

Sorsforduló

A XXVII. KalandorKrónikák szerepjátékos találkozó kalandmodulja
7. tapasztalati szintű karakterek számára



Játszódik Észak-Yneven, a Shanice-hegységben,
a P.Sz. 3723. év Arel első (Zivatar) havában

ÍRTA: Ensirion

ILLUSZTRÁLTA: Lunatica

Előhang

*Nyulászi Zsolt ajánlása a kalandhoz
a M.A.G.U.S. három évtizedes jubileuma alkalmából*

Sziasztok!

Az a megtiszteltetés ért, hogy én írhatok ajánlást ehhez a jubileumi kalandhoz. Köszönöm.

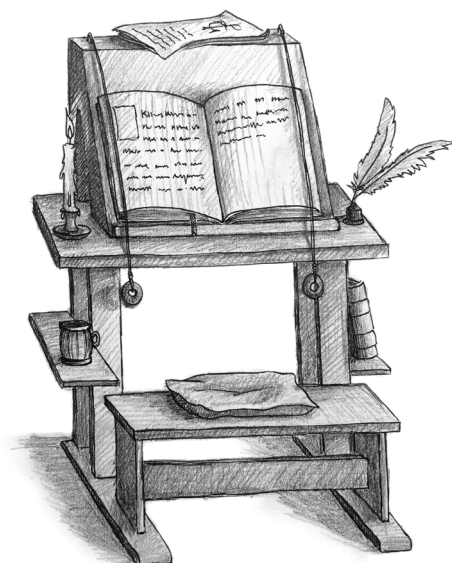
Ynev a kalandok világa, ezerszínű világ számtalan változatos kultúrával, ezer titokkal. Ez a történet is különleges helyre, Észak egy eldugott, titkos zugába vezet el. Tökéletes környezet a játékhöz!

Ha mesélőként olvasod ezeket a sorokat, arra kérlek, fogadd meg a tanácsom: ne feledd, hogy Te vagy a játékosok szeme és füle ebben a fantasy világban. Úgy fogják látni és hallani, ahogy te lefested nekik. Mutasd be a „színeket”, írd le a szagokat és a hangokat, a fagyos szelet és perzselő meleget, még akkor is, ha azon nem kritikusan fontosak a feladatuk megoldásához. A kalandmodul egy kifestő: színezd ki! Nem az a feladatod, hogy akadályozd a játékosaidat, hogy főnökösödj (szerepednél fogva úgyis az vagy). Gondolj arra, mennyire félreértelmezzük manapság egy miniszter szerepét, holott a szó eredeti jelentése szerint ő „szolgálatot tesz”. Legyél jó miniszter, hagyd őket dönteni, a szerepjátékok egyik legcsodálatosabb adottsága a hatalmas játékos szabadság megélése. Te nem akkor végzed jól a dolgod ha „megszivatod” és akadályozod a játékosokat, hanem akkor, akkor ha a kaland végén, ezer nehézséget legyűrve, de olyan elégedetten állnak fel az asztaltól, mint egy egy jó regény vagy filmsorozat után. Ha az első kérdésük az lesz, mikor mesélsz újra?

A játékosoknak is van tanácsolom: „take it easy!” Éljétek meg a pillanatot, találjátok ki a karakterek jellemét, személyiségét és aszerint viselkedjétek. Ne a csak a feladat megoldására törekedjétek, hanem éljétek Ynev világán! Bárki dönthet akár rosszul is, szándékosan - amit Te tudsz, értesz, a karaktered nem biztos. Sokkal érdekesebb és szórakoztatóbb lesz a játék, mintha csak a feladatok megoldására összpontosítanátok. „Szerep”-játék!

Na jó, elhallgatok, hiszen nem értek rá, dolgoztok van, vár titeket a következő kaland. Vigyetek kardot és meleg ruhát! Sok sikert és jó szórakozást!

-Nyúl-



Előszó

Líthas Kalandmester!

Mióta szerepjátékozom, azóta M.A.G.U.S.-ozom. A kettő számomra nem különválasztható – ha el is kalandozom más rendszerekbe és világokra, otthon mégis Yneven érzem magam az asztalnál. Éppen ezért megtisztelve és alaposan megrettenve olvastam a levelet, amiben az Amund arról tájékoztatott, hogy a Krónikák.hu pályázatán elnyertem az évfordulós kaland megírásának a jogát. A velem egyidős M.A.G.U.S.-rendszer méltó megünneplése közel lehetetlen feladatnak tűnt, így végül igyekeztem egyszerűen csak egy élvezetes mesét írni.

A M.A.G.U.S.-kolostor A Halál Havában legelső kiadása, vagyis a kezdetek óta része közös Ynevünknek, ám eddig megközelíthetlensége miatt viszonylag kevés kalandozó juthatott el ide - ez a régóta esedékes kirándulás a Shanice bérci közéremek kiindulásnak tűnt a modulhoz. A helyszín ilyen szintű beágyazottsága kedvenc szerepjátékunk világába egy döntést is jelentett számomra: ebben a modulban nem vállalkozom a kolostor mágiájának leírására. Csupán elneveztem, és felsoroltam pár ismert hatását, amik a szerzeteseknek adják meg mindazt, amire szükségük van munkájukhoz - és misztikus ködben hagytam minden mást. Talán majd egyszer, egy nálam érdekesebb valaki megmagyarázza, hogy működik a Sorsmágia - de addig is van még előttünk egy történet, amit el kell mesélnünk.

A modulnak nincs semmilyen megkötése a JK-k hovatartozására vonatkozóan, vagyis - bár a pyarroni eszmékkel szimpatizálóknak könnyebben mesélhető - szürkezónás, vagy éppen kimondottan sötét lelkületű csapat is játszhatja. Ehhez megfelelő alapot szolgáltat a helyszín és a megbízás (nyomozás egy mindentől távoli és mindenkitől független helyen), valamint a tét is (veszélyben a Kalandozók Kontinense, Amhe Ramun visszatértét senki sem szeretné). Ha mégis úgy érzed, hogy a csapatod nem fér bele a koncepcióba, a Melléklet idevágó fejezetéből tudsz ötleteket meríteni a kaland átalakításához.

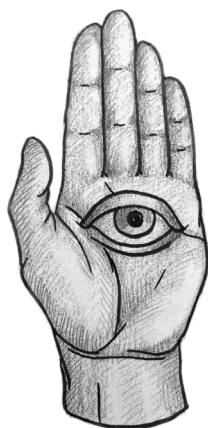
A modul hangulatáról és ihletőiről: az „elérhetetlen kolostorban nyomozunk egy szerzetes, majd egy könyv után”-történet számomra egyértelműen A Rózsa Neve-hangulatot hoz magával. A múltatíró jelenetben megidézett könyv A Renegát Dale Avery (Nyulászi Zsolt) tollából. Mindkettő kitűnő olvasmány, jó szívvel ajánlom őket.

A modul írása közben főleg Astor Piazzolla válogatott műveit, The Glitch Mobot (Drink the Sea), a méltatlanul elfeledett JakX soundtrackjét, esetleg az Óperentzia albumait hallgattam.

Végezetül, jótanácsként a játékhoz hadd idézzem a bölcs Amund szavait: appellálj a karakterek jellemére, a fajukra, a kasztjukra, a hitükre, az érzékszerveikre és a gondolkodásmódjukra. Az ő jellemzőik a te eszközeid, hogy elérd őket.

Jó játékot kívánok nektek - ünnepeljük együtt ma is a M.A.G.U.S.-t!

-Ensirion-





Hangulatkeltő

Kezdők szerencséje

/Eszjé testvér tollából/

A gnóm vezető pár lépéssel előtte haladt az emelkedőn. A szőke férfi vállát a zsák súlya is jócskán visszahúzta. A bádogserpenyő minden lépésnél össze-összekocant a Riegoyban vásárolt pajzs fémpántjaival. Egy kanyarjában az ösvénynek megállt, kirázta a verejtéket sörényéből és letekintett a hegy lábainál zöldellő Nyugati Vadon végtelenjére. A hetek óta tartó utazás nyugtalanra és egyre türelmetlenebbé tette. Most azonban, a céljához közel, már más szemmel nézett a lenti világra és a távolban hagyott múlt egyes részeire.

Maga előtt látta atyját, aki vasszigorral próbálta őt a családi hivatás, a vitorlafestés rejtelméhez szoktatni, kevés sikerrel. Már gyerekkortól irigyelte kortársait, akik látszólag nagyobb szabadsággal bírva kóboroltak a kikötő hajói között és kiállva egy-egy pofont, élettapasztalatnak felérő történeteket hallgattak el a részegedő matrózoktól. Ő azonban csak a festőanyagok szúrós szagát szívta be a dohányfüst helyett és kezét a fiatalkori játékok helyett a durva vásznak anyaga sebesítette ki olykor.

Látta anyját, s anyja anyját, őseinek egész sorát, ahogy kinézve egy meleg sarkot a konyhában abban éli le életét legzívesebben, ha a ház körüli kötelezettségeit már megtette. Szava halk volt, szeme szomorú, dalai különös zengésűek. Férje csalárságainak sorát csak egyszer torolta meg egy átutazóval, de ahhoz már nem volt elég mersze, hogy vele is menjen. Ezt az esetet éppen olyan jól ismerte mindenki, mint azt, hogy ha apja kimaradt, hol-melyik házban érdemes keresni azt.

Drága pénzen fogadott tanítómesterére gondolt, aki a számok és betűk különös tudományára oktatta őt a tőle telhető legnagyobb odafigyeléssel és gonddal, de bátorítást és támogatást tőle sem kapott soha ahhoz, hogy életéből kitörjön. Éppen csak annyi dicséretet, amennyi a kifizetett pénzért elvárható volt. Aluszékony, középkorú ember volt, alacsony béketűréssel, egy lecsúszó bankárfamília sokadik, s nem is a legkedvesebb ága.

Ha bármelyiküknek is mondta valaha, hogy mire vágyik és mik az álmai, csak durván kinevették és gyorsan figyelmeztették, hogy ne tápláljon reményeket ilyen jövőt illetően. Pedig ő remekül elképzelte magának: felkerekedni, megismerni a környező vizeket és földeket, kitanulni az elfek misztikus vívótudományát, hídnak lenni a két faj között és aztán nevet, hírt, dicsőséget szerezni a nagyvilágban, hogy mire elér Erionba, a Kalandozók Városába, már mindenki ismeri majd a nevét, és bárdoktól hallja vissza tettei hosszú és érdemes sorát.

De tudta, hogy még az út elején jár. S azt is, hogy az ilyen vállalkozásokhoz elengedhetetlenek a furcsa, sokszor kezdetben ellenszenves társak, akik aztán az élet-halál küzdelem során át bajtársak és jóbarátok lesznek, hogy

a róla szóló hősköltemények egy-egy sorát kisajátítsák maguknak. Révetegen tekintett az előtte imbolygó kishívő alakra, aki a saját bevallása szerint a Zedur-hegységből származott, de nem sok kahrei tudást hordozott magával a záruk trükkös és gyors feltörésén kívül, s néhány olajszagú gömböt, amiket szarvasbőr zacskókban tartott az övé.

– Csapágy, megpihenünk éjszakára.

– Már közel van a rém tanyája, Fenrixtus főnök. Most nem állhatunk meg, napszálltáig a barlangvesztőbe kell érünk. Ott aztán pihenhetünk majd kedvedre.

– Nem tetszik nekem ez a térkép, egyetlen szót sem értek róla – vakarta meg a fejét a riegoyi – biztos vagy benne, hogy megbízható forrásból van?

– Két ezüst – szisszent a gnóm – az szavatolja, hogy minden igaz rajta. Csak a nyelve az, az tongori. De én sem beszélem, sem nem olvasom. Más se.

– Remélem, kettőnk nem-tudása elegendő lesz, hogy megszerezzük Szirtrengető Hoff kürtjét.

– Ahogy mondd, főnök. Ahogy mondd – mosolyodott el a gnóm tolvaj.

Mielőtt azonban még elérhetek volna a biztos táborhelyig, egy csapat denevér csapott le rájuk a fák ágairól zuhanórepülésben, s ha őket lerázták magukról, a törzsre kapaszkodó nagyobb, synmen-denevérről is meg kellett küzdeniük. Fenrixtus bölcsen és jól forgatta az örökségéből vett egzotikus acélból vert kardját, amivel végül a fához szegezte a dögöt, és az kimúlt.

„A karddal egy időben író toll csobbant egy mély tintatartóba, miután kihúzták, élén fekete nedvesség csillogott, s a kardon vörös cseppek a synmenből való kiszabadítás után.”



Csapágy még egy ideig köpködött és lemálházásnál is talált még egy halott denevért a köpenyén, de magukat győztesnek érezhették, mikor végre elérték a napok óta első emberi kéz művének tetsző építményt a hegy csúcsán.

A Doardon-hegység élettelennek látszó kőmezőin és rengetegekben számolatlanul állnak olyan kisebb-nagyobb tanú-hegyek, amelyek messziről kecses hangyavárnak tűnhetnek, de valójában crantai, később tongoriai temetkezési helyekül szolgáltak évezredek át. Egy ilyen félig természetes, félig épített hely legmagasabb pontján találtak rá a bejáratra a térkép rajzolatai alapján, s mikor a Vörös Hold első, langymeleg fonatai magenta borításba öltöztették előttük a feltűnt kőkaput, elégedetten mosolyogtak össze.

Zárva volt. Ez nem lepte meg őket, sőt, megnyugtató volt hátukat az idegenben egy biztos pontnak vetni. Könnyű pihenőt tartottak, miközben a riegyoi egyszerre készített vacsorát és őrködött az idevezető út felé, s a zeduri a kőkapu időrostálta fogazatait tapogatta rejtett kapcsolók, titkos nyitószerkezet után.

Éjjelére munkáját siker koronázta, s a két meglepően vékony sziklakolonc száraz, sóhajszerű roppanással vált szét a két vakmerő kincskereső szeme előtt. Odabentről elmúlt korok sóhajaként robbant ki a fáradt levegő a hőmérsékletkülönbség hatására is. Fenrixtus pajzsot szegezett a veszedelem irányába, Csapágy kenetteljesen lámpást lobbantott ügyes kis kahrei szerkezetével, és félig egymás oldalát fedezve behatoltak a mélybe vezető járatba. A kőszáj elégedett koppanással zárult be mögöttük, s rései közül por szitált fel. Jóllakott mosolygás.

„Pergamen reccsent, új hajtás következett. Izgatott szemek követték a tintasorok röptét. Belelátta folytatásukat, amik még nem is vetültek papírra. Lefogta a lapozott oldalt és a keretre támaszkodva folytatta a munkát.”

A járatok spirálban süllyedve keresztezték és követték egymást, sokszor úgy tűnt, mintha egy hatalmas betemetett fűvös hangszer belsejében bolyonganának. Hamarosan feltűnt e furcsa világ lakója: megküzdöttek egy veszedelmes ceph-el. Az óriás csiga ugyan vén volt a fajtája „fogalmi” szerint, de még így is vehemensen védekezett a két betolakodóval szemben. Mindhalálig. Halálsikolya szörcsögésszerűen halkult el a szertefutó fül- és hallójáratokban. Önnön mesterművének sírboltjában lehelte ki lelkét.

Tovább ereszkedve újabb denevérszerű fajok akadtak beléjük a saját fényvel izzó kövek útvesztőjében. Giderek, szőrös teremtmények vették körül őket egy szívkamraszerű csarnokban, ahol egymásnak háttal forogva a riegyoi férfi pajzsos hárított és karddal csapott körbe, a gnóm pedig hol kemény fémgolyóit, hol késeit hajigálta a pajzs menedékéből. Gyorsan elmenekültek, a járatok olyan mélyére, ahová méretük okán már nem úzhették őket a kalandozók. Még a zeduri sem.

A mélység felett átívelő palló korban látszólag megszegyenítette volna a Doardon egy-egy hegyvonulatát is. Óvatosan, magukat egymáshoz, és a kötelet egy kiálló sziklához kötve egyensúlyozták át a korok sötéte fölött. A mélyből olykor sziszegve felcsapó léghuzatok kékre és sárgára festették a pislákoló fáklya keserű fényét. De átértek és a megkövesedett fahíd is kitarított alattuk. Kiengedték az eddig bent tartott lélegzetüket és ügyesen visszazerezték a kifeszült kötelet a túloldalról. A riegyoi jó hasznát vette a vitorlavásznak mellett megtanult csomózásnak és csavarintásoknak. Továbbindulhattak békével, de egyre izgatottabban, újabb fáklyát gyújtva, elhagyva a korábbi csonkját a sikeres átkelés helyén.

„A kancsóból friss víz csörgött a kupába és a szerzetes letörölte gyöngyöző homlokát. Vannak titkok, amik előtte sem rejtik fel maguk természetét, így egyformán vakon tekint a jövő megannyi lehetőségébe, mint azok, akikről írnia rendeltetett.”

A barlangi tó valójában mesterséges volt. Feneke csempézett, oszlopai kimunkáltak és a partja lépcsőzetesen faragott. Az egykori medencét azonban sok helyen zöldes szigetek fedték, mélységi növények összefüggő telepei. A levegőben ázott, penészes, gombás szag terjengett, mely néhol ködként ülte meg a vízfelszínt. Térdig gázoltak, pontosabban derékig is, a pajzsra feszített térképet vizslatták és elégedetten ismerték fel az oszlopokon feltűnő jellegzetes útjelzőket, a halfejeket. Jó irányban haladtak. A barlang egy távoli részében, ahol már a víz is hidegebb volt a kellemesnél, csonka oszlopok erdejében ismerték fel, hogy önhibájukon kívül eltévedtek.

Nem aggódtak, nem váltak szét. Maguk isteneihez fohászkodva reménykedtek jó szerencsében, és egy újabb lucskos órát követően választ is kaptak a lassan szitkozódásba hajló imáik: egy magasított pulpituson kőkoporsók takaros rendjét világította meg utolsó előtti fáklyájuk végső lobbanása. Már újraeledt tűzzel közelítették meg, mert számítottak a holtak akaratosságára-ellenségességére, amiről oly sokat beszélnek Darton hívei, ha Riegyba tévednek, s amivel a Katakombapapság szóltan csuhásai csak lassan bólogatva egyetértenek.



Mégsem szakadt a nyakukba a túlvilág minden ereje. Az ötből két koporsó teljesen üres is volt, a főhelyen álló pedig érintetlen és mocsanatlan. A gnóm feszítővasat húzott elő éppen, amikor lecsapott rájuk a wesen mágiája. A mélylakó varázslóként az egyik közeli koporsó sarka mellől verte őket végig barna szemének tekintetével, s nyálkás végtagjaival készen állt, hogy a legyengített prédájával csillapítsa étvágját. A gnóm a főkoporsó lapjára, Fenrixtus térdre rogyott a semmiből érkező fájdalom hatására.

Míntha a levegőt, az életet préselnék ki belőlük, és szájukon keresztül, összeszorított foguk között húznák-vonnák ki még az élni akarást is. Fenrixtus elnehezült karjából kihullott a kard, ahogy védekezően Csapágy elé dőlt. A wesen csak a látott ellenséget tudta hatása alatt tartani, így a kiszabaduló zeduri zsákjából újabb fegyvert vehetett elő a csattogva közeledő veszedelem ellen. Kézi nyílpuska, amihez még lőszer is kell és a méregfiola, ami talán segít. Fordulásban akaratlanul a vízbe rúgta elejtett fáklyáját, mikor a wesen keltette hullámok csobbanva jelezték a lény közelségét a koporsó körül.

„Percegve száll a toll, ahogy az istenek előtt is rejtve maradt küzdelem részletei a papírra kerülnek. A tinta gyorsan fogy, a hely is a papíron. Egy sor végére érve heves mozdulattal leveri a kupát és a víz maradéka a köveken loccsan szét. Nincs idő felvenni sem.”

Levegőért kapkodva bukkan fel a víz alól. Karjára szíjazott pajzsa a wesen vérétől izmos. Csapágyot szólongatja, aki béna jobb karja ellenére ügyesen meggyújt egy tolvajlámpást. Közöttük lebeg a tetem, megnyomorítva és megízeltetve fáklyával, kardacéllal és nyílpuskalövedékekkel. A győztesek zordan felemelkednek. A koporsóhoz lépve együttes erővel tolják félre a fedelét, hogy a gyér fényben feltáruljon előttük a halál pőresége.

Szirtrengető Hoff csontváza vékonyabb és kisebb, mint neve és legendája sejtetni engedi. Fektében is utolsó kincsét, a kürtöt szorongatja delejes erővel. Nehéz elvenni tőle, de ujjai sorra eltörnek. Mint ahogy zongorahúr pendül el. Néma kincs, s nem e falak között illendő a kipróbálása. A két kalandor jól tudja, hogy a visszavezető út zárva van előttük, így próbát tesznek a tó túlfelével. Hamarosan áramlatot éreznek zibbadó és vízben ázó tagjaik körül, követik. S a mélybe vesző akna sötét vizeitől azt remélik, hogy valahol, valamikor hamar a felszínre vezetheti őket. Igazuk lesz.

A sírdomb oldalából kibukkanó patak vízében háton fekszenek és élvezik a hajnali hangok éledését. Hamarosan partra másznak és magukat, ruhájukat szárítják. A kincset a kelő napnak tartva méregetik aranytartalmát.

Ekkor vetik rájuk a hálót a tongoriaiak. Veszedelmes előemberek, a crantaiak távoli rokonai, akik visszafelé indultak el a civilizálódás lépcsőfokain, hogy megleljék, ami elveszett. Kora reggel kezdődött halászatuk hamar gyümölcsöző eredményét

hozott. A meztelen kalandoroknak kevés esélyük van a tompa bunkókkal szemben, így hamarosan a pisztrángszagú hálóba csavarva érkeznek meg a vadak falujába.

Fenrixtus nem hagyja magát. Kiverekszi magát a rabtartók fogásából, s ahogy van, pőrén kicsavarja az egyik félmajom kezéből a kürtöt. Csapágy diadalittasan kiált a cipelő-fához kötözve, és mielőtt még elérhetnék, a riegoyi megszólaltatja a mágikus kürtöt. A legenda igaz. Szirtrengető Hoff kürtjének első érchangjára megsűrűsödnek a felhők, s feltámad a szél, a magasból pedig mennykövek zuhannak a földre. Villámvarázs veri végig a harcos körül állókat és, ami igaz, a meztelen férfit is. Mikor a fényesség elmúlik a ráugró tongoriaiak, és a riegoyi maga sem áll már, mind üszkösen fekszik a sárban, a gyorsan tisztuló ég alatt. Csapágy döbben csalódottsággal nézi a fekete testeket és még nagyobb aggodalommal a rottyogó üstöt, ami felé cipelik tovább a lassan magukra találó falubeliek...

„A szerzetes értetlenül néz az utolsó oldalra, mert úgy hitte, hogy kellene lennie még utána más lapoknak. De ez alkalommal nincsenek. Döbbenete Csapágy érzéseinek tükre, de kötelessége ősbib és mélyebb, mint a tongoriai szakácsművészet. Lassan végigtapogatja a kódex hátlapját és áhitattal becsukja azt. Magának felír néhány jegyzetet külön lapra, felcímkézi a kódexet Fenrixtus nevével, és hóna alá véve kifelé indul a cellájából. Bizonyos benne, hogy hamarosan új megbízást kap majd...”



Háttér és Előzmények

A M.A.G.U.S.-kolostor

Sirenartól is északra és messze nyugaton, a **Shanice-hegység** mélyén, sziklás meredélyek és hófödte szirtek ölelésében egy vulkán alussza éonok óta tartó álmát. Neve, ha volt is valaha, mára feledésbe merült. Körülötte roppant csúcsok, merészen égbe szökő sziklák és a vakító, havas-fehér égbolt, ameddig a szem ellát - fenséges és kies látvány.

A vulkán kürtőjének fala meglepően szabályos kört formáz, mely csak a délnyugati oldalon törik meg: itt több mérföld mély, V alakú hasadás tátong a hegyoldalban. A hasadék alján sziklapárkány: elférne rajta egy kisebb város.

A hegy már csupán a környezete miatt megközelíthetetlen, pontos helye pedig rejtve van mindazok elől, akiknek nem sorsa megtalálni. A hegy belsejébe csak a sziklapárkányon át lehet bejutni, a párkányra pedig a **Lelkek Grádicsa** vezet, amelyet csak öreg lelkek, az élet körforgásának veteránjai mászhatnak meg.

Ezen különös, a kontinensen máshol ismeretlen mágiák - s még sok egyéb, amiktől Lar-Dor legnagyobbjai is csak tanácstalanul vakarnák a fejüket - a hegy belsejéből, a sziklás falú kürtő aljába vésett **ősi pentagrammából** erednek.

A vulkán belseje azonban nem csupán a jelnek ad otthont:

M.A.G.U.S.

A kyr Miracle Adeptia Guns Urrus Sorrate rövidítése, a Kalandorok Krónikáinak közhasználatú elnevezése, a Shanice-hegység bércei között meghúzódó, eredetileg Dreina-hívő szerzetesrend folyamatosan bővülő munkája.

Noha valaha – Pyarron alapításának idején – mintegy mellékesen kezdtek foglalkozni a világ dolgainak feljegyzésével, ez a feladat idővel minden mást kiszorított életükből, olyannyira, hogy mára a múlt homályába vész alapításuk története is, sőt, a szerzetesek annyira eltávolodtak Dreina hitétől, hogy csak pergamenen számítanak az istennő híveinek. Yneven sosem látott, különös rituálékat gyakorolnak. Valamely megmagyarázhatatlan módon kapcsolatban állnak a kontinens minden kalandozójával, sokszor azok tudta nélkül. Figyelik cselekedeteiket, számon tartják származásukat, lejegyzik tetteiket, a legjelentéktelenebbtől a legnagyobbig.

A M.A.G.U.S. az Yneven létező legrészletesebb történeti munka, tudományos értéke – a kolostor megközelíthetlensége folytán – fel nem becsülhető. Az évezredek során mindössze néhány kalandozó jutott el falai közé, tapasztalataikról azonban mélyen hallgattak, amíg csak éltek. Hasonlóképpen jelenti magát a szerzetesek kolostorát is, ahol többek között a kilenc Jelhordozó szobra is megtalálható.

/MG: Szószedet/

A kolostor épületei a vulkánba vezető sziklapárkánnyal egy szinten, a kürtő belső falába-falára épültek, s egy körfolyosó köti össze őket. A mélybe tekintve bármilyen napszakban tisztán kivehető a mágikus pentagramma ezüstösen derengő körvonalai.

A kolostor Könyvtára a M.A.G.U.S. maga. Hatalmas tér, melyet könyvespolcok sokasága tesz labirintussá. A könyvek rendszerezése nem könnyű feladat, mert szeretnek helyet változtatni. Éjszakára - leginkább a szerzetesek biztonsága érdekében - kapuit bezárják.

Itt található a Jelhordozók szobrai és itt van kiállítva **Rosanna de Lamar híres könyve is** - az egyetlen kötet a Könyvtárban, amelynek soha nem lesz befejezése. Rosanna a kalandozók Vörös Hadura, aki maga kérte, hogy ne szóljanak róla a feljegyzések - s kiérdekelte, hogy kérését teljesítsék. Az utolsó oldalak itt, a M.A.G.U.S.-kolostorban játszódnak, s épp ezért **a kötet a Cenzor tervének fontos részét képi** - ezek átírásával kívánja átvenni a hatalmat a szerzetesek felett.



A szerzetesek

A M.A.G.U.S.-kolostornak jelenleg **10 lakója van**. Ők különböző korú, szikár, többnyire kopasz férfiak (illetve egy, kivételes helyzetű nő is van közöttük), akik egyszerű darócköntöst, buggyos szürke nadrágot és bőrsarut viselnek. Némelyikük felkarjára a pentagramma van tetoválva. Maszkszerű arcuk nyugodtságot, szemük derűt és bölcsességet sugároz, szájuk kedves, nem túl széles mosolyra húzódik.

Az élelmet és felszerelési tárgyait maguk készítik, vagy egy oltár teremti számukra, nem kereskednek és nem is érintkeznek senkivel a külvilágból.

A szerzetesek hétköznapi lényüket szinte teljesen maguk mögött hagyják a hosszú úton, amin a kolostorba érkeznek. Már születésüktől kezdve megjelöli őket a Sors, bár ez ritka alkalom, mert a szerzetesek életkora jócskán kitolódik, némelyiküké az elfekével vetekszik.

Mire a kolostorba érnek, már **inkább a hatalmas Könyvtár tartozékai** ők, mintsem egyszerű halandók. Felülről-kívről nézik az emberek történeteit, nem avatkoznak be semmilyen eseménybe, és nem lepődnek meg semmin. A kalandozókat szeretettel, régi ismerősként üdvözlik. Soha nem túl vidámak vagy szomorúak. A könyvek felett van hatalmuk, de nem írnak mások utasítására.

Mindezen békés felszín alatt azonban **a kolostornak is megvannak a maga belső konfliktusai**. A jelenlegi rendfőnök, Eszjé testvér reformjai nem nyerték el minden szerzetes tetszését, s ezekről higgadtságukat is próbára tevő, véget nem érő vitákba kezdtek.

A szerzetesek élete az ynevi kalandorok tetteinek feljegyzéséből, és az ehhez kapcsolódó munkálatokból áll. A Sorsmágiának köszönhetően különleges kapcsolatban állnak a kontinens minden kalandozójával, munkájukat egyfajta **meditatív révületben** végzik. Írásuk és a kalandozók cselekedetei között különös kölcsönhatás van: egymástól elválasztva talán nem is léteznének. Szintén a Sorsmágiának köszönhető a kolostor viszonylag alacsony létszáma: az írás révületének idejére a szerzetesek elméje átkerül aktuális történetük idejébe, így olyasmiről is tudnak feljegyzést készíteni, ami a külvilágban éppen történik, már megtörtént, vagy csak ezután következik majd be. Az itt összefutó idősíkok miatt **a kolostor belső ideje így tulajdonképpen egyszerre történik a Hetedkor minden pillanatával**.

A kolostor minden egyes lakója írja a Kalandozók Krónikáit, azonban legtöbbjüknek emellett más feladatai is akadnak: van köztük lektor, könyvkötő, kézművesek és monostormester is.

| | | |
|--------------|-----------------------------------|----------------------------|
| Eszjé | Scriptor Principal, rendfőnök | |
| Emgé | Könyvtáros | |
| Ena | Magnus Scriptor, az írók vezetője | |
| Téhá | scriptor | monostormester (~ gondnok) |
| Ele | scriptor | bőrműves |
| Kádé | scriptor | könyvkötő |
| Esbé | scriptor | lektor |
| Ue | scriptor | könyvtárossegéd |
| Ell | illusztrátor | bodnár (~ fafaragó) |
| Enodé | illusztrátor | szabó |



A Sorsmágia

A Sorsmágia ősi formula, amely kizárólag a kolostorban (egész pontosan a pentagramma 30 mérföldes körzetében) működik, s arra az elvékonyodásra épít, ami itt a tér- és idősíkok között érzékelhető. A mágia kihasználja ezt a labilitást, ami egyébként magától, mindenféle beavatkozás nélkül is képes furcsaságokat okozni a kolostorban - valakik réges-rég azonban védelmet, kaput, tudást kovácsoltak ebből a gyengeségből, különféle mágikus praktikákat ötvözve.

A Sorsmágia ismert hatásai:

- A kolostornak saját belső ideje van, ami egyszerre történik a Hetedkor minden pillanatával.
- A szerzetesek képesek eljutni abba a révült állapotba, amiben sorsformáló írói munkájukat végzik.
- A szerzetesek képesek továbbá Sorskapukat nyitni és azokon át közelekedni. Ezek idő- és térkapuk egyben: egy bizonyos személy történetének egy bizonyos pontjára nyithatók.
- A pentagramma 30 mérföldes körzetében (így a kolostorban is) létrejött pillanatában minden mágia E-je megfelelődik, nekromanta varázslatok pedig - bár manaköltségük levonódik - egyáltalán nem jönnek létre.
- A kolostorba csak a Lelkek Grádicsán felkapaszkodva lehet bejutni. A Grádicsot csak olyanok mászhatják meg, akikben öreg (többször újjászületett) lélek lakozik.



A Cenzor

„A Toroni Császár udvari cenzora megérkezett a M.A.G.U.S.-kolostorba, hogy átnézze a krónikákat, kijavítsa a hibákat a Császár nagyobb dicsőségére, engedelmességre bírja a szerzeteseket, és felelősségre vonja a birodalomellenes passzusok szerzőit!”

Igra Mardi, a Cenzor, magas, széles mellkasú kyr nemes, vastag koponyával és brutális vonásokkal, széles szájának széle gúnyosan lefittyed, összeszűkül szemmel vizsgálja az elé járulókat. Aki nem járatos a toroni közéletben, az arrogáns, hatalmas és ravasz kyr Judikátort lát benne, honfitársai azonban elmondhatják: Igra egy igazi felkapaszkodott kishivatalnok, aki bulldogéhoz hasonló kitartással és feltétel nélküli engedelmességgel jutott el szemétdombja tetejére. Ha valamely kalandozó járatos a császári udvar intrikáiban, esetleg maga is jónevű kyr családból származik, az még nagyobb veszélyben érzi magát Igra közelében: a Cenzor **híresen kegyetlen és kiszámíthatatlan** hatalmasság, aki az irányítása alatt álló **Udvari Dalnokok Hivatalán** keresztül bármelyik család jó hírnevét tönkreteszi, s ezáltal tagjait biztos pusztulásra ítéli.

Igra karrierje mélyről indult, s saját erjéből, büszkén érte el azt, amit más nem óhajtott megszerezni. P.sz. 3692-ben - szabadulni akarván nyomasztóan kisszerű jellemétől - akkori felettese független megfigyelőként küldte **az alakuló kráni-pyarroni szövetség** katonai erejét felmérni. Igra már 20 fős brigáddal, a későbbi Dalköpök keménymagjával indult útnak a Taba el Ibarába, ahol a következő évben megbizonyosodott róla, hogy a két déli nagyhatalom összeborulása Toron számára a lehető legrosszabb forgatókönyv.

Miután a krániakkal megszakadtak a tárgyalások, de még mielőtt bűnbakká kiálthatták volna ki a sikertelen diplomáciai akció miatt, Igra a mélysvivatagba menekült, hogy az amundveszély feltárásával hozza helyre a karrierjén esett csorbát. Amundokat nem, de egy ősi **dzsenn szentélyt** (s mellette egy félholt boszorkánymestert, aki azóta őt szolgálja) talált, ahol egy sziklába vésett Ynev-térképen fénylő kristállyal volt jelölve a M.A.G.U.S.-kolostor.

A Cenzor ámokfutása ezután kezdődött. Mivel a császári kémszolgálat nem tartott igényt rá, a sikertelen ibarai akció után





Igra az uralkodó sokszor megvetett, többször rettegett **Cenzorává** verekedte fel magát. Három évtized kutatómunkája a M.A.G.U.S.-kolostor után teljesen átformálta a világnézetét, s lassan eszét is vette: rögeszméje egyre messzebb sodorta őt a normalitástól.

A M.A.G.U.S.-szerzetesek filozófiájának egy kiforgatott, sötét változatát vallja. Érti, hogy a világa illúzió, és minden fordulat a Kalandozók Krónikájában íródik - de **elhatározta, hogy ezt az illúziót a birodalmi vízió szolgálatába állítja.**

A Cenzor emberei: az Udvari Dalnokok Hivatala

Igra Mardi rettegett intézménye. Hívják őket Dalköpőknek, Szárnyszegőknek vagy Érdemgyilkosoknak is. **Toroni igricek hálózata**, amelyik olyan pietorokat fogad tagjaivá, akik harci képességeik mellett művészi ambíciókkal is bírnak. Kizárólag uruknak, a Cenzornak felelnek, toroni szokás szerint, az életükkel. A Császár fanatikus rajongói, sem isten, sem méltóság nem számít nekik, ott sújtanak le, ahova gazdájuk keze mutat. Fő feladatuk, hogy gúnydalokkal, rigmusokkal, színjátékkal nevetségessé tegyék a Toronon kívüli élet szokásait, és hallgatóságukat az éppen aktuális célpont ellen hergeljék.

Tagjai **remek kardforgatók és kiváló párbajhősök** - azok, akik nem jeleskednek e tudományban, hamar kihullanak a soraik közül, hisz a becsületsértés, mondhatni, mindennapi kenyerük. Kard és kézi nyílpuska mellett bizonyos tagjaik **boszorkánymesteri mágiát** is használnak.

A Dalköpők állandóan meg vannak sértődve a bárdokra, akik nem ismerik el sem művészetüket, sem tehetségüket, a kalandozókat pedig - urukhoz hasonlóan - külön gyűlölik fennhangon hirdetett gőgös és ostoba szabadságszeretetük miatt. Sokuk a mákony rabságába kerül a feszített életmód miatt.

A Cenzor ibarai terve

Igra Mardi annyira meg van győződve arról, hogy Krán és Pyarron szövetségre lépése a hibás nagyjából minden rosszért, ami az elmúlt 30 évben történt Toronnal (és benne övele), hogy azzal sem törődik, hogy a múlt átírásával tulajdonképpen **Amhe-Ramun visszatérését segítheti elő.**

Eszelős tervének csupán előkészítése, hogy bejut a kolostorba, innen ugyanis egy Sorskapun harminckét évvel ezelőttre utazik annak a kalandozónak a történetébe, akit csak úgy emlegetnek: **A Messor.** A férfi, aki a legendás Dél dióhéjban: Shadonban született, Gorvikban kezdődő fejtánc-képzése viszont már Kránban lett teljessé.

A Messort (akinek valódi nevét senki, még Igra sem tudta kinyomozni), **Krán** szolgálatában P.Sz. 3691-ben azért küldték Madab el Sobirába, hogy előkészítse a Birodalmi Légiónak tersiusának látogatását, felszámolja a Pyarroni Titkosszolgálat városban működő hálózatát, s egyben ott tartózkodása alatt tanítsa az emír testőrségét alkotó Fekete Skorpiókat. Ezzel egyidőben a **Pyarroni Titkosszolgálat** Dreina sugallatára szintén a városba küldte két ügynökét. Az ezután következő végtelen ugrálástól, kardvillongtatástól meg hőködéstől Igra Mardinak felfordult a gyomra. A lényeg, hogy az egyik pyarroni ügynök meghalt, a másik életét viszont a kráni mentette meg. Itt kezdődött az a barátság, amely később **a két déli nagyhatalom szövetségre lépéséhez vezetett** - és itt van az a pont is, ahol ezt a történetet a Cenzor át kívánja írni.

Azt a pyarronit, akit a Messor megmentett, Vierrének hívták („és pont annyira pyarroni, mint én” - teszi mindig hozzá Igra). A kráni aléltnak, a vállán hozta ki a palotából, ahol a lány társa meghalt, és majdnem ő is ottmaradt. Jobb ötlete nem lévén (elvégre hivatalosan ellenségei voltak egymásnak) egy félreeső utcában rakta le Vierrét egy kapualjban, majd magára hagyta. **Igra terve ezen a ponton lecsapni a lányra, végezni vele, s ezzel megakadályozni a majdani szövetséget Pyarron és Krán között.**





A Cenzor és a könyvkötő

Igra Mardi három évtized kutatómunkájával a háta mögött végre úgy érezte: megtudott mindent a M.A.G.U.S.-kolostorról, amire kívülállóként lehetősége volt. Terve már rég megvolt: bejutni abba a leprafészekbe, átírni a Manifesztációs Háború egy apró mozzanatát, aminek köszönhetően **Pyarron és Krán nem lép szövetségre** egymással – és ha már ott van, lehetőség szerint **átnézni és kijavítani a Kalandorok Krónikáit** a Császár nagyobb dicsőségére. Az ő elborult elméjének mindez kristálytisza volt.

Elsőként üzeni kezdett a kolostorba. Elfogott kalandozókon, kínozta, használt és végül eldobott szerencsétlenül kereszttül beszélt a szerzetesekhez, arra számítva, hogy azok úgyis feljegyzik mindazt, ami a főszereplőjükkel történik. Így ment ez évekig, mígnem aztán egyszer – vannak istenek, akik kedvelik a megszállottakat – választ kapott.

Kádé testvér, a M.A.G.U.S.-kolostor könyvkötő scriptora, általános vélekedés szerint a szerzetesek archetipikus mintapéldánya: mindig pártatlan és soha nem foglal állást, még a kolostor belső ügyeivel kapcsolatban sem. Látszólagos higgadtsága azonban maszk csupán, mellyel saját bizonytalanságát és elégedetlenségét leplezi. Valójában soha nem akart szerzetes lenni, és ez két évszázad után elkezdte valóban zavarni... A kalandozókat is ennek megfelelően kezdte egyre kevésbé szívlelni. Aztán egy délután írás közben egyszer csak megértette, hogy az a brutális fehér hajú alak nem az aktuális hullajelöltjéhez, hanem hozzá beszél. Lassú, óvatos üzengetés indult meg a két fél között, ami végtelen hosszúra nyújtott kízásokat jelentett nagyon szerencsétlen sorsú kalandozóknak. **A végeredmény egy hosszú „levelezés” lett**, amiben a Cenzor lassan beavatta a szerzetest tervének déli államokkal kapcsolatos részleteibe (a kolostor ellen irányuló részéről bölcsen hallgatott).

Egy délután **Ell**, a kolostor egyik illusztrátora, kezébe vette a könyvet, amelyen Kádé dolgozott, mert furdulta az oldalát, hogy kinek a története foglalkoztatja testvérét ilyen régóta. Kádé közmondásosan utálta, ha a művei elkészülte előtt valaki beléjük nézett, de mégis... Ell úgy érezte, volt valami olyan felhang a jó könyvkötő mester kiáltásában, amikor kikapta kezéből a könyvet, aminek muszáj utánajárnia.

A modul kezdete előtt öt nappal, vacsora alatt Ell beleolvasott a könyvbe, s megtalálta testvére levelezését a toronival. Kádé aznap a Scriptórium emeletén, gondolataiba merülve evett, és meghallotta lentről a neszezést. Felmérte a helyzetet, pánikba esett, és a kezében szorongatott kenyérvágó késsel először **háton szúrta szerzetestársát**, majd **öngyilkosságnak igyekezően berendezni a terepet**, távozott a könyvvel és a késsel együtt.

A rejtélyes haláleset kivizsgálására a rendfőnök külső segítséget remél a kalandozóktól, akikhez **Eve Torozon küldönce juttatja el a Tavernájába szóló meghívókat**.

A meghívó

Líthas Kalandozók!

Ti nem ismertek engem, noha régóta együtt kalandozunk. A nevem egyelőre nem fontos, hamarosan úgyis rendesen bemutatkozhatunk. Lám, mily' rejtélyes vagyok! Ám ne higgyétek, hogy nincs rá jó okom... Legbelül remélem, hogy ismeretlenül is bizalmat szavaztok nekem. Küldöncöm személye remélhetőleg elég biztosíték. Olyan valaki ő, akinek pártatlanságához – s intézménye biztonságához – nem fér kétség.

Zúgó vihar tombol a kolostor körül, amikor ezeket a sorokat írom. Zaját visszaverik a Shanice bércei. Utazásra nem a legalkalmasabb idő, hatásaitok maradhatnak akár Erionban is. Nem kell azonban félnetek a fagyhaláltól: a hegy belsejében védett helyen vagyunk. Kapunk a megfelelő időben nyitva áll majd.

Talán annyit elmondhatok, hogy érkezésetek nagy várakozás előzi meg. Olyanok vagytok, mint a legendák szereplői! Régóta esedékes már látogatásotok nálunk. Olyan régóta, amennyire nem is gondolnátok... Zárt közösség a miénk, de megvannak a magunk hősei. Osztatlan megbecsülésre számíthattok.

No de, vissza a lényeghez. Nagyon kérek, ne késlekedjete! Átgondolni mindent még helyben is lesz alkalmatok. Lelketek útja erre vezet!

... Arel első havának 9. napján, délben. Ott várlak benneteket.

Cselekmény

I. Megérkezés

Mint 30 éve oly' sok mese, ez is **Erionban, Torozon Tavernájában** kezdődik. A JK-k felszerelkeztek, megpihentek előző kalandjuk után a Kalandozók Városában, a játék kezdetekor, a meghívóban megjelölt napon pedig - amennyiben megfejtették a meghívót - megérkeznek a legendás fogadó roppant épületéhez.

TOROZON TAVERNÁJA

Erion Fogadónegyedének híres és hatalmas fogadója; Ynev leghíresebb ilyen intézménye – a kalandozók közötti szóbeszéd szerint Erion közepe. Egy kis, szintén a családról elnevezett téren áll - egyes, minden bizonnyal túlzó források szerint már a Pe. XVIII. század óta. Azóta többször leégett, és más módokon is elpusztult, de újra meg újra – és mindig ugyanazon a helyen – ismét felépítették, több évszázadon át fejlesztve.

Rendkívüli státusza miatt nevezik Békeszigetnek és Erekljetartónak, sőt, Farkaslaknak is; tény, hogy fedele alatt a hetedkor dereka óta megritkultak a vérre menő összecsapások, s a kontinens nevesebb kalandozói kivétel nélkül megfordultak és megfordulnak falai közt.

Roppant kaszárnyára emlékeztető, homokszínű kőlapok burkolta tömb, szürke bazaltkeretes ablakokkal, fadaragványos erkélyekkel, több tucat tornyocskával. A négyemeletes épület szobái megbízhatóak, olykor több évre is bérbe adják őket, mágikus védelme ma már kiemelkedő. Személyzete magasan képzett és gondosan válogatott, szolgáltatásai között szinte minden megtalálható. Saját kerttel és temetővel, több melléképülettel rendelkezik, tanácstermeket, pénzváltót és fürdőt is magába foglal.

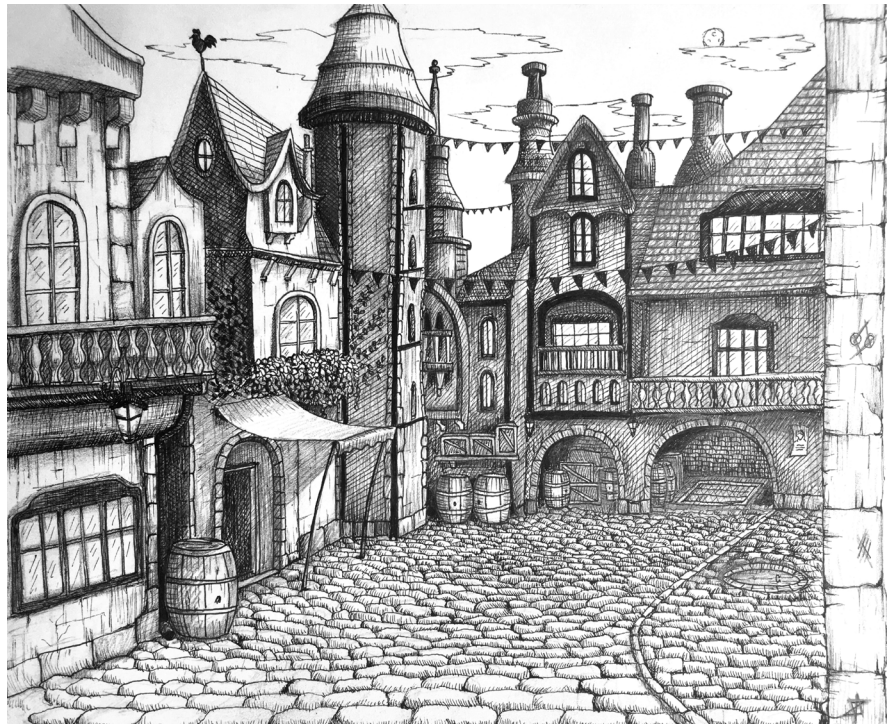
Bejárata különösen erős fémötvözetből készült, hatalmas, kétszárnyú ajtó, ami közvetlenül a nagyterembe nyílik. A nagyterem hatalmas, egybe nyíló belterét körfolyosók tarkítják. Három részre osztott, a söntés előtt hitvány alkalmatosságok vannak, míg belül, kis emelvényen a különösen gazdag vagy híres vendégek tüntethetik ki magukat, a kettő között kisebb-nagyobb asztalok sorakoznak.

/MG: Szószedet/

A fogadó udvarára érve a JK-k hatásait függően ugró lovászfűk veszik át, a csapat pedig a téli nap fényének glóriájától övezve belép az épületbe. Odabent a frissen sült bárány illata keveredik megannyi egzotikus dohányfüstével, beszélgetések általános moraja és egy bárdtrío háttérmuzsikája tölti meg a hatalmas termet, az ablakokon beáradó fény pedig jónéhány, a világ minden tájáról összesereglett vendéget világít meg.

A termen keresztülhaladva a karakterek felmérhetik az olcsóbb asztaloknál üldögélő, kicsit szakadtabb - vagy magukat annak mutatni akaró - vendégeket, megcsodálhatják a fogadó legendás sakkasztalát, illetve azt a híres faasztalt is, amelybe ismeretlen kezek vésték: „A VILÁG KÖZEPE”, s amelyet más kezek gondosan a terem mértani középpontjába helyeztek. A roppant, félkör alakú söntéshez közeledve végignézhetnek az emelvényen, amin a nevesebb és/vagy pénzesebb utazók kapnak asztalt.

Az alábbiakban felsorolok pár példát a vendégekre, akik ott ülhetnek a Tavernában, de használd bátran a fantáziád, és adj hozzá, vagy végy el a listából kedved szerint! Ezek az NJK-k (az ETK-ban megemlített Sian Ten-noi kivételével) korábban





nem jelentek meg a M.A.G.U.S. világában - ha úgy érzed, helyettesítsd/egészsítsd ki őket modulokból, regényekből, novellákból ismert szereplőkkel!

Példák vendégekre a földszinten:

- Két tarini (Ymed Duri és Traain Sugrainn) és három erioni (Kronnd Azgan, Terrad Hronin, Dardd Therd) törpe, akik heves, ám fojtott hangú vitába merülnek. Nyelvtudással könnyen kihalható, hogy a tariniak Beriquelt, a helyiek pedig amnesztiát, katasztrófát, és a „teljesen meggárgyult, ostoba Oggi”-t emlegetik.
- Egy csupa középkorú félelfből álló, marcona kinézetű négytagú kompánia (Penge, Ideg, Hordó és Madár) egységes zöldben, akik kétkedő arccal hallgatnak egy berezeltnek tűnő sinemosi kalmárt. Reménybeli megbízójuk idegesen pillantgat egyik asztaltársáról a másikra, és némileg habogva nagy jövedelemmel kecsegtető, ellenben teljesen veszélytelen küldetését vázolja. („Csak egy érdekesebb színű gyöngyszemről van szó egy ódon múzeumban, senkinek fel se fog tűnni, ha elemelitek...”)
- Lar-dori diákok kerek szemüvegben, akik egy félhomályos sarokban, az italaik fölött lázasan vitatkoznak a tér- és időmágiák egynemely aspektusairól, amiknek a segítségével, elméleti szinten, megváltani kívánják a világot („... csak előbb még meg kell legyen a mozaikszámítás vizsgám...”).



- Egy deresedő halántékú, de brutális izomzatú férfi, aki az egyik fal mellett, pár körbeállított asztal gyűrűjében álldogál, és éppen (ismét) arról az időszakról mesél párfős hallgatóságának, amikor még a tiadani arénák pusztakezes bajnoka volt. Ő Bruck, a kiérdemesült cirkuszi gladiátor, Torozon egyik állandó bútordarabja. Roppant barátságos és közvetlen ember sörényszerű hajkoronával, aki pofonpárbajokkal keresi a kenyerét.

Ha valaki játszani akar, az leszurkolja az 5 ezüstös beugrót, majd feláll az asztalokból kialakított kis arénában Bruckkal szemben. A szabályok egyszerűek: mágia, pszi, vagy egyéb ügyeskedés tilos; a felek felváltva osztják a pofont; az veszít, akit hamarabb leütnek a lábáról. Minden kiosztott saller sikeres erőpróbát, míg minden állni kívánt tasli sikeres állóképesség-próbát igényel. Egy sikeres találat 1-gyel csökkenti az ellenfél állóképességét a párbaj végéig. Ezen felül számolni kell a pusztakezes sebzéssel, az abból eredő FP/ÉP-vesztéssel és annak következményeivel is (szédülés, orrvérzés, ájulás, stb).

- Sohar, az udvari ork harcos, zárkóztan, szálegyenes háttal ül az ajtó mellett, rezzenéstelen tekintettel, mint aki szoborrá dermedt. Évtizedekkel ezelőttről van egy becsületbeli ügye Airun Al-Maremmel. Azóta minden évben visszatér, hogy rendezhessék, ahogy illik, halálíg tartó párbajjal - a Próféta azonban egyelőre idén sem mutatkozik.

Példák vendégekre az emelvényen:

- Egy korosodó, de lenyűgözően szép niarei hölgy, aki a söntéshez közeli kisebb asztalánál teázik. Ő Sian Ten-noi, Ynev egyik leghíresebb táncosnője. Három évtizede rendszeres - és kirobbanóan sikeres - fellépője a fogadónak, és közeli jóbarátja a tulajdonos Eve Torozonnak. Az utóbbi 20 évben fellépései számát folyamatosan csökkentette, a belépők árát pedig az egekbe emelte, ám népszerűségének ez mit sem ártott.
- Egy zárkóztan toroni család (egy idősödő apa, egy kisírt szemű anyja és két 20 év körüli fiúgyerek), akik üzött vadként villantják a szemüket bárki felé, aki megközelíti őket. Száműzöttek, családjuk hírnevét a Udvari Dalnokok Hivatala tette tönkre. Ha egy JK nagyon érdeklődik irántuk, kellő kultúra- és/vagy nyelvismeret birtokában megállapíthatja, hogy gyászolnak (a fiúk húga halt meg menekülőben Toronból). Ha egy nagyon érdeklődő és ügyes/szerencsés JK-ról van szó, az pusmogásuk közül kihallhatja a Hivatal és a Cenzor szavakat is, de ennyi kíváncsiskodás már bizonyára felkelti a toroniak figyelmét is.
- Bratukhil, az örökké éhes boszorkánymester, egyre csak rendeli és rendeli a fogásokat. Testét pár hónapja egy ártó



szellemmel osztja meg, aminek soha nem csillapodik az éhsége.

- Egy khál (Qitat Kabira), egy gnóm (Lille Grøn Mand), egy Gilron-papnő (Ieréas Michanís) és egy lovag (Fear Staoin) alkotta, ütőképesnek tűnő társaság, akik arról diskurálnak, hogy vajon Viadomo vagy Ó-Pyarron legutóbbi ostroma volt-e az elmúlt 4 év legnagyobb horderejű eseménye Dél-Yneven - s bár honvágjuk miatt inkább a Törhetetlen Pajzsra szavaznak, de mind elismerően mormognak, mikor a goblin megemlíti az Örök Város Bajnokait, akiket volt szerencsájuk élőben látni Ó-Pyarron falai alatt. („Cimborák, nincs már messze a nap, amikor a mi nevünk is ekkora lesz majd szerte a kontinensen! Ez a megbízás most nagy dobás lesz - de hol késhet ennyit ez a felhajtó...?”)

A söntésben egy félelf- és egy emberlány törölgeti a poharakat, a pult mögé vezető konyhaajtón ínycsiklandóan tódul ki a sülő bárány illata. Az árak a hely hírnevéhez mérten borsosak (korsó sör: 5 ezüst, kancsó a ház borából: 10 ezüst, vacsora: 8 ezüst), de a minőség kifogástalan. A kínálat jól tükrözi, hogy a közönség valóban Ynev minden tájáról érkezik: az ét- és itallapon jónéhány egzotikum is szerepel.

A JK-k magas tapasztalati szintjére, számos megélt kalandjukra, vagy egy esetleges Hírhedt/Híres különleges vonásra való tekintettel könnyen meglehet, hogy **ismerőssel is összefutnak** a Tavernában.

Ez a rész remekül alkalmas, hogy a játékosok belerázódjanak a karaktereikbe, és te is felvedd a játékuk ritmusát. Ne töltsetek órákat az ivóban (szerencsére közel a meghívóban jelölt óra, a megbízó pedig nem vár...), de hagyd, hadd játszanak, szocializálódjanak, és élvezzék, hogy egy ilyen legendás helyszínen kezdhetik a kalandot!



Amint a JK-k jelzik, hogy mi járatban vannak, a pultoslányok egy pillanat türelmet kérnek, amíg szólnak **Torozon asszonynak**, aki épp barátnőjével, a kecses niarei hölgggyel beszélget egy közeli asztalnál. Korábbi kalandjaikból persze ismerhetik személyesen a tulajdonosnőt is, ebben az esetben Eve elnézést kér Siantól, és maga megy a karakterek elé, amikor meglátja őket.

EVE TOROZON

Torozon tavernájának hosszú idő óta első női tulajdonosa. Édesapja évtizedekkel ezelőtt elzárkózott a világ elől, mikor elvesztette fiát, és csak régi kalandozó cimborái társaságát kereste, így a ház gondjait a lányra testálta. Azóta sok mindent átélt a taverna királynőjeként, és bizony szép számmal születtek róla anekdoták, amik amennyire hihetetlenek, legalább annyira lehetnek igazak is. Mondják, aznap este, mikor a tavernát megörökölte, véreső esett a Kapuk terén; egyetlen szerelme egy szörnyszülött volt délről; a legtöbb kezdő kalandozó a tavernában a vérszerinti gyermeke... és más hasonlók. Erőtéljes, de igazságos személyiség, akik tudatában van annak, hogy a Taverna falai között senki sem árthat neki - és ez valóban így van: félszáz reménytelen szerelmes vetné magát a gyilkos pengék és közé.

/Az Amund: A Sötétség Átka/

A tulajdonosnő szívélyesen üdvözlöli a JK-kat, megkéri őket, hogy érezzék otthon magukat („hiszen ez a hely mégiscsak a kalandozók második otthona!”), fogyasszanak egészséggel, fürdőzzenek, szórakozzanak - és mindeközben **alig leplezett kíváncsisággal** méregeti a társaságot. Ha rákérdeznek az okára, vagy a megbízó felől érdeklődnének, minden zavar nélkül elismeri, hogy - bár a Taverna tulajdonosaként alaposan hozzáedződött már a furcsaságokhoz - az a különös ember, aki kibérelte a különtermet és a csapat meghívóját írta, még az ő érdeklődését is felkeltette. Elmondása szerint a férfi leginkább egy nagyhatalmú varázslónak nézett ki... kicsit talán túlságosan meggyőzően is. Az viszont tény, hogy valamilyen **furcsa térkapun** jutott be a Tavernába, ami önmagában is szép teljesítmény és valódi hatalmat jelez, figyelembe véve a fogadó igen erős mágikus védelmeit.





Eve a beszélgetés után/közben a fogadó egyik híres különtermébe, a **Galériába** vezeti a JK-kat. Torozon törzsvendégei közt az elmúlt 3 évtizedben kialakult a szokás, hogy elhozzák ebbe a terembe portréikat, amikre kalandjaik során tettek szert (ezek nagyrészt persze körözési plakátok, de aranykeretes mellképek, vagy épp' egyszerű szénrajzok is akadnak köztük, sőt, néhány mellszobor is ki van állítva), így **a falakat híres-hírhedt kalandozók és szerencsevadászok képeinek tömkelege borítja**. Kérdezz rá a játékosoknál, hogy vajon van/volt-e olyan karakterük, aki itt lehet a falon - és ha igen, mikor és milyen körülmények között kerülhetett oda a portréja! Hagyd, hadd meséljenek, és jegyzetelj, ha olyan karakterről hallasz, aki lehetett valamelyik JK előző élete!



A meghívóban megjelölt időpontban a Galéria levegője vibrálni és fényleni kezd. A jelenség közepette először egy **nyitott tenyerű kéz** jelenik meg a levegőben, a közepén üres kerek lyuk, majd a kéz egyre növekszik, a lyuk kitágul, az ujjak összeforrnak, a tenyér elvékonyodik, s a látványos átalakulás végén egy csúcsos **boltív** áll a JK-k előtt a szoba közepén.

Pár pillanat hatásszünet után a boltívben látható, megfoghatatlan színű kavargásból cikázó villámok ölelésében kilép **Esbé**. Kék selyemcsuhát visel, rajta a M.A.G.U.S.-kolostor pentagrammája és mindenféle arannyal áttört rúnák, amikről hozzáértők aránylag hamar megállapíthatják, hogy teljesen értelmetlenek. Derekán széles, arany-fehér öv, róla tintásüveg és penna lóg. Egész megjelenése pompás, felséges és rendkívül misztikus - talán pont ezért tűnik nagyon művinek.

Esbé testvér valójában a kolostor legfiatalabb lakója, aki talán túlságosan is a saját története hatása alá került: igazi kalandregény-rajongó. Érzése szerint túl korán kellett feladnia kalandozói létét, hogy elfoglalja helyét szerzetestársai között - éppen ezért mindent megtett, hogy ő jöhessen el találkozni a csapattal. Szerepére túlzó gonddal készült fel, összesűrítve mindent, amit csak a **rejtélyes megbízók archetípusáról** fel tudott lelteni, s igyekszik a lehető legdrámaibb hatást gyakorolni a JK-kra. Az összképet némileg rontja, hogy jól érezhetően előre megtanult szöveget mond, amibe néha bele is zavarodik, egy látványosnak szánt előrelépésnél megbotlik túl hosszú köpenye aljában, izgul - és más hasonló, a lelkes, de teljesen amatőr színjátszókra jellemző hibát vét. („Üdvözöllek benneteket, kalandozók! Ne féljetek tőlem - habár hatalmam óriási, s





pennám a Sorsot magát írja, most barátként érkezem hozzátok, s segítségeteket kérem! Egy... ömm... e-egy távoli északi kolostor lakója vagyok, amelynek feladata összefügg megannyi... khm, elnézést, az összes kalandozóéval!”)

Bár az előadásmód megmosolyogtató, ám a mondanivaló nagyon is komoly. A szerzetes nem nevesíti a kolostort („*még egy ilyen jól védett helyen sem tanácsos ilyesmiről nyíltan beszélünk*”), de a szavai között olvasva elég egyértelmű lehet, hogy honnan érkezett. Elmondja, hogy társaival egy **hatalmas tudományos munka** őrzői és írói, s hogy most hatalmas baj fenyegeti ezt a munkát - s vele együtt a világot, amelyet ismerünk. Jelenete továbbra is kimunkáltan dramatikus: hangja mélyen zeng, a falon a portrékat láthatatlan szél tépi, stb. S hogy miért pont erre a kalandozócsapatra esett a választása? Mert különlegesen: olyan csapat, aminek tagjai egytől egyig **öreg lelkek**, ráadásul **minden korábbi inkarnációjuk kalandozó volt**. Az, hogy egy csapatban mozognak, a Sors rendelése, és ez a Sors most a kolostorba vezeti őket!

A JK-k kérdéseire igyekszik őszintén válaszolni, de részletekbe majd csak a kolostorban szeretne belemenni. Stílusából egyre inkább kikopik a szerepe, s nagyhatalmú varázsló helyett inkább tűnik egy lelkes fiatalembernek.

Ha elfogadják a küldetést, a Sors áldása mellett egyéb, egyelőre nem részletezett speciális jutalmakat is kilátásba helyez, amelyekhez csak ebben a kolostorban juthat hozzá bárki. *„Ha nem lett volna egyértelmű - teszi hozzá - ez a fenyegetés túlmutat a kolostoron, sőt, még az egész széles Északon is: ezúttal a Kalandozók Kontinense, az ismert világ került végveszélybe!”*

Valójában nem kényszeríti őket semmire - ha a JK-k nem fogadják el a megbízást, akkor a nap hátralévő részében a Dreonnar küldetését kell lemesélni nekik, azzal a módosítással, hogy pont, mielőtt nyernének, kitörlődnek a létezésből. Ha viszont elfogadják a felkérést, a csapat követheti Esbét a boltíven keresztül. A szerzetes még indulás előtt figyelmezteti őket, hogy vegyék fel a melegebb ruháikat.

Az utazás a **Sorskapun** keresztül rövid, ám látványos - ahogy a csapat minden tagja átlép a boltív alatt, az visszaváltozik egy kézzé, a mérete azonban nem csökken. Tenyerére véve a társaságot repülnek a kékeszöld semmiben, egyenesen a Shanice bércei közé.





II. Alámerülés

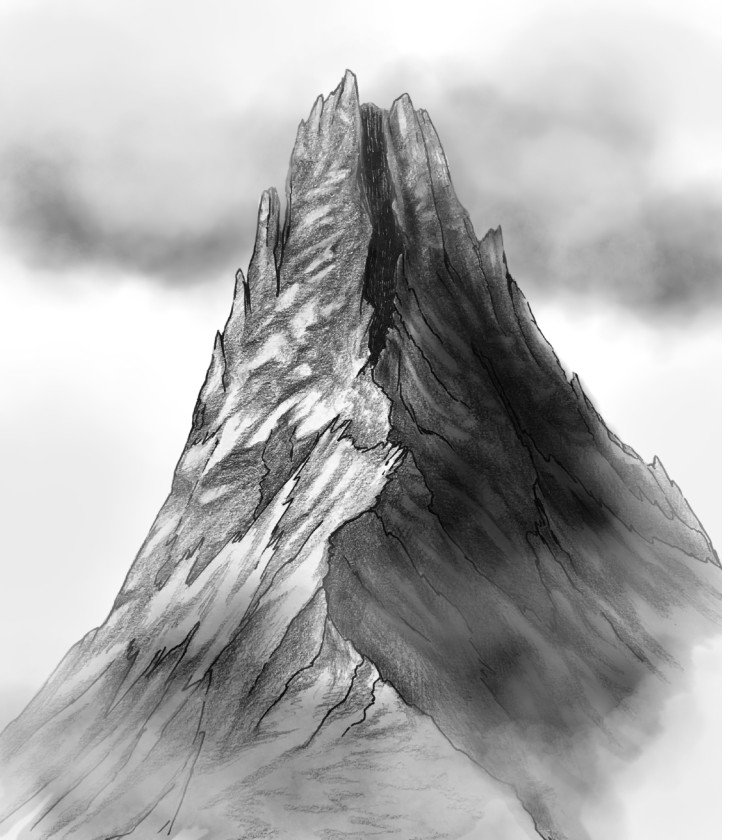
A Sorskapun a Shanice legmélyére kilépő csapatot vakító fehérség és jegesen süvítő szél fogadja. Körülöttük hófödte sziklás hegyek alkotnak hatalmas kört, melynek a közepén, tanúhegyként mered az égnek **a vulkán** a havas pusztaságban. A hasadás, amely V alakban töri meg a szinte függőleges hegyoldalt, pont a felénk eső oldalon van.

Úgy tűnik, mostanra Esbé végleg elengedte a szerepét. Némileg vacogva tájékoztatja a társaságot, hogy **a hegy ad otthont a kolostornak**, s hogy jó fél óra séta vár rájuk addig. Sajnálja, hogy nem tudta közelebb vinni őket a Kapuval, de a hegy körül az utóbbi időben **orkok csapatai** jelentek meg, s figyelmüket nem tanácsos felkelteni. A jelenség egyébként teljesen megmagyarázhatatlan - a kolostort védelmező mágiák miatt még a hegy megközelítése is közel lehetetlen feladatnak kéne legyen.

Végül Esbé elnézést kér, motyog valamit a jelmeze hőtartásáról, és közli, hogy ő a szerzetesek útján fog közlekedni, és majd a kolostorban találkozik újra a csapattal.

*„Egyébként is - teszi hozzá - a **Lelkek Grádicsát** nektek mindenképp meg kell másznotok, máshogy nem juthattok a kolostorba. Én ezen a mutatóványon már túl vagyok, s csak akkor repetáznék, ha nagyon muszáj...”*. Eligazítja a társaságot: pontosan a V alakú hasadás alá kell menni a hegy lábánál, ott megtalálják a Grádics első fokát. Ha arra rálépnek, a többi már jön magától. Ha felértek, a sziklapárkányon át tudnak bejutni a hegy belsejébe - s ha bent vannak, forduljanak csak jobbra, az előcsarnok nagy kapuját nem fogják tudni eltéveszteni.

Miután mindent elmondott, a szerzetes ismét átlép a Sorskapun, amely bezáródik mögötte.



Az „út”, amin haladni tudnak, csupa szikla, jég és hó. A hőmérséklet a kahrei skálán -20° körül mozoghat.

A hegy lábához közeledve bebizonyosodik, hogy Esbé bölcsen határozta meg a Sorskapu helyét: a földből szinte függőlegesen feltörő sziklás hegyoldal aljában **egy orkcsapat táborozik**. Nem kell éles szeműnek lenni hozzá, hogy a tábor mögött a JK-k kivegyék a hegy sziklájába vágott **Grádics első** (és ránézésre egyetlen) **fokát**. Innen már felbecsülhető, hogy legalább 4 láb magas. A kérdés az, hogy jutnak oda - és ha ott vannak, hogy jutnak fel rá?

Az orkok létszáma a Főnökön kívül a JK-k számával megegyező számú közelharcos és 2 íjász. A kalandozók és a lépcsőfok között táboroznak, előbbiektől jó 50, utóbbitól 10-15 lábira. A JK-k előtt kiszélesedő üres placc viszonylag egyenletes, körbe hófödte, szúrós és száraz cserjék és sziklák szabdalta terep. A táborban két tűz is ég, körülöttük a prêmes bundákba burkolózó orkok, akik ládáikban, egy-két hordóban hoztak magukkal ellátmányt.

A csapat feladata eljutni a lépcsőig. Hagyd, hadd oldják meg ezt az akadályt a nekik legjobban tetsző módon! Teremts nekik megfelelő (és megfelelő kihívást nyújtó) terepet mind harcros, mind lopakodós-figyelemelterelő, vagy bármilyen más örült megoldáshoz, ami eszükbe jut.

PORTYÁZÓ ORKOK

A Toron északi részén, a Pidera-hegységben élő **Csonttörők** törzsének gyakorlott harcrosai. A Cenzor komoly politikai és anyagi tőkét megmozgatva tudta őket felfogadni, majd egy portálon keresztül juttatta át őket a hegy lábához. Feladatuk **feltartani bárkit**, aki be szeretne jutni a kolostorba.



Falkataktikát (ld. *HGB/Képzettségek/Hadrend*) alkalmazva küzdenek - a Főnök és a közelharcosok igyekeznek bekeríteni a célpontjukat, az íjászok hátrébről fedezik őket - és a terep nyújtotta előnyöket is kihasználják.

Főnök (8. Tsz. harcos)

Ép: 15 // Fp: 91 // AME:22 // MME: 27

Releváns képzettségek: Fegyverh. (béltepő - Mf), Ökölharc (Mf), Belharc (Mf), Pusztítás (Af), Hadvezetés (Af), Hadrend (Af)



| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------|----|-----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 43 | 84 | 112 | 2 | k6 |
| béltepő | 58 | 102 | 124 | 2 | k6+2 |

Közelharcosok (6. Tsz. harcosok)

Ép: 14 // Fp: 74 // AME: 1 // MME: 6

Releváns képzettségek: Fegyverh. (t.buzogány/rövidkard - Mf), Ökölharc (Mf), Pusztítás (Af), Hadrend (Af)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|-----------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 36 | 71 | 104 | 2 | k6 |
| tüskés buzogány | 48 | 83 | 127 | 1 | k6+2 |
| rövidkard | 50 | 83 | 128 | 1 | k6+1 |

Íjászok (6. Tsz. harcosok)

Ép: 13 // Fp: 71 // AME: 0 // MME: 6

Releváns képzettségek: Fegyverh. (rövid íj - Mf), Célzás (Mf), Ökölharc (Af)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 31 | 58 | 105 | 2 | k2 |
| rövid íj | 41 | 36 | 90 | 2 | k6+2 |

Ha az orkok felfedezik őket, egyből támadnak. Egyikük a harc kezdete után azonnal messze szálló **riadót fúj**. Az erősítés nincs messze, bár kell neki jó 10 perc, hogy ideérjen a szomszédos táborokból. Ha ezt kivárják, újabb 2xk6 ork közelharcos érkezik a hegláb mentén mindkét irányból.

Ha valaki átkutatná a táborát, leginkább ork pálinkával, és egy-két orkpálinka-szagú prémmel gazdagodna, más egyébvel nemigen.





Ha egy JK-nak sikerül feljutnia a lépcsőfokra, azonnal megkezdí utazását a Grádicson. Innentől **nem érzékeli a külvilágot**, társainak nem tud segíteni, sőt, amint továbblép a következő lépcsőfokra, **eltűnik a többiek szeme elől**.

A Grádicsot mindenki egyedül mássza meg - ám mivel azon előző és mostani életének képei és szereplői tűnnek fel, és a társaság előző életei is együtt voltak kalandozók (ezt Esbé még a fogadóban elmondta), ezért **sok átfedés** van a JK-k egyéni élményei között.

A lépcsőfokok az első után már normál méretűek, számuk közel végtelennek tetszik, és a semmiben, gyakran möbius-szalagként önmagába csavarodva, vagy épp fejjel lefelé fordulva kanyarognak felfelé. Pillanatok és évtizedek telnek el két lépcsőfok között, hangulatok és érzetek, ellenségek és jóbarátok képei villannak fel a JK-k előtt.

Ez a rész egy - remélhetőleg - **közösen narrált pszichedelikus utazás**. Kérd meg a játékosokat, hogy idézzenek fel emlékezetes pillanatok, amelyeket megéltek, amikor M.A.G.U.S.-t játszottak, és használjatok minél több részletet!

A Grádics tetejét a JK-k együtt érik el, s immár stabilan és teljesen valóságosan állnak egymás mellett több ezer láb magasan, a sziklapárkány szélén. A szédítő mélységben alattuk nyoma sincs lépcsőnek. A párkány az alja annak a gigászi hasadásnak, ami ezen az oldalon megtöri a hegy szabályos oldalát, és jó 1 mérföldre kinyúlik a hegyoldalból, hatalmas platformot képezve, amin egy kisebb város elférne.

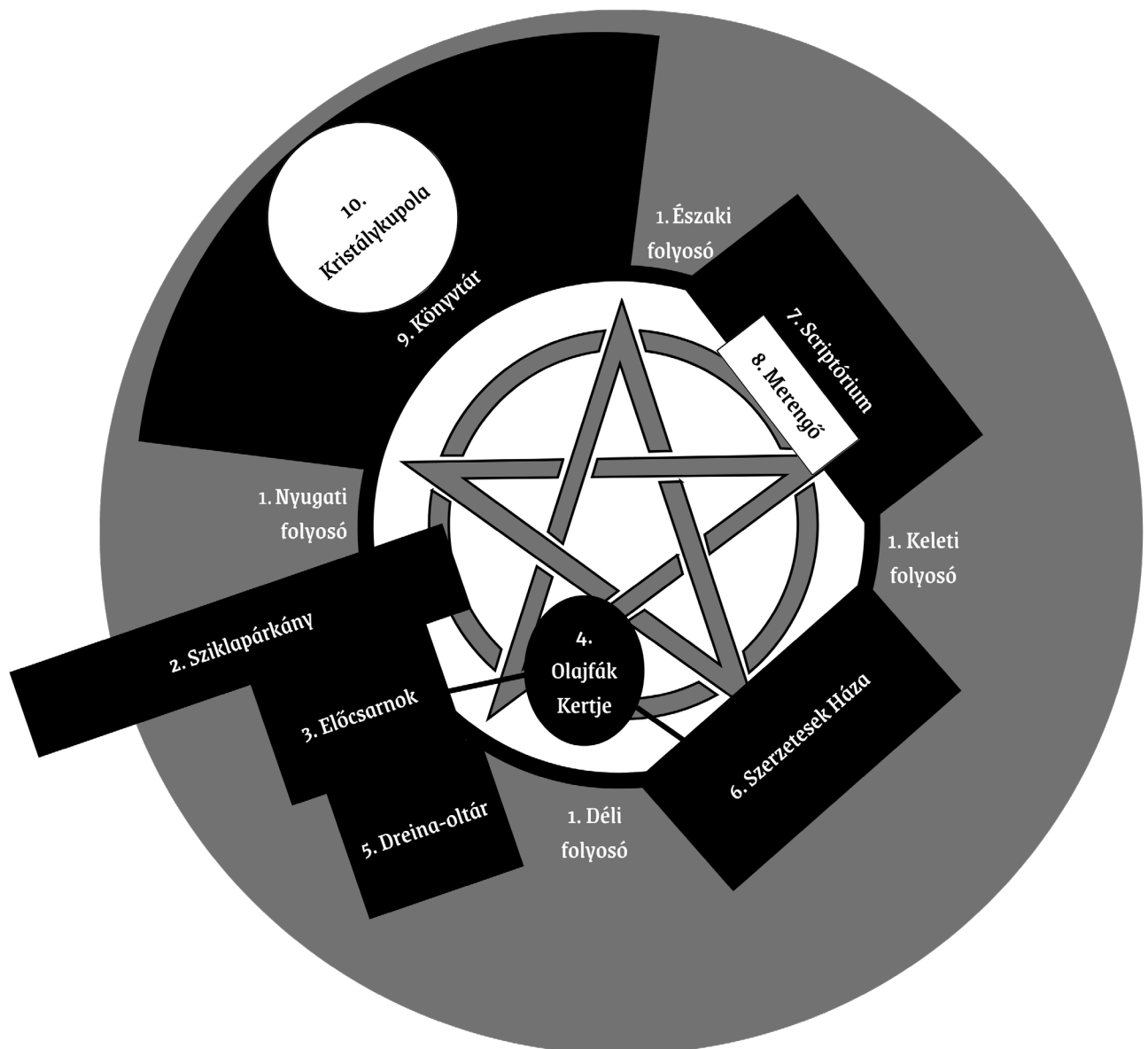
A hegyoldalon a hasadás alja szolgáltat természetes átjárót, melynek közepén egy nyitott tenyér áll, a közepén kerek, faragott szemmel. Hatalmas, jó 10 láb magas, és teljesen természetes sziklaképződménynek tűnik. A két oldala mellett kényelmesen átférne akár egy batár is. A JK-k a platformon átvágva és a kezet két oldalról megkerülve beléphetnek a hegy beljébe - s ezzel **megérkeznek a M.A.G.U.S.-kolostorba**.





III. Gócpont

A sziklapárkány a hegy belsejében is túllóg a hegyoldalon, bár itt csupán 10-15 lábra. A végére kisétálva és a kürtő mélyére pillantva a JK-k megcsodálhatják a pentagrammát, ami folyamatosan fényleni látszik. Balra nézve látják a kolostor legnagyobb épületét (Könyvtár), szemben egy két-, jobbra átellenesen pedig egy háromszintes épületet (Scriptórium és Szerzetesek Háza). Közelebb jobbra egy kerek, lebegő földdarab ragadhatja meg a figyelmüket (Olajfák Kertje). A sziklapárkányról jobbra nyílik az Előcsarnok díszes, kétszárnyú kapuja, balra pedig a Nyugati Folyosó, ami a Könyvtárhoz vezet.





A kolostor termei

Az alábbi információkat a JK-k természetesen nem ismerik még, amikor szétnéznek a sziklapárkányról, de célszerűen itt, a térképpel együtt szerepelnek.

1. Folyosók

A kürtő belső falának azon pontjain, ahol nincs épület, végig folyosó vezet, melyek elhelyezkedésük alapján a négy égtáj nevét viselik. A kürtő felőli oldaluk végig nyitott, boltíves, üveg nélküli ablakok sorozata, míg a hegy fala felé eső oldalt a legtöbb helyen a sziklába vájt könyvespolcok alkotják, amelyeket itt-ott beugrók, ülőhelyek tagolnak.

2. Sziklapárkány

A bejárat a hegy belsejébe. A vulkán falán a külső és a belső oldalon is jelentősen túlér.

3. Előcsarnok

Négyszög alakú, bútorozatlan terem, amelynek belső tere teljes egészében fával van borítva, amit a kőfalakhoz illesztettek. Az egymásra tornyozott könyveket mintázó oszlopok gyönyörű boltíves tetőt tartanak, közepéről egy szélcsengő lóg le, amely dallamosan megszólal, amint valaki belép a kolostorba.

4. Olajfák kertje

Egy puha gyepel borított, kerek, jó 15 láb átmérőjű földdarab, amely látszólag lebeg a kürtő belső fala mellett, s öt olajfának és egy apró forrásnak ad otthont. Valójában egy állandóan nyitva hagyott Sorskapu működik itt - a földdarabot ugyanolyan kéz tartja, mint amilyennel a szerzetesek közlekednek. Rövid függőhidakon át közelíthető meg az Előcsarnok és a Szerzetesek Háza felől.

Bár ez elsőre nem tűnik fel, a kürtő fala jelentősen felerősíti a kertben beszélők hangját: kíváncsi füleknek 30% esélye van sikerrel kihallgatni az itt elhangzottakat.



5. Oltár

Barlangszerűnek meghagyott terem, a plafonon csillag alakú lyukakkal, ahonnan a valódi csillagok fénye süt. A terem közepén talapzat, rajta egy piramis könyvekből, azon olajágak, és egy Ezüsttenyér szent szimbólum. Az oltár előtt korszók, bennük kék folyadék: a szerzetesek itt szentelik festékeiket.

Ebből a teremből indul az a hosszú és meredek lépcső, amin le lehet lejutni a kürtő aljába.

6. Szerzetesek Háza

Háromszintes épület, főleg a sziklába vésve, de a peremen túlnyúló homlokzattal. Ez a kolostor lakóinak fő élettere: az alsó szinten hálókamrák, a fürdőcsarnok és latrinák (az egyik pottyantó falában egy félig beleragadt goblin csontváza), a folyosó szintjén étkező és társalgó helyiség és egy kis konyha, míg az emeleten szabász, bodnár, bőrműves és könyvkötő műhelyek, valamint raktárak találhatóak.

7. Scriptórium

A szerzetesek fő munkahelye. Írókeretek - minden szerzetesnek egy -, rajtuk tinta, tollak, itatópapírok, és a szerzetesek munkájának egyéb kellékei. A falak mellett könyvespolcok, amire a felhasználni kívánt könyveket rendezgeti a Könyvtáros, és ahova az éppen íródó kötetek kerülnek a nap végén.

8. Merengő

Kisebb, gyertyákkal körberakott terem, a Scriptórium emelete. Ide vonulnak el a szerzetesek, ha ihletre, vagy mélyebb gondolkodásra van szükségük. A szoba egyik fele homokkal borított, ide rajzolni szoktak az ebből merítő

testvérek, míg a másik oldalon földre rakott párnák várják az elmélyedni vágyókat.

9. Könyvtár

A M.A.G.U.S. maga, a Könyvtáros birodalma. Hatalmas tér, melyet könyvespolcok sokasága tesz labirintussá. A könyvek rendszerezése nem könnyű feladat, mert szeretnek helyet változtatni. Éjszakára - leginkább a szerzetesek biztonsága érdekében - kapuit bezárják.

Itt található a Jelhordozók szobrai és itt van kiállítva Rosanna de Lamar híres könyve is - az egyetlen kötet a Könyvtárban, amelynek soha nem lesz befejezése.



10. Kristálykupola

Egy szabálytalan felszínű kupola, amely ragyogó kristályból van, és egy lenyűgöző fényörvény forog lassan a közepén, amiből időről-időre különböző yvevi tájak bukkannak fel. Ez a Scriptor Principal meditációs terme, és ez látja el fénnel az egész Könyvtárat.



A JK-k tehát a sziklapárkányon állnak, s kigyöngyörködték magukat a kolostorban. Esbé utasításai alapján esélyesen az Előcsarnok felé indulnak, ez esetben ugorj tovább a következő bekezdésre. Ha azonban valamiért úgy döntenének, hogy a Nyugati Folyosón indulnak el, akkor még a folyosón találkoznak **Kádéval**, aki hóna alatt egy nagy, díszes könyvet szorongatva épp kilép a Könyvtárból. Egy pillanatig zavartan néz a társaságra (emberismeret Mf-kal feltűnő, egyébként betudható az idegenek megjelenése szülte döbbenetnek), aztán arcát előnti szívélyes mosolya, üdvözli őket, és amikor megtudja, hogy erre indultak a sziklapárkányról, elterelgeti őket az Előcsarnokba. Ha a karakterek direkt megpróbálkoznak vele, egy különösen jól sikerült Észlelés-próbával, vagy nagy szerencsével kiszúrhatják, hogy **Rosanna de Lamar** híres befejezetlen könyve van nála. (A jó könyvkötő mester a kalandozók érkezését kihasználva épp most emeli el a kötetet.)

Az **Előcsarnok** díszes ajtaján belépve a JK-k tágas és bútorozatlan teremben találják magukat, amelynek belső tere teljes egészében fával van borítva, amit a kőfalakhoz illesztettek. Az egymásra tornyozott könyveket mintázó oszlopok gyöngyörű boltíves tetőt tartanak, közepéről egy szélcsengő lóg le, amely dallamosan szól, amint a csapat belép a hegy belsejébe. Bent



ESZJÉ várja őket **Emgé**, **Ena** és a mostanra melegebben felöltözött **Esbé** társaságában.

ESZJÉ (Scriptor Principal)

A M.A.G.U.S.-kolostor viszonylag frissen (30 éve) kinevezett vezetője. Haját még scriptor korában megnövesztette, amund származása lerí róla: keskeny vágású szemében mély kétség honol.

Vezetése alatt a kolostor a konzervatívabb testvérek vágyai ellenére is több szempontból megújult, miközben megmaradt az ősi úton, melyet évszázadok óta követ. Kritikusai (főként Téhá, Emgé és Ele) szerint értelmetlen lázadásból cselekszik: egy remek író, aki semmibe veszi a hatalmat, melyet a Sors szeszélye a kezébe adott.

A Scriptor Principal köszönti a JK-kat a kolostorban, ahol hosszú évtizedek óta nem járt senki a kívülvilágból. Érződik, hogy nem csak a JK-k számára nagy horderejű és



különleges esemény ez a látogatás: Eszjé üdvözlésképpen egész kis **ünnepi beszédet** tart. Bemutatja társait, akik a kolostor két nagy részlegének vezetői - és Esbét, akinek ugyan nem sok keresnivalója van itt, de annyira izgatott volt a kalandozók érkezésétől, hogy kiküldeni sem lehetett a teremből. A köszöntés végeztével a rendfőnök visszaengedi munkájukhoz testvéreit, és az **Olajfák Kertjébe** vezeti a kalandozókat, ahol kényelmesebben tudnak beszélgetni.

A kürtő fala mellett lebegő, jó 15 láb átmérőjű földdarabra függőhíd vezet az Előcsarnokból. A Kertbe lépve kellemes meleg váltja fel a hegy belsejében egyébként tapasztalható 8-10 fokos csípős hűvöset, s a JK-k valódi napfény melegét érzik arcukon. Eszjé elvesz egy kristálykancsót a forrás alól, megkínál mindenkit friss vízzel, majd törökülésben helyet foglal a pázsiton, és belekezd mondandójába.

Elmondja, hogy a kolostorbéli szerzetesek mind egyformán a pártatlanság jószívű szobrainak fognak tűnni a JK-k számára, ám a valóság a felszín alatt nem ilyen egyszerű. Ő 30 éve vette át a kolostor vezetését, amikor az akkori Scriptor Principal halálos ágyán - többek megdöbbenését, sőt, csalódását kiváltva - őt nevezte meg utódjaként. Túl fiatalnak és lázadó természetűnek tűnt a kolostor vezetéséhez - ám, mint mondani szokta, amint elhangzott a neve, tudta, hogy fel kell nőnie a feladathoz. Elismeri, hogy egyszerű scriptorként voltak kilengései - például szembemelve az ezredéves hagyománnyal haját növesztett, vagy olyan kérdéseken emésztette magát, amelyek megválaszolása bőven túlmutatott halandóságán -, ám vezetőként változtatásai a kolostor életében sohasem öncélúak. Fő reformja, amivel kivívta több testvére ellenszenvét, pusztán elméleti jellegű: ő volt az, aki hivatalos állásponttá emelte azt a gondolatot, ami szerint a testvérek írása és a kalandozók cselekedetei között mellé- és nem alárendeltségi viszony van (vagyis a kalandozók akarata ugyanolyan fontos működtetője az írásnak, mint fordítva).

Ennél jobban a pártatlanság jegyében most nem is akar belemenni - a lényeg, hogy **egyes testvérek nem nézik jó szemmel, hogy ő a kolostor vezetője**, s ennek a nyomán kialakult két ellenpárt a szerzetesek között. Ezzel önmagában még meg tudna birkózni, azonban öt napja példátlan eset rázta meg a szerzetesek nyugalmát: halál, méghozzá **nem természetes halál** a M.A.G.U.S.-kolostorban.

Az eset a Scriptoriumban történt, napnyugta után. A testvérek szokás szerint összegyűltek vacsorára a Szerzetesek Házában, egyvalaki azonban hiányzott közülük: Ell, az egyik illusztrátor. Mivel Eszjé kinevezése óta a vacsorán való részvétel nem kötelező (hogy a testvéreknek ne kelljen feltétlenül megszakítani munkájukat - ismét egy reform, ami többek nemtetszését kiváltotta), ezért a szerzetesek először nem is gondoltak semmi rosszra. Éjszaka aztán a monostormester, Téhá talált rá a szerencsétlenül járt illusztrátor testére, ami vérbefagyva feküdt a Scriptorium padlóján. A testet eltávolították a tett színhelyéről - hiszen ott azóta is munka folyik -, és a hagyományoknak megfelelően **felravatalozták odalenn, a pentagramma közepén**.

Pártatlanságát megőrzendő, illetve hogy ne befolyásolja a JK-kat, elsősre ennyit szeretne elmondani az esetről. Arra kéri a kalandozókat, hogy **járjanak az ügy végére, derítsék ki az elhunyt illusztrátor halálának okát**. Ehhez felhatalmazást ad arra, hogy a kolostor bármely lakóját kikérdezzék, s bármely helységbe beléphessenek. Kiegészítésként egy kérést és egy javaslatot terjeszt a JK-k elé: előbbi, hogy **az éppen író szerzeteseket ne zavarják révületükben**, utóbbi pedig, hogy **ne menjenek vezető (a Könyvtáros vagy a segédje) nélkül a Könyvtárba**, mert könnyen eltéveszthetik a járást odabent. Végül feláll, udvariasan meghajol a kalandozók előtt, majd elnézést kér, de visszatérne a munkájához. Ők pihenjenek, s tervezzék meg nyomozásukat alaposan.



A JK-k feladata tehát adott. A következőkben bejárhatják a kolostort, kikérdezhetik lakóit, illetve megtekinthetik a holttestet is.

FONTOS:

Bár még maguk sem tudják, de a JK-k feladata végül a Cenzor múltátíró ámokfutásának, s ezzel tulajdonképpen Amhe-Ramun visszatértének megakadályozása lesz. Ha a nyomozás bármely pontján - akár pusztán vakszerencsével - rájönnek az ibarai tervre, és úgy döntenek, hogy beavatkoznak, akkor számukra az utolsó, Sors című fejezet következik!



Az alábbi táblázat és felsorolás megmutatja, hogy kikkel és melyik helységben találkozhatnak a nyomozók, és milyen információ birtokába juthatnak a beszélgetések által. Mindenkiel beszélhetnek, ha úgy tetszik, akár többször is. Haladásuk függvénye, hogy hány beszélgetésig jutnak vacsoráig (kb 3, nagyon max 5), de menet közben éreztesd velük, hogy **pereg az idő**. Annyit biztosan minden szerzetesről megtudhatnak (akár tőle, akár egy testvérétől), amennyi a leírásaikban szerepel.

**Egyéb, mindenkitől megszerezhető információk (ezeket bármelyik NJK be-
szédébe beleszőheted):**

- Általános tudnivalók a kolostorról, a szerzetesekről és a Sorsmágiáról.
- Téhá, Emgé és Ele alkotják a Scriptor Principal nyílt ellenzékét. A három scriptor visszaterelné a kolostort a hagyományosabb irányba és alpból ellenzik Eszjé vezetőségét is („már az amundsága is valahogy ellenkezik a helyszellemével”).
- A haláleset általános vélekedés szerint öngyilkosság volt, bár az indítékát nem igazán tudnák megnevezni.
- Ell holtteste megtekinthető ugyanabban az állapotban, ahogy a tetthelyről kihozták, csak sokat kell érte lépcsőzni: a pentagramma szintjén uralkodó jeges időjárás megakadályozza, hogy a test bármilyen változáson menjen át.
- Az elhunyt illusztrátor igazi újítója volt mesterségének. Évtizedes munkássága alatt képei egyre inkább eltávolodtak a hagyományos formáktól, egyre inkább saját elképzelései szerint alkotott. Ezzel persze többek ellenérzését kiváltotta a kolostorban, ő azonban nem törődött velük.
- Ell közeli barátságban állt Ue testvérrel, a Könyvtáros segédjével.



A kolostor lakóinak elhelyezkedése és aktuális elfoglaltsága az érkezés napjának délutánján:

| Oltár | Téhá | oltárrendezés |
|------------------|-------|----------------------|
| Szerzetesek Háza | Kádé | könyvkötés |
| | Enodé | teázás |
| Scriptórium | Ena | beosztás elkészítése |
| | Ele | írás |
| | Esbé | írás |
| Könyvtár | Emgé | könyvtárrendezés |
| Kristálykupola | Eszjé | meditáció |
| Sziklapárkány | Ue | szomorú merengés |

Oltár

Amikor a JK-k belépnek a terembe, Téhá testvér éppen a könyvpiramis rendezésével van elfoglalva, amire friss olaját is hozott.

TÉHÁ (scriptor // monostormester)

Magas, szikár férfi. Feje borotvált, arca inkább tiszteletet, mintsem szimpátiát vált ki. A scriptorok közé tartozik, ám



monostormesterként (~ gondnok) sok minden mással is kell foglalkoznia: minden reggel és este körbejárja az épületegyüttest, mindent ellenőriz, rendberak, összekészít. Habár az ő felelőssége, hogy testvérei munkakörnyezete mindig készen álljon az írásra, nincs nagyon sok teendője ezen a téren, hiszen a szerzetesek puritán életet folytatnak, s alapvetés szerint maguk is rendet tartanak (ő helyezi a kristálykorsókat a forrás alá, gyűjtja és oltja a lámpásokat és a fáklyákat, stb).

Egyike annak a három testvérnek, akik nyíltan hangoztatják nemtetszésüket a mostani Scriptor Principal kapcsán.

Megszerezhető információ:

- Ell holtteste az asztala mellett feküdt bal csuklóján megnyitott erekkel, amik a megtalálásakor már jó nagy vértócsát eresztettek ki magukból. Jobbjának elernyedtt ujjai közül épp' hogy nem fordult ki a vértől izamos papírvágó penge. A szobában egyébként minden rendezett volt, sem dulakodásnak, sem annak nem volt nyoma, hogy valaki más járt volna ott.
- A konyháról eltűnt egy kenyérvágó kés. *(Csak ha direkt ilyesmiről kérdezik!)*
- Nem tagadja, hogy nem szívelte Ellt: az illusztrációi túl modernnek voltak és nagyon sokra tartotta magát. *(Csak ha direkt ilyesmiről kérdezik!)*

Szerzetesek Háza

A folyosóról belépve a JK-k az épület középső szintjére jutnak, ami leginkább üres, hiszen a szerzetesek napi teendőiket intézik. Az egyetlen itt tartózkodó Enodé, aki kései teáját fogyasztja (egyébként a programja délután illusztrálás). Az emeletről lehallatszik egy kalapács csattogása: Kádé a műhelyében dolgozik.

Ha valamiért keresik, a JK-k megtalálhatják a gyilkos kenyérvágó kést Kádé cellájában az alsó szinten, a szalmazsákja mélyére elrejtve. Rosanna könyve a könyvkötő műhely mélyén van, gondosan elásva minden alá, amit csak feltűnés nélkül rá lehetett pakolni. Az a könyv, amely a Cenzor és Kádé levelezését tartalmazza, lapjaira szedve található több ponton ugyanabban a szobában, hasonlóan gondosan elrejtve.

ENODÉ (illusztrátor // szabó)

A kolostor egyetlen női lakója. Jó pár évtizede már, hogy a kolostorba kerültek férjével, Enával. Szerelmük olyan erős volt, s oly buzgalommal osztoztak minden feladatukon, hogy amikor elérkezett Ena ideje, a Scriptor Principal végül nem csak őt, hanem példátlan módon a párját is felvette a szerzetesek közé. Enodé azóta is kiváló illusztrátora a Kalandozók Krónikáinak, s szerető társa férjének - noha felvételének körülményei elmélyítették az Eszjé és ellenzői közötti árkot.

Vékony testalkata, kopaszra borotvált feje - mely csak kihangsúlyozza arcának különleges szépségét -, és testvéreiével megegyező ruházata miatt női mivolta csak közelről látszik. Csendes és kedves hölgy.



Megszerezhető információ:

- Ell halála előtt Esbé és Kádé könyvein dolgozott utoljára.

KÁDÉ (scriptor // könyvkötő)

Kerek, jovialis arcú férfi. Némi haját engedélyez magának, de egészen rövidre nyírva hordja. Általános vélekedés szerint a szerzetesek archetipikus mintapéldánya: mindig pártatlan és soha nem foglal állást, még a kolostor belső ügyeivel kapcsolatban sem. A kolostoron belül mindenki tudja, hogy utálja, ha azelőtt néznének bele a szövegeibe, mielőtt elkészül velük.

Írnoki feladatain túl Kádé köti a kolostor könyveit, és az ő dolga a régebbi kötetek szükség szerinti renoválása is.



Megszerezhető információ:

- A szerzetesek meditációs magányban dolgoznak, ami összeköti őket a Sorssal, ezért mindig higgadtak, boldogok, ez jelenti számukra az örömet. Aki harmóniában ír az égi akarattal, az sohasem veszekszik vagy dühös. Nem tudja elképzelni, hogy mi okozhatta Ell halálát, de az egész világra befolyással lehet, ha valamelyik szerzetes kibillent az egyensúlyból.

Scriptórium

A nagy közös térben három scriptor dolgozik elmélyülten. Írókeretünk néha megreccsen, de ezen, és a pennák sercegésén túl más hang nem hallatszik a teremben. Munkájuk teljesen leköti őket, s a kalandozókra is csak **Ena** kapja fel a fejét, aki nincs révületben, hiszen csak a scriptorok holnapi beosztását készíti el. Vele beszélgetésbe elegyedhetnek, mert a két éppen író szerzetes (Ele és Esbé) elméje messze jár, szerencsére nem lehet őket megzavarni.



ENA (Magnus Scriptor)

A scriptorok vezetője, az ő feladata kijelölni, hogy a szerzetesek melyik történeten dolgozzanak. Magas, vállas férfi, a haját ő is borotválja. Jó pár évtizede már, hogy a kolostorba kerültek feleségével, Enodéval. Szerelmük olyan erős volt, s oly buzgalommal osztottak minden feladatukon, hogy amikor elérkezett Ena ideje, a Scriptor Principal végül nem csak őt, hanem példátlan módon a párját is felvette a szerzetesek közé.

A Magnus Scriptor társaihoz képest kissé nagyhangú, vidám férfi. A kolostor belvitáiban vezető beosztására hivatkozva nem foglal állást.

Megszerezhető információ:

- Pár évvel ezelőtt egy álmatlan éjszakán meghallotta, hogy Kádé kionson cellájából. A következő hónapokban többször is felfigyelt a könyvkötő éjkezepe-hajnali kirándulásaira, s végül kérdőre vonta testvérét. Kádé bevallotta neki, hogy férfiúi vágyai a kolostorban eltöltött 200 éve alatt sem csillapodtak, s hogy időről időre a műhelyébe jár szegyeteljes magányában könnyíteni magán... Ena, nem akarván ártani társának, ezidáig nem szólt senkinek a dologról (Csak ha direkt Kádéről kérdezik!)

Könyvtár

A hatalmas teremben csend honol, a kürtő fala mentén futó nagy és széles folyosón - melyről száznál is több bejárat indul a könyvespolc-labirintusba - a Jelhordozók szobrai állnak, és egy díszes, de üres könyvtartó állvány. A JK-k lépteinek zajára nemsokára eléjük lép a **Könyvtáros**, aki pár kötetet tart a hóna alatt („*már megint elcsatangoltak a részlegükről...*”).

EMGÉ (Könyvtáros)

A kolostor hagyományainak megfelelően kopaszra nyírt fejű, markáns szemöldökű szerzetes. Bár bizonyos esetekben maga is ír, ám munkája főleg a Könyvtár és a könyvek felügyeletéből áll, illetve ő (és segédje, Ue testvér) biztosítja azon köteteket a scriptoroknak, amikre a munkájukhoz szükségük van.

Egyike annak a három testvérnek, akik nyíltan hangoztatják nemtetszésüket a mostani Scriptor Principal kapcsán.





Megszerezhető információ:

- Rosanna de Lamar híres befejezetlen könyve, mely a Könyvtár nagy folyosóján volt kiállítva, eltűnt. Emgé azt gyanítja, hogy elkészült a könyvespolcok között - a meglepő csak az, hogy bár a többi kötet igencsak aktív életet él, ez a könyv az elmúlt 30 évben mozdulatlanul a helyén maradt.
- Bár a képeit sokra tartotta, a Könyvtáros mégsem szívlelte Ellt. Az illusztrátor túl nagyra volt magától, ami méltatlan a szerzetesi léthez - ráadásul mindenbe beleütötte az orrát.

A Könyvtáros közli továbbá azt is, hogy a Scriptor Principal a Kristálykupolában medital, s megkéri a kalandozókat, hogy most ne zavarják - a vacsoránál, vagy holnap majd újra szót válthatnak vele.

Sziklapárkány

A párkány végében, a kolostor bármelyik ablakából vagy boltívéből jól láthatóan üldögél a **Könyvtáros segédje**. Lábát lelegetja a mélységbe, s tűnődve nézi a katlan alján halványan fénylő pentagrammát.

UE (könyvtárossegéd)

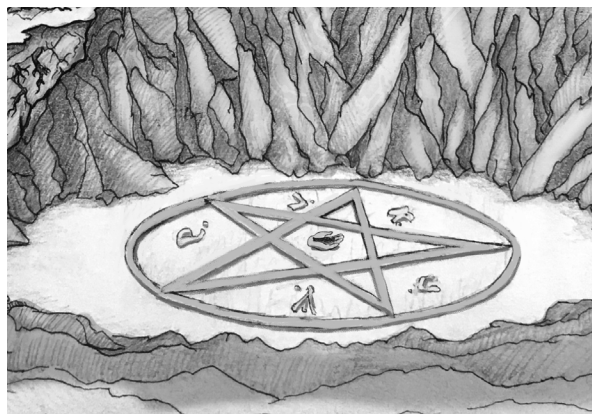
Kedves arcú, kopaszra borotvált férfi őszes szakállal, orrán okuláréval. Feladata az íráson túl főleg a Könyvtáros munkájának segítése, valamint ő vezeti a M.A.G.U.S. katalógusát is. Barátjának halála alaposan megrázta, az elmúlt öt napban alig (vagy épp' semennyire) látja el feladatait.

Megszerezhető információ:

- Közeli barátjaként biztosan állíthatja, hogy Ellnek nem volt oka az öngyilkosságra. Bár nem mindenki kedvelte, de ő kiteljesedett munkájában, és a Scriptor Principal engedékenységének köszönhetően a saját módján alkotott.

A kürtő alja

Az Oltár terméből meredek, cikk-cakkban a sziklafalba vágott lépcsősor ereszkedik le a kürtő aljára. Magassága az ezer lábhoz közelít, így le- és felmászni hosszú és megterhelő feladat (ha a JK-k lépcsőznek, ez a helyszín elviszi az egész délutánt). Lent a talaj meglepően egyenletes, a pentagramma pedig alulról világítja meg a terepet. A jel közepe felett másfél lábbal egy tenyér lebeg, rajta felravatalozva az elhunyt illusztrátor.



Megszerezhető információ:

- Élettannal vagy sebgyógyítással (vagy mindezek hiányában egy sima, de nagyon alapos szemrevételezéssel) észrevehető, hogy a sebek Ell alkarján tépett szélűek. *(Emlékeztetőül: az állítólagos öngyilkosság állítólagos eszköze egy éles, keskeny pengéjű papírvágó kés volt, ami egyáltalán nem ilyen nyomot hagy.)*
- A holttest megbolygatásával és alapos kutakodással felfedezhető a szúrt seb Ell hátán.



Akárhol tartsanak is épp a beszélgetésekben, alkonyat után félbe kell hagyják, mert **vacsorára szólít** az étkező ablakában csilingelő kis harang. Az esti étkezéshez ezúttal mindenki összegyűlt, leginkább az idegenek iránti kíváncsiságból. Az asztalra illatos gyümölcsök, magok, zöldségek, olívaolaj és friss kenyerek kerülnek, és megkezdődik a vacsora. Ha szeretnének, a JK-k itt még válthatnak néhány szót az NJK-kal, azonban a nagy társaságban senki nem szeretne igazán megnyílni előttük. Ha tehetik, a szerzetesek korábbi kalandjaikról faggatják a kalandozókat (és jókat nevetnek, amikor kiderül, hogy életrajzírójuk jobban emlékszik bizonyos részletekre, mint ők maguk), illetve a külvilági élet apró-cseprő dolgai iránt érdeklődnek.

A lakoma végeztével a testvérek lefekvéshez készülődnek. A JK-k az **Előcsarnok** kandallója előtt kapnak szállást („Nem



„*vagyunk berendezkedve látogatókra, sajnos vendégszobánk nincs.*”), s vendéglátóik a lehetőségekhez mérten igyekeznek kényelmessé tenni az éjszakájukat: takarosan kötegelt szalmából kapnak derékaljat, akár a szerzetesek. Téhá megindul az esti körére, hogy még egyszer mindent ellenőrizzen a kolostorban és eloltogassa az égve maradt lámpásokat. Vele tart a segédkönyvtáros Ue is, hogy a monostormester áthaladása után bezárja éjszakára a Könyvtárat.





III. Uradalom

Az éjszaka - ha a JK-k nem csinálnak maguknak programot - eseménytelennek tűnik, ám ez csupán a látszat. Miután a szerzetesek lefeksznek aludni, **Kádé kivár, majd fellopózik könyvkötő műhelyébe, bezárkózik, kiveszi Rosanna de Lamar elemelt könyvének utolsó oldalát, és a Cenzor által átírt változatot illeszti a helyére.** A múlt megbolygatására egy furcsa rengés fut végig a kolostoron és minden lakóján, ám ez csak az ébren lévőknek tűnhet fel...

Ha mégis kalandoznának az éjjel, a karakterek könnyedén bejárhatják a kolostort, hiszen a legtöbb ajtó nyitva áll. Kivételt csupán a Könyvtár két bejárata képez - és meglepő módon a könyvkötő műhely ajtaja a Szerzetesek Házának felső szintjén. Az előbbieket valamelyikén bejutva a JK-k az **éjszakai életét élő Könyvtárba** jutnak. Sűrű félhomály terjeng, a Kristálykupola alig bocsát ki fényt magából éjszaka. A polcok közé lépve a csapatot szinte elnyeli a Könyvtár, melyet a könyvespolcok rejtélyes összevisszasága tesz tökéletes labirintussá. A sötét teli van surrogással és apró motozásokkal, melyek közé időről időre hangosabb zörejek, sőt, beszédfoszlányok vegyülnek. Megannyi sors van egy helyre zsúfolva ezen a helyen, és az éjszakai Könyvtárban nem csupán a könyvek élnek saját, különös életük, de gyakran szereplőik vagy cselekményük egy bizonyos formája is megelevenedik. Ezen anomáliák most, a Sorsmágia megzavarása után különösen megerősödtek.

Ez a bolyongás **főként hangulati elem**, ne húzd túl sokáig - de azért hagyd, hogy a csapat beleakadjon legalább Mogorva Cheibe vagy Tier Nan Gourdinba. Ha van jegyzeted a játékosok más karaktereiről, itt remekül felhasználhatod: akár egy korábbi élete is megszólíthatja egyik-másik kalandozót.

A könyvkötő műhely ajtajáról egy sikeres zárnyitás után kiderül, hogy belülről **el van torlaszolva**, a motozást pedig a bent várakozó Kádé is meghallja, aki elővigyázatosságból reggelig a műhelyében tervezett maradni (cellájában a klasszikus csellel párnákat rakott a takarója alá, s ott rejtegeti szalmazsákja mélyén a gyilkos kenyérvágó kést is). Ameddig teheti, próbál csendben maradni, és reméli, hogy a kalandozók nem törnek rá az ajtót. Ha a JK-k megpróbálnak bejutni, s közben bármilyen nagyobb zajt csapnak, azzal **esélyesen felébrednek az alsó szinten alvó szerzeteseket.** Kádé, ha nem tud kitérni a rákérdezés, vagy szembesítés elől, kelleetlenül ugyan, de felhorgadó férfiúi vágyaira hivatkozik, melyeket elzárkózva, szégyenteljes magányában szokott lerendezni. Tisztában van a kalandozói praktikákkal, így kínosan ügyel rá, hogy ha teheti, igazat mondjon, s valóban: *máskor* tényleg ezért lopózott fel néha a műhelyébe, ezt Ena is megerősítheti, aki már régen felelősségre vonta éjszakai kirándulásai ügyében.

Rosanna könyve a műhely mélyén van, gondosan elásva minden alá, amit csak feltűnés nélkül rá lehetett pakolni. A kivett, **eredeti utolsó oldalt Kádé magánál tartja** köntöse egyik belső zsebében. Az a könyv, amely a **Cenzor és a könyvkötő levelezését** tartalmazza, lapjaira szedve található több ponton a szobában, hasonlóan gondosan elrejtve.

Reggelre kelve indul a kolostor megszokott élete. A múltátírtást legfeljebb egy direkt időmanipuláló mágiákban jártas JK észlelheti, de ő is csak annyit érezhet, hogy valami más, mint tegnap volt.

A szerzetesek korán kelnek, megreggeliznek az étkezőben (ha történt valami az éjszaka, a beszélgetések természetesen akörül forognak), azután mindenki szétszéled a dolgára. Akik írásra vannak kijelölve, először elsétálnak az Oltárhoz, ahol felszentelt tintát vesznek magukhoz, majd elfoglalják helyüket írókeretüknél a Scriptóriumban.



A kolostor lakóinak elhelyezkedése és aktuális elfoglaltsága az érkezés másnapjának délelőttjén:

| | | |
|-------------------------|--------|---------------|
| Szerzetesek Háza | Téhá | gyertyöntés |
| Scriptorium | Enodé | illusztrálás |
| | Kádé | írás |
| | Ele | írás |
| | Esbé | lektorálás |
| Könyvtár | Ue | kategorizálás |
| Kristálykupola | Eszejé | megbeszélés |
| | Ena | |
| | Emgé | |

Az előző nap megszerzhető információk ezen a napon is adottak, azzal a megkötéssel, hogy az éppen író testvéreket továbbra sem lehet zavarni.

Szerzetesek Háza

A folyosóról belépve a JK-k az épület középső szintjére jutnak, ami üres, hiszen a szerzetesek napi teendőiket intézik. Az egyetlen itt tartózkodó **Téhá**, aki saját műhelyében gyertyaöntéssel foglalatосkodik a felső szinten.

Ha valamiért keresik, a JK-k megtalálhatják a **gyilkos kenyérvágó kést** Kádé cellájában az alsó szinten, a szalmazsákja mélyére elrejtve. **Rosanna könyve** a könyvkötő műhely mélyén van, gondosan elásva minden alá, amit csak feltűnés nélkül rá lehetett pakolni. Az a könyv, amely a **Genzor és Kádé levelezését** tartalmazza, lapjaira szedve található több ponton ugyanabban a szobában, hasonlóan gondosan elrejtve.

Scriptorium

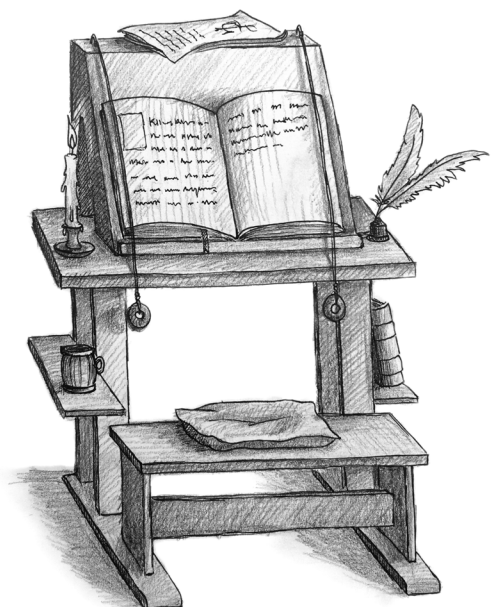
A teremben **Kádé** és **Ele** írnak, **Enodé** pedig illusztrációi fölé hajol - elméjük messze jár. A belépő kalandozókra **Esbé** figyel fel egyedül, aki lektori teendőit végzi írőkeretén.

ESBÉ (scriptor // lektor)

A kolostor jelenleg legfiatalabb és legkésőbb csatlakozott tagja. Haját Eszejéhez hasonlóan hagyta megnőni, s egyébként is sok mindenben igyekszik hasonulni a a rend vezetőjéhez, akire példaképként tekint. Feladata a szerzetestársak szövegeinek gondozása, amit vasszigorral és - társai szerint túlságosan is kéjes - örömmel végez.

Megszerezhető információ:

- A lektor jelen volt, amikor a haláleset délutánján Kádé szokásos higgadtságát félretelve kikapta Ell kezéből a könyvet, amin az éppen dolgozni készült, s majdnem kiabálva közölte vele, hogy senki nem nézhet bele a még el nem készült szövegeibe.





Könyvtár

A hatalmas teremben csend honol, a kürtő fala mentén futó nagy és széles folyosón - melyről száznál is több bejárat indul a könyvespolc-labirintusba - a Jelhordozók szobrai állnak, és egy díszes, de üres könyvtartó állvány. Ha a JK-k kiabálnak, vagy máshogy felhívják magukra a figyelmet, hamarosan érkezik a bosszús **Ue** testvér, hosszú, feltekert lajstrommal. Éppen a toroni részleg katalógusát próbálta ellenőrizni, s bár nem örül a zavarásnak, áll a kalandozók rendelkezésére. Az előző nap megszerzhető információkon túl tőle tudhatják meg a kalandozók azt is, hogy a kolostor vezetősége megbeszélést tart a Kristálykupolában.



A JK-k mai első beszélgetése után/közben egyszer csak határozott hangon megszólal az Előcsarnok szélcseggője. Korábbi dallamosságát most valami monoton lüktetésű, fémes felhang hatja át. A karakterek láthatják, ahogy a szerzetesek felkapják a fejüket, s hitetlenkedve néznek az Előcsarnok felé („Egy ellenőrzés? Pont most??”). Ettől a ponttól **Gordo San'chak toroni judikátor is a kolostorban van.**

Gordo San'chak

Magas, hosszú hajú, komor alak sötét köpenyben, amin arany hímzéssel a toroni Régensi ház (*ld. Parti: Tharr Kegyből modul*) címere látható. A Cenzor jobbkeze, az Udvari Dalnokok Hivatalának egyik vezetője. Az elvileg „független és szabad” - valójában persze Pyarronból pénzelt - kolostorban ő irányítja a szerzetesek ideológiai felkészítését, míg a Cenzor úr régebbi munkákat néz át és javít a kolostoron kívül.

A szerzetesek mind tisztában vannak a Cenzor és emberei létezésével, és elismerik fennhatóságukat, hisz a XIV. zászlóhaború óta (**amit a fekete hadurak nyertek, élükön Toronnal**) ez a felállás. Ellenőrzést az elmúlt 30 évben nem kaptak, így gyanítják, hogy ezúttal a gyilkossághoz lehet köze a dolognak. A judikátor és háromfős kísérete (két birodalmi fejedő, és egy különös, délies vonású, meghatározhatatlan korú nő) az Előcsarnokban várja be a kolostor szinte futva érkező vezetőségét. Ha a JK-k is odasietnek, Gordo fagyos pillantással méri végig őket, de egyelőre nem foglalkozik többet velük.

Az érkező Eszjét és társait pattogó hangon tájékoztatja érkezésének céljáról. Elmondja, hogy a gyilkosság rendkívül bonyolult jogi helyzetet teremt, mert a kolostor a XIV. Quintussi egyezmény szerint Shulur része, tehát a polgármester hatásköre, viszont a Shanice innenső oldalán a Régensi ház látja el a végrehajtói feladatkört, tehát amíg a felek meg nem egyeznek és a kolostor operatív vezetője, a Cenzor úr, vissza nem tér a küldetéséből, addig mindent meg kell őrizni a jelenlegi állapotában, és nem szabad elkezdni a felelősségre vonást. Ő maga aznap reggel kapta az utasítást felülről, hogy jöjjön a kolostorba. Tájékoztatja továbbá a kolostor vezetőségét, hogy megalapozott gyanúja szerint **a következő áldozat Kádé testvér lehet**, így őt haladéktalanul biztonságba kell helyezni, ezért utasítja a jelenlévőket, hogy „*azonnal szedjék ki valahogy hagymázás képzelgéseiből*” a scriptort, a munkáját majd átveszi más.

A judikátor ezután a kalandozókról kérdezi Eszjét, aki elmondja neki, hogy a JK-kat ő hívta a kolostorba, hogy segítsenek megoldani a gyilkosság rejtélyét. Gorgo egyáltalán nem tűnik elégedettnek a válasszal („*Nem elég, hogy nem jelentették azonnal a gyilkosságot, még külsős amatőröket is bevontak!*”), de egyelőre letudja a dolgot annyival, hogy majd a Cenzor úr érkezésekor foglalkozik ezzel a témával is, és a Scriptor Principallal elindul a Scriptóriumba.



Pár percen belül **Kádé háziőrizetbe kerül a Kristálykupolában**, munkáját **Ue** veszi át, és **Téhá** testvér is tollat vesz a kezébe. A Scriptóriumban dolgozó szerzetesek, bár nem örülnek a toroniaknak, de elviselendő rosszként tekintenek rájuk. A kivétel **Enodé**, aki, miután Kádét elhurcolták, csendesen maga is elhagyja az épületet. Ő az egyetlen, aki tisztában van vele, hogy valami nincs rendben, és a toroniaknak nem szabadna itt lennie a kolostorban. Mivel nem érzi magát biztonságban, beveszi magát a Könyvtárba - itt bujkálva igyekszik kigondolni, hogy mit tehetne társaiért.

A JK-k ezen mostanra már érezhetik (az ügyesebbek tudhatják), hogy Kádé kulcsfigurája a történeteknek, és **nála van Rosanna de Lamar könyvének eredeti utolsó oldala**. Celláját átkutatva meglelhetik a gyilkos kenyérvágó kést, a könyvkötő műhelyben pedig Rosanna könyvét és a Cenzor ibarai terveit tartalmazó levelezést.



A kolostor lakóinak elhelyezkedése és aktuális elfoglaltsága a toroniak érkezése után délelőtt:

| | | |
|------------------------|--------|------------------------------------|
| Nyugati folyosó | Eszejé | Gorgo eligazításának meghallgatása |
| | Emgé | |
| | Ena | |
| Scriptórium | Esbé | hallgatózás |
| | Ele | |
| | Téhá | írás |
| | Ue | |
| Könyvtár | Enodé | bujkálás |
| Kristálykupola | Kádé | háziőrizet |

Nyugati folyosó

Gordo San'chak a könyvkötő mester „biztonságba helyezése” után a folyosón a kolostor vezetőségének leckéztetésébe kezd. („*Na urak. Nem tudom melyik volt az a barom állat, amelyik például ebből a Tier nan Gorduin nevű jóemberkedő senkiházi véglényből, meg a nyomorék kispajtásaiból hőst faragott, de inkább vegyük át akkor újra mind délután a Cenzor úr szerkesztési útmutatóját az első ponttól. A császár születésnapjára rendelt ünnepi beszéd meg két hete csúszik! A Cenzor úr nem lesz boldog, mikor számonkéri majd a teljesítményetek. Egyetlen kalandozó hőstettei sem lehetnek jelentősebbek, mint a császár rendeletei! ...*”) Ha a JK-k bármilyen módon szóra bírják (hogyan kivallatják, tárgyálnak vele, vagy épp' a szeretőjükké gyalázzák, az már az ő dolguk), a judikátor **kiváló információforrás** a Cenzorral, a Dalköppökkel, és az ibarai nagy tervekkel kapcsolatban is.

Gordo San'chak (9. Tsz. harcos)

Ép: 10 // **Fp:** 113 // **AME:** 45 // **MME:** 46

Releváns képzettségek: Ökölharc (Mf), Fegyverh. (egyik. csatabárd/hárítótőr - Mf), Kétkezes harc (Mf), Fegyvertörés (Mf)

Kedvelt csel: Ütés markolattal (ld. MTK/Harci szabályok)

Releváns felszerelés: Védőköpeny (SFÉ: 3), Fürkés, Akaratátvitel itala, A Megsemmisítés Tekercse (ld. Rúna II/2.)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|-----------------------------|----|-----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 41 | 90 | 137 | 2 | k6 |
| háromágú hárítótőr | 54 | 108 | 166 | 2 | k6+1 |
| egykezes rúnázott csatakard | 55 | 122 | 168 | 1 | k10+2 |

Scriptórium

Téhá és Ue írnak, elméjük messze jár - **Esbé** és **Ele** viszont a kolostor vezetőségét egrecírozató Gordo mondandóját hallgatják az ajtón túlról. A lektortól megtudhatóak tegnapi információi.



ELE (scriptor // bőrműves)

Magas, kopasz, vékony férfi keskeny arccal, markáns arcélekkel és rövidre vágott kecskeszakállal. Feladata az íráson túl a kolostor lakóinak ellátása bőrből készült felszereléssel (ezek főként lábbelik, övek, szíjak).

Egyike annak a három testvérnek, akik nyíltan hangoztatják nemtetszésüket a mostani Scriptor Principal kapcsán.

Megszerezhető információ:

- Szerinte Enodé biztos összeszúrta a levelet Ellel, aki amúgy is mindenbe beleütötte az orrát... *Példátlan*, hogy egy nő kerüljön a M.A.G.U.S.-kolostorba, és ez az egész Eszjé hibája.

Könyvtár

Enodé az egyetlen, aki tisztában van vele, hogy valami nincs rendben a valósággal, és a toroniaknak nem szabadna itt lennie a kolostorban. Mivel nem érzi magát biztonságban, a Könyvtárban bujkálva igyekszik kigondolni, hogy mit tehetne társaiért. A JK-k figyelmét csak akkor hívja fel magára, ha korábban szimpatikusnak találhatta őket, vagy ha szembeszálltak a toroniakkal. Ha beszélnek vele, sürgeti a csapatot, hogy járjanak a gyilkosság végére, mert azóta lett ilyen furcsa minden.

Kristálykupola

Ha a JK-k szeretnének Kádéhoz bejutni, az nem egyszerű mutatvány. A Kristálykupola lépcsőjét **két fejedvadász őrzi**, de az igazi veszélyt **El-Hannah** jelenti, **az udvari dalnokok veszedelmes boszorkánymestere**.

Az IKER IKREK

Két rutinos toroni ikertestvér, akik ütőképes párost alkotnak. **Mesterfokú pszi-használók**, ráadásul magas szintű fejedvadászként néhány slan diszciplinához is hozzáférnek. Elméjük erejét - és az **Ikerharc** (*ld. MTK/Képzettségek*) mestereiként egymás elméjének erejét is - harc közben is igyekeznek minél többször kihasználni.

Kézi nyílpuskájuk lövedékei és dobótörjeik pengéje a **Baziliszkus véré** nevű, 5. szintű méreggel preparáltak (*ld. Ikrek kiegészítő*).

Toroni ikrek (8. Tsz. fejedvadászok)

Ép: 10 // **Fp:** 103 // **Ψp:** 31 // **AME:** 56 // **MME:** 55

Releváns képzettségek: Ikerharc (Mf), Pszi (Pyar - Mf), Fegyverh. (lagoss/pugoss - Mf), Fegyverdobás (dobótör - Af), Vakharc (Mf), Hátbaszúrás (Af), Ökölharc (Af)

Kedvelt diszciplinák: Hatodik érzék, Abszolút látás, Zavarás (slan), Érzékelhetetlenség (slan), Érzékelés/zavarás, Fájdalomcsillapítás/kínokozás, Roham/megfékezés

Releváns felszerelés: Érzékelés gyűrűje, A Védelem Gyűrűje (*ld. Rúna II/2.*), abbit sodronyng (SFÉ: 3 // MGT: -)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|----------------|----|-----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 45 | 97 | 145 | 2 | k2+4 |
| lagoss | 58 | 121 | 169 | 1 | k6+8 |
| pugoss | 67 | 113 | 159 | 2 | k6+4 |
| dobótör | 55 | 108 | 147 | 2 | k6+4 |
| kézi nyílpuska | 48 | 14 | 30 | 2 | k3+4 |

Ha nagyobb zaj nélkül túljutnak a fejedvadászokon, a JK-k a lépcsőfordulóból kihallgathatják, hogy El-Hannah arról panaszkodik, a kalandozók mennyire megnehezítik a Császári dalnokok életét („*A császárpárti himnuszaimat mindig kevesebben hallgatják, mint a söntés mélyén heverő részeg bárd gajdolását az úgynevezett hősokról!*”). Nem érti, hogy ő tehetségtelen, vagy



mitől van ez, és kéri, hogy Kádé adjon neki tanácsot. Kádé nincs lekötözve - nincs rá szükség, hiszen **a szobában bénító légméreg terjeng**. Folynek a könnyei, s alig egy-egy mondatot tud kipréselni a száján („Szörnyeteg! ... Mit tesztek?? ... Az egész világ veszélybe kerül, ha átírjátok a múltat!”).

Ha a JK-k belépnek a szobába, azonnal **méregellenállás-próbát** kell tenniük. Akik elbukják, lebénulnak. Aki talpon marad, annak nem csak a boszorkánymesterrel kell megbirkóznia, hanem a 2 körönként egyre intenzívebben támadó légméreg hatásával is - hacsak el nem távolítják valahogy ezt a láthatatlan ellenfelet a szobából.



EL-HANNAH

Izmos, magas, barna bőrű, délies vonású nőnek néz ki, de mély férfihangon beszél, testét ráadásul egy démonnal is megosztja, aki őrzönggő fenevaddá változtatja közelharcban. A Cenzor az ősi dzsenn szentélynél talált rá félholtan a Taba el Ibara mélyén, ezelőtt 30 évvel - s megmentésével veszedelmes harcost nyert az Udvari Dalnokok Hivatalának. Életkorát sem más, sem ő nem tudja, ahogy azt sem, miért is osztozik egy démonnal porhüvelyén - legrégebbi emléke a fölé hajoló Igra Mardi a sivatagban.

A boszorkánymester specialitása a **villámmágia**, harc közben főként erre támszkodik, és triádját (ld. HGB/Új fegyverek) is előszeretettel használja Villámpengeként. **Kígyóvér amulettje** (ld. HGB 97.o.) mindennemű méreggel szemben immunissá teszi. Kedvelt csele harc közben aktiválni **Fantomtest tetoválását** (ld. Rúna IV/4.).

El-Hannah (9. Tsz. boszorkánymester)

Ép: 8 // Fp: 73 // Mp: 63 // Ψp: 40 // AME: 60 // MME: 68

Releváns képzettségek: Pszi (Pyar - Mf), Hátbaszúrás (Mf), Fegyverh. (triád - Mf), Ökölharc (Af)

Kedvelt diszciplínák: Érzékelésítés/zavarás, Fájdalomcsillapítás/kínokozás, Hatodik érzék, Abszolút látás

Tetoválások: Fantomtest, Smaragd jele

Releváns felszerelés: Hatalom amulettje, Hatalom itala (x3), Kígyóvér amulett, Védőköpeny (SFÉ: 3)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|----------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 43 | 53 | 108 | 2 | k2 |
| rúnázott triád | 62 | 79 | 130 | 2 | k6+2 |



Ha a JK-k valamiért még ezek után sem indultak el a múltba feltartóztatni a Cenzort, akkor mostanra egy **jelentősen megváltozott kolostort** látnak maguk körül. Akárhol tartsanak is épp a beszélgetésekben, délben félbe kell hagyniuk, mert ebédre szólít az étkező ablakában csilingelő kis harang. Ahogy az étkező felé tartanak, **egyre több toronival találkoznak**: jól öltözött, beszélgető hivatalnokok és polgárok sétálnak az ebédlő felé. A folyosók egyre szövevényesebbek, új, eddig nem látott szárnyak nyílnak egymásba fehérre festett falakkal. Buzgó írkokok rohagálnak, shuluri városőrök posztolnak a sarkokon.

Az ebédelni vágyókat a korábbi étkező helyén nagyüzemi kantin várja, ahol számos fogás közül válogathatnak. A helységben és a környékén tömény ételszag terjeng.

Az étkezők sokat beszélnek, s nem is kell nagyon igyekezni, hogy ki lehessen hallgatni őket. Arról lehet hallani, hogy **a Cenzor túl messzire megy, Ibarában valami szörnyű közeledik** („... ha ezt is átírja, akkor vége a világnak! Amhe Ramunt nem állítja meg semmilyen északi hatalom...”).

Ha végtelenül passzív a csapat, vagy sehogy nem sikerült eddig rájönniük az ibarai tervre, akkor ezen a ponton már maguk **a toroniak is megbízhatják őket**, hogy állítsák meg a Cenzort. Mostmár tényleg irány a dicső múlt!



IIII. Sors

A JK-k mostanra megértették, hogy **feladatuk a Cenzor múltátíró ámokfutásának, s ezzel tulajdonképpen Amheramun visszatérének megakadályozása** lesz. Ha a nyomozás bármely pontján - akár pusztá vakszerencsével - **rájönnek az ibarai tervre, és úgy döntenek, hogy beavatkoznak, akkor számukra ez a fejezet következik!**

Sorskaput minden szerzetes tud nyitni, így bármelyikük a csapat segítségére lehet, de - ha kiszabadították - Kádé szeretné a feladatot. Amint készen állnak, a könyvkötő megnyitja számukra az átjárót. A mágia látványosan nehezen, erőlködve jön csak létre, és az amúgy is holtfáradt szerzetes utolsó csepp erejét is felemészti. („*Vissza, azt hiszem, már más hoz benneteket. Járjatok szerencsével!*”)

Az utazás is sokkal rázósbab, mint amikor a kolostorba érkeztek, de egy-két perccel később már ott állnak Madab El Sobirában, a kolostor jelenéhez képest 32 évvel korábban.



A hőmérséklet- és fényviszonyváltozás mellbevágó: a sötét kolostor levegője éjszaka majdnem a fagypontig is lehűl, a szemkápráztatóan fénylő Taba el Ibara délutánja ellenben még árnyékban is legalább 40 fokos. A játékosok sikeres **Állóképesség- és Egészség-próbákkal** mentesíthetik karaktereiket a harci képességeikre is káros hatásoktól.

MADAB EL SOBIRA

El Sobira emirátus fővárosa, három egybeépült, közeli oázis. Területe a környező sivatag dacára meglepően gazdag vízben. A város karavánutak találkozóponija, és - miként a Taba el Ibarában megszokott - magas falak övezik. Madab el Sobira a dzsád városok egyik legnagyobbika, biztosan csak al Abadana előzi meg kiterjedés és lakosság tekintetében. Valóságos bűnfészek, rabszolgavadászok, kalandorok találkozóhelye, alvilági klánok és a leghírhedtebb yenevi orgazdák tanyája. Területén emelkedett a Taba el-Ibara legfényűzőbb épülete, az emír palotája. Másik híres épülete az el Hielda erőd, mely az északi kaputól tekintve balra emelkedik: itt folyt a hírhedt al-bahra-kahrem előállítás.

/MG: Szószedet/

A csapat a város egyik félreesőbb, csendesebb utcáján áll, melyet alacsony, homokszínű házak szegélyeznek. Nem messze tőlük, egy kapualjban koldus ül hátát a falnak vetve, fejét a sarkon megpihentetve, arca kendővel takarva a napfény ellen. Felületes szemlélő számára úgy tűnhet, hogy bóbiskol, ám egy komolyabb szemügyrevétellel megállapítható, hogy komoly sérüléseket szenvedett és nincs magánál.

A JK-k feladata az ő védelme lesz. Max 1-2 percük van taktikát megbeszélni, mert már nyakukon is az ellen. Nem utolsó látvány, ahogy a jövőből jött kalandozócsapat az ájult pyarroni titkosügynököt védi a toroni igricektől a Taba el Ibarában...

A Dalköpők két oldalról kézfegyverekkel, a tetők irányából könnyű nyílpuskával támadnak, mágikus támogatásukról egy, a Lángvihar irányzathoz tartozó **Sogron-pap** (ld. PPL2/Kyr vallás/Sogron), és egy, a Pusztító Tűz Útját járó **tűzvarázsló** (ld. MTK/Kasztok/Tűzvarázsló) gondoskodik. A kézfegyverekkel támadók száma az utca mindkét oldala felől megegyezik a kalandozók számának felével (pl. 6 JK = 3 harcos jobbról, 3 harcos balról), és mindkét házson 1-1 íjász van. A pap jobbról, a tűzvarázsló és a Cenzor balról közelít.

Mivel itt a Dalköpők 30 évvel ezelőtti változata jelenik meg, ezért létszámfölnyüket némileg ellensúlyozza alacsonyabb tapasztalati szintjük (kivéve a kolostor jelenéből ideutazott Cenzort). Fő céljuk a lány megölése, de nem bánják, ha közben a kalandozókkal is végezniük kell.

Igra Mardi a Den Aliud-stílust képviselő bajvívó (ld. HGB/Kasztok/Bajvívó). A Tökéletes szűrés szakavatott alkalmazója: az extra sebzés 95-ös, vagy nagyobb dobásnál érvényesül. Törkardja, a **Silentium**, Ötödkori kyr ereklve, amelynek különleges képessége, hogy **a kör hátralévő részére elnémítja az eltalált ellenfelet** (a hatás megegyezik a Némítás mozaikéval). A Cenzor a rajtaütésre készülve lehúzott egy **Sárkánylehellet italát** is, így egy alkalmas pillanatban 20 láb hosszú és 5 láb széles, 10k6-ot sebző lángsóvát köp a kalandozókra.



Igra Mardi, a Cenzor (10. Tsz. bajvívó)

Ép: 8 // Fp: 102 // Ψp: 36 // AME: 75 // MME: 70

Releváns képzettségek: Fegyverh. (tőr kard - Mf), Pszi (Pyar - Mf), Lefegyverzés (Mf), Vakharc (Mf)

Kedvelt diszciplínák: Abszolút látás, Érzékelésítés/zavarás, Fájdalomcsillapítás/kínokozás, Roham/megfékezés

Releváns felszerelés: Gyógyital x2 (5 ÉP), Acélos akarat medálja, Érzelmek amulettje, Tudatvédő amulett, rúnázott abbit mellvért (SFÉ: 8 // MGT: -)



| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 69 | 73 | 123 | 2 | k2 |
| Silentium | 83 | 95 | 147 | 2 | k6+2 |

Sogron Lángvihara (5. Tsz. pap)

Ép: 10 // Fp: 53 // Mp: 45 // Ψp: 29 // AME: 30 // MME: 35

Releváns képzettségek: Fegyverh. (kígyókard - Mf), Pszi (Pyar - Mf), Ökölharc (Af), Fegyverdobás (dobótőr - Af)

Kedvelt varázslatok: Perzselő ordítás, Bénítás, Csapás, Széztúzás, Káosz kard

Kedvelt diszciplínák: Fájdalomcsillapítás/kínokozás, Roham/megfékezés

Releváns felszerelés: dobótőr (x3)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 29 | 49 | 101 | 2 | k2 |
| kígyókard | 40 | 74 | 126 | 1 | k10 |

Sogron Pusztító Tüze (6. Tsz. tűzvarázsló)

Ép: 8 // Fp: 55 // Mp: 36 // Ψp: 31 // AME: 32 // MME: 39

Releváns képzettségek: Pszi (Pyar - Mf), Fegyverh. (hosszú kard - Af), Ökölharc (Af)

Kedvelt varázslatok: Tűzkard, Tűzfal, Tűzcsapás, Perzselő tekintet

Kedvelt diszciplínák: Érzékelésítés/zavarás, Fájdalomcsillapítás/kínokozás, Képességjavítás

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|-------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 42 | 47 | 98 | 2 | k2 |
| hosszú kard | 48 | 61 | 114 | 1 | k10 |



Íjászok (4. Tsz. harcosok)

Ép: 12 // Fp: 53 // AME: 11 // MME: 15

Releváns képzettségek: Fegyverh. (könnyű nyíl - Mf), Célzás (Mf)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 32 | 51 | 100 | 2 | k2 |
| könnyű nyílpuska | 34 | 40 | 50 | 1 | k6+1 |

Közelharcosok (5. Tsz. harcosok)

Ép: 13 // Fp: 63 // AME: 14 // MME: 13

Releváns képzettségek: Fegyverh. (egyk. csatabárd/t. buzogány - Mf), Ökölharc (Mf)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|--------------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 46 | 55 | 102 | 2 | k6 |
| egykezes csatabárd | 61 | 77 | 123 | 1 | k10 |
| tüskés buzogány | 63 | 77 | 125 | 1 | k6+2 |



Ha a csata nagyon elhúzódna, vagy teljesen kilátástalannak tűnik a csapat számára, akkor az 5. körben elkezd megnyílni egy Sorskapu a csapattól pár lépésnyire - azonban az átíródo történelem és a gyengülő Sorsmágia együttes hatása-ként csak nagyon lassan, küszködve jön létre. Hogy ez pontosan hány kört jelent, az rád és a játékosok felé érzett kegyelmességedtől függ, de még legalább 3 körig ki kell tartaniuk, mielőtt visszaléphetnének a jelenbe. Támadóik közül egy-kettő akár követheti is őket, velük a harc végét még utazás közben kell megvívni, a kékeszöld semmiben, a tenyereken utazva időn és téren át.

Ha a JK-k túl korán győznének - esetleg már a nyomozással is túl gyorsan haladtak -, akkor a csata után következhet még egy pofon: az átíródo történelem és a gyengülő Sorsmágia együttes hatásaként a Sorskapu, melyet a szerzetesek a csapat számára nyitnak, véletlenül pár mérfölddel arrébb jön létre. A feladat - ha csak nem tetszik nekik annyira Madab El Sobira, hogy maradnának - eljutni a kapuig. A mesélésre fennmaradó idő függvényében tedd nehezzé a dolgukat - a csatajajra máris városőrök érkeznek, és a Fekete Skorpiók sincsenek már messze -, a lényeg, hogy jussanak vissza a kolostor jelenébe valahogy.



A kolostorba visszatérő JK-kat mindenki hősként fogadja. A Scriptor Principal nem győzi hangsúlyozni, hogy amit tettek, nem csupán ezt a szent helyet, hanem a Kalandozók Kontinensének egészét mentette meg. Kádé visszailleszti Rosanna könyvének eredeti utolsó oldalát.

A kalandozók jutalma hőstettükért kivételes: engedélyt kapnak, hogy áttanulmányozzák eddig leírt történetüket, és egy szót megváltoztathatnak benne. Lehet, hogy egyetlen szó nem tűnik soknak, de ha a játékosok jobban belegondolnak, lehetőségek ezrei juthatnak eszükbe. Ha a játékosoknak van kedvük, a játék végi levezetéshez vegyék elő karakterük előtörténetét, és keressék meg azt a bizonyos szót.

Vége



Melléklet

Ha „gonosz” a csapat

A modulnak nincs semmilyen megkötése a JK-k hovatarozására vonatkozóan, vagyis - bár a pyarroni eszmékkel szimpatizálóknak könnyebben mesélhető - szürkezónás, vagy éppen kimondottan sötét lelkületű csapat is játszhatja. Ehhez megfelelő alapot szolgáltat **a helyszín és a megbízás** (nyomozás egy mindentől távoli és mindenkitől független helyen), **a tét** (veszélyben a Kalandozók Kontinense, Amhe Ramun visszatértét senki sem szeretné), és **Esbé magyarázata** is, ami szerint már a JK-k előző életei is együtt kalandoztak, sorsuk a kolostor felé tart.

Ezzel együtt is elképzelhető olyan csapat, amit - öreg lelkek ide, kalandozó életek oda - egy ép ésszel rendelkező Scriptor Principal nem hívna meg a M.A.G.U.S.-kolostorba. Ilyen esetre hivatott segítséget nyújtani az alábbi történetvázlat, ami az alapváltozathoz képest **egy nappal később, a toroni hatalomátvétel után kezdődik.**



A meghívó és a torozoni kezdés megegyeznek az alapváltozattal. A tavernában viszont **a csapat szeme láttára tűnnek el a körülöttük ülő vendégek.** A közönség többi része és a személyzet semmit sem észlel a furcsa változásból, ők soha nem látták az eltűnteket. Ha a kalandozók kérdezik őket, furcsán néznek rájuk, mintha megbolondultak volna.

Az eltűntek után **egy-egy tárgy megarad:**

- Néhány meleg, bélelt köpeny. Az egyik zsebében üzenet:
„Vegyétek fel, szükség lesz rá, és álljatok készen az indulásra!”
- Egy fél pár csizma, benne üzenet:
„Ha megfutamodtok, kitöröllek bennetek is. Várjatok türelmesen, vagy enyészetek a létezésből!”
- Egy bőrtömlő, benne üzenet:
„Ha nem engedelmeskedsz a szolgálómnak, ha egy haja szála görbül, eltűnsz. Kövessétek az utasításait! A senkiháziakat a kapu előtt élve adjátok át a dalköpőnek.”

Ezután megérkezik **Esbé** a sorskapun, és az ő esetlen stílusában előadja megbízását. Elmondja, hogy **a kalandozók mostantól a Cenzor szolgálói**, aki a M.A.G.U.S.-kolostorban megszerezte a könyveiket, így hatalmában áll bármikor őket is kiiktatni a létezésből. Kövessék őt a kolostorba, és hallgassák meg a császári megbízott utasításait. Ellenállni értelmetlen. Ha nagyon kérdezik, el tudja még mondani, hogy azért pont ők kellene a Cenzornak, mert öreg lelkek, így a Sorsmágia szabályai szerint beléphetnek a kolostorba.

A vulkán körül vad vihar dúl. A Lelkek Grádicsa előtt nem orkok, hanem egy kalandozócsapat állja útjukat, akikhez a Könyvtárban bujkáló Enodé juttatott el segélykérő üzenetet.



Orno (6. Tsz. Domvik-paplovag)

Ép: 17 // Fp: 98 // Mp: 54 // Ψp: 31 // AME: 46 // MME: 48

Releváns képzettségek: Fegyverh. (shadleki b./lovagi kard - Mf), Nehézvért-viselet (Mf), Pszi (Pyar - Mf), Lovaglás (Mf), Pajzsh. (Af)

Kedvelt varázslatok: Isteni fegyver, Bénítás, Köd felidézése, Szent tűz, Villámcsapás

Kedvelt diszciplínák: Fájdalomcsillapítás/kínokozás, Roham/megfékezés, Hatodik érzék, Abszolút látás

Releváns felszerelés: bronz teljes vértezet (SFÉ: 5 // MGT: -), közepes pajzs (VÉ: +35), nehéz harci ló, gyógyital (2 ÉP)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|-------------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 50 | 76 | 109 | 2 | k2 |
| shadleki buzogány | 63 | 99 | 133 | 1 | k6+1 |
| lovagi kard | 57 | 96 | 126 | 1 | 2k6+2 |

Galunnis (6. Tsz. elf sirenari erdőjáró)

Ép: 13 // Fp: 79 // AME: 47 // MME: 47

Releváns képzettségek: Fegyverh. (elf ij/tőr - Mf), Célzás (Mf)

| Fegyver | KÉ | TÉ/CÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------|----|-------|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 33 | 66 | 117 | 2 | k2 |
| elf ij | 44 | 75 | 120 | 2 | 2k6 |
| tőr | 53 | 84 | 129 | 2 | k6 |

Mahab (6. Tsz. dzsád bárd)

Ép: 9 // Fp: 72 // Mp: 54 // Ψp: 30 // AME: 38 // MME: 38

Releváns képzettségek: Fegyverdobás (Mf), Pszi (Pyar - Mf), Fegyverh. (rövid ij/vasököl/szablya - Af)

Kedvelt varázslatok: Bátorság dala, Vakság okozása, Bűvharc, Fókuszált fény, Fegyver, Nyílzápor

Kedvelt diszciplínák: Roham/megfékezés, Hatodik érzék, Abszolút látás

Releváns felszerelés: Látógyűrű (ld. Rúna II/2.)

| Fegyver | KÉ | TÉ/CÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------|----|-------|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 33 | 52 | 102 | 2 | k2 |
| rövid ij | 38 | 43 | 90 | 2 | k6 |
| szablya | 40 | 67 | 119 | 1 | k6+2 |
| dobótőr | 43 | 63 | 104 | 2 | k6 |

Azed (6. Tsz. dzsenn harcos)

Ép: 12 // Fp: 76 // AME: 56 // MME: 56

Releváns képzettségek: Fegyverh. (dzsambia/dzsenn sz. - Mf), Lefegyverzés (Mf), Kínokozás (Mf - ld. HGB/ Képzettségek), Földharc (Af), Belharc (Af)

Releváns felszerelés: Védőköpeny (SFÉ: 3)



| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|-------------------|----|-----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 51 | 71 | 123 | 2 | k2 |
| rúnázott dzsambia | 68 | 94 | 142 | 2 | k6+1 |
| dzsenn szablya | 65 | 101 | 150 | 1 | k6+3 |

Audyr (6. Tsz. dorani varázsló)

Ép: 9 // Fp: 51 // Mp: 60 // Ψp: 45 // AME: 64 // MME: 63

Releváns képzettségek: Rúnamágia (Mf), Pszi (Kyr - Mf), Fegyverh. (tör - Af)

Kedvelt varázslatok: alacsonyabb AME/MME értékű karakterek megzavarása/manipulálása, talaj manipulálása (pl. ellenfél alatt sár megfagyasztása), sötétségaura (vakítás), repülés

Kedvelt diszciplínák: Hatodik érzék, Abszolút látás, Érzékelés/zavarás, Fájdalomcsillapítás/kínokozás, Roham/megfékezés, Mágikus tekintet (kyr), Ψ-ostrom (kyr)

Releváns felszerelés: varázslóbot (30 Mp), gyógyital (5 ÉP)

| Fegyver | KÉ | TÉ | VÉ | Tám/kör | Sebzés |
|------------|----|----|-----|---------|--------|
| puszta kéz | 12 | 31 | 99 | 2 | k2 |
| tör | 22 | 39 | 101 | 2 | k6 |



Ha túljutnak rajtuk, jöhet a Lelkek Grádicsa, majd a megérkezés a kolostorba, ahol **Gordo San'chak** fogadja őket. A JK-k könyvei nincsenek nála (a Cenzornál vannak), így rajta keresztül nem tudják visszanyerni a hatalmat sorsuk felett. A judikátor körülbelül **szolgáiként tekint a csapatra**, és ezt érezteti is velük. Elmondja, hogy **valamelyik szerzetes magánakciója volt idehívni a kalandozókat**, akiket a JK-k legyőztek a Lelkek Grádicánál, és utasítja őket, hogy nyomozzák ki, ki volt az - de úgy, hogy a sriptorok továbbra is elláthassák a munkájukat.

(“Na gyerekek. Ha ezek a jóemberkedő baromállat ócska kis szerzetesek nekem itt nyakunkra hozzák fél Pyarront, akkor mindannyiunknak igen rossz napja lesz. Legyetek velük határozottak, ha kell, taknyukon-vérükön húzzátok végig a kolostoron őket, de a keze-lába maradjon meg mindegyiknek, hadd javítgathassák a kis kódexeiket. Na menjete, hozzátok nekem ide azt a rosszcsontot, amelyik rendetlenkedett, különben ki lesztek írva a sztoriból. Világosan beszéltem?”)

A nyomozás során **kiderülhetnek az alapváltozatban leírt információk**: a JK-k összerakhatják a kolostor elfoglalásának történetét, eljuthatnak az őrizetben lévő Kádéhoz (bár a fejedelmek és El-Hannah sem engedik oda őket jószántukból), és megtudhatják az ibarai tervet. A szerzetesek mind kérlelik őket, hogy állítsák meg a Cenzort.

Egyéb megszerezhető nyomok:

- Ena az egyetlen, aki tud Enodé hollétéről, bár ha megteheti, elhallgatja ezt az információt.
- A kalandozókat, akikkel a JK-k megküzdöttek a hegylábánál, Enodé hívta. Bár nem érti, hogy mi történt a kolostorban, azt biztosan érzi, hogy valami nagyon nincs rendben, a toroninak itt lenni sem lenne szabad. Jelenleg a Könyvtár mélyén bujkál.
- Gordo és El-Hannah is tudja, hogy a JK-k könyvei a Cenzornál vannak - magával vitte őket a múltbéli Ibarába.
- A két toronitól tudható meg az is, hogy a JK-kat holnap reggel tervezik elszállítani Shulurba, ahol változatos viadalokon mérhetik össze képességeiket más szerencsétlenekével.

Ha a JK-k bármikor úgy döntenek, hogy megállítanák a Cenzort (Amhe Ramun visszatérése kevés kalandozónak hangzik jól), **és/vagy visszaszereznék a saját könyveiket** (és ezzel az irányítást sorsaik felett), **akkor az alapváltozat utolsó fejezete következik számukra.**



Források és rövidítések

A modul során minden információt, ami nem saját agyszüleményem, igyekeztem forrás-megjelöléssel ellátni. Az alábbi a szövegben hivatkozott források, és a hozzájuk tartozó rövidítések listája. Minden varázslat/diszciplína/stb, aminél nem helyeztem el hivatkozást, az ETK-ban keresendő.

- ETK - Első Törvénykönyv
- MTK - Második Törvénykönyv
- HGB - Harcosok, gladiátorok, barbárok
- PPL - Papok, paplovagok kézikönyve 1-2.
- Rúna magazinok

- Magyar Gergely (MG): Ynev szószedete 6.0
- az Amund: Az Ikrek szektája és fejedászklánjai

- az Amund: A Sötétség Átka modul
- Parti: Tharr Kegyéből modul

A fentiekén túl nagy segítségemre volt még a Kalandmesterek készlete az Amund és Kommatre tollából. A szerzetesek rövidítés-neveinek ötletete (valamint a Scriptor Principal és a Könyvtáros neve) Szilágyi János: Virágkapuk ostroma című kisregényének epilógusából származik.

Köszönetnyilvánítás

Ha a benne lévő ötleteket nézzük, ez a modul legalább annyira **Széplaki Máté** munkája, mint az enyém - ha tetszett ez a kaland, az valószínűleg az ő érdeme. Az illusztrációkat **Lunatica** készítette, és a tördelés végeérhetetlen feladatát is ő végezte el. Mindkettejüknek nagyon hálás vagyok, mert nélkülük sokkal kevesebb lenne ez a modul.

Rajtuk kívül is nagyon sokan tettek azért, hogy a Sorsforduló elkészülhessen. Köszönöm **Gulandro** és **az Amund** visszajelzéseit és lelkifröccseit, amik nélkül valószínűleg még mindig az üres monitor előtt üldögélnék; a csapatomnak (**Angie**, **Lunatica**, **Mánkál**, **Cyrus** - két tesóm, a feleségem és az egyik legjobb barátom, mert ilyen jó dolgom van) a tesztmesét; és a visszajelzéseket és ötleteket a **Csík Brothersnek**, **Ishidunak**, **MagicHorse-nak**, **Frostynak**, **huszárnak**, **Diocletianusnak**, **Jaggernek** és **Komattrénak**.

Végül, de nem utolsósorban: a fenti emberek összes segedelme kevés lett volna, ha nem segít és támogat elnézően és tapintatosan az egész folyamat alatt a feleségem, **Angéla**.

Szívből köszönöm mindannyiuknak - és neked, kedves KM, aki modulból mesét varázsolsz.

