

Szökésben

A IV. Fanfér a hősökért Tavasz Tábora kalandmodulja

4-6. szintű kalandozó csapatok számára

Írta: A'frad

Helyszín: Erion, és Terrano környéke

Időpont: P.sz. 3705; Dreina terce; A Hatalom és a Szertartások hónapjai; Esküvések hava



Kedves Olvasó!

Egy könnyed, de akár komorrá is válható modult tartassz a kezvedben. Az eseményeket, az NJK-kat, a és a hangulatot mind könnyedén a Játékosok stílusára, beállítottságukra, és az igény szerinti hangulatra formálhatod, ezért kérek, mielőtt mesélni kezdenél mérd fel a Játékosok elvárásait, hiszen a legfőbb cél az ő szórakozásuk.

Az elsődleges motivációs eszköz természetesen a pénz, de a karakterekből kiindulva, vagy az NJK-k segítségével személyes motivációkat is belevihetsz a játékba, hogy a játékosoknak érdekében álljon a 'kijelölt' úton haladni, de mégse érezzék azt, hogy a modul, vagy te magad irányítani, mindenképpen egy adott mederben akarod tartani őket. A modulban található egy mellékszál is, arra az esetre ha semmiképpen sem a modul elsődleges szálán akarnak végigmenni. Használd ki a kalandban rejlő lehetőségeket!

Jó szórakozást!

Üdvözlettel: A'frad

Keresztút

- Hiányzik Pyarron?

- Néha. Van hogy jobban.

A padlástér deszkái között térdelő páros a repedéseken fürkészte az alattuk vigadozó tömeget. Keveset mozdultak, olykor a lány biztatón felmosolygott a másakra, ahogyan megosztottak a kis kémlelőnyílások valamelyikén. Hüvelyben pihenő kardját lassú mozdulattal támasztotta a ferde tetőcserepekhez majd hanyatt feküdt.

- Nem tudom elképzelni, hogy milyen lehet.

- Hát, ha úgy veszed nem sokkal különb más városoknál. – a lány elharapta az ajkát – a díszlet ugyan új, de a tanítások és története ősi múlttra tekint vissza. Bár nem hiszem, hogy a Sólyomistennő szolgálai sokra tartanak az egeket ostromló templomok látványát.

- Azt talán nem, de a szépséget minden formájában képesek vagyunk értékelni.

- Mégis többet hallottam tőled, hogy az utunkba kerülő lányokat méltatod, mint a hűvös építészeti remekeket.

- Nem szívesen erősítek semmilyen szabályt.

- Csendet! Megérkeztek!

*

Az ajtó kitérült és ketten léptek be rajta. Minden szem – legyen az rejtőző vagy életunt – feléjük fordult, ahogy a két hófehér hajú lény végigvonult a termen. A hátsó asztaloknál néhány harcos önkéntelenül felállt, hogy a páros lány tagját jobban szemügyre vehessék. Az egy mosollyal zsibbasztotta le a tagjaikat és visszaültek. Az igris a színpadon lába mellé engedett lanttal tátott száját mikor a vigyorgó fiú felkapta azt és leülve a húrok közé csapott.

A lépcsőről rohanó léptek zaja beleveszett a kobzos zenéjébe, a helyükről felállni készülő tagjaiból kifutott a vér. A konyha felül tigrisugrással érkező kardos nő csak arasszal vétett a lány arcát, de máris a bordáit kereső hegyes törrel kellett szembenézni. Alig talált egyensúlyt az alattomos szúrások előtt.

A mennyezet felől hasadó deszkák hangja hallatszott és fűrészpör szitált. A dalnok ki nem esve a ritmusból feltekintett a hasadékban feltűnő alakokra. Kaján mosolyra húzta a száját és a közeli asztalok felett lobogó fáklyák fénye eltompult egy szívdobbanásnyi időre.

- Fókuszált fény! – kiáltott társára Arel szimbólumát viselő pap és nagyot taszított azon. A levegőben hirtelen fellobbanó fénysugár a vágott lyukon keresztül a tető cserepén át a szférák magasáig csapott, ameddig zabolátlan energiáik engedték. A pap hátra, a lány előre zuhant az ivó felé.

A viszályban összefonódó páros kettőse vad táncban vert le két asztalt és mikor így is kevésnek bizonyult a hely, a sóbálvánnyá merevedett vendégek asztalaira ugorva folytatták. A sötét copfok csak úgy csapkodtak a fejjadászlány feje körül minden mozdulatra, de a hóhajú lány könnyedén úszni látszott a viharos csapások súlya alatt.

Végül egy hevesebb támadás előtt könnyedén ellépve kimozdította súlypontjából a támadóját, aki két szék közé a földre zuhant és onnan előregördült. Ekkor vette csak észre, hogy a dal véget ért és a dalnok egy kisebb zsákkal az ajtóban társát hívogatja:

- Nővérkém! Gyere már! – mire az huncut csókot dobott legyőzött ellenfele felé és az asztalokon keresztül az ajtó felé lobogott. A becsukódó ajtóba két hajítóbárd és három slan csillag csapódott, de már csak a göcsörtös deszkában tehetett komolyabb kárt.

- Kik voltak ezek? – tápázkodott fel a lány a földről a lyuk alól, miközben a pap éppen lelebegett – Tudtam, hogy nem hétköznapi kalandozók, de erről nem volt szó külön.

- Ez nem változtat semmin sem – morogta maga elé az idősebb lány miközben fegyvereit feszegette ki az ajtó fájából – csak nehezebb lesz élve elkapni őket.

- Hol van a lantom? – kérdezte a vendégek közül elsőnek éledő bárd.

*

- Mennyi?
- A hangszer nélkül csak tizenöt ezüstpénz és fele annyi arany.
- A hangszer nélkül?
- Hamis volt és inkább a kútba dobtam kifelé menet.
- Akkor megértem – mondta a lány a felettük lassan suhanó csillagokat nézve.
- Nővérem?
- Igen?
- Milyen lesz nekünk Erionban? – szemeiben őszinte kíváncsiságot látott a nővér.
- Az csak attól függ mit hozunk ki belőle – mosolya egy pillanatra lehervadt – és hogy hogy jövünk majd ki a kalandozókkal – egy ideig komoran hallgatott majd a szekér aljába kuporodva aludni tért. Öccse nem sokkal utána követte példáját.

*

A másnap reggel szótlanul érte az üldözőket is. Igaz, néhány a fogadóból is csatlakoztak hozzájuk, de a pap bizalmatlan volt velük. Volt amelyik túlteljesítette a pénzért bármire hajlandó szerencsekatonák küllemére vonatkozó előítéleteket, de nem osztotta meg kétségeit társaival. A copfos lány mereven maga elé nézve várta, hogy a gyülevész had összeálljon az istállóból kisorjózó lovakkal. Az oldala erősen sajtogott, de a vértje, amit reggel öltött csak fel, egyenesen tartotta. Lelki szemei előtt az este pillanatai peregtek le újra és újra. Egész éjjel ezen meditált és tudta, hogyha újra alkalom nyílik rá nem ő marad alul kettőjük közül.

A társaság fiatal hölgytagja ekkor nyitotta ki az emeleti zsalukat ébredése után. Tettetett ijedelemmel vette tudomásul, hogy szinte már csak rá vár mindenki. A szobába visszapillantva a szerteszét heverő eszközök és tárgyak maguktól ugrottak a levegőbe és pakolták be magukat szép rendbe egy nagyobb utazó ládába. Ártatlan mosollyal fordult ismét a lentiek felé és elnézést kérően integetett, hogy siet.

Az egyik lovát vezető alak gépies mozdulatokkal a ház felé fordult és csak akkor döbbsent rá mit tesz, amikor már felpakolta a kisasszony ládáját az előállt kocsik egyikére és az hálásan megköszönte azt. Zavarában megdörzsölte halántékát és morgott valami olyasfélét, hogy milyen szívesen, de nem volt benne teljesen biztos, hogy őszintén így is kellett volna gondolnia ezt.

Erion, és Terrano

Erion

...A város ma már két évezred óta elsőrendű feladatának tekinti a kalandozók, kalandorok felszerelését, szórakoztatását, ellátását – és megkopsztását. Az év bizonyos hónapjaiban majd tízmillióan nyüzsögnek falai közt. Rettenetesen egyedülálló, épp ezért törvényei is különlegesek; a városőrség csak akkor lép közbe, ha a vendégek ügyletei miatt az állandó lakosok élete, vagyona kerül veszedelembbe.

Egy szólás azt tartja, hogy amit Erionban nem lehet megtalálni, az nem is létezik. Van ebben igazság...

Igrain Reval
Geoframia

Terrano

Eriontól északra, lóháton egy napi járásra elterülő fiatal, virágzó kisváros, amit 50 évvel ezelőtt alapítottak pyarroniták, kalandozók, és utazók. A szóbeszéd szerint még a város építésének ideje alatt egy ismeretlen nő átvette a város teljes irányítását, mindezt úgy, hogy szinte senki sem vette észre. Persze mindez lehetetlen, hiszen egy nő egymaga hogyan is tudna igába hajtani, és kénye kedvére elfoglalni, és irányítani – abban az időben- majd 2000 embert. Ma már több mint 10.000 állandó lakossal büszkélkedhet, de nagyobb ünnepek előtti hetekben, napokban a lakossága több ezer fővel megnő, hiszen az északról érkező utazók gyakorta szállnak meg egy-egy éjszakára, hogy a városok városába már pihenten, felüdülve érkezzenek. Természetesen a városban nincs annyi fogadó mint amennyire igény lennek ezen időszakok alkalmával, ezért gyakorta a magánházak is kinyitják kapuit, persze csak a megfelelő pénzüsszegért.

Terrano bevétele első sorban az utazókból, az áthaladó karavánokból, az alvilágból, vagyis Erionból él, és tartja fenn magát.

A városban a Pyarroni Pantheon majd minden istenének megtalálható egy-egy kisebb-nagyobb szentélye, de beszélnek, hogy a fent említett nő alapított egy titkos szektát, ami még ma is aktívan, de a legnagyobb titokban működik.

A város törvényei nem túl szigorúak, de hogy is lehetnének azok, mikor annyi kalandozó halad át rajta, vagy húzza meg magát, a környező hegyekben, vagy a környező erdőségekben. A városőrség legtöbb esetben csak akkor ártja bele magát a város életébe, ha valami komoly bűntény történik, vagy ha hírt kapnak egy-egy kalandozóról, netalán a talán nem is létező szektáról, akik veszélyeztethetik a lakók biztonságát, és persze kielégíthetik a város urának kíváncsiságát. Terrano sokban hasonlít Erionra, kivéve persze korát, és méreteit.

A jelen

Közeledik a 'főszezon', így a város lakossága kissé megduzzadt. Elkezdtek a szükséges felújításokat, megépíteni az ideglenes épületeket (pl az arénát), és a zsoldosok toborzását a városőrséghez, hiszen a szezonban egyértelműen több emberre lesz szükség. Az utóbbi időben a megszokottnál is több kalandozó érkezett a városba, hiszen Toron Császára valódi, mindenféle kiterjedő hajtóvadászatot indított két tolvaj után, és híre ment, hogy talán az erdőben, a hegyekben, vagy ha nagyon bátrak, a városban rejtőzik a két hírhedt és szökevény. Már a város felé vezető utak szélén is megtekinthető a két körözési plakát, a városban pedig szinte ellepik a falakat.

És igen, természetesen itt, a városban, még hozzá A Szirt második szintjén rejtőzik az ikerpár, a város úrnőjének pártfogásában. A Déli Városállamokból áttelepült, de Marco házaspárnak álcázva. Majdnem tökéletesen képesek voltak beleolvadni környezetükbe, de csak majdnem, hiszen képtelenek lemondani szenvedélyeikről, a lopásról, szórakozásról, és a zsongásról, ami könnyen a vesztüket okozhatja.

Főbb helyszínek a modul során

Fogadók

Az ötödik

A város első, legnépszerűbb, de egyben legszerencsétlenebb fogadója. A város alapításának idejében és egészen az eredeti tulajdonos haláláig Kiserdő Csárda volt a neve. A fogadó az elmúlt 50 év alatt négyszer égett le, és négyszer építették újjá, így a helyiek már csak Az ötödiknek hívják. Az elmúlt egy évben óriásira nőtt a forgalma, hiszen mindenki azt várja, hogy mikor kap ismét lángra a kedvenc helyük.

Kissé zsúfolt, vidám hely, átlagos árakkal, és igen csak vegyes vendégsereggel.

Fácán

Rendkívüli módon lepukkant, és elhanyagolt hely, viszont igen népszerű, főleg a szegényebbek, és az alvilág köreiből. Első sorban ivó, másfél sorban szerencsejáték barlang, és második sorban bordélyház.

Arany Bika

A város legnagyobb fogadója, és majd minden bál otthona. Csak kifejezetten gazdag utazóknak ajánlott, hiszen annak ellenére, hogy nem a legszínvonalasabb hely a városban, mégis a legdrágább.

Városháza, könyvtár, iskola, azaz A Szirt

Ezen intézmények a város észak-nyugati részét körülölelő meredek (majdhogynem derékszögben álló), de nem túl magas (100m) lépcsőzetesen elhelyezkedő sziklák tetején találhatóak. Egy csigalépcső vezet fel egészen a tetejéig, ahol egy karcsú, és kecses kastély áll. Az 'alsó szinten' kisebb parkok, drágább üzletek, ivók, teaházak, és a város legnívósabb bordélyháza áll, ami valójában a legendás titkos szekta központja, és az úrnő öröksége. Ha a játékosokat nem érdeklik a szökevények, és a velük járó jutalom, akkor itt a lehetőség egy mentő útra, aminek végigjárásával kideríthetik a város titkát (lásd lentebb, A város titka címszó alatt). A 'második szinten' található a könyvtár, az iskola, és a városháza. A 'harmadik szinten' a felső tízezer kúriái állnak, legmagasabb pontján a kastéllyal, ami a város urának, és úrnőjének otthona.

A lent elterülő városrészhez képest, itt fent szinte egy külön világba lépcsőzhet fel az ember. A fentlakók, és az ott dolgozók ingyenesen használhatják a lebegőt, hogy megkíméljék magukat a majd 1 órányi lépcsőzéstől, de természetesen 1 ezüst fejében mások is igénybevehetik. Aki nem tudja megfizetni, annak marad az izzasztóbb 'út'.

A Bazár

Zsúfolt, fülledt levegőjű sátrakból, és bódékból álló komplett labirintusrendszer. Ugyan a híres mondás Erionhoz kötődik, de a Bazárral kapcsolatosan is megállja a helyét: *Amit a Bazárban nem lehet megtalálni, az nem is létezik.*

A különböző népcsoportok elszigetelődnek egymástól, így négy részre osztható a fél belváros kitévő hely: Fehér Negyed (déliel), Dzsad Negyed (dzsadok), Fekete Negyed (nyílt fekete piac, természetesen a sötétebb dolgokat nem teszik ki a pultra), és a Helyi Negyed (a Bazár legforgalmasabb Negyede, ugyan olyan olvasztótégely, mint maga a város).

Az Erdő

A városhoz közeli erdőségek tele vannak kis faházakkal, menedékekkel, ahol az igazán szegények, és a törvények elől menekülők élnek.

Itt található Eia és Colin rejtekhelye is, egy eldugottabb, kőfallal körülkerített, mágiával leplezett (10E) kis ligetben.

A Rejtekhely

A terület közepén álló óriási fa üregéből indul egy lépcső, majd egy járat; nagyjából 50 méter megtétele után egy természetes eredetű barlang-terembe érnek, ahol már várja őket az Unikornis (lásd az NJK-knál). Amint kilépnek a járatból, már képtelenek visszafordulni Az Unikornis testében lakó varázsló nő 50E-s Akaratátvitel varázslatának köszönhetően. Ha visszafordulnának, eszükbe jut az a sok kincs, pénz, varázstárgy, és grimoár...

Az Unikornisbőrbe bújó varázsló nő nem gonosz, csak mivel be van zárva baromira unatkozik, és tudja milyen szórakoztató dolgok várhatnak a kalandozókra a barlangban.

A város titka - mellékszál

Terrano, fentebb olvasható rövidke, és foghíjas történelmében szerepel egy boszorkány-Felice papnő, név szerint Naima de LaMare, aki a legenda szerint, nem sokkal a város alapítása után a nép számára teljesen észrevétlenül átvette az irányítást, két tucat, rabszolgasorból felszabadított amazon segítségével, akik az Iskola őrségét tették ki. Szépen lassan, óvatosan a hatalmába kerítette az amazonokat, akikkel végül megalapította a saját szektáját. A város akkori ura tudomást szerzett a Naima-ról, és tervéről, így értesítette az Inkvizíciót, akik igen csak alábecsülték a szekta tagjait, de legalább mindannyian láttak valami szépet a haláluk előtt.

Megelőzvé az Inkvizítorok újabb látogatását, nehéz munkával végül a város vezetőjét is sikerült megbabonáznia, aki természetesen feleségül is vette.

Az úrnő, férje tudta nélkül, egy -akkoriban- nem régen érkezett dúsgazdag hölgy álcája mögött felépíttette A Szirten lévő bordélyházat, ami a Felice szekta központja lett. Az épület kertjében lévő üres kútból indul egy kiszáradt víznyelő, amin végighaladva (kb 2km) átjutnak A Szirten, és egy sziklafalakkal teljesen körülölelt ligetbe érkeznek. Itt tartják minden szertartásukat, és az átváltozás éjszakáin innen indulnak vadászni; általában -a feltűnés elkerülése végett- a hegyekben, és az erdőben lakó névtelen senkik esnek áldozatukul.

A szekta minden tagja szerves része a városnak, a legtöbben családot alapítottak, és lányaikat titokban Felice tiszteletére, és tanaira oktatták, hogy később ők vegyék át a helyüket a szektában.

A város jelenlegi úrnője, Gwen Deberon, természetesen Naima lánya.

A játékosok a Fekete Negyedben gyűjthetnek félig-meddig hiteles információkat a szektáról, a város régi kapitányától. A kapitány egy idős khál harcos. Állítása szerint Naima őt, mint a városőrség kapitányát is felhasználta, hogy megvalósítsa gusztustalan tervét. Egyedül ő tudja, hogy mi is történt valójában majd 50 évvel ezelőtt. A város végigaludta az egészet...

Események

1.

A kalandozók késő délután érnek Erion közelébe, és egy, az út mentén lévő táblán már láthatják az aktuális információkat, és körözési plakátokat. Az információk nem tartalmaznak túl sok érdekességet, viszont két körözési plakáton bárki szeme könnyen megakad, hiszen a képen látható személyekre 1000-1000 arany vérdíjat tűztek ki.



Eia és Colin yd-Yrid
1000-1000 arany
pénzjutalom
Toron Császáranak megbízásából

Szürkültre érik el Erion falait, ahol megállítják, és nagyjából átvizsgálják őket, de a 'belépő' megfizetése után újukra engedik a játékosokat a városőrök. Mint mindig, most is nagy a nyüzsgés a városban, de megfigyelhető minden városőrön, kalandozón, és néhány polgáron is, hogy mindenkit alaposan szemügyre vesznek; a városőröknél és néhány kalandozónál láthatják az út szélén látott körözési plakátokat. Úgy tűnik legalább a fél város ráharapott, pontosabban harapna a pénzjutalomra.

Könnyedén megismerhetik az ikerpár történetét (lásd NJK-k), és hogy a gyanú szerint itt tartózkodtak, vagy még mindig itt vannak Erionban, de egyre többen tartanak észak felé, Tarrano városába, ahonnan több érkező karaván is beszámolt arról, hogy észak felől is egyre több megbízott tart a fiatal városba.

2.

Másnap reggel a fogadó ivójába betér egy igen csak feltűnő küllemű vendég (lásd NJK-k-Shuangwen yd-Therannon), aki a pulthoz igyekszik, vált néhány szót a fogadóssal, majd leül egy félreesőbb asztalhoz, és nem törődve az őt vizslató tekintetekkel, alaposan szemügyre vesz mindenkit, majd a játékosokon állapodik meg a tekintete. Pár pillanatig mereven bámulja őket, majd feláll, és komótosan kisétál a fogadóból.

Később érkezik/ összetalálkoznak a szállásuk előtt egy virágáros hölgygel, aki eléjük áll, és a

kezükbe nyom egy levelet, majd a markát tartva követeli a Shuangwen által beígért 1 ezüstöt. Ha kifizetik, és kérdezősködnek, egy kevéske plusz pénz ért cserébe, csak annyit tud mondani, hogy egy fehér hajú férfi fizetett neki, hogy adja át a levelet.

A levélben meginvitálják a kalandozókat egy ebédre a Shadne nevű ivóba, említést tesznek az ikerpárról, és összesen 1800 arany jutalomról. Az aláíró természetesen Shuangwen yd-Therannon. Azon kalandozók, akik toroni származásúak, vagy huzamosabb időt töltöttek Északon, sikeres intelligenciapróba esetén eszükbe juthat néhány információ az illetőről (lásd NJK-k).

Shadne

Kellemes hangulatú, három szintes ivó, az egyik sarokban halkán dúdol, és lantján játszik egy bárd. Shuangwen már várja őket. Elmeséli az ikerpár és a Császár történetét, miszerint beférkőztek a bizalmába, majd ellopták a rangját jelző gyűrűt, és megszöktek Toronból. Beszámol arról is, hogy hónapok óta hivatalból nyomoz utánuk, de már belefáradt az állandó macska-egér játékba, és szeretne felbérelni egy ütőképes csapatot, akik elfognák Eiát, és Colint, majd átadnák neki, ő pedig kifizeti a fennmaradó összeget. Előlegbe legfeljebb csak a jutalom egyharmadát hajlandó odaadni. Friss információkkal is ellátja a kalandozókat, miszerint igazak a pletykák, valóban az északra fekvő Terranoban, vagy környékén rejtőztek el a tolvajok, valószínűleg álcázva magukat, bár nem érti miért tértek vissza Erionba, majd indultak újra észak felé.

Megkéri a csapatot, hogy ha sikerrel járnak, vagy itt Erionban, vagy máshol, azonnal üzenjenek neki ide a Shadne-ba.

Szívesen, nyíltan válaszol a kérdéseikre, majd a beszélgetés lezárásával megkéri őket, hogy estére jöjjenek vissza, és akkor átadja az előleget.

Amikor este visszatérnek a fogadóba, ismét lent találják a nyomozót, aki beléptükkor azonnal feláll, elindul a lépcső felé, és int nekik, hogy kövessék. Felvezeti őket a szobájába, ahol ad egy-egy képet az ikerpárról, majd odaadja az előleget, és azon felül 20 aranyat a felmerülő költségekre, és megkéri őket, hogy minél előbb induljanak el Terranoba, már csak azért is, mert nem csak ők hajtanak rájuk. Szívesen mond egy-két dolgot a városról, majd hirtelen arra hivatkozva, hogy vendéget vár, megpróbálja minél előbb lezárni az esti találkozót.

Jó néhány saroknyira járnak már a Shadne-tól, mikor egy viszonylag szűk utcában át vezet az útjuk. Dobhatnak Észlelés képességpróbát Jada (lásd NJK-k) 80%-os Lopakodása ellen. Ha nem veszik észre, akkor az egyik játékos hátbatámadja, de a többieket sem áll szándékában elhanyagolni. Ha észreveszik, akkor sem látnak belőle sokat, lényegében csak egy, a mögöttük lévő sarok mögül kilépő sötét nőalakot, aki tesz néhány határozott lépést feléjük, majd megtorpan, és visszafordul. Ha utánamennek harcra kerül a sor, ha nem, akkor Jada újra próbálkozik a konkurenciát jelentő kalandozók megölésével, éjjel a szállásukon.

3.

Eia, és Colin egy szekéren indultak észak felé, magukat környékbeli kereskedőknek álcázva, de a Shuangwen által korábban felbérelt két kalandozó, Ashar és Lelie (lásd NJK-k) rájuk támadtak, őket sérülten, elég rossz állapotban megtalálják az északi út közepén kiterülve. Ha kicsit körülnéznek, szekér és vágató ló nyomait láthatják. Ha segítenek Asharnak és Lelienek, magukhoz térnek, és amint megtudják hogy ők is az ikerpár nyomában vannak rögtön megpróbálják lebeszélni őket a követésükről, és ha nem hallgatnak rájuk rögtön ellenségesek lesznek velük szemben, akár harcba is bocsájtkoznak, csak hogy megszabaduljanak az újabb konkurenciától.

Továbbhaladásuk után néhány órával megtalálják az út közepén a szekeret, de a ló, és az utasok sehol, viszont vérnyomokat találnak a szekéren, és környékén.

Szürkületkor sikeres Észlelés próbával az erdőben pislákoló fényt vehetnek észre. Ekkor van lehetőségük lerohanni, vagy ésszel elfogni az ikreket, akik nagy kegyesen, sérüléseikre való

tekintettel, megadják magukat, de elmesélik nekik, hogy a városban van egy térképük, ami elvezet ahhoz a helyhez, ahol évek óta rejtegetik a zsákmányukat. Megígérik a kalandozóknak, hogy a városba érve odaadják a térképet, ha utána elengedik őket, elmennek a városból, és többé nem keresik őket.

Mindenképpen megpróbálják rábeszélni őket (a karakterek ismeretében említ olyan varázstárgyakat, esetleg grimoárokat, amik érdekelhetik a játékosokat).

Akár megegyeznek, akár nem, éjjel már nem tudnak továbbhaladni a sötét erdőben, mindenképpen le kell táborozniuk. A testvérpár pedig mindenképpen megpróbál megszökni, az eredmény csak a kalandozókon múlik.

Ha elfogadják az alkut, akkor betartják az ígéretüket, a városba érve megkapják a térképet. Jól emlékeznek még, amikor először jártak a rejtekhelyen, és arra, hogy mi várt rájuk odabent...

Ha nem fogadták el az alkut, és visszaindulnak a fogjaikkal Erionba, akkor rövidesen szembetalálják magukat Norával, és Deviussal (lásd NJK-k), akik megtámadják a kalandozókat, hogy megszerezzék a fogjokat. Természetesen miközben a két fél értük harcol, megpróbálnak meglépni, talán még sikerül is nekik... Ha sikerül a szökés, tovább haladnak Terrano felé, és a játékosoknak a városban kell keresniük őket, ami nem könnyű feladat. Ha nem sikerül megszökniük, akkor természetesen a kalandozók társaságában indulnak tovább arra, amerre viszik őket.

4.

Ha nem tudtak megszökni a fogjok, vagy ha a városban megtalálták őket, és valamilyen módon megszerzik a térképet:

A rejtekhelyhez helyenként elég nehéz terepen vezet az út, akik nem rendelkeznek Erdőjárás képzettséggel, jó eséllyel meg-meg botlanak. A környéken szinte mindenhol megtalálható a Feledés Lehelete nevű ritka mohaféle. Ha elvétik Ügyességpróbájukat, elesnek és hozzáér a bőriükhöz a növény. Nedve rögtön felszívódik a bőrön át, és a véráramba jutva néhány órán belül ájuláshoz, és emlékezetkieséshez vezet. 1K10 nap emlékei törlődnek ki a játékos emlékezetéből. Ha netán szépen sorban elesnek pár órán belül, akkor igazán kellemetlen helyzetben találhatják magukat, konkrétan egy erdő közepén egy térképpel a birtokukban, úgy, hogy nem is tudják mit keresnek.

A rejtekhely egy leplezett, kőfallal körülvett kis tisztáson található, a közepén lévő óriási fa üregéből indul lefelé egy lépcső, majd majd egy járat; nagyjából 50 méter megtétele után egy természetes eredetű barlang-terembe érnek, ahol már várja őket az Unikornis (lásd az NJK-knál). Amint kilépnek a járatból, már képtelenek visszafordulni Az Unikornis testében lakó varázsló nő 50E-s Akaratátvitel varázslatának köszönhetően. Ha visszafordulnának, eszükbe jut az a sok kincs, pénz, varázstárgy, és grimoár...

Az Unikornisbőrbe bújó varázsló nő nem gonosz, csak mivel be van zárva baromira unatkozik, és tudja milyen szórakoztató dolgok várhatnak a kalandozókra a barlangban...

Az elme erejének segítségével elmeséli, hogy annak idején egy jól előkészített csapda áldozata lett, azóta képtelen elhagyni a helyet, de ha megígérik, hogy segítenek neki, akkor felajánlja a segítségét, hogy eljussanak a kincsekhez. Ha maguktól nem ajánlják fel, akkor az Unikornis hozza fel a kölcsönös segítségnyújtás lehetőségét. Elmondja, hogy konkrétan nem mondhat semmit a járatokról, de megpróbál segíteni; bizonyos szavakat nem mondhat ki, különben az Árnyak megelevenednek...

Továbbhaladva sikeres Észlelés próba esetében, a földön észrevesznek egy pici piros fából készült kinyitható gömböt; az egész járatban, összesen 27 pici piros gömb van, benne anagrammákkal és egy-egy számmal. Ahhoz, hogy végül mind maguk, mind az Unikornis kijusson a kincseskamrából össze kell gyűjteni mind a 27-et, meg kell fejteni az anagrammákat, és elmondani a verset. (lásd Találós kérdések, és a válaszok)

Rövidesen egy fa ajtóhoz érnek, amin se zár, se illesztés, csak egy kopogtató. Ha kopognak az ajtón megjelenik egy arc, és rövid méltatlankodás után - mondván, hogy betörték az orrát- elmondja, hogy fel fog tenni egy találókérdést, és csak akkor tudnak továbbhaladni, ha tudják a választ.

Minden egyes hibás 'leadott' tippnél megjelenik egy Árnymadár (lásd Bestiárium), és rájuk támad. A járatban összesen három ugyanilyen ajtó van, mindegyik ugyan azt mondja el, majd felteszi a maga kérdését. Út közben láthatják a falakon kavargó, fenyegető Árnymadárokat, és tovább gyűjtögethetik a kicsi piros gömböket.

Az anagramma megfejtésére a kijutáshoz van szükség.

Miután az utolsó ajtó is kinyílik, valóban rengeteg arany, ezüst, drágakő, könyvek, tekercsek, varázstárgyak, és egy újabb ajtó van, ami végignézi, és méltatlankodik azon, hogy mennyi mindent összeszednek, és elvisznek. Megfenyegeti őket, hogy ha nem tudják neki elmondani a kicsi piros gömbök tartalmából összeálló verset, akkor bizony kellemetlenségek érhetik őket...

Ha hibátlanul mondják el a szöveget, akkor fejenként 600 aranyat, és 200 aranypénz értékű kincset, esetleg varázstárgyakat szereztek meg, az ajtó feltáruul, és nyugodtan kísérelhetnek rajta.

Ha hibásan mondják el, kilöki őket a kapu, és a Császárszigetre egy éppen használatban lévő illemhelyre, egy királyi hölgy ágyába, vagy egy megterített asztal közepére, netán a cápákkal teli vízbe pottyannak...

Ha meghaltak a szellemük tovább él a katakombák falában, őrizve a kincseket, állandó kínzó sóvárgást érezve utána.

Ha visszavitték a fogjaikat Erionba, vagy egyenesen Toron felé indultak, akkor szembetalálják magukat Shuangwennel, és néhány fejevadászal...

Találós kérdések, és a válaszok

1. Se oldala, se fenéke, mégis megáll a víz benne.

Felhő

2. Szürke szárnyú nagy madár, szürke lesz a nagy határ, ha ősszel a földre száll.

Köd

3. Csak becsukott szemmel láthatjuk, mi az?

Álom

A kis piros fa golyókban lévő anagrammák:

böketündér – megen – látszaht

szülper - látna – szelvelé

édit – szel – edminn – atim – modáltál

kisen – mesim – bötéb – men – zű

né – kábényomra – borullakk

ladisekk – a – túlm – sé – a – lyéket – miseszer – állsz

A vers:

Éjtükrödben engem láthatsz

Repülsz, talán elveszel

Tiéd lesz minden amit mondtál

Senki, semmi többé nem úz

Én árnyékomba burkollak

Elsikkad a múlt és a kétely messzire száll.

NJK-k leírása, adataik

Eia yd-Yrid – Fejvadász

Erő: 12 Ép: 13
 Gy: 16 Fp:70
 Ügy: 16 TME: 6
 Áll: 17 AME: 40
 Eg: 15 MME: 40
 Sz: 17 Pszi: 17
 Int: 16
 Ak: 16
 Asz: 13
 Észl: 15



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	36	56	122		2	1k6+2
Fejvadász kard	49	82	150		1	1k6+4
Kés	46	60	122		2	1k10/2+2
Garott			127		1	1k10+2

Képzettségek:

Ökölharc MF	Álca/Álruha AF	Hátbaszúrás MF	Mászás 40%
Vakharc AF	Futás MF	Mellébeszélés AF	Esés 30%
Ikerharc MF	Csapdaáll. MF	Belharc MF	Ugrás 70%
Psz: AF	3 fegyv. MF	Zárnyítás 60%	Lopózás 40%

Apai ágról toroni nemesi családból származnak, de soha nem törődött velük, így később szorgalmasan látogatták a családi kincstárat, persze titokban. Anyjuk kezdő boszorkány volt, de teherbeesett egy nemestől, és ikrei születtek.

Amióta Eia és Colin az eszüket tudják, mást sem csináltak – persze a tanuláson és a világcsavargáson kívül- csak loptak, csaltak, hazudtak, méghozzá pofátlanul. A hölgy Eia, fejvadász, úriemberünk, Colin pedig bárd. Annak ellenére, hogy szakmájuk némiképp eltérő, remekül együtt tudnak működni. Harc esetén kihasználják az Ikerharc minden lehetőségét, közvetlenek, rendkívül megnyerőek, sunyik, cinikusak, gúnyosak, humorosak, lazák, de profik, és vérbeli szabadulóművészek.

Kiemelkedő képességeiknek köszönhetően Toronban keresett kalandozóknak számítottak, de miután képesek voltak arra az arcátlanságra, hogy meglopják magát a Császárt, igazi hajtóvadászat indult ellenük, pedig csak a pecsétgyűrűjét lopták el... Fejenként 1000-1000 aranyat tűztek ki a fejükre, ha élve viszik vissza őket.

A fentiek miatt Toronból értelemszerűen el kellett menekülniük, több heti bújkálás és menekülés után végül úgy döntöttek, hogy Erionba mennek, személyiséget váltanak, és elvegyülnek a tömegben. Több kalandozócsapat is a nyomukban van, de eddig mindig sikerült időben lépniük.

Colin yd-Yrid – Bárd

Erő: 16 Ép: 13
Gy: 17 Fp: 70
Ügy: 16 TME: 7
Áll:15 AME: 88
Eg: 18 MME: 87
Sz: 17 Pszi: 29
Int: 17 Mp: 48
Ak: 17
Asz: 18
Észl: 15



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	33	62	111		2	1k6+1
Hosszú kard	46	59	140		2	1k10+1
Kés	38	52	114		2	1k10/2+2
Garott			117		1	1k10+2

Képzettségek:

3 fevgy. haszn. MF

Pszi MF

5 nyelv AF

Legendaism. MF

Lovaglás MF

Szex.kult. MF

Ének/Zene MF

Kötélékből szab. MF

Szájrol.olv. MF

Kocsmai ver. MF

Ökölharc MF

Csomózás AF

Hátbaszúrás AF

Vallatás AF

Álca/Álruha MF

Ikerharc MF

Mellébeszélés MF

Élettan AF

Kétkezes harc AF

Mászás 100%

Esés 50%

Ugrás 100%

Lopózás 100%

Rejtőzködés 80%

Csapdafelfed. 30%

Titkosajtó ker. 90%

Kötéltánc 30%

Shuangwen yd-Therannon – Bárd (nyomozó)

Erő: 15 Ép: 13
Gy: 17 Fp: 70
Ügy: 16 TME: 7
Áll:15 AME: 88
Eg: 18 MME: 87
Sz: 15 Pszi: 29
Int: 17 Mp: 48
Ak: 16
Asz: 15
Észl: 15



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	33	63	111		2	1k6
Hosszú kard	46	60	140		2	1k10+1
Kés	38	51	114		2	1k10/2+1
Garott			117		1	1k10+1

Képzettségek:

3 fevgy. haszn. MF

Pszí MF

4 nyelv AF

Legendaism. MF

Lovaglás MF

Szex.kult. MF

Ének/Zene MF

Kötélékből szab. MF

Szájról.olv. MF

Kocsmái ver. MF

Ökölharc MF

Csomózás MF

Kínzás AF

Vallatás MF

Álca/Álruha MF

Nyomozás MF

Mellébeszélés MF

Élettan AF

Nyomolv/Eltünt.MF

Mászás 100%

Esés 40%

Ugrás 100%

Lopózás 100%

Rejtőzködés 90%

Csapdafelfed. 30%

Titkosajtó ker. 50%

Kötéltánc 20%

Toroni nyomozó, néhányszor már sikerült a menekülők nyomára akadnia, és minden ilyen alkalommal csak egy hajszál választotta el az elfogásuktól. Akármennyire is kitartó, és jó nyomozó, több mint 4 hónapnyi hajszá után belefáradt Eia, és Colin üldözésébe, így Erionba érkezvén eldöntötte, hogy felbérel egy kalandozócsapatot. Neki ez után csak követnie kell őket, és jókor, jó időben, közel Toronhoz lecsapni rájuk, megölni a kalandozókat (néhány másik kalandozó segítségével, terve szerint őket is el akarja tenni láb alól), és 'ellopni' a tolvajokat. A világgal szemben nemtörődöm, lenéző, kiváló hazudozó, és zseniális 'alakváltó'; szinte végig a kalandozók nyomában jár.

Ashar – Arel pap

Erő: 15

Gy: 17

Ügy: 16

Áll: 17

Eg: 16

Sz: 16

Int: 15

Ak: 17

Asz: 13

Észl: 14

Ép: 12

Fp: 72

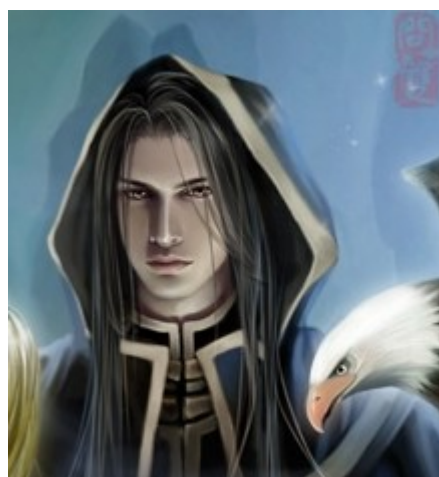
TME: 5

AME: 86

MME: 85

Pszí: 27

Mp: 45



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	33	61	111		2	1k6+1
Hosszú kard	46	58	140		2	1k10+2

Tőr	50	52	126		3	1k6+2
Hosszúj	37			45	2	1k6+2

Képzettségek:

3 fegyver MF	Csapdaáll. AF	Lovaglás MF	Pszí AF
1 fegy.dob (tőr) AF	Legendaism AF	Mászás 30%	Sólymászás MF
3 nyelv AF	Kocsmai ver. MF	Esés 20%	
Nyomolv/tünt. AF	Ökölharc AF	Ugrás 50%	

Ashar és Lelie ilanori származású kalandozók, akik Toronból délre utazva hallottak a szökevényekről, és a nyomukba eredtek. Persze nem az igazságszolgáltatás segítése, hanem a felajánlott jutalom miatt.

Remekül kiegészítik egymást, ami egyikőjükből hiányzik, az a másikban biztosan megtalálható, mind személyiségüket, mind képességeiket, és képzettségeiket tekintve. Egymás, már-már tökéletes ellentétei.

Shuangwen yd-Therannon őket bérelte fel elsőként.

Lelie – Szerzetes

Erő: 12	Ép: 11
Gy: 15	Fp: 74
Ügy: 15	TME: 9
Áll: 17	AME: 79
Eg: 18	MME: 78
Sz: 15	Pszí: 45
Int: 19	Mp: 54
Ak: 17	
Asz: 15	
Észl: 12	



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	15	37	130		2	1k6+1
Rövid kard	24	49	144		2	1k6+2
Dobótőr	25	48	132		3	1k6+1
Tőr	25	45	132		3	1k6+1

Képzettségek:

1 fegyv. Mf	2 nyelvtudás AF	Sebgyógy. MF	Dob.tőr.dobás AF
Lefegyv. Mf	Lélektan MF	Kínzás elvis. MF	Esés 20%
Írás/olv. AF	Arel MF	Pszí MF	Ugrás 40%

Jada – Fejvadász

Erő: 12 Ép: 14
Gy: 18 Fp: 60
Ügy: 18 TME: 6
Áll:17 AME: 39
Eg: 18 MME: 39
Sz: 14 Pszi: 21
Int: 16
Ak: 17
Asz: 17
Észl: 17



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	36	56	122		2	1k6+2
Fejvadász kard	49	82	150		1	1k6+4
Kés	46	60	122		2	1k10/2+2
Garott			127		1	1k10+2

Képzettségek:

Ökölharc MF Álca/Álruha AF Hátbaszúrás MF Mászás 600%
Vakharc AF Futás MF Mellébeszélés AF Esés 30%
Nyomolv/Tünt. MF Csapdaáll. MF Belharc MF Ugrás 70%
Pszi: AF 3 fegyv. MF Zárnyítás 60% Lopózás 80%

Jada magányos, gorviki fejvadász, Shuangwen yd-Therannon nem túl régi ismerőse, aki 'véletlenül' tudomást szerzett tőle az ikerpárról. Shuangwen útja során, többször is felbérelte, hogy kémkedjen, és néhány rajtaütés során segítség képpen őt is magával vitte, mondván, majd megosztottnak a vérdíjon. Jada rájött Shuangwen valódi tervére, ezért meg akarta ölni, de akkorra már messzejárt, így ő most rá is hajt...

Nora – Sámán

Erő: 14 Ép: 12
Gy: 18 Fp: 65
Ügy: 18 TME: 7
Áll:17 AME: 47
Eg: 18 MME: 49
Sz: 15 Pszi: -
Int: 15 Mp: 52
Ak: 19
Asz: 17
Észl: 16



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	20	39	106		3	1k6
Tőr	30	47	108		3	1k6
Rövid bot	29	48	123		3	1k6/2

Képzetségek:

Demonológia AF
Méreg/Seml. MF
Történelem MF
Legenda MF
Időjársl. MF

Hangutánzás AF
Kínzás elvis. MF
Vallás MF
Ének/Zene MF
Erdőjárás MF

2 fegyv. AF
Sebgyógy MF
Herbalizm. MF
Lovaglás Mf
Jóslás 48%

Norat, és Deviust egészen véletlenül szintén Shuangwen yd-Therannon bérelte fel. Először testőröknek, hiszen tudta, hogy Jada által már ő is üldözötté vált, és természetesen nekik is beszélt az ikerpárról.

Nem voltak túl lojálisak, hiszen mint mindenki, ők is maguknak szeretnék a hatalmas összeget, így egy nap Shuangwen ellen fordultak, aki egy tökéletes illúzió segítségével megmenekült. Mindig a legegyszerűbbnek tűnő, és legkézenfekvőbb megoldást választják.

Devius – Barbár

Erő: 18 Ép: 16
Gy: 17 Fp: 81
Ügy: 17 TME: 5
Áll:19 TeljesME: 35
Eg: 18
Sz: 15
Int: 15
Ak: 16
Asz: 13
Észl: 16



Fegyver	Ké	Té	Vé	Cé	Tám/kör	Sebzés
Alap	34	104	118		2	1k6+4
Kétkezes csatabárd	34	118	124		1	3k6+4
Harci kés	44	108	118		3	1k6+5

Képzettségek:

Bírkózás AF
Ökölharc MF
Belharc MF
3 fegyv AF

Fegyvertörés AF
Erdőjárás AF
Sebgyógyítás MF
Herbalizmus MF

Méreg/Seml. MF
Írás/Olvasás AF
Esés 45%
Ugrás 20%

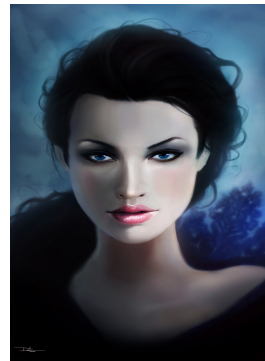
Darmond Deberon – Várúr

Terrano városának úra, de valójában csak a felesége bábja, aki boszorkánymágiája segítségével tarja a kezében férjét.



Gwen Deberon

Felice papnő, Naima de LaMare lánya, éa szekta vezetője. Menedéket nyújt Eiának és Colinnak, de természetesen csak azért, hogy a bizalmukba férközzön, és várja az alkalmat, hogy megtudja, vagy legalább megsejtse, hogy hol tárolják az összelopott vagyonukat, és végül rátegye a kezét a számára legértékesebb kincsre, Felice legelső beavatottjának naplójára. Ha a kalandozók segítenek neki, akkor kész kiadni a 'pártfogoltjait'.



Bestiárium

Feledés Lehelete
Unikornis
Árny