

# *Vad vizek futása*

A III. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny kalandmodulja

**Írta:** Amund

**Helyszín:** Nyugati óceán

**Ídőpont:** P.sz. 3706



Líthas Kalandmester,

a most következő kaland egyszerre lehet újdonság és jó ismert „rutin” a számodra. A szinte csak tengeren játszódó kalandok bár hivatalosan csak a **Jó széllel toroni partra** c. alkotással képviseltették magukat, 'nemhivatalos' kalandok közül pedig a **Gályák tengerének kalózái: „Fekete, mély vízen...”** nyújtott hasonló lehetőségeket pár éve abban a formában amivel most készülünk játékosaink elé állni még nemigen volt példa a M\* történetében.

Tulajdonképpen egy úszó városban játszódó történet sok kisebb szállal és opcióval, mellékküldetésekkel és opcionális dramaturgiai elemekkel, mely azért elvár némi dinamizmust a mesélőtől, de a korábbi közösen megélt találkozókra és kalandokra gondolva bátran adok a kezetekbe olyan eszközöket amelyekkel a szerepjátékot a magatok kedve szerint tudjátok alakítani.

A kaland inspirációja egyébiránt hasonlóan a nevemhez köthető nyári megmérettetésekhez igen széles skálán mozog. Éppúgy voltak erős hatások videójátékokból (pl. Crisis Beat, Killer 7) mint animékból és filmekből (pl. Claymore, One Piece, Titanic). Reményeim szerint sikerült őket úgy ynevi köntösbe bújtatnom, hogy eredetijük kevésbé legyen feltűnő és inkább a szerepjátékot javító tényezők lehessenek a különleges elemek.

Még ha a kalandban találtok olyan elemeket, amiket nehezen vagy egyáltalán nem tudnátok beilleszteni saját M\*-ról alkotott elképzeléseitek közé kérlek titeket, hogy ez a játékban ne tükröződjön. Hagyjátok ki mesétekből, vagy ne domborítsátok ki különösebben igény szerint. Állandó és örök fontossági sorrend, hogy a kalandban leírtak alárendelhetőek a szerepjátéknak, hiszen az a célunk, hogy egy jót meséljünk és nem az, hogy betű szerint lemeséljünk egy kalandot.

**Kellemes mesélést és jó szelet kívánok a kalandhoz!**

Üdvözlettel:  
Amund



## *Feltámadó tengerár*

- Ekkora hajó nem is létezik!
- Valaha voltak nagyobbak is, úszó sziget nagyságú halandó kéz alkotta tengeri szörnyek is.

A Godorai tenger öblében számtalan hajó, vitorlás és evezős gálya egyaránt, úszott be nap-nap után. Apállal és dagállal éledt meg a kikötő és környéke naponta kétszer. Kurjantások és kiáltások harsogtak be a kikötő mólóit a Barrakúda lépcsőktől egészen a Kyr Dicsőség erődjének felépítményéig mely a kikötőt védte tüzes katapultjai és megbűvölt ballisztái segedelmével. Erion kikötőjében azonban havonta egyszer, minden kíváncsi szem, eltátott száj és fizetett fül a godorai uralkodók legújabb és leggrandiózusabb úszó vállalkozása, a Lunír Istennő felé fordult.

A leviathán osztályú, kyr mágiával életre hívott és kahrei mesterek munkájával mozgásra bírt hajó monstrum a kikötő egy külön kialakított részében állt és második napja tartott a berakodása. A fémesen csillogó mólón állva látni lehetett a hercegi palota tornyait, sokan váltig állították, hogy a herceget is látták magas falain amint keze munkájában gyönyörködött. Ez persze csak borissza beszéd volt, ahhoz hasonló, hogy a déli tengereken kráni ebek nevelnek Kráken fattyakat a hajósok ellen vagy, hogy északabbra a Nyugati városállamok kalózokat pénzelnek a godorai hajók kifosztására.

- Honnan tudod mindezt, mester?
- Talán magam is láttam őket.

A fiatal tiadlani ekkor elfordult a Nyugati óceán látképétől és a hosszúszakállú alacsony öreg felé fordult. Ruhájának bő ujjasába belekapott a szél és nagyobbak mutatta alakját mint amilyen volt. Az öreg álmos, félig lehunyt pillákkal meredt maga elé. Koros volta ellenére sem szorult rá bot támogatására és egyenesen állt a hajó óriás oldala mentén támadt szélben. Feltekintett a sok sorban csillogó ablakokra és feljebb a vitorlátatlan fedélzet irányába, még ha esélye sem volt a magas felépítmény peremén túl látni.

- Hogyan lehetséges az, mester?
- Úgy, hogy elegendő időt töltöttem a kolostor edzőtermein kívül is, oktalan tanítványom, ahhoz, hogy lássak eleget volt és jelenvaló világból – elnézett a hajó melletti móló sokaságán, akik mind a bejárat felé igyekeztek – Az sem lepne meg, ha az a mágia mellyel egykor ezen hajó őseit is vízre bocsátották még mindig nem veszett volna ki a világból.
- Kövek alatt és fák belsejében megbúvó erőkre gondolsz, mester?
- Nem kell mindent komolyan elhinned, amit Pem-peo-ka előljáró magyaráz. Sokak lassan már maguk is elhiszik azt a butított magyarázatot művészetünk erejéről amit a külszágiak számára szokás előadnunk. Ne ess ezek hibájába, fiam.
- Nem fogok, mester.
- Nagyon helyes, intézkedj kellően, hogy a csomagjainkat átszállítsák a fogadóból. Újabb kutatást kell végeznem még mielőtt elindulunk.
- A bölcs Ellana nővéreket látogatod meg ismét uram?
- Psszt, ne olyan hangosan, fiam, de igen. A fogadónál kereslek majd.
- Ahogy az ég és tanítóm kívánja.

Magára hagyta tanítványát a hajó óriással és teendőivel majd az öreg város csodái felé indult. Amikor a hajó széléhez ért a mólót elöntötte egy váratlan tengerár, ami a mélyből csapott fel döngő morajlással párosulva. A hordárok és munkafelügyelőiket nyakig eláztatta a váratlan zuhany, és káromkodva csavarták ruhájukból a nedvességet és senki sem figyelt fel arra az alacsony öregre, aki száraz ruhával sietett el mellettük komótos iramban.

### Háttér és az előzmények

Minden a **Lunír Istennő** terveinek megtalálásával kezdődött. Erion hercege évtizedek óta foglalkoztat tanult krónikásokat és írnokokat azzal, hogy az északról elmenekített számtalan sok hatodkori és korábbi iratot rendszerbe fűzzék és amennyire lehetséges purgálják ki a beléjük zárt démoni erőktől vagy lapjaik közé börtönzött évszázadok óta sínylődő lelkektől. Az ezzel foglalkozó kancellária már eddig is számos eredményt ért el melyek egy részét elérhetővé tették a Városok Városába érkező tudósoknak, akik Ynev minden részéről érkeznek, hogy az elveszettnek hitt kyr tudomány szilánkjait magukkal vigyék és távoli varázslóiskolákban terjesszék tanait.

A kyr kultúra kollektív örökséggé válása természetesen nem mindig folyik zavartalanul. Számtalan esetet jegyeztek fel Erion krónikásai arról, hogy ezen tudásmorzsákat miként próbálták bizonyos frakciók kisajátítani, vérrel és vassal elvinni a hercegi palota neves könyvtárából. Nem egy heroikus próbálkozást jegyeznek ugyanitt olyan kalandozókról, akik életüket adták azért, hogy veszedelmesebbnek vélt hatodkori iratok ne kerülhessenek rossz kezekbe. Köztudomású, hogy ezen támadások nagyobbik része toroni földről fizetett akció volt, mely nem tett jót az erioni Tharr egyház megítélésének, de ez nem kizárólagos szabály. Homályos törvényhozói tekercek árulkodnak arról a tényről, hogy egy teljes esztendeig Doran jelét viselő személyek nem léphettek át a Városok Városának kapuin és a régebbi felhajtók is alátámaszthatják, hogy több északi szövetség által elrendelt akció is történt a hercegi tudástárral szemben. Godora ege alatt mindennek nyoma marad valahol, valamilyen formában.

Egy ilyen sikertelenül végződő akció során került elő a régi iratok közül egy ősi tekerccs, mely egy neves kyr tudós grandiózus hajóépítési terveit tartalmazta a hatodkor zivataros éveiből, mikor már a kyr birodalomnak nem volt affinitása tengeri haderő felállítására. A részletes tervrajzok néhol sérült részeit a herceg által fizetett varázslók sem tudták pótolni és ezért a messzi Kahre városából rendeltek konstruktöröket, hogy Erion és Godora dicsőségére felépítsék azt, amit Kyria nem volt képes és évek hosszú munkájával megépült a Lunír Istennő. A kyr mágia és a kahrei csúcstechnika ötvözetével létrehozott hajó óriás megdöbbenetete készítőit és magát a herceget is. Az alkotók közösen fogalmazták meg követelésüket a hercegnek mi szerint művüket nem használhatja soha senki hadi célokra. A herceg pedig ebbe is beleegyezett a létrejött csodát látva.

Így az új hajó állandó útvonalát Erion kikötőjétől a Riegoy Városállamokig határozták meg, ezzel is pótolva a népes öböl térkapu hiányát. A hajó havonta egyszer teszi meg a Riegoyig tartó utat bámulatos, egy hét leforgása alatt majd egy hét dokkban töltött idő után visszatér. Az erioni számvevőket is megdöbbenetete, hogy a hatalmas kiadásnak tűnő hajó alig fél évtized alatt visszahozta a rá fordított pénzt a megdöbbenítő kereslet hatására. Erion hercege pedig a dzsad tanácsadója sugallatát követve a befolyó pluszköltségek egy részét a hajóra költötte és így most egy hatalmas, minden luxussal és elképzelhető szolgáltatással felvértezett hajó járja fél kontinentet átívelő útjait.

## A Lunár Istennő:

Maga a hajó a valaha volt Leviathán osztályú hajók alaprajzával készült, azonban a tengeri mágia kiveszett aspektusai miatt nem volt mód, hogy olyan vitorlázatot és kötélzetet hozzanak létre a hetedkori mágiaforgatók, amivel egy ilyen hajót mozgásra lehet bírni. Itt jöttek képbe a kahrei szakemberek, akik egy kísérleti eljárás alkalmazásával kiegészítették a hajó kormány szerkezetét hatalmas, vízalatti lapátrendszerrel melyet egy, a korona-hajó mélyén működő kazánnal hajtanak meg. Az ehhez szükséges energia azonban nem nyerhető ki a folyami közlekedésnél használt kohó-hajók elvén és így a kahrei mesterek és a kyr mágia örökösei egy új ötlettel álltak elő, mely végül zseniálisan bevált.

A hajó kohóját a fedélzet különböző pontjain elhelyezett 18 másfél méter magas kristály hevíti, melyek a napfény erejétől töltődnek fel. Annyi energiát termelnek a hajó számára, hogy félsebességgel akár éjközépig is képes a hajó a legvadabb viharban is a megadott irányban haladni. Az energiát, mely a napfényből kiszűrt mágikus erőt végül fizikai, mechanikai erővé változtatja a koronahajó (középső hajó) kohójában és onnan áramoltatja vissza a két palásthajó kormányműveibe a létrehozói 'ether' -nek (ejtsd: éter). Mint ilyen egyedülálló Yneven. Erionban mágus körökben ismert tény, hogy az ethernél instabilabb és veszedelmesebb matéria még nem szolgálta sosem az emberi célokat soha az ismert történelemben. Valóban, a veszélyes és instabil anyag nem egyszer fordult megalkotói ellen és okozott olykor halálos, olykor életeket megnyomorító sebeket. Ennek ellenére is az etherrel működő hajó még egyetlen útján sem rekedt a tengeren, amely a személyzet felkészültségét és elhivatottságát jellemzi jól.

A hajó három részből áll, két oldalsó palásthajóból és a koronahajóból. Ezeket látszólag két-két kecsesnek látszó híd tartja össze, azonban a tengerszint alatt láthatatlan, mágikus láncok kapcsolják össze a hajótesteket, melyeken keresztül a kormánykerék utasításai, az ether energia és szűk járatokon a személyzet tagjai juthatnak át. A hajó esetleges leválasztását is ezen hidak szétkapcsolásával érik el, ugyanis a két palásthajó veszély esetén elválasztható a többi résztől és bár magában nem képes a tengeri utazásra, de feláldozásával megmenthető a hajó többi része a pusztulástól. Ez csak elviekben működik, gyakorlati alkalmazására még sohasem került sor és szükség sem volt.

A bal oldali palásthajó a tulajdonképpeni utastér: itt bárók és kabinok hosszú sora húzódik öt emelet magasságban. Értelemszerűen a „harmadosztály” utasai kerülnek a vízszintre, feljebb az ő étkezőjük és ellátó részük található, a harmadik emelet a közép réteg illetve a módosabb utazók kabinjai találhatóak, ők is a lentebbi konyha főztjén ehetnek. A negyedik szinten találhatóak az igazán gazdagok szállásai, egyes szobák üvegtetővel és külön konyhai személyzettel. Itt csak a különösen módosak, politika vagy vallási személyek lakosztályai találhatóak. A legmagasabb részén a palásthajónak (egy kisebb toronyban) található a kaszinó, ami szárazdokban állásakor is a legnevesebb „bűnbarlangok” közé tartozik mind a Riegoy Városállamokban, mind Erionban. A 'Gyémánt fészekben' sokszor köttetnek a pénznél is értékesebb cikkekre fogadásokat. Kisebb városállam is cserélt már itt kártyán gazdát, de feleség is. Egyesek szerint a **Király** nevű legendás szerencsejátékos is rendszeresen idejár. A hat ether kristály a hajó tetején lévő üveglakokon van elhelyezve, éjszaka gyengén foszforeszkálnak egészen éjközépig.

A koronahajó fedélzetének tetején szabadon járhatnak az utasok. Egy kisebb park van itt kialakítva szökőkutakkal és fás sétányokkal. Az itt található hat kristály egy-egy keringővel körülölelve fénylik napközben és szép látványt nyújthat a padokon ülő utasoknak. Ezen hajóból emelkedik a kormányműhöz tartozó torony, mely egyben egy látszólag gyenge alátámasztással rendelkező Antoh szentély. Azonban a hajó egyik legbiztonságosabb helye mely az armeni Antoh

kegyelt áldásával lett felruházva. A hajó mélyén a legénységi szállások, legénységi ellátók és bárók találhatóak, illetve a hatalmas kazánház a koronahajó legmélyén.

A jobb oldali palásthajó különlegesebb, láthatólag erősebb felépítmény, mint a többi. Ennek komoly oka van, hiszen a gyíkemberek területei mellett elhaladva jogosan tarthat a hajó mindenféle támadástól és így ebben a hajórészben szállásolják el a hajó biztonsági őrseit, melyet indulás előtt toboroznak a lelkes erioni kalandozó kezdemények közül. Szinte minden hajóút során sor került itt komoly harcra és így a hajónak ezen részét szinte egy kisebb erődde alakították a kisebb átépítések alkalmával. A legmagasabb pontján a hajónak a poggyásztér található, olykor hintók és máhásállatok is el vannak itt tárolva. Lentebb az ezen állatok gondozásával ellátott személyzet és a felfogadott kalandozó sereg szállásai találhatóak, érezhetően jól elválasztva a hajó „nem-harcra-fizetett” dolgozóitól.

A játékos karaktereket vagy a bal- vagy a jobb-palásthajón szállásolják el majd, annak függvényében miként kerültek a hajóra. Ha azonban kalandjaikat nem a hajón kezdik valamilyen okból akkor a kísérő hajók valamelyikén tudják őket elszállásolni, néhány a kalandban fontos személlyel együtt (akik előbb vagy utóbb átkerülnek a Lunír Istennőre).

Így arra is van mód, hogy a hercegi hajóhad megbízásából egy kisebb kalandozó kompániát direkt hajóval béreljenek fel arra, hogy biztosítsák két másik hajóval a L. I. útját Riegoyig. Ebben az esetben (gonosz dolog) de az éjszakai támadások az ő hajóikat fogják érni elsőnek és előbb vagy utóbb rákényszerülnek, hogy a hajón folytassák útjukat.

A hajó „elképzeléséhez” szeretnék néhány segítséggel szolgálni a hajó 'eredetijét' bemutató videóval. Itt a hajó ugyan csak két részből áll, de a nagyságáról jó képet adhat az első videó.

<http://www.youtube.com/watch?v=WFsqeUZbiHE>

Abban az esetben pedig, ha az egyik (vagy mindkét palásthajó) elpusztulna a következő videó első fele nyújthat vizuális segítséget.

<http://www.youtube.com/watch?v=pE8MPO1TFgI>

A hajó paraméterei pedig a következő képpen állapíthatóak meg:

Legnagyobb hosszúsága 437, 7 méter.

Becsült súlya 250 tonna körüli.

Utasszám (személyzet nélkül): max. 2000 fő.

## **Játékosok bemesélése:**

A játékosok többféleképpen kerülhetnek a történetbe. Fontos, hogy a legmegfelelőbb kalandkezdést válasszuk nekik, mert az Erionban töltöttek nem képezik a kaland részét, csak az előtörténet szövéseben lehet fontos szerepük. Több hatalmi csoportosulás is megkönyékezhetheti a karaktereket melyekről lentebb írunk, ezek közül érdemes a mesélőnek kiválasztania kettőt melyek majd a kaland eseményeit alakítják majd a kalandozók tevékenységei mellett. Természetesen lehet többet is (akár az összeset is), de érdemes az idő korlátok figyelembevételével dönteni.

*Magányos kislány esete:* Egyik nevesebb erioni felhajtó bízza meg a játékosokat azzal, hogy az egy hét múlva lejáró időtartam lezárulásáig kísérik el a fiatal lányt a hajóútra. Egy nagy értékű örökség várományosa, kinek távoli rokona őt nevezte meg utódként és annak fiai azonban tudomást szereztek a végrendeletről és valószínűleg minden elképzelhető módon igyekeznek majd megakadályozni, hogy a dátum lejárta előtt a fiatal lány elérje Riegoyt. Ezért nem átalítottak a Halál Negyedik Nagymesterét megbízni azzal, hogy a lányt ölje meg. A felhajtó erről persze nem is tud, rutin feladatként ajánlja az utat, úgy hogy a puccos utazást is a kislány állja nekik ami jó lehetőség a hajóra való felkerüléshez.

**(Megjegyzés:** a lány nagyjából egy 8 éves forma kislány, hosszú szőke hajjal és ijesztően kék szemekkel. Valójában azonban nem ő az örökös. Az igazi örökös egy árva kislányt vásárolt meg arra, hogy önmagát fedezze és míg a gyilkosok valószínűleg a hajón próbálkoznak majd, ő szárazföldi úton éri el a célt, ezt a trükköt azonban nem láthatták előre és a Negyedik sem lát át a szitán, csupán akkor amikor közvetlen közelbe kerül a lánnyal. Opcionális szereplő lehet, hogy a valódi örökös is itt utazik egy pincér- vagy szobalány álcájában.)

*Az Igazak Társasága:* egy tisztavérű dzsennekből álló titkos erioni társaság ami láthatatlanul tartja rajta a kezét a legtöbb sorsfordító eseményen Ynev egész területén. Nemrég értesültek róla, hogy egy értékes amund ereklye (egy amhe-démont tartalmazó szarkofág) a hajón indul északi megrendelőjéhez nagy titokban és mágikus leplezve. Felbérel egy kisebb fejedelmest klánt is (kb 15-16 fő) hogy a szarkofág ne jusson el a céljához. Amennyiben a játékosok között van tisztavérű dzsenn örökös akkor ezek a megbízottak lehetnek a játékosok is akkor a fejedelmest klán őrzi a szarkofágot a dzsád kereskedővel. Ugyanakkor a dzsád is megbízhatja a játékosokat azzal, hogy védjék őt és „értékes portékáját” amit egy díszes fegyverekkel teli kocsin rejtett el (mágikusan leplezve).

**(Megjegyzés:** ha fel is göngyölitenek minden szálát ezzel kapcsolatban akkor sem tudják meg a riegoyi megbízó kilétét. Úgy tűnhet (joggal) hogy egy rejtőző hatalmasság bontogatja szárnyait északon. A dzsád ha sarokba szorítják akkor inkább halálos mérget vesz be, mintsem kiadja a megbízót.)

*Mester és tanítványa:* a hajón utazó öreg tiadlani mester és fiatal tanítványa északra igyekszik a „megbízhatatlan” térkapuk segítségével nélkül. A testőrnek igen nagy gondot jelent, hogy mestere erőteljesen érdeklődik a gyengébbik nem tagjai iránt (fajra és korra függetlenül) és sok kellemetlenséget okoz az idős mester állandó eltűnéseivel. A fiú ezért látszólag rendes kalandozókat is felfogadhat (előny, ha harc- vagy kardművész van a csapatban), hogy az öreget kajtassák a hajón neki amíg az kifáradva vissza nem tér a szállására.

**(Megjegyzés:** mivel az öreg amikor csak teheti pszionikus képességeivel tűnik el tanítványa elől közel lehetetlen elkapni, azonban a kaszinó részben gyakran feltűnik egy alkatban hasonló, de fiatalabb korú tiadlani férfi, aki parókát és bajuszt visel, nem utolsósorban azonos a mesterrel.

Nem játszani jön ide, hanem inkább dámáknak csapni az „egzotikus” szelet, itt rajta lehet kapni alkalomadtán ha kiszúrják a tömegben.)

*Királyok között az első:* a játékosok egyike, ha szerencsejáték függőségben szenved vagy ha csak nevesebb játékos akkor jó eséllyel erioni tartózkodása során kaphat egy meghívót a Királytól személyesen, mely egy ingyenes hajóút mellett egy „mindent eldöntő” játékra is feljogosítja. A meghívó mellé egy arany lilium kitűző is érkezik (vörös drágakővel) mellyel a kaszinóba belépve egy V.I.P. részbe kísérik őt a többi erioni nagykutyával együtt. Itt nem tisztázott, hogy kicsoda a Király, mindenki ugyanolyan kitűzőt visel és mindenki meghívásra érkezett. Legalábbis ezt mondják. Minden este kiesik valaki a játékból és mikor feláll az asztaltól holtan rogyik vissza. A tünetek mérege utalnak azonban a szervezetében nincsen nyoma ilyesminek. Hét játékos van az asztalnál minden este (érdemes kockapókerben lejátszani a meccseket). Az utolsó este a végső meccs minden bizonytal a valódi King részvételével történik majd.

**(Megjegyzés:** King egy démon, ráadásul egy igen trükkös fajta. A levéllel küldött kitűzők drágaköveiben a tudata szilánkjai vannak és játék közben az emberi érzelmekből olvassa ki a győzelem és vereség lehetőségét. A vesztes lelkét kiszakítja a korforgásból és a drágakőbe zárva emészti el. Mikor már csak egyetlen drágakő tulajdonosa él (a győztes) akkor ébred tudatra az elorzott lelkek erejéből és megszállja a hordozó testet. Igen veszélyes és különleges démon, elpusztítása illetve kijátszása igen nagy körültekintést igényel.)



## A Lunír Istennő útja:

Ahogy az a korábbiakból is látszik többféle úton lehet eljutni a célig, a kívánt kalandot a mesélő határozza meg, a helyszín és az események láncolatai azonban nagyjából statikusak. A következőkben igyekszünk áttekintést adni, hogy mi vár az Istennőre vízi útján. Ezek olyan események amibe a játékosok nehezen avatkozhatnak közbe, de a későbbiek akár meg is hiúsíthatják. (Egyszerűség kedvéért minden lehetséges kalandszálat beleépítettem a történet alakulásába).

- 1. nap:** a hajó elhagyja a Godorai tengert és az erioni öblöt, széles kanyarral érkeznek a nyugati óceánra. Tiszta kék, felhőtlen ég, a kapitány (helyi Antoh papnő, egykori kegyelt várományos) köszönti az utasokat tízóraikor a közös étkezőben, bemutatja a hajó tisztjeit akik mélykék súlytású egyenruháikban tisztelegnek. Mindenki a hajón van már. A dzsennek ügynökei nem mozgolódnak, a Negyedik óvatosan keresni kezdi az áldozatát, találkozhat a parti egyes tagjaival. Este egy kisebb fogadást tartanak, miközben a V.I.P. teremben az első játékra összegyűlnek a meghívott játékosok.
- 2. nap:** a hajó eléri a Nyugati városállamok területét, egy kísérő hajó visszafordul Erion felé és hejét két Nyugati városállam béli hadihajó veszi át. A vékony, gyorsjárású hajók jól tartják az iramot a hatalmas hajóval. Az ég kék és tiszta, délelőtt az este vesztesét a hajó orvos parancsára vízbe dobják a kapitány jelenlétében. A Negyedik rátalál a célpontra, de a taidlani harcművész jelenléte elijeszti a hamar akciótól. A dzsenn ügynökök feltörik egy raktárban tárolt kocsi zárját, a gazdája hatalmas hisztit rendez emiatt. A mai este újabb halottat követel a V.I.P. teremben.
- 3. nap:** a Nyugati Városállamok északi peremét elérve az egyik kísérő hajó kigyullad. Kalóztámadás érte nyugatról ahonnan három két árbócos hajó tart a Lunír Istennő felé. A biztonsági erők kalandozóit a lakószintekre vezénylik, a kalózok azonban nem közelednek. A kapitány parancsot ad a megmaradt kísérő hajóknak, hogy pusztítsák el a kalózokat. Éjszakába nyúló tengeri csata alakul ki, az alsóbb részekben utazók összetűzésbe kerülnek a biztonsági erőkkel (néhol kalóznak nézik őket). Az éj leple alatt a valódi kalózok az egyhelyben álló hajó alatt átúszva beveszik magukat a raktárként is használt palásthajó kabinjaiba, az ott hagyott örök egy részét leölik és felöltik egyenruhájukat. A csata miatt majdnem elmarad a kártyameccs, de végül a lángoló hajók fényénél folytatódik.
- 4. nap:** a Gyíkok területeit elérve a városállami hajók visszafordulnak, de ennek ellenére is zavartalanul haladnak a délutánig. Az égen feltűnő (természetellenes) felhők eltakarják a napot és megállásra készítetik a hajót is. A Negyedik megpróbálkozik a kislány megölésével. A dzsenn ügynökök a raktárat támadják, azonban a gyíkemberek éjközép előtt nem sokkal megtámadják a felépítményt tutajokkal és az ügyes lények a raktárra felmászva ijesztő számban ellepik a fedélzetet. Amennyiben a játékosok nem avatkoznak közbe a harc a koronahajó parkjáig is elfajulhat és ha tovább vadul a helyzet akkor a kapitány lecsatolja a palásthajót ügynökökkel, ál-kalózzal, gyíkokkal együtt. Az esti kártyameccs elmarad a különleges helyzet miatt.
- 5. nap:** a gyíkmágusok kavarta viharfelhők sodródásra készítetik a hajót ami egész nap az áramlatokkal sodródik a part felé, de nem éri el. Harmincegy vasmacskával fékezik meg, hogy a partnak ütközzön ahonnan a gyíkmágusok dobjai szólnak. A kapitány kalandozókat jelöl ki, hogy öljék meg a mágusokat és ezzel űzzék el a felhőket. A Negyedik egyik „aspektusa” is partra lép így aznap „pihen”. Ha más nem akkor ő egymaga tér vissza a leölt gyíkok fejeivel. Az esti kártyameccsen újabb áldozat lesz.
- 6. nap:** a hajó hevülésig izzó kristályokkal, de végül elhagyja a gyíkok rengetegeit és a békésebb elf vizekre ér. Itt két kísérő elf hajó csatlakozik hozzájuk és biztosítja a vízi útját a hajónak. Az Istennőn maradt kalózok azonban ekkor készülnek fel arra, hogy eltérítsék

a hajót és a közös kikötőbe, az elf-ember lakosú városba vezessék azt. Nagyjából, 40-50 kalóz és vezérük foglalja el a koronahajót. Elsőként megpróbálják leválasztani a kaszinóhajót a karakterekkel együtt, azután az antoh szentélyt védik, túsul ejtve a kapitányt. Ha innen is kiverik őket, akkor a hajó belseje, az ether kohók felé menekülnek a megmaradottak, hogy kinyissák a kazánokat és minden utas sorsát megpecsételjék. A kártyameccs utolsó estéje így lehet elmarad és ezzel a Király személye is titokban maradhat.

7. **nap:** a megviselt hajó eléri a Riegoyi öbölt és az elf szabadkikötőt elérve a kaland is véget ér. Lehet eztán summázni nekik az út hátralévő részét vagy ha idő engedi segíthetnek a kislány örökségének átvételében is, ekkor nehezen húzzák ki magukat a végső ütközet alól a Negyedikkel szemben.



## NJK-k és mellékszereplők a kalandban:

### **Esteron Kalam-ol**

(tiadlani harcművész)

Esteron a tiadlani kolostor egyik letehetségesebb tanítványa volt, aki kitüntetésként kapta a feladatot miszerint elkísérheti az idős mester dél-ynevi útjára mely során a nevesebb iskolákat végiglátogatja. Nem számolt azonban a mestere különös hajlamával amely a kolostor szigorú világában nem került felszínre. Így hosszú útjukon majd minden idejét a „megvadult” mester hajkurászásával töltötte és félti az idős előljárót attól, hogy az ismeretlen világ gonosz szellemei végleg a hatalmukba kerítik. Ezért akár kalandozók segítségét is kéri a Városok városában amit csengő tiadlani aranyakkal is hajlandó díjazni, hiszen a kolostortól kapott pénzből ezeddig szinte semmit sem költöttek el magukra.



Erő	13
Állóképesség	14
Gyorsaság	19
Ügyesség	15
Egészség	19
Szépség	12
Intelligencia	12
Akaraterő	18
Asztrál	13

ÉP	13
FP	75
Pszi	28
MP	
TAME	45
TMME	50

©WELLSIDE

	Alap	Hosszúbot
KÉ	10	14
TÉ	40	50
VÉ	95	111
CÉ	0	0

### **Ormon Telegon**

(tiadlani harcművész)

Az idős mester harmadik alkalommal jár a nagyvilágban. Már első útján is beleszeretett abba a sok csodába mellyel az idegen világ kecsegtette. Nem meglepő talán, hogy épp ezért mindig önként vállalkozott a kolostor befelé forduló mesterei közül, hogy ápolja a külső iskolákkal a kapcsolatot. Ezt a többi mester ha gyanakvással is, de elfogadta, mert nem szívesen tették ki magukat azoknak a veszélyeknek, melyek között Telegon láthatóan igen otthonosan mozog. A koros harcművész ki is használ minden lehetséges alkalmat arra, hogy a gyengébbik nem közelébe kerüljön, különösen most, hogy ismét az északi kontinens felé vették útjukat és minden

pillanattal távolabb kerülnek a ringó csípőjű dzsád táncosok, a forróvérű erioni papnők és a kellemesen otthonos pyar asszonyok világától.

Erő	18	ÉP	8
Állóképesség	18	FP	200
Gyorsaság	19	Pszi	84
Ügyesség	17	MP	
Egészség	14		
Szépség	10	TAME	127
Intelligencia	13	TMME	134
Akaraterő	18		
Asztrál	9		

	Alap	Ököl
KÉ	20	30
TÉ	79	83
VÉ	134	135
CÉ	0	0

### Testőrök (harcosok)

Az Erionban fogadható harcosok hada, kik közül egyesek nemes emberek mellett privát szolgálatot is ellátnak. Marcona külsejű és modorú férfiak vagy nők, legtöbb esetben kardot vagy egykezes csatabárdot forgató zsoldosok, akik a kalandozó élet viszontagságainál többre tartják a szakmájukhoz való ragaszkodást. Sosem szabad elfelejteni azonban, hogy a fajtájuknak a csengő aranyak elegendőek lehetnek az adott szavuk megszegésénél.

Erő	18	ÉP	12
Állóképesség	17	FP	75
Gyorsaság	13	Pszi	
Ügyesség	14	MP	
Egészség	15		
Szépség	14	TAME	
Intelligencia	8	TMME	
Akaraterő	12		
Asztrál	10		

	Alap	Hosszúkard vagy egykezes csatabárd
KÉ	21	30
TÉ	50	73
VÉ	99	121
CÉ	0	0

## Kalózkod

A Nyugati Városállamok haditengerészetével állandó harcban álló veterán hajósok, akiket az egymás ellen is torzsalkodó városok nemesei sokszor gyalogként használnak küzdelmeikben sem szárazon sem vízen nem lebecsülendő ellenfelek mert állítólag a politikában és intrikában és éppúgy megállják a helyüket mint a Nyugati óceán vitorlaszaggató viharaiiban. Számuk nagyjából 40-50 fő.

Erő	16	ÉP	15
Állóképesség	15	FP	79
Gyorsaság	13	Pszi	
Ügyesség	14	MP	
Egészség	17		
Szépség	12	TAME	1
Intelligencia	12	TMME	1
Akaraterő	11		
Asztrál	11		

	Alap	Egykezes csatabárd	nyílpuska
KÉ	18	28	25
TÉ	49	71	49
VÉ	104	125	104
CÉ	5	5	31

## Igaz ügynökök

Egy sokdrangú erioni nevenincs fejjadászklán tagjai az Igazak Társaságának a szolgálatában (vagy a dzsad kereskedőjében). Álcájuk igen változó, valószínűleg három féle csapatban érkeznek a hajóra is: shadoni nemesek, dzsad teafű árusok és pyar szerzetesek. A nyílt harcot kerülnek és ha célpontra találnak akkor a falka taktikát alkalmazva érik el a kívánt célt. Számuk nagyjából 15-17 fő.

Erő	6	ÉP	16
Állóképesség	14	FP	71
Gyorsaság	14	Pszi	19
Ügyesség	16	MP	
Egészség	20		
Szépség	8	TAME	32
Intelligencia	13	TMME	34
Akaraterő	15		
Asztrál	13		

	Alap	Rövidkard	nyílpuska	ököl
KÉ	14	23	16	24
TÉ	44	56	44	48
VÉ	98	112	98	99
CÉ	4	4	20	4

## A Halál Negyedik Nagymestere

*Megnyugvás: (13. Tsz-ű fejevadász)*

Egy fiatal fiú története ami régi korba nyúlik vissza. Megnyugvás a hatodikor szülötteként egyedül élte túl falujából egy naptűz tombolását mikor a kristályszférák otthonuk felett hasadtak meg. Nemcsak, hogy túlélte a tűzvészt, de új képessége tudatára is ébredt: sohasem lesz képes egyedül maradni.

Gyermeki tudatában élő mesebeli hősök és emlékek képeiből valóságra álmódott magának három társat, kikkel közös tudat fűzi össze. Ő mindegyikük és mindegyikük ő. Valódi teste bár lassú, hosszas öregedésnek indult még mindig messze van a haláltól. Egy tolókcocsiban ülve közlekedik amit vagy maga, vagy a *Vágyáalom* hajt meg. Ő köti meg a Negyedik nevében az üzleteket és utasítja a lelke különböző testben manifesztált részeit, hogy cselekedjenek. Klasszikus értelemben nem képes meghalni, mert ha egyik testét el is pusztítják, megmaradt tudata újraálmodja a következő éjjelen.



Erő	10	ÉP	16
Állóképesség	15	FP	155
Gyorsaság	13	Pszí	43
Ügyesség	17	MP	
Egészség	20		
Szépség	15	TAME	71
Intelligencia	13	TMME	69
Akaraterő	9		
Asztrál	20		

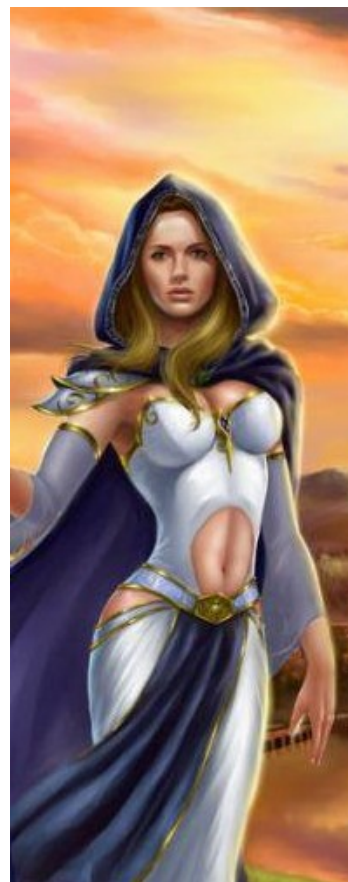
	Alap	rövidkardok
KÉ	19	34
TÉ	87	105
VÉ	142	154
CÉ	0	0

Vágyálom (13.Tsz-ű boszorkány)

A fiú tudatából létrehozott boszorkány egyszerre az eszményi nő és a hiányolt anya. Természetfeletti szépsége sokaknak feltűnik és ezért is igyekszik a „negyedik” a világ elől elrejteni 'álmát' aképpen, hogy dreina nővérek álcázva az öreg *Megnyugvás* kísérője és ápolója. Azonban mikor az álarcok lehullanak döbbenetes trükkökre képes mágiája és három részre szedett lándzsája segítségével.

Erő	10	ÉP	6
Állóképesség	12	FP	85
Gyorsaság	13	Pszi	53
Ügyesség	13	MP	104
Egészség	13		
Szépség	18	TAME	85
Intelligencia	11	TMME	83
Akaraterő	14		
Asztrál	16		

	Alap	Lándzsa
KÉ	12	16
TÉ	37	49
VÉ	92	104
CÉ	0	0



Bizalom (13. Tsz-ű harcos)



A fiú önmagáról létrehozott álmképe. Hajlíthatatlan jellemű, győzhetetlen harcos aki előtt nem állnak meg az ellenségek. Kora előre haladtával azonban a karakter sokat veszített heroikus jellegéből és mostanra inkább egy mogorva barbár lett belőle, akit nehéz harcba vinni de nehezebb onnan kimenekíteni. Kétségkívül a csapatnak azon tagja akit a fiú legtöbbször álmódott újra

Erő	17	ÉP	15
Állóképesség	12	FP	141
Gyorsaság	12	Pszi	
Ügyesség	13	MP	
Egészség	18		
Szépség	10	TAME	1
Intelligencia	15	TMME	3
Akaraterő	13		
Asztrál	11		

	Alap	Csatabárd
KÉ	34	45
TÉ	79	103
VÉ	134	160
CÉ	0	0

Magány (13. Tsz-ű tolvaj)

A fiú gyermekkori játszótársa és kishúga emlékét őrzi ez a kortalan babatest. Ártatlan arcán gyakran ül szomorúság, de ha vele egykorúval találkozik akkor felvidul és játékos lesz. A legtöbbször az ő „különvéleménye” lassítja a Negyedik munkáját, de volt arra is példa, hogy végül az ő hathatós közreműködésével tudtak egy nehezebb feladatot elvégezni és az egész csapatból ő maradt talpon mielőtt visszaálmodta volna társait.

Erő	7	ÉP	4
Állóképesség	12	FP	128
Gyorsaság	9	Pszi	
Ügyesség	13	MP	
Egészség	10		
Szépség	16	TAME	2
Intelligencia	17	TMME	2
Akaraterő	12		
Asztrál	12		

	Alap	Shadoni cucc	Nehéz	nyílpuska
KÉ	36	36	36	38
TÉ	471	41	41	41
VÉ	96	96	96	96
CÉ	25	42	40	41





