

A MORÁLIS SZABÁLY

A Kalandozók II. Nyári Táborának Versenymodulja

ÍRTA: Gulandro (Ramses: A Rúnaékszer c. modulja alapján)
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Hat Város Szövetsége, Armen tartomány
IDŐPONT: P.sz. 3700. A Dal hónapjának, Alborne Tercének Harmadik (Ébredés) havában



Kalandozók II. Nyári Tábor 2005. július 12-16.

© Kalandmesterek Ezüst Rendje 2005.



<http://www.kalandmesterek.hu>
info@kalandmesterek.hu

Líthas Kalandmester!

A most következő modul mesélése több szempontból is rendhagyó és különös lehet a számokra. A modul a Kalandozók II. Nyári Táborára íródott, s mint ilyen valamelyest alkalmazkodott a tábor időrendjéhez is. A modul eseményei valós időben játszódnak, tehát amikor éjszaka van a modulban akkor azt a részt is éjszaka meséljük, he reggel van akkor a modulban is reggel kell hogy legyen. (lehet időbeni elcsúszás, pl. a napkelte is lehet máskor de a nap és éjfordulókat mindenképpen figyelembe kell vennünk)

A modul hangulatát elsősorban többféle művészeti ágból származó darab együttese hozta létre és formálta kész művé, melynek, az elsöre talán groteszknak hangzó „**dark-gothic-heroic-fantasy**” (sötét-gótikus-heroikus) nevet éreztem a legtalálóbbnak. Alant megkísérlem kifejteni ennek okait, a könnyebb érthetőség kedvéért.

A modul alaphangulatát egy kellemesnek ugyan nem nevezhető, de ártalmatlan égi háború adja meg melynek átvészelésére egy fogadóban húzzák meg magukat. A történet természetesen ezen a klasszikus **fantasy** helyszínen kezdődik a rejtélyes gyilkossággal és annak hatásaival, amelytől kezdve a játékosok cselekedetei határozzák meg az események lefolyását. A végkimenetel pedig ismételtelen fantasy-s kliséket idéz: győzelem vagy halál.

A fogadót követő helyszínek, mellékszereplők és események mind, mind (látszólag) egy **heroikus** történet díszletei és színészei. Egy olyan történetben, amelyben minden a játékosok körül forog, hozzájuk küldetnek a nagy urak és ha olyan nagy a baj, maga a „király” ereszkedik odáig hogy a kalandozók segítségéért folyamodjanak. Az Armen-t körülvevő rengeteg, a kis halászfalu, a békésen csörgedező folyó képeitől megrészegült kalandozók, lehet fel sem figyelnek majd az apró jelekre, mely a tapasztaltabbakkal tudathatja azt amit talán már maguk is tudnak, hogy egy nagyobb játszma csöppentek, mint amilyenbe illett volna. Ez a **gótikus** váltás a hangulatban szinte érzékelhetetlen, és nehezen meghatározható, de minden JK-nál és KM-nél lesz egy pont amikor a játék átcsap kockadobálásból valódi, szinte vérre menő élet-halál harcba. Ezen a ponton túlról már akkor sem tudnának visszafordulni, ha akarnának és a saját karaktereik céljait és motivációit veszik alapul, hogy egy számukra (a JK-knak) idegen világ útvesztőjéből kitaláljanak a karaktereik révén (a szerepjáték pontozása is közel ezen a ponton dől el).

A modulban többször is előkerülnek majd, a szinte lovecraft-i elemek és rejtélyek, melyek megoldása és „kezelése” ugyan a játékosokra vár, de azok megfelelő előadása és elmesélése a kalandmester feladata lesz. Ezek lesznek ugyanis azok az elemek, amelyek a játékosok tudatalattijára hivatottak hatni, hogy olyan helyzetekbe kényszerítsék őket melyekből maguknak kell kivágniuk magukat. Ekkor fogják tapasztalni, hogy ehhez sokszor az acél, a mágia és még a sebészjárulék is kevés. Ezen részek megjelenése és a modulban betöltött központi szerepük hivatott alátámasztani a **dark** jelzöt.

Technikai megjegyzések:

Ám mindezen hangulati elemek kezelése kevés lehet, ha a mesélő nincsen tisztában a játékos karakterek erejével és jellemével. Ám ezeket az adatokat nem a játék előtt közvetlenül kell majd megbeszéli a játékosokkal, hanem a csapatok számára készített kis, naplószerű füzet áttanulmányozásával mely tartalmazza majd a JK-k fontosabb értékeit, és azt hogy a modult milyen szinten ismerik. Emellett minden alkalom előtt a mesélő reményeim szerint konzultál az öt megelőző mesélővel a csapatról, illetve, hogy milyen fontosabb NJK-kat illetve mellékszereplőket épített az be a történetbe.

Ezen előkészületek megtételéhez azért van szükség, hogy a kaland folyamatossága fentebb tárgyalt okokból ne szűnhessen meg, és a játékosok valóban úgy érezhessék, hogy egy fantázia világ hús-vér szereplői és nem csupán élettelen marionett figurák bábjátékosai.

Az alábbiak mellé ide kívánkozik még egy megjegyzés azt illetően hogy a mesélőnek milyen szabadsága van a modul folyamán: kedve szerint variálhatja a modul opcionális eseményeit a csapat ismeretében. Amennyiben a csapat láthatólag nem igényli a harcot, akkor az opcionálisként feltüntetett ilyen lehetőséget sokszor ki is hagyhatja. Így előfordulhat, hogy jól játszó csapatnak nem is kell megküzdenie egy nagyhatalmú ellenféllel sem (a későbbiekben kitérek majd ennek hogyanjára és mikéntjére is). Több ciklus melynek időhatára csupán a mesélő kedvétől függ illetve (főleg) attól hogy a csapat igényli-e a tovább a játékot (ezeknél a ciklusoknál mindig megjelölöm majd az opcionális eseményeket is).

Mindezen kitételekre és megjegyzésre azért van szükség, hogy mindenkiben tudatosuljon az, hogy a szerepjátékot mesélőnek és játékosnak is élveznie kell ahhoz, hogy az együtt töltött idő maradandó lehessen és nekünk ez is a célunk.

Szilágyi „Amund” János

- Az első törvény -

(hangulatkeltő novella)

A szél, most is úgy fúj, ahogyan régen. Mintha semmi sem változott volna azóta. Pedig minden megváltozott, a világ és én is. Sokszor nehéz elfogadnom azt, ami van és nehéz emlékezni arra mi volt, de pont ezért nem is tehetem meg. Felednem kell, mert úgy leszek csak egész, ha a jelennek élek és a jelenben. Múlt és büntudat nélkül, jövő és bosszúvágy nélkül. Nem mindig könnyű. A szél segít. Valaha északon éltem és ott is így fújt mikor a tél elvonult, és megint nyíltak virágok. Valaha szerettem a virágokat, ahogyan különböző színekben táncolnak, és én velük. Valaha tudtam gyönyörködni bennük. Mára csupán a sötét tökéletesség adatik meg nekem, de ez sem szabad, hogy számítsom többé. Az új ÚR, aki felkarolt új erőt adott, ami majdnem olyan, mint amilyen régen volt. Nem rosszabb csak...sötétebb. Elemészténé lelkem, ha nem volna lelkem is olyan, mint a hatalom, amit kaptam...gonosz.

A nyirkos, fényt régen látott földalatti terem sötétjében egy kéken derengő szem villant a csapat többi tagja felé.

- Erre mentek, utánuk kell mennünk.

- Bolond vagy, tovább nem mehetünk. Elégedjünk meg ezekkel itt – mutatott a körülöttük felhalmozott kincshalmokra – már csak ebből királyként élhetünk, ha kivágjuk magunkat innen. – a többiek egyetértően hümmögtek a varkocsos nomád válaszára. Csupán a vértés, súlyos pallosára támaszkodó alak, és a mellette hetykén álldogáló vörös csuklyás ifjú tekintete komorult el. A kardra támaszkodó kiköpött:

- Engem nem mozgatnak ezek a „kincsek” és jobban tennétek, ha titeket sem kötnének le ennyire. Eleget hallottam a hóhajú nyomorultak praktikáiról hogy ne kelljen mindenféle csillogó vacak a kis elhagyatott kéjlakjaikból. - erre a nomád most a lovag felé fordult:

- Legalább nekünk marad több. – suttogta baljósan és kezével övén függő csatabárdja felé nyúlt. Ez nem került el a páncélos figyelmét sem, de az csak szélesen elmosolyodott.

- Már úgyis régen várok erre. – közölte és nehéz pengéjét felemelte a földről. Szemében tompán csillant egy ősi ösztön, a vérszomj.

Az alacsony kis alakra senki nem figyelt, mikor az lopva kivált a társaságból és elindult egy emelvény felé amelyhez valami éteri csillogás vonzotta a tekintetét és őt magát is egyre közelebb. A csapat többi tagja, a nyurga elf, az ikerkörrel hímzett általvetőt viselő férfi és a mokány számszerjáját egyre izgatottabban szorító törpe, mind a kibontakozó párviadalt figyelték mert rég tudták ők is, hogy erre előbb vagy utóbb sor fog kerülni. Persze azt nem hitték, hogy pont ebben az átkos katakombában.

- Erre most mi szükség van? – lépett a lassan viadaltávolságba húzódó felek közé a szőke üstökű, csuklyás férfi. Kibomlott köpenyén mindannyian jól látták a lángokban fürdő kígyó hímzett képét.

Két lépést tett a pulpitus felé és ekkor mintha suttogást vélt volna hallani. Ijedve hátranézett, hogy nem e társai szólítják, de aztán megnyugodva fordult vissza célja felé. Elégedett, ideges mosoly jelent meg szeplős képén. Megnyalta a száját, mint mindig mikor nagy halra vadászott, sós ízt érzett.

...légy a gazdám...

- Tágulj innen tűzimádó, mert időd sem lesz, hogy a gyíkhóhoz fohászoldj, mielőtt lenyesem a fejedet. A nomád támadni készülő prérifarkashoz hasonlított eltorzult vicsorával. Vele szemben a lovag egykedvűen játszott a kétkezes, súlyos karddal, hol egyik, hol másik kezében forgatva meg azt.

- Ugyan Armet, ne avatkozz ebbe bele. Ennyi nekem is jár. – szólt a közéjük állt tűzvarázslóhoz. Az felé fordult, égszínkék szemében heveny megvetés csillant.

- Komolyan gondolod? – szúrta a tekintetét a másikéba, de az egy gleccserhez méltó hidegvérrel tűrte azt egy ideig majd az ő arcán is szétfolyt a farkasvigyor.

- Halálosan.

Már alig egy lépés választotta el az áhított tárgy felé. Onnan már jól láthatta, hogy egy nyaklánc feküdt előtte a hideg kövön.

...ne tétovázz, uram...

Zöld szélei tompán verték vissza a szív alakú medálion karmazsinszín ragyogását. Egy pillanatra minden más hang tompán jutott csak el hozzá, nem is hallotta mikor Armet a küzdők közé lépett vagy mikor az a földre esett. Monoton dobbanásként érzekelte mikor a nomád a falhoz lökte a köpenyes ifjút és csatabárdjával, sikoltva ellenfele felé lendült.

Alig háromujnyi távolság választotta már csak el az áhított ragyogás szívéből mikor ez első morajszerű pengeváltás egyáltalán a tudatáig ért. De mintha nem is érdekelte volna.

A két óriás termetű harcos halálos táncot járt a roskatag tárnában felhalmozott aranyhalmok között. A nomád villámsebes támadásai elől hol ellépett a lovag vagy hagyta, hogy ártalmatlanul csússzon le páncéljáról, amit az acél semmihez sem hasonlítható sikolya kísért. Azonban ő sem mérte szűk marokkal a csapásokat, egy vágásával ezeréves kegytárgyakat zúzott szinte homokká mikor a másik fűgén elhajolt pusztító csapása elől.

- Barátaim, ez örülség. – kiáltotta tűzvarázsló társaihoz. Azok mintha álomból ébredtek volna rohantak a küzdők felé, kik immár egy kétember magas szobor körül viaskodtak. A pap és a törpe a nomádhoz, az elf pedig az vörös kámzsással a lovag felé. Az árnyékok közül kibomló éjszórnyú alak hangosan fujtatva lódult maga is. „Emberek.”

A lovag egy csapása jócskán mellé trafált és így jó lehetőséget kínált a nomádnak, az nem is volt rest kihasználni ezt. Csatabárdja egy pillanatra téován villant a gyér fénybe majd iszonyú erővel csapódott be a páncéllapok között feltárult apró résen.

Átölelte, szinte átkarolta a vágyott tárgyat. Szemében a megdicsőültek nyugalma szállt, áhitattal eltelve emelte fel, de meglátta hogy azt egy látszólag vékony, ámde igen erős aranylánccal kötözték le a valaha volt gazdája. „Bolond északiak.” – gondolta és szinte sajnálta ezt a drágaságot, hogy ilyen soká egy ilyen helyen kellett várnia.

...szabadíts...

A lovag sebzett oroszlánként üvöltött fel, amibe a beleremegett a sziklabiltozat is. Egy pillanatra úgy tűnt az ősi járatok minden zugából a páncélos alak fájdalomkiáltása hangzik, majd síri csend támadt. Hirtelen mindannyian, szinte egyszerre pillantottak az eddig szinte elfelejtett kis alak felé, aki egy láthatóan régi, szinte gúnyosan csillogó nyaklánccal állt egy sziklatalapzaton, amelyről árván csurgott le egy vékony, ámde erős láncvég. A különös kép mögött tompa moraj kélt és a kétember magas szobor kortalan arcán ársuhant valami, amitől a holt szikla szembogarai helyén kis fénypontok gyulladtak, szinte gúnyos fénnel...

- Megint rosszat álmodtál uram? – a hang közéről jött, valahogy kellemesen közéről. A férfi azonban nem tudott rá figyelni. Az arc, az a gonosz tekintet kísértette még most is, évekkal az események után is. A hátán felsejlettek a korbács tépte hegek, újra átérezte a fájdalmat, amit a Szent földi küldetés során érzett, és ami azóta kísértette őt.

- Ne gondold rá. – dorombolta a lány és átkarolta. A férfi visszaölelt. Ösztönök, az erőnk a világgal, a gyengénk a nőikkel szemben, de most segített rajta hogy egy pillanatnak tetsző időre feledtesse vele a múltat a mandulavágású szemek látványa és a lány jázmin illata. Öntudatlanul ereszkedett vissza a kerevetre és a lányt is magával vont. Az istenek megadták neki a nyugalmat, hacsak egy éjszakára is. Az istenek nem látják, de sejtik a jövőt. Megváltoztatni nem képesek, de olykor segítik azt elfogadni a halandóknak. *Van hogy sikerül.*

A hajó korlátjánál támaszkodó férfihez odalépett egy karcsú alak. Testük körvonalait különös fénnel övezte a telihold kék fénye és kóbor árnyképeket festett az alatt hullámzó víz tajtékaival a karavell oldalára. A nő természetellenesnek tetsző alabástrom fehér bőre éles kontrasztot alkotott a mellette álló óriás alakkal szemben, aki lehunytt szemmel élvezte a friss tengeri szél sós illatát. A nő alig észrevehetően végigsimította márványfehér ujjait a férfi hajókötélnek tetsző karjain és vágyakozva nézett rá olyan szemekkel, amik nem hagyhatnak maguk után kétséget a nőben rejlő vágyak tombolása és tárgya felől. A férfi azonban oda sem tekintett, talán meg sem érezte a nő érintését. Ehelyett dúdolni kezdett, előbb halkán majd egyre erősebben. Ősi dallam töltötte be fedélzet minden szegletét, amelyből a zabolátlan északi szél ereje hallatszott ki és olyan fájdalom, ami még a vágytól fűtött nőt is meghátrálásra készítette. Az óriás szinte üvöltötte a dalt, amit sosem tanul, s talán nem is hallott soha, de tudta hogy hatalma van minden kiejtett hangnak, amivel megtöri az éjszaka csendjét. Majd ahogy abbamaradt a kiáltás úgy csuklott össze a hatalmas test, mint valami élettelen rongycsomó. A korlátnak tántorodott, hangosan, zihálva szedte a levegőt kezével a nő felé kapott, aki készségesen adta át magát az óriás ölelésének.

A férfi ekkor nyitotta ki különös fényben izzó szemeit és a nőre nézett. Abban megfagyott a vér, mint mindig mikor ezzel a tekintettel találkozott, de képtelen volt ellenállni annak az érzésnek mely a csontjait átjárva készítette arra, amire a legjobban vágyott évek óta már. Testük egy végtelennek tetsző pillanatra összefonódni látszott, mely a valóságba kevesebb volt egy pillanathoz mikor felharsant egy minden eddiginél hangosabb és könyörtelenebb kiáltás. A nő ijedten ugrott fel a fekvő alakról és szemében a félelem árnyával rohant a kajüt nyílt ajtaja felé. A földön fekvő férfi bambán meredt maga elé a sötétben kissé értetlenül, de valami furcsa beletörődéssel, megnyugvással a szemében. Háta mögül egy az előzőkhöz még csak erőben nem is hasonlítható, de gúnyban mindkettőt felülmúló csúfos kacaj csendült onnan, ahol az óriás a kormányfedélzetet sejtette. Nem volt ereje odavágni valamit ezért csak odamordult:

- Mit röhögsz?

-Csak rajtad nagyuram, hogy mennyire kikészít téged a kötelesség.

-Kötelesség – ízlelte a szót mintha csak először hallaná ettől a kis vakarcstól – mit tudsz te arról.

- Úgy hiszem egyikünk sem tudja már mi az nagyuram. Talán Trias tudta csak mi az, de ő már nincs, nincsen köztünk. Bizony nincsen.

Az óriás erőt vett magán és újra a felhúzta magát a korlátig, ezúttal sikerült neki. Szemét most nem az éjszakai égboltra, hanem a horizonton kéjes szeretőként elnyúló szárazföldön pislákoló fények, egy város felé fordította. Merengve nézte a ma még oly távolinak tűnő partot és az előttük álló feladaton töprengett. Elvesztették a csapatuk úgymond vezetőjét és így a kapcsolatot is a háterszággal. Idegen területen jártak, elvágva mindentől mi segítségükre lehetne a feladat teljesítésében. Az hogy még mindig nem küldtek utánuk senkit egyet jelenthet csupán: leírták őket. Annyi év szolgálat után mégis hátat fordított volna nekik a z EGY? Semmi sem biztos. Mindössze annyi hogy Trias utolsó üzenetét innen, ebből az Isten háta mögötti helyről kapták mikor valami különös, nagyszabású dologról adott hírt. Ezek a kyr fattyak találtak valamit ami miatt Trias eltűnt és bármi az ők meg fogják találni. Nincs más választásuk.

A kajüt ajtajában újra feltűnt a karcsú alak, ám szeméből ezúttal hiányzott az a fény amely miatt az óriás visszavárta volna. Ám a nő arckifejezése valami újdonságról árulkodott ami felkeltette a férfi kárhozott figyelmét.

- Mond!

- Üzenet OTTHONRÓL!

A férfi arcvonási kisimultak. „Végre, megtudunk valamit arról hogy mi a Domvik folyik itt.”

Döngő léptekkel indult meg a nő felé, arcán a harcmezők edzette vezéri maszkkal szemében több mint elég fájdalmas emlék képével kész volt hogy szembenézzen a sorsát irányító akarat újabb parancsával.

- Hívd be a többieket. Ezt mindenkinek joga van hallani. –ezzel eltűnt a hajó sötétjében. A nő előbb a kormánykerék mögött kuncogó alak felé, majd az árbóckosár magasában rejtőző alak fel nézett majd követte a hatalmas férfit. A kis alak még mindig valami nagyon-nagyon vicces dolgon heherészve kászálódott ki a kormány mögül egyik karját a másik után téve mászott a kajüt felé.

Mikor odaért ős is felnézett a kibontott vitorlák közt gubbasztó alak feltételezett helye felé majd oda is szólt:

- Ne nézd gyík, mert hamarosan úgyis odaérünk. –evvel ő is a többiek után indult.

Fent a fő árbócvitorla éjszín lepelként dacolt az éjszakai széllel s az árnyékok közt különös alak nyitotta világra kénsárgán izzó szemeit és ahogy korábban a hatalmas férfi, most ő is a part távoli fényeit vette szemügyre. Mindent tudott a helyről amit érdemesnek vélt és nem félt, régóta nem félt semmitől már ezen a világon. Lassan ős lekászálódott és a hajó gyomrába indult, a maga módján.

- Nincs szükségünk igricre. – hangzott az éltes és nem kevésbé ellenkezést nem tűrő hang. A fiatal fiú görcsösen szorította egyetlen csomagját egy régi, de láthatólag nemes szerszámot: a lantját.

- Kérem uram csak had melegejdek meg odabent, borzasztó hosszú út ál mögöttem és a vihar is jócskán elkapott idefelé.

- Honnan jössz kölyök? –kérdezte a férfi és hangjából kiértett, hogy megesett a szíve a viharvert fiún.

- Abony városából jöttem és sok csudát láttam míg idáig eltalpaltam.

- A Kalmár-ország felől jötték gyalog kölök? Valóban lehet erő ezekben a gallynyi lábaidban akkor. Eridj be és mondd hogy én küldtelek, de ha meghallom hogy nyikorogsz ezen a flótán megjáród!

- Ez a lantom. – nézett kissé értetlenül a fiú.

- Flóta ha mondom. –legyintett az öreg majd a ház felé intett a kölyöknek, aki hálásan megköszönte a segítséget.

- Legalább nem tűnik Kalandozónak – merengett az öreg miközben a nyugati égen gyűlő viharfelhőket méregette.

A távolban ártatlanul és mit sem sejtve nyugodott Amren városa. Falai közt a nemrég lezajlott események vajmi kevés látható felfordulást váltottak ki és kevés olyasmi van ami egy ilyen várost kizökkenthet mindennapi rutinjából. Ám a tenger felől nem egy hajó érkezett mostanában az éves Maszkabálra és egy igen különös nemes ház érkezése is felkavarta a kedélyeket mostanság. De hát ki tudja mit hoz a szél és vajon mi marad egy kegyetlen vihar után a békéből vagy amit a Dél-vidéken így neveznek?

„Igen. Van, amikor még a halhatatlanoknak sem sikerül. De erre az esetre is megvannak a maguk eszközeik, akik legyenek bár a sötét vagy a fény szolgálói, Yneven egy néven illetik csupán őket:

Kalandozók...”

A HÁTTÉR ÉS AZ ELŐZMÉNYEK

A régmúlt eseményei

A Nap Második Titkos Városának története és a Hetedik Város legendája:

A Harmadkorba megérkező amundok megalapítják a Nap Három Titkos városát: T'zhenkala-t, Eleron-t és Sonion-t. A harmadkor alkonyán a jóslat beteljesedik és egy ígélet köttetik: Amhe-Ramun először manifesztálódik az elsődleges anyagi síkon Eleron városában és megfogadja, hogy népét győzelemre vezeti a dzsennek ellen. A felettük aratott teljes győzelem előtt azonban kötelezik az Ősi Egyezményben való részvételre, mely meggátolja hogy a további harcokban segíthesse az amundokat. Meggyengült fizikai testét végül az ember-dzsenn erők elpusztították, de hűségese híveinek sikerült kimenekíteniük maradványait és titokban a Nap Második Titkos városába vitték, majd a Halál Tizenkét Termébe helyezték el. Hívei közül 23-an esküsznek fel arra, hogy Eleron-t az életük árán is megvédelmezik bármitől amíg istenük visszatér. Eleron piramisát, benne az önkéntes őrzőkkel, a hegyek mélyére süllyeszti, hogy az átvészeldesse az évezredek viharát. A dzsennek és elfek népei között legenda kél egy elrejtett városról mely az amund nép legnagyobb titkát rejt magában. E legenda később hihetetlen módon eltorzul és megváltozik. A hetedkorra a dzsenn diaszpórák féltve rejtett titka lett a küldetés, hogy megkeressék e helyet és megfejték a titkot, melyet a harmadkori krónikások az elfek népéből csak mint a „Féreg Titka”-ként említettek.

Hatodkor alkonyán a menekülő kyrek, élükön Cyr-Alameinnel, a Sorskovács anyrjával, megérkeznek a mai Hat Város területére és megalapítják a Kie-Lyron Szövetséget és annak a kyr számmisztikához hűen hét városát. Ezek: Haddarennim, Quesserthol, Tilemaer, Armen, Immyn Hassyn, Equassel és Zephyrus. P.e. 2500-ra a menekült nép és az itt élő embernépek egyszerre örülhettek a hét város felépülésének. A fiatal szövetséget, a kyr menedék békéjét azonban egyszerre fenyegették külső és belső problémák is. A bajok Zephyrus város alapjainak letételénél kezdődött mikor a tapasztalt kyr mérnökök az általuk legjobbnak vélt helyek alatt valami különös dolgot fedeztek fel: egy másik, eltemetett várost és a maguk hasznára megkezdték ezen város feltárását. Hiba volt. Megtörték Eleron mágikus védelmét, mely a várost övező varázs leplezését volt hivatott fenntartani és az Őrzők álmát. A hatalmas mana felszabadulást Dél minden nagyhatalmú mágiahasználója megérezte ahogy a manahálón végigsöpört az ébredő erő.

A Kráni Tizenhárom ekkor fogta fel a Kie-Lyron Szövetség valódi veszélyét és rögtön működésbe hozta kegyetlen „államgépezetét”: névtelen gyilkosok százait indította útjára, fényt nem látott bestiák ezreit teleportálta a fekete határon túlra, mindezt egyetlen céllal: hogy a Szövetséget összetartó erőt, az anyrt megöljék. Cyr-Alamein megosztotta erőit ám segítségre volt régi bajtársa: Yle Cyrras, aki felvállalta hogy távol tartja válogatott harcosaival krán orgyilkosait Zephyrus falaitól, míg az anyr a felébredt őrzőkkel viaskodott. Csupán egy ének, egy ballada emlékszik meg a leghatalmasabb csatáról és ostromról ebből a korból: Zephyrus városát kiürítették, lakóit a közeli Armen városába menekítették és csupán az anyr hű alattvalói és tanítványai maradtak a falakon belül és a falakon Yle Cyrras és harcostársai. Krán harci démonja egy álló héten keresztül támadták e falakat örökké égő tűzbe borítva lehelletükkel.

Kyr csatamágusok dacoltak kráni pályatársaikkal éjjel és nappal, árnyékként mozgó és démonként harcoló fejjadások csaptak össze a falak homályában a Kie-Lyron szabadságáért küzdő harcosaival míg a város mélyén az anyr vívta meg élete legnagyobb tusáját a harmadkori Amhe-Ramun hívő varázsló-papokkal, kik az idők során elvesztették minden értelmüket és csupán a vak gyűlölet éltette őket. Cyr-Alamein győzedelmeskedett és szövetségre lépett az amundokkal. Megértette hogy miért őrzik olyannyira titkukat, mikor is maga nyert betekintést az amund nép titkát rejtő piramis mélyére. A falakon dúló harc egyre elmérgesedett. Zephyrus védői nem tarthattak ki soká mikor a falakon megjelent Alamein és a 23 ősmágus-pap. Olyan mágikus vihart kavartak mely elsöpörte krán támadását és az ostromló sereget. A harcosok örvendeztek, ám Cyr nem tudott: barátját Yle lelkét megfertőzte egy démon mikor az önmaga feláldozásával zárt be egy szentségtelen kaput. Cyr latba vetette minden maradék erejét és saját életerejével táplálta barátját míg a démont kiúzta testéből, ám elpusztítani már nem bírta. Így egy drágakőbe zárta a démont, ám ezzel minden mágikus energiáját és életerejét felemésztette.

Az eszmélő Yle már csak a haldokló Hatalmas utolsó kívánságát hallhatta: temesse őt el Zephyrus városában és örökre zárja le. A kyr, ki igen szerette barátját teljesítette kérését. Testét örök nyugalomra helyezték Zephyrus városában, majd mikor a 23 is visszatért nyughelyére lezárták a várost és porig rombolták azt, hogy soha ne tudhassa senki valaha itt város állt. Az anyr tanítványai segítségével a teljes Szövetség lakosságán végrehajtották az eljárást, mely után soha senki nem emlékezett a hetedik város létezésére sem. Egyedül Yle, ki ekkor vette fel a Mosoly nevet és alapította meg gyermekeivel a Gyöngykeresők klánját emlékezhetett a város történetére és egy maroknyi beavatott. Krán belátta hogy ezt a harcot nem nyerte meg, de a háborút már igen. Hosszú évek munkájával végül elérte hogy a Kie-Lyron Szövetség apró széthúzó államokra hulljon. Egyedül hat várost nem volt képes megosztani teljesen, amely hat várost Yle és utódai védelmezték a gonosz ellen. E városok laza szövetsége alkotta meg végül azt az államot melyet a P.e. 2200-as évektől mint a Hat Város Szövetsége ismerünk.

A közelmúlt eseményei**Egy amund útra kel:**

A Hetedkorra jóformán mindez feledésbe merült és úgy tűnt a hetedik város örökre titok maradhat. Ám P.sz. 3691-ben, Dél-Ynev történelmében másodszer, Amhe-Ramun manifesztálódott hogy beváltsa ígését mely immáron ynev minden értelmes fajára állt. Ám egy renegát harcosa ellentmondott hívó szavára és megtagadta őt egy különös álm miatt és önkéntes száműzetésbe vonult, hogy a kalandozók életét élve eljusson az álmában látott célhoz: egy különös, zöld szemű lányhoz ki a tengernek parancsol.

Útján számtalan veszély kísérte és kevés nyugodalmat talált míg végül elért Armen városába ahol úgy érezte hogy megtalálta akit oly régen keresett. Ám nem minden alakult szerinte és börtönbe került. Ezenközben egy Árnyéktalanok fedőnevű krán fejedelmének csapat Bűvész fedőnevű dzsenn tagja is Armenbe ért hogy a vér szavának megbízásából végezzen a renegát amunddal. Kettejük párviadala majdhogynem romba döntötte az évszázados várost, de nem bírtak egymással, míg végül Bűvész rájött ellenfele gyenge pontjára és elragadta a lányt akiért az amund ide érkezett. Ekkora már ő is érezte (varázsló lévén) a városból áradó számára gonosz erőt, mely valójában az amundot ide vonzotta. Eleron városa ébredt lassan ismét öntudatra hogy valahol felette ismét egy amund és dzsenn

küzdött életre - halálra. Az egyiket hívta, míg a másikat fenyegette, de végül a dzsenn elindult a város felé, nyomában egy felvadult amunddal és annak kalandozó társaival. A nemrég történt földrengések révén út nyílt a holt városba, mely valaha Zephyrus volt és még tovább, Eleron útvesztőibe. Egy helyütt a kalandozók közül a tolvaj áldozatául esett egy réges-régi drágakő vonzó csábításának és megszabadította azt fogságából. Erre az ősrégi kyr város őrző szobrai a behatolókra támadtak akik különváltak. Egy csapat, élükön az amunddal, a város mélyéig hatolt hogy ott szembesüljenek a Féreg Titkával, míg a másik csapatból csupán a tolvaj jutott ki, egy vagyont érő varázsszerrel melyet rögtön elraboltak tőle a városi Szürkecsuklyások és értékesítették az Armen-i felső tízezerben.

A „Keleti széllel” érkezők:

Armen lakosságának kedélyeit nemrégiben egy különös bevándorlás borzolta fel. Egy niarei család kért és kapott letelepedési engedélyt Kortos nagyúrtól. A család igen jómódú família, de nem igazán kérkednek avval hogy mivel is szereztek kenyerüket északon. Alkimisták voltak, kik a robbanó por titkát nem voltak hajlandók kiadni a caukó-i tartomány urának ám az mégis megszerezte így a család a megszégyenüléstől menekült el északról a niarében kibontakozó polgárháború előtt. Itt délen is különböző trükkös tárgyaik eladásával szeretnének majd megélni és magukat megszerettetni a város lakóival, akik érdeklődően viszonyulnak az újonnan érkezőkhöz, de bíznak uruk bölcsességében és nem háborgatják a különös idegeneket. Ám a ház rejteget még egy szörnyű titkot mely elől ilyen messzire futottak: aki elárulta a családot, nem más volt, mint a családfő elsőszülöttje, akit az egy véletlen baleset során megvakított és amiért a fiú nem volt képes megbocsátani apjának és helyette eladta a család titkait majd elszökött. Nem tudtak róla semmit és a niarei mentalitást követve nem is vettek tudomást a fiúról és emlékeről. Egyedül a ház asszonya siratja meg még sokszor fiát, akit az úr alig győz vizsgáztatni a drágábbnál drágább ajándékokkal. Ám sokszor az sem elég neki amit pénzen meg lehet venni...

Krán nem felejt:

A Fekete határon túl lassan múló emlék volt csupán a zephyrus-i vereség melyet a Szövetség megosztásával valamennyire orvosoltak. Ám mikor krán értesül egyik legnagyobb hatalmú ügynöke (Bűvész) eltűnéséről majd megérzi az Eleronból áradó hatalmas, ősi erőt ráébred bármi is az, neki kell előbb megtalálnia és rátennie a kezét. Azonnal útjára küldi az Árnyéktalanok csapat többi tagját azzal a paranccsal, hogy keressék meg a hatalom forrását, szerezze meg, de ha ez nem lehetséges akkor pusztítsák el, mert senki máshoz nem kerülhet.

Toron vérebei:

A különös mágia megjelenése nem kerülhette el az északi hatalmasok figyelmét sem. Ezért hatalmas pénzeket felbéreltek a Kobrák klánját, hogy mérjék fel a terepet és jelentsék a különös erő mibenlétét. A Kobrák megtették a megfelelő előkészületeket, mester-tolvajaikat és orgyilkosaik legjobbjai közül válogattak ki 11-et, melyek mellé 9 Sicchel rabszolgát rendeltek. Kémszolgálatuk jelentette a niarei család megjelenését mire a Kobrák megegyeztek a

Shenarok niarei klánjával, hogy segítsék őket a távoli országban a hasonszőrűekkel szemben. A klán 3 shenart (1 mester, 2 tanítvány) ítélte a toroniaknak majd útnak is indította.

A Kobrák a niaerei ház utolsó szállítóhajójának álcázva futottak be Armen kikötőjébe és kezdték meg a munkájukat. Hamar összetűzésbe keveredtek a helyi alvilággal, de az északi támogatás segítségével végeztek a szürkecsuklyások jelentette veszéllyel és megkezdték tényleges feladatuk teljesítését.

A kitaláltok:

Egy fiatal dorani varázslótanonc szinte remegve várta a napot mikor elindulhat végre élete részét jelentő varázslóbot megkeresésére. Ám a sors kegyetlen volt, mert botja helyét a tanács megközelítőleg a gyepűvidéken határolta be. A fiú nem félt, ezért a tanács mellé rendelt pár kísérőt hogy vigyázzák az úton. Ez sem volt elég. A gyepűvidéken nomádok csaptak le rájuk és a fiatal fiút éhhalálra kárhóztatva otthagyták lekasabolts kísérői mellett. A fiúnak minden eddig tanult ismeretére szüksége volt, hogy életben maradjon a gyepűvidék vadonjában. Hosszas bolyongás után végül rálelt a bot fájára, de nem volt képes immár örülni neki. Megcsömörlött ettől az élettől amit itt látni a kellett. Arról sem tudott, hogy doran zsoldosai hónapok óta kutatják nyomát a vad nomádok vidékén. Eszébe vette a gondolat hogy elárulták, sorsára hagyták. Gyűlölettel telve faragta ki botját, nem is tudva róla hogy dühét titkon egy öt régóta figyelő khatif is táplálja álmok útján. Mikor kész lett a bottal és rábredt milyen hatalmas lehet önmagában a rendje kötöttségei nélkül eltökélte: mindenért bosszút áll. Először pár nomád falut perzselt föl haragjában, majd a dorani mentőcsapatot akik az általa gyűjtött tűz nyomán jutottak el hozzá. Az a tévképzete volt hogy rá vadásznak most azok kik elárulták. Immár nem érzett irgalmat sem.

Híre kelt Yllinorban, hogy démon ébredt föl a gyepűn mely ész nélkül pusztít. Szerencselovagok indultak a vérdíj fejében hogy levadásszák ám egy sem tért vissza.

Végül Chei király maga kérte fel a rettegett Anath-Akhan klán fejedelmét hogy vizsgálják ki az ügyet. Azok el is indultak és 5 nap leforgása alatt becserkészték és egy nomád sámán segítségével csapdába is csalták a megőrült fiút. Ru-Shennonba vitték volna, ám útközben kiszabadult mágikus béklyóiból és véres pusztításba kezdett, mely során tűzhalált halt egy Cheihez közel álló Vaslovas tiszt húga is. Alex, a hűség mintaképe, aki számtalan csatában vett már részt megtagadta Chei parancsát hogy térjen haza. Maga indult levadászni a fenevadat, evvel taszítva ki önnön magát Yllinorból mindörökre.

A fiú kegyetlenkedései nyomán a Hat Városba ért ám itt nyomát vesztette. Immyben hallotta, hogy egy vásári szemfényvesztő álcájában járó varázsló indult el Armen felé, ahol egy varázslórend is székel. Alex nyomban lóra kapott és nekivágott az Arment körülvevő hegyek legközelebbi hágójának hogy a gyilkos nyomában maradjon és beteljesítse bosszúját.

...és a hősök:

A kalandozók azon a viharos éjszakán lépik át Armen határát, mikor is a nyakék napvilágra kerül. Az eseményekről mit sem tudnak, hiszen egyszerű vándorok. Ám hamarosan az életük múlhat rajta, hogy minél többet tudjanak a régmúlt és közelmúlt eseményeiről...

A MODUL CSELEKMÉNYE VÁZLATOSAN

1. ciklus - Vendégek a Szürke Medvében: (első nap estéje)

Aktív események:

- vihar a hágón
- megérkezés a szürke medvébe
- találkozás Alex-el
- találkozás Dion-al (Dion éneke a fogadóban)
- találkozás „Elise bel Estesso kisasszonnyal”
- nyugodt fekvés éjfélig

Passzív események:

- boszorkány („Holdtáncos”) és umich („Kaméleon”) megérkeznek a hágóhoz
- a boszorkány Elise álnévvel bejelentkezik a fogadóba egy éjszakára
- az umich a fogadót körülvevő fal tövében várja a jelet az istálló mögött
- éjközép óráján a boszorkány nekikezd az Antiss-mágia előkészítéséhez

Egyéb események:

- Nocre-t, a renegát dorani felvételét elutasítják a varázslórendből
- a Kobrák partra lépnek és megkezdik tisztogatásukat a városi alvilágban
- egy szürkecsuklyásnak sikerül eladnia a nyakéket Marone grófnőnek, aki a legtöbbet kínálta érte
- a mortel („Fénytelen”), a khál messor („Vadász”) és a gnóm technokrata („Pók”) partot ér majd bűvőhelyet keresnek, szintén a szürkecsuklyások rovására

2. ciklus - „A Démonisten gonoszul viczorogva felétek fordul...”: (második nap reggele)

Aktív események:

- küzdelem a „démonistennel” az álom rúnateremben, mindhalálig
- a fogadósnő kérésére egy cseléd kelti fel a JK-kat
- nyomozás a gyilkos után hajnalig
- a lavina elsöpri a fogadót, a hágót és annak 5 Km-es környezetét

Passzív események:

- a boszorkány az antissba rántja az alvó csapatokat
- az umich végez a kis istálló fiúval (a kis Jonni)
- az umich végez a kapuőrrel (a vén Oleg)
- az umich végez a dzsaddal (a sunyi Al Buha)
- az umich végez egy szolgálóval (a szende Keri)
- az umich végez
 - a. Dion-nal
 - b. Alex-el
 - c. egy JK-val
- az umich az egyik áldozata képében elindul az armeni rengetegben

Egyéb események:

- az armeni kikötőből halott tolvajokat halásznak ki és a Bűvész holttestét
- Kortos mozgósítja a Smaragd oszlop gyöngykeresőit
- a niarei asszony tudomást szerez arról, hogy a nyaklánc már elkelt és követeli férjétől hogy szerezze meg, az nem mer ellenkezni
- Nocre bosszút forral Armen városa és a pökhendi mágusok ellen

3. ciklus – Csodálatos napok jönnek: (második nap reggeltől estig)

- Aktív események:
- út a vadregényes úton Armen felé
 - az erdőn át
 - áthaladás egy békés halászfalun
 - megérkezés a napfényes Armen városába
 - „nyugodt” városnézés és szálláskeresés

- Passzív események:
- Nocre, a renegát dorani megmérgezi a kis halászfalut nem sokkal azután hogy a karakterek elhagyták azt (tart a kalandozóktól) majd a holttestekből sereget állít fel hogy majd a város ellen vezesse
 - Kortos meghallgatja a jelentéseket és tudomást szerez a Bűvész haláláról is
 - Lans de Maholti kijut félholt társával a mélyből és elindul a város felé
 - Marone grófnő megjelenése a város népe előtt a nyakláncban
 - a niarei családfő maga tépi le a nő nyakából az ékszert (az megsérül)
 - villanás rázza meg a manahálót és kitör a vihar

4. ciklus – „...és Armen ködbe vész”: (harmadik nap)

- Aktív események:
- a gyöngykeresőkkel való találkozás
 - látogatás a fellegvárban Kortos nagyúrnál
 - megbízás
 - kijutás a fellegvárból
 - nyomozás I.

- Passzív események:
- a Kobrák kieresztik a Siccheleket a városba
 - a kaméleon átveszi egy tárgy alakját és a csapattal tart
 - a kráni csapat megkezdi a mana örvény lokalizálását
 - a niareiek elrejtik a tárgyat, mert érzik, hogy valami nem stimmel vele
 - a varázslórend nagymestere érzékeli a változást, és bár bemérni nem tudja még parancsot ad a város teljes asztrális átvizsgálására
 - Kortos értesül a toroni befolyásról
 - Nocre megijed a mana örvény keltett mágikus vihartól és bepackolja magát „seregével” az erdőben lelt romvárhoz
 - az eső elkezd esni...
 - Lans de Maholti eljut a városba és társát az Ellena templom hölgyeire bízta

5. ciklus – A vihar szeme: (negyedik nap hajnalától az ötödik nap hajnaláig)

- Aktív események:
- nyomozás II.
 - az estély előkészületei
 - bejutás az estélyre és a medál megszerzése
 - kijutás a niarei házból
 - rémálomszerű menekülés a jéggé fagyott Armenen át a varázslórendig
 - látogatás a rúnateremben és végső mentális küzdelem a démonnal
 - befejezés

- Passzív események:
- a krániak felkészülnek a házba való behatolásra
 - a toroniak taktikai visszavonulást kezdenek (húznák el a belüket, ha tudnák)
 - Nocre (ha él még) elérkezettnek látja az időt a bosszúra és zombiserege élén (kb. 100- 150 élőholt) rohamra indul
 - Viktória úrnő visszatér Armenbe és megkísérli útját állni a viharnak
 - Marac il Tenebresse Con Corde a városőrök élére állva küzd az élőholtakkal

1. ciklus – Vendégek a Szürke Medvében

„Alborne harmadik tercében, az Ébredés havában járunk. A Hat Városban mint ilyenkor mindig pezseg és szinte forrong az élet. Az előző napok kegyetlen hóhullámai igencsak megviselték még az amúgy meleghez szokott népet is.

Pláne még azokat akik nem e földet vallják otthonuknak és igen hosszú út áll mögöttük.

Így aztán sokan örülnek mikor egy könnyed, északról ide fújt felhővel szelíd nyári zápor önti el a partmenti városokat. Ha mást nem is, legalább a hús érzés illúzióját megidézve közéljük.”

Ezen égi háborgás ideje alatt érik el a kalandozók az Armenbe vezető egyetlen hágót mely a **Klemaronta-**(6-kyr: Szunnyadó) **hegységen** visz át egy csendes erdős völgyön keresztül. Ez egy igen népes és sűrűn járt útvonal melyen egyaránt járnak kereskedők és utazók is, általában együtt hogy elkerüljék a prédára leső banditákat, akik a sűrűn benőtt erdőből törnek elő az utazókra.

A kaland elején a zivatar épp elkapja a játékosokat és valószínűleg gyorsabb menetre ösztönzi őket (ha nem akkor opcionálisan rájuk tör egy rablócsapat a hágó bejáratánál). Közel félórás vágta (vagy egy órás rohanás) után láthatják meg a völgyben épült kis fogadó fényeit és kérhetnek éjszakai szállást. Nem érdemes az erdővel túl sokat időzni, érzékeltesd velük az eső okozta kellemetlenségeket (ne agresszívan) és azt hogy a felszerelésüknek sem tehet jót ez a hirtelen támadt vihar.

Akárhogyan is, de végül elérik e kedves vendégházát ahol tulajdonképpen kalandjuk kezdetét veszi. A fogadó, melyet a **Szürke Medvéhez** címezték (ezért is áll rögtön az emeleti feljárónál egy kitömött, hegyi medve amit még az előző fogadós terített le feleségének, mert nagy vadász volt), közel tíz éve áll itt rendíthetetlenül, bár hat éve egyszer már kigyulladt és az akkori tulajdonost banditák gyilkolták meg, asszonyát pedig megkínózták. E sokat szenvedett asszony vezet most a fogadót két fogadott lányával együtt és azóta nem történt semmi ilyen gond, mely annak is köszönhető, hogy a vén púpos kapuőr, Oleg a gyöngykeresők Smaragd Oszlopának kirendelt embere és ő minden problémát maga intézett el az elmúlt időkben. Mára egészsége ugyan megkopott, de még most is el tudná látni annak a baját aki a fogadó békéjére tör (majdnem).

Mikor a kalandozók megérkeznek e kővel körülkerített menedékhez előbb e tőpörödött öreggel találkoznak aki útjuk felől érdeklődik, annak célja és oka felől, majd beengedi őket a súlyos kétszárnyú kapun az istállókhöz ahonnan egy fiatal kis kölyök rohan elő, hogy elvezesse a vendégek lovait (ő a kis **Jonni**). Ezután a fogadó markáns, esőáztatta épülete tűnhet fel az ideérkezőknek. Terméskő alapra épített, láthatólag fával kiegészített, emeletes épület melynek szűk ablakain hívogató barátságos fények szűrődnek ki. Ahogy belépnek az ivóba egy nagyobb helységbe juthatnak. Itt négy asztal és húsz hozzá tartozó szék kínál lerogyásra lehetőséget a megfáradt utazónak, mely asztalok közül egy éppen szabad is. Az asztaloknál különböző csoportok és alakok foglalnak helyet:



Az első asztalnál ül különböző égetett szeszek társaságában egy baljóslatú idegen éjfekete teljesvértezten sisak nélkül, de úgy látszik ez nem zavarja ténykedésében mely az ivásból és meredt nézésből áll. Az érdekes alak képét teljessé teheti az ok, mely miatt ezeddig nem akadt asztaltársasága. Egy súlyos, kétkezes hóhérpallas áll meztelen pengével a keze ügyébe, az asztalhoz támasztva (észleléssel akár vérnyomokat is megállapíthatnak rajta az erdei zsványoktól). Ha mégis szóba elegyednek vele előbb kicsit morcos lesz, ám ha látásra igaz férfivel hozza össze a sors (legalább fele olyan széles a kardja és fele olyan jól

bírja a rumot) akkor elmondhatja, hogy ő **Xel**, aki egy démonfajzatot keres errefelé Chei király megbízásából. (igen, ő Alex, a renegát Vaslovas, inkognitóban)

A következő asztalnál pár átutazó kereskedő kártyázik (három dzsad és egy pyar- **Al Buha, Elír Kuna, Rabatni Mahar** és **Trogart**). Az általuk játszott játék sokban hasonlít a földi pókerre és általában mindenki ismeri 13-as intelligencia felett. Be lehet szállni, de figyelni is lehet, mert Al Buha, a dzsad csal és nagyon is jól. Ők (a dzsadaok) Armenből indultak el és Erion felé tartanak drága kelmékkal és hasonlókkal (nem keresnek testőrt, kettejük dzsad kardtáncos, nem szorulnak rá). A pyar egy üzleti ajánlat miatt érkezett ide és egy ismeretlen idegent vár (pechére nem fog megérkezni).



szüksége ilyen kidobó emberekre).

A harmadik asztalnál mogorva hegyiemberek (ötten vannak: **Hher, Merag, Okjor, Luhre** és **Tartha**) döntik magukba pár rezes italukat és csak azt várják hogy elálljon a vihar amitől babonásan félnek. Súlyos fejszéiket kezükbe szorongatják még most is, különböző állatbőröket viselnek. Nem valami kellemes asztaltársaság, ha szólnak is azt kegyetlen, érthetetlen akcentussal teszik. Ők Armen felé tartanak mert ott munkát ígért nekik egy vállalkozó kereskedő, nem tudják mi lehet, de 5 ezüst előleget kaptak a levél mellé és most elindultak utána járni ennek (nem durva és nem is törvénytelen, egy armeni fogadósnak van

A negyedik asztalnál nem ül senki, csak az igric zsákja van letéve egy székre. Ő maga a kandallónak dőlve szívja tajtékpipáját és tesz pajkos (nem tolaokodó) megjegyzéseket a felszolgálólányoknak. Ő **Dion**, a kereskedő hercegségekből származó nemesi születésű bárd, aki a soony pusztákon át jutott el a Hat Városba és most a különös kalandot próbálja meg olyan formában megírni, hogy azt a kiművelt armeni nemesség is értékelje (lehetőleg arannyal). A fogadósnő két lánya (a szende **Keri** és a frivol **Léna**) mindketten rögtön beleszerettek a fiatal bárdba és most egymással versengve próbálnak kedvében járni (na ja, bárdok). Ha azonban az este során egy legalább 18-as szépségű úr megjelenik akkor a verseny izgalmas lehet. Ez természetesen az idős, fél szemű (a másik üvegből van) fogadósnőnek (az özvegy **Námenat** asszony) nincsen ínyére és reméli minél előbb lelép ez az alak.

Az este nyugodtan telik az ivóban. A dzsad csalása nem lepleződik le, de nem is nyer ész nélkül. Alig 10 ezüsstel gazdagabban távozik és ez senkinek nem okoz fejfájást. A dzsad kereskedők egyébiránt egy négyágyas szobában alusznak hárman. A bárd a pyarral egy kétágyasban, a lovag egyedül a „favágók” pedig még éjfél előtt tovább állnak. Azonban még az éjkozép előtt egy újabb vendég érkezik a fogadóban hogy borzolja a kedélyeket: a kráni boszorkány egy pyar nemes hölgy álcájában. **Elise bel Estesso**-ként jelentkezik- és mutatkozik be, ha még valaki fent kb. 11kor az ivóban. Ő a legdrágább szobát „már lefoglalta” korábban (elmetrűkk) és így abban kíván megszállni. Állítása szerint Pyarronból indul haza a Déli Városállamokban lévő családi birtokra (a Váratlan vendég c. modul egyik szereplőjének nevében beszél, mert a hölgyet jól ismerte).

Ezután minden elcsendesedik, a boszorkány nekilát az antissjárásnak míg odakint az umich végez Jonnival az istállóban és végrehajtja rajta a rituális szertartást.

Ez a ciklus éjkozépig tart.

1.1 : Fontosabb NJK-k és mellékszereplők leírásai:

1, **Rablók**: egyszerű rablók Immyn és Armen közti kereskedelmi utakról. Vegyesen találni közöttük lecsúszott kézműveseket és elszegényedett zsoldosokat. A nagy forróság miatt igencsak elszemtelenedtek mostanság és olykor nagyobb csoportokra is rátámadnak. Működési területük a két város közigazgatási határa közé esik így nem vadásszák őket különösebben. A velük való találkozás inkább opcionális mint szükségszerű, ha látszik a csapaton hogy nagyon harcra és győzelemre szomjazik.

Hetek óta a vadonban élő toprongyos emberek felfegyverezve a zsákmányolt pengékkel és szakadt bőrvértekekkel. Az esőben állítanak kelepcét egy útelágazásnál. Így nem használnak íjakat sem, gyors

győzelemre számítanak mert a meglepetés náluk van. Közülük páran a sűrűben követik az úton haladó csapatot, őket egy sikeres észleléssel észre lehet észrevenni és ez esetben oda a haramiák előnye

1. Tsz-ú harcosok , jellem: káosz, 15-20 fő

Ép: 7

Fp: 25

AME, MME: 0-5

SFÉ: 1-2

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúkardok	1	30	60	105	1k10

2, A vén Oleg

4. Tsz-ú fejedelmesség a gyöngykeresők klánjából; jellem: Rend, Élet; vallás: Antoh

Az öreg Oleg idestova hat éve került ide azután a borzasztó éjszaka után mikor a fogadót felégették. Őt bízták meg az özvegy és két lánya (akik közül Keri az ő édes leánya) védelmével illetve, hogy őrizze Armen északi „kapuját”, a hágót. Már akkor is igen koros ember volt, ám most hogy 72 éves lett, már alig emlékeztet régi önmagára. Egyedül megfigyelőképessége maradt a régi amivel rácsafolhat korára. Egyébként egy kellemetlen embernek tartják és senki el nem tudja képzelni miért dolgozik az öregasszonynak (meg hogy Keri az ő lánya). Minden fogadóba betérővel goromba, de ha látja, hogy nem jelentenek veszélyt (ez viszonylagos) már kedvesebb arcát mutatja és készséges lesz a rongyosabb vándorokkal is.

‘Alacsony, töpörödött, hajlott hátú, kissé púpos figura. A hideg hegyi szélről keményre cserzett és májfoltokkal pettyezett arcát millió ránc szabadalja. Reumás ízületei csak lassan mozognak, karján, mellkasán elpetyhüdtek az izmok, csontos, aszott kezein lötyög a sárgás bőr.’

3, A kis Jonni

A fiatal árvagyerek öt éve került ide és idén lesz 10 éves. Egy átutazó pár hagyta itt és bízták így az öreg Námenat gondjaira (akit a kis lurkó csak „nemámamának” hív). Sajnos szerepe igen korlátozott lesz a történetben minekután átveszi az ázott lovakat és meghal (előtte persze megcsutakolja őket a rend kedvéért).

4, Alex, a renegát Vaslovas (alias: Xel)

7. Tsz-ú vaslovas, jellem: halál, vallás: ?Arel?

Az Yllinorból indult Vaslovas, aki a dorani Noce nyomát követi. Érti hogy a hajsza a végéhez közelít és a végső nekifutáshoz gyűjt itt éppen az erőt. Nem is gondol vele mi lesz azután, hogy bosszúját beteljesítette, nem is érdekli. Morózus letargiájában és állandó részegségében szívesen mesél régi harcokról amiknél ott volt (érdekes módon ,nem kérkedik ezekkel, csak meg-megemlíti hogy ő is ott küzdött). Ha sokat faggatják elkezd részletezni azt a mézarlást is amelyben a húga is meghalt. Ekkor mikor a 'démonfajzat' leírásához ér („...és ott állt. Maga volt a gonosz, démon volt az nem ember. Hallottam a kacaját, ahogy szinte visított örömeiben. Nem tudtam...nem bírtam...”) általában fenékgig ürit bármit ami a keze ügyébe kerül. Tisztában van vele, hogy kiteszített lett és tudja, hogy a nyomában vannak, ezért utazik a 'Xel' álnév alatt. Istenében vetett hite elveszett, ahogy minden földi jóban és jószágba vetett hite is. Chei király valóban utána küldte embereit, de korántsem azért hogy levadásszák, vissza akarja hozatni régi barátját mielőtt még az valami olyasmibe keveredik amibe a diplomáciához sosem értett király nem tudja majd kihúzni.



Megjelenés és harcmódor: Egyébként egy nagyon intelligens yllinori nemes, akinek gyökereit Ilanorba is vissza lehet vezetni, de az elmúlt idők meghagyták rajta a nyomukat. Hosszú, sötét haja arcába hull, páncélja és kardja vérmocskos, arcán már kezdődő körszakáll fut végig. Hatalmas csatapáncélját szinte sosem veszi le, csak mikor aludni tér. Beszédstílusa is igen megkopott mára:

„Egy gyilkost keresek. Hol van? Nem érted mit mondtam fogadós? Én itt egy **GYILKOST** keresek!!!”
 „Menj máshová. Ez e hely már foglalt.”
 „Igen, nekem és a kardomnak.”
 „Démon mi? Azokról tudnék mesélni, főleg ha meg bírsz inni velem még egy ilyet.”

Egy hatalmas fekete csataménezen utazik. Nincsen sok poggyásza, csupán hatalmas kardja és egy kisebb láda amikben személyes tárgyai vannak. Harcba igencsak barbár módon küzd, mindent egy lapra feltéve. Halálig küzd, nem kér és nem is ad kegyelmet. Igazából nehéz harcba vinni, mert minden erejét 'démonra' tartogatja, de ha meglát egy bajba jutottat akkor annak kérdés (és felszólítás) nélkül segít.

E: 18 Ü: 16 Gy: 14 Áll: 17 Eg: 15 Sz: 14(16) Int: 13 Ak: 17 Asz: 9 Műv: 16

Ép: 12

Fp: 104

AME: 31

MME: 38

Ψp: 31

Sfé:7 MGT: 8 Típus: abbitacél teljesvértezett (sisak nélkül)

Képzettségek:

Pszí (Af)

Fegyverhasználat:

Nehéz kopja (Af)

Másfélkezes kard (Af)

Egykezes csatabárd (Af)

Pallos (Mf)

Pusztítás /pallos/ (Mf)

Pajzshasználat (Af)

Nehézvértviselet (Mf)

Lovaglás (Mf)

Úszás (Af)

Mágiahasználat (Af)

Etikett (Af)

Ökölharc (Af)

Heraldika (Af)

Erdőjárás (Mf)

Nyelvek:

Ilanori (5)

Közös (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Pallos	1	29	109	114	3(4)k6+6

5, Dion, egy bárd a hercegségekből

2. Tsz-ű bárd, jellem: élet, káosz, vallás: Alborne



A fiatal Dion nemrég, alig három esztendeje hagyta maga mögött a szülői házat. Persze nem a maga jószántából, egy kényes ügy miatt melyről nem szívesen beszél, ha mégis akkor egy hölgy becsületéért hagyta oda a Kereskedő hercegségeket (ejtsd: a hölgy becsületéért lóra és kardra kapott zsoldosok elől futott el otthonról). Igen jó megjelenésű és kedélyű dalnok, szereti a szép nőket és a jó, nemes italokat. Megveti a közönséges kardforgatókat és kerül is velük minden közelebbi kontaktust. Jobb szeret utazó nemesek kompániájához csapódni minél kevesebb feltűnéssel. A Soony puszták felől érkezett, egy pórul járt kalandozó csapat utolsó hírmondójaként (ejtsd: ő még időben lelépett a csapattól) akik egy Abony nevű városban pusztultak el Dion szerint egy sárkánnyal folytatott küzdelemben. Ebből mindössze annyi igaz hogy a Soony puszták felől érkezett, de hogy mi lett társai sorsa maga sem tudja

(bár nem is érdekli). Az a jelenlegi terve hogy Armenben bejut egy gazdag család körébe és a tőlük megszerzett vagyonnal továbbhajózik majd keletre.

Megjelenés és harcmodor: láthatólag egy piperkóc ficsúr akinek maga kellett rájönnie hogy vészelje túl a rangját megillető körülmények hiányát. Ő köszöni jól van, általában hullarablásból (csak diszkrétén) szerzett

tárgyaiból tartja fent magát és szerez új ruhákat. Jellemzi őt a költők és zenészek nihil, életundora melyet fel is használ hölgyek elbájosására és azok aranyainak megszerzésére. A ruházatára még akkor is ügyel ha azért éheznie kell, megvan a maga fontossági sorrendje. A legutóbbi divat szerint öltözködik és viselkedik, megállja a helyét minden vidék, minden báljában.

„Jó végre ilyen finom urakat is látnom ebben a porfészekben, nem a magunk fajtának való hely ez uraim.”

„Ezt a posztót a legnevesebb pyarroni céhmestertől kaptam ajándékba mikor megmentettem egy szál leányát.”

„Mondtam már, hogy milyen gyönyörű a szeme hölgyem? Nincs oka pironkodni, ez az igazság.”

„Jaj, de hamari lett az úr. Csak vicceltem. Nem akar inni inkább valamit? Meghívhatom, ha gondolja.”

Harcolni gyűlöl, és így nem is igen szeret. Egyedül díszes tőr kardjához konyít valamennyire, de korántsem eléggé. Ha módja van valahogy szóval elkerülnie a pengeváltást azt is teszi. Addig, addig védekezik míg szóval vagy búbájjal rá nem veszi ellenfelét a harc befejezésére, egyébként menekülőre fogja a dolgot.

E: 10 Ü: 14 Gy: 16 Áll: 14 Eg: 13 Sz: 16 Int: 17 Ak: 14 Asz: 12 Műv: 17

Ép: 8

Fp: 32

Mp: 14

AME: 16

MME: 18

Ψp: 14

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Tőr kard (Af)
Hosszú kard (Af)
Könnyű nyílpuska (Af)
Tőr (af)

Fegyverdobás:

Tőr (Af)
Pszí (Af)
Írás/olvasás (Af)
Legendaismeret (Mf)
Etikett (Mf)
Lovaglás (Mf)
Szexuális kultúra (Af)
Éneklés/zenélés (Af)
Hangutánzás (Af)
Hamiskártya (Af)
Értékbecslés (Mf)
Zsonglőrködés (Af)
Kocsmai verekedés (Af)

Nyelvek:

Pyar (5)
Közös (4)
Gorviki (5)
Shadoni (4)
Dzsad (3)
Elf (2)
Törpe (2)

Százalékos értékek:

Mászás (35%)
Esés (15%)
Ugrás (20%)
Lopózás (30%)
Rejtőzködés (20%)
Kötéltánc (15%)
Zsebmetszés (15%)
Csapdafelfedezés (20%)
Titkosajtókeresés (15%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr kard	1	31	31	94	1k6+2

6, Holdtáncos, a kráni boszorkány

(alias: Elise bel Estesso) 10. Tsz-ű boszorkány, jellem: Rend, Halál, vallás: Ranagol

Kránban meglehetősen másképpen néz ki egy fiatal lány nővé érése és első lépései az életben. Kegyetlen próbák és embertelen kiképzés vezet el ahhoz a pontig mely végén a fiatal lányokból a kétlábú ragadózó legveszedelmesebbjei, nők válnak. E kegyetlennek és szenttelennek nevelt leányok a sötét birodalom legveszedelmesebb eszközei a „fény” erőivel vívott harcában. A diplomácia terén senki nem képes felvenni a versenyt a Maida Saluquas kötelékéből származó boszorkány asszonyokkal és azok praktikáival. Ezért sem lehet meglepő ha a legelitebb fejedelmek alakulatnak is akad egy, ilyen háttérrel rendelkező tagja.

Holdtáncos, ki még nem érdemelt ki nevet ugyan, de hívójelet igen az Árnyéktalanok alakulatának Fűrész posztján teljesít szolgálatot immár az ötödik éve. E csapat részeként szerzett sosem múló érdemei emelték őt ki rendtársnői közül és tehette még kránban is elismertté és rettegetté. Képességeiről még a Fekete határon kívül is legendákat suttognak meggyilkolt magas rangú államfőkről, elcsábított uralkodókról és a ködbe veszett seregekről melyeket utána küldtek. Személyét immár találgatások és képzelődések szötte álruha fedi, senki sem ismeri az igazi arcát, csak legközelebbi csapattársai a többi Árnyéktalan.



Megjelenés és harcmódor: mikor először megpillantják őt a kalandozók diszkrétan visszafogott öltözéket és utiruhát visel. Tartja magát a fiatal pyarron-i nemes lány szerepéhez míg csak le nem leplezik, azt nem szereti (melyik nő igen?) és ekkor minden dühét és haragját leleplezőire zúdítja (nem egészséges). Egyébként remek társalkodó partner és még jobb szerető, szőke, hátközépig érő haja és tengerkéek tekintete nem egy férfi vesztét okozta már a Sheralon innen.

„Gyönyörűek ezek a csillagok, mindig elgyengülök láttukra.”

„Ön tényleg járt már Erionban? Kérem meséljen, annyi mindent hallottam már róla!”

„Igazán örültem, hogy ilyen finom úrral hozott itt össze a sors.”

„Ne nehezeltjen rám, ezt is csak kötelességből teszem, uram.”

Bő ujjast és szörme köpenyt visel, szeme kékje olykor vissza-vissza tükrözi a lámpások fényét, ilyenkor olybá tűnik elmosolyodik (nem részletezem mi ez). Könnyen bonyolódik kapcsolatba melynek általában véres véget vet, de ez alkalommal tartania kell magát a tervhez és nem tesz ilyet. Külön szobában alszik, melynek ajtaját gondosan bezárja és nem hatódik meg senki kéréseitől (nem folyamodik itt még mágiához, nem kíván feltűnést kelteni). Harcban maximum keskeny, pyar törét használja (az ex erioni ellena főpapnőtől szerzett „emlék”) vagy ha már nem lát más utat hát varázsol (gondolom érthető hogy akkor már régen rossz). Járatos egyébiránt az éjmágiában és az antissjárásban is, melyeket előszeretettel használ és alkalmaz, mert megteheti.

E: 9 Ü: 14 Gy: 14 Áll: 13 Eg: 16 Sz: 18 Int: 17 Ak: 19 Asz: 17 Műv: 18

Ép: 9

Fp: 73

AME: 55

MME: 57

Ψp: 48

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Tór (Af)

Fegyverdobás:

Tór (Af)

Pszí (Mf)

Herbalizmus (Mf)

Írás/olvasás (Mf)

Méregkeverés/semlegesítés (Mf)

Sebgyógyítás (Mf)

Szexuális kultúra (Mf)

Tánc (Mf)

Etikett (Mf)

Hadrend (sequadon)

Antissjárás (Mf)

Nyelvek:

Kráni (5)

Közös (4)

Pyar (5)

Gorviki (3)

Shadoni (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tór	1	44	26	96	1k6 (+méreg)

2. ciklus – A Démonisten gonoszul vicsorogva felétek fordul...

„Hol is folytatódik, á igen?! A démonisten gonoszul vicsorogva felétek fordul, a rúnaterem mágikus védelmét jelentő rajzolatok szikrázva lobbannak ki sorban mikor a közel hat láb magas fenevad átlépi a pentagrammát és az őt eddig kordában tartó védő varázsköröket. Egy csapással töri ketté a varázsló gerincét akinek sikitani sincsen ideje. Ijedten lapultok a falhoz ám a szemek, azok a lángoló szemek...”

Drasztikus és drámai kezdés amitől remélhetőleg az eddig elkényelmesedett kalandozók egy-kettőre felébrednek és próbálják karaktereiket kimenekíteni az „új” helyzetből. Természetesen semmi esélyük sincsen a 'démonisten' ellen hiszen „csupán” egy antiss ördögről van szó akit a boszorkány idézett az alvó kalandozókra és mindazokra akik aznap este érkeztek (Alex, Dion és kalandozók). Hogy álcája teljes legyen ő is megjelenik az ahogyan való életben láthatólag sírva rogy hatására. Dion a esd hogy mentsék meg halálhoz! Kyel nem piszmog, álomlányre míg egy nevezhető küzdelem ábrázoló falba kicsapó mágikus Rúnaterem falát Rúnák, melyek után robbannak szét. kelts a JK-kban, elég ha teszed őket (vagy annál zavaróbb lesz mikor felébrednek).



álomban és úgy tesz tenne Elise bel Estesso: össze a lelki nyomás kalandozók lábainál („Túl fiatal vagyok a könyörülj!”), míg Alex ösztönből zúdul az hosszúnak nem után maga is a rúnákat csapódik és elég egy robbanásban. A gömbalakban borítják izzanak vagy egymás A lényeg hogy pánikot megölni nem kell őket, magatehetetlenné diszkrétan csonkolod,

Ez az egész csupán arra megy ki hogy a boszorkány (aki amellet hogy veszettül élvezi) megtudja mégis kikkel hozta össze a rossz sors és felmérje hogy jelenthetnek e esélyt a küldetés teljesítésére és ha igen mekkorát (1-2 harcostól még nem tart, de egy magas rangú pap vagy varázsló már okot adhat neki hogy komolyabb eszközökhöz nyúljon). Az álom addig tart míg minden játékos karaktere a földön nem fekszik teljesen kiszolgáltatva a démon kénye kedvének. Az utolsó JK fölé hajolva vigyorog mikor valahol felett egy villanykörte hangjával semmisül meg az utolsó védelmező rúna is, majd minden elsötétül.

Valamivel fél egy előtt (eddig tart a rémálom) érkezik valamelyikük ajtajához kopogni az egyik szolgálólány (mindegy melyik, a lényeg hogy a karakter odafigyeljen rá) és átadja a fogadósnó kérését hogy siessen le mert valami borzasztó dolog történt. (Akiket a boszorkány az Antisson veszélyesnek ítélt azokra rémálmokat idéz amiből nehezen ébrednek és akkoris kegyetlen idegállapotban.)

A lány is eléggé magán kívül van, a lépcsőn el is alél és elesik ha nem tartják meg. Előbb utóbb eljutnak az istállóig ahol a kis Jonni bestiálisan meggyilkolták. Gerincét kegyetlenül megcsavarták, láthatólag valami hatalmas erejű ember vagy inkább lény tehette (a sűrűn kiömlött vérben Af-ú nyomolvasónak tisztán látszhat egy nagyméretű farkasszerű lábnyom mely a vérben tocsogva a lerontott falig vezet majd azon át a rengetegbe. Mf-ú nyomkereső azonban kiszúrhatja hogy nem származhatott közvetlenül a testből minden vér ami a falat borítja: valaki direkt mázolta be a félhomályos istálló ezen részét a fiú belső szerveivel, hogy elrejtse bizonyos nyomokat (ezek valamilyen szertartásra utalhatnak egy laikus számára, varázstudónak pedig ismeretlen, de nagy hatalmú eljárás nyomainak tűnhetnek).

A fiú szívét egyébiránt kitepték és nincs is meg (a szertartás folyamán rituálisan feláldozta az umich) majd farkas alakjában átmászott a kerítésen és egy folyóig loholt ahol visszavedlette másik alakját és visszarepült a ház tetejére.

A szertartásról: ahogy a fentiekből kiderült egy igen szerafista rituálé végrehajtás zajlik a fogadó falai között melynek célja hogy a völgyet, egyben az egyetlen szárazföldi utat a Hat Város többi államától lezárják egy időre, míg a bűvész nyomára találnak és feladatukat is végrehajtják. Ezzel elsősorban a szárazföldi csapatok távortartása és a káosz csírájának elvetése a cél. Ehhez a fogadó területén, egy pentagramma csúcsaiban öt választott személynek kell a szívét eltávolítani és azokat feláldozni. Ehhez a farkasember

látszatát kívánja kelteni az umich, hogy az esetleges önjelölt nyomozók munkáját megnehezítse (megátkozottul élvez is).

A fogadósne kétségbe van esve és Oleg tartja csak meg attól el ne ájuljon a látványtól, őt Keri segítségével a házba viszik majd Oleg visszatér, hogy kezét tördelve a kalandozóktól segítséget kérjen (érzi hogy ez már sok neki, evvel nem bír egymaga megbírkózni). Ettől kezdve a kalandozók szabadon nyomozhatnak a 'gyilkos' után. Nem lehet minden lépésüket előre meghatározni ezért csak a valószínű teóriákat festem le illetve hogy az NJK-k hogyan is reagálnak az eseményekre:

1, Lehet hogy a JK az éjszaka itt járt hegyi embereket gyanúsítják. Ebben az esetben nekiindulnak az útnak és jó eséllyel nem is térnek vissza a fogadóba. Mivel ez a ciklus is időre megy, tehát az ynev-i hajnalig tart, nem gond ha mászkálnak kicsit az erdőben. A boszorkány és az umich simán elvégzik a feladatukat és elindulnak Armen felé amint a lavina elsöpörte a Szürke Medvét.

2, A legvalószínűbb, hogy a fogadó vendégei közül próbálják kiszűrni a gyilkost. Megtehetik. Aki nem volt velük az álmukba az a három dzsad, a pyar férfi, a két felszolgáló, a fogadósne és Oleg (Jonni sem, de neki van alibije ☺). A dzsadok és a férfi egy szobában aludtak, igazolják egymást (bár állítólag Trogart egyszer kiment az éjszaka folyamán Al Buha szerint). A szolgáltók közül biz Léna nem az ágyában aludt éjjel, ám Keri szemlesütve falaz neki, ahogyan mindig. Dion sem egyedül aludt az éjjel, minden állítása ellenére sem (az a bizonyos fontossági sorrend). Alex rezignáltan közli hogy nem ő volt, sőt ő érzi hogy („Itt van, érzem.”) valami démoni dolog ment végbe nemrég (ő az eddig átéltek és a hajsza folyamán különös intuícióra tett szert ilyen tekintetben). Oleg végig kint posztolt, de nem látott semmi gyanúsat, csak mikor már a fiú nem jött elő mikor rég ágyban lett volna a helye nézett már utána és talált így rá. „Elise” nagyon nyüzöztan és kissé sápadtan lép elő szobájából ha elég sokáig szölongatják (két szemhunyas között ivott egy hatalom italát) és ő sem tud semmit a történetekről. A fogadósne magán kívül van, egyre csak Jonni-t hívogatja.

3, Az is előfordulhat hogy éjszakai álmuk után kezdenek nyomozni. Ezesetben mindenki másképpen látta az eseményeket: Alex elmondja, hogy álmában újra találkozott a rémmel, akit üldöz és egy napon maga végez majd ki. Dion egy kellemetlen lázalomnak hiszi, idegesen nevetgél csak és a vidéki bornak tudja be különös jelenését. „Elise” nehezen szedi a levegőt és csak azokhoz lesz „őszinte” akikben „megbízuk”, nekik annyit árul el, hogy ő a halálát látta az éjjel és nem akar meghalni (lehet drámaira venni a figurát ha valaki olyan a partiban aki eddig kegyetlenül fűzte volna).

Akárhogy is esnek neki folytatásnak az umich rendületlenül dolgozik: következő áldozata Oleg lesz aki olyannyira egyedül akar most lenni hogy egy üveg borral kiül kis posztjára. A harmadik szerencsétlen Al Buha lesz aki a kocsiját akarja ellenőrizni titokban (fél hogy meglátják mit is szállít valójában, a méregkomponensek igen kelendőek itt délen). Ezenközben Keri még kimegy ugyan, hogy megtisztítsa az istállót és elbúcsúzzon Jonnitól, de őt nem bántja még az umich, csupán megfigyeli. Neki ugyan nem a személy a fontos, hanem a helyszín (amire a JK remélhetőleg előbb-utóbb maguk is rájönnek), de ezúttal eltökéli, hogy a lány lesz a következő. Ehhez ugyebár két hely jöhet számításba: a fogadó mellett álló kis Kyel szentély vagy a fogadó egyik keleti fekvésű szobája. Az utolsó áldozata attól függ, hogy a kalandozók hogyan viselkednek: ha valóban szerepjátékos karakterek, akik a jellemük és kasztjuk (szerepük) szerint viselkednek akkor „csak” Dion-t ragadja majd el az umich utoljára. Ha azonban úgymond kezelhetetlenek, akkor Alex lesz az áldozat. Egy szélsőséges esetben, amikor mondjuk nekiállnak kivégezni az ártatlanokat, közülük kerül ki az utolsó áldozat és annak során kiszorul lelke az örök körforgásból (kellemetlen).

Mikor a legutolsó szertartás is befejeződött (ez kb. hajnal előtt pár perc) akkor az umich és boszorkány egyszerűen eltűnnek (megvan a módjuk) és a távolból szemlélik majd amint a két hóhatár feletti csúcs a völgybe és azon belül a fogadóra zúdul jéglavina formájában. (megjegyzés: ez a földmozgás ad lehetőséget Lans de Maholtinak, hogy kijuthasson Zephyrus-ból)

A lavinát a karakterek egyébiránt több-kevesebb sikerrel túlélnek. Ha nem lesznek elég gyorsak vagy nincsen lovuk, akkor max. a széle kapja el őket és okoz fejenként 2-5k10 Fp sebzést (tetszőlegesen). Ezután a JK-k nem lehetnek valami csúcsformában: nem alhatták ki magukat és még valószínűleg konfrontálódtak is egy két ellenséges „ténnyel”. (fontos hogy nincsen idejük úgy gyógyulni hogy rögtön maximumra ugorjanak a következő és ezen ciklus között.)

Az NJK-k közül a legvalószínűbb hogy Alex jutott ki a fogadóból és most kénytelen-kelletlen velük tart az úton (ha azonban a JK-k itallal kínálják hamar megenyhül és igen jó útitársuk lehet még a továbbiakban mert a Hat Város kultúrájának minden területén igen jártas).

2. 1 : Fontosabb NJK leírása:

1, Kaméleon, a kráni umich

jellem: Halál, vallás: Ranagol

Kaméleon immáron közel századi esztendeje szolgálja a Kosfejes nagyúr országát és teljesíti a Tizenhárom parancsait rendíthetetlenül. Élete értelmét ebben, a feltétlen szolgálatban látta meg, így minden kráni ügy elkötelezett híve. Különleges adottságai révén hamar felfigyeltek rá és egy felsőbb döntés alapján került az Árnyéktalanok fejedéssz alakulatához. Őt hidegen hagyja minden ami az emberekkel történik körülötte, csak a feladat és kötelesség iránti elszántság hajtja. Ranagol hittételeit teljességgel magáévá tette és így a kráni társadalom rész lett. Ebbéli büszkeségében hajtja végre továbbra is a Birodalom érdekeit szolgáló feladatokat. Titkon érzi hogy a bűvész meghalt és lassan kezd benne gyökeret verni a gondolat hogy így most ő lehetne a csapat új vezetője, mert hatalomban mindenképpen felettük áll (szerinte).

Megjelenés és harcmodor: Kaméleon számtalan formát és alakot képes felölteni amiket eddigi „létezése” során csak megismert és már korábban is felvett, ezeken kívül bármi újat is képes magára öltetni. Leggyakrabban mégsem ölt olyan formát amiről elmondható hogy ő lenne, túlságosan hozzászólt mások arcának viseléséhez. Stílusához minden kétséget kizáróan Dion alakja felel meg, akinek feltehetőleg módja is lesz viselni formáját és mindent ami csak a piperkőc délihez tartozik: modor, viselkedés. Ezt bár viszonylag lassan sajátítja el, az idők során a színészet szakmáját volt módja elég sokoldalúan kitanulnia. Emellett még széleskörű fejedéssz képzésben is részesült, bár ezt nem igen tartja sokra. Igen pökhendi és büszke önmagára és arra amivé lett az idők során.

„Csodás, rájöttél. És most mi terv? Én hősöm.”
 „Az Egy mindenképp felett való. Vagy te még nem így látod?”
 „Mondd milyen érzés halandónak lenni? Nem fáj?”
 „Aludj, aludj most. Majd én helyetted is fent leszek.”

Erre azonban megvan minden oka, hiszen az egyik legnevesebb alakulat tagja, a Katonák kasztjában, amit kevesen mondhatnak el magukról fajtársai közül.

E: 20 Ü: 20 Gy: 20 Áll: 20 Eg: 20 Sz: (10)Int: 18 Ak: 18 Asz: 18 Műv: 19

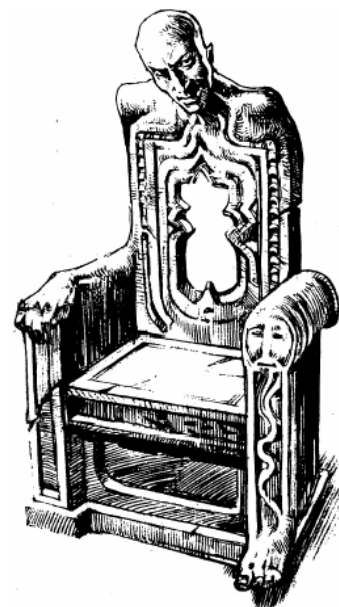
Ép: 60

Fp: 128

AME: immunis

MME: immunis

Méregellenállás: 10



Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Természetes támadás	3	65	125	150	2k10/2k10/1k10 (+4)

(különleges képességei tekintetében mindenben megfelel a **Bestiáriumban** leírtaknak)

3. ciklus – Csodálatos napok jönnek

„Ahogy lassan magatok mögött hagyjátok az eltemetett, néma völgyet egyre másra veszitek észre az élet apró jeleit. Mintha a közelben történt borzalmak nem terjedhetnének túl egy bizonyos határon túl, melyet maga a természet szab meg. A fogadótól indult kanyargós út fölé árnyas, százéves tölgyek borulnak. Az élet szinte pezseg a fák között amint egyre mélyebbre hatoltok a sűrű erdő oltalmazó karokként kiárt védelme alatt.”

A kalandozókat ért megrázkódtatás valóban eltűnni látszik. Hogy maga az esemény milyen belső érzéseket vált ki a játékosokból és azok karaktereiből nem kiszámítható. Figyelembe véve a hasonló katasztrófát túléltek viselkedését valószínűleg mélán búslakodva indulnak majd meg egy lakott vidék felé mely esetünkben az erdőn keresztül vezet Armen városa felé. (ha pszichopatak módjára egymásnak ugranak és kinyírják előbb az NJK-kat majd magukat, értelemszerűen ez esetben **Kalandjuk véget ért**)

Fontos megjegyezni, hogy attól a viselkedéstől amit itt tanúsítanak dől el, hogy Antoh, a tenger és minden vizek istenasszonya hogyan fog viselkedni irányukban. Ha a fent említett módon esztelenül viselkednek elfordítja felőlük orcáját és a továbbiakban a kalandozókat nem áll módjában feltámasztani. Ugyanis ha egy JK a kaland folyamán esetleg meghalna, akkor Antoh parancsára, lelke egy másik testben ugyan, de régi emlékeivel felvértezve visszatérhet. Ennek hogyanjáról és mikéntjéről azonban később.

3.1 : Út az erdőn át:

Ettől a ponttól a tulajdonképpeni modul nem kötött. Természetesen leírom azokat az eseményeket melyek az „úgymond” helyes irányba vezethetik és amelyek azon is tarthatják a kalandozókat, de ez nem kötelezheti őket a modul tényleges megoldására.

Az első kötetlenebb és szabadabb helyszín maga az Arment körülvevő rengeteg. Armen városa ugyanis egy természetes völgybe épült melyet minden irányból magas, megmászhatalanul meredek hegyek vesznek körül melyen át egyetlen szárazföldi út járható. Ez azonban most értelemszerűen nem járható, ez kezdetben csupán egy két szakértő embernek tűnhet fel, miszerint is Amren tökéletesen el van vágva a külvilágtól. Ez a város körüli erdőre is érdekes hatással volt. Az erdőnek hatalmas, ember által szinte sosem járt részei vannak amelyekben különös lények és növények élnek.

Elsősorban ez a különös vegetáció az amely felhívhatja magára a figyelmet: a fák öregek és méltóságteljesek és nem teljesen némák. Igazi, kezdetben valami ősi nyelven (ó-kyr, ó-elf) majd lassan az „újabb” idők nyelvén (kyr, elf) susogják el a lombjaik között történt eseményeket. E fák nem olyan öregek, „maximum” 4-500 évesek, de minden eddigi eseményt megjegyeztek. Ha figyelmesen hallgatják a „daloló” fákat egy különös találkozásról is hallhatnak, egy sárkány ébredéséről, harcáról egy pimasz amunddal (fák szemszögéből: lángból fogant, lánggal ölő, lángként élő és akként is pusztuló betolakodó), de a harc végkimenetelét maguk sem ismerik. Ha a JK-k elég mályen eltérnek a járt ösvénytől megtalálhatják e harc nyomait is (kormos fák, kiégett tisztás), továbbhaladva pedig egy sárkányformájú fát is. (ez persze nem a sárkány, a legöregebb tölgy állít így emléket barátjának, de ő nem szólal meg a halandók nyelvén, ősi „fa” nyelven siratja inkább a sárkányt már vagy két teljes hete)



Az erdőben egy régebbi, ember által épített erősség, egy **bástya** romjai találhatóak. Felverte már a gaz, de vándorok olykor meghúzzák magukat itt eső vagy más égi vész idején. Erről egy (rég) kihunyott tűzrakó hely is árulkodhat mely a lerontott torony legalsó szintjén található. A torony egyébként nem teljesen mindig lakatlan. Olykor, különböző kétes szervezetek rendeznek itt változatos esti programokat.

Öt szervezet osztotta fel egymás között ezt a helyet és ez számít egy fajta semleges területnek közöttük. Azon a napon mikor a kalandozók ide érhetnek még az előző estét kiheverő boszorkányszekta tagjai éledeznek delíriumos álmukból. Ez közel egy tucat, a meztelenség különböző állapotában leledző hölgyet jelent akik nincsenek igazán maguknál. Ez nem azt jelenti hogy magukon kívül, védtelenül fetrengenének egymáson kéjes pózokban. Korántsem. Minden zavaróan közel merészkedőre a pokol tüzét zúdítják, hiszen a tegnapi éjjelen teljesen feltöltődtek a telihold fényével (ejtsd: manával). A feminista gyülekezet egyébiránt az Armenben közismert és megtúrt szekta: az Éj Nővéreinek Testvériségének tagjai. Egyébiránt békés teremtések, de a hónap bizonyos napjain kiszámíthatatlanok. Ha azonban egy másik nő társuk menne hozzájuk közelebb akkor maguk közé invitálnák, de nem erőszakosan. Dél körül elunják magukat és békés vízhold asszonyoknak öltözve elindulnak Armen felé, hogy „rég” látott családjaikat viszontláthassák. (ők egyébiránt 1-3. szintű boszorkányok, de nem érdemes leállni velük harcolni, ők sem feltétlenül pusztítják el a korai látogatókat)

A rengeteg legészakibb pontján tanyáz egy **farkasfalka**. Ezek az állatok csak a magasabb helyeken szoktak portyázni, de most hogy a lavina ezt kissé lejjebb vitte így előfordulhat egy-két nagyobb fajta ordással való találkozás. A farka vezére egy idősebb hím, akinek hályog van a szemén. Ravasz, büszke állat. Régóta figyeli a völgyben élő emberek életét (a maga módján) és az alkalomra les csak, hogy összemérhesse velük agyari erejét egy napon. Ez akkor lehet majd fontos mikor a hó belepi Armen városát és közel 40-50 hatalmas farkas elindul vadászni élükön a vezérrel. Ez azonban korántsem jelenti, hogy a farkasok esztelenül megtámadnának mindenkit. Tudják, hogy hol a helyük és be is tartják az erdő törvényeit.

A rengetegben egy kisebb rablócsapat les az esetleges átutazókra. Kezdő suhancok igazából és az első nagy fogásra készülnek. Támadásuk nem is harcászati, gyakási szempontból lehet jelentős, hanem elsősorban a jó jellemek kijátszóinak jelenthet erkölcsi győzelmet. Amennyiben nem hányják rögtön kardélre a sűrűből husángokkal előugró öt sáros, szerencsétlen flótást azok elmondhatják, hogy nem is olyan régen még **békés matrózok** voltak ám egy napon nem kapták meg a járandóságukat a kapitányuktól, aki még vízbe is dobatta őket és ezeken a partokon úsztak ki, a városban pedig nem találtak munkát. (igazat beszélnek, egyikük valaha nagyon beleszeretett egy nőbe akit a kapitány is megkívánt és így tüntette el ellenfelét a színről annak akadékoskodó barátaival együtt) A hajójuk egyébiránt Mélyvárosból tartott Armenbe. Ha elengedik a volt matrózokat, azok elárulják a volt kapitányuk nevét: Zaxarus, az Egyszarvú nevű hajó kapitánya.

Egyébként ha valaki szükségét érzi más helyszínek vagy mellékszereplők „betelepítését” az erdőbe tegye. Ez egy hatalmas erdő, számtalan sötét, alig ismert résszel, elfeledett rendeltetésű rommal, kihalt bányajáratokkal és különös erdei teremtéssel (pl. erdőpillék, renegát elf kolónia, nardael). Akár egy komolyabb rablótámadás vagy harc a farkasokkal is belefér, de fontos, hogy a JK-k mindig magasan győztesen kerüljenek ki a küzdelemből (kivétel a boszik). Érezzék, hogy itt azért igenis ők a 'kiválasztottak'.

3.2 : A falu

Az út lassan kanyarogva a part felé halad. Itt egy békés halászfalu áll, alig 100-150 lélekszámmal. Kicsi, fatalapzatú házaik a part mellett, a parton állnak, körbe veszik a partra húzott csónakokat és kifeszített vagy félkész hálókat. Ezek békés barátságos emberek, akiket egy vén anyóka, **Gertrúd** vezet. Ő egyébiránt egy közel 60 év körüli kissé pocakos asszony, aki a legkisebb és a vízhez legközelebb eső házban él (tulajdonképpen e ház már a vízben áll, cölöpjei tartják a víz felett). Ő a falu Antoh papnője, aki a fiatalokat tanítgatja és a kisebb rituálékat elvégzi. Hobbiszinten jósol is egyébként, ha megkérik rá. A víz mellett egy természetes kőkitüremkedésben pont tálformában gyűlik meg az eső és a tengervíz. Antoh könnyének nevezik ezt a követ és ez is az itteni oltár. Közel 50 éve itt becsapódott meteor melyben a víz színe különböző színeket vesz fel és Gertrúd ebből olvassa ki a „jövőt”.

Ez a rész arra szolgál hogy a játékosok megismerkedhessenek a Hat városi emberek egyszerű mindennapjaival és típusával. Valószínűleg kora délutánra érhetnek ide, amikor az egész falu mozog és él, ugyanis esküvő van. Egy fiatal pár házasodik a vén Gertrúd segédletével. A kis falu feldíszítve kagylókkal és más tengeri „kincsekkel”. A kalandozókkal is barátságosan bánnak, meginvitálva őket a vigalomba. Az ünnepség csúcspontja a közös étkezés mikor mindenki a hatalmas kondérból közösen mer a halászléből. Remek az íze és az illata, de aki nem akar persze nem kötelező ennie.

Megjegyzés: Nocre már pár napja környéken tanyázott és most hogy bosszúját előkészítse megmérgezte az egész falu. Kijátszotta Gertrúd anyó figyelmét és természetes komponensekkel összeállított ételmérget tett a kondérba, így az nem tudta felfedezni. A méreg „egyszerű” sikertelen egészségpróba hatására émelygéssel vegyes bódulatot okoz. Igazi hatását azonban csak az esti ételbe helyezett komponenssel fejt ki. Ekkor mindenki görcsös fájdalmak között múlik ki, sajnos nem végleg.

Gertrúd igen világlátott és örül a látogatóknak, ha szóba elegyednek vele. Ismeri a városban székelő Antoh főpapnót akit Viktória úrnőnek hívnak, aki csak nemrég lett főpapnő egy állítólag igen kalandos módon. Elmondja, hogy rosszul aludt ő is és mikor kérdőn meredt a szent oltár vízébe az elsötétült. Amikor megtudja, hogy mi történt elkomorodik és arra kéri a partit (csapatot), hogy siessenek Armen városába és mondják el Kortos nagyúrnak, a város urának, hogy mi történt a hágónál. Remélhetőleg ezzel megmenti őket attól, hogy a vacsorán is részt vegyenek. Ha van rá mód akkor ezen a ponton össze lehet ismertetni egy két fontosabb falubelivel a JK-kat. Mint írtam, kedves népség, könnyen barátkoznak és igen víg ivócimborák is tudnak lenni. Az itt szerzett ismerősökről mindenképpen írj jegyzeteket a következő KM-eknek, mert ha később élőhalott formában tűnnek fel ismét az egydélutáni kaland párijai vagy az örök-barát ivócimborák igen komoly lelki hatással lehetnek a kalandozókra. (és ne feledkezzünk el a falu állandóan visongó, örökvidám gyerkőceiről sem)

3.3: Armen /kyr: reménység/

Reményeim és kalkulációim szerint végül a csapat (Gertrúd unszolására) felkerekedik és elindul Armen városa felé. A falutól nem feltétlenül hosszú, de egy jó óra lóval az út. Ez azért lehet fontos, hogy körülbelül alkonyatkor ériék el a városkaput. Nem sokkal kapuzárás előtt. A távolban, egy dombtetőről pillanthatják meg először a várost, mely egy igazgyöngy fényével csillog alatt, szinte visszatükrözi a tenger hullámjainak mozgását hófehér várfalával és bástyáival. Jól látható, hogy a város egy nagyobb öbölbe épült, egy a hegyekből eredő folyó, a **Renigol** torkolatában. Messziről is látszik a város legmagasabb épülete, a **fellegvár** égbenyúló tornya. Vannak persze más, magasabb épületek is, de egyik sem versenyezhet a gyöngykeresők helyi központjával.

A városba érve a külső negyedbe kerülnek melybe az átutazó kereskedők és alvilági személyek is tartoznak. Itt hamisítatlan Hat városi népség özönlik az utcákon, szinte átláthatatlanul. (rassz: hosszú, sötét, rövid haj, napbarnított bőr, nyílt tekintet / öltözködés: lengén és mindig világos színekben, jelenleg a könnyebb anyagból szőtt világoskék tóga a divat) Néha nyitnak csak utat kisebb nagyobb csoportoknak melyek vagy hatan - heten vannak, kezükben dipadával és kerek, kis pajzsokkal, csúcsos sisakkal (**városőrök**) vagy kisebb max. 3-4 fős, ruházatukon valahol egy igazgyöngyöt viselő férfiak és nők (**gyöngykeresők** fejjavadászaik) számára.

Későre jár már mikor a kalandozók átlélik a város kapuit. Az emberek nagy része elkezd már lassan elrakodni az árúit és a boltok is kezdenek bezárogatni. A piacon azonban még mindig hatalmas a mozgás. A város egy nemes hölgye, Marone grófnő Alborne havát búcsúztató felvonulása zajlik éppen, aminek folyamányaként a tér hemzsege a csepűragóktól és a szájtáti emberektől (zsebtolvajok nincsenek, ha valaki mégis próbálkoznia azokat a kirendelt gyöngykeresők csendben lekapcsolják). Az ünneplés fénypontja mikor is **Marone grófnő** maga áll ki a pódiumra és két kézzel szórja a könnyű rézérmeget a tömegnek. Mindenki extázisban van, mint az év ezen szakában mindig. Marone a **nyakláncot** viseli (szívforma vörös rubin, smaragd foglalatban). Ez felkeltheti bárki, az értékecsülés területén jártas egyén figyelmét, mert a lenyugvó nap fényében fürödve csillog ezer ágra.



Ám ekkor lép akcióba a **niarei családfő** is, akinek felesége kiadta a parancsot: megszerezni a nyakéket minden áron. Önértétét és meggyőződését félretéve elragadja a nyakláncot. Belső időben rohan oda a grófnőhöz és tépi le nyakából a medált magába foglaló nyakláncot. Ennek hatására (mikor is egy újabb láncszem szakad meg) kisebb manakitörés rázza meg a manahálót, mely ha elég közel hatnak hozzá akkor

az asztrálsíkon is kifejti hatását. A niarei beveszi magát a sikátorokba és elmenekül a helyszínről, nem látja hogy a nő, akit az imént szabadított meg ékétől rohamosan öregedni kezd, álló helyében vagy 15-20 évet (látványosan nő a haja és őszül meg) mire testőrei egy hintóba teszik és a fellegvárba sietnek vele, audienciára Kortos nagyúrhoz. A kocsit be is engedik, majd bezárják a kapukat. Egyébként ezen a napon már semmilyen módon nem nyerhetnek bebocsátást a nagyúr színe elé. Belopózni pedig igen kockázatos a gyöngyvisetletű őrség miatt.

A napnak ebben a szakában a külső negyedben egyetlen valamirevaló fogadó van nyitva ez pedig az **Ezüst Sárkány**. Ez egy barátságos, láthatólag külföldieknek kialakított vendégház, széles hosszú asztalokkal és nagy étkeztetőkkel. A tulaj egy mosolygós, pocakos emberke kunkori kis bajusszal. A fogadója hangulatának feldobására a helyi varázslórendből kért egy illúzionistát, aki egy fantomzenekart játszat az ivó porondján ilyenkor. Kellemes háttérzenét nyújtanak a vendégek vacsorájához, négyfős banda melyben két lant egy nagybőgő és egy hegedűs játszik. Később este szívbemarkoló pianínó játék megy, de ehhez már kicsit nyakalnia kell az illúzionistának is.

A szállás rendes áron kapható, se nem drága sem nem olcsó, az ET-nek megfelelő áron vacsorálhatnak meg a látogatók. Szobái (meglepetés) éppen üresen állnak így fel tud ajánlani párat a legjobbak közül (mind egy ágyas, de valóban takaros szobák). Nem hiszem hogy túl sok mindennel próbálkoznának a kalandozók ma este, ha mégis az improvizáció szabad, de ne felejtsetd el, hogy mennyire fáradtak lehetnek és kimerültek a megrázkódtatásoktól, ezt tudatosítsd bennük is. A ciklus addig tart (ismét) amíg mindenki nem megy lefeküdni a szobájába.

3.4 : Fontosabb NJK-k és mellékszereplők leírása:

1, Gertrúd, a vén jóvólátó

3. Tsz-ű Antoh papnő, jellem: Élet, vallás: Antoh

A kis falu lelki és mentális vezetője. Már akkor is itt, a part mentén élt mikor még nem volt itt ez a falu. Úgy mondják valamilyen szegény elől hagyta el a várost örökre, ahová nem térhet már vissza soha, majd Antoh kegyeibe fogadta és megajándékozta az intuíció képességével. Evvel jósol jövőt (ami bár korántsem valódi jóvőkép), de eligazíthatja az élet nagy kérdései között elveszett embereket. Hihetetlenül életvidám asszony, ennek ellenére sohasem volt férje, de legalábbis nem tudnak róla, hogy akárcsak egyszer is férfi járt volna nála (ez egy kis falu).

Ránézésre egy kiélt, 60 év körüli nő, aki őriz még valamit valaha volt ragyogó szépségéből és a szebb napokból, de ő úgy látszik nem is vesz tudomást a koráról. Hajnalban sikongatva fürdözik a tengerben és dalával ébreszti a későn kelő halászokat. Hajába apró, tengeri gyöngyöket aggatott, amik különböző színekben szikráznak mikor napfényt kapnak. A nő szinte sugározza magából az életnek szeretetét. Egyedül mikor félhold ragyog fent az égen komorul el, de ilyenkor ügyel hogy mindig maga legyen és dalol. Dalol egy nőről és annak gyermekéről akik elvesztették egymást. Egy férfiről aki csalárd volt és egy éjszakáról melyen minden egyszerre veszett el. A teljes történet: a hivatásának élő Oleg éktelen haragra gyulladt mikor megtudta hogy kedvese teherbe esett tőle, mert nem tudta elképzelni hogyan tudná mind a kettejüket eltartani. Így mikor Gertrúd megszülte gyermekét Oleg a bábával elvitette és azt hazudta kedvesének hogy az halva született. Keri ekkor került a Szürke Medvébe mint szolgálólány és évekig itt is szolgált. Oleg, a városőr karierrre felfelé ívelt ám mikor már lehetett is volna gyermekük Gertrúd félelmében, hogy megismétlődik a tragédia nem volt rá képes. Oleg látván hogy szerelme hogyan szenved és mert a bűntudat évek óta mardosta már elárulta titkát kedvesének. Az dührohamot kapott és elüldözte mentegetődző urát maga mellől aki ekkor már a gyöngykeresők kötelékébe tartozott. Oleg megpróbálta visszakönyörögni magát a kedveséhez, de az hajthatatlan volt. Belépett Antoh követői közé és évekig közöttük élt majd mivel nem mindenben értett egyet az ottani elvekkkel így kitelepült a városon kívülre ahová később külön életmódját magukénak érző armeni fiatalok érkeztek és hallgatták az élettel teli asszony prédikációi életéről, halálról, szerelemről. Oleg ezenközben eljutott a Szürke medvébe és némi nyomozás után rájött hogy Keri a saját lánya és végül kérte az Oszloptól hogy őt rendeljék ki a fogadó őrzésére. Kortos meghallgatta az öreg életét és megessett rajta a szíve így hát parancsba adta az idős fejedásznak, hogy holta napjáig védelmezze a fogadó lakóit és leánya közelében éljen. Oleg és Gertrúd soha többé nem találkoztak és Keri sem tudta meg, hogy Oleg az ő apja. A halászfaló idős jóvólátója pedig tudatosan felejteni akart mindent a múlttól és Antoh kegyelmével ez sikerült is neki ám cserébe egy különös erőt, a jövőbelátást, illetve az idő kígyójának vonulásába nyert bepillantást Antoh könnye révén. Régi életéből mára csupán e bús, szomorú dal maradt és az az anyai ösztön mellyel a falusiak gyermekeit szereti így ő boldog. Boldog tudatlanság...

2, Leronte, a kezdő haramiavezér

2. Tsz-ű matróz, jellem: káosz, élet, vallás: Noir



A szerencsétlen sorsú tengerész ki két hűséges társával adta fejét a rabláságra. Az élettől (és a szikrafútól) megkeseredett ember, aki semmit nem vágyik jobban mint visszatérni kedveséhez, de úgy hiszi a kapitány megelőzi bármit is tesz. Ezért inkább füvezik, mert „ott” legalább ő lehet a győztes. Egyébként egy jóképű huszoneves fiatalember aki a helyét keresi a világban. Egy borzalmas seb húzódik végig az arcán melyben egyszermind a szeme világát is elvesztette (a kapitány búcsúajándéka). Ezért is fél, hogy kedvese szeme elé kerüljön, tudja hogy így talán már nem lenne akkora a sármja mely elég egy nemes kisasszony szerelmének megtartásához. Ha legalább egy napig bírná szikrafú nélkül biztosan elindulna a város felé bosszút állni, de ez nem igen fordul elő. Egy átutazó dzsad kereskedőtől kb. egy hónapra elegendőt szereztek nemrég sarc gyanánt. Nem valami tanult, művelt emberek ezek, de bírnak az egyszeri, józan gondolkodás képességével.

„Pénzt vagy életet. De valami ehetőben is kiegyezhetünk ám!”

„Okos fiúknak hiszitek magatokat mi? Rossz haramiával húztatok újat!”

„Karddal nem ér!”

„Jó anyag mi? Figyelj, van még ahonnan ez jött.”

Megjelenés és harcmódor: Leronte és társai nem kifejezetten szárazföldre termelt legények. Igen bizonytalanul viselkednek a megszokott környezetük híján. Tudományuk éppen arra elég, hogy vadászattal és halászattal az éhhalált elkerüljék. Toprongyos, állatbőrökbe (farkas) bújt vadembereknek tűnnek elsöre ormatlan fadarabokkal hadonászva. Taktikájuk sem valami kiművelt: ketten nekiugranak az áldozatoknak, míg Leronte összeszedi az elhullajtott csomagokat, ennyi. Valószínű, hogy ők hamar elvéreznek mire a betépett Lero végre kimászik az erdőből.

A társai vele megegyező értékekkel bírnak.

Ép: 8

Fp: 35

AME, MME: 2-5

SFÉ: 1

Fontosabb képzettségek: Csomózás (Af), kötelekből szabadulás (Af), vadászat/halászat (Mf) Esés/ugrás (20%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Husáng	1	20	43	90(+4)	1k6

3, Nocre, a renegát dorani nekromanta

7.Tsz-ű varázsló, jellem: káosz, vallás: -

Nocre a maga módján becsületos maradt a gyeprüvidéken törtétek ellenére is. Ránézésre egy jóképű, kifejezetten szimpatikus huszoneves fiatalember lenne, ha nem volna mélysötét, gonosz tekintete. A Hat Városban töltött időkben alaposan kikupálódott, minden tekintetben. Bérnagusként keresett némi pénzt különböző alvilági szervezetek szolgálatában. Érdekes módon ezeket tanulásra fordította, hogy később bizonyíthasson és így bekerülhessen valamely varázslói rendbe. Hallott róla hogy Armenben székel egy igen különös Rend, külön mesterekkel és flúgos tanoncokkal, ezért is igyekezett oda, hogy felvegyék. Ám ez nem sikerült neki, a Rend nagymestere (Abbelas Thymnal) megérezte a fiú aurájából áradó sötét mágia lenyomatát és megtagadta a Rendbe való belépését. Nocre őszintén le akart számolni múltjával, de az újabb kudarc elkeserítette. Így hát bosszút készül állni a pökhendi varázslókon avval, hogy egy békés kis falu teljes lakosságát megmérgezi egy esküvőn (éppen kapóra jön) majd élőhalott sereget teremtve tér majd vissza ismét a városba. Búvóhelye egy algás, nedves barlangrendszer a partmenti mészkősziklák mentén. Épeszű ember nem is talál oda, csak ha véletlen lezuhan és a peremére esik (Nocre is így járt, bár ő öngyilkos akart lenni). Bár sok rossz elmondható róla, azt meg kell



hagyni, hogy következetes személyiség: akit egyszer halálra szánt (jelen esetben a rendfőnököt) azt annak rendje és módja szerint meg is öli. Tudatában van annak, hogy egy renegát vaslovas a nyomában koslat (igen, ő pontosan tisztában van üldözője helyzetével és így nem is tulajdonít neki különösebb jelentőséget, hiszen csak egy közönséges kardforgatóról van szó) és a Hat Városi hajszájuk során egy különös, asztrális kapcsolat jött létre közöttük (a vad és a vadász szintézise) mellyel mindketten pontosan meg tudják állapítani hogy a másik 100 km-es körzetben van vagy sem. Szélsőséges módon még egymás nagyobb érzelmi kitöréseit is átéli (Alex, amint a nekromanta szentségtelen életet plántál a holtakba vagy Nocre is érzi azt a parttalan gyűlöletet mely hozzá napról napra közelebb sodorja üldözőjét)

Nocre mint már szó volt róla intelligens és világlátott személy, már csupán szavaival is igen meggyőző tud lenni ha akar, könnyen elvegyül bármilyen nemesi körben ha érdeke úgy kívánja meg. Ehhez kapcsolódóan beszédmodora is igen pallérozott:

„Ritka szép esténk van tisztelt uraim. Az embernek ilyenkor még a büntől is elmegy a kedve...Mármint az embernek.”

„Valóban úgy gondolják, hogy mindez elég lesz ellenem? Igazából ezt sértésnek is vehetném.”

„Meglépettnek tűnik. Talán győzelemre, diadalra számított kedvesem?”

„Hatalom, csak egy szó a tudatlanok nyelvén. Én viszont maga vagyok az élő hatalom. Bebizonyítsam?”

„Ébredjete messze távozottak, ébredjete hangtalan vándorok, ébredjete a mindent elnyelő sötétségből szolgák!”

Megjelenés és harcmodor: ha valakire, hát Nocrenre nem lehet mondani, hogy alakoskodó ember volna. Nem igazán rejti véka alá véleményét a világról és annak lakóiról, akik az általa felállított kasztrendszerben meglehetősen alacsony szinten állnak. Ez megmutatkozik öltözködésében is. Hosszú fekete palástot visel, ezüstgombú bottal jár (mely egyszersmind egy jelmágia botja), melyből egy törkard hozható létre és hasonlóan éjszínű, méregdrága öltözetet visel. Ha valamilyen úton - módon ezeknek baja esne **azonnal** teremt magára újat de ugyanolyan (mert megteheti). Harcban mint a nagy stratégia szerepében szeret tetszelegni önmaga előtt. Mikor a zombi sereg élére állva a város ellen tör akkor is felettük lebegve (persze elemi erő aurában) osztogatja majd a teljesen felesleges szóbeli parancsokat (mivel mentálisan uralja az élőholtakat). Ha igazán fontos harcra kerül majd sor akkor elővesz varázstudományát is. Egy hozzá hasonlóan nagy erejű varázsló minden trükkjét ismeri, emellett még új aljas trükköket is bevethet ellenfeleivel szemben. Mivel tanulmányait nem zárta le rendesen így elesik bizonyos képzettségek ismeretétől is, minekután nem volt kitől megtanulnia ezeket. Varázslóbotja elveszett, ám ő felülemelkedett ezen a törésen is. A bot fájából készítettett magának egy kétnyakú lantot (mélyvárosi mester munkája). E tárgy közelsége teszi számára lehetővé, hogy a varázslataihoz szükséges manát fókuszálni legyen képes.

E: 11 Ü: 14 Gy: 16 Áll: 13 Eg: 14 Sz: 16 Int: 19 Ak: 18 Asz: 19 Műv: 16

Ép: 7

Fp: 55

AME: 67

MME: 66

Ψp: 58

Mp: 70

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Törkard (Af)

Pszí (Kyr-metódus)

Nyelvek:

Közös (5)

Nomád (4)

Pyar (5)

Dzsad (4)

Ősi nyelv/ kyr (Af)

Írás/ olvasás (Af)

Sebgyógyítás (Af)

Élettan (Mf)

Legendaismeret (Af)

Történelemismeret (Af)

Rúnamágia (Af)

Csapdaállítás (Mf)

Hangutánzás (Mf)

Éneklés/zenélés (Af)

Etikett (Mf)

Méregkeverés/semlegesítés (Mf)

Szexuális kultúra (Af)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Törkard	1	15	39	96	1k6+2

4, Pók, a Khare-ből száműzött gnóm

10. Tsz-ú tolvaj, jellem: Rend, vallás: Ranagol



A Pók északon született, egy a Kharet körülvevő hegyekbe magát befészkelte gnóm család gyermekeként. Nemzetsége később szövetségre lépett a technokraták vezetőivel, mert a félvad törzs gnómjaiban remek munkaerőt láttak. Ezidőtájt újabb és újabb gépezetek összeszerelését kezdték meg ugyanis a titkos műhelyekben, melyek felállításához elkélt a gondos kéz, még ha gnómoké is az. Így nyertek bepillantást Khare legrejtettebb és legnagyobb csodáiba és került maga Horbor is (a későbbi Pók) e rejtett műhelyekbe. Az itt látott hihetetlen dolgok hatására őt is elfogta az ismeretlen tudományból áradó vonzás és egy idő után már nem csak apróbb munkákat volt képes ellátni hanem összetettebb, bonyolultabb termelési folyamatok előkészítését és levezénylésére is képes lett. Erre már a khareiak is felfigyeltek és igen vegyes érzelmeket tápláltak a lelkes és láthatólag tehetséges gnóm iránt. Egyesek már Gilron következő kiválasztottját láttak meg benne és támogatták különös és valóban korszakalkotó kezdeményezéseit. Mások azonban gyűlölettel és megvetéssel nézték végig amint az 'inhumán korcs' egyre magasabb misztériumokba nyer bebocsátást. Egyes vallási vezetők már attól tartottak (igazából joggal) hogy belátható időn belül valamelyik gnómból még papot is kell szentelniük. Ezt azonban hitükkel ellentétes dolognak tartották és elhatározták, hogy véget vetnek ennek az elfajzásnak.

A gnóm mérnökök (hiszen ez még megengedhető volt számukra) egy különleges, új találmányon dolgoztak. Egy értelemmel rendelkező és valódi lélekkel bíró gépezeten. A gépszolgák ugyanis, bár kétségtelen hatékonyságról tettek tanúbizonyságot, nem voltak alkalmasak minden faladra amely nem a kaszabolásból állt. Ha tervük sikerül hihetetlen előnyre tehetnek szert észak minden nagyobb hadseregével szemben. A papok azonban ezt vélték a legjobb lehetőségnek, hogy letörhessék a gnómok szarvát egyszer és mindenkorra. A kísérleti egyedek fémtestébe lelkeket börtönöztek, gonosz, sötét lelkeket, melyek esztelen pusztításba kezdtek. Számátalan pap és gnóm is meghalt mire a helyszínre érkező főkonstruktor segítségével útját sikerült állni a pusztításnak. A nyomok minden kétséget kizáróan a gnómok bűnösségéről árulkodtak. Ehhez mérten kapták meg büntetésüket is. Örökre kitiltották őket a titkos műhelyek és Khare területéről A törzs visszaóvakodott a hegyek közé. A vérontásban ott volt Horbor is, aki éppen hogy csak megmenekült a haláltól. Ő nem tért vissza a hegyekbe, nem. Meglapult a műhelyekben és titkon dolgozni kezdett önmagán és bosszú tervén egyaránt. Mire elkészült a régi gnómból szinte semmi nem maradt. Élő fémmel kipótolt négy műkarja és különleges, nagy távolságból is pontos tűzköpője segítségével hadjáratba kezdett a titkos műhelyekben. Végzett minden olyan pappal és mérnökkel aki csak felelős lehetett a 'balesetért' és így talált rá végül a valódi bűnösökre is. Végzett velük, majd a bizonyítékokat elküldette a főkonstruktornek is. Az beismerte tévedését és a törzset visszafogadta a városba, még egy esküt is tett mely a gnómok leszármazottjait is a örökjoggal ruházta fel Khareban. A siker teljes volt. Ám nem mindenki számára. Horbor lelke eltorzul az általa véghezvitt tettektől és ezt törzse tagjai is látták. Önként vállalt száműzetésbe indult hát, melynek végső állomásaként Kránba ért, ahol észak tudását örömmel fogadták a fejedelmek klánjai. Így lett elismer és tisztelt személy Horborból, ki művégtagjai miatt ekkor már mint a 'Pók' volt ismert. Később meghívást kapott az Árnyéktalanok osztagába, amely igen nagy megtiszteltetésnek számított így ráállt a dologra. A pók feladata (mint a csapat Fürkész kasztban szolgáló tagja) a felderítés és az ellenfél erejének felbecsülése. Illetve a csapat támogatása akció esetén. A modulban a Pók itt-ott fog feltűnni a JK-k körül. Hol pincérnek, hol árusnak, hol pedig egyszerű koldusnak álcázva fog a karakterek közelében maradni és azok helyzetét jelenteni a csapat többi tagjának. Ha beszélnek vele akkor is hihetetlenül jó színészi képességeit fogja elővenni, hogy a csapat gyanúját szétoszlassa, illetve hogy bizalmukba férközhessen (legvégső esetben még a csapattal is tarthat, mint gnóm-tolvaj kalandozó).

„Grípa grí grípa ha mondom. Nem érted mi? Mindegy, neked is jó napot.”

„Mit parancsolnak az urak? Remek ma a cuppogós csülkünk.”

„Vagy ez a medáليون inkább? Valóságos ereklye. Pyarron romjai közül való, szavamra mondom. Az? Az kyrül van.”

„Egy rezet, egyetlen rezet uram. Napok óta nem ettem semmit. Hát nincsen szíve? Hát mert majd most nem is lesz!”

Megjelenés és harcmodor: a Pók különös figura. A megszállott technokraták aurája lengi körül, már ha civilben van persze. Ilyenkor lenge kis köpenyben mászkál és motyog csak magában majd vázlatai fölé görnyedve hümmög hangosan. Akció során éjszínű kezes-lábast visel melyen vágatott lyukakat a fémkarok

számára is (ezek már képesek egyébként egyé válni testével így nem tűnek fel ha ő nem akarja). Mászókampókkal tarja magát a magasban és valódi végtagjaival használja a puskát. Ezenkívül használ még füstbombákat, villanó gránátokat, de valódi repeszgránátokat (5k6 sp) is. Képzett zsebmetsző, de ma már szégyelli, hogy sokáig ebből kellett megélnie. Most azonban remekül kamatoztatja ezen képességeit.

E: 10 Ü: 17 Gy: 18 Áll: 12 Eg: 16 Sz: 10 Int: 16 Ak: 16 Asz: 19 Műv: 16

Ép: 10

Fp: 93

AME: 59

MME: 56

Ψp: 50

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Háromágú háritótör (Af)

Különleges tűzköpő (Mf)

Fegyverdobás:

Gránát (Mf)

Nyelvek:

Gnóm (5)

Kharei (4)

Közös (3)

Kráni (2)

Dzsad (2)

Értékbecslés (Af)

Kocsmai verekedés (Mf)

Kötelekből szabadulás (Af)

Csomózás (Af)

Hátbaszúrás (Af)

Pszi (Mf)

Mechanika (Mf)

Hadrend (sequadon)

Álcázás/álruha (Mf)

Százalékos értékek:

Mászás (107%)

Esés (77%)

Zárnyítás (87%)

Ugrás (72%)

Lopózás (92%)

Rejtőzködés (77%)

Kötéltánc (87%)

Zsebmetszés (97%)

Csapdafelfedezés (87%)

Titkosajtó keresés (77%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	CÉ	VÉ	Sebzés
Különleges tűzköpő	1/2	48	77	97	3k6 (!Ép!)

5, Usutsu Sato mester, a niarei családfő

13. Tsz-ű harcművész, jellem: Rend, élet, vallás: Kaoraku

Az Usutsu család történetének legszégyenteljesebb időszaka és legnagyobb döntése áll annak feje, Sato mester mögött. Ő maga otthon a dart-nid-kinito harcművész irányzat mestere volt, tanítványainak is ezt adta tovább illetve tanította éveken keresztül. Ám a legnagyobb és ezidáig egyetlen hibáját éppen saját fia, Usutsu Muzsuróval szemben követte el. Olyasmit kért tőle amelyre az képtelen volt és így a fiú az apai dölly hibájából megvakult. A fiú beleőrült ebbe és elhagyta a szülői házat nehogy az ősi törvény ellen vétve kezét emeljen szülőapjára. Amellett hogy ez magát Sato-t is kegyetlenül megviselte, hiszen példa nélkül álló volt a család történetében még a felesége is beleőrült ebbe. Egy napon bár életben volt, nem ébredt fel. Csak nagyritkán adott ki magából értelmesnek nevezhető szavakat. Ez már sok volt az Usutsu család fejének és ő maga is befelé forduló és mogorva lett. Így nem figyelt fel időben a Caukóban történt változásokra és mikoron végül kezdett ráébredni mi is folyik körülöttük (a császár ellen felkelt caukó tartományban) már a Tigris követelte tőle a családra bízott titkot (a puskapor). Az Usutsu család védekezésre rendezkedett be és egy tagjukat kiküldték hogy értesítse a császárt az eseményekről. E küldött, Sato egy szem leánya sohasem érte volna el célját ha nem hozza a sors útjába Kortost, a renegát gyöngykeresőt. A fejavadás megmentette a lányt és levágta az üldözésére küldött shenar orgyilkosokat is majd felajánlotta kardját a fiatal niarei nemes hölgynek. Alamarenata, a lány, belátta hogy nincsen esélyük elérni a belső tartományt így újdonsült segítőtársai segítségével az ostromlott Usutsu ház felmentésére



indult. Ekkora azonban már Tigris emberei bejutottak a házba, védőit kardélre vagy áldozótörré hányták és a titok ismerőit is a caukói lázadók vezéréhez vitték, a családtagokkal együtt. Kortos és emberei behatoltak a Tigris védművei mögé és egy kis sajkán elmenekítették a családot Caedon városába míg a helyzet Niarében megjavul. Alamarenata ezután örök hűséget esküdött Kortosnak aki délre indult, hogy elintézetlen ügyének végére járjon és visszaszerezze helyét a gyöngykeresők klánjában. Ám 3699-re visszatért Caedonba, mint a klán előkelő tagja és Armen városának és kiterjedt földjeinek helytartója így megtarthatták az esküvőt és visszaindultak Niarébe. Ám ott már semmi sem volt a régi és Sato ezt érezte is. Amint ősi birtokukat visszakapták az Ég fiától hajóra pakoltak és császári engedéllyel elhagyták országukat, hogy a vő városában telepedhessenek meg. 22 súlyos hajóval hozták át a családot és annak minden ingó vagyonát északra mely úton közel 5 hajó veszett oda kalózkodó és az egyenlítői viharok martalékaiként. Ám végül elérték Arment, az új otthont. Ezenközben a ház nagyasszonya is magához tért, annyira mindenképpen hogy családtagjait ugráltassa és férjével minden lehetséges örült kérését valóra váltassa. Vejét gyűlöli és igazából csak örül hogy árthat a kialakuló kapcsolatnak a hat városiakkal, ezért is adta ki urának a parancsot hogy a nyakék nélkül, melyet nemrég látott egy armeni nemes hölgyön, szerezz meg neki és Sato ezért cselekszi azt meg. Nem gyenge jellem, de szereti feleségét és ez nem róható fel hibájaként.

Sato maga büszke a családjára és arra hogy még létezik mindazok ellenére amik történtek. Önmagát vádolja a fia elvesztése miatt, nincs tudomása róla, hogy mi lett vele. Intelligens ember, aki körülmények ílyetén alakulása során jutott oda lelkiében ahova. Kissé töri a közös nyelvet, de tűrhetően beszél az.

„Ampara kenio hatasi imerina te. Úgy ’rtem részemr’l a szerencs’.”
 „Északiak azurak is? Magam is onna’, észak’ó származom a családommal együtt.”
 „Hatasi úrnő? Köszönjük jobban van, de még gyeng’lkedik. Klím’változás, tudja.”
 „Itt minden olyan...más. Nem jobb, nem ro’szabb csak tudják...o’an...máss.”

Megjelenés és harcmodor: amikor nem ékszereket rabol el nemes hölgyekről általában lengébb, kimonószerű öltözetet visel. Ezt egy bő övvel köti fel, fegyvert nem visel rajta. Egy sárkányt formázó medál lóg a nyakában, Kaoraku tiszteletére. Harcban az ellenfél lefegyverzése a célja, sohasem annak megölése. Mozdulatai (mivel a stílusa is víz jelét viseli) izmok és a vér közös hullámozásának tűnik inkább, mint harcnak. Nagy tudású és tapasztalatú ellenfél, akit nem érdemes lebecsülnie senkinek. Ha valamilyen módon nincsen módja Chi-harcot alkalmaznia nem esik kétségbe és töretlenül folytatja a harcot annak alakulását figyelmen kívül hagyva.

E: 12 **Ü:** 18 **Gy:** 18 **Áll:** 15 **Eg:** 17 **Sz:** 14 **Int:** 15 **Ak:** 15 **Asz:** 17 **Műv:** 13

Ép: 11

Fp: 161

AME: 96

MME: 94

Ψp: 89

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Széles kard /khot/ (Af)

Sárkányfullánk /khiel/ (Af)

Hollószárny /khrin-kaio/ (Af)

Ívkard /sho-khot/ (Af)

Tőr /sryn/ (Af)

Horgaskard /shil-kadakno-to-ukami/ (Af)

Sai (Af)

Tonfa (Af)

Holdszarló /hagai/ (Af)

Nunchaku (Af)

Fegyverdobás:

Slan-csillag (Af)

Dobókés (Af)

Hajító bárd (Af)

Hajító dárda (Af)

Fegyvertörés /puszta kézzel/ (Mf)

Vakharc (Mf)

Pszi (Slan-út)

Lovaglás (Mf)

Úszás (Mf)

Etikett (Mf)

Írás/olvasás (Mf)

Szexuális kultúra (Af)

Hajózás (Af)

Nyelvek:

Niarei (5)

Közös (4)

Százalékos értékek:

Mászás (115%)

Esés (131%)

Ugrás (125%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Dart-nid-kinito	2	59	87	149(+25)	1k3+1

6, Marone grófnő, az armeni csalogány



A grófnő igen nagy köztiszteletnek örvend Armen felsőbb köreiből és egyszermind a köznép körében is. Ő a város, úgymond, női ideálja, akinek emberfeletti szépsége mellett ahhoz illően különleges hangja is van. A díva, hiszen ő már annak is nevezhető a város legősibb famíliájának a sarja, bár különönc viselkedése miatt (mely fajából is következik) valamennyire eltávolodott a „szülői háztól”. Marone szülőapja egy elf kalandozó volt, aki egyszer járt Armen városában ugyan, de akkoris maradandó nyomot hagyott annak történelmében. E szerelemgyermeket később elfogadta és sajátjaként nevelte fel a grófi család (hiszen egy nemesi sarj szülte világra). Hamar kitűnt hogy a kis félelf lány más lesz, mint az ő korában lévő ember gyerekek így igen hamar különleges neveltetésben részesült. Ekkor figyeltek fel gyönyörű hangjára is, mellyel később egész Arment elbűvölte. Állandó alkalmakkor fel is lép a város színháztermében és ilyenkor mindig teltház kíséri előadásait. Szerelmi élete vére hevességével egyenes arányban ingadozik, nem bír megmaradni sokáig egy férfi mellett sem. Pletykálnak arról, hogy egyszer még a nagytiszteletű Kortos nagyúrral is hált, bár ez nem nyert bizonyítást egyik fél részéről sem. Ami viszont kétségtelen, hogy egy ideig bizonyos Dequator Marses oldalán járta Dél-Ynev útjait, mint egyszerű kalandozó, máig nem tisztázott hogy mi vethetett véget szerelmüknek, de annyi bizonyos, hogy ezután Marone visszatért városába és soha nem indult el ismeretlen utakra és a várost sem hagyta el (még akkor sem mikor Erionba hívták hogy lépjen fel és ezért csillagászati árat lettek volna hajlandóak fizetni).

A modulban a jótékonyági ünnepeken tűnik fel először, mikoris rézpénzt és ezüstöket szór két kézzel a népnek majd a nyaklánc szakadásakor arca eltorzul és helyben öregszik 15-20 évet. Ez ugyan csak ideiglenes elváltozás, de hamarosan fellépése lenne a hölgynek (éppen a niareiek estélyén). Kortos nagyúrhoz fordul, aki megpróbál segíteni neki és ehhez is a kalandozók segítségét kéri. Marone grófnő egyébiránt egy igen nyakas teremtmény nehéz megingatni hitében vagy szándékától eltéríteni. Jelenleg egyedül él, de az utca emberei új szerelemről, egy gorkiki férfiről suttognak.

„A mágia csak azok fegyvere akik nem férfiak igazán.”

„Én olyan nő vagyok aki a tökéletesre vágyik Talán nem érdemelném meg?”

„Szívesen beszélgetnék erről önökkel, de hív a kötelesség.”

„Remélem önöket is látom még az estélyen.”

4. ciklus - „...és Armen ködbe vész”

„ A szoba ablaka panaszosan feljajdul, kintről friss esőillat tölti be szobát. Most minden nyugodt, most minden jó. Hallani amint az esőcseppek dobognak az ereszcsonnán és a tetőn, mint egy megbüntetett gyermek panaszos sírása. Az ég könnyei szakadatlanul hullanak a halandók lakta világra és ez ellen nem tesz senki, tán nem akar, tán nem is tudja. Érződik hogy minden nyugodt pillanat ajándék, ajándék egy olyan próba előtt mely talán meghaladja egy halandó, egy kalandor vagy egy kiválasztott erejét is. Nem tudni és ez így van most jól. Boldog tudatlanságba burkolózik a világ ahogy ellepi őt a sötét fellegek takarója és ezen a hajnalon Armen ködbe vész.”

Ez alkalommal viszonylag nyugodtabb a kelés a karakterek számára is, de azért nem minden esemény nélküli most sem. Remélhetőleg minden JK külön szobákban szállt meg, de ha mégsem akkor a következő közbjátékot csak egyikük aki a leghamarabb kel fel. A helyzet a következő: az Árnyéktalanok felfigyeltek a csapatra és a boszorkány beszámoló alapján fontosnak tartják őket, annyira mindenképpen hogy megfigyelés alatt tartsák ám ettől fogva sokkal komolyabban mint ahogyan egy gnóm képes lehet rá. Ezért eldöntötték, hogy a Kaméleont beépítik a csapatba. Ez a következő módon történik: kiválasztanak egy tárgyat a kalandozók felszereléséből, amelynek az alakját majd az umich felveszi majd a holdtáncos segítségével a szobába jutnak ahol az umich felveszi egy tárgy alakját amit a Vadász az ablakon távozva magával visz. A karakterek már csak és kizárólag azt láthatják, hogy egy szőrös kéz a nyitott ablakba kapaszkodik majd eltűnik (az is jó módszer ha az umich-tárgyat az ablakban tartja mintha éppen ellopna és karakter hőzöngve kaphat utána, ilyenkor általában nagyon büszke magára hogy visszaszerezte a tárgyát). A Vadász ezután a tetőn menekül el a boszorkány segítségével az ott posztoló gyöngykeresők elől. Hogy mit keresnek itt a gyöngykeresők?



Kortos nagyúr érkezett a fogadóba nemrég páncélozott, megerősített hintóján hogy találkozzon a karakterekkel. Erre több oka is van: a kis halászfaluval megszakadt minden kapcsolata tegnap óta és az utolsó csapat, aki arról jött a kalandozóké volt, emellett fejtáncosai jelentései szerint jelen voltak mikor Marone úrnóval megesett a különös eset és ezek csak a legszembetűnőbb dolgok amik miatt itt van, a harmadik legégetőbb problémát még ekkor nem árulja el a partinak. Mindenesetre itt, az Ezüst Sárkányban kerül sor az első találkozásra Kortos nagyúr és a csapat között.

4.1 : Kortos megbízása

A fogadó teljes személyzetét és lakóját eltávolították a helyszínről a JK-k tudta nélkül. A tetőkre gyöngykeresőket állítottak és az egyik kapualjban egy varázsló tanonc is gubbaszt minden eshetőségre készen. Maga Kortos a fogadó ivójába várja a karaktereket, hogy lejöjjenek. Semmit nem bízott a véletlenre, mellette Kye, a toroni pszi mester és Kyel helyi főpapja feszít minden eshetőségre készen, szintén. Arról a 12 fejevadászról szót sem kell ejtenem a teremben talán, a játékosoknak hamar le kell esnie, hogy nem jutnának messzire (legvérmesebb kalkulációim szerint is egy olyan parti melyben Ayr Arkhon szintű varázsló és egy Mogorva Chei szintű harcos is van két körig húzhatja ilyen körülmények között ha ugrálni kezd). Kortos beszélni jött és válaszokat akar, ekkorra a játékosok is hasonlóan ki lesznek éhezve némi információra. A helyzet pattanásig feszült, de jó diplomáciai készséggel hamar közös nevezőre lehet jutni. Ha a JK-k bizonyítják, hogy ártatlanok és semmi közük a falut ért bajról (előbb utóbb egyébként a lavináról is számot kell adniuk) és a nyakék eltűnésében sincsen benne a kezük (mindezt Kyel papja közreműködésével könnyen sikerülhet tisztázni) akkor Kortos már sokkal közvetlenebb módon fog velük szemben viselkedni, hiszen ő is sokáig élte a hazátlan kalandozók életét így nem idegenkedik fajtájuktól. (Itt fontos hangulati kontraszt lehet, hogy ezeddig Kortos nagyúrról már igen sokmindent hallhattak a JK-k és kialakul bennük egy bölcs-idős uralkodó képe, így meglepő lehet, ha ez az energikus fiatal férfi, láthatóan nem kevés harci tapasztalattal, mint Kortos nagyúr mutatkozik be és körülötte minden tőle függ és mindenki tőle várja a parancsot.)

Előbb puhatolózni kezd hogy nem tapasztaltak e valami szokatlant útjuk során (a lavina és körülményei annak számítanak). Előbb utóbb a különös éjszakai látogatóról is kérdezni fogják minden bizonnyal, amit ha taglalni kezdenek (kékes, szőrös mancs, sárgán villogó szemek) az Emberismeretben (vagy Lélektanban) mesterfokon járatos személyek észrevehetik Kortos viselkedésébe beálló, valóban leheletnyi változást, mely enyhe borzongásban nyilvánul meg (rémálmiai képeit idézik a beszámolók a Vadász külsejéről). Ha idáig eljutnak és erre a különös idegenre tesznek utalást akkor Kortos megkéri őket hogy tartsanak vele mert ha a dolgok így állnak akkor a JK-knak látniuk kell valami nagyon fontosat és meghívja őket a Fellegvárba is. Mivel ez kevésbé kérés mint parancs (persze nem durva) ezért a JK-k valószínűleg elfogadják (nem ölik meg őket ha mégsem, de ekkor igen sok információtól eshetnek el és a későbbiekben sem lesznek hajlandók velük kooperálni). A kívülről acélpántokkal megerősített, belülről azonban hihetetlenül kényelmes hintón indul el a csapat az esőáztatta Armen utcáin a kivilágított fellegvár felé.

4.2 : A Fellegvárban

A fellegvárba vezető úton is van még mód beszélgetni Kortossal, de láthatóan ekkor már elfelhőzik tekintetét az előtte álló feladatok és nehézségek. A ködös Armen városa sem nyújt vigaszt annak ki ezen a borús reggelen a város szépségében kíván gyönyörködni. Ha annak megfelelően kezelik Kortost (illendően és mégis őszintén) akkor elmondhatja a városban történt egyéb eseteket is: a Szürkecsuklyások túlkapásait (még nem tud róla, hogy Kobraék tették, a dzsad negyed béli tűzvészt (egy tűzvarázsló halt tűzhalált ott), és végül azt is, hogy a városban egy bizonyos amund megjelenése óta nem szívlelik különösebben a kalandozókat. (Elmondja hogy különös figura volt, ő maga is megverekedett vele és becsületesen bevallja, hogy alulmaradt a sivatag szülöttével szemben, de további sorsáról nincsen tudomása.)

Elérik a fellegvár kovácsoltvas kapuját melyen delfinek képei a díszítés és Antoh jelképei. A fellegvár több részből áll: egyszersmind a városórség helyi központja az alsóbb szinteken kapott helyet, a helytartó (egyben a városórség főparancsnoka és a gyöngykeresők klánjának feje) magánlakrészei valamivel feljebb találhatóak, de a kettő között még találhatóak a cselédek és több más beosztott (pl. Kye) szállása is. Alamarenata és Kortos lakosztály a legmagasabb



toronyban található, ahonnan a legszebb a kilátás és a tető is művészi kiépített napfényes teremben végződik. A fellegvár alapjainak mélységében, még jóval a börtönszint alatt található a gyöngykeresők klánjának helyi kirendeltsége, a Smaragd oszlop rejtekhelye. Az átlag polgárok arról tudnak csak, hogy a gyöngykeresőkhöz a fellegvárban tudják kéréseiket eljuttatni (ezt hirdeti egyébként a fellegváron lobogó fekete alapon öt fehér gyöngy zászlaja), de arról nincsen tudomásuk, hogy a Klán maga oszlopokra tagozódik és hogy a helyi oszlop, a Smaragd oszlop fejedelmének elsősorban testőri feladatokat látnak el.

A karakterek tehát belépnek ebbe a fantasztikus komplexumba és végighaladnak a városi őrség részlegein, hogy elérjék a felsőbb szinteket (ez nem az egyetlen út, sőt kitérő inkább, de Kortos meghallgatja a jelentéseket a parancsnoktól, ezért vannak itt. Ekkor kapnak egy fülest arról, hogy a városban Kobrák jelentek meg és hogy a faluba küldött felderítők nem válaszolnak. Kortos gondterhelten vezeti tovább a karaktereket az őrszobához hasonló épületen. Míg egy csigalépcsőhöz érhetnének különböző beszélgetésszilánkokat hallhatnak majd:

- „...és akkor mi van? Jogom volt hozzá. Ő ütött először. Hogy nincs meg a fegyver? A hátában keresték már?”
- „Pár utcagyerek támadta meg a kikötőben, viccből fel akarták gyújtani. Biztos azzal a Fűvel nyomták teli magukat. Azok az arcok haver, én inni sem tudok eleget, hogy úgy nézzenek ki.”
- „Egy visszatérő vendégünk van. Ezúttal megcsönkolt egy boltost mikor az rosszul adott vissza. Ha megint kiengedik mert jó fiú odabent én nem megyek még egyszer utána. Miért? Azt kérdezed? Kérdezd Ribtől és Halkenótól. Hogy hol vannak? A Kárpiton túl testvér.”
- „Nézze hölgyem a prostitúció nem elfogadott dolog az Istenek utcájában. Igen, igen de nekik engedélyük van a pyarroni Krad főpaptól. Nem asszonyom, az anyám nem troll volt.”
- „...ezen felül hamis aranypénz volt nála és egy szerencse amulett. Mit tehettem volna? Megkértem kövessen. Honnan tudhattam volna, hogy pár lépés után szertefoszlik? Valami bárd fajzat lehetett, mert volt nála egy lant.”

Ezek után az epizódok után végülis eljutnak a lépcsőig és onnan feljebb egy külön terembe. E terem kellemesen van berendezve, de fő látványossága nem a kyr korból fennmaradt építészeti megoldásokból áll: a terem közepén egy pokrócszerű anyagba csavarva egy brutálisan szétcincált holttest fekszik. Ez a Bűvész, a kráni dzsenn varázsló holtteste. Nemrég „fogták” ki a folyóból a testét és azonnal a nagyúrhoz hozták. Az pedig rémülten ismerte fel a holttest ruháján viselt jelet: az Árnyéktalanok jelét (egy sötétkék szívforma varrás a rongyos köpeny megmaradt cafatjain). Ő már érzi hogy a játék mely az amund ideérkezésével kezdődött még korántsem ért véget és titkon azt is sejtí, hogy ezt a harcot ő kevés lenne egymaga megvívnia. Mielőtt a karaktereknek megmutatja a holttestet, mindenkit kiküld Kye-on kívül a teremből és elmondja a karaktereknek gorkivi utazásának rövid történetét: a félresikerült kalandot, a rabságot a Gáton, majd a csodálatos szökést mely során az Árnyéktalanok gyakorlatilag besétáltak a börtönbe és kivitték a számukra fontos foglyot majd távoztak (előtte azonban a túlélőkre bomlasztotta valaki puska porral a Gát felszínre vezető járatait). Ő pontosan tudja hogy körülbelül kik is ezek az alakok. A következőket osztja meg a csapattal:

- ez egy elit, kráni fejedelmecsapat akiknek ezeddig senki és semmi nem volt képes az útjába állni
- az egyik tagjuk (bizonyos Vadász) az egyetlen a csapatból aki eredetileg is fejedelmecsapat volt, de nem ember
- egy másik tag (Kaméleon) a legkeresettebb orgyilkos Dél-yneven, mondják Ranagol egy kiválasztottja
- egy harmadik (Fénytelen) északról érkezett, ahol állítólag mestere egy szerencsétlen véletlen során vakságra kárhoztatta
- a negyedik (Holdtáncos) állítólag aquirók leánya és magával Shackalorral bújt ágyba nem egyszer
- az ötödik (Pók) egy kharei renegát, aki kráni zsoldban annak minden titkát a sötét ország kezére játszotta
- a csapat hatodik tagja (Bűvész) a csapat vezetője, mondják halhatatlan és már négy Kor óta járja Ynevet

Kortos nem tudja, hogy ez melyikük lehet. A test mellett egyébként két, jann szabályához illő kardhüvely (Fegyverismeret Mf esetén állapíthatják meg ezt) fekszik, ezek a test köpenyébe csavarodtak. A halál oka egyébiránt érdekes módon nem a testen tépett sebek (Fegyverismeret Mf esetén – felismerhetőek a meneth nyomok) hanem valamilyen mágikus hatás, melynek aurája nehezen meghatározható (egy varázslónak úgy tűnik, mintha a testben él lélek sohasem létezett volna és ez okozta a halálát – ez sikeres asztrál próba után mely meditáció/mágiaérzékelés közben dobandó).

A most szerzett információk talán már megmozdíthatják a karakterek gondolatait afelé, hogy itt valaki nagyban játszik és valami nagyon rossz dolog van készülődésben (lehet ez banális, de a helyzet valóban csak

romlani fog) Armenben és az eső szakadatlanul esik, a kyrek korabeli csatorna dél körül tetéz. Kortos ezután arra kéri a JK-kat, hogy segítsék a város védelmezőinek dolgát (nem mondja ki hogy a gyöngykeresőkről van szó, hacsak eddigre ez nem válik világossá előttük). Elsőnek menjenek el a faluba és járjanak utána mi történhetett ott.

Ebben a dramaturgiai pillanatban robban be a terembe az egyik kiküldött fejevadász, igaz nem önszántából. Magyarázat: ahogyan azt már Kortos nagyúrnak jelentették toroniak jelentek meg a városban. Ez alatt a Kobrák felderítőit értik, akiket elkaptak a rendház körül szimatolni. Emellett a Kobrák egy sicchelle is kiszabadult a hajóról, ahol tartották a kikötőbe és hamar bajba is keveredett. Őt ugyanis amellett, hogy közelében a pszi használat bizonytalanná válik 10 E-s örület aura lengi körül és ez a kikötői nehéz fiúk körében viszonylag hamar tudatosult, megpróbálták tenni ellene és fel akarták gyújtani ám a városi őrség véletlen a „gaztett” helyszínén járőrözött és megmentették a részeg hajléktalannak tűnő sicchelt, majd a börtönbe zárták (ld. elkapott beszédfoszlányok). Így mikor az elkábított sicchel magához tér öntudatlanul is aktiválja az aurát maga körül és teljes 'őrs' egy örületkázává válik. Azok akik elvették a dobást (főleg akiknek egyáltalán nincsen pszi képességük) esztelen örülteként az első kezükbe akadó tárggyal pusztítani kezdenek gyűlölet és harci láz szabályainak megfelelő módosítókkal. Ez a hatás addig tart míg a forrást ismét nem passzívizálják (megölik vagy leütik) és hatósugara igen nagy. Szóval lent elszabadult a pokol míg odafent folyt a beszélgetés és az erőszak hulláma az ajtóig csapta az őrjögő tömeget aholis az egyik fejevadászt meglepetésből egy kisebb paddal annak rendje módja szerint kiütötték. Ő zuhant be az ajtó szilánkos romjain az imént. A feladat adott: megfékezni az örületet vagy lokalizálva a forrást (feltűnően békés együgyűségben sétálgató csöves a tömeg közepén) vagy mindenkit lemészárolnak. Valójában csak tőlük függ, hogy miképpen oldják meg problémát. Ez remek alkalom, hogy a Km felmérje a JK-k jelleméhez és vallásához kötődő kapcsolatát (pl. Krad lovag nem csonkolja le a láthatóan megzavart embereket, egy fejevadász sem züllik le ilyen kényszerített kocsmái verekedésben részt venni „ahol egyébként mint ismeretes nem illő fegyvert rántani). Kortos nagyúr annak függvényében viszonyul hozzájuk a továbbiakban hogy miként álltak helyt ezen a 'próbán'. Ha egyértelműen kifejezik az élet melletti elkötelezettségüket megeshet még a helyi Gyöngykeresők oszloperdjébe és ez hatalmas megtiszteltetés (ld. később).

4.3 : Nyomozás I.

Ettől a ponttól a karakterek szabadon választhatják meg, hogy hová is szeretnének menni, illetve, hogy mit is csinálnának. A továbbiakban a lehetséges helyszíneket írom le és a nap további eseményeit, hogy a mesélő nyugodtan felhasználhassa azt meséjében. A ciklus vége „este” ér véget, vagyis mikor a karakterek aznap nyugovóra térnek.

A **faluban** való nyomozáskor ismét el kell hagyniuk a várost, ekkora már az állandó esőzések a hatására az utak szinte használhatatlanokká válnak így inkább a sárral való kilátástalan küzdelemnek tűnik az út maga. Mikor elérik a falut azt teljesen kihaltak találják majd, egy élő sem lesz itt. Találhatnak azonban kegyetlen, rémisztő nyomokat a kunyhókban (pl. egy kívülről zárt ajtó belsején gyermeki kéztől származó véres karmolás, kaparás nyomok; az esküvő kellékeinek széjjelszórt maradványai; elkötött csónakok hánykolódása a felkorbácsolt tengeren; egy elszabadult ablaktábla panaszos nyikorgása stb) ám holttesteket nem. A falu szélén felborított kondérban még találni némi maradékot melyből némi vizsgálat (pl. alkímia, mérgekverés) kimutathatja a szándékos mérgezést is (ijesztésnek és bezavarásnak: a mérge típusa egy kráni illetőségű ételmérgehez hasonlítható, legalábbis komponensei azzal egyeznek meg). Ha az oltárhoz mennek és megnézik a vizét az sötét képet ad, majd a beletekintő arcát amint gonoszul mosolyog és ismét elsötétedik. Ha eleget kutakodnak a kunyhók között találhatnak nyomokat melyek befelé vezetnek az erdőbe. Követve egy kisebb tisztáshoz juthatnak ahol a tegnapi esküvő vőlegénye található magánkívüli állapotban: szeme fennakadt, szája habzik és kedvesét hívogatja, teljesen megőrült. Ha a játékosok egy ideig próbálják élesztgetni vagy bármilyen információt kiszedni belőle akkor a nekromanta passzióból rájuk küld 6 élőholtat élükön a fiatal arával, aki inkább már néhai. Őket levághatják minden további nélkül (a férj lecövekel a kedves holtteste mellett és nem mozdul onnan) és nyomaikat követve a vihar tépázta sziklafal tetéjére juthatnak. Letekintve sem fedezhető fel a varázsló barlangja ahonnan az vizszont végig figyelni őket. A kilátás szépséges és nagyon megkapó, talán a férj ezért is veti magát bele karjában kedvesével egy rövid, húsz perces merengést követően. Ez az epizód itt és véget, további használhatót nem találhatnak (jelzem ha Alex ekkor velük van ő érzi a sziklafal tetején hogy a nekromanta-démon a közelben van és azt is tudja hogy az figyelni őket; végsősoron akár itt is megtörténhet a nagy csata Alex és Nocre között, bár az esélyek nem valami kiegyenlítették).

A városban ebben az időben érkezik Lans de Maholti félholt társával, Armettel és az **Ellena szentélyben** nyugtatgatja idegeit. Ha ezen a napon a karakterek itt járnak akkor jó eséllyel találkozhatnak vele mert igen megkapó személyiség aki mellett nem lehet szó nélkül elmenni. Ha csak a kapuőröket kérdeznék, hogy ki jött itt át, azok is Darton angyalának vélik a hatalmas csatapáncélt viselő idegent aki kacagva vágta őket falhoz és ment be a városba mintha az övé volna. Maga az Ellena szentély az Istenek utcáján van, a legtöbb templommal és oltárral együtt. Papnői kellemes társaságukat nem mérik igazán drágán, de a szokásos dupláját kérik el az átlagembertől (egyébként meg a szokásos becsületkassza rendszer dívik). Az itteni lányok palettája igen széles. Délvidék minden rasszából (rossznyelvek szerint fajából is) megtalálhatja itt a megfáradt utazó szívének kedves társát, ha csak egy éjszakára is. A főpapnő egy titokzatos asszony, sohasem mutatkozik meg a városban, de még a vendégek előtt sem szemtől szemben, egy kifeszített paraván mögül fogadja a belépőket és onnan is tárgyal velük. Bájjait sem adja csupán pénzért, akivel ő összefekszik annak minimum nagyhírű hősnek kell lennie. Állítólag nagy barátságban van Marone grófnővel és legbizalmasabb társalkodója is. Hogy miért ilyen távolságtartó az emberekkel Ayda, az armeni Ellena főpapnő? Nos, kevesen értenék meg vagy fogadnák el másságát és egyesek kifejezetten idegenkednek a szőrös nőktől. Ayda ugyanis khál, igaz fajának egy kimagasló szépsége, de az emberek között ez akkor is kitaszítottá teheti. Nem sokat tud a város ügyeiről, de fajtája ősi érzékével érzi a sötét, démoni mágia jelenlétét és mint ilyenkor minden állatot, őt is hajtja a fajfenntartás ösztöne így meglehetősen készségesebb lesz azokkal akik társaságát keresik. (megjegyzés: arról csak és kizárólag Marone és pár beavatott tud, hogy Ayda nem ember és ez csak igen nagy szerencsével szűrhető ki a paraván túloldaláról (Érzékelés/észlelés próba -20%al dobandó).

A nap folyamán Kortos nagyúr besokall és vérszemet kap. Ezért **rajtaütést** szervez a helyi alvilág egy közismert gócpontja, a Térképészek Céhének épülete (valójában a Szürkecsuklyások klánjának helyi fedőszerve) ellen. Ha JK-k visszatérnek akkor szívesen látja őket az akcióban. Ez jó alkalom, hogy a gyöngykereső lerázzák kissé a napi rutint és moráljuk is kissé helyre álljon, gondolja Kortos. Azonban sajnos csalódnia kell majd, ugyanis a szürkecsuklyásokat ekkorra már a toroniakkal tartó shenarok mind egy szálig leölték és holttesteiket a folyóba dobták, amik így csak holnap fognak feljönni a víz színére. A klánházba behatolva így egy feldúlt, vérmocskos, hullákkal és rabolt holmikkal teli szobákat találnak (a sebek egy Slan kardhoz hasonló, de annál rövidebb pengére utalnak). Ez is elsősorban hangulatkeltő rész lehet melyben a JK-k szembesülhetnek a gyöngykeresők harctéri módszereikkel (kézjelrendszer, kagylóbontók, hadrend) illetve mélyülhet bennük a gondolat miszerint nem ők itt a legnagyobb 'halak'. Ha ebben is a gyöngykeresők segítségére voltak, akkor Kortos egyre jobban fog bízni a csapatban és megkéri őket, hogy lássák el személyes védelmét a másnap tartandó niarei estélyen (ez az egyik mód, hogy azon ott lehessenek).

A kikötőben kisebb támadások történnek, ahogy a közbiztonság láthatóan kezd összeroppanni. Egy **vízhardóasszonyt** is megtámadnak egy közútnál egyszerű a haramiák akár a JK-k orra előtt is és ha azok ezt nehezményezik akkor azok a szájréből még részt is ajánlanak. Ez jelen esetben nem is kevés, mert a nő özvegy és egyedül él, így igen komoly javakat lehet elrabolni tőle. Feltételezem, hogy a karakterek inkább megmentik mintsem kirabolnák, amiért a hölgy nagyon hálás lesz és felkínálja, hogy vacsorázzanak nála a rossz idő miatt. Ez elsősorban egy hangulati rész, nincsen semmi hátsó tartalma. A nő egyedül él már közel öt éve, mikoris férjét elvesztette egy, a városban kitört bandaháborúban, elmondja hogy a káoszt akkor itt Kortos nagyúr szüntette meg és tett rendet és azóta ő itt a helytartó. Nincsen gyerke és azóta férfit sem engedett magához közel, varrásból él és alkalmi munkákból (ez bolti eladást jelent vagy a helyi pékségben sütést mert cukrásznak is tanult). Szép nő, akit a magány kissé mogorvává és a szép dolgok iránt vakká tett. A városban élő kevés számú shadoni egyike de vallását csak nagyritkán gyakorolja. Szobája falán egy régi módi Slan-kardkészlet függ, de ha kérdezik róla akkor csak elszomorodik nem válaszol (férjének fegyverei voltak, a slan-tőr el van törve, de így tokba ez nem látszik). A vacsora végeztével megköszöni, hogy vele töltöttek egy estét és sok sikert kíván a további nyomozáshoz.

A kikötő legnagyobb bűnbarlangja a **Púpos kandúr**. Ide még a városi őrök őrzései sem járnak, de még csak gyöngykeresőket sem küldenek. Az itt székelő dzsad bűnbandával ugyanis különbékéje van a város vezetőjének: az évekkorábbi belső harcokban nyújtott segítségért a kikötő egy részét nemes egyszerűséggel átengedték e dzsad illetőségű bandának, akik ezt a hálás szerepet azóta is mindenféle kihágás nélkül játsszák, betartva a játékszabályokat és rendszeresen jelentve Kortosnak az illegális üzelmeket. Ez a rendszer becsületi alapon működik, míg a mostani klánvezér él. Ő már igencsak idős, így a béka lassan a végéhez közelít és ezt a negyedben élők is érzik. A 'vezír', ahogy a bandafőnököt nevezik, egyetlen fia nem apja politikájának híve és nem csinál belőle nagy titkot, hogy lenézi és gyűlöli a város urát

(mondják valaha együtt versengtek Marone kegyeiért és ebben a küzdelemben ő alulmaradt). Galad egyébiránt a maga berkjeiben nagyhatalmú ember ám dölyfös és ez egyszer még a vesztét is okozhatja.

Maga kocsmá egy földszintes épület teli pénzéért mindenre kapható gazemberekkel és zsebmetszőkkel. Itt található azonban a híres és hírhedt gorkviki csempész, Marac il Tenebresse Con Corde is, aki hajó nélkül nehezen tud dolgozni így egy időre szárazföldre kötötté lett, illetve egy bizonyos Zaxarus, az Egyszarvú nevű, hergoli felségjelű hajó kapitánya. Itt jó pénzéért embert, rabszolgát, piát és információt minden mennyiségben lehet venni. A tiltott szerencsejáték asztaloknál pedig mindent el is lehet veszíteni. Illetve van még itt mód fogadni a birkózások kimenetelére (a helyi szokások szerint kék és piros szalagot viselő birkózók csapnak itt össze estéről estére).

Ezen a napon lesz mód először belépni a **varázslórend** falai közé. A helyi varázslókat egy közismert, nagyhírű varázsló vezeti. Ezt a kissé különc közösséget is ő maga hozta létre: Abbelas Thymnal. A furcsa nézeteiről elhíresült és ezért végül Doranból is kicsapott mágus, aki bár földi porhüvelyét már egy ideje nem használja ugyan, de lelkét egy lélekkristályban tárolva igazgatja a Rend életét (évente egyszer ismét visszaköltözik testébe, hogy a város és tanítványai előtt testi valójában is megmutatkozzon). Mágikus hatalmánál fogva magát a Rendházat is a tér és időmágia különös labirintusaként építette fel. Valójában ugyanis egy hatalmas kupolás terem, melyben kisebb szobák, véletlenszerű telepörtök és időzárak ajtók teszik kuszává a haladást. Gyakorlatilag egy itteni vezető nélkül nem is lehet sehová sem eljutni (hiszen ahová tartanak az is csupán azok képzeletében létezik akik a vezetővel tartanak). Sokszor keresik föl egyszerű emberek is kisebb nagyobb kérésekkel ezt az intézményt, mely a város védelmének sarkalatos pontja. A zavartalan működés érdekében a varázslók minden lehetséges módon segítik a város vezetőinek és lakóinak életét (ez egy kölcsönös kapcsolat, hiszen a varázslók is sok esetben rákényszerülnek a gyöngykeresők problémamegoldó módszereinek alkalmazására). Ilyen módon a kikötőben a rakodásnál



segédkeznek, a városi őrsegnek mint mágikus támogatás és Armen vidékén a teljes mana-háló folyamatosan figyelik így nem történhet meg semmiféle varázslat a tudtuk nélkül (más kérdés hogy mióta a Hetedik város ismét kinyílt a mana-háló figyelők teljesen megvakultak, de ezt nem kenték a város urainak orrára büszkeségből). Mikor a karakterek átlépik a varázslórend kapuit azonnal életérzékelést hajtanak rajtuk végre aminek során kijön hogy eggyel többen vannak mint az látszik (a kráni umich), de ezt nem teszik szóvá, inkább távolságtartó viselkedésükkel tüntetnek az ellen hogy (nézetük) szerint az idegenek nem teljesen őszinték velük (a varázslói büszkeség). Más kérdés ha akad a csapatban varázstudó akivel a rendiek szimpatizálhatnak akkor jobb is lehet a helyzet, sokkal (a varázslók közötti rivalizálásából fakadó ellenségesség persze ekkor sem zárható ki, de legalább egyenlő felek társalgására nyílik lehetőség). A Rend vezetője elé viszik őket, aki kénytelen illúzió alakjában (tökéletes másolat, alig vehető észre hogy nem valódi) megjelenni előttük. Miután a kötelező jellegű bemutatkozáson túlestek a mágus elmosolyodik és feltesz egy találós kérdést majd várakozóan lehuppan egy fotelbe és a csapatot fürkészi mosolyogva.

A találós kérdés:

*Él egy házban három fiú,
mindegyik más-más formázatú,
de ha meg akarod különböztetni őket,
mindhárom egyformának tetszik előtted.
Az első nincs itt, csak eztán jön haza.
A második nincs itt, már elment valahova.
Csak a harmadik, a legkisebb köztük, van itt,
ha ő nincs a másik kettő nem létezik.
S úgy van meg a harmadik akiről szó van,
hogy az első a másodikká változik valóban.
Ha meg akarod nézni, úgy nézheted,
mindig csak egy van és látszik testvéreinek!
Mondd meg: vajon egy ez a három?
Vagy csak kettő? Vagy egy se válaszod várom!
Gyermekem, hogyha nevüket tudod,
ismersz három hatalmas uralkodót.
Közösen nagy birodalmat urallanak –
ők maguk is az! Benne hasonlatosak.*

Egyébiránt a házigazda beszédstílusa továbbiakban is igen lekezelő lesz velük. Mostanában elmerült az idő misztériumainak tanulmányozásában és onnan jön ez a találós kérdés is: a három testvér ugyebár a **múlt**, a **jelen** és a **jövő** és a 'birodalom' amit uralnak az **idő**, belőlük áll. A karaktereknek két próbálkozásuk lehet a válaszadásra (drága az ideje hogy három legyen). Ha a JK-k megválaszolják neki ezt a kérdést akkor őszintén fog beszélni velük, mert úgy gondolja ezek után nem avatatlanokkal hozta össze a sors és a szoba képét felváltja Armen havas-esőben (az időponttól függ) úszó fenséges látképe (ha nem válaszolják meg akkor a bejáráshoz kerülnek egy cetlivel a kezükben melyet Abbelas írt alá mint egy autogrammot és nem is fogadja őket többet). Ha jól válaszolták megtudhatják hogy a vihar, mely Arment beteríti nem természetes eredetű és valami ősi, gonosz erő okozza ezt. Elmondja, hogy a mana-háló gyakorlatilag elszabadult és nem lehet összefutó erővonalait kibogozni (ez annyit tesz, hogy semmilyen a manahálót befolyásoló és leolvasó mágia nem jön létre ettől a naptól kezdve 50 E alatt). A varázslók fürkészei e pillanatban is a megoldást vagy legalábbis a forrást kutatják a háromszögelés nevű futurisztikus eljárással és körülbelül valahol a nemesi negyedben lehet a gócpontja. Ő egyébiránt ostoba, unatkozó, szerafizmussal játszadozó nemesekre gyanakszik, bár belátja, hogy a galiba amelyet okoznak eddig példa nélkül álló. Ha eddig eljutnak a társalgásban megkéri a karaktereket hogy legyenek elérhetőek arra az esetre ha végre sikerül bemérni a pontos helyet és akkor a Rend értesíti őket. Ezzel a nagy varázsló búcsúzik, előbb a szoba képe (kilátó) foszlik szét majd ő maga is (mosolyogva). A kijárat felé lépkedve ez esetben is a kezükbe terem egy-egy autogrammos cetli, de ezúttal egy „szeretettel” szöveg mellett Abbelas egy fiatalkori képe is a papiruszon virít.

4.4 : Fontosabb NJK-k leírásai:

1, Vadász, a khál messor

10.Tsz-ű fejjavadász, jellem: Rend, Halál, vallás: Ranagol

A Vadász egy kettős személyiség, de igencsak összetett. Egyrésztől tudatában van annak hogy amit tesz az nem mindig helyes, de tudja hogy csak Kránnak van arra hatalma hogy a múltat annak árnyaival és démonaival együtt örökre elsöpörje Ynev történelméből. Gyermekként került a külső tartományokba előbb mint rabszolga, később gladiátor, testőr majd mestergyilkos lett belőle. Az Árnyéktalanok taktikai parancsnoka volt, akinek a harcmezőn tejhatalma volt ugyan, de azon kívül csak a Bűvész bábja volt ő is. Most hogy ez a kötés felszakadt már lassan önmagával is meg hasonlít, óvatosabbá válik (még nem nevezhető paranoiának). Ranagolhoz, a koszejes nagyúrhoz imádkozik erőért a gonosz elleni harchoz (vele kapcsolatban meg kell értenünk ezt a furcsa, inverz gondolkodást). A csapatban igen nagy a respektje és így amíg ő él a csapat is együtt marad még annak ellenére is hogy a Bűvész (ez ekkorra már bizonyossá válik a csapat számára hála az umichnak) meghalt hiszen a kasztrendszerben rögtön utána következik a Vadász, a probléma csak akkor jöhet felszínre ha ő is meghal hiszen utána mindenki közel azonos rangban szolgál. A khál egyébként nagyon kötelességtudó és halálig harcol, becsületesen szemtől szemben (sohasem meglepetésből vagy hátulról). Ez neveléséből is fakad, hiszen a messori cím, rang, kaszt birtoklói már valamivel többek is mint „egyszerű” fejjavadászok. Élete a szolgálat és el sem tudná képzelni magát mint a köteléken kívüli szabad vadász, szüksége van a közösséghez való tartozás tudatához, ezzel képes csak sokszor előtörő kisebbségi érzését csillapítania. A dicső halált keresi. Nehezen beszéli a közös nyelvet, krániul is alig tanult meg, kommunikálni elsősorban mentális módon szokott csapattársaival is. Azért nem esik kétségbe ha halandókkal (nem kráni személyek) kell beszédbe elegyednie.



„F elkészültél, táplálék? Ha igen sikíts.”

„Ne szaladj el, előbb veszíted el így a becsületeddel az életedet, mint a véred!”

„Nem vagyok rájuk büszke, de tudom véreimből valók. Én más úton járok. Nem akkora a különbség, mint hiszed.”

„Ősi törvény szerint, ősi módon megjelentem. Kezdehetjük halandó.”

Megjelenés és harcmodor: a Vadász nem elsősorban fejjadász. Inkább egy meghasonlott harc- és kardművésznak nevezném. Olyan belső, ember számára szinte felfoghatatlan belső törvények szerint cselekszik és él melyek alapjaiban különböznek az emberi, de olykor még a kráni tendenciáktól is. Eszerint nem támad soha hátulról, nem mérgezi fegyvereit, minden harcot mint párviadalt fog fel és aszerint is küzd meg (ez gyengéjévé is válhat). Elsősorban a Ghonnal (kétkezes szarvkard)harcol, de több ellenfél esetén a Khriga (két darab, egykezes szarvkard) fegyver összeállítást alkalmazza inkább (nem mert így jobban tud harcolni, hanem mert ezt követeli meg a tradíció). Ha módja van rá, hogy képességeit kamatoztassa látványos ugrásokkal és pörgésekkel színesíti harcát.

E: 20 Ü: 19 Gy: 17 Áll: 17 Eg: 18 Sz: 15 Int: 16 Ak: 17 Asz: 13 Műv: 12

Ép: 14

Fp: 133

AME: 48

MME: 52

Ψp: 45

Sfé:4 MGT: 1 Típus: acélbőr (harak)

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Szarvkard /ghon/ (Mf)

Egykezes szarvkard /khriga/ (Af)

Tőrkarom /rakhar/ (Af)

Mara-sequor (Af)

Sequor (Af)

Pallos (Af)

Alabárd (Af)

Egykezes csatabárd (Af)

Handzsár (Af)

Fegyverdobás:

Tőr (Af)

Hajító bárd (Af)

Lándzsa (Af)

Ökölharc (Mf)

Belharc (Mf)

Kínzás elviselése (Af)

Pszí (Mf)

Úszás (Af)

Futás (Mf)

Álcázás/áruha (Mf)

Csapdaállítás (Af)

Erdőjárás (Af)

Időjóslás (Af)

Kötélékből szabadulás (Mf)

Vakharc (Mf)

Nyomolvasás/eltűntetés (Mf)

Pusztítás /ghon/ (Mf)

Hadvezetés (Af)

Hadrend (sequadon)

Etikett (Af)

Százalékos értékek:

Mászás (93%)

Esés (68%)

Ugrás (68%)

Lopózás (83%)

Rejtőzködés (88%)

Csapdafelfedezés (44%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Pusztá 'kéz'	2	56	116	161 (+13)	1(2)K6+9
Szarvkard /ghon/	2	61	121	176 (+13)	1(2)k6+14

2, Kortos nagyúr, a Smaragd oszlop Szobra

15. Tsz-ű fejjadász, jellem: Rend, vallás: Antoh



Kortos ereiben a közhiedelemmel ellentétben nem folyik kyr vér. Egy, a Tara-byr hegységben élő nomád törzs gyermekeként látta meg a napvilágot közel három évtizede lassan. E törzs szokásai szerint vált férfivá és kapta meg azok jelképét (sárga tetoválás az arcon) is. Ezután szerencsét próbálni indult a 'civilizált' városba és munkát keresni. Törzse vezetője tudta hogy népe a kihalás szélére kerül ha nem lesz képes kiegyezni a többi 'törzs' fiaival. Kortos bajba került és csak a gyöngykeresők közbeavatkozása mentette meg a fiatal fiú életét. Így ismerte meg a klánt, mely befogadta és kitanította a tanulékony és tehetséges ifjút. Később tisztázatlan okokból menekülnie kellett rendtársai elől és északra menekült Niarébe, ahol összeismerkedett egy ottani család egyetlen leányával, Usutsu Alamarenatával. Közös

kalandjaik után Kortos visszatért Armenbe és elintézte pár régebbi tisztázatlan ügyét és kitüntette magát helytállásával az Armen utcáiért vívott harcokban is így az idős Szobor őt jelölte ki mind a város helytartósága, mind pedig a klán helyi vezetésével. Kortos visszatért északra hogy elvegye Alamát. Így is lett, majd mikor látta, hogy apósa milyen rossz helyzetben van, felajánlotta, hogy újdonsült városában élhetnek tovább. Így kezdődött meg a 64 napos utazás északról délre 22 hajóval, melyből 5 elsüllyedt vagy tengeri martalócok prédája lett. Végül azonban elérték az új hazát, az új partokat.

Kortos alapvetően egyszerű ember. Tiszteli és becsüli a bátorságot és a helytállást, ezzel szemben lenézi a gyávákat és magatehetetleneket. Ez nem jelenti azt, hogy beképzelt lenne vagy érzéketlen mások problémájára, sőt, ha ilyennel találkozik minden erejével azon van, hogy annak helyzetén változtasson. Újdonsült hatalmi gépezetével a háta mögött erre képes is lett. Elégedett a helyzettel, bár sokszor gyötrik rémálmodok gorkiki fogságáról mikor a Gáton raboskodott. Ott találkozott először az Árnyéktalanok osztagával és azok kegyetlen módszereivel („mindenkit egyért”). Később a kiterjedt Gyöngykereső hálózaton át szerzett meg valamennyi információt róluk, de ez sem hozta meg neki az álmai nyugalomát. Ha a karakterek szimpatikusak lesznek neki, akkor a továbbiakban készségesen segít nekik bármilyen probléma megoldásában. Alex régi jó barátja, még kezdő korában találkozott vele elsősorban egy határvidéki küldetésen. A két hasonló mentalitású ember hamar örök barátságot kötött a véráztatva harcmezőn, mely barátságot bár módjuk ápolni nem volt, megőrizni azonban mindketten megőrizték.

Kortos közvetlen és világlátott ember. Olykor ijesztően nyers és vad, de van, hogy kiművelt tudós ember arcát veszi fel. Az a típus aki bár hiba nélkül levezet egy diplomáciai tárgyalást, de valójában szorítja a gúnya és a tudat, hogy így lassabban tudna csak fegyvert rántani ha szüksége lenne rá.

„Ez az én városom. És aki az én városomban bajt kever az nekem csinál bajt. És ezt senki sem szeretné.”

„Mondták már, hogy sokat beszél? Én szívesen kivágom a nyelvét emlékeztetőnek.”

„A város lelke az olyasmi amit szeretni kell ahhoz hogy megérthessük. Amíg a nép érzi, hogy ez megvalósul béke van.”

„A kettes csapat a déli szárny felől hatol be, ti hárman velem jöttök. Mi fentről támadunk. Most ne ejtsetek foglyokat.”

Megjelenés és harcmodor: Kortos nagyúr különlegesen jó harcos. Szemrebbenés nélkül vált fegyvert akár a legnagyobb harc közben ha kedve úgy hozza. Általában egy tomahawkra hasonlító egykezes csatabárdot és egy kéttorkút (speciális gyöngykereső tőr) forgat, mindkettőt előszeretettel beharcban. Stílusa is hullámozó: a kifinomult fejdadász mozdulatokat egy ösztönös, szilaj, nomád harcmodorral kombinálja amely nem egy ellenfelében ébreszt valódi félelmet kiszámíthatatlanságával. Állandóan egy abbitacél mellvértet visel magán és csak a szolgálat végén veszi le. Ezzel egyszersmind önmagát védi az esetleges orvtámadásokkal szemben, másrészt pedig önmagának egy tréning a viselés hogy ne tunyuljon el mint hivatalnok. Nem valószínű hogy harcra kerülne vele a sor, ha mégis akkor csak sajnálni tudom a szerencsétleneket.

E: 14 **Ü:** 16 **Gy:** 16 **Áll:** 15 **Eg:** 17 **Sz:** 17 **Int:** 17 **Ak:** 18 **Asz:** 15 **Műv:** 16

Ép: 13

Fp: 185

AME: 71

MME: 74

Ψp: 66

Sfé: 5 **MGT:** 2 **Típus:** abbit mellvért

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Cápa fog (Af)

Egykezes csatabárd (Af)

Kagylóbontó (Af)

Sequor (Af)

Fejdadászkard (Af)

Lándzsa (Af)

Dipada (Af)

Alabárd (Af)

Nehéz nyílpuska (Af)

Fegyverdobás:

Dobótőr (Af)

Egykezes csatabárd (Af)

Slan-csillag (Af)

Belharc (Mf)

Vakharc (Mf)

Kétkezes harc (Mf)

Kínzás elviselése (Mf)

Pszi (Mf)

Ökölharc (Mf)

Úszás (Af)
 Futás (Af)
 Álcázás/álruha (Mf)
 Hátbaszúrás (Af)
 Csapdaállítás (Af)
 Kötelékből szabadulás (Mf)
 Nyomolvasás/eltüntetetés (Mf)
 Etikett (Mf)
 Hadvezetés (Mf)
 Hadrend (Af)
 Szexuális kultúra (Mf)
 Fegyverismeret (Af)

Nyelvek:
 Nomád /kiffar/ (5)
 Közös (4)
 Gorviki (2)
 Niarei /caukó/ (4)
 Százalékos értékek:
 Mászás (82%)
 Esés (67%)
 Ugrás (67%)
 Lopózás (72%)
 Rejtőzködés (77%)
 Csapdafelfedezés (62%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Kéttorkú	2	46	105	160 (+13)	1K6+8
Egykezes csatabárd	2	48	108	164 (+13)	1k10+7

3, Kye, a toroni pszí mester

10. Tsz-ű pszí-mester, jellem: Rend, vallás: Sogron

Kye egy érdekes figura meg kell hagyni. Sokáig szolgált mint pszionista a Kobra-k között, de egy napon megunta. Kiszabadított egy rabot a Család egyik börtönéből, akiről úgy vélte, hogy képes lesz átvinni őt a határon és ezzel maga mögött hagyta korábbi életét. Kortos (hiszen ő volt az a fogoly) máig képtelen kiismerni barátja (ez sem biztos) gondolkodását. Ami viszont bizonyos, hogy Kye-ban hasznos szövetségest lelt, aki a jelek szerint elégedett a helyzetével. Annyi biztos, hogy egy pietor családból származó jó módú fiatalember, kisebb habókosságokkal.

Szeret mindig a középpontban lenni és vörös köpenyében parádézni. Kortos mellett, majd tulajdonképpeni szolgálatában módja is van, talán ezért marad mellette. Ő a helytartó első embere, bizalmasa. Az egyetlen személy aki Kortos egykori kalandozócsapatából még életben van. Utolsó, valószínűsíthetően balul sikerült kalandjukról, de még egykori bajtársaikról sem beszélnek soha.

Sogron hitét vallja és érdeklődik annak minden aspektusa iránt, terveik között szerepel, hogy kilobbizzon egy armeni Sogron szentélyt majd a közeljövőben ahol természetesen ő lehetne a főpap. Járt Shulurban, Ordanban és Új-Pyarronban is így van egy kialakult képe az ilyen egyházak felépítéséről. Kiszámíthatatlan ember, aki magáról sohasem, terveiről azonban mindenkinek szívesen mesél. Ha sikerül valamilyen módon megnyerni hathatós segítség lehet bármilyen szituációban.

„Északról? Valóban? Mi hír arrafelé? Régóta nem jártam odahaza.”

„Úgy, valóban úgy gondolja? Gondolja meg újra. Na látja, mindjárt más.”

„Az emberek csak bábúk. Csak tudni kell, hogy hol kell megfogni őket. Spirituális értelemben, persze.”

„Sérti a fületem ez a hitetlen beszéd!”

Megjelenés és harcmódor: mindig egy vörös talárt visel. Egyesek gyanakodhatnak, hogy sok ugyanolyan van neki és azokat váltogatja. És igazuk is van. Minden héten rendel egy vég ugyanolyan köpenyt ugyanattól a nemesi szabótól, így mindig ugyanabban tud lenni. A szokások rabja és így a harcban is. Rögtön Ψ-(siopa)csapással rombolja le az ellenfél pajzsait majd Del Akka szorításával teszi harcképtelenné, hogy a „hentesek” (így nevezi a harcos típusú személyeket, még Kortosra is gyakran használja ezt a kifejezést) könnyebben elbánhassanak vele.



E: 14 Ü: 11 Gy: 11 Áll: 15 Eg: 17 Sz: 17 Int: 17 Ak: 18 Asz: 15 Műv: 18

Ép: 9

Fp: 73

AME: 115

MME: 118

Ψp: 110

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Hosszú kard (Af)

Pszi (Siopa)

Etikett (Mf)

Történelemismeret (Af)

Legendaismeret (Af)

Írás/olvasás (Mf)

Térképészet (Mf)

Heraldika (Mf)

Nyelvek:

Toroni (5)

Közös (4)

Aszisz (3)

Tiadlani (3)

Niarei (2)

Dzsad (2)

Törpe (3)

Szexuális kultúra (Af)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	-	30	25	100	-

4, Marac il Tenebresse con Corde, a gorviki életművész

5. Tsz-ű harcos (tengeri vadász), jellem: káosz, élet, vallás: Ranagol



Marac minden tekintetben az apja fia. Ugyanolyan jóképű, élesesű és balszerencsés. Apja már a korai nyugdíját megalapozó, utolsó útján akadt fenn a domvikianus inkvizíció tengeri blokádján és került végül azok kínvermeibe. Ebből a helyzetből azért a legtöbb, amit ember kívánhat a gyors halál, de az idősebb Marac con Cordét nem olyan fából faragták, hogy csak úgy beadja a derekát. Három sikertelen szökési kísérlet ugyan elvette némileg a kedvét a távozástól egy időre, de úgy tűnik Domviknak is van szíve (vagy Ranagolnak humora) és egy napon magas rangú vendég, egy shadoni nemes hozta le családját hogy azok elszörnyülködhessenek a gaz rabok kínjain. E család legfiatalabb virága a kis Luna il Tenebresse volt aki (természetesen) rögtön beleszeretett a bús tekintetű tengeri martalócba és apjától kiharcolta hogy vegyék meg rabszolgának. Így lett a Marac con Corde hamarosan a shadoni család kedvence és később annak tagja is. Luna egy gyermeket szült neki, aki apja után lett Marac il Tenebresse con Corde, ám a lány belehalt a szülésbe és ezt Marac nem bírta elviselni, a fiát vádolta amiért az világra jött és elküldte hajón (a csecsemőt) a gorviki rokonaihoz hogy azok neveljék fel (később az idősebb Maracra csak lesújtott az inkvizíció mikor azt hullagyalázáson kapták a helyi temetőben).

A kis Marac hamar kijárta az élet iskoláját és olyan lett mint apja: jóképű, élesesű és balszerencsés. Férfivá érése napján az egész familiáját egy konkurens család tette el láb alól, minden nyomot a felserdült a fiú felé vezetve, kellemetlen. Így hát Marac apja mestersége, a kalózkodás (szebben: szabadelvű vízi árukereskedés) felé fordult. Egészen az elsőtiszti rangig vitte és már ígéretet is kapott a hajó kapitányától, hogy övé lesz a hajó, de Armen közeli vizeken zátonyra futottak és csak Marac tudott partra evickélni. Most a város kikötőjében seftel információkkal, napközben pedig Marone grófnő szeretőjeként mulatja az idejét. Tervei szerint összekapar egy hajóra és legénységre valót, majd elhajózik a szabad vizek felé. Ez azonban még odébb lenne, ha terve nem módosult volna az Egyszarvú elfoglalására melyhez megfelelő segítséget keres idegen, külhoni, kalandozók képében. Igen megnyerő modorú finom úrnak tűnhet, a gorviki vonásokat elsímítják valamelyest shadoni anyja természetszerű hagyatéka. Igen művelt és könnyű a szavai által szőtt hálóba bekerülni, s ott is maradni.

„Nem kíván fogadni? Én hármát tennék egy ellen a kékre ha megengedi. Ne haragudjon, nem értettem a nevét.”

„Mire lenne szükségük? Információ vagy felszerelés? Bizalommal fordulhatnak hozzám uraim, aki biztosra akar menni nálam szerzi be ami kell.”

„Van itt egy hajó, az Egyszarvú. Embereket keresek, hogy visszafoglaljam. Persze az enyém volt, de kicsalták tőlem.”

„Akkor ugye számíthatok önökre uraim? Éjfélkor a mólónál. Öltözzenek melegen, cudar időt jósolnak.”

Megjelenés és harcmodor: kevesen ügyelnek úgy az öltözködésükre, mint Marac, rosszakarói szerint még sohasem viselte kétszer ugyanazt a ruha összeállítást. Meg kell hagyni, hogy minden adandó alkalommal szívdöglesztően öltözik, de nem kirívóan. Kedveli a pasztellszíneket és a csizmákat is. Oldalán egy díszes tőr kard lóg, de fabatkát sem ér vele a harcban (a karddal igen, az 20 arany értékű). Ő maga is jobb szeret inkább ívelt kardokkal, például szablyával küzdeni.

E: 14 Ü: 16 Gy: 14 Áll: 16 Eg: 15 Sz: 18 Int: 15 Ak: 14 Asz: 12 Műv: 16

Ép: 12

Fp: 66

AME: 2

MME: 4

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Szablya (Mf)

Szigony (Af)

Úszás (Af)

Időjóslás (Mf)

Tengerjárás (Af)

Hajózás (Af)

Csomózás (Mf)

Hadvezetés /tengeren/ (Af)

Szexuális kultúra (Mf)

Emberismeret (Mf)

Heraldika (Mf)

Tánc (Af)

Térképészet (Af)

Nyelvek:

Gorviki (5)

Közös (4)

Százalékos értékek:

Mászás (15%)

Ugrás (20%)

Kötéltánc (10%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Szablya	2	36	84	141	1k6+2

5, Abbelas Thymnal, az varázslórend nagymestere

Psz. 3488-ban tagadta meg az erv származású fiatalembertől a dorani nagytanács, hogy az teljes jogú varázsló lehessen. Ő a maga módján állt hát bosszút: a mágia egy új, a mágia paródiájaként is felfogható aspektusát vezette be és tanította meg boldog-boldogtalannak. Később, idősebb éveiben délre ment, hogy az északi dogmáktól mentes, a mágia új, valódi formáját tanulmányozó rendet alapíthasson. Maga köré gyűjtött hozzá hasonlóan sorsüldözött és különc figurákat és végül együtt rakták le az armeni rend/iskola/céh alapjait. Egyetlen megkötés volt a belépő tagok felé a rendnek: hogy tevékenységével ne sértse az örökkévalóság törvényeit és az örök körforgást sem. Nocre, ezen bukott el mikor felvételét kérte a helyi rend nagymesterétől, aurája szinte lángolt a gonosz és sötét tettek nyomaitól. Így az emlékezetkristályba zárt lélek-mester megtagadta tőle azt, amit valaha tőle tagadtak meg és fél, hogy ezzel az övéhez hasonló hadjáratot indított szabadjára.

Abbelas mikor megjelenik egy idősebb képét vetíti, ki mielőtt még a kristályba zárta volna önnön tudatát. Egy éltes, kopasz férfi tökéletes képe ez, mely talán ki sem derül, hogy csak káprázat. Beszédstílusa is lassabb mint a mai korban: sokkal



vontatottabban és kimértebben beszél. Nélkülöz minden személyeskedést még akkor is, ha a szándék maga baráti társalgás lenne. Gyakorlatilag mindenről tudomása van ami a Rend épületén belül történik. Ami azon kívül arról is vannak információi, de csak közvetettek a tanítványok által.

Hozzá hasonlóan egyébként több varázsló lelke pihen ilyen kristályvázban egy-egy nekik előkészített teremben, míg testük mélyen a tengerszint alatt tökéletes hibernációban várja, hogy ismét szükség legyen rájuk.

„Minő öröm hogy ilyen kellemes időnk van nemde? Bár lehet kedvemre valóbb lenne ha nem volnék biztos afelől hogy valamilyen szerafista tevékenység mellék- illetve kollaterális hatása eme égi jelenség.”

„Doraniak, a kontextuális viszonylatokban buzgón hívők és azokon túl sohasem túl látó vakok kompániája. Meglehet vannak és voltak is jó húzásaik, de a mágia valódi, explicit értelmét sosem fogják megérteni. Meglehet ez szomorú dolog, de az emberi elme befogadóképessége is véges.”

„Kedvemre való fickók vagytok, látom nem ijedeztek a saját árnyékotoktól. Szükségem lehet ilyen emberek segítségére.”

„Rég volt alkalmam ilyen szemet gyönyörködtető szépségű vendég fogadására széphölgy, nézze el nekem hogy nem alkalomhoz öltöztem. Vagy mégis?!”

6, Lans de Maholti, a kóborló dartonita lovag

8. Tsz-ű lovag, jellem: Halál, vallás: Darton



Lans már évek óta a hadak és kalandozók útját járja. Shadonból indult hogy meghódítsa a világot, de végül inkább az élet eltöltésének kellemesebb, de mindenképp élvezetesebb oldalának keresésével múlatja az időt. Ibarai küldetésük során, a Három Kard Szövetsége néven elhíresült kompánia vezetőjeként esett az amundok fogságába, ahonnan egy váratlan szövetséges, bizonyos Gul Asghan menekítette ki őt és csapatát. Később négyesben kalandoztak ám a csapat sötét tagja Trias, a toroni boszorkánymester hittársai, a Tharr papok kezére játszotta bajtársait Erionban. Ez nem tetszett a loagnak így véres rendet vágott a Kígyó-Oroszlán-Bak démon hívei között azok legnagyobb sajnálatára. A trió végül bosszúra szomjasan kivágta magát a csapdából, de Armetet, a tűzvarázslót ismeretlen eredetű mérge kínja gyötörte melyről csak annyit tudhattak, hogy toronban ismerik készítésének módját, Trias azonban délnek menekült. Így Lans és Gul kényszerűen elváltak mondván mikor Gul elvégezte dolgát délen

(tudniillik Triast) és Lans is végzett északon (a toroni áfium ellenszerét meglelni) újra találkoznak majd Erionban Torozonnál. Rajtuk kívül álló okokból erre nem kerülhetett sor, hiszen kitört a manifesztációs háború és Gulnak bujdosnia kellett sokáig a déli jégmezőkön Lans pedig a boszorkánybörtön vendégszeretét volt kénytelen élvezni igen sokáig (egy bizonyos Akhion De Genre végül kimenekítette, aki nem bizonyítottan ugyan, de egy északi szabómester volt). Ezek után visszatért délre, hogy barátja nyomát megleglje. Annak jó szokása szerint ismét galibába keveredett és Lans csak hosszabb vitatkozás során (mely során pár fej be is tört) tudott csak érvényt szerezni igazának, hogy Gult a gyöngykeresők elengedjék armeni fogságából. Így együtt szállhattak szembe a Bűvésszel, aki miután látta, hogy ehhez kevés lesz cselhez folyamodott és elragadta Viktóriát (Antoh istennő kiválasztottját) és magával hurcolta egy földalatti bányába ahová az amund és barátai követték. Az ott történt eseményeket fedje jótékony homály, a lényeg hogy később Lans egyedül ásta ki magát a hó alól (valami szerencse folytán nemrég egy lavina megnyitotta az útját a Nap második titkos városából) és cipelte félholt társát, Armetet el egészen a városig, ahol az Ellena papnőknél húzták meg magukat.

Lansnak van egy sajátos stílusa amelytől mindenki rögtön el tudja dönteni hogy szereti e vagy gyűlöli e őt élete hátralévő részében. Lehet, hogy viselkedése vagy beszédstílusa hordozza e különös hatást kiváltó habitust.

„Hogy napszállta után nincsen kijárás? Én amúgy is befelé igyekszem. Na, ne nevetess.”

„Hát kellett ez neked mi? Lókupec szajhájának fattya te. Nem értesz az egyenes beszédből? Így jártál.”

„Na, már megint egy démon mi? Figyeljetek, mára már elegendem van belőlük. Tegyük úgy, mintha nem is hallottam volna.”

„Ez is csak itt döglök nap hosszát, a fene enné meg és nekem így nincsen tüzem se. Megmarad nővér? Hmm, és mit csinál este?”

Megjelenés és harcmodor: követve a lovagi szabályokat és szokásokat Lans nem támad soha orvul és meglepetésből. Lehet, hogy ő ezt tanulta csak meg egész fiatal korában, de annyi bizonyos hogy gyakorlatilag mást nem is vesz figyelembe. Súlyos, másfélkezes kardját demoralizálás gyanánt egy kézben pörgetve indul rohamra és minden adandó alkalmat megragad, hogy ellenfelét a bajvívókhöz hasonlóan hergelje és cukkolja. A harc a lételeme és az ellenfél fölött aratandó győzelem. Kardján egy hatalmas koponya díszel, pajzsot nem visel. Hatalmas mithrill teljesvértet visel, amit szurokfeketére festett, hogy ne szúrjon minden oktondinak szemet a kincs, meg azt a színt amúgy is jobban kedveli. Iszákjában észak és dél szinte összes fellelhető és megvásárolható varázsszeréből akad egy (vagy kettő). Igazi gyűjtő ebből a szempontból. Ha kell láthatatlanná válva szórja a tűzsárkány botból az áldást is, nem válogat az eszközökben. Sisakot is visel olykor, de ez nem véd kifejezetten: egy gondolatátvitelre alkalmas eszköz (ő maga csak fogadni képes ugyanis azokat a sisak nélkül) illetve egyszersmind nyelvek sisakjaként is használható.

E: 19 Ü: 15 Gy: 15 Áll: 17 Eg: 16 Sz: 16 Int: 15 Ak: 16 Asz: 16 Műv: 19!

Ép: 13

Fp: 107

AME: 30 (+50)

MME: 30 (+50)

Ψp: 24

Sfé: 8 MGT: 4 Típus: mithrill teljesvért

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Pallos (Af)

Nehéz kopja (Af)

Másfélkezes kard (Mf)

Lovagkard (Af)

Tőr (Af)

Nehézvértviselet (Mf)

Pusztítás /másfélkezes kard/ (Mf)

Fegyvertörés /másfélkezes kard/ (Mf)

Pajzshasználat (Mf)

Fegyverismeret (Af)

Hadvezetés (Af)

Etikett (Mf)

Lovaglás (Mf)

Írás/olvasás (Af)

Pszi (Af)

Heraldika (Mf)

Sebgyógyítás (Af)

Szexuális kultúra (Af)

Vallásismeret /pyarroni pantheon/ (Af)

Úszás (Af)

Nyelvek:

Shadoni (5)

Közös (4)

Gorviki (4)

Toroni (2)

Aszisz (2)

Erv (2)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Másfélkezes kard /Fattyú/	2	38	106	152	2(3)k6+9

5. ciklus – A vihar szeme

„Mégkövült napvilág ragyogja be a jégbe dermedt várost és annak hótól roskadozó háztetőit. A város a hideg pokol színeibe öltözött, bár kétséges hogy a lakói tiszteletére e vagy önmaga temetésére készül ilyen nagy elánnal. A fellegek ismét összecsapnak a város felett és szürkés félhomályba taszítva azt, kétséges hogy valaha enged e még ez a fojtogató szorítás, mely számúzi az ég szép kékét e nép szívéből is. Armen népe együtt él a nappal és az éggel. Ha viszont ettől elzárják könnyen magvadul, mely áradatnak nincs erő mely ellenállhat sem égen, sem földön...”



Az utolsó fejezethez érkezett hőseink története és hányattatásai utolsó helyszínére. Ha előző napon nyilvánvalóvá vált már, hogy a kő a kastélyban van akkor lehet a ciklust rögtön az estély eseményeivel kezdeni, ha nem akkor módot kell nekik adni arra hogy ez tudomásukra jusson. Akár reggel sürgönyzi meg nekik Abbelas, akár a gyöngykeresők nyomozásaiból jutnak erre a következtetésre előbb utóbb maguk is elkezdnek majd azon ügyködni, hogy hogyan és miként juthatnának be a házba. Ezen a napon van maga a niareiek estélye is, ami remek alkalom arra, hogy a JK-k e behatolást megejthessék (ennek megfelelően az NJK-k is így fogják látni ezt a kérdést). Következzenek hát az utolsó nap fontosabb mozzanatai:

5.1 : Nyomozás II.

A reggeli órák **nyugodtan** telnek majd ha leszámítjuk persze hogy a Kobrák látványosan kivonják erőiket a városból és azt is hogy a város lakosságának egy (kevésbé tehetősebb) része is. Ezt valamennyire azért nehezíti az a tény is, hogy a város falának oldalán tetézik a hóförgeteg (Abbelas mágusai minden feláldozható mágikus potenciájukat latba vetik, hogy a város idő előtti pusztulását megakadályozzák). A gyöngykeresők és a városőrök vált -vállnak vetve küzdenek a tömeg ellen a kapukért, mivel azok minden áron ki akarják azokat nyitni (tudtukon kívül megrövidítve ezzel maguk és a város életét). E rendfenntartásban a Jk-k is segédkezhetnek, ha úgy tartja kedvük és a város szegényebb negyedében szálltak meg, hogy mindezt láthassák is.

A kikötőben és annak környékén is még **viszonylagos békében** telik, múlik az idő, ha figyelmen kívül hagyjuk azt az anarchiát, amely a kikötő vízének befagyása okozott és így minden hajó, mely a várost elhagyni készült veszteglésre lett kárhozható. Ebben a dramaturgiai időpontban indítja meg Marac támadását is az Egyszarvú ellen. Ezt ha teheti szövetségesei oldalán teszi hiszen úgy minden valamivel könnyebb ha pedig nem tudja a JK-kat megfűzni ezen törekvésének véghezvitelére akkor egyedül lopakodik fel a hajóra és indul Zaxarus fejéért. Meg kell jegyezni, hogy ez sikerül is neki (félreértés ne essék: elkapják és láncra verik) ugyanis sikerül beszédkészségét latba vetve meggyőznie a matrózokat hogy valójában az ő érdekükben teszi amit tesz (nem minden matróz intelligens). Ha valamilyen úton- módon sikerül Lerontéval megismerkednie akkor az ő történetét felhasználva robbanthat ki lázadást a hajósok között. Ekkor Zaxarust a saját emberei kötik fel és a vasra vert Marac egy hajó és egy markos legényekkel teli csapat kapitánya lesz (akik egy halálraítélt városban vesztegelnek minden látható remény nélkül a menekülésre, Marac nem a szerencséséről híres). Itt kibontakozhat egy hosszabb csatajelenet is, mivel Zaxarus üzlettársa, Galad nem nézi jó szemmel, hogy legfontosabb szövetségését így kivégezzék és embereivel (akiket már napok óta a gyűlölt Maracra állított) lerohanja a kalózok frissen alakult csapatát. A kimenetel itt is a JK-k cselekedeteitől függ.

Ekkor érkezik vissza egyébként a városba Viktória úrnő, Antoh főpapja a tenger felől egy a víz felett lebegő óriás kagylón, mely ezután visszafordul és eltűnik a távolban. Ő rendet tesz kikötőben majd a rendje templomába siet, hogy számon kérje a városban történeteket beosztottjain.

A felsővárosban ezekkel ellentétben **nagy a nyüzsgés**: mindenki az estély körüli teendőit intézi, szolgák rohagnak és díszes hintók fuvaroznak le és föl. A város minden nemesi háza hivatalos az előreláthatóan rangos eseményre és ennek megfelelően egymást túllícitálva küzdenek a csicsásabb és szebb darabokért.

(A fentiekben talán fel lehet fedezni némi ellentétet, ez így is van. Míg a felső 'tízezer' vidáman készül az estélyre addig a szegényebb rétegek az életükért futnak. Meg lehet tippelni, hogy a varázslók melyik csoport lakóházait és érdekeit képviselik hevesebben, ez nem azt jelenti, hogy ne tennének meg mindent de ők maguk is sejtik már, hogy a város nem tarthat ki sokáig.)

A **varázslók** egyébként (a helyét már hajnalban bemérték) ekkora akadnak a medál pontos leírására hatalmas könyvtáraik mélyén. Ha jó viszonyban vannak a JK-kal akkor rögtön magukhoz hívatják őket, hogy az információt velük is közöljék: a medál egy nagyhatalmú kyr főpap varázslatának az eredménye, melybe egy hatalmas erejű démonherceget börtönöztek. Hatalma mibenléte nem teljesen ismert vagy hogy hogyan került elő, de a varázslók úgy sejtik, hogy a medálban raboskodó fenevad ereje kiteljesedésekor képes lesz egy állandó síkok közötti kapu megnyitására is. Ez az esemény nem kívánt változásokat eredményezhet így ennek elkerülése érdekében jó lenne ha a JK-k még holnap hajnal előtt a Rendbe tudnák hozni ezt a varázsszert (ekkor datálják a démon kitörését ugyanis). Addigra kiokoskodnak majd valamilyen megoldást.

A helyzet tehát nem nevezhető kellemesnek. Ehhez még hozzájön, hogy a városban gyakorlatilag lehetetlen közlekedni a hőtörlesztők miatt. Azt sem szabad elfelejteni, hogy az itteni házakat nem tervezték havazásra így egy két ház is hamar megadja magát a ráhullt iszonyatos mennyiségű hónak. A város pár élelmes kocsisa hamar szántalpakat szereltetett a bognárokkal, így ha igen magas áron is, de ezen a módon viszonylagosan gyorsan elérhetnek a városban egyik ponttól a másikig. A városban teljes a káosz, az emberek tanácstalanok és **Kortos** nagyúr is az utcákat rója. Emberei élén igyekszik fenn tartani a rendet és közben győzködi a mágusokat, hogy több embert rendeljenek át a nemesi negyedből a kikötő védelmére is.



Ez alatt az idő alatt egymástól függetlenül ugyan, de **két ellenséges had** is felvonul a bajba jutott város ellen. Északról a kiéhezett farkasok indulnak vadászatra a város utcáin, míg nyugatról a nekromanta élőhalottakból álló serege indul rohamra Armen falai felé. A védők maguk sem tudják eldönteni, hogy mi tévők legyenek, de bátor hazafiakként utolsó leheletükig védelmezik a falakat mindkét oldalon. A város utcáira beszabadult seregek közel kétszáz farkast és majdnem ugyanannyi zombit számlálnak, akik módszeres mészárlásba kezdenek a Reménység városának utcáin. E harcban a városőrök védelmében vonul fel az újonnan megválasztott kalózvezér is, **Marac** il Tenebresse con Corde, a dartonita lovag, **Lans** de Maholti és lábadozó

harcostársa az ordani **Armet** is. Az ő egyesített erejük képes lesz feltartani a támadókat mindaddig, míg **Abbelas** elunva a várakozást saját testében indul a város védelmére, melyben bár teste véglegesen elpusztul, de a meggyengült **Nocrét** végül a harcban feltűnő **Alex** vágja le egy „szabályos” párviadalban. E harcok egyébiránt kora késő délutánig tartanak, míg az estély csupán az esti órákban veszi kezdetét (ezen események híre el sem jut a nemesek köreibé, hiszen náluk semmi baj nincsen, biztosan csak a nép hőzöng már megint feleslegesen).

5.2 : Az Estély

Végül az estély, ez a régen várt ünnepély, **megnyitja kapuit** a vendégek és meghívottak előtt. A niareiek nagyon kiettek magukért: jinja szerű hatalmas palotájukat igencsak kidíszítették ezen alkalomra. A házban mindenhol színes fényt adó lampionok világítanak és túlcicsázott niarei viseletben pompázó szolgák szorgoskodnak a vendégek körül azok minden kívánságát teljesítve. Az estély mindenkinek kedvére való, különösen mert jól érezhetően a niareiek valamilyen módon a falakon kívülre voltak képesek száműzni a hideget (valójában a ház pincéjében őrzött medálion az, mely az általa kavart vihart a falakon kívülre taszítja, a ház tulajdonképpen a **vihar szeme**).

Az **este** részletes programja:

1. Fehérrarany órája (kb. 18:00-19:11): gazdagon megterített asztalokról vacsorázhatnak a vendégek és ismerkedhetnek meg a niarei gasztronómia érdekességeivel a készséges cselédek segítségével.
2. Feketeacél órája (kb. 19:12-20:23): a családfő, Usutsu Sato mond köszöntőt a város lakóira és annak urára, aki sajnos nem lehet most jelen.
3. Őn órája (kb.20:24-21:35):egy niarei színjáték előadása eredeti nyelven, de hivatásos fordítók segítségével.
4. Óezüst órája (kb.21:36-22:47):Marone grófnő áriája után egy hosszas tánc, amelyben bárki-bárkivel szabadon táncolhat.
5. Feketlunír órája (kb.22:48-24:00): egy háromnegyed órás tűzijáték bemutató melynek végén a házigazda beszédre emelkedik (pontban éjközép eljövetelekor).

A **kráni csapat** ezen a ponton szakítja meg az est menetét és törnek át a ház védőin. A Fénytelen megjelenése a családtagok körében hatalmas felhördülést vált ki, hát még mikor az kihívja párviadalra a családfőt, aki azonban elfogadja azt saját gyermekétől. Egy rituálékban bővelkedő, inkább tánkra emlékeztető harc veszi kezdetét melynek első három körében még szinte kellemesen lassan (valójában már így is igen kiélezetten) ízelgetik az ellenfelek egymás gyenge pontjait. Ezután mindketten Chi-harcba kezdenek ám a családfő erre képtelen (ezt csak a slan-psziben jártas személy veheti észre). Ennek oka a krániak által a terembe csempészett, a toroniaktól zsákmányolt 5 db sicchel, akiknek agyhullámaikat a boszorkány a niarei családfő elméjére hangolta így megakadályozzák abban, hogy teljes erőbevetéssel harcolhasson. Ennek megfelelően a Fénytelen látható előnyre tesz szert ellenfelével szemben. Ha a JK-k nem képesek még időben megtalálni és kiiktatni a siccheleket akkor Sato mester végérvényesen alulmarad. Ellenkező esetben chi-harcban magatehetetlenné teszi a fiát. Ekkor azonban életre kel az abba lakozó démon és minden lehetséges eszközzel pusztítani kezd maga körül és ezt még Sato sem engedheti meg neki. Hatalmas lelkifurdalás árán, de végez fiával és így a démonnal is. Erre a boszorkány (aki a teremben van már ekkorra) magából kikelve azokra támad, akik tervét tönkretették (természetesen a játékosokra) és minden valószerűség szerint a földre döngöli őket. Ezalatt a káosz fokozása végett (meg passzióból) a Pók a mennyezet magasából válogatás nélkül szórja gránátjait a meglepett és lassan ocsúdó tömegbe (ez elterelés, hogy a Vadász átvágva magát a tömegen, minden gond nélkül eljuthasson a pincelejárathoz (vele párhuzamosan a három shenar is ide igyekszik, bár más úton). Mielőtt azonban a boszorkány végezhetne a kalandozókkal egy mennydörgés kíséretében szépséges feje cafatokra robban (a Pók megelégedte a Holdtáncos arrogáns lenézését) így azok szabadon cselekedhetnek.

[Ha a varázslórenddel ekkora nem sikerült valamiféle közös pontra jutni akkor az a négy csatamágus, akit egyetlen paranccsal küldtek ide (megszerezni a medált bármi áron) behatol a niarei házba (minden valószerűség szerint a falon át) és ketten közülük elindulnak a maguk módján a pincébe, míg a másik kettő végez azzal aki láthatóan a mások életét veszélyeztetik (ez ugyanúgy lehet bármelyik JK mint a Pók)]

A pincében csap össze a három shenar és a Vadász és bármilyen erős is legyen, nem bírhat el velük. Így a pince homályából három (de ha rendesek akarunk lenni a JK-kal akkor csak kettő) kissé lerongyolódott niarei shenar bukkan fel, kezükben a szinte világító ékkövel (a tömeg ezenközben magánkívül hömpölyög kifelé az utcára és lassan Kortos is megérkezik egy kisebb sereg városőr és egy csapat gyöngykereső fejjavadással az elitből). Most már „csak” annyi lenne hátra, hogy az ékkövel (amit reményeim szerint hamar átvállalnak a shenaroaktól, ellenkező esetben azok elindulnak vele a kikötő felé és ha ott látják hogy nem vezet út, hát akkor futva indulnak meg észak felé) eljussanak a varázslórendbe abban a reményben, hogy mostanra azok kisütöttek valami használhatót. (ha erről ők nem tudnának hogy oda illene menniük egyik félholt csatamágus még elrebegetheti nekik a helyzet megoldását)

5.3 : Jutalomjáték

Némi szenvedés árán egy vesszőfutásnak rémlő rohanás után, végigküzdve magukat kószáló zombikon és itt maradt embernagy farkasokon végül eléri kalandjuk utolsó állomását: a varázslók rendjét. Itt hamar eléjük sietnek és örömmel közlik, hogy megvan a megoldás: egy szinte ugyanolyan medálba átültetve a démont megakadályozható annak kiszabadulása. Ez egy hatalmas erőt és nagy varázshatalmat igénylő procedura melynek részeként szükség van valakire, aki feltartja a démont, míg az a két ékkő között lebeg a légüres térben és ki lenne erre legalkalmasabb mint azok a bátor kalandozók akik eddig is elhozták.

Ezzel a felkiáltással vezetik a csapatot egyre lejjebb és lejjebb a varázslótorony mélyére, ahol egy, a kyrek korából megmaradt rúnaterem várja a kalandozókat és a démont, akinek ez egyfajta várószobaként szolgál majd. Ide terelik be a kalandozókat és könnyes szemekkel búcsúznak el tőlük (igazából senki nem gondolja komolyan, hogy pár pillanattal tovább képesek lesznek feltartani a démon dühét). A rúnaterem ajtaja bezárul és odafent több száz torokból jövő kántálás moraja jut le a sorsuk beteljesedésére várókra majd minden pilács kihuny (szinte magától) és odafent is elhallgatnak a hangok. A rémálom kezdetét veszi.



Legalábbis majdnem. Persze a játékosok ezt úgy fogják felfogni, de valójában nem erről van szó. A rettegett démon mely valaha az írásoknak megfelelően hatalmas és félelmetes volt mára nem lett több mint egy lidérc, aki ellenfelei félelmét kihasználva próbálja őket örületbe kergetni. Erre jelenleg minden módja meg is van: a JK-kat először elzárja egymástól majd különböző szellemi és lelki kínzásoknak veti alá olyan helyzetekben amikről nem lehet eldönteni hogy valódiak e vagy sem. Az első esetben mindenki egy végtelenül hosszú folyosón kell, hogy bolyongjon amíg harmadik alkalommal vissza nem néz, ekkor egy mindenki számára egyedi helyre kerülnek ahol a karakterek saját félelmei manifesztálódnak (pl. harcos fegyvere eltör, kezét lecsonkolják, varázsló botja szilánkokra robban és ő maga öregedni kezd) addig míg minden karakter a padló nem kushad kiszolgáltatottan és lélekben bármire készen. Ekkor a varázsló által nekik lefestett jövő képével szembesülnek: a rúnateremben ébrednek, felülről sikolyok hallatszanak és felérve mindenkit holtan találnak, a szertartás helyén pedig egy vibráló, sötét lángokban fürdő síkcaput melyen át egy fertelmes, nem evilági lény próbál átbújni Ynevre. Nem tudni, hogy a JK-k mit reagálnak majd, eddigre valószínűleg már elképzelik majd párszor, hogy milyen is lehet ez a démon így ebből táplálkozva alkossd meg azt a lényt melytől retteghetnek (pl. óriás mutáns, pók, apró patkányokból álló, undorító humanoid) és azt küldd át nekik a kapun hogy megküzdjenek vele.

Bárhogy is lesz, mielőtt ténylegesen árthatna a kalandozóknak a valódi szertartás véget és ők újra a hideg kőpadlón ébrednek a rúnateremben, fent csend van. Nemsokára pár holtfáradt novícius érkezik értük és felkísérik őket a nagycsarnokba, ahol ekkorra már a város minden fontos embere itt van és köszönetüket nyilvánítják a kalandozóknak mindazért amiket tettek.

Ekkora a kikötő úgy- ahogy hajózhatóvá válik és a hó is elolvad, rövid időre 'Velence' hangulatúvá téve Arment míg Antoh papjai a helyszínre nem érnek. A jutalmazás sokféle lehet, de mindenképpen

emlékezetes (pl. a város arany kulcsa vagy egy megkövült esőcsepp Antoh szentélyéből és persze a kötelező pénzjutalom). A többiek sorsa is jól alakul: Marac il Tenebresse con Corde hajóján és legényeivel elhajózik (a JK-kat is szívesen látja fedélzetén), Lans de Maholti Marone grófnőt vigasztalja, míg rá nem jön, hogy nem ember (bár ez eltarthat pár hétig), a niarieket mindenki sajnálja és támogatásukról biztosítja a romba dőlt házért amiben a ház nagyasszonya bent égett (jobb neki így), Kortos nagyúr hamar rendet tett a városban és boldogan élt feleségével aki hat gyermeket szült neki később. Alexet végül beérték Chei király emberei és visszakísérték hazájába, sokáig szolgálta urát, míg egy alkalommal életét adhatta érte. Ezután a Testőrgárdisták szokásai szerint helyezték örök nyugalomra és nevét, tetteit oktatták a kezdő, fiatal Vaslovasoknak. Viktória úrnő mindvégig hűséges maradt istennőjéhez és nem hagyta el többé Armen partjait, beszélnek egyszer látták sírni, mikor Taba-el-Ibarából megjött a győzelem híre, de nem tudni, hogy ezek az öröm vagy a bánat könnyei voltak e.

Vége...



5.4 : Fontosabb NJK leírásai:**1, Fénytelen, a kráni icchor hordozó**

10. Tsz-ű kardművész, jellem: Halál, vallás: Ranagol

A Fénytelen valaha az Usutsu család elsőszülöttje és örököse volt. Azonban apja egy hibás döntése révén lett vak és ezért olthatatlan gyűlölet lobbant benne apja és egész családjára. Így nem okozott neki nagy lelkifurdalást mikor házának gyenge pontjainak feltárásával a caukói lázadók kezére játszotta minden hozzátartozóját ő maga pedig belevetette magát a Nyolc Vadon ezeddig tiltott világába. Igen hamar sikerült munkát találnia, mert bár bizonyos értelemben hátrányos helyzetben volt, de képességei és tehetsége még így is kiemelte őt a hasonzorúek közül. Igen hamar a Család egyik legkeresettebb problémamegoldójává vált mely szerep igencsak tetszett neki. Azonban egy alkalommal alkalma volt megtapasztalni, hogy a délről jött idegenek (kráni fejavadások) milyen sötét tökéletességgel végzik a munkájukat és elhatározta, hogy ő is közéjük áll. Így hát elindult délre, ahol is végül 'betekintést' nyert a kráni misztériumokba és azok módszereibe. Bár vaksága kezdetben igen nagy hátrányt jelentett mostanra azonban elsajátított egy olyan harcmodort mely nem teszi szükségessé, hogy lássa is ellenfelét.



Gyűlölete a családjára egyre csak fokozódott ahogyan a városba ért, még szeretője közelsége sem tudta vele elfeledtetni a közeli bosszú lehetőségét. A Holdtáncos féltette szerelmét, ezért szedte össze a városból a toroniak siccheleit és csempészte be az estélyre a párviadal idejére. Ezt mind a Fénytelen tudtán kívül tette, aki ha csak sejtette volna is ezt, előbb végez kedvesével mint Satóval.

„Lejárt az idő vénember. Ideje hogy felelj bűneidért.”

„Senki sem állhat az utamba, senki és semmi. Ti meg végképp nem.”

„Többre számítottam, atyám. Úgy tűnik nemcsak tanítóként, de ellenfélként is kudarcot vallasz előttem.”

„Csak egy szavadba kerül és holnapra a földdel lesz egyenlő ez a város. Bár ne is pazaroljunk erre szavakat.”

Megjelenés és harcmodor: Rideg és hajthatatlan természetű ember, aki már gyermekkorában is kiemelkedő testi erővel és pusztító akarattal rendelkezett ám mostanra mindezt ötvözte a legősibb harcművészetek által elsajátítható kimért pontossággal. Nem kér és nem ad kegyelmet, igaz előbbire még sosem volt alkalom, hogy kiderüljön. A harcban hatalmas, súlyos kétkezes Slan-pallosát forgatja emberfeletti ügyességgel, gyorsasággal és erővel. Bár meglehet, nem alacsonyodik le odáig, hogy párbajban küzdjön meg a JK-kal ha azok felhergelik. Valószínűbb hogy belső időben egyszerűen kitépi a belüket, aztán végignézi amint saját vérükbe fulladnak meg. Nem egy humánus alkat sem a harcban, sem a szerelemben.

E: 18 Ü: 18 Gy: 18 Áll: 18 Eg: 18 Sz: 16 Int: 16 Ak: 18 Asz: 18 Műv: 15

Ép: 12

Fp: 134

AME: 70

MME: 70

Ψp: 62

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Slan-pallos (Mf)

Slan-kard (Af)

Slan-tőr (Af)

Pusztítás /slan-pallos/ (Mf)

Különleges fegyver használata /slan-pallos/ (Mf)

Ökölharc (Af)

Belharc (Af)

Bírkózás (Af)

Vakharc (Mf)

Fegyvertörés /slan-pallos/ (Mf)

Pszí (Slan-út)

Lovaglás (Mf)

Hadvezetés (Af)

Etikett (Mf)

Szexuális kultúra (Mf)

Úszás (Af)

Futás (Af)

Nyelvek:
Niarei /caukó/ (5)
Közös (4)
Kráni (3)
Írás/olvasás (Mf)

Százalékos értékek:
Mászás (70%)
Esés (80%)
Ugrás (70%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Slan-pallos	1	45	97	140	3k6+10

2, Viktória úrnő, Antoh főpapnője

15. Tsz-ű pap, jellem: Élet, vallás: Antoh



Sok minden elmondható egy hölgyemény életéről, de az nem hogy ne lett volna kalandos. Egy hat városi család középső leányaként született meg, de családjá később szétszóródott és a kis leány magára maradt. Édesanyja Antoh leányaira bízta nevelését, de a lány az ő tanáinak konokul ellenállt. Rendszeresen kiszökött a tengerhez, csak hogy csodálja és mindig arra gondolt a zabolátlan, vad hullámok láttán, hogy az istennő nem ilyen módon szeretné látni követőinek az életét, dogmáktól és kötelezettségektől terhesen. Eretnék nézetei azonban sokszor hozták kényes helyzetekbe, de a rend (a rossz nyelvek szerint büntetésből) nem taszította ki maga közül az új elveket valló leányt. Már-már úgy tűnt, hogy az évek múlásával Viktória aláveti magát azoknak a tanoknak melyek ellen fiatal éveiben kardoskodott, de egy különös találkozás megváltoztatta az életét és új irány szabott neki.

A tengeren túlról érkezett, mint a mesék hősei vagy a rémtörténetek szörnyetegei. Igazából sokáig maga sem volt képes eldönteni hogyan is érez a semmiből partra érkezett és (állítólag) érte érkező idegen, egy amund kalandozó irányában. Ám az nem volt a szavak embere és betört érte az Antoh leányainak legtitkosabb szentélyeibe és elragadta őt onnan (egyesekek szerint valamiféle nyelvi félreértés miatt). A lány nem tudott mit kezdeni a számára új, ezeddig tiltott érzésekkel és eltaszította magától a messziről jött harcost, aki bánatosan elhagyta Armen városát. A lány azt hitte sohasem látja viszont és ez az érzés nyilvánvalóvá tette a számára, hogy nagy, talán soha helyre nem hozható hibát tett és az amund után indult. Azonban az amund ellenfele, a Bűvész elrabolta a lányt és arra kényszerítette hogy csali legyen az amunddal szemben, az pedig mint egy kis bika egyenesen belesétált a csapdába. Iszonyatos küzdelem vette kezdetét Armen utcáin ahogy a két ős-ellenség összecsapott (megremegett a föld is, mondják). Végül azonban a Bűvész bemenekült a föld alá és magával hurcolta oda Viktóriát abban a reményben, hogy az amund követni fogja. Igaza lett.

Később Viktória a Equassel béli Antoh templomban ébredt ahol világossá vált, hogy Antoh őt szemelte ki arra, hogy a Gályák-tengerén az ő szavát hirdesse így Viktória (ettől fogva úrnő) Antoh ereklyéjének segítségével visszaindult otthonába abban a reményben, hogy az amundot még ott találja.

Viktória egyébiránt egy kedves és fiatal leány, aki nehezen érti és viseli el a környezetében beállt változásokat és nem is fogadja el őket könnyen, attól kezdve pedig azokhoz ragaszkodik. Kellemes társaság és az ember nem lenne képes ártani neki, még a gondolatától is elmegy a kedve, ha azokba a csillogóan tengerzöld szemekbe vagy a gyönyörű szőke hajára néz.

„Le a fegyvereket, ez nem az ellenségeskedés, hanem a szövetség órája. Le a fegyvert, ha kérhetném.”

„Antoh nem bábokat akar hanem élő- és érző lényeket. Aki ezt nem érti meg idejében, mindent elveszíthet.”

„Akit szeretsz azt el kell tudnod engedned.”

„A tenger és csillagok vezessenek titeket harcosok célotok felé, bármi legyen is az.”

Megjelenés és harcmodor: ha van szó mellyel jellemezni lehetne e hölgyeményt az a 'lélegzetelállító'. Mindenhol és mindig a tökéletességre törekszik és ez a rendezettség szinte átsüt a megjelenésében is. Mikor a karakterek először láthatják hófehér prémkabátot visel és tisztán szikrázó lenszőke haja aranylő aurába foglalja arcának tökéletes vonalát. A lényéből is süt, hogy ő már valamivel több is, de kevesebb is mint egy halandó (nem hiába Antoh kiválasztottja). Zöld szemében örök, szinte megfoghatatlan bánat ül. Miközben beszél kedvesen mosolyog és őszinte bizalmat kelt nyugodt beszédstílusával.

Bár Viktória úrnő képzett egyes fegyverek forgatásában és korábban erről bizonyosságot is adott, de mostanra, felfogva tetteinek jelentőségét, nem folyamodik a halandók által használt fegyverek forgatására. Mint Antoh főpapnője képes annak gyermekeit (Vizek nagyura, viharúr) segítségét kérni, ha szorult helyzetbe kerül vagy közvetlenül istene hatalmából csapást és végső esetben szent tüzet idézni ellenfeleire.

E: 11 Ü: 17 Gy: 15 Áll: 16 Eg: 16 Sz: 19! Int: 17 Ak: 15 Asz: 18 Műv: 18

Ép: 14

Fp: 135

AME: 80

MME: 77

Ψp: 72

Mp: 135

Szférák: Természet / Élet

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Háromágú szigony (Af)

Tőr (Af)

Hosszú íj (Af)

Fegyverdobás:

Háló (Af)

Kultúraismeret /Hat Város/ (Mf)

Helyismeret /Hat Város/ (60%)

Erkölc (Mf)

Vallásismeret /pyarron-i pantheon/ (Mf)

Írás/ olvasás (Mf)

Psz (Mf)

Történelemismeret (Af)

Lélektan (Af)

Időjósítás (Mf)

Térképészet (Mf)

Vadászat/halászat (Af)

Úszás (Mf)

Hajózás (Mf)

Csomózás (Mf)

Tengerjárás (Mf)

Kötéléből szabadulás (Mf)

Tánc (Mf)

Szexuális kultúra (Mf)

Legendaismeret (Mf)

Lovaglás (Mf)

Etikett (Mf)

Idomítás (Mf)

Jog és törvénykezés (Af)

Kocsmai verekedés (Af)

Nyelvek:

Pyar (5)

Közös (5)

Hatvárosi „szleng” (5)

Shadoni (5)

Dzsad (5)

Gorviki (5)

Toroni (5)

Kráni (1)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
alap	-	47	75	131	-

3, Armet, az ordani

7. Tsz-ű tűzvarázsló, jellem: Rend, vallás: Sogron

Armet a Három Kard Szövetsége néven ismert kalandozó csapat egyik alapító tagja volt. Bár a rendje küldte az ibara sivatagába, hogy keressen bizonyítékot az ősi amund Isten, Amhe-Ramun visszatérésével kapcsolatban ő (kezdetben a feladat teljesítése érdekében) csatlakozott két, arra utazgató kalandorhoz (Lans, a dartonita és Trias, a hergoli). Az ő hármasuk hatolt be végül egy, a legendás amundok által védett sziklatemplomba és ragadta el azok szentként tisztelt kegytárgyait (egy recézett rövid kardot és egy kerek, ütött- kopott pajzsot) egy hozzájuk állt amund segítségével majd észak felé indultak zsákmányukkal, hogy a Sheralon átkelve egy orákulum tanácsát kérjék ki. Azonban az álnok boszorkánymester mindenképpen magával akarta vinni e varázsszereket és halálos mérget itatott a tűzvarázslóval, aki a zsákmány őrzésével volt megbízva. A gyógyfőzetet végül Toronban lelték meg a lovaggal és hamar vissza is indultak délnek, hogy társukat, az amundot megtalálják, de terveik ismét nem úgy sikerültek, ahogyan azt remélték: Armenben érték be Gult és mint mindig, ismét hatalmas bajban.

Hű barátokhoz híven követték őt a gonosz varázsló után egyre mélyebbre az ősi kyr romokba majd az előttük feltáruló elveszett amund városba is. Egy helyen Armet a maga testével védelmezte meg az amundot a Bűvész egy halálos csapásától olyanképpen, hogy a mágikus tüzet magába fogadta. Ám ez minden maradék erejét felemésztette, hogy csak később, az Ellena papnők szentélyében eszmélt fel ismét. Ezután Lanssal a város ellen induló seregek ellen vonult, mert ekkorra már szinte egykedvű beletörődéssel nyugtázta, hogy minden hasonszőrű ügy megoldása az ő kettősük nyakába szakad.



Armet egy meg nem értett művész, akinek minden tetteiből szinte sugárzik a kötelességtudat és az abban vetett hit, hogy tettei egy magasabb akarat kedve szerint való terv része. Vallásos buzgósága ugyan nem vak és túlspirázott, őszintén hisz hite igazában és a világ alapvető jóságában. Bár a sors nem mindig igazolja, de kitartóan küzd azért, amiben hisz, hű barátjai és harcostársai oldalán, kiket mindennél többre becsül.

„A láng megtisztít vagy begyógyítja a sebeket, ha úgy akarom.”

„Ne fussatok, a másik orcátok is pirosra kell még égjen.”

„A farkasok az enyém a zombik a tiéd. Vagy te akarod inkább a farkasokat? Nekem jók a zombik is.”

„Ez jó mulatság és dicső harc volt. Remélem erről mindkét oldal így vélekedik.”

Megjelenés és harcmódor: kalandozásai során Armet igencsak eltávolodott rendje öltözködési szokásaitól. Ebben közre játszik hogy rövid úton belátta a piros stratégiailag hátrányos mivoltát. Bár iszákjában még őrizgeti rendjétől kapott díszes köpenyt (utoljára még a vértje avatásán volt rajta), inkább könnyebb, kellemesebb viseleteket részesíti előnyben és újabban a természetes színek felé húz, jelenleg a lombzöld ruhadarabokat részesíti előnyben.

A harcban inkább a szürke eminenciás szerepét játssza: ritkán avatkozik közbe, de akkor két-három utca vonala maradandóan megváltozik a városban. Elsősorban a nagyobb hatóterületű varázslatokat alkalmazza (pl. tűzeső), de bizonyos esetekben, ha úgy érzi személyes lesz az ügy, akkor valóban szinte művészeti módon bánik el ellenfeleivel (pl. Tűzmadár vagy tűzgolyó).

E: 14 Ü: 15 Gy: 15 Áll: 16 Eg: 14 Sz: 14 Int: 16 Ak: 17 Asz: 17 Műv: 17

Ép: 9

Fp: 65

AME: 46

MME: 46

Ψp: 39

Mp: 42

Sfé: 5 Mgt: - Típus: Ordani Tűzharcos Pikkelyvért

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Hosszúkard /lángkard/ (Mf)

Tőr /lángtőr/ (Af)

Pustítás /lángkard/ (Af)

Etikett (Mf)

Pszi (Mf)

Írás /olvasás (Af)

Lovaglás (Mf)

Hajózás (Af)

Nyelvek:

Ordani (5)

Közös (4)

Aszisz (4)

Dzsad (3)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Lángkard	1	18	56	111	1k10

4, A shenarok (3fő)

5. Tsz-ű shenar, jellem: Rend, halál, vallás: Kaoraku



Az Armenbe küldött három tanítvány mesterpróbája ez a küldetés így mindannyian teljesítményük legjavát akarják kihozni önmagukból. A szürkecsuklyások búvóhelyén még szinte csak gyakoroltak így mostanra már hihetetlen felkészültséggel várják az estélyt. Képességeik teljes felhasználásával jutnak be, győzik le a khált és szerzik meg a varázsszert, csupán csak a kalandozókkal nem számoltak és ez okozza vesztüket is. Nincsen vezető közöttük és szinte megszólalásig egyformák is. Feladatukat hideg precizitással végzik és minden vágást rituális módon fejeznek be: a kíméletlen tökéletesség az, mely meghatározza cselekedeteiket és az a tudat hogy a legjobbak legyenek.

Egyikük Hanabi, aki a mély gondolatokban jeleskedik igazán és így a meditációkban is ő képes a legtávolabb eljutni, szemben társaival. Mestere egy vízesés tövében ültette, míg el nem sajátította a külvilág kizárásának legtökéletesebb módját, melyhez a víz természetfeletti, világokat összekapcsoló erejét használja fel.

A második Ran, ki a különleges eszközök és vegyszerek megszállottja. Ő az közülük aki mérgezi is fegyverét, aki kampókat erősített a ruhájába is és vas sulymokat hord a fegyverövén a bola és a füstgránátok mellett.

A harmadik shenar néma, így társai nem sejtik nevét. Ő észak niare sűrű, Holdárnyék-erdejéből való és személyesen a Holt mester tanítványa. A tőle kapott tudás révén ő az embereket összekötő erővonalakat olyan tisztán látja mint a hétköznapi ember a hó vonalakat a levegőben. E képesség birtokában helyzet felismerő képessége a csapat értékes tagjává teszi. A többiekkel némán, kézjelek vagy mentális úton kommunikál és így a csapat tulajdonképpeni harci-irányítója.

„A gondolat minden fegyvernél nagyobbá teheti a harcost és bárkit a pusztulásba vihet.”

„Nem igazak szavaid, az erő a láthatatlan dolgokban, a félelemben és a meglepetésben lakozik.”

„...”

„Látod ő is nekem ad igazat!”

Megjelenés és harcmodor: a shenarok (ha nem álöltözetben vannak) testhez álló és sötét lopakodó öltözetet viselnek mely csak a szemük vonalát hagyja szabadon. Kardjukat a hátukon, kisebb fegyvereiket az oldalukon viselik. Ide tartoznak a fojtóhurkok éppúgy, mint az acél mászókarok. Harcban, amíg látják esélyét, nem húznak fegyvert, lételemük az észrevétlenség és akárhogyan is végződjön egy küldetés azt balsikernek könyvelik el ha közben kardjukat is ki kellett vonniuk (megközelítőleg a kardművészekhez hasonlóan tisztelik ugyanis) ám ha eltökélik magukat és mégis kivonják hajlított pengéiket ott vér kell hogy folyjon és nem is kevés. Vérteket nem viselnek, mert az akadályozná őket a harcban és a lopakodásban is.

E: 15 Ü: 16 Gy: 16 Áll: 15 Eg: 18 Sz: 13 Int: 14 Ak: 18 Asz: 19 Műv: 10

Ép: 12

Fp: 86

AME: 38

MME: 37

Ψp: 29

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Shenar kard (Mf)

Hosszú bot (Af)

Fojtóhurkok (Af)

Tőr (Af)

Nunchaku (Af)

Niarei hosszú íj (Af)

Cséphadaró (Af)

Csatacsákány (Af)

Fegyverdobás:

Gránát (Af)

Slan-csillag (Af)

Pszi (spec. Slan-út)

Ökölharc (Mf)

Vakharc (Af)

Kétkezes harc (Mf)

Úszás (Af)

Futás (Mf)

Kötélékből szabadulás (Af)

Méregkeverés/semlegesítés (Af)

Hátbaszúrás (Af)

Herbalizmus (Af)

Fegyverismeret (Af)

Álcázás/álruha (Mf)

Nyelvek:

Niarei (5)

Közös (4)

Százalékos értékek:

Mászás (80%)

Esés (55%)

Ugrás (55%)

Lopózás (90%)

Rejtőzködés (90%)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Shenar kard	1	44	76	131	1k6+1

(megjegyzés: a shenarok annak ellenére hogy 5. Tsz-űek 3. szintű Slan-pszi használóknak minősülnek)

6, Az élőholt csatamágusok (4fő)

10. Tsz-ű csatamágusok, jellem: Halál, Rend, vallás: -

Mikor Abbelas Thymnal érzékelte a városra leselkedő veszély közeledtét és előbbre valónak érezte a város jövőjének megmaradását, mint annak jelenlegi lakóinak életét és nem talált megfelelő emberekre akkor parancsot ad az idáig jégtömbökbe zárt, godorai csatamágusok felélesztésére. Bár tudja hogy cselekedetével

kívívja maga ellen az égiek haragját és rendje alapelvei ellen vét, de nem lát más kiutat a szorult helyzetből. A rend régi írsaiban talált formulák felhasználásával felébresztik a kráni hordákkal csatázó mágusokat és nyugalmuk visszaszerzéséért cserébe, arra kéri őket, hogy szerezzék meg a medált (mivel az élőholt-csatamágusok szinte világítótorony erejű ragyogásként látják már ekkora annak helyét, így nehezen téveszthetik el a célt) és juttassák ide vissza. A csatamágusok vezetője, ki egykoron is a feljebbvalójuk volt átlátja a helyzet fontosságát és úgy határoz ha kell életét adja Armen városáért, megint. Így az elszánt csapat hazajáró rémekként elindul a kihalt és jégbe fagyott Armen utcáin a vidám estély helyszíne felé. Vezetőjük a mogorva Akeró, valaha a mágiaoktató majd a város védőinek első parancsnoka volt, aki elesett a kráni csatamágusok tüzeiben. Parancsai



megtagadhatatlanul telten zengenek csorba fogai közül és katonái ismét gondolkodás nélkül ugranak ha kéri, ez tetszik neki. A csapat egyetlen nő tagja, bár ez jelenlegi helyzetében mit sem számít a valaha kellemes külsejű Ludmilla a varázslók titkos vágya volt, ő maga titokban Akaróért rajongott így akkor is vele volt mikor az elesett a csatamezőn és ő vele halt, legalább a túlvilág borzalmaiban osztozva vele. A harmadik Teremis, aki a mintadiák valaha volt példája is lehetne. Csahos kutyaként követi Akeró minden szavát és még így, ilyen állapotban is szinte issza annak szavaiból áradó bölcsességét. Zokszó nélkül meghal érte, ha azt kérné, hiszen mostani állapota feladása nem követelne tőle hatalmas áldozatot. Közülük az utolsó Magar, aki Ludmilla hivatalos udvarlója volt egészen addig, míg rá nem jött Akeróhoz való kötődéséhez, ekkor magába forduló lett és szinte az öreg mesterhez hasonlóan mogorva, így lett talán Akeró legkedvesebb tanítványa is, akinek minden tudását átadta és igen büszke volt rá. Együtt estek el, mint mester és tanítvány, a krániak halálos záporában, mert Magar nem ismerte a haragot és mesterét mindig is tisztelte csak a lány iránt érzett szerelmét nem volt képes feledni sosem.

„E formula képes hatalmas tárgyakat szinte elemi részeire bontani, legyen az bár élő vagy sem.”

„És a mágikus anyagokra milyen hatással van ez mester?”

„Hagyd békén a mestert Teremis, most koncentrálnia kell.”

„Hallgassatok és várjátok a jelet!”

Megjelenés és harcmodor: kissé bizzar látvány lehet amint e kis kompánia végigmaszírozik a városon, de remélhetőleg nem sokan látják meg. Szakadt, súlyos aranyakkal díszített ruházatuk miatt először maskarásoknak néznék őket, de amint a vérvörös parázsló tekintetekbe tekint az ember, rögtön megfagy a vér az ereiben is. Harc közben egymás varázslatait erősítik közösen és mindig a legfontosabb veszélyforrás kiiktatására irányulnak támadásaik. Ez jelen esetben a Pók lesz, akinek vajmi kevés esélye van, akár csak egyetlen csatamágus ellen is. Végülis nem számíthattak arra, hogy csak a kedvükért olvasztják ki a régi háborús veteránokat és állítják őket hadrendbe rögtön.

E: 20 Ü: 13 Gy: 13 Áll: 17 Eg: 15 Sz: 1 Int: 19 Ak: 18 Asz: - Műv: 18

Ép: 7

Ψp: 74

Mp: 90

Sfé: 6 Mgt: - típus: mágikus pikkelyvért

Képzettségek:

Fegyverhasználat:

Hosszú kard (Mf)

Írás /olvasás (Af)

Pszi (Kyr módszer)

Sebgyógyítás (Af)

Hadvezetés (Mf)

Pusztítás /hosszú kard/ (Mf)

Alkímia (Mf)

Térképészet (Mf)

Élettan (Mf)

Herbalizmus (Af)

Ósi nyelv ismerete /kyr/ (Mf)

Történelem ismeret (Mf)

Démonológia (Mf)

Nyelvek:

Godorai (5)

Közös (4)

Elf (5)

Kráni (4)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszú kard	1	12	59	116	1k10+2

Függelék (térképmelléletek és jelmagyarázat):

Fogadó a Szürke Medvéhez:

Szentély: a fogadóhoz toldott Kyel templom romjai között található, ma már alig felismerhetőek a szimbólumok a lerontott oszlopszentélyben ahol maga a meghasadt oltárkő (egy szentségtelen villám csapott bele) található

Istálló és kocsiszín: amellett hogy a fogadóba betérő látogatók lovait is itt szállásolják el van hely a ponyva nélküli kocsik és hintók tárolására is a délebbi oldalán (most a dzsad batárja is itt van), tőle fentebb vannak a lovak karámjai és az istálló végében, a kőfal tövében tárolt szénabálák mellett van a kis Jonni éjszakai szálláshelye is, pár durva pokróc és egy rossz vánkos képében

Kapusbódé: ez Oleg saját kezűleg eszkábált védműve melynek oldalába a fogadó cégére is lengedez, a kapu felőli oldalon egy ablaknyi rés nyílik amin keresztül minden betérő jól megmustrálható (mert az arra nyíló kapuszárny bentről ki van ékelve) míg a bódé másik oldalán egy a ház felé néző ajtó van. Bent üres borosüvegek és egy lóca található a fal mellett

A Szürke Medve fogadó ivója:

1 – **Alex asztala:** itt foglal helyet az yllinori vaslovas és pallosa

2 – **Kereskedők:** a dzsad kereskedő, a két kardtáncos testőre és a pyar kereskedő ülőhelye

3 – **Hegyi emberek:** a favágó külsejű, prémruhás barbárok asztala ahol a legtöbb, de legolcsóbb ital is fogy

4 – **Üres asztal:** az ivó egyetlen szabad asztala, „csupán” Dion tarisznyája van finom utalás képpen ide téve

5 – **Kandalló:** egy barátságos kandalló, melynek Dion dől pipázva és méregeti a betérőket, illetve a lányokat

A Szürke medve fogadó emelete:

1 – **Kétágyas szoba:** két ágygal, egy asztallal és egy ruhásszekrényvel berendezett szoba melynek két ablaka közül egy a kapusbódé felé, egy pedig az erdő sűrűje felé néz. (1 ezüst/ éjszaka)

2 – **Fürdőszoba:** három fürdődézsával berendezett, elszeparált fürdőhelyekkel rendelkező helység melynek egyetlen ablak a vadon felé néz. (15 réz/használat)

3 – **Lakosztály:** a fogadó egyetlen egyágyas lakosztálya hatalmas ágygal, kanapéval, egy asztallal és külön öltöztető paravánnal berendezett szobálya melynek három ablaka közül egy a kapusbódé felé néz, míg kettő az istálló felőli oldalra. (1 ezüst/éjszaka)

4 – **„szürke medve”:** a fogadó névadója, annak a szürke medvének a preparált példánya melyet még a fogadósné férje ejtett el a hegyekben és trófeaként helyezett el itt a lépcsőfeljárónál. A medve széttárt karokkal és vicsirogva áll dermedten, mintha csak támadni készülne, kell egy kis idő míg az ember megszokja a látványát.

5 – **Négyágyas szoba:** a fogadó egyfajta tömegszobája, jelenleg a dzsadak szálltak meg itt és a pyar kereskedő így a Jk nem valószínű hogy ide kerülnének. A négy ágy kevésbé lehet fontos mint az ablak mag ami egyenesen a régi szentély felé néz. (2 ezüst/éjszaka)

6 – **Egyágyas szobák (3db):** a fogadó egy külön részében elhelyezett vékony falakkal elválasztott szobái, így szinte minden áthallatszik. Egy ágy és egy utazóláda a szobák berendezése illetve mindháromnak az ablaka az istálló felé néz. (50 réz/éjszaka)

A pentagramma optimális helyzete:

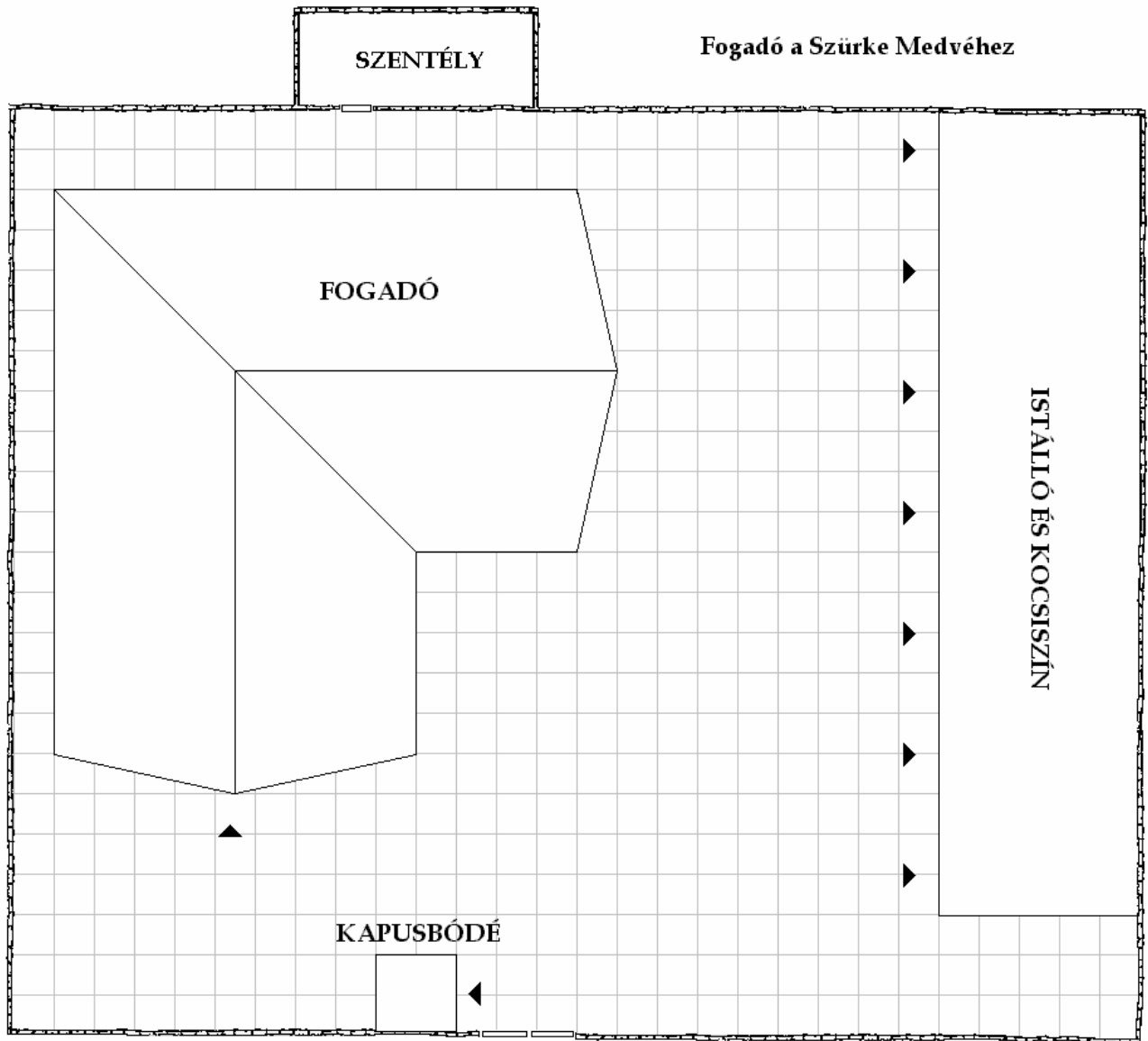
1 – **Az istálló:** az első gyilkosság helyszíne, ahol a kis Jonni hal meg. Holttestétől véres farkasnyomok vezetnek a lerontott kőfal egy repedéséhez, mindent vér és kiontott belsőség borít, a fiú felsimerhetetlenségig szét van cincálva

2 – **A kapusbódé:** a második áldozat, Oleg akit Jonnihoz hasonló kondícióban lelnek örposztjában melynek falait ekkor önmaga belsőségei díszítenek és a lócán ülő, falnak dőlt öreg teteme, kinek szemei fennakadtak.

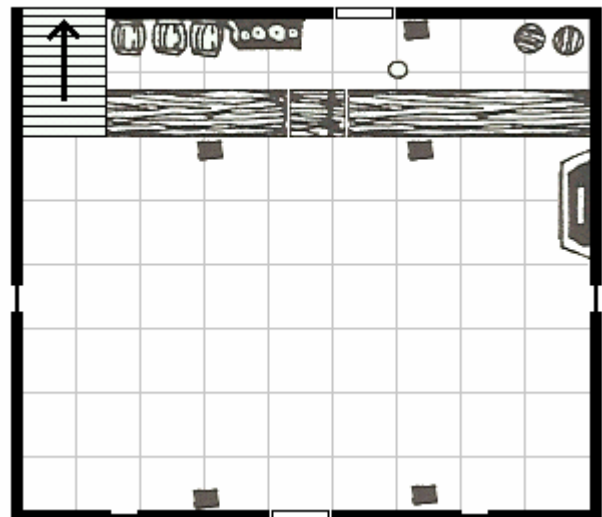
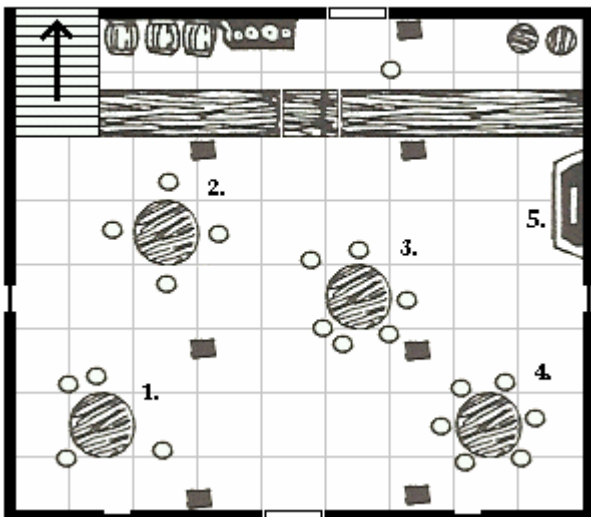
3 – **A kocsiszín:** a harmadik áldozat a kapzsiségének áldozatul eső Al Buha, aki szekere ellenőrzésekor esik el, majd kerül kocsija alá kitépett szívvel.

4 – **A szekrény:** a negyedik áldozat a félnék és szende Keri, akit a fenevad a kétágyas szoba szekrényébe ráncigál és végez ki brutális módon hogy a csukott szekrényajtón át is vékony csíkból folyik a lány vére.

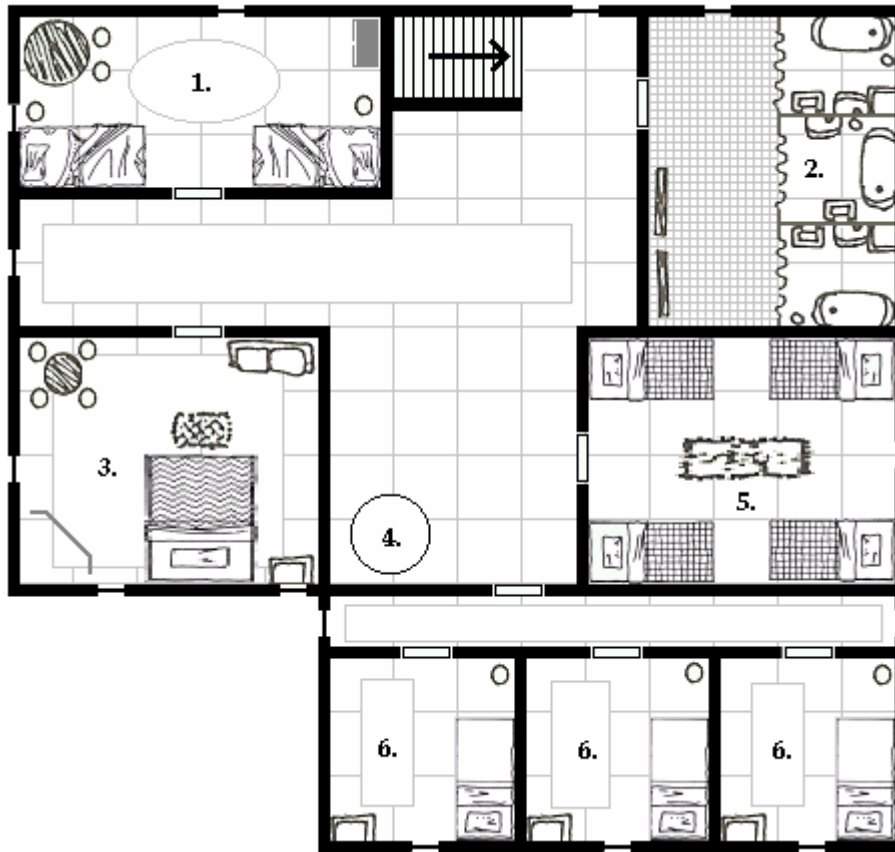
5 – **A szentély:** az elhagyatott Kyel templom ódon falai között zárul le ez a rémálomszerű rituálé melynek áldozata éppúgy lehet Dion, Alex vagy akár az egyik játékos is. A lényeg hogy ez az áldozat az oltár romjain illetve annak közelében történjen (annak függvényében, hogy hol jön létre a pentagramma ötödik pontja, a pentagramma csúcspontja).



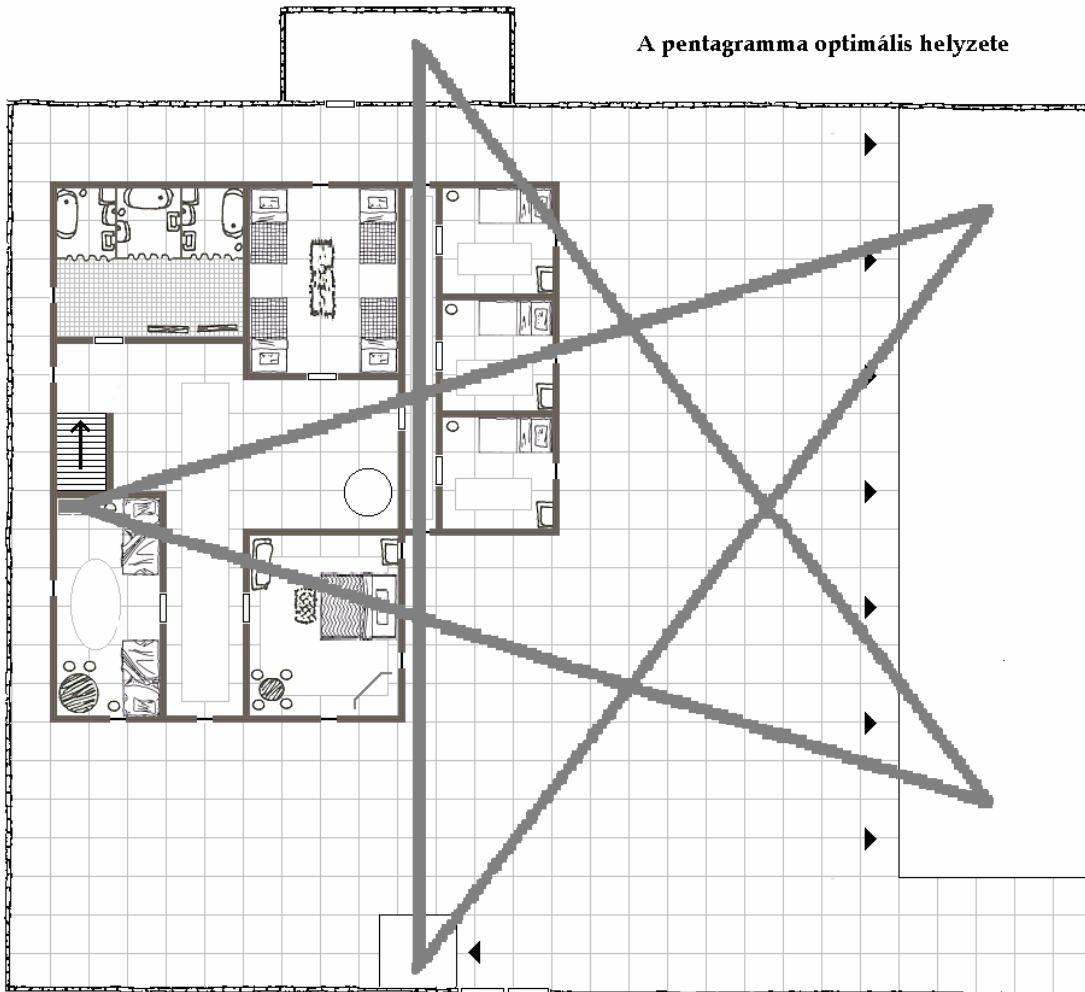
A Szürke Medve fogadó ivója



A Szürke Medve foga dó emelete

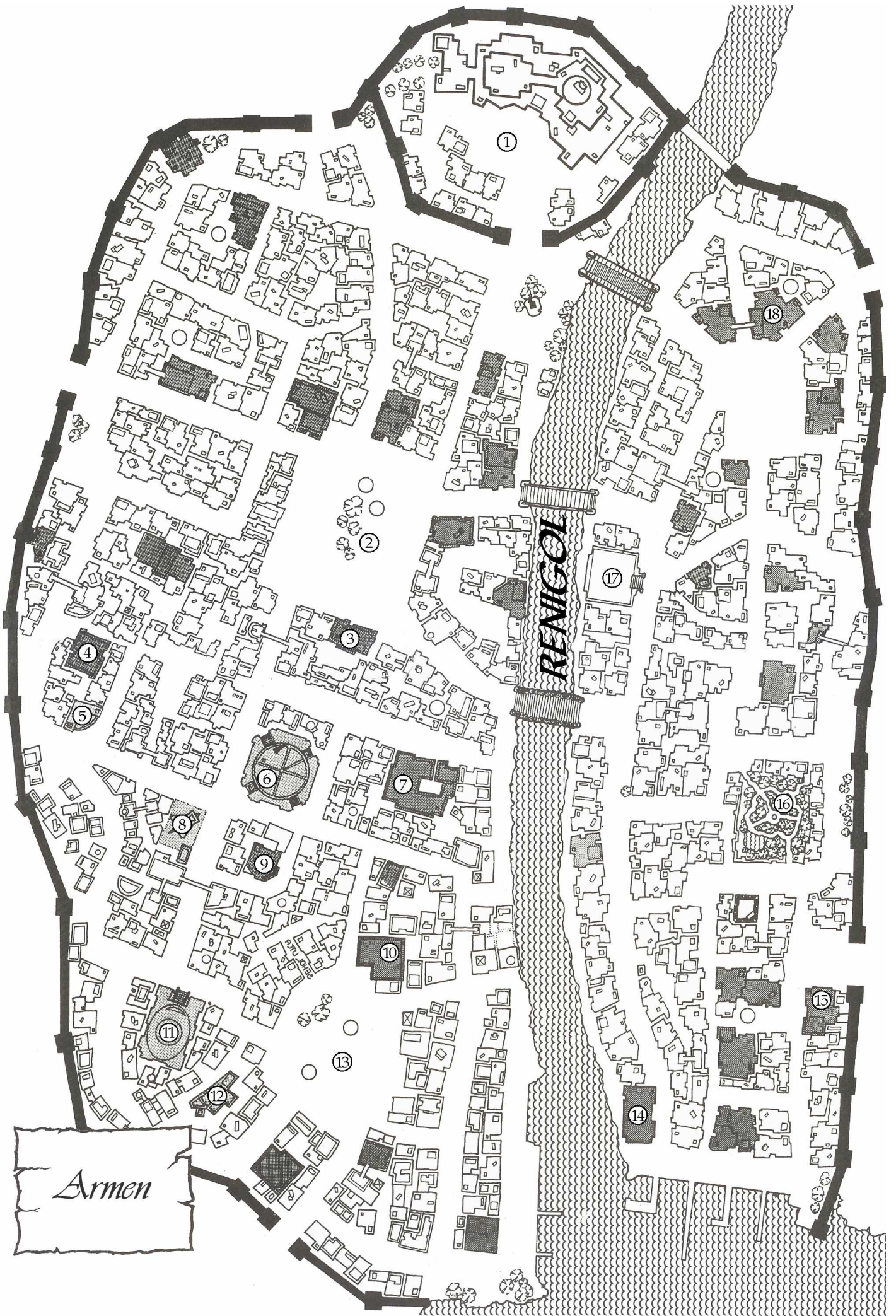


A pentagramma optimális helyzete



Armen:

- 1 – A fellegvár:** a híres-neves armeni fellegvár, melynek fellegekbe nyúló karcsú tornyai nem egy délvidéki költőt meghihtettek már. A három központi toronyból álló komplexumban székel a városi őrség főparancsnoksága, a gyöngykeresők klánháza, a helytartói palota és az Igazságok csarnoka is (a helyi bíróság melynek hatalmas bírósági terme valójában a város egyetlen kyel szentélye is egyben).
- 2 – Hősök tere:** a kyr hősök után elnevezett tér, melye a hajdanvolt hatalmasok (köztük Cy Alamein) stílzált szobrai állnak körben középen a kyr istenek mára lerontott képmásaival (Weila, Igere, Morgena).
- 3 – Ezüst Sárkány fogadó:** a Hősök terén álló vendégvárók közül talán a legszemrevalóbb és legbizalomgerjesztőbb, ahol minden este a kirendelt illuzionista magánszáma a fő műsorszám és ilyenkor mindig teltház van, általában ide terelik a vándorokat és kalandozókat is a városiak, mert tudják, hogy itt mindig találhatnak hasonszőrű szerencselovagokat.
- 4 – Della szentély:** a város Della szentélye és különös híveinek lakhelye egy felújított, ódon kúriában.
- 5 – Varázslórend:** Abbelas Thymnal külön tanítványiból és az időközben hozzájuk csapódott tehetségekből álló szabadelvű varázslórend lakhelye egy hatalmas kupola.
- 6 – Krad székesegyház:** a hatalmas pyarronita építmény Hat Város Pyarron mellett letett voksának egyik kézzel fogható bizonyítéka. A fellengzős épületkomplexum mely egymagában szinte uralja az istenek utcáját hatalmas, erődvastagságú falaival és mégis karcsú tornyaival. Falai között egyaránt folyik a fiatal akoliták nevelése éppúgy mint a hívek gyámolítása és prédikációk rendszeres megtartása.
- 7 - Hangversenyterem:** a város kultúraltabb szórakozásra vágyó részének találkozó helye ez, ahol Marone grófnő rendszeresen fellép az armeni közönségnek, illetve alkalmi előadások futnak az éppen városba érkezett színjátszók tolmácsolásában. Nincsen külön, állandó színész társulata, de az Armenbe érkező hajókon nincs olyan hónap hogy ne volna 2-3 tucat önjelölt művészpallánta vagy kalandozó lelkő bárd
- 8 – Uwel szentély:** a városban székelő bosszúállás atyjainak temploma. Főpapjuk nincsen, egy agg uwelita lovag gondozza a helyet és az eszmét is. Hajlott kora ellenére ő maga tesz igazságot minden olyan ügyben mellyel hozzá és istenéhez fordulnak.
- 9 – Alborne szentély:** a városi Alborne hívek temploma és zeneakadémia a városi polgárok gyermekeinek.
- 10 – Púpos kandúr:** A kikötő legnagyobb bűnbarlangja a **Púpos kandúr**. Ide még a városi őrség őrzései sem járnak, de még csak gyöngykeresőket sem küldenek. Maga a kocsmá egy földszintes épület teli pénzéért mindenre kapható gazemberekkel és zsebmetszőkkel.
- 11 – Ellena szentély:** a Lótusz leányainak helyi menedéke, amely éjjel nappal áll az utazók és gyönyörre vágyó férfiak rendelkezésére a legkülönfélébb partnerekkel és szolgáltatásokkal. Marone grófnő gyakori vendég e falak között, de csupán barátnéja, Ellena helyi főpapnőjénél tesz olykor baráti látogatást.
- 12 – Noir szentély:** a város egyetlen helye, ahol engedélyezett a szikrafű fogyasztása és élvezete. A helytartó parancsára ennek üzemeltetését Noir híveire bízta, mert náluk jobban kevesen ismerik ezen áfiumok előállításának és raktározásának módjait. E hely egyébiránt Noirnak felszentelt hely is, ahol a hívek közelebb kerülhetnek urukhoz az antiss segítségével.
- 13 – Hurkok tere:** a hurkok tere a tengeri vadászokkal folytatott háborúk idején tömeges kivégzések (akasztások) színhelye volt, mára azonban csupán az orgyilkosok és hasonló rosszlelkű figurák találkozóhelye. Ha az ember jó időben téved erre, mikor még minden 'hurkos' részegen horkol remek üzleteket köthet a téren működő piacon ahol a mondás szerint minden élő és holt dolog megkapható ha van rá pénzed.
- 14 – Lángoló Kehely fogadó:** a város déli kikötőjének egyik különösen kedvelt helye ahol matrózok, kereskedők és hajóskapitányok egyaránt megszállnak. A viszonylag magas árak biztosítják hogy a fogadó közönsége mindenképp elitebb a kikötő többi vendégvárójához viszonyítva.
- 15 – Kelet útja:** teaház melyet egy Erionból érkezett szuke mester üzemeltet. Rossz szemmel nézi a niereiek érkezését és mindent megadna, azok hogy elkotródjanak innen.
- 16 – Közkert:** a város közkertje és vadasparkja a város fiataljainak közkedvelt találkozóhelye, ahol a város Arel szentély is áll. Különböző vidékek állatait gyűjtötték össze itt, de ügyelve arra, hogy azok egymásra ne legyenek károsak, így szinte paradicsomi állapotokat találhat az ide látogató.
- 17 – Antoh szentély:** a Renigol mentén épült templom és rendház melynek egy része (az üvegkupolás szentek-szentje) a folyó alá is benyúlik. Itt nevelik a fitala papnőket (a városban szigorúan nőket) és antoh szerzetesnőit is. Az új főpapnő nemrég alapvető változtatásokat eszközölt az intézmény belső működésében majd eltűnt, így most kissé zavart és kaotikus a helyzet odabent.
- 18 – Usutsu ház:** a niareiek jinjaszerű háza nem messze a folyótól. Két nagyobb épület égbefüggő pallókkal összekötve az utca felett, mindkettő kertje különös sziklakert, zavarbaejtő formákkal és szobrokkal.



A karakterek haláláról és a modul pontozásáról

A karakterek haláláról:

Ahogy már a történet elején is megjegyeztem Antoh, tengerek szeszélyes istennője oltalmába fogadja a lavinából megmenekült csapatot (illetve azokat, akik a fogadóban haltak rituális kínhalált) és a továbbiakban maga kíséri figyelemmel tevékenységüket. Ez a momentum, mely kisebb deus ex machinákat eredményezhet azért is fontos, mert a játékosok halálakor az istennő kegyelméből ölhetnek új testet Ynev Elsődleges Anyagi Síkján. Ez úgy néz ki, hogy mikor egy ciklusban meghal egy JK az a jelenet/fejezet/ciklus végéig úgy is marad holtan, de a következő ciklus kezdetekor valahol a rengetegben vagy bármely Antohnak tetsző helyen (de templomában nem!) az új, választott alakjában születik újjá. Antoh is úgy gondolja, hogy az Armenben történő események békés levezetéséhez szükség lesz a kiszámíthatatlan tényező, a kalandozók közbenjárására is.

Az élelmesebbek ebből rájöhetnek hogy maga Antoh, sőt egyetlen halhatatlan sem képes előre látni e konfliktus kiteljesedését ám ennek miértjeit nem firtatom most. Játéktechnikailag ez úgy néz ki, hogy az áldozat két ciklus között újraalkothatja karakterét az ismert karakteralkotási rendszer szerint, ám ezúttal kevesebb Tp mennyiségért. Amikor első alkalommal hal meg egy karakter akkor már csak 11 000 Tp áll rendelkezésére hogy karaktert alkosson, második alkalommal már csak 10 000 Tp, harmadikra 9 000 Tp és így tovább ezresével csökken. Itt kell megjegyezni, hogy a modul hangulatának megfelelően nem kell kímélni a játékosokat, a modul címében morális szabály is egyetlen alkalomra vonatkozik az 5 cikluson belül (akinek ez a lehetősége elment annak a karakternek a neve mellé a csapatnaplón tenni kell egy csillagot).

A modul pontozásáról:

Az eddig hagyományokhoz híven ezúttal is kétféle pontozás lesz érvényben: a személyenként adható ún. **szerepjáték pontok** és a csapat összeredményét jelentő **modulmegoldás pontok**. Míg a szerepjáték pontok szubjektív kiosztása (**1-5-ig pontozva azt**) természetesen az adott mesélőt illeti meg addig az eddigi gyakorlattal szemben, a modulmegoldásért adható pontokat ez alkalommal egy különleges módon számláljuk. A modul ismeretében mindenki beláthatja, hogy nincsen effektív értelme a klasszikus ellenfél-legyakása/kulcs-megtalálása/gonosz-legyőzés szisztéma szerint pontozni a modult, ezért a modul pontozását az határozza meg, hogy milyen fontosabb NJK-val hogyan és miként viselkedtek a modul folyamán. A modulban szereplő VIP karakterek feltűnése jelenti egyébiránt a kaland vonalát jelentő eseménysorozatot is. A továbbiakban részletezem ennek hogyanját és mikéntjeit:

Szerepjáték pontok elosztása:

Ez értelemszerűen 1-5-ig történik, de ugyanakkor a mesélőnek nagy szabadsága van az ilyen pontok osztásában. Fontos hogy szabályrendszer ismerete nem jelenthet pontot, mert a szerepjáték (a mi szélsőséges felfogásunk szerint) nem egyenlő a rendszerbeli szabályok és kikapuk ismeretével.

- 1 pont:** amelyik játékos mellett, hogy a mesélő dolgát nehezíti, láthatóan saját csapattársainak a játékát is tönkreteszi. Remélhetőleg ilyenre nem lesz példa.
- 2 pont:** a csendes, egy önálló gondolattal nem rendelkező játékos érdemjegye, aki legalább a mások szórakozását nem zavarja.
- 3 pont:** az átlagos játékos a tápok világából. Aki a karaktere előnyeit kihasználva emelkedik felül a többiekre és ahogy ő szeret fogalmazni: „végigyalogol a modulokon a karakterével”. Ez a felfogás a közepszerűség mintaképe.
- 4 pont:** aki a karaktere minden kitételének megfelel (kaszt/faj/jellem hármasságnak) és mindezek felül még a csapat igaz tagja és része is aki velük együtt éli meg a kalandokat és az őket ért hatásokat.
- 5 pont:** aki a fentiekén túl még képes hozzátenni valami olyasmit, amitől a karaktere mások számára is emlékezetes lesz. Ez lehet egy jellemvonás, gesztus, de akár harci stílus is (önmaga hátrányára). Itt kell megjegyezni, hogy 5 pontot egy ciklusban egyszer adhat ki a mesélő.

A modulmegoldás pontok elosztása:

1. ciklus: „Vendégek a ...” –ban megszerezhető információk és modulmegoldás pont értékeik:

- Alex valódi nevének megismerése (ehhez sokat kell inni vele) – **1 pont**
- Dion hazugságait bizonyítani a fogadó lakói előtt (mágiával vagy bizonyítékkal) – **1 pont**
- Felismerni a dzsad kardtáncosokat (fegyver- és legendaismeret a kardkészetükön) – **1 pont**

- Megismerni a fogadó történetét (kedveskedéssel és megértéssel az öregasszonyhoz) – **1 pont**
- Valamilyen módon rájönni, hogy Oleg a félénk Keri apja (ez szinte lehetetlen) – **1 pont**

2. ciklus: „és a démonisten...” -ben megszerezhető információk és modulmegoldás pont értékeik:

- ha rájönnek hogy valójában egy antiss csapdában harcoltak a démonnal (ha van Mf-ú antissjáró) – **1 pont**
- ha rájönnek (maguktól) a gyilkosságok rituális voltára – **1 pont**
- ha felismerik a pentagrammát a gyilkosságok helyzetében – **1 pont**
- ha nem egy oktondi Jk hal meg az umichtól – **1 pont**
- ha rájönnek arra, hogy nem egy vérfarkas gyilkol – **1 pont**

3. ciklus: „Csodálatos napok...” -ban megszerezhető információk és modulmegoldás pont értékeik:

- ha az erdőben megtalálják és értelmezni képesek a sárkány-fa jelentését (történelem ősi nyelv mf) – **2 pont**
- ugyanitt rájönnek a fa kifejezés értelmére (amund) – **1 pont**
- a faluban valamilyen módon megismerik az öreg papnőben Keri anyját (nem valószínű) – **1 pont**
- ugyanitt Nocre nyomaira bukkannak (sötét mágiafoltok a falu körüli erdőben- mágiaérzékelés)- **1 pont**
- karakter vesztés nélkül túléljük az Éj nővéreivel való találkozást (☺) – **1 pont**
- ha Armenben nem hívják fel magukra a városőrök és a gyöngykeresők figyelmét – **1 pont**

4. ciklus: „...és Armen ködbe vész.” –ben megszerezhető információk és modulmegoldás pont értékeik:

- felismerni a khált (mf-ú élettannal és állatismerettel lehet következtetni) – **1 pont**
- felismerni a dzsenn holttestét (hasonlóan élettan Mf-al és legenda- vagy történelemismeret Mf-al) - **1 pont**
- felfedezni a sicchelt a tömegben és Kortos segítsége nélkül hatástalanítani – **1 pont**
- ha sikerül mágia szétoszlatással meggyógyítani Marone grófnőt (30 E) – **1 pont**
- a faluba visszaérve az abomináció nyomait megtalálni és jelenteni Kortosnak – **1 pont**
- rájönni hogy Abellas egy lélek kristály lakója (és nem élőhalott vámpír) – **1 pont**
- ha eddigre Kortos megbízik (feltételek: 3.4, 4.2, 4.3, 4.4 hibátlan teljesítése) bennük a rajtaütésre is magukkal viszi őket ami előtt belépést nyerhetnek az itteni oszloperőd titkos tárnáiba a fellegvár alatt, a tengerszint magasságában egy cseppkőbarlangban. Itt a falon a gyöngykeresők legősibb krónikáit vésték a falakba kyr nyelven, mely egy hetedik város létezéséről is tudomást ad. Itt mesélhet nekik az amundról is illetve hogy nemrég ez a legenda valósággá vált (még ő maga sem ismeri ennek a városnak a helyét). – **2 pont**

5. ciklus: „A vihar szemé” –ben megszerezhető információk és modulmegoldás pont értékeik:

- Marac il Tenebresse con Corde ügyének sikerre vitele – **1 pont**
- a várost fenyegető veszély felismerése és védelemben való harc – **1 pont**
- Viktória úrnővel megfelelően bánni (állandó bókók) – **1 pont**
- a niareiek estélyén feltűnés nélkül elvegyülni – **1 pont**
- Sato mestert győzelemhez segíteni a párviadalban – **1 pont**
- a Kaméleont felismerni és legyőzni – **1 pont**

A csapatok előtörténetének pontozási szisztémája is szubjektív lehet, de itt szolgálunk némi támponttal segítségképpen. Az előtörténeteket 1-10-ig pontozzuk s így látható igen nagy súllyal esnek latba a végeredmény szempontjából. Ha az egész csapat **egyetlen közös** előtörténettel áll elő, akkor annak pontozása 1-5-ig változhat. Ha közös, csapat előtörténeten túl **minden karakter személyre szóló** háttérrel alkot karakterének akkor a pontozás 1-7 közé eshet. Ha mindezek mellett az előtörténet a száraz szövegen túl valamilyen **különleges** dolgot is felmutat (pl. a karakterek életéből egy jellemző novella, egész csapatot bemutató rajz vagy festmény) akkor ezért lehet még adni 1-3 pontot, függetlenül attól, hogy az eddigi besorolás szerint az előtörténet melyik kategóriába esik.

Ide kívánczik egyébiránt a **legfontosabb szabály** melyet minden körülmények között kéretik figyelembe venni és ennek elmulasztása a te és játékosársaid szórakozását teheti tönkre, miszerint:

„A KM-nek mindig igaza van.”

Karakteralkotás

HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK:

Első és Második Törvénykönyv; Harcosok, Gladiátorok és Barbárok; Papok és Paplovagok kézikönyve I-II.

(megjegyzés: az MT-ből természetesen az Ép táblázatot nem használjuk, emellett a papokat és paplovagokat kérjük a PPK I-II szerint kidolgozni)

FONTOS! A karakter előtörténete részét képezi a verseny pontozásának, ezért kérjük, hogy minden karakter előtörténetét külön küldjétek el! (megjegyzés: a kráni karakterek mindenképp renegátoknak számítanak)

KARAKTERALKOTÁS.

A játékosoknak **12 000Tp**-ből kell összeállítaniuk a kívánt karakterüket az alábbi módon: Kiválasztja a fajt, egy ahhoz tartozó kasztot, és hogy mennyi pontból kívánja meghatározni induló képességeit (amibe a faji módosító még azon felül számít) és elkölti az ezekért fizetendő Tp-t. Ezek után a fennmaradó Tp-ből, úgymond szintet lép, ahányat az alapkönyvben (ET vagy MT) található táblázat alapján léphet a meglévő Tp-kből. A fennmaradó Tp-je felét (lefelé kerekítve) megkapja **ezüstben**, amiből felszerelheti karakterét ruházattal, használati tárgyakkal, esetleg fegyverekkel.

Minden k6-os dobás szintlépésnél (Fp/szint, Mp/szint meghatározásánál) 6-osnak számolandó.

1, Fajok Tp értékei:

1. kategória (1000 Tp): ember
2. kategória (2000 Tp): udvari ork, törpe
3. kategória (3000 Tp): félelf, elf, gnóm*, udvari goblin*
4. kategória (4000 Tp): amund, dzsenn
5. kategória (5000 Tp): khál, wier

Megjegyzés: a kiválasztott faj képességmódosítóit hozzá kell adni a képességpontok elosztása utáni értékekhez, mert abban azok nincsenek benne. (nem is lehetnek)

*A **Fajok kódexéből** (ld. <http://magus.rpg.hu>)

2, Kasztok Tp értékei:

1. kategória (1000 Tp): tolvaj, szerzetes, amazon
2. kategória (2000 Tp): harcos*, gladiátor*, pap, barbár, bajvívó, lovag
3. kategória (3000 Tp): tűzvarázsló, boszorkánymester, paplovag, harcművész***
4. kategória (4000 Tp): boszorkány, fejdázsló**, bárd****, nomád sámán
5. kategória (5000 Tp): kardművész, varázsló*****

* a HGB-ben szereplő harcos és gladiátor alkasztok is ide tartoznak egyetlen kivételtől eltekintve. A sirenari erdőjáró a 3. kategóriába számolandó.

(megjegyzés: a versenyen van mód iker- és váltottkasztú karakter indítására is. Váltott kaszt esetén (példámban a Doldzsah papnál) a Doldzsah-papnak kétszer kell elköltenie a két különböző kasztjára a Tp-t mivel kötelezően váltottkasztba lép 4. szinttől, az odáig való „eljutását” is le kell vonnia a Tp-i számából. Az ikerkaszt esetén a Tp-kezt az MT-ben szereplő szabályok alapján kell elosztani.)

** ld. **Különleges kasztok**

*** a harcművészeknek lehetőségük van a Rúna (I/4.) számában megjelent harcművészeti stílusainak alkalmazására, illetve a Rúna (II/1.) számában olvasható harcművész fegyverek (Chi-harcban nem használhatóak) ismeretére az ott ismertetett módokon és áron

**** a bárd karakter varázslatait a Rúna (I/8.) számában a bárdokra vonatkozó szabályok szerint kérjük kiválasztani

***** a varázsló karakter minden esetben csak dorani vagy lar-dori mágiahasználó lehet és rájuk a Rúna (II/4.) minden vonatkozó szabálya érvényes. Illetve nincsen módja 6. Tsz előtt megtanulnia a Rúnamágia Mf-ot.

3, Elosztható Képességpont csoportok:

1. kategória (1000 Tp): 108 elosztható képesség-pont (12-es átlag)
2. kategória (2000 Tp): 117 elosztható képesség-pont (13-as átlag)
3. kategória (3000 Tp): 126 elosztható képesség-pont (14-es átlag)
4. kategória (4000 Tp): 135 elosztható képesség-pont (15-ös átlag)
5. kategória (5000 Tp): 144 elosztható képesség-pont (16-os átlag)

(csak emlékeztetőül: a pszi-képesség használatához minimum 12-es intelligencia, akaraterő és asztrál szükséges, illetve azokkal a fegyverekkel, amelyek egy körben több támadásra adnak lehetőséget csak 16-os ügyesség és gyorsaság esetén van mód egynél többször támadni ha karakter nem tartozik a harcos főosztályba mert arra az MT-ben szereplő táblázat ad útmutatást a körönkénti támadások számára nézve)

A fenti pontokat a következő 9 alapképesség között kell elosztani: Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő és Asztrál. Az így kapott értékek nem haladhatják meg, illetve nem lehetnek alacsonyabbak, mint a II. táblázatban szereplő kaszt alapértékek, azonban a faji módosítókkal együtt az ott szereplő értékek is meghaladhatók.

Megjegyzés: ahogy talán a fentiekből is látszik az Éberség/Észlelés az MT-ben szereplő százalékos rendszer alapján lesz meghatározva, és kérjük, hogy ezt az értéket mindenki tüntesse majd fel a karakterlapján is a képzettségeknél.

4, Kasztok induló felszerelése:

Harcos: -

Gladiátor: iskolájának megfelelően két fegyver és a gladiátorvért

Fejvadász: klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek (max. 2 db) és vértezet

Lovag: két darab tetszőleges fegyver és 40 arany értékű vértezet és pajzs, utazó ló

Tolvaj: -

Bárd: a választott hangszer (ld. Rúna I/1. szám)

Pap: hitének megfelelő szent szimbólum (ha az istene leírásában szerepel, akkor vértezet)

Paplovag: szent szimbólum és egy Istenének megfelelő fegyver és 30 arany értékű vért/ pajzs

Harcművész: egy választott fegyver (ld. Rúna II/1. szám)

Kardművész: Slan kardkészlet (slan-kard és slan-tőr)

Boszorkány: -

Boszorkánymester: -

Tűzvarázsló: láng kard és láng tőr

Varázsló: iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en (ld. Rúna II/4. szám)

Minden itt fel nem sorolt felszerelési tárgyat (pl. ruházat) a játékos a már leírt módon, a fel nem használt Tp-k alapján vásárolhat meg.

Varázstárgyak: a karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek fizeti ki (a varázstárgynál szereplő árat) illetve a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének 1,5 szeresét fizeti ki aranyban. (megjegyzés: ha egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására akkor értelemszerűen csak az alapárat kell kifizetnie.

(Megjegyzés: a méregkeverés/semlegesítés képzettséggel rendelkező karakterek szintjüknek megfelelő adag és képzettségüknek megfelelő szintű méreg (és ellenméreg) előállítására elegendő alapanyaggal rendelkeznek)

I. táblázat: Párosítható Fajok és Kasztok

Ld. Játékosok készlete

II. Táblázat: Kasztok képességeinek minimum és maximum értékei

Kaszt	Erő	Állók.	Gyors	Ügye.	Egészség	Szépség	Int.	Akar.	Asz
Harcos	13/20	9/20	8/20	8/20	11/20	6/18	6/18	8/18	6/18
Gladiátor	13/20	13/20	8/20	8/20	11/20	8/18	6/18	6/18	6/18
Fejvadász	8/18	13/20	13/20	9/18	11/20	6/18	6/18	6/18	6/18
Lovag	13/20	9/20	6/18	6/18	11/20	8/20	8/18	9/18	6/18
Tolvaj	6/18	6/18	9/20	13/20	6/18	8/18	8/18	6/18	6/18
Bárd	9/18	8/18	9/20	9/18	8/18	13/20	9/18	8/18	9/18
Pap	8/18	8/18	6/18	6/18	9/18	11/20	9/18	9/20	13/20
Paplovag	9/20	9/18	6/18	6/18	11/20	9/18	8/18	9/18	13/18
Harcművész	9/18	13/18	15/20	13/18	11/20	6/18	6/18	13/18	9/18
Kardművész	9/18	9/18	13/20	15/20	9/18	6/18	8/18	13/18	9/18
Boszorkány	6/18	6/18	8/18	9/18	8/18	15/20	8/18	8/18	13/20
Boszorkánymester	6/18	6/18	9/18	13/20	8/18	6/18	8/18	8/18	13/18
Tűzvarázsló	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	6/18	8/18	8/18	8/18

Varázsló	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	13/20	13/20	13/20
Nomád Sámán	6/18	8/18	6/18	6/18	7/16	6/18	8/18	13/20	9/20
Szerzetes	8/18	13/18	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	13/20	13/20
Amazon	8/18	8/18	9/18	9/18	8/18	9/18	6/18	8/18	6/18
Barbár	15/20	15/20	9/18	8/18	11/20	6/18	6/18	8/18	6/17
Bajvívó	8/18	6/18	9/20	9/20	6/18	6/18	6/18	6/18	13/18

III. Különleges kasztok

Az idők során megjelent több olyan kaszt is, mind a Rúnákban, mind pedig az internetes közösségeknek hála amelyekkel sokan szívesen játszottak volna eddig is egy „hivatalos” verseny keretében is. Ez alkalommal szeretnénk lehetőséget adni, hogy ha igen komoly megszorítások között is, legyen mód ilyen karakterekkel való játékra is.

Az **Álomtáncos** annakidején a **Rúna (III/3.)** számában szerepelt ám azóta elfelejtődött, lehet joggal, lehet jog nélkül, ám érdekes szerepjátékos lehetőségeknek ad teret ezért szívesen ajánljuk figyelmetekbe. A kaszt egyébiránt Gazsi, Ricco és Zsolt szerzeménye.

Játszható faj(ok): elf

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 2000 Tp

Leírás: ld. Rúna

Az **Árnyvadász**, ahogyan talán sokan tudjátok is, Bahamuth alkotása, ami a sok pozitív visszajelzés mellett egyébként egy igen izgalmas hátérrel rendelkező, ám kellő mennyiségű hátránnyal is „megvert” kaszt. Ahhoz mindenképp elég kidolgozott, hogy e versenyen játszható legyen.

Játszható faj(ok): ember, félelf, wier

Induló felszerelés: fátýolpengék

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A sok vitára és kétségre okot adó **Csatamágus** kaszt mely végül is Ramses jóvoltából érte el azt a formáját, amely talán a legközelebb áll ahhoz a szerephez, amit egykoron Ynev megálmodói e kasztnak képzeltek.

Játszható faj(ok): ember, félelf, wier

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A **Hassidis** ismételten egy joggal/jogtalanul elfeledett, a **Rúna (VI/1.)** számában megjelent kaszt, amelyet talán a Ben Hur ismert kocsiversenyes része ihletett, azonban ez kevés volt ahhoz, hogy elismert, közkedvelt kaszt legyen. Lehetőséget azonban érdemel. Zsolt és Attila munkáját dicséri az egyébiránt igényesen megírt kaszt.

Játszható faj(ok): ember, törpe, elf, félelf, udvari ork, amund, wier

Induló felszerelés: a fogat és a származáshoz megfelelő számú ló (könnyű harci)

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A rettegett és tisztelt **Kráni fejvadász**, ahogy a **Rúna (II/3.)** számában látta meg az olvasókat, az akkori nagy nyomás hatására nem kisebb alkotó tollából, mint Nyúl, aki ezzel a cikkével sok örömet szerzett játékosok százainak és igen nagy fejfájást azok mesélőinek. Én remélem, azt hogy akad majd olyan, aki e kasztban nem csupán a mindenki felett álló mészáros látja majd, hanem a lehetőséget, hogy beleélhesse magát egy valódi kétlábú ragadozó szerepébe. Ezért is tesszük ezt lehetővé a játékosok számára.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: ld. fejvadász (mara-sequor, sequor, kráni vért)

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Lovagok kézikönyve** már eddig is több átirást ért meg, de a benne foglaltak értéke nem kopott az idők során. Ezen internetes kiegészítő legújabb verziójában szereplő kasztok mind elérhetőek és játszhatóak is lesznek a versenyen.

Játszható faj(ok): ld. lovag

Induló felszerelés: ld. lovag

Kaszt Tp értéke: a Quirra Khinn lovagrend 5000 Tp, a többi mint a lovag

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A **Nomád harcos**, mely egykor a **Rúna (IV/5.)** számában jelent meg Gazsi és Ricco prezentálásában egy igen érdekes kaszt volt, mert nem elsősorban a M* alkotóinak fantáziájának köszönhető, hanem az akkorra már létrejött internetes közösség ötletei és tanácsai alapján életre hívott és végül megjelent mű, amelynek kiegyensúlyozott, mégis magas játszhatósága e különös alkotómunka folyamatát és résztvevőit dicséri.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: nomád (visszacsapó) íj

Kaszt Tp értéke: 2500 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Shenar** nemrég publikált kaszt mely az antik japán és kína orgyilkosainak kívánja bemutatni ynevi megfelelőjét. A karakteralkotás kiadásának pillanatában nincs módom számot adni a neten keltett visszhangjáról, csupán csak a tesztcsapatok pozitív visszajelzéseiről tudnék beszámolni. A fejdász és a harcművész kaszt egy különleges keverékeként lehetne legjobban jellemezni. Az elkövetőit Ifar cím Inmettelként és Gulandroként tartják számon.

Játszható faj(ok): ember, wier

Induló felszerelés: shenar-kard

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A **Vértestvériség** tagjai, ha még nem sok egy kicsit az egzotikus fejdász, ugyancsak elérhetőek e verseny erejéig. A rájuk vonatkozó részek a **Rúna (II/1.)** számában találhatók, ismét Nyúl tolmácsolásában.

Játszható faj(ok): ember, félelf

Induló felszerelés: ld. fejdász (ramiera, fejdászkard, alkarvédők)

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. Rúna

Itt kell megemlítenem, hogy bár sokan kérték, de az **Ynev fejdászhai** című kiadványban megjelent harcművészetekkel és kasztokkal való játékokra nincsen lehetőség így a versenyen (az ismert fejdász rendek közül) csak a hivatalosan napvilágot látottakkal van mód játékokra. Erre elsősorban azért is van szükség, hogy az ott megjelent Ynevtől meglehetősen távol álló leírások ne zavarják össze senki Ynevről alkotott képét.

Mihalovits Zsoltnak, hat évért

Források:

Az alábbiakban azon művészek illetve műveket sorolnám fel akiknek munkája ilyen vagy olyan módon hozzájárult a modul teljessé tételéhez és Armen városának életre keltéséhez. Az alkotás nehéz és fájdalmas művelet, ám sokszor egy-egy kép vagy írás olyan nagy hatással lehet az emberre, hogy képes lehet feledni a bánatot, hacsak egy töredéknyi pillanatra is. A modul nem készülhetett volna el ha nincs a **Gorillaz: Demon days** c. albuma és annak különös atmoszférájú dallamai. Ha nem lettek volna **Boros Zoltán** és **Szikszi Gábor** képei, amelyek számomra és sok ismerősöm számára is nevet jelentik. És a továbbiakban tételesen:

Record of Lodoss War

Ed Greenwood: City of Ravens Bluff

The four Horsemen of the Apocalypse

Keith Baker: Eberron

Royo

Boris Vallejo

Final Fantasy X

Steve Jackson és Lan Livingstone: TITÁN – a szárnyaló fantázia világa

Carl Smith: Shady Dragon Inn

Wulf, Carman és Mason: Rokugan

Doug Chaffe: The Horde

Dawn Murin és Paul Hanchette: Cormanthyr – Empire of the elves

Michael Ende: MOMO

Jan Duursema: Korto Vos

Brom

Ezúton köszönöm nekik minden munkájukat.



Tartalom

A modulról és annak hangulatáról.....	3. oldal
Az első törvény (hangulatkeltő novella).....	4. oldal
A háttér és az előzmények.....	7. oldal
A modul cselekménye vázlatosan.....	10. oldal
1. ciklus – Vendégek a Szürke medvében.....	12. oldal
1.1 : Fontosabb NJK-k és mellékszereplők leírása.....	13. oldal
rablók.....	13. oldal
a vén Oleg.....	14. oldal
a kis Jonni.....	14. oldal
Alex.....	14. oldal
Dion.....	15. oldal
Holdtáncos.....	16. oldal
2. ciklus – A Démonisten gonoszul vicsorogva felétek fordul... ..	18. oldal
2.1 : Fontosabb NJK leírása (Kaméleon).....	20. oldal
3. ciklus – Csodálatos napok jönnek.....	21. oldal
3.1 : Út az erdőn át.....	21. oldal
3.2 : A falu.....	22. oldal
3.3 : Armen /kyr: reménység/.....	23. oldal
3.4 : Fontosabb NJK-k és mellékszereplők leírásai.....	24. oldal
Gertrúd.....	24. oldal
Leronte.....	25. oldal
Nocre.....	25. oldal
Pók.....	27. oldal
Usutsu Sato.....	28. oldal
Marone grófnő.....	30. oldal
4. ciklus – „...és Armen ködbe vész”.....	31. oldal
4.1 : Kortos megbízása.....	32. oldal
4.2 : A Fellegvárban.....	32. oldal
4.3 : Nyomozás I.....	34. oldal
4.4: Fontosabb NJK-k leírásai.....	37. oldal
Vadász.....	37. oldal
Kortos nagyúr.....	38. oldal
Kye.....	40. oldal
Marac il Tenebresse con Corde.....	41. oldal
Abbelas Thymnal.....	42. oldal
Lans de Maholti.....	43. oldal
5. ciklus – A vihar szeme.....	45. oldal
5.1 : Nyomozás II.....	45. oldal
5.2 : Az Estély.....	46. oldal
5.3 : Jutalomjáték.....	47. oldal
5.4 : Fontosabb NJK-k és mellékszereplők leírásai.....	50. oldal
Fénytelen.....	50. oldal
Viktória úrnő.....	51. oldal
Armet.....	52. oldal
A shenarok.....	53. oldal
Az élőholt csatamágusok.....	54. oldal
Függelék (térképmelléletek és jelmagyarázat).....	56. oldal
A karakterek haláláról és a modul pontozásáról.....	61. oldal
Karakteralkotás.....	63. oldal
Források.....	67. oldal
Tartalom.....	68. oldal