

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



száj nélküli szavak

Egy m.a.g.u.s történet





szájnélküli szavak

*Kezdetét veszi az Égi Fény 3693. esztendejének esős évszakában,
a Hatalom és Szertartások hónapjainak első, az Fogadalmak havában.*

A Quiron-tenger mellékén, Caedon városában...



Készítette: anáron 2023.

szájnélküli szavak



Impresszum

A Kardok Ünnepe logó: Crowstone, anárion

Tördelés: anárion

Borítót és a belső illusztrációkat a Dall-E 3 AI felhasználásával készítette: anárion

Készült a 2024. év tavaszán Szombathelyen megrendezett XVI. *A Kardok Ünnepe* m.a.g.u.s 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 kiadványa.

Az Északföldre a Szürkecsuklyások meg nem jelent kiadványa.

Köszönet Magyar Gergelynek az Ynevi szószedetért és

Oszlászky Zsoltnak (Peter McSky) a Csodaművesekért... Így nem nekem kellett kitalálnom őket.

Tartalomjegyzék

A történetről	4	A zsoldosok	28	A tolvajok országútján	50
A történet összefoglalója	4	„Csak csalik voltunk”	28	Az épületről	50
Caedon	4	Polomar	29	Odabent	51
Rajtaütés a rabszállítón	6	A Fájdalom Háza	30	Nem vagytok egyedül	51
Polomar kikötőjében	7	Polomar kikötőjében	31	A Szellembeszédéről	51
Családság a Vérparton	8	Harc a város utcáin	31	A bejáratokról	51
Átejtve	9	A harc után	32	A lehetőségekről	52
Egy újabb megbízás	9	A rab	32		
Utazás Narvanba	10	Gyerünk tovább...	33		
Narvan	10			Az árverés	52
Az árverés helyszíne	12				
A tolvajok országútján (opcionális)	14	A Vérpart	33	Egy démon elszabadul	53
Események az árverés előtt	15	Lehetőségek	34	A Halálhozó	53
Az árverés	16	Megtámadva	34	A Kobra színrelépése	54
Végjáték – Egy démon elszabadul	16				
		Elárulva	35	Végjátékok	54
Mesélői tanácsok	18	Egy újabb megbízás	35	Ha már nincs idő	55
Az időjárásról	18	Utazás Narvanba	36	Ha még van idő	55
Kalandozóalkotásról	18			Harc Narvan utcáin	56
Kalandmodul használatáról	18	Narvan	38		
A szabályokról	18	A város hangulata	39	A történet háttere	57
Harci szabályok	18	A Maszkok ünnepéről	40	A Kobra	57
Mágia	19	A Hasadék	40	A Livinai Gyülekezet	58
Az élőholtakról	19	Érkezés	49	A Cordella klán	59
Képzettségek használata	19				
A Belső idő diszciplína használata	20	A megbízás	42	A történet utóélete	60
A szükséges nyelvekről	20	A raktárház	42		
		A raktárház őrei	42		
A Quiron-tenger térképe	21	A boszorkányok érkezése	43		
Caedon	22	Az árverésről	43		
A városról	22	A kalandozók álcájáról	44		
Annak lakóiról	22	Mit kell megszerezni?	44		
Fogadó a Sasfiókhöz	23	Az árverés helyszínéről	45		
És kezdetét veszi	23				
A megbízó	23	Érkezés az árverésre	45		
A feladat	24	Belépés az épületbe	46		
A fizetség	24	Odabent	46		
Az aszisz zsoldosok	25	A helyszín és a vendégek	47		
		Események az árverésig	47		
Úton	25	A kalandozók lehetőségei	48		
Rajtaütés a batáron	26				
A batár és kísérete	26	Néhány licitre bocsájtott tárgy	48		
Az íjászok	26				
A Lángjáró	27				
A boszorkánymester	28				



A történetről

Ez a kaland évekkel ezelőtt más formában részben már elkészült. Az *Ősi árnyak visszhangjai* kaland megírása közben kezdett megfogalmazódni bennem az ötlet, amikor említést tettem benne olyan árverésekről, amelyeken elfeledett, ősi, tiltott tudást hordozó tekercek feketekereskedelme zajlik. Arra gondoltam, milyen jó lenne egy olyan kalandot írni, amelynek egy ilyen aukció áll a cselekménye középpontjában.

Igaz, akkor még szerepeltek benne ezüstszemű zauderek, nyomozás és hajsa Arguren romvárosának megtalálására, egy ősi tekercs, amelyen az irreálmágia elfeledett és pusztító tanai szerepelnek, illetve maga az árverés Narvanban, ahol ekkor még a kaland jelentős része játszódott volna, és a karakterek sokkal jobban megtapasztalhatták volna a Karnevál eseményeit.

Aztán jött a Covid járvány, a lezárások, és majd két évre minden szerepjátékos rendezvény elmaradt. Amikor pedig újra kinyílt a világ, a kronikák.hu szerepjátékos rendezvényeinek egyikén Oszlászky Zsolt (Peter McSky) *Az Őt Arc Háza* címet viselő kalandmodulja került lejátszásra... Amelynek eseményei egy, a fent már említett aukción játszódtak, az abasziszi lfin városában.

Úgyhogy a terv, és a részben kész kalandmodul kukába került, és elkészültek a *Bosszúvágó*, majd egy évvel később a *Ködök városa* kalandok.

Mostanra azonban már elég idő telt el Oszy kalandja óta, úgyhogy jelentős változtatásokkal ugyan, és nem annyira magára az árverést a középpontba helyezve, megszületett *A Száj nélküli szavak*, amely szinte teljesen eltér az eredeti ötlettől, kalandtól.

És ha már így alakult, akkor nem átalítottam kölcsön venni *Az Őt Arc Háza* kalandból a Csodaműveseket, némi folyamatosságot teremtve ezzel a kettő kaland között.

A Száj nélküli szavak a korábbi három kalandból álló *Kalandozások Északföldén* sorozat után a *Tengermelléki kalandozások* sorozat része, ahol újfent törekedtem arra, hogy csak olyan helyszíneket használjak, amelyek már megjelentek más, „hivatalos” forrásokban.

A kaland pedig, követve a *Ködök városának* stílusát, feszes, több helyszínt érintő, kalandfilm (akciófilm) hangulatú, tehát a kalandozók egyik jelenetből, akcióból a másikba kerülnek, így a történet nem annyira a nyomozásról, intrikáról szól, mint inkább a jelenetek és a kaland megéléséről.

A történet összefoglalója

Caedon

A kaland a Quiron-tenger déli partjának egyik városában, Caedonban kezdődik. A játékosok karakterei szabadúszó kalandozók, akik nem tartoznak egyik helyi kalandozófalckóhoz sem, több felhajtónak is dolgoztak már, és most újra munkát keresnek. Túl vannak már néhány sikeres megbízáson, és ez bizony csípi is néhány helyi „falkatag” szemét, akik úgy érzik, hogy előlük vették, veszik el a munkát.

Kora délután van, és Caedon utcáit **ősi eső** mossa. Választott törzshelyükön, **Caedon legismertebb fogadójában, a Sasfiókban** vannak, ahol munkát kereső kalandorok és kalandozók mellett a város ismert és kevésbé ismert felhajtói is gyakran megfordulnak. Márhetek óta nem volt jól fizető munkájuk.

A város egyik felhajtója, Rupert Neros ül le az asztalukhoz. Még nem dolgozott neki, nem is tartozik a legismertebb felhajtók közé, azonban látásból ismerik és a nevét is tudják. Egy, az ötvenes éveinek végén járó, sebhelyes arcú, egykoron zsoldosként dolgozó aszisz férfi az, akin már látszik, hogy az utóbbi években kényelmes életet élt. Állítólag a szomszédos Abaszisz Nyktalos nevű tartományát vezető Amalli-

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 lejátszani, mint a többiek. Csak épp számos hangulati elem és részinformáció ki marad a számukra.

ház katonai erejének vezető beosztású tisztje volt, mielőtt Caedonban telepedett le. Főleg zsoldosokat közvetít, elsősorban erőt és acélt igénylő munkákhoz.

Most is **egy magát meg nem nevezni kívánó megbízót képvisel**, aki fegyvereseket és mágiahasználókat keres egy pár napos munkához. A feladat annyi lenne, hogy **ki kell szabadítaniuk egy rabot, mielőtt azt bezárják** a tengermellék leghíresebb-hírhedtebb magánbörtönébe, a **polomari Fájdalom Házába**.

A Fájdalom Házáról tengermellék szerte közsímsert, hogy egykoron kyr csillagerőd volt, az ősi mágia még mindig működik a falai között, és hogy még soha senkinek sem sikerült sem megszöknie, sem padig külső segítséggel kijutnia a falai közül. Ha valakit anélkül akarnak el-tüntetni, hogy megölnék, és van rá elég pénz, akkor tökéletes hely.

A rabbal, akit egy **megegerősített batárban** szállítanak, a Qurion Pentádból indult útnak **tucatnyi fegyveres** egy-két nappal ezelőtt, jelenleg valahol **Anaffi és Giuste Navida között** járhatnak. Zsoldosok, főleg fegyverforgatók, de egy-két mágiahasználó akadhat köztük.

Caedonból gyors lovakkal eléjük lehet kerülni, még mielőtt Polomarba érnének. **Polomar ura**, a **Rézgróf** csak onnantól felel a rabokért, hogy azok átlépték a Fájdalom Házának küszöbét, akkor viszont fegyverforgatók, mágiahasználók és bizony még kalandozók seregével, akik neki dolgoznak. Úgyhogy mindenképpen azelőtt kell lépnie a csapatnak, hogy a rabot elnyelné a Tequisa Dolor mélye.

A megbízó elvárja, hogy a rabot élve, azonban olyan állapotban szállítsák le, ahogyan találják. nem vehetik le a bilincseit, és nem beszélhetnek vele. Miután megvan a „szállítmány”, akkor egy elhagyott tengeröbölbe kell leszállítaniuk **Ompur és Til Smeddeth** között, ahol a fizetségüket is megkapják. A helyet **Vérpart** néven ismerik a helyiek, mivel a talajból vörös agyagot old ki a tenger, ami enyhén vörösesre színezi az öböl a vizét néhány méteres sávban.

Időt, és felesleges kőzjátékokat takarít meg a KM, ha úgy kezd a kalandot:

„Miután mindannyian – persze, ki-ki más okból - rábólintottatok a feladatra, az öregedő aszisz közvetítő elégedetten dől hátra, majd miután kortyol egyet a borából, megkérdezi: - Van még valami kérdés?”

Ezután pedig a KM mintegy visszatekintésként elmondja, hogy hol vannak, mi is a megbízás, amire MÁR rábólintottak, aztán jöhetnek a kérdések, és kezdődhet a játék.

Előleg összesen 5000 abasziszi dénár (5 arany), azonban a megbízó további 45 000 abasziszi dénárt (ez 45 aranyak felel meg) fizet a csapatnak a munkáért. Tévedés elkerülése végett fizetség csak abban az esetben jár, ha rendben leszállítják a „csomagot”.

Ha elvállalják a munkát, akkor felkészülnek és útra kelnek. Ha nem, akkor szabad játék lesz. ☺

Azonban **még mielőtt elhagynák a fogadót**, ahogy a felhajtó feláll az asztaluktól és a bárpult felé indul, egy közeli asztaltól felemelkedik **fél tucatnyi bőrvértes aszisz zsoldos** (az asztalnál és a mellette lévő asztalnál összesen több, mint tucatnyian ülnek), akik eddig is oda-oda pislantottak a tárgyaló csapatra, többször össze is súgtak. Akik odalépnek hozzájuk, idegen jöttmenteknek titulálják a csapatot, sértegetik őket, és a felhajtónak is odaszólnak, hogy a saját vére helyett ilyen senkiket részesít előnyben. Láthatóan **ki vannak éhezve egy kis verekedésre, balhéra**.

Ha a csapat beleáll, de még mielőtt kitörne a verekedés, a **felhajtó** - két borral teli korsóval a kezeiben - **közelélp** azzal, hogy közli az asziszokkal, számukra is van munkája, és az asziszok asztala felé indul. A csapatnak is odaszól, hogy indulhatnak, mert fogytán az idejük.

Ez jó lehetőséget kínál a csapatnak, hogy távozzon. Ha azonban akarnak, verekedhetnek is egyet. Arra az asziszok ügyelnek, hogy fegyver – a rögtönzött **kocsmi verekedés** szokásos eszközein kívül (korsó, székláb, szék...) – ne kerüljön elő. Senki sem szeretné, hogy a városőrség avatkozzon közbe. Ha a kalandozók közül valaki fegyvert húz, akkor változik a helyzet, és a fogadó minden vendége a kalandozók ellen fordul. Vannak íratlan szabályok, amikhez mindenkinek illik tartania magát.

A felhajtóval lehet alkudni a fizetéséről, de maximum 65 aranyig hajlandó elmenni.

A megbízó ugyan 70 aranyat mondott, de ezt a kalandozóknak nem kell tudniuk, illetve a felhajtó ebből leveszi a saját részét, minimum 5 aranyat.

Ennek az aszisz zsoldosok szólnak fontos szerepe van a későbbiekben, úgyhogy a KM ne hanyagolja el!



Rajtaütés a rabszállítón

Caedontól Polomar 350 mérföldre, Ompur 400 mérföldre található a Quiron Pentád irányában a parti úton. Egy hátsasló napi 90 mérföldet, egy könnyű harci ló 80 mérföldet tesz meg (napi 30 mérföldet megtevő nehéz harci ménnel esélytelen odaérni).

Ez azt jelenti, hogy a rendelkezésükre álló **hátasok függvényében az út 4 – 4,5 napig** tart, vagyis gyors lovakkal a batárt akár Ompur városa előtt is elcsíphetik. Egyéb esetben csak pár órával Polomar előtt pillantják majd meg.

Az utazás eseménytelen, az időjárás változó, néha elered az eső és a tenger felől felerősödik a szél is. A parti út meglehetősen forgalmas, sok az utazó, kereskedő, és még zsoldoscsapatokkal is találkozni rajta. Emiatt számtalan fogadó található mellette, így – ha akarják – minden éjszakájukat fedél alatt tölthetik.

Akár utazó lóval, akár könnyű harci ménnel utaznak, ugyanakkor és ugyanott fogják megpillantani a batárt és kísérőit, ami egy kora esti időpont lesz, Polomartól mintegy 4-5 órányi (ez lóháton 2-3 órányit jelent) útra. Ennek érdekében, amennyiben gyorsabb hátasokkal utaznának, a Kalandmester meséljen be nehéz időjárás körülményeket – viharos szél, zuhogó eső -, vagy akár az is előfordulhat, hogy a batár a számítottnál gyorsabban haladt.

Bárhon legyenek is, amikor megpillantják a rabot szállító menetet éppen **könnyű eső mossa a tájat, és a tenger felől enyhe szél fúj**. Az egykoron feketére festett, mostanra jócskán megkopott, hat ló vonatta batár fából készült, fémmel van megerősítve, és el van látva óvó jelekkel tűz és térmágiával szemben. **A hajtó mellett egy köpenybe burkolódzó számszeríjász ül a bakon, és a batár tetején is utazik kettő számszeríjász, és egy harmadik alak**, akiket deszkából készült fedezék véd az ellenséges nyilaktól. **A batárt összesen továbbbi hét lovas kíséri**, valamennyien köpenybe burkolódnak, ketten elől, egy-egy lovas a jobb- és baloldalon, valamint négy lovas a batár mögött. fegyverforgatónak tűnnek, de ezt nehéz megállapítani el-

sőre. Ha harcra kerül a sor, csak akkor derül rá fény, hogy egy villám-mágiát bőségesen szóró boszorkánymester, és egy aschaoni tűzmester is van közöttük.

A parti út a tengerparttól 150-200 méternyire húzódik, a tenger felől homokos, fűvel benőtt homokdűnék, a szárazföld felől pedig hullámzó, füves puszta húzódik, **a látótávolság akár egy kilométer is lehet**. Ebben az esetben – hacsak nem folyamodnak valamilyen mágikus trükkhöz – **szinte lehetetlen meglepni a batár kísérőit**, akik minden nagyobb (3 főt meghaladó), feléjük közeledő lovas fenyegetésként kezelnek és felkészülnek rá.

Amikor kezdetét veszi a harc, az íjászok nehéz, **páncéltörő számszeríj** lövedéket lőnek a potenciális ellenfelekre – páncélozott és mágiát használó alakok -, és egészen eddig lövik őket a megerősített **fedezék** mögül (amely **3/4 –es fedezéket ad és 10 SFÉ-vel** rendelkezik), amíg erre lehetőségük nyílik. Emellett egy **tűzmester** is van a fedezék mögött, aki elsősorban **Fémizzítás** varázslattal támadja a nehéz páncélba öltözött, vagy vértet viselő támadókat (ebből körönként kettőt tud varázsolni), míg a zsoldosok batárban ülő **boszorkánymestere Izzó idegek** átkot mond.

Fontos továbbá megjegyezni, hogy **a batár – és az azt kísérő lovasok – nem állnak meg**, hacsak a kalandozók valamilyen módon meg nem állítják őket, így **a Harc mozgó lóról** szabályai lennének az érvényesek, ha azok nem lovas és gyalogos harcára vonatkoznának. Mivel két lovas harcára nincsen szabály, ezért jelen esetben a fegyverforgatásnál használt szabály kerüljön alkalmazásra.

Bárhogyan alakul is a küzdelem, bármelyik fél is áll nyerésre, **a közelharc harmadik körében** (tehát amikor már kardokkal is küzdenek) **a batár lassítani kezd, majd a negyedik kör elején megáll**, és egy éles **füttyszó** hallatszik a batár felől.

Ezután **a zsoldosok nem támadnak**, ők is lefékeznek a lovaikat és már **csak védekező harcot folytatnak**.

Azt, hogy a Fémizzítás veszt az erejéből, ha a célpont kimozog a varázslat hatósugarából csak az a kalandozó tudja, aki maga is tűzvarázsló, vagy rendelkezik Mágiaismeret Af: Tűzvarázsló képzettséggel.

Lovasok közti harc

*Képzetlen lovas:
Ké_ -10
Té: -25
Vé: -20
Cé: -30*

*Lovaglás Af
Cé: -20*

*Lovaglás Mf:
Ké_ +5
Té: +10
Vé: +10*

Egy útmenti fogadóban a szállás 30 réz/fő/éj, amely magában foglalja a szobát, egy kiadós vacsorát, az istállót és a hátsó ellátását.

A **batárból** egy nemes ruhát és abbitacél sodronyíngot és hosszúkar-dot viselő, **kék köpenyes**, középkorú, megnyerő **arcú erv férfi száll ki**, aki közös nyelven a harc abbahagyására szólít fel. Elmondja, hogy mivel nincsen a batárban az, akit a kalandozók keresnek, így felesleges a további harc

A férfi, aki csak **Kékköpeny**nek nevezi magát elmondhatja, hogy a **megbízói**, akik **Yankarban bérelték fel** őket, nem fedték fel a személyazonosságukat, szerinte azonban **boszorkányok lehetnek**, de hogy melyik rend, arról sejtelve sincsen. Az volt a feladat, hogy a batárt kísérik el Polomarig. Tudták, hogy **ők csak csalik**, és hogy az **eredeti szállítmányt mások, más útvonalon kísérik**.

Az erv elmondja, hogy elvileg nem szabadna tudnia, de „véletlenül” **tudomására jutott, hogy az eredeti szállítmányt hová, és hogyan tervezték eljuttatni**, és egy jelképes összegért cserébe ezt **hajlandó is megosztani** a kalandozókkal.

Az információ, amit átad, az az, hogy **Yankarból tengeri úton**, mint egy **fél tucatnyi zsoldos** viszi a megbilincselte alakot Polomarba, akiknek a **vezetője egy Arel pap**. Ha pedig **jól becsüli**, akkor – az elmúlt időszak időjárását és a viharos tengert figyelembe véve – a kalandozóknak még szerencséje is lehet, mert valószínűleg még nem ékeztek meg, azonban **bármelyik pillanatban megérkezhetnek vele Polomarba**.

Úgyhogy, ha annyira akarják, akkor jó lesz, ha sietnek, **Polomar városa csak alig 2-3 órányira fekszik**, ha meghajtják a lovakat.

Polomar kikötőjében

Mire – a szárazföldi kapun keresztül - **eléri Polomar bádoviskókkal szegélyezett kőházait**, amelyek a kikötőt szegélyezik, **az eső is jobban rákezd, és a szél is feltámad**. Látják a kikötő öblének másik oldalán, az egykori, mára elmocsarasodott **folyótorkolat fölött emelkedő csillagerőd fényeit, amely sötét árnyként magasodik a város és az öböl fölé a villámfényben**.

Így a sűrű esőben és az éjszaka sötétjébe hasító villámfényben pillantják meg a **kikötő mólójánál álló, anterai zászló alatt hajózó kereskedőbárkát**, amelynek **rámpájánál** a rakparton egy **négy ló vontatta batár és fél tucatnyi ló várakozik**. A város utcái és a kikötő amúgy – köszönhetően a viharoknak, valamint a késői (vagy épp korai) időpontnak kihaltak, sehol egy lélek. Mindenesre a hajó kapitányának igencsak eltökéltnak kellett lennie, ha valóban sötétben hajózott át a város kikötőjét vigyázó mesterséges zátonyokon, amelyek több tucatnyi hajót küldtek már az öböl fenekére.

A bakon egy köpenyekbe burkolódzó hajtó ül, illetve a batár mellett is áll kettő köpenyes, csuklyás fegyveres, aki a rakpartot és a környező utcákat figyelik. A **hajó fedézetéről** hat további köpenyes alak kíséri **le egy karcsúbb alakot**, de csak a sötét kontúrjaik rajzolódnak ki a villámfényben. Azt láthatják, **hogy lassan mozog, mintha a lábai is meg lennének béklyózva**. Amikor eléri a batárt, beültetik, egy beszáll mellé, egy alak a hajtó mellé ül, egy pedig a batár tetejére kapaszkodik fel, öten pedig lóra ülnek.

Bármennyire gyors a csapat, ha vágtnak, akkor is csak akkor érhetik el a batárt, amikor az épp elindul. Ekkor a lovasokból hárman hátra maradnak, és fegyvert rántva megkísérik feltartani a csapatot, amíg a batár meglődül, és a lehető legnagyobb sebességgel, csúszkálva, sziktár vető kerekkel a nedves macskaköveken, a város utcáin az ősi kyr csillagerőd, a Fájdalom Háza felé indul. Kettő lovas felzárkózik hozzá, hogy fedezze.

A **kikötőtől a Csillagerődbe érni** a rakparton és az öböllel párhuzamos utcákon még a batárnak **is alig néhány percébe telik**, így a csapatnak nem sok ideje és lehetősége van, hogy megállítsák.

Akárhogy is, a **KM itt meséljen egy pörgős lovas üldözést** – figyelemmel a harc lóról szabályaira -, mintha egy látványos kosztümös kalandfilm, vagy egy westernfilm jelenetét mesélné le. Az alaphangulatot pedig az sűrű eső, a villámfény, a kerek és paták robaja, valamint az összecsendülő pengék hangja adja. Az egyik kísérő ráadásul



Arel papja, aki az istennője haragját szabadjára engedve mágiával is lesújt a kalandozókra.

Miután a **kalandozók megállították a batárt, és végeztek annak őreivel** – a kocsi belsejében lévővel együtt -, **rájöhetnek** a kísérők ellenállásából, hogy azok nem egyszerű zsoldosok lehettek, hanem **hozájuk hasonló kalandozók voltak**. Akár még fel is ismerhetnek közülük párat – vagy **akár baráti, alkalmi szerető szálak is fűzhették őket némelyikhez** -, akivel együtt dolgoztak még északon a zászlóháború kitörése előtt... vagy itt, a Quiron-tenger partvidékén. Azonban az éjszaka, a vihar, a csuklyás köpenyek és az adrenalin forgatagában csak most ismerik fel őket.

Mindenesetre az, hogy kalandozók kísérték a rabot, mutatja, hogy nem akárki lehet. Sokat nem látnak belőle. Bőrruhát visel, és az arcát is bőrből és fémből készült, mágikus jelekkel díszített maszk takarja, kék, üveg szemlencsékkel. Nyakán vastag, szintén rúnákkal telerótt nyakörv, amelyet átszőnek a testét körbefonó, mágikus rúnákkal és rajzolatokkal telirótt, egybefonódó szalagok. Kezeit és lábait összebincseltek, amelyek között lánc feszül. A testalkata alapján éppúgy lehet karcsú nő, vékony férfi, mint elf vagy félelf is. Nem beszél, nem szól egy szót sem. A mágikus rajzolatok pedig megakadályozzák, hogy a gondolataiban olvassanak, vagy mentálisan (ide kell érteni a Pszi-t is) kommunikáljanak vele.

A mágikus jelekből, rajzolatokból, szalagokból egy hozzáértő már *Rúnamágia Af* ismerettel is megállapíthatja, hogy azok szimpatikus, mentál és térmágiától egyaránt óvnak, illetve a nyakörvön lévő jelek egyfajta mentális bilincsek, azonban még *Rúnamágia Mf* ismerettel is szinte lehetetlen feloldani őket. Elég egy hiba, és az alak cafatokra robban, elpusztítva mindent maga körül 20 méter sugarú körben. Egy *Rúnamágia Mf* kalandozó még azt is tudhatja, hogy a rajzolatok nagy része kyr alapú mágiát használó varáztudó keze munkáját dicséri, aki feltehetően Doranban tanulhatott.

Mindenestre **sok ideje nem marad a kalandozóknak**, mert az utcán zajló csata felkeltette a rézgróf katonáinak figyelmét, ezért **riadó**

kürtje hasít az éjszakába és a villámfényben az erőd kapuján kilovagló alakok tűnnek fel. Ha a kalandozók nem szállnak velük szembe, hanem gyorsan és újabb felfordulás nélkül elhagyják a várost, nem indulnak az üldözésükre.

Mivel a rab jelen állapotában a bilincsek miatt képtelen lóra ülni, **legyszerűbb** megoldás, **ha a batárral viszik tovább** a találkozót megbeszélt helyére, a **Vérpartra**.

Családság a Vérparton

Polomartól a Vérpart egy napi lovaglásra – a négylovas batárral majdnem 2 napnyi útra – található. Ezen a részen a parti út, amely Til Smeddeth-en keresztül a Quiron Pentád felé vezet, eltávolodik a tengerpartól, így azt elhagyva majdnem 10 mérföldet hullámzó, füves mezőkön és szélfúttá homokdűnék között kell megtenniük. Szerencsére, bár a Vérpart nem annyira népszerű úti cél, azért vezetnek arra felé földutak, amelyeken egy batár is kényelmesen tud haladni.

Mióta Polomart elhagyták, az időjárás is javulásnak indult, bár északról, a tenger felől folyamatosan fúj a szél, csapadék szerencsére nincsen.

Amikor a homokdűnék közül kilépve elérik az öblöt, a levegőben folyamatosan kavargó homokon túl, a **parton egy kisebb tábor pillantanak meg, ahol tucatnyi alak várakozik. Kettő csónak** is partra van húzva, illetve az öböl vöröses vizén, mintegy **200-300 méterre egy hasas kereskedőbárka** is várakozik, amely a lobogója alapján a Rumilanti Kalmárfejedelemségekhez tartozik.

Láthatóan már itt vannak egy ideje, erről árulkodik az uszadékfából rakott táborút, amely körül melegedtek. Az öltözetük és kinézetük alapján a **többségük gorvikinak** tűnik, de néhány aszisz és lupár is található köztük, mindannyian fel vannak fegyverkezve. Inkább tűnnek kalóznak, mint egy kereskedőhajó legénységének. Egy sűrű köpnyeges aszisz is **van köztük**, aki az arcára rajzolt tetoválás és a ruházata alapján leginkább **boszorkánymesternek** tűnik.

A tengeri közös az aszisz pyarronival kevert változata, amely anyanyelvként kevesen beszélnek, viszont a Quironeia népszerű közvetítő nyelve.

(Forrás: Rúna IV/1.)

A hajó legénysége sem tud az asziszok támadásáról, így akaratlanul sem tudják elárulni. Ők is csak a terv részei, nem ismernek minden részletet.

A **vezetőjük** is egy deresedő halántékú, az ötvenes évei elején járó **gorviki** kinézetű férfi. A tengeri közös beszéli, amikor a kalandozó-ókhhoz szól. Nyugodt, céltudatos férfi. Keveset beszél, átveszi a rabot, akinek mágikus bilincseit és az öltözetét étfonó mágikus szalagokat a mágiahasználó is megvizsgálja, majd **szó nélkül kifizeti** a kialkudott összeget. A rab kilétéről nem beszél, akkor sem, ha kérdezik róla.

Ezt követően a rabbal együtt csónakba szállnak, és visszaveznek a hajóhoz.

Ha a kalandozók esetleg rájuk támadnának – bár erre nem lenne okuk – akkor keményen ellenállnak, illetve a hajóról is megtámogatják őket ballistákkal. Ráadásul még egy tucatnyi aszisz zsoldos is harcba szállnak gorvikiak oldalán (lásd alább). Ebben az esetben a rab – hogy hogyan, miképp, és a teleportálástól védő rajzolatokat milyen módon kijátszva, azt nem tudni – a boszorkánymesterrel együtt egy villanás kíséretében eltűnik a partról.

Ha a játékosok úgy döntenek, hogy a kalandozóik még melegednek egy kicsit az otthagyt tábortűznél, amint a gorvikiak elérik a hajót, a fedélzetre szállnak, és a hajó vitorlát bont, a parti homokdűnék közül azonnal tucatnyinál több lovas támad a kalandozókra.

Ha esetleg a kalandozók elhagyják a partot, akkor is a dűnék közül rontanak rájuk, miközben visszafelé tartanak a parti út felé. Bárhogy legyen is, a tenger hullámozása, a víz felől fújó szél miatt nehéz meghallani közeledésüket.

A lovasokban felismerhetik azokat az **aszisz zsoldosokat**, akik közül féltucatnyi még napokkal korábban Caedonban, a Sasfiókban kötött beléjük. Ha a harc során a támadó 14 zsoldosból már csak kevesebb, mint a kétharmaduk van talpon, akkor ők menekülőre fogják, addig azonban ádázul küzdenek, nem akarnak tárgyalni.

Ha marad közülük bárki, akivel beszélni tudnak, akkor megtudják tőle, hogy a kalandozókat is felfogadó **Rupert Neros bérelte fel őket is**, alig fertály órával azután, hogy a kalandozók elhagyták a fogadót.

A **feladatuk** pedig az volt, hogy rejtőzzenek el itt a Vérparton, várják meg, amíg a kalandozók leszállítják, amit kell, és átveszik érte a fizetségüket, majd **öljék meg őket**. A fizetség pedig 50 arany volt, amit a kalandozóktól tudnak elvenni... Illetve minden más, amit náluk találnak. Meg persze az elégedettség, hogy végezhetnek velük.

Átejtve

A kalandozók előtt kettő lehetőség is van.

Annyiban hagyják a dolgot, és élnek tovább az életüket. Ebben az esetben a következő lépésre a kalandban egy héttel a Vérparton lezajlott események után kerül majd sor, amikor megkapják az újabb megbízásukat. Addig mehetnek, amerre csak szeretnének.

Ha azonban úgy döntenek, hogy visszatérnek Caedonba, és számonkérlik a felhajtót, akkor először 5 napot kell lovagolniuk visszafelé. A városba érve szembesülnek majd a hírrrel, hogy **Rupert Neros** néhány órával azután, hogy őket és az aszisz zsoldosokat felfogadta, az éjszaka folyamán rablógyilkosság áldozata lett a város egyik sikátorában, és testét már nyugalomra is helyezték Caedon temetőjében. Az Országbárói Fejvadásztestület – lévén a város megbecsült polgára volt – folytatta le a nyomozást, azonban ők sem bukkant a gyilkosok nyomára.

Itt a kalandmester hagyja még egy kicsit ötletelni, a levükben főni a játékosokat, majd áttérhet a következő megbízásra.

Egy újabb megbízás

Akár Caedonban vannak, akár máshol tengermelléken, egy héttel a Vérparton lezajlott eseményeket követően a játékosok egyike – vagy akár többen is, ha rendszeresen együtt dolgoznak – mentális (Pszi) üzenetet kap egy Tennegari felhajtótól, **Jahul DiMar**-tól, aki – amellet, hogy sikeres kereskedő, és számos hajója járja a Sinemos-tengert –, elismert név a felhajtók között, ráadásul számos neves kalandozóval is együtt dolgozik.



Mivel a kalandozók már dolgoztak neki, és tudja, hogy a kalandozók jelenleg a Quiron-tenger déli partvidékén tartózkodnak, és mert a megbízó – Livina boszorkányai – olyan embereket kértek, akikkel már korábban is dolgoztak együtt (és a csapat, vagy néhány tagja ilyen), ezért kereste meg őket.

A munka feltétele azonban, hogy négy héten belül (20 nap) Narvanba kell érniük, ahol akkorra már javában zajlik a Karnevál. A boszorkányok nem szűkmarkúak, mivel már az utazásra is fizetnek fejenként napi 1 ezüstöt, függetlenül attól, hogy elfogadja-e végül a csapat a munkát, vagy sem.

Hogy mi a feladat, azt majd csak Narvanban fogják megtudni, a felhajtó csak egy címet ad, ami – ha valaki rendelkezik helyismerettel, akkor tudhatja -, hogy Narvanban, a Kikötő és a Tegusa negyed határára található.

Pár órája van döntenem a csapatnak, aztán választ kell adniuk, mivel a felhajtót is szorítja az idő, hogy találjon megfelelő embereket a munkára.

Utazás Narvanba

Caedontól Narvan városa mintegy 1600 ynevi mérföldnyire található, ami lóhátán utazó ló esetén 18 napnyi, könnyű harci ló esetén pedig 20 napnyi utat jelent. Az utazásuk során érintik többek közt Horen, Ompur és Til Smeddeth és Anaffi városát, a Pentádban Alcarát, Yankart és Daerimet, valamint a rowoniak által megszállt Tanurát mielőtt több, mint 3 heti utazást követően elérik majd Narvan városát, ahol már javában zajlik a híres karnevál.

Tengeren ugyanez az út csupán 9-10 nap. Azt azonban nem tudják a játékosok, hogy a majdan kitörő viharos időjárás és a part közeli vesztelés miatt **végül ugyanannyi időbe telik majd a kalandozóknak a tengeri út is, mintha szárazföldön mentek volna.** Így ugyanakkor érkeznek majd Narvanba.

Ha a játékosok játszották a Kódok Városa kalandmodult, akkor tudják, hogy a cím egy raktárépület, amelyet a Livinai Gyülekezet szokott használni. Szinte napra pontosan egy évvel korábban már jártak – és harcoltak – ott.

Narvan városában **már javában zajlik a Karnevál.** Az utcákon mindenfelé maszkos emberek, mutatványosok, a csatornák vizén feldíszített canoce-k.

Ha tengeri úton érkeznek a városba. akkor a hajót elhagyva az utcákon és hidakon keresztül a karneváli tömegben **legalább fél-egy órába** telik, amíg eléri a megadott címen lévő raktárépületet.

Ha szárazföldi úton érkeznek, akkor nemesi Mantecada, a raktárerdőkkel és fogadókkal teli Barena, valamint a tengermelléki Erionként is emlegetett Tegusa negyeden való átkelés **több órába is beletelik,** ahol a karneváli tömegben csak vezetni tudják hátasaikat. **Ha** hátra hagyják hátasaikat és **canoce-ba szállnak,** akik **kicsivel több, mint egy óra** alatt elérhetnek a megadott címre.

Narvan

A **raktárház** a kikötő és a Tegusa határára fekszik egy keskenyebb, 15 méter széles csatorna partján, mintegy 100-150 méternyire az öböl vízétől. Ha a raktárépület bejárata előtt húzódó macskaköves járdáról az öböl felé néznek, akkor az öböl vizén lebegő hajókon túl még az öböl bejáratát vigyázó angyalszobrokat is láthatják.

A kétszárnyú, elhúzó, megerősített ajtó most bezárva, egy kisebb ajtón lehet bejutni. Odabent egy lepusztult raktár, a mennyezeten csigasorok. A szemben lévő falon égésnyomok, a padló poros, megbarnult vérfoltok. Illetve a szemben lévő falra festve egy nonfiguratív rajzolat, amelyben *Vallásismeret Mf* rendelkező kalandozó felismerheti Chimeri, a Kódok Asszonyának szimbólumát. Előtte egy tálban bódító illatú füstölő.

A falak mellett látható még egy durva faasztal székekkel – az asztalra szétszórt kártyákból látszik, hogy az örök épp egy játszma közepén voltak -, valamint egy kerekeken guruló ruhatartó állvány, amelyen díszes ruhák, köpenyek és astesi maszkok találhatóak.

A raktárban öt számszerűen is rendelkező fegyverforgató várakozik. Amikor a kalandozók megérkeznek, megkérdezik őket, miért jöttek,

Ha a játékosok játszották a Kódok Városa kalandmodult, akkor felismerik az akkori harc nyomait, illetve a szimbólum ott van a falon, ahol a boszorkány meghalt.

majd egyikük láthatóan **Pszi-vel üzenetet küld**, ezt követően éberen várakoznak, a kalandozókat méregetve.

Néhány perc telik el, majd **az egyik falon egy sötétben örvénylő, mágikus ajtó jelenik meg**, amelyből **három** időtlen arcú, **kék incognóba öltözött nő** lép elő, egy szőke, egy szike félvér fekete és egy vörös hajú.

A vörös hajú nő beszél, a többiek csak figyelnek.

Elmondja, hogy hamarosan egy olyan, **illegális árverés** lesz Narvan városában, ahol **a feketepiacon megtalálható ősi tekercsek, mágikus tárgyak, ősi romok relikviái, mágikus lények** kerülnek licit alá, amelyek közül sokat Krad egyháza és az Inkvizítorok Szövetsége is üldöz.

A XIII. zászlóháború óta évente kerül sor hasonló árverésekre, amelyeket egy titokzatos, Csodaműveseknek nevezett szervezet – nem összekeverendő Talavra csodaműveseivel – rendez. Persze, régebben is voltak hasonló események, azonban ilyen rendszerességgel és szervezetséggel csak az utóbbi száz évben. Vannak persze időnként néhány évnyi kihagyások, például a legutóbbi, 3692-re tervezett árverés a XIV. Zászlóháború, illetve a Manifesztációs háború kirobbanása miatt elmaradt. A rendezvény során zsoldosokat, bérvarázslókat fogadnak fel az esemény biztosítására. **A helyszín általában titkos**, ebben az évben is csak a várost és a napot tudják, a pontos helyet mindig aznap juttatják el a meghívottaknak.

Ez ma megtörtént, így most már tudják, hogy egy **üresen álló palotát béreltek ki erre a célra**, amely a Barena és a Mantecada negyed határán található. Ez egy ötszintes épület, amelynek kettő bejárata van, egy az utca, egy pedig egy szomszédos csatorna felől, és közös fala a szomszédos épületekével. A földszinti ablakokon rács van, az emeleti ablakok spalettái pedig csukva vannak. Az épületet mindenféle kémkedés elleni mágikus védelemmel ellátták, úgyhogy lehetetlen ki-kémlelni, mi lesz odabent, és a térmágia ellen is levédtek. Ráadásul a

Hasadék mágiája is megnehezít minden asztrál- és mentálmágián alapuló tevékenységet.

A **meghívottak névtelenek**, és erre most a Karnevál forgataga és a maszkok még inkább ráerősítenek, de biztosra lehet venni, hogy – ha hivatalosan el is ítéli, sőt talán üldözi is az árverés szellemiségét és céljait - aki számít a kontinensen, az képviselője útján jelen lesz. Teljesség igénye nélkül: Alidax boszorkányai, a Kék anyák, a Hiwitek, a Kobrák, a Szürkecsuklyások, Ifin boszorkánymesterei, Észak és Toron képviselői, Erion urai, de még a Sheralon túlról is érkeznek dzsadok, pyarroniak, a shadoniakról nem is beszélve. Ebben az évben a **meghívott a licitálók számát 100 főben határozták meg, és mindenki maximum kettő fő kísérettel vihet magával**. A rendezvényen – persze a szervezőkön kívül – **vért és fegyver viselése nem engedélyezett** (ide tartozik a varázsló botja és egy fegyverként is használható sétapálca is). **További szabály, hogy ha valaki elhagyja az árverés helyszínét (az épületet), azt már nem engedik vissza.**

Minden licitáló névtelen, egy számot kapott, illetve előre be kell mutatni egy hitellevelet, amelyet valamely, a szervezők által elfogadott bankház ad ki (El Hírad bankház, Erioni Hercegi Bankház, Ezüstlánc bankház, Kara Nidal bankház, Kuúsz' amil bankház), ezzel igazolva, hogy rendelkezésére áll a licitált áru megvásárlásához szükséges összeg. A kalandozók hitelkerete 1 500 aranyat, a boszorkányoké ennek sokszorosát, 10 000 aranyat tesz ki.

A kalandozók egy része egy északi, erigowi nemest fog képviselni, név szerint **Ver Radogonte Moragan grófot**, aki már több ilyen árverésen részt vett korábban, azonban néhány évvel ezelőtt a Dorani Titkosszolgálat felfigyelt rá. Most, a zászlóháború miatt nem tud személyesen részt venni, ezért megbízták képviselik. A többiek pedig a Livinai Gyülekezet képviselőjének kísérei lesznek. Hogy a meghívottak közé tartoznak, azt egy féltényrnyi, díszes, mágiát sugárzó rézkoronoggal tudják majd belépéskor igazolni.

Aki játszotta az Ősi árnyak visszhangjai kalandot, annak ismerős lehet a gróf neve, mivel ott ő volt a megbízó.



Ez az a rész, ahol a játékosok rájöhetnek, hogy a kórábbi megbízásuk összeér a jelenlegivel, és ők voltak, akik elrabolták a káoszlovast a boszorkányok által felbérelt kalandozókról.

Lélektan vagy Emberismeret MF rendelkező kalandozó rájöhet arra, hogy a Gyülekezet nem ennyire önzetlen, és valami rejtett célja van a káoszlovassal, erről azonban a boszorkány nem beszél.

A cél a 37-es tétel megszerzése, amely nem egy tárgy, hanem egy személy... vagy valami ilyesmi. Egy káoszlovast. Egy olyan mágiahasználó, aki képes a nyers mágiát irányítani, és az ősi dawa irreálmágiát használni, így akarata alá gyűrni az őselemeket, a teret és az anyagi világ részeit. Ahogyan sok más félmágikus, félemleri teremtményhez hasonlóan – sicchel, hilvar, dvorgaz -, ezt is a Kóbrák fejlesztették, kísérletezték ki, ősi feljegyzések és a gnómok hasonló irányú kísérleteit felhasználva. A Kóbrák ráadásul jelentős sikert értek el a káoszlovast irányíthatósága és életbe maradásának esélyei területén.

A Livinai Gyülekezetnek – tekintve a veszélyt, amelyet a világra jelent – másfél hónappal korábban egyszer már sikerült ellopnuk a Kóbráktól, és az volt a tervük, hogy amíg elül a vihar, addig Polomarba helyezik biztonságba, ahol az ősi kyr mágia védené, és ahol senki sem keresné. Azonban egy ismeretlen alvilági szervezet – dacára annak, hogy cselt és kalandozókat is alkalmaztak – elrabolta tőlük, majd – legnagyobb meglepetésükre – egy hónappal ezelőtt az árverés tetelei között bukkant fel.

Úgyhogy, most tesznek egy újabb kísérletet a megszerzésére. Ha sikerül, akkor elegendő arany lesz arra, hogy megnyerjék a licitet. Ha azonban más vásárolná meg, akkor kettő lehetőség marad. Elvenni tőle – ez elég nehéz, lévén a vásárló névtelenségét számos, még a Gyülekezet előtt is ismeretlen eljárással őrzik –, vagy elpusztítani magát a káoszlovast. És arról sem szabad megfeledkezni, hogy a Kóbrák sem fogják tétlenül nézni, hogy a tulajdonukra más tegye rá a kezét, úgyhogy biztosan meglesznek a saját terveik is. Bár az – szinte – kizárható, hogy magán az árverésen lépjenek, hiszen ott ők sem lehetnek jelen nagy számban.

Az aukció helyszínén a mágiához való hozzáférés, és a létrehozható varázslat ereje és típusa általában jelentősen le van korlátozva a résztvevők számára, így valószínűsíthető, hogy ideiglenesen egy rúnatermet hoztak létre az épületben. Ha valaki mágiát szeretne használni, annak előtte ki kell iktatnia a rúnatermet... Bár, ekkor az összes mágiahasználó képes lesz varázsolni.

A fegyvereket és a belépési jogosultságot csak a bejáratnál ellenőrzik. Bár feltehetően fel vannak készítve illetéktelen behatolók ellen is, elég nagy az épület, úgyhogy egy ügyes falmászó képes lehet bejutni, és akár fegyvereket is vinni magával. Odabent, ha sikerül elvegyülni, már nem fogják megkérdezni, hogy mit keres ott, illetve ha az általa becsempészett fegyvereket a társai rejtve viselik, akkor abból sem lehet gond.

Úgyhogy, ez a feladat. Részt venni az esti árverésen, és vagy megszerzeni, vagy megölni a káoszlovast. Ha sikerül megszerezni, akkor ide, ebbe a raktárba kell visszajuttatni, a többit már a boszorkányok elrendezik.

A csapat segítségére lesz még a velük tartó boszorkányon kívül (a vörös hajú) a raktárban is jelen lévő, Livina zsoldjában álló öt vizitor, akik a másik kettő boszorkánnyal együtt az épületen kívül fogják várni őket, hogy a segítségükre lehessenek.

Öltözetről, maszkokról a boszorkányok már gondoskodtak, minden kalandozó megtalálja a neki tetszőt a ruhatartó állványokon.

Tervezés...

Az aukció helyszíne

Hogy a kalandozók vízi úton, vagy az utcákon gyalogolva közelítik meg az épületet, az rajtuk múlik. Akár így, akár úgy, könnyedén elvegyülnek a karneváli tömegben. Már esteledik, a csatornákon feldíszített hajókban és canoce-kban mulatozik a köpenybe burkolódzó, álarcos tömeg, a csatornák partján tűznyelők és tűzszonglőrök, mutatványosok, zenészek és árusok mindenfelé épp úgy, ahogyan a macskaköves utcákon is hömpölyög a tömeg.

Menet közben, akár vízi, akár szárazföldi utat választanak majd, elhaladnak egy kisebb csoportosulás mellett. Egy sikátor előtt a városőrség őrei állnak, odabent pedig három holttest hever, egy – a ruhá-

zata alapján – tehetős férfi, átvágott torokkal, és kettő testőre, mindannyian maszkjuk nélkül.. Ha vízi úton mennek, ugyan ezek a holtetek egy, a parthoz vontatott canoce-ban vannak, és a parton állnak az örök. Az árverés helyszíne ettől néhány utcányira illetve saroknyira található.

A tömegnek hála a palota előtti utcán nehéz kiszúrni az esetleges külső, rejtett öröket, vagy a mások (esetleg a Kobrák) által odaküldött megfigyelőket, de még ha sikerül is, lehetetlen megállapítani, hogy melyik félnek is dolgoznak.

Bármelyik bejáratot is választják, az ajtó előtt kettő alaposan felfegyverzett, ezüst és elefántcsont színekre festett maszkot viselő őr áll. A kalandozók a náluk lévő korong felmutatásával mehetnek be. Egy előtérbe jutnak, ahol – ha van náluk – le kell adniuk a fegyvereiket, amelyet egészen a távozásukig megőriznek. Mindenki, még a személyzet is maszkot visel. Őket könnyű megismerni, mert bár az öltözetük vegyes - tenger melléki, górviki és dzsád stílusú egyaránt akad köztük -, mind ezüst és elefántcsont színekre festett maszkot viselnek, és ők az egyetlenek, akik fegyvert hordanak (hosszú kardot, szabályát, törst, ramiérát, dzsambiát). A személyzet nem nagyon vegyül a vendégek közé, néhány pincért kivéve, akik azonban szintén fegyvert viselnek.

Az előtérből a nagy csarnokba vezető ajtó nyitva áll. A padlót díszes szőnyeg fedi. Sikeres, -4 Asztrál próba esetén egy mágiahasználó kalandozó az ajtón való áthaladáskor érezheti, hogy a valami mágian ment keresztül, ennél többet azonban nem tud megállapítani.

Amikor belépnek az épület nagy csarnokába, már több mint százan biztosan vannak odabent.

A márványoszlopos, boltíves, körfolyosós, márványlépcsős, díszesen festett és kristálycsillárokkal kivilágított csarnok lesz az árverés helyszíne, és a vendégek nem is hagyhatják el azt. Szabadon mozoghatnak a földszinti nagy csarnokban, az emeletre vezető lépcsőkön és a

fünt körbefutó, márványkorlátos galérián (folyosón), azonban minden ajtó zárva van előlük, és még a csarnokból és a galériáról nyíló folyosókat is elkordonozták. Minden folyosó bejáratánál és az ajtóknál kettő fő őrködik, ráadásul a galériáról és a földszintről elérhető valamennyi ajtó kulccsal is be van zárva, és az előtte álló őrnek nincs is kulcsa hozzá (bár ezt a kalandozók nem tudják). Ha valakinek van türelme megfigyelni, akkor – mivel vannak, akik folyamatosan mozognak – az őrök számát harminc és félszáz közé becsüli.

Az egyetlen ajtó, amely előtt nem állnak őrök, az a kettő mellékhelyiség, amelyek a földszintről nyílnak. Nem nyílik belőlük másik helyiség, illetve az ablakaik kicsik, magasan vannak és be vannak rácsozva, továbbá frissen festett mágikus rúnákat és rajzolatokat is lehet látni az ablaknyílások körül.

A csarnok közepén mintegy 100 szék sorakozik szemben egy emelvényen, ahol maga az árverés lejátsszódik majd. Az emelvényen most egy magányos zenész játszik egy szál gitáron (spanyolos, flamenco szerű zene), akiben a délvidéki származású műkedvelők egy híres górviki arénabárdot ismerhetnek fel.

Körben, az emeleti, karzatos folyosót tartó oszlopok között feldíszített asztalok, roskadásig gyümölcsökkel és könnyű ételekkel megpakolva, illetve pincérek járnak körbe tálcaikkal, ahol minőségi, könnyű borokat, teát vagy vizet kínálnak.

Amit még fontos kiemelni, hogy körbe, a falak mentén az árverésre bocsátott tárgyak illúzióból szőtt képe látható, annak licitálási számával. A legtöbben itt járnak körbe, az egyes tárgyakat nézegetve. (Hogy miket is látni itt, arról később bővebben.)

Most még szinte mindenki áll, beszélget. Mindenki maszkot visel, van, aki még a köpenye csuklyáját sem húzta hátra. A ruhák stílusa és a beszédhangok, akcentusok, nyelvek mind arra utalnak, hogy szerte a kontinensről vannak vendégek, ráadásul – erre -2 Észlelés próbával felfigyelhet a kalandozó, a jelenlévők közel fele nem a Narvanban megszokott astesi maszkot viseli.

Egy -4-es sikeres észlelés próbával továbbá fel lehet figyelni arra is, hogy van vendég, akinek a csizmája, ruházata még nedves, mintha

Hogy kik, és honnan érkeztek, nagyrészt a KM fantáziájára van bízva, példaképpen néhány megemlítésre került korábban.



esőből érkezett volna. Ez azért furcsa, mert odakint Narvan városában most felhő sincs az égen. Ha ezen elindulva éberebben figyelnek, akkor felfedezhetik, hogy az érkezők három irányból lépnek be a nagy-csarnokba. Az egyik, amelyiken a kalandozók is érkeztek, egy másik, ezzel szemben lévő valószínűleg a palota csatornánál lévő bejáratánál nyílik (vagy ha canocean érkeztek a kalandozók, akkor pont fordítva), míg a harmadik irányban az ajtón túli helyég mellett elvileg a szomszédos épület falának kellene lennie. Ezt már *Építészet Af* rendelkező kalandozó is megerősítheti.

Ha figyelnek, érdeklődnek, akkor megtudják, hogy vannak vendégek, akik azt sem tudják, hogy most Narvanban vannak, mivel egy részük a Gályák-tengerének partján fekvő Odra városában lépték át egy, az árverés céljából kibérelt épület küszöbét (ott most zuhog az eső), és abban a hitben vannak, hogy továbbra is egy ottani palotában tartózkodnak.

Ha rendelkezik egy kalandozó *Építészet Mf*-el, az azonnal, *Építészet Af*-el rendelkező kalandozó pedig sikeres próbát követően megállapíthatja, hogy a terem arányaival sincsen valami rendben, mivel ilyen méretű csarnok elvileg nem férhetne el abban a palotában, amelybe beléptek. Egyszerűen nem férne el benne.

Ha kicsit körbejárják a témát, akkor megfelelő fokú mágiáismerettel rájöhetnek, hogy a délről érkezettek egy kétirányú térkapun léphettek át Narvan és Odra városai között. Valószínűleg ez a város a gyűjtőhelye a Sheralon túlról érkező licitálóknak, mivel a Kereskedő Hercegségek részeként elég kaotikus és szabadelvű, viszont a déli térkapu hálózat részeként szinte egész Dél-Ynevről könnyedén megközelíthető. De az is lehet, hogy pont a kalandozók azok, akik Narvan helyett most Odra városában vannak.

Még vagy egy órán keresztül mind a három bejáraton viszonylag folyamatosan érkeznek a licitálók és kísérőik, azután kezdetét veszi az árverés.

A várakozást egy jelenet zavarja majd csak meg, amikor a személyzet fegyveresei odalépnek egy díszes kelmékbe és köpenybe öltözött, kezein ékköves gyűrűket viselő astesi maszkot viselő testes férfihez és testőreihez, majd kikísérik őket az árverésről. A férfi fennhangon tiltakozik a bánásmód ellen, beszélni akar egy kompetens személlyel, azonban nagyon nem áll ellen. Hogy mi történhetett, azt nem tudni. Amint kikísérték őket, újraindul a beszélgetés.

A tolvajok országútján (opcionális)

Ha a csapat azt tervezi, hogy egy vagy több játékos titokban, a szomszédos épületek falát megmászva, majd valamelyik emeleti ablakon behatolva próbál meg bejutni az aukciónak helyt adó palotába, arra is lehetőség van.

Ebben az esetben megfigyelheti, hogy örök csak a két bejáratnál állnak, és lámpások is csak ott világítanak, és épület összes többi ablakán be vannak csukva a spaletták, amelyeken nem szivárog ki fény. Ráadásul az utcák fényszennyezésének köszönhetően második szinttől felfelé semmi szinte semmit sem lehet látni odalentről.

Ha van is az ablakokon bármilyen mágia, annak semmi nyoma, varázsjeleket és rajzolatokat a felsőbb emeleteken nem, csak az első szint ablakok spalettáin látni, és a spaletták is könnyen kinyithatók a megfelelő szerszámokkal.

Odabent az emeleti szintek teljesen elhagyatottak, sötétek, porosak, a bútorok fehér lepedőkkel vannak letakarva, amelyeket szintén évek pora borít. A szobát elhagyva, amelybe a kalandozó érkezik, szintén sötét az épület, semmi fény sincsen, úgyhogy hacsak nem lát a sötétben, vagy használ *Abszolút látás* pszi diszciplínát (bár ekkor a Hasadék hatni fog rá, lásd később), vagy gyújt fényt, akkor semmit sem fog látni.

Az egész épület elhagyatott, üres, semmi zaj sem hallatszik. Mintha nem is rendeznének benne 300 fős aukciót, hogy a szervezőkről ne is beszéljünk.

Ahogy tovább halad lefelé, észreveheti, hogy nincs egyedül. A földszinten lévő csarnokban egy lámpás fényénél féltucatnyi, sötét ruhába és vértbe öltözött, felfegyverkezett, maszkos alak tanakodik, akiket láthatóan szintén meglepett, hogy üres az épület. Olyasmiről beszélnek, hogy jelenteni kell a fehér kobrának, hogy baj van, és akárhol is vannak a társaik, azok most egyedül maradtak. Ebből rájöhet a játékos, vagy a játékosok, hogy a Kobrák klánjának fegyveresit fedezte fel.

Rádadásul, arra sem lesz lehetősége a kalandozónak, hogy mentális úton, pszivel lépjen kapcsolatba a társaival, ugyanis bárhol legyenek is, az le van árnyékolva az ilyen típusú kommunikációval szemben. Viszont ez azt jelenti, hogy a Kobrák sem tudnak kapcsolatba lépni az árverésen lévő embereikkel.

Ha megvizsgálja a kettő bejárati ajtót belülről (mármint amelyek a bejáratok előtereit kötik össze az épülettel, nem a külső ajtókat), akkor azok csukva vannak, ráadásul valamilyen erős mágia azt is megakadályozza, hogy megérintse őket (elemi erő fal).

Ennek a kalandozónak több lehetősége van. Az egyik, hogy elhagyja az épületet, és megpróbál lemaradó kíséřként bejutni. Ekkor jó Mellébeszélésre lesz szüksége, hogy a benti őřök kihívják azt a kalandozót, aki az erigowi grófot képviseli, vagy a livinai boszorkányt (attól függően, hol volt kevesebb kíséřő). Ellenkező esetben kint marad az utcán, és a kintiekhez csatlakozva nem tehet mást, mint várakozik.

Ha ez nem jut eszébe, vagy nem jár sikerrel, akkor a Kalandmester – bár ez megosztott figyelmet követel – párhuzamosan mesélhet neki is, és akár még egy kergetőzést is lemesélhet a kalandozó(k) és az épületben lévő Kobrák között az épület folyosóin, szobáiban és a háztetőn.

Vagy megkeresheti a Rúnatermet, bár a rajzolatok megszakításához szakértelemre van szükség. ha meg is szakítja azokat, csak azt éri el, hogy az épületben lehet térmágiát és szimpatikus mágiát használni. Igaz, amúgy sem tartózkodik ott senki.

Események az árverés előtt

Azoknak, akik az árverésen vannak, annak kezdetéig nincsen esemény tervezve. A kalandozók nézelődhetnek, beszélgethetnek, illetve - ha van -, akkor nekiláthatnak a tervük végrehajtásának. Amíg az árverés kezdetére várnak, illetve annak elején számos lehetőség áll nyitva a kalandozók előtt. A legvalószínűbbek a következők lehetnek:

- „Leváltani” néhányat a személyzet tagjai közül, így fegyverhez és szabad mozgáshoz jutnak a palotában.
- Valamilyen csellet vagy a helyet védő mágiát kijátszva mágia felhasználásával elosonni az őřök mellett, és így szabadon mozogni a palotában. Folyamodványaként fegyvert szerezni.
- Találkozni a palotába titokban bemászva át bejutott társukkal, és átvenni tőle a fegyvereket... Ami a korábban leirtak miatt nem fog sikerrel járni.
- Kiiktatni valamilyen módon az ideiglenes Rúnatermet, amellyel most elfojtanak szinte minden idegen eredetű mágiát az épületben (jelenleg az aukció vendégei számára minden elemi mágia maximum 1E-vel jön létre, nincsen tér-, szimpatikus- valamint asztrál- és mentálmágia. Az ilyen típusú papi mágiák sem működnek).
- Megkeresni a helyet, ahol most az árverésre bocsátandó tárgyakat, lényeket tartják, és megszerezni a káoszlovast (bár a Gyülekezett ahhoz ragaszkodott, hogy első körben feltűnés nélkül próbálják meg egyszerűen csak megvásárolni).

Mindezekre nem sok idejük van, mivel az érkezésüket követően, egy óra múlva kezdődik az aukció, és a hely felmérése, felderítése és az információgyűjtés is időbe telik.



Ráadásul, ha rájönnek, hogy valami nem stimmel az épülettel, akkor valószínűleg annak akarnak majd utánajárni, hogy hol is vannak egyáltalán.

Fontos megemlíteni, hogy ha a kalandozók bejutnak valamelyik szobába – nyíljon az a csarnokból, a galériáról vagy valamelyik mellékfolyosóról, és kinyitják az ablakot, akkor a kinti látvány alapján azzal szembesülnek, hogy nem Narvanban vannak... de még csak nem is Odra városában... hanem Alidarban, a Vágyak Városának falai között.

Az árverés

Az árverés kezdetét jelzi, hogy a bárd elhagyja az emelvényt, a helyét pedig a Csodaművesek kikiáltói veszik át. Ők is ezüst és elefántcsont maszkot viselnek, ruházatuk jellegtelen, átlagos szabású, azonban nagyon jó minőségű anyagból készült, sűrű köpeny. Elméjüket pajzs óvja, és gondosan ügyelnek rá, hogy se a beszédük, se a hangjuk, szóhasználatuk vagy gesztusnyelvük ne árulkodjon arról, kik és honnan származnak. Az aukció során a pyar (közös) nyelvet használják, amelyet magas fokon, akcentus nélkül beszélnek.

Ismertetik az árverés menetét. A kikiáltási árat mindenki ismeri, az szerepelt a meghívóhoz mellékelte tájékoztatón, valamint itt is megtekinthető volt a kiállított tárgyaknál. A licitlépcső is ennek megfelelően változik, az 1000 aranyánál kevesebbet kalapács alá kerül tárgyak esetében 50 arany, e fölött pedig 100 arany. Felső korlát egyik esetben sincsen. A bemutatott hitelleveleket ellenőrizték, egy kivételével valamennyit rendben találták.

Ezt követően pedig kezdetét veszi a licitálás. A tárgyakat egyenként, ez esetben eredetben mutatják be, valamennyit egy helyiségből hozták ki, amely előtt eddig kettő ór állt, és mivel lépcsők alatt nyílik, az elhelyezkedése miatt amúgy sem volt lehetősége a kalandozóknak, hogy alaposabban megvizsgálják. Miután egy tárgy elkelt, ugyanoda viszik vissza.

Az árverés a kisebb értékű tárgyakkal indul, mágikus ékszerekkel, tekercekkel, térképekkel és ősi romokból származó, ismeretlen célú

és eredetű eszközökkel. Külső szemlélő számára hamar unalmassá, egyhangúvá válik, ráadásul majdnem egy órája tart már, mire végre bejelentik a 37-es tételt.

A káoszlovas ugyanúgy néz ki, ahogyan utoljára, még a Vérfarton látták. Némán várakozik, mintha nem is tudná, érdekelné, hogy mi zajlik körülötte. A kikiáltó fennhangon élteti, majd kezdetét veszi a licit, amely 2000 aranyról indul. Hamarosan már 8000 aranyánál jár, és nem úgy tűnik, mintha 10 000 alatt megállna. Egymás után emelkednek a táblák, a kikiáltó nem győzi mondani a számokat. Tucatnyi licitáló van, északi és délvédeli egyaránt, de ezt csak a maszkokból tudják a kalandozók is megítélni.

Végjáték – egy démon elszabadul

Akár a földszinten állva, akár az emeleti galériáról figyelik az eseményeket, csak a sikoltozásra, kiabálásra figyelnek fel, mivel bármi történt is, kívül esik a látóterükön. Aztán kitör a pánik, elszabadul a pokol. Véres tetemek hullnak, vér fröccsen a maszkokra, és egy kettő, az öröktől elvett kardokkal harcoló alakot pillantanak meg, aki eszelős mészárlásba kezd az aukció résztvevői között. Többen varázsolni próbálnak, azonban varázslatuk – a rúnaszoba miatt – nem jön létre, viszont magukra vonják a harcos figyelmét. A férfi hosszú, fekete haja lobog körülötte, szemei pedig kéken izzanak, miközben pörögve-forgva levág bárkit, aki a közelébe kerül. Az árverés biztonságáért felelős, elefántcsont maszkos zsoldosok megkísérelnek szembeszállni vele, azonban esélyük sincs. Sokan a kijáratok felé próbálnak menekülni (nem törődve azzal, hogy melyiken is érkeztek), ezzel azonban csak azt érik el, hogy feltorlódnak, és meg nagyobb lesz a pánik.

Legendaismeret Mf vagy *Vallásismeret Mf* rendelkező kalandozó felismeri, hogy ez egy démon, akit **Halálhozó** néven ismernek. *Demológia Af* kalandozó a démon nevét is tudja (Xing), illetve azt, hogy mi a gyenge pontja, hogyan lehet védekezni ellene.

Azonban a kalandozók számára nem a démon a lényeg, hanem az az őt, astesi maszkos, köpenyes alak, aki a kavarodást kihasználva a színpadhoz lép, és – mivel a kikiáltók most a pánikkal, és a saját testi

épségükkel vannak elfoglalva – a káoszlovásra egy köpenyt terítenek, majd elkezdik kikísérni a teremből. Amit a kalandozók ekkor még nem tudnak, az az, hogy a Kobrák léptek akcióba.

Itt a Kalandmester számára több lehetőség is nyitva áll (figyelve a hátralévő időre). **Ha már nem marad sok idő hátra a játékidőből**, akkor a Kobrák a káoszlovással:

Vagy az emeleti galériára vezető lépcső felé menekülnek, ahol a terük az, hogy az egyik első emeleti szobába jutva annak erkélyéről ereszkedjenek le az utcára, ahol – akár az utca, akár a csatorna felőli oldalra érkeznek – már a társaik várják rájuk. Ráadásul, ők még abban a hitben is lehetnek, hogy az épületbe a tetőkön keresztül bejutott társaik a megbeszélt helyen fognak várni rájuk. Ebben az esetben a meglepetés abban lesz, hogy odakint nem Narvanba, hanem Alidarba, a Csodák Városába jutnak, ahol segítség nélkül kell boldogulniuk.

Vagy az egyik földszinti kijárat felé, ahol leginkább dühöng a Halálhozó démon... Ez esetben kicsit olyan lesz, mintha nekik nyitna utat. A terük ugyanaz, ami viszont befolyásolja a későbbiek az az, hogy ezen a kijáraton át nem Narvanba, hanem a Kereskedő Hercegségekben lévő Odra városába jutnak, ahol szintén nem vár rájuk segítség.

Ha több idő maradt még, akkor az egyik Narvanba vezető kijáratot választják, ahol odakint a társaik várják őket. Ebben az esetben viszont a kalandozóknak is vannak szövetségesei, hiszen kettő boszorkány és az öt vizitor odakint vár rájuk... És ott várja őket még az a társuk is, aki esetleg más módon próbált bejutni, és így Narvan városában maradt. Ebben az esetben a Kalandmester lemesélhet egy kis kergetőzést a város utcáin vagy vízi üldözést, harcot.

Bármelyik legyen is, arra rá kell jönniük a kalandozóknak, hogy a démon ellen nekik sincs sok esélyük. Persze, próbálkozhatnak. Illetve a velük lévő boszorkány is hulljon el a démon egyik csapásában, kicsit személyesebbé téve a harcot.

A másik fontos dolog, hogy a káoszlovással menekülő Kobrákat csak a kijárat környékén, vagy odakint ériék utol... Ezt nem nehéz elérni, hiszen a pánikba esett emberek között nehéz haladni, el is sodorhatják őket, vagy épp a Csodaművesek emberei akadályozzák őket akaratlanul, amikor segíteni akarnak. De szembe kerülhetnek a Halálhozóval is.

Persze az árverést szervező Csodaműveseknek sikerül majd a mágiahasználóik segítségével felülkerekedniük a Halálhozón, ekkorra azonban a kalandozók így-vagy úgy, de már az épületen kívül lesznek.

Ráadásul, ha nem Narvanban vannak, miután megszerezték a Kobráktól a káoszlovast, akkor se térhetnek vissza vele az épületbe.

Ez már a kaland vége, a végjáték...

Mesélői tanácsok

A karakteralkotásról

A történet 5 fő, 5000 tapasztalati pontból készített kalandozókból álló csapat részére íródott az Első Törvénykönyv rendszere alapján. Ez többnyire 6. szintű kalandozókat eredményez, kivéve, hogy a varázsló kalandozó 5. szintű, míg a tolvaj és a boszorkány kalandozókat 7. szintűek.

A kalandozók az alábbi megkötésekkel, változtatásokkal kerülhetnek kidolgozásra:

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

A kalandozó 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 kalandozók kidolgozásának részletei megtalálhatóak a kardokunnepe.blog.hu oldalon a XVI. Kardok Ünnepe karakteralkotás oldalon.

A kalandmodul használatáról

Megpróbáltam a kalandot úgy elkészíteni, hogy a kalandmesternek a játék során minél kevesebbszer kelljen a szabálykönyvhöz vagy kiegészítőkhöz nyúlnia, 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 kalandozók 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 – annak ellenére, hogy az MTK szabályozza – a találkozókon ez mesélőről mesélőre változóan eltérő szokott lenni, ezért az azonos esélyek érdekében kérem az alábbiakat alkalmazni (ez sem a hivatalos, viszont egyszerű ☺).

A **képzettségek Alap és Mesterfoka biztos tudást feltételez** a képzettségnél leírtak szerint, amennyiben nem egymás elleni (pl. kalandozó 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 kívánnak követni, amit nem próbáltak elrejtteni, vagy valaki csak lovagol, vágdat, nem kell próbát dobni. Illetve egymás elleni interakciók esetén a mesterfokú mellébeszélő minden esetben képes átvérni 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.

Mesterfokú ismeret esetén alapvetően nem szükséges képzettség próba, mivel a kalandozó a leírtak szerint teljes körűen az adott képzettség birtokában van. Ha esetleg a kalandmester mégis úgy dönt, hogy dobhat (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 kalandozók 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.

%-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 dobhatnak 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.

Képzettség próbák

Képzetlenül:
Képesség -2

Alapfokon képzett:
Képesség

Mesterfokon képzett:
Képesség +2



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

Ezt azért szabályozzuk, mivel a szabálykönyv nem teszi, és az azonos események 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.***

Pszí Belső Idő diszciplína használata

Ha valaki belső időt használ, akkor 1 szegmensnyi idő alatt 1 környi cselekedetet hajthat végre, és a kör hátralévő 8 szegmenségben 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.

Pszí Telepátia diszciplína használata

A *Szellembeszédet* általában az Észak Lángjai alidari jelenetében leírtak szerint használják a játékosok, ezért azzal a változtatással használjuk, hogy a meditáció ideje nem 3 kör (vagyis fél perc), hanem már

egy 1 szegmenses meditációval aktiválható. Ráadásul, aki nem képzett a Pszi-ben, annak is küldhető üzenet, azonban válaszolni nem fog tudni. Az Af képzett kalandozó válaszolni is tud, *Szellembeszédet* kezdeményezni azonban továbbra is csak Mf használó képes.

További változás, hogy a *Telepátia* szabályai szerint az egymás ismerők akár Ynev két ellentétes pontjáról is képesek egymással *Szellembeszédet* folytatni. Ez alapvetően nem változik, azonban mint az a *Két Holdban is* szerepel, a mentális üzeneteke könnyen fennakadnak a leggyengébb mágikus védelmeken is, így az egyszerű polgári házak alapkövébe vésett rúnák által gerjesztett mágikus kisugárzásokon vagy a templomok, szentélyek szakrális kisugárzásán, Mana áramlatokon, gócpontokon stb. Ez pedig a távolság növekedésével csak hatványozottan nő.

Így lényegében a kalandmester döntése lesz, hogy ha például valaki Alidarból Doranba szeretne üzenni, célba ér-e a telepátikus üzenete. Nagy valószínűséggel nem.

Erről bővebb értekezés olvasható Malcom J. Hunt blogján.

A szükséges nyelvek ismeretéről

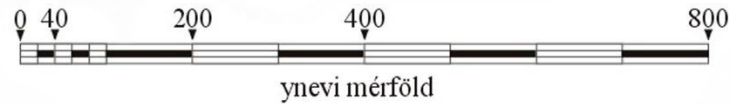
A kaland helyszíneiből következik, hogy az általános nyelv, amin a kalandozók kommunikálni tudnak másokkal, az a közös nyelv (tengeri közös) (80%), illetve az aszisz (100%).

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

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

A Quiron-tenger délkeleti partvidéke

Psz. 3693



Q u i r o n - t e n g e r

ABASZISZ

Baarad

ANTERA

DAKH

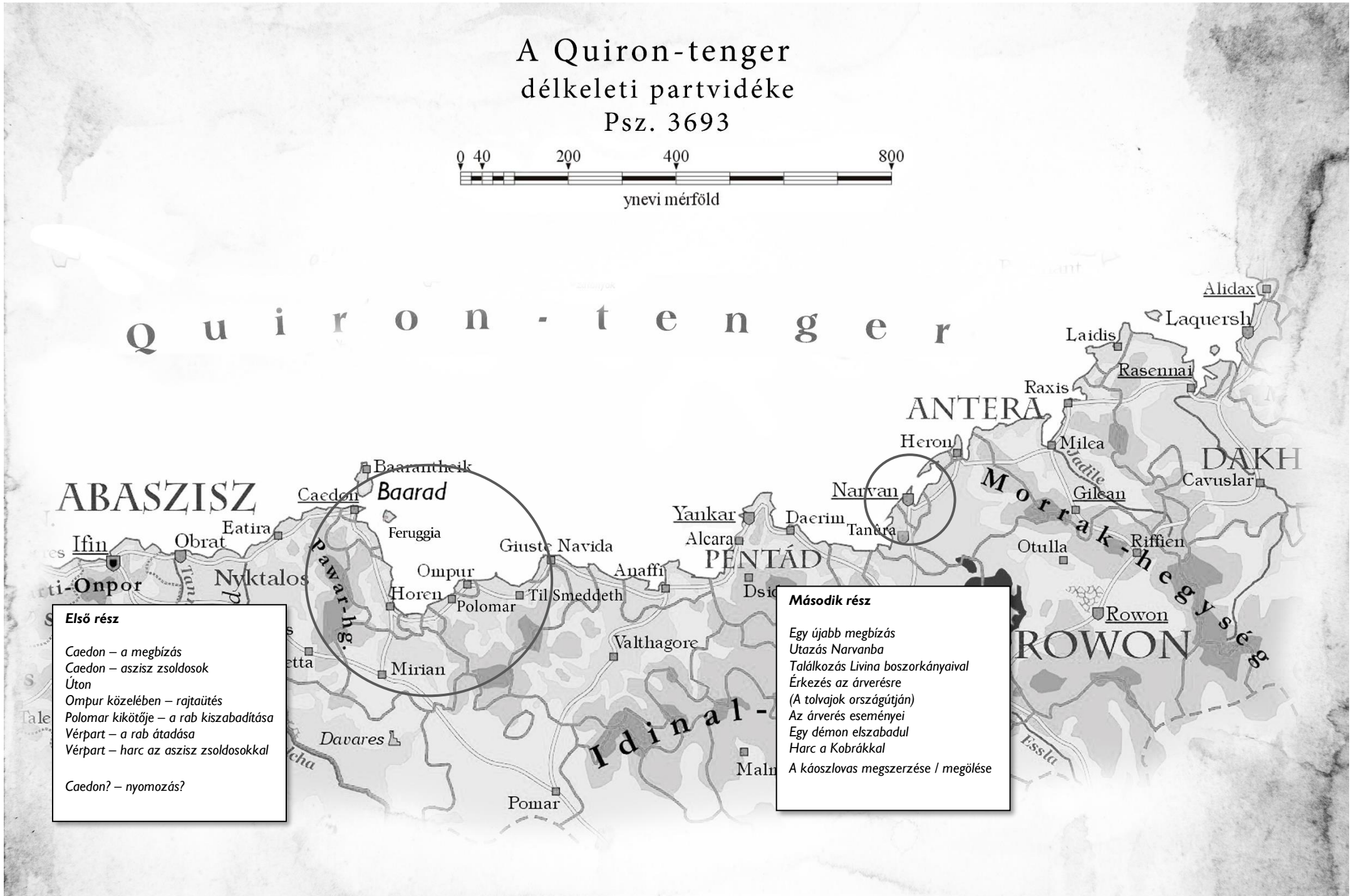
Első rész

Caedon – a megbízás
Caedon – aszisz zsoldosok
Úton
Ompur közelében – rajtaütés
Polomar kikötője – a rab kiszabadítása
Vérpart – a rab átadása
Vérpart – harc az aszisz zsoldosokkal

Caedon? – nyomozás?

Második rész

Egy újabb megbízás
Utazás Narvanba
Találkozás Livina boszorkányával
Érkezés az árverésre
(A tolvajok országútján)
Az árverés eseményei
Egy démon elszabadul
Harc a Kobrakkal
A káoszlovás megszerzése / megölése



Caedon pénzneme a Guld (1 Guld = 1 réz), de széles körben elfogadott az Abszizsi Dénár és más nemzetek érméi is, így akár Toroni Tallérral is találkozhat az utazó.

Caedon

„Caedon, noha jólétét a kereskedelemnek - a gyanús jövevények mesterségének - köszönhetette, sosem vált igazán nyílt várossá. Polgárai előszeretettel emlegették második Erionként, ám ezzel együtt maradt, ami volt: kedélyes porfészek, forróvérű ifjak találkahelye a Quiron-tenger déli partján.”

(Forrás: Wayne Chapman - Csepp és tenger)

A városról

Caedon a városállamok egyik tenger melléki tagja, kiterjedt kereskedelmi kapcsolatokkal, jó minőségű árukkal és kitűnő flottával. Az állam alig nagyobb a 20 ezer lakosú kikötővárosnál, csak apróbb falvak és egy-egy kisebb, már városnak nevezhető település fekszik a szomszédos határig nyúló földeken.

Caedon gazdagságát két fontos tényezőnek köszönheti. Ezek egyike természetesen a tenger, amely a virágzó kereskedelem forrása, és amelynek köszönhetően halból még a legváltóságosabb években is elegendő kerül az asztalra. Caedon jelenti az ez egyik kaput a többi városállam és Toron közt, gondosan beszedve a kapupénzt minden átjutó áru után. A gazdagság másik, sokak által jelentőségében alulbecsült oka a híres **Istenek Forrása**. A víz gyógyító erejéről legendák szólnak, melyek valóban nem túloznak. **Caedon főterén áll** a kút, amelyet éjjel-nappal őriznek. Egy pohárnyi víz meggyógyít mindenfajta betegséget, hatása azonnali. Persze, a város urai nem adják ingyen a csodát, egy adagnyi vízért súlyos aranyakat kell fizetni itt lakónak és külhonnak egyaránt.

Felépítését tekintve a város nem rendelkezik különösebb érdekességekkel. A **belső vár egy kisebb szirtre épült**, a város és a kikötő fölé tornyosulva. Innen a tengerről és a szárazföldről érkező támadások egyaránt megtörhetők a város biztonságát vigyázó hajítógépekkel. A vár alatt terül el maga a város, amely több negyedre oszlik, és amelyek találkozásánál fekszik a **hatalmas főtér**, az Istenek Forrásával.

A **kikötőnegyed** nappal nyüzsgő, állandóan mozgó kavalkád, a város legforgalmasabb területe. Szinte folyamatosan érkeznek és távoznak hajók, és az áruk ki- és berakodása is folyamatosan folyik. Éjszakára minden megváltozik, a tengerész kocsmák, kihalt raktárak, sötét alvilági alakok, nappal el nem takarított szemét világa ez.

A **kereskedőnegyed** több emeletes, masszív épületeknek ad otthont. Itt folyik szinte minden kereskedelmi tevékenység a szerződések megkötésétől az áruk eladásáig. Ennek északi részén áll a város legnagyobb piaca is, a körülötte tekergő apró utcák és sikátorok pedig különféle boltokat rejtnek. A város fogadói is és egyéb szórakozóhelyei is ebben a negyedben találhatóak. Itt sem áll meg éjszakára az élet, mert bár a piac zaja elhallgat, a kocsmák látogatói gyakran verik fel álmukból a környék lakóit.

A **kézművesnegyed** határa összemosódik a kereskedőnegyedével, az itt álló műhelyek nem hozott, hanem itt készített portékákat árulnak. A mesteremberek és családjaik itt élnek, laknak és dolgoznak.

A város legnagyobb részét kitevő **lakőnegyed** még további részekre tagozódik, ahol változó méretű és szépségű házak állnak, mindenfajta tervezés nélkül. Az utcák girbe-gurbák, alig találni köztük egyeneset. Éjjel különösen nehéz a tájékozódás, a sok szűk sikátor, zsákutca, terecske nem könnyíti meg az idegenek dolgát.

Annak lakóiról

A külhoniaknak azonban nem csak a város kaotikus labirintusával, de a lakóival is nehéz dolga akad. A **városőröknek** nem kötelessége megvédeni egy külhoni életét vagy vagyonát, azonban egy helyi polgárét igen, így előfordult már, hogy a helyi tolvaj oldalán léptek fel a meglopott külhoniakkal szemben.

A helyiek magas termetűek, világos hajúak. Tenger melléken csak itt terjed el, hogy vállukon keresztbe vetett övet viselnek. **A caedoni férfiak** szinte mindig világos, sárga vagy vörös inget és fekete nadrágot

Szemezgetés a Sasfiók fogadó étlapjáról (Guld).

Sörök, korsó:
Mézsör 3
Mantori árpasör 2
Cani fekete sör 1

Borok, kupa
Fehérbor 2
Vörösbör 3
Caedoni nemes fehér 20
Abaszisi fűszeres 20
Ezertúz, vörös 2 fűrtös 15
Ezertúz, vörös 3 fűrtös 20
Fekete Gyöngy 25

Rövid italok, pohár
Caedoni tüzes pálinka 3
Toroni méreg 9
Tenger lehelete 45

Ételek
Halles 2
Húsleves 3
Raguleves 6
Vadpástétom 4
Sonka, sajt 2
Cipó 1
Lugganega 3

Sültek
Malac 2
Marha 3
Szárnyas 2
Szarvas 5
Vadkan 4

Mártások
Áfonyás, gombás 1
Fehérborsos 1
Szegefűszeges 1
Toroni 2

hordanak, míg a nők haja ritkán ér a vállnál lejjebb, ruháik pedig inkább kiemelik, mint elrejtik alakjukat. Hasonló színeket viselnek, mint a férfiak, bár a zöldet is szívesen hordják.

Kéket csak a helyi nemesség visel, utalva a tenger és az állam hatalmasainak kapcsolatára.

Caedonban az **aszisz** pörgő, kemény akcentusát beszélnek, de sokan értik a **Tengeri Közös** nyelvet is.

Városőrség: Ké: 30 (35) Té: 50 (60) Vé: 100 (115) Sebzés: 1k10 Ép: 10 (12) Fp: 30 (45) SFÉ: 3 (sodronying). Hosszúkarddal és könnyű számszeríjjal harcolnak.

CÉ: 15 (25) (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 4 (17) MME: 2 (16)

A városőrség – vagy ahogyan Caedonban nevezik: a Vörös Szakasz – tagjai fekete egyenruhát és köpenyt viselnek, amely alól minden lépéskor elővillan a sodronying acélja. Öltözetük egyetlen díszé a jobb oldalukon hordott vörös válldísz. Zárójelben a tiszt harcértékei.

Fogadó a Sasfiókhoz

Caedon leghíresebb fogadója, amely a város főterén található, ahol az Istenek Forrása is.

A kétszárnyú, fémmel megerősített nehéz faajtón a fogadó nagytermébe jutni, amely viszonylag egyszerűen berendezett, padlózata deszkázott, az ablakok az utcára nyílnak. A helyiségben négy nagyobb és négy kisebb asztal található, továbbá egy hosszú pult, körülötte székekkel. A székek alacsony támlás ülőalkalmatosságok, minden asztal körül 4-6 darab található belőlük. Éjszaka a mennyezetről függő gyertya-csillárokkal világítanak.

A söntéspultból egy lengőajtón keresztül lehet bejutni a konyhába.

A bejárattól balra egy falépcső az emeleti vendégszobákba vezet fel.

(Caedon és a Sasfiók ismertetője a Gyilkosság Caedonban c. kalandmodul alapján készültek)

És kezdetét veszi

„Caedonban tucatnyi felhajtó ügyelt rá, hogy minden feladatra akadjon megfelelő kalandozó. Megfelelő kalandozónak az számított, aki nem ijedt meg sem a saját, sem mások árnyékától, nyelveket beszélt, nem csinált galibát, és sosem felejtett el juttatni hírforrásának az általa megszolgált aranyakból. A megfelelő kalandozók megfelelő felhajtóval dolgoztak. Ez utóbbinak a közhiedelem szerint csak szerteágazó kapcsolatokkal és némi rábeszélőkészséggel kellett rendelkeznie.”

(Forrás: Wayne Chapman - Csepp és tenger)

A történet elején a karakterek szabadúszó kalandozók, akik nem tartoznak egyik helyi kalandozófalkához sem, több felhajtónak is dolgoztak már, és most újra munkát keresnek. Túl vannak már néhány sikeres megbízáson, és ez bizony csípi is néhány helyi „falkatag” szemét, akik úgy érzik, hogy előlük vették, veszik el a munkát.

Kora délután van, és Caedon utcáit őszi eső mossa. A kalandozók válasszott törzshelyükön, **Caedon legismertebb fogadjában, a Sasfiókban** vannak, ahol munkát kereső kalandorok és kalandozók mellett a város ismert és kevésbé ismert felhajtói is gyakran megfordulnak. A karaktereknek már hetek óta nem volt jól fizető munkájuk. Északon dúl a XIV. Zászlóháború, délen a Seralon túl pedig a Manifesztációs háború, így számos kalandozó, aki korábban itt kereste a megélhetését, most azokban harcol, valamelyik oldalon. Persze, vannak munkák, de azokat a felhajtók általában a régebbi embereiknek adják ki.

A megbízó

A város egyik felhajtója, az aszisz **Rupert Neros** ül le az asztalukhoz. Még nem dolgoztak neki, nem is tartozik a legismertebb felhajtók közé, azonban látásból ismerik és a nevét is tudják. **Egy, az ötvenes éveit végén járó, sebhelyes arcú, egykoron zsoldosként dolgozó aszisz férfi** az, akin már látszik, hogy az utóbbi években kényelmes

Fekete Gyöngy
Testes, sok fűszerrel ízesített caedoni borfélé. Egy sötét termésű növényből készítik, melynek főzetétől csillámló fekete színe lesz.

Tenger lehelete
Tengeri növényekből készült, ritka, zamatos caedoni ital. Nehezen beszerezhető, ritka tengeri alapanyagokból készül.

Toroni méreg
Rendkívül erős, jellegzetesen keserű, a Quironeidában ismert égetett szesz.

(Forrás: Ynev szöszedete)

Lugganega
Aszisz lepény, gabona- vagy burgonyatésztaiban sült hús; a Quiron-tenger déli partvidékén számos változatban készítik, inycsökként és úti eledekként egyaránt fogyasztják.

(Forrás: Karnevál)





A megbízó személyét a felhajtó sem ismeri, mentális úton léptek vele kapcsolatba, a fedezet a caedoni bankházban valóban rendelkezésre állt, így nem voltak további kérdései. Nem azért lett sikeres felhajtó, hogy kérdezzen.

életet élt. Állítólag a szomszédos Abaszisz Nyktalos nevű tartományát vezető Amalli-ház katonai erejének vezető beosztású tisztje volt, mielőtt Caedonban telepedett le. Főleg zsoldosokat közvetít, elsősorban erőt és acélt igénylő munkákhoz.

Ruházata drága kelmékből készült, és a díszes fegyverövön lévő kopott markolata arra utal, hogy, ha szükséges, még most is tudja forgatni a pengét.

Rupert Neros AME 38+10 MME: 35+10. Mellébeszélés Mf, Emberismeret Mf. A +10-es pszi védelmet egy, a nyakában rejtve hordott mágikus medál biztosítja, amely *Membránként* is működik, és jelzi neki, ha valaki babrálni szeretne az elméjével.

A feladat

Egy magát meg nem nevezni kívánó megbízót képvisel, aki fegyvereseket és mágiahasználókat keres egy pár napos munkához. A feladat annyi lenne, hogy ki kell szabadítaniuk egy rabot, mielőtt azt bezárják a tenger mellék leghíresebb-hírhedtebb magánbörtönébe, a polomari Fájdalom Házába.

A Fájdalom Házáról (kyr neve: Tequisa Dolor) tenger mellék szerte közsímert, hogy egykoron kyr csillagerőd volt, az ősi mágia még mindig működik a falai között, és hogy még soha senkinek sem sikerült sem megszöknie, sem pedig külső segítséggel kijutnia a falai közül. Ha valakit anélkül akarnak eltüntetni világi és mágikus tekintetek elől, hogy megölnék, és van rá elég pénz, akkor tökéletes hely.

A rabbal, akit egy megerősített batárban szállítanak, a Qurion Pentádból indult útnak tucatnyi fegyveres egy-két nappal ezelőtt, jelenleg valahol Anaffi és Giuste Navida között járhatnak. Zsoldosok, főleg fegyverforgatók, de lehet, hogy egy-két mágiahasználó akadhat köztük. Ezt ő sem tudja biztosan. Amivel a rabot szállítják, az egy sötét, kopott, nehéz, fémmel megerősített fa batár, amelyet 6 ló vonnat. Eltávolítani sem lehetne, mivel nem sok ilyen közlekedik az utakon, ez azonban ráadásul valaha Vittadora kocsija lehetett, mert több helyen is előtűnik az egykori sárgás festés.

Caedonból gyors lovakkal eléjük lehet kerülni, még mielőtt Polomarba érnének. **Polomar ura**, a **Rézgróf** csak onnantól felel a rabokért, hogy azok átlépték a Fájdalom Házának küszöbét, akkor viszont fegyverforgatók, mágiahasználók és bizony még kalandozók seregével, akik neki dolgoznak. Úgyhogy mindenképpen azelőtt kell lépnie a csapatnak, hogy a rabot elnyelje a Tequisa Dolor mélye, utána már nem lesz esélyük kiszabadítani.

A rabot könnyű lesz felismerni, mert a bilincseken kívül mágikus rajzolatokkal ellátott szalagokkal is megbéklyózták. A megbízó elvárja, hogy a rabot élve, olyan állapotban szállítsák le, ahogyan találják. nem vehetik le a hagyományos és mágikus bilincseit, és – részben a saját érdekükben – nem beszélhetnek vele.

Miután megvan a „szállítmány”, akkor egy elhagyatott tengeröbölbe kell leszállítaniuk **Ompur és Til Smeddeth** között, ahol a fizetségüket is megkapják. A helyet **Vérpart** néven ismerik a helyiek, mivel a talajból vöröses agyagot old ki a tenger, ami enyhén vörösesre színezi az öböl vizét néhány tíz méteres sávban, emiatt az öbölben a halak és kagylók sem élnek meg.

A fizetség

Előleg összesen 5000 abasziszi dénár (5 arany), azonban a megbízó további 45 000 abasziszi dénárt (ez 45 aranyat felel meg) fizet a csapatnak a munkáért. Tévedés elkerülése végett fizetség csak abban az esetben jár, ha rendben leszállítják a „csomagot”.

A felhajtóval lehet alkudni a fizetéséről. **Alkudozáshoz Mellébeszélés** ellenpróbát dob az alkudozó kalandozóval (csak egy kalandozó alkudozhat). **Rupert Neros alkudozás próbája 16+K10**. Ha a játékos kalandozó nyer, akkor is maximum 65 aranyig (65 000 abasziszi dénár) hajlandó elmenni (ebben már benne van az előleg is, amit kapnak).

(A megbízó ugyan 70 aranyat ajánlott, de ezt a kalandozóknak nem kell tudniuk, illetve a felhajtó ebből leveszi még a saját részét, minimum 5 aranyat.)

Időt, és felesleges közjátékokat takarít meg a KM, ha úgy kezdi a kalandot, hogy:

„Miután mindannyian – persze, ki-ki más okból - rábólintottak a feladatra, az öregedő aszisz közvetítő elégedetten dől hátra, majd miután kortyol egyet a borából, megkérdezi: - Van még valami kérdés?”

Ezután pedig a KM mintegy visszatekintésként elmondja, hogy hol vannak, mi is a megbízás, amire MÁR rábólintottak, aztán jöhetnek a kérdések, és kezdődhet a játék.

Az aszisz zsoldosok

Még mielőtt a kalandozók elhagynák a fogadót, amikor a felhajtó feláll az asztaluktól és a bárpult felé indul, egy közeli asztaltól felemelkedik **féltucatnyi bőrvértés aszisz zsoldos** (az asztalnál és a mellette lévő asztalnál összesen több, mint tucatnyian ülnek), akik eddig is oda-oda pislantottak a tárgyaló csapatra, többször össze is súgtak. (Erre a kalandmester már a megbízóval folytatott tárgyalás során is tehet utalásokat.)

Akik odalépnek hozzájuk, idegen jöttmenteknek titulálják a csapatot, sértegetik őket, és a felhajtónak is odaszólnak, hogy a saját vére helyett ilyen senkiket részesít előnyben. Láthatóan **ki vannak éhezve egy kis verekedésre, balhéra.** A tipikus masszív abasziszi falanxharcosokhoz képest ezek a zsoldosok inkább inasak, látszik, hogy inkább lovasok, mint gyalogosok. Mindannyian fémmel megerősített bőrvértet, szablyát, hosszúkartot viselnek.

A szószólójuk – **Oveil** - egy zöld köpenyes, zengő hangú, szőkésbarna, megtermett, sebhelyes arcú, befont szakállú alak, aki társaihoz hasonlóan fémmel megerősített bőrvértet és szablyát visel. Az arca jobb oldalán egy kék színű tetoválást látni, amely egy aszisz rontásúzó jel.

Aszisz zsoldosok (7 fő): Ké: 34 (28) Té: 65 (51) Vé: 115 (99) Ép: 10 Fp: 38 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10) vagy szablyával (1k6+2) harcolnak. Zárójelben a fegyver nélküli értékek a verekedéshez. Sebzés 1k6/3 és 1k6 (a felük mesterfokon verekszik) CÉ: 30 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 12 MME: 11

Ha a csapat beleáll, de még mielőtt kitorne a verekedés, a **felhajtó** - két borral teli korsóval a kezeiben - **közbelép** azzal, hogy közli az asziszokkal, számukra is van munkája, és az asziszok asztala felé indul. A csapatnak is odaszól, hogy indulhatnának, mert fogytán az idejük.

Ez jó lehetőséget kínál a csapatnak, hogy távozzon.



Ha azonban akarnak, verekedhetnek is egyet. Arra az asziszok ügyelnek, hogy – a helyi íratlan szokásoknak megfelelően – fegyver – a rögtönzött **kocsmai verekedés** szokásos eszközein kívül (korsó, szék-láb, szék...) – ne kerüljön elő. Senki sem szeretné, hogy a városőrség avatkozzon közbe. Ha a kalandozók közül valaki fegyvert húz, akkor változik a helyzet, és a fogadó minden vendége a kalandozók ellen fordul. Vannak íratlan szabályok, amikhez mindenkinek illik tartania magát.

Úton

Caedontól Polomar 350 mérföldre, Ompur 400 mérföldre található a Quiron Pentád irányában a parti úton, amelynek ez az egészen Narvanig húzódo több száz mérföldes szakasza a Fahéjút nevet is viseli.

Egy hátszló napi 90 mérföldet, egy könnyű harci ló 80 mérföldet tesz meg (napi 30 mérföldet megtevő nehéz harci ménnel esélytelen odaérni).

Ez azt jelenti, hogy a rendelkezésükre álló **hátasok függvényében az út 4 – 4,5 napig** tarthat, vagyis gyors lovakkal a batárt akár Ompur városa előtt is elcsíphetik, egyébként csak pár órával Polomar előtt pillantják meg.

Az utazás eseménytelen, az időjárás változó, néha elered az eső és a tenger felől felerősödik a szél is. A parti út meglehetősen forgalmas, sok az utazó, kereskedő, és még zsoldoscsapatokkal is találkozni rajta. Emiatt számtalan fogadó található mellette, így – ha akarják – minden éjszakájukat fedél alatt tölthetik.

Akár utazó lóval, akár könnyű harci ménnel utaznak, ugyanakkor és ugyanott fogják megpillantani a batárt és kísérőit, ami egy kora esti időpont lesz, Polomartól mintegy 4-5 órányi (ez lóháton 2-3 órányit jelent) útra. Ennek érdekében, amennyiben gyorsabb hátasokkal

Fahéjút

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

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

Déli ágának forgalma ma-napság megcsappant a sivatag felől fenyegető veszélyek és a tengeri szállítás olcsósága miatt.

(Forrás: Északföldre)



Egy útmenti fogadóban a szállás 30 rézfélfőjé, amely magában foglalja a szobát, egy kiadós vacsorát, az iszlámlót és a háttér ellátását.

Ha hajóval mennének, akkor legközelebb hajó kettő nap múlva indul, Ompur városa felé. A Tengerűrnő egy kereskedőhajó, amely Hesterdani (Sinemos Liga) zászló alatt hajózik. Olyan hajót nem találnak, amely Polomarba menne. Végül egy vihar miatt három nap lesz belőle, és az út további kettő napig tart.

Ompurba érkezve - ha körbe kérdeznék, akkor - azzal szembesülnek, hogy a keresett batár alig pár órával korábban haladt el a város mellett. Úgyhogy, igencsak szietniük kell, hogy még Polomar előtt utolérjék.

utaznának, a Kalandmester meséljen be nehéz időjárási körülményeket – viharos szél, zuhogó eső -, vagy akár az is előfordulhat, hogy a batár a számítottnál gyorsabban haladt.

Ompurig egy nevezetesebb település esik útba, Horen városa, és fél nappal Ompur előtt elhaladnak majd a Polomarba vezető bekötőtűt mellett is, illetve láthatják a tenger felé pillantva a távolban a várost (Polomar leírását lásd később).

Horen városa

Kikötő a Quiron-tenger déli részén, a Ramblabujo és Lazac-folyó torkolatában. Gyönyörű, gazdag város, Horen városállamának fővárosa. Egykoron Abaszisz Nyktalos tartományának a része volt, azonban jó négyszáz esztendeje megszabadult a hűbéri kötöttségektől, és mára a nagykirálynak személyesen fizeti be az adót. Lakói az aszisz nyelvet beszélik, vallása pyarroni.

Kicsiny, de kiváló, aszisz mintára felállított falanxszal rendelkezik. Fő bevételi forrása a Fahéjú árúinak átrakodásából származik. Jelentős a helyben bányászott jade feldolgozása és az abból készült tárgyak kereskedelme.

(Forrás: Bíborgyöngyök, Északföldre, Észak lángjai)

Rajtaütés a rabszállító batáron

Bárhol legyenek is, amikor megpillantják a rabot szállító menetet éppen **könnyű eső mossa a tájat, és a tenger felől enyhe szél fúj.**

A parti út a tengerparttól 150-200 méternyire húzódik, a tenger felől homokos, fűvel benőtt homokdűnék, a szárazföld felől pedig hullámzó, füves puszták húzódnak, **a látótávolság akár egy kilométer is lehet.** Ebben az esetben – hacsak nem folyamodnak valamilyen mágikus trükkhöz – **szinte lehetetlen meglepni a batár kíséretét,** akik min-

den nagyobb (3 főt meghaladó), feljük közeledő lovast fenyegetésként kezelnek és felkészülnek rá. **Amikor megpillantják a feljük közeledő kalandozókat,** akkor azok viselkedésétől függetlenül, az adigi poroszkálásból **ügetésbe váltanak** a lovasok, és a batár is gyorsabban kezd haladni, mivel baj esetén így könnyebben tudnak vágta-ba váltani.

A batár és kísérete

Az egykoron feketére festett, mostanra jócskán megkopott, hat ló vonatta batár fából készült, fémmel van megerősítve, és el van látva óvó jelekkel tűz és térmágiával szemben.



A játékosok dönthetnek úgy is, hogy Polomar és Ompur között csapdát állítanak, és nem mennek a batár és kísérete elé, hanem megvárják, amíg odaérnek. Ekkor a jelenet más-képp alakulhat, és a tűzvarásló is inkább tűzkitő-reseket használ, a boszorkánymester pedig villám-mágiát. Viszont a végkifejlet – mivel pont Polomar határán játszódik – nem változik, 2-3 kör után az itt leírt jelenet eseményei zajlanak le.

A batár belsejében 1E-nél nagyobb tűz nem hozható létre, illetve ellenáll a kuttató-, szimpatikus- és térmágiáknak.

A batáron belül, annak falára vannak a jelek, rajzolatok, körök felrajzolva. A nyomok alapján egy-két hete készülhettek, Rúna-mágia Mf-el rendelkező kalandozó felismerheti egy Doranban tanult varásló kézjegyeit.

A batárt a megbízók intézték.

Lovasok közti harc

Képzetlen lovas:

Ké_ -10

Té: -25

Vé: -20

Cé: -30

Lovaglás Af

Cé: -20

Lovaglás Mf:

Ké_ +5

Té: +10

Vé: +10

A hajtó mellett egy köpenybe burkolódzó számszeríjász ül a bakon, és a batár tetején is utazik kettő számszeríjász és egy harmadik alak, akiket deszkából készült fedezék véd az ellenséges nyilaktól. A batárt összesen további hét lovas kíséri, valamennyien köpenybe burkolódnak, ketten elől, egy-egy lovas a jobb- és baloldalon, valamint négy lovas a batár mögött. fegyverforgatónak tűnnek, de ezt nehéz megállapítani elsőre. Ha harcra kerül a sor, csak akkor derül rá fény, hogy egy rontó mágiát bőségesen szóró boszorkánymester, és egy aschaoni tűzmester is van közöttük.

Fontos megjegyezni, hogy a batár – és az azt kísérő lovasok – nem állnak meg, hacsak a kalandozók valamilyen módon meg nem állítják őket, így a **Harc mozgó lóról** szabályai lennének az érvényesek, ha azok nem lovas és gyalogos harcára vonatkoznának. Mivel két lovas harcára nincsen szabály, ezért jelen esetben a fegyverforgatásnál használt szabály kerüljön alkalmazásra, vagyis a képzetlen lovas képzetlennek számít a harcban, míg az alapfokon képzett nem kap levonásokat, a mestefokon képzett pedig már előnyökkel harcol.

Az íjászok

Amikor kezdetét veszi a harc, a **tetón lévő 2 íjász** (egyikük félelf) számszeríjjal ló a potenciális ellenfelekre, és egészen eddig lövik őket a batár tetején lévő megerősített **fedezékük** mögül (amely **3/4 –es fedezéket ad (+20 VÉ) és 10 SFÉ-vel** rendelkezik), amíg erre lehetőségük nyílik.

Eltalálni egy, a fedezék mögött lévő alakot távolsági fegyverrel így a távolságon kívül +20 (fedezék) +30 (eső és szél) + 20 kiszámíthatóan mozgó célpont, amíg halad a batár, + az alap védőérték ami +30. Ez **100 + a távolság VÉ-t** jelent.

Potenciális ellenfélnek az számít, aki:

- a kalandozók közül mágiát használt, nem látszik fegyverforgatónak (nincsen rajta vért, és láthatóan 2-3 fegyver), így valószínűleg mágiahasználó lehet,
- aki íjat vagy számszeríjat használ,
- aki nehéz vértbe van öltözve.

- akinek láthatóan szent szimbólum lóg a nyakában.

Nagyjából ez a sorrend is a célpontjaik között.

A **hajtó mellett ülő számszeríjász** azokat a kalandozókat veszi célba, akik a hajtót támadnák, vagy a batárra szeretnének feljutni, hogy átvegyék annak irányítását. A **hajtó** mellett is van egy felajzott számszeríj, de ő csak akkor lő, ha valaki a közelébe ér, és őt támadja, vagy át akar ugrani. Neki csak ez az egy lövése lesz.

Íjász zsoldosok (4 fő): Ké: 34 Té: 60 Vé: 110 Ép: 8 Fp: 35 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10). AME: 12 MME: 11 Cé: 40 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1

A Lángjáró (Ascheoni tűzmester)

Emellett egy ascheoni **tűzmester** is van a fedezék mögött, **őt eltalálni 115 + távolság VÉ**, mivel kiszámíthatatlanul mozog, hol kinéz a fedezék mögül, hol lebukik. Ő elsősorban **Fémizzítás** (ETK 279. o) varázslattal támadja 20 méteren belül lévő, a nehéz páncélba öltözött, vagy vértet viselő támadókat (ebből körönként akár kettőt is tud varázsolni, és mivel 36 Mp-je van, ezért összesen 3 ilyen varázslatot tud végrehajtani, mielőtt kifogy a Manából.

Mivel a **Lángjáró testét lángtetoválások és testrajzok** is fedik, ezért azokból is tud varázsolni a fentiekén túl 4 darab 4k6 sebzésű tűznyilat. Viszont emiatt, amennyiben egy támadásból legalább 5 ÉP-nyi sebzést szenved el, akkor egy tetoválása megsérült, és az abból kirobban őstűz elpusztítja a tűzmestert, és 5 méteren belül mindenkinek 6k6 pontnyi tűzsebzést okoz.

Ascheoni lángjáró (1 fő): Ké: 35 Té: 50 Vé: 105 Ép: 8 Fp: 33 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10). Cé: 40 (tűznyil) Sebzés: 4k6. AME: 24 MME: 29 Mp:36



Azt, hogy a Fémizzítás veszi az erejéből, ha a célpont kimozog a varázslat hatósugarából csak az a kalandozó tudja, aki maga is tűzvarázsló, vagy rendelkezik Mágiaismeret Af: Tűzvarázsló képzettséggel.

Az abbitacél vérték rugalmasak és különösen ellenállók a fizikai behatásokkal szemben, ez megjelenti az MGT és SFÉ értékükben. És bár maga az abbit mágikus tulajdonságokkal bír, mivel ez a rendkívül értékes abbit-ezüstacél ötvözet a vértetek és a fegyverek esetén alap esetben nem tartalmaz minimum 10% abbitot, ezért azok **nem minősülnek mágikusnak**.



A boszorkánymester

A boszorkánymester a batárban utazik, és annak ablakán ki-kipillantva varázsol átkot azokra a kalandozókra, akik a kocsi mellett haladva a látószögébe kerülnek, és 20 méteren belül vannak. Emiatt eltalálni célzó fegyverrel **125 + távolság VÉ. Amikor varázsol**, akkor 5 szegmensig kifelé néz, ekkor már **100 + távolság VÉ-vel eltalálható.**

A boszorkánymester kettő különböző célpontra varázsol **Izzó idegek** (ETK 248. o) varázslatot 6-os szinten (ez azt jelenti, hogy a célpont az Egészség próbáját -2 módosítóval dobja). Siker esetén nincsen hatása, sikertelen próba esetén 1k6+4 körre görcsösen vonaglik, a földre zuhan (tehát lezuhan a lóról), nem képes fizikai cselekvésre és varázsolni, egyedül pszi-t használhat. Ebből következik, hogy a boszorkánymester célpontjai elsődlegesen a mágiahasználó kalandozók, majd azok, akiket a legveszedelmesebb harcosnak gondol. Körönként egyet tud varázsolni, a második varázslat után Hatalom italával pótolja a manapontjait.

Boszorkánymester (1 fő): Ké: 35 Té: 45 Vé: 102 Ép: 11 Fp: 28 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10). Cé: 40 (villám) Sebzés: 1k10. AME: 26 MME: 25 Mp:42
1 db Hatalom itala van nála

A zsoldosok

A batár kísérő hét zsoldos meglehetősen szedett-vedett társaság. Vannak köztük asziszok, csarkalik de még wagandák is. Ami egységes, hogy mindannyian jó minőségű bőrvértet viselnek, amely láncing betétekkel, illetve fém kar-, váll- és combvértékkel van megerősítve. Vértjük felett csuklyás utazóköpenyt vagy porköpenyt viselnek.

Végig a batár körül maradnak, a **taktikájuk az, hogy ha valaki a batár felé közelít, akkor elébe vágnak, hogy ne juthasson el odáig, és közelharcra kényszerítik.** Ez szinte vágtázó lovakon nem is olyan könnyű, azonban valamennyien mesterfokú lovasok.

Csarkali

Hatodkori zsoldosnép, Vé-gigküzdötték az éjidők háborúit, Ryek és Dawa mellett Godora is nagy számban alkalmazta őket. Főként felderítőikről voltak ismertek, körükben vált a harc mestersége a túlélés tudományává. Fogékonyak a profán mágia minden formája iránt.

Manapság az Ekbir-sivatag peremvidékén élnek, de zsoldosaik mindenféle felbukkannak Északon.

(Forrás: Deltavision fórum)

Lovas zsoldosok (7 fő): Ké: 34 (39) Té: 60 (70) Vé: 120 (130) Ép: 8 Fp: 35 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10) vagy szablyával (1k6+2) harcolnak. A zárójeles értékeik lóháton harcolva a mesterfokú lovaglásból származó előnyöket tartalmazzák.
AME: 12 MME: 11

Ha egy kalandozó a harc során leszáll a lováról vagy lezuhan, akkor hátra marad, mivel a batár és a lovasok eltávolodnak tőle, a zsoldosok nem fordulnak vissza, hogy harcoljanak vele.

„Csak csalik voltunk.”

Bárhogyan alakul is a küzdelem, bármelyik fél is áll nyerésre, **a közelharc harmadik körében** (tehát amikor már kardokkal is küzdenek) **a batár lassítani kezd, majd a negyedik kör elején megáll**, és egy **éles fütyyszó** hallatszik a batár felől.

Ennek hatására **a zsoldosok nem támadnak**, ők is lefékezik a lovaikat, leeresztik a fegyvereiket, vagy amennyiben még a kalandozók támadnák őket, már **csak védekező harcot folytatnak.**

A **batárból egy nemes** ruhát és abbitacél sodronyinet és hosszúkarodot viselő, **kék köpenyes**, középkorú, megnyerő **arcú erv férfi száll ki**, mindkét **kezét a magasba emelve**, üres tenyereit a kalandozók felé mutatva.

Kékköpeny: Ké: 50 Té: 95 Vé: 150 Sebzés: 1k10+2 (1k6+2) Ép: 12 Fp: 65 SFÉ: 4 (abbitacél sodronyinying) Hosszúkarddal harcol. Támadások száma: 2 AME: 30 MME: 30. Vé ugrásból 15 (már bele-számolva).

Közös nyelven a harc abbahagyására szólít fel, és hogy felesleges a további vérontás. A kalandozók felé kiabálva elmondja, hogy mivel **nincsen a batárban az, akit a kalandozók keresnek**, illetve mivel a megbízásuk arról szólt, hogy Polomaring menjenek a batárral, ez pedig teljesült – itt egy félszáz méterrel már hátrébb lévő, a bokrok közül

Waganda

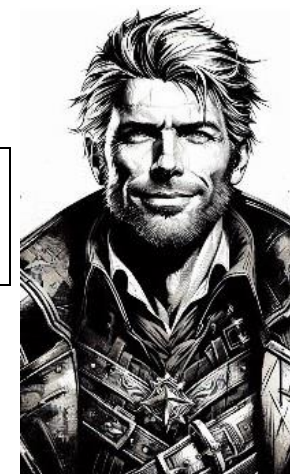
A Quiron-tenger déli partvidéke és a Sheral között elterülő vidék harcias nomád népeinek egyike. Miután bevették Rowon városállamát, letelepült életmódra tértek át.

Szálas termetű, szívós férfiak, akiket a mai napig a Dél-Quironeia legvadabb zsoldosaiként tartanak számon.

(Forrás: Bosszúangyal)

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

(Forrás: Deltavision fórum)



előmeredő útszéli rúnadíszes kő felé biccent, amely Polomar város-államának a határát jelöli – így ők megtették, amit kell, **felesleges a további harc**. És ugyan miért is ontanak a kalandozók is hiábavalóan a vérüket, dobnák el feleslegesen az életüket, ha nincs itt, amiért jöttek.

A férfi a valódi nevét nem árulja el, de szólíthatják **Kékköpenynek**. Ha beszélnek vele a kalandozók, elmondja, hogy **a megbízói, akik Yankarban bérelték fel őket**, nem fedték fel a személyazonosságukat, szerinte azonban **boszorkányok lehettek**, de hogy melyik rend, arról sejtelve sincsen. Az volt a feladat, hogy a batárt kísérik el Polomorig. Tudták, hogy **ők csak csalik**, és hogy az **eredeti szállítmányt mások, más útvonalon kísérik**. Mivel Ompurig semmi sem történt, már kezdtek bízni benne, hogy könnyen jött pénzhez jutottak, de a kalandozók keresztül húzták a számításait (némi szemrehányás csendül a hangjában).

Az erv elmondja, hogy elvileg nem szabadna tudnia, de **„véletlenül” tudomására jutott, hogy az eredeti szállítmányt hová, és hogyan tervezték eljuttatni**, és egy **jelképes összegért** cserébe – 5 arany – ezt **hajlandó is megosztani** a kalandozókkal. Alkudozással – **Mellébeszélés ellenpróba** – ezt az összeget 3 aranyra le lehet alkudni. (Kékköpeny **Mellébeszélés** próbája 13+2+1k10)

Azt is elmondja, hogy ha esetleg nem fizetnek, hanem például más úton szeretnék kikényszeríteni belőle az információt, nem biztos, hogy szerencsés lenne, hiszen lehet, többen meghalának közben, és akkor sosem tudnák meg, hogy merrefelé lehet, amit akarnak.

Az információ, amit átad, az az, hogy **Yankarból tengeri úton**, mintegy **fél tucatnyi zsoldos** viszi a megbilincselte alakot Polomarba, akiknek a **vezetője egy Arel pap**. Ha pedig **jól becsüli**, akkor – az elmúlt időszak időjárását és a viharos tengert figyelembe véve – a kalandozóknak még szerencséje is lehet, mert valószínűleg még nem ékeztek meg, azonban **bármelyik pillanatban megérkezhetnek vele Polomarba**.

Ha valaki rendelkezik legalább Legendismeret Af képzettséggel, az tudhatja, hogy van egy Kékköpeny nevű ereni származású kalandozó, akik anno a Kékköpenyesek közé tartozott. Hírhedt párbajhős és bajvívó, ezek mellett pedig bárkinek áruba bocsájtja a képességeit, aki megfizeti.

Úgyhogy, ha annyira akarják, akkor jó lesz, ha sietnek, **Polomar városa csak alig 2-3 órányira fekszik**, ha meghajtják a lovakat.

A maguk részéről ők visszafordulnak Ompur felé, ahová még éjfélnél előtte elérhetnek, az elkövetkező napokban pedig majd a város kaszinóiban és gladiátor arénáiban élvezik a „könnyű” munkával megkeresett pénzüket.

Polomar

„Horen városától keletre, ott, ahol a Baraad-szoros háborgó vizei ismét az ég kékjét tükrözik, ősi települések füzére dacol az idővel. Polomar nem a legvénebb, és nem is a legjelentősebb közülük: utolsó fénykorát az ötödik alkonyán a tengermellék császári bányabiztosának téli szállásaként élte. A hegyekből alázóduló folyók akkoriban itt, az Ontal - Onpor és az Idinal nyúlványai közé ékelt lapályon át törtek utat a tenger felé, s hordalékukkal oly bő égesen juttattak a halandóknak a megkövült holdfényből és napvilágból, hogy a tehysi ércmezők haszonbérletit egyetlen nemzedék alatt Kyria legtehetősebb közrendűivé emelték.

A kyrek bukását az obszok felemelkedésétől elválasztó évezredek alatt a hegyek tovább porlottak, a partok tovább töredeztek, s mire a kimeríthetetlennek vélt érckincs fogyatkozni kezdett, a vizek is új mederben hömpölyögtek a tenger felé, melyet a hetedik geográfusok térképein Polomartól száz-egynéhány mérföldnyire északnyugatra, az abasziszi koronához tartozó Tadzehnél érnek el.

A Polomar földjében megbúvó ércfelérek feltárása ekkorra oly költségessé és kockázatosná vált, hogy sem a nagykirályt, sem a torzsalakodó hercegek kapitányokat nem csábította területszerző hadjáratra. A város a hetedik derekára jelentéktelen állomássá szürkült a Ca-



edont Livinával összekötő kereskedelmi út mentén; az eliszaposodott öblét vigyázó kyr csillagerőd csupán arra volt jó, hogy a terület egymást váltó kényuraiban a győzhetetlenség csalóka érzetét keltse.

Jószántukból csak olyanok időztek el Polomarban, akiket - betevő történelmi műveltség vagy élet-tapasztalat híján - a gyors meg-gazdagodás reménye éltetett. Az ő kezük munkáját dicsérte a *Tequisa Dolonól* az elmocsarasodott régi folyótorkolatig húzódó, nyers kövekből rakott mellvéd-del övezett bodegaváros, és az ő csontjaik porladtak a tehysi ércmezőt szegélyező görgetegek barlangjaiban és sekély sírűregeiben - mindenütt, ahol a határtalan lehetőségek lovagjai hódolni kényszerültek a zordon valóság és az elmúlás előtt.

A területért vetélkedő haramiáknak felsőbb hatalmaktól nem, csupán egymástól volt félnivalójuk - ez a félelem hívta létre az önmagát tápláló erőszak és gyűlölet ranagoli körét, melyből Polomar urai és Polomar áldozatai, oly sok dél-quironeiai városállam lakóihoz hasonlóan, sehogy sem tudtak kitörni."

„Koszfészek a Quiron-tenger mellékén. Kényura közönséges haramia, bérencei kalózok és útonálló, a börtön, ahol ellenségeiket őrzik. maga az iszonyat.”



„Polomar nem folytat távolsági kereskedelmet, nincsenek befa-gyasztható érdekeltségei, nincs egyebe a görgetegein, a bányáin meg a kemény munkával összehordott mesterséges szirtjein kívül, amelyek mindenkori urai előszeretettel gyűjtanak tüzeket, hogy a part-közébelben haladó hajókat zátonyra futtassák. Polomar mesterséges zátonyai tucatnyi hajó gerincét morzsolják szét minden esztendőben. A rakomány, a legénység és az utasok személyes tárgyai, olykor még a testrészei is a helyi kalózpiacon végzik. Olyan dágvány ez, melyben a hozzá-értő és kellőképp elszánt felvászárló igazi ritkaságokra lelhet...”

„A városállam trónján három-négy évente cserélődnek a zsarnokok, akik tradicionálisan a rézgróf címet viselik, a hegyekben pedig ezrével nyüzsögnek a mindenükből kiforgatott, éhbéért félholtra dolgoztatott óslakók, akiket csak a remény éltet, hogy egy napon átvághatják kínzóik torkát.”

(Forrás: *Bíborgyöngyök 2.*)

A Fájdalom Háza

„A *Tequisa Dolon* egykoron csillagerőd volt, most börtön, egy igazi erődítmény, a kyrek idejéből való. A bevételéhez egész hadsereg kellene. A falakba vésett bűvábrákat gondosan álcázták, és egy irányí-

tott manaörvény segítségével tartják működésben. Az ábrákhoz oda-kintről lehetetlen hozzáférni. Nehéz ostromgéppel is csak akkor lehetne kárt tenni bennük, ha a támadók tudnák, hová célozzanak.”

(Forrás: *Bíborgyöngyök 2.*)

A város mindenkori urainak másik legfőbb bevételi forrása a Fájdalom Háza, ahol nem csak ellenségeiket tartják fogva, de jó pénzért bárkit, akiért a megbízók fizetnek. Ezzel a Tequisa Dolon Észak-Ynev egyik legnagyobb magánbörtöne, amelynek mélyén sok olyan bajkeverő, örökös, kellemetlenné váló családtag és politikai ellenfél tűnt el nyomtalanul, akinek vérét a megbízó nem akarta magára venni. Ráadásul, a holtak és az eltávozottak szellemei mágiával később is szóra bírhatók, azonban, ha valaki – hála az erőd falaiba és alapjaiba vésett mágikus rajzolatoknak - szó szerint eltűnik a kutató mágiák elől, azt nehéz megtalálni és kifaggatni.

A börtönt helyi katonák, zsoldosok, mágiahasználók és olyakor mindenre kapható kalandozók őrzik, akik szó szerint saját és családjuk vérével és életével felelnek azért, hogy onnan senki se szökhessen meg. Nem is került sor fogolyszökésre vagy szöktetésre, amióta a börtön működik, ez pedig megfelelő referencia a megbízók és befektetők részére, hogy komoly vagyonokat fizessenek azért, hogy ez így is maradjon.

Polomar kikötőjében

Mire – a szárazföldi kapun keresztül - eléri Polomar bádoviskókkal szegélyezett kőházait, amelyek a kikötőt szegélyezik, besötétedik, az eső is jobban rákezd, és a szél is feltámad. Látják a kikötő öblének másik oldalán, az egykori, mára elmoscsarasodott folyótorokat fölött emelkedő csillagerőd fényeit, amely sötét árnyként magasodik a város és az öböl fölé a villámfényben.

Így a sűrű esőben és az éjszaka sötétjébe hasító villámfényben pillantják meg a kikötő mólójánál álló, anterei zászló alatt hajózó kereskedőbarkát, amelynek rámpájánál a rakparton egy négy ló vontatta batár és fél tucatnyi ló várakozik. A város utcái és a kikötő

amúgy – köszönhetően a viharoknak, valamint a késői (vagy épp korai) időpontnak kihaltak, sehol egy lélek. Mindenesre a hajó kapitányának igencsak eltökéltnak kellett lennie, ha valóban sötétben hajózott át a város kikötőjét vigyázó mesterséges zátonyokon, amelyek több tucatnyi hajót küldtek már az öböl fenekére.

A bakon egy köpenyekbe burkolódzó hajtó ül, illetve a batár mellett is áll kettő köpenyes, csuklyás fegyveres, aki a rakpartot és a környező utcákat figyelik. **A hajó fedélzetéről** hat további köpenyes alak kíséri le egy karcsúbb alakot, de csak a sötét kontúrjaik rajzolódnak ki a villámfényben. Azt láthatják, **hogyan lassan mozog, mintha a lábai is meg lennének béklyózva.** Amikor eléri a batárt, beültetik, egy fegyveres beszáll mellé, egy alak a hajtó mellé ül, egy pedig a batár tetejére kapaszkodik fel, ötven pedig lóra ülnek.

Üldözés és küzdelem Polomar utcáin

Bármennyire gyors a csapat, ha vágtnak, akkor is csak akkor érhetik utol a batárt, amikor az már elindult. Ekkor a lovasokból hármán hátra maradnak, és fegyvert rántva megkísérik feltartani a csapatot, amíg a batár meglódul, és a lehető legnagyobb sebességgel, csúszkálva, sziktár vető kerekkel a nedves macskaköveken, a város utcáin az ősi kyr csillagerőd, a Fájdalom Háza felé indul. Kettő lovas felzárkózik hozzá, hogy fedezze.

A kikötőtől a Csillagerődbe érni a rakparton és az öböllel párhuzamos utcákon még a batárnak is **alig néhány percébe telik**, így a csapatnak nem sok ideje és lehetősége van, hogy megállítsák.

Akárhogy is, a **KM itt meséli egy pörgős lovas üldözést** – figyelemmel a harc lóról szabályaira -, mintha egy látványos kosztümös kalandfilm, vagy egy westernfilm jelenetét mesélné le. Az alaphangulat pedig az sűrű eső, a villámfény, a kerek és paták robaja, valamint az összecsendülő pengék hangja adja. Az egyik kísérő ráadásul Arel papja, aki az istennője haragját szabadjára engedve mágiával is lesújt a kalandozókra.

A harcértékek változása éjszaka, ebben a viharos 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.

Lovasok közti harc

Képzetlen lovas:
Ké: -10
Té: -25
Vé: -20
Cé: -30

Lovaglás Af
Cé: -20

Lovaglás Mf:
Ké: +5
Té: +10
Vé: +10

A játékosok dönthetnek úgy, hogy azon az utcán állítanak csapdát a rabot szállító kocsinak is kíséretének, amely a Fájdalom Házához vezet. Ekkor a harc másképp alakulhat, azonban a végkifejlet – a felismerést a támadók kilétéről – ekkor is hagyja meg a KM a végére... Amikor már csak holtak vannak, és nem lehet rajtuk segíteni.

Mivel a kaland nem arról szól, hogy a Fájdalom Házából szabadítsák ki a rabot, és eddigre meg kell értenni a kalandozókkal, hogy az esélytelen is lenne, ezért mindenképpen még azelőtt kell kiszabadítaniuk, hogy elérjen a batár a csillagerőd kapujáig.

Úgyhogy a KM-nek kell ügyelnie arra, hogy ez így is történjen.





Ne feledje a KM, aki leszáll vagy lezuhan a lóról, az lemarad, mivel a küzdelem a vágótázó lovak sebességével távolodik el tőle.

Kalandozók (8 fő): Ké: 38 (43) Té: 70 (80) Vé: 125 (135) Ép: 10 Fp: 40 SFÉ: 4 (abbítacél sodronyng). Hosszúkarddal (1k10) vagy szablyával (1k6+2) harcolnak.

A zárójeles értékeik lóháton harcolva a mesterfokú lovaglásból származó előnyöket tartalmazzák. AME:25 MME: 28

CÉ: 40 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1

Arel pap(nő) (1 fő): Ké: 45 Té: 80 Vé: 135 Sebzés: 1k10+1 Ép: 10 Fp: 45 SFÉ: 3 (sodronyng) CÉ: 55 (visszacsapó íj) sebzés:1k10 Támadások száma: 1 (íjjal 2)Egy hosszúkarddal harcol. AME: 44 MME: 45 Manapont: 45 Harci varázslatként *Csapást* használ (ETK 157. o) (8Mp 2K6+1Sp), körönként akár háromszor is.

A harc után

Miután a **kalandozók megállították a batárt, és végeztek annak őreivel** – a kocsi belsejében lévővel együtt -, **rájöhetnek** a kísérők ellenállásából, hogy azok nem egyszerű zsoldosok lehettek, hanem **hozójuk hasonló kalandozók voltak.**

Fel is ismerhetnek közülük párat – vagy akár **baráti, alkalmi szerető szálak is fűzheték őket némelyikhez** -, akivel együtt dolgoztak még északon a zászlóháború kitörése előtt... vagy itt, a Quiron-tenger partvidékén. Azonban az éjszaka, a vihar, a csuklyás köpenyek és az adrenalin forgatagában csak most ismerik fel őket.

A rab

Mindenesetre az, hogy kalandozók kísérték a rabot, mutatja, hogy nem akárci lehet. Sokat nem látnak belőle. **Bőrruhát visel,** és az arcát is **bőrből és fémből készült, mágikus jelekkel díszített maszk** takarja, kék, üveg szemlencsékkel. Nyakán vastag, **szintén rúnákkal telerótt nyakörv,** amelyet átszőnek a **testét körbefonó, mágikus rúnákkal és rajzolatokkal telirótt, egybefonódó szalagok.** Kezeit és lábait **összebilincselték,** amelyek között lánc feszül. A testalkata alapján éppúgy

lehet karcsú nő, vékony férfi, mint elf vagy félelf is. Nem beszél, nem szól egy szót sem. A mágikus rajzolatok pedig megakadályozzák, hogy a gondolataiban olvassanak, vagy mentálisan (ide kell érteni a Pszi-t is) kommunikáljanak vele.

A mágikus jelekből, rajzolatokból, szalagokból egy hozzáértő már *Rúnamágia Af* ismerettel is megállapíthatja, hogy azok szimpatikus, mentál és térmágiától egyaránt óvnak, illetve a nyakörvön lévő jelek egyfajta mentális bilincsek, azonban még *Rúnamágia Mf* ismerettel is szinte lehetetlen feloldani őket. Elég egy hiba, és az alak cafatokra robban, elpusztítva mindent maga körül 20 méter sugarú körben. Egy *Rúnamágia Mf* kalandozó még azt is tudhatja, hogy a rajzolatok nagy része kyr alapú mágiát használó varáztudó keze munkáját dicséri, aki feltehetően Doranban tanulhatott.



Mindkét tesztjáték során ez a rész elég ütősre sikerült, amikor a harc után az Arel pap kalandozó felfedezte, hogy az ellenfelek egyike nem volt más, mint korábbi szeretője, egy Arel papnő, akiről – egy nála lévő, a karakternek címzett, de el nem juttatott levélből – az is kiderült, hogy ez az utolsó munkája, mivel 2 hónapos terhes a karakter gyerekével.

Ezt a munkát követően Északra tervezett menni, hogy Erenben megszülje, és Arel Árvái között hagyja a gyermeket.

Gyerünk tovább...

Mindenestre **sok ideje nem marad a kalandozóknak**, mert az utcán zajló csata felkeltette a rézgróf katonáinak figyelmét, ezért **riadó kürtje hasít az éjszakába** és a villámfényben az erőd kapuján kilovagló alakok tűnnek fel. Ha a kalandozók nem szálnak velük szembe, hanem gyorsan és újabb felfordulás nélkül elhagyják a várost, nem indulnak az üldözésükre.

Mivel a rab jelen állapotában a bilincsek miatt képtelen lóra ülni, **legyszerűbb** megoldás, **ha a batárral viszik tovább** a találkozó megbeszélthelyére, **a Vérrpartra**. Persze, rá is kötözhetik egy ló hátára, ez a játékosok döntésén múlik.

A Vérrpart

Polomartól a Vérrpart kicsivel több, mint egy napi lovaglásra – a négylovas batárral 2 napnyi útra – található. Ezen a részen a parti út, amely Til Smeddeth-en keresztül a Quiron Pentád felé vezet, eltávolodik a tengerparttól, így azt elhagyva majdnem 10 mérföldet hullámozó, füves mezőkön és szélfúttá homokdűnék között kell megtenniük. Szerencsére, bár a Vérrpart nem annyira népszerű úti cél, azért vezetnek arra felé földutak, amelyeken egy batár is kényelmesen tud haladni.

Mióta Polomart elhagyták, az időjárás is javulásnak indult, bár északról, a tenger felől folyamatosan fúj a szél, csapadék szerencsére nincsen.

Amikor a homokdűnék közül kilépve elérik az öblöt, a levegőben folyamatosan kavargó finom homokon túl, amely hunyorgásra készíti az embert, a **parton egy kisebb táborn pillantanak meg, ahol tucatnyi alak várakozik. Kettő csónak** is partra van húzva, illetve az öböl vöröses vizén, mintegy **200-300 méterre egy hasas kereskedőbárka**

is várakozik, amely a lobogója alapján a *Rumilanti Kalmárfejedelemségekhez* tartozik.

Láthatóan már itt vannak egy ideje, erről árulkodik az uszadékfából rakott táborn, amely körül melegedtek. Az öltözetük és kinézetük alapján a **többségük gorvikinak** tűnik, de néhány aszisz és lupár is található köztük. Miindannyian fel vannak fegyverkezve. Inkább tűnnek kalóznak, mint egy kereskedőhajó legénységének. Egy szürke köpönyeges aszisz is **van köztük**, aki az arcára rajzolt tetoválás és a ruházata alapján leginkább **boszorkánymesternek** tűnik.

Kalózok (10 fő): Ké: 32 Té: 55 Vé: 110 Ép: 7 Fp: 30 SFÉ: 2 (bőrvért). Hosszúkarddal (1k10) vagy szablyával (1k6+2) harcolnak. Cé: 30 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1. AMÉ: 12 MME: 11

Boszorkánymester (1 fő): Ké: 35 Té: 45 Vé: 102 Ép: 11 Fp: 28 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10). Cé: 40 (villám) Sebzés: 1k10. AMÉ: 26 MME: 25 Mp:42
1 db Hatalom itala van nála
Villámmágiát vagy *Izzó idegek* varázslatot használ.

A **vezetőjük** is egy deresedő halántékú, az ötvenes évei elején járó **gorviki** kinézetű férfi. A tengeri közös beszéli, amikor a kalandozókhhoz szól. Nyugodt, céltudatos férfi. Keveset beszél, átveszi a rabot - akinek mágikus bilincseit és az öltözetét átfonó mágikus szalagokat a mágiahasználó is megvizsgálja -, majd **szó nélkül átad egy kis ládikót**, amelyben a kialakított összeget találják a kalandozók. A rab kilétéről, vagy a megbízóiról akkor sem beszél, ha kérdezik róla.

Ha esetleg mentális úton, mágiával vagy Pszi-vel próbálják kiolvasni az arcra kalóz gondolataiból, akkor azt egy meglehetősen erős (értsd, nem tudják áttörni) mentális gát (*Nyelvbéklyó* varázslat) védi a megbízó kilétére vonatkozó információkat, így csak egy homályos alakot lehet látni, mintha a gorviki sem lenne képes felidézni az arcát. Annyit viszont így megtudhatnak, hogy valóban kalózok, akiknek a



A tengeri közös az aszisz pyarronival kevert változata, amely anyanyelvként kevesen beszélnek, viszont a Quironia népszerű közvetítő nyelve.

(Forrás: Rúna IV/1.)



fészke a Pentád hírhevt városában, Alcarában van, és erre a munkára – hogy szállítsák a rabot Narvanba – őket is csak felbérelték.

Rizzo Faribbi (alcarai kalóz): Ké: 45 Té: 80 Vé: 135 Ép: 10 Fp: 55 SFÉ: 2 (bőrvért). Kétkeszes harc Mf (védő taktika), Belharc Mf, Földharc Mf. Kettő ramiérával harcol. Sebzés: 1k6+1 Gyorsaság 16, Ügyesség 16, CÉ: 20 AME: 41 MME: 45 (épített pajzsok)

Dispada, kétkeszes vívó. Ha valaki ismeri nyelvismeretből a kendőnyelvet, akkor ezt a derekára kötött kendő rojtjaiból kiolvashatja.

Ezt követően a rabbal együtt csónakba szállnak, és visszaveznek a hajóhoz.



Lehetőségek

Ha a kalandozók esetleg rájuk támadnának – bár erre nem lenne okuk – akkor keményen ellenállnak, illetve a hajóról is megtámo- gatják őket ballistákkal. Ráadásul még másfél tucatnyi aszisz zsoldos is harcba szállnak gorkivikiak oldalán (*lásd alább*). Ebben az esetben a rab – hogy hogyan, miképp, és a teleportálástól védő rajzolatokat milyen módon kijátszva, azt nem tudni – a boszorkánymesterrel együtt egy villanás kíséretében eltűnik a partról.

Ha a játékosok úgy döntenek, hogy a kalandozók még melegednek egy kicsit az otthagyt tábortűznél, amint a gorkivikiak elérik a hajót, a fedélzetre szállnak, és a hajó vitorlát bont, a parti homokdűnék köz- zül azonnal tucatnyinál több lovas (az aszisz zsoldosok) támad a ka- landozókra.

Ha esetleg a kalandozók elhagyják a partot, akkor is a dűnék közül rontanak rájuk, miközben visszafelé tartanak a parti út felé. Bárhogy legyen is, a tenger hullámzása, a víz felől fújó szél miatt nehéz meg- hallani közeledésüket., és a levegőben kavargó homok miatt – ami pislogásra készteti az embert, és könnybe lábad tőle a szeme – nehéz észrevenni is őket.

Megtámadva

A támadó lovasokban felismerhetik azokat az **aszisz zsoldosokat**, akik közül féltucatnyi még napokkal korábban **Caedonban**, a **Sasfiókban** kötött beléjük. Ha a harc során a támadó 14 zsoldosból már csak ke- vesebb, mint a harmaduk van talpon, akkor ők menekülőre fogják, addig azonban ádázul küzdenek, nem akarnak tárgyalni.

Aszisz zsoldosok (13 fő): Ké: 34 (39) Té: 65 (75) Vé: 115 (125) Ép: 10 Fp: 38 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10) vagy szablyával (1k6+2) harcolnak. Zárójelben a lóháton számított harci értékek, ha lovas ellenféllel állnak szemben. Mf lovasok. CÉ: 30 (könnyű számszeríjjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 12 MME: 11

Az alcarai kalózok sem tudnak az asziszok táma- dásáról, így akaratlanul sem tudják elárulni. Ők is csak a terv részei, nem is- mernek minden részletet.

Ha az asziszok lóháton, a kalandozók pedig gyalogo- san harcolnak, akkor Ló- táncoltatás, Lovasroham és Legázolás esetén az MTK 74-75. oldalán leírt szabá- lyok a mérvadók.

Illetve ekkor a Lovaglás Mf miatt az asziszok alap (nem zárójeles) harcértékei az alábbiak szerint módo- sulnak:

Ké: +7
Té: +20
Vé: +20
Cé: -20

Oveil (a zsoldosok vezetője): Ké: 39 (44) Té: 75 (85) Vé: 130 (140) Ép: 12 Fp: 50 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Szablyával (1k6+2) harcol. Zárójelben a lóháton számított harci értékek, ha lovas ellenféllel áll szemben. Mf lovas.
CÉ: 30 (könnyű számszerijjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 12 MME: 11

Elárulva

Ha marad közülük bárki, akivel beszélni tudnak, akkor megtudják tőle, hogy a kalandozókat is felfogadó **Rupert Neros bérelte fel őket is**, alig fertály órával azután, hogy a kalandozók elhagyták a fogadót. A **feladatuk** pedig az volt, hogy rejtőzzenek el itt a Vérfarton, várják meg, amíg a kalandozók leszállítják, amit kell, és átveszik érte a fizetségüket, majd **öljék meg őket**. A fizetség pedig pont annyi arany volt, amit a kalandozók a rab átadásáért kaptak... Illetve minden más, amit náluk találnak. Meg persze – a kocsmái események miatt - az elégedettség, hogy végezhetnek velük.

Elárulva

A kalandozók előtt kettő lehetőség is van.

Annyiban hagyják a dolgot, és élnek tovább az életüket. Ebben az esetben a következő lépésre a kalandban egy héttel a Vérfarton lezajlott események után kerül majd sor, amikor megkapják az újabb megbízásukat. Addig mehetnek, amerre csak szeretnének.

Ha azonban úgy döntenek, hogy visszatérnek Caedonba, és számonkéri a felhajtót, akkor először 5 napot kell lovagolniuk visszafelé. A városba érve szembesülnek majd a hírrel, hogy **Rupert Neros** néhány órával azután, hogy őket és az aszisz zsoldosokat felfogadta, az éjszaka folyamán rablógyilkosság áldozata lett a város egyik sikátorában, és testét már nyugalomra is helyezték Caedon temetőjében. Az Országbárói Fejvadásztestület – lévén a város megbecsült polgára

volt – folytatta le a nyomozást, azonban ők sem bukkant a gyilkosok nyomára.

Itt a kalandmester hagyja még egy kicsit ötletelni, a levükben főni a játékosokat, majd áttérhet a következő lépésre.

Egy újabb megbízás

Akár Caedonban vannak, akár máshol tenger mellé, **egy héttel a Vérfarton lezajlott eseményeket követően** a játékosok egyike – vagy akár többen is, ha rendszeresen együtt dolgoznak – **mentális (Pszi) üzenetet** kap egy **Tennegari felhajtótól, Jahul DiMar-tól**, aki – amellett, hogy sikeres kereskedő, és számos hajója járja a Sinemostengert –, elismert név a felhajtók között, ráadásul számos neves kalandozóval is együtt dolgozik.

Mivel a felhajtó súlyos ezüstöket fizet egy mentalistának azért, hogy felerősítse az üzenetet annyira, hogy az a tengeren keresztül is elérjen a kalandozókhoz, ezért ügyel arra, hogy a **Szellembeszéd** csak a leglényegesebb dolgokra vonatkozzon, és erre felhívja a kalandozók figyelmét is.

Mivel a kalandozók már dolgoztak neki, és tudja, hogy a kalandozók jelenleg a Quiron-tenger déli partvidékén tartózkodnak, és mert a megbízó – Livina boszorkányai – olyan embereket kértek, akikkel már korábban is dolgoztak együtt (és a csapat, vagy néhány tagja ilyen), ezért kereste meg őket.

A munka feltétele, hogy négy héten belül (20 nap) Narvanba kell érniük, ahol akkorra már javában zajlik a Karnevál. A boszorkányok nem szűkmarkúak, mivel már az utazásra is fizetnek fejenként napi 100 abasziszi dénárt (1 ezüstöt), függetlenül attól, hogy Narvanba érkezése után végül elfogadják-e a csapat a munkát, vagy sem.

Ha a kalandozók nem szabadúszó kalandozók, hanem egy fejvadász klánnak vagy szervezetnek dolgoznak, akkor ez a megbízás onnan is érkezhethet.

Ha a kalandozók nagyon húzódnának egy újabb megbízástól, akkor még a közvetítő elmondhatja, hogy nem tud sokat a megbízásról, csak annyit, hogy valamit elvettek a Livinai Gyülekezettől Polomarban, és úgy tűnik, hogy Narvanban lehetőség lesz visszaszerezni. Erre keresnek embereket.



Ha a játékosok játszották a Kődök Városa kalandmodult, akkor tudják, hogy a cím egy raktárépület, amelyet a Livinai Gyülekezet szokott használni. Szinte napra pontosan egy évvel korábban már jártak – és harcoltak – ott.

Az utazásra csak néhány percet szánjon le a KM, sok játékidő ne menjen el vele. Mesélhet az útba eső nagyobb városokról, az időjárásról, a Fahéjút forgalmáról.

Egy útmenti fogadóban a szállás 30 részfőléj, amely magában foglalja a szobát, egy kiadós vacsorát, az istálló és a háts ellátását.

Ha akarják, akkor egy-két alkalomtól eltekintve valamennyi éjszakájukat a Fahéjút mellett lévő számos fogadó egyikében tölthetik.

Hogy mi a feladat, azt majd csak Narvanban fogják megtudni, a felhajtó csak egy címet ad, ami – ha valaki rendelkezik helyismerettel, akkor tudhatja -, hogy egy raktárház Narvanban, amely a Kikötő és a Tegusa negyed határán található.

Pár órája van döntenie a csapatnak, aztán választ kell adniuk, mivel a felhajtó is szorítja az idő, hogy találjon megfelelő embereket a munkára.

Utazás Narvanba

Caedontól Narvan városa mintegy 1600 ynevi mérföldnyire található, ami lóháton utazó ló esetén 18 napnyi, könnyű harci ló esetén pedig 20 napnyi utat jelent. Az utazásuk során érintik többek közt Horen, Ompur és Til Smeddeth és Anaffi városát, a Pentádban Alcarát, Yankart és Daerimet, valamint a rowoniak által megszállt Tanurát mielőtt több, mint 3 heti utazást követően elérik majd Narvan városát, ahol már javában zajlik a híres karnevál.

Tengeren ugyanez az út csupán 9-10 nap. Azt azonban nem tudják a játékosok, hogy a majdan kitörő viharos időjárás és a part közeli vesztelés miatt **végül ugyanannyi időbe telik majd a kalandozóknak a tengeri út is, mintha szárazföldön mentek volna.** Így ugyanakkor érkeznek majd Narvanba.

Ompur

Egykoron erv kalandorok által alapított, békés és hatalmas város, ötféle fogadóval és a Csonbarlang nevű híres játékkeremmel. **Gladiátorok és harcosok közkedvelt székhelye az ompuri aréna,** ahol nem csak fogadásokat lehet kötni, de a vállalkozó szelleműek maguk is részt vehetnek a gladiátorviadalokon. Az ompuri bank biztos helye a felgyülemlett vagyonnak, a város könyvtárában pedig értékes és híres könyvek másolatai találhatóak, amelyeket kisebb vagyonért meg is lehet vásárolni.

(Forrás: Rúna II/4, Észak lángjai)

Til Smeddeth

Sogronita városállam, amely konzervatív hitfelfogásáról és Ordan ellen táplált engesztelhetetlen gyűlöletéről nevezetes.

Bár a zászlóháborúban többnyire Toron oldalán száll harcba, hagyományosan baráti kapcsolatokat ápol a dorani magiokráciával. Kormányzata oligarchikus köztársaság, a valódi hatalom sokak szerint a Parázsleányok titkos rendjének kezében van, amely a város vezető iparos- és kereskedőcsaládjainak hölgytagjai alkotnak.

(Forrás: Alidax gyöngyei)

Giuste Navida

Qironia parti **kikötőváros,** a Tehys szövetség alapító tagja.

(Forrás: Hallgat az ég)

Anaffi

Népes kikötőváros a Quiron-tenger déli partján, lakói jórészt asziszok. Egyebek között mives fazekasmunkáiról, csempészeiről és mozaikjairól nevezetes. **Yankar örök ellenlábasként** tekintélyes részt mondhat magáénak a Toronba irányuló kereskedelemből. Mint a Tehys szövetség alapító tagja, a császárság elkötelezett támogatója. Ez a város a központja a Cordella nevű, groviki vonásokat mutató bűnszervezetnek, amely Dél-Queroneia szerte aktív.

(Forrás: Hallgat az ég, A végzet masinériái)

Alcara

A kalózok, orgyilkosok és gyönyörű nők városa.

Yankar nyugati szomszédja a Nosaar – folyó deltájában fekvő kikötőváros. Az ezredéve várost alapító lupár és dolamin őslakosokat csakhamar idegen ajkú, biztos kikötőt kereső hajósok szorították ki. Hosszú, védett öböl települését évszázadokon át kalózok és orgazdák államként ismerték, míg a Toroni Császárság flottái porig nem rombolták a város jó kétharmadát. A kedvező fekvésű romokon csakhamar aszisz és dzsad kereskedőinasztiák építettek lerakatot – aztán





megérkeztek az élősködő természetükről ismert golviki klánok is. A várost akkor már Alcarának hívták – és attól kezdve, közel ezer éves fennállása óta Quironeia talán legkaotikusabb, legviharosabb időit élte meg. A dzsádok eltűntek, a golviki klánok beolvadtak az aszisz többség tengerébe – a golviki szokások, a vérbosszúk és intrikák “dícső” hagyománya azonban megmaradt.

Alcarát a **testőrök és orgyilkosok városaként is emlegetik**. Itt mindenki testőröket fogad, akinek van egy kis félteni valója – az alcarai “testőrök” természetesen előbb – utóbb nyílt utcai harcokba keverednek az üzleti és politikai ellenfél hasonló “testőreivel” – és ez még a jobbik eset. A rosszabbik a sötétben, hátulról lesújtó tör. Jellemző, hogy noha csaknem nyílt ellenségeskedés van Alcara és a dzsád kalmárok vezetete Dsidon között, évszázadok óta az alcaraiak a dsidoniak legnagyobb vásárlói – legalább is ami a mérgeket illeti. A kereskedők, csempészek és alkalmi kalózok városaként ismert Alcara gazdagsága, a számtalan “munkalehetőség” messziről vonzza a szerencselovagokat. A legtöbben a városon átkanyargó Nosaar folyón távoznak – arccal lefelé, törrel a hátukban.

(Forrás: Crantai örökség pályázat – Pentád háttéranyagok)

Yankar

A **Quiron-pentád legnagyobb városállama**, az egyetlen **toroni nyelvű** település.

A Quironeia déli partvidékének egyik legsokszínűbb városa. A Káoszkor derekán alapították, amikor maroknyi Lunír Légiósból – más krónikák szerint Pusztítókból – álló, megtépázott egység vetette itt meg a lábát. A harcosok mind egy szálig elesetek utóbb, de addigra a maszív várfalak tövében egyre többen telepedtek le, hogy átvészeljék az őrület idejét. A Hetedkor új időiben, a Toroni Császárság születését követően újabb Családok érkeztek: sokan választották a kényszerű száműzetést a háromfejű szörnyisten egyeduralma helyett. Őket követték azok, akiket valamely főbenjáró vétségért száműztek, de tiszta, nemesi vérvonaluk túl értékes volt vérvonaluk túl értékes volt ahhoz, hogysem magva szakadjon.

A tradicionálisan százegy évig tartó császári száműzetés után a következő nemzedék általában visszatérhet a Birodalom kebelére – ha

tud és mer. A Családok száma közel háromezer éve változatlan: minden esetben huszonegy. A Hetedkor alkonyán a lakosság mintegy tizedét alkotják a Toronból száműzött Családok és udvartartásuk. A soknemzetiségű, öt részre osztott várost egyesek **Észak Erionjának is nevezik** az utcákon kavargó ezerszínű forgatag láttán, ám az efféle széplelkek legalább két dologban tévednek: az alig **százezres lakosú** Yankar méretei meg sem közelítik a déli városóriását, ráadásul az **Ezüst Arcok Városa** meglehetősen ellenérzessel viseltetik Erion kegyeltjei, a kalandozók iránt.

(Forrás: Crantai örökség pályázat – Pentád háttéranyagok)

Daerim

A **Pentád második legnagyobb települése**, az óramutató irányában haladva. Daerimben és Keanorban, a Pentád másik két városától eltérően felszámolták a rabszolgaságot, noha az itt uralkodó hűbéri rendszerben a zsellérek sorsa sokszor semmivel nem könnyebb a szomszéd államok rabszolgáiéénál. A félezer éves Daerim soha nem fizetett adót az aszisz nagykirálynak és erre minden lakója felettébb büszke, a lovagbáróktól az utolsó koldusig. A Yankari – csaknem ugyanilyen költséges – protektorátusról hallgatólagosan nem vesznek tudomást. Rendszeresen fizetik a meglehetősen józan yankari adót, cserében a toroniak egyetlen csapatot sem állomásoztatnak a városban, ami különösképp ésszerű lépés a **nyolcvanezres lélekszámú város** méretét, és önmagában is jelentős katonai haderejét tekintve.

Rendszere kormányzóság, államformája – a déli parton szinte egyedülállóan – egyfajta sajátos demokrácia.

(Forrás: Crantai örökség pályázat – Pentád háttéranyagok)

Laim

Az Északi Városállamok kisebb országa a Qurion Pentád és Rowon között. Fővárosa Laim, a **Fahéjút fontos állomása**. Történelme során volt anterai megszállás alatt, önállóan pedig elsősorban Rowonnal vetélkedett. Zöld-kék címerében három ezüst tör látható.

Ha hajóval mennek, akkor a következő kereskedőhajó egy Rumilanti zászló alatt hajózó bárka, a Sellőaszszony, amely három nap múlva indul Narvan felé, azonban közben Giuste Navida, Anaffi és Yankar kikötőiben is megáll. Még így is 13-14 nap alatt érnek vele Narvanba, szemben a lóháton számolt 18-20 nappal, és élvezhetik a Karnevál forgatagát.

Az időjárás azonban közbeszól, eleve egy nap csúszással indulnak, illetve Giuste Navida, és Yankar városában is egy-egy nappal tovább maradnak a viharok miatt, mielőtt folytatnák az utat Narvan felé.

A fentiek miatt ugyanakkor, a Karnevál utolsó napjának kora délutánján futnak majd be Narvan kikötőjébe, mintha lóháton tettek volna meg az utat. Csak épp kipihentebben.

Ráadásul, mivel egy évvel korábban a Sinemosi Liga összerúgta a port Toronnal, ezért azóta toroni hadihajók vadásznak a Liga hajóira, akik így a Quiron-tenger délkeleti szakaszába vonultak vissza, mióta az összes tiadani kikötő elesett.



Így, ha hajóval mennek, akkor egy kis tengeri üldözés is lehet, amikor egy toroni karakka kezdi üldözni az őket szállító hajót. Nem éri ugyan utol, de vitorlái mindig ott látszanak a látóhatáron. Így a kapitányuk minden lehetőséget megragad, hogy lerázza őket vagy elrejtőzön, ezért kódbe vagy akár viharba is belevezeti a hajót.

Ez is okozhatja a késést a tengeri úton.

Rowont jelenleg épp újra a rowoniak kezén van, a dartonita erők pedig északon küzdenek a Vörös Hadurak oldalán. Néhány száz dartonita folytat csupán egyfajta partizánharcot, folyamatosan zaklatva ezzel a Hatodik Fekete Hadúr hátszágát.

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

Tanûra

Tanûra városa a **fahéjút jelentős kikötője, megállója és pihenőhelye**. 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 közeli Narvanban bonyolítják.

A Tanuriai Királyság egy partvidéki városállam a Quiron-pentád és Narvan között a Tanûri-öbölben. Közkeletű nevén Tanuria. Fővárosa Tanûra, másik jelentős városa pedig a rowoni megszállás alatt épült, védett kikötőben fekvő Askaber, amely jelentős, noha kicsi hajóépítő város. 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 paplovagjai elfoglalták Rowont, mind a rowoni hadiflotta, mind pedig Rowon elűzött urai Tanuriában kerestek menedéket, és a trónját vesztett herceg a régenspalota balkonjáról hirdetett ellenállást és a palotából szervezte meg az ellentámadást. Úgyhogy a városállam jelenleg rowoni megszállás alatt áll.

(Forrás: Alidax gyöngyei, A Tanuriai Királyság)

Narvan

„Narvan, a Száz Híd Városa egy ősi, még Crantánál is ősi alapokon nyugvó település, melynek kevés szárazulatát a vízfelszín alatti nedvességtől csöpögő, vagy épp teljesen víz alatt lévő járatok kötik össze. A Kwyn Adrun a város mellett ömlik a tengerbe, természetes kikötőt és hatalmas mocsárvilágot hagyva hátra, mely szinte egész várost körbeöleli. A kikötő 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.

A szárazföld felőle egyetlen, mesterséges töltére épült úton lehet megközelíteni, amelyet három, egymásra épült bástya és emelőhidak tagolnak, így a város szinte bevehetetlen, még falakra sincs szükség.

A város öt nagy kerületre osztható, ezek a tengertől távolodva a következők:

A **kikötőnegyed**, melyben leginkább a hercegi csapatoknak és kereskedőknek van keresnivalójuk, s ahol mindenféle nép megfordul, ki a Karneválra érkezik, vagy épp elhagyná a varost. Ez azonban **az egyetlen olyan hely is, ahol a kereskedők és a tengerésznép türelme és világlátottabbja tapasztalatai miatt megtűrik a nem emberfajúakat is komolyabb bámész tömeg, esetlegesen egy-két ártatlanabb összetűzés nélkül**. A város kisszámú csavargója és hétköznapi bajkeverője szintén a kikötőnegyed lakója. Errefelé látványosságot leginkább az érkező hajók rakománya, esetleg egy-egy egzotikusabb érkező utast jelent.

Szép számmal állnak még errefelé squerok (szárazdokok), hajóépítőüzemek és sólyák is, melyeknek jórészt a Nafrael család címeri ékítik, bár mostanság egyre sűrűbben tűnik fel közöttük egy-egy Arknunoy szőlőinda is.

A **Tegusa**, mely a kikötő egyetlen - narvani léptékkal mérve hatalmas, alig hétszáz láb hosszú - szigetéhez képest rengeteg apró szárazulatra és a fenékre levert cölöpökre épült. **A városrészt afféle igazi tenger-melléki Eriont rejt**. Egyes részei még akár a hírneves Talavra, vagy Caedon **forगतával, sokszínű látnivalóival** is felveszik a versenyt. Errefelé leginkább a hajók ontotta nyersanyagok feldolgozásával foglalkozó kézművesek és családjaik lakoznak. Nem ritka egyes foglalkozások esetén az sem, hogy akár harminc-negyven család is egyetlen utcába költözve kialakítja a csizmadiák, vagy a rézmetszők utcáját. Itt szinte bármit beszerezhet a csatornákon tovalibegő csónakokban, vagy, ahogy errefelé nevezik canocékban helyet foglaló caitóktól – vándorárusoktól. A választék teljes. Narvan térképe épp oly könnyen megszerezhető, mint mondjuk egy aranyberakásos maszk, vagy épp

Caitó (asz)

Kézműves, aki maga értékíti portékáját. Narvanban és a déli part más településein a kifejezést vándorkereskedő értelemben is használják.

(Forrás: Karnevál)

Drapa Tristada (évar)

Az Emlékezés Hona. Narvan hatszög alapú tetmetőjének az elnevezése.

(Forrás: Karnevál)

Narvan alvilága

A városállamban nincsen szervezett alvilág, eltekintve néhány átutazó, vagy alkalmi tolvajtól és áfium kereskedőtől, akik elsősorban a Maszkok Ünnepe alatt aktívak.

egy különleges afrodisziákum. Az árak meglehetősen borsosak, de lehet alkudni. Igaz nem olyan igyekezettel, mint amivel mondjuk egy dzsaszad szerájban.

Tequis (dol)
Jelentése „Jó ház”. A hatodikorban olyan épületekre alkalmazták, amelyeknek mágikus aurája távol tartotta a démonokat. Manapság vendégfogadó, ahol íratlan szabály szerint a megszállóknak az ellátásért cserében védelmeznie kell a tulajdonos életét és javait.

(Forrás: Karnevál)

A kissé mostanra fényét veszített, megfakult **Barena** negyedben **leginkább fogadók** (errefelé tequis-nek nevezik az efféle vendégházakat) és **raktárerődök** állnak. Az olcsóbb szállásra vágyó, vagy inkább minden igényt kielégítő szállást keresők egyaránt megtalálják számításukat. Igaz a kalandozók mostanra csakis a főcsatorna felett átívelő *Démonhát-nál* – ennél a hatodikorból itt maradt híd-erőd óriásnál, amelyet néhány éve *Sárkányhát-nak* neveztek át - találhatnak szabad szállást, igaz annak mindkét hídpillérében rejtkező fogadóban, azaz az *Ezüst ívben* és a *Vörös macskában* (fogadó és bordély) is. Az előbbi a Barena, az utóbbi az Angolnavég oldalán található, és ez a kettősség nem csak a vendégek körére, de a vendégházak nyújtotta szolgáltatásokban is jócskán megmutatkozik. Ezen negyed is könnyűszerrel járható vízi úton, sőt talán így még jóval egyszerűbb és gyorsabb semmint eltévedni az aprócska hidak és szigetnyi terecskék útvesztőjében.



A **Mantecada**, az úgynevezett **palotanegyed** leginkább a kereskedőnemesek **hihetetlen palazzóiról és az egyre fogyatkozó vízi utakról ismerhető fel**. Ide nem szükséges ugyan belépőt keríteni, de bármely nemesi család, vagy kereskedőház mólójához való kikötés is komoly

következményekkel járhat, ha az illetőidőben nem tudatja a háziakkal, hogy: „mi járatban”. A Mantecada belsejében, a város köré rajzolható kör északi részén emelkedik a hercegi palota és a baleo tanácstermeit rejtő városháza is. Akárcsak a Nafraelek díszes palotája, mely nem csak méreteiben, de gazdagságában is vetekszik a hercegi család otthonával.

A Város és a Karnevál hangulata

Az időjárás, a késő őszi korai sötétedés, az elvonulóban lévő vihar és az éjfélt követően érkező újabb fergeteg, mely fagyos hideget, és a tengeri viharokra jellemző villámlást hoz magával, éles kontrasztot teremt a mindenütt jelenlévő, porták szegélyén, oszlopokon és tereken üdvözülten mosolygó angyalszobrokkal és a talpuknál az elemekkel küzdő,

pislákoló mécsesekkel.

A megütközés még nagyobb elmélyítéséhez pedig a Karnevál maga is hozzájárul a bálról bálra, vendégházból vendégházba járó iszogató, ünneplő sokasággal, mely egyetlen arc nélküli vörös, arany, ezüst aszteszi maszkok forgatagává olvad össze a villámfényben.

A maszkok ünnepe

Dreina tercének második, az Esküvések havában kerül rá sor, időtartama tájegységenként változik, de akár négy hetet is igénybe vehet. Gyakran az egész hónap, ám leginkább annak harmadik hete, azaz 11-15. napja.

Ynev szerte a karneválok, maszkabálok ideje, azonban a kyr származékok lakta Toronban és Abaszisz kyr hitet valló vidékein ekkor zajlik a legtöbb emberáldozat.

Mivel a mulatozók frivol módon nyilvánítják ki igényüket a megtisztulásra és megújulásra, ezért az évnék ebben a szakában fogan a legtöbb gyermek.

(Forrás: Rúna magazin)

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 Maszkok Ünneperől

Narvanban nem csak a Karnevál legendája, de az ünnepi játékok is ezerszám vonzzák a messzi földről érkezett vendégeket.

Közülük is a rangosak és előkelők szórakozása a nyitó esten megrendezésre kerülő **Víziszínház**, ahol Narvan öblében a kerubok szárnyai alatt sorakoznak föl a nézősereg hajói, hogy megtekinthessék az öböl közepére vontatott bárkán előadott látványos színelőadást, míg a kevésbé vagyonosak a kikötőben bérelhető dereglyékről, vagy világítótorony szirtjéről tekinthetik meg.

Narvan nemesei nem fukarkodnak az aranyakkal, hogy évről-évre Észak legkiválóbb színészei lépjenek föl Ynev szerte híres szerzők darabjaival kápráztatva el a műkedvelők nézőket. Legnagyobb sikere mégis minden évben Iriogo Orel páratlan szomorújátékának van, mely egy elcsapott lovászfű és egy ereni dáma tragikus történetét meséli el, s melynek cím a Magány lovagja. A színészek közé csak felkéréssel lehet bekerülni, s nem kis megtiszteltetés ez azon kevesek számára, akiknek megadatik ezen kiváltság. Aki egyszer is részt vehet a Narvani Víziszínház darabjaiban, élete alkonyáig Ynev szerte válogathat a fellépések között. Egyetlen magára valamit is adó művészpártoló északi nemes sem mulasztja el, hogy legalább egyszer életében szemtanúja legyen e feledhetetlen élménynek.

Egy másik messze földön híres látványosság a **Lángtáncoltatás**, ahol a **Barena főcsatornáján felsorakozó száz és száz zsonglőr** (szakmájuk legkiválóbbjai) csillantják meg tudásukat. A csatorna fölött és a két parton egy időben majd ezer fáklyát tartanak a levegőben, látványos alakzatokat rajzolva ki, máskor a két partról egymásnak hajtva fáklyáikat. Olykor különleges olajba mártják a ronggyal körülcsvart botokat, és a csatorna fölött pörögve átívelő szemkápráztató bíbor, türkiz, kénsárga és smaragdzöld ragyogású lángnyelvek tükörképével hintik tele a Barena vizét.

A hercegi palotától keletre simuló, a város egyetlen összefüggő szabad vízfelületén, a Kristálytükron minden nap délutánján megrendezett **canocékkal vívott „csatákon”** vagy evezős versenyeken mulathatja idejét a látogató.

A karnevál legtöbbször által áhított rendezvénye azonban kétség kívül a **hercegi palotában megrendezésre kerülő bál**, ahova **csak a legrangosabbak**, gazdag nemesek, céhmesterek, köztisztviselők álló polgárok és a messzi vidékek nemesei **nyernek bebocsátást**. Utóbbiaknak minden esetben valamely baleoba tartozó helybeli nemeshez kell folyamodniuk, ajándékukért cserébe pedig a vendégbarátság jeléül kíséretükkel egyetemben meghívást kapnak a bálra.

A vígasság az egész ünnepség alatt megszakítás nélkül tart, a korona termeiben bálakat, fogadásokat, gyertyafényes vacsorákat rendeznek a kékvérű vendégek tiszteletére. A karnevál utolsó napján a palota bizonyos részeit a nép előtt is megnyitják, hogy leróhassák tiszteletüket az uralkodó előtt.

Mégis az egész **Karnevál megkoronázása az utolsó éjjelen rendezett felvonulás**, mikor is az ünneplők maszkjukban és köpenyükben végigjárják Narvan utcáit. **A Tegusa kerületben induló maszkabált** a céhek felvonulása nyitja meg, rangjuk szerint sorban vonulnak fel az üvegfüvők, kovácsok, cserzővargák, tímárok, ékszerészek és megannyi más szakma képviselői. A körmenetet hagyományosan a maszkkészítők zárják, miután megindul a nemesek díszfelvonulása. Bárkai-**kon behajózzák a Barena csatornáit, majd elindulnak a kikötő felé, hogy a nyílt tengerre bocsássák alkarnyi áldozati hajóikat**. Az óslakos lupár és dolamin népek jó csaskát látnak a messzire sodródó és szűkös, nehéz évet a hamar elsüllyedő fogadalmi csónakokban.

A Hasadék

A Hasadék éteri jelenségként, a Quironea déli partján több száz mérföld hosszan kígyózva halad végig a legkihaltabb, legellenségesebb vidékeken, és az egykori a Birodalom hadihajói által felperzselt Arguremtől egészen Narvanig ér. Ez a tünemény, nem más, mint egy fel-felülés a valóság szövetén, mely egyes, hamar elhallgatott bölcselők szerint magára a káoszra nyílik.

A Hasadék szabad szemmel nem látható csatorna valamely külső sík, vagy más teremtetett világok, esetleg a káosz síkjai felé. **Azon kevesek közül, akik tudnak létezéséről** páran úgy vélik, hogy a Nagyok,

Astesi (asz)

Rejtőzés értelmű kifejezés, melyet a Quiron-tenger déli partján mindazon eljárásokra és kellékekre alkalmaznak, melyek a gyarlóságok palástolásával emelik az ünnep fényét.

A hetedkori karneválok résztvevőinek köntöse jobbra selyemből készül, az évről évre változó formájú maszkot olykor fém rátétekkel vagy testfestéssel pótolják, azonban a cran-tai időkből nem volt ritka az egész testet borító állapot-, sőt emberbőr öltözet sem.

(Forrás: Karnevál)

A Hasadék léte nem közismert tény, így a kalandozók nagy valószínűséggel nem hallottak még róla.

Ha mégis, akkor sem ismerik a hatását. Csupán annyit, hogy valami éteri jelenséget neveznek így, ami több száz mérföld hosszan nyúlik a Quironea déli partján.

Még a sokat látott Tier Nan Gorduint is meglepte a hatása, ahogy az a Karneválban olvasható.

„A városra nyitotta harmadik szemét az asztrál és mentálvilág kavargása helyett azonban csak rőt derengést látott. Meghökent. Igyekezett kiterjeszteni tudatát, de sem jutott a szférák határánál tovább: az éteri közeg meg-sűrűsödött körülötte, s mielőtt eltaszította volna, szűkülő rémületet csiholt ki belőle egy nap és holdak nélküli táj, egy miazmás párat izzadó lápvídek képeivel. Ordítani akart, kiöklendezni a szájába toluló sarat... és arra ocsúdott, hogy féltérdre zuhan az ablak előtt. Szédült és émelygett. Percekbe telt, mire sikerült a sarokban álló karosszékhöz jutnia; belezuhant, és fuldokolóként kapkodott levegő után. (...) Orrnyerge felett egyujjnyival még mindig sajtott a homloka. Ráébredt, hogy harmadik szemének egy darabig nem veheti hasznát. Vak lesz, míg a városban időzik – maga Narvan, a crantai alapokra épület fürtelem akarja így.”

(Forrás: Karnevál)

Ynev valamely ősi fajainak háborúi nyitották meg. Mások crantai ősmágusokhoz, megint mások zauderek fajtájának megjelenéséhez és Ryekhez kötik eredetét. Egyetlen dolog bizonyos, azon sötét erőkkel praktikaló hatalmak, melyek elég időt töltenek itt el egyfajta mancsatornaként, folyamatosan jelenlévő, számukra megfogható varázserőként érzékelik jelenlétét.

Ezen energia megragadásához és jelenlétének elviseléséhez idő kell. Minden mágikus képességekkel, vagy pszi tudománnyal rendelkező lény, ha harmadik szemével pillant a világba (Asztrál- és Mentálszem, Asztrál- és Mentálpillantás, Auraérzékelés, Tudatnyitás stb. egy rőtes, kaotikus, világtalan, naptalan, holdtalan helyet pillant meg. Őrült víziói támadhatnak, orrába-szájába az itt ragadt senyvedő lelkek – melyek a Hasadék erejétől nem juthatnak tovább, hacsak nem volt elég erős a hitük - kínjának izspaszterű, fullasztó bűzét érzik, vagy épp sötét sugallatokat hallhatnak odaatról. Mivel amit lát és érzékel az nem más, mint egy másik, a miénknél sokkal rendezetlenebb, kaotikusabb világ lenyomata, csupán árnyéka, ezért ebben a formájában is elég erős ahhoz, hogy az efféle kitárulkozástól elvegye bármely lény kedvét.

Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy bárki, aki efféle kutató jellegű pszionikát, vagy mágiát szeretne alkalmazni, az első alkalommal olyan látomásszerű sokkot él át, amely akár percekre is hatalmába keríti, hacsak nem dobja meg –4-gyel Akaraterő próbáját. Ha a próba sikeres, akkor csak egy körre szédül meg és egyfajta rettenetes un-

dort hagy maga után a látomás. A behatás annyira nyomasztó, az elmétől oly idegen, hogy az első ilyen kitárulkozás után minden Asztrál, vagy Mentálmágia, bármilyen kitekintő informatív varázslat, vagy pszi alkalmazás esetén csak akkor képes az erőket megidézni az alkalmazó, ha előtte sikeres Akaraterő próbát dob –2-vel.”

(Forrás: Kalandozók Karneválja)

Érkezés a Száz Híd Városába

A Kalandozók kissé megkésve érkeznek egy vihar miatt. Narvan városban már javában zajlik - sőt, a vége felé közeledik - a Karnevál. Az utcákon mindenféle maszkos emberek, mutatványosok, a csatornák vizén feldíszített canoce-k. **Az utolsó napon érkeznek, amelynek éjjelén rendezik a Karnevál megkoronázásaként a híres fáklyás felvonulást.**

Ha tengeri úton érkeznek a városba, akkor a csillapuló vihar majdnem hajójukat nyomorítja meg, kis híján nekicsapva a kikötőt vigyázó két hatalmas szeráf egyikének. A szeráf közelében a varázstudók furcsa meg nem ma-

gyarázható hideglelést érznek, ahogy a hatalmas alkotmány csendesen cseppenként nyeli magába a varázserőt. Bármiféle kutatómágia nem érzékel a szeráfából mágikus aktivitást, mivel elnyeli a manát, de azt is csak oly kicsiny mértékben, hogy Adron papjai is képtelenek felfedezni.

A hajót elhagyva az utcákon és hidakon keresztül a karneváli tömegben **legalább fél-egy órába** telik, amíg eléri a megadott címen lévő raktárépületet.



Dacára a XIV. Zászlóháborúnak és a Manifesztációs háborúnak, a Karnevál ebben az évben is rengeteg látogatót vonzott, hatalmas a mulatozó tömeg az utcákon és a vízi utakon.

Ha szárazföldi úton érkeznek, akkor a vihar az utat változtatja nehezen járható ingovánnyá. Ekkor a földnyelveken és az erődök során átkelve a nemesi Mantecada, a raktárerődökkel és fogadókkal teli Barena, valamint a tengermelléki Erionként is emlegetett Tegusa negyeden való átkelés **több órába is beletelik**, mivel a karneváli tömegben csak vezetni tudják hatásait. **Ha hátrahagyják hatásait és canoce-ba szállnak**, akkor **kicsivel több, mint egy óra** alatt elérhetnek a megadott címre.

Ha a játékosok játszották a Ködök Városa kalandmodult, akkor felismerik a falakon az akkori harc nyomait, illetve a Chimeri szimbólum ott van a falon, ahol a velük lévő boszorkány meghalt abban a kalandban.

Chimeri (kyr)

Más néven a Ködök Nagyasszonya, a Száj Nélküli Szó, Livinában nevezik Ködökből Suttogónak is. Morgena istennő egyik káosz-kori töredék aspektusa a jóindulatúbbnak tekinthető közül. Befolyása kiterjed a ködökre, miazmákra, bódító gőzökre, valamint a jószálmokra és a látomásos víziókra. Kultusza a Quironeia egész térségében megtalálható, központja Livina.

(Forrás: Bíborgyöngyök)

A megbízás

A raktárház

A megadott cím a kikötő és a Tegusa határán fekszik egy keskenyebb, 15 méter széles csatorna partján, mintegy 100-150 méternyire az öböl vízétől. Ha a raktárépület bejárata előtt húzódó macskaköves járdáról az öböl felé néznek, akkor az öböl vizén lebegő hajókon és azok árbocrengetegén túl még az öböl bejáratát vigyázó angyalszobrokat is láthatják.

A **kétszárnyú**, elhúzható, **megerősített ajtó** most bezárva, egy kisebb ajtón lehet bejutni. Odabent egy lepusztult raktár, a mennyezeten csigasorok. A szemben lévő **falon égésnyomok**, a **padló poros**, **megbarnult vérfoltok**. Illetve a szemben lévő **falra festve** egy nonfiguratív rajzolat, amelyben *Vallásismeret Mf* rendelkező kalandozó felismerheti **Chimeri**, a **Ködök Asszonyának szimbólumát**. Előtte egy táblában bódító illatú füstölő.

A falak mellett látható még egy durva faasztal székekkel – az asztalapon szétszórt kártyákból látszik, hogy az örök épp egy játszma közepén voltak -, az asztalnak és székeknek támasztott felajzott számszeriják, valamint egy kerekeken guruló ruhatartó állvány, amelyen díszes ruhák, köpenyek és astesi maszkok találhatóak.

A raktárház őrei

A raktárban öt, felajzott számszerijjal is rendelkező fegyverforgató várakozik. Amikor a kalandozók megérkeznek, megkérdezik őket, miért jöttek, majd egyikük láthatóan **Pszi-vel üzenetet küld**, ezt követően éberem várakoznak, a kalandozókat méregetve.



Vizitorok (5 fő): Ké: 45 Té: 75 Vé: 135 Ép: 10 Fp: 45 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10) harcolnak. CÉ: 30 (könnyű számszerijjal) Sebzés: 1K6+1. AME: 30 MME: 28 Nevük: *Yaevir – Ervil – Nuros – Moer – Malleo*

Vizitor (asz)

Kyr eredetű jövevényszó. A hetedkorban kezdetben aszisz elitharcosok viselték, akik fegyverük mellett rendszerint hűségüket is áruba bocsátották. Ma a speciális fegyveres testületek tagjait értik alatta. Különleges képességüknek köszönhetően számtalan területen bevetethetők a testőrségen keresztül a politikai gyilkosságokig. Gyakorlatilag fejevadászokként kezeik őket Abaszison kívül is.

(Forrás: Jó széllel toroni partra)

A boszorkányok érkezése

Néhány perc telik el, majd az egyik falon egy sötétben örvénylő, mágikus ajtó jelenik meg, amelyből három időtlen arcú, a Livinai Gyülekezet hagyományos, fakókék incognójába öltözött nő lép elő, egy szőke, egy fekete és egy vörös hajú.

A legfiatalabb egy karcsú, hosszú, szőke hajú, ígésző kék szemű nő, aki – ránézésre, bár ezt a boszorkányoknál nehéz megítélni – a húszas éveik közepén járhat. Ha szóba kerül, akkor megtudhatják, hogy Nedath a neve, amit viszont nem említ meg senki, hogy álmjáró.

Társnője – hosszú, kékesfekete haj, büszkén ívelő, szabályos szemölök, érzéki ajkak, mézszínű bőr és mandulavágású szemek - valamivel idősebb, szuke-sinemmosai félvérnek látszik. Keikó a neve,



Livinai Gyülekezet

Észak-Ynev egyik legbefolyásosabb boszorkányrendje, Alidax legnagyobb vetélytársa.. Tagjai Chimeri hitű boszorkányok, akik szertartásaikat és mágikus tradícióikat az ötödkorra vezetik vissza. A rend kibékíthetetlen ellentétben áll Tharr egyházával, ezért kyr gyökerei ellenére a történelem folyamán a vörös hadurak oldalára sodródott. Megítélésük jónak mondható az Északi Szövetségek országában, ám a kapcsolatot – különösen az Inkvizítorok Szövetsége miatt nem nevezhető felhőtlennek.

(Forrás: ETK, Summarium)

ő az egyetlen a három boszorkány közül, aki fegyvert is visel, egy lakozott markolatú, enoszukei mesterek keze munkáját dicséző tórt.

Csak a vörös hajú nő beszél, akinek kortalan arca egyértelművé teszi, hogy ő lehet a legidősebb a három boszorkány közül. Vörös hajtincseit feltűzve viseli, arca fehérségét még inkább kiemeli a rézszínű haja és fakókék incognója. Hangja kellemesen rekedtes. Ha szóba kerül a neve, akkor Rebeth-ként mutatkozik be.

Rebeth minden célzatosság nélkül megemlíti, hogy a kalandozók szó szerint az utolsó pillanatokban érkeztek, mivel hamarosan, az esti felvonulás idejére időzített illegális árverés lesz Narvan városában, ahol olyan, a feketepiacon megtalálható ősi tekercesek, mágikus tárgyak, ősi romok relikviái mellett mágikus lények kerülnek licit alá, amelyek közül sokat Krad egyháza és az Inkvizítorok Szövetsége is üldöz.

Az árverésről

A XIII. zászlóháború óta évente kerül sor hasonló árverésekre, amelyeket egy titokzatos, Csodaműveseknek nevezett szervezet – nem összekeverendő Talavra csodaműveseivel – rendez. Persze, régebben is voltak hasonló események, azonban ilyen rendszerességgel és szervezetséggel csak az utóbbi száz évben. Vannak persze időnként néhány évnyi kihagyások, például a legutóbbi, 3692-re tervezett árverés a XIV. Zászlóháború, illetve a Manifesztációs háború kirobbanása miatt elmaradt. Az aukció során zsoldosokat, bérvarázslókat fogadnak fel az esemény biztosítására. A helyszín mindig titkos, ebben az évben is csak a várost és a napot tudták, a pontos helyet mindig azt nap juttatják el a meghívottaknak.

Ez ma megtörtént, így most már tudják, hogy a szervezők egy üresen álló palazzót béreltek ki erre a célra, amely a Barena és a Mantecada negyed határán található. Ez egy ötszintes épület, amelynek kettő bejárata van, egy az utca, egy pedig egy szomszédos csatorna felől, és közös fala a szomszédos épületekével. A földszinti ablakokon rács van, az emeleti ablakok spalettái pedig csukva vannak. Az épületet



Kobrák

Toroni központú tolvajklán, amelynek tagjai egymás között csak Család néven emlegetik a szervezetet.

Fő tevékenységi területük a Quieroneia, de kezük egész Ynevre elér. Ötödik háznak is nevezik őket Toronban. Központjuk a toroni Sinhin városa, de abaszisban például Obrat kikötővárosát királyi bullával, hivatalosan uralják.

Befolyási területüket tartományokra osztják fel, amelyek élén háromtagú tanács áll, melynek tagjai a pénzügyekért felelős csuklyás kobra, a fegyveres konfliktusokért és biztonságért felelős fehér kobra, valamint a többi tartomány vezetőivel kapcsolatot tartó mérgek atyja felel.

Tevékenységük széleskörű, védelmi pénzek, zsarolás, lopás, rablás, bordély- és játékházak üzemeltetése, alvilági- és rabszolgakereskedelem. Módszereik durvák és kegyetlenek. Számos kisebb tolvajklánt felügyelnek.

Bár főleg északon tevékenykednek, kezük délre is elér, a Szürkecsuklyások elenségei.

(Forrás: ETK, Summarium, Toron)

mindenféle kémkedés elleni mágikus védelemmel ellátták, úgyhogy lehetetlen kikémlelni, mi lesz odabent, és a térmágia ellen is levédtek. Ráadásul a **Hasadék mágiája is megnehezít minden asztrál- és mentálmágián alapuló tevékenységet.**

A **meghívottak névtelenek**, és erre most a Karnevál forgataga és a maszkok még inkább ráerősítenek, de biztosra lehet venni, hogy – ha hivatalosan el is ítéli, sőt talán üldözi is az árverés szellemiségét és céljait - aki számít a kontinensen, az képviselője útján jelen lesz.

Teljesség igénye nélkül: Alidax boszorkányai, a Kék anyák, a Hiwitek, a Kobrák, a Szürkecsuklyások, Ifin boszorkánymesterei, Észak és Toron képviselői, Erion urai, de még a Sheralon túlról is érkeznek dzsadok, pyarroniak, a shadoniakról nem is beszélve.

Ebben az évben a **meghívott a licitálók számát 100 főben határozták meg, és mindenki maximum kettő fő kísérőt vihet magával.** A rendezvényen – persze a szervezőkön kívül – **vért és fegyver viselése nem engedélyezett** (ide tartozik a varázsló botja és egy fegyverként is használható sétatálcá is). **További szabály, hogy ha valaki elhagyja az árverés helyszínét (az épületet), azt már nem engedik vissza.**

Minden licitáló névtelen, egy számot kapott, illetve előre be kellett mutatni egy hitellevelet, amelyet valamely, a szervezők által elfogadott bankház adott ki (*El Hírad bankház, Erioni Hercegi Bankház, Ezüstlánc bankház, Kara Nidal bankház, Kuúsz' amil bankház stb.*), ezzel igazolva, hogy rendelkezésére áll, és letétbe adásra került a licitált áru megvásárlásához szükséges összeg. A kalandozók hitelkeze 1 500 aranyat, a boszorkányoké ennek sokszorosát, 10 000 aranyat tesz ki.

Azonban az üzletek nem mindig aranyban köttetnek. Nem egyszer reménybeli szövetségek, előnyösebb szerződések, elővásárlási jogok, titkok, szívességek és szolgálatok egy-egy különlegesebb tétel ára.

A kalandozók álcájáról

A kalandozók egy része egy északi, erigowi nemest fog képviselni, név szerint **Ver Radogonte Moragan grófot**, aki már több ilyen árverésen részt vett korábban, és erre néhány évvel ezelőtt a Dorani Titkosszolgálat is felfigyelt. Most, a zászlóháború miatt nem tud személyesen részt venni, ezért megbíztak képviselik. A többiek pedig a Livinai Gyülekezet képviselőjének kísérői lesznek. Hogy a meghívottak közé tartoznak, azt egy féltényrnyi, díszes, mágiát sugárzó rezkoronggal tudják majd belépéskor igazolni.

Amit meg kell szerezni

A cél a **37-es tétel megszerzése**, amely nem egy tárgy, hanem egy személy... vagy valami ilyesmi. **Egy káoszlovos.** Egy olyan mágiahasználó, aki képes a **nyers mágiát irányítani, és az ősi dawa irreálmágiát használni, így akarata alá gyűrni az őselemeket, a teret és az anyagi világ részeit.** Ahogyan sok más félmágikus, félembéri teremtményhez hasonlóan – *sicché, hilvar, dvorgaz* -, ezt is a **Kobrák tenyésztették**, kísérletezték ki, ősi feljegyzések és a gnómok hasonló irányú kísérleteit felhasználva. A Kobrák ráadásul jelentős sikert értek el a káoszlovos irányíthatósága és életbe maradásának esélyei területén.


A Livinai Gyülekezetnek – tekintve a veszélyt, amelyet a világra jelent – másfél hónappal korábban egyszer már sikerült ellopniuk a Kobráktól, és az volt a tervük, hogy amíg elül a vihar, addig Polomarba helyezik biztonságba, ahol az ősi kyr mágia védené, és ahol senki sem keresné. Azonban egy ismeretlen szervezet – dacára annak, hogy cselt és kalandozókat is alkalmaztak – elrabolta tőlük, majd – legnagyobb meglepetésükre – egy hónappal ezelőtt az árverés tételei között bukkant fel. Őket nem érdekli, hogy ki volt az elrabló, nekik az a fontos, hogy a Káoszlovost visszaszerezzék.

Úgyhogy, most tesznek egy újabb kísérletet a megszerzésére. Ha elégséges aranyuk lesz arra, hogy megnyerjék a licitet, akkor a kalandozóknak semmi dolga sem lesz. Ha azonban más vásárolná meg, akkor csupán kettő lehetőség marad.

Aki játszotta az Ősi árnyak visszhangjai kalandot, annak ismerős lehet a gróf neve, mivel ott ő volt a megbízó.

Lélektan vagy Emberismeret Mf rendelkező kalandozó rájöhet arra, hogy a Gyülekezet nem ennyire önzetlen, és valami rejtett célja van a káoszlovossal, erről azonban a boszorkány nem beszél.

Ha korábban nem került szóba, akkor ez az a rész, ahol a játékosok rájöhetnek, hogy a korábbi megbízásuk összeér a jelenlegivel, és ők voltak, akik elrabolta a káoszlovost a boszorkányok által felbérelt kalandozókról.



Elvenni a vevőtől – ez elég nehéz, lévén a vásárló névtelenségét számos, még a Gyülekezet előtt is ismeretlen eljárással őrzik a Csoda-művesek –, vagy elpusztítani magát a káoszlovast.

Arról sem szabad megfeledkezni, hogy a Kobrák sem fogják tétlenül nézni, hogy a tulajdonukra más tegye rá a kezét, úgyhogy biztosan meglesznek a saját terveik is. Bár az – szinte – kizárható, hogy magán az árverésen lépjenek, hiszen ott ők sem lehetnek jelen nagy számban.

Úgyhogy, ez a feladat. Részt venni az esti árverésen, és vagy megszerezni, vagy megölni a káoszlovast. Ha sikerül megszerezni, akkor ide, ebbe a raktárba kell visszajuttatni, a többit már a boszorkányok elrendezik.

Az árverés helyszínéről

Az itt szereplő információkat ne nyomja le a kalandozók torkán a vörös hajú boszorkány, inkább akkor válaszolja meg és mondja el, amikor a tervezés során felmerülnek.

Az aukció helyszínén a mágiához való hozzáférés, és a létrehozható varázslatot ereje és típusa általában jelentősen le van korlátozva a résztvevők számára, így valószínűsíthető, hogy **ideiglenesen egy rúnatermet hoztak létre** az épületben. Ha valaki mágiát szeretne használni, annak előtte ki kell iktatnia a rúnatermet... Bár, ekkor az árverésen résztvevő összes mágiahasználó képes lesz varázsolni.

A fegyvereket és a belépési jogosultságot csak a bejáratnál ellenőrzik, itt azonban **mágiával is**. Nem lenne szerencsés, ha amiatt nem jutna be valaki, mert megpróbálja kijátszani.

Bár feltehetően fel vannak készülve illetéktelen behatolók ellen is, elég nagy az épület, úgyhogy egy ügyes falmászó képes lehet bejutni, és akár fegyvereket is vinni magával. Odabent, ha sikerül elvegyülni, már nem fogják megkérdezni, hogy mit keres ott, illetve ha az általa becsempészett fegyvereket a társai rejtve viselik, akkor abból sem lehet gond.

A helyszín innen – figyelemmel a csatornák hajózhatóságára és az utcák járhatóságára az este miatt egyre növekvő és gyülekező tömeg miatt – egy-másfél óránnyira van, úgyhogy alig egy-két óra van a tervezésre és már indulni is kell. Az nem fér bele az időbe, hogy elmenjenek oda, felderítsék és visszamenjenek a raktárba tervezni.

A segítség, amire számíthatnak

A csapat segítségére lesz még az **árverésre is velük tartó boszorkányon (Rebeth, a vörös hajú)** kívül a raktárban is jelen lévő, **Livina zsoldjában álló öt vizitor**, akik a **szuke félvér boszorkánnyal együtt (Keikó)** az épületen kívül fogják várni őket.

Hogy a kalandozók canoce-val vagy gyalogosan érkeznek, azt ők dönthetik el, azonban ez befolyásolja azt is, hogy a segítség hol fog várakozni **az épületen kívül**, amíg ők odabent **lesznek**. Ha gyalogosan mennek, akkor a segítség is az utcán várja majd őket, ha azonban canoce-val, akkor a palazzó vízi bejáratának közelében lesznek.

Bárhogy alakuljon is, a **boszorkányok mágiával ködöt fognak szőni az épület és a környező utcák köré**, hogy ezzel is segítsék a kalandozók és társnőjük kijutását, lehetőség szerint a káoszlovassal együtt.

Díszes **öltözetről**, köpenyekről és **astesi maszkokról** a boszorkányok **már gondoskodtak**, minden kalandozó megtalálja a neki méretben megfelelőt – nem feltétlenül tetszőt – a ruhatartó állványokon.

Érkezés az árverésre

Hogy a kalandozók vízi úton, vagy az utcákon gyalogolva közelítik meg az épületet, az rajtuk múlik.

Akár így, akár úgy, könnyedén elvegyülnék a **karneváli tömegben**. Már esteledik, a csatornákon feldíszített hajókban és canoce-kban



mulatozik a köpenybe burkolódzó, álarcos tömeg, a csatornák partján tűznyelők és tűzsonglőrök, mutatványosok, zenészek és árusok mindenfelé épp úgy, ahogyan a macskaköves utcákon is hömpölyög a tömeg. Mindenki **az esti**, a Karnevált lezáró nagy **felvonulásra készül**.

Menet közben, akár vízi, akár szárazföldi utat választanak majd, elhaladnak egy **kisebb csoportosulás** mellett.

Egy sikátor előtt a **városőrség őrei** állnak, odabent pedig **három holttest** hever, egy – a ruházata alapján – tehetős férfi, átvágott torokkal, és kettő testőre, mindannyian maszkjuk nélkül. Ha vízi úton mennek, ugyan ezek a holttestek egy, a parthoz vontatott canoce-ban vannak, és a parton állnak az örök. A helyszín az árverésnek helyt adó épülettől néhány utcányira, illetve saroknyira található.

A tömegnek hála a palota előtti utcán **nehéz kiszűrni az esetleges külső, rejtett öröket**, vagy a mások (esetleg a Kobra) által odaküldött megfigyelőket, de még ha sikerül is, lehetetlen megállapítani, hogy melyik félnek is dolgoznak.

Belépés az épületbe

Bármelyik bejáratot is választják, az ajtó előtt kettő alaposan felfegyverzett, ezüst és elefántcsont színekre festett maszkot viselő őr áll. A kalandozók a náluk lévő korong felmutatásával mehetnek be. Egy előtérbe jutnak, ahol – ha van náluk – le kell adniuk a fegyvereiket, amelyet egészen a távozásukig megőriznek. Mindenki, még a személyzet is maszkot visel. Őket könnyű megismerni, mert bár az öltözetük vegyes - tenger melléki, gorki és dzsád stílusú egyaránt akad köztük -, mind ezüst és elefántcsont színekre festett maszkot viselnek, és ők az egyetlenek, akik fegyvert hordanak (hosszú kardot, szablyát, tört, ramiérát, dzsambiát). A személyzet nem nagyon vegyül a vendégek közé, néhány pincért kivéve, akik azonban szintén fegyvert viselnek.

A bejárati ajtóban olyan érzékelő mágia van, amely kimutatja a vas és annak ötvözetait, így minden fegyvert, vértet, amelyben megtalálható. Az ajtókeretre rajzolt rúnák izzanak fel vörös fényben, ha valaki fegyverrel érkezik. Miután valaki leadja a fegyvereit és a vértjét, őt tüzetesebben is átnézik.

Ez azt jelenti, hogy az örök 14+1k10 Észlelés próbát dobna az elrejtett (álcázott) fegyverek megkeresésére a kalandozó Álcázás/álruha próbájával szemben.

Elveszik a sétatálcákat és „megfosztják az öregembereket is a támaszuktól”.

Örök (kb 50 fő): Ké: 40 (31) Té: 76 (64) Vé: 120 (106) Ép: 13 Fp: 56 SFÉ: 3 (fémmelegítő bőrvért, sodronyong). Rövidkard sebzése: 1k6+1, hosszúkard: 1k10
CÉ: 30 (könnyű számszerij) Sebzés: 1K6+1. AME: 30 MME: 28 (épitett)
5 fős csoportokban járöröznek az épületben, bár igyekeznek nem szem előtt lenni. Zárójelben a pusztakezes értékeik.

Odabent

Az előtérből a nagycsarnokba vezető ajtó nyitva áll. A padlót díszes szőnyeg fedi. Sikeres, -4 Asztrál próba esetén egy mágiahasználó kalandozó az ajtón való áthaladásakor érezheti, hogy a valami – újabb - mágian ment keresztül, ennél többet azonban, az idő rövidsége miatt nem tud megállapítani.

Amikor belépnek az épület **nagycsarnokába**, már **több mint százan biztosan vannak odabent**.

A márványoszlopos, boltíves, körfolyosós, márványlépcsős, díszesen festett és kristálycsillárokkal kivilágított **csarnok lesz az árverés helyszíne, és a vendégek nem is hagyhatják el azt**.

Szabadon mozoghatnak a földszinti nagycsarnokban, az emeletre vezető lépcsőkön és a fent körbefutó, márványkorlátos galérián (folyosón), azonban minden ajtó zárva van előlük, és még a csarnokból és a galériáról nyíló folyosókat is elkordonozták.

Minden folyosó bejáratánál és az ajtóknál kettő fő őrökdik, ráadásul a galériáról és a földszintről elérhető valamennyi ajtó kulccsal is be van zárva, és az előtte álló őrnek nincs is kulcsa hozzá (bár ezt a kalandozók nem tudják). Ha valakinek van türelme megfigyelni, akkor – mivel vannak, akik folyamatosan mozognak – az örök számát harminc és félszáz közé becsüli.



Az egyetlen ajtó, amely előtt **nem állnak örök**, az a **kettő mellékhelyiség**, amelyek a **földszintről** nyílnak. Nem nyílik belőlük másik helyiség, illetve az ablakaik kicsik, magasan vannak és be vannak rácsosva, továbbá frissen festett mágikus rúnákat és rajzolatokat is lehet látni az ablaknyílások körül.

A **csarnok közepén** mintegy **100 szék** sorakozik szemben egy **emelvény**nel, ahol maga az árverés lejátsszódik majd. Az emelvényen most egy magányos zenész játszik egy szál gitáron (spanyolos, flamenco szerű zene), akiben a délvidéki származású műkedvelők egy híres gorgviki arénabárdot ismerhetnek fel.

Körben, az emeleti, karzatos folyosót tartó oszlopok között **feldíszített asztalok**, **roskadásig** gyümölcsökkel és könnyű **ételekkel** megpakolva, illetve **pincérek járnak** körbe tálcaikkal, ahol minőségi, könnyű borokat, teát vagy vizet kínálnak.

Amit még fontos kiemelni, hogy **körben**, a **falak mentén az árverésre bocsátott tárgyak illúzióból szőtt képe látható**, annak licitálási számával. A legtöbben itt járnak körbe, az egyes tárgyakat nézegetve. (Hogy miket is látni itt, arról később bővebben.)

A gyülekező vendégekről és a helyszínről

Most még szinte mindenki áll, beszélget. Mindenki maszkot visel, van, aki még a köpenye csuklyáját sem húzta hátra. A ruhák stílusa és a beszédhangok, akcentusok, nyelvek mind arra utalnak, hogy szerte a kontinensről vannak potenciális licitálók, **rádásul** – erre **-2 Észlelés** próbával felfigyelhet a kalandozó, **a jelenlévők közel fele nem a Narvanban megszokott astesi maszkot viseli**.

Egy **-4-es sikeres Észlelés** próbával továbbá fel lehet figyelni arra is, hogy **van tucatnyinál is több vendég**, akinek a csizmája, **ruházata** még **nedves**, mintha esőből érkezett volna. Ez azért fura, mert odakint Narvan városában most felhő sincs az égen.

Hogy kik, és honnan érkeztek, nagyrészt a KM fantáziájára van bízva, példaképpen néhány megemléítésre került korábban.

A velük lévő boszorkány hívja fel a figyelmet egy ezüsttel átszőtt, sötétzöld incognót viselő, porcelánmaszkot viselő nőre, akiről elmondja, hogy szerinte az Alidaxi Boszorkánykirálynő képviselője.

Ha ezen a nyomon elindulva éberebben figyelnek, akkor felfedezhetik, hogy **az érkezők három irányból lépnek be a nagycsarnokba**. Az **egyik, amelyiken a kalandozók is érkeztek**, egy **másik**, ezzel szemben lévő valószínűleg a **palota csatornánál lévő** bejáratánál nyílik (vagy ha canocean érkeztek a kalandozók, akkor pont fordítva), míg a **harmadik irányban** az ajtón túli helyég mellett elvileg a szomszédos épület falának kellene lennie. Ezt már *Építész* Af rendelkező kalandozó is megerősítheti.

Ha figyelnek, érdeklődnek, akkor megtudják, hogy **vannak vendégek**, akik azt **sem tudják**, hogy most **Narvanban vannak**, mivel egy részük a Gályák-tengerének partján fekvő **Odra városában lépték át** egy, az **árverés céljából kibérelt épület küszöbét** (ott most zuhog az eső), és abban a hitben vannak, hogy továbbra is egy ottani palotában tartózkodnak.

Ha rendelkezik egy kalandozó *Építész* Mf-fel, az azonnal, *Építész* Af-fel rendelkező kalandozó pedig sikeres próbát követően megállapíthatja, hogy a terem arányaival sincsen valami rendben, mivel ilyen méretű csarnok elvileg nem férhetne el abban a palotában, amelybe beléptek. Egyszerűen nem férne el benne.

Ha kicsit körbejárják a témát, akkor megfelelő fokú mágiaismerettel **rájöhetnek**, hogy a délről érkezettek **egy kétirányú térkapun léphetek át Narvan és Odra városai között**. Valószínűleg ez a város a gyűjtőhelye a Sheralon túlról érkező licitálóknak, mivel a Kereskedő Hercegségek részeként elég kaotikus és szabadelvű, viszont a déli térkapu hálózat részeként – Erionon keresztül – szinte egész Dél-Ynevről könnyedén megközelíthető. **De az is lehet, hogy pont a kalandozók azok, akik Narvan helyett most Odra városában vannak**.

Események az árverés megkezdéséig

Még vagy egy órán keresztül mind a három bejáraton viszonylag folyamatosan érkeznek a licitálók és kísérőik, azután kezdetét veszi az árverés.

Odra

Dél-Ynev egyik zajos kikötővárosa, Raehur kereskedő hercegségének fővárosa. A Gályák-tengerének északi partján fekszik a róla elnevezett öböl mellett. Hatalmas kikötője népszerű átrakó és elosztó hely, itt bonyolódik az északi parti kereskedelem harmada.

A közbiztonság csapnivaló. Sok az idegen, de maga a színes vallású (a pyarroni istenek mellett Domviknak és Ranagnolnak is nyíltan vannak templomai, de még dzsad mecsettrel, és a Tűzkobra vagy akár Orwella szentélyével is találkozhat az utazó), és népességű város is melegágya a konfliktusoknak.

Mindezekhez az is hozzájárul, hogy a város ad helyet a déli térkapu háló egyik állomásának, amelynek kapuja ingyenes összeköttetést biztosít számára Erionnal, a Kalandozók Városával.

(Forrás: Kalandozók.hu, ETK, Rúna magazin)



A várakozást egy jelenet zavarja majd csak meg, amikor a személyzet fegyveresei odalépnek egy díszes kelmékbe és köpenybe öltözött, kezein ékköves gyűrűket viselő astesi maszkot viselő testes férfihez és testőreihez, majd kikísérik őket az árverésről. A férfi fennhangon tiltakozik a bánásmód ellen, beszélni akar egy kompetens személlyel, azonban nagyon nem áll ellen. Hogy mi történhetett, azt nem tudni, és ki sem fog derülni. Amint kikísérték őket, újraindul a beszélgetés.

Amit a kalandozók megethetnek

Azoknak, akik az árverésen vannak, annak kezdetéig nincsen további esemény tervezve. A kalandozók nézelődhetnek, beszélgethetnek, illetve - ha van -, akkor nekiláthatnak a tervük végrehajtásának. Amíg az árverés kezdetére várnak, illetve annak elején számos lehetőség áll nyitva a kalandozók előtt.

A legvalószínűbbek a következők lehetnek:

- „Leváltani” néhányat a személyzet tagjai közül, így fegyverhez és szabad mozgáshoz jutni a palotában.
- Valamilyen csellel elosonni az örök mellett, és így szabadon mozogni a palotában. Folyamodványaként fegyvert szerezni.
- Találkozni a palotába titokban bemászva bejutott társukkal, és átvenni tőle a fegyvereket... Ami a későbbiekben leírtak miatt nem fog sikerrel járni.
- Kiiiktatni valamilyen módon az ideiglenes Rúnatermet, amellyel most elfojtanak szinte minden idegen eredetű mágiát az épületben (jelenleg az aukció vendégei számára minden elemi mágia maximum 1E-vel jön létre, nincsen tér-, szimpatikus- valamint asztrál- és mentálmágia. Az ilyen típusú papi mágiák sem működnek). Ehhez azonban szintén el kell osonni az örök mellett, vagy valamilyen csellel kijátszani őket.

- Megkeresni azt a helyet, ahol most az árverésre bocsátandó tárgyakat, lényeket tartják, és megszerezni a káoszlovast (bár a Gyülekezet ahhoz ragaszkodott, hogy első körben feltűnés nélkül próbálják meg egyszerűen csak megvásárolni). Ehhez azonban szintén el kell osonni az örök mellett, vagy valamilyen csellel kijátszani őket.

Mindezekre nem sok idejük van, mivel **az érkezésüket követően alig egy óra múlva kezdődik az aukció**, és a hely felmérése, felderítése és az információgyűjtés is időbe telik, mondjuk elvett már 15-20 percet tőlük.

Ráadásul, ha rájönnek, hogy valami nem stimmel az épülettel, akkor valószínűleg annak is utána akarnak majd járni, hogy hol is vannak egyáltalán.

Fontos megemlíteni, hogy ha a kalandozók bejutnak valamelyik szobába – nyíljon az az emeleti a galériáról vagy valamelyik mellékfolyosóról, és kinyitják az ablakot, akkor a kinti látvány alapján azzal szembesülnek, hogy nem Narvanban vannak... de még csak nem is Odra eső áztatta városában... hanem több ezer mérföldre nyugatra, a kora délutáni őszi napfényben fürdő Alidarban, a Vágyak Városában.

Néhány licitre bocsátott tárgy

3-as tétel: Néhány ősi, godoni nyelven írt rojtos szélű, foltos, besárgult papírlap lebeg a levegőben. A mágiával ügyeltek arra, hogy a szöveg elég homályos legyen ahhoz, hogy ne lehessen elolvasni. A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Hét lap Sevir, a godoni exorcista fennmaradt eredeti naplójából. Kezdő licit: 50 arany.*”

9-es tétel: Vérrel írt megsárgult bőrdarab, amelyen mágikus rajzolatok és jelek is láthatók. A mágiával ügyeltek arra, hogy a szöveg elég homályos legyen ahhoz, hogy ne lehessen elolvasni.

Az örök Észlelése 14+1k10, de mivel most éberek és gyanakodnak, a KM nyugodtan adjon hozzá +2-t. A többi képzettségpróbájukat is ez alapján dobják. Ugyan csak Emberismeret Af-el rendelkeznek, de Mellébeszélés Mf karakterrel szemben is jogosultak dobásra, a gyanakvás miatt +2-vel.

Sevir a Godonból fennmaradt írásos emlékekben megemlített legnevesebb excorsista. A legendák szerint nem volt démonfajzat, aki megállhatott volna előtte: pusztá intésével küldte őket az enyészetbe. (Forrás: Geofrámia)

Az Alku segítségével egy boszorkánymester Sötét Kóborlóvá, Vulagharrá tud változni.

(Forrás: Bestárium)



A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Elfbőrre rótt Szeráfi alku egy Shrabtistt-el. Kezdő licit: 250 arany.*”

11-es tétel: Egy csontokból álló keretre kifeszített, narancssárgás színű bőrdarab, amelyen egy mostanra már színét veszített tetoválás látható, amely egy térképet ábrázol, és felismerhető rajta toroni írásjelek. A mágiával ügyeltek arra, hogy a szöveg elég homályos legyen ahhoz, hogy ne lehessen elolvasni.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Arguren városának állítólagos lelőhelye. Nabur-on Zeohyl expedícióját túlélő goblin matróz hátbőrére tetoválva. Kezdő licit: 200 arany.*”

14-es tétel: Egy sötét bőrbe kötött, napló méretű könyv, amelyen látszik, hogy több ezer éves lehet. Mára megkopott csatok zárják le, amelyeken hozzáértő felismerheti a Ryeki Démonsászárság korából származó motívumokat.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Egy, a tizedik oxus beavatottja által készített, ryeh-dym nyelven íródott „élő” könyv a Démonsászárság idejéből. Kezdő licit: 1500 arany.*”

17-es tétel: Egy lunír foglalatba lévő zöldes színű kristály, amelynek felszínét gazdagon díszítik a különböző mágikus jelek, rajzolatok. A belsejében mintha egy sötét felhő örvénylne, az ember, ahogy ránéz, ösztönösen is attól tart, hogy átlép rajta valami ebbe a világba a külső sötétségből. A mágiával ügyeltek arra, hogy a vésetek elég homályosak legyenek ahhoz, hogy el lehessen azokat elolvasni.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Drid idézőtorony fókuszkristálya Anashur városából. Kezdő licit: 2000 arany.*”

20-as tétel: Egy szobor, amely egy elnagyolt, torz emberalakot ábrázol, amint két kezével éppen felfelé nyújtózkodik. Szemei helyén vörös rubinkövek, amelyek szinte izzani látszanak.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Enush-Keshda crantai démonisten szobra. Eredeti, a crantai időkből származik. Egy toroni gyűjtő magángyűjteményéből. Manna kútként is funkcionál. Kezdő licit: 150 arany.*”

22-es tétel: Egy vésett sötét fémtábla. Nehéz ránézésre megállapítani, hogy milyen fémből készülhetett, olyan, mintha magába szívná a fényt, és elnyelné azt. A felületét borító vésetek és rajzolatok ezüstös pókhálóként borítják a felszínét. A mágiával ügyeltek arra, hogy a vésetek elég homályosak legyenek ahhoz, hogy el lehessen azokat elolvasni.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*A Démonikus Óbirodalom egyik kapuvárosának a helyét jelölő térkép. Kezdő licit: 5 000 arany.*”

25-ös tétel: Egy vaskos, bőrkötéses, nyitott könyv forog a levegőben. Látszik, hogy egy pyarroni stílusban készült, kódexszerű munka, cizellált, gazdagon illusztrált mű. Azonban az is látszik, hogy a borítójára – már elszakadva – egy szalag van ragadva, amivel a Papi Szék a tiltó jegyzékre felvett, betiltott, apokrif kiadványok utolsó példányait szokta lezárni, miután a többit megsemmisítette.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Az adyr értekezései a Démonikus Óbirodalomról. Egyetlen fennmaradt példány, az ó-pyarroni Nagykönyvtár romjai közül. Kezdő licit: 500 arany.*”

29-es tétel: Egy kéklunírból készült, kétkezes kard forog körbe a levegőben. A penge makulátlan, kyr vésetekkel díszes. A markolata megkopott, mintha rászáradt vér borítaná, enyhén megcsavarodott, mintha eltorzul volna, ráadásul apró tüskék állnak ki belőle.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „*Egy kyr pusztító kardja azok közül, akik a Kárhozat Asszonyának fogadtak hűségét. Kezdő licit: 1 000 arany.*”

37-es tétel: Mintha újra látnák teljes életnagyságában a Polombarban kiszabadított és a Vérparton átadott alakot. Többet most sem látnak belőle. Bőrruhát visel, és az arcát is bőrből és fémből készült, mágikus jelekkel díszített maszk takarja, kék, üveg szemlencsékkel. Nyakán vastag, szintén rúnákkal telerótt nyakörv, amelyet átszőnek a testét körbefonó, mágikus rúnákkal és rajzolatokkal telirótt, egybefonódó szalagok. A bilincsek most nincsenek rajta. A testalkata alapján éppúgy lehet karcsú nő, vékony férfi, mint elf vagy félelf is.

Nobur-on Zephyr tproni nemes, aki Psz. 3649-ben expedíciót indított a legendás Arguen megtalálására, flot-tájának azonban nyoma veszett.

(Forrás: Csepp és tenger)

Ryeh-dym (rye)

A kyr írásképek ryeki írások által átértelmezéséből létrehozott írásjel-rendszer. Nevezik fekete írásnak is. Segítségével leírhatók a démonok nevei és egyes szavai. Állítólag egyes könyvek önálló akarattal is rendelkeznek.

(Forrás: Toron)

Idézőtorony

Az idézőkutatkkal együtt nagyhatalmú démonhercegek – drid-ek – megidézésére használt mágikus toronyok a ryeki időkből.

(Forrás: Toron)

Enush-Keshda

Egykori crantai isten, démonisten, akinek nevel leginkább a Quironeiai déli partján élő népek ajkán maradt fenn, a múlt bálványai, a félelem és a gonosz allegóriájaként.

(Forrás: Toron)

Kapuváros

Olyan démoni központok, városok a Démonikus Óbirodalomban, amelyek átjárót, összeköttetést rejtettek az Úr-és Szolgavilág között, összekötve a démoni és az anyagi síkot. Egyes legendák szerint legalább kilenc ilyen volt.

(Forrás: Egyezség)

Az adyr

A Démonikus Óbirodalom titkait kutató pyarroni mester. Több elméletet is felállított, amelybe a pyarroni istenek is belekeveredtek, ezért munkáit a Papi Szék tiltó jegyzékre vettette.

(Forrás: Egyezség)



A mágiával ügyeltek arra, hogy a rajzoltos és írásjegyek elég homályosak legyenek ahhoz, hogy el lehessen azokat elolvasni.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „Káoszlovos. Kezdő licit: 5 000 arany.”

40-es tétel: Egy macska méretű, humanoid lény, kettő, békához hasonló lábbal és kurta végtagokkal. Elsőre a szemlélő úgy érezheti, hogy nincsenek valódi körvonalai, a fény furcsa játékot játszik a bőrén, és a határozott kontúrok kirajzolása helyett inkább lecsurogni látszik a testéről. A fején, amely aránytalanul nagy a testéhez képest, apró, fénylő szemek és szőrtelen, ormányszerű tapogató látható.

A szöveg, amely mellette lebeg kék-fehér izzással a levegőben: „Alkony ginsour. Kezdő licit: 500 arany.”

A fenti tárgyakról akkor tudnak a kalandozók bővebb információkat (mint például amik az oldalsávban le vannak írva), ha rendelkeznek a szükséges Képzettség mesterfokával... Történelem, Legendaismeret, Démonológia, Vallásismeret stb.

A fentiek mellett lehetnek még olyan „kisebb értékű” tárgyak, mint.: dzsenn szablya Al Abadana amund ostromából; aqir sarjvért Ó-Pyarron falai alól; a lezuhant Égi Szentélyből származó áldozókehely; egy hajtincs az Alidarban megölt Fekete Hadúr, Sinil Dialiad holttestéről stb...



A tolvajok országútján

Ha a csapat azt tervezi, hogy egy vagy több játékos, vagy akár mindegyik titokban, a szomszédos épületek falát megmászva, majd valamelyik emeleti ablakon behatolva próbál meg bejutni az aukciónak helyt adó palotába, arra is van lehetőség.

Ennek több célja is lehet. Fegyvert vinni be a társaiknak, kiiktatni a rúnatermet, felderíteni az épületet, hol őrzik a Káoszlovast, és még az árverés előtt elvinni stb...

Az épület külső őrzése, biztonsági intézkedések

Megfigyelhető, hogy **őrök csak a két bejáratnál** – szárazföldi és vízi – **állnak**, és lámpások is csak ott világítanak.

Az épület **összes többi ablakán** be vannak csukva a **spaletták**, amelyeken nem szivárog ki fény. Ráadásul az utcák fényszennyezésének köszönhetően második szinttől felfelé semmi szinte semmit sem lehet látni odalentről.

Ha van is az ablakokon bármilyen mágia, annak semmi nyoma, **varázsjeleket** és rajzolatokat a felsőbb emeleteken nem, **csak az első szinten** található ablakok **spalettáin** látni (Észlelés -2), és a spaletták is könnyen kinyithatók a megfelelő szerszámokkal.

Ha egy vagy többi kalandozó ilyen módon próbál bejutni, miközben a társaik az árverésen vesznek részt, akkor arra az időre, amíg a KM ezt a részt lemeséli nekik, az árverésen lévő kalandozók játékosai tartsanak egy kis pihenőt.

Ráadásul a **falak** – hála a sok dísznek, faragványnak – **könnyen mászhatók**, amely +50% Mászást jelent. Mivel a palazzo kettő másik palota közé van ékelődve, ezért úgy is megközelíthető, hogy egy másik épület falát másszák meg az utcában, és a tetőkön keresztül közelítik meg az árverés helyszínéül kibérelt épületet.

Ha esetleg egy, az utca szemben lévő oldalán lévő épület tetejéről szeretnének átjutni, **az utca szélessége itt 10-12 méter**, így csak Pszivel vagy mágiával felerősített ugrással, vagy kifeszített kötéllel lehet kivitelezni.

Mivel odalent **az utcán rengeteg a fény, és nagy a tömeg**, ezért aki a második szintnél magasabban van, annak a rejtőzködéséhez már +50% járul.

Az épület odabent

Az emeleti szintek **teljesen elhagyottak, sötétek, porosak**, a bútorok fehér lepedőkkel vannak letakarva, amelyeket szintén évek pora borít.

Azt a szobát elhagyva, amelybe a kalandozó érkezik, szintén **sötét** az épület, **semmi fény sincsen**, úgyhogy, hacsak nem lát a sötétben, vagy használ *Abszolút látás* pszi diszciplínát (bár ekkor a *Hasadék* hatni fog rá, lásd Narvan leírásánál), vagy gyújt fényt, akkor semmit sem fog látni.

Az egész épület elhagyott, üres, semmi zaj sem hallatszik odabent. Mintha nem is rendeznének egy 300 fős aukciót odalent, hogy a szervezőkről ne is beszéljünk.

Nincsen(ek) egyedül...

Ahogy tovább halad lefelé, észre veheti, hogy nincs egyedül. A földszinten lévő csarnokban egy halovány fényű tolvajlámpás fényénél **féltucatnyi**, sötét ruhába és vértbe öltözött, felfegyverkezett, maszkos **alak** tanakodik, akiket láthatóan szintén meglepett, hogy üres az épület. **Aszisz nyelven** olyasmiről beszélnek, hogy **jelenteni kell a**

„Fehérnek”, hogy **baj van**, és akárhol is vannak a társaik, azok most egyedül maradtak. **Illetve bármi is van az ajtók mögött** – itt nem tudni, milyen ajtókról beszélnek – **nincs az az isten**, hogy még egyszer **a közelébe menjenek**.

A fentiekből esetleg következtethet a kalandozó, vagy a kalandozók, hogy **a Kobra**k klánjának **fegyvereseit** fedezte fel.

A Szellembeszéd használata

Az **elhagyott épületben lévő kalandozók egymással, vagy a kint maradt többi segítővel** – boszorkány, vízitorok – minden probléma nélkül **tudnak** Szellembeszéd használatával **kommunikálni**, ha rendelkeznek az ehhez szükséges tudással.

Arra **azonban nem** lesz lehetősége a kalandozónak, hogy mentális úton, pszivel lépjenek kapcsolatba az épületbe a bejáraton keresztül megvívóval belépett, **az árverésen részt vevő társaikkal**, ugyanis bárhol legyenek is azok, vagy le vannak árnyékolva az ilyen típusú kommunikációval szemben... vagy nagyon messze vannak, de ezt az üzenő nem tudhatja. **Ugyanígy működik fordítva is**: egy, az árverésen részt vevő kalandozó sem tud kapcsolatba lépni sem az ilyen módon bejutott társaival, sem pedig a kint lévő többi segítővel.

Viszont ez azt jelenti, hogy - valószínűleg - a Kobra k sem tudnak kapcsolatba lépni az árverésen lévő embereikkel.

A bejáratok belülről

Ha sikerül kijátszania a földszinti csarnokban lévő fegyvereseket, és eljut a bejárat ajtóig, akkor...

Ha egy kalandozó lámpás fényénél közelíti meg a kettő bejárat ajtót belülről (mármint amelyek a bejáratok előtereit kötik össze az épülettel, nem pedig a külső, utcára nyíló ajtókat), akkor egy embernyi méretű **Félelem asztrális szimbólumot** (ETK 304. o.) pillant meg az ajtóra festve – ez csak normál fénynél, normál látás esetén látszik -, amelynek ereje 45+k10 E. Ha valakin *Abszolút látás* működik, arra



Harc sötétben:

Ké: -20
Té: -60
Vé: -75
Cé: -150

Harc félhomályban:

Ké: -15
Té: -30
Vé: -35
Cé: -70

Az örök Emberismeret Af rendelkeznek, tehát egy Mellébeszélés MF kalandozó próba nélkül meg tudja győzni őket.

Minden más esetben próba kell, amelyet az örök 14+K10-el dobnak. Mellébeszélésre a kalandozók az Intelligencia vagy az Asztrál képességüket használhatják.

automatikusan kifejti a hatását. Ha valaki fény nélkül, sötétben közelíti meg az ajtót, arra nincsen hatással.

Ha egy kalandozó eljut az ajtóig, akkor azok be vannak csukva, ráadásul nem is tud hozzájuk érni, mivel valamilyen erős mágia azt is megakadályozza. Ez nem más, mint egy **15 E erejű Elemi Erő fal**, amely hajszálnyival az ajtó vonala előtt húzódik.

Lehetőségek

Azoknak a kalandozónak, akik így próbáltak bejutni, több lehetősége van.

Az egyik, hogy elhagyja az épületet, és megpróbál lemaradó kísérőként bejutni az árverésre. Ekkor egy nagyon jó *Mellébeszélésre* lesz szüksége, hogy a benti örök kihívják az egyik kalandozót, aki az erigowi gróft képviseli, vagy a livinai boszorkányt (attól függően, hol volt kevesebb kísérő). Ellenkező esetben kint marad az utcán, és a kintiekhez – boszorkány, vizitorok - csatlakozva nem tehet mást, mint várakozik.

Lehet **köztes lehetőség** is a következőhöz képest, előbb egy kis harc és kergetőzés a Kobrákkal, majd pedig megpróbál bejutni az árverésre.

Ha viszont az épületben marad, akkor kiszúrhatják a Kobrák, és a KM lemesélhet a kalandozónak egy kergetőzést, harcot a nyomába szegődött Kobrákkal az elhagyatott épületben és a környező háztetőkön. Ebbe az utcára vagy csatornára kijutva, a kint lévő társai – vizitorok, boszorkány – is bekapcsolódhatnak. Azonban a Kobráknak is vannak odakint további emberei, akiket nem zavar az utcán és a csatornákon lévő ünneplő tömeg (lásd később).

Kobra fegyverek (7 fő): Ké: 40 Té: 70 Vé: 120 Sebzés: 1k10+1/1k6+1 Ép: 10 Fp: 58 SFÉ: 3 (fejvadász vért) CÉ: 35 Támadások száma: 1 Hosszú kard és hajítótőr. AME: 25 MME: 25 (statikus, épített) Belharc Mf, Földharc Mf, Vakharc Af, Ökölharc Mf

Megkeresheti továbbá az elhagyatott épületben lévő Rúnatermet is, és bár a rajzolatok megszakításához szakértelemre van szükség. és ha meg is szakítja azokat, csak azt éri el, hogy az épületben újra lehet bárkinek térmágiát és szimpatikus mágiát használni. Igaz, amúgy sem tartózkodik ott senki a kalandozón és a Kobrákon kívül.

Az említett esetekben a legjobb megoldás, ha inentől kezdve a KM párhuzamosan mesél a két helyszínen lévő kalandozóknak, felváltva az árverésen lévőeknek és a kint maradtaknak.

Az árverés

Az árverés kezdetét jelzi, hogy a **bárd elhagyja az emelvényt**, a helyét pedig a **Csodaművesek kikiáltói** veszik át.

Ők is **ezüst és elefántcsont maszkot** viselnek, **ruházatuk jellegtelen**, átlagos szabású, azonban nagyon **jó minőségű** anyagból készült, szürke köpeny. **Elmójüket pajzs óvja**, és gondosan **ügyelnek rá**, hogy se a beszédük, se a hangjuk, szóhasználatuk vagy gesztusnyelvük ne árulkodjon arról, kik és honnan származnak. Az aukció során a **pyar (közös) nyelvet használják**, amelyet magas fokon, akcentus nélkül beszélnek.

Az összegyűlt licitálók elfoglalják helyüket az alacsony emelvény előtti félkörívben elhelyezett 100 darab széken. Kísérőik a falak mellett, boltívek alatt vagy az emeleti galérián várakozhatnak, és onnan tarthatják szemmel az árverést.

A Csodaművesek ismertetik az **árverés menetét**. A **kikiáltási árat** mindenki ismeri, az szerepelt a meghívóhoz mellékelt tájékoztatón, valamint itt is megtekinthető volt a kiállított tárgyaknál. A **licitlépcső** is ennek megfelelően változik, az 1000 aragnál kevesebért kalapács alá kerülő tárgyak esetében 10 arany, e fölött pedig 50 arany. Felső korlát egyik esetben sincsen. **A bemutatott hitelleveleket ellenőrizték, egy kivételével valamennyit rendben találták.** Aki licitál, az a belépéshez is használt korong felemelésével jelezheti szándékát. Ha nem mond összeget, akkor a licit a licitlépcsőnek megfelelően emelkedik.



Az árverés során lehet egy jelenet, amikor Sinil Dialiad, az egykori Alidaxi Boszorkánykirálynő hajtincséért „ádáz harcot” vív egymással Livina és Alidax képviselője. Persze a Gyülekezetnek nem kell a tincs, de elégedett mosollyal nézi az alidaxi boszorkány dühtől megfeszült állát, hogy az 50 aranyról induló licit végén majdnem 1000 aranyat kell a tincserért fizetnie.

Alidaxnak mindenképpen kell a tincs, mivel egy nekromanta - ha megidézné Dialiad lelkét -, olyan titkok birtokába juthatna, amelyet Alidax féltékenyen őriz.

Azt azonban a livinaik belső köre tudja, hogy Alyr, amikor megölte Alidarban, akkor gondoskodott róla, hogy ilyesmi ne fordulhasson elő.

Ezt követően pedig **kezdetét veszi a licitálás**. A tárgyakat egyenként, ez esetben **eredetben mutatják be**, valamennyit **egy helyiségből** hozzák ki, amely előtt eddig kettő ór állt, és mivel lépcsők alatt, a színpad mögött, meglehetősen forgalmas helyen nyílik, az elhelyezkedése miatt amúgy sem volt lehetősége a kalandozóknak, hogy alaposabban megvizsgálják. **Miután egy tárgy elkelt, ugyanoda viszik vissza.**

Az árverés **a kisebb értékű tárgyakkal** indul, mágikus ékszerekkel, terekcskekkel, térképekkel és ősi romokból származó, ismeretlen célú és eredetű eszközökkel. **Külső szemlélő számára hamar unalmassá, egyhangúvá válik**, ráadásul majdnem **egy órája tart** már, mire végre **bejelentik a 37-es tételt.**

A **káoszlovast** egy fegyveres kíséri. Ugyanúgy néz ki, ahogyan utoljára, még a Vérparton, vagy a falak mellett, a fényekből szőtt illúzióképen látták, azonban most nincsen bilincs sem a kezén, sem pedig a lábain.

Némán várakozik, mintha nem is tudná, érdekelné, hogy mi zajlik körülötte. A **kikiáltó fennhangon élteti.**

„Képes a nyers mágiát irányítani, és az ősi dawa irreálmágiát használni, így akarata alá gyűrni az őselemeket, a teret és az anyagi világ részeit.”.

Elmondja még, hogy egy mentális bilincs van a káoszlovas nyakán, amelyen keresztül a tulajdonosa irányítani is tudja. Sajnálatos módon a bilincs párja nem áll rendelkezésre, azonban egy hozzáértő mágiahasználó bizonyára képes készíteni...

Ezután **kezdetét veszi a licit**, amely 5 000 aranyról indul. **Hamarosan már 8000 aranyánál jár**, és nem úgy tűnik, mintha 10 000 alatt megállna. **Egymás után emelkednek a táblák**, a kikiáltó nem győzi mondani a számokat. **Tucatnyi licitáló van**, északi és délvidéki egyaránt, de ezt csak a maszkokból tudják a kalandozók megítélni.

Egy démon elszabadul

Amikor a **licit már 13 000 aranyánál jár**, akár a földszinten állva, akár az emeleti galériáról figyelik az eseményeket a kalandozók, csak a **sikoltozásra, kiabálásra figyelnek fel**, mivel bármi történt is, kívül esik a látóterükön.

Aztán **kitör a pánik, elszabadul a pokol**. Véres tetemek hullnak, vér fröccsen a maszkokra, és egy kettő, az öröktől szerzett kardokkal harcoló alakot pillantanak meg, aki **eszőlős mészárlásba kezd az aukció résztvevői között.**

Többen varázsolni próbálnak, azonban varázslatuk – a rúnaszoba miatt – nem jön létre, viszont **magukra vonják a harcos figyelmét.**

A Halálhozó

A férfi hosszú, fekete haja lobog körülötte, szemei pedig kéken izzanak, miközben pörögve-forgogva levág bárkit, aki a közelébe kerül. Látszik rajta, hogy félelmetesen gyors és vérbeli harcos.

Az árverés biztonságáért felelős, elefántcsont maszkos örök megkísérelnek szembeszállni vele, azonban esélyük sincs. A kísérők megpróbálnak eljutni az általuk védett személyhez, azonban a kavargásban teljesen reménytelennek tűnik.

Sokan a kijáratok felé próbálnak menekülni (nem törődve azzal, hogy melyiken is érkeztek), ezzel azonban csak azt érik el, hogy **feltorlódnak, fellökik egymást és meg nagyobb lesz a pánik.**

Legendaismeret Mf vagy Vallásismeret Mf rendelkező kalandozó felismeri, hogy ez egy démon, amit *Halálhozó* néven ismernek. **Démonológia Af kalandozó a démon nevét is tudja** (Xing), illetve azt, hogy mi a gyenge pontja, hogyan lehet védekezni ellene.



Mivel a Slan-ek a pszit és a harcművészetüket a démonoktól, és azok közül is a Halálhozótól származtatják, ezért legalább 5. Tsz-ü harcművész vagy kardművész karakter felismerheti a démont, és a közkeletű nevét, a Halálhozót is ismeri.

Arra a jelenetre **mindenképpen hívja** majd **fel a KM a játékosok figyelmét**, amikor a velük lévő boszorkány – kihasználva a káoszt és a felfordulást – az Alidaxi Boszorkánykirálynő képviselőjét szándékosan a Halálhozó elé taszítja, amely könyörtelenül lemészárolja azt.

Xing, a Halálhozó (Bestárium 2 56. o): Ké: 65 Té: 110 Vé: 150 Sebzés: 2k6+12 Támadás/kör: 4 Ép: 75 Fp: 125 AME: immunis MME: immunis. Pszi: 12. szintű Slan pszi. Ha Chi harcba lép, akkor Tám/kör 6, +12 Ké +35 Té +35 Vé és +12 Fp.

A démonokról általában (Bestárium 2. 49. o):

A Természetes Anyagok mágiája nem hat rá, az Őselemek egyike sem sebzí. Kizárólag Elemi Erővel lehet benn kárt tenni, vagy mágiával átíratott fegyverekkel. A sav nem marja a testét, a mérge nem árt neki.

Démonok gyengeségei:

Aki fennhangon, folyamatosan kántálja a démon nevét arra az adott démon nem tud Mentál- és Asztrálmágiával hatást gyakorolni, és a hasonló jellegű Pszi támadásai is hatástalanok maradnak.

Azok a mágikus fegyverek, amelyekre a démoni nyelv rúnáival felírták az adott démon nevét, duplán sebzik azt.

Az árverést szervező Csodaműveseknek idővel sikerül majd a mágiahasználoik segítségével felülkerekedniük a Halálhozón, ekkorra azonban a kalandozók így-vagy úgy, de már az épületen kívül lesznek.

A Kobra színrelépése

A kalandozók számára azonban nem a démon a lényeg, hanem az az **öt, astesi maszkos, köpenyes alak**, aki a kavardást kihasználva a **színpadhoz lép**, és – mivel a kikiáltók most a pánikkal, és a saját testi épségükkel vannak elfoglalva – a **káoszlovasra** egy köpenyt terítenek, majd **elkezdik kikísérni a teremből**. Amit a **kalandozók ekkor még nem tudnak**, az az, hogy a **Kobra léptek akcióba**.

Most ugyan még nincsen rá idő, de amint kicsit nyugodtabb helyre érnek, ott az **egyik Kobra** egy **pórászerű, lunírból készült láncot** vesz elő, amelynek egyik végét a **káoszlovas nyakán lévő nyakörvhöz**

csatolja. Ezen keresztül - ha olyan helyre jutnak, ahová már nem ér el a palazzo rúnatermének korlátozó hatása - **utasítani tudja** majd **varázslatok létrehozására**.

Az öt alak közül hárman a Kobra meghívójával érkeztek – hiszen a Család elég fajsúlyos tényező északon ahhoz, hogy a Csodaművesek ne hagyják ki őket a meghívottak listájáról –, ketten pedig annak az ifni kereskedőnek és testőreinek a helyét vették át, akiknek a holttestét a kalandozók is láthatták az árverésre jövet. A harmadik közülük a Halálhozó volt.

Kobra (5 fő): Ké: 40 (45) Té: 65 (70) Vé: 115 (125) Sebzés: 1k6+1 Ép: 10 Fp: 58 SFÉ: 2 (keményített bőrvért) Támadások száma: 2 AME: 25 MME: 25 (statikus, épített) Belharc Mf, Földharc Mf, Vakharc Af, Ökölharc (Harcművészet) Mf. Zárójeles értékek, ha fegyvert szereztek.

Végjátékok

Itt a Kalandmester számára több lehetőség is nyitva áll (figyelve a hátralévő időre).

Bármelyik legyen is, arra rá kell jönniük a kalandozóknak, hogy a **démon ellen nekik sincs sok esélyük**. Persze, próbálkozhatnak. Illetve a **velük lévő boszorkány is hulljon el a démon egyik csapásában**, kicsit személyesebbé téve a harcot.

A **másik fontos dolog**, hogy a **káoszlovással menekülő Kobrákat csak a kijárat környékén, vagy odakint ériék utol**... Ezt nem nehéz elérni, hiszen a pánikba esett emberek között nehéz haladni, el is sodorhatják őket, vagy épp a Csodaművesek emberei akadályozzák őket akaratlanul, amikor segíteni akarnak. De szembe kerülhetnek a Halálhozóval is.

Alidar

Északnyugat-Ynev hírhedt, nehezen megközelíthető városállama, az Anublientóvidék egyik szigetének díszje. A tenyésztett szeretők és feleségek, valamint a csak itt található szívárványgyémánt hazája.

Ha már nem sok idő maradt hátra a játékidőből

A Kobrák a káoszlovassal **vagy az emeleti galériára vezető lépcső felé menekülnek, ahol a tervük az, hogy az egyik első emeleti szobába jutva annak erkélyéről ereszkedjenek le az utcára, ahol – akár az**

utca, akár a csatorna felőli oldalra érkeznek – már a társaik várnak rájuk. Ráadásul, ők még abban a hitben is lehetnek, hogy az épületbe a tetőkön keresztül bejutott társaik a megbeszélt helyen fognak várni rájuk. Ebben az esetben a meglepetés abban lesz számukra is, hogy odakint nem Narvanba, hanem **Alidarba**, a Vágyak Városába **jutnak**, ahol segítség nélkül kell boldogulniuk.

Vagy az egyik földszinti kijárat felé, ahol leginkább dühöng a Halálhozó démon... Ez esetben kicsit olyan érzése lesz a kalandozóknak, mintha a démon és a Kobrák összedolgoznának, és a démon nekik nyitna utat. A Kobrák terve ugyanaz, ami viszont befolyásolja a későbbiek az, hogy ezen a kijáraton át nem Narvanba, hanem a Kereskedő Hercegségekben lévő **Odra városába jutnak**, ahol szintén nem vár rájuk segítség.

Bármelyik lehetőséget is választja a Kalandmester, a kalandozók ott lesznek a Kobrák nyomában, és egy, mindannyiuk számára ismeretlen terepen kell megvívniuk a harcukat, fegyverek és páncélok nélkül... hacsak nem szereznek néhány fegyvert a Csodaművesek halott őreitől (a Kobrák is ezt teszik kifelé menet).



Odakint már a kalandozók is tudnák mágiát használni, azonban erre – köszönhetően a káoszlovasnak és az őt irányító kobrának – ellenfeleik is képesek lesznek. Az első, ami történik, hogy a káoszlovast és az őt irányító kobrát 10 E elemi erő aura veszi körül, majd a káoszlovas varázsolni kezd.

Szerencsére az őt irányító kobra nem jártas annyira a mágiában, hogy hatékony is legyen, ezért főleg Elemi Erő nyilatokat, kitöréseket, Őstűzet és villámokat használ. Mintha a káoszlovas hozzáférne valamennyi mágiahasználó kaszt varázslataihoz (itt a Kalandmester fantáziájára van bízva a dolog).

Bárhogy alakul is, a harc után ott maradnak vagy Odra városának egy kikötőhöz közeli, eső mosta utcácskájában, vagy Alidar késő délutáni napfényben fürdő városában. Viszsaút egyik helyről sincsen, mivel Odra esetén a térkapu megszűnik, a másik város esetén pedig mágikus aura veszi majd körül. Mind a kettő a Csodaművesek által hozott biztonsági intézkedés, amíg megfékezik odabent a démont. Kifelé lehet

menni, de befelé nem.

Ha még elég idő maradt hátra a játékidőből

Ekkor a Kobrák szerencsésen **az egyik Narvanba vezető kijáratot választják**, ahol odakint a **társaik várják őket**. Hogy a csatornára vagy az utcára nyílót, az legyen a Kalandmester döntése attól függően, hol mesélne le szívesebben egy harcot, üldözést a **mulatozó karneváli tömegben**.

A Káoszlovasról

Szándékosan nem szerepelnek itt statisztikai adatok, a KM tegeye egy hősiesség küzdelem végén legyőzhető, kihívást jelentő ellenfélle a kalandozók részére.

Mivel a káoszlovas dawa irreálmágiát használ, a KM nyugodtan rugaszkodjon el a hagyományos varázslatoktól és hozzon létre az ETK alapján nehezen megmagyarázható mágikus hatásokat... Persze ügyelve arra, hogy a kalandozók ne haljanak bele.

Minden olyan fizikai sebzés, amely 10 alatt marad, fennakad a Káoszlovast övező védekező mágián, és mágikus formában manifesztálódva visszacsap, visszaht arra, aki kivitelezte. A 10 feletti sebzések rendszeren sebzik a káoszlovast. Amikor ÉP sebzést kap (származzon ez akár kötelező Ép vesztesébből), akkor sötét váladékot genyeredző sebek nyílnak a testén, amelyek megzavarják a manaháló szövetét is, amit a mágiahasználó tompa sajgásként, fejfájásként érezhetnek.

Halála pedig látványos és pusztító legyen, amelyet (itt dobni sem kell) a kalandozók is éppen hogy csak túllnek.



A sűrű ködben a *Harc félhomályban* módosítói az érvényesek:

Ké: -15
Té: -30
Vé: -35
Cé: -70

Odakint már a **kalandozóknak is vannak szövetségesei**, hiszen egy boszorkány (Keikó) és az öt vizitor odakint vár rájuk... És ott várja őket még az a társuk vagy társaik is, aki(k) esetleg más módon próbált bejutni, és így Narvan városában maradt(ak).

Akkor is ezt mesélje le a Kalandmester, ha a kalandozók mindannyian rejtve próbáltak meg bejutni az épületbe, és így kimaradtak az egész árverésből és annak eseményeiből.

Ebben az esetben a boszorkányt vízitorok kísérték, és a kalandozók a kint várakozókkal együtt figyelnek fel a bejáraton a káoszlovassal együtt kirohanó Kobrákra, és nyomukban a vízitorokra. Ekkor az esetben az árverés eseményeit majd csak utólag, a vízitorok által elmesélve fogják megismerni. A vörös hajú boszorkány azonban ugyanúgy, ugyanolyan körülmények között hal meg az épületben.

Harc Narvan utcáin

A **boszorkányok ködmágiájának köszönhetően az épület körüli utcákat sűrű köd fedi**, amely számos lehetőséget rejt magában mindkét fél számára. Odakint a **Kobrákat is több, mint tucatszámú társuk várja**, így izgalmas **harcot** és **üldözést** kerekíthet ki belőle a Kalandmester. **Ráadásul** a sűrű ködben mindenfelé ott a **maszkos**, köpenybe burkolódzó, **ünneplő karneváli tömeg**.

Kobrák az épületen kívül (15 fő)

Ké: 40 Té: 65 Vé: 115 Sebzés: 1k10+1 Ép: 10 Fp: 48 SFÉ: 3 (sodronying) Támadások száma:1 AME: 25 MME: 25 (statikus, épített) Belharc Mf, Földharc Mf, Vakharc Af, Ökölharc Mf.

Orvlövészek (3 fő) Cé: 55 Sebzés 1k6+1 (számszerű)

Boszorkánymester (1 fő): Ké: 35 Té: 45 Vé: 102 Ép: 11 Fp: 28 SFÉ: 3 (fémmel megerősített bőrvért). Hosszúkarddal (1k10).

CÉ: 40 (villám) Sebzés: 1k10. AME: 26 MME: 25 Mp:42

1 db Hatalom amulettje van nála (+42 Mp)

Villámágiát vagy Izzó idegek varázslatot használ.

A köd miatt szerencsájük van a kalandozóknak, mert elrejtí őket a Kobra orvlövészek elől, így mindkét fél kénytelen viszonylag közletről harcot vívni, amely **10-15 méteres maximum távolságot** jelent. **Ezen kívül már csak testetlen árnyakat és sötét alakokat lehet** látni a ködben szétszórt fényű utcai lámpások és a mulatozó tömeg lampionjainak fényében.

Ezt tovább színesítheti a kalandmester azzal, hogy a szuke félvér boszorkány a **Livnai Gyülekezet ködmágiájával** a ködből különféle **ködlényeket tud idézni**, formálni. Intésére a köd helyenként megritkul, máshol összesűrűsödik, emberformájú, párából és bűbájból fogant alakok jelennek meg. Ahonnan alakjukhoz elszívják a ködöt, ott az utca/csatorna levegője szinte teljesen kitisztul. Ezek az alakok a boszorkány utasítására formátlan tengerzöld ködgomolyként suhannak célpontjaik fel, hogy azokat tetőtől talpig beburkolva a mérgező miazma pillanatok alatt végezzen velük. Ezek a ködlények, fantomok csak mágiával, illetve mágikus vagy áldott fegyverrel sebezhetőek, ekkor szertekígyózó ködpázmákká foszlanak.

Hogy a játékosok végeznek a káoszlovassal, vagy megszerzik a boszorkányok részére, az legyen az ő döntésük. Bár így, hogy szabadon tombolva az irrealmágiájával elég nagy káoszt okoz az ünneplő tömegben is, nem is említve a kalandozókra általa jelentett veszélyt, a megölése tűnik a könnyebb útnak.

Még olyan helyzet is előfordulhat, hogy ha a kalandozók végeznek káoszlovast irányító Kobrával, azonban nem szerzik meg azonnal az irányítását szolgáló mágikus pórát, akkor a káoszlovas „öntudatra” ébredhet... Na, ez jelent majd csak igazán veszélyt, és ilyenkor nem marad más út, mint elpusztítani.

Vége.



A történet háttere

A Kobra

A Család jónéhány olyan félmágikus teremtenyt kísérletezett ki hosszú évtizedek vagy akár évszázadok munkájával, amelyeket azóta napi szinten sikeresen használ. Elég csak az elsősorban a Slan-ek ellen kifejlesztett, a pszit a kisugárzásával lefolytani képes *sicchelre*, a démoni vérrel és tulajdonságokkal is rendelkező *hilvarra*, vagy a tökéletes kémnek és besurranónak kitenyészített *dvorgazra* gondolni.

Nem meglepő hát, hogy a gnómok hasonló irányú kísérleteit és ősi dawa tekercseket felhasználva kísérletet tettek egy olyan mágiahasználó kitenyésztesére, aki képes a nyers mágiát irányítani, és az ősi dawa irreálmágiát használni, így akarata alá gyűrni az őselemeket, a teret és az anyagi világ részeit. A fő célkitűzés az volt, hogy ne legyen olyan rövid életű, mint azok a káoszlovások, amelyeket a gnómok kísérleteztek ki, és nem utolsósorban irányítható legyen.

A kísérleteknek a Quiron Pentádban, a Porsíkságon megbúvó titkos laboratórium adott helyet, mivel a környező vidék mágikus kisugárzása kedvezőnek bizonyult az ilyen irányú kutakodáshoz. Végül pedig, hosszú évtizedek munkájával sikerrel jártak, ráadásul egy, a káoszlovásra felcsatolt mágikus póráz segítségével még uralni is tudták, akár egy mágiával nem rendelkező személy is képes volt rajta keresztül varázsolni.

Úgy döntöttek, hogy az egyetlen élő példányt az Abasziszban található Obrat kikötővárosába szállítják, amelyet nagykirályi bullával a Család tart uralma alatt.

Fegyveres kíséret szállította a káoszlovast Yankar kikötőjébe, azonban sosem jutottak el odáig. Fegyveresek és mágiahasználók ütöttek rajtuk, és miután mind egy szálig végeztek a Kobra fegyvereseivel, még arra is gondoltak, hogy valamilyen módon a lelküket is csapdába ejtsék.

Így hiába próbálkoztak a Család legkiválóbb nekromantái azzal, hogy kifaggassák a holtakat, nem jártak sikerrel. Ahogy nem jártak sikerrel a káoszlovos felkutatására tett más mágikus módszerek sem, mivel elrejtették a kutató mágiák elől.

A Kobra persze nem adta fel a reményt, ügynökeik mindenfelé keresték ellopott tulajdonukat. Egyetlen szerencsének azt tekinthették, hogy a káoszlovos irányítására szolgáló póráz nem került az elrablók kezébe, mivel azt már korábban Obrat városába szállították.

Amikor aztán néhány héttel a rajtaütést követően értesültek arról, hogy a káoszlovos szerepel a Csodaművesek árverésének listáján, felvették a kapcsolatot a titokzatos szervezet összekötőjével, de falakba botlottak. A Csodaművesek nem adtak ki információkat az árverésre bocsátott tárgyak tulajdonosáról, a Kobra pedig nem tudták bizonyítani, hogy a káoszlovos az övüké, mivel nem akartak a Csodaművesekkel információkat megosztani róla. Próbálkoztak fenyegetéssel, zsarolással, mágiával, azonban a Csodaműveseknek is megvolt a maga hatalma és kapcsolataik ahhoz, hogy a Család végül – látszólag – meghátráljon.

Ők azonban nem adták fel. Úgy döntöttek, hogy az aukció helyszínén fogják visszaszerezni a tulajdonukat. Mivel elég jelentős hatalmi tényezőnek számítottak ahhoz, hogy a meghívottak között legyenek, ezért három emberük így, másik három pedig egy délvidéki kereskedő és testőreinek álcájában jutott be az épületbe (a kereskedő és emberi holttestét láthatták a kalandozók az érverésre menet).

Ezzel egyidőben féltucatnyi fegyveresük az épület tetején keresztül jutott be az épületbe, hogy amikor eljön az idő, akkor a bent lévőkkel egyesülve segítsék a káoszlovos visszaszerzését. Továbbá kint az utcákon és több mint tucatnyi fegyveresük állt készenlétben. Majd fél-száz ember, minden mozgósítható erejük, akiket a rövid idő alatt tengermellékről össze tudtak vonni Narvanba.

Emellett idézőjük – akit ki is merített a megerőltetés – az árverés napján egy démont, egy Halálhozott idézett, amivel alku is kötött.



Az alku szerint a Halálhozó velük tart az árverésre, és egy adott jelre támadásba lendül, elterelve ezzel a figyelmet a Kobraíráról, hogy azok visszaszerezhesék a káoszlovast. Cserébe kényére-kedvére öldökölheti gyűlölt ellenfeleit a mágiahasználókat, akik nagy számban lesznek jelen a rendezvényen.

A Livinai Gyülekezet

A Gyülekezet egyik tehetséges álmjárója, a fiatal boszorkány, *Nedath Sumenel* különös álmot látott, amelyről úgy gondolta, hogy magától Chimeritől, a Ködök Asszonyától származott. Az álm, látomás, jóslat Livina pusztulását mutatta, ráadásul annyira intenzív volt, amelyről arra következtetett, hogy az a közeljövőben, néhány éven belül várható.

Jelentette a Gyülekezet Nagyasszonyának, *Arwina Salerinnek*, aki utasította a többi álmjárót, hogy keressék ők is Chimeri kegyét, hátha a Száj Nélküli Szó újabb sugallattal segíti őket.

Nem történt meg, és a Nagyasszony észben tartotta ugyan a figyelemztetést, de nem törődött vele egészen addig, amíg Nedath újabb álmot nem látott. Ebben a fenyegetés valamilyen formában egy olyan alakhoz volt köthető, aki képes volt a nyers mágiát uralni, és a Dawa Birodalom már elfeledettnek hitt – mivel Doranban még nagy körültekintéssel gyakorolták – mágiáját használni. Egy káoszlovasról álmodott, akinek fontos szerepe volt a későbbi események alakulásában.

Ezt már komolyabban vette, főleg, mivel a Kobraírá közé bejuttatott ügynökei éppen akkoriban számoltak be a Család ilyen irányú sikeres kísérleteiről. Nem lett volna igazi vezető, ha nem kísérte volna meg a veszély elhárítását, még ha az egyenlőre csak vélelmezett volt is.

Kalandozókat fogadott, illetve szövetségeséhez, Doranhoz fordult segítségért. A segítség a Gyülekezethez ezer szállal kötődő *Alyr Arkhon* személyében meg is érkezett.

Ügynökei hamarosan tájékoztatták a várható szállítás helyéről és idejéről, így a kalandozók csapdát állítottak, és egy sikeres rajtaütés során megszerezték a káoszlovast, a halott Kobraírá lelkeit pedig lélekcsapdába zárták.

A dorani varázstudó gondoskodott arról, hogy a Kobraírá ne bukkanhassanak a káoszlovas nyomára, a kutakodó és szimpatikus mágiától óvó mágikus szalagokkal szőtte át az öltözetét, illetve a nyers mágiát lefojtó rajzolatokkal látta el, amely 20E-ig (20 k10) képes volt meggátolni minden mágikus hatást, amelyet a káoszlovas létrehozhatott volna, vagy annak közvetlen közelében jött volna létre. Ez alól egyedül a mágikus tárgyak, jelek, rajzolatok kivételek. Igaz, ez azzal is járt, hogy ha valaki gyakorlatlan módon megszakítja a rajzolatokat, akkor a kontrollálhatatlanul előtörő mana ugyanekkora pusztítást végez 20 láb sugarú körben.

Megszerezték hát a káoszlovast, de valamit kezdeni kellett vele. Mivel nem akarták magukra terelni a gyanút, illetve Dorantól sem akartak újabb szívességet kérni, ezért a Nagyasszony úgy döntött, hogy a polomari Fájdalom Háza tökéletes hely lehet arra, hogy egy időre ott helyezték biztonságba a káoszlovast.

A kalandozók, akik a rajtaütést is végrehajtották, Yankarban szálltak vele hajóra, míg – biztos, ami biztos alapon – figyelemelterelésként egy csapatnyi zsoldost is felfogadtak a boszorkányok azzal, hogy kísérenek egy batárt Polomarig.

Valahogyan azonban kiszivárgott a dolog, mivel mind a batárt, mind pedig a Polomarba érkező kalandozókat támadás érte, és a káoszlovast elrabolták tőlük.

Egy dolgot tudtak biztosan, hogy nem a Kobraírá szerezték vissza tőlük, mivel a Családba beépített ügynökök továbbra is arról számoltak be, hogy a szervezet minden követ megmozgat a káoszlovas megtalálása érdekében.



A Nagyasszony úgy döntött, hogy egy régi bizalmasát és páratársát, *Rebethe*t bízta meg a káoszlovas újbóli felkutatásával és visszaszerzésével, társaiul pedig az álomjáró *Nedathot*, valamint egy másik nagyreményű boszorkányt, az ifini nagyköveti poszt jövőbeni várományosát, *Keiko sur Olotine*lt jelölte ki.

Nagy volt a döbbenet, amikor megkapták a Csodaművesek meghívóját a következő aukcióra – az utolsóra a Sötét Együttállás évében került sor -, és az árverésre bocsátott tételek között ott szerepelt egy káoszlovas.

Rebeth és kísérete azonnal Narvanba utazott, és egy régi, megbízható tennegari felhajtón keresztül olyan kalandozókat kerestek, akikkel már dolgoztak együtt korábban.

A cél a káoszlovas visszaszerzése, vagy elpusztítása volt.

A Cordella klán (a titokzatos harmadik fél)

A Cordella egy, a Quiron-tenger déli partján tanyát vert, gorkivi vonásokat mutató bűnszervezet, amelynek székhelye Anaffi kikötővárosában található.

A klán elsősorban tengermelléken aktív, és noha nem lehet egy szinten említeni a Kobrakkal, a maga módján jelentős erőforrásokkal rendelkezik. Szemei és fülei mindenfelé ott vannak, és számos – természetesen nem legális – forrásból szerzi be jövedelmét.

A klán vezetője, *prefedon* Ferro Cordella mindig jó érzéssel látta meg a kínálkozó lehetőségeket, legyen szó akár legális, akár illegális üzletről. Így, amikor az egyik ügynökén keresztül hírt vette, hogy egy csapatnyi kalandozó elvett valamit a Kobrától, akik azóta tűvé teszik érte az egész Pentádot és környékét, ráadásul egy másik ügynök látott egy – számára – gyanúsnak tűnő batárt nyugat felé haladni a parti úton, elkezdte érdekelni a dolog. Bár a Cordellák hatalomban és erőforrásokban nem érhetek fel a Kobrakkal, azonban a Caedon

és Pentád közötti partszakasz sokkal inkább tartozott az ő felügyeletük alá, mint a Családhhoz, Anaffi pedig egyértelműen a Cordellák városa volt. Így nem meglepő, hogy sokkal több emberük és illetve lekötelezettük volt, akik láttak és hallottak dolgokat, amelyeket összerakva a képet *prefedon* Ferro végül úgy döntött, hogy érdemes némi kockázatot vállalnia még a Kobrák és a Livinai Gyülekezet ellenében is.

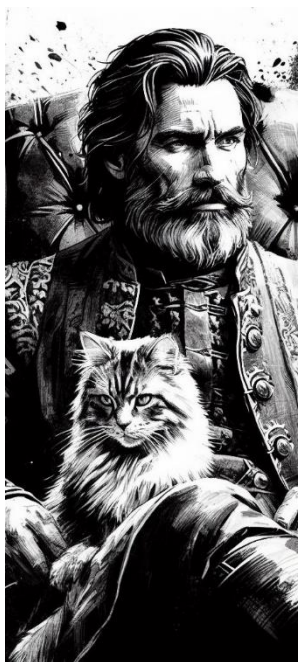
Mentalistáján keresztül felvette a kapcsolatot az egyik caedoni emberével, akivel jelentősebb összeget helyeztetett át az ottani bankház kettő számlája között, majd pedig egy felhajtóval, akit kettő feladatra fogadott fel, természetesen névtelenül maradván.

Az első, hogy keressen féltucatnyi kalandozót, akik megszerzik neki a batárban szállított titokzatos alakot, és leszállítják a Vérpartra. A másik pedig, hogy fogadjon fel egy nagyobb csapatot arra, hogy miután a Vérparton végeztek, végezzenek ezekkel a kalandozókkal.

Mindezekért rendkívül bőkezűen fizetett is a felhajtónak, akinek azonban már nem sok ideje maradt kiélvezni ezt a vagyont, mivel még aznap éjjel egy sikátor mellett elhaladva végzet vele a Cordellák egyik bérgyilkosa, aki rablógyilkosságnak állította be az esetet. Ő sem tudta, hogy miért kellett végeznie a felhajtóval, egy munka volt a sok közül, amelyet a klán közvetített ki a számára, *prefedon* Ferro pedig elégedetten dőlt hátra a székében, mivel ezzel minden szálát elvarrt, amely visszavezethetett volna hozzá.

A szállítást régi lekötelezettjére, az alcai kalózra, *Rizzo Faribbire* bízta, aki mellé – biztos, ami biztos – még az egyik boszorkánymestert is segítségül adta. Attól nem félt, hogy *Faribbi* szája eljárna. Amúgy sem tudott arról, hogy mit szállított a Vérpartól Narvanba, ki volt a titokzatos, álarcos utas, azonban *prefedon* Ferro még inkább biztosra ment, így boszorkánymestere még egy *Nyelvbéklyót* is elhelyezett rajta, hogy véletlenül se járjon el a szája. Ráadásul – sajnálatos módon – a legénység soraiban is valami titokzatos kór ütötte fel

A *Cordelláról a Végzet Masinériái* című antológiában lehet bővebben olvasni.



a fejét, így pár nappal azt követően, hogy Narvanba kikötve boszorkánymester és az álarcos utas elhagyták a hajót, mindazok, akik találkoztak vele, halottak voltak.

Azt tudta, hogy nem tarthatja meg a szerzeményét, mivel az előbb vagy utóbb visszaüött volna. Így nem maradt más hátra, mint felvenni a kapcsolatot a Csodaművesekkel, akikkel már a múltban is dolgozott együtt pár alkalommal, és akiről tudta, hogy mindenki másnál féltőbb gonddal őrzik ügyfeleik titkait.

Így történt, hogy a káoszlovas végül az árverés tételei közé került, *prefedon* Ferro pedig – még azt követően is, hogy a Csodaművesek elteszik belőle a pofátlanul nagy jutalékjukat – olyan bevételben reménykedhetett, amely akár egy erigowi herceg éves jussával is vetekedhetett.

A történet utóélete

A Csodaművesek végül a Halálhozó fölé kerekedtek, azonban az árverésen történt mézárulás, és az, hogy számos azon résztvevő személyazonosságára napvilágra került, egy időre sötét foltot vetett a hírnevükre, és csak a 3700-as évek első évtizedére kezdtek újra magukra találni.

Mivel az alidari székhelyük is közismertté vált, ezért ezt követően az aukciókat már ténylegesen mindig újabb és újabb városban és helyszíneken rendezték meg.

Mivel egyértelműen vissza tudták vezetni, hogy a Halálhozó a Kobrákkal együtt lépett be az épületbe, és az is bizonyossá vált, hogy minden azért történt, hogy a Kobrák elragadják onnan a 37-es tételt, ezért a Kobrákat a jövőben minden árverésükről kitiltották. Persze, ez nem akadályozta meg a Családot abban, hogy – különböző közvetítőkön keresztül – később is jelen legyen az ilyen aukciókon.

Hogy sikerült-e a Kobráknak újabb káoszlovast létrehozniuk, arról nem maradtak fenn feljegyzések. Az azonban bizonyos, hogy az ilyen

irányú kísérleteiket ezt követően még nagyobb titokban és körültekintéssel végezték.

Livina városának jelentős része végül az Égi Fény 3697. esztendejében egy kőomlás következtében elpusztult. Sokan az Alidaxi Kristálykirálynőt sejtik legfőbb riválisa városának pusztulása mögött, Ő azonban ezt sosem ismerte el. Kevesen vannak azok is, akik látták, hogy milyen tajtékzó dühvel reagált és fogadott bosszút a Gyülekezett ellen, amikor szemtanúk beszámolója alapján megtudta, hogy mi történt a Csodaművesek árverésén, és a holttestek beazonosítása után egyértelművé vált, hogy régi bizalmasát – és szeretőjét - egy livinai boszorkány taszította gyilkos szándékkal a Halálhozó pengéi elé.

A káoszlovas utáni hajszában résztvevő másik kettő livinai boszorkány, Nedath és Keiko további életútjáról bővebben a Bíborgyöngyök 2. antológiában megjelent, A Ködök városa című novellában lehet olvasni.

Ezeken a lapokon említés szintjén álljon csak annyi, hogy a tehetséges álomjárót, Nedath Sumnelt, a város pusztulását követően minden idők legfiatalabb Nagyasszonyának választották meg a Gyülekezett élére.

Prefedon Ferro Cordella végül kénytelen volt leírni némi veszteséget az üzleten, de ennek ellenére elégedett lehetett, mivel az események alakulásában betöltött szerepére sosem derült fény.

Hogy a Chimeri által az álomjárónak küldött álom egy önbeteljesítő jóslat volt-e (hiszen ha nem rabolják el a Káoszlovast a Kobráktól, akkor nem történtek volna meg az árverés eseményei, ahol a livinai boszorkány megölte Alidax képviselőjét stb...), vagy Nedath szándékosan alakította így a dolgokat, mindenki döntse el, találja ki maga...

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett.

Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges.

A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

2024.