Az ellenségem ellensége

A III. Keleti Legendák M.A.G.U.S. Találkozó és Verseny kalandmodulja

Szerző: Varga Igor /Vii/

2014.06.21.

Szerkesztette és tesztmesélte: Guessoum Ahmed Attila /Lozartan/

Függelék, nevek és illusztrációk: Papp János /Valheru/

Triyang város- és Nagy Enoszuke térkép: Magyar Gergely

„Talán nem pusztítom el úgy is az ellenségeimet, ha a barátaimmá teszem őket?”

Abraham Lincoln

Bevezetés:

Kedves Mesélő, Játékos vagy random olvasó! ☺

Az alábbi kaland a Krónikák.hu 2014. évi enoszukei kampányának a harmadik, egynapos felvonása.

A kaland aktívan épít a kronikak.hu oldalon közzétett 3700 utáni Enoszuke-ismertetőben foglaltakra:

„Geofrámia kivonatok: Enoszuke – a Bukott Császárság”

http://kronikak.hu/?p=2729

A kaland emellett helyszín- és koncepció szerint kapcsolódik a megelőző két kalandhoz, és feltételezi, hogy a visszatérő karakterek már eséllyel elkötelezték magukat valamely helyi érdekcsoport mellett.

A kaland ennek hiányában, Enoszukéra frissen érkező külsős, vagy egyszerűen csak el nem kötelezett karakterek számára is teljesen játszható, ám esetükben célszerű nekik a fenti/mellékelt anyagból legalább a Nagy Csapásra, a hármas tagozódásra és a hatalmi csoportosulásokra vonatkozó információkat vázolni.

1. A helyszín és az előzmények:

Triyang városa a sziget Amateraszuke-i (északi) részének nyugati partján fekszik. A Csapás előtt nem is volt itt a hegyes-völgyes vadonon kívül szinte semmi. A tűzvihar okozta fölcsuszamlások azonban átrendezték a terepet: kialakult egy sziklák által védett, természetes tengeröböl a beleömlő, korábban gleccserként működő folyóval, ideális kikötőt formálva. Egy, magát az egykori császári udvar kamarásának kiadó figura 3710-ben itt, a semmi közepén meghirdette – állítólag a Nagy Csapást túlélő szuke császári sarj parancsára – egy aréna építését. Ügyes cselszövéssel felkeltette a három megszálló nagyhatalom (Toron, Niare, Sinemosi Liga) érdeklődését, akik ezután pénzt és erőforrást nem kímélve segédkeztek az építkezésben.

Az építkezés körüli bódéváros amolyan ideiglenes település lett, mely vonzotta a kalandorokat, a pusztaság veszélyeivel szemben védelmet remélő helyiek csoportjait és a hajószám érkező niarei vendégmunkásokat. A magát kamarásnak kiadó figura az aréna, a környék és a kikötő feletti 10 éves rendelkezési jogot kínálta jutalomként a nagyhatalmak közül egynek, opcióval a hosszabbításra. A tűz melletti történetek szerint egy, a fenti kamarás által felfogadott kalandozócsapatnak oroszlánrésze volt a döntéshozatalban, mely eredményeként a környék 10 évre Toron kezébe került: toroni terület lett a niarei megszállás alatti Amateraszukén. A gyűrűbe tekeredett keleti sárkányt formázó aréna elkészült, az aréna alagsorának mélyén, a létesítmény szívében pedig a toroniak felszentelték a Háromfejűnek a legtisztább szobormárványból készült félmágikus alapkövet, Tharr áldását kérve az épületre és környékére.

A niarei diplomaták ezen vérig sértődtek, bosszút fogadtak, jogi, diplomáciai és katonai ellenlépéseket helyeztek kilátásba, és dúlva-fúlva visszatértek Niarába. A Sinemosi Liga fájó szívvel vette tudomásul a vereséget, ám rögtön kereskedelmi kapcsolatokat kezdett a helyszínen kiépíteni a toroniakkal; hiszen, ha nincs Zászlóháború éppen, akkor miért lenne Toron ellenség? A diadalittas toroniak pedig sebtében megrendezték az első Harcművészeti Nagytornát; a rendezvény lassan az ötödik jubileumához ért, a kalendárium pedig a 3714-es évhez.

1.1. Triyang ma:

Bár az elmúlt öt év ellenére a város megőrizte a favela-jelleget, és csak a település központja hasonlít valamelyest a kor civilizált városainak polgári negyedeire, a kulturális sokszínűség/tagoltság talán jobban fellelhető, mint Enoszuke-szerte bárhol.

A toroniak:

A toroniak pár kezdeti kudarc után hamar rájöttek, hogy a shuluri ortodox keménység itt nem sok jóra vezetne. A jogok elnyerése után hamar idetelepítették a Hír-an Htyssill Tharr szekta (egy, a kereskedők és bankárok körében aránylag népszerű mérsékelt ágazat, melynek teoretikusai az áru- és pénzforgalom káoszörvényeiből igyekeznek Tharr akaratát kifürkészni – továbbiakban: HaH) embereit. Ma már igazából csak a rendet tartják fent, az arénát üzemeltetik, és busás részesedést kapnak mindenből; egyébként hagyják létezni a többieket (amolyan erioni élni+élni hagyni módira) és elég széleskörű önrendelkezést hagynak minden más hatalmi csoportnak. Hozzáállásuk sokkal inkább emlékeztet a tengermelléki vagy Baraad-szigeteki Tharr-hitű területek uraira, mint a shuluriakéra; a jólétben és az óhaza nyomásától távol eluralkodott rajtuk egy kis mediterrán lazaság… persze csak addig, míg valaki beléjük nem kóstol; akkor rögtön előkerül a lagoszpugosz. ☺

A központjuk, a „Fekete Torony" fantázianevű „városháza" zord, fekete, erődszerű épület, de egyébként a gleccserfolyó kanyarulata körüli házaik sora inkább aszisz vagy erioni tengerparti villanegyedekre hajaz. A kyr kultúra nyomai csak felszínesen lelhetők fel, tekintve, hogy a HaH jelentős része „külhoni toroni", akik korábban Abasziszban, Erionban, Tengermelléken, stb. éltek. Ünnepeken, idelátogató hazaiaknak és más kyrvérűeknek megadják a toroni etikett, kultúra által előírt kötelezőt, de ők maguk nem nagyon szorgalmazzák; inkább alkalmazkodnak a helyi viszonyokhoz.

A sinemosiak és a niarei elit:

A sinemosiak hamar túltették magukat a toroniak sikere jelentette kudarcon, idetelepítették kereskedőiket, és belepték a gleccserfolyó északi partját. A terület középpontja, mely otthont ad a Tengerészeti Tisztiklubnak és a „Randevú" nevű teaháznak, bármely nagyváros polgári negyedében megállná a helyét; a terület peremén persze tobzódnak a matrózkocsmák és egyéb kétes lebujok.

Amikor öt éve a döntés megszületett, és a niarei diplomaták nagy dérrel-dúrral elvonultak, a niarei kereskedők és munkások szinte légüres térbe kerültek. Saját érdekérvényesítési kísérleteik sorra kudarcba fulladtak, míg végül a tehetősebbje a sinemosiak mellett kötött ki. A módosabb niarei családok, bár házon belül általában valamennyire őrzik a niarei tradíciókat, a külvilág felé a sinemosi quiron keverék-kultúra jeleit mutatják, főleg öltözködésben, hajviselet, gasztronómia és szórakozás terén. Ide csapódtak a fiatal, ambiciózus niareiek is, akik a sinemosiakkal vegyülésben az évezredes kasztrendszerből, családi, hűbéri béklyókból való kitörés lehetőségét látják, melyért csekély ár a gyökerek eltépése. Végül ehhez a társasághoz tartoznak a tengerentúli niarei kereskedőházak azon aranyifjai, kiket üzletalapítással küldött ide a családfő, és itt, távol a Császártól és a családtól rájuk szakadt a nagy szabadság. A niarei vérű, de nyugati minta szerint élő emberek (némileg derogatív) megnevezése: *jook-sing* (kiejtve: zuk-szing)

A negyed ad állítólag szállást a titokzatos Viharvadász (Sutomuhanta) klán egyik kirendeltségének is, akik a háttérből mozgatják a szálakat.

A szukék, a niarei blokk és Kaoraku szerzetesei:

A gleccserfolyótól délre húzódó terület a település szegényebb fele. Ezt a részt lakták be az építkezések idején a niarei vendégmunkások, és ide települtek lassan a környékről ideszivárgó szuke lakosok. A szuke helyiek végül idővel felülmúlták létszámban a niarei vendégmunkásokat, és onnantól eléggé feszültté vált a hangulat. Jelenleg a szukék lakják be szinte az egész területet a folyótól délre; a niarei munkások kerülete egy négyzetszerű blokk, ahol a Rakodómunkások Céhe is található. A Céh fegyveres polgárőrei vigyáznak a niareiek biztonságára, és ők őrzik jelenleg, a szukék nagy bánatára, a folyóhidat, mely a hídpénz miatt állandó feszültségforrás. A Céh vezetői a tradicionális niarei értékek és kultúra szerint élik életüket, és a blokk népétől is ezt várják el. Állítólag együttműködésre törekszenek a Viharvadászokkal.

A torkolattól délre, a tengerparton végig rengeteg niarei lakik még összetákolt kis kunyhókban vagy dzsunkákon, halászatból, alkalmi munkákból élve; ő azok, akik még nem nyerték el a jogot, hogy a blokkban éljenek, esetleg elutasították őket.

A fentieket leszámítva a gleccserfolyótól délre húzódó területet a szuke köznép lakja be. Hűbérúr, nemesúr nincs a városban, a terület régebben lakatlan császári birtok volt. A nagyobb családok fejei, bár betartják és betartatják a toroniak rendelkezéseit és fizetik az adókat, nem ismerik el őket igazi szuke daimyo-nak. Így a családfők által működtetett „falutanács" a döntéshozó a szuke terület ügyeiben. Ennek helyszíne a bútorozatlan Tatami-ház, mely a gyűléseket leszámítva lakatlan; csak takarítanak és szellőztetnek. A terület másik neves épülete a Vörös Lótusz nevű fogadó, mely állítólag a Yakuza klán főhadiszállása is.

A szuke-niarei ellentétek enyhítésével foglalatoskodik pár Kaoraku-szerzetes, akik a közös Kaoraku hitről és az ősi tradíciókról prédikálva próbálják elejét venni a komolyabb ellenségeskedésnek. Nekik szintén van egy rendházuk a város határában.

A lézengő külhoniak:

A városi populáció kapcsán meg kell említeni a hajóval érkező, vagy Amateraszuke más részéről idevándorló külhoniakat, szerencsevadászokat, kalandorokat, zsoldosokat, egyebeket. Ők a zsúfolt niarei ópiumbarlangoktól kezdve a napernyős, selyemruhás sinemosi úrinőket kíséreteként bárhol előfordulhatnak… és persze ne feledjük a pár hét múlva rendezendő Harcművész-tornára lassan ideszivárgó mindenféle gladiátornépséget.

2. A kaland alapcselekménye:

Van egy hatalmi és kulturális feszültségektől terhes, de fiatal, virágzó kisváros. A városban lakik egy kereskedő, aki mellékállásban a Nagy Csapás utáni Enoszukét járó mindenféle kincsvadász felvásárlója, orgazdája. A szerencsétlen véletlen folytán gyűjteményébe kerül egy gonosz, egóval rendelkező kard és egy amfora, melybe régen Kaoraku papjai egy démoni lényt, egy Yuki-onnát, hóboszorkányt zártak. A hóboszorkány amforáját Kaoraku pecsétje zárja le, de annyi ereje van, hogy „üzletet kössön" a karddal. A kard uralma alá hajtja az orgazdát, együtt levágják a pecsétet, és a hóboszorkány kiszabadul. Bár elmenekülhetne, mégse teszi. Felkelti érdeklődését a város arénájának alapköve, ami amolyan „hatalom-csomópont": akinek az erejére hangolva van, az uralja az arénát, a várost és a környéket. A Kő jelenleg Tharr szentségét viseli, ld. később, de ez nem olyan, mint egy oltár vagy egy templom, hanem lehet rajta változtatni. Az épp ekkor érkező niarei hajóhad kapóra jön a démoni boszorkánynak: a flotta vezére felett átveszi az uralmat és a városra, főleg a várost vezető toroniakra uszítja a sereget. A kalandozók a kardért érkeznek a városba, ami azonban a hóboszorkányhoz kerül. Hogy feladatukat teljesíthessék, a város egymással marakodó érdekcsoportjait kell kibékíteniük az összefogás érdekében… de akár a niarei vezért is megpróbálhatják legyőzni, vagy az alapkövet megmenteni a hóboszorkánytól… szélsőséges esetben el is árulhatják a várost a démoni boszorkánynak, a kardért cserébe.

3. Vázlat:

Az alábbiakban olvasható a kaland cselekményvázlata:

- **A kalandozókat felkérik a feladatra** – háttérben: a titokzatos nien kard felbukkanása (a játék kezdete)

I. **A kalandozók Triyang városába érkeznek**, bejelentkeznek a város vezetőinél, és ahol ezután a megbeszéltek szerint van közel két napjuk, míg a megbízó helyi embere felveszi velük a kapcsolatot (hétfő délután, kedd)

II. A háttérben: a **hóboszorkány kiszabadul** (kedd éjjel), a műkincskereskedő, Gaspard meghal

III. **A megbízó embere az eltűnt kard ügyében** Gaspard-hoz, a sinemosi kereskedőhöz irányítja őket (szerda reggel)

III.1. **Gaspard házának** feltérképezése (szerda délelőtt)

III.2. (opcionális) **a Gaspard-féle eset felgöngyölítése** a megbízó emberének, vagy Gaspard üzlettársának, esetleg a Kaoraku szerzetesek segítségével. A kard nincs meg. (szerda déltől bármikor)

IV. **A niarei flotta érkezése**, az ultimátum kihirdetése (szerda dél)

V. **A HaH papjai megkeresik a kalandozókat**, és felkérik, legyenek közvetítők a diplomáciai lépések során – cserébe segíthetnek előkeríteni a kardot (szerda este)

VI. A háttérben: a **hóboszorkány uralma alá hajtja a niarei vezért** (szerda éjjel)

VII. **A kalandozók követségbe mennek a niareiekhez**, és majdnem otthagyják a fogukat. (csütörtök reggel)

VIII. **A niarei tengerészgyalogság ostromzár alá veszi Triyang-ot**, és péntek reggelre tűzi ki a támadás időpontját

IX.A. – **szociális csapatnak:** a HaH papjai a kalandozók (és rajtuk keresztül az általuk képviselt érdekcsoport) segítségét kéri, hogy békítse össze a város problémás eseteit

IX.A.1. A jómódú niareiek császárhűségből a megszállókhoz pártolnának (a démoni boszorkányról persze nem tudnak). Meg lehet fenyegetni őket, vagy a sinemosiak által le lehet fizettetni őket.

IX.A.2. A niarei rakodók császárhűségből a megszállókhoz pártolnának (a démoni boszorkányról persze nem tudnak). Meg lehet fenyegetni őket, vagy a szuke családfőknél (esetleg a Kaoraku rend segítségével) jobb körülményeket lehet kiharcolni nekik.

IX.B. – **harcosabb csapatnak:** a HaH papjai a kalandozók (és rajtuk keresztül az általuk képviselt érdekcsoport) segítségét kéri, hogy végezzenek a niarei vezérrel

IX.C. – **bárkinek, akár A és/vagy B mellé, ha van idő:** a HaH papjai a kalandozók (és rajtuk keresztül az általuk képviselt érdekcsoport) segítségét kéri, hogy védjék meg szent helyüket, az Aréna alapkövét.

4. A kalandozók bemesélése:

Ha a karakterek a kampány visszatérő résztvevői, akkor már feltehetőleg elkötelezték magukat a „Sötétlő hegyek” shenar-klánja mellett vagy az első és második kalandban is előforduló Yakuza klán mellett. Ha nem, vagy újoncok, akkor a megbízást egy, a sziget erőviszonyai szempontjából semleges, el nem kötelezett szuke nemes, Daichi adja („rendesebb karakterek”) vagy egy szuke partok mellett hajózó erioni műgyűjtő/műkincskereskedő, Avarus („gátlástalanabb” karaktereknek). A motiváció visszatérő karakterek esetében egyértelműbb. A többieknél legyünk

kreatívak; használjuk ki a karakterek hátterét, kötöttségeiket, hátrányaikat. Enoszuke veszélyes hely. Senki nem fogja az életét kockáztatni, seregekkel szembeszállni öt aranyért.

4.1 A megbízó meséje (visszatérő, elkötelezett kalandozók esetében):

A megbízó visszatérő, elkötelezett kalandozók esetében egy viharvadász/yakuza kontakt. A legegyszerűbb (és leggyorsabb) úgy kezdeni a kalandot, hogy a kalandozók ott vannak Triyang város határában, és flashback-ként felelevenítik a megbízóval való beszélgetést (így megelőzhető a „délután öt van, végeztetek? Á, még mindig a szekéren vagyunk Triyang felé" illetve a „tíz perce kezdtünk, de a csapat megölte a megbízót/meghalt, mert megtámadta a megbízót" szituációkat).

A megbízó elmeséli/elmesélte, hogy a Nagy Csapás alatt és után sok Kaoraku szentély vált a tűz, vagy később a szörnyek, a fosztogatók vagy a démonok martalékává. Erre jó példa a tartománybeli, mára már földig rombolt kolostor, ahol az egykor legendás démonvadász rend, a Yamabushi lakott régebben. A megbízó röviden vázolja Masamu és Murama rövid történetét, és jelzi, a nyomok arra mutatnak, a Yamabushi kolostorban őriztek egy Murama-féle démonpengét. A penge nagy valószínűség szerint a „Szemfényvesztő" nevű fegyver, melybe alkotója egy Tenome (szemeit tenyerében hordó démonszerű szörny – láttad a Faun labirintusát?) esszenciáját kovácsolta. A kard alapállapotban egy dísztelen, rusztikus, nem is igazán mestermunka, de mindenképp mágiátlan nien kardnak tűnik, és ellenáll szinte minden mágikus és misztikus keresésnek.

Masamu és Murama legendája

A két neves szaki két kardkovács-mester volt Enoszuke hőskorában, mester és tanítványa. Utóbbi állítólag többször próbált mesterén szakmailag felülkerekedni, gyakran összemérték legendás kardjaikat, melyek közül nem egy hihetetlen képességekkel rendelkezett. Míg azonban Masamu sztoikus slan bölcs volt, Murama viszont Kurodai-t (Kuo Dai) a háború istenét tisztelte mindenekfelett; kardjai éles, veszélyes, vad fegyverek lettek. Murama egyre frusztráltabbá vált, ahogy alulmaradt mesterével szemben, és szép lassan elfeledte, hogy Kuo Dai a becsület ura is; egyre szeszélyesebb, veszélyesebb fegyvereket készített…

A klán egy látnoka Triyang városát és a kardot látta transzállapotban. A kalandozók feladata a kard megtalálása; ehhez Triyang városában kell felkeresniük a megérkezést követő második nap reggelén:

- shenarok esetében **Cheng-et**, a „Randevú" teaház teamesterét,
- a Yakuza klán esetében **Atsuo-t**, a Vörös Lótusz kidobóemberét,

aki majd segít a kutatásban. A megbízó emellett jelzi, hogy a város (aránylag békés) toroniak uralma alatt áll, így mindenképp kéri, hogy – a békesség kedvéért – mint érkező külhoniak, jelentkezzenek be a Fekete Toronyba, és adják át a megbízó klán üdvözletét a város urainak.

4.2 A megbízó meséje „rendesebb karakterek" részére:

Tételezzük fel, hogy a kalandozók Enoszukén tartózkodnak; ennyi segítség elvárható tőlük, hogy ezt ne nekünk kelljen megindokolni. A hátterük alapján, vagy rendjük ajánlására, esetleg hírnevük alapján, stb. kereste fel őket **Daichi, Simenoszuke (a sinemosiak által uralt terület) egy jelentősebb nemese**. Ő régóta kutatott a Csapás során eltűnt öccse, Eiji után. Csak nemrég került hozzá Eiji egy régi levele, melyben leírja, hogy a fiú a Yamabushi nevű, mára széthullott, egykor démonvadászattal foglalkozó, Kaoraku hitű szerzetesrend tagja lett, és szent feladata egy démoni penge őrzése volt. Daichi felkereste az egykori kolostor helyét, de csak a földig rombolt épületet találta. Daichi a nyomozása során beszélt túlélőkkel, megtudta, hogy Eiji életét vesztette a kolostor lerombolásánál. Daichi ezután családi kötelességének érezte a kard megtalálását, és ha lehetséges, akkor a bosszúállást is. Daichi emellett megoszt minden dőltbetűs infót a 4.1 fejezetből a kalandozókkal.

A kalandozók feladata tehát a kard megtalálása; ehhez Triyang városában kell felkeresniük a megérkezést követő második nap reggelén a város keleti határában található Kaoraku szentélyben Hikaru szerzetest, aki majd segít a kutatásban.

A megbízó emellett jelzi, hogy a város toroniak uralma alatt áll, így mindenképp kéri, hogy – a békesség kedvéért – mint érkező külhoniak, jelentkezzenek be a Fekete Toronyba, és adják át a megbízó klán üdvözletét a város urainak.

4.3 A megbízó meséje „gátlástalanabb karakterek" részére:

Tételezzük fel, hogy a kalandozók Enoszukén tartózkodnak; ennyi segítség elvárható tőlük, hogy ezt ne nekünk kelljen megindokolni. A hátterük alapján, vagy rendjük ajánlására, esetleg hírnevük/hírhedtségük alapján, stb. kereste fel őket **Avarus, a dúsgazdag erioni nemesember**. Erioni helyismerettel bíró, illetve hasonlóan a társadalom árnyas oldalán élő karakterek hallhattak róla, mint hírhedt kalandor, csempész, ereklyevadász, nőcsábász, állítólagos Morgena-hívő, és toron-párti mivolta miatt az erioni herceg politikai ellenfele. A figura a fullextrás magánjachtján tárgyalt a kalandozókkal. Avarus szintén a 3.1 rész dőltbetűs információját osztja meg a karakterekkel.

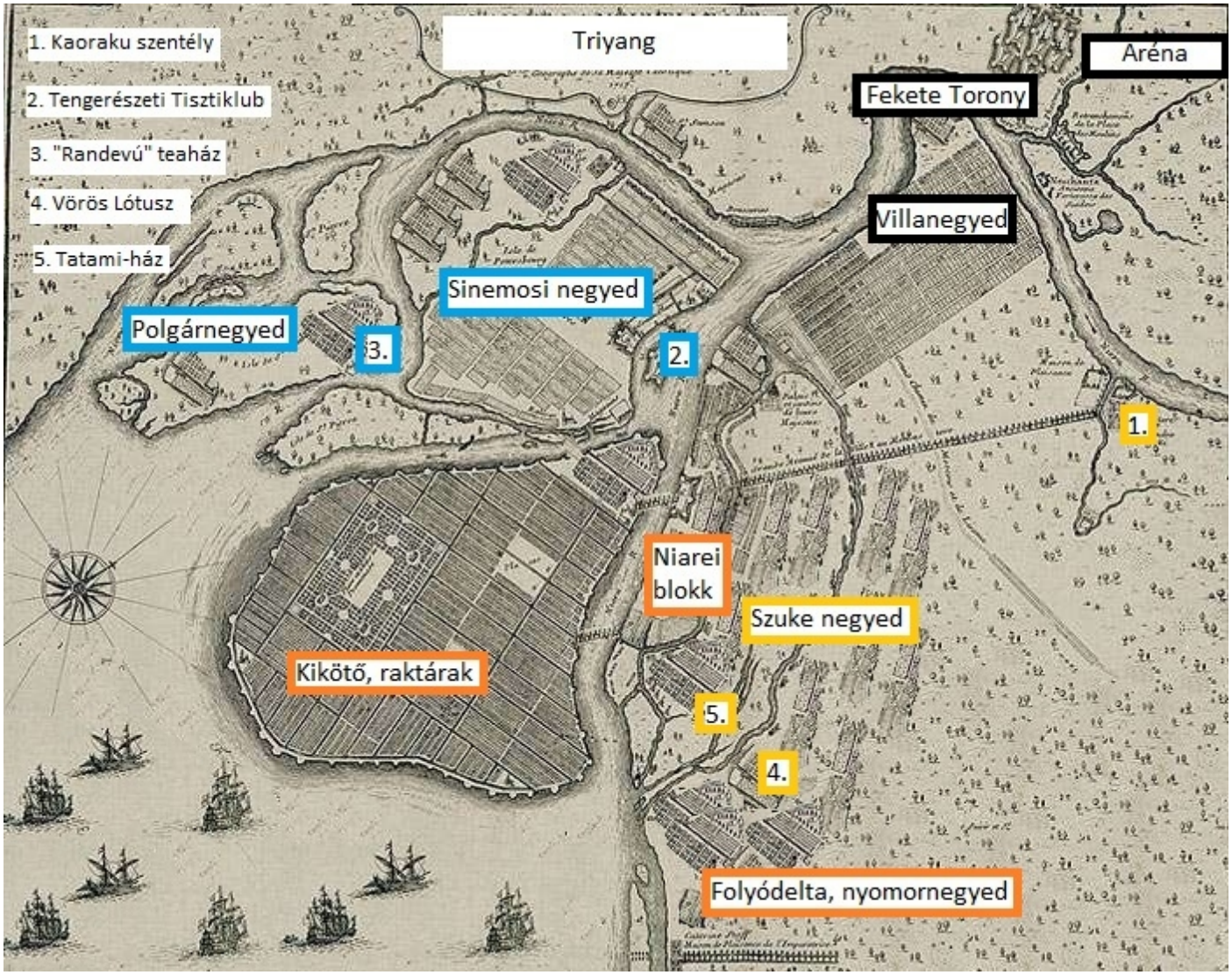
A kalandozók feladata ez esetben is a kard megtalálása, amit Avarus a gyűjteményébe szán (szimpatikus mágiával elveszi a kedvét a karddal való esetleges meglépésnek); ehhez Triyang városában kell felkeresniük a megérkezést követő második nap reggelén a szuke negyedben, a Tatami-házban egy Shimizu nevű családfőt-t, aki majd segít a kutatásban.

A megbízó emellett jelzi, hogy a város toroniak uralma alatt áll, így mindenképp kéri, hogy – a békesség kedvéért – mint érkező külhoniak, jelentkezzenek be a Fekete Toronyba, és adják át a megbízó klán üdvözletét a város urainak.

4.4 Hibaelhárítás:

Ebben a fázisban remélhetőleg még csak a szokásos bemesélési problémákkal találkozunk (egybites, ölni vágyó csapat; bemesélésnek masszívan ellenálló agyament karakterek; kalandmentes szerepjátékra vágyakozók). A másfél napos üresjáratnak csak az a lényege, hogy legyen egy kis idő ráhangolódni, mindenki kiélhesse a kiélnivalóját, és persze hogy némiképp – ha kószálnak – bemutathassuk a várost, azon keresztül pedig Enoszukét, hiszen ez is cél. A kontakt felkeresésének az a célja, hogy legyen egy bázis, ahol letelepedhetnek (máshol is lehet), képben legyenek egy kicsit a városi tagozódással, és persze hogy felkeressék a toroniakat is, a HaH papjait; ez főleg esetleges pyarr pantheonos papoknak lesz érdekes. :)

Amennyiben proaktív csapatok a határidő előtt keresik fel a kontaktokat, az se baj: az adott szereplő épp utasításokat/részleteket vár egy teljesen máshol található, megnevezni nem kívánt megbízottjától pszi üzenetben, aki a jelentkezést a megadott időpontra ígérte. Ez nyilván nem siettethető.



5. Triyang felfedezése és a HaH papjainak meglátogatása (hétfő délután, kedd):

A városi látvány leírásánál nem bocsátkoznék hosszas leírásokba; ha a játékosok az extra részletekre kíváncsiak, a mesélőnek úgyis fel kell találnia magát… ha meg nem, akkor úgyis mindegy. Inkább csak iránymutatást nyújtanék:

- az egész városra jellemző a frissesség, fiatalosság. Semmilyen struktúra nem régebbi öt évesnél, emiatt a kevésbé elit részeken sár van, por, maximum lefektetett deszkák vagy kiszórt zúzalékkő nyújtotta úttal, nulla járdával. A csatornázás kezdetleges, de városi jellegű (föld alatti) az északi részen és a toroniaknál, és sima földbe vágott árkos a déli részen, amit a tengerbe vezetnek. A folyó és a tó vize egész tiszta. A közbiztonság területenként eltér; bár van speciális őrség (ld. melléklet), leginkább a vadnyugati, légy erős és vigyázz magadra irányvonalat érdemes követni. Ennek ellenére a városban több helyen is fellelhető az alábbi tábla a toroni urak egyszerű iránymutatásával, előzékenyen toroni, erv, pyarr és szuke nyelven is:

  „Ne ölj, és megvédünk, ha megölnének. Ne lopj, és segítünk, ha megloptak. Ne vedd méltatlanul a szádra a Háromfejűnek és hekkáinak nevét, cserébe imádhatod istenedet. Fordulj felénk bizalommal, és mi is bizalommal leszünk feléd."

Ha **a városi látványt akarjuk magunk elé képzelni**, akkor:

- a **szuke negyed** olyan, mint egy nyüzsgő, de tradicionális, tiszta, takaros japán falu a kosztümös filmekből.
- a szuke negyed **niarei blokkja** olyan, mint a zsúfolt kínai negyed a filmekben; kis területen rengeteg ember, üzlethelységek, csencselők, ételszag, nyüzsgés, ópiumbarlangok, zugkaszinók.
- a **sinemosi rész** olyan, mint az angol gyarmati úri negyedek. Megtervezett város, rend, tisztaság, helyi kultúrát felülíró sinemosi szokások, és extrák, mint cukrászda, színház, tiszta egyenruhás tengerésztisztek, napernyős dámák. Az itt élő niareiekre a történelmi Hongkong kevert kultúrája jellemző.
- a **városi kikötő** olyan, mint minden kikötő: nyüzsgés, halszag, hordók, raktárak, matrózkocsmák.
- a **déli kikötő** olyan, mint a Mekong-delta, vagy a Gangesz partja. Rengeteg ember, nyomorúságos körülmények, dzsunkák a vízen százával, kormos tűzrakások, rohangászó gyerekhad, nincstelenség.
- a **toroni környék** olyan, mint egy mediterrán villanegyed a horvát tengerparton vagy a Riviérán. Csend, gondozott sövények, gyümölcsfák, fűszernövényes konyhakertek, elnéző mosolyú fegyveres őrjáratok.

5.1 A Fekete Torony:

A Fekete Torony drámai neve ellenére egy erődített, bár polgári kinézetű, dekoratív, emeletes kőépület a település szélén, az Arénához vezető úton. Mellőz minden „szokásos” toroni sallangot: sehol egy kínpad, karón koponya, frissen kivégzett, varjak által enyhén elfogyasztott hulla, stb. Díszes vaskerítés, benne szőlőlugas, aránylag nagy forgalom. A szőlőlugas rejtekén a kalandozók egy-egy imaszentélyt találhatnak háromszög elrendezésben Tharrnak, Sogronnak és Morgenának, valamint ettől némiképp távol (immáron randomra a kert zugaiban) még hármat: egyet Kaorakunak, egyet kifejezetten Antoh-nak, és a legkisebbet amolyan univerzális imakőként istenspecifikus megkülönböztetés nélkül az egész pyarr panteonnak.

Bent az épületben hűvösség, félhomály, mágikusfény-világítás, csobogó szökőkút, díszpálmák. Lakkozott fa asztalok, fekete taláros ügyintézők. A teremben pár fekete csuhás figura gúnyos mosolyú aranyszín maszkban, oldalukon kígyókard.

Középen bronztábla:

„Ha azt hiszed, a Háromfejű kínt és pusztítást vár tőled áldozatként a béke oltárán, tévedsz.

Ha azt hiszed, a Háromfejű szegénységet és nélkülözést vár tőled áldozatként a háború oltárán, tévedsz.

Ha azt hiszed, a feldobott pénzérme leesve csak fej lehet vagy írás, tévedsz.

…

Persze, nem árt, ha van írásod, hogy le ne essen a fejed."

A toroni hatalmat itt a **Hír-an-Htyssil**, egy Tharr hitű gyülekezet képviseli, vagy ahogy kevésbé tiszteletteljesen hívják őket: a **Pénzimádók**. A szekta üzenete, miszerint a Tharr által elvárt/képviselt változást, növekedést gazdasági irányból kell megközelíteni, és a pénzvilág látszólag áttekinthetetlen pókhálójából kell kiolvasva gazdasági döntések által Tharr akaratát, nagyjából fogyasztható a köznépnek is; hitviláguk főleg a kereskedőcsaládok közt népszerű. Ha a játékosok rákérdeznek: Tharr általuk tisztelt aspektusa, bár nem utasítja vissza, nem szorgalmazza az élet és véráldozatot. Nem-északiak társaságában kedvenc mondásuk, hogy nem lesz szükség tizenötödik zászlóháborúra, mert addigra kilóra (ynevi fontra) megveszik egész Északot.

A gyülekezet aránylag jó kapcsolatokat ápol Sogronnal és Morgenával is; amolyan helyezkedő típusú alakulat.

A szent fegyverük egy tradicionális kígyókard enyhén ívelt változata, melynek pengéjére a keresztvas fölé egy toroni dukát van sütve, ami a szokottól eltérően nem nyolc, hanem ötszögű – kiemelve Tharr felsőbbrendűségét, de tisztelegve a történelmi öt istenes kyr panteon előtt (a fegyver értékei szerint handzsárnak számít, és a HaH papjai körönte kétszer támadhatnak vele… de remélhetőleg a kalandozók nem a város vezetése ellenében tesztelik kockáikat.)

Papjaik és paplovagjaik (nem szabvány paplovagok, hanem magasabb, 6-8 szintű lovagok, ezüstkard-bajnokok, toroni elitharcosok vagy bajvívók, akik pályafutásuk valamely pontján papba ikerkasztoltak, és harci tudásuk megőrzése mellé jelenleg 3-5 szintű papként is funkcionálva), amikor nem harcról van szó, kígyónyelvű, szociális, bár gátlástalan, nagyvilági figurák, jellemzően sima, jelzőtlen „Halál" jellemmel.

A rend női tagjai jellemzően fejvadászok vagy boszorkányok.

A városházán „regisztrálják a csapatot" (a kaland szempontjából ez szinte lényegtelen). A toroniak játékbeli szerepe itt és most csak annyi, hogy a játékosok megismerjék őket, mint a város aránylag engedékeny felügyelőit, és hogy kontrasztot képezzenek a kalandozók (sőt, inkább játékosok) Toronnal és Tharral kapcsolatos negatív tapasztalataikkal/prekoncepcióikkal szemben.

A HaH papjai egyébként jelzik, hogy a toroni etikett csak az ő privát rendezvényeiket kötelező, itt, a „városházán" és a városban nem… ettől persze, ha van toroni (származású) karakter a csapatban, akkor szabályszerűen köszöntik. A HaH vezetők technikailag famor rangú nemesek és legtöbbjükön fellelhetők a kyr vér jegyei.

Az épület egyébként mágikusan aktív; az ETK-ban Ranagolnál olvasható „Kétely" varázslatot vetíti a város egészére, kivéve a város szélét és az arénát, de természetesen Tharr nevében. Erőssége 6E, mely célpontjai esetében minden itt töltött nappal 3E-vel erősebbnek számít. Hatása csak arra van, aki a kyr panteon valamely istenének híve, vagy a shuluri ortodox Tharr hit képviselője. Ha a hatás eme egyedeknél túllépi aznap a mentális ellenállást, emberünk szép lassan elbizonytalanodik hitében. Ha olvasta a városházán a bronztáblán a HaH tanítását, akkor zavart hitű gondolatai közé szép lassan a pénzimádó Tharr aspektus is befurakszik. A Kaoraku szentélyek papjaira, szerzeteseire, a sinemosiak Antoh-papjaira, és az egyéb vallások híveire nem hat, bár érzik ők is, hogy valami van a levegőben)

<u>5.2 Hibaelhárítás:</u>

Az esetleges, önmaguk indukálta problémákat leszámítva itt még nincs min elakadni vagy kudarcot vallani. A mészáros kedvű játékosoknak jelezzük azért, hogy ez bármennyire is „laza” ez a hely, akkor is toroni terület. A toroniak persze nem fognak erőforrást vesztegetni a tengerparti kunyhók közt keménykedő kalandozókra, de bármely cselekedet, ami már a város (és így a zsebük) jólétének árt, azonnali és maximális tűzerejű reakciót vált ki náluk.

Mydar en-Armagor:

Lehet, hogy a csapat mindig csak egy névtelen HaH taggal találkozik a bejelentkezésnél és a későbbi esetleges megbízásoknál, de ha igénylik, hogy találkozzanak a „nagyfőnökkel” vagy esetleg a segítségük elnyeréséhez ez kell, a város toroni helytartója fogadja (akár meg is látogatja, ha nagy a baj) őket. Rangos kalandozókat (ha üzletet, hasznot sejt) szívesen vendégül lát saját villájában, vagy akár az aréna különpáholyában, egyébként a Fekete Toronyban elérhető.

Mydar egy három évszázada Toronból a Baraad-szigetekre költözött nemesi család elsőszülött leszármazottja. Apja reformgondolkodású kyrvérű világjáró, anyja pedig egy renegát tiadlani kardművész, aki dezertált rendjéből.

Mydart apja ezüstkard-bajnoknak nevelte, de anyja számos slan diszciplinára is kioktatta. Mydart jómódú családja Erionban, majd később a Sigranomó-i Egyetemen taníttatta, ott ismerkedett meg leendő feleségével, az erigow-i kyrvérű **Neirá**val, aki Dreina kezdő papnője volt (és aki később engedett Morgena hívásának). Mydar egyetemi tanulmányai után a család ifini üzletét vitte, és ott került kapcsolatba a Hír-an Htyssill renddel.

A gyülekezet ranglétráján egyre magasabbra került, pár éve pedig családjának toroni vérvonala fel is vette vele a kapcsolatot. Bár nyersessége, lazasága, „toroniatlansága” miatt soha nem lett a shuluri szalonok királya, szerteágazó kapcsolatai miatt sok birodalombeli famorcsalád bízta rá vagyonát befektetésre. A csillaga egyre emelkedett, először egy toroni bankhálózat ifini fiókjának vezetését bízták rá, majd az ifini toroni nagykövet kincstárnoki posztját, végül három és fél éve kinevezték *regitor concordialis*-nak, gyarmati helytartónak.

Mydar irányításmániás, önző, kissé arrogáns és maximalista munkamániás, szóval senki se nevezné remek fickónak (jelleme: Halál, jelző nélkül), de egy toroni kyrvérű famornál sokkal szociálisabb, nyitottabb gondolkodású, és messze nem olyan vérszomjas és dekadens, mint a toroni kyrvérű átlag. Mikor nyugodt, akkor körüllengi egyfajta lazaság, olyankor tud humoros, szórakoztató, sőt, nagyvonalú is lenni. Rangos, fontos figurákkal szemben próbál minél barátságosabb lenni; alacsonyabb rangúakkal szemben egyértelműen definiálja az elvárásait és megköveteli az engedelmességet, de nem pazarolja idejét pózolásra, főnökösködésre, jelenetekre és drámára.

Külsőleg magas, izmos, jólöltözött harmincas kyrvérű férfi, de a szokásos kyr-jellegű kék vagy zöld helyett a szeme barna. Alapból fegyverként csak egy lagoss-t hord (ez az ő személyes aurás „slan” kardja) de nem derogál neki ököllel is harcolnia, ha megszorítják… bár így általában csak szolgákat szokta fegyelmezni.

A „sötét ló” külhoniakkal, ha érdeke úgy hozza, mindig megpróbál beszélgetni, magát szimpatikusabbá tenni és a „bőrük alá kerülni”. A legtöbb északi nyelven beszél, bár beszédében nyelvfüggetlenül mindig észrevehetőek az aszisz és tiadlani-erv jövevényszavak. **Északiaknak** szívesen mesél a megváltozott toroni helyzetről, jelzi, hogy egyre többen követik Tharr békésebb aspektusait a változásra, növekedésre koncentrálva. Ha muszáj, akár a Zászlóháborút is elismeri hibának és Új-Kyria eszméjét is elbagatellizálja, ahol szerinte Új-Kyria mindössze egy megújult Toron, „meg aki még szívesen részesülne a bőségből” (nem így gondolja, de jól hangzik). **Békés csapatnak**, ha úgy látja, hogy

javíthat saját reputációján, mesél Dreina-papnő feleségéről (hogy neje átigazolt Morgenához, azt maximum barátságtalan Morgena-hitű csapat előtt fedi fel), két kislányukról és egyetemi éveiről. **Toroniakkal** próbál jó kapcsolatot kialakítani rangok villogtatása nélkül; beszólogató ortodox toroniak esetében tűri egy ideig az esetleges cseszegetést (se a toroni kultúrája, se az etikettje nem éri el egy született toroni szintjét, és ez érződik) de ha a kalandozók túllépik a határt, hamar bemutatja a gyűrűjét és rangját, jelezve, hogy az ő szava a Császár szava. **Niarei csapat esetében** sajnálkozik a kényelmetlen politikai helyzet kialakulásán, de hangsúlyozza, ő csak később került ide, és reméli, diplomáciával minden megoldódik. **Szuke kalandozókkal** tárgyalva hangsúlyozza, mennyire tiszteli a helyiek kultúráját és függetlenségét, és hogy próbál támaszként és nem despotaként az enoszukeiekhez viszonyulni.

A kalandozókkal való harcot próbálja elkerülni, de ha a kalandozók tényleg kihúzzák nála a gyufát (megtámadják őt vagy a HaH tagjait, vállalható határon túl szidják Tharr-t vagy a Birodalmat, stb.), akkor azonnal vérdíjat tűz ki rájuk, és a város minden hatalmi csoportját megpróbálja bevonni a hajtóvadászatba.

Mydar en-Armagor (ha valaki emberkedni akar): **9.szintű ezüstkard bajnok, 6. szintű Tharr-pap (HaH irányzat)**

KÉ 40 TÉ 130 VÉ 200 SFÉ 0 (alap), vagy 5 (aranyharang) vagy 6 (abbitacél, rúnázott kardművész vért) vagy 11 (harang plusz páncél, de így teljes harci díszben szinte sose mutatkozik.)

ÉP: 15, FP: 140, **Mp: 54**. Sebzés: k6+ 8 (rúnázott lagoss), chi harcban még plusz 5.

Mentális/asztrális ellenállás: 70 (slan statikus pajzs)

Rontás, átok, nekromancia ellenállás: 20E (ellenállás előny). Ellenállás elemekkel szemben: 6E (ezt a helytartói gyűrű adja neki)

Slan diszciplínák (5. szinten használja őket): chi harc, kiáltás, slan statikus pajzs, aranyharang, kitérés; emellett belső idő naponta maximum egyszer.

Harci taktika: ha fizikailag is veszélyben van, akkor belső időben lelép, és a támadó(k)ra uszítja a várost. Ha ez valami miatt nem menne, akkor papi erősítés és chi harc. A hóboszorkány ellen semmiképp se akar harcba szállni.

Ha valaki megöli, és nem volt kiemelkedően diszkrét (szóval híre megy) akkor a Birodalom kiemelt feladatként kezeli a tettes levadászását.

A HaH őrjáratok a városban:

Gondoljuk az esetleges vadnyugati cowboy csapatokra is. A HaH csak a toroni területen őrjáratoztat rendszeresen, illetve a kikötőben és a sinemosi területen mennek reggelente és esténként egy amolyan „megvagytok még?" kört. Az **őrjárat 3+1 fős: 2 harcos** vagy **lovag, 1 paplovag**, és **egy**, a velük párhuzamos utcákon, lemaradva vagy beelőzve haladó álcázott, lehetőleg rejtőzködő **fejvadász**. Ha fizikai harcba kényszerülnek, akkor az egyik fegyverforgató roham-pszi rohammal (25 pszi pont) megpróbálja kiütni a legveszélyesebbnek tűnő agresszort; a másik beáll a paplovag elé, a paplovag pedig áld és fanatizál, majd mennek idővel ők is ütni. Ha nem megy a fanatizálás, szóval észnél maradnak, akkor próbálják tartani a hadrendet, esetleg ha közel van valami szövetséges épület, akkor próbálnak pusztító ékben áttörni oda. A balhéra felfigyelő fejvadász két kör késéssel, a helyzet alakulásától függően hátbatámad vagy segítségért megy.

6. A kontakt információja (szerda reggel):

Harmadik napra befelhősödik az ég, hideg eső szemerkél. A kalandozók várhatóan felkeresik a megbízójuk által megadott kontaktszemélyeket.

- shenarok esetében **Cheng-et, a „Randevú" teaház teamesterét**

- a Yakuza klán esetében **Atsuo-t, a Vörös Lótusz kidobóemberét**
- egyéb „rendesebb” karakterek esetében a város keleti határában található Kaoraku szentélyben **Hikaru szerzetest** (**Daichi-tól**)
- egyéb „gátlástalanabb” karakterek esetében a szuke negyedben, a Tatami-házban egy **Shimizu nevű családfőt** (**Avarus-tól)**

6.1 A Kaoraku szentély és Hikaru szerzetes:

A város keleti határában található szerzetesrend épülete szégyenszemre alig több mint egy oltárkő, pár sátor és egy félig kő, félig fa épület. A nagyjából tucat szerzetest számláló csapat több, a Nagy Csapás idején megsemmisült kolostor túlélőiből áll, így, nem képezve egységes rendet, gyakori köztük a (szigorúan békés) vallási vita Kaoraku értelmezéséről. Vándorolnak, járják a tűz utáni Enoszukét, segítenek, ahol tudnak. Itt is csak azért telepedtek le egy időre, mert eldöntötték, hogy **megpróbálják összebékíteni a niarei és szuke lakosságot, továbbá hogy megpróbálják visszatéríteni az elnyugatiasodott niareieket az ősök útjára**.

Hikaru a legidősebb köztük, ő a szellemi vezetőjük. Ha ő a kontaktjuk, Gaspard-ról és a kardról egy megvilágosodást biztosító önismereti szertartás által informálódik. Az öreg szerzetes elég jól ismeri a város keleti részét (niarei blokk, szuke negyed, folyódelta) és ezek felszín alatt lappangó problémáit.

6.2 Tatami-Ház (Shimizu):

A nagy, üres épület az ülőszőnyegekről kapta a nevét, és az esetek többségében csak a takarító szolgálók tartózkodnak itt, meg a **városi szuke negyed öregek tanácsának egy tagja a hétből**, hogy kisebb vitás ügyekben hozzá fordulhassanak. Nagyobb ügyekben összehívják az egész csapatot. A kaland idején itt tartózkodik **Shimizu**, az öregek tanácsának egyik tagja és testőrként két fia.

Ha a kalandozókat Avarus keverte a kalandba, akkor Shimizu felhasználja befolyását a Kaoraku szerzeteseinél, és megszerzi a kalandra vonatkozó információt a megadott időre (az egyik szerzetes „meditálja ki” neki a szerzeteseknél leírt módon). Ezt persze, ha nem muszáj, nem osztja meg a kalandozókkal a beszerzés módját, csak majd az infót. A szerzetesekkel pszi-ben kommunikál, hogy ne kelljen kimozdulnia a házból. Shimizu régebben veterán katona volt, és bír mesterfokú pszi-vel.

Ezután kelletlenül jelzi, hogy tartozását letudta Avarus felé, és másban nem tud a kalandozóknak segíteni. Persze, ha megfizetik…

Shimizu itt akkor is megtalálható, ha nem Avarus által keverednek a játékosok ide, hanem csak úgy. Shimizu bárkinek elmondja (bár csak röviden, nem egy nagy dumás), hogy tiszteli a szuke értékeket és a szuke császár törvényeit, de amíg a szuke császár, vagy a családból bármely túlélő nem bukkan fel, addig nem hajlandó sem ő, sem az öregek tanácsa daimyó-nak (földesúrnak) elfogadni bármilyen jöttment szerencsevadász nagyurat, külhonit meg főleg nem. A toroniak döntéseinek alávetik magukat, mert-most még- ez az ő városuk, de őket se tekintik földesuruknak.

6.3 A „Randevú” teaház és Cheng, a teamester:

A kétszintes, vörös cseréptetős pompás épület a sinemosi negyed dísze. Belseje ad otthont egy erioni/erigowi/pyarroni/stb. szintű teázónak és cukrászdának. Zene szól, mechanikus szerkezetek keverik a levegőt; külön termekben hódolhatnak a vendégek a civilizált szalonsportoknak (kártya, teke, táblás játékok). Az úriember/úrinő viselkedés abszolút alapelvárás. A kötekedőket, vagánykodókat hamar kitiltják, és a tiltás érvényesítéséről a teljes sinemosi adminisztráció gondoskodik. Törpét, udvari orkot, orkot, goblint, korgot csak

indokolt esetben engednek be. Esténként énekes, zenés, vagy színielőadások várják az ide látogatókat. Belépés csak nyakkendőben, az úri közönség táncol ☺

Főleg a Tisztiklub nagyja jár ide, a sinemosi krém, és a sinemosiak mellé sodródott tehetős niarei (jook-sing) réteg… de időnként a toroniak is benéznek, akiket a nagyobb jó érdekében szívesen látnak (és távozásuk után jól kibeszélnek).

Cheng látszólag egy jókedélyű, köpcös, elnyugatiasodott, elkényelmesedett niarei (igazából visszavonult harcművész). Kiváló teákat főz, így nagy a becsülete a sinemosiak és a jook-sing közösség körében. Ha a shenar vonal nyomán kerül kapcsolatba a kalandozókkal, a kontaktjait, lekötelezettjeit mozgósítja a Gaspard-féle infó kiderítésére. Ezt a feladatot nem engedi át az esetleges túlbuzgó karaktereknek, mondván, a kontaktjait nem fedné fel, és azok különben sem tárgyalnának külsősökkel. **Ha a kalandozóknak szüksége lenne rá, hajlandó bemutatni őket pár nagyobb kaliberű sinemosinak.** Ha a kalandozók kifejezetten jóban vannak a **shenar szállal** a korábbi kalandok vagy háttértörténetük alapján, Cheng bemutathatja őket a sinemosi polgárnegyed egyik udvarházában rejtőző **Viharvadász sejtnek**.

Ha a kalandozókat nem a shenarok keverték bele a kalandba, akkor nagy eséllyel nem találkoznak Cheng-gel, de ha mégis, akkor (ha véletlenül kérdezik) jó színészként tartja magát a teamesteri szerephez és motivációjáról csak annyit mond, niarei családja eladósodott, így ő a nagyobb pénz reményében tért le a tradíciók útjáról.

6.4 A Vörös Lótusz fogadó és Atsuo:

A Vörös Lótusz nagy, raktárból átalakított, meszelt falú épület, keleties stílusra alakítva. Bár tiszta és karbantartott, zajos környéken van, és a szállásra alkalmas padlásszobák kissé dohosak.

A földszinten az ivó legtöbbször zsúfolt, a pincelejárat előtt őrök. A pincelejárat rövid alagutakon át szomszéd épületekbe vezeti a látogatókat, melyek kívülről, az utcáról zártak. Eme helyeken lehet relaxálni, legyen a relaxáció eszköze ital, ópium, bódító szerek, szerencsejátékok, drága dohányok vagy készséges hölgyek. Bár a Lótusz személyzete törekszik arra, hogy a szolgáltatásaik a legjobbak legyenek a szuke negyedben, és Kaoraku szerzeteseivel rendszeresen ellenőriztetik a dolgozó hölgyek egészségi állapotát, azért a hely a világranglistán nem lenne jobb egy alsó-közép kategóriás erioni utazónegyedi fogadónál.

A személyzet nagy része a **yakuza klán** helyi kirendeltségének harcosaiból, tolvajaiból, fejvadászaiból és pár boszmesteréből áll.

Atsuo, a kidobóember rosszarcú, egykedvű, nagydarab fickónak látszik, de igazából igencsak **tapasztalt fejvadász**. Bár a Lótusz vezetője, egy Kai nevű yakuza az itteniek vezetője, Kai „csak” kyodai, vagyis a helyi alakulat feje, míg Atsuo rangrejtve van jelen; ő wakagashira, vagyis az amateraszuke-i Onivara városában székelő nagy oyabun második embere. Bár ki van adva, hogy a személyzet kidobóként kezelje, hozzáértő szemek láthatják a vele kommunikáló személyzet viselkedésében a visszafogottságot.

Ha a yakuza vonal nyomán kerül kapcsolatba a kalandozókkal, a kontaktjait, lekötelezettjeit mozgósítja a Gaspard-féle infó kiderítésére. Ezt a feladatot nem engedi át az esetleges túlbuzgó karaktereknek, mondván, a kontaktjait nem fedné fel, és azok különben sem tárgyalnának külsősökkel. **Ha a kalandozóknak szüksége lenne rá, hajlandó bemutatni őket a szuke családfőknek,** bár jelzi, a családfők hatalma csak addig tart, míg a toroniak elfogadják az öregek tanácsát a szuke negyed vezetői testületének.

Ha a kalandozókat nem a yakuzák keverték bele a kalandba, akkor nagy eséllyel nem találkoznak Atsuo-val, de ha mégis, akkor jó színészként tartja magát a kidobói szerephez.

Bármely kontakt által is ért ide a csapat, **az infó ugyanaz:** a (nem részletezett) nyomok arra mutatnak, hogy a kikötőben egy **Gaspard nevű sinemosi kereskedő/kalandor** foglalkozik amolyan műkincsbeszerzéssel, és mintha ő szerzett volna be a szóbeszéd szerint drága pénzért egy amúgy jelentéktelennek tűnő nien kardot pár napja. Gaspard háza a kikötőben található.

6.5 Tengerészeti Tisztiklub:

A díszes fehér épület ad otthont a kikötői parancsnokságnak és a **sinemosi rész adminisztrációjának**; szállást ad az átutazó sinemosi tengerésztiszteknek, nemeseknek és rangosabb kereskedőknek. Védelméről számos sinemosi tengerész és Antoh pap gondoskodik. Külsősöket csak indokolt esetben engednek be, és akkor is megkövetelik a tisztességes ruházatot és a fegyverek leadását, vagy legalább „becsületszalaggal" tokhoz rögzítését. E helyszín jobbára akkor kerülhet a kalandozók látókörébe, ha **sinemosi-északi szövetségi kötődésük azt indokolja** (előtörténetükből adódóan, vagy Cheng közvetítése révén – lásd 6.3)

7. A helyszínelés (szerda reggel/délelőtt):

Gaspard háza egy csendes mellékutca végén található – bárhova helyezhetjük a kikötőben. Kisebb csődület áll a ház körül. Jó pár környékbeli kereskedő (akik szintén a környéken laknak) panaszkodik a helyszínen lévő (láthatóan még álmos) városőrségnek (egy HaH paplovag, két zsoldos). A kereskedők először azt emlegetik, hogy éjszaka Gaspard és pár részeg matróz hosszasan gajdolt a ház előtt, majd később valami sikítozást, majd sivítást hallottak. Reggel kopogtattak, de se Gaspard, se a személyzetének tagjai nem nyitottak ajtót. A HaH emberei láthatóan ki akarnak maradni az ügyből, sinemosi belügynek minősítik az esetet, és azt javasolják, hogy a kereskedők a Tengerészeti Tisztiklubból kérjenek segítséget. A kereskedők állhatatosan panaszkodnak (Gaspard nem volt egyszerű szomszéd) és próbálják cselekvésre bírni a HaH embereit. Utóbbiak emiatt szívesen átadnak mindenféle kezdeményezést az érkező kalandozóknak.

A következőkben lássuk, mi történt.

Gaspard és alkalmi ivócimborái erősen felöntöttek a garatra. Gaspard így, erősen ittasan nem volt a sziklakemény akarat mintaképe. Miután a haverok leléptek, úgy gondolta, vagánykodik még egy kicsit a nemrég vásárolt fura nien karddal, mely bár teljesen dísztelen és szinte fájóan hétköznapi (pedig annyit tudott, hogy ezekből a kardokból, akárcsak a slan pengékből, nincs tömegtermelés, tehát nincs két egyforma) mégis… furcsán bizsergeti az ember tenyerét. Mikor raktárában kivonta a kardot, hogy csápoljon vele egy kicsit, a kard rátámadott az akaratára. Gaspard próbálta eldobni, elhajítani a kardot, de nem ment; közben törtek, zúztak. A zajra odagyűlt az ijedt személyzet. A sarokban, a „majd ki kell deríteni, mi ez" jellegű ládában ott hevert a hóboszorkány börtönéül szolgáló amfora, Kaoraku speciális szent őrzőpecsétjével. A lassan uralomra jutó kard és a hóboszorkány gyorsan lekommunikálta szavak nélkül az üzletet, és a kard arra kényszerítette Gaspard-ot, hogy az amfora pecsétjére csapjon. A pecsét feltört, az amfora porrá omlott, és a hóboszorkány kiszabadult, a rettentő hidegével helyben megölve, megfagyasztva mindenkit. Utána kicsavarta Gaspard kezéből a kardot, és végzett a házban mindenkivel, aki kimaradt a hidegből, majd a kéményen át, jeges szél formában távozott a karddal együtt.

7.1 Játéktechnika:

A fentieket többek közt azért érdemes tudni, hátha valaki valami ügyes trükkel próbálkozik „nyomozás"helyett.

Példa:

- Eggyéválás, Lélek szféra papi varázslat szempontjából Gaspard Káosz Élet jellemű volt, Antoh híve. Mivel se a kardról nem tudta pontosan, micsoda, se az amforáról – műkedvelő volt csak – emlékeiben csak az él, hogy valami nyomja az akaratát, és oda kell csapnia a sarokba.

- Búcsúpillantás, Halál szféra, Darton spec. varázslat, PPL. Gaspard szemén át annyit látni, hogy remeg a keze, küszködik, de karddal a kezében a sarokba, a ládába suhint, és a következő pillanatban jég borítja be, majd vége.

- Bárdmágia, beszélő múlt. Az esettel kapcsolatban Gaspard hangja csak ennyit mond kétségbeesetten, erv nyelven: Antoh segíts, nem én mozgatom a testem, nem vagyok ura az akaratomnak, stb.

- Bárdmágia, Élő történelem. A fenti jelenet ennyiben látható: Gaspard jókedvű, dülöngél. Előveszi a nien kardot, kirántja, elkezd vele vagánykodni – látszik, hogy képzetlen a forgatásában, de élvezi. Aztán megremeg a keze, reszketni kezd, arcán ijedtség látszik. Mozgása fura szögletessé válik, ide-oda kezd csapdosni, és láthatólag kiabál. Az idegyűlő szolgái közül többet megsebesít. Aztán a sarokba, a ládára csap, és mindent beterít a jég szinte egy pillanat alatt. A jégből valami ködszerű pamacs szivárog elő, Gaspard fagyott ujjai letörnek, a kard a ködpamaccsal együtt lebegni kezd, majd repülni a menekülő szolgák után, végül ki a kéményen.

  Ha a sarokban álló láda érkezésének „történelmét" faggatják: Gaspard kilóra vette a holmit egy kövér, kopasz szukétól. Utána alig tapogatja a holmikat, arcán látszik, hogy nem ért hozzájuk. Látszik egy agyagedény fura pecséttel (Kaoraku szimbólum, ha valaki ismeri vagy utánajárnak).

  Ha a kard érkezésének „történelmét" faggatják: egy kócos, himlőhelyes sinemosi tengerész hozta neki. (Ő Arstid, ahogy ez később kideríthető; ez az infó még használható, ha esetleg továbbnyomoznak később.)

- Szimpatikus viszonyos trükkök: Gaspard nem állt szimpatikus viszonyban egyik holmival sem.

- Trükkös papi vagy boszorkányi Útmutatások, egyéb keresések: a kard ellenáll mindennek, a keresés eredménytelen.

- Biztos más cseles megoldás is létezik… a lényeg, hogy Enoszuke nem biztonságos, bármikor a játékosok fejére eshet egy kóbor kráni zongora, ha túl cselesek ☺

7.2 Helyszínelés mágiátlan módszerekkel:

- Bent hűvös van, jeges pára a sík felületeken, nyirkos minden. Fő helyiségben rendetlenség, káosz, romok. Gaspard teste a földön fekszik, arckifejezése rémült. Két karja, keze olyan tartásban, mintha markolt volna valamit, de ujjai lefagyva, letörve (és olvadóban) hevernek mellette. A szoba romjaira bármit kitalálhatunk, de ha keresik, akkor a sarokban, a láda és pár szuke stílusú cserépedény romjai közt találják meg az agyagdarabot (amfora maradéka) a fura, megvágott pecséttel.
- Megfelelő képzettséggel (sebgyógyítás és/vagy élettan például) beazonosítható, hogy Gaspard halálának oka átfagyás, megállt a szíve. Előtte valamit markolt, karizmai begörcsöltek.
- A szoba perifériáján 3 halott szolgáló, penge vágta nyomokkal, szintén fagyásból olvadva. Megfelelő képzettséggel megállapítható, hogy a vágások nem precízek, mintegy véletlenszerűek (a csapkodásban szerezték), a halál oka szintén a hirtelen fagyás.
- A többi helyiségben még 3 szolgáló holtteste található, őket menekülés közben vágták le, de rajtuk is erős fagyási sérülések tapasztalhatók. Tekintetük értetlen, rémült. A hideg a konyha felé erősödik, ott már látható is a jégpatak nyoma, mely kivezet a kéményen. A kéményen beleül (ha meg tudják valahogy nézni) látszanak friss fémes karcolások, mintha valamit kihúztak volna fentről/kirepült volna.
- A tetőre mászva a kémény teljesen fagyott, és kör alakban a tetőcserép is (KM-eknek: itt libbent fel a felhőkbe a hóboszorkány)
- A ház többi részét átkutatva a mindennapi holmikon kívül található nagyjából 10 arany értékű eladnivaló (kisebb ékszerek, ezüst étkészlet, ilyenek) és Gaspard eléggé össze-vissza könyvelése. A feljegyzései közt annyi szerepel, hogy a kardról nem tudott szinte semmit, csak annyit, hogy kézen-közön jutott Arstid nevű cimborájához, és ő csak azért vette meg, mert a kardra állítólag egy szerzetesrend hagyatékában bukkantak, akik nyilván nem véletlenül őrizték. Ha már itt „szagot fogtak" az amfora kapcsán, arról annyi feljegyzést

találnak, hogy valami helyitől vette, aki szerint a holmit a gleccserfolyó mosta ki, és Kaoraku speciális őrzőpecsétje található rajta.

7.3 Hibaelhárítás:

Az esetleges érdektelenségen kívül itt már gondot jelenthet az ötletek hiánya, vagy, ha elhúzódott a játék, akkor a fáradtság. Szükség esetén, bár próbálja kivonni magát a dolgok alól, a HaH csapat adhat nekik rávezető tippeket, de ne oldja meg helyettük az ügyet lehetőség szerint. Ha a csapat valami miatt toron-allergiás, vagy már elrontották kapcsolatukat a HaH alakulattal, akkor megérkezik pár sinemosi tengerésztiszt a Tisztiklubból és kezükbe veszik az esetet. Ők kikérdezhetik a kalandozókat, hogy mit tapasztaltak, és feltevéseikkel gondolkodásra sarkallhatjuk őket. Ha a csapat teljesen passzív, be se megy, akkor az épületbe behatoló tengerésztisztek kihallatszó beszélgetésével (pl. „mintha egy kardot tartott volna, mielőtt meghalt… de hol a kard?”) próbálhatjuk becsalogatni őket. Ha teljesen passzívak, esetleg érdemi cselekvés nélkül elhagyják a helyszínt, akkor a megbízó kontaktja küldje vissza őket nyomozni. A még ennél is passzívabbak, akkor öntsünk beléjük kávét intravénásan, és bökdössük a kimeredt szemgolyóikat addig, míg felébrednek ☺

7.4 További nyomozások (opcionális):

Ha van idő, van kedv, esetleg a játékosok eléggé ráraboltak a nyomozásra, akkor a niarei flotta érkezését egészen a játékbeli nap késő délutánjáig elhalaszthatjuk. Lássuk ez esetben, milyen nyomokra lelhetnek a kalandozók

- **Gaspard** sokat lófrált együtt egy **Arstid** nevű rosszarcú fickóval. A fickó csempész, a város bármely ócskább részén kérdezősködve irányba állíthatják őket. Arstid-ot bármilyen igénytelenebb helyre bemesélhetjük; bordély, ópiumbarlang, matrózkocsma, részegen kószálva, stb. Arstid bármely kedves vagy agresszív ráhatásra hajlandó beszélni; kereskedelmi hajón dolgozik, mely Enoszuke nyugati partján járja végig a három megszállt rész kikötőit fel és le, és mindenhova mindent szállít. Ő pedig a mindenfelé régi romok, kincsek, egyebek után turkáló helyiektől és kalandozóktól vesz szuke műtárgyakat, régészeti kincseket, mindenféle ezt-azt, és a Gaspard-féle pénzes, bepalizható amatőr műgyűjtő sinemosiaknak adja el. A kardot egy délebbi városban vette egy szukétől (arcokra, egyebekre nem emlékszik, még elmeturkálásra se): neki minden keleti egyforma. Azt, hogy a kardra szerzetesek vigyáztak, szintén a helyitől hallotta.

- Ha valahogy mágiával látták **a kövér, kopasz szuke** képét, vagy csak elszántan nyomoznak az amfora után, kideríthető, hogy ő **Kuma**, egy erdőjáró-féle, aki feljebb lakik a folyón, és halat, vadat hoz eladni a városba. Őt is meg lehet keresni, neki sincs ellenére az együttműködés. Az amforát a gleccserfolyó mosta ki pár egyéb cuccal együtt pár hónapja. Ő felismerte rajta a Kaoraku-szimbólumot, és hallott meséket arról, hogy a szerzetesek néha a veszélyes, démoni holmikat világvégi helyeken, ember nem tapodta hegyvidéken rejtik el a világ elől… de kellett a pénz.

- **Ha a pecsét nyomán keresnek** a szuke negyedben vagy a niarei blokkban egy kóbor Kaoraku szerzetest, esetleg ellátogatnak a Kaoraku szentélybe, akkor az ottaniak világosan el tudják mondani, hogy az amfora alighanem valami démont, vagy gonosz szellemet őrizhetett. Egyben furcsállják, hogy mi volt képes egyáltalán feltörni a pecsétet.

- **A sinemosi területen érdeklődve** kideríthető, hogy Gaspard-nak nem volt jó híre; iszákos volt, rosszarcú alakokkal lófrált, megkérdőjelezhető eredetiségű és származású holmikkal kereskedett.

KM: a kardot magával vitte persze a hóboszorkány, az a játék végéig nem is lesz meg, szóval a nyomozás eredménye maximum annyi, hogy a kalandozók jobban átlátják, megértik a történéseket.

8. A niareiek érkezése (szerda déltől):

A harmadik nap délre tovább hűl a levegő, havas eső kezd szemerkélni. Dél körül felzúdul a kikötő: az öböl felé niarei flotta tart a tenger felől.

(ha a Gaspard háza körüli helyszínelés után a játékosok nem kapnak rá a nyomozás szálára, vagy nincs kedvük hozzá, esetleg nem minősítik hozzáértőnek, motiváltnak a karaktereiket, jöhetnek a niareiek hamarabb is, de mindenképpen a helyszínelés után csak. Ha ráharapnak a játékosok a nyomozásra, hagyjuk őket kibontakozni, és ráérünk akkor bemesélni csak a flottát, amikor leült a lelkesedés… de mindenképp legkésőbb a harmadik játékbeli nap késő délutánjáig).

A flotta megérkezik, a niarei császár lobogójával ékesítve. Triyang népe a kikötőbe zúdul, mindenki erről beszél.

Harcedzett kalandozók, hajózásban vagy hadvezetésben járatosak láthatják a kikötés formációján a tervezett blokádalakzatot. A zászlóshajó, a „Mennyei Sárkány" jön ki csak közelebb és köz ki a parttól kb. 50 méterre. A flotta parancsnoka, **Gao Wang** szótölcséren keresztül az alábbi kiáltványt teszi közzé:

„A kegyelmes és magasságos niarei császár nevében ezt az arénát és várost, melyet árulás és cselszövés juttatott a jelenlegi hamis urak kezére, ezennel visszakövateljük. Holnap pontban napkeltekor várjuk a város jelenlegi hamis urait vagy küldötteiket, hogy a kikötőben megjelenjenek, a Mennyei Sárkány fedélzetén tiszteletüket tegyék és a kegyelmes és magasságos niarei császár küldötteivel a város átadásának gyakorlati részleteit megtárgyalják. Amennyiben a hamis urak eme kötelességüket a megadott időben nem teljesítik, azzal a kegyelmes és magasságos niarei császár pusztító haragját vonják magukra. Ugyanígy járnak a kételkedők, az izgágák és az ellenkezők is; mindenki, aki nem fogadja el a kegyelmes és magasságos niarei császár és a Mennyei Birodalom eme város iránti jogos és megalapozott igényét."

A kiáltványt a parancsnok tolmácsa megismétli toroni, erv és pyarr nyelven is. A kiáltvány, fura mód, szinte az egész part mentén hallatszik, tehát nyegle, szórakozásból elpöttyentett csendekkel, viharidézéssel, egyebekkel sem lehet szabotálni. A zászlóshajó ezután elhallgat.

Aktív tennivalót ezzel a kalandozók nem kaptak, de ha utána érdeklődnek, mit követelnek egyáltalán a niareiek, megtudhatják az 1. pontban foglaltakat és az alábbiakat (nem titkos infó, a városban bármely csapszékben beszélik, ha valaki ráér meghallgatni)

3710-ben itt, a semmi közepén a szuke császár állítólagos Kamarása előállt az aréna építésének tervével, hogy a sanyargatott nép morálját javítsa. Kihirdette, hogy a három „vendég" állam (Niare, Toron, Liga) közül annak adja 10 évre a környék, a tengeröböl, a leendő aréna, és a várhatóan kiépülő város használatának jogát és minden bevételét, amelyik leginkább elhivatottságot mutat az aréna építése és a szuke nép felvirágoztatása iránt. Többen kételkedtek a fickó hitelességében, de vagy tényleg az volt, akinek mondta magát, vagy egy nagyon jó szélhámos. Egy kyrvérű főnemes, egy liga-béli admirális és egy niarei, császári vérből való diplomata vetélkedett hónapokig a kegyért. A végén, mikor készen állt az aréna, a Kamarás állítólag nem merte felvállalni a döntés felelősségét, és arénaszakértőket hozatott Ynev minden tájáról, hogy ők döntsék el „szakmai alapon" ki a legérdemesebb. Az ügybe állítólag egy erioni kalandozócsapatot is belekevert, míg végül a csapat boszorkánya Toron kezére játszotta a jutalmat. A toroniak így felszentelhették az aréna szobormárvány alapkövét Tharr-nak, kinyilvánítva a környék feletti hatalmukat. A leginkább dühösek és csalódottak a niarei diplomaták voltak, hiszen maga a sziget északi része az ő „oltalmuk" alatt állt, és ebben képződött most így egy toroni enklávé.

Azt mondják, az aréna alagsorában lévő ötös szoborcsoportot, mely egy szablyás dzsadot, egy udvari orkot, egy szakállas asziszt és egy gorviki vonású testvérpárt ábrázol, az érintett kalandozókról mintázták.

<u>8.1 Hibaelhárítás:</u>

Itt maximum annyi hibát lehet ejteni, hogy nem mennek ki a kikötőbe, nem lesznek tanúi az eseménynek, de ez esetben is tudassuk velük valahogy a történéseket megbízójuk kontaktja vagy bármely NJK révén. Bajt maximum a kalandozók esetleges spontán, niarei flotta elleni „miért ne?" jellegű akciói jelenthetnek. Ha véletlenül ilyenre készülnének, akkor jelezzük, hogy egy birodalmat készülnek magukra haragítani támogatás, felhatalmazás nélkül. Ha

ez se elég, akkor a felkészült niarei hajósok (lehetnek köztük harcművészek, kardművészek, papok, stb.) hiúsítsák meg a botor kommandósakciót… kivéve, ha nagyon jó… de akkor várhatóan úgyis remek szórakozás lesz lemesélni ☺

9. A HaH gyülekezet kérése (szerda délután-este):

A játékbeli harmadik nap délutánján, estéjén (ha a flotta érkezése után a játékosok punnyadni kezdenek, várják az eseményeket, akkor minél hamarabb) a HaH papjai, városvezetői minőségükben felkeresik a kalandozókat, és megkérik őket, hogy másnap napkeltekor legyenek a város küldöttei, mint „függetlenek, pártatlanok" és hallgassák meg, mit akar a nairei vezér. Ha vonakodnak, akkor persze itt is ajánlhatunk kisebb jutalmakat, hivatkozhatunk a megbízójukkal való jó kapcsolatra. Ha kell, akkor a HaH, megkerülve a kalandozókat, felveszik a kapcsolatot a kalandozók megbízójával, hátha így kikényszeríthetik a segítséget. Céljuk mindenképp az, hogy külsős, városhoz nem köthető alakulat legyen jelen az első tárgyaláson… persze, rejtett motivációjuk inkább a felelősséghárítás és az időhúzás.

9.1 Hibaelhárítás:

Itt két kiszámítható hiba is előfordulhat. Az egyik, ha a kalandozók már megfelelően magukra haragították a HaH papjait. Ekkor használjunk egy másik városi érdekcsoportot, például a sinemosiakat, vagy azt, ahonnan a kalandozók megbízójának kontaktja való. Ez esetben mondhatjuk, hogy a toroniak kiszervezték a diplomáciai feladatokat ennek a csoportosulásnak, és ez utóbbiak jutottak arra, hogy a kalandozók segítségét veszik igénybe.

A másik lehetséges komplikáció, ha a kalandozók nem hajlanak a feladatra. Ez se tragédia, nincs erőszak, csak akkor innentől „erősödik" a néző státuszuk.

9.2 A hóboszorkány támadása a flotta ellen (szerda éjjel):

Éjjel a hóboszorkány megtámadja és megszállja a niarei vezért. A vezér képében azonnal parancsot ad a flotta személyzetéhez tartozó Kaoraku-papok és szerzetesek kivégzésére „megszállták őket a toroniak démonai" felkiáltással. A kétkedőket, ellenzőket maga vágja le szavai nyomatékaként. A megrettent, de engedelmes katonaság – Niarében az engedelmesség nagy erény, a niarei vezér pedig neves hős, szegről-végről a niarei császár rokona is - végrehajtja a parancsot. A fentiek mindenképp lezajlanak. Ha a kalandozók figyelik/figyeltetik erősen a hajókat, akkor a hóboszorkány jeges ködöt támaszt. Ha a kalandozók véletlenül hihetetlen hatékonyan és találékonyan megmagyarázzák a hajók figyelését, akkor láthatják, hogy testeket dobálnak a hajókról a tengerbe. Ha véletlenül ennek is utánajárnak, akkor a holtak ruháiból, tetoválásaiból, szent szimbólumukból stb. kiderülhet számukra papi, szerzetesi mivoltuk.

Általános esetben azonban minden csak a KM-ek paravánja mögött történik, a kalandozók semmit se észlelnek belőle.

10. A követség (csütörtök hajnal):

Napkeltére az időjárás még jobban lehűl.

Ha minden a terv szerint megy, akkor a kalandozók a kikötőbe tartanak, ahol egy nagy csónak várja őket 4 niarei katonával. Közeledtükre azonban számszeríjakat vesznek elő és támadni készülnek. Hagyjuk a játékosokat reagálni, de utána robbantsunk közéjük egy 4E (4k6) erejű jégkitörést (ezt a hóboszorkány küldi – Ép sebződés 4 Fp-nként.). Ha közelharcba kerülnek a katonákkal, dobjunk ilyet körönte, nem baj, ha a niarei katonák is benne vannak, sőt. Ha a kalandozók menekülnek, a négy niareit a hóboszorkány elpusztítja ugyanilyen jégkitörésekkel. A lényeg a látvány a hajón maradottaknak: lássa a niarei sereg, hogy a város „elárulta" a békés megközelítést és megtámadta a császár katonáit. A kalandozók menekülése (esetleg morális szabály általi eldőlése) után a vezér (illetve a testét megszálló hóboszorkány) szócsővel kinyilatkozza, hogy a bűnös város elárulta a niarei Császár békés ajánlatát, és halál minden

teremtett lélekre. A támadást másnap hajnalhasadtára rendeli el, hagy időt a civil menekülésnek… nem mintha a hóboszorkány annyira nagylelkű lenne, de fent akarja tartani a tisztességes hadvezér álcáját.

10.1 Hibaelhárítás:

Az egyik lehetséges gond, ha a kalandozók nem egyeztek bele a követi feladatba, és malmoznak valahol. Ez nem probléma, de tudassuk velük, hogy a város követeket küldött, akiket a csónaknál váró niareiek megtámadtak, aztán „jégvihar vert el mindenkit" és tolmácsoljuk nekik NJK-k által a niarei vezér hadüzenetét.

A másik lehetséges gond, ha a kalandozók ott voltak, megtámadták őket, és most pipásak, mennének a niareiek ellen. Jelezzük, hogy ez bátor vállalkozás… legalább szerezzenek szövetségeseket. Ha rögtön a niarei zászlóshajóra úsznának, akkor az legyen védett teleport, távolbahatás, stb. ellen, és jégesővel, a jeges levegőből hulló 1-2E-s jégnyilakkal próbáljuk elbátortalanítani őket. Ha kitartanak, hajrá, ez is egy megoldása-végkifejlete lehet a kalandnak ☺

Eme lehetséges gond B verziója, ha a kalandozók csúnyán lesérültek, elhullottak a következés során.

Az esetleges halálesetekért kár. Ha saját gyógyítási módozatuk nincs, akkor Kaoraku szerzetesei ellátháthatják a sebeiket, de ők cserébe azt kérik, segítsenek a városnak. Ugyanígy a HaH gyülekezete is igényelheti a játékosok segítségét: gyógyitaluk van, persze Tharrnak nem ez a fő profilja, szóval csak üzletből teszik, ellenszolgáltatásért.

11. A lehetséges tennivalók harc előtt:

Eddigre letisztult, mennyi idő van még a kalandra élőben, és remélhetőleg a csapat hozzáállását is sikeresen mértük fel. A hátralévő feladat a város felkészítése a támadás ellen. Ez több féleképp is elősegíthető.

A) Harcias csapatokat megbízhat a városvezetés (ha velük rosszban vannak, akkor ld. 9.1), hogy hajtsanak végre merényletet a niare vezér és/vagy hajója ellen.

B) Ha a csapat eddig a legtöbb nyomot követte, és összerakták, hogy az amforából valami nagy szörny szabadult ki, ami összefüggésben lehet a rossz idővel, a niarei flottavezér hozzáállásának megváltozásával, esetleg (ha látták) akkor a niarei flotta papjai végzetével, akkor megpróbálhatják a niarei vezért leleplezni, a flottája katonáit ellene fordítani, stb.

C) Ha a csapat jellemzően szociális irányultságú, rögtön két feladatra is felkérik őket: a sinemosi negyed niarei származású kereskedői és a szuke negyed niarei blokkjának munkásai császárhűségét felébresztette a flotta érkezése, így veszélyt jelentenek.

   A niarei kereskedők meggyőzhetők, hogy hagyják el a várost bántatlanul, a flottavezér ajánlatának megfelelően. Így ők nem vehetnek részt a város védelmében, de a jelenlétük okozta potenciális veszély is elmúlik. A másik lehetőség, őket megkérdezve, hogy a sinemosiak jobban beveszik őket az üzletbe, gyakorlatilag megvásárolják a hűségüket. Ezt persze a kalandozóknak kell a sinemosiakkal (esetleg a HaH embereivel) lebeszélni. Más, kalandozók felvetette lehetőség is engedélyezett, mindenesetre a tömegmészárlás vagy tömeges deportálás nem tenne jót a városi morálnak.

   A niarei munkások a szuke negyedben szintén meggyőzhetők, hogy hagyják el a várost bántatlanul, a flottavezér ajánlatának megfelelően. Így ők sem vehetnek részt a város védelmében, de a jelenlétük okozta potenciális veszély is elmúlik. A másik lehetőség esetükben, ahogy a Rakodómunkások Céhének emberei elmondják, az életkörülményeik javítása, több fizikai hely nekik a szuke negyedben, és a hídpénz állandó bevételnek. Mindez pedig a szuke családfőkkel megbeszélhető (esetleg a HaH embereivel, hogy hozzanak ezirányú rendeletet, bár az meg a szuke köznépnek pofon). Az erőszakos, véres megoldás itt is többet árt, mint használ.

D) Ha a csapat passzív, vagy nincs másra idő, esetleg csak biztonságba vonulnának, akkor az aréna védelmére rendelik őket, az alapkő mellé… a niarei támadás sikere esetén ide menekülnének vissza a megtépázott védők, a civilek már most az aréna menedékébe húzódnak. Ez esetben a kinti támadás közben üthet rajtuk jeges szélként a hóboszorkány, vagy ugorhatunk az alapköves részhez.

Ne feledjük, nem mindenki hős. Ha esetleg a karakterek elhagyják a támadás előtt a színteret, vagy az arénán kívül elbújnak, akkor nem kell őket beleerőltetni az eseményekbe. Akkor köszönet a játékukért, és elmesélhetjük nekik a végkifejletet. Természetesen, ha a saját életükért vagy a kardért cserébe felveszik a kapcsolatot a niarei vezérrel és/vagy a hóboszorkánnyal, az se tilos. Cserébe a vezér/boszorkány legalább egy városi vezető likvidálását kéri. Ez is megoldás ☺

12. Végkifejlet:

- Ha a niarei vezér odavész a támadás előtt, akkor a sereg tanácstalanná válik, elhalasztja a támadást, és a hóboszorkány rögtön megindul az alapkő felé, ld. 12.2
- Ha a vezér marad, és valami egyedi ötlet nem állítja meg a niarei támadást, akkor a hajók orral a partra futnak, megerősített hajóorruk félretapos (nagyrészt) minden odatelepített kreatív érdekességet. A kikötőt, a várost jeges szél fújja át, a niarei sereg, többszáz, ezer katona rohamra indul.
- Ha se a niarei kereskedők, se a niarei munkások nem állnak a támadók oldalára, de legalább az egyik csoport a város oldalán maradt, akkor a niarei flotta katonái vonakodnak a vezér parancsára saját vérüket halomra mészárolni… hogy végül rávennék magukat a parancs végrehajtására, vagy nem, az nem derül ki, mert a türelmetlen hóboszorkány otthagyja a vezér testét, és megindul az alapkő felé, ld. 12.2.
- Ha a települést semmilyen szinten nem sikerült felkészíteni, akkor a niarei katonák a mennyek haragjának fogják fel az ellenségeik között „robbanó” 1-től 12E erejű jeges nyalánkságokat és töretlenül zúdulnak a városba. Ott lehet persze maradni emberkedni, de a többség az arénába menekül: a kalandozóknak is javallott. A kalandozókat (ha hagyják) és pár erősebb NJK-t az alapkő védelmére rendelnek.

11.1 Tévénézés messziről:

Ha a kalandozók bármely okból elkerülték a támadást vagy a támadás végét oly módon, hogy nem törődtek vele, szóval ha külső szemlélőként nézik az eseményeket, esetleg az Erioni Heti Hírharsonában olvassák a végkifejletet, akkor ennyi történik: a sereg letarolja a várost, az arénát nem sokkal ezután jeges burok veszi körül, majd szakadni kezd a hó és a jég. Nem sokkal ezután a hóboszorkány jelenléte, rosszakarata, gonosz mivolta érezhetővé válik, mint egy Démoni Birtok esetében… és ennyi. Ha úgy vesszük: túlélték a kalandot, valahol ez is győzelem ☺

11.2 Harc az alapkőnél:

A végkifejlet legvége az, hogy a hóboszorkány felhagy a rejtőzködéssel, hó és jégvihar alakban lesüvít az aréna alagsorába, hogy megszerezze az alapkövet, és ezzel a környék feletti uralmat. Ha a kalandozókkal találkozik félúton, akár ott is megküzdhetnek, de ez esetben csak „hagyományos” harcra van lehetőség. Az útjában hagyott NJK-kat scriptelten legyőzi, de az NJK-k erőssége függvényében gyengítsük a hóboszorkányt.

Innentől három lehetőség van, vagyis – árulóknak – négy:

Az első: fizikai harc a hóboszorkánnyal.

A második lehetőség (ha van életben maradt HaH NJK itt, ő mindenképp javasolja) az, hogy mikor a hóboszorkány megpróbálja uralma alá vonni az alapkövet, egy pallérozott elme tegye ugyanezt, és próbálja meg kiszorítani így a hóboszorkányt. Ennek az alábbi a módja: a vállalkozó kiszámolja a saját Egó értékét így:

Ego = Akaraterő * 2 + Intelligencia + Asztrál.

A hóboszorkánynak ez 50. Az alapkőnek 90. A vállalkozó karakternek… valamennyi. A boszorkánnyal felváltva dobálnak k10-zel, és a dobott értékeket sorra hozzáadják az egójukhoz. Aki előbb eléri a 90-et, az nyer. Az „kezdeményez" akinek az intelligenciája magasabb (a hóboszorkányé 17).

Siker esetén a karakter nem csak a hóboszorkányt gyengíti le annyira, hogy az egy jeges sikollyal hócsomókká és párává foszlik, de úgymond „kiüríti" az alapkövet, vagyis száműzi belőle Tharr hatalmát…

Sikertelenség esetén a próbálkozó elájul, és jöhet a fizikai harc.

A harmadik lehetőség (ha van életben maradt Kaoraku hitű NJK, például szerzetes itt, ő mindenképp javasolja) az, hogy a karakterek ne fizikai, hanem spirituális úton védjék a követ. Alkossanak maximum öten Lélekkört (megfogjuk egymás kezét, szépekre gondolunk, stb.). A körben résztvevők összeadják Akaraterő és Asztrál képességük értékét mindannyian (de maximum öten). Minden résztvevő Élet-Rend, Rend-Élet, Élet és Rend jellemű karakter után adjunk a számhoz kettőt. Minden Káosz, Káosz Halál és Halál Káosz jellemű karakter után vonjunk le a számból hármat.

Ha a végső szám meghaladja a 90-et, az alapkő egóját, akkor a Lélekkör résztvevői ráhangolódtak a kőre; szellemi erejükkel megvédik, és az egyre gyengülő hóboszorkány felőrlődik a próbálkozásban, aki egy jeges sikollyal hócsomókká és párává foszlik. Ez esetben viszont a kő marad Tharr hitén, hiszen a résztvevők csak spirituálisan védték, nem nyúltak bele.

Ha nem sikerül, akkor marad a fizikai harc.

A tökéletesnek mondható megoldás az, ha valaki (esetleg) kitalálja, hogy olyanok alkossanak lélekkört, akik jellemzik eme heterogén város (és így Enoszuke) diverzitását… pl. legyen benne egy HaH figura, egy niarei, egy szuke, egy sinemosi, stb. Bármely összetétel, mely így vagy úgy de azon elv alapján készült, hogy (szinte) minden itt élő csoport képviselje a várost, automatikus sikert hoz. A hóboszorkány a fentieknek megfelelően rajtaveszt; Tharr ereje nem száll el a kőből, de megjelenik benne mellette Kaoraku, a pyarr istenek, stb… gyakorlatilag ez annak a kifejeződése, hogy a város lesz innentől saját maga ura, saját maga védelmezője, és senki sem sajátíthatja ki.

A negyedik megoldás persze az, hogy a meggyengült boszorkány még mindig hajlandó, itt, a végjátékban is megjutalmazni azt (karddal, szabad elvonulással, a HaH vagy a sinemosiak kincstárával, stb.) aki nem áll az útjába és segít neki a kő befalásában ☺

12.3 Hibaelhárítás:

Ha a kalandozók eddig csak sodródtak az árral, akkor esetleg meglepetésként éri őket akár maga a hóboszorkány léte, megjelenése is. Ez esetben marad a fizikai harc.

A másik lehetőség, ha eszükben sincs az alapkőhöz menekülni; akár, mert az Tharrnak van szentelve, akár mert nem jut eszükbe… bármi. Ekkor NJK-k jelezhetik, hogy ők oda menekülnek, de nem erőszak ez sem, ha a játékosok nem mennek oda, hát nem mennek oda. Ha a KM úgy érzi, a játékosok sokat tettek a városért, csak a végére blokkoltak le, vagy csak pechjük volt a végén, akkor megengedheti, hogy a város győzzön az NJK-k által… egyéb esetben 11.1.

Probléma lehet, hogy odamennek ugyan az alapkőhöz, de a körülmények miatt nincs ott senki, aki az egóval variáló vagy a lélekkörös megoldást sugallja. Ha varázsló vagy pap (szóval nem kontár varázstudó) eltűnődik a problémán, rávezethetjük vagy dobáltathatunk neki intelligenciapróbát… de csak ha előtörténete, képzettségei alapján (pl. legendaismeret Mf) indokolt, hogy ilyen alternatív megoldásokról bármikor is hallhatott.

12.4 Statok és egyéb harcolnivalók:

Katona (a niarei inváziós hadtest katonái, városi testőrök, zsoldosok, egyebek): KÉ 30, TÉ 70, VÉ 120, CÉ 15, ÉP 10, FP 60, SFÉ 2, sebzés k10+2; **Fejvadász kasztúak** dettó, csak 75% lopakodás, rejtőzködés és hátbaszúrás Af vagy Mf.

Papfélék (Kaoraku papok és szerzetesek, városban és a niarei hajóhadnál, Antoh papok, stb.): KÉ 40, TÉ 85, VÉ 140, CÉ 0, ÉP 8, FP 70, SFÉ 2, sebzés k6+2, Természet+Lélek varázslatok, (Antoh Élet és Természet) szerzetesek csak magukra, Mp 45.

Elit harcosok (tengerésztisztek, HaH lovagok, arénaharcra gyűlt külhoni gladiátorok, stb.)

KÉ 50, TÉ 110, VÉ 140, CÉ 0, ÉP 12, FP 80, SFÉ 3, sebzés k10+3

HaH paplovagok adatai ugyanez, mellé Lélek és Halál szférás kis arkánum papi varázslatok (Mp 45)

Esetleges zsoldos kardművészek adatai ugyanez, mellé 5. szintű slan diszciplinák használata

Gao Wang, a niarei vezér:

KÉ 50, TÉ 120, VÉ 170, CÉ 0, ÉP 14, FP 90, SFÉ 5, sebzés k10+6, mellé 7. szintű slan diszciplinák használata

Jég és viharelementálok a városban és környékén bóklászva, a hóboszorkány kiszabadulását követően, ha izzad a kocka a játékosok kezében illetve a végső csatában. A jégelementálra használjuk a Bestiárium **Földelem, szolga** és **Földelem, harcos** értékeit, a viharelementálra pedig a **Levegőelemét**.

12.5 Az események utózöngéje:

Ha a kalandozók sikerrel jártak, és a város meg az alapkő így vagy úgy megmenekült a hóboszorkány támadásától, akkor a niarei flotta (amennyi maradt belőle) hazavonul vezérüket vesztve, hogy az események fényében megkérdezzék a vezetőségtől, hogyan tovább. Lehet, beletelik újabb öt évbe a császári bürokrácia döntése. Ha a kardhoz is hozzájutottak, akkor tulajdonképpen a küldetésüket is teljesítették. A kardot megterhelte az eset, egyelőre eszében sincs erőlködni bárki uralásán, elcsábításán… persze, ha kinéz a csapatban egy kemény harcosféle…

A megbízók elégedettségét ez esetben a megállapodásnak megfelelően honoráljuk, illetve nézzük végig, cselekedeteikkel mennyire szolgálták a megbízó oldalának érdekét, és mennyit használtak/ártottak ellenfeleinek; erre még a kampány folytatásában szükség lehet.

Ha összességében sikeresen zárult a kaland, és a kalandozók pozitív benyomást hagytak maguk után, hasznára voltak a városnak, a város felajánlja, hogy az aréna szobortermében őket is megörökítik; szemközt áll majd a szobruk az első csapatéval. ☺

A kaland, mint látjuk, végigjátszható a „nulladik szintű földművesnek is boldogulnia kell vele” irányelv nyomán; a bossfight is elkerülhető. Ennek ellenére harciasabb csapatoknak, skalporientáltabb kalandozóknak a hóboszorkány kiszabadulásától remek jég és hószörnyeket mesélhetünk be, amint a városban kószálnak és rámozdulnak az élőkre. Ezt akár figyelemfelkeltésnek is használhatjuk, persze módjával.

13. A Yuki-onna és a Szemfényvesztő:

Sakura Shiro (Fehér Cseresznyevirág), a hóboszorkány:

A gleccserek hóboszorkánya mindenek előtt roppant zabos, és bosszút akar állni a világon a bezártságért. Később megérzi a szobormárvány alapkövet, és úgy dönt, ez a hely kell neki.

Roppant magabiztos teremtés, alkuba, üzletelésbe csak akkor bocsátkozik, ha a harc, hódítás elúszni látszik, vagy ha azt érzi, valaki őszintén csodálja szépségét (20) és tényleg szolgálni akarja.

Fizikai alakban egy magas, fekete hajú, rubinpiros ajkú, sápadt bőrű, karcsú szépség keleties vonásokkal ezüstös, jégvirágos kimonóban (darkos hófehérke), aki a talaj fölött lebeg, és jeges szél örvénylik körülötte. Fegyvere – természetesen – a Szemfényvesztő, a démoni nien-kard.

Képességei: asztrál, mentál immunitás, méregimmunitás, csak túlütéssel sebezhető, és akkor is csak mágikus vagy áldott fegyverrel (sima abbit fegyver fele sebzést okoz) … szóval az alap démoni immunitások.

KÉ 70, TÉ 110, VÉ 140, SFÉ 4 (jégpáncél) ÉP 44, sebzés (a Szemfényvesztővel) k10+7, támadás körönte 3x.

Spec képességek:

- Időjárás ellenőrzése (mint a Természet szférás varázslat, manapont nélkül, bármikor, de csak rossz időt)
- (Jeges) köd felidézése (mint a Természet szférás varázslat, manapont nélkül, bármikor)
- 4k6 sebzésű jégkitörés maximum 100 ynevi láb távolságra körönte maximum egyszer
- 8k6 sebzésű jégkiörés maximum 20 ynevi láb távolságra naponta maximum háromszor
- Csábítás (mint a boszorkányvarázslat, szexuálmágia) 30E, naponta maximum háromszor
- Lebegés, repülés
- Démoni beszéd (aki hallja, és ő maga nem beszéli a démonnyelvet, 7E erejű félelemmozaik hatásának lesz kitéve, mely ellen csak a tudatalatti asztrális ellenállás – és persze varázslatok, varázstárgyak, félelemimmunitás khálok esetében – védenek. Aki elvéti, Harc félelem hatása alatt módosítókkal küzd)

Ha az alapkőhöz vezető úton valamelyik elit NJK-ba botlik, akkor azt scriptelve legyőzi, ahogy korábban említettük, de minden ilyen NJK-harc legyengíti: veszít 5 KÉ-t, 10 TÉ-t, 10 VÉ-t, 1 SFÉ-t és 4 ÉP-t. Ha a boszit legyőzik, test nem marad utána.

A Szemfényvesztő:

Dísztelen, szinte rusztikus kidolgozású nien kard. Minden szempontból a sima nien-kard értékeivel bír, de mágikus, és rendhagyó módon körönte háromszor lehet vele támadni. Képzetlen fegyverforgatónak megadja az alapfokú képzettséget, alapfokot birtoklónak a mesterfokot, mesterfokú képzettséggel bíró használónak a pusztítás mesterfokot nien kardra. Akinek ez is megvan, az túl tápos ☺ … annak a kard további öt sebzést ad. A kard 99 E-s leplezéssel rejti magát (de hordozóját nem) mindenféle keresés, fürkészés, stb. elől, ám a leplezés mozaiknál leírt hatástól eltérően fizikailag nem lesz láthatatlan.

Gyenge akaratú hordozót (akinek csak tudatalatti védelme van) azonnal hatalma alá von 10E erejű Akaratátvitel(írás) mentál-operációval, melynek időtartama végtelen.

Pajzsokkal, vagy természetes ellenállással bíró halandó (nem démon, nem aquir) hordozó esetében egy hétnyi használat után esetében a kardforgató kéz tenyerében kezd megjelenni egy szem alakú tetoválás, és a kard bepróbálkozik a 10E-s akaratátvitellel. Ha nem megy, hetente újra próbálkozik, az E hetente 3-mal nő.

Amikortól a kard van a nyeregben, hordozójával keres egy erősebbnek látszó ellenfelet és lehetőség szerint lemészároltatja az aktuális hordozót. A hordozó lelke csapdába esik a kardban, mintha Lélekcsapda varázsjel lenne, és a győztes (a kard számítása szerint) örül a zsákmányolt fegyvernek.

Szuke Névjegyzék:

Vezeték/ Férfi keresztnév:

Adachi Akinaro, Arato Bunzo, Baba Dayu, Asano Eichi, Fujita Gekko, Fukuda Haru,

Dazai Eizo, Endo Hachiro, Hayata Hiroji, Hanari Hoshi, Hino Jo, Hirasi Juro

Vezeték/ Női keresztnév:

Ikeda Akahito, Hotate Baiko, Kaza Denbe, Kawachi Eichi, Kimura Fumiaki, Kido Katai

Niarei Névjegyzék:

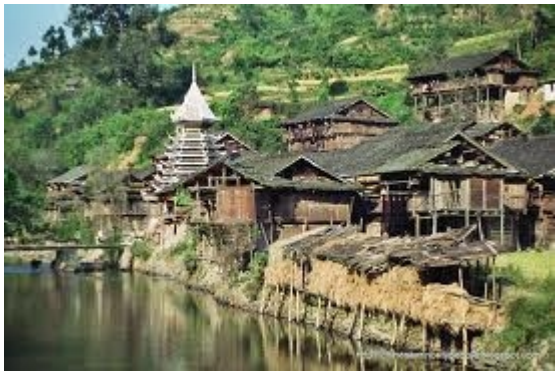
Férfi kereszt/vezeték név:

Kuen Lee, Lei Wong, Jing Chow, Bo Xu, Fen-Fang Chen,Hai Gao,Chan Yang,Dong Liu, Heng Kao, Kang Wu

Női kereszt/vezetéknév:

Xiu Xie, Tai-Yang Huang, Li-Fen Tsing, Mayleen Yip, Yu-Jie Lo

Nyomornegyed, Folyódelta



Toroni villanegyed

Sinemosi negyed

Niarei Blokk

Szuke negyed

Gao Wang, a niarei vezér

A Szemfényvesztő

Sakura Shiro (Fehér Cseresznyevirág), a hóboszorkány.

Mydar en-Armagor

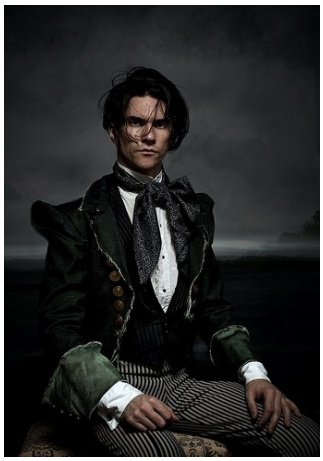
Shimizu

Atsuro

Chin(Chen) teamesteri(nálam nő!(sok a férfi))

Hikaru

Kuma



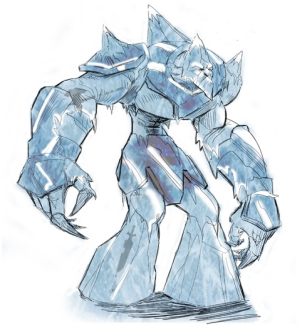
Astrid

Gaspard

Daichi

Avarus

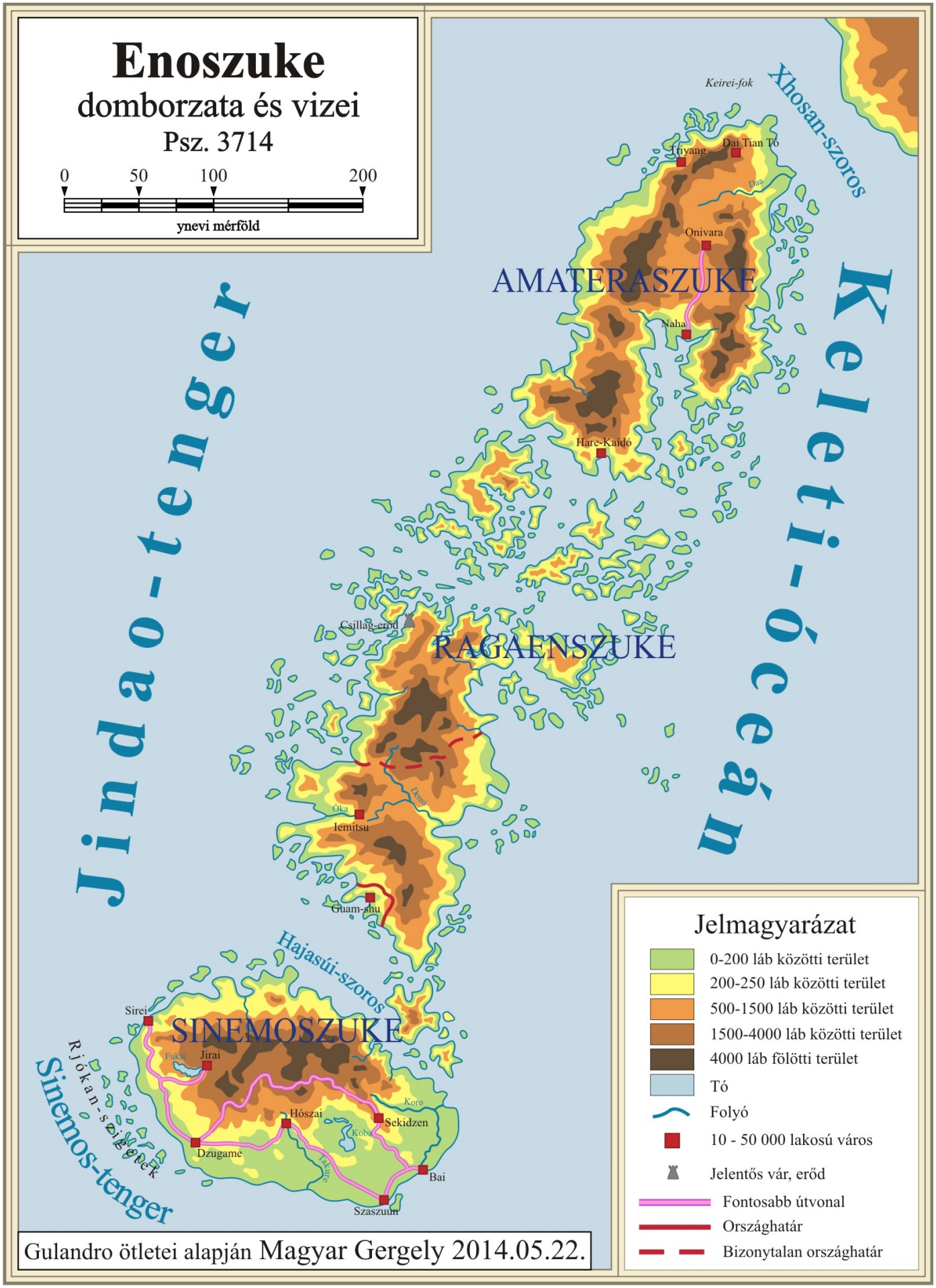
Elementálok(Jég-Vihar)



?

1 - Polgárnegyed
2 - Sinemosi negyed
3 - Kikötőnegyed
4 - Niarei blokk
5 - Villanegyed
6 - Enoszukei negyed
7- Nyomornegyed

1 - Kaoraku szentély
2 - Tengerésztiszti klub
3 - Randevú teaház
4 - Vörös lótusz
5 - Tatami ház
6 - Fekete torony
7 - Aréna


Enoszuke
domborzata és vizei
Psz. 3714
0
50
100
200
ynevi mérföld
Keirei-fok
Xhosan-szoros
Triyang
Dai Tian Tó
Daa
Onivara
AMATERASZUKE
Naha
Hare-Kaidó
Jindao-tenger
Keleti-óceán
Csillag-erőd
RAGAENSZUKE
Densi
Oka
Iemitsu
Guam-shu
Hajasúi-szoros
Sirei
SINEMOSZUKE
Fukai
Jirai
Rjókan-sziget
Sinemos-tenger
Hószai
Koro
Sekidzen
Koba
Dzugame
Hakure
Bai
Szaszuun
Jelmagyarázat
0-200 láb közötti terület
200-250 láb közötti terület
500-1500 láb közötti terület
1500-4000 láb közötti terület
4000 láb fölötti terület
Tó
Folyó
10 - 50 000 lakosú város
Jelentős vár, erőd
Fontosabb útvonal
Országhatár
Bizonytalan országhatár
Gulandro ötletei alapján Magyar Gergely 2014.05.22.