

# Napsugár csillan a sziklák peremén

## KALANDMODUL

### 1. Isteni előjáték

0. Lásd M.A.G.U.S. Weilára vonatkozó részeit.

1. A különböző kyr istenek hívei között addig soha nem látott méretű háborúság kezdődik, míg maguk az istenek az isteni síkon próbálják hatalmukat megerősíteni.

2. Weila, aki a legreálisabban látja az istencsalád helyzetét, igyekszik kordában tartani az indulatokat. Tudja, az öt isten viszályának egyedül az új, kors istenek látják hasznát. Minden erejével azon van, hogy megakadályozza a kyr istenek közötti viszálykodást.

3. Tharr, aki esküdt ellenségét, Sogront akarja eltüntetni az ismert síkokról, úgy ítéli meg a helyzetet, hogy előbb Weilával és híveivel kell leszámolnia céljai elérésének érdekében.

4. Megteszi.

### 2. Solden

#### 2.1. Elhelyezkedés és megközelíthetőség

A Valerian-tenger közepén három nagy és nyolc kicsi szigetből álló csoport. A fősziget és egyben a szigetcsoport neve Solden. A másik két számottevő szigetet Pelvarnak és Hirdannak nevezik.

A szigetcsoport megközelítése nem egyszerű feladat. A Soldenhez vezető egyetlen járható tengeri útvonal Tiadlanból vezet a soldeni Molaw városához, de ez a út is csak nyáron hajózható biztonsággal. A tavasz második és az ősz első felében esetleg még nekivághat a nagy kockázatokat is vállalni hajlandó utazó, de az év többi szakában ez az út is járhatatlan.

#### 2.2. Történelem

Solden története igen régre nyúlik vissza. Az első telepek kialakulása nem sokkal az ember ynevi megjelenése utánra tehető. A főleg halászáttal és tengeri kalózkodással foglalkozó sackner népcsoport vette birtokba a szigeteket, a partokat halász és kalózfalvak tucatjai lepték el.

A szigetek környékén ugyan kiváló halászmezők húzódtak meg, de a sziget maga nem volt túl termékeny és ásványi kincsekben sem bővelkedett. Talán ez utóbbi két ok, talán a sacknerek harciassága mentette meg a szigetcsoportot attól, hogy valamelyik ynevi hatalom rárakja a kezét, de mindenesetre tény az, hogy az itt élő nép évszázadokon át nyugodtan fejlődhetett.

Egy idő után a sacknerek felhagytak a kalózkodással, hisz a környék veszélyessége miatt egyre kevesebb kereskedő kockáztatta a hajói biztonságát azzal, hogy Soldent megközelítő útvonalat jelöljön ki szá-





mukra. A kalózkodás háttérbe szorulásával mind inkább a kereskedés vált a helybéli hajósok fő foglalkozásává. Fürge kis hajóikkal bejárták az egész tengert, szállítva a legkülönfélébb árukat a tengermenti államok és népek között.

A kereskedés fellendülésével szép lassan átfurmálódott az egész szigetcsoport társadalma is. A leggazdagabb családok előbb csak szövetséget kötöttek egymással, majd mikor közülük is kiemelkedett egy família kikiáltották a királyságot.

Solden fénykorában a fő szigeten két nagyváros is épült, mindkettő a tengerparton. A királyi család székhelyül Braent választotta, míg Toren a sacknerek vallási vezetőjének jogára alá került.

A sackner királyság éppen hatalmának és gazdagságának csúcspontján állott, mikor Solden partjainál egy idegen flotta jelent meg. Békés szándékkal közeledtek, nem akartak háborút. A hajókon tartózkodók valamennyien Weila követői voltak, akik a kontinensen kitört gyilkos testvérháború elől menekültek el.

Követeik gazdag ajándékokkal megrakottan látogatták meg Solden királyát és ékesszóló beszéddel biztosították a nyugtalankodó uralkodót békés szándékuk felől. A király szíve megnyihülni látszott a tömérdek értékes ajándék láttán és beleegyezését adta a kyreknek a letelepedésre.

A kapzsi uralkodó azonban megszegte adott szavát. Tört állított és megpróbálta elfogni a kyrek vezérét, hogy kicsikarva minden kincsüket elüldözze vagy rabszolgasorsba taszítsa a menekülteket. Ám a meggondolatlan király elszámította magát, hisz nem gondolhatott Weila híveinek roppant varázshatalmával.

A békés letelepedés pusztító háborúvá fajult. A kyrek módszeresen haladtak, sorra legyőzve a megrémült király ellenük küldött seregeit. Lassanként mindhárom lakott sziget a hatalmukba került, már csak a két fallal és mágiával megerősített város állt ellen. Előbb a könnyebb feladatnak tűnő Braent ostromolták meg a kyrek seregei. És Braen napok alatt elesett.

A királynak ugyan sikerült elmenekülnie és pár hét múlva erősen megfogyatkozott kísérettel belopózni a körbezárt Torenbe, de a háború menetén ez már mit sem változtatott. Ugyan Toren a sackner papság nem is csekély hatalmának

támogatásával még három éven át tartotta magát, ám végül legyőzetett.

A Weilát szolgáló smaragdpapok rémisztő csatát vívtak Tuul, a tengeristen papjaival és ha nehezen is, de diadalt arattak. Ám diadaluk nem lehetett teljes. Tuul papjai közvetlenül bukásuk előtt sötét mágiát szabadítottak el. A tengeristen valamennyi papja szoros mentális és asztrális kapcsolatban forrt össze egymással és kétségbeesetten szólították legfőbb urukat. És Tuul válaszolt. Tudván, hogy híveinek bukásával neki is el kell hagynia ezt a síkot, összes hatalmát főpapjának kezébe adta. És a pap nem is késlekedett igénybe venni azt...

Szörnyű átkot mondott: ha Toren elesik, az összes csatában elhunyt ostromló lelke szakadjon ki az örök körforgásból és mindaddig ne térhessen meg istenéhez, míg Tuul szent jogára e síkon megtalálható. Ugyanekkor a papok a jogart elhelyezték a főtemplom oltárán és az épületet erős mágiával vették körül. Azért, hogy e védelem teljes legyen képesek voltak önkezüikkel véget vetni életüknek, utolsó imáikkal elszálló életerejüket a védőmágia energiái közé vezetve.

A kyrek a papok halála után már órák alatt elfoglalták a meggyötört várost. De ilyen súlyos árat ritkán kell fizetni a győzelemért. Beteljesedett Tuul átka. A győzelem mámora Weila papjait is magával ragadta és mindaddig nem figyeltek fel a roppant veszélyre, mígnem kiderült, hogy Toren főtemplomát semmiképp nem sikerül elfoglalni. Hatalmas erő tartotta vissza összes katonájukat és magukat a papokat is attól, hogy megközelítsék az épületet.

Hiába próbálkoztak akár mágiával, akár nyers erővel a templomot csak nem sikerült megsemmisíteniük. Aztán rájöttek az átok mibenlétére...

A kyrek szörnyű haragjukban kiirtották a város összes lakóját, nem kegyelmezve sem gyermeknek, sem öregnek. Ez az értelmetlen, véres és kegyetlen bosszú azóta is sötét foltként telepszik rá az itt élő Weila hívők lelkére.

Tuul isten a síkról való kiszorulása előtt bosszúból még hatalmának maradványait felhasználva hajózhatatlanná tette az egész Valerian tengert. Ennél nagyobb jót talán még



készakarva sem cselekedhetett volna Weila híveivel, hisz a kyreknek a saját népük elől menekülve minden vágyuk egy biztonságos menedék volt. És mi lehetett biztonságosabb, mint egy megközelíthetetlen szigetcsoport?

Miután a kyrek uralmuk alá hajtották egész Soldent, megkezdték a hosszú távra szóló berendezkedést. Kialakították a saját uralmi hierachiájukat, ahol a vezető szerep természetesen a kyreké volt. A bennszülött lakosságnak korlátozott mértékű önállóságát meghagyták, így remélvén elkerülni a későbbi összetűzéseket.

Weila papjai megvizsgálták annak lehetőségét, hogy vissza tudják-e majd állítani a tenger hajózhatóságát. Arra a megállapításra jutottak, hogy amennyiben szükséges lesz, ezt bizonyos korlátok között meg fogják tudni tenni.

Hamarosan helyreállt a rend és a nyugalom az összes szigeten. Az újdonsült vezető réteget a kyr nemesek és papok alkották. A kyr származású közrendűek keveredtek a helybeliekkel és mivel jóval kevesebben voltak a sacknereknél szép lassan teljesen asszimilálódtak.

Természetesen Weila papjai soha sem tettek le arról, hogy visszaállítsák istenük megingott hatalmát. Már vándorló menekülésük is egy gigantikus, évszázadokat felölelő terv része volt. Hítorosaik egy részét titokban hátrahagyva - nekik feladatuk megahagyva, hogy épüljenek be Tharr győztes táborába – arra készültek, hogy az ismeretlenség homályába veszte erő gyűjtenek a nagy visszatérésre.

Mikron a Weila főpapjai érkezésnek látták az időt, hogy országuk újra bekapcsolódjon Ynev vérkeringésébe, különös előkészületeket tettek. A hús legelőkelőbb kyr nemesi család vérvonalát fele arányban keverték a legelőkelőbb sackner családok vérvonalával, hogy ezen családokból váljanak ki Solden uralkodó családjai. Weila papjai megőrizvén tiszta kyr vérüket szinte remeteségbe vonultak vissza. Csak ritkán érintkeztek az egyszerű lakossággal és egymással is csak titkos,

rejtett úton tartották a kapcsolatot. Ezen intézkedésre azért volt szükség, hogy mikoron helyreáll az összeköttetés a kontinenssel, még a gyanú árnyékát is elkerüljék annak, hogy itt Weila követői élnek.

Néhány nemzedéknyi idő után – hiába, Weila híveinek van idejük – mikor már a köznép szemében teljesen természetessé vált az új rend, a papok imáikkal hajózhatóvá tettek egy útvonalat Ynev felé. Még az első hajó útnak indulása előtt szent és felbonthatatlan esküt tett valamennyi nemesi család arra, hogy a titkot megőrzik és a szigeteket mindennemű külső befolyás alól megvédik. Miután valamennyien elismerték a papok teljes hatalmát maguk felet, Weila papjai visszavonultak látszólag teljes elszigeteltségükbe.

A papok mindmáig csupán csak akkor tűnnek fel a falusi lakosság körében, amikor azoknak tényleg nagy szükségük van rájuk vagy gyermek születik. A falusiak szent emberként tisztelik őket, mostanra már teljesen elfeledve, hogy kik is ők valójában. A városiak manapság már kissé kételkedve tekintenek a falvakból származó hiedelmekre, nem tudván dönteni, hogy valósak-e vagy csak egyszerű babonás képzelgések. Az uralkodó nemesség azonban még nem feledte el sem származását, sem a célokat, amiket még őseik tűztek ki népük elé. Továbbra is alávetik magukat a papság rejtett hatalmának, egyetlen fontos kérdésben sem döntenek Weila szolgálóinak beleegyezése nélkül. Továbbra is tiszta szívből hisznek Weilában (erről gondoskodnak az udvarban tevékenykedő tanító mesterek) és a célok megvalósíthatóságában...

Hogy még inkább elkerüljék a gyanúnak akár csak az árnyékát is, hivatalosan az egész szigetállam pyarron vallására tért, főistenüknek Antoh-ot jelölve meg. Épült néhány rendház is, ahol észak-ynevi államokban tanult papok látnak el szolgálatot. Természetesen a Nagy Titok minden beavatottja kényesen vigyáz rá, hogy a pyarroni hitű papok ne is sejtsék az igazságot.

## 2.3 Államrend

A sziget államformája királyság. A király a Hús Főnemesi Családból kerül ki, méghozzá igen egyedülálló módon. A Hús Család szigorúan rangsorolva van, ebben a rangsorban előrelépni nem lehet. A király mindig a legelőkelőbb család legidősebb uralkodókort elért (30 év) férfitagja. Amennyiben a legelőkelőbb családnak nincs



uralkodókorú férfitagja, úgy a rangban utánuk következő család legidősebb uralkodókort elért férfitagja lesz a király. Amennyiben itt sincs ilyen férfiú, úgy hasonlóképp folytatódik a sor. A másik nagyon furcsa szokás, hogy amennyiben az uralkodó nem a legelőkelőbb családból származik, akkor, ha egy előkelőbb családban valamelyik férfi eléri az uralkodókort, a királyi cím automatikusan átszáll reá. (Megjegyzés: amióta ez a trónöröklési rendszer létezik Soldenben, még soha sem kísérelték megszegni és politikai gyilkosság sem történt. Mindez a nemesség feltétel nélküli elkötelezettségének tudható be Weila ügye iránt.)

Hivatalosan minden politikai hatalom a Húsz Főnemesi Család kezében van, sőt a legtöbb ügyben valóban ők határoznak. Azonban a legfontosabb ügyekben a Papi Tanács dönt, amelynek létezéséről csak nagyon kevesen tudnak. A Papi Tanácsnak 15 tagja van, kik a sziget belsejében élnek remeteéletet a többi Bölcsel együtt. (A Tanács Tagjai mindig a Bölcsék közül kerülnek ki. A Bölcsék valójában Weila papjai.) A Bölcsék ha nem magányosan elmélkednek, akkor egyedül és gyalog járják a vidéket. A falusiak szent emberként tisztelik őket és valahányszor egy gyermek megszületik megmutatják az valamelyik bölcsnek, aki megáldja az újszülöttet. A Bölcséknek szinte semmilyen kapcsolatuk sincs Antoh rendházaival, de az ottani papok ezt nem is furcsállják, lévén ők is már ebben a környezetben nőttek fel.

A közigazgatási feladatokat a szigetcsoport eredeti népének a nemessége látja el. Ők a közvetítők a főnemesség és az egyszerű lakosság között.

## 2.4. A Terv

Weila hívei hosszú évszázadokat átölelő Tervet készítettek a visszatérésre. Ahhoz, hogy istenük ismét jelentős hatalommal bírjon Yneven, először híveinek kell megfelelő erőpozícióba kerülniük. Dolgukat nehezíti, hogy mindezt a legnagyobb titokban kell tenniük. Thatr és szolgálai még mindig elég jelentős hatalommal bírnak Yneven ahhoz, hogy amennyiben idő előtt kiderülne a Terv, megakadályozzák azt.

A Terv a láthatatlan térnyerés elvét követi. Először kisebb jelentőségű helyeken szereznek befolyást...

## 3. Sireal (1. térkép)<sup>1</sup>

Sheral vad bércei között megbúvó kicsiny királyság. Fővárosa Sheraleyansi (2. térkép) a Thunguz hegyi folyó mély völgyében fekszik. A környékén sűrű zöld erdősegeket és teraszosan művelt szántóföldeket találni. A folyó vonalát egy jelentősebb út követi, amely a hegység belsejében található bányákhoz és a Torsher királyságba vezet.

A Sireal királyság 18000 lakossal rendelkezik, ezek nagyobb része földműveléssel, állattenyésztéssel, fakitermeléssel és bányászattal foglalkozik. A városok lakói között azonban jó pár kézművest és kereskedőt is találhatunk.

A fővárosban mintegy 3000 lakos él, ám nem ez a királyság legnagyobb városa. A legnagyobb város (5000 lakos) a völgy kezdeténél - a Thunguz két partján - fekszik, ám sokkal nehezebben védhető egy esetleges ellenséges támadás esetén, így a királyi család székhelyéül inkább a kisebb, de félelmetes erődítménnyel rendelkező Sheraleyansi-t választotta. A királyságban ezen kívül meg két bányászváros és számtalan apró hegyi falu található.

A királyság lakói az ősi Hegyistenekben hisznek, bár az utóbbi időben feltűnt néhány pyarroni hittérítő is az emberek között (mindeztidáig roppant csekély eredményt érve el).

## 4. Torsher (3. térkép)

A Thunguz mellett futó kereskedelmi út végállomása. Sireal szomszédságában, szintén a folyó völgyében fekszik. A királyságban található az utolsó olyan település, amit egy kereskedőkaraván még kényelmesen (jelölt úton) el tud érn.

A királyság lakosainak száma mintegy 12000 fő, melyek jelentős része (5000 lakos) a fővárosban (4. térkép), Torsher-annay-ban él. A királyság másik nagyobb városa egy bányászváros, amely közelében több nagy ércbánya is található.

<sup>1</sup> Sajnos a modulhoz tartozó térképek egyik forrásból sem kerültek elő. (MG)



A lakosok legnagyobb része állattenyésztéssel, fakitermeléssel és bányászattal foglalkozik. Földművelést is folytatnak a falusiak, ám a nagy magasság miatt már nincs olyan jelentősége, mint a szomszédos Sirealban.

A királyság lakói az ősi Hegyistenekben hisznek, bár az utóbbi időben feltűnt néhány pyarroni hittérítő is az emberek között (aki sikeresen átjutott Sirealon anélkül, hogy meglincseltek volna).

## 5. A Kaland háttere

Sireal egyike a Terv célpontjainak. A világ figyelmétől távol fekvő kicsiny királyságot erős, harcias nép lakja. Érckincsei szinte kimeríthetetlenek (tehát magában hordozza a gazdagság ígérését), ennek ellenére semmilyen nagyvilági politikai szereplőnek sem esik az érdekszférájába.

A királyságba évtizeddel ezelőtt titokban megérkeztek Soldenről Weila követői. És nem tétlenkedtek. Szép lassan behálózták a király családot. Az uralkodó (III. Nóbold) és a családja mára már Weila feltétlen híveivé vált, amiben nagy szerepe van Shumur Flan-nak akit a király legfőbb tanácsadójaként tartanak számon a krónikák. valójában ő Weila egyik nagy tudású papja. Érthető módon a király nincs túl jó viszonyban a Hegyistenek főpapjával, ám nyílt szakításra nem került még sor. Ez sem a papságnak, sem a királynak nem érdeke, ezért aztán inkább szemet hunynak jó pár dolog felett.

Ez az állapot tökéletesen megfelelt a soldeni különítménynek, akik manapság kezdték meg titkos hittérítő-munkájukat a nép között. Csakhogy az utóbbi egy hét veszélybe sodorta a Tervet...

A szomszédos Torsher királysággal eddig sem volt barátnak nevezhető a kapcsolat (néhány összetűzés különböző kisebb bányá miatt, viták az útvámon, stb.). Ám az utóbbi időkben ez a viszony tovább romlott. Egész pontosan azóta, hogy a király (I. Alexan) egy külhonit (yl Deron)

vett maga mellé tanácsadónak. Azóta mintha Torsher hadi előkészületeket tett volna, hogy fegyverrel tegyen pontot a vitáik végére. Ezt természetesen nem nézhették tétlenül Sireal urai (és a soldeniek sem), ezért kémet küldtek a szomszédos királyságba. Természetesen Shumur Flan úgy intézte, hogy ez a kém a soldeniek egyik embere (Zeon Ferentius) legyen, így első kézből számolhasson be nekik is a vészjósló eseményekről. Vesztere.

Ugyanis a kém lebukott és most a főváros közelében található Sigur börtönben (5. térkép) őrzik. Bár jól képzet ügynök, nem lehet tudni, hogy meddig bír ellenállni az esetleges kínzásoknak és azt sem, ha megtörik mennyit árul el. Addig nincs semmi baj, amíg csak Sirealról beszél. De ha már Weila is szóba kerül...

Shumur Flan természetesen nem tétlenkedet. Rábeszélte az uralkodót, hogy indítsanak az ügynök kiszabadítására el egy kis csapatot (nem menet túl nehezen, mert az uralkodói is felismerte a veszélyt) és az udvar nem beavatott részével is elhitette, hogy ez szükséges. A csapat vezetésével egyik hű emberét bízta meg, ám a többiek mit sem sejtő kívülállók (így csökkentve minimálisra a lebukás kockázatát).

Egy kicsit a másik oldalról: yl Deron (1. sz. NJK) toroni származású Tharr-pap. Nem külön megbízásból jött, hanem üldözői elől menekült ide a távoli Sheral eldugott zugába. De ha már idejött, kihasználta a lehetőségeket. I. Alexan bizalmába férközött, lekenyerezte vagy kiirtotta az összes udvarbeli ellenlábását (a Hegyisten főpapja az ivócimborája és segítséget nyújt neki ferde hajlamai által diktált vágyainak kielégítésében, a király előző főtanácsosát vadászbaleset érte, stb.), majd bábként mozgatva az uralkodót nekilátott rendet tenni újdonsült birodalmában. Mikor kellőképpen erősnek érezte már magát, új célpontot keresett. Úgy gondolta, hogy a szomszédos Sireal megfelelő lesz hatalomvágyának időszakos kielégítésére, ezért megtette a szükséges előkészületeket.

Az ügynök lebukásának hírére ő rendelte el a fogoly Sigur-ba szállítását, tekintettel az ottani kínzóterem Sheral szerte hírhedt voltára. Csak ő és a börtön főlőrült parancsnoka (Senthen, a király másod-unokatestvére -2. sz. NJK) volt jelen, amikor Zeon megtört. A kínzások és a bódítószerek hatására mindent bevallott. Weiláról és a soldeniekéről is beszélt. Bár Senthen nem értette és nem is törődött ez utóbbiakkal (öt csak Sireal érdekelte), yl Deron



megdermedt. Távól élt hazájától és rendjétől, de Weila nevének hallatán mégis úgy döntött, hogy erről értesíteni kell a toroni Papi Tanácsot. Egyik jól megfizetett emberét (Son Tyan -3. sz. NJK) meg is bízta egy levél eljuttatásával, a Kaland 10. napján. Son egy kifelé tartó kereskedőkaravánhoz csatlakozott, ami a Kaland 14. napján indult el. A karaván útja Sheraleyansi-ig 14 nap, ott 1 napot pihen, majd még 8 napot haladnak Sireal területén. Amint kiér a karaván Sirealból, az ügynök elválkik tőlük, innentől kezdve a megtalálására kicsi (mondhatni semmi) az esély.

## 6. A Kaland

### 6.1. Megbízás

Az ügynök kiszabadítására egy kisebb csapatot indítanak el, melynek vezetője az 1-3 sz. JK valamelyike. Ő tud az akció tényleges céljáról és teljes döntési szabadsággal rendelkezik. Fő feladata az ügynök kiszabadítása (végszükség esetén likvidálása) és annak kiderítése, hogy kiszivárgott-e valami a soldeniak Tervéből. Ez utóbbi esetben lehetőségei szerint intézkedni kell a baj elhárításáról. A többi JK (4-) szabadon adható ki a Játékosoknak, de arra ügyelnie kell a KM-nek, hogy a csapat az összeállítása alapján eséllyel vágjon neki a feladatnak.

A csapatot vezető JK-nak el kell mondani az háttér megfelelő részeit (pár mondatban: Weila, Solden, soldeni szerepvállalás Sirealban, az ügynök lebukása és ennek veszélyei) valamint meg kell mutatni neki a Királyságok vázlatos térképét (6. térkép) is.

A feladatra kiválasztott JK-k egy részét (kalandozók) a szálláshelyükön keresi fel a király egyik apródja, hozva az uralkodó parancsát. A parancs szerint aznap délután meg kell jelenniük egy audiencián a várban. A kihallgatáson a királyon kívül csak Shumur Flan, Tenzin Noyan és Mínius Lognar vesz részt. Az audiencián nagy fizetséget kínálnak számukra (illetve burkoltan akár fenyegetőzhetnek is) a feladat (a királyság hű emberének kiszabadítása) elvégzésért. A JK-k másik csoportját (helyi lakosok) az előtörténetüknek megfelelő módon motiválják, de nekik is meg kell jelenniük az audiencián. Itt mutatják be nekik a csapatot vezető JK-t is. Indulniuk másnap reggel kell.

### 6.2. Indulás

Lehetőségek az indulásra:

Az indulás reggelén egy karaván is továbbmegy Torsher-annay-ba. A karaván luxuscikket szállít (fűszerek, drága ruhák, stb.), és rengeteg máhás lovat visznek magukkal azért, hogy visszafelé úton az előfeldolgozott fémet (réz, stb.) el tudják szállítani. (A folyó csak faúsztatásra alkalmas, mert sok rajta a zúgó). A karaván vezetőjével már nekik kell megállapodniuk. Az út normál esetben 14 napig tart a karavánnal.

Amennyiben úgy gondolják egyedül is nekivághatnak a karavánútnak, de a mai ellenséges helyzetben ez feltűnő. A határon a határ őrei (20 zsoldos -4. sz. NJK- és 1 tiszt-5.sz. NJK-, ezekből 4 mindig őrt áll) minden bizonnyal kellemetlen kérdéseket tesznek fel. Az út normál esetben 10 napig tart lóval.

Megpróbálkozhatnak a hegyi úttal is. Itt jóval kevesebben járnak, nincs is igazi határőrség, ám körülbelül a két királyság határánál él egy törvényen kívüli rablólovag (Tim con Feist -6. sz. NJK), aki embereivel a békés utazókra vár. Általában 3 embere (4. sz. NJK) kíséretében elállja az utat, miközben 2 íjásza (7. sz. NJK) lesben áll. Ha meg tud egyezni az utazókkal, akkor továbbáll (min fejenként 5 arany, de annak sem szabad kiderülnie, hogy ha náluk ennél sokkal több van) ellenkező esetben rátámad a csapatra. Ha véletlenül vesztesre állna, akkor a várúr menekülőre fogja a dolgot. (A lovag halála esetén a helyét a későbbiek során fia veszi át.) Ez az út normál esetben 12 napig tart lóval, de fárasztó. Természetesen a JK-knak a vár láttán még módjuk van kerülőutat választani. Ám a legjobb kerülőút komoly veszélyeket rejt. Egy kölykeit védő fehér anyamedvét, aki habozás nélkül a csapatra támad.

Esetleg megpróbálkozhatnak a hegyeken való átkeléssel is, de ezt csak hegyi vezető segítségével tehetik. Ha nincs a csapatban, akkor fel kell egyet fogadniuk. A felfogott hegyi vezető 60% eséllyel nem dolgozik rablóbandának. Ellenkező esetben bizony csapdába csalja a csapatot (mondjuk egy kanyon), ahol 10+2k10 társa (10. sz. NJK) megpróbálja lemészárolni őket (KM, légy



kreatív!). Egy jó hegyi vezető 14 nap alatt átviszi őket normál esetben, lovakkal együtt.

### 6.3. Fogolyszabadítás (Sigur)

Megérkezésükkor a csapatnak meg kell tudnia, merre van Sigur (ez könnyen megy) majd meg kell tervezniük a fogoly kiszabadítását. Erre e-modul írója a következő lehetőségeket látja:

A börtönparancsnok bepalizása. Ha utána érdeklődnek (csak óvatosan, mert feltűnhet!) rájönnek, hogy a parancsnok szereti a ledér nőket és a ledér fiukat. Azt is megtudják, hogy minden másnap (a Kaland páros napjain) a városka előkelőbb mulatójában lebzsel. Ha célirányosan tovább érdeklődnek, akkor azt is megtudják, hogy a parancsnoknak szadista hajlamai is vannak, ezért nehezen talál magának alkalmi párt.(Szóval csak óvatosan, ha már lekötözik a JK-t és nem jön hamar a segítség, akkor jobb nem részletesen elmesélni a történéseket.) A börtönparancsnoknál mindig ott van a pecsétgyűrűje, amivel hitelesíteni szokta a parancsait...

Egyéb belopozási lehetőség a börtönbe. Hááát... kérném megsejtelni a börtön térképét, védelmét és reálisan kijátszani. Végül is mindenre van esély...

Illetve a börtön erővel történő elfoglalására nincs esély. De megpróbálni azért meglehet.

### 6.4. Yl Denor elrablása

Amennyiben élve sikerül kiszabadítani az ügynököt és még él az akció vezetője (vagy valami módon továbbadja a valódi feladatott), akkor kiderül, hogy az ügynök megtört és elárulta a Tervet. Az is kiderül, hogy kinek...és az ügynöknek sejtései vannak a „tanácsadó” kilétéről is. Ezekről azonban csak az után fog beszélni, hogy ha meggyőzik arról, hogy nekik beszélhet. Az ügynök sajnos rossz állapotban van. Jární és lovagolni nem nagyon tud, harcolni meg végképp nem.

Ám a király várról rendelkezik némi információval.

Amennyiben a csapat vezetője rájön, hogy neki bizony meg kell akadályoznia a Terv elárulását, akkor ennek fényében kell cselekednie. Valahogy rá kell beszélnie a partit a feladat kibővítésére.

Mivel egyetlen személyről tudnak (yl Denor), aki kapcsolatba hozható az ügyel, ezért logikusan ezen a nyomon kéne elindulniuk. Ő a fővárosban található. Lakhelye a királyi vár (6. sz. térkép). Ahhoz, hogy a futárról tudomást szerezzenek, ki kell hallgatniuk (vagy hallgattatniuk Sirealban). Elfogására tervet kell kidolgoznia a csapatnak. Lehetőségek (szerintem):

1. Belopóznak a várba vagy csellel bejutnak. A várban megkeresik a tanácsadót. Legnagyobb eséllyel nappal a dolgozó-, éjjel a hálószobában akadhatnak rá. Mindig 2 testőr (5. sz. NJK) kíséri. A testőrök persze sokszor csak az ajtóig mennek...

2. Alapos utána érdeklődésre megtudhatják (KM, ezt az információt ne ad ki egykönnyen, csak a Hegyikristályban tudhatják meg, ha a fogadóst dicsekvésre készítetik vagy valamelyik cselédlánnyal igen szoros kapcsolatba kerülnek. Ha a JK-k szóba hozzák a megmentett ügynök előtt azt, hogy ők yl Denor furcsa szokásai után nyomoznak, akkor neki eszébe jut, hogy hallott valamit rebesgetni bizonyos Hegyikristálybeli görbe éjszakákról.), hogy a hét utolsó napján (5 napos hetek, a parti a hét 1. napján indult) a álruhában kilopózik a várból és a Hegyikristály (7. térkép) fogadóba megy. Ennek különtermében találkozik a Hegyistenek helyi főpapjával (Allamhed Doorzsa -8. sz. NJK), ahol kártyáznak és isznak. A mulatság végeztével a különszobából emeletre vezető lépcsőn mennek fel a két különálló szobájukba. Itt a főpap egy fiatal fiúval, yl Denor egy csinos leányzóval szórakozik hajnalig. Hajnalban álruhában lopózik vissza a kastélyba.

Remek lehetőség a Thar pap elfogására, amikor álruhában lopakodik. Kifelé menet nehezebb észrevenni, mert nagyobb a nyüzsgés (a nappali szolgaszemélyzettel egy időben távozik este 8 órakor), de amikor megy vissz, akkor viszonylag egyszerűbb. Persze a fogadóban is rajta lehet ütni.

3. A Kaland 17. napján királyi vadászat kezdődik, ami 3 napig tart. Ez jelentős esemény, erről akár kocsmákban vagy a piacon is tudomást szerezhetnek a JK-k. Itt rajta lehet ütni yl Denor-on, mert általában 2 testőrével és egy vadással (9. sz. NJK) külön szoktak válni a társaságtól (yl Denor



tényleg szeret vadászni!). Yl Denor lovának különleges, csillag alakú patkója van, ezt esetleg megtudhatják a vár lovászától vagy a patkókovácsstól - igaz, ehhez nagy mázli kell.

### 6.5. A futár elfogása

Yl Denor elfogása után a parti újabb választás elé kerül (ha észreveszik). Kihallgatni a foglyot a helyszínen vagy eljuttatni Sirealba kihallgatásra. Ha a parti nem finnyás, akkor ők maguk is megtudhatnak sok mindent a paptól. Például azt is, hogy futárt menesztet Toronba a Terv hírével. Ha tovább vallatják, kiszedhetik belőle a futár személyleírását valamint azt is, hogy melyik karavánnal indult útnak. Amennyiben nem vallatják, hanem eljuttatják Sireal fővárosába a foglyot, ott fél napon belül kiszedik belőle ugyan ezeket az információkat.

Természetesen az újabb célpont a futár. Ne feledjük, a Kaland kezdetétől számított 37. napon, a futár sikeresen eltűnik...Tehát versenyfutás az idővel.

Arról se feledkezzünk meg, hogy a „tanácsadó” elrablása után fél Torsher a csapatott üldözi. Lovas futárok száguldanak végig a hírrel az egész királyságban. Az utakon járőröket indítanak (6 katona -1. sz. NJK), a határon sokkal szigorúbb az ellenőrzés. A papság is aktivizálja magát. A Hegyisten templomaiban felszólítják a népet, hogy amennyiben idegeneket látnak, jelentsék a helyőrségen vagy a papnak (amennyiben a JK-k megölik a Hegyisten főpapját, akkor fanatizálják a

lakosságot, akik – ha többen vannak – akár fegyveres idegenekre is rátámadnak ezután).

### 6.6. A Kaland vége

Minden jó, ha a vége jó...

2001.03.28.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Kalandozok.hu (régi)

Szerkesztette: Magyar Gergely

A kalandmodul megjelent Thusor MAGUS oldalán (2001.) és a LFG.hu oldalon is (2010.09.08.), a szerző vagy a forrás feltüntetése nélkül.

MEGJ: Soldant sajnos a Tuggar-szigetekre tették, ami azonban már foglalt, más kalandmodulban felhasznált! Áthelyezése szükséges, a leírások alapján – hajózhatatlan tenger – északra. Ezt a helyszín megőrzése a MAGUS világába való beillesztése okán megtettem.

A modulban nincs évszám, de a feldolgozás szempontjából a Psz. 3692-t, mint a MAGUS általános jelenét, választottam.