

m.a.g.u.s.
avagy
a kalandorok krónikái

a ködök városa

Egy m.a.g.u.s történet



A KARDOK ÜNNEPE



a ködök városa

*Kezdetét veszi az Égi Fény 3692. esztendejének esős évszakában,
a Hatalom és Szertartások hónapjainak harmadik, a Fohászok havában.*

A Qiron-tenger mellékén, Tanûra városában...



A KARDOK ÜNNEPE

Készítette: anáron 2022.

a ködök városa



Impresszum

A Kardok Ünnepe logó: Crowstone, anárion
Tördelés: anárion

Készült a m.a.g.u.s Első Törvénykönyv alapján

Készült a 2023. év tavaszán megrendezett XV. *A Kardok Ünnepe* szerepjáték találkozó alkalmából.

A „M.A.G.U.S., avagy a kalandorok krónikái” világ szerzői jogainak tulajdonosa: Gáspár András és Novák Csanád.

Az Első Törvénykönyv, a Summarium és a Bestarium 2. a Valhalla kiadó kiadványai.

A Toron a Deltavision kiadó kiadványa.

Az Északföldre a Szürkecsuklyások meg nem jelent kiadványa.

Köszönet Magyar Gergelynek az Ynevi szószedetért és a kronikak.hu csapatának az Előttörténet Alapú Karakteralkotásért.

Tartalomjegyzék

A történetről	4	Az emeleten	31
A történet összefoglalója	4	Az alagsorban	31
Tanûra	4	Távozás az Árnyékajtón	32
Narvan	6	Narvan	32
Eshone (érkezés)	7	Érkezés Narvanba	33
Eshone (információk)	9	Kezdôdjön a kaland	35
Eshone (istenítélet)	10	Az újabb megbízás	35
Eshone (tervek)	12	Eshone	36
Eshone (este)	12	A városról	37
Döntések	15	A Sinemos Liga	37
Véggjáték	16	Érkezés	39
Mesélôi tanácsok	18	Bejutás a városba	40
Az idôjárásról	18	A kód lepte utcákon	41
Karakteralkotásról	18	A Mennyek Hajléka	42
Kalandmodul használatáról	18	Információk	42
A szabályokról	18	Az Istenítélet	44
Harci szabályok	18	Amit még megtudhatnak	46
Mágia	19	És eljött a szörnyek órája	46
Az élôholtakról	19	A bukott herceg	47
Képzettségek használata	19	Mentsd az életed	48
A Belső idô diszciplína használata	20	A bebörtönzött szûz	48
A szükséges nyelvekrôl	20	Sárkány a tetôn	49
A Quiron-tenger térképe	21	A kirabolt palota	49
Tanûra	22	Találkozás az Orzóval	49
Tanûra most	23	Döntések	51
A megbízás	23	Véggjátékok	52
A célpont	23	A történet háttere	53
Az ismert információk	24	Mi az Orwellánusok terve?	53
Eljött az idô	25	Mi (ki) az Orzó?	54
Amit a karkaterek nem tudtak	26	Hogyan mûködik a bolondlég	56
A toroni mágiahasználó	26	Mit keresnek itt a toroniak?	56
A vihar	26	Az ôsi kyr csatapáncél	57
A rúnaszoba	26		
Az Árnyékajtó	27		
A Vérgát	27		
Tanûra térképe	28		
A Gyöngy palota térképe	29		
Az ereni áruló elrablása	30		
Az épületen kívül	30		
A földszinten	30		

A történetről

Már régóta terveztem egy olyan kalandot írni, amely megpróbálja visszaadni a kezdeti m.a.g.u.s regények hangulatát. Nem annyira történetileg, mint inkább felépítésileg.

Nem titok, hogy a m.a.g.u.s. - amelyet sokan ironikusan menedzser fantasynak is neveznek – első irodalmi megjelenéseinek (Halál havában, Észak lángjai) egyik előképe a James Bond filmek voltak, így nem meglepő, hogy a regények főszereplője, Tier Nan Gorduin is afféle középkori, mágikus gúnyába bújt James Bond.

A filmek általában mindig úgy kezdődnek (és ezt a hangulatot, stílust ezek a m.a.g.u.s regények is hozzák), hogy a főhős éppen benne van egy megbízásban, akcióban, majd amikor azzal végez, akkor kapja meg az adott történetre vonatkozó tényleges megbízást.

Ez az, amit megpróbálok ebben a kalandban valamilyen szinten visszaadni, persze figyelembe véve azt, hogy ez a történet mégiscsak egy 8-9 órás találkozóra készült, így az idő meglehetősen szűkös. Ezt próbáltam úgy kompenzálni, hogy a részt vevő csapatok a felkészülést egyfajta házfeladatként, még otthon végzik el, így a játékülés mindjárt magával az akcióval indulhat.

A másik, hogy ez a kaland hangulatilag leginkább egy kalandfilmet próbál idézni, tehát a karakterek egyik jelenetből, akcióból a másikba kerülnek, így a történet nem annyira a nyomozásról, intrikáról szól, mint inkább a jelenetek és a kaland megéléséből.

Maga a történet három forrásból merít.

Az első a Toron kiadvány, amelynek egy-egy mondata vagy leírása is be tudja úgy indítani a fantáziámat, hogy szinte azonnal egy kalandmodul kezd kibontakozni belőle. Jelen esetben ez az orzóvihar volt.

A második a Lidérckastély mélyén címet viselő Kaland Játék Kockázat játékkönyv (A főhős Te vagy!), amelyet Peter Darvill-Evans írt. A történet nekem nagyon bejött, már lemeséltem korábban más rend-

szerben, de mindig is biztos voltam benne, hogy valamilyen formában, ha csak egyes részeit is, de egyszer Yneven is életre fogom kelteni.

A harmadik forrás pedig egy – sajnálatos módon kevésbé ismert – fantasy regény, amely pedig magyar nyelven is megjelent. Cameron Johnston: Az áruló isten című regénye. Aki olvasta a könyvet, az azonnal tudni fogja, hogy mely részek keltek életre ebben a kalandban, aki pedig nem olvasta... nos, javasolom, hogy olvassa el.

A történet összefoglalója

Tanûra

A kaland a Quiron-tenger déli partjának egyik városában, Tanûraban kezdődik. A karakterek néhány napja érkeztek lóháton Narvan városa felől, amely mintegy százmérföldnyire, északra található. Ott kapták a megbízást is, és miután végrehajtották a feladatot, oda is térnek majd vissza.

A karakterek azért vannak Tanûraban, hogy elraboljanak egy árulót, egy ereni nemest, aki amelle, hogy a szövetséget elárulta, fontos információk birtokában lehet. Feltételezik, hogy tudomása van arról, ki lehet a Fekete Hadurak informátora a Vörös Hadurak táborán belül, akit maguk között csak a Szem néven emlegetnek.

Tanûra városát most – dacára annak, hogy Rowonból a Fekete Hadurak segítségével már sikeresen kiverték az ott két évvel korábban megtelepedő dartonitákat – még mindig a rowoniak tartják megszállás alatt. Ez az egyik tengeri kijáratuk, és Askaber mellett fontos hadi kikötő a XIV. zászlóháborúban.

Ez a rész egyfajta útmutató, vonalvezető a kalandmester részére, amely alapján akár le is tudja mesélni a kalandot. A későbbi fejezetekben az itt leírtak lesznek részletesen, szükség szerint statisztikákkal is ellátva, ismeretve.

Nevezhetjük „a lusta KM kalandjának” is, mivel ha csak ezt olvassa el és meséli le, a játékosai akkor is 80%-ban ugyanazt fogják játszani, mint a többiek. Csak épp számos hangulati elem és részinformáció ki- marad a számukra.

A városban – mivel alig néhány hónappal korábban északi kalandozók szinte porig égették a közeli Askaber kikötőjében várakozó rowoni flottát, hogy így hátráltassák a Fekete Hadurak seregeinek egyesülését a Quiron-tenger északi partján – meglehetősen erős a katonai jelenlét, és a rowoni zsoldosok kegyetlen szigorral tartják fent a rendet.

Az ereni nemes rejtekhelyét – amely egy nemesi ház a városban – a **karakterek már napok óta megfigyelik**, nagyjából tudják a napirendet, hogy kik járnak ki- és be a házból, illetve milyen erővel kell szembenézniük. Mivel szinte esélytelen, hogy az emberrablás csendben megtörténjen, és könnyedén elmeneküljenek, ezért velük van a Vörös Hadurakkal szövetséges Livinai Gyülekezet egy boszorkánya, akinek azonban a rajtaütés során sok hasznát nem veszik majd, hiszen mindössze annyi a feladata, hogy – miután megtalálták és elfogták az árulót - egy Árnyékajtót nyitva eljuttassa a karaktereket egy, mintegy száz mérföldre lévő, biztonságos helyre, Narvanba.

A házat elég jól őrzik. A bejárati ajtónál mindig áll két rowoni katona, az alsó szinteken nincsen ablak, és az erkélyeken is járőrözik két számszeríjász. Arról nem is szólva, hogy általában óránként kétszer egy-egy, több mint féltucatnyi fegyveresből álló őrzőpatrol is elhalad itt, ráadásul az épület pedig annak a negyednek a szívében áll, ahol a legtöbb rowoni tisztet elszállásolták.

Azt tudják, hogy odabent is legalább kettő toroni fejedelmész vigyázza az árulót (bár feltétezik, hogy ennél többen lehetnek), és van odabent egy toroni varázstudó is. **Tudják azt is, hogy a házban mágia működik** – ezt a megbízó mondja is -, amely akadályozza a térmágiát, pszi és mentális üzeneteket, szimpatikus és „kém” varázslatokat. Ha mágiát érzékelnek, akkor csak a „legkülsőbb réteget” a térmágiától védőt érzékelhetik, minden mást elnyom annak a kisugárzása.

Úgy tűnik, most **vége eljött** azonban a **lehetőség**. A toroni varázstudó - ha van a játékosok között varázsló, akkor megérezhette korábban, hogy egy másik varázsló az... viszont így az is megérezhette

a varázsló karakter jelenlétét – éppen elhagyta az épületet, és a súlyos esővel, villámokkal és ézengéssel érkező zivatar is megfelelő álcát nyújthat nekik, és elleplezheti a rajtaütés hangjait.

Itt kezdődik a kaland. A játékosok – miután a találkozóra készülve, a megkapott háttéranyagok alapján elkészítették – felvázolják a tervüket a kalandmester részére, tisztáznak még néhány, esetlegesen felmerülő részletet, majd lejátsszák a rajtaütést.

Az épületben – mivel egy felderítés sem száz százalékos – végül akár **öt fejedelmessel is meg kell megküzdeniük (ebből egyik árnymágiát használ, egy másik pedig slan pszi-t)**, persze csak miután acéllal, mágiával vagy valamilyen trükkkel átjutottak a külső őrséget adó rowoni zsoldosokon.

Mivel nem tudtak róla, így nem is számolhattak azzal, hogy **az ereni szobáját Vérgát varázslat védi**, amely a **kyr vérűeken kívül szinte minden más fajú be- és kilépését megakadályozza a helyiségbe**. Ők úgy érzik, mintha valami láthatatlan fal akadályozná meg a bejutásukat. Úgyhogy, ez egy újabb akadály, amivel meg kell küzdeniük. A Vérgát a szoba belső fala mentén körbe van felrajzolva a padlóra, így az ablakra is hatással van.

A fentiek mellett pedig, meg kell találniuk és semlegesíteniük az épületen belül a rúnaszobát is, ami megakadályozza, hogy térkaput nyissanak, illetve amely mindeddig megakadályozott mindenféle szimpatikus mágián alapuló, továbbá mentális vagy távolbalató kémkedési technikát is.

Lehet fokozni a hangulatot azzal, hogy a boszorkány már nekilát az Árnyékajtó varázslatnak (ennek létrehozása összesen 4 körbe - 40 másodperc - telik, és csak a rúnaszoba kiiktatása után lehetséges), amikor odakintről **riadó kürtje hallatszik, és dobogó léptek...** A vihar miatt eltérő időben érkezett meg az **őrzőpatrol**, észrevették a behatolást – nem jelzett nekik vissza az erkélyen vagy ajtóban álló őr stb). Ennek a jelenetnek csak annyi a szerepe, hogy nyomás alá helyezze a játékosokat, éppen megnyílik az Árnyékajtó, elkezdnek egymás után

Ha van kyr vérű karakter, ő észre sem veszi a Vérgát okozta akadályt, szabadon ki- és bemozoghathat.

*A Vérgát varázslat megtörhető a papok **Mágia szétoszlátása**, valamint a boszorkányok **Mágiaelnyelés** varázslatával.*

Persze, arra is van lehetőség, hogy valamilyen – akár mágikus – úton rávegyék az erenit, hogy magától hagyja el a szobát.

*Ha pedig semmilyen módszer nem jut eszükbe, akkor a velük lévő livinai boszorkány bevállalja a **Mágiaelnyelés**.*

A rúnaszobában a térmágikus rajzolat felismeréséhez és biztonságos megtöréséhez legalább AfRúnamágia képzettség szükséges.





belépni, és visszanézve még látják, ahogy az őrk felérnek a lépcsőn, betörik az ajtót stb... harcolniuk ne kelljen.

Miután ezeket az akadályokat leküzdötték, **a velük lévő boszorkány Árnycajtót nyit**, amellyel az Tanúrától mintegy százmérföldnyire, északra lévő Narvan kikötőjének közelébe egy raktárba jutnak. Az út az Árnycajtón keresztül azonban perceként vesz igénybe, így az ellenfélnek is van ideje lépni.

Narvan

Így hiába várja őket egy megfelelően előkészített (szimpatikus és térmágiától óvó varázsjellel ellátott) canoce, amellyel egy, a kikötőben várakozó hajóhoz szállítanak az elrabolt áruját, és féltucatnyi, Észak zsoldjában álló fegyverforgató, **csupán félúton járnak a canoce felé, amikor a raktárházon belül meghasad a tér szövete és térkapu nyílik.**

A megnyíló térkapun keresztül **tucatnyi rowoni zsoldos, néhány fejedvadász** és egy **villámokat szóró boszorkánymester** érkezik, a kapun túl pedig látható a varázslatot fenntartó toroni varázsló, aki szimpatikus mágiát használva, az áruját érzékelve nyitott utat. A kapu három percig marad nyitva – vagy, ha a KM úgy dönt, akkor, amíg az azt létrehozó és fenntartó toroni varázsló meg nem hal -, és ezalatt az tanúrai oldalról viszonylag folyamatosan érkezik az utánpótlás rowoni zsoldosok képében.

Azonban nem terveznek ilyen sokáig maradni. A karakterek figyelhetnek arra, hogy nem törekszenek élve elfogni az ereni nemest, sőt, a közelébe jutva az egyik fejedvadász megpróbálja megölni. A célja, hogy megszerezze a nyakában lévő medált, amely nem más, mint egy lélekcsapda varázsjel, és ha a testet nem is, legalább ezt, a lelket megszerezve visszajuttassa a túloldalra. Ha sikerrel járnak, a kapu bezárul. Ha esetleg a karakterek korábban, az ereni elfogásakor átküldték azt, és a medált felismerve elvették azt tőle, akkor élve próbálják átvinni a túloldalra. Vagy jön a nagy meglepetés a számukra.

A harc addig tart, amíg a támadók az ereni halála esetén a medált, más esetben az erenit magát vissza nem viszik a kapun, vagy a karakterek canoce-ba ültetve ki nem hajóznak, menekülnek vele Narvan csatornáiba. Mivel a raktárépület közel van a kikötőhöz, így az üldözők csak 1-2 körig tudnak a nyomukba maradni.

A raktáron kívül verőfényes napsütés fogadja őket, bár látják, hogy korábban itt is vihar lehetett, legalábbis erre utalnak a nedves macskakövek, tócsák, esőszag és a dél felé (amerre Tanúra is található) húzódo súlyos esőfelhők.

Akárhogyan is alakul, **végül a karakterek** a canocéval **elhajóznak egy**, a narvani öbölben, az öblöt védő angyalszobrok lábánál lehorgonyzott **kereskedő galleonig**, amely a Livinai Gyülekezeti zászlaja alatt hajózik.

A hajón a foglyot (ha még velük van) egy erre a célra mágikusan megfelelően előkészített kabinba zárják, **őket pedig ugyanaz a mohazöld, csuklyás köpenyt viselő, hamuszín hajjú, kezében a dorani nekromanták csavart botját kezében tartó, fél-elf varázsló várja**, aki korábban, amikor a megbízást adta nekik, és **Alyr Arkhon** néven mutatkozott be.

Megköszöni a segítségüket, és **elmondja**, tudja, hogy most egy jól megérdemelt pihenő járna nekik, hogy kiélvezzék a Narvan nyújtotta szórakozási lehetőségeket, azonban **az Északi Szövetségnek újra szüksége van a szolgálataikra.**

A rátermettségüket már bizonyították, és most ráadásul kéznél is vannak.

A feladat egyszerűnek hangzik, és talán a végrehajtása is hasonlóan egyszerű lesz. A **Vörös Hadurak egy ügynöke** a Sinemos Ligához tartozó **Eshone városából** üzenetet küldött néhány napja, hogy különös dologra bukkant. Azóta viszont nyoma veszett, nem lehet elérni sem pszi-vel, sem pedig az Antisson keresztül. Az lenne a feladat, hogy menjenek a városba, és **keressék meg, és lépjenek vele kapcsolatba,**

A KM ne felejtse el, hogy az Árnycajtón keresztül utazás minimum 10 perccel vesz igénybe, tehát az indulás és érkezés nem azonnali, hanem egy sötét alagútban haladnak a karakterek.

A szabályok szerint a térkapu három percig nyitva marad, függetlenül attól, hogy az azt létrehozó varázsló él vagy hal. Ha a karakterek ügyesek és megölik, akkor a KM dramaturgiai szempontok alapján dönthet úgy, hogy halálával a térkapu is elkezd bezáródni.

Azt, hogy neki, vagy pedig rajta kell segíteni, kiderül, ha odaértek. Eredetileg a szigetváros egyik bordélyházában húzta meg magát, a Mennyek Hajlékában, amely a város központi terének szomszédságában található, közel Antoh templomához.

Sajnos magába a szigetvárosa nem tudnak térkaput nyitni, mivel az ősi kyr mágia még mindig dolgozik a kövekben, és megakadályozza ezt. Szerencsére tengermelléki szövetségeseiknek, a Livinai gyülekezetnek egy kereskedőhajója a város felé tart, így el tudják őket juttatni annak a fedélzetére. A hajó elvileg 1-2 napon belül kiköt a szigetváros, Eshone kikötőjében.

A karakterek Narvanban hagyott felszerelését már a hajóra szállították, amit pedig Tanúrában hagytak, az ott is marad. Ha összekészültek, akkor lent a hajó rakterében térkapu nyílik, amelyen keresztül egy viharban hánykolódó hajó rakterébe érkeznek.

A hajót dobálják a hullámok, a lámpás odalent a raktérben kileng, a fedélzetet eső veri, odakintről ézengés. A hajó kapitánya várja és köszönti őket. Annyit tud, hogy vigye őket Eshone kikötőjébe, és legyen mindenben a segítségükre. Nincsen boszorkány a fedélzeten, Livina egyik kereskedőhajója.

Eshone (Az érkezés)

Mire másnap kora délután Eshone szigetvárosához érnek, a vihar lecsillapodik. **A sziget körüli vizeken tucatnyi hajót látnak várakozni, a kikötő felett karanténra és fertőző járványra figyelmeztető zászlók lobognak.** A várakozó hajók többsége a Sinemos Ligához tartozik, de látnak rumilanti és abasziszi zászló alatt hajózó kereskedőhajókat és - mindenki mástól tisztos távolságban - kettő toroni karakkát is.

A kapitány felismer egy hesterdani zászló alatt hajózó galleont, amin egy ismerőse a kapitány. Fényjelekkel üzen neki és át is hívja a hajójára.

A másik hajó kapitánya elmondja, hogy napokkal ezelőtt érkezett, akkor már fent lobogtak a zászlók. **Nem engednek egyetlen hajót sem katapultlövésnyi távolságnál közelebb.** Egy másik hajó kapitánya azt mesélte neki, hogy egy hajó megpróbálta elhagyni Eshone kikötőjét, de ezt a szigetváros katapultjai elsüllyesztették, a túlélőket pedig gyors járású hajókkal gyűjtötték össze és vitték vissza a szigetre. Aki esetleg eljutott valamelyik hajóig, azt nem engedték fel a fedélzetre, így vízbe fúlt. **Egy hajó kapitánya sem vállalta a kockázatot, hogy megfertőződjön a legénysége.**

Éjszaka és a délelőtt első részében a várost általában köd borítja, de tompán sikolyokat lehetett hallani a falak közül. Eleinte még láttak segítséget kérő fényjeleket a magasabb házak tetejéről éjszakánként, mostanra azonban ezek teljesen megszűntek. A falakon éjjel-nappal őrég van, éjszaka körbe lámpásokkal és fáklyákkal is világítják, aki a vízbe ugorva próbálja elhagyni a várost, azt számszeríjakkal lövik le, vagy a tengerbe fúl. Úgy látszik, a város – nagyon helyesen – szigorúan veszi, hogy a falak között dúló járvány ne terjedjen tovább.

Fényjelekkel olykor kommunikálnak a város kikötőmesterével, aki újra és újra azt feleli, hogy urai a helyzetnek, és arra kér minden hajót, hogy tartsa magát távol a falaktól, a saját érdekében.

A toroni karakkák csak ma reggel, a vihar csillapodtával érkeztek, de nem vették fel a kapcsolatot egyik hajóval és a várossal sem, csak biztonságos távolságra horgonyt vetettek.

A játékosok karaktereinek nem sok lehetősége van a bejutásra, az is szigorúan csak éjszaka. Szerencsére estére sötét – és különös, olykor bíbor és zöld színben is játszó – felhők sötétítik el az eget, amelyek úgy tűnnek, mintha a szigetváros felett kezdenének el összegyűlni, és a város utcáira is beköltözik a köd. Így oda tudnak csendben evezni vagy úszni a szigetvároshoz, és előbb a sziklát majd a falakat megmászva fel tudnak jutni a várost körbe ölelő fal gyilokjárójára (ami nehézséget okozhat, az a nehéz vértet viselő karakterek vértjeinek bejuttatása... ha úgy döntenek, hogy magukkal viszik).

Eshone szigetvárosa alig egy mérföldnyire terül el Eshone szigetétől, amelynek a fővárosa. A kyr időkben biztosan, de egyes feljegyzések szerint már a crantai Tajtékrónus idejében is híd kötötte össze a szigetvárost a szigettel. Aztán valamikor az elmúlt évezredekben a híd leomlott, bár pillérei néhány helyen még mindig a víz fölé emelkednek. Májig a közel 20 ezer lakosú Eshone a sziget kalmárhercegség fővárosa.



A sűrű, tejszerű köd szinte teljesen megtelepszik a falakon belül, egészen a háztetők magasságáig ellepi az utcákat, szinte hömpölyögve azokon. A ködből csak a szigetváros uralkodó kalmárhercegének erődje emelkedik ki. A városzerte világító lámpások fényeit a köd szétszórja, narancsszínűvé változtatva a ködöt.

Akár csendben jutnak fel a falak tetejére, akár zajt keltettek, meg kell küzdeniük kettő vagy őket meghalló, vagy a ködből felbukkanó **őrrel**, akik a falak tetején járőröznek. Ahhoz képest, hogy elvileg városőrök, meglepően keményen harcolnak. Hiába küzdenek azonban, a sűrű köd elnyeli, tompítja a hangokat, így nem érezik segítség. Ha átkutatják őket, akkor bőrvérzetükön nyoma sincs a város címérének, sokkal inkább tűnnek zsoldosoknak, hiszen felszerelésük és vértjük is különböző. Az alkarjukon azonban egy arany kardot formázó tetoválást találhatnak, amely egy, a tengermelléki Quiron Pentád egyik zsoldoscsapatához, a yankari yankaraonhoz köti őket.

Ami még furcsa, hogy a **falakra érve a karakterek – már az alapfokú pszi használók is – különös nyomást éreznek az elméjüket övező pajzsaikon, mintha valami folyamatosan nyomás (támadás?) alatt tartaná azokat**. Akinek csak épített pajzsa van, de nem rendelkezik pszi-vel, az mindebből semmit sem vesz észre.

A város mozdulatlan, csendes, bár távolabbról mintha hallanának fura kaparászó, hörgő hangokat. A várost úgy építették, hogy a falak és ez első házak között széles nyílt tért, egy utca húzódik körbe, úgy-hogy vagy átugranak 10 méternyi távolságot a közeli háztetőkre, vagy leereszkednek a falakról és a város utcáin haladnak tovább. Bármelyiket is választják, időnként a szélesebb utcák miatt mindenképpen le kell majd ereszkedniük a háztetőkről az utcákra.

Az utcákon egy lélek sem jár. Ajtók bezárva, ablakok bedeszkázva. Ahogy haladnak előre, **tompa női sikolyt és kiáltást hallanak**. Futó léptek egy közeli utcáról, dörömbölés egy ajtón, kétségbeesett, síró női hang, hogy engedjék be, aztán elhaló halálsikoly. Ha odamennek, akkor egy bezárt ajtó előtt friss vértócsa, magán az ajtón éles karmok nyoma, és a talajon vonszolás vérnyma. Odabentről hallani, hogy

valakik vannak odabent, de ahogyan az áldozatnak, úgy nekik sem nyitnak ajtót. . Ami még különös, hogy az épület ajtajára pogány időket idéző gonoszúzó jelet rajzoltak fel fehér festékkel (ahogy haladnak majd tovább a város utcáin, feltűnhet, hogy több ház ajtaján is ott díszleg ez a jel).

Ha követik a vérnyomokat, akkor egy **rémisztő szörnyalakot** érnek utol a ködben, amely azonban már felfigyelt rájuk és nekik támad (hacsak nem dobott mindenki sikeres lopakodást, vagy mágiával nem leplezték közeledésüket). Ha nem mennek utána, hanem folytatják az útjukat, akkor is találkoznak eggyel, amely szintén rájuk támad. A lénynek nagyon jó a szaglása, úgyhogy nincsenek negatív módosítói a harc során, nem úgy, mint a karaktereknek (kivéve, ha valaki Pszi *Abszolút látást* vagy *Szinesztéziát* használ, vagy nem rendelkezik kiváló szaglással).

Ha rendelkezik valamelyik karakter megfelelő szakértelemmel (jelen esetben Legendaismerettel), akkor felismerheti, hogy ez **olyan, mint az Elátkozott Vidéken élő káoszlények**, amelyet Orwella torz mágiája szült a világra. Igencsak különös – és szokatlan - látvány egy Quiron-tengeri szigetváros utcáin.

Miután legyőzték a káoszlényt, már nem találkoznak újabb veszedelemmel (bár, valahonnan a ködből, de csak távolabbról még hallanak kaparászó, hörgő-morgó hangokat).

Amikor elérik a **Mennyek Hajlékát** – ez beletelik némi időbe, hiszen nem rendelkeznek a városról térképpel, és a köd is nehezíti a tájékozódást -, annak ajtaját szintén zárva, belülről elreteszelve találják, és a dörömbölés után még meg kell győzniük a bent lévőket, hogy engedjék be őket. Ennek az épületnek az ajtajára is fel van festve a gonoszúzó jel.

A sűrű tejköd miatt az inf-ralátás sem használ, így minden karaktert az alábbi negatív módosítók sújtanak:

*Ké: -15
Té: -30
Vé: -35
Cé: -70*

Észlelés: -2

A Vakharcot vagy Abszolút látást használó karakterek a vonatkozó szabályok szerint mentesülnek a levonások alól.

Ez már az Orzó hatása (lásd később), az orzóviharok előjeleként is megjelenő bolondlég.

Ilyenkor már egy tudatnyitás vagy pszi üzenet – bármi, ami az elmét óvó pajzsok megnyitásával jár – veszélyes lehet.

Aki semmilyen tudatot védő védelemmel nem rendelkezik, az enyhe tompaságot és kábultságot érez, minden tulajdonság próbájához -2 járul, a harcértékei pedig csökkennek ((Ké:-15, Té: -20, Vé: -25, Cé: -30).

Eshone (Információk)

A bent lévőknél érezhető a félelem, néhány arcon belenyugvás, tompaság. Az itt dolgozó lányokon kívül megtalálják az Északi Szövetségnek dolgozó **ügynöknőt** (erv, enyhe niarei vonásokkal), **valamint** egy bekötözött fejű, negyven körüli, sebhelyes férfit, akiről kiderül, hogy **Eshone kalmárhercegének az egykori testőrkapitánya**.

A férfitől és az ügynöknőtől **megtudhatják, hogy:**

- Eshone hercege alig kettő hónappal ezelőtt Yankarban járt, ahol megismerkedett egy a háború elől délre menekült, magát erigowinak valló kyr vérű nővel, és azonnal szerelemre lobbant iránta. Már vele, és a nő kíséretével tértek vissza Eshonéba. Már ekkor voltak gyanús jelek, mivel a herceg mágiahasználója már a hajóúton rejtélyes betegségnek esett áldozatul, amit hazatérés után csak tetézt, hogy a herceg kezdett paranoiás lenni, és egyre azt hajtogatta, hogy toroniak törnek az életére. Ennek keretében valóságos boszorkányüldözést rendezett, mindenhol toroni kémeket, ügynököket látott. Azt mondta, hogy azért akarják a halálát, mert az ő szavazata döntött végül abban, hogy a keleti barbárok hordáit nem szállították északra az elmúlt évben, hanem a parton hagyták őket.
- A menyasszonya támogatta mindenben, úgy látszik, hogy a herceg már csak benne bíz. Szinte teljesen lecserélte a testőreit, külhoni zsoldosokat fogadott, hogy megvédjék, és az egész szigetvárost felforgatta toroni kémek után. Számos egykori bizalmasa esett áldozatul, ő is éppen hogy csak el tudott menekülni. Megvádolták és kivégezték a kalmárherceg tanácsadónőjét is, aki egyben a Livinai Gyülekezet képviselője is volt... Pedig Livináról mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy Toron szövetségese lenne.
- Bárhogyan is, ezek a „toroni” szabotőrök a múlt hónapban végeztek a pyarroni vallás valamennyi eshonei papjával.
- A zsoldosok közül többen is megfordultak a Mennyek Hajlékában, hogy igénybe vegyék az itt dolgozó lányok szolgálatait. Az ügynöknő itt – „mivel az ágyban minden férfi beszédesebb” - néhányuktól megtudta, hogy szerte a Quiron-tenger mellékén toborozták őket, és egyaránt vannak közöttük yankariak, toroniak, keleti barbárok, waganda (rowoni) de még csarkali zsoldosok is. Viszont a zsoldosok csak a város utcáin és a falakon járőröznek, a kalmárherceg palotájában mások vették át az őrk szerepét, akik sokkal szervezetebbek és katonásabbak. A zsoldosok – legalábbis, akikkel ő beszélt - nem tudják kik lehetnek, ők is csak találgatnak, de szerintük valamelyik partmenti ország fegyveres katonái lehetnek, rangrejtve. A városban mintegy száz, a kalmárherceg palotájában pedig félszáz „idegen” fegyverforgató lehet, nem számítva az északi úrnő tucatnyi testőret, és féltucatnyi társalkodónőjét. A zsoldosok között közel tucatnyi mágiahasználó is van, boszorkánymesterek és a Pentádból származó tűzvarázslók.
- Az egykori városőrök és palotaőrök mintegy háromezren lehettek, de közülük körülbelül félszázan a tisztogatások áldozataivá váltak, a megmaradtak fele pedig ennek a városra telepedő különös tompaságnak esett áldozatul, és belenyugodott a jelenlegi helyzetbe. De közel másfél száz fegyverforgató szükség esetén mozgósítható.
- A kalmárherceg lányát a palotában lévő szobájában vigyázzák, nehogy toroni orgyilkosok törjenek rá, bár valószínűbb, hogy vele tartják sakkban a herceget.
- Hogy még bonyolultabb legyen a helyzet, többen egyszerűen eltűntek – bár voltak már eltűnések korábban is, amiben akkoriban a városi őrség is nyomozott -, mostanában pedig éjszakánként különös szörnyek járnak a város utcáit, úgyhogy senki sem merészkedik ki, miután leereszkedett a köd. Az eltűnéseket a tisztogatások számlájára is lehetne



írni, ha nem hallottak volna különös hangokat a közelben lévőkh. Ráadásul nem csak a városiak tűnnek el, de nyoma vesztett zsoldosok egy éjszakai őrzésének is (ezt követően tűntek fel a szörnyek az éjszakai utcákon), és a kalmárherceg valósággal tombolt a toroni szabotőrök arcátlansága miatt. Az eltűnések után néhány esetben véryomok is maradtak vissza, de testet sosem találtak.

- Ráadásul itt van ez a különös jelenség is, amely eltompítja a gyengébb akaratúakat, és álmatlan álmokat hoz az alvóknak. Úgyhogy a város lakosságának nagy része mintha éber álomban lenne, szó nélkül elhisz mindent és követi az utasításokat, ráadásul napról napra többen vannak. A maradék meg inkább a háza mélyén rejtőzik, és csak akkor lép ki az utcára, ha elkerülhetetlen.
- Megcáfolják, hogy járvány lenne a városban, a kalmárherceg egyszerűen így záratta le hetekkel ezelőtt a szigetvárost, nehogy a toroniak vagy a Fekete Hadurak újabb gyilkosai érkezzenek a kikötőbe, amíg a belső ellenséggel és beépült kémeikkel nem végzett. Eleinte próbálták jelezni a hajóknak, de a városi őrséget leváltó zsoldosok levadászták azokat a városiakat. A városban minden házat átkutatnak szabotőrök, felforgatók után kutatva, az ajtóra festett fehér jel azt mutatja, hogy melyik házzal végeztek már.
- Az árulók, kémek megbüntetése nyilvános, egyfajta „Istenítélet”, szinte minden délelőtt sor kerül rá a kalmárherceg palotája előtti téren, ahová – hogy szemtanúi legyenek – összeterelik a lakosság egy részét. Itt a bűnösöknek lehetősége van, hogy harcban bizonyítsák az ártatlanságukat azzal, hogy megküzdjenek a Kék Lovaggal – akiről nem tudják, ki lehet – aki Dreina nevében harcol. Még senki sem győzött ellene. Hogy honnan jött a lovag, nem tudni, csak pár hete jelent meg, és csak ezeken az alkalmakon látható, de a lakosság rajong érte. Magát a vértet viszont már látta koráb-

ban a testőrkapitány a herceg fegyvertárában, ki tudja, mióta porosodhatott ott. A herceg varázslója tanúsított iránta érdeklődést az utóbbi időben, de a testőrkapitánynak is csupán annyit mondott róla, hogy évezredekkel ezelőtt a vértezett – feltehetően egy orzóviharban – „megfertőződött”, és bárki is viselné, elemésztené annak testét és lelkét.

- Ők arra gyanakodnak, hogy Alidax boszorkányirányítójának – aki az Ötödik Fekete Hadúr- vagy Toron valamelyik boszorkányrendjének lehet köze az egészhez, mivel – livinai sugallatra – valóban Eshone szavazata döntött alig egy évvel ezelőtt, amikor a korábbi megállapodást felrúgva a Sinemosi Liga hajói végül nem szállították át a keleti barbárok seregeit a Quiron-tengeren.

Ennyi, amit el tudnak mondani. Ezt követően jön az éjszakai pihenő, amit mindenki a saját kénye-kedve szerint tölthet pihenéssel vagy akár – grátisz – igénybe is veheti a ház lányainak szolgáltatásait.

Eshone (Az istenítélet)

Nincsen újabb esemény egészen a délelőtt közepéig. Ekkora száll fel a köd, és ekkor jön el az **újabb „istenítélet” ideje**. Harangok jelzik az emberek összehívását, amire ráerősítenek az utcákat járó zsoldosok, akik 4-6 fős csoportokban dörömbölnék be a házakba, és zavarják az embereket Palota tér felé.

Ha maguktól nem jutna eszükbe, akkor az ügynöknő javasolja a karaktereknek, hogy **a tömegben elrejtőzve nézzék végig az eseményt**. Illetve, hogy lehetőség szerint csak figyeljenek, **bármilyen történést is, ne fedjék fel magukat**. (Alapvetően az elkövetkező időszakra nincsen harc tervezve, hacsak a karakterek viselkedése ki nem provokálja.)

Az ég borús, esőre áll, sötét fellegek gyülekeznek, látszik, hogy hamarosan eső lesz.

A kalmárherceg palotája előtti téren a város lakosságából közel 2-3 ezren gyűltek össze. A városőrség feladatát ellátó zsoldosokat inkább csak a környező utcákban látni. A téren mintegy kéttucatnyi fekete bőrvértekbe öltözött, arcát sisak mögé rejtő fegyveres áll, akik számszerűekkel, kardokkal és lándzsákkal vannak felfegyverkezve, és féltucatnyi láncra fűzött, hatalmas, farkasszerű teremtmény is van velük (hozzáértők felismerhetik, hogy az Elátkozott vidékről származó **querdák**). A lakosság tisztelettel távolságot tart.

A palota kapuja nyitva, ott is áll néhány fegyveres, valamint a **palota falából a tér fölé nyíló, háromemeletnyi magasságban lévő erkélyen is várakozik néhány páncélos lovag**. Rajtuk ugyan nincsen sisak, de semmi sincs, ami alapján be lehetne azonosítani, hogy hová is tarthatnak.

Kürtszó harsan, majd az erkélyen megjelenik a **kalmárherceg és annak hősín hajú asszonya**, néhány társalkodónő kíséretében. A kalmárherceg – asszonya figyelő tekintetétől követve - beszédet intéz a téren állókhoz, hogy tudja, min mennek keresztül, átérzi, hiszen az ő életét is fenyegetik, de ha végre leszámolnak az összes árulóval és megszabadulnak Toron gonosz árnyától, akkor ismét eljön a nyugalom kora. Megköszöni a türelmüket és további segítségüket kéri a harchoz. (A tömeg kis része csendes, nagy része éljenez!)

Mindjárt a segítségüket kéri abban, hogy az éjszaka során bátor harcosok elpusztítottak egy, az utcákat járó rémisztő szörnyet, amelyet valamilyen gonosz mágia szabadíthatott a városra. Kéri, hogy ezek a hősök jelentkezzenek, vagy aki tudja, hogy kik lehetnek, az jelentse. **(Ez csak akkor, ha a karakterek megölték a lényt.)**(A tömeg éljenez!)

Itt kivár, hátha előlép valaki. Ha senki, akkor fájdalmas bejelentést kell tennie, mivel újabb, eddig hűségesebbnek hitt eshoneyekről derült ki, hogy bizony a város ellen törnek. (A tömeg némán várakozik.)

Ekkor kezd el szemerkélni az eső, majd egyre jobban rákezd.

Mf Fegyverismeret vagy Hadvezetés szakértelem birtokában a hozzáértő karakter felismerheti, hogy mind a lovagok, mind pedig a talpasok vértete a Kard Testvériségére hajt, csak épp eltávolították róluk az erre utaló jelzéseket.

Egy sikeres -2-es Észlelés, és legalább Af Szájáról olvasás próbával egy karakter láthatja, hogy a kyr nő szája alig észrevehetően mozog, és ugyanazt mondja, mint a kalmárherceg... csak épp alig egy pillanattal korábban.

A palota kapuján **három alakot lökdösnek ki**. Egyiken látszik, hogy fegyverforgató (a karakterekkel lévő testőrkapitány fel is szisszen, mert az egyik, a palotába beépült embere az), egy másik inkább tűnik tudósfélének, mint harcosnak (ő a palota orvosa), a harmadik alak pedig egy túlsúlyos férfi, akiről kiderül, hogy a kalmárherceg kancellárja, pénztárnoka.

A **kalmárherceg árulással vádolja őket** (a tömeg felhördül és pfújol), és kéri őket, hogy hozzanak fel bármit a védelmükre, vagy bizonyítsák az ártatlanságukat (a tömeg feszülten figyel). A fegyverforgató csak dacosan néz, de nem is annyira a hercegre, inkább annak asszonyára. A másik kettőt láthatóan sírás kerülgeti, és úgy tűnik, mint aki beszélni szeretne, de nem találja a szavakat... *Nyelvbéklyó* varázslat hatása alatt nehéz is lenne (a tömeg egy ideig csendben van, majd többen pfújólnak és megdobálják a három alakot).

Ekkor a herceg annyit mond, hogy akkor döntsenek az istenek, ítéljen Dreina... (a tömeg egy emberként üvölt fel, és kezdik el kántálni, hogy: **Kék Lovag! Kék Lovag!**), majd leül a kyr nő mellé.

A palota kapujának **árnyékából egy kék, rúnadíszes csatapáncélba öltözött alak lép ki**, akiről csak úgy sugárzik a mágia, hátára egy rúnapallos van csatolva. Sisakjának arcvédője mintha egy szépséges, angyali arcot formázna. A tömeg szinte őrjöng mindaddig, amíg meg nem áll a tér közepén, és le nem veszi a hátáról a pallost.

Ekkor mind a három alaknak egy-egy hosszúkardot dobnak oda, és kezdetét veszi a küzdelem... vagyis inkább a mérsárlás. Egyedül a fegyverforgató méltó ellenfél, de ő is csak néhány szívdobbanásig, a másik kettő inkább menekülne, mint harcolna, láthatóan idegen tőlük a penge (a tömeg nevet, gúnyolódik, fújol). Miután mindhárommal végzett – pallosa és vértje mintha csak beinná a ráfröccsenő vért -, a kék páncélos alak némán visszamegy a palotába a tömeg üvöltésétől kísérvé.

Mf Vértviselet, Mf Legendaismeret vagy Mf Történelem ismeretében bármelyik karakter felismerheti, hogy ez egy ötödöki kyr vértete, amit a kyr Pusztítók használtak, és kék lunirból készült, akárcsak a kard.

Af Rúnamágia vagy Af Ősi nyelv (kyr) felismerhetők a kardra vésett jelek, amelyek elvileg arra jók, hogy megtörjék a mágiát és a mágikus hatásokat.



Ha valamelyik karakter figyel az erkélyt, láthatja, hogy a kyr vérű nemesasszony arcán elégedett mosoly játszik a mézszárlást figyelve, míg a mellette ülő herceg arcán mintha könnyek folynának végig... bár, lehet, hogy csak az eső az.

Ha valamelyik karakter támadást intézne az erkélyen ülők ellen – legyen az akár fizikai, akár mágikus – az erkélyt védő varázsvédelem ellenáll neki.

Az istenítéletet követően az erkélyen ülők visszatérnek a palotába, majd a téren álló fegyveresek és a querdák is visszavonulnak a kapu mögé (a holttesteket is magukkal viszik), a téren álló tömeg pedig oszlan kezdi.

Amit a fenti jelenet során még megtudhatnak (a KM-re van bízva, hogy a csapat ismeretében melyik információt – vagy akár mindkettőt – osztja meg):

A kyr nőt megpillantva az egyik férfi karakter felismerheti azt. Bár alig kettő évvel korábban még nem hősín, hanem vörös volt a haja, és nem erigowi nemesasszony volt, hanem egy papnő Ellena egyik erioni szentélyében, akivel a karakter együtt áldozott az istennő „oltárán”. Csak azért maradt benne meg ennyire az arca – amellet, hogy valóban maradandó élményt nyújtott -, mivel napokkal később kiderült a szentélyről, hogy az nem Ellena, hanem a Romlás Virágainak a szentélye volt, miután Tier Nan Gorduin néhány kalandozó társával együtt – köztük egy narancssárga bőrű goblinnal – felszámolta azt. A karakter máig áldja az isteneket, hogy nem a Kitaszított áldozóoltárán vagy egy kigyóveremben végezte.

És/Vagy.

Az erkélyen álló egyik sebhelyes arcú lovagot ismeri fel az egyik fegyverforgató karakter, akivel ugyanabból az országból származnak. Ismeri – akár látásból, vagy már harcolt vele korábban, vagy valamilyen eseményen találkoztak, de lehet régi barát, rokon vagy ve-

télytárs is –, és tudja, hogy szélsőséges vallási nézetei miatt menekülnie kellett. Később állítólag az Orwellánus lovagrend, vagyis a Kard Testvériség a lovagja lett. Akiről tudja – az elvei alapján, amennyire megismerte -, hogy nem lenne itt, ha nem a Kitaszított ügyében járna el, mivel minden, csak nem pénzért kapható zsoldos.

Eshone (Tervek)

Ezt követően a nap a karaktereké. Összegezhetik az információkat, tervezhetnek, szervezhetnek, amit csak szeretnének. Ha be akarnak jutni a palotába, mert például ki akarják szabadítani a kalmárherceg lányát, vagy bármit is forgatnak a fejükben, akkor estére a volt testőrkapitány azt is megszervezheti (előbbre nem).

Eshone (Este)

Estére az eső alább hagy, azonban az eget továbbra is súlyos esőfellegek sötétítik el, amelyek – a Vörös hold átszűrődő fénye miatt – olyanok, mintha vérszínben fürödnének. A város utcáira újra bekösznik a köd, és a mindenki behúzódik a zárt ajtók mögé a remélt biztonságba. Eljött a szörnyek órája...

Bármit is terveztek el napközben a karakterek, eljött az ideje, hogy elinduljanak és megvalósítsák. Azonban még mielőtt elindulnának, **a psi használók érzik, hogy hirtelen ugrásszerűen megnőtt az asztrális pajzsaikra nehezedő nyomás.** Néhány velük egy helyiségben tartózkodó örömlány tekintete szó szerint a szemük láttára, beszéd közben üresedik ki, és költözik az arcukra joviális, belenyugvó mosoly.

Ha pedig még mindez nem lett volna elég, a tetőn lévő **őrszem** azzal ront be az ajtón, hogy **a kalmárherceg palotájában valamiféle harc dúl.**

Ha felsietnek ők is a tetőre, és elnéznek a város utcáit elborító köd felett a palota irányába, akkor az első, ami szembeötlik, hogy a palota

A Romlás Virágai egyik erioni fészkének felszámolásáról Graum mesél a Torozon tavernájában összegyűlteknél a Halál havában c. regényben.

fölött az égen mintha örvénylenének a felhők, amelyek vörösben, bíborban és sárgás fényekben izzanak. A mágiahasználók mindenféle próba nélkül megérik, hogy a **manahálóból a mana mintegy tölcserűen valahová a palotába áramlik** (ha esetleg szinesztéziával vagy más módon megnézik, olyan, mintha egy vékony, örvényszerű tornádó lenne).

Látják továbbá, hogy a színes ólomüveg ablakok mögött kékesfehér fények villannak, mintha valaki villámmágiát használna odabent, olykor pedig látni vélnek rőt színű lángokat is felcsapni, ami pedig tűzmágiára utal. Ha pedig fülelnek, tompán kiáltásokat, sikolyokat is hallhatnak az éjszakai csendben.

Mind az egykori testőrkapitánynak, mind pedig az ügynöknek **hirtelen sürgössé válik, hogy a palotába jussanak**. A kapitány a herceget és annak lányát félti, az északi ügynök nő pedig soha vissza nem térő lehetőséget lát a kavarodásban.

Ha sietnek, akkor is több mint fertály óra, amíg a sűrű ködben eléri a palota előtti teret, szerencsájukre nem találkoznak újabb káoszbeszűrával. Azonban a **palota előtti téren**, ahol a köd ritkásabb, **mészárlás** látványa fogadja őket, széttépett örök és querdák, a katonák teteméből pedig éppen egy vérben úszó, vágott és tépett sebekkel borított **káoszbestia** lakmározik. Ami még meglepőbb, hogy mögötte a palota kapuja tárva-nyitva. Itt sokkal tisztábban hallható a palotában zajló küzdelem, az emberi üvöltések zaja, és a levegőbe hasító mágiáé. Ráadásul, ahogy felnéznek az égboltra, mintha egy kiterjesztett szárnyú sárkány (?) is körözne odafent, láthatóan leszállóhelyet keresve.

Ha harccal, vagy pedig valamilyen trükkel túljutnak a káoszbestián, akkor gond nélkül eléri a palota kapuját, amin látszik, hogy azt belülről nyitották ki.

Az épületben **először semmi** gyanúsat nem tapasztalnak, a falak el-tompítják a fentebb dúló küzdelem hangjait, később azonban **egyre több a vérnyom**, ami arra utal, hogy **mindenfelé harcok dúltak** a folyosókon. Látnak bútorokból állított barikádokat is, amelyeket már

szétverték, a falakon égésnyomokat, villámok okozta csíkokat, törött nyílvevűket, széttűzött pajzsokat, felborított szobrokat, azonban egyvalamit nem találnak sehol, holttesteket. Pedig a vérnyomok és a kiömlött vér mennyisége alapján legalább tucatnyinak kellene hevernie mindenfelé.

Mégis úgy tűnik, mintha az emeleteken dúló harc ellenére kihalt lenne az épület. Ahogy felfelé haladnak az emeleteken, egyre hevesebb küzdelem nyomai látszódnak – testek továbbra sincsenek –, és az alábbi jelenetek történnek meg velük, a kalandmester által választott sorrendben.

A bukott herceg

Megtalálhatják a kalmárherceget, akinek a ruházatát szintén vér borítja, amint kezében véres karddal, láthatóan elveszve, mint aki nem tudja hová tart, csak zokog, és azt hajtogatja, hogy: „Vége, mindennek vége...”. Az elméje láthatóan megbomlott, a tekintetében is zavarodottság és örület csillog. A karaktereket meglátva először figyelmezteti őket, hogy „Vigyázzatok a szörnyeteggel”, majd a következő pillanatban elborul a tekintete, és „Ti vagytok a szörnyek!” felkiáltással támad rájuk.

Mentsd az életed

Egy folyosón haladva szemből futó léptekeket hallani, majd a folyosó kanyarulata mögül **féltucatnyi**, kezében hosszúkartot tartó, fekete **bőrpáncélos, vértés katona** bukkan fel. Hajuk csapzottan tapad a fejükhöz, kardjaik véresek, láthatóan harcoltak. Úzött tekintetükben félelem, zavarodottság és hitetlenkedés. Ahogy megpillantják a karaktereket, döbbsen torpannak meg, aztán a hátuk mögé, majd összenéznek, és **felemelt fegyverekkel** egyszerre **rontanak a karakterekre**.

Nem akarnak leállni velük harcolni, csak átvágni magukat, így aki az első ütésváltást követően még talpon marad, azt úgy kell venni, hogy átjutott a karakterek között, és rohan tovább a folyosón, vissza sem nézve. Bármilyen jár is a nyomukban, igencsak retteghetnek tőle.



Azonban hiába várokoznak a karakterek a folyosón, vagy mennek tovább arra, amerről a katonák menekültek, nem találkoznak – a harc látható nyomain kívül – azzal, ami ennyire megrémíszthette őket.

A bebörtönzött szív

Megtalálhatják a kalmárherceg lányának a szobáját is. A testőrkapitány emlékezett rá, hogy mindig kettő ór állt előtte, amióta csak az új asszonyt hazahozta a herceg, azonban most nyoma sincsen öröknek. Az ajtó zárva, odabentről pedig női sírás hangjai. Ha zárnyitással vagy fizikai erővel kinyitják az ajtót, odabent megtalálhatják a lányt, aki olyan szinte, mint a kísértet lenne. Le van fogva, a haja csomókban tapad a fejéhez, szemei körül karikák. Alsóneműtől eltekintve meztelen, azonban a bőrét mindenfelé szabályosan elhelyezkedő piros pöttyök borítják... mintha csak egy polip vagy hasonló lény tapadó vagy szívókorongjainak nyomai lennének. Arcán könnyek, tekintetében zavarodottság, – az első riadalom után – felismeri a testőrkapitányt. Ekkor hála és megkönnyebbülés költözik a szemébe.

A szobában – mintha csak egy szobor lenne – ott áll a **kék lunár csapáncél** is, kezében tartva a **rúnadíszes pallost**. Így közelről még szebb, azonban látható, mintha kicsit eltorzult volna. Az egykoron liánokat, leveleket és pikkelyeket formázó díszítés mintha átalakult volna, és sokkal inkább keltik egy torz szörnyeteg csontvázának képét, mint az eredeti mintha szépségét. A távolabbról angyali arcot formázó maszk is jobban hasonlít egy vicsorgó démonra. Olyan, mintha a páncélt megfertőzte volna a káosz, eltorzította volna azt. A páncél olyan, mintha egy anyagból kovácsolták volna össze, hátul kell belemászni és összeszűjzani, a végén pedig egy fedőlapot felerősíteni, ami tökéletesen illeszkedik, idomul a többi darabjához.

Ránézésre lehetetlennek tűnik, hogy a lány viselte volna, de amikor tudnak vele beszélni, akkor elmondja, hogy a boszorkány (így nevezi apja új asszonyát) bezáratta oda időnként. Nem tudja, hogy mi történt, mivel a páncél beszélt hozzá, táplálkozott belőle, amikor pedig végül kivették, mindig egyre gyengébbnek és gyengébbnek érezte

magát. Ilyenkor viszont a páncél mindig elégedett volt, mintha jóllakott volna. A lány emlékszik álmokra, látomásokra, mintha a palota előtti téren harcolt volna, de ezek távolinak, ködszerűnek tűnnek.

Ha hozzáértő (legalább Af Rúnamágia) megvizsgálja a Pusztító vértet, akkor látja, hogy a rúnák alapján főleg mágiahasználók elleni küzdelemre van tervezve, mivel ellenállóbb a mágikus hatásoknak, a kard pedig szó szerint képes megtörni a mágiát, mágikus kötéseket. Azonban olyan súlyos, hogy a vértet nélkül lehetetlen forgatni. Normál ember magát a vértet sem tudná felöltetni, vagy mozogni benne, ha nem lennének olyan rúnák rajta, amelyek a vért súlyát csökkentik, illetve a benne lévő személy erejét, gyorsaságát növelik meg, tökéletes harcost csinálva belőle.

Ha van a karakterek között Halál vagy Káosz jellemű, az érzi a vonzást a páncél felől, sőt, mintha az suttogna is hozzá, vonzaná magához.

Sárkány a tetőn

A palota tetején lévő teraszra feljutva még láthatják, ahogy egy szomszédos tetőn, mintegy száz méternyire tőlük, a viharos szélben egy sárkányszerű lény várakozik. Ebből a távolságból felismerhetik a karakterek, hogy egy **pteropta** az.

Éppen egy **nőalak** mászik fel a lény hátán kialakított egyik nyeregbe, rajta kívül még vagy fél tucatnyian ülnek a hátán. Mintegy véletlenül, de találkozik a tekintete a karakterekével, akik felismerik, hogy a **kalmárherceg északi asszonya** az. Látják (látni vélik), ahogy a szája gunyoros, szinte győztes vigyorba (vicsorba?) húzódik, aztán a lény a magasba emelkedik, és elrepülnek a fő sziget felé.

Találkozás az Orzóval

Ez előbbieket bármilyen sorrendben lemesélhetők, azonban ez mindenképpen az utolsó legyen.

Bár a csata nyomai egyre hevesebbnek tűnnek, azonban a hangjai mintha teljesen elültek volna. Mintha véget ért volna a küzdelem. Egy hosszú folyosó egyik végében vannak, amelynek a végén keresztződés látható. A márványpadlón vérnyomok – mintha véres testeiket vonszoltak volna -, a falikárpit megégett, leszakadt.

Hogy célzófegyverrel – vagy varázslattal – eltalálják a boszorkányt, a távolságot, a viharos szelet és a láthatóságot is figyelembe véve a célszám 195. Ha már a lény hátán ül, és az felszállt, akkor 215.

Maga a pteropta már 150-es célszámmal eltalálható. Amikor felszáll, akkor a célszám 170.

A kaland tesztelése során felmerült, hogy ezt a jelenetet a Sárkány a tetőn jelentet után kellene beilleszteni, mert mi van, ha valaki felveszi a Pusztító páncélját.

Nos, lelke rajta, hogy miért, az a kaland részletesen kidolgozott részében bővebben kifejtésre kerül.

Hirtelen egy, a szolgálók ruháját viselő **nő fordul be a sarkon**. Megtorpan, amikor meglátja őket, aztán láthatóan megkönnyebbül, és feléjük indul. Haja zilált, ruhája véres.

Alig tesz azonban pár lépést, amikor a sarok mögül egy félsős, síró lányhang szól utána, hogy: „Anyu, ne hagyj itt... Kérlek... Anyu...” a hang itt zokogásba fullad.

A nő **megtorpan**, először a karakterekre néz, majd visszafelé, ahonnan jött. Látszik az arcán, hogy vívódik, aztán győznek az ösztönök, megfordul, és visszafelé rohan arra, ahonnan jött. A sarokhoz érve megtorpan, és a kanyar mögül egy hosszú csáp csap ki, és ragadja meg a nő fejét, majd rántja be az oldalsó folyosóba. A csáp olyan, mintha egybe fonódó emberi karokból lenne, a vége pedig, amellyel megragadta a nő fejét, mintha tucatnyi emberi kézfejből állna.

A sarok mögött csak cuppogó, nyáladzó hang és surlódás hallatszik. Akár közelebb mennek, akár megvárják, hogy bármi is van ott, előbukkanjon, az alábbi **lényt** pillantják meg.

Mintha tucatnyi, kéttucatnyi emberből rakták volna össze, azonban a különböző végtagok folyamatosan vándorolnak a testén, ahogy a lábakon, kezeken halad előre. Szinte kitölti a folyosót. Néha arcok türemlenek elő belőle, amelyek sikoltanak, beszélnek. Felbukkan egy gyereklány arca is, és újra hallják a könyörgő, síró hangot. A testet szemek borítják, amelyek főleg az elején gyülekeznek egy csomóban, de mintha vándorolnának a bőrön, így mindenfelé lát.

Amikor **észreveszi a karaktereket**, feléjük indul. Láthatóan lassabb egy futó embernél. Amikor a testen lévő szemek találkoznak a karakterek tekintetével, mintha pöröllal sújtának le az elméjüket óvó pajzsokra, azonban a velük lévő testőrkapitány tekintete kiüresedik, majd az arcán belenyugvó mosollyal megindul a lény felé.

Ha harcba bocsátkoznak vele, akkor a fegyvereik ugyan nyitnak rajta sebeket, amelyek gyorsan, 1-2 kör alatt bezáródnak, a levágott végtagok a földre zuhannak, de ahogy a lény szinte amőbaszerűen mozog előre, újra magába olvasztja azokat. Az ellene irányuló, közvetlen mágikus támadások bár látszólag megégetik, pörkölnek stb, mégsem

okoznak maradandó károkat, sőt, egyenesen mintha magába inná a mágiát, mintha táplálkozna belőle, mintha erősebb lenne tőle.

Ha egy mágiahasználóval közelharcba kerül, és a lény megsebesíti, akkor nem csak fizikai sebet kap, de érzi, mintha a lény a mágikus hatalmából is szívott volna el, mintha az érintésével megcsapolta volna a manapontjait.

A lény úgy harcol, hogy az amőbaszerű testéből, az magába olvasztott emberek testrészeit felhasználva csápokat növeszt, amelyekből éles tuskéként állnak ki a csontok, vagy a végét pöröllal formázva sújt le. De akár mint emberi csontból lévő nyílveszők, tuskék lennének, különböző méretű, csontból álló lövedékeket is köphet a karakterek irányába.

A karakterek nem győzhetnek a rendelkezésre álló eszközeikkel a lény ellen, hiszen szinte sebezhetetlen. A varázslatot magába issza, inkább erősödik tőle, a fegyverek pedig, bár látszólag sebzik, de a sebek visszagyógyulnak.

A mágiahasználók rájöhetnek, hogy a lény testét mintha mágia tartaná össze, a mágia tartja életbe, és a magába olvasztott testek életereje is táplálja valamilyen módon. Ha pedig részabradul a szigetvárosra, akkor az itt lévő tízezernyi test hatalmasra növelheti nem csak a méretét, de az erejét is.

Döntések

Be kell látniuk a játékosoknak, hogy nem harcolhatnak a lényvel a jelenlegi eszközeikkel. Viszont van vele szembe előnyük is, gyorsabban nála.

Ha visszavonulót fújnak, a lény egy darabig követi őket, aztán – mivel érzi a városban lévő tízezernyi testet – kiutat keres a palotából, hogy táplálkozzon. Lemászhat a falon, kimehet a főkapun vagy akár a csatornákat is választhatja. Az éjszaka és a köd elrejti, a városiak pedig a házaikba húzódva mit sem sejtene a közelgő végzetről.



Hacsak a karakterek nem állítják meg, akkor először házról-házra haladva töri be az ajtókat, ablakokat, és a testeket magába olvasztva magába, majd ahogyan nő a mérete, már egész háztömböket borít be, végül százméternyi emberi testekből és végtagokból álló, amőbaszerű szörnyeteggé duzzad... de ehhez még órákra van szüksége.

Minél kisebb a lény, annál „könnyebben” győzhetik le a karakterek. Ehhez azonban fel kell ismerniük, hogy **szükségük van a Pusztító páncéljára és kardjára.** Ezt felismerhetik maguktól is, vagy, ahogy kutatodnak a palotában, akkor az egykori udvari varázsló feljegyzései is rávezethetik őket erre. A naplószerű jegyzetekben ott szerepel majd, hogy a lény (ahogyan a jegyzetekben szerepel, Orzó) szívét-lelkét egy kristály alkotja, azt kell elpusztítani. A kristály egy crantai álomkristály, amely megfertőződött egy orzóviharban, és annak az energiáját, erejét zárta magába. Testre vágyik, gyarapodni akar. A testet mágia tartja össze, a kristályt mágia táplálja. Ha elzárják a mágiától, és a kristályt elpusztítják, akkor az Orzó is elpusztul. Évezredekkel ezelőtt már pusztított a szigeten, rejtély, hogy akkor miért állt le, és szunnyadt mostanáig. Ha azonban minden életet elemészt, akkor olyan energiákat szabadít fel, mint a legfélelmetesebb orzóvihar, és azt a világra szabadítja.

Valakinek azonban vállalnia kell, hogy magára ölti a vértet. Ráadásul, hogy csapatmunka legyen, a többieknek is harcolnia kell, és megvédeni őt (dacára a páncél erejének), hogy „nyugodtan” harcolhasson. Ezt fel kell ismerniük, mert ha nem így tesznek, akkor, ha egyedül áll ki az Orzóval szembe a Pusztító vértet viselő karakter, akár alul is maradhat.

Ha mindez még nem lenne elég, annak a karakternek, aki magára ölti a vértet, a páncélzattal is meg kell küzdenie, amely amellett, hogy a testére tapadva szívni kezdi az életerejét, az elméje felett is át akarja venni az uralmat.

Véjáték

Az éjszakai fellegek és a köd leple alatt **az Orzó táplálkozni és növekedni kezd.** A szigetváros – még életben lévő – lakói azonban majd csak akkor szembesülnek ezzel, amikor beköszönt a reggel, és kimennek az utcára. Ekkor látják meg lassan felszálló ködben a felső városrész felől a kikötő felé hömpölygő szörnyalakot.

Kitör a pánik, mindenki a kikötő irányába próbál menekülni, ahol azonban csupán egyetlen hajó várakozik. A hajót pedig a városban lévő félszáznyi zsoldos is meg akarja szerezni, hogy azzal meneküljenek el, úgyhogy szó szerint vérfürdővé változik a kikötő, ahol több ezernyi menekülni váló ember tömörül össze.

A szigetváros körül várakozó hajók amint a felszálló reggeli ködben meglátják a város egén örvénylő végítélet fellegeket, majd pedig a palota irányából a kikötő felé haladó rémisztő szörnyalakot, hátrébb húzódnak. Csak **a kettő toroni hadihajó** képez kivételt, amelyek viszont közelebb hajóznak, és komótosan, **katapultokkal lőni kezdik a városban lévő szörnyeteget.**

Sokan a falakról a vizekbe vetik magukat. Akik nem tudnak úszni, azok vízbe fulladnak, akik tudnak úszni, azok a hajók felé igyekeznek. Azonban a hajók is csak néhány száz embert tudnak maximum elvinni, és a toroniak sem tűnnek együttműködőnek. Ők senkit sem vesznek hajóik fedélzetére, és ha egy hajó esetleg a kikötő felé indulna, azt figyelmeztető lövésekkel állítják meg. Ha a kikötőben lévő hajó kijutna, azt nem állítják meg, láthatóan csak kikötni nem engednek senkit.

Ahogy az Orzó növekszik, úgy erősödik az elmét óvó pajzsokat érő nyomás, amely egyre több városlakót taglóz le, akik a menekülés helyett az arcukon belenyugvó mosollyal várják, hogy a szörny elemészsze őket.

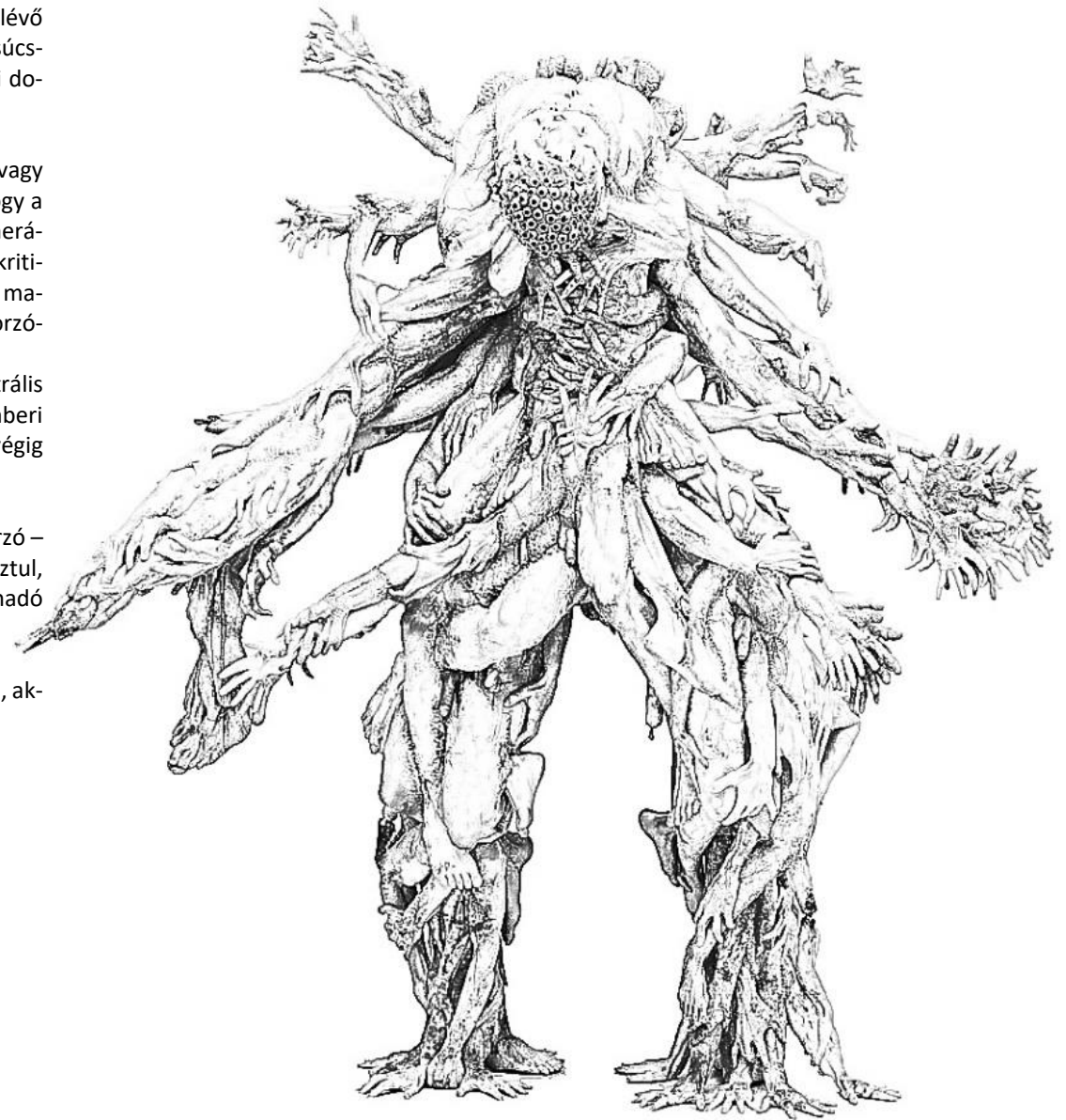
Mindez addig folytatódik, amíg a lény valamennyi még életben lévő embert fel nem emészt a városban, és eléri növekedésének csúcspontját. Ha még él, ekkor a kikötői épületek darabjaival elkezd dobálni a toroni hadihajókat, az egyiket el is süllyeszti.

Itt pedig, adjuk meg az esélyt a szerencsének. A kalandmester – vagy egy játékos – dobjon kockával. 50% az esélye ugyanis annak, hogy a toroniak elég sebet okoztak az Orzónak ahhoz, hogy azok regenerálása annyi mágikus energiáját emésztette fel, hogy nem éri el a kritikus tömeget, amikor – a manahálóból az összes környéken lévő mánát magába szívva – a lény testében lévő kristály túltöltődik, és orzóviharrá alakul.

Ha ugyanis ez történik, akkor a vihar elsöpöri az elméket óvó asztrális pajzsokat, és több mérföldes körzetben mindenki nyáladzó emberi ronccsá változik, a vihar pedig bolondleget tolvá maga előtt végigpusztít a Quiron-tenger partvidékén.

Ha a dobás szerencsés, akkor mindez nem történik meg, és az Orzó – újabb táplálék hiányban – felemészti a mágikus erejét, és elpusztul, darabjaira hullik, és a város utcáit és a romokat tízezernyi rothadó test és testrész borítja el.

Persze, ha a karakterek még korábban végezni tudnak az Orzóval, akkor mindez nem következik be....



Mesélői tanácsok

Az időjárásról

Tanûra városában az időjárás viharos. Az eget sűrű, sötét fellegek borítják, szinte esti szürkületet hozva az őszi délutánba. A tenger felől fújó viharos szél súlyos esőt hoz magával, csökkentve a látótávolságot, és minden pillanatok alatt eláztatva. A félhomályba percenként többször is villámfény hasít, az ablakokat megrezgetető ézengést hozva magával. Aki csak tud, fedél alá húzódik, mivel az utcákon néhány szívdobbanás alatt bőrig lehet ázni.

Narvanban már elvonult a vihar, de a macskaköves utcák még nedvesek, tócsákba gyűlik a víz. Dél felé lehet látni az elvonuló súlyos, sötét esőfellegeket (arra fekszik Tanûra vagy százmérföldnyire). A város felett azonban már ragyogó napsütés, és a levegő is rohamosan melegszik.

Eshone szigetvárosához közeledve először viharos a tenger, esővel, széllal, a városhoz érve azonban ez lecsillapodik. Viszont a város felett az égbolton súlyos esőfellegek gyülekeznek, amelyek a vörös, lila, kék, sárga és a zöld színeiben pompáznak. Az ilyen felhőket szokás végítélet felhőknek hívni. Az eső hol rákezd, hol eláll. A város utcáin estétől napkeltéig sűrű köd hömpölyög.

A karakteralkotásról

A történet 5 fő, 6. tapasztalati szintű karakterekből álló csapat részére íródott az Első Törvénykönyv rendszere alapján.

A karakterek az alábbi megkötésekkel, változtatásokkal kerülhetnek kidolgozásra:

A karakterek független kalandozók, akik nem kötődnek egyetlen szervezethez sem. Nem feltétel, hogy összeszokott csapatot hozzanak, lehetnek a karakterek egymástól függetlenek is, akik a kaland során ismerkednek össze.

A karakter kidolgozása során használható az Első Törvénykönyv, és minden hivatalos kiadványban és a Rúna magazinokban leírtak (rajongói anyagok nem). Ahol az egyes kiadványokban leírtak eltérnek egymástól, abban az esetben az időrendileg később kiadott, a korábban leírtakat felülíró kiadványt kell figyelembe venni.

A karakterek kidolgozásának fő elve a kronikak.hu oldalon található **Előtörténet Alapú Karakteralkotás** rendszere. Az eltérés, hogy a karakterek 6. szintűek, illetve csak a hivatalos anyagok használhatóak.

A kalandmodul használatáról

Megpróbáltam a kalandot úgy elkészíteni, hogy a kalandmesternek a játék során minél kevesebbszer kelljen a szabálykönyvhöz vagy kiegészítőkhöz nyúlania, minden szükséges információ elérhető legyen számára a kalandmodulban. Ahol mégsem, ott szerepel a hivatkozás oldalszáma, hogy minél hamarabb megtalálhassa a szükséges információt.

A szabályokról

Mivel egy találkozóra készült modulról van szó, ezért fontos, hogy valamennyi csapat azonos esélyekkel vágjon neki a kalandnak, illetve azonos szabályokat használjon. Ennek érdekében az alábbi szabályok a mérvadóak a következő módosításokkal, pontosításokkal:

Harci szabályok

1. Ha a karakter nem jelent be célzott támadást, akkor alapértelmezés szerint támadása az ellenfél törzsére irányul (tehát nem kell kidobni a találat helyét).
2. A karakterek nem lehetnek célpontjai csonkoló sebzésnek.
3. A karakterek kalandozók, így velük szemben nem alkalmazandó a kötelező Ép vesztes Fp sérülés esetén, kivéve, ha azt mágiától szenvedik el.

Mágia

1. A boszorkánymesterek villámmágiája esetében általánosan működik (tehát karakterek esetében is) a kötelező Ép vesztes.
Ezen túl pedig, amennyiben pl. élőhalott ellen használna villámmágiát a boszorkánymester, abban az esetben ugyan Fp sebet nem okoz, de a kötelező Ép vesztes (minden 5 Fp automatikusan 1 Ép vesztes is jelent) a test roncsolódása miatt ebben az esetben is működik.
2. Az elemi mágiák közül pl. a tűz túlütés esetén sem okoz Ép vesztes, ebben az esetben is csak a villámmágiához hasonlóan a kötelező Ép vesztes szabálya működik (csak itt 4 Fp elvesztése jelent 1 Ép vesztes). Tűz esetén azonban nem csak akkor, amikor eltalálja a célpontot, hanem addig, amíg annak hatása érvényesül (tehát a célponton tűz ég). Amennyiben azonban szilárd alapú elemi mágiát használ a mágiahasználó (földnyíl, jégnyíl, elemi erő nyíl stb.), abban az esetben Fp sebzés esetén működik a kötelező Ép vesztes, túlütés esetén pedig a sebzés az ellenfél Ép-jéből vonódik le.
3. A varázsló zónája. Mivel számtalan házi szabály van, ezért az egységes értelmezés érdekében a kalandban az alábbiak szerint használjuk: A varázsló érzékeli a zónáján belül a leplezetlen mágiát. Azonban, hogy ez tárgyból, személyből, vagy látható jelek nélkül működő varázslatból származik, előtte, mögötte, alatta vagy felette található, illetve mennyi a működő varázslatok darabszáma, nem tudja, éri. Mindezek megállapításához a *Fürkésztést* kell használnia.

Az élőholtakról

Ha egy élőholtat elpusztítanak, akkor azt egy újabb élőholt idézéssel már nem lehet feltámasztani, mivel a teste olyan sérüléseket szenvedett el, annyira roncsolódott, hogy az élet princípiumának már ilyen torz hordozására sem alkalmas.

Képzettségek alkalmazása:

Mivel megfigyeltem, hogy találkozókon ez mesélőről mesélőre változóan eltérő szokott lenni, ezért az azonos esélyek érdekében kérem az alábbiakat alkalmazni.

A képzettségek Alap és Mesterfoka biztos tudást feltételez a képzettségnél leírtak szerint, amennyiben nem egymás elleni (pl. karakter és NJK) közötti képzettség alkalmazást kell eldönteni, kivéve, ha a képzettség leírása máshogy rendelkezik.

Tehát pl. ha valami, az ismeret szintjének megfelelő elméleti tudás kell, vagy a képzettségnél leírtak szerint valaki olyan nyomot kíván követni, amit nem próbáltak elrejteni, vagy valaki csak lovagol, vágdat, nem kell próbát dobni. Illetve egymás elleni interakciók esetén a mesterfokú mellébeszélő minden esetben képes átverni az alapfokú lélektannal vagy emberismerettel rendelkezőt a képzettség leírása alapján.

Képzetlen használat esetén (amennyiben az adott képzettségek logikusan képzetlenül is lehetne használni), a vonatkozó Tulajdonság -2-vel kell képzettség próbát dobni. Képzetlen használat esetén **maximum alapfokú** ismeretre lehet dobni.

Példa: ha valaki úgy kíván egy nyomot keresni, vagy követni, hogy nem rendelkezik a szükséges képzettséggel, vagy úgy akar lovagolni, hogy nem tanulta előtte, esetleg vonatkozó képzettség hiányában olyan történelmi ismeretet, legendát kíván felidézni, amiről esetleg már halhatott, vagy megpróbál mellébeszélni valakinek.

Alapfokú használat esetén a vonatkozó Tulajdonság értékkel kell a Tulajdonság próbát dobni. Erre akkor van szükség, ha az Alapfokú ismereteket túllépve **valaki olyasmit szeretne megtenni, ami a leírás szerint már a Mesterfokú ismeretekhez tartozna** (ezt a próbát a kalandmester akár -2 vagy -4 értékkel is nehezítheti).

Példa: Alapfokú lovaglással lovas rohamot, vagy lótáncoltatást csinálni, vagy alapfokú nyomkereséssel 6 napnál régebbi nyomot követni.

Képzettség próbák

*Képzetlenül:
Tulajdonság -2*

*Alapfokon képzett:
Tulajdonság*

*Mesterfokon képzett:
Tulajdonság +2*



%-os próbák ellenpróbája

Mivel nehéz egy %-os Lopakodás vagy Rejtőzködés próbát összevetni egy esetleges Észlelés tulajdonság-próbával, ezért ebben az esetben a következő módon járjon el a kalandmester.

Egy 80%-os lopakodás 18-nak, egy 110%-os 21-nek felel meg, és egyszerűen próbát dobna egymás ellen. K10+az érték. Akié a nagyobb, az nyerte a próbát.

Példa:
Tolvaj (lopakodás 80%)
próba: 18+k10

Őr (Észlelés 13)
próba: 13+k10

A váltás során a kerekítés szabályai érvényesek, tehát pl. a 85% még 18, amíg a 86% már 19.

Mesterfokú ismeret esetén alapvetően nem szükséges képzettség próba, mivel a karakter a leírtak szerint teljes körűen az adott képzettség birtokában van. Ha esetleg a kalandmester mégis úgy dönt, hogy dobja (akár a körülmények miatt, akár mivel az adott tudás ritka vagy szinte elfeledett), akkor a próbát Tulajdonság +2-vel dobhatja a játékos, amit a kalandmester -2-től -4 értékkel nehezíthet. Az egymás elleni ellenpróba esetén a vonatkozó tulajdonsághoz szintén +2 járul.

Amikor egymás ellen tesznek a karakterek képzettség ellenpróbát, akkor a vonatkozó képzettségre kell dobni a fent leírtak szerint, úgy, hogy a dobás eredményét hozzá kell adni a módosított Tulajdonság értékhez. Ebben az esetben az aládobás helyett a teljes tulajdonság értékkel kell számolni.

Példák:

Alapfokú mellébeszélő képzetlen személyt akar átverni.

Mellébeszélő: Karizma 14+k10 Átverni kívánt személy: Asztrál 13-2+k10

Alapfokú mellébeszélő mesterfokú lélektannal rendelkezőnek akar hazudni.

Mellébeszélő: Karizma 14+k10 Átverni kívánt személy: Asztrál 13+2+K10

Képzetlen mellébeszélő mesterfokú lélektannal rendelkező személyt akar átverni.

Mellébeszélő: Karizma 14-2+k10 Átverni kívánt személy: Asztrál 13+2+K10

Alapfokú nyomolvasó alapfokon elrejtett nyomokat kíván követni.

Kereső: Érzékelés 14+k10 Elrejtő: Ügyesség 15+k10

Pszi Belső Idő diszciplína használata

Ha valaki belső időt használ, akkor 1 szegmensnyi idő alatt 1 környi cselekedetet hajthat végre, és a kör hátralévő 8 szegmenséig még cselekedhet (a megfelelő levonásokkal a maradék időre és a következő kör(ök)re).

Amikor valaki belső időben van, akkor a nem belső időben lévő ellenfelekkel szemben abban az 1 szegmensben ugyanúgy támad, ahogyan azt 1 kör alatt is tenné. A támadások száma természetesen annak megfelelően csökken, hogy mennyit mozognia kell az egyes célpontok között.

A kezdeményezés minden esetben a támadóé, és a célpont ebben az esetben valamennyi harcértékére -30 levonást szenved el.

A szükséges nyelvek ismeretéről

A kaland helyszíneiből következik, hogy az általános nyelv, amin a karakterek kommunikálni tudnak másokkal, az a közös nyelv (pyar közös) (80%), illetve az aszisz (100%).

Emellett a kereskedők és a tanultabb nem játékos karakterek eltérő szinten ugyan, de beszélnek és értik a toroni (60%) és az erv közös (50%) nyelveket is.

Minden egyéb észak-yenevi ország nyelve ismeretének esélye a nem játékos karakterek körében 10%, az ettől délebbi nyelveké, mint a dzsad, golviki, vagy shadoni (1%).

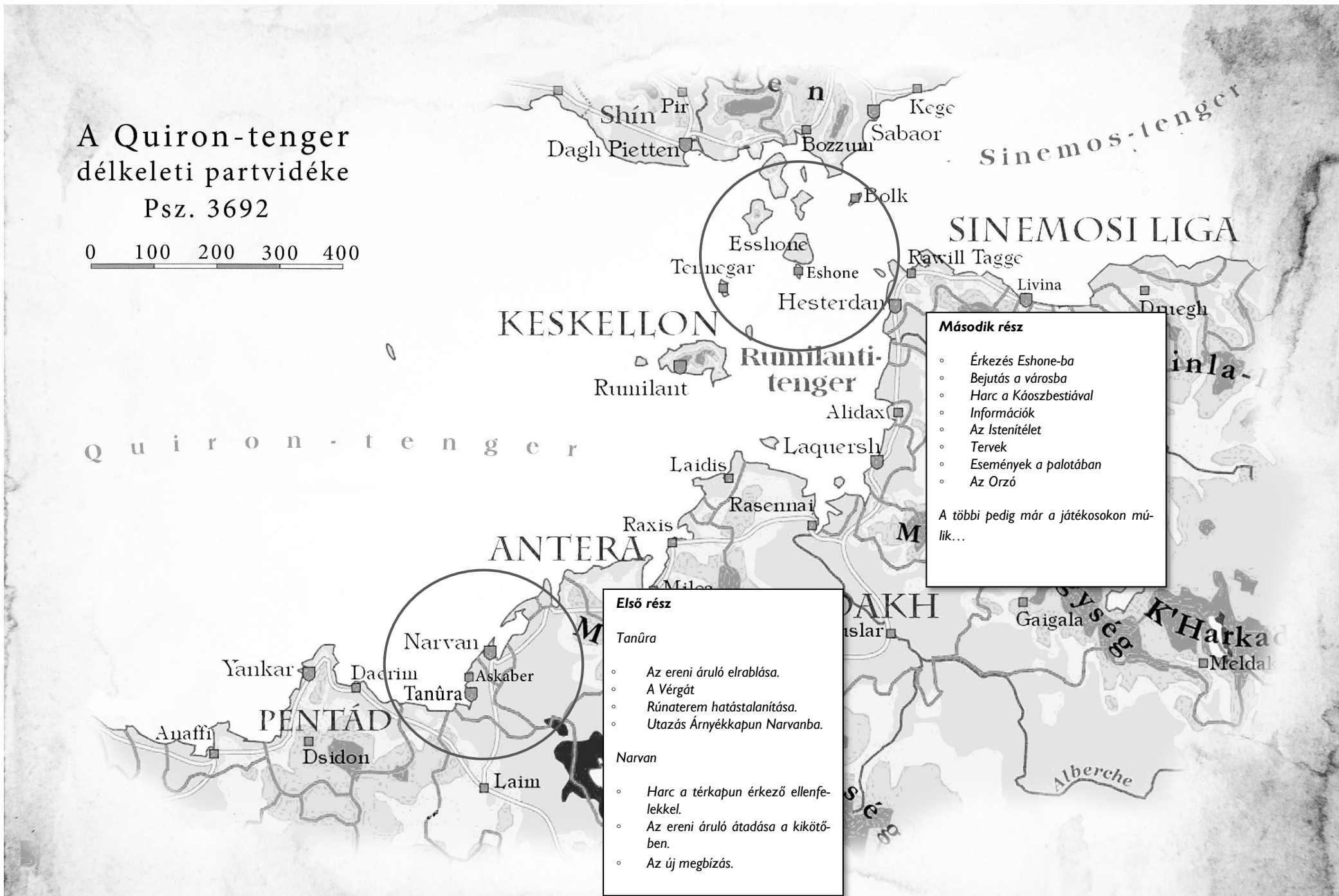
Ezt azért szabályozzuk, mivel a szabálykönyv nem teszi, és az azonos esélyek érdekében mindenki egyformán alkalmazza. A korábbi évektől eltérve most a kronikak.hu házi szabályát vettük át.

Illetve, minden KM tartsa észben, hogy a Belső idő nem használható együtt a Chi harccal.

A Quiron-tenger délkeleti partvidéke

Psz. 3692

0 100 200 300 400



Második rész

- Érkezés Eshone-ba
- Bejutás a városba
- Harc a Káoszbestiával
- Információk
- Az Istenitélet
- Tervek
- Események a palotában
- Az Orzó

A többi pedig már a játékosokon múlik...

Első rész

Tanûra

- Az ereni áruló elrablása.
- A Vérgát
- Rúnaterem hatástalanítása.
- Utazás Árnyékkapun Narvanba.

Narvan

- Harc a térkapun érkező ellenfelekkel.
- Az ereni áruló átadása a kikötőben.
- Az új megbízás.

Fahéjút

Ynev egyik fontos kereskedelmi útvonala, amely a délvidéket köti össze az északi államokkal. Nem kiépített út inkább karavánszerzők, itatóhelyek, fogadók és vásárvárosok egymásutánja mérföldek ezerein át.

A dzsád államoktól, a mélysivatagot keletről megkerülve vág át a Sheral keleti, lankás végén. Itt a fő állomása Dama kikötője, ahol két ágra szakad; az egyik a Nassur-folyó mentén Kelomig, majd Abaszisz kikötőjéig tart. A másik ág Alessisen át Rowont érintve egészen Narvanig vezet.

Déli ágának forgalma manapság megcsappant a sivatag felől fenyegető veszélyek és a tengeri szállítás olcsósága miatt.

(Forrás: Északföldről)

Tanûra

A Tanuriai Királyság területe: 6000 négyzetmérföld

Népessége: 29.000 fő

Fontosabb települések: Tanûra (22 000 lakos), Askaber (2 000 lakos).

Államforma: királyság

Lakosság: ember (aszisz, lupár, waganda)

Nyelv: aszisz, közös, toroni

Vallás: a pyarroni pantheon tisztelete és Tharr hite

Pénznem: attól függően, hogy éppen melyik szomszéd befolyása erősebb, Narvan, Chante, Laim vagy Rowon érméit veszik általánosnak, de egyébként bármit elfogadnak, amiben egyetlen szilánknyi kis arany is akad.

A Tanuriai Királyság egy partvidéki városállam a Quiron-pentád és Narvan között a Tanûri-öbölben. Közkeletű nevén Tanuria. A Psz. 1048-as nagy tengerbetörésben kihalt királyi háza helyett azóta régensherceg gyakorolja a hatalmat. Fővárosa Tanûra, másik jelentős városa pedig a rowoni megszállás alatt épült, védett kikötőben fekvő Askaber, amely jelentős, noha kicsi hajóépítő város.

A tenger hatásainak kitett terület, az áradások és tengerbetörések elleni védekezés nagy erőket emészt fel évről évre. Egy-egy rosszabb, viharosabb évben akár az egész partvonal víz alá kerülhet, ez alól kivételt csupán a sziklagáttakkal is védett Tanûra központi részei jelentenek. A város körül a homokdűnékkel és sással benőtt, félsós lagúnákkal szabdaltnak szárazabb foltjait bozótosok, feketefenyő- és ciprusligetek borítják.

Történelme során hullámzó hatalmi helyzetű állam, ami hol a szomszédai árnyékában, hol megszállásuk alatt, hol túlszárnyalva őket uralta a Fahéjút területére eső szakaszát.

A kyr időkben Tanûra városának helyén állt Tintaluna (más források szerint Cynalurua) városa, amelyet már akkor virágzóvá tett a gyöngyhalászat

Ez napjainkban is különös jelentőséget ad a területnek, mivel az abasziszi Eatirán kívül egyedül itt halásznak gyöngyöt jelentős mennyiségben az egész Queroneiában. A pletykák szerint ráadásul még bíborgyöngy is akad a Tanûri-öböl vizében.

Tanûra városa a Fahéjút jelentős kikötője, megállója és pihenőhelye. A Tanûri-öbölben, a tenger áradásainak kitett területen fekszik, kevésbé védett részei a történelem során romos láppá változtatta a Quiron-tenger.

A város szépségét és jelentőségét hol a tenger csapásai, hol pedig a szomszédok megszálló seregei alakították. A romos, páriaként vergődő várost a Psz. 3620-tól 3690-ig tartó rowoni megszállás alatt a wagandák felújították, megerősítették, amelyek hatására visszanyerte régi jelentőségét. Ekkor építették fel Askaber védett kikötővárosát és hajóépítő műhelyeit, és királyság szerte helyreállították a régi utakat.

Szerencséjére elég kicsi maradt ahhoz, hogy csak a legrészletesebb térképekre kerüljön fel, mint pihenő- és másodlagos átrakodó hely a Fahéjút karavánjai számára, hiszen a jelentősebb hajóforgalmat a környező Narvanban bonyolítják.

A Rowon ellen irányuló dartonita betörés okozta felfordulásokkal egyidőben visszanyerte a függetlenségét, és kiegyezett a környező nagyobb hatalmakkal.

Ez azonban nem tartott sokáig, mivel miután Darton paplovagai elfoglalták Rowont, mind a rowoni hadiflotta, mind pedig Rowon elűzött urai Tanuriában kerestek menedéket, és a trónját veszített herceg a régenspalota balkonjáról hirdetett ellenállást és a palotából szervezte meg az ellentámadást.

(Forrás: Alidax gyöngyei, A Tanuriai Királyság)

Waganda

A Quiron-tenger déli partvidéke és a Sheral között elterülő vidék harcias nomád népeinek egyike. Miután bevették Rowon városállamát, letelepült életmódra tértek át. Szálas természetű, szívós férfiak, akiket a mai napig a Dél-Quironeia legvadabb zsoldosaiként tartanak számon.

(Forrás: Bosszúangyal)

Erőteljes alkatú, fakóbarna bőrű nomádok, vékony szálú, fekete hajjal és enyhén ferde vágású, barna, az írisz körül rötös színű szemekkel.

(Forrás: Gáspár András Delta Vision fórum)

Tanuria most

Rowon

Északi városállam, Abaszisztól keletre. Az ország legfontosabb bevételi forrását jól képzett zsoldosai jelentik, akikre az Északi Városállamok folyton feszült politikai viszonyai között mindig jelentős a kereslet. Uralkodója egyben Fekete Hadúr is.

(Forrás: Kígyószív)

Ha van Dartonita paplavag karakter a csapatban – szinte mindig van – akkor a KM hívja fel a figyelmét, hogy – ha csak nem akarja megghiúsítani az egész akciót, akkor – jobban teszi, ha most, Tanúra városában rangrejte tevékenykedik.

A királyság és a főváros jelenleg rowoni megszállás alatt áll. Mivel alig pár hónappal ezelőtt dartonita szabotőrök – feltehetően a Vörös Hadurak ügynökeinek közreműködésével – felégették Askaber kikötőjét, súlyos károkat okozva az ott állomásozó rowoni flottának is, ezért igencsak feszült a hangulat. Az utakon rendszeresek az őrjáratok, minden utazót ellenőriznek. Tanúra városát pedig kiemelten őrzik.

A tanúriaiak hamar megszokták a függetlenséget, amelyet mi sem bizonyít jobban, mint hogy sokaknak nem tetszett az újbóli rowoni megszállás. Ezt mutatják az utak melletti vesztőhelyek, ahol oszlopokra és fákra akasztva rothadó holttestek lengenek a szélben, vagy a Tanúra városának faláról lógó ketrecek, amelyekben szikkadó holttestek és haldoklók vannak... azok, akik szóval, vagy tettekkel szembeálltak a rowoniakkal. A régensherceg pedig hallgat, bár olyan hírek járnak, hogy a palotája alagsorában lévő egyik cellában viselik gondját a megszállók.

Bár a Hatodik Fekete Hadúr, rowoni hercege, III. Zorkast serege legnagyobb részével a tenger túloldalán harcol a XIV. zászlóháborúban, azonban így is több ezer fegyverforgató maradt hátra, hogy Tanuriában, és a dartonitáktól nemrég visszafoglalt Rowonban fenntartsa a rendet.

Amit a játékosok induláskor tudnak

A játékosok az alábbi információkat kapták meg, vagy ha valaki lemeséli egyszer a találkozó keretein kívül is a kalandot, akkor az alábbiakat szerezhetik be.

A megbízás

A karaktereket Narvanban bérelte fel egy férfi egy héttel korábban, aki a Vörös Hadurak képviselőjének mondta magát. Mivel a karakte-

rek már korábban is dolgoztak a Haduraknak vagy az Északi Hármaknak, ezért nem is volt kérdéses, hogy elfogadják a megbízást. A férfi – egy hamuszín hajú, mohazöld köpenyt viselő félelf, aki a dorani nekromanták botját hordozta, és Alyr Arkhon néven mutatkozott be – elég meggyőző volt, hogy ne kételkedjenek a szavaiban.

A megbízás helye a tengermelléki Tanúra városa, amely most rowoni megszállás alatt áll. A feladatuk, hogy elraboljanak onnan egy ereni férfit, aki a Fekete Haduraknak kémkedett, és olyan információk birtokában lehet, amelyek befolyásolhatják a zászlóháború kimenetelét.

A Fekete Hadurak Tanúra városában helyezték biztonságba, és vigyáznak is rá. Már az is hetekbe telt, hogy megtudják, hogy hol rejtőzik, és mivel északon dúl a háború, amely leköti a Vörös Hadurak erőit, ezért fordultak kalandozókhoz, hogy elrabolják.

Ebben segítségükre lesz a tengermelléki szövetséges, a Livinai Gyülekezet egy boszorkánya, aki már a városban vár rájuk. A tervek szerint, miután elrabolták az árulót, egy Árnycajtón keresztül fogja őket visszajuttatni Narvanba. Fontos, hogy Narvanba kell visszajutniuk, itt késztenek elő mindent az áruló „fogadására”.

Úgyhogy, csak azt vitték a karakterek magukkal, amit vissza is tudnak hozni, vagy amiről le tudnak mondani. Az odautat lóháton tették meg.

Az erv születésű livinai boszorkánnyal – *DiMar Liranilla* - Tanúra városában, a Tengerek Vándora nevű fogadóban találkoztak.

A célpont

Cyrr Mesh Kas'har ereni fegyverforgató, diplomata, nemes. Azon ereni kisebbséghez tartozik, akiknek nem erv, hanem kyr vér folyik az ereiben. A Kékköpenyesek között végzett, kiváló párbajhős. Számos harcban kitüntette magát, és nem csak a fegyverforgatáshoz, de a

Az egy héttel korábban az ynevi naptár szerint 5 nap. Attól függően, hogy mennyire siettek, az út szárazföldön Narvan és Tanúra között kényelmesen kettő, sietve kicsivel több, mint egy napba telik. Ez azt jelenti, hogy a kaland kezdetéig három napot tölthettek a városban, ezalatt gyűjtötték össze a leirt információkat.



stratégiához és a szavakhoz is értett, ráadásul – eltűnéséig – Eligor, a Kék Herceg belső köréhez tartozott, így a Vörös Hadurak tanácsadója és követe lett Tiadlanban.

Mindent tud a tiadlani védművekről, védelmi előkészületekről, de a Dwyll Unióról és az Északi Hármakról is alapos ismeretei vannak. Mire kiderült az árulása, addigra Tiadlan szinte teljesen elesett, őt pedig az utolsó pillanatban menekítették ki toroni Ikrek.

A negyvenes évei közepén járó, markáns arcú, tipikus kyr vonásokat viselő (kreol bőr, hősín haj) férfi.

Információk, amit már tudnak, tudni vélnék

Az alábbi információkat megtudhatták a boszorkánytól és megfigyeléssel, kihallgatással, vagy egyéb hétköznapi és/vagy mágikus eljárásokkal szerezheték, ez mindenkinek a fantáziájára van bízva.

- Az ereni árulót a Gyöngy Palota elnevezésű nemesi házban őrzik. A házat évekkorábban vásárolta meg „valami északi nemesasszony”, akit a ház népe csak Úrnő néven nevez. Nem is járt itt azóta, a ház üresen állt, és csak várta az érkezését. Aztán körülbelül egy héttel ezelőtt megérkezett a testőreivel, a férjével és egy toroni varázstudóval. Jó viszonyt ápolhat a városban lévő rowoniakkal, mivel a külső őrseget folyamatosan rowoni katonák biztosítják a háznál. A férjről – akit sosem látnak a házon kívül – a személyleírás alapján egyértelmű, hogy az ereni áruló az, bár a szolgák erigowinak mondják. A szolgák szerint mind toroniak lehetnek, mert toroni nyelven beszélnek egymással, és valamennyien – még a testőrök is – kyr vérűek.
- Az Úrnőről és a toroni varázstudóról többet nem tudnak meg. Az előbbit csak néha-néha lehet látni a szobáján kívül, az utóbbi azonban meg szokott fordulni a régenshercegi palotában, ahol most a megszálló rowoni erők parancsnoksága található. A toroniról feltételezik, hogy vagy boszorkánymester, vagy varázsló.
- A városban elég erős a katonai jelenlét és a szigor, főleg, miután alig pár hete dartonita lovagok – feltehetően a Vörös Hadurak közbejárására – felgyújtották a közeli Askaber városának kikötőjét, és a rowoni flotta jelentős része megsemmisült. Az utcán minden gyanús alakot megállítanak és ellenőriznek.
- A ház bejáratánál és az oldalsó (1), a ház alatti pincébe vezető bejáratnál is mindig kettő-kettő rowoni zsoldos őrködik, akiket három óránként váltanak le. Mind a kettő erkélyen is van 1-1 számszerűvel is felszerelt rowoni katona, akiket szintén 3 óránként váltanak. Emellett a közeli főutcán szinte folyamatos a rowoni katonai jelenlét, és az épület előtt is nappal legalább óránként, éjszaka félóránként elhalad egy 7 fős őrszolgálat. Minden harmadik órában egy ilyen őrszolgálat váltja le az épületnél lévő őroket. A rowoni katonák felszerelése fekete színű, kivert bőrvért, hosszú kard, tőr, az erkélyen lévőknél számszerű, a lent állóknál lándzsa.
- A házat mágia is őrzi, mivel sem térmágiával, sem szimpatikus mágiával, sem mentálmágiával, de még a boszorkányok kémágiájával sem lehet bejutni (ezt az információt a dorani megbízó is említette, a livinai boszorkány megerősítette, de a karakterek is meggyőződhetnek róla). Ha működik is másféle mágia a házban, arról nem tudni, mivel a külső védelem (külső mágikus réteg) minden más mágikus hatást elnyom az érzékelő varázslatok, szinesztézia stb. előtt.
- Mivel az ereni elfogása után szinte lehetetlennek tűnik lóháton, vagy más hagyományos módon elhagyni a várost úgy, hogy a teljes rowoni megszálló sereg ne legyen a nyomukban, ezért a terv szerint a livinai boszorkánynak az lesz a szerepe, hogy Árnycajtót nyisson majd nekik, amely

Narvanba vezet (mivel a mana pontjaira szüksége van ehhez, ezért a rajtaütés során a szerepe, közreműködése csak erre korlátozódik). Ehhez azonban előbb meg kell semmisíteni a ház pincéjében lévő rúnaszobát (16), amelyet mindig legalább egy fegyveres testőr vigyáz.

- A házban 5 szolga él és dolgozik, a szállásuk az Úrnő testőreihez hasonlóan a palota tetőterében van. A szolgák közül 1 szakácsnő, 1 mindenes (suhanc), 3 pedig szobalány. A szobalányok érdekes módon minden szobába bemehetnek, egyedül a férj szobája (11) tiltott terület a számukra, nem tudják, hogy miért.
- Esténként az Úrnő, a férje és a toroni együtt étkeznek az ebédlőben (5), ilyenkor általában 2-3 testőr is velük van. Toroni ételeket esznek minden alkalommal.
- Napközben a házat rowoni katonák őrzik, a testőrök általában pihennek (14), de egy-kettő mindig van közülük (9) vagy (10) helyiségben. De mivel össze-vissza mozognak, bármikor lehetnek ott többen vagy kevesebben is. Az Úrnő fegyveres testőrei összesen 7-en vannak. Hosszabb és rövidebb pengékkel vannak felszerelve, bőrvértekkkel, amely alatt abbitacél sodronyínget viselnek. Az egyiknek pedig olyan görbe kardja van, mint a szuke fegyvermestereknek, akik néha feltűnnek a városban a rowoniakat tanítani.
- A közeli Tharr templom egy papja legalább egyszer (lehet többször) is megfordult a házban, egy alkalommal biztosan valami vallási rituálét is végezhetek a férj szobájában (Legalábbis a hangok arra utaltak. Hogy mi történt, azt nem látták, mivel az ajtó be volt csukva.).

- A környéket felmérve, közel van a régensherceg palotája, amely most a rowoni megszállók főhadiszállása. Illetve alig 200 méter a városi kaszárnya, ahol többszáz rowoni katona van elszállásolva, ráadásul a környékbeli házakban és fogadókban is számos rowoni tisztet elszállásoltak. Úgyhogy, ha nyílt harc törne ki, az ellenfél szinte végtelen utánpótlással rendelkezne, akik ráadásul elég hamar oda is érhetnek a Gyöngy Palotához.
- A fentiek mellett pedig sikerült szerezniük/rajzolniuk egy viszonylag pontos térképet magáról a Gyöngy Palotáról, amely segíthet a rajtaütés megtervezésében.

Eljött az idő

Bármit is terveztek a karakterek, eljött a tökéletes idő, hogy azt végrehajtsák.

Bár még csak kora délután van, a toroni mágiahasználó és az Úrnő kettő testőr kíséretében elhagyta a Gyöngy Palotát, és a régenshercegi palotába mentek. Nem tudni, mikor térnek vissza, azonban ki tudja, lesz-e még ilyen alkalom.

Ráadásul, mintha csak Arel vetette volna kegyes tekintetét a városra, észak felől súlyos esőfellegek közelednek. A nagy széllel, villámfénynyel és mennydörgéssel érkező vihar, és a szakadó eső hatására az utcák szinte teljesen kiürültek, aki tehette, behúzódott valahová az itéletidő elől.

Az erkélyen álló örök hátrébb húzódtak, hogy védve legyenek a szél-től és az esőtől, a bejárati ajtónál állók pedig egészen visszahúzódtak a kapuboltozat árnyékába. A pincelejáratot őrző kettő őrt ugyan megóvta az esőtől az épület felettük húzódó árkádja, azonban az erős szél elől amennyire csak lehetett, ők is a pincelejáróba húzódtak vissza.



Amit a játékosok nem tudhattak

Az egész jelenetnek nem az a célja, hogy megnehezítse a játékosok dolgát, mivel lényegében nem más, csak bevezető. De azért, hogy ne legyen könnyű dolguk, az alábbiakra figyeljen a kalandmester.

A toroni mágiahasználó

A toroni mágiahasználón egy varázsló. Ezzel azonnal tisztában lehetnek a karakterek, ha közöttük is van varázsló, és legalább egyszer 20 méternyire megközelíti a Gyöngy Palotát. Vagyis, ha csak egyszer is elmegy megnézni, akkor ezt el sem kerülheti, elég csak a város térképére ránézni.

Ebben az esetben megérzi, hogy egy másik varázsló zónájában tartózkodik, viszont a toroni is megérzi a másik varázsló jelenlétét.

Tanūra városában nem túl gyakoriak a varázslók (lényegében a toronin kívül – tudomása szerint – egy sincs). Ez pedig azt jelenti, hogy mindenképpen gyanús számára a dolog (erre a játékosok is rájöhetnek). Ha pedig a varázsló karakter többször is a ház környékén jár, akkor még gyanúsabb. Ez azzal jár, hogy további rowoni zsoldosokat kér megerősítésül (ennek egyenlőre nem lesz látszata).

A játékosok ebből annyit tudhatnak, hogy a varázsló figyelmét hívja fel a KM arra, hogy egy másik varázsló zónáját érzekelte az épületből.

A vihar

A vihar nem tart örökké. Ez az jelenti, hogy amikor a karakterek bejutnak a Gyöngy Palotába, szinte azonnal csillapodni kezd. Erre közvetlenül ne hívja fel a KM a játékosok figyelmét, de a leírások során elmondhatja, hogy odakint ritkul a villámlás és a mennydörgés, az eső sem veri már olyan hevesen az ablakokat, és a szél is csillapodott. Ez pedig azzal jár, hogy - ha lassan is -, de visszatér az utcára az élet, és bármilyen gyanús cselekedet rowoni katonák érkezésével járhat. Továbbá az esőnek és a sárnak van még egy következménye: ha valaki láthatatlanul próbál meg odabent a házban mozogni, az is hagy – még ha akaratlanul is – nyomot, amely jól észrevehető, hallható.

A Rúnaszoba

Az épület alagsorában lévő rúnaszobában egy térgát varázsjel működik (több másik mellett, amelyek a szimpatikus mágiától és egyéb mágiáktól védik az épületet). A rúnaszoba rúnáinak és rajzolatainak beazonosításához legalább AF Rúnamágia szükséges, ahogyan a varázsjel(ek) megtöréséhez is. Csak így azonosítható be a jel, valamint az, hogy azt biztonságosan hol lehet megszakítani a rajzolatot úgy, hogy a mana ne kirobbanjon, hanem biztonságosan elszivárogjon belőle. Ellenkező esetben a jel megszakításakor a benne lévő mana egy gyors, és heves kitörésben távozik, és komoly sebeket okoz az azt megtörőnek, és a közelében állóknak. Minden, a rajzolatba fektetett 5 Mp-nyi mágikus erő 1k6 Fp-nyi sérülést okoz. A kiszabaduló mágikus energia Mágikus tűznek minősül, és a kötelező ÉP veszteség jelen esetben a karakterekre is vonatkozik.

Elég csak a Térgát varázsjelet megszakítani, hogy utána biztonságosan térmágiát tudjanak használni.

A *Térgát* varázsjel (ETK 313. o) 10E erejű, a benne lévő Mp mennyisége 60 Mp, vagyis a hozzá nem értő megtörése 10k6 Fp-t okozna. Ezen kívül még védő varázsköröknek (ETK 310. o) megfelelő hatású varázsjelek vannak felrajzolva – *szimpatikus mágia*, *asztrálmágia*, *mentálmágia* és *őstűz* ellen, ezek egyenként szintén 10E erejűek, (az *őstűz* csak 5E) és ugyanúgy 60MP-ből készültek.

A rajzolatokat úgy rajzolták a kőpadlóra sárga színű krétával, hogy egymás köré épülnek, azonban a vonalaik nem érnek össze, tehát egyesével is megszakíthatók, azonban különböző pontokon. **A Térgát varázsjel kívülről nézve a harmadik rajzolat.**

Így ha valaki – akár tudatlanságból, akár tudatosan – úgy dönt, hogy egy mozdulattal valamennyi varázsjelet megszakítja, az azzal jár, hogy az összes jelből egyszerre szabadul fel a mágikus energia (50k6), szó szerint kirobbanva. A főleg felfelé törekvő energia átrobban a padlón, az emelet szintjén és a tetőn is, egy lángoszlopot képezve az épület felett, amely szinte gombafelhő szerűen terül szét. A lángoszlop az épület valamennyi szintjén és a tetőn is egy kb. 1,5 méter átmérőjű, izzó peremű lyukat hagy.

A mágikus rajzolatok megtöréséről bővebben az Ynevi kóborlások kalandmodul gyűjtemény 201. oldalán lehet olvasni.

Rúnamágia Afnélkül a karakterek csak tippelhetnek, vagy a szerencsére bizhatják (K10/2), hogy melyik lehet a térgát varázsjel.

Amennyiben a karakterek között van varázsló, és érzékelték egymás zónáját a toronival, abban az esetben a toroni készülhet néhány mágikus meglepetéssel az esetlegesen elengedő varázsló részére, ha az bejutna a házba. Ez a KM-re van bízva. Ne felejtse el azonban, hogy ez még mindig csak a prólógus...

Mivel nem cél a karakterek megölése ebben a fázisban, a rúnaszobában lévőek – egy szerencsétlen dobás következtében is - maximum az Fp-ik 80% és az ÉP-ik 20%-át veszítsék el egy ilyen kitörésben, és érezzék, hogy rohadt nagy mázlijuk volt. A fenti szinteken lévő karakterek nem sérülnek, csak meglepődnek majd, amikor egyszer csak egy tűzoszlop robban ki a közelükben – vagy mellettük – a padlóból, és a mennyezeten és a tetőn is lyukat égetve távozik. Erre aztán biztosan felfigyeltek a városban.

Ha nem a házból akarnak árnyékajtot nyitni

Dönthetnek úgy is a játékosok, hogy – akár hozzáértés hiányában, akár más megfontolásból - nem törik meg a rúnaszobában a rajzolatot, hanem az erenit kiviszik az épületből, és az utcán, vagy egy másik épületben nyitják meg az Árnyékajtot. Ehhez azonban ki kell menni az épületből, ahol most – hogy a vihar lecsillapodott – már újra járnak emberek, és így nehéz anélkül mozogni, hogy egy csapat rowoni katonára ne érkezzen 2-3 körön belül (az Árnyékajtóhoz pedig összesen 4 kör szükséges). Ráadásul, ha csak le nem ütjük és cipelik, az ereni sem könnyíti meg a dolgukat, mert az utcán szabadulni akar, és segítségért kiabálni.

A Vérgát

Az ereni szobáját elérve kellemetlen meglepetésbe ütköznek. Hacsak nem kyr vérű valamelyik karakter (vagy az olyan „különleges” fajok közé tartozik, mint a khál vagy a dzsenn), hanem emberi, elf, ork, törpe, gnóm, ork vagy goblin – vagy ezek keveréke - vér folyik az ereiben, az képtelen bejutni a helyiségbe, mintha egy láthatatlan, áttörhetetlen fal zárná el a bejáratot (az ajtónyílást, és ha esetleg az ablakon próbálna valaki, akkor azt is.)

Más – „egzotikus” – fajhoz tartozó karakter viszont gond nélkül átsétálhat rajta, ő észre sem veszi, hogy bármilyen akadály lenne.

Egy Észlelés -2 próbával észrevehető belül, a falak mellett, a szőnyeg és a fal találkozásánál húzódó vöröses, barnás csík, amely egy teljes kört ír le a falak mentén.

Egy Halál szférával rendelkező pap a fentiek alapján, vagy bármely pap egy *Mágia kifürkészése* (ETK 155. o) varázslattal megállapíthatja,

hogy egy *Vérgát* varázslatról van szó (ETK 169. o). Ha más karakter rendelkezik vonatkozó képzettséggel – *Legendaismeret Mf, Mágiaismeret (pap) Af* – az szintén felismerheti a varázslatot.

A megszüntetésére az alábbi lehetőségek vannak:

A papok *Mágia szétesztése* varázslata (ETK 155. o) alkalmazásával egy pap 54 Mp ráfordításával egyszerűen megszüntetheti a Vérgát varázslat hatását, és utána bárki szabadon ki- és bemozoghat a szobába.

Egy boszorkány a *Mágialenyelés* varázslatának (ETK 205. o) alkalmazásával, 7 Mp ráfordításával szintén semlegesítheti a varázslat hatását, azonban ebben az esetben 54 Fp sérülést szenved el, ahogyan átvezeti a testén a varázslat energiáját, és kioltja azt. Ennek azonban feltétele, hogy a boszorkányra is hatással kell lennie a varázslatnak, tehát olyan fajhoz tartozzon, amelyre hat a Vérgát.

A Vérgát csak a karakterek fizikai átjutását akadályozza meg, a varázslatok, hajtó- és lőfegyverek lövedékei akadálytalanul átjutnak, áthatolnak rajta.

A Vérgát 34E erejű. Mivel a karakterek Asztális mentődobásra jogosultak ellene, akinek ez sikeres, arra szintén nem hat a Vérgát, csak egy tompa nyomást érez az elméjén, amikor belép a szobába.

Ha van a karakterek között olyan fajú, amelyre a Vérgát nem fejt ki a hatását, - kyr vérű, dzsenn, gnóm, khál - akkor a KM dönthet úgy is, hogy a varázslat jóval erősebb, mint 34E, így csak az érintett karakter(ek) képes(ek) keresztülni rajta.

Ezt az epizódot mindenestre jóval izgalmasabbá teheti egy ilyen változat.



Tanûra

belső városa
Ps. 3692

Askaber és Narvan

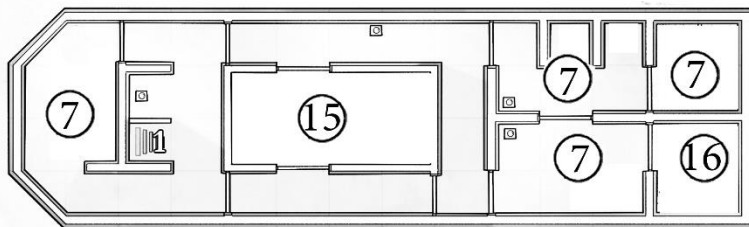
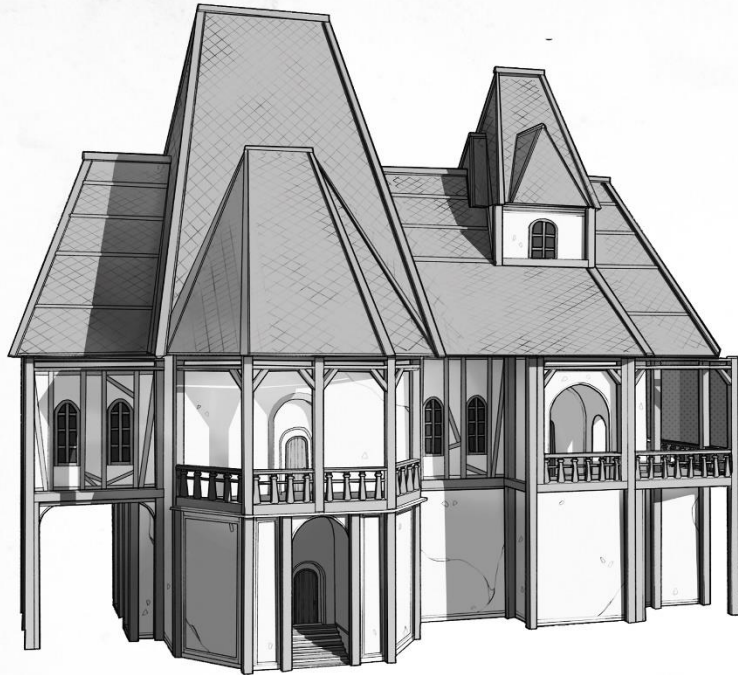
- ① Tharr temploma
- ② Tanûra Ékköve (fogadó)
- ③ Városi kaszárnya
- ④ Régenshercegi palota
- ⑤ Pyarroni istenek szentélye
- ⑥ Gyöngy Palota
- ⑦ Tengerek Vándora (fogadó)
- ⑧ Antoh temploma

0 20 40 60 80

Kikötőnegyed

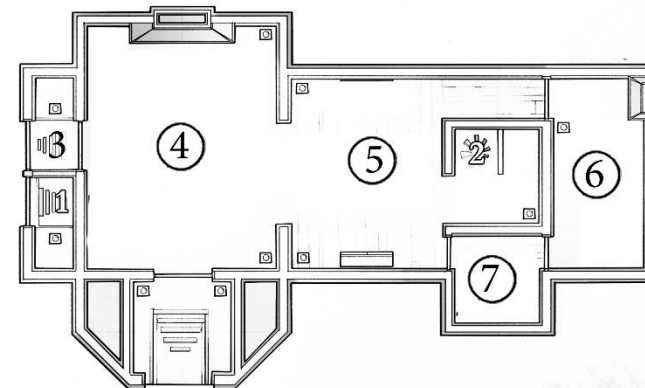
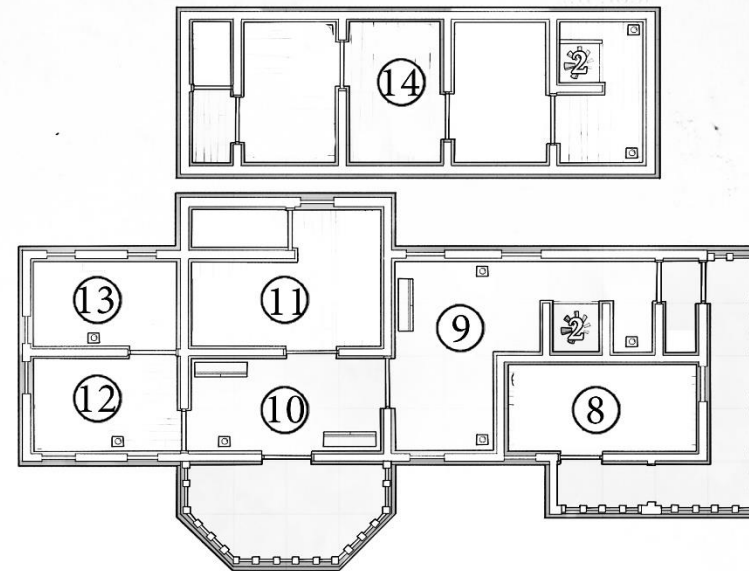


Gyöngy Palota



- 1 Oldalsó, külső lejárát az alagsorba
- 2 Az emeletre vezető csigalépcső
- 3 Alagsorba vezető belső lejárát
- 4 Előcsarnok
- 5 Étkező

- 6 Konyha
- 7 Raktár
- 8 Szoba (A toroni?)
- 9 Előtér
- 10 Fogadószoba (testőrök?)



- 11 Az északi vendég szobája (az erigowi?)
- 12-13 Az úrnő szobái
- 14 Szolgák és testőrök szállásai
- 15 Szolgák és testőrök pihenője
- 16 (Rúnaszoba?)

0 5 10

Az ereni áruló elrablása

Az épületen kívül

A harcértékek változása ebben a viharos, szinte szürkületi időjárásban.

Cé: -70
Ké: -15 Té: -30 Vé: -35

Akinek van szürkületi vagy ultralátása, vagy a Vakharca csak Af, azt csak az eső és a szél zavarja, az ő értékei az alábbiak szerint változnak.

Cé: -50
Ké: -10 Té: -10 Vé: -20

Pszi Abszolút látás diszciplína esetén közelharcban nincs levonás.

A Gyöngy Palota azoknak az időeknek az építészetét viseli, amikor Tanūra központi részeit még nem óvták sziklagáták a tenger beáramlásaitól, és folyamatosan a szomszédos államok támadásának árnyékában éltek a város lakói.

Ennek köszönhető, hogy a bejárat magasabban van, a földszinten nincsenek ablakok, és az emeletre csak egy csigalépcsőn lehet feljutni a manapság divatos széles lépcsők helyett.

Az épület külső őrségét jelenleg hat fő rowoni zsoldos alkotja, akik azonban a viharos időben minél inkább az épület árnyékába húzódtak. Fekete színű, szegecsekkel kivert bőrvértet viselnek, orr és tarkóvédős, acélbetétes sisakkal, kezeiken bőr páncélkesztyű. Derekon fegyveröv, azon hosszúkard és tőr.

- Egy fő rowoni zsoldos könnyű nyílpuskával is felszerelve áll őrt a ⑩-es számú helyiség erkélyén. Jelenleg, amennyire csak lehet visszahúzódt az erkély fedezékébe, hogy viszonylagosan védve legyen az esőtől és a széltől.
- Egy fő rowoni zsoldos könnyű nyílpuskával is felszerelve áll őrt a ⑧-as számú helyiség erkélyén. Jelenleg, amennyire csak lehet visszahúzódt az erkély fedezékébe, hogy viszonylagosan védve legyen az esőtől és a széltől.
- Kettő fő rowoni zsoldos lándzsával is felszerelve áll őrt a ④-es számú helyiségbe bevezető ajtó előtt (főbejárat). Jelenleg, amennyire csak lehet visszahúzódtak az ajtó elé, a lépcső tetejére.
- Kettő fő rowoni zsoldos lándzsával is felszerelve áll őrt az 1-es számú, a pincébe vezető lejárati bejáratánál. Bár itt

szerencsére tető alatt állnak, azért a szél elől így is visszahúzódnak teljesen az épület falához.

Rowoni zsoldosok (6 fő): Ké: 34 Té: 60 Vé: 115 Sebzés: 1k10 Ép: 10 Fp: 38 SFÉ: 2 (keményített bőrvért). Hosszúkarddal és lándzsával harcolnak.
CÉ: 30 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 12 MME: 11

Az épület földszintjén

Az épületben földszintjén nyoma sincsen a kinti félhomálynak, mindenfelé lépések világítják be, a ④-es számot viselő nagyterem kandallójában tűz lobog. Sehol sincs egy lélek sem, csak az étkezőn túlról, a konyha felől (⑥) hallatszanak beszédfoszlányok.

Bármilyen zajt is csaptak esetlegesen odakint, semmi nyoma, hogy bárki is meghallotta volna. Amikor az épület emeleti szintjeire vezető lépcső felé tartanak, egy *Észlelés* -2 próbával meghallhatják, hogy valaki lefelé jön a lépcsőn.

Ha senki sem jár sikerrel, akkor szembe találják magukat egy szolgálólánnyal, aki kezében egy halom ruhával jön éppen lefelé. Amikor meglátja a karaktereket, döbbenet méri végig őket, ezért szabadon cselekedhetnek 1 körig, mielőtt sikoltozni kezd.

Ha meghallják a közeledő lépteket, akkor 1 körük van elrejtőzni vagy kitalálni valamit. Amikor a szolgálólány leér, akkor a karakterek dobjanak Rejtőzés próbát a szolgálólány észlelésével szemben (12+K10). Ha a szolgálólány bármelyik karaktert észreveszi, akkor a fentiek szerint reagál, ha nem, akkor a ruhákkal együtt tovább megy az alagsorba vezető lépcső irányába.

Ha a szolgálólánynak sikerült sikoltania, akkor az épületen belül (legalábbis az alagsorban és az emeleti szinten) azt mindenki meghallotta, így az emeleten és az alagsorban éberegben várják a karaktereket (az erkélyen és a tetőtérben a vihar miatt nem hallották meg a sikolyt.)

A rúnaterem rajzolatai miatt (a kandalló kivételével) csak 1E, vagy kisebb, illetve 5E-nél nagyobb tűzek jönnek csak létre. Ha valaki ennél kisebbben varázsol, az kialszik, ha erősebbet, az 5-el csökkentett hatással jön létre.

Bár odakintről nem lehetett elérni a bentieket, de az épületen belül működik a Pszi.

Ha egy karakter (vagy karakterek) láthatatlanul érkezik az emeletre, akkor is meghallhatta őket az itt lévő fejedő, ezért felkészült.

A nedves lányomokat azonban neki is észre kell vennie, ahhoz, hogy hatékonyan harcolhasson az érkezővel, ehhez az Észlelés próbáján 14 alá kell dobni. Ha sikerrel jár, akkor olyan, mintha a Vakharc MF-el küzdene a láthatatlan karakterrel, ha sikertelen a próbája, akkor marad neki a Vakharc Af.

A harcértékek változása félhomályban:

Ké: -15 Té: -30 Vé: -35

Akinek van Legalább Af Vakharc:

Ké: -10 Té: -10 Vé: -20

Pszí Abszolút látás diszciplína esetén közelharcban nincs levonás.

Az épület emeletén

Az emeleti helyiségekben félhomály uralkodik. Napközben itt nem szokták meggyújtani a lámpásokat, elég az ablakokon beáramló fény, és bár most a kinti vihar miatt félhomály van, az Úrnő nincs itthon, így a szolgák feleslegesnek tartották. Egyedül a ⑪-es helyiségben van világosság, ahol az ereni áru tartózkodik.

A ⑨-es helyiségben egy toroni fejedő várja a közeledő karaktereket, aki meghallotta a felfelé jövő lépteit (hacsak nem varázsoltak Csendet, de akkor meg az lesz neki gyanús, hogy hirtelen nem hall semmit). Ő az Árnymágia beavatottja, úgyhogy a ⑩-es helyiség közelében, az emeletet tartó faoszlopnál árnyékokba burkolódva várja a közeledőket, kivont fegyverrel (a hőlátással rendelkező karakterek sem láthatják az őt övező mágia miatt). A **Rejtőzködése** így az Árnyékköponyeg miatt (Ynevi kóborlások 205. o) **19+k10**. Aki nem dobja meg az Észlelését, azt a támadása meglepi (+30 Té).

Amikor megfelelőnek látja az időt, akkor pszivel jelez a szomszédos ⑩-es előtérben lévő társának, akivel egy időben támadnak a karakterekre. A 10-es helyiségből érkező fejedő nem lagossal és puggossal, hanem enoszukei mintájú, hajlított pengével küzd. Alap esetben ugyanúgy harcol, mint a társa, azonban jártas a Slan pszi-ben, de csak akkor használ ilyen diszciplínát (például Belső időt) ha azt valamelyik karakter is használná, és akkor is vele szemben (hogy kiegyenlítették legyenek az esélyek).

Toroni Iker fejedősök (4+1 fő):

Ké: 45 Té: 80 Támadások száma: 2 Vé: 145

Sebzés: 1k10 + mérgező (Toroni pokol -1 Egészség próba. Sikertelenség esetén 2k10 Fp veszteség az égető kintől 1k10 szegmensben belül. Hatása 1k6 óráig marad fent, addig a fájdalom folyamatos, ezért addig nem is nyerhetők vissza az így elvesztett Fp-k.)

Ép: 10 Fp: 48 SFÉ: 4 (abbítacél sodronyng)

Hosszúkarddal harcolnak. AME: 34 MME: 35 Vé ugrásból: 10.

Földharc Af, Belharc Af Vakharc Af Rejtőzködés 60%

A küzdelem hangjaira az **emeleten pihenő fejedősök** is figyelhetnek, akik 4+1k6 körön belül csatlakozhatnak a küzdelemhez. **Ők ketten vannak.** Harc közben a karakterek Észlelés -2 próbával meghallhatják a közeledésüket, egyébként egy normál észlelés próbával észrevehető, hogy futva közelednek.

Miután legyőzték a fejedősöket – vagy a második hullám érkezése előtt – eljuthatnak az ereni szobájához ⑪. A Vérgát miatt nem mindenki, vagy senki sem férhet hozzá. Az ereni nem is tervezi elhagyni a szoba biztonságát. A karakterek a fentiekben leírt módszerekkel meg tudják szüntetni a Vérgát hatását, vagy más módot kell arra találniuk arra, hogy kicsalogassák onnan. Ha szükséges, akkor a nála lévő kardot is használja, hogy megvédje magát, és ne tudják elhurcolni.

Cyrr Mesh Kas'har az ereni áru: Ké: 50 (33) Té: 95 (75) Vé: 150 (116) Sebzés: 1k10+2 (1k6+2) Ép: 12 Fp: 65

SFÉ: 0 Kétkezes. Ismeri a ripsztrvágást (minden esetben, ha egy támadás alacsonyabb, vagy egyenlő, mint 135 – vagy védekező harc esetén 165 -, akkor azt kardjával háritotta, és automatikusan jogosult egy visszatámadásra a rendelkezésre álló támadásai számán felül – védekező harc esetén -50-el). Hosszúkarddal harcol.

Támadások száma: 2 AME: 30 MME: 30. Vé ugrásból 15 (már beleértve).

Az épület alagsorában

Az alagsorba egyaránt le lehet jutni az utcáról és az épületből. Ha az utcáról mennek, akkor az ajtó zárva van, az öröknél nincsen kulcs. A zárat – zárnyitó készlet birtokában - egy -25%-os Zárnyitás próbával ki lehet nyitni, vagy be lehet törni egy -4-es Erőpróbával.

Az épület alagsorában jelenleg senki sem tartózkodik, csak a rúnaszoba előtt áll őrt egy fejedő. Miután keresztüljutottak rajta a karakterek – vagy amennyiben szétváltak, akkor csak az érintett karakterek – a fentiekben leírtak szerint lehet a rajzolatokat felismerni és megszüntetni.

Ha esetleg átkutatják az erenit, akkor találhatnak a nyakában egy mágikus jellel díszített medált. Az ereni úgy tudja, hogy azért kapta, mert ezzel biztonsággal megtalálják, ha bármi történne vele (esetleg elrabolják).

Valójában egy „személyre szabott” Lélekcspda varázsja van rajta, azonban ennek felismeréséhez Af Rúnamágia vagy a Nekromancia ismerete szükséges.

Ha nem mozognak elég halkan, akkor az itt lévő fejedő meghallhatja őket (16+k10 a karakter(ek) lopkodása ellen). Ebben az esetben elrejtőzik, és úgy támad az érkezőkre, előbb hajtótöröket, majd lagost használva. Ha Csend varázslat hatása alatt mozognak, akkor amint belekerül a hatósugarába, azonnal észleli, hogy valami nincs rendben.



Távozás az Árnyékajton

Hogy a Gyöngy Palotában a rúnaszobában lévő rajzolat hatástalanítását követően, vagy az épületen kívül az utcán, vagy akár egy másik épületben akarják-e megnyitni a karakterek az Árnyékajtot, az az ő döntésük, de...

Már-már végeztek a feladattal, elkapták az ereni árulót, és akár már a *Térgát* varázsjelet is hatástalanították, vagy éppen kiléptek az utcára, amikor rowoni katonák törnek rájuk. A vihar már percekkel korábban véget ért, a váltás előbb érkezett, felfedezték a holttesteket, riadót fújnak... A lehetőségek száma végtelen.

A karakterek azonban időben meghallják az érkezésüket, így van idejük felkészülni. Például, ha az Árnyékajtot az épületen belül nyitják, akkor hallják, ahogy betörik az ajtót, és feléjük tartanak stb...

Az *Árnyékajtó* (ETK 203. o) varázslat létrehozása 4 kör (1 kör a rajzolat elkészítése a falon, és 3 kör, amíg az átjáró l), ezért a KM úgy mesélje ezt a jelenetet, hogy egy-két körig ki kelljen tartaniuk az érkező rowoniakkal szemben.

A livinai boszorkány a karaktereket és az erenit jelöli meg, mint akik vele tarthatnak az átjárón keresztül, így a rowoniak nem tudják majd őket üldözni, szilárd falba ütköznek. Mivel azonban a varázslat megfelelő számú alanyra történő kiterjesztéséhez szükséges manapont meghaladná a boszorkány képességeit, ezért láthatják, hogy egy apró szobrot tart a kezében, amely a varázslás során felizzik, és elegendő plusz manapontot biztosít a varázslat létrehozásához.

Az Árnyékajtó sötét, szinte élőnek tűnő felülete mögött egy sötét folyosó kezdődik, amelyen annyi perc keresztülhaladni a célíg (Narvan városáig) amennyi 30 mínusz a legkisebb Akaraterővel rendelkező karakter Akaraterő tulajdonsága (tehát pl. 14-es érték esetén 16 perc).

Az Árnyékajtó mögött megnyíló átjáróban nem lehet Pszi pontot visszatölteni, gyógyulni vagy manapontot visszaszerezni.

A folyosó végén egy újabb ajtó vár rájuk, amin ha kilépnek, akkor célhoz érnek. Miután mindenki átjutott, a folyosó az ajtókkal együtt szertefoszlik.

Narvan

A Halkenne-lagúna homokturzásaira és iszapos szigeteire épült város a Quironeia egyik legnagyobb forgalmú kikötője. Fennhatósága csak az öbölre és közvetlen környékére terjed ki; nem törekszik szárazföldi hódításokra, de féltékenyen őrzi függetlenségét és pártatlanságát.

A hosszú turzáson csak néhány bejárat található; ezek közül az egyetlen hajózható – melyet folyamatosan kotorni kell – a város kikötőjébe vezet. Ennek bejáratát két hatalmas, a crantai idők emlékét idéző kőangyal vigyázza, melyek Narvan címerében is helyet kaptak. A város zászlajának színei a bíbor és a fekete.

Minden ház és vízből kiemelkedő közterület cölöpökre épült, melyeket 8–15 lábnyira vernek le a puha altalajba; e célra Narvan vörösfenyőt és viessfát importál.

Lakosai általában könnyű sajkákon, ún. canocékon közelednek, hiszen a város valódi főutcái a csatornák. Narvant a Száz Híd Városának is nevezik – bár a csatornák fölött átívelő kecses építmények száma ennél is magasabb. A hídépítés a játékonykodás népszerű formája a narvani patríciusok körében.

A szigetekre épült városba szárazföldön csupán egyetlen, mesterséges töltésre épült út vezet be, melyet három, egymás után épült kapubástya és emelőhidak tagolnak. Narvan ezért a szárazföld felől szinte bevehetetlen, a tenger felől pedig flottája védelmezi – így hát érthető, bár egyedülálló módon városfalakat nem is emeltek a helybeliek saját védelmükre.

A narvaniak nemcsak városuk szimbólumának, de szerencsésük zálogának is tartják a kikötő bejáratát őrző két kőangyal, melyek kicsinyített mását a babonásabbak a zsebükben vagy a nyakukba akasztva hordják

Az „Oroszlános híd” Narvan egyik legszebb építészeti alkotása, melynek mindkét végét két-két szárnyas oroszlán szobra őrzi. A négy mitikus szörny egy-egy erényt szimbolizál, melyek előtt a helyiek gyakran tesznek fogadalmakat. Bölcsesség, Bátorság, Állhatatosság és Hűség – mind a négy fogalom fontos szereppel bír a narvaniak életében. Beszélnek, ha valaki megszegi az oroszlánok előtt tett fogadalmát, azt álmában meglátogatja a négy szörnyalak egyike, és büntetesképp elrabol tőle valami fontosat.

A dűnék homokja, a nehéz szagú mocsarak nem kedveznek a gazdálkodóknak, ezért élelmiszerből Narvan folyamatosan behozatalra szorul. A halászat és az angolnatenyésztés éppolyan jelentős, mint a sólepárlás, és virágzik a kézműipar is. A Rowonban termő gyapotot részben itt szövik meg pamutszövétté, de az olajütők, üvegfúvók, hajóépítők és bőrművesek sem maradnak munka híján.

Narvan az elmúlt évszázadokban haldokló, romos település volt, mert a turzáson átvezető csatorna feltöltődése fokozatosan elvágtatta a tengertől, azonban a Psz. 3570-es években hatalomra került, shadoni száimazású uralkodóház, az am Narvan-ház ismét felvirágoztatta, és a Quiron-tenger ékességévé tette. Nem utolsósorban ők újították föl a narvani karnevál, a Maszkok Ünnepeinek ősidőkben gyökerező hagyományát is.

A soknyelvű város őslakói a lupárok és a dolaminok, akik a legtisztábban éppen ezen a vidéken őrizték meg kultúrájukat. A sokat szenvedett rabszolganépek ködös, ijesztő hiedelmei még a jelenkorban is erős hatást gyakorolnak a narvani mindennapokra. Ma a lakosság java része aszisz származású, és ez a leggyakrabban használt nyelv is; kalmárként persze Ynev majd’ minden nációjának képviselői megfordulnak itt.

Bár a pyarroni vallás messze a legelterjedtebb, az uralkodóház erősen támogatja a Hétarcú Úr egyházát: e célból épült föl Narvanban Északföldre legnagyobb Domvik-temploma, a Szent Rafielnek szentelt katedrális.

Híres épülete még az az abadanai Nidal bankház és az Oroszlános híd.

(Forrás: Északföldre)

Érkezés Narvanba

Az Árnyékajtóból kilépve egy raktárépületbe érkeznek, amelyben félhomály uralkodik. A mennyezeten kötelek, csigasorok nyikorognak, néhány korhadtt láda az egyik sarokban.

Bár a város alig százmérföldnyire-északra fekszik Tanūra városától, itt az esőre csak a tengeri sós levegővel elkeveredő esőillat emlékeztet. Közel lehetnek a kikötőhöz, erre utal a sirályok kintről behallatszó rikoltása is. A magasan lévő, színes ólomüveg ablakokon beáramló fény foltokat vetít a padlóra. A raktárház egyik oldalán egy kétszárnyú, kerekeken mozgatható kapu van elhúzva, amely túl a város egyik csatornája húzódik. Odakint egy canoce lebeg a vízben a part mellett a kormányosával.

A raktárban féltucatnyi fegyveres zsoldos várja őket, láthatólag cseppet sem lepődnek meg azon, hogy a karakterek egy mágikus átjárón keresztül érkeztek. Főleg aszisz vonásokkal rendelkeznek, bőrvétet viselnek, oldalukon kard, néhányuknál számszerj. Többen narvani származásúak lehetnek, legalább erre utal a nyakukban viselt, kettő angyalt ábrázoló medál.

Az egyikük a karakterekkel érkező (hogy sérült, vagy egészséges, az a korábbi eseményektől függ, ahogy a KM szeretné, de mindenféleképpen), kimerült livinai boszorkányhoz lép. Üdvözl, és elmondja, hogy azért vannak itt, hogy a kikötőben várakozó hajóra vigyék őket a canoce-val, int a fejével az odakint várakozó jármű felé.

Nagyjából most tűnik el mögöttük a raktár faláról az Árnyékajtó, és ekkor hasad meg a tér szövete, és jelenik meg a semmiből a levegőben egy függőleges, kékes színű, mágikus egy energiától izzó hasadék köztük és a canoce között, ami egy kétszer két láb (méter) átmérőjű, függőleges négyszöget formázó *Térkapuvá* (ETK 322. o) alakul egy kör alatt.

A Kapu túloldalán felismerik Tanūra esőáztatta utcáit valahol a Tharr szentély környékén, velük szemben tucatnyi rowoni, számszerjakkal

Canoce (asz)

Abasziszi eredetű csónak, amelyet a köznyelv – formája és fűrgesége miatt – dévérként emleget. Kormányos-evezőse egyetlen hosszú, farrögzített lapáttal dolgozik, és teljes terhelés mellett is könnyedén kézben tarthatja a járművét, amellyel egyes – főként lupár – halászok a tengerre is kimerészkednek.

(Forrás: Karnevál)

(A mi anyagi síkunkon Velencében található meg, ahol gondolának nevezik.)



A toronira a kapu nyitását követően nincsen lehetőségük rálőni, vagy ha igen, akkor az a karakter a sortűz számára álló célpontnak minősül, a Vé-je 40, és kitérni sem tud.

A toronit Vé-je célzó fegyver ellen 75, ha mozgó karakter lő rá, akkor 110.

Ha esetleg egy karakter korábban elmondta, hogy védi a velük lévő boszorkányt, akkor van rá lehetősége, hogy bevállalja helyette az őt ért találatot, ekkor viszont mindenképpen eltalálja egy lövedék a karaktert.

A Térkapu varázslat működéséről egy varázsló karakternek lehet fogalma, vagy olyanak, aki rendelkezik legalább AF Mágiaismerettel a varázslói mágiára vonatkozóan.

felszerelt (épp célra tartják!!!) zsoldos, akik lőni készülnek, mögöttük több tucatnyian kivont karddal a kezükben, a zsoldosok mögött (20 méterre a Kapu nyílásától) pedig látják a toroni mágiahasználót is, akin látszik a koncentráció és az erőlködés.

A következő pillanatban a Kapun keresztül egy számszeríjkból leadott sortűz csap le rájuk, de ha elég gyorsak, akkor egy -4-es Gyorsaság próbával ki tudnak térni a lövedékek elől (mivel látták, hogy rájuk céloznak). Karakterenként 1 lövedékkel kell számolni. A nyílzáppal egyidőben maximum 1 szegmens cselekedetet hajthatnak végre, és ha valaki varázsol, az már nem tud kitérni.

A sortűz után – amelyben **az őket várt fegyverek közül kettő** lehányatlik, **és a livinai boszorkány** is átlőtt szemmel, **holtan terül el** a raktár padlóján – mintegy annak fedezékében három rowoni zsoldos rohan át a kapu hosszúkarddal a kezében.

Ekkor jöhetnek a kezdeményezések. A Kapun ezután körönként 5 fő (2 szegmensenként 1 fő) rowoni zsoldos kel át, maximum 30 fő.

Rowoni zsoldosok (3+ fő): Ké: 34 Té: 60 Vé: 115 Sebzés: 1k10 Ép: 10 Fp: 38 SFÉ: 2 (keményített bőrvért). Hosszúkarddal és lándzsával harcolnak.
CÉ: 30 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 12 MME: 11

A toroni varázsló nem lép át a Kapun, a túloldalon marad.

A Kapu 3 percig marad nyitva. Elvileg akkor is nyitva maradna a hatóidő végéig, ha a toroni varázslót megölnék a karakterek valamilyen módon, de a KM, ha akar, akkor dönthet úgy is, hogy a Kapu bezáródik a halála pillanatában.

A karaktereknek több lehetőségük is van. Vagy három percig állják a sarat (bár ekkor lehet, hogy érvényesül a sok lúd disznót győz elv), vagy a taktikai visszavonulást választják a Narvan utcái és a rájuk váró canoce felé.

Amire felfigyelhetnek, hogy a rowoni támadók egyértelműen az ereniért jöttek, és nem feltétlenül próbálják élve elkapni. Az ereni egy darabig próbál kitörni hozzájuk a Kapu felé, azonban amikor rájön, hogy meg akarják ölni, akkor már inkább a karakterek védelmét akarja élvezni.

Ha a karakterek meg tudják védeni az jó, de ha nem sikerülne, akkor láthatják, hogy a holtan elhanyagolt ereni nyakából próbálnak meg leakasztani egy nyakláncot (és rajta egy medált) a rowoniak, és azzal visszatérni a Kapun keresztül. (A medállal kapcsolatban lásd a korábbi széljegyzetet.) Ha ez sikerült, akkor mind a medált cipelőt fedezve a Kapu felé hátrálnak, és ahogy visszajutnak – vagy legalábbis a medált cipelő visszatért – a Kapu be is záródik.

Ha a karakterek Narvan utcáira menekülnek, a rowoni zsoldosok oda is követik őket, így hamarosan – onnantól, hogy a harc kint az utcákon zajlik –, 1k6+3 kör múlva a városőrség bíbor és fekete színebe öltözött fegyveresei is beavatkozhatnak a küzdelembé.

Ha pedig az utcák helyett a rájuk váró canoce-t választják, akkor miután beugrottak, még 1-2 körig kell távol tartaniuk a rowoniakat, akik utána már tehetetlenül nézik a csatorna partjáról, ahogyan a kikötő vize felé hajóznak (ugyanis számszeríj nincsen náluk, csak hosszúkard és maximum 1-2 hajítótőr). Próbálnak a csatornával párhuzamosan futni a karaktereket szállító canoce nyomát követve, sőt akár még egy másik canoce-t elkötve vízi üldözés is lehet. A KM-re van bízva, de ne felejtse el, hogy ez még mindig csak a bevezető, a kaland igazi része még csak most következik...

(Azonban ha a kalandot nem a XV. kardok Ünnepe, hanem egy más alkalommal meséli le valaki, akkor nyugodtan. Fő, hogy mindenki jól szórakozzon.)

Ha a támadók az ereni megölik, és nem találják a nyakában a nyakláncot, mert azt a karakterek korábban levették róla, akkor lesz ám csak meglepetés.

Ha lesz idejük megvizsgálni a canoce-t, akkor láthatják, hogy mágikus rajzolatok vannak ráfestve, amelyeket megvizsgálva (Af Rúnamágia) megállapíthatják, hogy térmágiától és szimpatikus mágiától védenek.

És akkor kezdődjön a kaland

A kikötő leírásánál a KM ne felejtse el megemlíteni Narvan jelképeit, a kikötő bejáratának két oldalán emelkedő hatalmas, a crantai időkből származó angyalszobrokat.

A canoce egy hasas kereskedőbárkához viszi őket, amely livinai zászló alatt hajózik. Ahogy közelednek, látják, hogy a megbízójuk, a hamuszín hajú félelf a csavart botjára támaszkodva figyeli őket a fedélzetről egy kék incognót viselő nő társaságában.

Miután a hajóhoz érnek kötélhágcsót eresztenek le nekik. Az ereni – ha még él – már feladta a menekülési szándékát, szó nélkül felmászik a fedélzetre, ahol rémült tekintettel nézi a félelfit, amíg el nem vezetik valahová a fedélzet mélyére.

A félelf a karakterekre néz, végigméri, hogy milyen állapotban vannak, majd csak bólint feléjük, és csak annyit mond: „Beszéljünk.” Ezt követően a hajó orrába vezeti őket, és miközben ott megállnak és beszélnek, láthatják, hogy a legénység kifutáshoz készül, néhány perc múlva pedig a hajó kifelé indul, hogy a kikötőt őrző angyalszobrok között kihajózva útra keljen.

Az újabb megbízás

Amiről a félelf beszél, amiről tárgyal a karakterekkel:

Megköszöni a segítségüket, és **elmondja**, tudja, hogy most egy jól megérdemelt pihenő járna nekik, hogy kiélvezzék a Narvan nyújtotta szórakozási lehetőségeket, azonban **az Északi Szövetségnek újra szüksége van a szolgálataikra.**

A rátermettségüket már bizonyították, és most ráadásul kéznél is vannak.

A feladat egyszerűnek hangzik, és talán a végrehajtása is hasonlóan egyszerű lesz. A **Vörös Hadurak egy ügynöke** a Sinemos Ligához tartozó **Eshone városából** üzenetet küldött néhány napja, hogy különös dologra bukkant. Azóta viszont nyoma veszett, nem lehet elérni sem

mentális, elmék közötti kapcsolattal (Pszi), sem pedig az Antisson keresztül. Mindössze annyi biztos, hogy még életben van. Az lenne a feladat, hogy menjenek a városba, és **keressék meg, és lépjenek vele kapcsolatba**, Azt, hogy neki, vagy pedig rajta kell segíteni, kiderül, ha odaértek. Eredetileg a szigetváros egyik bordélyházában húzta meg magát, a **Mennyek Hajlékában**, amely a város központi terének szomszédságában található, közel Antoh templomához. Ráadásul, mint kiderült, a Livinai Gyülekezet sem éri el a szigetváros kereskedőhercege mellé kinevezett tanácsadóját, így bármi is zajlik Eshone városában, az túlmutathat az északi ügynökön.

Az északi ügynökről elmondja, hogy egy niarei felmenővel rendelkező, tiadlani származású nő, akinek a fedőneve **Fecske**. Hogy mit keresett a nő a városban, arról nem beszél, azonban átad nekik egy kis korongot, amelyen egy díszes rajzolat látható (ez valójában egy kisugárzó varázsjel (ETK 312. o), amely aktiválásakor felvillant egy, a levegőben izzó rajzolatot, mely a Hűség asztrális szimbóluma, alap, 2E erősítéssel), ezzel tudják igazolni az ügynöknek, hogy most ők is a Vörös Haduraknak dolgoznak.

Sajnos magába a szigetvárosba nem tudnak térkaput nyitni, mivel az ősi kyr mágia még mindig dolgozik a kövekben, és megakadályozza ezt. Szerencsére tengermelléki szövetségeseiknek, a Livinai gyülekezetnek egy másik kereskedőhajója a város felé tart, így el tudják őket juttatni annak a fedélzetére. A hajó elvileg 1-2 napon belül kiköt a szigetváros, Eshone kikötőjében.

A karakterek Narvanban hagyott felszerelését már a hajóra szállították, amit pedig Tanúrában hagytak, az ott is marad. A sérüléseiket ellátják, karbantarthatják a felszerelésüket, felkészülhetnek és pihenhetnek is, mielőtt újra útra indulnak.

Ha összekészültek, akkor lent a hajó rakterében nyit majd a félelf egy térkaput, amelyen keresztül egy másik hajó rakterének belsejét pillantják meg maguk előtt. A másik hajó – a fedélzet mozgása alapján – úgy tűnik, mintha háborgó vizeken hanykolódna.

A rajzolat és a szimbólum Af Rúnamágia képzettség birtokában felismerhető.

A Hűség mozaik leírása az ETK 304. oldalán található, az asztrális szimbólumokról pedig az ETK 314. oldalán lehet olvasni.



Eshone (Esshone)

Arshavant

Mitikus negyedkori királyság, nem csupán a sziget-tengert, de a Quironeia déli és délkeleti medencéjét is uralták. Uralkodóikat az úgynevezett Álomdinasztia királyaiként azonosítják.

(Forrás: Ladyr árnyai)

Tehysi Szövetség

Majd ezer esztendővel ezelőtt kalózok ellen hívták életre. Eltérő arculatú városok szövetsége. Jó viszonyt tart fenn Toronnal, amely arra használja fel, hogy megvesse lábát a tenger déli partjain. Tharr hite már akadálytalanul elterjedt a legtöbb városában.

Mivel már a Quiron-tenger kereskedelme felé is kinyújtotta a kezét, ezért ellenséges a viszonya a vetélytárs Baaraddal, Pentáddal és a Sinemosi Ligával. Alapító tagjai közé tartozik Anaffi, Giuste Navida.

(Forrás: Toron)

Eshone a Sinemosi-szigetek egyik szigete, rajta az azonos nevű legnagyobb városával és a kyria korabeli Tau Sinemossa erődjének romjaival, amelynek fő feladata a keletről érkező orzóviharok elleni védelem volt.

(Forrás: Toron)

A sziget egykoron, mielőtt a kyr birodalom bekebelezte, a crantai Tajtékrónushoz (kyr nevén Tau Namosa), másnéven Arshavanthoz tartozott.

Egyike a tengeri városoknak, amely a Sinemosi-tenger mellékén és szigetein a kezdeti időkben alapított szabad, elsősorban kereskedelemről és hajózásból élő településeknek az elnevezése. Később ezek adtak alapot a Sinemosi Liga nevű szövetséghez, noha az azóta eltelt időben már nem minden alapító város tartozik a tagjai közé.

Mivel Eshone jelentős kyr gyökerekkel rendelkezik – persze, csak ha nem vesszük figyelembe a korábbi crantai időket -, tartozhatnának akár a Tehysi Szövetséghez is, amely Abaszisztól keletre, a Quironeia déli partvidékének városai között létrejött érdekérvényesítő szövetség.

Maga a szigetváros egyike a Sinemosi-szoros erődszigeteinek, amelyek a függetlenségüket és biztonságukat úgy gondolták megőrizni, hogy az egész szigetet bástyákkal és falakkal építették körül. A legismertebb ilyen sziget Tennenagar, bár manapság már azokat a szigeteiket is ezen a néven nevezik, amelyeket csak egy-egy nagyobb erődítés védelmez, és nem egy egész falrendszer.

A térképeken és a feljegyzéseken egyaránt írják Esshone és Eshone néven, amely olykor zavart okoz abban, hogy a szigetre, vagy a városra gondolnak. Maga a szigetváros egy alig egy-másfél négyzetkilométernyi szigeten épült fel a fősziget déli csücskénél, az egykoron itt álló kyr erőd romjain. A főszigettől egy többszáz méternyi széles

szoros választja el, amelyen egykoron egy híd ívelt át – melyet egyaránt tulajdonítanak a crantaiaknak és a kyreknek. Napjainkra a híd már évezredek óta a tenger fenekén hever, csak a pillérei törnek néhány helyen a vízszint fölé.

A Sinemossa vidékén amikor valaki Esshonéről beszél, akkor legtöbbször az észak-déli irányban majd ötven mérföld hosszan húzódó főszigetre gondol, amikor pedig Eshonéről, akkor a fővárosáról, a déli csücskében épült szigetvárosról.

Az erődváros lakosainak száma – az állandó lakosokkal és az átutazó kereskedőkkel együtt - közel 15 000 főre tehető, elsősorban sinemossai őslakosok, de nagy számban élnek itt asziszok, kyr vérűek, és még niarei vérvonallal büszkélkedhető tiadlani ervek is. Az általánosan használt nyelv az aszisz, de sokan beszélnek a pyar közös és az erv közös nyelvet is.

A várost, vagyis inkább annak elődjét a kyr – és egyes feltételezések szerint már a crantai – időkben erős mágia védte, amely mostanra jelentősen megfakult, azonban hatása mind a mai napig érezhető. Leglátványosabb hatása, hogy minden este napnyugtakor köd lepi el a város utcáit, amely a falak tetejéig ér, és csak a többszintes házak felső emeletei – no meg a kereskedőherceg palotája – látszódnak ki belőle, és amely csak napkelte után, a hajnalban képződő természetes köddel együtt oszlik el. Emiatt nevezik a Ködök városának is.

A másik – a szélesebb közönség számára nem annyira nyilvánvaló, azonban a mágiahasználók körében közismert – hatás, hogy a szigetre be- és kifelé irányuló térmágia nem működik. Ezt sokan annak tulajdonítják, hogy a kyr időkben az építőmesterek úgy építették meg az erődsziget falait – a mai Reaghoz, és a Toroni Császárság számos épületéhez hasonlóan – hogy azok a földáramokat a célnak megfelelően koncentrálnak, mintegy természetes mágikus védelmet hozzanak létre. Az eltelt évezredek során pedig a falrendszerekhez nem nagyon nyúltak hozzá, így a mágia – ha gyengébben is, hiszen egy orzóviharnak talán már nem lenne képes ellenállni – a mai napig működik.

A városról annyi viszonylag közismert, hogy az éjjelők háborúinak végén, a ma ismert civilizáció kialakulásakor, a Toroni Császárság alapítása körüli időben egy hatalmas orzóvihar a szigetváros, Tau Sinemossa teljes lakosságával végzett, és évszázadok kellettek, mire újra benépesült. Az egykori kyr alapítókat azonban aszisz, lupár és tiadlani bevándorlók váltották fel, jelenleg is az ő le származottjaik lakják a szigetet.

A kyr időkben az erre szakosodott odaborok – építőmesterek - olyan épületeket emeltek, amelyek erős alapokon álltak, hogy a földáramoknak megfelelő íveket és méreteket biztosítsanak. Az erővonalak ilyen kihasználásával egy fal évezredekig állhatott, és nem csak erős falakat, hanem mágikus védelmet is létrehozott. Az ilyen mágikus védművek részét képezték a manpil-lérek is.

(Forrás: Kígyószív)

A városról

A kaland során a karakterek nem rendelkeznek térképpel magáról a városról, és ezt a kaland sem igényli.

Éppen ezért az alábbi közös részeket kövesse minden kalandmester, amelyet azonban a saját szája íze szerint színesíthet.

A város kikötője egy falakkal körülvett öböl, amely a sziget nyugati végén található. A falak végén erődbástyák, a kikötő bejárata olyan széles, hogy kettő galleon is elfér benne kényelmesen. A bástyákról katapultokkal tűz alatt lehet tartani, illetve egy lánc kifeszítésével le lehet zárni.

A kikötőből egy szélesebb út vezet fel a város utcáin a kereskedőherceg palotája felé, és számtalan szűk utcácska, sikátor fut a város magasabb részei felé. A házak 3-5 szintesek, a tetejük sok helyen szinte összeér, azonban az egyes nagyobb háztömböket 5-10 méter széles utak szakítják meg a város belsőbb részein.

A város körül futó fal mintegy 20 méter magas, legalább 1-1,5 méter széles tömbökből épült, a tetején körbehúzódnó gyilokjáró két méter széles, és a falról 150-200 méterenként lépcső vezet le. A fal és a szélső házak között egy 10 méter széles tér húzódik, amelyet a helyiek utcaként használnak. A város azonban nem lehet körbejárni, mivel ezt megakadályozza a sziget keleti végében álló kereskedőhercegi palota, amely saját fallal rendelkezik, és épülete – lévén a sziget legmagasabb pontján épült – a város fölé magasodik.

A palota előtt legyezőszerűen egy nagyobb tér húzódik, amelyet árka-dós épületek vesznek körbe, és középen egy ősi, nőalakot formázó kyr szobor magasodik, amely egyesek szerint Morgenát, mások szerint Igerét ábrázolja.

A város legmagasabb épülete az Antoh szentély, amely a város közepén található. Karcsú tornya éjszaka is az utcákat ellepő köd fölélé magasodik, lépcsőiről pedig, a házak felett elnézve látszik a tenger.

Sinemosi Liga

A tenger keleti partvidékén és az örökké szeles Sinemos-szoros szigetein virágoznak a Quironeia talán leggazdagabb városai, melyeket a józan belátás, a kíméletlen gazdasági kényszer terelt együvé több mint ezerkétszáz éve. Bár a nyolc kikötő által alapított liga eredetileg csak a kereskedelmi érdekek védelmére szerveződött laza társulásként indult, mára tizenkilenc város bástyáin leng vörössel háromszor vágott, kék alapon ezüst griffes lobogója, kiválóan szervezett flottája pedig Toroné után a második legerősebb a beltenger vizein...

A szoros térségének országai jólétüket annak a ténynek köszönhetik, hogy Tiadlan itt alig kétszáz mérföldre fekszik a déli parttól, és a kisebb-nagyobb szigetek mellett úgy lehet átjutni a túlpartra, hogy egy percig sem kell szem elől téveszteni a szárazföldet. Főleg a téli viharok idején virágzó útvonal ez, amikor is csak a legmerészebb hajósok vállalkoznak a nyílt tenger átszelésére. Ehhez nem mérhető, de kétségkívül jelentős bevételi forrás a Keleti-óceán meghódítóinak, a Dél-Ynevre tartó vagy onnan érkező kereskedőknek a megvámolása.

A Sinemosi Liga egyértelműen tengeri hatalom, szárazföldi területei minimálisak. A Kesdan-hegység északi vonulatának lábainál fekvő városok – Rawill Tagge, Hesterdan, Laquersh, hogy csak a legfontosabbakat említsük – mögött a barbárok alig civilizált országcskái terülnek el. A kis Rumilanti-tenger és az Eshoni-átjáró szinte teljes mértékben sinemosi felségvíz ezernyi apróbb-nagyobb földmorzsájával egyetemben. Ezeken is nyüzsgő kikötővárosok várják a kalmárokat: Bolk, Eshone és Tennenar. A Liga kereskedőállomásokkal és őrszotokkal rendelkezik a szoros óceáni partvidékén kelet felé, egészen a Viharkeltők ork törzsének szállásterületéig, és ezzel az Enoszuke felé irányuló – különben meglehetősen szórványos, ám mégis újra és újra feléledő – hajóforgalmat is ellenőrzi. Számos útvonalra és árucikkre monopóliuma van a Quiron-tenger kapujában, és jogainak fegyverrel szerez érvényt, ha azt szükségesnek érzi.

Természetesen a Liga területei nem egybefüggőek, hiszen egymástól távol eső városok szövetsége ez, amit a tenger fűz együvé. Számos



kisebb állam ékelődött az egyes városok közé, melyek általában többé-kevésbé függő viszonyban állnak a Ligával.

A társulás székhelye Hesterdan városa; itt ülésezik a Városok Tanácsa, a Liga legfelsőbb döntéshozó szervezete. Élén a küldöttek sorából élethosszig megválasztott daugane áll, akinek jogában áll hadat üzeni és államközi szerződéseket kötni. Bár a Liga az utóbbi időben ügyesen manőverezik az Északi Szövetség és Toron között, öt zászlóháborúban is kénytelen volt a Birodalom ellen hadba lépni, mivel érdekeit mélyen sértették Toron hegemonisztikus törekvései.

A Liga flottája nehézfegyverekkel fölszerelt galleonokból áll, amelyek nagy részét békeidőben kalmárkodásra használják. A hajóhad ütőképességét növelheti, hogy a hírek szerint megszerezték az örökké égő nafta, az Arguren elpusztításánál használt gyúelegg titkát is. Szárazföldi haderejük viszont csekély, ezért a parti városokat fenyegető barbár támadásokat csak nagy nehézséggel tudják elhárítani. Sinemos mezőgazdasága a hűvösebb és esős éghajlat miatt eltér a délebbi tájakétól. A Kesdan-hegység oldalában teát termesztenek, amely ingyencek szerint nem marad el a tiadlani fajtáktól, de éppígy megterem a gránátalma, a barack és a mandula is. A nagyvárosokat a halászok látják el élelemmel; errefelé ezernyi módját ismerik a halételek elkészítésének.

Itt cserél gazdát az Északról érkező rizs és búza, az erigowi és toroni kézművesek áruja, a Délvidék fűszerei és szőnyegek, Abaszisz olívaolaja és abbitacélja, Antera cédrusfája, és olykor még Enoszuke teája, selyme és porcelánja is. Mindennap sok ezer arany értékű áru fordul meg a vámszedők kezén, a teaházakban országok jövőjéről döntenek udvarias, halk szavú kalmárok. Itt az üzlet kőkemény játszma, és a résztvevők nem haboznak akár tisztességtelen eszközökkel is előnyhöz jutni: virágoznak a különféle alvilági testvériségek – a tisztos patríciusok szinte mindig rendelkeznek a nyomásgyakorlás kevésbé legális eszközeivel is.

Az ipar a kereskedelemhez képest szerény mértékű, mivel szinte bármi beszerezhető az itteni piacokon. Ennek ellenére nevesek a helyi hajóácsok, mozaikkészítők, kőfaragók és takácsok. A Sinemos-tenger partvidékét lakó, részben tiadlani eredetű nép kultúrája és nyelve ma is sok hasonlóságot mutat a Szövetségben élő rokonaiéval, és ez csak erősödött, amikor évszázadokon át szövetségi seregek viseltek itt hadat a toroniak ellen. Igen nagy a keleti barbárok leszármazottainak száma is, akik közül sokan leköltöztek a parti városokba. Jelen vannak a külön városrészekben élő toroniak, de még egy enoszukei kolónia is letelepedett Hesterdan egyik negyedében; építészeti stílusuk, szertartásaik és öltözködésük ma már beleépült a helyi kultúrába.

Ennek megfelelően vallási téren is változatos kép fogadja az idegent. Bár a pyarroni vallás itt is domináns – főleg Antoh, Ellana és Dreina istennők tisztelete –, megtalálhatóak az enoszukei és kyr hitvilág szentélyei is. A barbárok egy része mindmáig ősei hitét követi.

A Sinemosi Liga városaiban – kihasználva a viszonylagos szabadságot és a nagyszámú mecénást – számos varázstudó telepedett meg; Livina városa például az egyetlen pyarronita elkötelezettségéről ismert boszorkányrend, a Gyülekezet birtoka. Természetesen a fondorlatok és a csábítás nagyszonyjai, a Hiwithek sem hiányozhatnak; rajtuk kívül pedig szép számú boszorkánymester és idéző űzi kétes mesteriségét. Bolk szigetén található a Tenger mellék talán egyetlen közismert varázslórendjének, a Csillaglátók Társaságának iskolája. Ők a tér- és síkmágiát, valamint a szimpátiás hatásokat tanulmányozzák.

(Forrás: Északföldre)

Aki rendelkezik Hajózás Af vagy Kultúra (toron) Mf, vagy Hadvezetés Mf képzettséggel, az felismerheti, hogy a toroni hajók a közép-keleti concitator örvénycápát ábrázoló zászlaja alatt hajóznak.

A nagyobbik egy Tersus osztályú karakka (ennél csak kettő nagyobb hajóosztály létezik, a Calowyn és a Leviathan, de az előbbieket már csak a Császárszigetek alapjaiként szolgálják), a kisebbik pedig Octyus osztályú.

(Forrás: Morgena könnyei)

Haragosok

Toroni weilyr (lovag) rend, akiket a császári parancs a flottában való szolgálatra kötelezett, állomáshelyük a Közép-keleti Császársziget.

(Forrás: Toron)

Ahminias

(Legendaismeret Mf)

Kyr mitológiai alak, Weila három Ynevre született alakja közül a harmadik, egy óriási hal. Akkor született Ynevre, amikor a voltak kikeltek tengermélyi sírjukból és elnyeléssel fenyegettek mindent. Ahminias elnyelte őket, lemerült a tenger fenekére, ahol kővé vált, és azóta is emészt a holtak királyait.

(Forrás: Toron)

Érkezés

Amikor a térkapun keresztül megérkeznek, a hajót dobálják a hullámok, a lámpás odalent a raktérben kileng, a fedélzetet eső veri, odakintről égzengés. A hajó kapitánya – egy testes, vizes köpönyeget viselő, vöröses hajú, vastag pajeszos, öreg tengeri medve - várja és köszönti őket. Desmond néven mutatkozik be. A küldetésükről semmit sem tud, csak azt, hogy vigye őket Eshone kikötőjébe, és ott várja meg őket, illetve legyen a segítségükre szükség esetén. Nincsen boszorkány a fedélzeten, a hasas galleon, amely a Tenger Szajhája névre kereszteltek, Livina egyik kereskedőhajója, és a kapitány csupán a hűbérura, a Livinai Gyülekezet utasításának tesz eleget, akik Tենnegából indították útnak. Neki ez ráadásul ráfizetés, mivel a hajón rakomány sincs, azonban tudja – vagy legalábbis reméli -, hogy a Gyülekezet majd kárpótolja a kiesett veszteségért. Ennek többször hangot is ad, amikor a karakterekkel beszél.

Fél nap múlva, mire késő délután Eshone szigetvárosához érnek, a vihar lecsillapodik. A sziget körüli vizeken tucatnyi hajót látnak várakozni 500-600 méterre az erődváros falaitól, a kikötő felett pedig karanténra és fertőző járványra figyelmeztető zászlók lobognak. A várakozó hajók többsége a Sinemos Ligához tartozik – Ében Sárkány, Bíborgyöngy, Esti szél, Tengerúrno, Csendes eső, Anyák könnyei -, de látnak rumilanti - Sellőasszony - és abasziszi – Acélszigony, Ifin ékköve - zászló alatt hajózó kereskedőhajókat és - mindenki mástól tisztos távolságban - kettő toroni karakkát is, egy nagyobbat, az Ahminiast és egy kisebbet a Bűszkeséget (bár mindkettő még így is jócskán felülmúlja a többi hajó méretét).

A kapitány felismer egy hesterdani zászló alatt hajózó galleont, a Bíborgyöngyöt, amin egy ismerőse a kapitány. Fényjelekkel üzen neki és át is hívja a hajójára.

A másik hajó kapitánya, egy nyurga, meglehetősen nőies, illatszerektől bűzlő, elegáns öltözetet viselő, affektálva beszélő aszisz férfi, Seberin elmondja, hogy napokkal ezelőtt érkezett, akkor már fent lo-

bogtak a zászlók. Nem engednek egyetlen hajót sem katapultlövésnyi távolságnál közelebb. Egy másik hajó – a raxisi (Anterai királyság) Tengerúrno - kapitánya azt mesélte neki, hogy egy hajó megpróbálta elhagyni Eshone kikötőjét, de ezt a szigetváros katapultjai elsüllyesztették, a túlélőket pedig hagyták a tengerbe fúlni. Aki esetleg eljutott valamelyik hajóig, azt nem engedték fel a fedélzetre, egy vízbe fúlt. Egy hajó kapitánya sem vállalta a kockázatot, hogy megfertőződjön a legénysége.

Jól is tették, mert az egyik, a hajókhoz sodródó tetemet mindenhol bűzös kelések és ömlenyek borítottak. Szörnyű látvány volt.

Éjszaka és a délelőtt első részében, napkelte utánig a várost általában köd borítja, de tompán sikolyokat lehetett hallani a falak közül. Eleinte még láttak segítséget kérő fényjeleket a magasabb házak tetejéről éjszakánként, mostanra azonban ezek teljesen megszűntek. Több jelzésben is azt állítottak azok ismeretlen küldői, hogy nincsen járvány a városban, bár ennek minden bizonyíték ellentmondott eddig.

A falakon éjjel-nappal őrég van, éjszaka körbe lámpásokkal és fáklyákkal is világítják, aki a vízbe ugorva próbálja elhagyni a várost, azt számszerűjakkal lövik le, vagy a tengerbe fúl. Úgy látszik, a város – nagyon helyesen – szigorúan veszi, hogy a falak között dúló járvány ne terjedjen tovább.

Fényjelekkel olykor kommunikálnak a város kikötőmesterével, aki újra és újra azt feleli, hogy urai a helyzetnek, és arra kér minden hajót, hogy tartsa magát távol a falaktól, a saját érdekében. Annyit mondtak még, hogy a betegséget egy tiadlani menekülteket szállító bárkával hurcolták be a városba. A hajót azóta – a halottakkal együtt – felgyújtották és elsüllyesztették a kikötő körüli vizeken, aminek egy – azóta már tovább állt – caedoni kereskedőhajó volt a szemtanúja.

A toroni karakkák csak ma reggel, a vihar csillapodtával érkeztek, de nem vették fel a kapcsolatot egyik hajóval és a várossal sem, csak biztonságos távolságra horgonyt vetettek.

Mf Sebgógyítás vagy Mf Élettan birtokában egy karakter a leírás alapján azt mondaná, hogy burjánhalál (ETK 376. o) lehet a városban pusztító járvány, ami azonban mágikus eredetű, és csak az Elátkozott vidéken fordul elő. Így inkább valami ehhez nagyon hasonló betegség üthette fel a fejét.



Bejutás az erődvárosba

A játékosok karaktereinek nem sok lehetősége van a bejutásra, az is szigorúan csak éjszaka.

Szerencsére estére sötét – és különös, olykor bíbor és zöld színben is játszó – felhők sötétítik el az eget, amelyek úgy tűnnek, mintha a szigetváros felett kezdenének el összegyűlni, ráadásul a város utcáira is beköltözik a köd, amelyről a nevét is kapta. Így oda tudnak csendben evezni vagy úszni a szigetvároshoz, és előbb a sziklákat majd a falakat megmászva fel tudnak jutni a várost körbe ölelő fal gyilokjárójára (ami nehézséget okozhat, az a nehéz vértet viselő karakterek vértjeinek bejuttatása... ha úgy döntenek, hogy magukkal viszik).

Mivel a falak mérete 25-40 méter között változik, ráadásul a kövek nedvesek, csúszósak, olykor mohával borítottak, és a látási viszonyok sem az igaziak - ezen pedig még a hőlátás sem segít –, bár a fal szerencsére azért egyenetlen és töredezett, ezért **2 darab Mászás szakértelempróba szükséges, -45-ös képzettségpróba módosítóval. Körönként fél métert tud megtenni a mászó, ami azt jelenti, hogy 60 körbe (6 perc) telik felmászni.** Amíg mászik, addig – közelharcban - a harc helyhez kötve (Ké:-20, Té: -15, Vé: -5) módosítója vonatkozik rá. **Kötéllel** a mászás próba szintén **2 db próbát** igényel, azonban csak **-5-ös** módosítóval (ugyanaz **csomózott kötéllel +30**), és **30 körbe (3 perc)** telik felmászni.

A sűrű, tejszerű köd szinte teljesen megtelepszik a falakon belül, egészen a háztetők magasságáig – a falak szintjéig – ellepi az utcákat, szinte hömpölyögve azokon. A ködből csak a szigetváros uralkodó kalmárhercegének erődje, a magasabb házak teteje, olykor felsőbb szintje, és nagyjából a város közepén Antoh templomának karcsú tornya emelkedik ki. A csúcán most nem égnék Antoh zöld tüzei, amelyek messziről jeleznek a hajósoknak, hogy biztonságos kikötő vár rájuk. A városzerte világító lámpások fényeit a köd szétszórja, narancs-színűvé változtatva a ködöt.

Akár csendben jutnak fel a falak tetejére, akár zajt keltettek, meg kell küzdeniük kettő vagy őket meghalló, vagy a ködből felbukkanó

őrrel, akik a falak tetején járőröznek. Ahhoz képest, hogy elvileg városőrök, meglepően keményen harcolnak. Hiába küzdenek azonban, a sűrű köd elnyeli, tompítja a hangokat, így nem érkezik segítség. Ha átkutatják őket, akkor bőrvéteztükön nyoma sincs a város címeirenek, sokkal inkább tűnnek zsoldosoknak, hiszen felszerelésük és vértjük is különböző. Az alkarjukon azonban egy arany kardot formázó tetoválást találhatnak, amelyről – vonatkozó Kultúra Af vagy Hadvezetés Af vagy Legendaismeret Af - próbával megállapítható, hogy a tengermelléki Quiron Pentád egyik zsoldoscsapatához, a yankari yankaraonhoz tartozhattak. Ezt a fegyverükről a claorrol is meg lehet állapítani Fegyverismert Af (kardok) vagy Mf-el.

Yankari zsoldosok (2 fő): Ké: 40 Té: 75 Vé: 135 Sebzés: 1k6+3 Ép: 10 Fp: 38 SFÉ: 3 (sodronnyal erősített keményített bőrvért). *Claorral* – egyenes légiós szablya – küzdenek. CÉ: 40 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 30 MME: 30 (épített statikus pajzs)

Ami még furcsa, hogy a **falakra érve a karakterek – már az alapfokú pszi használók is – különös nyomást éreznek az elméjüket övező pajzsaikon, mintha valami folyamatosan nyomás (támadás?) alatt tartaná azokat.** Akinek csak épített pajzsa van, de nem rendelkezik pszi-vel, az mindebből semmit sem vesz észre.

Aki semmilyen tudatot védő védelemmel nem rendelkezik, az enyhe tompaságot és kábultságot érez, minden tulajdonság próbájához -2, az Asztrálisához és az Akaraterőhöz -4 járul, a harcértékei pedig csökkennek (Ké:-15, Té: -20, Vé: -25, Cé: -30).

A város mozdulatlan, csendes, bár távolabbról mintha hallanának fura kaparászó, hörgő hangokat. A várost úgy építették, hogy a falak és ez első házak között széles nyílt tért, egy utca húzódik körbe, úgy-hogy vagy átugranak 5 méternyi távolságot a közeli háztetőkre, vagy leereszkednek a falakról és a város utcáin haladnak tovább. Bárme-lyiket is választják, időnként a szélesebb utcák miatt mindenképpen le kell majd ereszkedniük a háztetőkről az utcákra.

Claor (kyr)

Jelentése kard, a yankari légióban rendszeresített egy-élű, hosszú markolatú, csaknem egyenes légiós szablyát értik alatta. A Yankaraon hierarchiájában a harmadik legmagasabb légiós fokozat, az aranytetoválású veteránok jelzése, akik mögött legalább öt év kiképzés és valós harcéri tapasztalat áll. A birodalmak legjobb harcosaiként tartják őket számon.

(Forrás: Hollóidők)

Ez már az Orzó hatása (lásd később), az orzóviharok előjeleiként is megjelenő bolondlég.

Ilyenkor már egy tudatnyitás vagy pszi üzenet – bármi, ami az elmét óvó pajzsok megnyitásával jár – veszélyes lehet.

A mászókampók kézre +4%
lábra +4%
adnak a mászás próbához.

(Forrás: Rúna I.)

A KM ne feledje el, hogy a karaktereknek be kell jutniuk a városba, úgyhogy ne lehetetlenítse el a bejutást. Ha rosszakat dobna, akkor is jussanak be, legfeljebb jobban megszenvednek vele, a kettő ór már várja őket odafent, esetleg számszeríjjal rájuk is löhet

A mászó ember VF-je célzó fegyverrel szemben – ha ki-számíthatóan mozgó célpontnak vesszük –, akkor a fal középső részén mászva 70, a teteje közelében 50.

A ködlepte utcákon

Az utcák kihaltak, egy lélek sem jár rajtuk. Egy darabig haladjanak előre a macskaköves utcákon a tejszerű ködben. A házak ajtók bezárva, ablakokon a spaletták bezárva. Néhány ajtón különös, a régi időket idéző gonoszúzó rajzolatot – ősi lupár jel – rajzoltak fel fehér festékkel (ahogy haladnak majd tovább a város utcáin, feltűnhet, hogy több ház ajtaján is ott díszelg ez a jel). Olyan, mintha kísértetvárosban járnának, bár a házakból olykor ki lehet hallani beszélgetés moráját, edények zörgését, az utcán egy lélek sem jár.

A látótávolság minimális, alig 1 méterre lehet ellátni, és 2 méterre már csak körvonalakat lehet érzékelni. Ez azzal is jár, hogy elég nehéz tájékozódni, főleg ismeretlen helyen, ahol az utcák azért kanyarognak. Még ha be is nézték a várfalról, hogy merre is van az Antoh szentély, útközben könnyen eltérhetnek a helyes útról (szerencsepróba). Ha így történt, akkor feltűnik nekik, hogy már ott kellene lenniük, így újra be kell tájolni magukat, de ehhez fel kell másznia valakinek a köd fölé.

Bárhogyan is alakul, minimum 1 óra, amíg eléri a Mennyek Hajlékát. Ha eltévednének, akkor se tartson tovább 3 óránál. A házakban hiába érdeklődnének, sehol sem nyitnak nekik ajtót.

Alig pár perce járhatják a város utcáit, amikor egy **tompa női sikolyt és kiáltást hallanak**. Futó léptek egy közeli utcáról, dörömbölés egy ajtón, kétségbeesett, síró női hang, hogy engedjék be, aztán elhaló halálsikoly. Ha odamennek, akkor egy bezárt ajtó előtt (az ajtóra is fel van festve a korábban már látott jel) friss vértöcsa, kiontott vér és valami állatias bűz szaga, magán az ajtón éles karmok, a talajon elkenődött vér, vonzolás nyoma. Odabentről hallani, hogy valakik vannak odabent, de ahogyan az áldozatnak, úgy nekik sem nyitnak ajtót.

Ha követik a vérnyomokat, akkor egy véres tetemet vonzó, **rémisztő szörnyalakot** érnek utol a ködben, amely azonban már felfigyelt rájuk és nekik támad (hacsak nem dobott mindenki sikeres lopkodást, vagy mágiával nem leplezték közeledésüket). Ha nem mennek utána, hanem folytatják az útjukat, akkor is találkoznak egygyel, amely szintén rájuk támadhat. A lénynek nagyon jó a szaglása,

úgyhogy nincsenek negatív módosítói a harc során, nem úgy, mint a karaktereknek (kivéve, ha valaki *Vakharcot*, Pszi *Abszolút látást* vagy *Szinesztéziát* használ, vagy nem rendelkezik kiváló szaglással).

Ha rendelkezik valamelyik karakter megfelelő szakértelemmel (jelen esetben Legendaismerettel), akkor felismerheti, hogy olyan, mint az **Elátkozott Vidéken élő káoszlények**, amelyet Orwella torz mágiája szült a világra, annyi eltéréssel, hogy mintha emberből gyúrták volna össze. Igencsak különös – és szokatlan - látvány egy Quiron-tengeri szigetváros utcáin.

Káoszlény Ké: 20 Té: 70 Vé: 50 Sebzés: 1k10+2/1k10+2/2k6 Ép: 62 Fp: immunis SFÉ: 5 (vastag, bőrszerű, csontkinövésekkel tarkított test. AME: immunis MME: immunis Mérges: immunis Mozgása (ETK 352. o): 10/30/62/97 méter körönként (gyalog/könnyű futás/futás/rohanás), vagyis egy törpe már nem tudná lefutni.

Közel két és fél méter magas, olyan, mintha egykor ember lett volna, de eltorzult a teste. Bőre megvastagodott, a csontjai burjánzásnak indultak, sok helyen átbökték a bőrét, és mintha egy külső páncélt formáznának. Karjai éles karmokban végződnek. A feje is eltorzult, a koponya meghosszabbodott, és a szájba hatalmas tépőfogak nőttek. A tekintete emberszerű, de láthatóan üres, mintha nem lenne már benne lélek.

Miután legyőzték a káoszlényt, már nem találkoznak újabb veszedelemmel (bár, valahonnan a ködből, de csak távolabbról még hallanak kaparászó, hörgő-morgó hangokat). Úgyhogy, elég feszült a helyzet, ezt tartsa fenn a KM, amíg célhoz nem érnek.

Amikor eléri a **Mennyek Hajlékát** – ez beletelik némi időbe, hiszen nem rendelkeznek a városról térképpel, és a köd is nehezíti a tájékozódást -, annak ajtaját szintén zárva, belülről elreteszelve találják, és a dörömbölés után még meg kell győzniük a bent lévőket, hogy engedjék be őket. Ennek az épületnek az ajtajára is fel van festve a gonoszúzó jel.

Nehézvért (teljes és félvért) hatása a mozgásra:

Mivel nincsen hivatalosan szabályozva, ezért a Nehézvértviselet Af esetén a vért teljes MGT-je levonódik a mozgásból, míg Nehézvértviselet Mf esetén csak az MGT fele. Aki képtelenül visel nehézvértet, az a mozgásából az MGT kétszeresét szenved el.

A sűrű tejköd miatt az infalálás sem használ, így minden karaktert az alábbi negatív módosítók sújtanak:

Ké: -15
Té: -30
Vé: -35
Cé: -70

Észlelés: -2



A Mennyei Hajlékában

Az épület egy saroképület, azon a téren található, amelyen az Antoh templom is. Bár a ködben ebből sokat nem látnak. Az épület nehéz, erotikus faragásokkal díszes, vasalt ajtajához néhány lépcső vezet fel. Az ablakok – még az emeletiek is – spalettái be vannak zárva, bár szűrődik ki némi fény.

A téren amúgy árkaDOS házak húzódnak körbe, és fél tucatnyi utca csatlakozik bele. A tér közepén Antoh istennő szigonyos, több ember magas szobra áll, mögötte a templom, amelynek a bejáratához tucatnyi lépcsőfok vezet fel, és – ködmentes időben – szép kilátás nyílik a kikötőre és a tengerre.

A kinyíló ajtó mögött kettő felajzott, nehéz számszeríjat tartó nő fogadja őket - de harcias kinézetüknek ellentmondanak az általuk viselt könnyű, sokat sejtető selymek -, mögöttük egy bekötözött fejű, marcona férfi hosszúkarddal a kezében, valamint egy erv-niarei vonásokat viselő, mindkét kezében tört tartó középkorú nő.

A nő nem más, mint az Északi Szövetségnek dolgozó **ügynök, Fecske**. A harmincas évei elején járhat, rendkívül vonzó nő, fekete haját lófarokba hordva viseli, amelyek kihangsúlyozzák enyhén mandulavágású szemeit. Ha nem csizmát, bőrnadrágot, könnyű inget, és felette bőr vívómellényt viselne, akkor akár a házban dolgozó lányok közül valónak is vélhetné az ember.

A bekötözött fejű, negyven körüli, marcona férfit, akiről kiderül, hogy **Eshone kalmárhercegének az egykori testőrkapitánya, aki Rouvar (Rúvár)** néven mutatkozik be.

Az előszobából tovább jutva egy kivilágított helyiségbe jutnak, amely az örömtanya fogadószalonja lehet. Itt még vagy tucatnyi lány van összegyűlve a kanapékon, fotelekben ülve, heverve, könnyű ruhákba öltözve, az idilli képek csak a helyiségben felhalmozott számszeríjak és kardok száma zavar be.

A bent lévőkön érezhető a félelem, néhány arcon különös belenyugvás, tompaság, üres, gépes mosoly látható.

Körülbelül fél órája lehetnek ott, amikor egy lány távozik az emelet felé, hogy „én következem”, majd néhány perccel később egy másik lány érkezik a felsőbb szintekről nedves incognót viselve. Ekkor megtudhatják, hogy az épület tetején is őrködik mindig valaki, aki a környező háztetőket és a kalmárherceg ködből kiemelkedő palotáját tartja szemmel.

Az információk, amiket megtudhatnak

- Eshone hercege alig kettő hónappal ezelőtt Yankarban járt, ahol megismerkedett egy a háború elől délre menekült, magát erigowinak valló kyr vérű nővel, és azonnal szerelemre lobbant iránta. Már vele, és a nő kíséretével tértek vissza Eshonéba. Már ekkor voltak gyanús jelek, mivel a herceg mágiahasználója már a hajóúton rejtélyes betegségnek esett áldozatul, amit hazatérés után csak tetézett, hogy a herceg kezdett paranoiás lenni, és egyre azt hajtogatta, hogy toroniak törnek az életére. Ennek keretében valóságos boszorkányüldözést rendezett, mindenhol toroni kémeket, ügynököket látott. Azt mondta, hogy azért akarják a halálát, mert az ő szavazata döntött végül abban, hogy a keleti barbárok hordáit nem szállították északra az elmúlt évben, hanem a parton hagyták őket. *(Fecske és a testőr együtt.)*
- A menyasszonya támogatta mindenben, úgy látszik, hogy a herceg már csak benne bíz. Szinte teljesen lecserélte a testőreit, külhoni zsoldosokat fogadott, hogy megvédjék, és az egész szigetvárost felforgatta toroni kémek után. Számos egykori bizalmasa esett áldozatul, ő is éppen hogy csak el tudott menekülni. Megvádolták és kivégezték a kalmárherceg tanácsadónőjét is, aki egyben a Livinai Gyülekezet képviselője is volt... Pedig Livináról mindent el lehet mondani, csak azt nem, hogy Toron szövetségese lenne. *(Testőr)*

Csarkali

Hatodkori zsoldosnép, Vé-
gigküzdötték az éjidők há-
borúit, Ryek és Dawa mel-
lett Godora is nagy szám-
ban alkalmazta őket. Fő-
ként felderítőikről voltak is-
mertek, körükben vált a
harc mestersége a túlélés
tudományává. Fogékonyak
a profán mágia minden for-
mája iránt.

Manapság az Ekbir-sivatag
peremvidékén élnek, de
zsoldosaik mindenfelé fel-
bukkannak Északon.

(Forrás: Deltavision fórum)

- Bárhogyan is, ezek a „toroni” szabotőrök a múlt hónapban végeztek a pyarroni vallás valamennyi eshinei papjával. (Fecske)
- A zsoldosok közül többen is megfordultak a Mennyei Hajlé-
kában, hogy igénybe vegyék az itt dolgozó lányok szolgálá-
tait. Fecske itt – „mivel az ágyban minden férfi beszéde-
sebb” - néhányuktól megtudta, hogy szerte a Quiron-tenger
mellékén toborozták őket, és egyaránt vannak közöttük yan-
kariak, toroniak, keleti barbárok, waganda (rowoni) de még
csarkali zsoldosok is. Viszont a zsoldosok többnyire a város
utcáin és a falakon járőröznek, a kalmárherceg palotájában
mások vették át az örök szerepét, akik sokkal szervezetteb-
bek és katonásabbak. A zsoldosok – legalábbis, akikkel ő be-
szélt - nem tudják, kik lehetnek, ők is csak találgatnak, de
szerintük valamelyik partmenti ország fegyveres katonái,
rangrejtve. A városban mintegy másfélszáz, a kalmárherceg
palotájában pedig még egyszer ennyi „idegen” fegyverfor-
gató lehet, nem számítva az északi úrnő tucatnyi testőrét,
és féltucatnyi társalkodónőjét. A zsoldosok között közel tu-
catnyi mágiahasználó is van, boszorkánymesterek és a
Pentádból származó tűzvarázslók. (Fecske és a testőr)
- Az egykori városőrök és palotaőrök mintegy háromezren
lehetek, de mintegy félszázan a tisztogatások áldozataivá
váltak, a megmaradtak fele pedig ennek a városra telepedő
különös tompaságnak esett áldozatul, és belenyugodott a
jelenlegi helyzetbe. De közel másfél száz fegyverforgató
szükség esetén mozgósítható. (Testőr)
- A kalmárherceg lányát a palotában lévő szobájában vigyáz-
zák, nehogy toroni orgyilkosok törjenek rá, bár valószínűbb,
hogy vele tartják sakkban a herceget. (Testőr)

- Hogy még bonyolultabb legyen a helyzet, többen egyszer-
re eltűntek – bár voltak már eltűnések korábban is, ami-
ben akkoriban a városi őrség is nyomozott -, mostanában
pedig éjszakánként különös szörnyek járnak a város utcáit,
úgyhogy senki sem merészkedik ki, miután leereszkedett a
köd. Az eltűnéseket a tisztogatások számlájára is lehetne
írni, ha nem hallottak volna különös hangokat a közelben lé-
vők. Ráadásul nem csak a városiak tűnnek el, de nyoma ve-
szett zsoldosok egy éjszakai őrzésének is, és a kalmárher-
ceg valószínűleg tombolt a toroni szabotőrök arcátlan-
sága mi-
att. Az eltűnések után néhány esetben vérnyomok is marad-
tak vissza, de testet sosem találtak. (Fecske és a testőr)
- Ráadásul itt van ez a különös jelenség is, amely eltompítja a
gyengébb akaratúakat, és álmatlan álmokat hoz az alvók-
nak. Úgyhogy a város lakosságának nagy része mintha éber
álomban lenne, le vannak tompulva, és szó nélkül elhisznek
mindent és követik az utasításokat, ráadásul napról napra
többen vannak. A maradék meg inkább a háza mélyén rej-
tőzik, és csak akkor lép ki az utcára, ha elkerülhetetlen.
Három lány is ennek a hatása alatt áll itt a házban. (Fecske)
- Megcáfolják, hogy járvány lenne a városban, a kalmárher-
ceg egyszerűen így zárta le alig másfél héttel ezelőtt a szí-
getvárost, nehogy a toroniak vagy a Fekete Hadurak újabb
gyilkosai érkezzenek a kikötőbe, amíg a belső ellenséggel és
beépült kémekkel nem végzett. Eleinte próbáltak jelezni a
hajóknak, de a városi őrséget leváltó zsoldosok levadászták
azokat a városiakat. A városban minden házat átkutatnak
szabotőrök, felforgatók után kutatva, az ajtóra festett fehér
jel azt mutatja, hogy melyik házzal végeztek már. (Fecske és
a testőr)
- Ha a karakterek elmondják, akkor láthatóan őket is meglepi
– és elbizonytalanítja –, hogy járvány tüneteitől eltorzult
testeket fogtak ki környező vizekből.



- Az árulók, kémek megbüntetése nyilvános, egyfajta „Istenítélet”, szinte minden délelőtti sor kerül rá a kalmárherceg palotája előtti téren, ahová – hogy szemtanúi legyenek – összeterelik a lakosság egy részét. Itt a bűnösöknek lehetősége van, hogy harcban bizonyítsák az ártatlanságukat azzal, hogy megküzdenek a *Kék Lovaggal* – akiről nem tudják, ki lehet – aki Dreina nevében harcol. Még senki sem győzött ellene.

Hogy honnan jött a lovag, nem tudni, csak alig két hete jelent meg, és csak ezeken az alkalmakon látható, de a lakosság rajong érte. Magát a vértet viszont már látta korábban a testőrkapitány a herceg fegyvertárában, de nem tudja, mióta porosodhatott ott. A herceg varázslója tanúsított iránta érdeklődést az utóbbi időben, de a testőrkapitánynak is csupán annyit mondott róla, hogy évezredekkel ezelőtt a vértezett – feltehetően egy orzóviharban – „megfertőződött”, és bárki is viselné, elemésztené annak testét és lelkét.

(Fecske és a testőr)

- Ő arra gyanakszik, hogy Alidax boszorkányirányfőnökének - aki az Ötödik Fekete Hadúr- vagy Toron valamelyik boszorkányrendjének lehet köze az egészhez, mivel – livinai sugallatra – valóban Eshone szavazata döntött alig egy évvel ezelőtt, amikor a korábbi megállapodást felrúgva a Sinemosi Liga hajói végül nem szállították át a keleti barbárok seregeit a Quiron-tengeren. *(Fecske)*

Ennyi, amit el tudnak mondani. Ezt követően jön az éjszakai pihenő, amit mindenki a saját kénye-kedve szerint tölthet pihenéssel vagy akár – grátisz – igénybe is veheti a ház lányainak szolgáltatásait, akik vigaszt keresnek erős karokban az elmúlt időszak megpróbáltatásai miatt.

Az istenítélet

Nincsen újabb esemény egészen a délelőtti közepéig. Ekkora száll fel a köd, és ekkor jön el az **újabb „istenítélet” ideje**. Harangok jelzik az emberek összehívását, amire ráerősítenek az utcákat járó zsoldosok, akik 4-6 fős csoportokban dörömbölnek be a házakba, és zavarják az embereket Palota tér felé.

Ha maguktól nem jutna eszükbe, akkor az ügynöknő javasolja a karaktereknek, hogy a tömegben elrejtőzve nézzék végig az eseményt. Illetve, hogy lehetőség szerint csak figyeljenek, bármi történjék is, ne fedjék fel magukat. (Alapvetően az elkövetkező időszakra nincsen harc tervezve, hacsak a karakterek viselkedése ki nem provokálja.) Az időjárás ráadásul segíti is őket abban, hogy ne legyenek feltűnőek köpenyben és csuklyával a fejükön.

Az ég borús, esőre áll, sötét fellegek gyülekeznek, látszik, hogy hamarosan eső lesz.

A kalmárherceg palotája előtti téren a város lakosságából közel 2-3 ezren gyűltek össze. A tér maga árkádok épületekkel van körbevéve, ha a palotát nem számoljuk, akkor a szigetváros legmagasabb pontján helyezkedik el. A palota a tér keleti végében helyezkedik el, falai a legmagasabb épületek fölé magasodnak. A falakat szobrok, faragások díszítik, mögöttük pedig a palota égbenyúló tornyai látszódnak. A palota kapuja felett, mintegy 10-12 méter magasságban egy széles erkély nyúlik a tér fölé.

A városőrség feladatát ellátó zsoldosokat inkább csak a környező utcákban látni. A téren mintegy kéttucatnyi fekete bőrvértékbe öltözött, arcát sisak mögé rejtő fegyveres áll, akik számszerűekkel, kardokkal és lándzsákkal vannak felfegyverkezve, és féltucatnyi láncrea fűzött, hatalmas, farkasszerű teremtmény is van velük (hozzáértők felismerhetik, hogy az Elátkozott vidékről származó querdák). A gyülekező tömeg tisztas távolságot tart tőlük.

Hadvezetés Mf szakértelem birtokában a hozzáértő karakter felismerheti, hogy mind a lovagok, mind pedig a talpasok vértézete a Kard Testvériségére hajaz, csak épp eltávolították róluk az erre utaló jelzéseket.

A palota kapuja nyitva, ott is áll néhány fegyveres, valamint a palota falából a tér fölé nyíló, háromemeletnyi magasságban lévő erkélyen is várakozik néhány páncélos lovag. Rajtuk ugyan nincsen sisak, de semmi sincs, ami alapján be lehetne azonosítani, hogy hová is tartozhatnak.

Kürtszó harsan, majd az erkélyen megjelenik **Ervil Nor Meres a kalmárherceg** – egy megnyerő külsejű, jóképű, őszes hajú, az ötvenes éveit elején járó férfi elegáns ruhában, prémekkel szegett köpenyben – és annak a harmincas éveit elején járó, hősín hajú, zöld selyembe és bársonyba öltözött **kyr vérű asszonya – Sabine** –, néhány társalkodónő kíséretében. A kalmárherceg – asszonya figyelő tekintetétől követve – beszédet intéz a téren állókhoz, hogy tudja, min mennek keresztül, átérzi, hiszen az ő életét is fenyegetik, de ha végre leszámolnak az összes árulóval és megszabadulnak Toron gonosz árnyától, akkor ismét eljön a nyugalom kora. Megköszöni a türelmüket és további segítségüket kéri a harchoz. *(A tömeg kis része csendes, nagy része éljenez!)*

Ha a karakterek az éjszaka folyamán megküzdöttek egy káoszlénnel, és legyőzték, akkor az összegyűlt nép segítségét kéri abban, hogy az éjszaka során bátor harcosok elpusztítottak egy, az utcákat járó rémisztő szörnyet, amelyet valamilyen gonosz mágia szabadíthatott a városra. Kéri, hogy ezek a hősök jelentkezzenek, vagy aki tudja, hogy kik lehetnek, az jelentse a városőröknek. *(A tömeg éljenez!)*

Itt kivár, hátha előlép valaki. **(Ha valamelyik karakter előlépne, akkor Fecske vagy a testérkapitány visszafogja, és rázza a fejét, hogy ne).** Ha senki, akkor fájdalmas bejelentést kell tennie, mivel újabb, eddig hűségesebb hitt eshoneyekről derült ki, hogy bizony a város ellen törnek. *(A tömeg némán várakozik.)*

Ekkor kezd el szemerkélni az eső, majd egyre jobban rákezd.

A palota kapuján három alakot lökdösnek ki. Egyiken látszik, hogy fegyverforgató (a karakterekkel lévő testérkapitány fel is szisszen, mert az egyik, a palotába beépült embere az), egy másik inkább tűnik

tudósfélének, mint harcosnak (ő a palota orvosa), a harmadik alak pedig egy túlsúlyos férfi, akiről kiderül, hogy a kalmárherceg kancellárja, pénztárnoka.

A kalmárherceg árulással vádolja őket *(a tömeg felhördül és pfújol)*, és kéri őket, hogy hozzanak fel bármit a védelmükre, vagy bizonyítsák az ártatlanságukat *(a tömeg feszülten figyel)*. A fegyverforgató csak dacosan néz, de nem is annyira a hercegre, inkább annak asszonyára. A másik kettőt láthatóan sírás kerülgeti, és úgy tűnik, mint aki beszélni szeretne, de nem találja a szavakat... *(a tömeg egy ideig csendben van, majd többen pfújólnak és megdobálják a három alakot)*.

Ekkor a herceg annyit mond, hogy akkor döntsenek az istenek, ítéljen Dreina, majd leül a kyr nő mellé *(a tömeg egy emberként üvölt fel, és kezdik el kántálni, hogy: Kék Lovag! Kék Lovag!)*.

A palota kapujának árnyékából egy kék, rúnadiszes csatapáncélba öltözött alak lép ki, akiről csak úgy sugárzik a mágia, hátára egy rúnapallos van csatolva. Sisakjának arcvédője mintha egy szépséges, angyali arcot formázna. A tömeg szinte őrjöng mindaddig, amíg meg nem áll a tér közepén, és le nem veszi a hátáról a pалlost.

Ekkor mind a három alaknak egy-egy hosszúkart dobna oda, és kezdetét veszi a küzdelem... vagyis inkább a mézszárlás. Egyedül a fegyverforgató méltó(bb) ellenfél, de ő is csak néhány szívdobbanásig, a másik kettő inkább menekülne, mint harcolna, láthatóan idegen tőlük a penge *(a tömeg nevet, gúnyolódik, pfújol)*. Miután mindhárommal végzett – pallosa és vértje mintha csak beinná a ráfröccsenő vért, bár lehet ez csalóka, hiszen zuhog az eső, az is lemoshatja –, a kék páncélos alak némán visszamegy a palotába a tömeg üvöltésétől kísérve.

Ha valamelyik karakter figyel az erkélyt, láthatja, hogy a kyr vérű nemesasszony arcán elégedett mosoly játszik a mézszárlást figyelve, míg a mellette ülő herceg arcán mintha könnyek folynának végig... bár, lehet, hogy csak az eső cseppjei azok.

Egy 35 E-s Nyelvbéklyó (ETK 218. o) varázslat hatása alatt furcsa is lenne, ha beszélni tudnának, vagy elmondhatnák, amit szeretnének. Ha a karakterek közül esetleg megtöri, és valaki beszélni kezd, akkor a herceg azonnal int, hogy kezdődjön a harc, így sok mindent nem tud majd mondani.

Mf Vértviselet, Mf Legendaismeret vagy Mf Történelem ismeretében bármelyik karakter felismerheti, hogy ez egy ötödöki kyr vértzet, amit a kyr Pusztítók használtak, és kék lunírból készült, akárcsak a kard.

Af Rúnamágia vagy Af Ősi nyelv (kyr) felismerhetők a kardra vésett jelek, amelyek elvileg arra jök, hogy megtöriék a mágiát és a mágikus hatásokat.

Egy sikeres -2-es Észlelés, és legalább Szájról olvasás Af próbával egy karakter láthatja, hogy a kyr nő szája alig észrevehetően mozog, és ugyanazt mondja, mint a kalmárherceg... csak épp alig egy pillanattal korábban.



Ha valamelyik karakter támadást intézne az erkélyen ülők ellen – legyen az akár fizikai, akár mágikus – az erkélyt védő varázsvédelem ellenáll neki (ezt nem részletezzük, ellenáll).

Az istenítéletet követően az erkélyen ülők visszatérnek a palotába, majd a téren álló fegyveresek és a querdák is visszavonulnak a kapu mögé (a holttesteket is magukkal viszik), a téren álló tömeg pedig oszlan kezdi.

Amit a fenti jelenet során még megtudhatnak

A KM-re van bízva, hogy a csapat ismeretében melyik információt – vagy akár mindkettőt – osztja meg.

A kyr nőt megpillantva az egyik férfi (vagy akár női) karakter felismerheti azt. Bár alig kettő évvel korábban még nem hőszin, hanem vörös volt a haja, és nem erigowi nemesasszony volt, hanem egy papnő Ellena egyik erioni szentélyében, akivel a karakter együtt áldozott az istennő „oltárán”. Csak azért maradt benne meg ennyire az arca – amellet, hogy valóban maradandó élményt nyújtott –, mivel napokkal később kiderült a szentélyről, hogy az nem Ellena, hanem a Romlás Virágainak a szentélye volt, miután Tier Nan Gorduin néhány kalandozó társával együtt – köztük egy narancssárga bőrű goblinnal – felszámolta azt. A karakter máig áldja az isteneket, hogy nem a Kitzított áldozóoltárán vagy egy kigyóveremben végezte.

És/vagy.

Az erkélyen álló egyik sebhelyes arcú lovagot ismeri fel az egyik fegyverforgató karakter, akivel ugyanabból az országból származnak. Ismeri – akár látásból, már vagy harcolt vele, vagy valamilyen eseményen találkoztak, de lehet régi barát, rokon vagy vetélytárs is –, és akiről tudja, hogy szélsőséges vallási nézetei miatt menekülnie kellett, és később állítólag az Orwellánus lovagrend, vagyis a Kard Test-

vériség a lovagja lett. Akiről tudja – az elvei alapján, amennyire megismerte –, hogy nem lenne itt, ha nem a Kitzított ügyében járna el, mivel minden, csak nem pénzért kapható zsoldos.

Ezt követően a nap a karaktereké.

Összegezhetik az információkat, tervezhetnek, szervezhetnek, amit csak szeretnének. Ha be akarnak jutni a palotába, mert például ki akarják szabadítani a kalmárherceg lányát, vagy bármit is forgatnak a fejükben – legyen az akár fegyveres felkelés –, akkor estére, éjközépre a volt testőrkapitány azt is megszervezheti, mozgósíthatja az embereit stb... (előbbre nem).

Éjközépre tud elegendő fegyverest összehívni egy megadott helyre, ami lehet egy elhagyatott ház, egy raktárépület, vagy bármi.

És eljött a szörnyek órája

Estére az eső alább hagy, azonban az eget továbbra is súlyos esőfellegek sötétítik el, amelyek – a Vörös hold átszűrődő fénye miatt – olyanok, mintha vérszínben fürödnének. A város utcáira újra bekúszik a köd, és a mindenki behúzódik a zárt ajtók mögé a remélt biztonságba. Eljött a szörnyek órája...

Bármit is terveztek el napközben a karakterek, lassan eljön az ideje, hogy elinduljanak és megvalósítsák. Azonban alig köszöntött be az éjszaka, és lepte el a város utcáit a köd, a pszi használók érzik, hogy hirtelen ugrásszerűen megnő a mentális pajzsaikra nehezedő nyomás. Néhány velük egy helyiségben tartózkodó örömlány tekintete szó szerint a szemük láttára, beszéd közben üreseedik ki, és költözik az arcukra jovialis, belenyugvó mosoly.

Ha pedig még mindez nem lett volna elég, a tetőn lévő őrszem azzal ront be az ajtón, ahol tartózkodnak, vagy épp készülődnek, hogy a kalmárherceg palotájában valamiféle harc dül.

Ha felsietnek ők is a tetőre, és elnéznek a város utcáit elborító köd felett a palota irányába, akkor az első, ami szembeötlik, hogy a palota fölött az égen mintha örvénylenének a felhők, amelyek vörösben, bíborban és sárgás fényekben izzanak. A mágiahasználók mindenféle

A Romlás Virágai egyik erioni fészkeknek felszámolásáról Graum mesél a Torozon tavernájában összegyűlteknek a Halál havában c. regényben.

próba nélkül megérik, hogy a manahálóból a mana mintegy tölcser-szerűen valahová a palotába áramlik (ha esetleg szinesztéziával vagy más módon megnézik, olyan, mintha egy kékes színben izzó, örvényszerű tornádó lenne).

Látják továbbá, hogy a színes ólomüveg ablakok mögött kékesfehér fények villannak, mintha valaki villámmágiát használna odabent, olykor pedig látni vélnek rőt színű lángokat is felcsapni, ami pedig tűzmágiára utal. Ha pedig fülelnek, tompán kiáltásokat, sikolyokat is hallhatnak a palota felől az éjszakai csendben.

Mind az egykori testőrkapitánynak, mind pedig az ügynöknek hirtelen sürgőssé válik, hogy a palotába jussanak. A kapitány a hercegét és annak lányát félti, az északi ügynöknő pedig soha vissza nem térő lehetőséget lát a kavarodásban.

Senki sem tudja, hogy mi történhetett. Éppen úgy felmerül az ismeretlen támadók kilétével kapcsolatban, hogy a testőrkapitány néhány embere önállósította magát, és akcióba kezdett, mint az, hogy lázadás tört ki a palotában, de még azt is felvetik, hogy a toroni karakákról szállhatott partra egy egység, és támadta meg a palotát. A lehetőségek száma szinte végtelen.

A város utcái kihaltak. Ha sietnek, akkor is körülbelül fél óra, amíg a sűrű ködben elérik a palota előtti teret, de szerencséjükre nem találkoznak újabb káoszbestiával, viszont szint már a palota előtti tér felé közeledve hallanak halálsikolyokat, kuttyák acsarkodását és nyüszítését, és valami szörnyeteg bömbölését, valamint egy szomszédos utcából a palota felől érkező, majd a kikötő felé távolodó, körülbelül fél tucatnyi személytől származó futó lépteket, fegyver és páncélcsergést.

A palota előtti téren, ahol a köd ritkásabb, mészárlás látványa fogadja őket, széttépett örök és querdák, egy holtan heverő káoszbestia, és egy vérben úszó másik, amely éppen a katonák teteméből lakmározik, a testét vágott és tépett sebek borítják. Ami még megle-

pőbb, hogy mögötte a palota kapuja tárva-nyitva. Itt sokkal tisztábban hallható a palotában zajló küzdelem, az emberi üvöltések zaja, és a levegőbe hasító mágiáé. Ráadásul, ahogy felnéznek az égboltra, mintha egy kiterjesztett szárnyú sárkány (?) is körözne odafent, láthatóan leszállóhelyet keresve.

Ha vagy harccal, vagy pedig valamilyen trükkel túljutnak a káoszbestián (értékeit lásd korábban, de ez már sérült, ezért csak 35 Ép-je van), akkor gond nélkül elérik a palota kapuját, amin semmilyen sérülés nyoma nem látszik, nagy valószínűséggel belülről nyitották ki.

Az épületben először semmi gyanúsat nem tapasztalnak, a falak el-tompítják a fentebb dúló küzdelem hangjait, később azonban egyre több a vérnyom, ami arra utal, hogy mindenfelé harcok dúltak a folyosókon. Látnak bútorokból állított barikádokat, amelyeket már szétverték, a falakon lévő festményeken és selyemtapétákon égés- és karom(???)nyomokat, villámok okozta perzselt szélű csikokat, törött nyílvesszőket, szétzúzott pajzsokat, felborított szobrokat, vérfoltos kőpadlót és drága dzsad szőnyeget, csak egyvalamit nem találnak sehol: holttesteket. Pedig a vérnyomok és a kiömlött vér mennyisége alapján legalább tucatnyinak kellene hevernie mindenfelé.

Mégis úgy tűnik, mintha az emeleteken dúló harc ellenére kihalt lenne az épület. Ahogy felfelé haladnak az emeleteken, egyre hevesebb küzdelem nyomai látszódnak – testek továbbra sincsenek –, és közben az alábbi jelenetek történnek meg velük, a kalandmester által választott sorrendben.

Első jelenet: A bukott herceg

A folyosókon botorkálva megtalálhatják a kalmárherceget, akinek a ruházatát szintén vér borítja, amint kezében véres karddal, láthatóan elveszve, mint aki nem tudja hová tart, csak zokog, és azt hajtogatja, hogy: „Vége, mindennek vége...”. Az elméje láthatóan megbomlott, a tekintetében is zavarodottság és örület csillog.

Ekkor azonban még majdnem kettő óra hátra van éjfélig, amire a testőrkapitány mozgósította az embereit, úgyhogy bármit is szándékoznak tenni – ha csak nem várnak kettő órát – akkor ismét csak magukra számíthatnak.



A karaktereket meglátva először figyelmezteti őket, hogy „Vigyázzatok a szörnyeteggel”, majd a következő pillanatban elborul a tekintete, és „Ti vagytok a szörnyek!” felkiáltással támad rájuk.

Ervil Nor Meres, Eshone kalmárhercege: Ké: 30 Té: 80 Vé: 120 Sebzés: 1k10+1 Ép: 10 Fp: 38 SFÉ: 0 Hosszúkarddal harcol.
AME: 5 (30) MME: 4 (30) a zérójeles értékek az örület miatt vannak, ezt kell leküzdeni ahhoz, hogy mágiával vagy pszi-vel hatni lehessen az elméjére.

Második jelenet: Mentsd az életed!

Egy folyosón haladva szemből futó lépteket hallani, majd a folyosó kanyarulata mögül féltucatnyi, kezében hosszúkardot tartó, fekete bőrpáncélos, vértés katona, és egy fekete fémpáncélba öltözött lovag bukkan fel (benne felismerheti valamelyik karakter az általa korábban már felismert Orwellánus lovagot).

Hajuk csapzottan tapad a fejükhöz, véresek, vértjük szakadt, horpadt, láthatóan harcoltak. Űzött tekintetükben félelem, zavarodottság és hitetlenkedés. Ahogy megpillantják a karaktereket, döbbenet torpannak meg, aztán a hátuk mögé, majd összenéznek, és felemelt fegyverekkel egyszerre rontanak a karakterekre.

Nem akarnak leállni velük harcolni, csak átvágni magukat, így aki az első ütésváltást követően még talpon marad, azt úgy kell venni, hogy átjutott a karakterek között, és rohan tovább a folyosón, vissza sem nézve. Bármilyen jár is a nyomukban, igencsak retteghetnek tőle.

A Kard Testvériség talpasai (5 fő): Ké: 34 Té: 60 Vé: 115 Sebzés: 1k10 Ép: 6 Fp: 19 (már sérültek) SFÉ: 2 (keményített bőrvért). Hosszúkarddal harcolnak.
AME: 20 MME: 20 (épített statikus)

A Kard Testvériség lovagja (1 fő): Ké: 35 Té: 100 Vé: 135 Sebzés: 2k6+6 Ép: 9 Fp: 28 (már sérült) SFÉ: 6 (teljes vért) AME: 30 MME: 30 (épített statikus)

Azonban hiába várokoznak a karakterek a folyosón, vagy mennek tovább arra, amerről a katonák menekültek, nem találkoznak – a harc látható nyomain kívül – azzal, ami ennyire megrémisztette őket.

Harmadik jelenet: A bebörtönzött szűz

Megtalálhatják a kalmárherceg lányának a szobáját is. A testőrkapitány emlékezett rá, hogy mindig kettő ór állt előtte, amióta csak az új asszonyt hazahozta a herceg, azonban most nyoma sincsen öröknek. Az ajtó azonban zárva, odabentről pedig női zokogás hangjait lehet kihallani. Ha zárnyitással (-40%) vagy fizikai erővel (-4 Erő próba) kinyitják az ajtót, odabent megtalálhatják a lányt, aki olyan szinte, mint a kísértet lenne. Le van fogyva, a haja zsírosan tapad a fejéhez, szemei körül karikák. Alsóneműtől eltekintve meztelen, azonban a bőrét mindenfelé szabályosan elhelyezkedő piros pöttyök borítják... mintha csak egy polip vagy hasonló lény tapadó vagy szívókorongjainak nyomai lennének. Arcán könnyek, tekintetében zavarodottság, azonban – az első riadalom után – a testőrkapitányt felismeri. Ekkor hála és megkönnyebbülés költözik a szemébe.

A szobában – mintha csak egy szobor lenne – ott áll a kék lunár csapatapáncél is, kezében tartva a rúnadiszés pallost. Így közelről még szebb, azonban látható, mintha kicsit eltorzult volna. Az egykoron liánokat, leveleket és pikkelyeket formázó díszítés mintha átalakult volna, és sokkal inkább keltik egy torz szörnyeteg csontvázának képét, mint az eredeti mintha szépségét. A távolabbról angyali arcot formázó maszk is jobban hasonlít egy vicsorgó démonra. Olyan, mintha a páncélt megfertőzte volna a káosz, eltorzította volna azt. A páncél olyan, mintha egy anyagból kovácsolták volna össze, hátul kell belemászni és összeszűrijazni, a végén pedig egy fedőlapot felerősíteni, ami tökéletesen illeszkedik, idomul a vért többi darabjához.

Ha van a karakterek között Halál vagy Káosz jellemű, az érzi a vonzást a páncél felől, sőt, mintha az suttogna is hozzá, vonzaná magához

Ránézésre lehetetlennek tűnik, hogy a lány viselte volna, de amikor tudnak vele beszélni, akkor elmondja, hogy a boszorkány (így nevezi

A kaland tesztelése során felmerült, hogy ezt a jelenetet a Sárkány a tetőn jelentés után kellene beilleszteni, mert mi van, ha valaki felveszi a Pusztító páncélját.

Nos, lelke rajta...

Ha egy karakter a vértzet mögé megy, hogy megvizsgálja, akkor annak nyitott hátsó részéből, a vértzet belsejéből, élő húsként lüktető indák tekerednek ki, amelyek végét szájszerű tapadókorongok vannak, és a karakter felé nyújtóznak (maximum fél méterre érnek el).

Sokat gondolkodtunk azon, hogyan lehetne legjobban leírni ezt a páncélt, amelyet egykoron egy, a Káoszt által megrontott, és Orwellának felesküdtött kyr Pusztító viselt, végül arra jutottunk, hogy leginkább az Ereklýéknél (Rúna magazin I. évfolyam 5. szám) leírtaknak lehet leginkább megfeleltetni.

Az Ereklýék működéséről szóló ismerethez Legendaismeret vagy Mágiaismeret Mf szükséges.

Ahhoz, hogy célzófegyverrel – vagy varázslattal – eltalálják a boszorkányt, a távolságot, a viharos szelet és a láthatóságot is figyelembe véve a célszám 195. Ha már a lény hátán ül, és az felszállt, akkor 215.

Maga a pteropta már 150-es célszámmal etalálható. Amikor felszáll, akkor a célszám 170.

apja új asszonyát) bezáratta oda időnként. Nem tudja, hogy mi történt, mivel a páncél beszélt hozzá, táplálkozott belőle, amikor pedig végül kivették, mindig egyre gyengébbnek és gyengébbnek érezte magát. Ilyenkor viszont a páncél mindig elégedett volt, mintha jóllakott volna.

A lány emlékszik álmokra, látomásokra, mintha a palota előtti téren harcolt volna, de ezek távolinak, ködszerűnek tűnnek, akárcsak az éjdzók, és az azt megelőző Kyr Császárság csatái, amelyeket szintén átélt.

Ha hozzáértő (legalább Af Rúnamágia) megvizsgálja a Pusztító vértet, akkor látja, hogy a rúnák alapján főleg mágiahasználók elleni küzdelemre van tervezve, mivel ellenállóbb a mágikus hatásoknak, a kard pedig szó szerint képes megtörni a mágiát, mágikus kötéseket. Maga a penge azonban olyan súlyos, hogy a vértet nélkül lehetetlen forgatni. Normál ember magát a vértet sem tudná felöltetni, vagy mozogni benne, ha nem lennének olyan rúnák rajta, amelyek a vért súlyát csökkentik, illetve a benne lévő személy erejét, gyorsaságát növelik meg, tökéletes harcost csinálva belőle.

Negyedik jelenet: Sárkány a tetőn

A palota tetején lévő teraszra feljutva még láthatják, ahogy egy szomszédos tetőn, mintegy száz méternyire tőlük, a viharos szélben egy hatalmas termetű, mintegy 12 méter hosszú sárkányszerű lény várakozik. Ebből a távolságból felismerhetik a karakterek, hogy egy pteropta (Bestárium 2. 183. o) az.

Éppen egy nőalak mászik fel a lény hátán kialakított egyik nyeregbe, rajta kívül még vagy fél tucatnyian ülnek a hátán. Mintegy véletlenül, de találkozik a tekintete a karakterekével, akik felismerik, hogy a kalmárherceg északi asszonya az. Látják (látni vélik), ahogy a szája gunyoros, szinte győztes vigyorba (vicsorba?) húzódik, aztán a lény a magasba emelkedik – a szárnyainak feszítvolsága mintegy 20 méter –, és elrepülnek a fő sziget, Esshone partjai felé.

Ötödik jelenet: A kifosztott palota

Ez a jelenet az egyetlen, amelyet le lehet mesélni az Orzóval történt találkozás előtt és azt követően is, amikor esetleg átkutatják a palotát.

A hercegi kikötő a palota mélyén, egy lámpásokkal kivilágított barlangban van, amelyet egy hatalmas, megerősített, kétszárnyú kapu zár el a tenger felől. A kikötő akkora, hogy a herceg karavellje kényelmesen elférjen benne. A barlang oldalában a sziklából kifaragott lépcsősor vezet le a mólóig.

Itt is csata dúlt, itt azonban a palota többi részétől eltérően holttestek is találhatóak. A nyomok alapján egyéreműnek tűnik, hogy a kalmárherceg által felfogadott zsoldokok küzdöttek a Kard Testvériség „árluhás” talpasaival és lovagaival. Jóval több - mintegy kéttucatnyi - zsoldos hever holtan a lépcsőn és a mólón, valamint lebeg a barlangkikötő sötét vízében, mint Orwellánus fegyverforgató. Ráadásul mindenfelé kiborult ládák, amelyekből pénz, gyöngyök, arany- és ezüsttárgyak, szobrok hevernek, mintha valakik ki akarták volna rabolni a palota kincstárát.

A karavell már nincs a kikötőben, és a barlangnyíláson túli éjszakában nem is láthatják, hogy merre járhat.

Hatodik jelenet: Találkozás az Orzóval

Az 1-4. jelenetek bármilyen sorrendben lemesélhetők, azonban ez mindenképpen utánuk következzen.

Bár a csata nyomai egyre hevesebbnek tűnnek, azonban a hangjai mintha teljesen elültek volna. Mintha véget ért volna a küzdelem. Egy hosszú folyosó egyik végében vannak, amelynek a végén keresztződés látható. A márványpadlón vérnyomok – mintha véres testeiket vonszoltak volna -, a falikárpit megégett, leszakadt.



Hirtelen egy, a szolgálók ruháját viselő nő fordul be a sarkon. Megtorpan, amikor meglátja őket, aztán láthatóan megkönnyebbül, és feléjük indul. Haja zilált, ruhája véres.

Alig tesz azonban pár lépést, amikor a sarok mögül egy félős, sírós lányhang szól utána, hogy: „Anyu, ne hagyj itt... Kérlek... Anyu...” a hang itt zokogásba fullad.

A nő megtorpan, először a karakterekre néz, majd visszafelé, ahonnan jött. Látszik az arcán, hogy vívódik, aztán győznek az ösztönök, megfordul, és visszafelé rohan arra, ahonnan jött. A sarokhoz érve megtorpan, és a kanyar mögül egy hosszú csáp csap ki, és ragadja meg a nő fejét, majd rántja be az oldalsó folyosóba. A csáp olyan, mintha egybe fonódó emberi karokból lenne, a vége pedig, amellyel megragadta a nő fejét, mintha tucatnyi emberi kézfejből állna.

A sarok mögül csak cuppogó, nyáladzó hang és surlódás hallatszik.

Akár közelebb mennek, akár megvárják, hogy bármi is van ott, előbukkanjon, az alábbi lényt pillantják meg.

Mintha tucatnyi, kéttucatnyi emberből rakták volna össze, azonban a különböző végtagok folyamatosan vándorolnak a testén, ahogy a lábakon, kezeken halad előre. Szinte kitölti a folyosót. Néha arcok türemlenek elő belőle, amelyek sikoltanak, beszélnek. Felbukkan egy gyereklány arca is, és újra hallják a könyörgő, síró hangot. A testet szemek borítják, amelyek főleg az elején gyülekeznek egy csomóban, de mintha vándorolnának a bőrön, így mindenfelé lát. Az előbb elkapott áldozata még félig kilátszik belőle, éppen nyeli magába.

Amikor észreveszi a karaktereket, feléjük indul, láthatóan lassabb egy futó embernél. Amikor a testen lévő szemek találkoznak a karakterek tekintetével, mintha pöröllé sújtának le az elméjüket óvó pajzsokra, és a velük lévő testőrkapitány – és/vagy a KM választása szerint az ügynöknő, Fecske - tekintete kiüresedik, majd az arcán belenyugvó mosollyal megindul a lény felé.

Ha harcba bocsátkoznak vele, akkor a fegyvereik ugyan nyitnak rajta sebeket, amelyek gyorsan, 1 kör alatt bezáródnak, a levágott végtagok a földre zuhannak, de ahogy a lény szinte amőbaszerűen mozog előre, újra magába olvasztja azokat. Az ellene irányuló, közvetlen mágikus támadások – tűz és villám - bár látszólag megégetik, pörkölik stb, mégsem okoznak maradandó károkat, sőt, egyenesen mintha magába inná a mágiát, mintha táplálkozna belőle, mintha még erősebb lenne tőle.

Ha egy mágiahasználóval közelharcba kerül, és a lény hozzáér (nem is kell megsebesítenie azt), akkor érzi, hogy a lény a mágikus hatalmából (is) szívott el, mintha az érintésével megcsapolta volna a manapontjait (találatonként 1k6+1 Mp).

Ha valaki mágikus fegyverrel súlyt le rá, vagy azzal – vagy mágikus vértesszel – hárítja a lény támadását, vagy a találat helyén mágikus ruházatot, tetoválást visel, akkor, ahogy az érintkezik a lényvel, a lény szintén manát (mágiát) szív elő belőle. Ez általában azzal jár, hogy a mágikus tárgy azonnal elveszíti az erejét (megszűnnek az általa biztosított bónuszok). Ez csak a közvetlen érintkezésre vonatkozik, a lény által köpött, magából kivetett csontlövédékekre nem.

A lény úgy harcol, hogy az amőbaszerű testéből, a magába olvasztott emberek testrészeit felhasználva csápokot növeszt, amelyekből éles tüskéként állnak ki a csontok, vagy a végét pöröllé formázva sújt le. De akár mint emberi csontból lévő nyílvevesszők, tüskék lennének, különböző méretű, csontból álló lövedékeket is köphet a karakterek irányába.

A karakterek nem győzhetnek a rendelkezésre álló eszközeikkel a lény ellen, hiszen szinte sebezhetetlen. A varázslatot magába issza, inkább erősödik tőle, a fegyverek pedig, bár látszólag sebet okoznak a lénynek, de a sebek visszagyógyulnak.

Ha ezt maguktól nem ismerik fel, akkor a kalandmester segítsen nekik ebben.

Az Orzó harcértékei jelenlegi formájában:

Ké: 30
Té: 100
Vé: 90 (test) 160 (csápok)
SFÉ: 8

Cé: 40

Fp: -
Ép: 180

*Támadások száma: 4
A csápok elérése 4 méter.
Ha valaki a testet akarja támadni, annak Közelkerülést kell tennie. Ha az Orzó megelőző támadása talál, akkor nem sikerült.*

Sebzés:
Csápok: 2k6+4
Csontlövédékek: 1k6+4

Mágiaszivás: 1k6+1 Mp

*Csak túlitéssel sebezhető.
AMME és MME: immunis
Mérges: immunis*

Körönként 10 Ép-t regenerálódik vissza. Amikor mágiával találják el, akkor a varázslat létrehozásához elköltött Mp-k Ép-ként jelentkeznek és növelik az összes Ép-jét. Az elszívott mana-pontok is Ép-ként jelennek meg.

Az Orzó csak azokat a mana-pontokat szívja magába, amelyek közvetlenül ellene irányuló varázslatokból származnak. Tehát ha pl. felhevítenek egy kardot, és azzal támadják, akkor az arra költött mana mennyiséget már nem, hiszen a mana felhasználásra került a kard felhevítésekor. Tehát közvetlenül nem, de közvetetten használható vele szemben mágia.

A mágiahasználók rájöhetnek, hogy a lény testét mintha mágia tartaná össze, a mágia tartja életben, és a magába olvasztott testek életereje is táplálja valamilyen módon. Ha pedig rászabadul a szigetvárosra, akkor az itt lévő tízezernyi test hatalmasra növelheti nem csak a méretét, de az erejét is.

Döntések

Be kell látniuk a játékosoknak, hogy nem harcolhatnak a lényvel a jelenlegi eszközeikkel. Viszont van vele szembe előnyük is, gyorsabban nála.

Ha visszavonulót fújnak, akkor a lény egy darabig követi őket, aztán – mivel érzi a városban lévő tízezernyi testet – kiutat keres a palotából, hogy táplálkozzon. Lemászhat a falon, kimehet a főkapun vagy akár a csatornákat is választhatja. Az éjszaka és a köd elrejtje, a városiak pedig a házaikba húzódva mit sem sejtene a közelgő végzetőről.

Hacsak a karakterek nem állítják meg, akkor először házról-házra haladva töri be az ajtókat, ablakokat, újabb és újabb testeket olvasztva magába, majd ahogyan nő a mérete, már egész háztömböket borít be, végül százméternyi emberi testekből és végtagokból álló, amőbaszerű szörnyeteggé duzzad... de ehhez még órákra van szüksége.

Minél kisebb a lény, annál „könnyebben” győzhetik le a karakterek. Ehhez azonban fel kell ismerniük, hogy szükségük van a Pusztító páncéljára és kardjára.

Ezt felismerhetik maguktól is, vagy, ahogy kutakodnak a palotában, akkor az egykori udvari varázsló feljegyzései is rávezethetik őket erre. Az udvari varázsló egykori laboratóriumát feldúlva találják, mindenfelé szétszórt papírosok és jegyzetek. Bárki kutakodott is itt azonban, láthatóan megtalálta, mivel ezek – az Orzóról szóló feljegyzések – vannak legfelül.

Ha maguktól nem gondolnak rá, akkor a kalmárherceg lánya – aki még mindig sokkos az eseményektől, de már kezd magára találni – elmondhatja, hogy az apja udvari varázslója említett neki azokban a napokban - mielőtt az apjával Yankarba hajóztak - egy lényt, amelyet tanulmányoz, amely egy vérgólemhez hasonló, csak éppen vér helyett testeket olvaszt magába.

A naplószerű jegyzetekben ott szerepel majd, hogy a lény (ahogyan a jegyzetekben szerepel, Orzó) szívét-lelkét egy kristály alkotja, azt kell elpusztítani. A kristály egy crantai álomkristály, amely megfertőződött egy orzóviharban, és annak az energiáját, erejét zárta magába. Testre vágyik, gyarapodni akar. A testet mágia tartja össze, a kristályt mágia táplálja. Ha elzárják a mágiától, és a kristályt elpusztítják, akkor az Orzó is elpusztul. Évezredekkel ezelőtt már pusztított a szigeten, rejtély, hogy akkor miért állt le, és szunnyadt mostanáig. Ha azonban minden életet elemészt, akkor olyan energiákat szabadít fel, mint a legfélelmetesebb orzóvihar, és azt a világra szabadíthatja.

Ennek megelőzésére azonban valamelyik karakternek vállalnia kell, hogy magára ölti a vértet, amelyet az udvari mágus jegyzetei *Halálhozónak* neveznek. Ráadásul, hogy csapatmunka legyen, a többieknek is harcolnia kell, és megvédeni őt (dacára a páncél erejének), hogy „nyugodtan” harcolhasson. Ezt fel kell ismerniük, mert ha nem így tesznek, akkor az, aki egyedül áll ki az Orzóval szembe a Pusztító vértet ellenére, akár alul is maradhat.

Ha mindez még nem lenne elég, annak a karakternek, aki magára ölti a vértet, a páncélzattal is meg kell küzdenie, amely amellett, hogy a testére tapadva szívni kezdi az életerejét, az elméje felett is át akarja venni az uralmat.

Arra is van lehetőség, hogy a karakterek felváltva viseljék a páncélzatot, azonban akin volt, az – a későbbiekben leírtak miatt – már nem tudja majd még egyszer felvenni. Nagyjából úgy kell számolni, hogy a vértet magára öltő karakter Ego értéke + a statikus és dinamikus

Hadrend Af-el rendelkező karakter felismerheti, hogy a Kráni Pusztító Ék (HGB 108. oldal) formáció hatékony lehet az Orzó elleni küzdelemben, ha annak csúcsában a Pusztító páncélt viselő karakter áll.

Ilyenkor az ék élén álló TÉ-je +25-el nő, a VÉ-je pedig a saját VÉ-je fele plusz a mellette álló két társa teljes (összeadott) VÉ-jének a harmada lesz. A többieké nem változik.



pajzsainak értéke áll szembe a páncél 80-as egojával, ráadásul az elmét övező pajzsok ereje percenként 1 ponttal csökken. Ez körülbelül hordozónként fél – egy órát jelent a vértezet felvételétől.

Ha valaki felett a vért átveszi az uralmat, egyenlőre akkor sincsen minden veszve, mivel a páncél legfőbb célja most amúgy is az Orzó elpusztítása... Csak ezt követően fordulna a többi karakter felé.

Nem mindegy azonban, hogy a karakterek mikor szánják rá magukat arra, hogy szembeszálljanak az Orzóval, vagy rászánják-e magukat egyáltalán.

Minél kisebb ugyanis az Orzó, annál könnyebb legyőzni. Amig kezelhető az alakja, addig – a kyr pusztító vértet viselve – csak percekig tart a véres, mézárásra emlékeztető küzdelem, míg a háztömbnyi méretűre dagad lény elpusztítása már több tíz percig is akár.

A cél egyértelmű, el kell jutni a lény testének mélyére, egészen annak – crantai álmokkristály alkotta – „szívéig”, és elpusztítani azt.

Amikor az álmokkristályt elpusztítják a *Mágiatörővel* (a kyr kard neve), akkor abból egyetlen hatalmas kitöréssel távozik a felgyülemlett mana, minden más manaforrásból is kiszívva a mágikus energiát több száz méteres körzetben. Ez egy látványos kékes-fehér fénylobbanás, amely oszlopszerűen tör majd a felhők fölé – ezt mérföldek százairól is látni lehet –, szétoszlatva a város felett gyülekező végítélet felleget, és napfénybe borítva a szigetet és körülötte a tengert.

Ez azzal jár, hogy minden mágikus tárgy, tetoválás hasznavehetetlenné válik, a varázshasználók mana pontja is elenyésznek, sőt – és ez jó hír lehet annak, aki felett esetleg a *Halálhozó* átvette az uralmat – a páncél és a kard mágija is – végleg – elenyészik. Így a páncélban lévő karakter visszanyerheti az uralmat a saját teste és elméje felett, de a páncélnál leírt levonások egy ideig továbbra is megmaradnak. Viszont a páncélt a mágia nélkül megmozdítani sem tudja, úgyhogy a társainak kell kihámozniuk belőle.

Amikor az Orzóval harcolnak, még mielőtt elérik az álmokkristályt, egy olyan arc bontakozik ki a testből, amelyet – ha játszották a Bosszúvágó című kalandot – felismerhetnek, Hersa arca, aki a kaland végén, miután magához tért a kómából, nyomtalanul eltűnt. Felismerheti őket, akár beszélhet is hozzájuk (darára, hogy sosem beszéltek vele, mert végig eszméletlen volt).

A crantai álmokkristály Ép-je 20. A kristályt bordákból összenőtt páncélburok védi, amely 10 SFÉ-vel és 20 Ép-vel rendelkezik.

Végjátékok

Az éjszakai fellegek és a köd leple alatt az Orzó táplálkozni és növekedni kezd. A szigetváros – még életben lévő – lakói azonban majd csak akkor szembesülnek ezzel, amikor beköszönt a reggel, és kimennek az utcára. Ekkor látják meg lassan felszálló ködben a felső városrész felől a kikötő felé hömpölygő szörnyalakat.

Kitör a pánik, mindenki a kikötő irányába próbál menekülni, ahol azonban csupán egyetlen hajó várakozik. A hajót pedig a városban lévő zsoldosok is meg akarják szerezni, hogy azzal meneküljenek el, úgyhogy szó szerint vérfürdővé változik a kikötő, ahol több ezernyi menekülni váló ember tömörül össze.

A szigetváros körül várakozó hajók amint a felszálló reggeli ködben meglátják a város egén örvénylő végítélet felleget, majd pedig a palota irányából a kikötő felé haladó, egész háztömböket elnyelő rémisztő szörnyalakat, hátrébb húzódnak.

Csak a kettő toroni hadihajó képez kivételt, amelyek viszont közelebb hajóznak, és komótosan, katapultokkal lőni kezdik a városban lévő szörnyeteget, nem törődve vele, hogy ezzel – járulékos veszteségként – mennyi városlakót ölnek meg, vagy épületet rombolnak le.

Sokan a falakról a tengerbe vetik magukat. Akik nem tudnak úszni, azok vízbe fulladnak, akik tudnak úszni, azok a hajók felé igyekeznek. Azonban a hajók is csak néhány száz embert tudnak maximum elvinni, és a toroniak sem tűnnek együttműködőnek. Ők senkit sem vesznek hajóik fedézetére, és ha pedig egy hajó esetleg a kikötő felé indulna, azt figyelmeztető lövésekkel állítják meg. Ha a kikötőben lévő hajó kijutna, azt nem állítják meg, láthatóan csak kikötni nem engednek senkit.

Ahogy az Orzó növekszik, úgy erősödik az elmét óvó pajzsokat érő nyomás, amely egyre több városlakót taglóz le, akik a menekülés helyett az arcukon belenyugvó mosollyal várják, hogy a szörny elemészsze őket.

Mindez addig folytatódik, amíg a lény valamennyi, még életben lévő embert fel nem emészt a városban, és eléri növekedésének csúcspontját. Ha még él, ekkor a kikötői épületek darabjaival elkezd dobálni a toroni hadihajókat. A kisebbet, a Büszkeséget el is süllyeszti, és a másik is súlyos károkat szenved.

Itt pedig, adjuk meg az esélyt a szerencsének. A kalandmester – vagy egy játékos – dobjon kockával. 50% az esélye ugyanis annak, hogy a toroniak elég sebet okoztak az Orzónak ahhoz, hogy azok regenerálása annyi mágikus energiáját emésztette fel, és így nem éri el a kritikus tömeget, amikor – a manahálóból az összes környéken lévő manát magába szívva – a lény testében lévő kristály túltöltődik, és orzóviharrá alakul(na). Ha ugyanis ez történne, akkor a vihar elsöpöri az elméket óvó mentális pajzsokat, és több mérföldes körzetben mindenki nyáladzó emberi ronccsá változik, a vihar pedig bolondleget tolvá maga előtt végig pusztít a Quiron-tenger partvidékén.

Ha a dobás szerencsés, akkor mindez nem történik meg, és az Orzó – újabb táplálék hiányában – felemészt a mágikus erejét, és elpusztul, darabjaira hullik, és a város utcáit és a romokat tízezernyi rothadó test és testrész borítja el.

Persze, ha a karakterek még korábban végezni tudnak az Orzóval, akkor mindez nem következik be....

A történet háttere

Mit keresnek az Orwellánusok a városban?

A kalmárhercegnek abban valóban igaza volt, hogy a Fekete Hadurak bosszút akarnak rajta állni azért, mert valóban közreműködött abban, hogy a keleti barbárok seregeit a Sinemosi Liga hajói a Quiron-tenger déli partján hagyták nyolc hónappal – mintegy 170 nappal – ezelőtt (A Tűz és Fény hónapjainak második, az Engesztelés havában).

Bár a Sinemosi Liga visszafizette Toronnak a pénzt, amelyet előlegként megkapott – igaz, a keleti barbárok ezt követő dühös pusztítása utáni károkat már nem térítette meg a déli part érintett városállamaiknak –, a Fekete Hadurak további elégtételt szerettek volna, mivel ezzel a húzással a Liga jelentősen hátráltatta a XIV. Zászlóháborúval kapcsolatos terveiket.

Kiderítették, hogy – Livina nyomására, amelyről köztudott, hogy a Vörös Hadurakkal szimpatizál – a Liga egyik alapító tagja, Eshone nyújtott be egy kérelmet újra szavazásra a legfőbb döntéshozó testülethez, a Városok Tanácsához, amelyben a szerződés felmondását javasolta. A szavazás szoros volt, és egyetlen szavazat döntött csak.

A Fekete Hadurak – Toron nyomására – úgy döntöttek, hogy – ha nem is nyilvánosan, de – példát statuálnak Eshone városával, amely egykori kyr gyökereit megtagadva az Északi Szövetség talpnyalója lett. Erre először Alidax újonnan megválasztott, és ambiciózus boszorkánykirálynője volt a kiszemelt, aztán végül mégis úgy döntöttek, hogy a már számtalanszor bizonyított Hatodik Fekete Hadúr, a Kard Testvériség nagymestere a legalkalmasabb.

A Nagymester a Romlás Virágaival együttműködve küldött hát egy csapatot a terv végrehajtására azzal a céllal, hogy döntsék romlásba Eshone szigetvárosát. A munkára külhoni zsoldosokat is felfogadtak



szerte a Quironeiából, akinek azonban sejtelve sem volt arról, kinek is dolgoznak... Vagy ha igen, megtartották maguknak.

A terv egyszerű volt. Egy boszorkány elcsábítja és uralma alá vonja a kalmárherceget, akin keresztül átveszik a városban a hatalmat, Orwellának tetsző káoszt és halált hoznak, majd pedig a város kincstárát kiürítve és pusztulást hozva maguk után távoznak. A terv végrehajtását egy orwellánus boszorkány és a Testvériség belső körének, a Fekete Tőrnek egy hadmestere felügyelte.

Az már csak a hab a tortán, hogy a Romlás Virágainak boszorkánya egyben a Fidiori Belső Boszorkányrend ügynöke is volt, amely – most, hogy megromlott a viszonya a Kard Testvériséggel – visszatért a gyökereihez, a manipulációhoz. Ráadásul, más célok is vezérelték, ugyanis a Rendjének tudomására jutott, hogy az a páncél, amelyet egykor egy Orwella hitére tért kyr Pusztító viselt, és amelyet a Kard Testvériéget alapító Enue Ahgven elveszített vándorlása során, Es-hone kalmárhercegének birtokában lehet.

A terv működött, átvették az uralmat a herceg elméje, majd a városa felett, megtalálták a vértet is, amelyet a boszorkány az uralma alá hajtott, majd a pusztítás és a büntetés eszközeként használt, felhasználva a kalmárherceg lányát is, és ezzel együtt kínozva annak apját. Zajlott a város kincseinek felhalmozása, amelyet a kalmárherceg saját hajóján terveztek végül elvinni a városból.

Ráadásul, a közeli főszigeten készenlétben állt egy – az Elátkozott vidéken lévő szentélyből származó – pteropta is, amelyről csak a Fidiori boszorkány és beavatott harcosai tudtak.

Minden a terv szerint zajlott. A várost is lezárták a hajók elől egy halálos kór fenyegetésével, amelyet számos városlakóval is elhitettek, ehhez nem kellett más, mint a velük érkezett boszorkánymesterek betegségmágiája, és néhány megfelelően a tengerre bocsátott holttest, amelyet az ott várakozó hajók megtalálhattak.

Amivel azonban nem számoltak, az az Orzó volt.

Eleinte nem aggasztották a boszorkányt a város utcáin történő eltűnések, azonban amikor az egyik kíséretében lévő papnő tűnt el a fegyvereseivel együtt, akkor már aggódni kezdett. Ellenállókra gyanakodott, még keményebben lépett fel a városiakkal szemben a bábként mozgatott kalmárhercegen keresztül.

Aggasztotta azonban a városban fejét felütő, az elméket megfertőző kór, amelyről egyértelmű volt, hogy mágikus eredetű, de nem talált megoldást arra, hogy mi lehet. Viszont érezhető volt, hogy napról napra erősödik. Kerestette, de nem találta a forrását. Ekkor bukkan- tak fel az utcákon a szörnyek, amelynek hatására kijárási tilalmat rendeltek el. Ez még segítette is volna a terveiket, a bizonytalanság azonban lassan eluralkodott rajta is.

Végül megtalálta a herceg udvari varázslójának a jegyzeteit – akivel ő végzett hetekkel korábban – de ekkor már késő volt. Az Orzó már bent járt a palotában, pusztítani kezdett, és egyre gyarapodott. Kiadta az utasítást, hogy végezzenek a szörnyeteggel, mentség a páncélt, tegyék a hajóra, és a már ott lévő kincsekkel együtt hajózzanak ki. Ő maga pedig üzent a főszigeten lévő pteroptáért, hogy azzal távozzon.

Innetől pedig már ismert a történet...

Mi (ki) az az Orzó?

Az orzóvihar egy visszatérő mágikus jelenség, amely a hatodik korban még gyakran, azóta viszont legfeljebb ha emberöltőként söpör végig a Keleti-óceán yenevi partjain.

Több fajtája ismert, legnagyobb értőinek és ismerőinek kétségkívül a kyrek számítottak, akik olykor akár az orzóviharok erejét is képesek voltak megcsapolni. Formáját tekintve kapcsolódhat valós természeti jelenségekhez, viharokhoz is, de ez nem szükségszerű. Leggyakoribbak az élet-, érzelem-, és gondolatorzó formái, melyek a védte- len, vagy felkészületlen elméket tébolyba, az élő testet végromlásba

tasztják. Az anyagi világban történő megjelenését általában különleges kísérőjelenségek előzik meg, mint például a köznép körében boldlég néven ismert tűnemény.

(Fonás: Tűzön, vízen, ámyékban; Sziréndal)

A kyria szerinti 16 598. esztendőben (Pe. 685) egy nagy orzóvihar, az utolsók egyike, minden eddiginél nagyobb és rettenetesebb söpört végig a Keleti óceán felől. A hatását a történelemben is feljegyezték, mivel a nyomában hatalmas népvándorlási hullám indult a Quiron-tenger északi partján nyugat felé. Ekkor alapítja meg az Arowin-hegyen három mágus Doran városát.

(Forrás: Toron)

Ennek az orzóviharnak azonban volt még egy, a történelmi feljegyzések lapjai számára ismeretlen hatása is, az Orzó megszületése. Ami nem más, mint egy crantai álomkristály, amelyet egy – életében – nagyhatalmú crantai mágus lelke lakott. Amikor az orzóvihar lecsapott arra a hajóra, amely épp Tau Sinemossa felé tartott, vagyis inkább a város felé, ami alig pár évvel korábban kiáltotta ki a függetlenségét. A crantai lelke ekkor egy emberi testet tartott megszállva, a kristállyal pedig dél felé hajózott, hogy ott találjon neki új otthonra. Azonban az orzóvihar megrontotta a lelkét, és a vihar energiája feltöltődött az álomkristályba is. A test magába fogadta a kristályt, a crantai mágus eltorzult teste azonban többre, erőre, hatalomra, gyarapodni vágyott.

Tau Sinemossa – amelynek védművei dacoltak az orzóvihar erejével – kikötőjébe egy kísértethajó érkezett, amelynek legénységét magával ragadta a vihar, egyet kivéve. Aki végül a város pusztulását hozta magával.

Amikor hetekkel a vihar után az első tengerre merészkedő hajók kikötöttek, csak egy üres várost találtak, amelynek közepén halomban álltak az tetemek, rothadó hús és csontok, több ezer emberi lény utolsó sírhelye. A feljegyzések a hatalmas orzóvihar pusztításának

tudták be az eseményt, és évtizedekbe, évszázadokba telt, mire a település újra benépesült, és Eshone néven a Sinemos Liga egyik alapító tagjává vált.

Mit sem sejtettek arról, hogy miután elemésztette a várost, és nem volt mit felfalnia, az erejét felemésztve a hatalmas test, amivé az Orzó növekedett pusztulni kezdett, és utolsó erejével a város gyökerénél húzódó ősi katakombák legmélyére vonszolta le magát. És itt is maradt a kristály évezredekig. A benne lévő, megfertőzött, Káosz feszítette ősi crantai lélek pedig az Antisson bolyongott.

Alig száz nappal ezelőtt aztán egy fiatal lány – Hersa – érkezett a város kikötőjébe Haonwell városából (lásd a XIV. Kardok Ünnepe *Boszszúvág*y című kalandmoduljának történéseit). Látszólag a háború elől menekülők közé tartozott, azonban a hatalom aurája vette körül, tekintetében pedig eltökéltség és örület lakozott.

Egyenesen a város gyökereihez ment, ahol testébe fogadta a kristályt, majd vadászni, gyarapodni kezdett. Most azonban óvatosabb volt, hiszen tudta, ahhoz, hogy átlényegülhessen (orzóviharrá válhasson) nagyobb erőre van szüksége, mint legutóbb. Volt áldozata, aki túlélte a támadását, azonban a sebeit elfertőzte a Káosz... Belőlük lettek a város utcáin éjszakánként vadászó káoszlények, akik alig fél tucatnyian lehetnek, nappal pedig az ősi járatokban húzzák meg magukat.

Azonban alig pár testet emésztett csak el, amikor elfogta a kalmárherceg Bolkról származó udvari varázslója, aki azonban ahelyett, hogy elpusztította volna, tanulmányozni – és táplálni – kezdte. Nem csak emberekkel, de mágiával is, hiszen felfedezte a lény tulajdonságát, hogy képes elemésztetni, és erejének növelésére fordítani a mágiát is. Amikor a varázsló kalmárherceggel Yankarba tartott, nem gondolta volna, hogy nem tudja befejezni a kísérleteit. A lényt azonban addig is bezárta a palota alatti pincékbe, nehogy károkat okozzon a városában.



Azonban a varázsló nem jött, a lény pedig éhezett, így megszökött a fogságból, és újra vadászni kezdett. Nőtt, gyarapodott, amikor pedig elragadott egy mágiával teli nőt (a boszorkány egyik kísérőjét) és elémésztette, csak még inkább éhezni kellett. Hatalmának gyarapodásával pedig az érzékei is élesedni kezdtek, és megérezte a palotából sugárzó rengeteg mágiát.

Hatalmának egyik mellékhatása volt, hogy ahogyan erősödött, úgy terjedt körülötte annak a jelenségnek a hatása, amit a kyr időkben – illetve manapság Shadon keleti végein - bolondlégnek hívtak, és amely eltompította az emberek elméjét.

Tudta, ahhoz, hogy a palotában lévő mágiát megszerezhesse, gyarapodnia kell. Ezért vadászott, erősödött, amikor pedig eljött az idő, akkor a palota alatti pincék mára már csak általa ismert rejtett járatokat használva bejutott a palotába, és vadászni, nőni kezdett... Eljött az ő ideje...

Innentől pedig már ismert a történet...

Hogyan működik a bolondlég?

Eleinte nem akartuk az elmére nehezedő nyomást játéktechnikára fordítani, mivel nem akartuk, hogy a játékosok karakterei is a hatalma alá kerüljenek. Azonban a tesztaland során felmerült erre vonatkozóan az igény, úgyhogy az alábbiakat találtuk ki.

A teljes Asztrális ellenállás számít a bolondlég hatásával szemben.

Akin eluralkodik, az enyhe tompaságot és kábultságot érez, minden tulajdonság próbájához -2, az Asztrálishoz és az Akaraterőhöz -4 járul, a harcértékei pedig csökkennek (Ké:-15, Té: -20, Vé: -25, Cé: -30). Olyan érzés, mintha félálomban lenne, bizonytalan mindenben, és nehezebben áll ellen a tudatot befolyásoló hatásoknak.

Ha valaki a hatása alá kerül, akár mert az erősebb, mint a teljes AMME, akár mert megnyitotta pajzsait, hogy pszi üzenetet küldjön,

fogadjon, vagy tudatnyitást hajtson végre, annak a pszi pajzsai (statikus, dinamikus egyaránt) eloszlanak egy pillant alatt, védelem nélkül hagyva az elméjét.

A bolondlég ereje a kaland folyamán:

Érkezés a városba: 20E

Amikor hírt kapnak a palota elleni támadásról: 30E

Amikor találkoznak az Orzóval: 40E

Amikor az Orzó legalább annyit gyarapodott, hogy háztömbnyi méretű: 50E

Az Orzó teljesen kifejlődik: 60E

A kalandmester legyen figyelemmel arra, hogy mikor használnak pszi pontot a karakterek, mivel amint a teljes AMME a fenti érték alá csökken, a bolondlég azonnal kifejti a hatását. Ha egy karakter ellenállása csak a k10 dobással együtt lenne meg, akkor – elvileg – körönként dobni kellene, ezt a KM módosíthatja belátása szerint percenként vagy tízpercenként dobásra.

Ha valakire legalább olyan erejű statikus pajzsot építenek, amely meghaladja a fenti értéket, akkor visszanyeri az uralmát az elméje és a teste felett.

Mit keresnek itt a toroniak?

A Boszorkányerőd mélyén olyan tudás rejlik, amelyről sokak csak álmodhatnak. Így nem meglepő, hogy az Erőd urainak tudomása volt az Orzóról, vagy legalábbis sejtették, hogy mi is okozhatta Tau Sinemossa végzetét mintegy 4000 esztendővel ezelőtt.

Egy pusztító orzóvihar a Quiron-tengeren most nem szolgálata az érdekeiket, ezért oda küldettek néhányat a városhoz a Közép-keleti Császársziget karakkái közül, amelyeket részletes instrukciókkal láttak el.

Tudták, elég, ha megakadályozzák, hogy az Orzó hatalma kiteljesedjen, a többi már elvégzi a természet. Ezután már csak arra kell ügyelni, hogy ne ismétlődjön meg az a hiba, amely évezredekkel ezelőtt, és az Orzó szívét is vigyék el a szigetről...

Az Orzó az Antissra is hatással van. Eleinte csak szürkeség uralkodik, mintha egyáltalán nem lennének álmodók a városban, ahogy pedig az Orzó ereje nő, az Antiss „egén” is megjelennek a végítélet-szerű, örvénylő fellegek.

Az ősi kyr csatapáncél

A Halálhozó (kyr Pusztító csatavért)

Ego: 80

Jellem Káosz, Halál

Kommunikáció: emocionális és telepatikus

A vértet leírását lásd korábban.

Egy bárd azonban megérezheti, hogy körülbelül 7400 éves, és Legendsmeret Mf alapján – most, hogy közelebbről látják – az alábbiakat lehet megtudni róla.

Egykoron egy kyr pusztító viselte, aki Rualan tartományban szolgált, és azok közé tartozott, akik felesküdtek Orwellára. Hogy mikor és hogyan halt meg a hordozója az rejtély, azonban a vértet megfertőzte a Káosz (vagy megáldotta Orwella, ki hogyan értékeli). Évezredekig az Elátkozott Vidéken volt, mígnem megtalálták. Ekkor újabb és újabb hordozókat emésztett fel, végül egészen a Quiron-tenger déli partvidékéig eljutott. Ekkorra már kezdtek róla történetek szárnyra kelni, így bekerült a köztudatba, de senki sem tudta, hogy hol lehet. Utoljára mintegy 1500 évvel ezelőtt, a Psz. 2200-as években került említésre, hogy a Kard Testvériséget is alapító tiadlani Enue Ahgven – bár akkoriban még az Éjszaka Kardjainak nevezték a rendet – birtokában volt. Hogy hordozója is volt-e, vagy csupán birtokolta, azt nem tudni, annyi azonban fennmaradt, hogy közel húsz éves vándorlása során, mialatt a rend a tengermelléki Druegh-ből a Toron nyugati csücskében lévő Ebedorba menekült, nyoma veszett.

Állítólag a vért elnyeli a hordozóinak lelkét, elemészti a testüket, akik ezután benne élnek tovább.

Játéktechnika:

A vért rendelkezik korábbi hordozóinak harci tapasztalataival is, és ezt képes viselőjére ruházni.

Ké: +20 Té: +30 Vé: +10

SFÉ: 8 Vért Ép-je: 80 MGT: 10

A vértet viselve a hordozó AME és MME a külső hatásokkal szemben immunis. Mágiaellenállása 100%, és ez az őt viselőt is védi.

A vértet csak túlütéssel sebezhető, ekkor az Ép-k először a vért Ép-iből vonódnak le. Ezt képes 1 kör alatt regenerálni, ehhez minden 10 elvesztett Ép után 1 Ép-t szív el a viselőjétől.

A vért viselője megkapja a következő képzettségeket: Nehézvért viselő Mf, Fegyverhasználat (Mágiatörő) Mf, Hadvezetés Mf, Hadrend Mf.

A vértet felöltetni és levenni egyaránt 1 perc.

A vértet – az ereklyékhez hasonlóan – megpróbálja átvenni viselője felett az uralmat. Addig telepatikusan beszél hozzá, álmokat látat vele. Amíg nem sikerül neki, addig alárendeli magát a viselőjének, de folyamatosan küzd ellene, és mindentől függetlenül táplálkozik belőle. Ez azt jelenti, hogy minden egyes olyan nap után, amikor valaki a vértet viselte, 1 Ép-t veszít, és az így elveszített Ép-t 1 hónapig mágikusan sem lehet visszagyógyítani. Ehhez a vérben lévő indák a viselő testére tapadnak, egyrészt ezen keresztül táplálkozik a vértet, másrészt pedig ezen keresztül segít mozgatni az izmokat. A csatlakozás pillanatában a viselő 5k6 Fp sérülést szenved el a fájdalomtól, de nem ájul el, és a sebzés nem is csordul át Ép-be (tehát minimum 1Fp-n marad a viselője). Viszont nem is regenerálódik vissza, és a fájdalom a vértet levétele után is még hetekig megmarad (vagyis nem jön vissza még mágikusan sem 1 hónapon belül).

Emellett a folyamatos koncentráció miatt, amivel ellenáll a vértnek, nem tud a vértet viselve mágiát és pszi-t használni. A vért a viselőjének a pszi pajzsait is elkezdi lebontani, először a dinamikus, majd a statikus pajzsokat. Percenként 1-el csökken egy pajzsok ereje. Az így elveszített pszi pontok az elme megterhelése miatt 1 hónapig nem meditálhatók vissza.

Az eltérés az ereklyékhez képest, hogy az asztrális pajzsok hozzáadódnak a hordozó Ego értékéhez, ezt azonban a páncél a korábban leírtaknak megfelelően folyamatosan felmészti.

Az Ereklyékkel kapcsolatos szabályok a Rúna magazin I. évfolyam 5. számban találhatóak.

A karakter Ego értékének kiszámítása:

Akaraterő x 2 + Intelligencia + Asztrál.

Illetve jelen esetben ehhez még hozzájön a Statikus és a Dinamikus Asztrális pajzs, ez azonban percenként eggyel csökken, ahogy az asztrális pajzsokat emészti fel a páncél.



Mindaddig, amíg a hordozó karakter Ego-ja (az asztrális pajzsokkal együtt kell számolni!) 10-el meghaladja a vértet Ego értékét, a vértet engedelmeskedik neki, bár ez nem jelenti azt, hogy esetleg ne küzdenek ellene. Amint azonban a páncél Ego értéke eggyel is meghaladja a viselőjéét, akkor átveszi felette az uralmat, és a hordozó tehetetlen figyelő lesz a saját testében mindaddig, amíg a páncél el nem emészti.

A kettő között a páncél és a hordozója küzd a páncél irányítása feletti uralomért. Mindketten dobnak K10-elm, és az eredményt hozzáadják az Ego értékükhöz. Akié nagyobb, abban a körben annak az akaratára dönt arról, hogy mit csináljon a vértet hordozója.

Ha a karakter le akarja venni a vértet (akár önként, akár leveszik róla mások erőszakkal), mindaddig van erre lehetősége, amíg az Ego-ja 10-el meghaladja a vértét. Azonban már ekkor is – ha a vértet is így akarja, mivel ellentétes a jellemük, vagy nem akarja szolgálni a hordozót – a karakter 1k6 Ép-t veszít. Ha a vértet elfogadta a hordozóját, és nem küzd ellene, hanem együttműködik vele, akkor nincsen Ép veszteség a levétel miatt (ez utóbbi a karakterek esetén nem áll fent).

Mágiatörő (kyr Pusztító csatakard)

Csak a vértetel együtt lehet használni, a páncélzat mágiaellenállása kiterjed a kardra is. A fegyver sebzése 3k6+6, körönként kétszer lehet vele támadni. Ha megsebez bármit, ami mágikus, akkor a sebzés mértékében elszívja, felszabadítja belőle a manát, legyen az élő (mágiahasználó) vagy élettelen (mágikus tárgy).