Erioni regék 3

Nagy Balhé Kis-Ragaenszukében

*A **XXX. KalandorKrónikák Szerepjátékos Találkozó kalandmodulja***

ÍRTA: Meran, Novan és Stammheim
HELYSZÍN: Erion
IDŐPONT: Psz. 3726





(Köz)hangulatkeltők

Első rész: Mindenkire vár egy otthon

P.sz. 3726; Erion

A Gályák-tengerének partján töltött forró napok a Felemelkedők havában lassan emlékké válnak, de még akkor is az Igazak Menedéke ragyog rátok a Kristályszférák palástján keresztül, amikor először vagy újra átlépitek a városóriás kapuját. Jóleső érzéssel szívjátok magatokba Godora levegőjét: veszedelmesek vagytok, kalandozók és ez, akárhogyan is alakuljon az istenek csatározása a Hetedik Kor végére, most még a ti vadászterületetek, otthonotok.

Erion, a Kalandozók Városa, régen látott és féltékeny kedvesként ölel magához titeket macskaköveivel, olykor a józan észt kijátszó magas gyaloghídjaival és édes vagy éppen örök álmokat ígérő árnyaival. Az Aranyúrnőnek ajánlott hónapok sorának kezdő, Fogadalmak idejét írják és a pyarroni szokások szerint a Megújulás ünnepét ülik meg. Békés időszak, kedvező esküvők, hajók és újszülöttek szentelésére, de ti úgy ismeritek, mint ami valójában: a vihar előtti csend.

Pedig rátok is férne egy kevés abból a békéből. Messzi tájakon járva nem egy kaland terhe nyomja iszákotok, és volt olyan megbízás, amit ki is fizettek tisztességgel, még ha a legnagyobb részét a vértezet pótlására, luxus kilengésekre, utazásra és ünneplésre költöttétek. A régi bölcsesség azonban a felavatási szertartással együtt ivódik a bőr alá a sok jókívánság és átok mellé: mindig maradjon annyi az erszényedben, hogy lyukas bakanccsal vagy hordágyon visszajuss Erionba.

Az Utazónegyed zarándok-, vándor- és kereskedőcsapdáit okosan elkerülve átvágtok a helyi bandák felségterületei közötti szürkezónákon. Egyik oldalon gorviki párbajhősök dögönyözik kihívóan díszes markolatgombjaikat felétek, a másikon a Sámánkirály széles mosolyú városi nyargalói követnek húzott szemekkel, s abban a hitben, hogy szinte a levegőből is lesz idejük előbűvölni egy rövid íjat vagy tollakkal ékesített visszacsapót, ha harcra kerülne a sor.

Persze, csak addig mutatkoznak ilyen nyíltan ameddig egy csapat Oroszlánszív lovag nem fordul be a sarkon nehéz harci méneken és félvértezetben. Hogy aztán ők is tartsák a tiszteletreméltó távolságot tőletek, mikor felismerik bennetek a kétlábon járó ragadozókat, akiről nem tudhatják, hogy nem e az ő istenük papjainak megbízásában jártok épp, vagy fogtok. A város közben forog, vonaglik és áramlik körülöttetek, hogy az egyik kifújt árnyékvető vászna alatt pipázó Kardlovag biccentését és mosolyát még időben viszonozzátok, de hogy kiféle is lehetett, csak percekkel és utcákkal később rakjátok össze magatokban.

Szokás szerint különös idők járnak Erionban és a falain túl is. Ideje híreket, tippeket és még inkább valami kézzel fogható megbízást szereznetek, mielőtt a Megújulás ünnepe véget érne. A Fogadónegyed határán átlépve tanakodtok és beszélgettek, hogy vajon hol lenne a legérdemesebb felhajtó és küldetés után kérdezni a lekötelezett és régi ismerős fogadósokat. A Torozon Tavernája kézen fekvő helynek ígérkezik, bár a legtöbben valószínűleg odamennek az érkező nagykutyák közül. Rattikani Fogadója már egy másik kérdés, legalább annyi dörzsölt helyi, mint külvilági figura fordul meg a jó híre miatt.

Az Ezüst Félhold meghitt környezetet ígér, kiváló italokat északról és délről, de talán nem látogatja annyi pénzes megbízó. A Fogadó a Víg Orgyilkoshoz nem a szolgáltatásairól, hanem a kapcsolati hálók metszéspontjaként híres. A Háromfejű Oroszlán egyformán menedéke veteránoknak és romantikus lelkű kezdőknek a falait körbelengő misztikum miatt, s feltűnhet néhány fizetőképes alak is, aki ilyeneket keres.



Második rész: A Rózsa lovagja

A Fakóliget kristálylombjain keresztül tükröződő napfény haldoklása narancsszínről vérvörösre vált, mire eléritek a közelében álló fogadót. Szemben vele, az örökkön versengő Ázott koboldból hangos zene és lárma hangja tölti meg a két hely közötti utcarészt, de mire a cégért megingató erővel becsukjátok magatok mögött a bejáratot ez és a város zajai is természetellenes módon kiszorulnak. A füstös teremben másfajta hangulat uralkodik, látszólag mindenki el van foglalva a maga dolgával vagy ábrándozva igyekszik kiolvasni jövőjét az előtte álló italból.

A Háromfejű Oroszlánhoz címzett fogadó a maga párszáz esztendős múltjával fiatalnak számít a Kalandozók Városában. Eredeti gazdája egy sivatagi kalandról hazatérve alapította és nevezte el a rémről, amivel a dűnék között találkozott karavánja és a kevesek egyike volt, aki élve úszta meg a találkozást. Ám nem teljesen egyedül tért meg onnan baljós emlékeivel egyetemben. Sokak szerint valamiféle átkot is magával hordozott ide, e falak közé, melyet évről évre újra és újra legyűr a fogadó kinevezett hőse: a Rózsa lovagja.

Ez a cím azonban nem örökre szól, s nem birtokolhatja senki sem örökre. A megbízás egy évre vagy halálig tart. A fogadó deszkáinak fáiba körös-körül azoknak a nevei vannak vésve, akik hordozták e terhet, magukra vették az átkot. Azt azonban már nem őrzik az oszlopok, s gerendák. Olyan mélyen átitatja azonban őket a mágia, hogy sem tűz, sem rágcsáló, sem avatatlan bicskája nem fogja, hacsak nem a következő lovag nevét vésné bele. Az emeletről éppen akkor ereszkedik le a Rózsa lovagja, amikor beléptek. Nem ismeritek személyesen az aktuálisat, de elődjei közül többel harcoltatok és kalandoztatok már egy oldalon. Sorsa és végzete, kötelessége, hogy egy évig minden hozzá, a fogadóba érkező reménytelen ügy bajnoka legyen és megsegítse a rászorulókat különösebb ellenszolgáltatás nélkül. Addig viszont a fogadós kenyerét eszi és külön a ranghoz tartozó lakosztályban szállhat meg. Elismerően biccentetek neki és ő viszonozza, de magatokban örültök neki, hogy nektek most nem kell ingyen munkát vállalnotok valahol a Nyomornegyedben. Döngve csukódik be mögötte az ajtó.

Körbehordozzátok a tekinteteket az ivón, hiszen a fogadtatásból mindenki sejthette, hogy kalandozófélék érkeztek, akik a látványotokból eddig nem neszelt rá föl. Érzitek, hogy nincs félnivalótok, sem haragosotok, sem hitelezőtök nincs a teremben, így megnyugodva heveredtek le a pulthoz kezdésnek az első italt kikérni és a hírekről kérdezni a gazdát. Len Magma Tivo, majd húsz esztendeje vett át és meg a helyet, mikor éppen egy aszisz trónörökös viselte a lovag címét és fajából adódóan még jódarabig ő is lesz itt a fogadós. A törpe emlékszik is, hogy mi a kedvelt frissítőtök és elég ideje forog emberek között, hogy ráérezzen milyen célból érkeztetek, így a tömény italok felett áthajolva ad néhány jótanácsot és tippet, hogy kihez érdemes odamennetek.

Egy dzsenn férfi a sarokboxban ülve keres kalandozókat egy veszélyes küldetésre. Az amundok birodalmához, a Hirokinhez tartozó Hekumat kikötővárosában elveszett rokonát szeretné visszaszerezni, mindenképpen élve. Élvezi Erion sokszínűségét, s hogy itt nem kell dzsadnak kiadnia magát. Láthatóan testőrök sem veszik körül.

Amott a pult túlvégén világlátott középkorú kalandozó iszogat, pár fős hallgatóságának keserédes mosollyal idéz fel egy aszisz kocsmadalt. A Quiron-tenger csalfa természetéről és az élet hullámairól énekel – ezekből bőven juthatott neki. Ősz szál ugyan nincs rövid hajában, de szerinte az is mesterkélt, mint a mosolya. Az oldalán kopott tokban tengerészkard lóg, ölében lant pihen. Jóindulatú, de harcedzett kalandozókat keres testőri munkára a Városok Városába. Annyit mondott, a jelige: Türelem.

Az egyik félreeső alkóvban egzotikus szépség eregeti a füstöt virágdíszes egyenes pipájából. A tömeget kémlelő mandulavágású szemeihez füstös bőrszín párosul, tekintete vadságot sugároz. A testhez álló byzonbőr nadrágot és erősített bőr mellvédőt visel, szabadon hagyott bőrfelületein tetoválások kígyóznak – sárkányok, vagy vihar szele. Nem látta helyénvalónak közelebbről szemügyre vennie. Egy értéktárgy védelmére keres összeszokott zsoldos csapatot, akik több fronton is megállják a helyüket.A hátsó szobák egyikében egy kereskedő rendezkedett be kalandozók fogadására. Jó nevű, újgazdag, erioni polgár, aki új lehetőségeket keres maga is, hogy hatalmát megerősíthesse és a Palotanegyed felé nyúlhasson ujjaival. Fejébe vette, hogy a távoli Niare fővárosával kezd üzletelni, ahol még hozzá hasonló nemigen tette be a lábát, ám most könnyebben elérhető, mint bármikor korábban.

Azonban az ajtó, még mindig nyitva áll, így máshol is kereshettek a tetszéseteknek megfelelőbb megbízókat.



Harmadik rész: A FELADAT

Az alkóvhoz közelítve fűszeres füst fellegei ölelik körbe a csapatot, szellemekként szimatolva végig az aurájukat, szegfű zamatát hagyva maguk után. Az újabb szippantástól felizzó parázs fénye csillog az őket végigmérő tekintetben.

- Lehet, hogy túlságosan sok reményt fűztem a törpe tapasztalatához. Bár mit várjon az ember attól, aki még a szemkontaktust sem tudja tartani vele…

A fekete loboncát hosszú hajtűvel összefogó kontyból elszabadul egy tincs, ahogy előrehajol. Láthatólag még nem szokott hozzá ehhez a hajviselethez. Kreol bőre sivatagi ősökre utal, arcvonásai és mandulavágású szemei a rejtélyes keletet idézik. Az asztalra paskol szabad kezével, értő szemek láthatják, hogy a mozdulatra meginduló izmok sem dísznek vannak. Fekete vonalakkal húzott sárkány tekereg barna bőrén, feje a bal válláról szemléli a vendégeit. Ellenszélben repül, mellette a légörvények homokot korbácsolnak fel.

- Foglaljatok helyet! Egy próbát megér, hogy találkoznak-e az elképzeléseink. A megfelelő hangulat és pillanat sokat fordíthat a hozzáállásunkon – a mondat után rövid kacajt is megenged magának, míg a társaság helyet foglal.
- Szólítsatok nyugodtan Kaméliának. Egy erioni klánt képviselek a helyi enoszukei diaszpórából. Nem tagadom, kicsit kilógok a sorból. – Egy laza kézmozdulattal végigmutat magán. – Apám és a kapcsolataim miatt kaptam a feladatot, hogy plusz tapasztalatot, sokat látott kalandozókat kerítsek külsős segítségnek. – Egy tárgy érkezik Ragaenszukéről, mely ünnepélyes fogadtatás keretében kerül majd új helyére az Örömnegyedben. A feladat ennek a védelme, összedolgozva a klánom embereivel. Ezért a feladathoz fontos, mennyire jöttök ki Enoszuke (túl)büszke népével. Amennyiben beszélitek a nyelvet is, az kifejezetten előny. – Tekintete végigfut a csapaton, reakciókra lesve.
- A tárgyat hajón juttatjuk a célhoz, úszástudás nem kötelező, de javallott. – Itt megenged magának egy gonosz mosolyt. – A megbízás a szállítást megelőző napra és az esemény napjára szól, zsoldosokként és/vagy tanácsadókként vesztek részt a felügyeletem alatt. A jó ötletekre mindig vevő vagyok. Találkoztam már sok trükkös biztonsági húzással, de most nekem kell megerősítenem a pajzsot. – Tart egy kis szünetet, hogy emésszék az elhangzottakat, addig apró, barna gyöngyökből álló karkötőjével babrál, amin cirkalmas dzsad rajzolatok futnak körbe.
- Fizetség gyanánt fejenként nyolcvan aranydénárt ajánlok, plusz egy igazolást, amivel ezt az összeget duplázva kaphatjátok meg a Minal kaszinóban zsetonokban. Rajtatok áll, melyikkel éltek!

Már kialudt pipáját egy apró fatartóra helyezi, mielőtt a csapathoz fordul:

- Nos, mi a válaszotok?

Negyedik rész: A merénylő

Összenéztek az asztal körül és ennyi együtt elvégzett feladat után már hang nélkül zajlik le az egyeztetés: van, akinek arckifejezése még a többi megbízó ajánlata iránti kíváncsiságtól csillog, van, aki többen is ki szeretne sajtolni ebből a lehetőségből … vagy mást, s elnézve Kamélia mosolyát nem is tartjátok elképzelhetetlennek. Rátartisága ugyan nem mindenkinek imponál, de talán éppen ez az a tulajdonsága, ami bizonyság arra nézve, hogy megbízható felhajtó és állja a szavát. Rábólintotok a feladatra mindannyian, amit ő láthatóan egy megkönnyebbült sóhajjal fogad és a kockáztatni kész halandóknak járó elismerő biccentéssel hajol előre:

- Tudtam, hogy Len Magma Tivo nem küldene hozzám becstelen alakokat – látszólag a ruháját igazítja feljebb, de mozdulata végére kisebb erszény jelenik meg kezében és ékszereinek összecsengése mellett is kiérzitek, ahogyan az asztalra teszi, hogy fémpénzek csörrennek össze benne – előleg gyanánt … és az éjszakára. Látom, hogy még a városon kívüli port cipelitek, rátok fér egy nyugodt éjszaka, mielőtt ez elkezdődik. Akár itt vagy



máshol, de pihenjetek nyugodtan és hajnalhasadtakor, de legkésőbb Krad és Dreina órája között beszélünk majd. Most elő kell készítenem pár dolgot még nekem is.

Felszedelőzködik és tiszteletteljesen elköszön, mint egy alvilági dáma. Hosszan táncolva, illatát és emlékét hagyva hátra távozik a fogadóból, csak a dalnoknak és a bárdnak küld elköszönő pillantásokat. Távolodó vonalain tartva tekintetek egy másfajta szükséglet ténye is lassan felkerül az elmétek terepasztalára: az éhség. Hamarosan magatokhoz is hívjátok Magmát, akivel röviden örvendeztek a sikeres munkavállalásnak és leadva választékos rendeléseteket a várakozás jóleső csendjébe merülnétek.

Odakint nagy zsivaj támad és a kurjangatások mellett hamarosan fegyvercsengés és szitokszavak is felhangzanak. Ismeritek ezt a dalt, de közelebbről szeretitek hallani. Előbb az ablakhoz ugrotok, majd a bejárathoz léptek, hogy jobb képet kaphassatok a kint folyó eseményekről: a vörös hold fénye baljós félhomállyal tartja satuban Fógadónegyed házai között futó labirintus macskaköves folyóit, s az egyik utcalámpa aléló, vad táncoló árnyékokat keltő fényében falfehér maszkú járókelők képezte kör alakú eleven arénában járja táncát a halállal a Rózsa lovagja.

Számotokra nyilvánvalóbb a helyzet, mint a bávatag és tehetetlen tömegnek: igaz, komoly túlerővel néz szembe és még a lámpaoszlop tövében térdelő hölgyet is védelmeznie kell a martalócoktól, de semmi olyat nem láttok körülötte, amivel a képességei és a Gilron kalapácsaként járó kardja ne bírhatna el. Lányszöktetés erioni módra, a háttér és a körülmények változóak, ahogyan a játékosok is, de ez a morális játék láthatóan örök és változatlan.

Csakhogy mindig van egy olyan szereplő, akit a közönség később vesz csak észre és körbehordozva a tekintetek ti is megbizonyosodtok róla: a martalócok nincsenek egyedül és az egyikük egy közeli hodály erkélyére felkapaszkodva már készül lőállást is felvenni. Alatta egy kisebb csűrhe figyeli látszólag a lovag bemutatóját abban a reményben, hogy az erőviszonyok változásával ők is színre lépjenek. Nem túl elegáns manőver, s nem egy magányos kalandozó sorsát pecsételte meg korábban.

Összenéztek és hamarabb döntésre juttok, mint ha zsákmányon kellene osztozni: besegítetek ennek a lovagnak is. Együtt indultok el az erkély alatt állók felé és békés brigádotok látszatát fenntartjátok ameddig ököl és ütleg távolságba nem értek. Ott aztán minden kocsmai verekedéseteket és diszkrét mágiátokat rájuk szabadítjátok, hogy az útból kikerüljenek. A magasban pendülő hang azonban harangzúgásnál tisztábban emlékeztet arra, hogy az idő nem nektek dolgozik, amint az íjra húr került. Társad rövidet füttyent és hátát vetve egy még harcoló bajtársnak bakot tartva jelez neked. Te állsz a legközelebb ahhoz, hogy megállítsd a merénylőt, s nincs időd gondolkodni ezen sokat.

A tenyérbe lépsz és a magasba emelkedsz, éppen eléggé, hogy elérd az erkély peremét és jobb rálátást kapj a figurára. Felismered, s ő is téged, amint átszuszakolod magad a korlát felett. Gáncsos Onth, a hamiskártyás, olykor már találtad vele szemben magadat kártya- és kockajátékban, s ha veszített általában megfenyegetett, hogy egyszer meg is öl. Messze nem kalandozó, s még kalandornak sem neveznéd … sokkal inkább zsoldos, annak azonban veszedelmes. Szemében rosszindulat és elf ősök elkorcsosult öröksége csillan, amikor felismer téged és gyakorlott mozdulattal cseréli a felajzott rövid íjat lombrovású fejvadászkardra. Feléd lendül és a támadása szelében érzed, hogy sütőtököt és pálinkát vacsorázhatott. Jól megfizették, hogy ma éjjel vért ontson.

Ötödik rész: A megbízás

Onth ernyedt teste egy liszteszsák kecsességével terül el az erkély kövén. Több sebből vérzik ugyan, de ránézésre a leckét, amit most kapott még évekig emlegetni fogja. Győzelmetek értékét tovább emeli a téren felharsanó örömkiáltás, ahogy a támadók maradéka megfut a Rózsa lovagja elől. A korláthoz lépve találkozik a tekinteted a nagyokat fújtató védelmezővel, aki barátságosan int a társaságotok felé és a fogadóba invitál. A hölgyet a lakosztálya biztonságába kíséri, utána Titeket pedig egy váll lapogatás kíséretében biztosít, hogy a vendégei vagytok az estére és törleszti majd még az iménti tartozását, ha bajba kerülnétek.

Az este további része olyan jól sikerül, hogy kótyagosan és későn ébredtek, ahhoz képest, hogy egy kerülettel arrébb kell kerülnetek pár órán belül. Mikor végül a vadul zötykölődő kocsiutat letudva leléptek az utcára a



Kereskedőnegyedben, igazat adtok magatokban Magmának a törpe batárral kapcsolatban a sebességet illetően. Kényelemről pedig szó se volt, már tudjátok miért.

A reggelit már séta közben, töltött lepények formájában veszitek magatokhoz. Nedvesség párállik az út köveiről a hajnali eső után, a nagyját már elvezették a csatornák a megnövekedett vízhozamú Artadosba. A Vellamar hidromantáinak tudását dícsérte a lassított szintemelkedés, ami mellett fokozatosan öntötte el azokat az utcákat melyek erre az évszakra csatornává avanzsáltak. Az árusok papírablakos bódéi egy szinttel feljebb költöztek a partjára, csupán az maradt a régi-új mederben amiért nem kár, vagy szándékosan el akartak tüntetni egy pár hónapra… Az ősöreg mégis folyamatosan megújuló Erion újabb csodája volt ez.

Kamélia a part korlátjának dőlve a várakozik a helyen, amit a fogadósnál hagyott meg számotokra. Tekintetét a hullámokon és a parton sürgölődőkön pihenteti, ám látszik, gondolatban máshol jár. Kontya rendezettebb az éjszakainál, gyakorlatias és testhezálló bőr öltözékét nagyrészt virágmintás selyem takarja. Ám közelebb lépve hozzá nem a hirtelen arcára költöző mosoly állít meg Titeket, ösztöneitek röppentik fegyvermarkolat felé a kezetek támadó szándékot érzékelve, mely csak akkor csitul, mikor a kétoldalról elétek lépő testőrpáros meghajlással köszönt. Ruházatuk és kinézetük alapján módosabb szuke árusok lehetnének, ám érkezésükig fel se tűnt jelenlétük.

- Bocsássatok meg, nem volt szándékukban rátok ijeszteni. Ugye Kai? - a hölgy a számotokra jobb felé eső testőrre néz. Az olajsárga bőrű fiatal férfi eddig összehúzott, keskeny vágású szemei látványosan egy szintet tágulnak.

- Természetesen nem volt szándékunkban - mondja ízesen, de érthetően beszélve a közöst, majd hajol meg könnyedebb mozdulattal, ritkás bajusza alatt ajkai enyhe mosolyra görbülnek.

- Gyertek, csatlakozzatok hozzám egy rövid kitérőre.

Követitek a megbízót végigvonulva a csatornaparton, ahol szalagok, zászlótartók és egyéb díszek százait rögzíti éppen a sokadalom.

- Az óhazából ma érkezik a Keisho, fedélzetén Urigaya teafájával, hogy a süllyedő szigetek helyett itt leljen új hazára. Ezen a csatornán fog felhajózni a Minal kaszinóig egy majd akkora fesztivál közepette, mint az évente megrendezett Sárkánytánc. Ott szertartás keretében elhelyezik az Akizuki klán teakertjében. Hatalmas dicsőség a klánnak…ha minden rendben megy. Jómagam Akizuki “Homokvihar” Kamélia lennék, akit a kegytárgy biztonságával és a “külvilágiak” kezelésével bíztak meg. - a kiemelt szónál kissé elkomorul, Kai arcán is árny fut végig. Majd mosolyogva folytatja a fejével a messzeségben magasodó épület felé intve.

- Biztos hallottatok már róla. Az Imeko-torony pár száz év leforgása alatt ikonikus épülete lett ennek a negyednek. Enoszuke horgonya a kyr hagyományokra alapult városban. Hiába omlott össze évtizedekkel ezelőtt, újraépítette szorgos kezek sokasága. Egyesek szerint démoni praktikákat folytat odabent Enoszuke örökkön kívülálló népe, mások szerint csupán díszes bűntanya. Számotokra most ez a titok lehull, ugyanis a kitérőnk miatt oda tartunk. - támogató mosollyal és kacsintással kísérte mondandóját.

Az égen gyülekező felhők további eső ígéretével sötétlettek.

スープ

A szürke égre mászó nap gyér fényét rejtett fényforrások pótolták ki annyira, hogy a míves domborművekkel díszített oszlopos teremben eloszlassák a félhomályt. Az élénk színekkel festett fa faragványok legtöbbje tekergőző sárkányt formázott. A terem közepén fából faragott lámpás adott több fényt, mellette alacsony férfi térdelt, súlyát sarkain nyugtatva. Előtte hosszában kihajtott pergamen, arra dolgozott indulatos ecsetvonásokkal.

“Előbb mindig a ház urát tiszteled meg. Mert így tartja a szokás!” - gondolta magában.

“A sárkány előbbre való, mint a holmi virág!” - fortyogott. Tekintete a tartóra aggatott selyem köntösére rebbent, melynek hátán vérvörössel rajzolt uszonyos hal, a Tomoya család címere tetszelgett. Már rég változtatott volna rajta, ha a tradíciók engedik.



“Foggal-körömmel harcoltam apám örökségéért” - újabb érzelmektől terhes ecsetvonás. “Eltiportam mindenkit, aki le mert nézni” - keze körívben mozdult. - “Sárkányúr vagyok, Tomoya Sin unokája! Tűzbe és vérbe fojtok bárkit, aki másképp hiszi!” - lendületes egyenes, utána nagy sóhaj.

“Az egység a jelszó. A sárkány ege alatt az összetartozás.” - Rövid ecsetnyommal gazdagodik a legutóbbi írásjel. “Egyensúly a dárda hegyén” - lopva a roppant kétszárnyú erkélyajtóra pillant, mely az uralmának kezdetétől zárva van. Melyen túl apja végzetét lelte.

“Vannak finomabb módszerek. Felkínált lehetőségek, melyekkel élni kell.”

Az ecsetet finoman a porcelán tartójára helyezte és megszemlélte művét.

“A mélyben parázs,
türelem lángot őriz,
sárkány nem siet.”



Előszó

Líthas, Kalandmesterek!

Erioni kikacsintásunk harmadik felvonását tartjátok kezetekben. Célunk volt megmutatni egy újabb árnyas alvilági szegletet, most éppen vágott szemek szögéből. Felhasználunk eddig ismert karaktereket, és ezúttal Stammheim személyében harmadik írótársat is magunk mellé vettünk a szélesebb látókör jegyében és a keleti hangulat biztosítására.

Minden szereplő a saját útját keresi, mint mindannyian, kicsit gyökértelenül és bizonytalan lépésekkel, amit mások igyekeznek kihasználni. Aki a Városok Városában él, legyen felkészülve bármire!

A kaland az eddigiektől eltérően most nem több szálon megközelíthető a játékosok számára, a (köz)hangulatkeltők választásai megadták a követendő irányt. Ezzel együtt az is célja lett, hogy a Kalandor Krónikák találkozó keretei közé illő rövid és pörgős legyen. Ahogy eddig is, most is azt ajánljuk, hogy a fő cél az legyen, hogy ti és a csapataitok is jól érezzétek magukat. Ezért ahol lehet, **nyugodtan** szabjátok a kalandot a csapatra, vagy színesítsétek igényeitek szerint.

Hangulathoz ajánlott: Becstelen Brigantik, Jack Reacher (2012-es film), Leszámolás Kis-Tokióban, A Ninja Bosszúja, Tokyo Vice, Ghost in the Shell 2: Innocence

Köszönettel tartozunk Amundnak a tanácsaiért, Ishidunak és Ensironnak ránézésért és lelki támogatásáért. Magichorsenak a tippeket és a varázslói varázslatokat, MG-nek a térképért és a tesztcsapatnak a játékért. Komattrenak a méltó formábaöntéséért.

Meran, Novan, Stammheim

Háttér

A terv

Rien Ygresson, a kalandvágyó erioni kisnemes nemrég ünnepelte ötvenedik születésnapját és mint annyian ezt a kort megélve, számot vetett eddigi életével. Bár a Herceg kegyeibe nem sikerült beférkőznie, de rövid időre adósságba került családi örökségét visszaszerezte, a Tűztorony nevű vendéglője pedig újra jó forgalmat produkált, lesz mit lassan férfivá érő fiára hagynia. Egy másik őszbe hajló erioni neves polgár talán megelégedett volna ennyivel, ám nem ő. Évekig dolgozott az árnyak között egy másik életet élve, Leviuur néven szabadúszó ügynökként bedolgozva magát a Kobrák kegyeibe, hogy onnan a p.sz. 3719-es év Tengercsend ünnepén kiessen. Az akkor felhalmozott tartozásai három szűkös esztendőbe és majdnem az életébe kerültek. A visszatérés ugyan megvalósult, a hírhedt szervezet ismét foglalkoztatja, rosszakarói pedig mind megbánták, hogy valaha prédának nézték. Ám a nagy áttörés elmaradt pár mocskos tolvaj miatt, akik kimentették Hag Nassid vagyonát az alól az átkozott gorviki bál alól. Befolyása így is számottevően növekedett, de évek óta megrekedt egy szinten. Nagyobb összegekre és szövetségesekre van szüksége, hogy megfelelő tisztelettel fogadják a Shamiti kőház termeiben. Ezt kiköszörülendő az idei évet egy nagy dobással akarja befejezni, amihez már alkalmat is talált…

A helyi szuke közösség fel van bolydulva, nagy megtiszteltetés éri őket, hisz egyenesen Ragaenszuke szigetéről szállítanak át hozzájuk egy vallási jelképet, hogy a süllyedő templom helyett új hazára leljen. Urigaya szerzetes több mint 700 éves teabonszaija nyer új hazát az Akizuki klán pagodájában. Hatalmas előrelépés a klánnak, amely vérvonala miatt érdemes a kegyre, és szégyen Tomoya Kogainak, a Sárkányúrnak, hogy ő csak közvetítő

lehetett. A klán részéről kalandozók beszervezését és a hajó védelmét egy félvérre bízzák, Homokvihar Kaméliára. Utána kerestetve a lány hátterének a kapott információk Leviuurban rég elfeledett sérelmeket kavarnak fel.
Legutóbbi nagy előrelépését egy kis segítséggel egy csapat kalandozó és pár helyi akadályozta meg. Ezek közül az aszisz boszorkány már harmadnap elhagyta a várost, az Arany Karvalyt, akinek a hónapokban akadt a nyomára, a rendje mentette délre egy küldetéssel. Ám a lány most megvan és minden megtorolható rajta.

Így Leviuur alkut ajánl a Tomoya családfőnek: ellopja a szent fát, bizonyítva az Akizuki alkalmatlanságát, majd úgy intézi, hogy a Sárkányúr szerezze vissza, ezzel hirdetve erejét és megbízhatóságát. Mindeközben Homokvihar Kaméliát is tönkreteszi. Öntelten úgy hiszi, egy akcióval minden célját elérheti…

Ezért sötét lelkű kalandozókat toboroz, a célért feláldozhatókat. (tagok: Lamia, a morgeniták üldözte wier boszorkány, Füstös, a légmérgekkel operáló szerencsejáték és szerfüggő tolvaj, egy holdkos varázsló és egy ranagol lovag akik a jelenlegi vezető gorviki família, a Racchiniak ellen dolgoztak) Emellett kapcsolati hálóját latba vetve megszerez egy gyűrűt, mely Homokvihar Kamélia apjáé volt. Ezen keresztül ismeri ki Ahmen Mughannit, a dzsad dalnokot, múltját és a személyiségét, majd alakját felvéve (virtuóz maszkírozás, nem varázslat) a lány közelébe férkőzik. A lány gyakorlott kalandozóként rákérdez anyjánál a férfi külsejére és pár múltbeli tényre, ám mikor mindenre a megfelelő választ kapja, elalszik a gyanakvása. Így is örül a találkozásnak, mert beilleszkedése a szuke klánba nem alakult jól, a számára szervezett házasságot nem fogadta el, most pedig a fesztivál védelméhez kellene kalandozókat toboroznia, hogy bizonyítson. Idegességében mindig azzal a karkötővel babrál, amit legutóbb apjától kapott…

Leviuur szert tesz még egy szuke származású orgyilkosra a Kobrák jóvoltából, akinek belsős infói vannak a védelemről és leszámolnivalója akad az Akizuki klánnal. Halottnak hiszik, közel is volt hozzá, de toroni segítséggel felépült. Torou, az összeégett, hallgatag shenar csak a bosszújával foglalkozik.

Ragaenszuke

P. sz. 3700 körüli Nagy Csapás darabokra szakította az Enoszuke Császárságot, Ragaenszuke pedig toroni fennhatóság alá került. Az ősi nemesi házak kezdetben megőrizhették birtokaikat és kiváltságaikat, ám a megszállás, majd a niarei hódítások és a helyi hadurak közötti hatalmi harcok lassan felőrölték a régi rendet. A toroniak kivonulását követően a vidéket belháborúk, vallási fanatizmus és egyre terjedő törvénytelenség sújtja. A megmaradt nemesi családok egy része a hegyek közé húzódva próbálja megvédeni ősi birtokait, míg mások, belátva, hogy hazájukban sem vagyonuk, sem családjuk nincs többé biztonságban, az emigrációt választják. Sokan közülük Erionban, a szuke diaszpóra körében keresnek új otthont, ahol régi rangjukat és hagyományaikat megőrizve igyekeznek újra megalapozni családjuk jövőjét. Ilyen az Akizuki klán is…

Akizuki klán



Régi vágású, közepes klán szoros kapcsolatokkal a süllyedő szigetvilághoz. Ragaenszukében lévő gyökereik egyre lazábbak, az ottani hatalmi harcokban vesztésre állnak. A toroniak és a Yakuza szorongatják őket.

Fő profil az Örömnegyedben: bordélyok és teaházak üzemeltetése, a lányokat és szolgákat a süllyedő óhazából csempészik, ők pedig kétes jövőjükért robotolnak… Az így összehozott vagyonból részesedésre tettek szert a Minal kaszinóban is, ahova szintén munkaerőt közvetítenek.

Ezen műveletek hivatalos fedőszerve a szállítmányozás, amivel szintén jól keresnek. Megvannak a kiépített útvonalaik és kapcsolataik, hogyan juttassák el az „árut” a süllyedő szigetekről előbb Tiadlanba, majd onnan térkapuval Erionba. Így nem függnek a Sárkányúr kegyétől.



Akizuki Urigaya teafája

A klán akkori harmadszülöttjeként bátyai rivalizálásából kimaradt, Kaoraku vándor papjaként a vidéket járta bölcseleteivel és jótéteményeivel közel 700 esztendővel ezelőtt. Több ártó szellem és álmokon keresztül támadó gonosz entitás elűzése is legendájához tartozik, valamint a tea bonszai, amit vándorlásai végeztével mindig meglátogatott a családi fészektől távol eső vidéki faluban, majd e köré építette otthonát és tanítványainak rendjét, mikor kora miatt már nem kelhetett útra. Tantásai szerint Kaoraku nem arra rendeltette híveit, hogy írott tanításokat ismételgetve létezzenek egymás mellett. A tudás folyamatos és közvetlen átadása, az egyén tevékenységén keresztül a sárkány teremtő aspektusával fejleszteni a környezetet és közösséget. Elérni a tisztán látást, előítélet és más szűrők nélkül tekinteni a világra. Erre a teát hozta fel példaként: csupán akkor tudod teljességében átérezni, ha tiszta és üres edénybe töltöd.

Halála után tanítványai gonddal őrizték a bonszait, melybe a legenda szerint a legyőzött túlvilági lényeket is zárta megtisztulásra. Bármi is legyen az igazság, a fa természetellenesen magas kort megélt és ritkán szüretelt leveleiből főzött tea nyugodt álmokat hoz, bármivel is sújtsák fogyasztóját az égiek. Még további évszázadokat is leélhetett volna az öreg szentély kertjében, ám a süllyedés már az épületet veszélyeztette.

Torou - az összeégett shenar bosszúja

A bosszújának célpontja egy őrkapitány, akit Ragaenszukén megmentett, ám szégyenét az ő halálával akarta elrejteni.

Egy akció során a toroniak ellenében a süllyedő szigeteken Atoroda Jaro egy kyr varázshasználóval került szembe, aki Rettegést bocsátott rá. Az őrkapitány ledermedt, maga alá piszkított, majd kegyelemért kezdett könyörögni. A shenar mentette meg a helyzetet, levágva a támadót és megmentve a felettesét. Ám az nem tudta elviselni, hogy szégyene a tudtára kerüljön bárkinek is, ezért megmentőjét hátba szúrta és az összecsapás helyszínéül szolgáló postaállomás fogadóját felgyújtotta. Minden igyekezete ellenére Torou életben maradt, és utolsó tudatánál lévő perceiben valamennyire magára rángatta egy halott ellenség páncélját és magához vette annak fegyverét. Aki az épületben maradt élő, vagy halott, mind felismerhetetlenre égett. Így a toroniak tudtukon kívül őt gyógyították fel az ispotályban, és mire kiderült a csere, addigra olyan állapotban volt, hogy tárgyalni tudott. Szerződéseket vállalt az ellenségnek, ha az cserébe Erionba juttatja, közelebb a bosszújához.

Összeégett arcát egy fehér maszk mögé rejtette, mely az égés előtti kinézetét imitálja. Ennek homlokrészére a Félelem kisugárzó asztrál rúnáját vésette. Célja, hogy az őrkapitányt minél nagyobb nyilvánosság előtt megszégyenítse (újrajátszva az eredeti jelenetet) és levágja.

Események vázlata

1. A megbízás

Ahogyan a hangulatkeltőben is kiderült, a teabonszai megvédésére kap megbízást a csapat, ezzel együtt arra, hogy felkészítsék a védelmet.

2. A hajó megérkezik a túlpartról (8 - Istentisztelet órája)

A főkaput rákozott páncélú nemes harcosok vigyázzák, ám a kalandozók útja nem arra vezet. Megbízójuk egy oldalajtóhoz viszi őket ahol egy kevésbé díszes, de annál veszélyesebb őr áll elébük, kopott szürke öltözékét még



alig érte eső. Szalmakalapját fel sem emeli, annak ritkásan fonott elülső nyílásán át is látja a Kamélia által felvillantott passzust, kardja markolatán a fogása ellazul és apró meghajlással engedi beljebb a csapatot. A kis folyosó a fal mellett visz egy lépcsősorig, útközben csupán egy félig elhúzott ajtón keresztül pillanthatnak ki az előtér faragott fa oszlopaira. Hosszú ereszkedés után tárul szemük elé a mesterséges barlang, aljában pedig a móló és a dokkok. Különböző színű szalagok és mintás lobogók hirdetik az itt megjelent családok származását, daru, hal és cápa leng a gyenge szellőben. Díszbe öltözött szamurájok arany és ezüst csatjain csillan a mesterséges világítás fénye, ahogy élő falat állnak uraik között.

Ködbe burkolózó tükör jelenik meg a vízen és fodroz apró hullámokat az a része, amely vízfelszín alatt marad. A túloldalról még hallani lehet a dobok ütemes kórusát és az éljenző kiáltásokat, ahogy a távol-keleti elköszönő fesztiválból a Keisho átúszik a rejtett dokk csendes vizére. A kapun átfújó szél virágszirmokként teríti a vízre az odaát szórt szerencsét kívánó kalligráfiákat, mielőtt a járat bezárul.

- *Most már értitek, miért van annyi szuke menekült éppen itt, ugye? – vigyorog Kamélia a bambuló kalandozókra. - Ez a hajó a Keisho. Szokjátok a látványát, mert ezen fogunk utazni.*

Az evezőket behúzzák és a hajót gyors, ösztönös mozdulatokkal kötik a mólóhoz. A rámpa szinte a semmiből bukkan elő, hogy utána büszkén lépdeljen végig rajta a szerzetesek vezetője, egy aszkéta testű kopasz férfi.

- *Hakuin Isai, Urigaya rendjének jelenlegi apátja és a bonszai őre. - jegyzi meg számukra a lány.*

A hajóról leszálló szerzetesek rangidőse rangjuknak kijáró mélységű meghajlással köszönti a házak és klánok nagyjait, de csupán az Akizuki klán nagyasszonyának fogja meg a kezét és fejezi ki őszinte örömét.

A fogadóbizottság ezután gyorsan feloszlik, és a hajót nagyobb felhajtás nélkül lassú evezőcsapásokkal a barlangból kihajózzák a torony melletti csatornára.

A játékosok képzettségeiktől függően teljesebb képet kapnak arról, ami a mólón zajlott:

Képzettség	Mit tudhat meg a csapat
Lélektan (MF)	Az irigység a hatalmasságokban, amikor Hakuin Isai csak az Akizuki nagyasszony kezét fogja meg
Enoszukei kultúra, nyelvismeret	A köszöntések folyamán az Akizuki nagyasszonyt családtagként köszöntötte
Etikett	A szerzetes kimérten és csupán a kötelező tiszteletet adta meg az egybegyűlteknek
Heraldika	A szerzetesek rendi jelvénye és az Akizuki klán szimbóluma hasonlóságot mutat

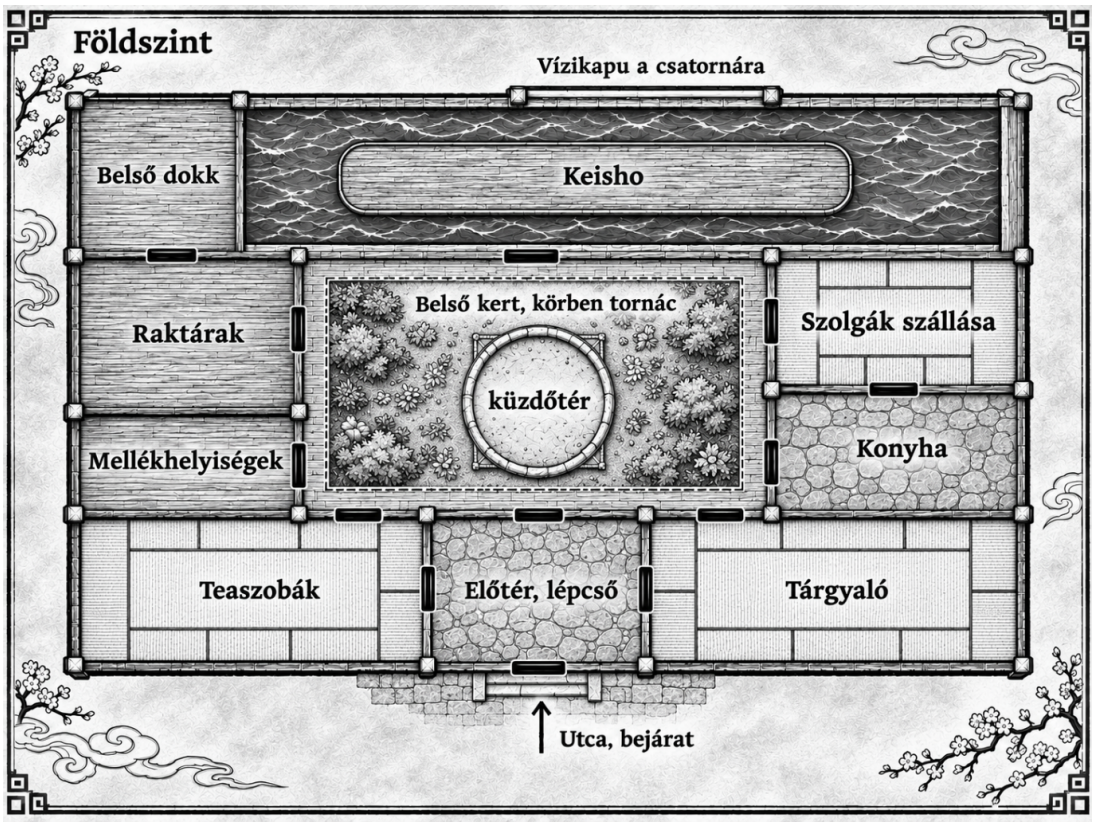
Ezután Homokvihar Kamélia kiviszi őket az egyik raktárba az Imeko-torony tövénél, ahova a hajó került, hogy a munkák minél hamarabb elkezdődhessenek.

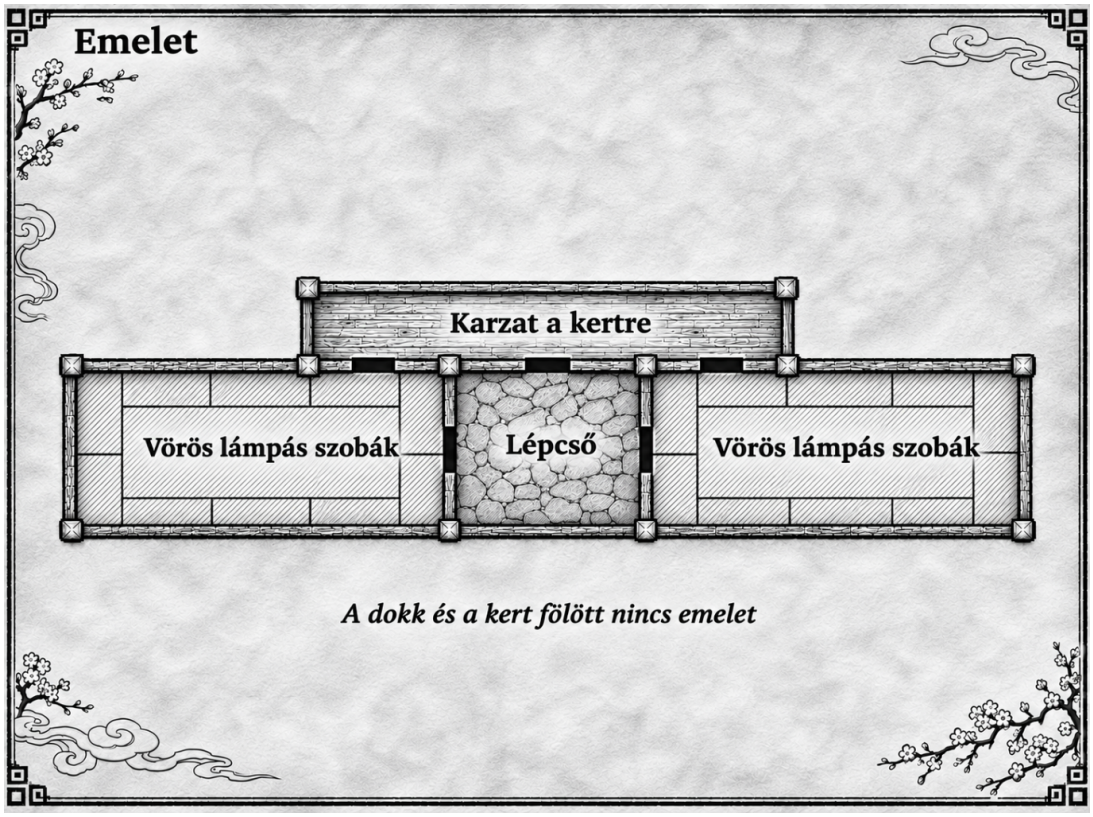
3. A szukék között (9 - Della órájától 13 - Gilron órájáig)

Lótusz illata lengi be a díszes folyosókat, amint a teaház mélyére tartanak. Óvatosan elhúzott ajtók és hamis szégyennel lesütött pillantások jelzik a kacér éjszakai műszak végét. Ám a belső kertből felharsanó idegenszavú kiáltás és a rá felelő taps elárulja, hogy a ház nem mindenhol tért nyugovóra. Az előző nap nem feltétlenül a hajnallal ér véget.

Az első napot, míg a hajót felkészítik és felszentelik, a csatorna melletti klánraktárak egyikében töltik, melynek utcafrontja piros lámpás „teaházként” üzemel. A helyet az Akizuki bérli és használja Kereskedőnegyedbeli védett házként. Tulaját **Mac-Liell Radac-ot** tiszteletből a hajóra is meghívták.

A teaház kétszintes, és egy belső kert köré épült. Csatorna felőli, északi oldalát a belső dokk zárja le, ahol a vízikapun át beúszott Keishót készítik fel. A dokk mellett nyugaton a raktárak és a mellékhelyiségek, keleten a szolgák szállása és a konyha található. Az utcai szárnyban az előtér két oldalán a teaszobák és a tárgyaló van, ezek tolóajtói a kertre nyílnak. Az emeleten, az utcai szárny fölött a vörös lámpás szobák sorakoznak, előttük a kertre néző karzattal. A kertet körben fedett tornác szegélyezi, közepén a klán birkózó iskolájának agyagringje áll.





Itt felkészülhetnek a hajóból és az útvonalból (az Imeko-toronytól a Minal kaszinóig), beszereztethetnek / felszereltethetnek pár dolgot, aminek szükségét érzik (50a értékben).

El is lazázhatják az időt: teázhatnak, a festett kurtizánokkal szórakozhatnak, vagy a tornácról és a karzatról nézhetik a felajánló viadalt, és fogadást köthetnek a birkózókra.

Kamélia egyik legjobb emberét, Kait adja melléjük felvigyázónak és tolmácsnak (ha szükséges).

Bármit is tesznek, itt lelhetnek nyomokra, összefüggésekre és szerezhetnek jó pontokat a megbízóiknál. Persze minderre időt és energiát kell fordítaniuk.

Kai



Nemesi sarj a klánon belül, már Erionban született, az egyik nagyobb Akizuki családág főnökének, Akizuki Hitarodának, és legfőbb ágyasának, Yakorinak az elsőszülött fia. Ő az összekötő, egyben ügyintéző Kamélia ügyleteinek más családokkal (a nő természete nem alkalmas erre), viszont elvárják, hogy tartsa szemmel Liát. Ez annyira jól sikerült, hogy elkezdte csodálni a félvért és azon kapta magát, hogy a szükségesnél jobban keresi Homokvihar társaságát. Születése jogán elérhetne magasabb rangot is, shenarként is megállja a helyét, mégis ebben a pozícióban ragadt a lány miatt. Az érzéseit leplezni próbálja, amennyiben lenne esélye kinyilvánítani őket felsül vagy későn reagál. Valahogy a nő közelében teljesen másképp viselkedik, ez a kalandozóknak is feltűnhet. Gyűjti magában az erőt, hogy megvallja érzéseit és nőül kérje Kaméliát, de ez a család és a lány miatt sem könnyű eset. Titokban azzal a gondolattal is kacérkodik, hogy a nő oldalán az Erionon kívüli nagyvilágban kalandozzanak. Ezért érdeklődik a csapatnál, hogy milyen a kalandozó élet. Miben jó és esetleg miben nem.

ÉP: 12 FP: 60 Ψp: 26 ME: 32 Képességátlag: 16

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Shenar-kard MF (chi harc)	2 (3)	59 (65)	90 (110)	112 (132)	1k6+3 (+5)
Slan csillag – dobás MF (méreg: 5. szintű görcs/semmi)	3	57	81	101	1k3+2

Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Esés	Ugrás
80%	65%	80%	50%	75%

A felajánló viadal

A kert közepén döngölt agyagkör, fölötte négy oszlopon festett tető. A tornácon és a karzaton nézők szoronganak, a kurtizánok legyezőjük mögül kiabálnak be. A ring szélén két hatalmas termetű férfi guggol egymással szemben, egy fehér ruhás szolga marékszám hinti a sót a körbe. A bíró legyezője a magasba lendül.

Az óhazai szokás szerint nagy szertartás előtt a szellemek és az ősök tiszteletére birkózó viadalt rendeznek. Amíg a Keishót felszentelik, az Akizuki birkózóiskola délelőtt felajánló viadalt tart a teafa tiszteletére. A viadal döntője nem sokkal a hajó indulása előtt kezdődik. A favorit az iskola bajnoka, Kurogane. Kihívója Hayate, a Bunraku család testőr iskolájának birkózója.

Fogadás: A teaházban nincs más szerencsejáték, a viadalra viszont lehet fogadni. A fogadásokat a ház öreg könyvelője jegyzi egy tekercsbe a tornácon. A tétek általában szerények, a szukéknál ez inkább a becsületről szól, mint a pénzről. Aki fogad, a karzaton és a tornácon nemcsak érméket nyerhet, hanem pletykákat is.

A megmérgezett birkózó (opcionális)

Kiáltások harsannak a konyhaajtó felől. Egy szikár férfi öklét rázza a falfehér szakács orra előtt. A tornác padján egy hatalmas termetű férfi görnyed, előtte felborult tál, a leve a deszkákon csöpög. Homályos tekintettel



bámul maga elé, homlokán verejték gyöngyözik, a keze remeg. A karzatról sugdolózás hallatszik, a könyvelő tekercse fölött már többen tolonganak.

Valaki szokatlanul nagy összeget tett Hayatéra. A biztos győzelem érdekében lefizette a teaház egyik konyhai kisegítőjét, aki az Oboro családtól beszerzett mérget csempészett Kurogane ételébe. A bajnok a döntő előtt, szokása szerint a konyhakertre nyíló ajtajában, a tornác padján eszik, és nem sokkal később rosszul lesz. A csapat hangos veszekedésre figyel fel: a birkózó segédje a teaház szakácsát vádolja, hogy az ő ételétől lett rosszul a bajnok, és az ő felelőssége, ha emiatt nem tud kiállni. Az ijedt szakács meglátja a csapatot, és kéri, hogy csináljanak valamit. A bajnok büszke, és ha nem gyógyítják meg, akkor is fellép a ringbe, ahol összeesik és veszít. Ez szégyen a klánnak a dicsősége napján.

A méreg: 5. szintű ételméreg, hatása gyengeség és rosszullét.

Méregkeverés/semlegesítés képzettséggel a méreg felismerhető, és ellenszer készíthető rá. Herbalizmussal a konyha fűszereiből és gyógynövényeiből lehet ellenszert összeállítani. Mágiával papi méregsemlegesítés hozhat gyógyulást, vagy a dokkban tartózkodó Kaoraku szerzetesek segítsége.

A tettes: A szolgák szállásán lakó kisegítő zavart és ideges, a fizetséget a fekhelye alatt rejti. A könyvelő tekercséből kiderül, hogy a nagy tétet egy Ayashi szamuráj tette, aki komoly tartozást halmozott fel a Minal kaszinóban, és egyetlen biztos nyereménnyel akart megszabadulni tőle. Hayatének nincs köze a dologhoz, és ha megtudja, ő maga is szégyennek tartja.

Jutalom: Jó pont a szuke közösségnél. A segéd azt javasolja, hogy fogadjanak a bajnokra, mert szerinte biztosan győzni fog. A megkönnyebbült szakács bevallja, hogy először Tarit, a hajó egyik szakácsát gyanúsította. Napok óta az ő konyháján segédkezik, de zavaros és ügyetlen, folyton elront valamit, így azt hitte, ő kevert el valamit a bajnok ételében.

A teaházban

- A teaház kurtizánjai egy Jimbo nevű szamurájról mesélnek, aki gyakori vendég volt, de egy nő elcsavarta a fejét, és azóta nem jár ide. Az egyikük még külön szomorkodik is, mert előző héten még ki akarta vásárolni és nőül venni, de most már rá se néz (boszorkányvarázzsal elbájolt szamuráj - Lamia használta volna a “B” tervhez).
- **Feltétel:** az információ az örömlányoktól Lélektan Mf (látszik a leplezett zavar és a szomorúság) vagy Szexuális kultúra Mf (utána már pletykálnak…) képzettséggel szerezhető meg.
- Egy teremben shenarok nyugodtan teáznak, próbálnak minél többet pihenni és meditálni küldetés előtt. A karakterek csatlakozhatnak hozzájuk és szóba elegyedhetnek velük. Rájöhetnek, hogy gyászolnak (kultúra - mindegyikük ruhájára fehér liliom van tűzve).
- Ezt kihasználva több mindent megtudhatnak a shenaroktól Torouról (főleg Keikótól, régi szeretőjétől). Azóta sem értik, mi gyűrhette le abban az összecsapásban, őt tartották maguk között a legalkalmasabbnak.
    - Torou mint személy: egyenes és szókimondó volt, számára a lojalitás a csapat iránt is fontos volt, nem hagyott hátra senkit
    - Keiko és Torou kapcsolata: a klán nem ellenzi az ilyesmit, jobb is, ha „házon belül” maradnak, nem szivárog ki tudás
    - Utolsó akció: A toroniak ellen Ragaenszukében fél esztendővel ezelőtt. Meg akartak ölni egy tisztet (Oberd Cys kapitányt) az idegen hódítók közül, mikor megszáll a Loshi postaállomáson, de tudtak az érkezésükről. Az összecsapásban Torou az őrkapitány segítségére sietett, de végül csak Atoroda jött ki a füstölgő épületből. Mikor vissza akartak menni érte a hirtelen gyulladt tűz már a tetőt mardosta.
    - Kevesebben vannak, ezért is kellenek a játékosok



Feltétel: Torou halála, önfeláldozása, hogy megmentette Atoroda Jaro őrkapitányt. - A gyász jelének felismerése, Kultúra Af - Enoszuke. Keiko és Torou kapcsolata - Lélektan Af. Akció részletei - egyéb meggyőző tevékenység.

- Ha a csapat fogad a viadalra, a fogadók között hallhat a szakácsról, aki minden nyereményét szerekre veri el. (Szerfüggő szakács – Füstöst juttatnák fel vele az „A” terv szerint.)

Feltétel: nagyobbat nyerni (Szerencsejáték Mf, vagy jó tipp Kurogane segédjétől), vagy szándékosan sokat veszíteni.

A raktár és a hajó

- A hajó kipakolása / átszerelése nagy erőkkel folyik, tengerészek és evezősök pakolnak fel-le. Amennyiben segítenek nekik pl.: egy két nehezebb darabbal, vagy macskaügyességgel visznek fel új kötelet, esetleg csomóznak vontató pányvát…stb. Akkor szívesen körbe vezetik őket a hajón, megmutatják mit változtattak.
- A teabonszait közvetlenül Kaoraku szerzetesek őrzik. A szerzetesektől Urigaya mester életéről, a szent teafáról és általánosságban a klán óhazai helyzetéről érdeklődhetnek. Plusz a kapcsolatról a klán és a szerzetesrend között (amennyiben erre van már nyomuk). Az Akizuki klán vérségi kapcsolatban áll az egykori alapítóval - bátyja leszármazottai. A teafa ránézésre nincs a legjobb állapotban, hullajtja a leveleit, egyik ágán már nincs levél - a szerzetesek elmagyarázzák, hogy a mantrázás a fa állapotát is stabilizálja, aggódnak, napokra vannak attól, hogy a kár visszafordíthatatlan legyen. **Feltétel:** Szóba elegyedni - Kultúra Af - Enoszuke, A vérségi kapcsolat - Heraldika. Teafa állapota - Herbalizmus Af.
- Az Akizuki klán shenarjainak egy része is a hajón van, több szamurájjal együtt. *Velük a teaházban megszerezhető információk (Keiko-t kivéve) ugyan azok.*
- A shenarok közül Kai a többieknél több időt tölt Kamélia közelében, érezhetően többet akar a lánytól a jelenlegi munkakapcsolatnál, de nem igazán talál viszonzásra az igyekezete. Kaitól az erioni helyzetről (különböző klánok kapcsolata, kulturális és vallási ellentétek) és Kaméliáról kérdezősködhetnek.
    - ***Imeko-torony hatalmi csoportjai:***
        - Tomoya család: Az Imeko-torony megtépázott hírnevű vezetői. Az előző két családfő merényletek áldozata lett (Tomoya “Szuke” Sin - gorvikiak robbantották rá az Imeko tornyot, Tomoya Taro - Ra’she, a veszett vad végzett vele az újjáépített torony erkélyén), az őket követő jelenleginek, Tomoya Kogainak komoly erőfeszítésébe és vérengzésbe került hatalmát megtartani. Sárkányúrnak nevezteti magát nagyapja után, bár ez egy eddig nem létező cím az Imeko-torony urára.
        - Ayashi család: Textíliák készítésével, színezésével és díszítésével foglalkoznak
        - Tamayashi úrnő: Geisha képzés és információ kereskedelem
        - Oboro család: ajzószerek és mérgek keverése, már nem csak óhazai anyagokból
        - Bunraku család: Testőrök, bér-shenarok
        - Akizuki klán: Szállítmányozás és “fürdős” lányok
    - ***Homokvihar Kamélia***

      Kai nagyon felkészült a témában, de mindezt pozitív fényben adja elő.
        - dzsad / szuke félvér - egy dzsad bárd csábította el és ejtette teherbe anyját,
        - anyja Akizuki no Kachiko, a klán nagyasszonyának unokahúga
        - Születése után anyja testőrét bízták meg az eltüntetésével, de ehelyett új otthont talált neki
        - Volt Szürkecsuklyás, de anno a céh magára hagyta
        - A gorvikiak fel akarták áldozni egy ünnepen, kalandozók mentették ki



- A mostani feladattal bizonyítania kell, másképp nem tarthatja meg jelenlegi pozícióját (férjetlen szabadúszó családtag)

Feltétel: Hatalmi csoportok - ezt magától is elmondja ha kérdezik, Kamélia - Lélektan Af

- Tari, a szerfüggő szakács: A karakterek vagy fülest kaptak az életviteléről, vagy látják rajta a jeleket (kézremegés, szájszárazság, kékes elszíneződés a szeme sarkában a Kék Hold Könnyei szertől). El is adna az anyagból, ha ezzel keresik meg, egy teljes adagnak beállítva egy felet. Tett már hasonlót, az őrjöngő szamuráj majd a kaszinónál az Ő hibája lesz (6. szakasz). Izgatott lehet, hisz Füstöst csempészi fel egy ládában a nap folyamán, ha nem forró a helyzet vagy nem kap ellentétes utasítást. **Feltétel:** Megfelelő képzettséggel megtudható, hogy titkol valamit. Az, hogy ez nem csak a szerhasználat már mélyebbre ható vizsgálódást igényel. Méregkeveréssel és Élettannal a jelek szúrhatók ki.
- A hajó indulása előtt nem sokkal Atoroda Jaro őrkapitány is megjelenik, selyem köntösben, díszkardokkal az oldalán. A jelenléte inkább formális és a tisztséggel jár, nem koordinál most védelmet. Itt vagy a hajóúton a csapat Tőle is tájékozódhat Torou végzetéről. Vonakodva beszél róla, akkor is ferdített sztorit ad elő, észrevehető, hogy nem ez a teljes történet. „Csapda volt. A toroniak tudták, hogy jövünk. Egy kyr mágus is volt velük… Torou volt a legjobb közülünk, mégis megdermedt a varázslatától. Egyszerűen állt, mint egy szobor. Odaugrottam, levágtam a mágust, de a halála pillanatában tüzet szórt maga körül. A gerendák egy szempillantás alatt lángra kaptak. Torou után nyúltam, de a mennyezet közénk szakadt. Kiáltottam a nevét… aztán már csak a tűz hangját hallottam. Szégyellem, hogy nem tudtam legalább tisztelettel eltemetni.”
- Lélektannal észrevehető, hogy nem ez a teljes történet. Főleg, ha a shenarok verzióját már hallották akkor a megmentése és a lángok felcsapása a két történetben máshogy szerepel.
- **Feltétel:** Torou halála, önfeláldozása, hogy megmentette az őrkapitányt. - A gyász jelének felismerése, Kultúra Af - Enoszuke. Ferdített sztori - Lélektan Af. Akció részletei - egyéb meggyőző tevékenység.

Kamélia terve a védelemre

Kaméliának is van terve, de nyitott az ötleteikre (minél többet változtatnak, annál nehezebb a dolga az eredeti tervet ismerő támadóknak).

- A szamurájok a külső gyűrű, ők biztosítják a bejutási pontokat (oldalsó hágcsók, főbejárat, szolgálati bejárat a konyhánál) és figyelik a hajó környékét.
- A shenarok a belső terekben járőröznek álruhában és a tetőn rejtőzve figyelnek.
- A szerzetesek őrzik Urigaya mester teafáját.
- A kalandozókat is hasonlóan osztaná be.

Ami fontos: A bonszait elmozdítani, máshol vinni, a folyamatos rituálétól távol tartani a szerzetesek nem engedik. Így például hamisítványra cserélni a csapat csak úgy tudja, ha az igazi is a szentélyben marad. Ez azért van, mert amíg nem ér el a végleges helyére a fa, a szertartás nélkül pusztulni kezd. Varázsvédelem sincs a hajón, mivel jelenleg a manahálóból táplálják a szent növényt és a varázsjelek manaszívó hatásai ronthatják az átültetés esélyeit.

Amennyiben Kamélia karkötője feltűnik a kalandozóknak, rákérdezhetnek. Amennyiben jó a kapcsolatuk vele, és ezért tettek is, akkor elárulja, hogy életében újra feltűnt dzsad apjától (Ahmen Mughanni) kapta, amolyan családi örökség. Csupán komolyabb mágikus vizsgálódás buktathatja le a Kémfület, ami az ékszeren lévő cirkalmas dzsad írásban bújik meg. (10E Leplezés van rajta - 75 Mp Kémfül - összesen 85 Mp és 340 perc fürkészni).



Ez a szakasz arra szolgál, hogy a játékosok felkészülhessenek a támadásra. Persze mulathatnak és élvezhetik az életet is, de akkor kevesebb eszköz lesz a kezükben a betörők ellen. Mert az akció már folyamatban van. (Füstöst már lehet feljuttatták a hajóra.) Ám azt külön figyelembe kell venni, mit mondanak el Kaméliának vagy mit mondanak ki a jelenlétében, mert úgy változik a támadók terve. Bár az is igaz, ha túl nagy zajt csapnak egyes intézkedéseikkel az a szakácshoz is eljut.

Amennyiben Füstöst sikerül elkapni felcsempészés közben vagy már a hajófenék rakterében: A gorvikiakról van információja, hisz ők vonták be. Részletesen a terv "A" verzióját lehet kiszedni belőle. Rábírható, hogy játssza el a többieknek, hogy minden a terv szerint megy - a KM-en múlik mennyire volt ezzel őszinte (kikre dobja a légmérget). Rengeteg (400a) tartozása van és jelenlegi legjobb ajánlata mostani feladata. A karkötőről és az öreg dzsadról nem tud.

4. Hajóút (13 - Gilron órájától 18 - Noir órájáig)

A főhajó: Keisho (継承)

Hangulathoz zene

Szürke, alacsony felhők ülnek a háztetőkön, finom eső szemerkél. Az elárasztott utcán, a házfalak közé szorulva lassan közeledik valami, ami nem ebbe a városba való. Előbb csak a dob hallatszik: mély, egyenletes dübörgés, mintha egy hatalmas szív verne a víz alatt.

Aztán a párából előbukkan a Keisho fekete, lakkfényű teste, rajta a pagodatetős torony ívelt, pikkelyes cserepeivel, mint egy sárkány felmagasodó háta. Az orrából két vastag kötél fut a partra, akár egy sárkány bajsza; a dob ütemére húzzák őket a sorban álló matrózok. Az evezőnyílásokból kiszivárgó konyhai füst lomhán gomolyog a víz fölött, mintha a sárkány leheletét látnád.

A mellvédről írásjeles lampionok és színes szalagok lógnak. Az eső fakóvá mossa a színeiket, a lampionok fénye remegve tükröződik a sötét vízen. A hajó nyomában kalligráfiás szerencsekívánó papírok sodródnak, az ázott lapokon lassan szétfolyik a tinta.

A házak ablakaiból arcok hajolnak ki, a hidakon és a háztetőkön bámészkodók tolonganak. Egy kisgyerek kitépi a kezét az anyjából, hogy közelebbről lásson. Egy öregember mélyen meghajol, ahogy a hajó elhalad előtte. Egy pillanatra a tömeg is elhallgat. Mintha ablak nyílna egy másik világra, és azon át egy ősi sárkány vonulna méltóságteljesen, ügyet sem vetve a bámészkodókra.


Keisho
慶翔
FOLYAMI HAJÓ
FŐBB MÉRETEK (kb.)
Hossz: 54 m
Szélesség: 12–13 m
Merülés: 1,5 m
Fedélzet magassága (víz felett): 3 m
Fenéktől a fő fedélzetig: 4,5 m
Tetőgerinc magassága: 8,5 m
Orr
Tat
1 Árboc (előre dől, kb. 15°)
2 VIP-rész (2. szint)
3a Vendégterem (tatamis terem, előadásokkal)
3b Gakuya (öltözők, kiszolgálók, közlekedés)
3c Szentély, teafa (szent tér)
4 Mellvéd lőrésekkel
5 Fő fedélzet: kísérők (szolgák, vendégfogadás)
6 Kormányplatform
7 Konyha, személyzet (üstök, kályhák, séf)
8 Evezők (evezős fedélköz)
9 Vízvonal (merülés: kb. 1,5 m)
10 Fenékraktér (készletek, hordók, ládák)
11 Kormánylapát
12 Lépcső: tat – fedélköz (a konyhához)
13 Lépcső: 3a – VIP (a 2. szintre)
14 Gakuya oldalajtói (a fő fedélzetre)



A hajó felépítése

A felépítmény kétszintes: az első szinten három terem sorakozik orrtól tat felé, a második szint az orr felőli terem fölött áll. A kísérők a főfedélzeten várakoznak, a konyha és a személyzet az evezős fedélközben van.

Érkezés – főfedélzet (5)

Az orrfedélzeten két dobos ver egy hatalmas taikót. Ez a fesztivál aláfestő zenéje, és ez adja az ütemet a parton sorakozó, hajót vontató matrózoknak. A hajó méltóságteljesen halad az elárasztott utcán, a házak között még nagyobbnak tűnik, mint amilyen valójában.

- A hajó helyenként szinte megáll, és rögtönzött rámpán száll fel a soron következő vendég. Szolgák ernyőt tartanak a feje fölé a szemerkélő eső ellen. Négy ilyen megálló van az út közben.
- A vendégeket az orrfedélzeten fogadják. A kísérőknek a főfedélzeten kell várniuk, a vendégeket bekísérik a vendégterembe (3a).
- A torony bejáratánál két szamuráj áll.

Vendégterem (3a)

Tatamik sorakoznak, előttük alacsony asztalkák. Sürgő szolgák szertartásos pontossággal, mégis gyorsan tálalják az ételeket és italokat.

- Amikor mindenki helyet foglalt, Uda Jumiko, Tamayashi úrnő egyik legjobb tanítványa kecsesen és kimérten lesétál a lépcsőn, és üdvözli a vendégeket.
- **Előadás:** a hátsó fal félresiklik, mögötte alacsony színpad.

Kísérteties ének szólal meg, csengettyűk és dobok kísérik. Egy vörös maszkos férfi és egy fehér maszkos nő lép a színpadra, szavak nélkül. A férfi kardot emel, és egy képzeletbeli sziget partját védi. A nő a távoli tenger felé mutat, és hívja, könyörög, hogy kövesse. A férfi nem tud dönteni. Közben kék selyemszálak kígyóznak a lábuk köré, egyre feljebb kúsznak, mintha a víz emelkedne. Amikor végre egymás kezébe kapaszkodnak, a hullámok már összecsapnak fölöttük. Az utolsó dobütés után csak egyetlen csengettyű elhaló hangja marad.

- Valamivel a kaszinóhoz érkezés előtt ér véget.
- Az előadás után a fal visszacsúszik. Az egyik oldalán kis ajtó nyílik a gakuyába (szolgálati szobába), ezen hozzák be a szolgák az ételt.
- **Méret:** kb. 11 × 10 m, a lépcső levonása után kb. 100 m². Formális lakomán mindenki saját párnán térdel, előtte egyszemélyes asztalka (*ozen*); ez fejenként kb. 2 tatami, így **25–30 ülő vendég** fér el. Innen vezet lépcső (13) a VIP-részbe.

Gakuya - több funkciós szolgálati szoba (3b)

- Több tolófallal tagolt terem: egyik része színpad, oldalsó részei közlekedőfolyosók. Menet közben rögtönzött szobákká vagy pihenőhelyekké alakítható.
- Csak a klán és a közvetlenül hozzá tartozó személyzet léphet be.
- Két oldalajtó nyílik belőle a főfedélzetre (14), mindkettőnél egy szamuráj áll. A felszolgálók ezeken közlekednek, így nem találkoznak a vendégekkel.



Szentély (3c)

Belépve minden külső hang elhal, csak a mantrázás tölti be a teret. A helyiség szinte üres. Középen kis emelvényen, egyszerű cserépedényben áll Urigaya mester teafája, bonszai formában, körülötte vastag fehér kötél fekszik a padlón. A négy oldalon egy-egy fekete ruhás, borotvált fejű alak térdel imafüzérrel, és torokhangon mantrázik.

- **Játéktechnika:** a mantra a gondolatok helyét is betölti. Nehéz itt gondolkodni, és varázslat 3E alatt nem jön létre (tehát 4E varázslat jön létre 1E-nek megfelelve). Minden pszi és mágia használata legalább 1 kör, a több körigényű diszciplínák vagy varázslatok meditációs ideje duplázódik. A szentélyen kívül is hat 3 lábra. Amennyiben a négy szerzetesből kettő meghal/öntudatlan lesz, akkor a hatás megszakad.
- A túloldali, fedélzetre nyíló bejárat zárva van, előtte kint két szamuráj áll.
- Egynegyeddel magasabb a többi teremnél. Belülről a gakuya (3b) felől is megközelíthető.

VIP-rész (2)

- Egykor a hajó irányítóterme volt, körben ablakokkal. Most itt pihen tatamikon Uda Jumiko, amikor nincs a vendégekkel. Két szamuráj őrzi.

Konyha – evezős fedélköz (7)

Hatalmas a sürgés-forgás. Apró kályhákon, nagy üstökben rizs és leves fő; a kályhák kéményét az evezőnyílásokon vezették ki. A gyenge lámpások fényében szakácsok vágják a zöldséget és a halat. Köztük egy nagydarab, kissé pocakos férfi járkál: a séf. Apró bajsza alól hangos utasításokat kiált, amelyekre mindig rövid, hangos kiáltás a válasz. Félszemű, de ép szemével a szakácsok és a szolgák minden mozdulatát figyeli.

- Csak a tat felőli lépcsőn (12) közelíthető meg. A szolgák ezen sietnek le az üres tálakkal, és ezen hozzák fel a roskadozó tálakat.
- **Felszolgálás:** a konyhából a lépcsőn (12) fel a tatfedélzetre, onnan a főfedélzeten át a gakuya oldalajtajához (14), majd egy kis ajtón a vendégterembe (3a). Így a felszolgálók nem ugyanott közlekednek, mint a vendégek.
- **Harci módosítók:** Azok a kétkézzel forgatott fegyverek, amiket lendíteni kell, jelentős hátrányt szenvednek el (MTK 52.o.: -25 Ké/Té/Vé).

Fenékraktér (10)

- Sötét, a szolgák lámpással járnak le. Itt tárolják az alapanyagokat: a különlegességeket az óhazából hozták, a húst, a vizet és a többit Erionban szerezték be.
- Harc félhomályban módosítói érvényesek (ETK 93.o.: -15 Ké / -30 Té / -35 Vé / -70 Cé)

Védelem

Szamurájok: 12 fő őrzi a hajót. Ketten a beszállásnál állnak az orrfedélzeten, ketten a torony bejáratánál (3a). A gakuya két oldalajtaját (3b) egy-egy szamuráj őrzi, a szentély külső ajtaja (3c) előtt kettő áll, és kettő vigyáz a VIP-részre (2). Egy szamuráj a konyhai lépcsőnél (12) áll a taton, egy pedig a főfedélzeten járőrözik.

ÉP: 12 **FP:** 55 **SFÉ:** 3 (kardművész vért) **ME:** 15 **Képességátlag**: 13



Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	—	17	44	95	k3
Nien kard	1	26	64	105	k10+2
Nien tőr ·	2	26	58	99	k6+2

Shenarok: 6 fő, mind szolgának álcázva. Egy a vendégeket fogadó szolgák között van az orrfedélzeten, kettő felszolgálóként mozog a vendégteremben (3a), kettő a gakuya (3b) folyosóin járőrözik, egy pedig a konyhán (7) dolgozik.

ÉP: 11 **FP:** 50 **SFÉ:** 0 **ME:** 22 **Képességátlag**: 15

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alapérték fegyver nélkül	—	26	46	92	—
Shenar kard ·(chi harc)	1 (2)	33 (37)	58 (73)	103 (117)	k6+1(+3)
Shenar dobótőr ·(méreg: 4. szintű görcs/semmi)	3	36	61	92	k6/2

Százalékos képzettségek

Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Esés	Ugrás
80%	50%	80%	50%	60%

5. A főhajó megtámadása (17 - Antoh órája)

Leviuur zsoldosai első körben csendesen akarják megoldani a lopást az út utolsó harmadán (nem optimális, de a rajtaütés helyszínét a megbízó adta meg), az út megadott pontján Torou a tetőkről a fedélzetre ugrik a hajó elején, pontot téve az előadás így is közelgő végére. Többeknek az előadás résztvevőjének is tűnhet a régi arcát mímelő fehér maszkjával és a klánmotívumokkal díszített ruhájában, míg ki nem hirdeti bosszúját az őrkapitány ellen és igyekszik párbajban levágni. Ez a jel a támadó csapat többi tagjának, akik a figyelemelterelésre építenek is. Az akció eképp bontakozik ki, ha a csapat le nem buktatja őket. Azonban Torou támadása akkor is megtörténik, ha a többi szálat a kalandozók sikeresen elcsípték és a rablást megakadályozták. (legyen sikerélményük, ha aktívak és kiderítettek valamit)

Ritmusosan zengő szuke szóval kiáltja ki a becsületsértés megtorlásának igényét a kabukimaszkos harcos, ahogy a nyikorgó hajópadlóra érkezik. Atoroda Jaro őrkapitány tágra nyílt szemmel figyeli az ismerős alakot, a rég hallott, ám füstmarta hangot.

A fehér maszkjának homlokrészéről lehúzva a bandázst a shenar láthatóvá teszi az asztrálszimbólumot. Ez az ő személyétől való félelmet ébreszt az áldozatban. Mivel pont az őrkapitány előtt teszi ezt, így rá hat. Mivel halottnak hitte, így eleve félelemmel néz rá, így duplázódik. Ezért a 20E-s szimbólum (40 Mp) 40E-vel fejti ki rá a hatást.

Amennyiben nem avatkoznak közbe, úgy a shenar bevet mindent, amit eltervezett, és megöli a saját piszkában rettegő őrkapitányt. Majd egy haikut elszavalva érzéketlen arccal és üres lélekkel kardját maga elé fektetve leül és várja a sorsát.

"Varázs billog gyúl,
A szégyent vér mossa el,
Holt szól igazat."

Az Akizuki emberei nem támadják meg azonnal, mert felismerik Torout, és sokkban vannak: halottnak hitték. A klán csak azután lép közbe, hogy lefegyverezze Torout, miután már megölte az áldozatát. Nem védekezik, csupán egy kérése van, hogy a klánfőnök döntsön róla, miután elmondta a saját oldalát.

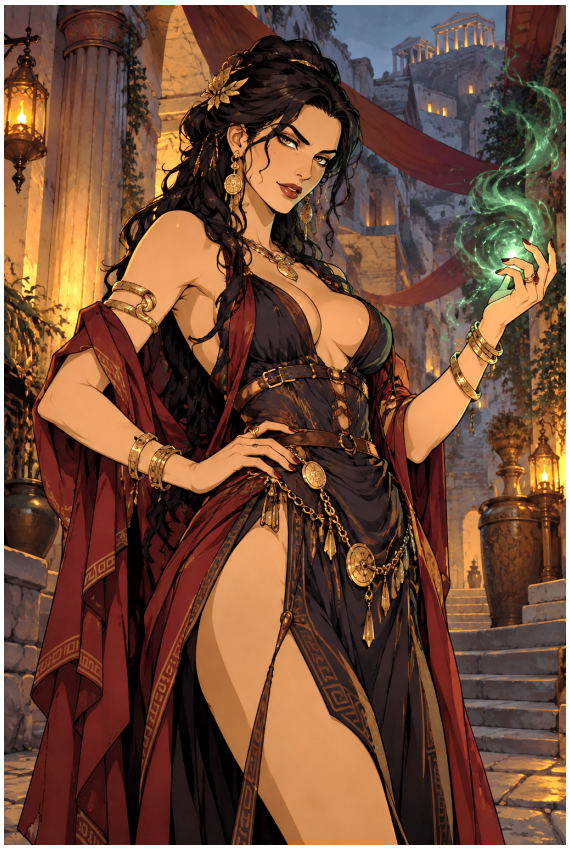
Viszont a kalandozók dönthetnek úgy:

- Megölik Torout és megvédik Atorodát (ezután holtteste és tárgyai vallathatók)
- Próbálják lebeszélni (nagyon erős ráhatás kell, több mint fél éve ez hajtja - Keiko bevonása javít az esélyeken)
- Végrehajtja a bosszúját, és utána bírják szóra (szerződése már nem köti, ha eléggé meggyőzőek, még annak is kötélnek állhat, hogy mindent elmond - Keiko bevonása javít az esélyeken)

Gonosz alvilági támadó csapat

Az alvilági tartozás eltörléséért elvállalja a munkát a főleg gorvikiakból álló csapat. Tagjai nem állnak jó kapcsolatban a jelenlegi andonnal, így ez lenne az utolsó küldetés, mielőtt itt hagyják a Városok Városát.

Lamia a Boszorkány



Morgena egyik gonosz aspektusának, a Lidércálmok Úrnőjének híve, aki hasznot szeretett volna húzni az új Morgena-egyház megalakulásából Ifinben. Viszont a hatalomvágya és kapzsisága miatt fény derült az ármánykodásaira. Próbálták elintézni, de csak száműzni tudták. Erion Örömnegyedében talált biztonságos fészket, ahol találkozott Stregonéval, akivel kölcsönösen előnyös kapcsolatot alakított ki.

Wier, és ennek előnyeivel él is, előszeretettel használja képességeit. Nála a szépség és a hosszú élet titka a vérben keresendő… a másokéban természetesen.

Mágiája a terv számára kulcsfontosságú. 2 hatalom itallal rendelkezik

Képzettségek (MF): Álcázás/álruha, Mellébeszélés, Hátbaszúrás, Méregkeverés, Herbalizmus, Pszi, Tőr fegyverhasználat; Szexuális kultúra, Lélektan, Antissjárás

ÉP: 7 FP: 40 MP: 70 Egészség: 14 Ügy: 18 Gy: 16 MME/AME: 45/43

Kedvenc harci varázslatok: Tűzgejzír, Lángoszlop, Parancs, Rovarfelhő, Kígyóvarázs I.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	26	47	97	k3
Tőr MF (méreg: 5. szintű görcs/gyengeség)	2	41	65	109	1k6

Százalékos képzettségek

Lopózás	Rejtőzködés
50%	50%

Loreon Stregone, a Holdkos varázsló



Stregone legtöbbször tévedhetetlen, de az Andoni címért folyó küzdelemben rossz lóra tett, és rossz emberekkel végzett. Zavarja, hogy menekülnie kell és hogy ehhez segítség is kell. Épületen belül támadásra (folyosósöprés) lángcsóvát tud csinálni.

Lángcsóva: 20 Mp = 5E = 5 láb hosszú csóva, lábanként -1E. 1 kör. (2 s varázslási idő) A fogadó a védelem miatt nem gyullad ki. **Elemierő-aura:** Elemierő-aurával védekezik, ha rászorul, 20 Mp = 5E = 5 SFE két körre (2 s varázslási idő) vagy ugyanez egy 2×2 lábas 3E-s falban.

Vízszőnyeg és Fagykitörés: Szivatásra: Vízszőnyeg (fél láb magasságban) 12 Mp = 1E = 3 láb sugarú kör + Fagykitörés 12E (környezetéhez képest -120 Celsius, -40 Celsius alatt 2 Sp 10 fokonként). A kettő együtt 4 s és helyhez köt egy 3 láb sugarú körben.

Láthatatlanság: Láthatatlanná tudja tenni magát 9 Mp / kör, 1 s. **Teleport:** 1Mp/3kg 1s. Az ellenfél kedvenc kis fegyverét teleportálja ki a kezéből a szoba túlfelébe. A fegyvert a varázslat ellen nem védi a személyes aura, csak a személyt. **Félelem:** 2 Mp / E. E + 1k10 az asztrál mágiaellenállás ellen, 6 körig tart, 3 s. **Bénítás**: 3 Mp / E. E + 1k10 a mentál mágiaellenállás ellen, 1 körig tart, 1 s. A test megdermed, a tudat éber marad. **Destrukció**: le tud állítani egy működő varázslatot, ha azonos vagy több manát használ rá, mint amibe került. Viszont Mp / s a varázslási idő.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	12	44	90	k3
Tőr	2	22	52	92	k6

ÉP	Fp	Ψp (Kyr)	MME/AME	Mp
8	48	42	48	60

L'Apribocche (a Szájtátó) - Ranagol lovagja



Stregone kuzinja, akit szárnyai alá vett és kitaníttatta, fiatal még, és nagyon bízik az istene és saját erejében. Akik nem ismerik, nem értik, és röhögnek, gondolván a gúnynév az értelmi képességeit jelöli. Amikor harcol, az első adandó alkalommal megpróbálja a buzogányával összetörni az ellenfele száját, szétzúzva fogait és állkapcsát abban a hitben, hogy akkor nem tudnak ellene varázsolni (bár ez így nem teljesen igaz). Áldozatainak jellegzetes lecsüngő, csoffadt állával, tátott, fogatlan szájával, az ő szenvedésükkel mutatja meg kiemelkedettségét. Aki túléli az összecsapást, az is hetekig szenved. Rendelkezik egy hatalom amulettel, fegyverei és vértezete áldottak.

Kedvenc varázslatok: Döbbenet, Csend, Láthatatlanság, Izzó vér, Hit Hatalma, Csapás (hajóról lelökni ellenfelet)

Képzettségek (Mf): Fegyvertörés, Kínzás, Kínokozás (Max 2ÉP, +k10 FP sebzés vagy túlütésnél 2x sebzés FP-re) , Pajzshasználat, Nehézvértviselet

Karakterértékek

ÉP	Fp	Ψp	MME/AME	Mp	SFÉ
13	83	30 (Mf)	35	54	5 (félvért)

Fegyverek és harcértékek

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	15	64	110	k3
Láncos buzogány (+pajzs) Mf (hit hatalma)	1	24 (39)	87 (102)	131 (166)	1k6+6 (+3)
Közepes pajzs	1	15	64	102	k6

Füstös, a tolvaj



Alkimista, szerhasználó, erősen használja a tudományát. Sav, vízzel nem oltható anyagok, na meg légmérgek. Az akció izgalma élteti, akkor érzi igazán elemében magát. Viszont két bevetés között unalmában mákonytanyákon „pihen”, több helyről is tartozás miatt tiltották ki, páran pedig már nagyon elbeszélgetnének vele.

Képzettségek (MF): Belharc, Hátbaszúrás, Kocsmai verekedés, Kötelékből szabadulás, Fegyverdobás, Tőr, Méregkeverés, Alkímia

ÉP: 12 FP: 48 Ψp: 0 Egészség: 18 Méregellenállás: +2 (toroni) MME/AME: 30/30

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	54	69	94	18	k3
Tőr MF (méreg: 7. szintű görcs/gyengeség)	2	69	87	106	-	1k6
Gránát MF	2	60	79	94		*

Százalékos képzettségek

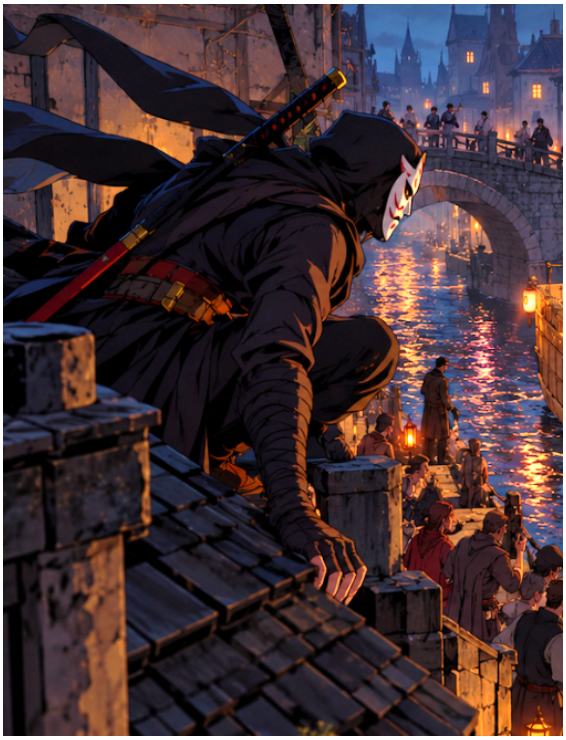
Csapdafelf.	Kötéltánc	Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Ugrás	Titkos ajt.	Zárnyitás	Zsebmetszés
100%	100%	100%	100%	100%	60%	80%	89%	50%

Torou a shenar - Enoszukei ember · Shenar · 7. szint

Képzettségek (MF): Shenar-kard, Fegyverdobás (Slan csillag), Ökölharc, Kétkezes harc, Hátbaszúrás, Álcázás/álruha, Vakharc, Kötelékből szabadulás, Futás, Úszás, Mechanika

Diszciplínák: Chi-harc, érzékelhetetlenség, jelentéktelenség, testsúlyváltoztatás, aranyharang

ÉP: 14 FP: 86 ΨP: 33 Egészség: 18 MME/AME: 37/35



Százalékos képzettségek

Kötéltánc	Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Ugrás
50%	100%	64%	100%	30%

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alapértékek fegyver nélkül	—	47	78	111	—
Shenar-kard MF (chi harc)	2 (4)	59 (67)	100 (125)	132 (157)	1k6+3(+7)
Slan csillag – dobás MF	3	57	91	111	1k3+2

Rablás terve

Leviuur megadja a rablóbandának, hogy mikor támadjanak, és folyamatosan a karkötőn keresztül szerzett értesülésekkel támogatja őket. Az A-tervüket szándékozzák végrehajtani, de rugalmasan áttervezik a változások függvényében. Mivel a játékosok miatt elég képlékeny, megadunk pár opciót. Viszont a behatolók ismeretében előállhatsz természetesen más tervvel is.

A-terv:

Egy szerfüggő szakácsot, aki bármit megtesz egy újabb adagért, rávesznek, hogy juttassa fel Füstöst a rakománnyal. Ő kimászva, rejtőzve és lopakodva eljut a tatra, ahol berobbantja a légméreggránátjait (azonnali, 6. szintű légméreg ájulás/rosszullét). Egyet a szentélybe, egyet pedig a fedélzetre.

Közben a csatornán egy ételárus csónakon közelít, ha kérdezik, azt mondja, hogy át akart jutni a csatornán, de irányíthatatlan lett a ladikja. A szuke kifőzdés el van bájolva, és a rablók parancsait teljesíti; mindeközben mellette papi láthatatlanságban (12 kör) a boszi, a lovag, a holdkos pedig varázslói láthatatlanságban. A lovag feldob egy csáklyát, és azon felmennek. Akit lehet, gyorsan elintéznek a taton, majd berobbannak a szentélybe, ahol remélhetőleg már a méreg miatt abbahagyták a szerzetesek a mantrázást. A sötét varázsló elintézi a nagyját, a lovag pedig elkezdi aprítani a maradékot, ha kell, még a boszorkányra varázsol egy láthatatlanságot, aki elkezdi formálni az Árnyékajtót (3 kör). Füstös, ha teheti, elrejtőzik, és az utolsó pillanatig vár, és egy olajjal



teli korsót eltörve tüzet okoz a hajón (ebben a varázsló is segíthet) és megragadja a teabonszait, és átmegy vele a kapun, ahová nem tudják követni őket.

B-terv:

Nem tudják bejuttatni Füstöst, ezért Lamia elbájol egy szamurájt, aki a taton szolgál, és őt használva elérik, hogy könnyebben bejussanak a csónakkal. Láthatatlanul felmegy a tolvaj, és robbant. Ilyenkor már nem jut láthatatlanság a boszorkánynak vagy a paplovagnak.

C-terv:

A házakról a hajóra jutnak egy csáklyavető segítségével: a kötélen lecsúsznak. Nagyobb harc, és lehet, hogy csak a külső őröknek jut méreg. A rablók rendelkeznek ellenméreggel a légméreggel szemben és tudnak úszni. A boszorkány dönthet úgy, hogy elrepül a fával.

Ha sikerül a tervük a harcnál figyelembe lehet venni a karakterekkel szemben:

Láthatatlan ellenfél elleni harc: KÉ:-15, TÉ:-30, VÉ:-35, CÉ: -70 , **Rosszullét:** KÉ:-20, TÉ:-40, VÉ:-45, CÉ: -20, nincs varázslás

Továbblépés az eredmények függvényében

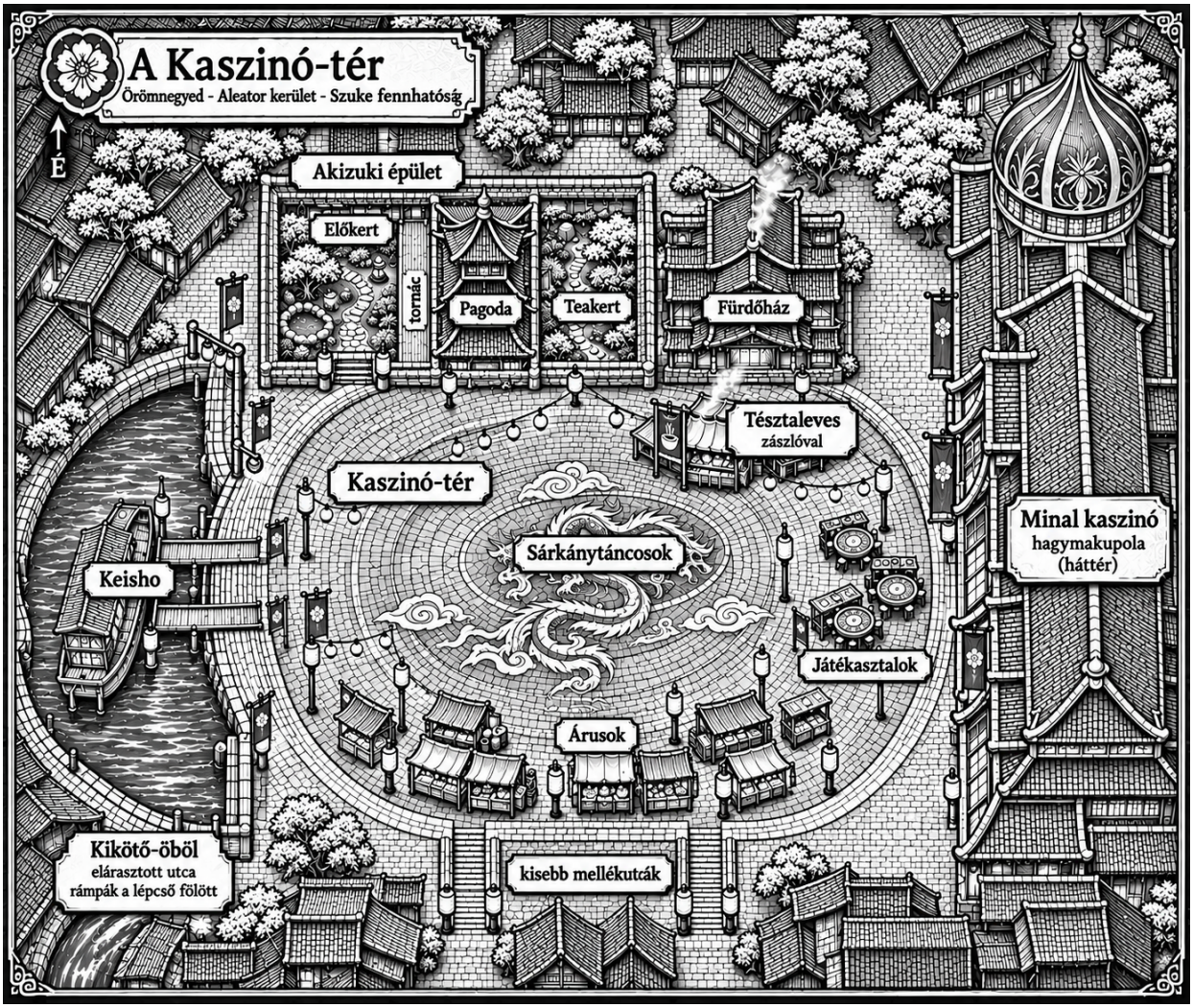
- Sikerül kivédeni a támadást (adjuk meg ezt az örömöt, ha ügyesek - sok esetben ez fog kijönni) - 6. pont
- Nem sikerül kivédeni, elviszik a teabonszait - 7. pont

6. Minal kaszinó – a bonszai új hazára lel (18 - Noir órája)

A házfalak közé szorult utca hirtelen kitárul, mintha a város mély lélegzetet venne. A Keisho egy kis öbölbe siklik, ahol a víz egy széles kőlépcső fokait nyeli el. A dob utolsót dobban, a kötelek ellazulnak, és a sárkány megpihen. Fent a tér zsong, mint egy felbolydult kaptár. A fejek fölött vörös-arany sárkánytest kígyózik, ugyanarra az ütemre, amelyre idáig a hajót húzták. Lampionok fénye remeg a párában, az eső szagába sült hús, gyömbér és tömjén illata keveredik. Balra frissen lakkozott pagoda csillog, mellette egy egykor fényes fürdőház gubbaszt kopott aranyozással, kéményéből lomhán száll a gőz. A tér túlsó végén a Minal kaszinó hagymakupolája fogja be az utolsó esti fényt. Valahol a háztetők mögött harang kondul: még egy óra a szertartásig.

A tér elrendezése: A tér az Örömnegyed Aleator kerületében, az enoszukei bevándorlók területén, a Minal kaszinó előtt terül el, a környék szuke lakói egyszerűen Kaszinó-térnek hívják. A Keisho nyugat felől, az Imeko-torony irányából érkezik (a torony nincs messze, a Kereskedőnegyed keleti szélén áll), az elárasztott utcán, amely a tér nyugati csúcsán torkollik a **Kikötő-öböl**be. Az utca eredeti szintje lejjebb van a térénél, széles lépcső vezet fel belőle, amelynek alsó fokai most víz alatt vannak. Itt köt ki a **Keisho**, a lépcső fölött rámpákat nyújtanak felé, ezeken lehet ki- és beszállni. Az öböltől kelet felé nyúlik a **Kaszinó-tér**. A tér közepén a **sárkánytáncosok** parádéznak, a tömeg nagy része körülöttük hullámzik. Az északi oldalon, az öböl felől áll az **Akizuki épület**. Nyugatról keletre az **előudvar** a **küzdőtér**rel, a **pagoda** a **torná**ccal és a **teakert** alkotja. Tőle keletre, a kaszinó felé a **fürdőház** áll, előtte a **tésztalevesező** standja. A déli oldalon néhány **kisebb mellékutca** torkollik a térbe, és itt sorakozik az **árusok** nagy része, bár csecsebecséket kínáló árusok és apró ételstandok a tér szélein és a nagyobb látványosságok körül is akadnak. A tér keleti, kaszinó felőli részén a **játékasztalok** állnak. Itt a „piros, hol a piros” keleties változataival, csészealj alá rejtett kockákkal, ahol párosra vagy páratlanra lehet tenni (cho-han), és hasonló játékokkal lehet szerencsét próbálni. A teret keletről a **Minal kaszinó** komplexuma zárja le, hagymakupolája a tér minden pontjáról látszik.

Az Akizuki épület



Friss lakk és cédrus illata. Az előudvar nyitottan fordul a tér felé. A pagoda tornácán és az emelvény körül rangos vendégek ülnek párnákon, a tér szélén a tömeg tolong és nyújtogatja a nyakát. Középen az emelvény fölött festett tető, sarkain apró csengők rezdülnek a szélben. Az emelvényen fehérre festett arcú táncosnők lassú, kimért mozdulatokkal forgatják aranyozott legyezőiket. A lampionfény megcsillan a selymükön, és minden mozdulatukat egy-egy csengettyűszó kíséri.

Előudvar: A tér felé nyitott, onnan jól belátható. Közepén táncemelvény, fölötte négy lábon álló, gazdagon díszített pagodatető, amelyet erre az alkalomra állítottak fel. Az emelvényen Tamayashi úrnő geisha iskolájának tanítványai lejtenek legyezős, szertartásos táncot a teafa érkezésének tiszteletére. A tánc a szertartás kezdetéig tart, utána innen indul a menet a teakertbe. Az előudvarban csak a tehetősebb vendégek és a szukék foglalhatnak helyet, a köznép a tér szélén tolongva figyel. Az előudvar szélén Akizuki szamurájok állnak.

Pagoda: Kb. háromszintes, tornáca az előudvarra néz. A földszinti csarnok a klán és díszvendégei gyülekezőhelye, a felső szintek csak klántagok számára elérhetőek. A teakertbe csak rajta keresztül lehet bejutni.

Teakert: A pagoda keleti oldalán terül el, magas fal veszi körül, így a térről nem látszik. Rövid, kanyargós ösvény lépőkövekkel. Zsineggel átkötött határkő jelzi, meddig mehetnek a vendégek, azon túl csak a szerzetesek és a szertartás résztvevői léphetnek. Itt kap helyet a teafa, ez a szertartás színhelye, aminek során mantrázás közepette emelik ki a bonszait az edényéből és helyezik a szolgák által ásott gödörbe a gyökereit. Lassú egyenletes kézmozdulatokkal temetik be, hogy a kék hold első sugarai már új helyén érjék.



A fürdőház

Az oszlopok közt kopott aranyozás, a bejárat fölött félig kipergett mozaikfelirat. Odabent meleg pára fogad, a cédrus és a kénes víz szaga keveredik. A csempéken repedések futnak, de a medencék vize most is gőzölög, és a folyosókon halkan csoszognak a fürdős lányok.

P.sz. 3689-ben a kerület bárója, Tikamu Buride a Kaszinó-tér közepén átláthatatlan paravánok mögött, éjjel-nappal őrzött titkos munkálatokba kezdett. „Felejthetetlen élményt" ígért, a város pedig borsos árra számított (Erioni Harsona). Ebből lett a fürdőház, egykor a tér büszkesége. Mára megkopott, de a gépészete, a fűtés és a vízvezetés még az akkori titkos építkezés öröksége. A kétszintes kőépület földszintjén előcsarnok van a fürdőmesterrel, öltözők és egy kupolás terem a nagy közös meleg medencével, az emeletén kisebb, zárt különfürdők és pihenőszobák. A fesztivál napján is működik, tele van, a rangos vendégek egy része itt frissül fel a szertartás előtt. A fürdős lányokat az Akizuki klán szolgáltatja, a süllyedő óhazából csempészett lányok közül. Az alagsor bejárata a földszint hátsó részén, a kazánház felé vezető szolgálati ajtó. Az ajtó zárva van, a kulcs a fürdőmesternél van, a lányok pedig nem szeretnek lemenni.

A kazánház ajtaja mögül sípoló szelepek hangja szűrődik ki. Odalent fojtó, forró pára üli meg a levegőt, a csöveken csöpög a víz, a kövek sisteregnek. A kazán dübörgése mögül halk, elhaló női sírás hallatszik.

A szolgálati ajtó mögött lépcső vezet le az alagsorba, ahonnan egy gépészeti folyosó fut a kazánteremig. A folyosóról legfeljebb egy-két oldalfülke nyílik (szénraktár, régi szerszámok). A csövek és vízvezetékek még Buride báró titkos építkezésének örökségei. A kazánterem benyúlik a teakert alá, mennyezete fölött már a teakert terül el, ezért érzik a szerzetesek a sötét jelenlétet a szertartás helyén. Odalent a gőz rontja a látást, és a padló csúszós. A szellem (Juge-onna) és a jelenet részletei a mellékfeladatnál olvashatók.

A tésztalevesező

A nagy zászló alatt gőz gomolyog az üstökből, a szakács hosszú pálcákkal emeli ki a tésztát. A ponyva alatti padokon vendégek szürcsölnek, mögöttük hosszú sor kígyózik.

A környék leghíresebb tésztalevesfőzője a fürdőház előtt, a tér északi szélén állította fel ponyvatetős standját, ahonnan rálátni az előudvarra. Messziről látszó nagy zászló hirdeti szuke és közös nyelven. A pult mögött üstök és tűzhely, előtte padok és asztalok. A sor és a sűrű forgalom miatt jó hely pletykákra és hallgatózásra is.

A tér közepe – a sárkánytánc

Rudakon hullámzó, vörös-arany sárkány tekereg a tömeg fölött, dobok és cintányérok zengenek. A táncosok arcát maszk takarja, a nézők köréjük gyűlve tapsolnak és kiabálnak.

Ez a tér legzsúfoltabb pontja, a sárkánytáncot sűrű nézősereg veszi körül, gyerekek és árusok is ott sodródnak. Ez az őrjöngő szamuráj mellékfeladatának helyszíne.

Mellékfeladatok

A mellékfeladatok opcionálisak. Ha a KM úgy érzi, például idő szűke miatt, bármelyiket vagy akár mindegyiket nyugodtan kihagyhatja.

A gőzben síró lány (Juge-onna)

A szerzetesek a teakertben sötét jelenlétet éreznek, amely a föld alól árad, de nem tudják, honnan. Árulkodó jelek utalnak a szomszédos fürdőházra. A lépőkövek közül forró, nyirkos pára szivárog fel, kénes szag terjeng, a föld langyos, és aki a földre hajol, halk sípolást hall. Amíg a jelenlét nincs megtisztítva, a szertartás nem kezdődhet el, ezért Hakuin Isai vagy egy Kaoraku szerzetes megkéri a csapatot, hogy derítsék ki, honnan ered.



Évekkel ezelőtt egy fürdős lány Akizuki Hitarodától esett teherbe. A férfi első ágyasa, Yakori, akinek már volt tőle egy fattya, féltette a fia jövőbeli helyét. Lefizette a fürdőház egyik gépészét, hogy fűtse túl a kazánt, majd valamilyen ürüggyel leküldte a lányt a kazánházba. Rázárták az ajtót, és a lány halálra főtt a gőzben. Az ügyet elsimították. A fürdős lányok azóta többször is hallották a sírását a kazánház felől, és egyedül nem mernek lemenni, de vele még soha senki nem találkozott. Eddig csak sírt, a teafa érkezésére rendezett fesztivál azonban felkorbácsolta a szellemét. Azóta a kazán újra és újra magától túlhevül, és a forró, nyirkos pára a teakertben szivárog fel. A kazánt egy külön fűtőaknából etetik, amely a fürdő mögötti sikátorból nyílik. A személyzet nem mer lemenni a kazánterembe, de inkább arra fogja, hogy a fesztivál miatt túl sok a dolga, a gépezet pedig még működik. A vendégek legfeljebb azt jegyzik meg, hogy a víz forróbb a szokásosnál. A fürdős lányok között rémtörténetként jár szájról szájra a teherbe esett lány története, akit bezártak a kazánházba, és halálra főtt. Ez bármelyiküktől megtudható. Az ágyas szerepéről legfeljebb suttogott pletykák szólnak.

Juge-onna

Sápadt, kifőtt, vörös foltos bőrű nő átázott fehér fürdőköntösben, a haja az arcára tapad. Ahová lép, sistereg a kő. Kezében átázott törölközőbe bugyolált batyut tart, a meg nem született gyermekét. A sírásával csalja magához az áldozatát, de nem támad rá azonnal, hanem átnyújtja neki a batyut. A batyu egyre forróbb lesz. Aki átveszi, körönként 1k6 Fp-t veszít és −1 Állóképességet kap, amíg nála van. Elengedni vagy eldobni csak sikeres Akaraterő-próbával lehet, körönként egyszer próbálkozhat. Ha az áldozat megszabadul a batyutól, vagy ha bárki megtámadja a szellemet, az támad. Ha legyőzik, semmivé foszlik, a lelke visszakerül a lélekvándorlás folyamába.

- Anyagtalan, csak mágikus fegyver sebzi, a közönséges fegyverek átsiklanak rajta.
- A kazánterem gőze és félhomálya miatt a harc a félhomályra vonatkozó módosítókkal zajlik.
- **Égető érintés:** forrázó, metsző fájdalom. Minden találat −1 Állóképesség, nullánál az áldozat összeesik. Az elvesztett Állóképességet egy pap a csapatban vagy valamelyik szerzetes meg tudja gyógyítani.
- **Túlütés:** a kezével az áldozat szívét markolja meg, aki Ép-t is veszít.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Égető érintés	2	32	80	144	1k10

ÉP: 30 · Asztrál/Mentál ME: immunis · Méregellenállás: immunis · Sebesség: 160 (L) · Intelligencia: alacsony · Jellem: Káosz, Halál

Megoldási utak:

- **Harc** a kazánteremben.
- **Túlvilági lények űzése** (papi varázslat). **Necrográfia V. osztály**

Jutalom: Jó pont a szuke közösségnél, és a szerzetesek elkezdhetik a szertartást.

Az őrjöngő szamuráj

A Sárkányúr küldöttségének egyik szamurája valamilyen bódítószer hatása alá kerül. A sárkánytáncnál a maszkos táncosokat és a köréjük gyűlt tömeget démonoknak látja, kardot ránt, és ordítva rájuk támad. A csapat a sikolyokra és a hirtelen kitörő pánikra lesz figyelmes. Ha senki nem köti le, minden körben egy járókelőt vagy táncost támad meg. A menekülő tömeg akadályozza a mozgást, a sárkánytest pedig egyszerre akadály és fedezék. A cél az áldozatok számának csökkentése, és külön jó pont, ha a támadó is életben marad. Mivel a küldöttség tagja, a halála kínos lenne mindkét félnek, az élete viszont szívesség a Sárkányúrnak.



A dobszót átütő üvöltés hasad a térre. A sárkánytest megtorpan, egy táncos elejti a rudat, és a vörös-arany selyem a földre omlik. Egy díszes páncélt viselő szamuráj áll a kavargás közepén, tekintete üveges, szája sarkában hab, kardja már véres. „Démonok!” – ordítja, és a tömeg sikoltva szétszakad előtte.

A szamuráj. A szer hatása alatt nem érez fájdalmat, az Fp-vesztés nem lassítja és nem okoz levonást, Fp 0-nál azonban ő is összeesik. Vakon, ész nélkül támad.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	30	60	85	k3
Nien kard	2	34	85	95	k10+4

ÉP: 15 · Fp: 70

Harcban megölhető, de életben is hagyható lefegyverzéssel, leütéssel vagy lefogással. Egy herbalista vagy méregkeverő nyugtatót adhat be neki, de ehhez előbb meg kell fékezni. Mágiával (bénítás, alvás, elmére ható varázslatok) harc nélkül is megállítható.

Jutalom: Jó pont a szuke közösségnél. Ha a szamuráj életben marad, a Sárkányúr küldötte hálás, hogy elkerülték a botrányt. Leviuur csapata felé is vezethet szál. Ha kifaggatják, kiderül, hogy a szert a hajó szerfüggő szakácsától kapta. Ha a csapat felkutatja a szakácsot, az azt hiszi, rájöttek, hogy segítette a rablókat, ezért azonnal kitálal. Elmondja, mit tett, és ki zsarolta meg.

7. A becsület útja – Homokvihar fogadalma

A karkötő cirkalmas dzsad írása látványosan felvillan, a lány alig bírja lerántani a kezéről, mielőtt komolyabban megégetné. Vakító fehér fény árad belőle, majd tűznyilat lő a bonszai felé, mielőtt elemeire esik szét és porlad el. A Sárkányúr követének testőre a varázslat elé veti magát, felfogva a nagyját. Vádló tekintetek kereszttüze várja Kaméliát, amint körbenéz az ismerős arcokon.

Amennyiben eddig nem, most mindenki számára kiderül, hogy Kamélia karkötője segítette a támadókat, és árulónak bélyegzik meg. A komolyabb büntetéstől csak az menti meg, hogy Kai magára vállalja a szégyenét (Ő nem figyelt rá eléggé) és kinyilvánítja: rituális öngyilkossággal mossa tisztára a klán becsületét. Megköszöni a csapatnak az eddigieket. Visszavonul felkészülni a rituáléra, amire tradícionálisan napfelkeltekor kerül majd sor (Krad órájában).

A lányt Kai megmentése (plusz magát is tisztázza) és a bosszú hajtja (kihasználták). A karkötő hiába nincs már meg, mégis egyenes nyom apja felé. Van félrerakott pénze, amit fel tud ajánlani a csapatnak, de máshogy is egyezségre juthatnak.

Nyomok után kutatva több minden feltűnhet a csapatnak (amennyiben eddig nem):

- Szerfüggő szakács, honnan kaphatta a cuccot (nyomok a Zugivóba, a támadó csapat után és a Varázslótanonchoz)
- A támadók vagy holttesteik vallatása (az öreg dzsad bárd bízta meg őket, leírás Kamélia apjáé, Zugivóba kellett volna visszamenni a zsákmánnyal)
- Kaméliát kikérdezni az apjáról (Ahmen Mughanni kinézete egybevág az öreg dzsad leírásával)
- Amennyiben Torou még itt van (vagy a hullája), akkor tőle információt szerezni (a Zugivóba kellett volna vinni a zsákmányt, de nem az az öreg dzsad törzshelye)

Továbbiak az elért eredmények függvényében

- Amennyiben elvitték a bonszait, úgy a csapat előbb a Zugivóhoz megy a nyomok mentén, visszaszerezni azt.
- Amennyiben csak a bosszú van, akkor Leviuur nyomait követve a leszámolás rész következik



8. Kelepce a Zugivóban

Az állott sörszaggal és dohányfüsttel terhes levegőbe ereszkedtek, ahogy a pincéből kialakított kocsma egyetlen bejáratának számító lépcsőn haladtak lefelé. Ókyr ciszterna lehetett, még Godora fénykorából, legalábbis a fél tömb alá nyújtózó mérete és a téglával rakott boltívek ezt sugallták. Nemcsak a füstöt, a feszültséget is érezni lehetett a levegőben, ahogy a bent italozók végigmérték őket. Sietősen a tér távolabbi felében lévő söntéshez vették az irányt, és rögtön a csapos előtt találták magukat. Az idős fickó hunyorogva vette szemügyre őket bozontos ősz szemöldökei alól. Homlokán hosszú fehér heg kúszott fel kopasz feje tetejére. Magában morogva töltötte ki az italokat, amelyeket kimondva nem kértek, de pont ezt rendelték volna… Baljával egy ezüstöt a pultra csapva, jobb kezének ujjain mutatta az árat.

A Zugivó egy hatalmas pincekocsma az Örömnegyed egy csendesebb szegletében. Egy (ismert) bejárattal lefelé, egy nagy pincehelyiséggel, kisebb elfüggönyözött benyílókkal és a fogadós raktárhelyiségeivel. Egy régi ötödkori ciszterna, aminek új célt adtak a Városok Városának aktuális lakói. Valójában több kisebb kijárata is van, de azokat csak a törzsvendégek és a kocsmáros ismerik. Az öreg csapos híres arról, hogy csak morog, nem kérdez és felszolgálja azt, amit ő a vendégnek szán – szinte isteni gondviselés és legendás, hogy általában eltalálja az emberek ízlését. Attól függően, mikorra ér ide a csapat:

- Tapintható a feszültség a levegőben, de még nincs harc, a fesztivál támadói és a Sárkányúr emberei még nem ismerték fel egymást (Becstelen Brigantik pincekocsma-jelenet)
- Már nagyban megy a pincében a vagdalkozás a támadó csapat és a Sárkányúr emberei között.
- A Sárkányúr emberei már végeztek, és pont megszemlélik a bonszait, amit most leszállíthatnak uruknak
- A Rózsa lovagja a kaland előzményében megmentésre került, így itt segítségnek behívható. (Ehhez egy kis pálcát adott, amit el kell roppantani - a papi Segélykérés varázslathoz hasonlóan működik és 1 szegmens alatt odateleportálja)
- Onth is itt heveri ki a verést amit a játékosoktól kapott, így felbérelhetik ha plusz kardforgató kezeket keresnek

Jelenetek a Zugivóban

- ***A Varázslótanonc elfüggönyözött „irodája”***

A kelmén túlra jutva könyvkupacok között egy vajákost láttak pergamenre körmölni. A zárt könyvekre három nyitott volt támasztva, úgy, hogy felé nézzenek. Ezek mögül emelkedett fel, ahogy beléptek apró szentélyébe. Remegő kezein tinta száradt, kipirosodott orrára fehér por tapadt. Vékony alakja majdnem eltűnt kopott szürke köpenyének redőiben. Élénk szemmel nézett végig a társaságon, ám tekintete ezután sem tudott egy helyben megnyugodni egy pillanatra sem:

– Á, vásárlók!

A Sárkányúr elit csapata

Shenarok:

ÉP: 11 FP: 60 Ψp: 26 ME: 22

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Shenar-kard MF (chi harc)	2 (3)	59 (65)	90 (110)	112 (132)	1k6+3 (+5)
Slan csillag – dobás MF (méreg: 5. szintű görcs/semmi)	3	57	81	101	1k3+2

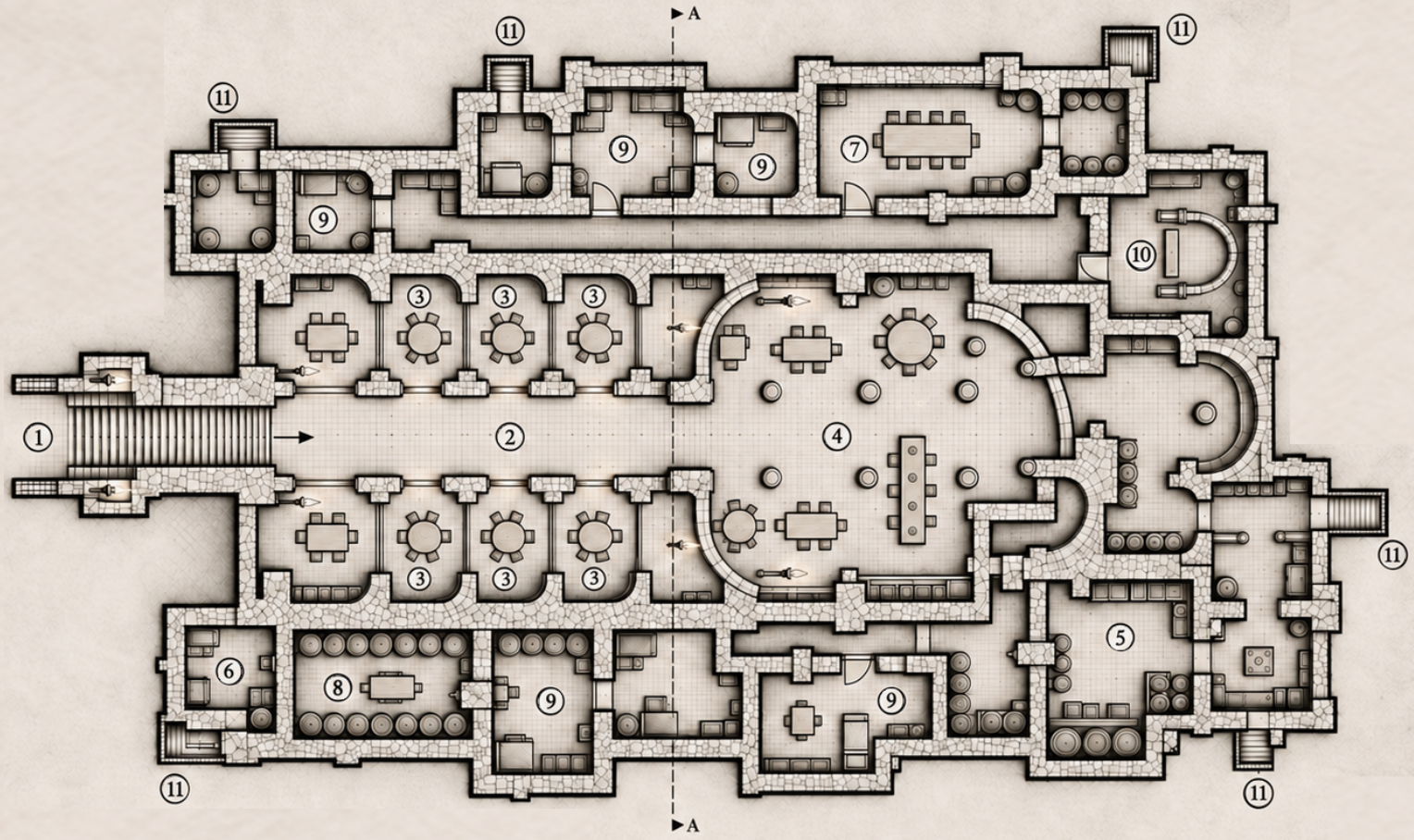
Szamurájok

ÉP: 12 FP: 62 ME: 15

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Nien kard	1	36	74	105	k10+2
Nien tőr ·	2	36	68	99	k6+2

ZUGIVÓ

FÖLD ALATTI KOCSMA
ÁLTALÁNOS ALAPRAJZ



JELMAGYARÁZAT

1. Főbejárat (lépcső)
2. Fogadófolyosó
3. Kocsmaboxok (ülőhelyek)
4. A kocsma főterme
5. Konyha
6. Raktárak és kamrák
7. Különterem
8. Régi borospince (hordók)
9. Vendégszobák
10. Régi kápolna
11. Mellékbejáratok

A–A METSZET



A FOLYOSÓ BELSŐ KÉPE



AZ ERIONI
HARSONA
KOCSMAROVATÁNAK
AJÁNLÁSÁVAL

0 5 10 15 20
méter



Továbblépési lehetőségek:

- A csapat a bonszai megszerzése után dönthet úgy, hogy megtette, amire szerződött (sőt, többet is) -> VÉGE
- A levágott vagy még élő ellenfelektől, a csapostól (az öreg dzsadra illő leírással vette át valaki a közeli éjszakai lebujt pár hete), esetleg a Varázslótanonctól megtudják, hogy az igazi megbízó, az öreg dzsad a Gyíkmágus Kedvenc Tojásaiban rejtőzik. Plusz esetleg azt is, hogy van oda egy rövidebb út is egy elfeledett járaton keresztül, ám az veszélyes (csapattól függően az egyik elfedett alkóvból nyíló régi ciszternajáratban a bokáig érő vízben csattogva csapdák vagy élőholtak várják őket)

9. Leszámolás az Örömnegyedben

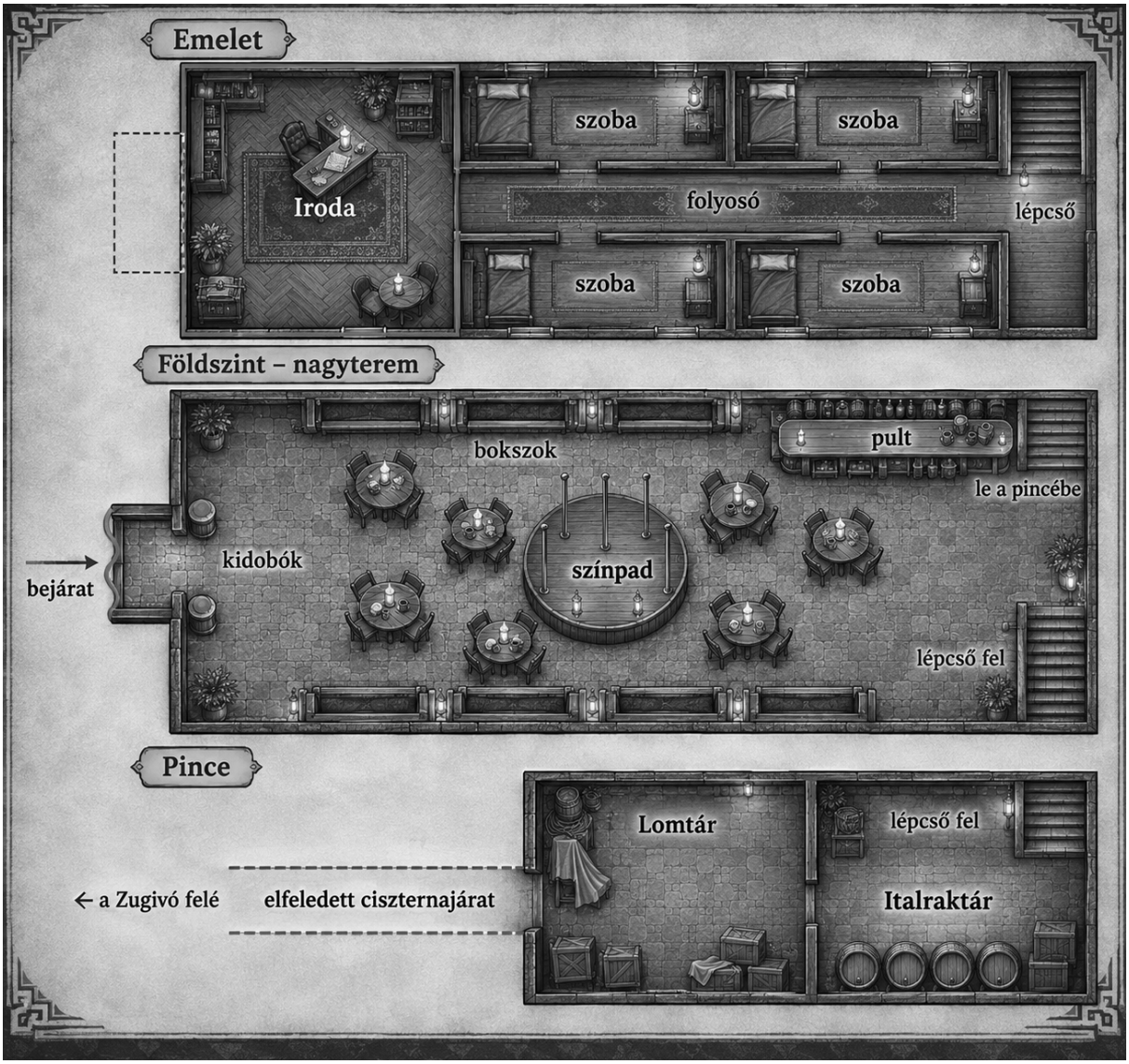
Kinyomozzák, hogy az akciót Ahmen Mughanni, Kamélia apja szervezte. A Zugivótól két saroknyira, egy egzotikus lebujban, a Gyíkmágus Kedvenc Tojásaiban van a törzshelye.

A cégérről egy kacér gyíkpofa kacsint le rátok hosszú pillákkal, félig nyitott szájjal. A vastag függönyön átlépve fülledt, párás meleg csap meg, mintha egy terráriumba léptetek volna. A terem bejáratának két oldalán két hústorony áll, karjukon régi arénaforradások, arcukon az az unott türelem, amellyel már ezer részeg kalandozót tessékeltek ki. A falikarokban csiszolt kristályok törik zöldre a lámpák fényét, a füst lassan kavarog a mennyezet alatt. A színpad mellett egy öregember dzsad vonós hangszeren játszik, a vonó alól nyújtott, ibarai dallam kanyarog a teremben. A kerek színpadon testfestett táncosnők hajlonganak rá, bőrükön pikkelyminták csillannak a zöld fényben, a bokszok függönyei mögül pedig nevetés és kupacsengés szűrődik ki.

A Gyíkmágus Kedvenc Tojásai egzotikus éjszakai lebuj az Örömnegyed egy csendesebb szegletében, a Zugivótól két saroknyira. Itt kerül sor a végső összecsapásra Leviuur csapatával. Az utcai homlokzat fölött messze földön egyedi cégér lóg, egy kacér gyíkpofa. A hely egész nap nyitva van, de igazán éjjel él. Ilyenkor zajlanak a műsorok és telik meg vendégekkel, így a csapat jó eséllyel telt házba és műsor közben érkezik. Névleg a csapos vezeti, de a valódi főnök Leviuur, akihez a csapos hűséges. A pult alatt könnyű nyílpuskát tart, amelyet a kellemetlenebbnek tűnő vendégek érkezésekor csendben felajz, és használni is tudja. A biztonságról két egykor hírhedt, mára kiöregedett gladiátor gondoskodik, akiket a helyiek akár fel is ismerhetnek. A legtöbb helyzetet fenyegető fellépésükkel, robosztus külsejükkel és az arénából hozott, megkopott, de még számon tartott hírnevükkel oldják meg. Az örömlányok erotikus műsorokkal szórakoztatják a népet, de szobára is mennek, ha valaki jól fizet. Leviuur emberei a lányok segítségével már többször megzsaroltak itt könnyelmű vendégeket, ha úgy látták, hogy ebből Leviuurnak haszna lehet.

Földszint

A földszint egyetlen nagy terem, az utcai bejárat egy kis előtéren át nyílik ide. Az előtér az erkély alatt van, és vastag szövetfüggöny zárja el az utcától, amely a párát bent tartja, a kíváncsi szemeket pedig kint. Az előtérből a nagyterembe vezető bejárat két oldalán áll a két kidobó, akik a vendégeket és az ajtót figyelik. Az utcáról az emeleti erkély is látszik a cégér mellett. A terem közepén kerek, alacsony színpad áll, ahol éjjel folyamatosan zajlanak a műsorok, mellette egy öregember dzsad vonós hangszeren kíséri őket. A színpad körül asztalok állnak, a falak mentén párnás bokszok sorakoznak. A pult mellett nyílik a pincelejáró, amelyet csak a pult mögött, a csapos szeme előtt lehet megközelíteni. A pulthoz legközelebbi asztalnál Leviuur csapatából Trivel Frak, a harcos és Limmen Azad, a fejvadász ül. A terem hátsó sarkából lépcső vezet fel az emeletre. Vendég csak lánnyal vagy kísérettel mehet fel, ezt a csapos figyeli. (A Rózsa lovagja maga is gladiátor, és ismeri a két kidobót az arénából. Ha a csapat behívja segítségnek, egy jó szóval kiállíthatja őket a harcból.)



Emelet

A lépcső egy rövid folyosóra visz fel, amelynek két oldalán az exkluzívabb vendégek szobái sorakoznak. Itt csapták be a zsarolások áldozatait. Leviuur az irodában tervezi a következő lépést, vele van Heges Severan, az ork gladiátor és Amran Suelor, a boszorkánymester. Az irodából keskeny, kovácsoltvas korlátos erkély nyílik az utca fölé, a cégér mellé. Az erkély ajtaját zárva tartják, belülről egy gyorsan nyitható retesz zárja. Ez Leviuur menekülési útja: innen az utcára ugrik ki, ahol megpróbálja lerázni az üldözőit.

Pince

A pincébe csak a pult mögül lehet lejutni. Két helyiségből áll. Elöl az italraktár, ahol hordókban és üvegekben tárolják az italokat, hátul a lomtár. A Zugivóból rövidebb úton idevezető elfeledett ciszternajárat végén korhadt deszkaajtó állja az utat, mögötte a lomtár. Félig lebontott ládák, összetort székek és porlepte, kiselejtezett díszletek. Ide ritkán jár valaki, a járat ajtaja a lom mögött rejtőzik, így a csapat itt nyugodtan felkészülhet. Fentről tompán szűrődik le a vonós hangszer nyújtott hangja és a vendégek zsivaja, a gerendák között por pereg minden lépésre. A szomszédos italraktárba viszont a személyzet gyakran lejár egy hordóért vagy egy üvegért, így aki itt várakozik vagy átsurran, belefuthat egy lányba vagy magába a csaposba. Az italraktárból a lépcső a pult mellett ér ki: aki itt bukkan fel, közvetlenül a csapos mellett áll.



A leszámolás

A dzsad álcája lépésről lépésre foszlott le. Először az ízesség veszett ki a beszédéből, majd a modorosság, de gesztikulációja is egész más lett, ahogy elengedte a szerepét. Az embereinek szavak nélkül osztott parancsot és a háttérbe húzódott. A megnyúlt árnyak között pengéken csillant a lámpafény, feszesre húzott ideg pattogott…

Ha a csapat nyíltan sétál be, a csapos kérdőre vonja őket, és ezt látva Trivel Frak és Limmen Azad is felfigyel rájuk. A fejvadász pszi üzenetben jelez Leviuurnak, aki kisvártatva megjelenik Heges Severannal és Amran Suelorral, és megkezdődik a leszámolás.

Ha senki nem figyel fel rájuk, például mert a pince felől osonnak fel a lépcsőn, és valahogy ártalmatlanná teszik a csapost, akkor az emeleten csapnak le Leviuurra. Amikor szemben állnak vele, Amran Suelor azonnal pszi üzenetben jelez a földszinten tartózkodó társainak, akik rögtön felsietnek, hogy kisegítsék Leviuurt a harcban.

Mindkét esetben, ha Leviuur melegnek érzi a helyzetet, megpróbál meglógni az irodából nyíló erkélyen keresztül. A kidobók is harcolnak Leviuur oldalán, de ha azt látják, hogy Leviuurékat legyőzik, vagy Leviuur megfutamodik, ők is megpróbálnak lelépni.

Tibar Venn, a csapos

Képzettségek: Kocsmai verekedés AF, Lélektan MF

ÉP: 6 FP: 30

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Tőr	2	24	35	78	0	1k6
Könnyű nyílpuska AF	1	20	—	75	25	1k6+1

A nyílpuskát a pult alatt csendben felajzza, így az első lövéshez nem kell felhúznia.

„Vérbika” Gorran és „Kalapács” Ulbert, a kidobók

Képzettségek (AF/MF): Fegyverhasználat (rövid kard) AF, Kocsmai verekedés MF, Belharc AF

ÉP: 12 FP: 45

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Rövid kard AF	1	20	50	90	0	1k6+2

Leviuur és csapata

Heges Severan — Udvari ork · Gladiátor · 8. szint

Képzettségek (AF/MF): Pajzshasználat MF, Nehézvértviselet AF, Fegyverhasználat (csatacsákány) MF, Belharc AF, Kétkezes harc AF, Földharc AF

ÉP: 18 FP: 59 MME/AME: 14/12

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	21	90	135	0	k3
Csatacsákány MF	1	31	111	153	0	1k10+6
Közepes pajzs	—	—	—	188*	—	—



Amran “Fekete kéz” Suelor — Ember · toroni · Boszorkánymester · 6. szint

ÉP: 12 FP: 40 MP: 54 Méregellenállás: +2 (toroni) MME/AME: 28/25

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	21	45	96	13	k3
Tőr AF	2	31	53	98	13	1k6

Kedvenc varázslatok: Savfelhő, Szilánkokra robbantás, Izzó idegek, Vakságokozás
Mágikus felszerelés: önmagára készített Méregtől óvó jel és Méregpohár tetoválás, valamint rituális eszközkészlet.

Trivel “Kattogó” Frak — Ember · aszisz · Harcos · 7. szint

Képzettségek (AF/MF): Fegyverhasználat (kahrei nyílpuska) MF, Fegyverdobás AF, Lovaglás AF, Úszás AF

ÉP: 13 FP: 37 MME/AME: 25/24

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	37	63	114	35	k3
Kahrei nyílpuska MF	3	51	63	149	58	1k3

Százalékos képzettségek

Csapdafelf.	Kötéltánc	Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Ugrás	Titkos ajt.	Zárnyitás	Zsebmetszés
20%	25%	15%	85%	80%	40%	15%	10%	10%

Limmen “Kölyökképű” Azad — Félelf · dzsad · Fejvadász · 7. szint

Képzettségek (AF/MF): Méregkeverés AF, Fegyverdobás AF, Pszi AF, Hátbaszúrás AF; Fegyverhasználat MF (dobótőr, hárítótőr, tollas buzogány, szablya)

ÉP: 14 FP: 47 MP: 0 Egészség: 18 Méregellenállás: +0 MME/AME: 4/4

Tulajdonságok: Erő 14 · Gyorsaság 19 · Ügyesség 20 · Állóképesség 16 · Egészség 18 · Szépség 15 · Intelligencia 15 · Akaraterő 14 · Asztrál 14 · Érzékelés 18

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Dobótőr MF	2	52	100	134	35	1k6
Hárítótőr MF	2	46	91	150	35	1k6
Tollas buzogány MF	1	49	101	145	35	1k6+1
Szablya MF	1	49	104	149	35	1k6+2

Százalékos képzettségek

Csapdafelf.	Kötéltánc	Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Ugrás	Titkos ajt.	Zárnyitás	Zsebmetszés
55%	60%	70%	65%	60%	55%	35%	40%	75%

A dobófegyverek CÉ-je HM-mel erősített. Méregkeverés AF-fel szintenként 3 adag, összesen legfeljebb 21 adag méreg készíthető; a felsorolt fegyverek mérgezettek.

10. Folytatható szálak

- Kamélia hozzájuthat apja gyűrűjéhez, amiből kiderülhet, hogy még él és fogoly valahol az Ibarában.
- Részt venni a bonszai erioni földbe ültetésének szertartásán, megtapasztalni az erejét (amennyiben még nincsenek túl ezen a részen)

NJK-k

Homokvihar Kamélia (Lia)



Édesanyját, Kachikót, a rangos erioni Akizuki klán első és egyben legszebb lányát, 15 évesen teljesen elszédítette egy dzsad bárd, Ahmen Mughanni. Sikerült titokban letudni a találkozásokat, így Kachikó várandóssága későn derült ki. Megszakítani a lány veszélyeztetése nélkül már lehetetlen volt, így az Akizuki klán megtett mindent, hogy a félvér fattyú titokban születhessen meg. A család a becsületén esett foltot ezután tervezte letakarítani. Erre a feladatra a lány testőrét kérték fel, hogy törlesszen a hibáiért, de ő nem tudta végrehajtani a feladatot. Rátetoválta a klán jelképét a lányra, elhelyezte egy véletlenszerűen választott bordély ajtajában, majd rituális öngyilkosságot követett el, hogy Kaorakura bízza a lány sorsát. A gyermeket inkább Doldzsah segítette, így hamar utat is talált a Szürkecsuklyások erioni szervezetébe. Tetoválása miatt Kaméliának keresztelték el az anyái, a Homokvihar nevet viszont lobbanékony és kiállhatatlan természete miatt ragasztották rá a tolvajklánban.
Amikor azonban a gorvikiak elfogták, hogy feláldozzák (lásd A gorviki meló című kalandot), a Szürkecsuklyások nem siettek a segítségére. Végül az anyja megbízásából érkező kalandozócsapat mentette ki arról a szertartásról, amelyen a gorvikiak új andont választottak.
Ezt követően négy éven át próbált beilleszkedni a szuke diaszpórába. Családja számára hasznosnak bizonyult, hiszen alvilági módszereivel könnyebben boldogult a teaházak nem szigetlakó vendégeivel, az esetleges problémákat pedig képes volt feltűnés nélkül, a maga módján elrendezni. Félvér származása miatt még továbbra is kicsit kívülálló, négy év sem volt elegendő ahhoz, hogy maradéktalanul elsajátítsa a távol-keleti kultúra finomságait. A klánon belüli teljes elfogadásához házasságot is szerveztek neki, ám ezt felrúgta - saját érdemeiért fogadják el, ne másért.

Ebben a helyzetben bukkan fel ismét az apja, és felvillantja előtte egy másik élet lehetőségét… Valamint találja meg a klán a feladattal, ahol bizonyíthat...

Képzettségek (Mf): Kötelekből szabadulás, Mellébeszélés

Ép: 8 FP: 67 ψp: 25 (Af) MME/AME: 30

Csapdafelf.	Kötéltánc	Lopózás	Mászás	Rejtőzködés	Ugrás	Titkos ajt.	Zárnyitás	Zsebmetszés
96	71	96	96	96	80	96	92	90

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	2	22	57	88	k3
Tőr Mf	2	37	75	100	k6
Dobótőr Mf	2	32	78	90	1k6

Hakuin Isai, Urigaya szerzetesrendjének apátja



Urigaya rendjének apátja, jelenlegi szellemi örököse. Végül Ő hozta meg a döntést az óhaza elhagyásáról és kereste meg az Akizuki klán jelenlegi vezetését a bonszai átszállításáról.

A közeledő víz és az egyre veszélyesebb környék, mely legutóbb már három társukat követelte magának, bizonyosságot adott számára, hogy ezt még az Ő életében meg kell lépni.

Emellett attól is tart, hogy az Erionban élő honfitársai eltávolodnak Kaorakutól és az ősi hagyományoktól, gyökértelenné válnak a kerek szemű dekadens idegenek között. Tettével egy új erős alapot akar adni az itt növekedő közösségnek, mely a távolsággal dacolva is megmutatta, hogy megmarad enoszukeinek.

Képzettségek (MF): Hosszúbot, Lefegyverzés (hosszúbot), Belharc, Ökölharc, Sebgyógyítás.

ÉP: 12 FP: 62 MP: 42 ΨP: 43 (Kyr) MME/AME: 49/49
Egészség: 18

Képességátlag: 16, Kedvenc varázslatok: Aszkézis, Gyógyítás, Hit hatalma, Láthatatlanság E.

Fegyver vagy technika	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúbot MF	1	34	80	137	1k5+1

A Leviuur (Rien Ygresson) 7 TSZ bárd (dzsadnak maszkírozva. (Ahmen Mughanni))

50 éves erioni keverék. 1.8 láb magas, nemes arcél, barna haj és szem. Vívással karbantartott test, megnyerő modor. Egy kis sygnum ura a Szórakozónegyedben, amelynek központjában egy tűztorony van, amit még akkor építettek, amikor még nem vonták körbe fallal a városrészt. Egy igazi hataloméhes lelkiismeret nélküli törtető. Igaz harmadik volt az örökösödési sorban, de már gyermekkorától a családfői posztot tűzte ki maga elé. Apja halála után pedig testvéreitől is sorban elfordultak az istenek. A legidősebb egy homályszekta oltárán végezte, a második pedig egy lelkesítő beszédnek hála a Manifesztáció ellen indult, ahonnan nem tért haza a mai napig.



Hamar felismerte, hogy Erionban nagytőke nélkül csak mellékúton lehet igazán meggazdagodni, ezért a számvevő képzése mellett, ahova apja küldte, besírta magát egy kyr-toroni látványszínházhoz, a Calowyn Csillagaihoz, itt vált azzá az alvilági ragadozóvá, aminek a gúnynevét is köszönheti: Leviuur (lásd Bestiárium) - mivel mindenkivel meg tudja kedveltetni magát, rengeteg maszkot tud felvenni és megfelelő felszereléssel bárki bőrébe bele tud bújni.

Tharr hitét vallja, azon belül is a Hír-an-Htyssil más néven Pénzimádók Tharr hitű szekta tanításait, miszerint a Tharr által elvárt/képviselt változást, növekedést gazdasági irányból kell megközelíteni, és a pénzvilág látszólag áttekinthetetlen pókhálójából kell kiolvasva gazdasági döntések által Tharr akaratát.

Miután ő lett a családfő, rendbe szedte az üzletet, felújíttatta a Tűztornyot és szerzett egy első osztályú séfet. Plusz tőkét pedig az alvilági üzletekből szerezte ahol buzgó vére ugyanúgy nem nyugodott és egyre jobban felfelé lépkedett a Kobrák ranglétráján. Bár az alvilági kötődésének titokban tartására különösen ügyel, az évekkel ezelőtt tartott erioni Tengercsend ünnepén majdnem lebukott. Ugyan nemesi címét megtarthatta, de az elmaradt fogadási haszon miatt kiesett a Kobrák kegyeiből, szabad préda lett és riválisai kiforgatták mindenéből. Sok megpróbáltatás és évek munkája után leszámolt egy régi riválisával, Hag Nassid hírhedt dzsad áfium- és varázsszer-kereskedővel, ezzel visszanyerve maradék régi tulajdonát és helyét a Kobrák erioni szervezetében. Ugyan a dzsad elrejtett vagyonára már nem tudta rátenni a kezét, így elmaradt a nagy előrelépés, de újra felkerült a porondra. Az elmúlt években szervezete és befolyása csendben növekedett (több lebuj és fogadó is befolyása alá került) nagyobb dobás nélkül a 3726. év Esős évszakáig. Ám csak úgy törhet fel a Kobrák helyi tanácsába, ha valami igazán nagyot alkot és befolyásos szövetségesekre tesz szert…



Jellem: Halál, Rend Kaszt/szint: Bárd (csak fénymágia és pár hangmágia)

Kiemelt képzettségek: Hangutánzás/Álcázás/Álruha/Színjátszás

Kedvenc varázslatok: Fantom, Hamis teleportáció, Vakságokozás, Nyílzápor

ME	TME	ÉP	Fp	Pszi p.	Mp	Észlelés	Egészség
35	6	11	80	29	56	17	16

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Fegyver nélkül	1	30	66	108	1k3
Tőrkard	2	39	78	122	1k6+3

A Rózsa lovagja



A jelenlegi Rózsa lovagja Yecmik Kurroe, egy veterán aszisz gladiátor, aki vezeklésképpen vállalta a címet, miután egy szadista kuncsaft megölte az örömlány szeretőjét. Persze azóta a fickó sem lélegzik, de úgy érezte, ha lett volna valaki, aki kiáll az elesettekért akkor szerelme még ma is élne.

Ifjabb éveiben megjárta az ifini majd az erioni arénákat is. Végül karrierje leáldozó részében itt érte a végzet, mert tudtán kívül kapott külső "segítséget" és így nyerte meg utolsó meccsét. A porondmester csalást kiáltott, a bukik a pénzükért rikoltottak, a karrierje pedig derékba tört. Erionban ragadt kalandornak, rosszabb éveiben pénzért bármire kapható bérizomnak. Ám a lendület és az erő még nem veszett ki belőle, aki az év vége előtt gazdátlanul akarja látni a Rózsa lovagja címet, annak kellemetlen meglepetésben lesz része. A karakterek egy térpálcával hívhatják segítségül.

Képzettségek (MF): Nehézvértviselet, Pajzshasználat, Hosszúkard fegyverhasználat, Kétkezes harc, Ökölharc, Belharc

ÉP: 16 FP: 75 Ψ P: 21 (AF) MME/AME: 23/23

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúkard MF	1	36	122	141	1k10+2
Hosszúkard MF + tüskés pajzs	1	36	132	171	1k10+2

Gáncsos Onth



Onth veszedelmes zsoldos és ismert hamiskártyás. A kártya- és kockajátékban rosszul viseli a vereséget, veszteség után fenyegetőzni szokott. A kalandozókkal való vereség után a Zugivóban lábadozik, ahol a csapat akár fel is bérelheti vagy információt vásárolhat tőle. Nincs harag a csapat iránt csak a munkáját végezte úgy ahogy a csapat is most a mocskos szukéknak….

Karakterértékek és harcértékek

ÉP: 12 · FP: 64 · Ψ: 19 · AME: 24 · MME: 25 · SFÉ: 2

Vértezet: Kivert bőrvért és bőrsisak, acél alkar- és lábszárvédők.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alapértékek	—	33	63	108	21	—
Fejvadászkard	1	41	79	124	—	1k6+4

Képzettségek

MF: Álcázás/álruha, Belharc, Hátbaszúrás, Idomítás, Lovaglás, Ökölharc.

Hajóra meghívott külhoniak



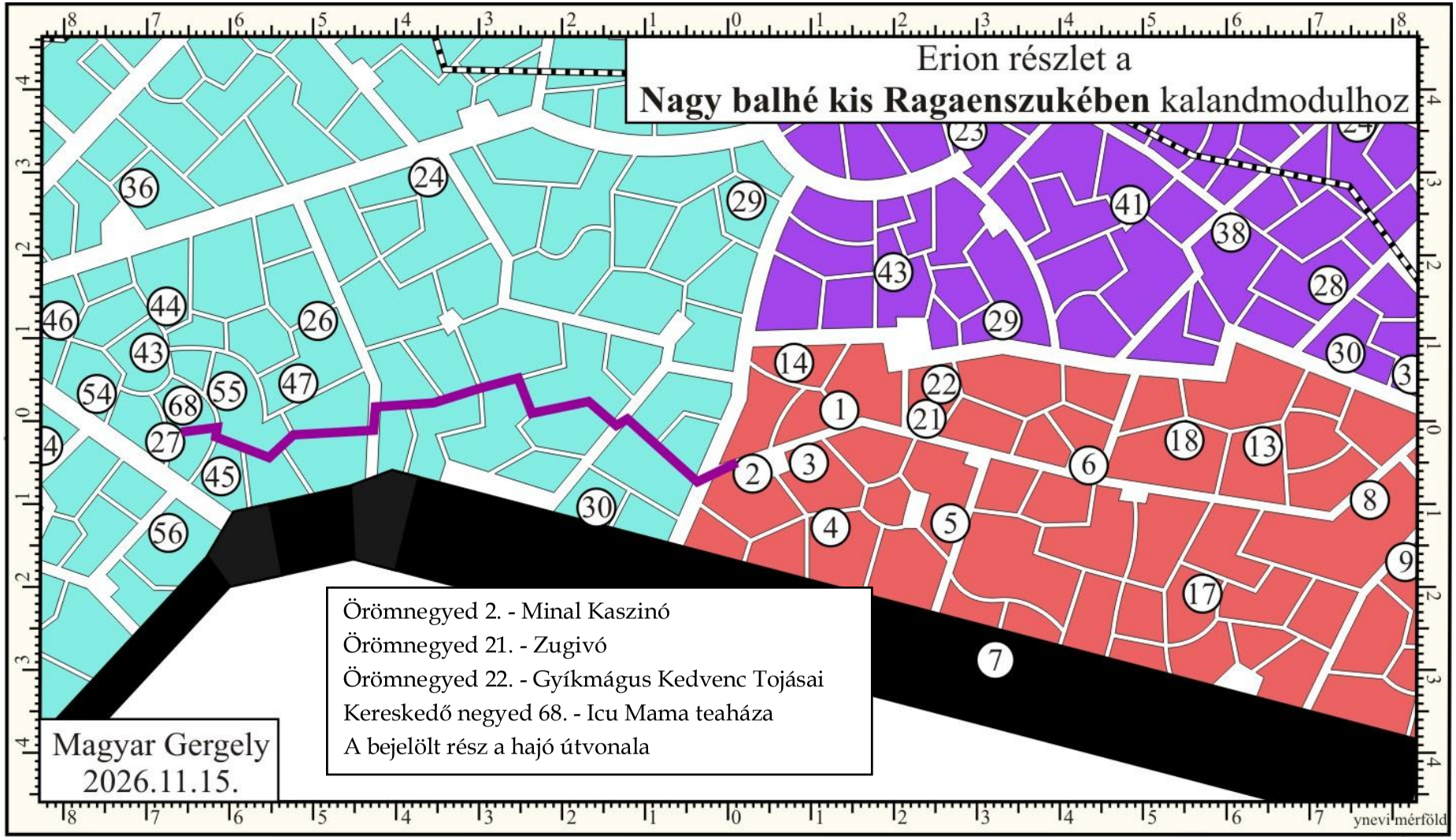
Lyaldenor Har

Régi godoni dinasztia sarja, akik a hosszú évek alatt elérték, hogy több sygnum élére a rokonok kerüljenek. Lyaldenor az örömnegyedi Lupanar sygnum urának fia, ez a kerület hivatott őrizni a Negyed keleti kapuját, amin keresztül a szuke hajó is érkezik. Jó üzleti viszonyt ápol a szukékkal, bár újabban többet keres a pyarroni üzletein. Élvezi az intrikát, de leginkább mint szemlélődő, azért is jött el, mert számít valami összekapásra a klánok között amit első sorból szeretne látni. A sütőházak urát felkapaszkodott lisztkereskedőnek tartja, aki pénzzel próbál rangot vásárolni. Személyes testőrével - egy teljes vértes lovaggal - és egy félelf fejvadásszal érkezik. A karakterek egy jó udvari botrány történetével könnyen megnyerhetik szimpátiáját.



Mac-Liell Radac, (A Sütőházak Ura)

Pistrinulem sygnum ura. Raktárak bérbeadásával foglalkozik a Shiren melletti kis kerületben. Ha megbízhatóan fizet a bérlő, nem válogat közölük. Emellett egy több tucat kemencés péküzemmel rendelkezik, ahol lepénykenyereket és egyenes kifliket készíttet a Pékek Céhével. Hedonista életmódot folytat, ez alkatán is meglátszik. Célja, hogy új üzleteket kössön mialatt jól szórakozik. A kyr dinasztiát élősködőnek látja, amely még mindig az ősei érdemeiből él. Szerinte az számít, ki tud holnap kenyeret, munkát és pénzt adni. Két testőr kíséri. Egy félvértes ryegoyi harcos, és egy aszisz nyílpuskás. A karakterek üzleti ajánlattal, különleges étellel felkelthetik a figyelmét.


Erion részlet a
Nagy balhé kis Ragaenszukében kalandmodulhoz
Örömnegyed 2. - Minal Kaszinó
Örömnegyed 21. - Zugivó
Örömnegyed 22. - Gyíkmágus Kedvenc Tojásai
Kereskedő negyed 68. - Icu Mama teaháza
A bejelölt rész a hajó útvonala
Magyar Gergely
2026.11.15.
ynevi mérföld

Tartalom

(Köz)hangulatkeltők ... 1
Első rész: Mindenkire vár egy otthon ... 1
Második rész: A Rózsa lovagja ... 2
Harmadik rész: A FELADAT ... 3
Negyedik rész: A merénylő ... 3
Ötödik rész: A megbízás ... 4
Előszó ... 7
Háttér ... 7
A terv ... 7
Ragaenszuke ... 8
Akizuki klán ... 8
Akizuki Urigaya teafája ... 9
Torou - az összeégett shenar bosszúja ... 9
Események vázlata ... 9
1. A megbízás ... 9
2. A hajó megérkezik a túlpartról (8 - Istentisztelet órája) ... 9
3. A szukék között (9 - Della órájától 13 - Gilron órájáig) ... 10
Kai ... 12
A felajánló viadal ... 12
A teaházban ... 13
A raktár és a hajó ... 14
4. Hajóút (13 - Gilron órájától 18 - Noir órájáig) ... 16
A főhajó: Keisho ... 16
Hajótervrajz ... 17
A hajó felépítése ... 18
Érkezés – főfedélzet (5) ... 18
Vendégterem (3a) ... 18
Gakuya - több funkciós szolgálati szoba (3b) ... 18
Szentély (3c) ... 19
VIP-rész (2) ... 19
Konyha – evezős fedélköz (7) ... 19
Fenékraktér (10) ... 19
Védelem ... 19
5. A főhajó megtámadása (17 - Antoh órája) ... 20
Gonosz alvilági támadó csapat ... 21
Lamia a Boszorkány ... 21
Loreon Stregone, a Holdkos varázsló ... 22
L'Apribocche (a Szájtátó) - Ranagol lovagja ... 22
Füstös, a tolvaj ... 23
Torou a shenar - Enoszukei ember ·Shenar ·7. szint ... 24
Rablás terve ... 24
Továbblépés az eredmények függvényében ... 25
6. Minal kaszinó – a bonszai új hazára lel (18 - Noir órája) ... 25
Mellékfeladatok ... 27
7. A becsület útja – Homokvihar fogadalma ... 29
Továbbiak az elért eredmények függvényében ... 29

8. Kelepce a Zugivóban 30
Jelenetek a Zugivóban 30
A Sárkányúr elit csapata 30
Továbblépési lehetőségek 32
9. Leszámolás az Örömnegyedben 32
Leviuur és csapata 34
10. Folytatható szálak 36
NJK-k 36
Homokvihar Kamélia (Lia) 36
Hakuin Isai, Urigaya szerzetesrendjének apátja 37
A Leviuur (Rien Ygresson) 7 TSZ bárd (dzsadnak maszkírozva. (Ahmen Mughanni)) 37
A Rózsa lovagja 39
Gáncsos Onth 39
Hajóra meghívott külhoniak 40