

# Hajtóvadászat

## KALANDMODUL

mely a Riegoy-Városállamokban játszódik

M.A.G.U.S. kalandmodul 9-11. Tsz-ű karaktereknek

### *Prológus*

Következzen most egy talán sokak által régóta áhított kalandmodul, mely a titkok és félelmek országában, Toronban gyökerezik. Szeretnék érte köszönetet mondani Syriusnak, aki elküldte nekem saját moduljainak gyűjteményét, hogy azokat begépelve és saját belátásom szerint módosítva a nagyközönség elé bocsáthassam. Mivel maga a modul igen magas szintű, mindenféleképpen nagy odafigyelést igényel a Km-től, és JK-tól egyaránt. Ha arról van szó, hogy valaki toroni Ikerrel játszhat, nem ismerhetünk tréfát. ☺ Az észrevételeket és tanácsokat szívesem várom, illetve várjuk magam illetve az Észak Árnai Szerepjáték Klub nevében is.

Tharr nevében  
Rasztiff

### *Előtörténet*

Észak-Yneven már mindenki hallott az Iker szektájáról. Ez a rettegett szervezet már sok borsot tört az Északi Szövetség államainak orra alá. Nem csoda, hiszen nagyon jól képzett fejedelmekből áll a szervezet. A tagjait már kiskoruk óta a Klán neveli és ezért a végsőkig hűségesek a

Klánfőnökhöz és rajta keresztül a Boszorkánymesterekhez. Ha északon valami rejtélyes gyilkosság vagy különleges dolog történik, azonnal az Ikerket emlegetik.

A Dorani Kémszolgálat már évtizedek óta megpróbálja az embereit becsempészni közéjük. De eddig ezek a kísérletek sorra kudarcba fulladtak. Majd azzal is megpróbálkoztak, hogy a Klán tagjait megvesztegessék. De a Klántagok hűségesek és inkább meghalnak mintsem elárulják a Klánjukat és a társaikat. Arról már nem is beszélve, hogy az árulás után az egész Klán a nyomában lenne és addig nem is nyugodnának meg, amíg az áruló életben lenne. Valóságos hajtóvadászat indulna ellene.

De Doran urai arról nevezetesebb, hogy soha nem adják fel a harcot. Ezért kiagyaltak egy bonyolult tervet. Ez a terv, ha beválik akkor valóra váltja az álmaikat, de nagyon sok benne a buktató.

A legutóbbi zászlóháborúban egy lehetőség adódott számukra és nem ártallottak azt kihasználni. Ugyanis a hadifoglyok között sok volt az apró gyermek. Mint köztudott, az Iker a kisgyerekeket választja ki arra, hogy a Klán soraiba lépjenek. Ezért aztán az egyik varázsló azzal az ötlettel állt elő, hogy egy ilyen gyermeket használjanak fel.

Terve abból állt, hogy a gyermek agyát mágikusan kondicionálni kell és aztán visszajuttat-



ni. Ez pedig rengeteg homályos részletet tartalmazott. Végül elfogadták a javaslatát. A gyermek agyában olyan dolgokat helyeznek el, amely majd a felnőtt férfit visszaveti ide Doranba és elárulja a Klán belső titkát. Ezután ezeket a dolgokat mélyen elrejtették a tudatába és elrejtették. Aztán a háború és a fogság emlékképeivel töltötték meg az elméjét. Úgy intézték, mintha a gyermek magától szökött volna meg a fogságból. Majd a gyermeket egy olyan út mellé rakták ki, ahol egy toroni őrzőbiztosan rátalál. Innentől kezdve már csak a reménykedés maradt számukra. A terv sikere csak azon múlik, a gyermek hogyan illeszkedik be a Klánba.

A Klánba való beilleszkedési próbálkozásokat továbbra sem hagyták abba, nehogy gyanút keltsenek. A nagy tervről csak igen kis létszámú csapat tudott.

Már szinte elfeledték, hogy egy ilyen hosszútávú terv is életben van. Az egyik politikai gyilkosság során azonban felcsillan a remény, hogy a terv bevált. A hulla mellett egy másik holttestet találnak. Ez a holttest egy Iker hullája. De a támadók többen voltak. Az Iker hullájának a zsebében egy cédulát találnak. A cédulán egyetlen szó áll: „REMÉNYSÉG”. Ezt a szót rejtették el a varázslók a kisgyermek elméjében. A megfelelő körökben az a hír nagy örömet okozott. Tehát a terv sikerült és már csak várni kell, mikor fog ismét jelentkezni. Ezzel a kémiszolgálat régi nagy álma válik valóra.

A fiút egy megerősített őrzőbiztos találta meg a dwoon határáról néhány napi járőrföldre. Az őrzőbiztosban volt egy boszorkánymester is, aki alaposan megvizsgálta a gyermeket. Az elméjében pedig azt látta, hogy a gyermek valahogy megszökött az ellenség táborából. Alkalmasnak ítélték arra, hogy talán felvételt nyerjen az Iker soraiba.

A fiút Cyannak nevezték el, és felvételt nyert az Iker soraiba. Keményen dolgozott azért, hogy elnyerje a mesterei bizalmát. Egészen kiváló fejvadász lett belőle és nemsokára beavatót nyert a Klán belső titkaiba is. De hiába volt Cyan az egyik legjobb fejvadász, ha álmaiban különös dolgokat látott. A mágikus kondicionálás működésbe lépett. Először csak a homályos képek jöttek elő. Látta Dorant, a Vörös Hadurat és Észak-Ynev egyéb tájait. Majd jöttek a sugallatok, mely szerint ő is ide tartozik és Toron nem az igazi hazája. Majd

megmutatta neki a boszorkányurak gonoszságát és romlottságát. Egy fél év alatt Cyan tisztában volt azzal, hogy az Északi Szövetségnek tartozik hűséggel.

Cyan ezeket az álmokat nem meri elmondani a mestereinek, hiszen ezzel halálra ítélné magát. Ezért amikor Klánja pár társával együtt egy gyilkosság elkövetésére küldi, egy cédulát hagy társai hulláján.

Cyan még nem tudja, hogyan fog megszökni a Klántól, de már készíti a terveket. Mostantól kezdve csak ennek él.

Talán egy fél év telt el azóta, hogy a cédulát megtalálták a halott Iker hulláján. A Dorani Titkoszolgálat nemrégiben furcsa dologra figyelt fel. Az ikrek különös mozgósításokat hajtottak végre a szövetségi és a toroni területeken. Hamarosan kiderül, hogy valaki után hajtóvadászatot indított a Klán.

Ez a valaki pedig nem más, mint Cyan. Valahogy sikerült megszöknie Bhorakából és most szövetségi területre igyekszik. Mostantól minden Cyanon múlik, de azért mozgósítják a szövetségi ügynököket és a Via Sheni embervadászókat.

### **MEGKEZDŐDIK A HAJLSZA!!!**

Ebben a modulban a játékosok a TORONI BIRODALOM szolgálatában állnak és az Iker szektájába tartozik. Ez egy kissé behatárolja a játékosok lehetőségeit. Vagy fejvadászok vagy boszorkánymesterek (Tharrpap) lehetnek a játékosok.

A feladatuk a renegát elfogása és Bhorakába szállítása. Ez pedig nem lesz egyszerű feladat. A KM-nek ügyelnie kell rá, hogy a játékosok mindig tisztába legyenek a helyzetükkal. Szövetségi területen fognak tevékenykedni és az embervadászok segíteni fogják a szökevényt.

## **Bemesélés**

A játékosok mindannyian a Klán szolgálatában állnak és a mindennapi tevékenységüket végzik. Ekkor jelenik meg a Klán egyik futára és felszólítja a játékost, hogy jelenjen meg az egyik kihallgatóteremben.

Az ikrek szektájánál a kihallgatótermekben ismertetik az új feladatokat és a teljesítettekről itt kérnek

számadást a tutorok. Most is egy ilyen terembe vezetik a JK-kat, ahol már többen várakoznak. Ezekkel az emberekkel közösen fogják a feladatot végrehajtani. A terembe hamarosan belép a Klán egyik tutora.

A tutor valamikor maga is rettegett hírű fejdáasz volt, de mára már csak az utódok kiképzésével törődik. A kihallgatótermet fáklyák világítják meg és a tutor számára egy karosszék van elhelyezve a terem közepén. Amint belép a tutor, a játékosoknak kötelességük letérdelni előtte, hiszen tisztelni kell a kort és a tudását. A tutor helyet foglal a székben és csak utána kezd bele a mondandójába:

*„Fejdászok! Fontos feladatot bízok rátok. Olyan dolog történt, amely a Klán történetében csak ritkán fordul elő. Az egyik társunk árulóvá vált. Ezért klánunk bölcsei kimondták rá a halálos ítéletet. Az árulónak a Riegoy öböl menti városok egyikében kellett volna egy feladatot végrehajtania. De ehelyett kapcsolatba lépett a doraniak egyik ügynökével és elárulta a Klánunkat. Talán mondanom sem kell, hogy ez milyen következményekkel járna. Ezért aztán minél hamarabb meg kell találnotok és meg kell ölnötök. Az áruló jelenleg Up-Umbarban tartózkodik, ahol szövetségi ügynökök vigyáznak rá. Nekiünk ebben a városban csak két ügynökünk van. Ezért kell nektek is odamennetek. Öljétek meg és a fejét hozzátok el nekem. Ha kudarcot vallanátok az egész Klánra nézve végzetes lehetne. Járjatok szerencsével. Most kövessétek a rátok váró magitort, aki majd gondoskodik arról, hogy eljussatok Up-Umbar közelébe.”*

A magitor a folyosón várja a játékosokat. Fél órájuk van arra, hogy összeszedjék a felszerelésüket. Az idő leteltével ugyanitt kell találkozniuk. Ekkor a magitor az egyik alsó pincébe vezeti a játékosokat. Ebben a pincében a szakrális mágia semmivel össze nem téveszthető illata száll. A magitor egy szűk kis helyiségbe vezeti a csapatot.

A teremben egy Tharnnak szentelt oltár van, amelyen friss vér látszik. A magitor felszólítja a játékosokat, hogy a saját vérüket csorgassák az oltárra.

Ezután a magitor kántálásba kezd és ekkor az oltár mögötti fal elkezd sötétedni, majd feketén lüktetni kezd. Ez a lüktető lyuk a falban egy kapu, amelyet az ikrek a célhelyek megközelítésére használnak. Mint ilyen kapu a fekete mágiát használja, ezért a fejdászoknak gyorsan el kell tűnniük a helyszínről. Ugyanis előfordulhat, hogy valamilyen mágiahasználó érzékeli a kapunyitást és kíváncsiskodókat küldene a helyszínre, esetleg személyesen jelenne meg. Ez pedig nem lenne valami egészséges a játékosok számára.

Amint a játékosok belépnek a kapuba, olyan érzésük támad, mintha a gyomruk és az agyuk egyetlen nyálkás masszává keveredne valahol a mellkasuk tájékán. Néhány pillanat múlva egy kis ligetben találják magukat a felszerelésükkel együtt.

A játékosok egy ligetben találják magukat. Mögöttük ott lüktet még a kapu körvonala, de az rohamosan zsugorodni kezd és végül el is tűnik. Ez a liget pár percnyi járásra van az Up-Umbarba vezető úttól. Az úton elég nagy a forgalom, hiszen hamarosan nagy vásár lesz a városban. Ez jó bejutási lehetőséget biztosít a játékosok számára.

### **Megjegyzések a KM-nek:**

A szövetségi ügynökök azért nem merik kimenekíteni Cyant a városból, mert nem tudják pontosan, hányan vannak a városban Toron szolgálatában. Ugyanis már két embervadász rituálisan megcsonkított holttestére bukkantak, pedig jelenleg csak két Iker van a városban, akik a város egyetlen kapuját figyelik. A városban jelenleg 6 Via-Sheni embervadász (ők vigyáznak Cyanra) és két további ügynök tartózkodik (ők a városban élnek).

A szövetségi ügynökök és az Embervadászok az életük árán is megvédelmézik az Ikret, mert ezt követeli tőlük a szövetség. Pedig pár nappal ezelőtt még szívesen megölték volna, de akkor még az ellenfél táborába tartozott.

Up-Umbar városa a legészakibb emberlakta település a Riegoy-öböl mellékén. A városnak csak egyetlen kapuja van, ami a város déli falán nyílik. A játékosok is ezen a kapun keresztül juthatnak be a városba. A kapuőrök nem igazán törődnek a be és

kimenő forgalommal. A látható fegyvereket azonnal elveszik. A kapupénz fejenként egy ezüstbe kerül. De csak a városállamok pénznemeit fogadják el. A toroni érmék azonnal feltűnést keltenek és a katonák azonnal fegyvert rántanak. Ez pedig csak feltűnést kelt és a szövetségi ügynökök tudomást szereznek az Ikrek érkezéséről.

## Variációk

A játékosok esetleg próbálkozhatnak a városfalon keresztül való bejutással is. Ez nappal eleve reménytelen vállalkozás. Éjjel talán nagyobb az esély a sikerre. A városfal 30 méter magas. A fal kissé romos állapotban van, ezért megfelelő kapaszkodókat biztosít a játékosok számára. A városfal tetején őrzőjáratok masíroznak, az őrk kb. öt percenként jelennek meg ugyanazon a helyen.

Az úton elég nagy a forgalom, de ha a játékosok türelmesen várnak, akkor esetleg tudnak szerezni jó álcát és pénzt is a bejutáshoz is. KM! Biztosíts lehetőséget a csapatnak a bejutásra. Egy kereskedő vagy egy városba szállító paraszt megfelelő álca lehet a számukra. Ebben az esetben viszont a játékosoknak a városon belül is folytatniuk kell az álcázó tevékenységet, hiszen könnyen lebukhat az a kereskedő, aki ha átjut a városkapun, azonnal otthagyja áruját az első mellékutcában. Még így is lebukhatnak, ha a megölt kereskedő vagy paraszt ismerősével találkoznak, aki netán felismeri a szekeret, a lovat, vagy esetleg a ruháját. Ezzel kellemetlen meglepetéseket lehet okozni a játékosoknak.

A városkapun túljutva a JK-k egy széles útra érkeznek. Ez az út egyenesen a városközponti terére vezet. Itt helyezkedik el a hercegi palota és a kereskedőfamíliák házai. A kaputól jobbra a fal mellett van a városi piac. Ide tart az emberek többsége. Ami talán meglepő lehet a toroniak számára, sok elf látható az utcákon és a kereskedők között is találhatóak.

A város utcái a nagy tömeg ellenére is tiszták és gyakoriak az utakat szegélyező fák és bokrok. Ez minden bizonnyal az elfeknek köszönhető.

## Ami a JK-k szempontjából fontos

Amint belépnek a városkapun az egyik sikátorból egy koldus indul el feléjük. De meglepő

módon nem pénzt követel, hanem toroni nyelven egyetlen szót mond csak. Ez a szó Bhoraka titkos nevét jelenti. Ezután a koldus a markát tartja, majd a sarkon lévő gyümölcsáros felé int. Aztán ha megkapta a járandóságát, azonnal visszamegy a sikátorba.

A gyümölcsáros nagyon segítőkésznek mutatkozik. Felvilágosítást tud adni a város legjobb fogadóiról, az örömtanyákról és egyéb szórakozási lehetőségekről. Nagyon tudja ajánlani a Kék Manó fogadót. Ez a piactértől nem messze van. Ráadásul közel van hozzá a Feketeszáj, ami egy jó kis szórakozóhely. Érdeemes, sőt majdnem kötelező. Ott pedig keressék a Féleszű Jamonót és hivatkozzanak a gyümölcsárosra. Igazán nagyszerű élményekben lesz részük. Aztán a gyümölcsáros megpróbál néhány gyümölcsöt eladni az érdeklődő játékosoknak.

## A Kék Manó

A Kék Manó fogadó csak két utcányira van a piactértől. Bárki útba tudja igazítani őket, ha érdeklődnek a fogadó iránt. A Kék Manó kissé le van robbanva, de a belseje egészen jó állapotban van. Az ivó elég tisztának mondható és a törzsvendégek sem a sötét alakokból állnak. Sőt még néhány elf is tartózkodik a fogadóban. A fogadós is egészen kellemes társalgónak bizonyul. Az italok és az ételek közepes minőségűek és az árak is elég elfogadhatóak.

Szobákat is ki lehet venni. Ezeknek az ára öt ezüst naponként. Az étel és az ital naponta két ezüstbe kerül. A szobák kényelmesek és tisztának mondhatók. A szobák közös folyosóra nyílnak, az ablakok pedig a fogadó mögötti sikátorra nyílnak. Egyébként az ablakon keresztül a tetőre is fel lehet jutni, ahonnan a környező épületek könnyen megközelíthetőek. A városi őrzőjáratok nem túl gyakran látogatnak a fogadóba, csak akkor, ha konkrét személyeket keresnek, vagy valamilyen rendbontás történik benne.

A városban tartózkodó ikrek ezért választották ezt a helyet, mert nyugodt környéken van és a város fontos részei könnyen megközelíthetőek.

A konkrét érdeklődésre megtudhatja bárki, hogy a Feketeszáj csak néhány házzal feljebb van. A szóbeszéd szerint a Feketeszáj igencsak rossz hírben áll. Rosszlányok és kétes hírű alakok látogatják. A tulajdonosa mindig megfelelő pénzt ad a városi hivatalnokoknak, így a városi őrség az ő intézményét is elkerüli.

A Feketeszáj tényleg nem lehet valami magas kulturális szinten. Csak pár házzal van arrébb mint a Kék Manó, mégis nagy a különbség. A Feketeszáj már kívülről sem valami bizalomgerjesztő. Igaz, az épület elég jó állapotban van, de az ablakok be vannak deszkázva és odabentről nagy láрма hallatszik ki. Ha valaki kijön, vagy éppen bemegy, akkor az ajtón sűrűn dől ki a füst. Az épület bejárata mellett már kora reggel is részegek fetrengenek.

Belépve a Feketeszájba a JK-kat először a szörnyű láрма vágja mellbe. A sarokban egy háromtagú zenekar gondoskodik az alapzajról. A többit már a vendégek biztosítják. Időről-időre egy hangosabb kiáltás vagy visítás hallatszik. A másik dolog, ami szembetűnik, az a sűrű füst és a szag. A füst egy idő után csípni kezdi a szemet, a szagok pedig enyhe émelygést okoznak. A füst a tűzhely felől és a felette sült húsból árad. A szagok is ezekből az ételekből és magukból a vendégekből áradnak.

A vendégek is igen vegyes társaságot alkotnak. De a nagytöbbség rossz kinézetű alakokból, koldusokból és utcalányokból áll. Vannak itt kereskedők, tolvajok, tengerészek és utcalányok. Nagyhangú emberek és kevészavú kétes alakok is vannak itt. Van, aki szórakozni jön ide, van, aki az üzleti ügyeit végzi itt. Mindenki a saját dolgával törődik, és a JK-k érkezésére az egyik felszolgálólányon kívül senki nem figyel fel.

A felszolgálólány enyhén hiányosan van felöltözve. A ruhája alig takar el valamit a bájaiból. Hosszú, barna haja van, amely zsírosan és mocskosan tapad a fejéhez és a vállához. Egészen fiatal még, de az itt eltöltött éjszakák és a nehéz élet rajtahagyta a nyomát az arcán is. Valamikor

szép lehetett, de mára már csak árnyéka önmagának. De nagyon készségesen áll a JK rendelkezésére bármiben. És ezt kihangsúlyozandó még a hosszúnak éppen nem nevezhető szoknyáját is feljebblibbenti.

Féleszű Jumonát természetesen ismeri. Az egyik hátsó udvari szobában van, de vele már férfiember nem tud mit kezdeni. Egy kis anyagi juttatásért cserébe szívesen odavezeti a JK-kat. Aztán sarkon fordul és távozik az ivóba, hogy folytassa munkáját.

A szobának csak egyetlen bejárata van, az ajtó. Odabent a JK-ra a két Klántársuk vár. A koldus és a gyümölcsáros, most álcaruha és arcfesték nélkül. Amint a JK-k belépnek a szobába, elhangoznak a rituális köszöntési és közelengedési formulák.

Két fiatal fejdázsról van szó, akik nemrégén kerültek Up-Umbarba, de a Klán hírnevéhez méltóan látták el eddigi feladatukat.

A látszólag idősebb fejdász, aki a koldust játszotta, valójában Hectrial Boronel ügynök. A társai csak Csukának nevezik, mert kiskorában egy hadihajó étkezésében a halak között találtak rá. Csuka 160 cm magas, erős testalkatú férfi. Szőke haja van és fekete szeme. Arca igen csinos lenne, ha egy csúnya forradás nem torzítaná azt el. A forradás a jobb szeme aljától indul és egészen az álláig folytatódik. Egy régi emlék nyoma a tanulóidőből. Egyébként csendes ember, viszont nagyon jó a humora. A szeme az állandóan mosolyog, és ez valahogy kellemes benyomást gyakorol az emberekre. Mindig higgadtan viselkedik mindaddig, míg fel nem tűnik egy nő. Ekkor ugyanis megmagyarázhatatlan módon egymás után követi el a baklövéseket. Ezt a gátlásosságot még a mesterei sem tudták kinevelni belőle.

A másik fejdászt Tren-nek hívják. Neki fekete haja van, amihez szürke szemek párosulnak. Haját copfba fogva hordja. Nagyon bizonyítani akar, hiszen csak nemrégén lett a Klán teljeskörű tagja. Tharr hatalmas testtel áldotta meg. Majd két méter magas és széles testalkatú. A mesterei először harcost akartak belőle faragni, de olyan fogékonyságot mutatott a szakma iránt, hogy mégis Iker lett belőle. Ha harcra kerül a sor, akkor természetét meghazudtolva rendkívül fürgén mozog. Ezzel általában meglepetést okoz az ellenfeleinek, és ezt a meglepetést okosan ki is használja.

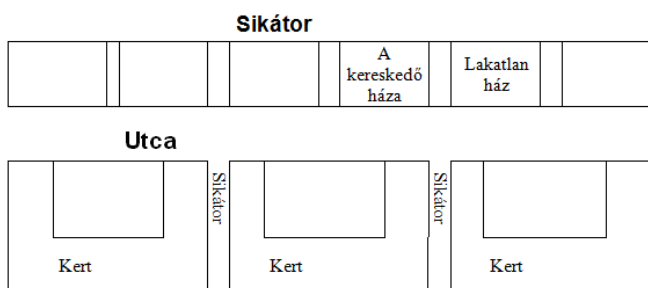
Csuka és Tren nem egészen 6 hónapja kerültek a városba. Ugyanis kisebb leszámolás volt a Via-

Sheni Embervadászok és az Ikrek itt tartózkodó tagjai között. Mivel egyetlen Iker sem élte túl a leszámolást, a Klánnak új embereket kellett ideküldenie. A két fiatal hamar hozzászólt a városhoz, és a feladatát is tökéletesen ellátta. Amikor egyikük felismerte Cyant, azonnal értesítették a boszorkányurakat. Ennek hatására küldték ide a játékosokat. Azóta állandó jelleggel keresik az árulót, de eddig csak az őt segítő fejedelmeket sikerült kiszűrni. Ez két esetben történt és mindkét eset halállal végződött. Így aztán nem jutottak közelebb a megoldáshoz. De a szerencse melléjük szegődött vagy talán Tharr segítette meg őket, de három nappal ezelőtt ismét látták az árulót, amint az egyik lakóház ablakában álldogált. Eddig ennyit sikerült megtudniuk. A feladatuk innentől kezdve az, hogy segítsék a JK munkáját és az áruló meghaljon.

## Magyarázat

Bár minden Iker felszereléséhez hozzátartozik egy fürkészség (ezt a JK is megkapják, leírása a modul végén), de ennek most nem tudták hasznát venni. Ugyanis Cyan már hónapok óta tudatosan készült a szökésre. Mivel tisztában volt a fürkészség képességeivel, ezért eltüntetett minden hajsziát, körömdarabot és használati tárgyat, amelynek segítségével követni tudnák.

A szökevény feltehetőleg a kereskedőnegyed egyik lakóházában van. Ezt bizonyosan nem tudhatják a JK, mert a két fejedelmész csak azon a napon látta az árulót, utána már nem. Csuka szívesen elvezeti terepszemlére a JK-kat. Most a kereskedő háza és annak környékének a leírása következik.



A kereskedő háza a sikátor és az utca felől is megközelíthető. A mellette lévő ház teljesen lakatlan évek óta. A házzal szemben a tehetősebb polgárok kertés házai helyezkednek el. A ház ezenkívül a csatornarendszeren keresztül is megközelíthető.

Az árulót segítők nem ostobák, ezért olyan helyet választottak, ahonnan több menekülési útvonal is van. A fogoly személye sokkal értékesebb, mintsem ilyen kis dolgon bukjon el a küldetés.

A játékosok előtt több lehetőség is van. Vagy vakon megtámadják a házat, vagy előzetes felderítőmunkát végeznek a városi könyvtárban.

## Felderítőmunka

Itt is két lehetőség van a JK-nak. Vagy a hivatalos nyilvántartási időben keresik fel a könyvtárat, vagy éjszaka lopóznak be.

Ha nappal mennek, akkor a hivatalos jegyzékből megkaphatják a ház alaprajzát 5 aranyért, de csak akkor, ha hivatalos megbízólevelet mutatnak vagy a hivatalnokok testületéből vagy magától a tulajdonostól. Ellenkező esetben sajnos nem kaphatnak alaprajzot. De a hivatalnok megvesztegethető és úgy 3-4 aranyért hajlandó megengedni, hogy lemásolják a rajzokat.

A városi csatornahálózat térképét bárki megkaphatja két ezüstért.

A városi hivatalnok leírása: kedves kis öregembernek látszik, aki egész életét a tudományoknak szentelte. Kissé már kezd szenilis lenni, de azért még mindig kiismeri magát a könyvek és papírok között. Teste egészen törekenynek tűnik, hiszen sohasem fordított különösebb figyelmet annak karbantartására. A külseje is arról árulkodik, hogy a szenilitás kezd eluralkodni rajta. Az arcát már több hetes szakáll borítja, amiben az elmúlt napok ételmaradványai láthatóak. A haja is legalább egy hete nem látott fésűt. Ha azonban valaki beszélgetésbe elegyedik vele, hamar kitűnik, hogy igen művelt emberrel van dolga. Amint a JK-k előadják a kérésüket és fizetnek, azonnal odasiet az egyik hatalmas iratszekrényhez. Járás közben a bal lábát enyhén húzza. Ha észreveszi, hogy ezt valaki megbámulja, azonnal elkezd mesélni a balesetét, amit akkor szenvedett, amikor életében először és utoljára megpróbált lovagolni. Közben az iratszekrényben és a hajában turkál és közben azt bizonygatja, hogy néhány nappal ezelőtt már látta azokat az

iratokat. Persze ez nem igaz, de szerinte ez nagyon jól hangzik.

De még neki is csaknem egy órájába kerül, amíg megtalálja a megfelelő papírokat.

A másik lehetőség az, ha éjszaka hatolnak be a könyvtárba. De ez sokkal rosszabb következményekkel jár a JK számára. A könyvtárat éjszaka gondosan bezárják és az éjszakai őrzőjáratok félóránként járnak erre és ellenőrzik, hogy minden rendben van –e. A fejtárolóknak nem jelent gondot a behatolás. Azonban az iratok között nem fogják kiismerni magukat. Akár az egész éjszakát is átbogarászhatják akkor sem fogják megtalálni a megfelelő iratokat.

Rádásul ha nem raknak rendet, akkor reggel a könyvtáros értesíti a városi őrseget a betörésről. Ha rendet raknak, akkor csak körülbelül napközépkor veszi észre azt, hogy a papírok nincsenek a helyükön. Pár óra leforgása alatt az egész városban tudni fogják, hogy az éjszaka betörték a könyvtárba és feltúrták az irattárat. Ezután a JK-k már biztosra vehetik, hogy a szövetségi ügynökök is tudomást szereztek a dologról. Nem biztos, hogy gyanakodni kezdenek (50% esély, a KM dobja) de most már nagyobb óvatossággal kell eljárniuk.

További felderítési lehetőségek: Ezekhez az infókhoz akkor juthatnak hozzá, ha személyesen járnak utána a dolgoknak.

- A városi őrzőjárat nappal minden második órában jár erre, éjszaka pedig mindössze két alkalommal járnak erre.

- Minden reggel egy fiatal nő lép ki a ház kapujában. A nő a piacra megy bevásárolni. Az élelem amit vásárol, hat embernek elegendő.

- Egy férfi minden második nap meglátogat a kézművesek negyedében egy kovácsmestert, aki főleg fegyverekkel és páncélokkal foglalkozik.

Persze ezeknek az információknak a megszerzése időt vesz igénybe, ami nem túl sok van a JK-nak. A szövetségi ügynökök

bármikor megérkezhetnek és a megerősített csapat már könnyedén el tudja juttatni Cyant a szövetség valamelyik erődítményébe.

KM! Ha ezeket az infókat megszerzik a JK, akkor esetleg cselekedhetnek is belátásuk szerint. De minél jobban beleavatkoznak a dolgokba, annál inkább nő a lelepleződés veszélye. Most ezeknek a helyszíneknek és eseményeknek a leírása következik.

## A bevásárlás

Ha a JK megfigyelés alatt tartják a házat, akkor észreveszik, hogy minden reggel azonos időben egy fiatal nő hagyja el azt. A nő nem túl sokat törődik a biztonsággal. Még arra sem figyel, hogy követi –e valaki. Egyenesen a piacra tart, ahol gyümölcsöt, húst, és friss kenyeret vásárol. Az étel mennyiségéből arra lehet következtetni, hogy a házban körülbelül hatan tartózkodnak. De ezeket az adatokat csak akkor tudják meg, ha az árusoktól személyesen érdeklődik meg. Ez azonban komoly veszélyeket rejt magában. A pék ugyanis a szövetségi ügynökök egyik ügynöke. Tehát a következő reggelen még fogja mondani a nőnek, hogy valaki élénken érdeklődött utána. De mivel a pék csak megfigyelő és nem képzett ügynök, ezért csak 40% esélye van arra, hogy gyanakodni kezd és elmondja ezt a dolgot a nőnek.

A bevásárlást intéző nő szintén a szövetség alkalmazásában áll, de ő sem képzett ügynök. Egyébként egészen szemrevaló teremtés. Hosszú szőke haja van, nagy mellei és isteni alakja. Formás lábai vannak és ha elég közel mennek hozzá, akkor hallhatják, hogy kellemes a hangja és gyöngyözően tud nevetni. A bevásárlás nem tart tovább egy óránál és a lány utána azonnal visszatér a házba.

Minden bizonnyal hozzálátott az étel elkészítéséhez, mert amikor belép a házba, utána a kéményből füst száll fel.

## A kovácsmester

Minden második nap egy férfi lép ki a házból és elindul a kézművesek negyede felé. Persze fel van készítve arra, hogy esetleg követni próbálják. Pillanatok alatt el tud tűnni a tömegben.

A férfi egyébként a Via Sheni embervadászok egyik embere. Tehát képzett fejdász és tud vigyázni magára.

A fejdász átlagos testalkatú férfi, barna hajjal és barna szemmel. Megpróbál úgy viselkedni, mint egy átlagos polgár, de ez nem nagyon sikerül neki. De a mozgásán látszik, hogy igazi harcos és ragadozó. A fejdász a kézműves negyedben az egyik kovács műhelyébe megy, akivel hosszasan eltársalog, majd néhány dobótört vásárol, és távozik a műhelyből. Ezután visszatér a házba és újabb két napig nem is mutatkozik.

A kovácstól igen értékes információkat lehet szerezni. A kovács szintén ügynök, aki tartja a kapcsolatot a kémiszolgálat vezetőivel.

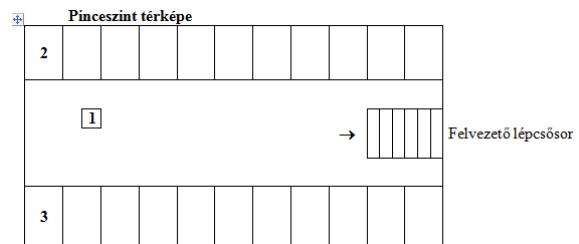
A kovács nagydarab, tagbaszakadt ember. Arca és mellkasa ki van vörösödve a kovácstűzhely melegétől. A felsőteste meztelen, csak egy bőrujjas van rajta. Az ártatlan kérdezősködéskor csak annyit mond, hogy a férfi dobótöröket vásárolt. De ha a JK-k ennyi után távoznak, akkor pár perc múlva abbahagyja a munkát és elindul értesíteni az embervadászokat.

De ha vallatni kezdik, akkor igencsak értékes információkat tudhatnak meg. A szövetségek megsegítésére két nap múlva fog megérkezni két fejdász és egy varázsló. Tehát két napjuk van a cselekvésre. A kovács ezt onnan tudja, hogy nemrég egy fegyverszállítmány érkezett a városba, amelyben volt egy hibás sisak. Mivel egyedül csak ő foglalkozik sisakokkal, így hozzá hozták el. Ennek belésében volt elrejtve az üzenet.

Ezután a JK-nak gondoskodniuk kell a kovácstról, különben értesíti a társait.

## Most a ház leírása és a megközelítési lehetőségek következnek

Első megközelítési útvonal a csatornarendszeren keresztül történhet. A JK-k ezt csak akkor használhatják, ha a könyvtárból megszerezték a város csatornahálózatának térképét. Ebben az esetben az épület pincéjében fognak kikötni.

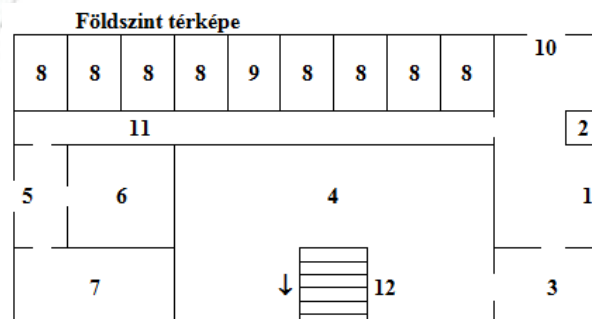


1. Ez az a csapóajtó, amin keresztül a csatornarendszerről be lehet jutni a házba. Ha a JK-k valamely hibájának köszönhetően a szövetségek tudomást szereznek a jövetelükről, akkor a csapóajtó mellett egy fejdász tartózkodik. Egyébként a pince lakatlannak tűnik.
2. Boroshordók és sörshordók.
3. Üres rekeszek, amelyekben valamikor élelmiszer és csereáru volt.

A pincében lévő csapóajtó az elsődleges menekülési útvonala a szövetségeknek, ezért aztán a csapóajtó olajozottan működik és a pincéből felvezető lépcsőig az út gondosan meg van tisztítva.

Ha a JK-k csendesen mozognak, akkor nem fognak semmit észrevenni a pincebeli tevékenységükből. De ha zajonganak, vagy netán harcba keverednek, akkor a házban tartózkodók azonnal megkezdik Cyan kimenekítését. Távozás után a házat felgyűjtják.

Ez újabb bonyodalmakhoz vezet majd. Ugyanis az utcán tartózkodók azt fogják látni, hogy a JK-k rohannak ki az égő házból. Tehát a városőrség őket fogja keresni, mint gyűjtőkat.



1. Ez az ajtó vezet fel a pincéből a földszintre. Csak kilincsre van



bezárva, hiszen bármikor szükség lehet rá.

2. Egy kis asztal egyetlen székkal, amely mellett egy fejdász ül. Amint a JK-k megjelennek, azonnal kiabálni kezd, majd támadásba lendül. Ha értesültek a JK-k érkezéséről, akkor ez a fejdász tartózkodik a pincében. Megpróbál időt nyerni az NJK-knak, hogy azok kimenekülhessenek a házból.

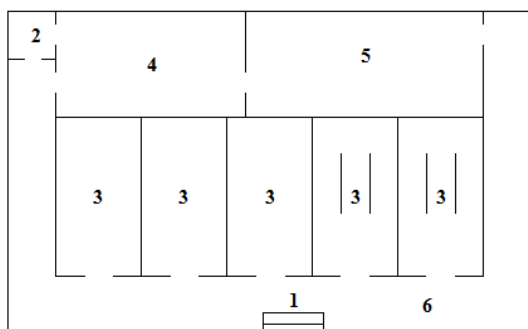
3. Konyha
4. Ebédlő
5. Főbejárati
6. Gardrób
7. Szalon

8. Lakószobák a személyzet részére. Most a fejdászok használják, de jelenleg üresek. Az ajtók a folyosóra (11) nyílnak.

9. A piacra járó lány szobája. Ha az NJK-k értesültek a támadásról, akkor egyedül tartózkodik idebenn. Amint a JK-k belépnek sikongatni kezd. Egyébként az egyik fejdással műlatja az időt (☺). Riasztás esetén ez a fejdász van a másodlagos menekülési útvonal mellett. A fegyvere még az intim helyzet ellenére is vele van.

10. Személyzeti bejárati
11. --
12. Emeletre vezető lépcsősor

Emelet térképe



1. Az emeletre vezető lépcsősor.

2. Ez egy kis helyiség, melyből egy falba épített létrán keresztül a teraszra lehet feljutni. Ennek a tetejénél

van a lánynál lévő fejdász, ha riasztották őket.

3. Lakószobák, melyeket senki sem használ jelenleg.
4. Ebben a szobában lakik Cyan. Innen egy közvetlen ajtó nyílik a létrához. Egy másik szobába vezet az az ajtó, mely a bejárattal szemközt van.
5. A fejdász-különítmény vezetőjének és helyettesének lakhelye. Riasztás esetén mindkettő Cyan szobájában lesz.
6. Folyosó.

## Terasz

A teraszon a feljárati mellett egy kis felépítmény van, mely mellett a riasztott fejdász tartózkodik. Egyébként az egész teraszon csak romos állapotban levő bútorok vannak. Ezenkívül egy vasalással megerősített létra. Olyan hosszú, hogy a szomszédban levő lakatlan ház tetejére átérjen. Ez a másodlagos menekülési útvonal.

Amint átérnek a másik ház teraszára, a létrát maguk után húzzák. Aztán az utca túloldalán levő sikátoron keresztül elmenekülnek.

## További információk

Ha a JK-k több irányból is támadnának, akkor a végső megoldáshoz nyúlnak. A fejdászegység parancsnokának birtokában van egy varázstárgy, melynek hatása megegyezik az Árnyéksikátor nevezetű varázslatával. Ez a sikátor egy két saroknyira levő szűk utca közepére nyílik. Innen tovább menekülnek. Csak azok veszik ezt az Árnyéksikátort igénybe, akik a közelben tartózkodnak. A többi fejdász a házban marad és tovább harcol.

Ha legyőzték a házban maradókat, alaposabban is átvizsgálhatják a házat. Több nyomra is bukkanhatnak:

- Ha nem ölték meg a lányt, belőle is kihúzhatnak néhány dolgot. A fejdászok élénken érdeklődtek azután, hogy hol lehet olyan vezetőt találni, aki ismeri a Vízivárost. Ezenkívül egy bizonyos kovácmester is benne van a dolgokban, hiszen az egyikük gyakran meglátogatta.

- Egy könyvet találhatnak az 5-ös számú szobában, mely Up-Umbar történelméről szól. Könyvjelzővel a Crantai világítótoronynál és a Vízivárosnál van bejelölve.
- Cyannak és társainak gyorsan kellett elhagynia a házat. Ha a riasztás megtörtént, akkor nem találnak használható nyomot. Ha nem, akkor Cyan a kapkodás közben hátrahagyott egy vékony ezüzláncot. Ennek a láncnak és a Fürkésznek köszönhetően hamar a nyomára bukkanhatnak.

Persze a kovácsmestert is meg lehet keresni, ha még életben van. Alapos vallatás után ő is meg tudja mondani, hogy az árulót a Vízivárosba vitték, de pontosabb felvilágosítást nem tud adni. A pék még ennyi információt sem tud nyújtani.

Végső esetben még az is előfordulhat, hogy egy-egy éjszakai járókelő, vagy egy koldus látja, amint a Víziváros felé haladnak.

## A Víziváros

A JK-knak most ismét információkat kell gyűjteniük a Vízivárosról. Ezt az utca emberétől is megkérdezhetik, vagy ismét a könyvtárhoz fordulhatnak. Egy aranyért megkaphatják a Víziváros térképét.

Maga a város valamikor a crantai időkben épült, és a város szerves részét képezte. Mára már félig-meddig a víz alá süllyedt. Néhány házat a koldusok és a nincstelének laknak, melyet csónakkal lehet megközelíteni.

Az információgyűjtés nagyon hasznos lehet. A Víziváros lakói nagyon éberren alszanak és így észreveszik az NJK-k érkezését, ami igen viharos körülmények között történik. A romos Crantai világítótoronyba vették be magukat. Hiszen már csak egyetlen napot és éjszakát kell kibírniuk míg megérkezik a segítség.

Az NJK-k a világítótoronyban teljesen elbarikádozták magukat és ideiglenesen összeütdött csapdákkal próbálják távoltartani a hívatlan látogatókat. Mivel menekülniük kellett, gyorsan cselekedtek és nem figyeltek fel bizonyos dolgokra. Néhány nappal ezelőtt az egyik fejudász itt járt és előzetesen felderítette a terepet. Alkalmasnak találta arra, hogy meghúzzák magukat végszükség esetén.

De van valami, amivel nem számoltak. A néhány nap alatt a városi tanács úgy döntött, hogy a régi világítótoronyt felújítják. Ezért aztán az NJK-kat meglepetésként éri, amikor munkások jelennek meg a torony környékén. Egyelőre még nem mennek be, de lassan elkezdik felállványozni a világítótorony falait, hogy a restaurálást elvégezhesék.

A torony 8 emeletből áll. Minden emelet egy 10 méter átmérőjű kör alakú helyiség. Az emeletek teljesen lakatlanok és csak törmelék borítja. A közepén pedig egy csigalépcső vezet fel egészen a torony tetejéig.

A fejudászok taláalomra helyezték el a bukózsinegeket és abbitacél szálakat a csigalépcsőn. Ha a JK-k a lépcsőn jönnének felfelé, akkor még tárgyakat is ledobálhatnak a lépcsőn.

Itt már a JK-kon múlik, hogy hogyan alakulnak az események. Akár a munkások közé is bejuthatnak, és így könnyebben megközelíthetik az árulót. A munkások egész éjjel dolgozni fognak, a JK-k és NJK-k legnagyobb bánatára.

Ne feledkezzünk meg arról, hogy másnap hajnalban a varázsló és két segédje is meg fog érkezni!

## Megjegyzések

Az NJK-k csapata nagy bajba került. Beszorultak a világítótoronyba. Feltűnés nélkül egy fegyveres csapat nem sétálhat ki a torony kapuján. Fegyver nélkül pedig kész öngyilkosság lenne. De abban reménykednek, hogy a segítség minél hamarabb itt lesz.

A JK-k elvegyülhetnek a munkások között, és dolgozhatnak is. ☺ Az állványozás egész éjszaka tartani fog, ezért nagy máglyákat raknak és szürkületkor meggyújtják ezeket.

Ha a csetepaté beindul, a munkások menekülni kezdenek. Körülbelül egy óra múlva megjelenik a városi őrség egy egysége.

A varázsló és a két „segéd” hajnal előtt egy órával jelenik meg e toronymnál és beszállnak a küzdelembe, ha az még tart.

Az NJK-k csapata a világítótorony felső emeletére vonul vissza. Biztosításként azonban a parancsnoknak támad egy mentő ötlete. A

KM belátására bízom, a csapat felkészültségétől függően, hogy mennyire lehet itt még átvágni őket. Közvetlenül sötétedés előtt az egyik fejevadász mindenképpen próbálkozzon meg azzal, hogy koldusnak tettei magát, akit a munkások észrevesznek. És természetesen elzavarnak. Megkérdezik, hogy van-e még valaki az épületben. Természetesen azt mondja, hogy nincsenek, és a munkások meg is győződhetnek erről. Csak a harmadik emeletig juthatnak fel, ott törmelék borítja be a lépcsőt, teljesen elzárva azt. Ha a JK-k nem veszik észre a csalást, akkor a fejevadász elbújik a közelben és onnan figyeli a mozgásukat. Kellemetlen meglepetéseket okozhat majd, amikor hátbatámadja a csapatot.

### NJK-k statisztikái

#### Cyan

30 év körüli, jó megjelenésű férfi. Kb. 170 cm magas, elég masszív testfelépítésű, kék szemű és barna hajú. 17. TSz-ű, az Ikrek szektájából, képzése alapján mortar (lásd.: YF 11-12. o.), de már több mint 4 éve kiérdemelte a Primor megszólítást. Rengeteg küldetésen vett részt, még a JK-k előtt is ismert kell, hogy legyen legendás híre. Hadd féljenek csak tőle.

Erő:	14	Ép:	11
Állók.:	16	Fp:	171
Gyorsaság:	19	Max.psz.:	71
Ügyesség:	16	Akt.psz.:	71
Egészség:	15	AME:	78
Szépség:	12	MME:	73
Intellig.:	16	Méregell.:	5
Akaraterő:	12	Vallás:	Tharr
Asztrál:	17	Jellem:	Rend, halál

#### Fegy.nélk. Lagoss Pugoss

Ké:	94	97	96
Té:	111	131	113
Vé:	159	182	162
Cé:	6	-	-
Sebzés:	K6+8	K6+12	K6+8
T/k:	5	1	2

Ugrás +30 Vé;  
Max. Vé: 186.

#### Fontosabb képzettségei

Vakharc	Mf
Fegyverhasználat (lagoss)	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Pusztítás	Mf
Belharc	Mf
Lefegyverzés	Mf
Földharc	Mf
Kétkezes harc	Mf
Psz.:	Mf
Ugrás	150%
Csapdaállítás	Mf
Többi százalékos képzettség	100%

#### Via-Sheni Embervadászok

Hatan vannak, közülük 4 Sif (Testőr) valamint egy-egy Ked (Kém) és Ral (Mágiahasználó). Részletesebben lsd. YF 7-9. o. A parancsnok az egyik Sif, helyettese pedig a Ral. A mágiahasználó 13. TSz-ű, a többiek 14. szintűek.

Erő:	Ép:	12
Állók.:	Fp:	140
Gyorsaság:	Max.psz.:	57
Ügyesség:	Akt.psz.:	50
Egészség:	AME:	65
Szépség:	MME:	65
Intellig.:	14/15 Méregell.:	6
Akaraterő:	Vallás:	Arel
Asztrál:	Jellem:	Rend

#### Fegy.nélk. Lagoss Pugoss

Ké:	84	87	86
Té:	100	120	102
Vé:	147	170	150
Cé:	4	-	-
Sebzés:	K6+7	K6+11	K6+7
T/k:	5	1	2

Ugrás +20 Vé;  
Max. Vé: 174.

#### Fontosabb képzettségei

Vakharc	Mf
---------	----

Fegyverhasználat (lagoss)	Mf
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Pusztítás	Mf
Pszi	Mf
Lefegyverzés	Mf
Fegyvertörés	Mf
Kétkezes harc	Mf
Földharc	Mf
Éberség	150%
Belharc	Mf
Többi százalékos képzettség	100%

Ezek főként a Sifekre igazak. A Ked annyiban különbözik, hogy harcértékei és Fp-i 10-zel alacsonyabbak, Lopózása és Rejtőzése viszont 150%. Egyéb képzettségeit lásd az Ynev Fejvadászaiban. Ha így nem elég kemények, vagy a KM-nek nem tetszenek, nyugodtan át lehet alakítani őket, akár az egész csapatot is. A parancsnok és az egyik fejvadász tudja használni a Fénymágiát, nekik 56 Mp-juk van, és ebből szinte az összes bárdvarázslatot használhatják. Kiválasztásukat most kivételesen a KM-re bízom, mert ezek tényleg a körülményektől (értsd JK-któl) függenek. És ezekre sajnos nem lehet felkészülni, azt hiszem, ezt nyugodtan mondhatom.

A Ral képviseli a csapatban a mágiahasználót. Most következzenek az ő értékei:

Erő:	Ép:	12
Állók.:	Fp:	110
Gyorsaság:	Max.pszi.:	60
Ügyesség:	Akt.pszi.:	90
Egészség:	AME:	66
Szépség:	MME:	64
Intellig.:	17 Méregell.:	6
Akaraterő:	Vallás:	Weila
Asztrál:	Jellem:	Rend

#### Fegy.nélk. Lagoss Pugoss

Ké:	75	78	77
Té:	90	110	92
Vé:	127	150	130
Cé:	6	-	-
Sebzés:	K6+6	K6+10	K6+6
T/k:	5	1	2

Ugrás +18 Vé;  
Max. Vé: 154.

#### Fontosabb képzettségei

Vakharc	Mf
Fegyverhasználat (lagoss)	Mf
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
Ösi nyelv ismerete (kyr)	Mf
Pszi (pyarroni)	Mf
Lefegyverzés	Mf
Rúnamágia	Mf
Kétkezes harc	Mf
Mágiaismeret (varázslói)	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Belharc	Mf
Többi százalékos képzettség	90%

Azt, hogy melyik formát tudja használni, a KM válassza ki. Persze attól függően, hogy melyiket szereti/tudja alkalmazni a legjobban. Én leginkább az Elemi mágiát ajánlanám, mivel azt a legkönnyebb és legegyszerűbb harc közben használni. A Nekromanciát is ismeri, de ezt csak végszükségben alkalmazza. A VII. Necrografiai osztályba tartozó élőhalottak és démonok a legerősebbek, melyeket meg tud idézni.

#### A kovács

7. Tsz-ü harcos. Kedvenc fegyvere, melyet még régen, kalandozó éve alatt használt, egy gyönyörűen megmunkált egykezes csatabárd. Ha nem lát más megoldást, nem ijed meg a harctól sem. Közepes pajzsot is használ. Más által épített Statikus pajzsa van.

Erő:	Ép:	15
Állók.:	Fp:	85
Gyorsaság:	Max.pszi.:	-
Ügyesség:	Akt.pszi.:	-
Egészség:	AME:	44
Szépség:	MME:	46
Intellig.:	13 Méregell.:	8
Akaraterő:	Vallás:	Antoh
Asztrál:	Jellem:	Rend

#### Fegy.nélk.

Ké:	73
Té:	100
Vé:	170
Cé:	-
Sebzés:	K10+2

T/k: 1

**Fontosabb képzettségei**

Fegyverismeret	Mf
Fegyverhasználat (egykc.satabárd)	Mf
Kovácsolás	Mf
Pajzshasználat	Mf
Kínzás elviselése	Af
Harci láz	Mf

**A varázsló**

40-es évei végén járó, kissé hajlott hátú nő. Díszes, aransújtásos, világoskék köpenye van, valamint mindig nála van a botja, mely különböző növényi motívumokkal díszített. Tetején egy félig kitárt szárnyú varjú van.

Erő:	Ép:	6
Állók.:	Fp:	65
Gyorsaság:	Pszi.:	69
Ügyesség:	Mana p.:	100
Egészség:	AME:	75
Szépség:	MME:	76
Intellig.:	18 Méregell.:	2
Akaraterő:	Vallás:	Darton
Asztrál:	Jellem:	Rend

**Fegy.nélk.**

Ké:	34
Té:	33
Vé:	92
Cé:	11
Sebzés:	
T/k:	

**Fontosabb képzettségei**

Fegyverismeret	Mf
Fegyverhasználat (egykc.satabárd)	Mf
Kovácsolás	Mf
Pajzshasználat	Mf
Kínzás elviselése	Af
Harci láz	Mf

Kedvenc varázslatai: Jégburok, Tűzgolyó, Elemi erő aura formában, Tűznyíl, Jégzapor

Amint megérkezik két „segédjével” (akik szintén Sifek, harcértékeik és képzettségeik megegyeznek a már megadottakkal) megpróbál segíteni az NJK csapatnak. Ha nincs remény a JK-k legyőzésére, akkor Cyant mindenképpen el akarja menekíteni egy térkapun keresztül.

**A fürkész**

Ez egy ősi kyr varázseszköz, melyet az Ikrek használnak. Egy hasáb alakú alkalmatosság, mely valamilyen ismeretlen összetételű fémből készült. A felületén pedig rúnák vannak. Ezt nyomkövetésre lehet felhasználni, mégpedig úgy, hogy ha valakinek megszerzik a személyes használati tárgyát (ami a Személyes Aurájába tartozik), akkor csak a megfelelő ráolvasások kellene. Ezután minél közelebb kerül a fejedés célpontjához, annál élénkebb színekben játszanak a rúnák.

Ha zölden világítanak, akkor 50 méteren belül van a keresett személy.

**Befejezés**

Ha elfogták, vagy megölték Cyant, már csak haza kell jutniuk valahogyan. Odahaza örömmel veszik tudomásul, hogy a küldetés sikerrel járt. A JK-k jutalmat kapnak, azután pedig pihenhetnek egészen a következő küldetésig.

Ha nem jártak sikerrel, akkor is vissza kell térniük a klánhoz, különben kiteszítettakká válnak. Ez pedig egyenlő a halállal számukra. A hazatérés után az életben maradt JK-k nem kapnak ugyan halálbüntetést, ám muszáj lesz nekik elvállalni a kiszabott vezeklést. Ez pedig akár az is lehet, hogy fel kell kutatni Cyant minden lehetséges eszközzel és el kell pusztítani. Akár Doran falai között is. Ám ez már egy másik kaland...

Sok sikert és jó játékot kívánok mindenkinek!

2006.???

Szerző: Rasztiff

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely