A nagymester

(A VIII. Local Heroes Szerepjátékos Találkozó kalandmodulja 5-7. szintű kalandozók számára)

Írta: Gulandro

Helyszín: Dél-Ynev; Déli Városállamok; Nurgan és Yllinor; Nastral városa

Időpont: P.sz. 3714. Uwel Tercének Második, a Csontok Hava

Líthas Kalandmester,

megtisztelő a számomra, hogy első alkalommal írhatok kalandot a Local Heroes versenyére. Annak idején is az volt, amikor elődje, a **Pajkos Póni** rendezvénysorozatára hívtak meg több alkalommal mesélőnek, még *Moravcsik Zsolt (Gömbi)* vezényletével. Mint hazánk legrégebben futó sorozata (a legkorábbi beszámolók szerint már a '80-as években is mentek) fontos szerepet tölt be a magyarországi szerepjátékos életben.

Azon kívül külön öröm, hogy immáron ezen a versenyen is használhatják játékosok a „Tetemre hívás" típusú karakteralkotást, amivel az Első Törvénykönyvvel játszó rajongók egy szerintem régen várt egységnek láthatják, tapasztalhatják meg az asztali szerepejátékos szervezők közösségét. Tehát fontos alkalom ez.

A most következő kalandmodul mindezeken felül még sok újdonságot is igyekszik hozni a játékba, ezzel valamelyest nagyobb terhet róva a kalandmesterre, reád. Helyszíne Yllinor, ahol még nem játszódott kalandmodul és amelyhez ajánljuk, hogy a törvénykönyvek világleírásán kívül *Novák Csanád: Erkölcsök és törvénykezés Yllinorban* című cikkjét (Rúna magazin; IV. évfolyam/3. szám) is olvassátok el.

A kalandmodul hangulatához jól illeszthető néhány film említése is, de természetesen ezek ismerete nem szükséges a történet lemeséléséhez: **Embervadászok (Made men) 1999; Füstölgő Ászok (Smokin' Aces) 2007; Bérgyilkosok Viadala (The Tournament) 2009; Füstölgő Ászok 2 – Bérgyilkosok bálja (Smokin' Aces 2: Assassins' Ball) 2010**. Mindazonáltal érdekesek lehetnek a most következő kaland ismeretének tükrében.

Másik fontos érdekesség, hogy a kaland egy pontján a játékosok számára világossá válhat, hogy hol és mikor teljesedik ki a történet, de a mesélő ezt akkor még nem tudja. A nap folyamán fogjuk a mesélők tudtára hozni a megfelelő időben, hogy a titokzatos megbízók pontosan kit tettek meg a viadal célpontjául. Mivel ezek az üzenetek kódolva jutnak el a játékosokhoz előfordulhat, hogy többet ismernek majd az eseményekből, mint maga a mesélő.

A történet önmagában is játszható, mesélhető, zárt egész, de amennyiben minden jól alakul és kedvező fogadtatásra talál elképzelhető, hogy későbbi rendezvényeken laza szövéssel folytatódni fog más kalandokkal. Ezért bár könnyen kerülhetnek a játékosok életveszélybe, de megölésük alapvetően kerülendő. Különösen érvényes ez a kaland bevezetőepizódjára, ami inkább legyen izzasztó, mint halálos (és a lehetőségekhez képest minél rövidebb).

Ezúton is köszönetet mondanék **Magyar Gergelynek**, hogy rekord idő alatt hevenyészett jegyzeteimből megteremtette a kaland helyszínének térképét, ami így a már igen terjedelmes ynevi várostérképek sorát gyarapíthatja. Ezzel is szeretnénk a mesélők dolgát megkönnyíteni lehetőség szerint és tovább mélyíteni a különböző rendezvénysorozatok egységét.

A rendezvényen **Juhász Lénárd** az NJK-knak alternatív, erősebb statisztikákat készített a komolyabb harcra készült játékosokkal szemben. Ezúton is köszönöm neki a belefeccölt plusz munkáját.

Fontos, hogy a játékos karakterek a karakteralkotás alapján részesülhetnek az Ynevi Vándorlások sorozatban megjelölt kalandok teljesítésével elismerésekben a **Fanfár a Hősökért, Kalandorkrónikák, Hősök Napja, Vándorkrónikák és Keleti Legendák** találkozók után kapható plusz tapasztalati pontokban, mely sorhoz ezzel a kalanddal a *Local Heroes* is csatlakozik majd. Ez remélhetően az előtörténetükből kiviláglik majd.

Minden kalandmesternek jó mesélést kívánok!

Gulandro
2014. március

Hálóvetés */hangulatkeltő novella/*

P.sz. 3714. Uwel Tercének Második, a Csontok Hava

Déli városállamok, Nurgan. A lápvidék felett rovarseregek zümmögtek szüntelen, de ahogy a nap egyre magasabbra hágott zümmögésük is eltávolodott a nádastól és szétterült megalkotva az állandó háttérzajt a horgászathoz. Az öreg és a fiú szinte mozdulatlanul ültek a csónakban. botjaik valószerűtlen hosszúságban nyúltak ki a víztükör felé, a háló bogjainál kicsit megdőlt a csónak a súlytól. Szél nem rebbent, csónak is egyhelyben állt.

- Azok ott a parton, miféle emberek papa? – kérdezte csendesen a fiú a nádas menti lankás szárazulatot pásztázva egy ideje.
- Vándorok, csirkefogók, rablók – válaszolt egy negyed órával később az öreg miután maga is vetett néhány pillantást a sásban tábort bontó figurákra.
- Honnan lehet tudni? – kérdezte a fiú, amint próbálta elkülöníteni egymástól a gyorsan mozgó alakokat.
- Alig csapnak zajt és mégis úgy nyújtogatják a nyakukat, mint aki tart valamitől. A szúnyogok ellen pedig az kevés ilyenkor. – állapította meg az öreg, majd visszatért tekintete a botjához.

A fiú még nézte egy darabon az alakokat, ahogy szinte csomóról-csomóra járták éjszakai táborhelyüket és elegyengették a földet maguk után mielőtt belevesztek a lassan ringó nádasba. Hamarosan a távolód hangjuk beleveszett a láp egységes háttérzajába és a fiú is nyugodtabban tért vissza a horgászáshoz. Időközben a csaliját teljesen leették a halat a botjáról.

***

Yllinor, Nastral városa. A dombságra csodálatos kilátás nyílt a Sólyomfészekből. A fatorony kilátójába csak tompán jutott el az Arelt dicsőítő imádság a lejjebb lévő szentélyből, de az elf tudta, hogy az alant nyüzsgő városba mégis kiváló akusztikával hömpölyög le az ájtatos ének. Mély levegőt vett, hosszú szőke haját azonban nem lengette a szél, mert varkocsa szigorú rendben tartotta bal válla felett átvetve a sötétszínű bőrvérten.

Nem kellett sokáig várnia és a lépcső felől meghallotta az ismerős lépteket. Ismerős volt ugyan, de lendülete más volt, mint amire emlékezett és amikor megfordult a fajtársai számára jól ismert csalódottságot érzett. Lelki szemei azt a szilaj yllinori papot várták, akivel vállt-vállnak vetve tusakodtak Krán hordái ellen a Dúlásban, de helyette egy megtört öregember kapaszkodott fel mellé a toronyba.

Ar'e Langall egykori harcostársa mellé csoszogott és bár úgy tetszett a lépcsőmászás vagy a korábbi szertartás elfárasztotta, a friss levegő valamennyire új erővel töltötte el. Illetve az érzés is jócskán zuboghatott benne, hogy régi ismerőse előtt sem akar esetlen vénembernek mutatkozni. Amennyire tudott peckesen állt a kilátó korlátjába kapaszkodva és az elffel együtt nézte az alattuk elterülő, öt domb köré kiépült várost.

- Nagyon régen láttalak Sylva, jó, hogy erre jártál.
- Én is örülök neked Ar'e, de nem jártam erre.
- Ó, bocsáss meg, soha nem volt rád jellemző, hogy cél nélkül kóborolsz.
- Láttam egy fiút felfelé jövet, aki majdnem hasonlított rád.
- Ennyire látszik? Ő a fiam, Agrin. 5-6 éve született.
- Hol van a másik? Akit Emfornak neveztél el.
- Ő ... meghalt ... az amundok elleni háborúban.
- Kár, nagyon virgonc volt, amikor megszületett.
- Igen, nagyon nagy kár.

Percekig álltak csendesen. A pap tudta, hogy más társaságában ez kényelmetlen csend volna, hogy a másik éppen bűntudatával viaskodna tapintatlansága miatt. Azt is tudta, hogy ez nem az, hogy Sylva nem érez így a halandókkal folytatott beszélgetések közben. Éppencsak elraktározza, igyekszik megjegyezni az információkat és ez a részéről leereszkedő szelídség egy régi bajtár iránt. Végül az elf megszólalt.

- Hosszú út volt és nincsen hol megszállnom.
- Engedd meg, hogy felajánljam hajlékomat, a templomot, hogy megpihenhess.
- Köszönöm, idefelé találtam egy üres szobát, oda már beraktam a csomagomat.
- Nem változtál semmit, öreg barátom – nevetett fel zavartan a pap.
- Te annál inkább megöregedtél barátom. Azt nem tudom, hogy mennyit változtál.

***

Déli városállamok, Nurgan. A csónak békésen ringott tavon, a szokott köríveket járva irányítatlanul. A szél is feltámadt kicsit, távolabb űzve a rovarok monoton népdalát. A fiú éppen végzett a háló bemerítésével és már a botját kezdte felkötözni, amikor mozgást látott a nádasban. Furcsa érzés kerítette hatalmába, mintha ugyanezt és ugyanitt már látta volna. Kirázta a hideg az új tapasztalattól.

Az öreg észrevette a fiú viselkedésében beálló változást és maga is a part felé pislogott lustán. Homályos alakokat vett ki a hajnali ködben, de rögtön hatalmába kerítette a meggyőződés, hogy ezek idegenek ezen a vidéken. Körvonalaikban, mozgásukban is mások voltak a helyiektől. Rossz ómen a tóvidék lakói számára.

Az egyik alak leguggolt azon a helyen, ahol a korábbi társaság táborozott. Talán éppen a tűzrakó helyüknél. Majd hirtelen hátratántorodott és némi késéssel eljutott a csónakban ülőkhöz a fájdalmas kiáltása is. A társai megriadt hangyákként vették körül őt és a lassan apadó fájdalmas hangok közé szitkozódás és istenkáromlás hangjai vegyültek.

- Ma máshol halászunk – jelentette ki az öreg és gyors, de óvatos mozdulatokkal előkészítette a lapátokat. A fiú szó nélkül engedelmeskedett és addig evezett, ameddig már sem a partot nem lehetett látni, sem a hangok nem érték el őket és csak azután merte zavarni az öreg embert.
- Kik voltak ezek papa? – nem várt azonnali választ. Jól tette, mert csak azután kapott, amikor újra nyugodtan állt a csónak és a hálót is újra beengedték a vízbe.
- Kalandozók fiam, olyan népség akit jobb, hogyha mindig elkerülsz, hogyha kereszteznék az utadat – okította a gyereket az öreg halász.
- Annyira veszélyesek? Veszélyesebbek mint a rablók? – kérdezte őszinte kíváncsisággal a fiú.
- Előfordulhat – hümmögött az öreg – de ami biztos, hogy mindig veszély jár a nyomukban.

Ezen elgondolkozott a fiú. A nap további részében nem beszéltek már. Olykor még abba az irányba meredt amerről jöttek és észrevette, hogy nagyapja is lesi a ködben hullámzó nádast. Arra gondolt, hogy milyen lehet úgy élni, mint az űzött vad, aminek a nyomában mindig veszély jár. Nehezen tudta elképzelni.

Déltájban kapása volt és elégedetten húzta be a csónakba a közepesnek nevezhető zsákmányát. Mielőtt újra kivetette volna botját a vödörben ficánkoló halat figyelte. Az kigúvadt szemekkel nézett rá, értetlenül, ahogy éles fogait csattogtatta, mintha levegőért kapkodna. A fiú arra gondolt, hogy ilyen lehet: a maga közegében ragadozót, hirtelen egy csalival ismeretlen közegbe rántják. Küzd és harcol, pedig valójában semmi esélye.

Aznap este nem esett jól neki a sült hal. Egész éjjel forgolódott, de úgy hallotta nagyapja is küszködik a vacsorájával. Hajnalban végre megnyugodott a gyomra, miután kiadta magából a tartalmát és visszafeküdt a vánkosára. Álomba ringatta a nagyapja hintaszékének nyekergése a verandáról. Később a szél feltámadt. Aznap nem mentek halászni, a faházban töltöttek el órákat és az öreg megtanította kártyázni is.

Háttér és az Előzmények

P.sz. 3714 viszonylagos békeidőszak a kontinens népei számára. A 15. Zászlóháborúnak még előjelei sincsenek, a sivatagi amund istenség háborúja lassan emlékké fakul a zsoldosok anekdótái nyomán és általános fellendülés mutatkozik a kultúra, művészetek és a gazdaság terén. Az árnyak között zajló titkosszolgálatok háborújából vajmi kevés zajlik az egyszeri emberek orra előtt már. Hősi időket követő személyes érdekek korszaka ez.

A Déli Városállamokban folyó üzelmek az elmúlt években a kráni és pyar érdekek érvényesítéséről szóltak: diplomata varázslók, önjelölt térítők és kalandozók lepték el ezt a vidéket, amint a titokzatos *Fű Ösvénye Taba-el-Ibarából Kránba megfordulni látszott* és a sivatag felé szállított immár rejtélyes szállítmányokat. A pyar titkosszolgálat azonban nem kevés véráldozattal megállította az útját és immáron felbérelt kalandozókkal és más szabadúszók megfizetésével igyekszik a térség békéjét fenntartani.

A kráni ügynökök utolsó hírmondóit nyilvános körözvényekkel üldözik, így azok vagy hazatérnek a Fekete Határ mögé és elfogadják vereségüket (ezzel együtt szinte biztos halálukat) vagy igyekeznek elmenekülni innen. Az Államszövetség Délen az *Ezüst Rend* néven ismert falka felhajtóin keresztül intézteti az alkalmi megbízásokat kalandozókkal vagy a kétes hírű magánzó, a *Hatalmas* kapcsolatain keresztül.

A játékos karakterek is egy ilyen körözvényről megismert kráni ügynök nyomában járnak, már hetek óta, akinek a fején igen magas vérdíj van **(50 arany élve vagy halva)**. Az ügynöknőt *Csapda* néven ismerik és egy Fű Ösvényéhez tartozó rejtekhelyet biztosított csapatával, aminek tagjai mostanra mind kézre kerültek így vagy úgy. Csapda a nyomaiból kiolvashatóan elkeseredetten, de határozottan Nurgan vidékére tartott, ahová a Kalandozók is követték.

Ezen a tóvidéken azonban nyomát vesztették, amikor a felbérelt kalauzuk két nappal ezelőtt áldozatául esett a nő által hátrahagyott kegyetlen húrcsapdák egyikének. A vezetőjüket nem tudták időben megmenteni, a súlyos sérülésén felül úgy tűnt, hogy mérgezve is volt az alattomos drót, ami leválasztotta kezét a karjáról. Így a csapat némileg elveszve az idegen terepen folytatta a vadászatot.

Nurgan *„Különleges földrajzi adottságai miatt érdemes szólni erről az aránylag nagy kiterjedésű, mégis kis szárazföldi területtel rendelkező államról. A ma már mindenütt csak nurgani szigetvilágként emlegetett vidék valójában egy hatalmas fennsík, amelyen egy beltenger nagyságú tengerszem számtalan szigetének települései alkotják Nurgan államát. Hogy az emberek megjelenése előtt milyen képet mutatott a vidék nem tudjuk, az azonban biztos, hogy mágikus behatás következményeként alakult ki ez a különös szigetvilág. A Szigetek Tanácsa egyre inkább szeretné, hogy az évenként megrendezett halászverseny messzeföldön elhíresedjék. Ha vizeik élővilágát tekintjük, akkor erre minden esélyük meg van, hiszen rengeteg olyan ősi állat akadt már a halászok hálóiba, amelyet más vidékeken már a legendák is elfeledtek. Ha viszont a térképre tekintünk, könnyen elmehet a kedvünk a zaftos halászkalandtól, hiszen Nurgan közvetlenül Kránnal határos (észak-déli elhelyezkedését tekintve nagyjából a régió közepe táján található). A környéken, egyedülálló módon Nurgannak sikerült csak valódi önállóságát megőriznie. Három olyan állammal határos, ahol a Sötét határ biztosítása érdekében pyarroni irányítás alatt lévő bábkormányokat hívtak életre. Még soha senkinek nem sikerült tökéletesen feltérképeznie ezt az irdatlan szigetvilágot, de egyesek szerint legalább ötvenezer kisebb-nagyobb szárazulattal rendelkezik.”*

A kaland kezdetén éppen tábortűzük körül ülnek és az éjszakai alvásra készülődnek az egyik tó partján, amikor nádasból egy váratlan idegen(?) lépe eléjük ... a Hatalmas látogatja meg őket ezen a kései órán Nurgan vidékén egy „visszautasíthatatlan ajánlattal”.

A kaland eseményei vázlatosan:

1. rész: Találkozás a Hatalmassal

- karakterek enumirációja
- megbízás
- információszerzés

2. rész: Yllinor határvidékén

- találkozás az őrjárattal
- út a barlanghoz
- bolyongás a barlangban
- leszámolás az „őrjárattal”

3. rész: Nastral kapuinál, az első nap

- az üzenet „Üdvözlés” része ismétlődik
- ismerkedés a várossal, a kráni keresése
- helyi nemesek felkeresése és értesítése a veszélyről

4. rész: Nastral hősei, a második nap

- az üzenet „Résztvevők” része ismétlődik
- lovas verseny a régi sitállóban
- találkozhatnak KUX-al a karámokban tartott verekedéseknél
- délutánra az esetlegesen fizetett informátorok hírt hoznak a krániról
- városon kívüli tanyán leszámolás
- tarran városőrök érkeznek értük
- elterjed hőstettük híre és másnap ünnepséget tartanak a tiszteletükre

5. rész: A medve bőre, avagy a harmadik nap

- az üzenet eddigi része ismétlődik
- Sylva és Edelbart látogatja meg a karaktereket
- Tűzgejzír megérkezik a városban és a karakterek körül legyeskedik
- lovas verseny az új istállóban
- pszi-mester átköltözik a Bokorba
- délben ünnepi istentiszteletet ad az Arel pap tiszteletükre, utána személyesen beszél velük
- éjszaka KUX az életükre tör, mert potenciális versenytársnak tartja őket

6. rész: Ellentétek, avagy a negyedik nap

- az üzenet „Időpont” része ismétlődik
- nemesi tanácson összevesznek a vezetők
- pszi-mester átköltözik a Dombhátba
- a rossz közhangulat kiterjed az utcára is
- általános viszálykodás, Seren Tival egy párbajban meghal
- Sylva elköltözik a paptól

7. rész: Viadal, avagy az ötödik nap

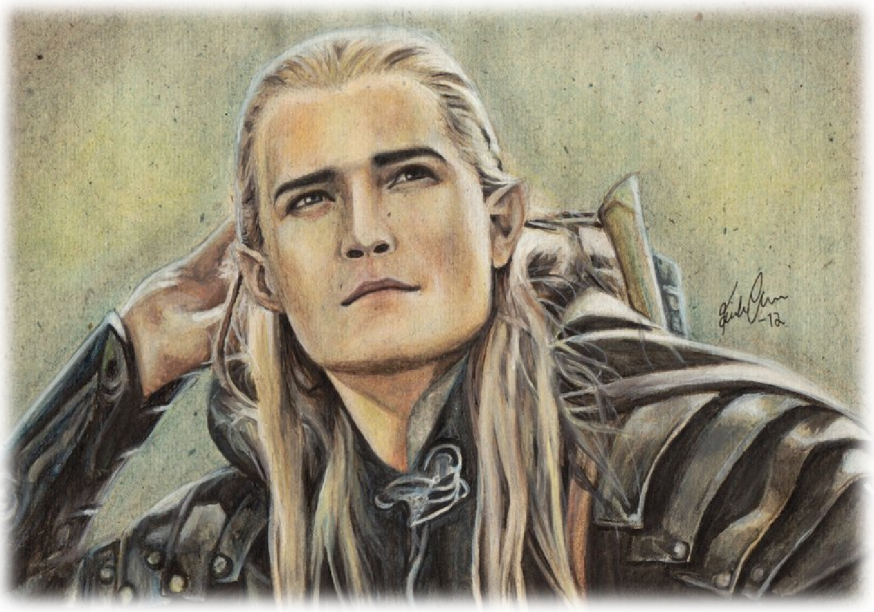
- az üzenet „Célpont” része ismétlődik
- opcionális: az Anath-akhan közbeavatkozása
- Arel-pap sorra járja a nemeseket és mindenkinek a szívére beszél
- délre a város élete visszatér a megszokott kerékvágásba
- délután Arel papja imádságba kezd a városért (meghal)
- a Viadal finálója

1. rész: Találkozás a Hatalmassal

A tábortűzük mellé lépő Hatalmas híres-hírhedt felhajtó délen és kivált a Városállamokban. Eredetileg egy albínó ember volt, aki néhány sikertelen kalandozás után inkább mások felbérlésével és közvetítésével kezdett el foglalkozni. Ösztönösen dolgozik, kiváló emberismerőnek hiszi magát, ugyanakkor meglehetősen hebrencs és bogaras. Jellemzően valami egészen másnak a képében jelenik meg, ahogyan most is.

Egy hosszú szőke hajú elf képében lép eléjük, ami egészen olyan, mint amilyennek valaki elmondásokból vagy kiszakadottak révén elképzelheti a hosszúéletűek népének tagjait. Ez minden amit egy bérelt színházi jelmez, paróka, színezet kontaktlencse és az Álcázás/álruha képzettség alapfokával el tudott érni, de bízik benne, hogy ez a rossz fényviszonyok között elégséges lesz.

Szívélyesen köszönti a csapatot és helyet kér a tűz mellett. Hogyha kap, akkor leülve mondandójába fog, ellenkező esetben továbbáll (ekkor a csapat több napnyi bolyongás után maga keveredik a határvidékre). Elbeszélget velük azokról az eseményekről, amelyeket a Háttér és az előzmények foglal össze. Továbbá elárulja, hogy információi vannak az általuk üldözött ügynökről.



Cserébe azért, hogy elárulja egy szívességet kérne, jobban mondva egy megbízást ajánlana a csapatnak. Pyarron hatalmazta fel, hogy a nevében beszéljen velük, nem véletlenül van itt és ha sikerül akkor jutalomban is részesülhetnek majd, minden bizonnyal. Tudomása szerint kráni bérgyilkosok készülnek merényletre egy ylar nemes ellen, ezt kellene megakadályozniuk.

Információi azonban eddig terjednek, ugyanis nem tudni pontosan ki a célpont. Azt azonban igen, hogy a merénylet helyszíne egybe esik az ő prédájuk célállomásával, egy kisvárossal Yllinorban, amelynek a neve Nastral. Hogyha úgy tűnik megegyeznek, akkor azt is elárulja, hogy értesülései szerint a nő egy kisebb rablóbanda irányítását is átvette út közben, tehát már nincs egyedül.

Ő maga 'természetesen' nem tarthat velük, mert halaszthatatlan ügyek szólítjál el innen, de reméli, hogy sikerrel járnak majd. Az éjszakát még szívesen tölti a társaságukban, hogyha nem leplezik le rosszindulatúan az álcáját, reggel pedig közösen bont velük tábort és elköszön tőlük, majd északkeleti irányba indul el. A csapat a megadott instrukciók alapján dél felé veszi az útját, a határhoz.

(megjegyzés: Nurgan a Déli-Városállamok középső részén helyezkedik el és Yllinortól több kisebb államalakulat választja el, többek között a Pajzsállamok közül Enysmon, ami önmagában alkalmas lehet egy kisebb átírással a kaland helyszínének, illetve Ó-Pyarron Dúlás sújtotta vidéke. Így hogyha a Kalandmester kívánja részletesebben lehet ezt az utazást mesélni, néhány köztes kalanddal és valódi hajtóvadászattá formálva a kaland indításának szánt motivációt és bemesélést)

2. rész: Yllinor határvidékén

Másfél nap eseménytelen vándorlás után a tavakat köves dombvidék váltja fel. Hamarosan pedig becserkészi őket egy ylar határőr csapat. Három egyenruhába öltözött rabló az valójában, akiket Csapda hagyott hátra. Azzal az óvatossággal fogadják a csapatot, mint amivel őket környékezték meg a valódi erdőjárók. Megfelelő háttérrel rendelkező karakterek azonban átláthatnak a szitán.

Elf fajú, ilanori vagy yllinori kultúrában járatos személyek gyanút foghatnak és Érzékelés/észlelés próbára jogosultak ezen felül. Hogyha sikerül, akkor az is nyílvánvalóvá válik számukra, hogy az egyenruhák tulajdonosai nemrég harcban vettek részt, hogyha legalább kettővel sikerül a próba, akkor azt is észreveszik, hogy egyes sebek bizony szükségszerűen halálos kimenetelűek voltak.

Rajtuk áll mit kezdenek a szerzett tudással, csapattársaik orrára kötik e. A rabló/határőrök szívesen elkalauzolják őket a Nastralba vezető legrövidebb úthoz, ami egy fertályórára lévő barlangjáraton túl található. Amint belépnek a barlangjáratba, az beomlik mögöttük és kevésen múlik, hogy őket is maguk alá temeti a kőförgeteg. Immáron csak egy út áll előttük.

Fontos, hogy ez a rész ne húzódjon el túlságosan! A járatokon keresztül könnyű eltévedni és szinte csak a véletlen a megmondhatója, hogy hová kerülnek mad. Ezt egy k6 dobással lehet eldönteni, amelyhez +1 járul, hogyha valaki képes a sötétben látásra (fáklya nem elég). A rablók a kijáratnál várják őket, de aszerint, hogy mi történik a barlangban.

1-2: egy medve barlangjába tévednek

3-4: ideiglenes kósza táborhely a határvadászok holttesteivel

5-6: a barlangrendszer kijárata

Hogyha első dobás után már a kijáratra találnak: a rablók még nem számítanak rájuk, meglephetik őket. Hogyha második dobással jutnak ki: kiegyenlített harc lesz, kölcsönös kezdeményezésdobással. Ha harmadszorra tévednek csak ki, akkor nem csak hogy őket lepik meg a sűrűből rövid íjakkal, de a sötétség miatt k6 körig még félvakok az éles napfénytől.

Ha két rabló meghalt, akkor a harmadik elmenekül a környező sűrűbe, de el lehet kapni és kikérdezni. Vallatás során a következő információkat oszthatja meg az eddigieken felül: a kráni valamiféle szektához tartozhat, valóban Nastralba ment, meghagyta nekik, hogy ott veszi fel velük a kapcsolatot. Mf-ú lélektan vagy kínzás képzettséggel azt is kiszedhetik belőle, hogy a városon kívül egy tanyára megy.

3. rész: Nastral kapuinál, az első nap

Két nap vándorlás után az erdőn keresztül érhetik el reményeik szerint annak a városnak a vidékét, ahová igyekeznek. Ez alatt az idő alatt nem találkoznak senkivel és ami még érdekesebb lehet, hogy nincs nyoma sehol sem fakitermelésnek vagy favágásnak. Az egész vidék, mint egy érintetlen őserdő, tapasztalható, hogy a helyiek nem háborgatják a környezetüket.

Nastral *„Yllinori város az ország északi részén, közelebb a Déli Városállamokhoz mint Pyarron vidékeihez. A határtól 2-3 napi vadon választja el, így őrgrófsának sem tekinthető, sokkal inkább az északi erdőség és a déli dombság találkozásánál álló „kapu a pusztákhoz”. Több kisebb domb is található itt, amit belaktak a város népei, de az öt kiemelkedő dombon állnak a város igazi vezetőinek az otthonai. Az északnyugati dombon Liathley elfjeinek a bungallója áll, az északkeleti dombon a városőrség faerődje és egyben a Kaichan, tarran nemesség székel, a*

délnyugatin a „modern" yllinor nemes, Tener kúriája áll. Tőle északra az új istállók és lovi álnak, tőle délre a régebbi istállók, karámok találhatóak. A délkeleti dombon a Tenir klán, még ilanori eszményeiket őrző vágtázóinak sátrai állnak inkább. A középső dombon, szabályos távolságban a többitől áll az Arelnek szentelt templom, a Sólyomfészek fatornyos építménye, ami magasan a város fölé nyúlik. Tőle keletre található a nagyobb kiterjedésű piac."

A város nemességét alkotó még nemesi ház tagjai a következők:

1, Kaichan család, tarranok. Rendfenntartás a feladatuk a városban, ők adják ki az őrséget és háború idején a gyalogságot is. Ezenkívül vadászattal foglalkoznak és így a város hús, hentesüzleteit uralják. A családot egy vöröshajú nő, valóságos amazon, Luszinda Kaichan fogja össze.

2, Tenir klán, ilanoriak. Büszkék a kultúrájukra és sámánbárdjuk erejére, aki egyben a vezetőjük is Soron Tenir néven. Legtöbben még mindig sátrakban élnek és a lovakat tenyésztenek a rokonok számára.

3, Liathley elfjei sajátos népség, akik a hosszúéletűeken kívül maguk közé fogadták a félelfeket is. A városi szövés-kötés révén a divatvilágot tartják a kezükben, hogyha ezt annak lehet nevezni. Alapvetően kivonják magukat a komolyabb döntésekből és inkább az exporttal foglalkoznak.

4, Tener család a város két sitállóját is működteti, azon belül a legális és illegális szerencsejátékokat. egykor a Tenir klánhoz tartoztak, de világi érdeklődésük révén elszakadtak tőle. Igazi modern yllinori nemesek, untatják őket az itteni események, örömmel fogadják kalandozók meséit távoli tájakról.
Három fogadó is található a városban, amik ugyan elmaradnak a nagyvilági normáktól, de kényelmes pihenést biztosíthatnak a napokat vadonban töltött vándorok számára. A térképen kettő jelölve is van, a harmadikat a Kalandmester kedve szerint helyezheti el, ha nem akarja akkor a piac kerületén áll. Fontos, hogy az üzenetek továbbítója a kaland folyamán folyamatosan változtatja a helyét a három vendégváró között.

A **Dombhát** a középső, ötödik domb tövében álló, talán a legjobban felszerelt fogadó, saját őrséggel és tisztasággal. Forró vizű fördőt csak itt találhatnak pénzért az átutazók, a szobák pedig jól felszereltek, talán a legbiztonságosabbak. A program kicsit lapos, de ezt feledteti a jó konyha és az udvarisa kiszolgálás.

A **Bokor** egy középszerű fogadó, ami egyszerű szobáiról és megfizethető árairól ismert, a városba érkezők első választása általában. A helyiek minden bizonnyal megemlítik vele kapcsolatban a híves „tövisbort", amit csak itt szolgálnak fel és neve ellenére valójában egy kellemes savanykás sör. Gyakran fordul elő hatására kialakuló 'barátságos' kocsmai verekedés.

A **Fenyőtoboz** előkelő hangzása ellenére a város déli részén található meglepően rosszhírű lokál. A városi üzelmek nagyrésze itt zajlik, a pusztáról betérő idegenek itt állnak meg először pihenni, orrgazdák és késelők kedvelt tanyája. Az üzenetekért felelős pszi-mester is itt rejtőzik kezdetben és a műsor is meglepően nívós: Hullócsillag, a híres dszadtőrtáncos lép fel itt esténként.

A város két istállója a Tener család fennhatósága alá tartozik. A régi istálló lényegében egy rakás korhadozó karám, ahol inkább amatőr gladiatárviadalokat tartanak mint futtatásokat. *KUX és Edelbart* gyakran jár erre nap közben. Az új istálló és egyben lovi már sokkal inkább a versenyszerű lovaglás

terepe, itt ezenkívül a szerencsejáték virágzik és vonzza a városiakat. *Seren Tival* sokszor megfordul itt és elfektől kér kölcsön pénzt adósságai rendezéséhez.

A város „temploma" lényegében *Are' Langall* pap fatornyos háza körüli kis pagony az ötödik domb magaslatain. Ide jönnek a városiak is kinyílvánítani tiszteletüket a Vihar és Harc istennőjének. Az idős pap kisebbik fiával él itt a dombon és egyre rosszabb egészségi állapotban van. Legidősebb fiát az amund háborúban veszítette el. *Sylva* nála vendégeskedik kezdetben, aki a Dúlásból ismert veterán barátja.

Három híresebb kalandozó is a városban tartózkodik, akiket felismerhetnek a Kalandozók jártukban keltekben és így akár gyanakodhatnak is rájuk, hogy a lassan kibontakozó Viadalra érkeztek. **Edelbart**, shadoni lovag, mint a manifesztációs háború hőse lehet ismert. **Ogoron**, ordani tűzvarázsló, mint az erioni élőhalottak pusztítója juthat eszükbe. **Seren Tival**, bajvívó, elévült pyar körözvényekről lehet ismerős számukra mint hamiskártyás és párbajhős.

***

A városba érve a Kalandozók már tapasztalhatják azt a különös üzenetet, ami jelzésként folyamatosan ismétlődik az asztrál- és mentálsíkon. Ezt varázslók ösztönösen érezhetik, mint egyfajta örvényt, ami a középső domb felé áramlik, de forrását nem tudják meghatározni ők sem. Első napon, aki telepatikus üzenetet küld vagy kap egyfajta háttérzajként érzékeli az üzenet első, *„Üdvözlés"* témájú részét.

a karakterek kódolva kapják meg ezt a szöveget, külön papíron: *„udvozlet nektek akik a fenyben eltek a sotetseg helyett de az arnyakokra vagyakoztok ahogyan mi is egykoron sokan elvesztek kozolunk de sokat is tanultunk igy most mikor ujabbat valasztunk magunk koze alaposan megfontoljuk a dontest koszontelek titeket a viadalon aminek vegen egyikotok nagymesterre valik és rettegni fogjak nevet es tetteit ahogyan a mienket varjatok a hangot"*

A karakterek ebből ugyan már sokmindent kihüvelyezhetnek majd, de első teendőjük feltételezhetően az, hogy értesítsenek valakit arról, hogy az ország esküdt ellenségének egy ügynöke a városban tartózkodik. A tarran városőröket megkörnyékezve, azok szívesen elkísérik őket a dombjukon álló favárba a piacon keresztül, ahol találkozhatnak Luszinda Kaichan-al is.
Fontos, hogyha ezen az első napon ötből legalább négy nemessel is megosztják aggodalmukat a városban zajló eseményekkel kapcsolatban, akkor a kapcsolati hálón keresztül befutó kérés az Anath-akhan központjába sokkal előbb mozgósításra készteti őket és már az ötödik nap hajnalán ideérhetnek meghiúsítva a Viadalt. Ez is egy módja a kaland megoldásának.

Ezen felül szabadon mászkálhatnak a városban, de a legtöbb helyen idegenként kezelik őket (ld. Rúna cikk), de nem ellenségesen. Ha ugyanis valamivel látványosan magukra vonják a figyelmet, párbajt provokálnak, stb., akkor a Csapda városba küldött embere figyelmezteti űrnőjét, hogy a Kalandozók túlélték az előkészített végzetüket és még mindig a nyomukban vannak.

Ha egész nap infomációra vadásznak szakadatlanul és kérdezősködnek, tehát csak a prédájukra koncentrálnak, akkor még akár estére is kideríthetik a városon kívüli tanya pontos helyét és ezzel egy napot megspórolhatnak maguk számára is, felgyorsítva az eseményeket és a kalandot is valamelyest.

4. rész: Nastral hősei, avagy a második nap

Folytathatják az előző napon megkezdett kutatást és nyomozást a városba érkezett idegenek után. Közben az üzenet második, „Résztvevők" részét kezdi el sugározni a pszi-mester a városban. Ezt már bármilyen pszi használattal érzékelni lehet, nem csak telepátiával.

Intelligencia próba, hogy felfedezzék benne az ismétlődést és hogyha legalább 2-vel megvan, akkor kódolt üzenetként értelmezhető (könnyen lehet, hogy eddigre zagyvaságnak gondolják majd csak).

a karakterek kódolva kapják meg ezt a szöveget, külön papíron: *„orommel udvozoljuk a jelentkezoket akik elfogadtak a meghivast a kihivast es el is tudtak jonni ide a vilag minden tajarol tudjatok hogy ebben a muveszetben nincsenek baratok es igy egymasnak is ellensegei vagytok a resztvevok listaja kovetkezik csapda kux sylva hullocsillag tuzgejzir varjatok a hangot"*

Ezen a napon lovas versenyt tartanak a régi istállóban, ahol a karámoknál találkozhatnak *KUX*-al is, bár nem száll ringbe. Láthatóan egy shadoni felföldről származó hegyi barbár, akinek a meztelen hátán egy enyhe lilás ragyogással izzó kétkezes csatabárd lóg. A barbát szótlanul szemléli az eseményeket és keresi a városban azokat, akik hozzá hasonlóan a Viadalra érkeztek (ő maga nem képes pszi használatra, így nem is tudja dekódolni az üzeneteket).

Délutánra kideríthetik már fizetett informátorokkal (utcagyerek, koldus), hogy a kráni és bandája egy keletre fekvő kis tanyán húzta meg magát, ahonnan a ház ura éppen hosszabb úton van és csak a fehérnép maradt. Mire elérik a pár órára fekvő helyet Csapda már alaposan felkészül rájuk és az elkábított háziakat, illetve az egyetlen emberét, aki mindig vele mara a tanyán zsákmányállatnak drótokkal körbehurkolja a különböző szobákban.

Hogyha a kalandozók erőszakkal hatolnak be (ajtót törnek, ablakot feszítenek) akkor az abban a szobában lévő túsz meghal. Csak nagyon lassú és alapos közeledéssel lehet megelőzni a halálukat. Csapda terve az, hogy amikor már minden Kalandozó az épületben van, akkor a kéményen kimászva meghúzza az összes nála maradt acélhúrt és ezzel összeroppantva a házat rájuk omlasztja azt.

Ha túlélik vagy sikerrel kimenekülnek a lehulló gerendák, téglák közül, akkor már szemtől-szemben nem esik nehezükre leszámolni vele, trükkjeitől megfosztva gyenge, de ugyanakkor halálig harcol (utolsó reménye a kiemelkedésre vagy hazatérésre a viadal megnyerése volt). Amennyiben a játékosok magatahetetlenné válva maradnak a romok alatt, akkor a hazatérő gazda veri agyon fokosával a nőt és kimenti őket.
Ha legyőzték Csapdát, akkor a környező fák közül a tarran őrség egy szakasza kerül elő, akik maguk is a lehetséges kráni beszivárgó nyomában voltak és hősnek nevezik a Kalandozókat visszakísérik őket a városba, elterjesztve tettük hírét. Mire visszatérnek a szállásukra, már vendéglátójuk is tud róla és őket is értesíti, hogy ünnepség lesz délben a tiszteletükre az Arelnek szentelt ligetben.

5. rész: A medve bőre, avagy a harmadik nap

Reggelre kelve tapasztalhatják az utcákon, hogy ünnepre készülődnek a városiak. Több az árus és a házuk előtt érdeklődő fiatal hölgyek (vagy fiúk) gyülekeznek, hátha sikerül egy pillantást vetniük Nastral újdonsült hőseire. A reggeli készülődés közben ugyanakkor már „hallhatják" az előző napok üzeneteinek ismétlését, okkal gondolhatják, hogy tevékenységük felzavarta az állóvízet.

Szobájukban kopogtatva egy váratlan vendégük akad, **Sylva**, aki kétértelműen gratulál nekik és utalgat az előző napi események hátterére. Hogyha eddigre már tiszta számukra mi történik, akkor

okkal gondolhatják, hogy a résztvevők őket is a Viadal versenyzőinek tartják. Sylva nem ellenséges, fegyvertelenül érkezik és távozik is, vissza a Sólyomfészekbe.

Reggelinél, de legalábbis miután már útra indulnának **Edelbart** lép eléjük és félrevonja őket egy személyes beszélgetésre. Hogyha etikettnek megfelelőnek tartja őket (esetleg maguk is híres Kalandozók), akkor elmondja, hogy a tegnap legyőzött kráni nő érdekli, milyen volt, hogyan nézett ki pontosan. Hogyha arról faggatják miért érdekli ennyire, bevallja, hogy egy becsületbeli ügyből kifolyólag keres a sivatagi háború óta egy kráni fejvadásznőt, akivel vállt-vállnak vetve küzdött az amundokkal.

Megnyugodva, hogy nem az ő krániját gyilkolták meg, biztosítja őket, hogy ha úgy van, akkor számíthatnak kardja erejére az ő oldalukon a jövőben, amennyiben úgy hozza a sors, hogy keresztezik egymását. Elköszön és maga is beleveszik a város forgatagába (ő a Dombhát fogadóban szállt meg, olykor megfordul a karámoknál).

Elindulva a városban tapasztalhatják az érdeklődést és a rajongást irányukban. Utcai árusok sereglnek köréjük, kétes üzleti ajánlatokkal bombázzák őket és az ellenkező nem tagjai csábos pillantásokat vetnek. **Tűzgejzír**, dohányárus álcájában igyekszik kikémlelni miféle emberek. Morqor szerafistaként mindig ég a tűz a reklámcélból előtartott szivarjából, pipájából, cigarettájából, vizipipájából.

A nap során az új istállóban tartanak komolyabb lófuttatásokat, ahol Seren Tival látványosan kerüli őket, sőt, menekül ha megkörnyékezik. Hallotta hírüket és okkal hiheti, hogy a fején lévő vérdíjért érkeztek, vagy elf hitelezői küldték őket utánuk. Közben a pszi-mester átköltözik a Bokorba, a piac mellé.

Mire délben elérik a ligetet már pársázan tolonganak a fatorony körül és hallgatják, amint az idős pap Arel hőstetteivel hozza összefüggésbe tettüket. Amint közelednek láthatják Sylvát távozni torony hátsó kapuján a város felé. A pap a szertartás végén jelzi a számukra, hogy személyes beszédre várja őket a tornyába.

Részletesen kikérdezi őket a kráni ügynök haláláról, az előzményekről és megoszthatják vele aggodalmukat a Viadallal kapcsolatban is. A pap rögtön felismeri, hogy itt valami komoly veszedelemről van szó és megígéri, hogy a városi tanács elé viszi az ügyet. Távozásukat a pap hirtelen rosszulléte teszi időszerűvé, amely után Arelhez fordul útmutatásért és álmokért.

Szállásukra visszatérve pihenni készülhetnek, vagy inkább megérdemelt hős státuszukat kihasználni. Akárhogyan is, mikor a legtöbben vannak együtt, egy helyen alkonyat után KUX megfelelő barbár habitussal ablakon, ajtón, plafonon keresztül közéjük toppan és baltáját lengetve rájuk támad. Biztosra veszi, hogy ők is a Viadal résztvevői és így akarja növelni az esélyeit.

6. rész: Ellentétek, avagy a negyedik nap

A reggeli sebnyalogatás mellett a legérdekesebb esemény az lehet, hogy az üzenet újabb része válik hallhatóvá. Az újdonságuk erejét valamennyire beárnyékolja az a tény, hogy már egyesek pusmognak arról, hogy más gonosztevők is leledzenek a városban, elterjed KUX brutális támadásának a híre is.

a karakterek kódolva kapják meg ezt a szöveget, külön papíron: *elkovetkezett a viadal utolso elotti napja holnap kell lecsapnotok es megolnotok a celpontot akinek a kilete meg titok szamotokra remeljuk okosan hasznaltok ki az itt toltott idot kivansagunk az hogy holnap alkonyatra idozitsetek a tervetek beteljesulese egy pillanattal sem elobb sem kesobb varjatok a hangot*

Meghívást kapnak Langall paptól, hogy vegyenek részt beszámolójukkal a nemesek tanácskozásán. A délután tartott megbeszélésen azonban az információk összegyűjtése után a kedélyek elszabadulnak. Három nemesi család követeli az idegenek előállítását, kitiltását a városból és a szükségállapot bevezetését. Csak a tarran nő és az arel pap őrzi meg a hidegvérét.

A pszi-mester időközben áttalapül a Dombhátba. Jogos felvetés, hogy mostanra a karakterek úgy gondolják a hírforrás elnémításával gátat szabhatnak a merényletnek/viadalnak. Mágikus úton pár óra kísérletezéssel és rengeteg mana elégetésével lehet kenyérmorzsákat elhinteni arról hol járt és mit csinált az élő jeladó.

Kutatásukat azonban a Hullócsillag ha kell tettlegességgel is megfékezi, mert tudja, hogy a pszi-mester nélkül nincs esélye megnyerni a Viadal. A világhírű táncosnő/kéjgyilkos titka az, hogy nincs egyedül: hármasikrek, akikből mindig csak egyet láthat a közönség és szinte minden ellenfelüket eddig sikeresen megzavartak és legyőztek ezen trükkjükkel. Halálos tőrdobók, akik mérgektől sem riadnak vissza céljuk elérése érdekében.

Estére a közhangulatot teljesen megfertőzi a Viadal árnyéka, bár nem tudják, hogy miért nemeseik baljós hangulata rájuk is kiterjed. Leszámolások és párbajok egymást érik, utcai rendbontás, amit csak nagy nehezen tudnak a tarran őrök féken tartani. A nagy kavarodásban az éjjel leszúrják Seren Tival-t is elf üzletfelei, de egy hölgy kezéért zajló párbajnak tűnik a csete-paté.

Sylva beszámol a papnak jövetele valódi céljáról és biztosítja őket, hogyha ő vagy a fia lenne a célpont, akkor nem venne benne részt. Ezután, hogya a csapattal jó viszonyt sikerült kialakítania összegzi nekik, az eddigi üzenetek lényegét, majd eltűnik, hogy a holnapi alkonyatban lecsaphasson a többi versenyzővel együtt.

7. rész: Viadal, avagyaz ötödik nap

Opcionális: hogyha időben szóltak a nemességnek a kaland elején, akkor hajnalban megérkeznek a városba. Elfoglalják a stratégiailag fontos pontokat, de nem értesítik a nemeseket jelenlétükről. Feladatuk elsősorban nem a célpont megmentése, hanem a résztvevők hatástalanítása, a Viadal megakadályozása és ha lehet szervezőinek előkerítése.

Az üzenet utolsó részét sugározza a pszi-mester délig, majd összepakol és igyekszik elhagyni a várost. Vagy a kalandozók vagy az Anath-Akhan fejvadászai elkaphatják. Utóbbiak egészen biztosan meg is ölik, mert nem adja fel magát nekik, de a karakterek esetében más a helyzet: ők megkegyelmezhetnek neki.

Mint kiderül, ő egy Titkos Testőrségi tag Új-Pyarronból, akit a Titkosszolgálat egy helyi nemesen keresztül bízott meg ezzel a feladattal. Nem tud semmiféle Nagymesterekről, az ő feladata csak ennyi volt. Ő maga sem tudja, hogy mi volt a kódolt üzenetei tartalma, úgy hitte szabvány titkosszolgálati eljárás szerint jár el.

Arel papja a nap során sorra járja a nemesi házakat és mindenki szívére igyekszik beszélni, aminek következtében délre a város visszatér megszokott kerékvágásba, kinyitnak a boltok és elkezdik felmérni az éjszaka keletkezett károkat. Arel papját hazatérve leveri a kora a lábáról és ágyba kerül

A megmaradt híres kalandozókat a nagyobb házak felbérlik, hogy elhárítsák a lehetséges merényletet maguk fölül. Mindkettejükre k6 dobással lehet eldönteni kinek a kúriájában lesznek a végzetes

pillanatban. Hogyha pedig az üzenet utolsó sora szerinti célpontnál lesznek, akkor a végjátékban is szerepük lehet.

Edelbart 1-3: tarranok bérlik fel 4-6: ilarok sátrainál lesz; **Ogoron** 1-3: elfek bérlik fel 4-6: yllinori kúria

A kaland végkimenetele megmondhatatlan. A játékosok az utolsó kódolt üzenetből tudhatják meg, a kalandmester pedig a játék befejése előtt egy órával tudják csak meg a szervezőktől, hogy ki is lesz a célpont. A megmaradt résztvevők addigra már igyekeznek beépülni a megfelelő nemesi házhoz (pl. ha a tarran a célpont, akkor Tűzgejzír elfogatja magát, mint árust az őrséggel és a megfelelő pillanatban kitör a rácsok közül).

Sylva igyekszik majd egy magasabb pontról leíjazni a célpontot, majd kereket oldani egy előkészített kötélpályán. Alapvetően egy mérföldön belül biztosan halálos lövést képes leadni, hogyha nem zavarják meg (Célzás Mf). Hullócsillag, mint meghívott előadó igyekszik a nemes közelébe jutni. A kalandozók eldönthetik, hogy kit hogyan védelmeznek aszerint, hogy milyen kapcsolatba kerültek vele addigra, de azis lehet, hogy kimaradnak a vlgjátékból.

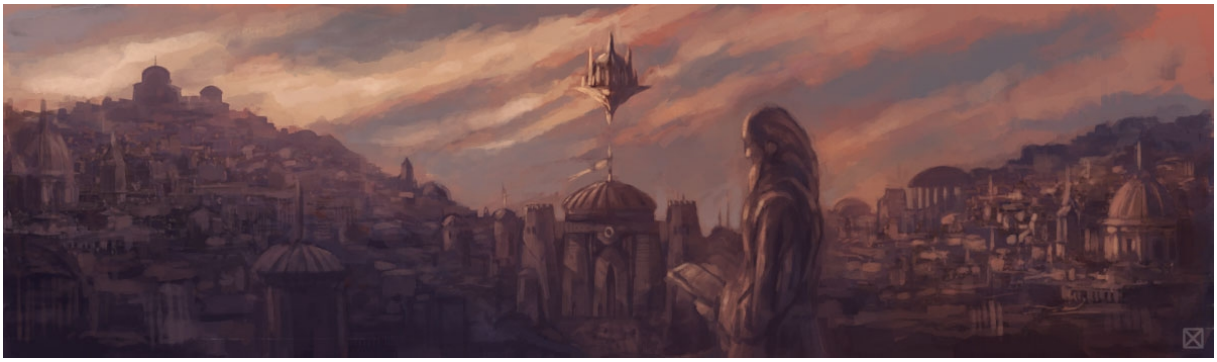
Az sem elképzelhetetlen, hogy egy játékos úgy dönt maga is részt vesz a Viadalban. Sőt, még sikerrel is járhat. A célpont kiléte ugyanis a versengés szempontjából teljesen mindegy. A végjátékban azonban még mindenképpen fontos résztvevő lesz majd az Arel pap, aki utolsó imája közben meghal otthon és Sólyom képében lecsapva igyekszik meggátolni Slyva halálos lövését és így bűnbeesését.

Így amennyiben ő nem öli meg a nemest a pap temetése után szárnyai alá veszi elárvult fiát és Elfendelbe indul vele, távol ettől a helytől. Bárki nyeri is a viadalt, hogyha lesz nyertese, még ki kell jutnia űzött vadként az országból és elrejtőznie. Egy héttel később jelentkeznek nála a valódi Halál Nagymesterei és Erionba invitálják egy lakatlan házba, hogy éves találkozójukon részt vegyen.

Ez alkalommal tilos egymást megölniük vagy megtámadniuk, így békésen adomázhatnak a tetteikről. Ők örömmel veszik az új társaságot, de saját bevallásaik szerint semmiféle Viadalt nem rendeztek, hogy soraikat gyarapítsák. Azonban hogyha már így esett és valóban megnyerte a „képzeletbeli" viadalt, ezzel rengeteg ellenséget szerezve Nagymesterré avatják a megürült számozott helyekre.

A Viadal valódi szervezőjének kilétét tehát homály fedi, de célját, bármi volt is, biztosan elérte: a délvidék legveszedelmesebb orgyilkosait megritkította, a városállamokban rejtőző kráni renegátokat kiugrasztotta a bokorból és ráébresztette Yllinor-t, milyen védtelen is valójában legnagyobb ellensére, Krán ügynökeivel szemben, akik szinte szabadon graszálhatnak mezőin.

Mivel sok megválaszolatlan kérdés maradt a végére jogosan érezhetik a túlélők, hogy a Viadal vége valami egészen más, valami egészen nagy kezdetét jelenti a Délvidék történelmében. Amennyiben ezek nem lennének a játékosok számára egy elfogadható befejezés megfelelői, akkor a Hatalmas feltűnik és felajánlja, hogy tartsanak vele *Új-Pyarronba*, amit tetteikkel lenyűgöztek és tárt karokkal várják őket ...



Mellékszereplők és Nem Játékos Karakterek

KUX *(6. szintű hegyi barbár)*

Erő	17
Gyorsaság	16
Ügyesség	15
Állóképesség	17
Egészség	18
Szépség	13
Intelligencia	12
Akaraterő	15
Asztrál	11
Érzékelés	17
Ép alap	16
Fp	92

A kegyetlen felföld lakójaként KUX évekig a Kránba nyíló kapun kijutó lényekre vadászott. Ősi godoni romokban húzták meg magukat portyázás közben barbár társaival és dartonita csatatestvéreivel. Egy ilyen alkalommal egy rom mélyén akadt rá egy hatalmas erelyű bárdra, ami még Shadon fennállása előttről származott. Harcostársai aggályai ellenére megtartotta és győzelmet-győzelemre halmozott vele. Hamarosan úgy érezte a kapun keresztül érkező förtelmek nem is jelentenek kihívást számára. Ekkorra már népétől is elidegenedett a bárd bűvöletében töltött évek során és nem is nagyon zaklatta fel, amikor kitaszították.

A külvilágban azt tette amihez a legjobban értett. Gyilkolt és ölt, legtöbbet és hivatalosan körözvények nyomán, de rengeteg bérgyilkosság is a nevére írható. Sok ellenfele, de megbízója is elvétette azt a hibát, hogy ostoba barbárnak hitte ... ahonnan pedig ez nem, onnan mágikus bárdjával vágta ki magát. Szerencséjére olyan vidékeken tevékenykedett eddig, ahol a civilizált bűnüldözés nem jellemző. Nemrég azonban egyik prédája halála előtt beszélt neki a Viadalról, mert azt remélte ezzel megválthatja életét. KUX nem így gondolta és a fejvadász lefejezése után Yllinor felé vette az útját.

Harcértékek:	***Tám/kör:***	***KÉ:***	***TÉ:***	***VÉ:***	***CÉ:***	***Sebzés/bónusz:***
Fegyver nélkül	2	31	69	117	5	+1/+4
Kétkezes Csatabárd (153 manapontos)	1(+1)	44	111	158	-	3k6+8/1k6+4 (kiegészítő támadás)

Különleges képességek:

A legfontosabb képessége a barbár érzék, ami a M.A.G.U.S.-ban a hatodik érzéknek felel meg, csak a veszélyt jelzi, igaz azt folyamatosan. Akinek lételeme a harc annak mindig készen kell állnia. A másik fontos képessége, aki már találkozott vele míg él nem felejti el, persze csak ha túléli: a berserker harc. Ilyenkor nem áll le míg ellenfelei vagy saját maga talpon van. Vérvörös fátylat von elé az őrület heve, itt a tudatnak nem sok szerepe van, ezért a mentális és asztrális támadások ellen plusszokkal dobja a mentődobását: **Asztrál ME +50 Mentál ME +30**

Fontos még, hogy szinte ügyet sem vet a fájdalomra, nem ájul el ha az aktuális FP-ja 0 alá kerül, ilyenkor is tovább harcol egészen 0 ÉP-ig, persze 0 FP alatt már minden sebzés az ÉP-ből vonódik le. Berserker harc során az értékei megváltoznak: **KÉ: +15 TÉ: +35 VÉ: -25 CÉ: nem lehet Sebzés: kétszerese a normál sebzésnek**

Amikor a vérőrület elragadja, egy éhes leopárdot megszégyenítő gyorsasággal támad, minden izomszálát és dühét beleadja a csapásaiba, csak a támadással törődik, szinte nem is érdekli, hogy eltalálják, a VÉ csak azért nem rosszabb egy egyszerű rohamnál, mert ilyenkor szinte szemmel alig követhető gyorsasággal mozog. Olyan ösztönök mozgatják, melyhez barbár acélinak és a harcos agy tökéletes összhangja szükséges. 18-as erő felett egy kézben forgat kétkezes fegyvereket, és körönként egyszer támadhat velük.

Brutalitás: +1 sebzést kap 2 szintenként (pl. amikor a csapás talál még fordít is a fegyveren, stb.)

Haramiák 1. Szintű harcosok, 15-20 fő, Jellem: Káosz,

Fp: 25
Ép: 10
AME, MME: 0-5
SFÉ: 1-2 (láncing, bőrvért, posztó)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	CÉ	VÉ	Sebzés
Egykezes fegyver, íj	1	30	60	30	105	1k10/1k6

Seren Tival *(4. szintű pyarroni bajvívó)*

Párbajhős és szerencsejátékos, akinek fején a Pajzsállamok és Pyarron más országaiban is elfogatóparancsot adtak ki. Egy ideig a Déli-Városállamokban bújkált, de onnan egy rosszul sikerült csábítás okán (tévedésből egy orwellánus papnővel szűrte össze a levet) alig tudott csak megszökni a nászi ágynak is beillő oltárkőről. Joggal tűnhet úgy, hogy Tival nem a szerencse kegyeltje, sokkal inkább Senki Bolondja ...

Dúlásban meghalt szülei papi pályára szánták, de jól látható, hogy ez az irány nagyon messzire esik érdeklődési körétől. Pedig alapvetően jóravaló, kedélyes, szórakoztató személyiség ... de a túléléshez ez önmagában már kevés olyasvalki számára, aki titokban tartózkodhat csak Ynev földjén. A karakterekkel kezdetben éppen ezért bizalmatlan, de könnyen megenyhül ha kiderül, hogy nem rá pályáznak, sőt, kiváló pletykákat tudhat a városról és lakóiról, amiket szívesen megosztana a játékosokkal is, hogyha lennének szívesek kifizetni helyette a tartozását annak az elf úrnak amott...

Erő	10	**Fp:**	45
Gyorsaság	16	**Ép:**	8
Ügyesség	17		
Állóképesség	13	**Pszi:**	(17) 0
Egészség	12	**AME:**	30 (Dinamikus pajzs)
Szépség	17	**MME:**	30 (Dinamikus pajzs)
Intelligencia	13		
Akaraterő	13	**SFÉ:**	-
Asztrál	12		

Tőrkard	MF	Pszi	AF
Hárítótőr	AF	Írás-olvasás	AF
Lefegyverzés	MF	Etikett	MF
Heraldika	AF	Tánc	MF
Vallásismeret	AF	Nyelvtudás:	
Legendaismeret	AF	shadoni	MF
Történelemismeret	AF	pyar 5, erv 5	AF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	38	49	104	-
Tőrkard (MF)	2	52	71	128	1k6+2

Edelbart *(3. szintű shadoni kóborlovag)*

Edelbart lovag fiatalon került a sivatagi háborúba nagyapjával és apjával. Abban a szerencsés vagy éppen szerencsétlen helyzetben volt, hogy egysége elsők között találkozott ott a krániak felderítő egységeivel. Nem kis bonyodalmat okozott ez a gorvik gyűlöletére és a kosfejű isten félelmére nevelt fiú. Különösen akkor, hogyha hozzá vesszük, hogy éppen ekkor gyulladt fiatal szívében először szerelem, ráadásul az idegen kultúra egyik képviselője iránt, aki egy elit fejvadász osztagban szolgált.

Az invázió során alaposan próbára tétettek a kényszerű szövetségesek idegei és hite is. Egy ízben az amundok visszavonulás közben elragadták a fiút rokonai mellől és egy mély piramistemplomba hurcolták. A fiú igyekezett dacolni, de az elméjére zúduló isteni akarat túlharsogni látszott minden lovagi erkölcsről tanult mantráját és elméje épségét fenyegette. Végül abba a gondolatba érzésbe kapaszkodott bele, ami ellentmondott minden tanult szabályának: a kráni lány iránt érzett szerelmébe.

Ezzel új erőre kapott és szembefordult fogvatartóival. Keresztülvágta magát rajtuk és a sivatagba menekült, vissza a szövetségesek táborába. Ott már éppen a keresésére induló alakulat készülődött, amikor közéjük toppant. Mereven a lány elé állt és szerelmet vallott neki. A verés fájdalmait, amit később idősebb férfi rokonaitól kapott ezért, alig érezte meg, ahogy a zavarában halványan elpiruló lány arcára gondolt.

A háború véget ért, a seregek hazatértek, de Edelbart nem nyugodott ebbe bele és a lány keresésére indult. Amerre járt mindenki a Manifesztációs Háború hősét látta benne és a csodálatos békét immáron másodszor elhozó Shadon követét. Amikor pedig története erősen vágott verziója a bárdok fülébe jutott (miszerint elveszett szerelmét keresi) romantikus balladák és versek ihletőjeként vonult be a köztudatba. Őt ez a legkevésbé sem zavarja, megszállottan keresi a lányt ... akár a Fekete Határon túl is ha kell.

Erő	17	**Fp:**	44
Gyorsaság	10	**Ép:**	12
Ügyesség	13		
Állóképesség	17	**Pszi:**	-
Egészség	15	**AME:**	5
Karizma	14	**MME:**	5
Intelligencia	12		
Akaraterő	14	**SFÉ:**	4 (mellvért)
Asztrál	10		

Lovagi kard	MF	Hadvezetés	AF
Tőr	AF	Írás - olvasás	AF
Nehézvért viselet	MF	Lovaglás	MF
Pajzshasználat	AF	Etikett	AF
Fegyverismeret	AF	Heraldika	AF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	10	40	100	+1
Lovagi kard	1	17	60	115	2k6+3
Közepes pajzs	-	-	-	+35	1k6+1

„Tűzgejzír", a morquor szerafista

Morquor (a Tűzköpő)

Előfordulás: idézett
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 150 (SZ)
Támadó Érték: 75
Védő Érték: 100
Kezdeményező Érték: 30
Célzó Érték: -
Sebzés: lásd lent
Támadás/kör: 4
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrés pontok: 66
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 12. Szint (Mesterfok)
Intelligencia: alacsony
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP.: 50 000

Szükséges jellembeli aspektusok: káosz vagy halál

Démoni elvárás: az öntörvényű démon igen ritkán választ paktumtársat, minden esetben olyasvalakit, akinek szertelen élete közel áll az ő jelleméhez is. Nem ritka, hogy notórius gyújtogatók éjszakánként különös látogatót kapnak a személyében. Mivel figyelmét fel kell hívni magunkra így legkorábban harmadik szinten csatlakozhat a játékoshoz. Ezután pedig vagy egy egyéni célját kell végrehajtaniuk közösen (evilági lény elpusztítása, egykori ígéret teljesítése) vagy csak a bajt kell keverni és városokat lángba borítani, ám ilyenkor a mágikus ellenállás sem késik sokat.

Előnyök: a játékos karakter képessé válik a morquor által használt mágiák napi egyszeri felhasználására (minden második szinten eggyel többször). Ezen mágiák erőssége minden esetben a paktumtárs aktuális életerejének megegyező érték, de adott esetben lehet kevesebb is ha úgy ítél. Időtartamuk a varázslatoknak a következőképpen változik.

Tűzaura – körönként 1 E-vel csökken a hatása ameddig el nem éri a nullát

Tűznyíl – egyszeri

Tűzkitörés – egyszeri

Tűzcsóva – 1kör

Tűzszőnyeg – 1 kör

Tűzzápor – 1 kör

Tűzfal – 1 kör

Hátrány: a marqor paktumtárs bár a legszélesebb skáláját adja a képességeknek, de megbízhatatlan társ lehet és ugyanakkor megkövetelheti az oktalan pusztítást. Megfelelő ráhatással lehet neki olyan instrukciókat adni, hogy mikor nem érdemes gyújtogatni, de végleg megszelídíteni nehézkes lenne. Egyedül Sogron templomában fogadják szívesen az ilyen szerafistát.

A kódolt üzenet

A pszi-mester által sugárzott üzenetek a mi földünk Ceaser kódolásával vannak megírva. Adott esetben ezt a módot izlés szerint könnyíteni és nehezíteni is lehet. A játék gördülékenysége kedvéért mi alkalmaztuk azt a megoldást, hogy csak az első elfogott üzenetet kell kézzel kódolniuk, utána már megkaphatják a szöveg rendes verzióját is a játékosok.

***

udvozlet nektek akik a fenyben eltek a sotetseg helyett de az arnyakokra vagyakoztok ahogyan mi is egykoron sokan elvesztek kozolunk de sokat is tanultunk igy most mikor ujabbat valasztunk magunk koze alaposan megfontoljuk a dontest koszontelek titeket a viadalon aminek vegen egyikotok nagymesterre valik és rettegni fogjak nevet es tetteit ahogyan a mienket varjatok a hangot

xgyrcohw qhnwhn dnln d ihqbehq howhn d vrwhwvhj khobhww gh dc duqbdnrnud ydjbdnrcwrn dkrjbdq pl lv hjbnrurq vrndq hoyhvcwhn nrcroxqn gh vrndw lv wdqxowxqn ljb prvw plnru xmdeedw ydodvcwxqn pdjxqn nrch dodsrvdq phjirqwromxn d grqwhvw nrvcrqwhohn wlwhnhw d yldgdorq dplqhn yhjhq hjblnrwrn qdjbphvwhuuh ydoln év uhwwhjql irjmdn qhyhw hv whwwhlw dkrjbdq d plhqnhw ydumdwrn d kdqjrw

***

orommel udvozoljuk a jelentkezoket akik elfogadtak a meghivast a kihivast es el is tudtak jonni ide a vilag minden tajarol tudjatok hogy ebben a muveszetben nincsenek baratok es igy egymasnak is ellensegei vagytok a resztvevok listaja kovetkezik csapda kux sylva hullocsillag tuzgejzir varjatok a hangot

rurppho xgyrcromxn d mhohqwnhcrnhw dnln hoirjdgwdn d phjklydvw d nlklydvw hv ho lv wxgwdn mrqql lgh d ylodj plqghq wdmduro wxgmdwrn krjb heehq d pxyhvchwehq qlqfvhqhn edudwrn hv ljb hjbpdvqdn lv hoohqvhjhl ydjbwrn d uhvcwyhyrn olvwdmd nryhwnhcln fvdsgd nxa vboyd kxoorfvloodj wxcjhmclu ydumdwrn d kdqjrw

***

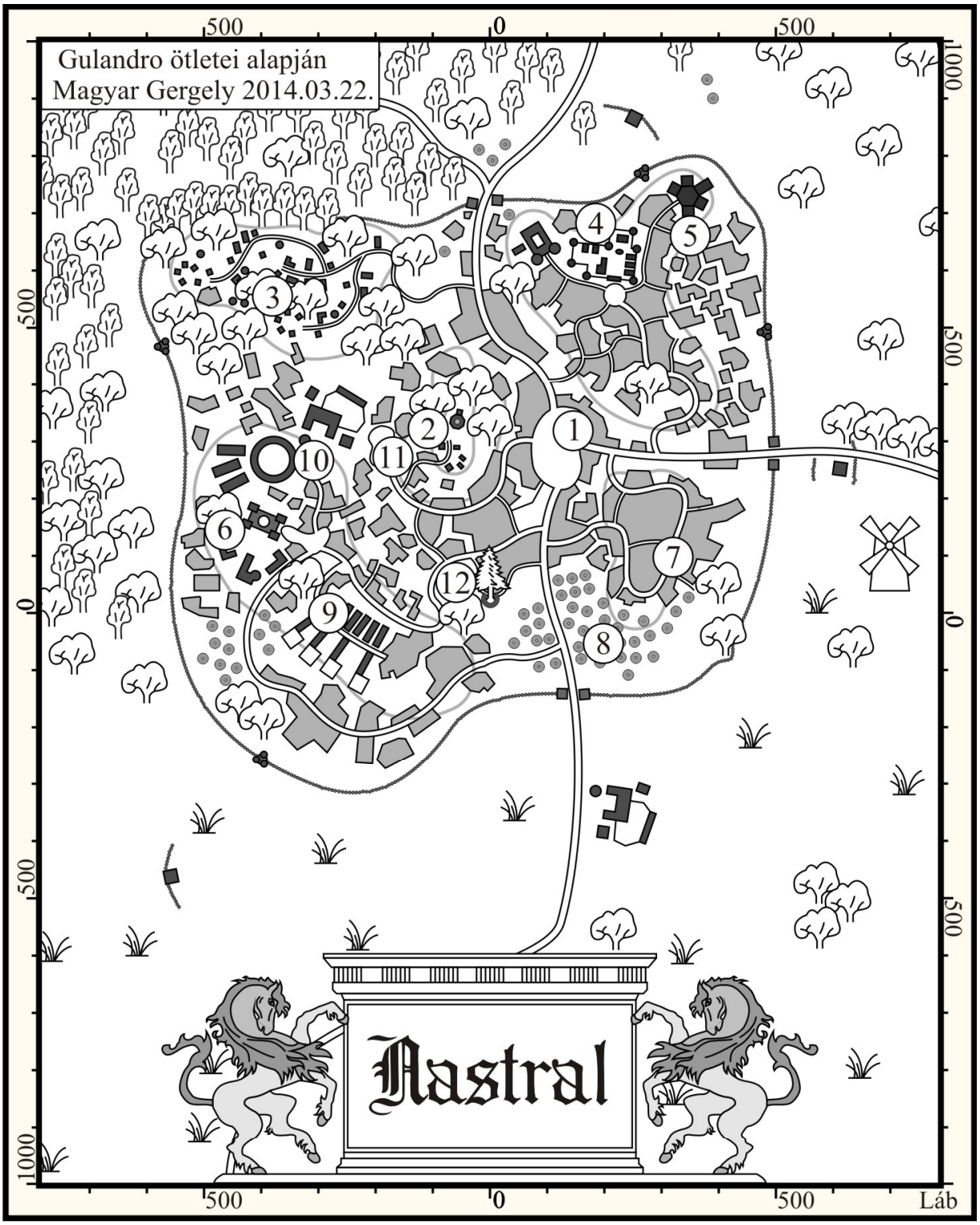
elkovetkezett a viadal utolso elotti napja holnap kell lecsapnotok es megolnotok a celpontot akinek a kilete meg titok szamotokra remeljuk okosan hasznaltok ki az itt toltott idot kivansagunk az hogy holnap alkonyatra idozitsetek a tervetek beteljesulese egy pillanattal sem elobb sem kesobb varjatok a hangot

honryhwnhchww d yldgdo xwrovr horwwl qdsmd kroqds nhoo ohfvdsqrwrn hv phjroqrwrn d fhosrqwrw dnlqhn d nlohwh phj wlwrn vcdprwrnud uhphomxn rnrvdq kdvcqdowrn nl dc lww wrowrww lgrw nlydqvdjxqn dc krjb kroqds donrqbdwud lgrclwvhwhn d whuyhwhn ehwhomhvxohvh hjb sloodqdwwdo vhp horee vhp nhvree ydumdwrn d kdqjrw

***

utolso lehetoseg hogy meggondoljatok magatokat es inkabb a halalt valasszatok ha megsem akkor jol figyeljetek mert eljott a nap hogy a celpont veret ontsatok alkonyatkor es egymaset is a tarran asszony veret ohajtja beinni a fold ezen a napon ne okozzatok csalodast es akkor kozenk tartozhattok

xwrovr ohkhwrvhj krjb phjjrqgromdwrn pdjdwrndw hv lqndee d kdodow ydodvvcdwrn kd phjvhp dnnru mro iljbhomhwhn phuw homrww d qds krjb d fhosrqw yhuhw rqwvdwrn donrqbdwnru hv hjbpdvhw lv d wduudq dvvcrqb yhuhw rkdmwmd ehlqql d irog hchq d qdsrq qh rnrccdwrn fvdorgdvw hv dnnru nrchqn wduwrckdwwrn



1 - Piactér
2 - Arel fatemploma
3 - Elf bungalók
4 - Tarran faerőd
5 - Tarran nemesek
6 - Teren kúria
7 - Tenir klán
8 - Tenir sátrak
9 - Régi istállók
10 - Lóversenypálya
11 - Dombhát fogadó
12 - Fenyőtoboz fogadó