Valhalla Páholy Bolt és Szerepjáték Klub
Budapest, 1077 Klauzál u. 9.
Telefon: 352 1161

BAJA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Baja, 6500 Jelky András tér
Tel.: (79) 325 110

PÉCS

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Pécs, 7621 Jókai u. 11.
(Római udvar)
Telefonszám: (06 72) 315 654

DEBRECEN

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Debrecen,
4027 Dózsa György u. 8.

BUDAPEST

Valhalla Páholy központi bolt és
nagykereskedelmi egység
Budapest, 1063 Színyei Merse Pál u. 1

EGER

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Eger, 3300 Tárkányi Béla u. 2.

SOPRON

Valhalla Páholy - Pegazus
Könyvesbolt
Sopron, 9400 Ágfalvi u. 4/E.
Tel.: (99) 336 190

SZÉKESFEHÉRVÁR

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Székesfehérvár, 8000 Kégl György u. 18.

NYÍREGYHÁZA

Valhalla Páholy Könyvesbolt
Nyíregyháza,
4400 Széchenyi u. 1. (DUFART)
Telefonszám: (06 42) 310 809

GYŐR

Valhalla Páholy - Pegazus Könyvesbolt
Győr, 9023 Domb u. 8/b
Tel.: (96) 311 891

SZEGED

Excalibur - Valhalla Páholy Könyvesbolt
Szeged, Mikszáth K. u. 22. / A Mix üzletház I. emeletén
Tel.: (62) 424 070 /138 mellék

SCI-FI - FANTASY - SZEREPJÁTÉK - KÁRTYAJÁTÉK - ANTIKVÁR KIADVÁNYOK

Orbis Tertius

Az Antikvárium

Sci-Fi, Fantasy és Szerepjáték szakbolt és antikvárium

A LEGÚJABBTÓL A LEGŐSIBBIG

egy helyen

MINDEN!

BUDAPEST LEGTÁGASABB, LEGJOBBAN FELSZERELT SZEREPJÁTÉK ÉS KÁRTYAKLUBJA

A Kálvin térnél a KÖZGÁZ mögött!

ÓRIÁSI ÁRKEDVEZMÉNYEK,

AKCIÓK!!

A FÜGGETLENSÉG JEGYÉBEN!

Budapest 1093, Erkel u. 3.

Telefon: 216-2608

Nyitvatartás:

Hétfőtől péntekig: 10-19 óráig. Szombaton: 10-14 óráig



Ennek a kuponnak a felhasználása egyszeri, 15% kedvezményre jogosít!

15%

Kedvezmény!


MAGITOR
Valhalla Páholy Könyvesbolt
Antikvár könyvek szenzációs választéka, hihetetlen áron:
Első kiadású M.A.G.U.S.
Teljes Cherubion sorozat
R.A. Salvatore: Otthon
Dale Avery: Renegát
Ray O'Sullivan: Sötét zarándok
Raoul Renier: A hitehagyott
Necronomicon
Teljes STAR WARS sorozat
Új és régi angol RPG kiadványok
Magazinok, kockák, figurák
MAGITOR Szerep- és Kártyajáték Hivatalos Teszt Klub
Folyamatos SUMMARIUM II. és M.A.G.U.S. kártya tesztelés
Gyűjtögetős kártyajátékok:
Magic the Gathering 4th edition alap
Magic the Gathering 5th edition alap
Magic the Gathering - Vision
Magic the Gathering - Alliance
Magic the Gathering - Homelands
Magic the Gathering - Fallen Empire
STAR WARS alap
STAR WARS - Hoth
STAR WARS - Dagoba
STAR WARS - Could City
STAR WARS - New Hope
Battletech alap
Battletech - Counterstrike
Battletech - Mercenaries
Vampire - Sabbath
Netrunner alap és booster
Middle Earth alap és booster
1077 BUDAPEST, KLAUZÁL U. 9.
(A Blaha Lujza tértől 1 percre)
Telefon: 352 1161
Nyitva:
Hétfőtől péntekig:
10-20 óráig
Szombaton:
10-17 óráig
Vasárnap:
Zárva
ÁLLANDÓAN
-13%

Egy tucatnyi kalandmodult foglaltunk e helyütt egy kötetbe. A válogatásban az újonnan született modulok mellett helyet kaptak az eddigi kalandmodul bajnokságok legjobb és máig is érvényes darabjai is. Ynev legkülönbözőbb vidékeire kalauzolnak minket a lejátszható történetek: Shadon vizeitől kezdve, Gorvikon és a Taba el-Ibarán át Toronig és Tarin határvidékére juthatunk általuk. Nemcsak a pontos történetvázlat, de számtalan kidolgozott NJK, térképek, új bestiák, varázslatok és varázstárgyak, veszedelmesebbnél veszedelmesebb mérgek és áfiumok segítik a Kalandmesterek munkáját, akik számos olyan helyzetbe vezethetik játékosaikat, ahová eddig játékosainak nem lehetett bejárása. S emellett Toronról kisebbfajta kiegészítőt is találhatnak a sötét birodalom szerelmesei. A kalandok között egyaránt akad olyan, amely gyorsan végigjátszható, s vannak amelyek több játékülésre elegendő szórakozást nyújtanak; található itt alacsony tapasztalati szintűek számára készült modul, de némelyik még a félisteni hatalommal bíró karakterek számára is csak éppen túlélhető.

Valhalla Páholy®
ISBN 963 9039 35 7
9 789639 039353