"A vihar kapujában"

A Keleti Legendák M.A.G.U.S. tábor és találkozó kalandmodulja, 6-8. Tsz.-ű játékosok számára

Írta: Phinix és Bodri a Savdémon

Közreműködött: Amund

Helyszín: Észak-Ynev; az egykori Enoszuke szigete

Időpont: P.sz. 3714; az Eno korszak tizennegyedik éve

Keleti Legendák M.A.G.U.S. tábor és találkozó, 2014. augusztus 16-22.

© Krónikák.hu

Üdvözlet Kalandmester!

A kezedben tartott kaland egy hajdan volt dicső birodalomba, a tradíciók és a becsület honába, az éles elmék és még élesebb pengék földjére kalauzol el. Nem más ez, mint az immáron meggyötört és megannyi részre szakadt Enoszuke titkokkal teli világa. Eme kaland a **Keleti Legendák Tábor** törzsmodulja, és mint olyan az azonos nevet viselő kampány negyedik, egyben záró epizódja. Általában a versenykalandok nagy része önmagában is lejátszható darab, igaz ez erre a példányra is, ámbátor mégsem egészen. Ha igy kívánsz tenni, akkor nem kevés előkészület vár rád, ugyanis az előzmények (és előzmény kalandok), illetve szereplőinek ismerete nélkül az élmény erősen csorbulhat, avagy egyenest kárba is veszhet. Ahogy a modulban is látni fogod, több helyütt hivatkozunk az előzmény kalandokban történt eseményekre, mindemellett pedig előismeret gyanánt mindenképp érdemes elolvasnod a **Geofrámia kivonatok: Enoszuke – a Bukott Császárság** című összefoglaló írást, melyet a kronikak.hu oldalon érhetsz el. (http://kronikak.hu/?p=2729). Ám ha beleásod magad a történet mélyébe és kampánysorozatként meséled le (a többi kaland szintén elérhető a kronikak.hu oldalán), akkor egy igazán epikus és sorsfordító erejű történetben lehet majd részed, s persze játékosaidnak is.

Ezúton köszönnénk meg a közreműködést Szilágyi-Amund-Jánosnak, Sheyenne művésznőnek azaz AJucinak, illetve mindannyitoknak, akik részt vettetek Enoszuke sorsának alakításában. Kiemelve itt a kalandok íróit, a cselekmény krónikásait, köszönet illeti hát: Ket, Komattre és Vii munkáját. A felsorolás bizonyosan nem teljes, mint ahogy az emberi emlékezet sem, így előfordulhat, hogy valakit vagy valamit kifelejtettünk belőle, ha így van elnézést érte.

A kalandhoz jó olvasást, a játékhoz jó mesélést, és a találkozóra jó dobásokat kívánunk!

Üdvözlettel:
Phinix és Bodri a Savdémon

Keikaku

A sötétség lassan ereszkedett le Iemitsu városára és vele az amatu palotájára. Így a lassan formálódó árnyak között még kevésbé lehetett megpillantani a palota falain lapuló shenarokat, akik vérükkel esküdtek fel az amatu védelmére és az új Enoszukéra. A palota fényei is kialudtak egymás után, csak az őrbódékban égtek a tüzek, és a nagyúr fogadótermében.

Shigeki amatu Shin Obeihano-t fogadta ilyen későn, aki az utóbbi időkben a nagyúr egyik legközelebbi tanácsnokává nőtte ki magát, és rengeteget tett azért, hogy a Tópalota eseményei is mind az amatu ügyét erősítsék. Ő maga ugyan nem volt jelen az eseményeknél, ám ahhoz eleget tudott, hogy az esetleges kétkedő nemesekben felébressze a gyanút, hogy az ott történtekről kizárólag a külhoniak és mérgező tudományuk tehet. Könnyedén csűrte-csavarta a szavakat, kevesen érhettek a nyomába a retorika művészetének terén, elvégre gyermekként rengeteg időt töltött a legfinomabb gésák társaságában, amely tényt legféltettebb titkaként őrzött és gondoskodott arról, hogy mindazok, akik valamit tudtak előéletéről, találkozzanak őseikkel. Azonban most a nagyurat igyekezett ékes beszédével immáron két és fél órája megnyugtatni, akiről köztudott volt, hogy vasakaratú és nehezen befolyásolható, érvek tucatjai hangzottak el de a beszélgetés úgy folyt ahogy Obeihano eltervezte.

- Sosem hallottak a becsületről ezek a kutyák, söpredék, akik a népemen élősködnek, és te azt mondod, hogy ezek a segítségünkre lehetnek a harcunkban. – kelt ki magából dühösen a nagyúr miközben a szétszakadt Enoszukét ábrázoló terepasztala szélét szorítva egyre fehérebbek lettek az ujjai.
- Igen Shigeki nagyúr a jövevények tűzfegyverei rendkívül hatékonyak, és ha elegendő mesterembert és nyersanyagot állítanánk, az ügy szolgálatába minden bizonnyal jóval meggyorsíthatnánk győzelmünket a betolakodók felett. – válaszolta nyugodtan Shin, aki pár nappal ezen találkozás előtt meglátogatta az Enoszuke partjainál kialakult Hajóvárost és elégedetten figyelte a bemutatót, amelyet egy Sinemosi kereskedő tartott neki a tűzfegyverek hatékonyságáról.
- Értem, amit mondasz barátom, de azok a fegyverek becstelenek, a puszta említésük is felforralja a vérem, a gondolat, hogy muszatasik ilyen ördögi tákolmányok tűzével szennyezzék a kezüket aggasztó, hiszen egész életünket a kardunk és szellemünk tökéletesítésével töltjük. Nem tűrhetem, hogy a muszatasijaim becsületüket vesztve harcoljanak és hulljanak a csatatéren, akkor inkább a megérdemelt dicsőséges halál karddal a kézben, becsülettel és tisztasággal a szívben.
- Nagyuram, erre is van megoldás, Kazukabe uratlan szamurájainak vezetője Eizoku már kérte, hogy engedjük nekik, hogy így szolgálják az országot, hiszen a becsületük már odaveszett, cserébe csak annyit kérnek, hogy add nemesi szavadat, hogy a csatában haltakat becsülettel eltemetteted és hogy azok, akik a háborút túlélik, palotád kertjében végezhetik be életüket. – Obeihano látta, hogy ezzel gondolkodóba ejtette Shigekit, akinek a tekintete az egyetlen nyitott ajtón keresztül a messzeségbe révedt, ahol egykoron a Tópalota állt.
- Legyen hát, ha így akarják szolgálni Enoszukét tegyék, vidd nekik üzenetemet, és vedd fel a kapcsolatot a külhoniakkal is. Azonban Kazukabe életben maradt muszatasijainak száma alig teszi ki a kétszázat, bizonnyal többre lenne szükséged a tervedhez. – mondta Shigeki és

közben kutatóan tekintett Obeihano-ra, tudva, hogy van még valami, amit a tanácsadó nem mondott el.

- Nos igen, ott van még a yakuza, nekik sosem volt becsületük…

Sötét égbolt alatt, ingatag földeken

A kék holddal együtt kelt. Ahogy ez első sugarak átszöktek a gomolygó felhők maradékán, úgy ébredt ő is. Lassan, bizonytalanul törve át az égi földek és az alant elterülő vidék közti határt. Az álom és a valóság határát. Ébredés utáni kábaságában el is játszott a gondolattal, hogy lehet még mindig csak álmodik, így akár nyugodtan vissza is dőlhet kényelmes ágyába, hiszen akkor sem történik semmi, ha nem látja el kapitányi kötelezettségeit. Szomjúsága azonban az asztalán díszelgő üveg felé vezette. Miközben embereset húzott kedvenc itókájából meglátta az asztal közepén heverő lapot. Jóskártya. Azonnal tudta, hogy ébren van. Már megint azt hitte, hogy a valóság álom. Az utóbbi néhány évben egyre gyakrabban fordult elő. Hiába, a hosszú és súlyos évek nyoma belevésődött elméjébe, lelkébe, és hajójának oldalába. De legalább délceg alakja mit sem változott. Eme jóleső gondolatot emésztgetve húzott csizmát, s célozta be a fedélzetet.

A felhők közt bújócskázó hold fénye vezette tekintetét a fekete kámzsa irányába. Biccentett a fedélzeten tevékenykedő emberei irányába, majd arrafelé indult. A hajóváros kusza fényei lidércként táncoltak a sötét vízen. Nem is oly mesze pedig ott ringatózott az évek alatt idehordott söpredék. Megannyi tengermelléki nemzet keze munkájából összeállt lény, mely folyamatosan lüktetett, változott, hol gyarapodott, hol pedig leszakadt belőle egy-egy darab. Egyesek szimplán csak kalóztanyának nevezték, s be kell látnunk, hogy eme kijelentés nem áll oly messze az igazságtól. A mindenünnen kivetett söpredéket egy helyre hordta össze a víz. Persze a kaotikus mólólabirintus és a hajótestek erdejének mélye ennél jóval többet rejtett. De ezt egy járatlan szemlélődő nem igen tudja megállapítani.

- Megint a szobámban jártál, miközben én az igazak álmát aludtam. – mondta, miközben egészen közel lépett a feketébe öltözött nőhöz.
- Ugyan már, megannyiszor jártam már ott igy vagy úgy. Ne játszd meg, hogy neheztelsz. – válaszolt az rögvest, a meglepődés legkisebb jele nélkül.

Mivel a nő mindeközben rá sem emelte tekintetét, ezért ő is inkább a lidércfények felé fordult újra, amik láthatóan teljesen megbabonázták beszélgetőpartnerét. Ám abban biztos volt, hogy kedves útitársa jóval messzebbre tekint a hajóvárosnál, ahogy abban is, hogy már órák óta ül itt mozdulatlan. Majd jónéhány perc hallgatag ácsorgás után figyelmes lett valamire. Néhány fegyveres tartott az egyik közeli mólónyelv felé, ami végigkígyózott az ő hajója előtt is, majd bevette magát a sűrűjébe. Épp csak megpillantotta egyikőjük arcát a hajólámpások fényében, amint hátrafordult társai felé.

- Csak nem a katonákat nézed? – kérdezte, pusztán azért, hogy kérdésével irányítsa a nő tekintetét.
- Katonákat? Arra a néhány fegyveresre gondolsz, akik az imént haladtak el?
- Igen. Ők nem a mi fajtánk közül valóak. Rangrejtve utaznak ugyan, de látni, hogy hivatásos katonák. Az egyiket ismerem is... azaz inkább csak ismertem. Shigeki embere. Legalábbis mikor ismertem még az volt.

A nő tekintetével követte az elhaladókat, és valóban, most hogy így felhívták rá a figyelmét, már ő is látta az egyértelmű jeleket. A mozgásuk és a kiállásuk elárulta őket, hiába a vastag felsőruházat.

- No, bár hosszú volt ugyan a tegnap este, de ideje felkészülni a holnapra. Kihajózunk.
- Kapitányom! – fordult utána a nő a menni készülőnek, közben hosszú fekete haja előlibbent csuklyája alól. – Biztos, hogy a nyílt víz felé vesszük az irányt? Vihar közeledik.
- Ugyan drága Electra, te is tudod, hogy ennek a hajónak semmi sem árthat. – nézett vissza a sötét szemekbe.
- Tudod, hogy nem olyan viharra gondolok. Ez most más lesz, valami nagyobb.
- Hmm… akkor viszont oly mindegy, hogy a kikötőben várjuk be, avagy az istenek ege alatt.

…

A nagyteremhez közel eső egyik üres szobát választotta. Pontosan tudta, hogy melyikben számíthat társaságra és melyik az, amelyik az esetek nagy részében üresen áll, hiszen már több mint egy esztendeje jár ezek közt a falak közt. Az egyik ilyen vendégszobát választotta. Leült a helyiség közepére. A ritkán használt fapadlózat megnyikordult alatta. Egy pillanat alatt megfeszült és fülelt, de távoli neszeken kívül mást nem hallott. Vett egy nagy levegőt, ellazította testét és felvette a meditációs pozíciót. Felidézte a megfelelő mantrákat, amik segítségével ki tudta élesíteni érzékeit. A rituális kézmozdulatokat már behunyt szemmel végezte el, miközben az ősi szövegek ritmusa már kifelé vezette a fizikai világból. Tudata megnyílt. Emberfeletti érzékelését fizikális érzékszerveihez kapcsolta. A távoli neszek és a morajlás hirtelen felerősödött, ő pedig pásztázott köztük. Kissé nyugtalanította ugyan, hogy az egyik irányból semmi mást nem érzékelt pusztán dermedt csendet. Ha színt is társítania kellett volna hozzá, akkor a legmélyebb feketének mondta volna. Bár a színek és a fény teljes hiánya talán helytállóbb lett volna. De mivel sejtette, hogy ez miért lehet, ezért próbált nem foglalkozni vele, és csak remélte, hogyha ő nem kapargatja azokat a falakat, akkor onnan sem érkezik majd válaszreakció. Tudatát visszaterelte a foszlányok, és elsősorban a nagyterem és környékének irányába. Pár pillanatnyi koncentrálás után jól kivehető beszélgetés hangjai tisztultak le a kaotikus morajlásból.

- Hatalmas áldozatokat hoztunk az elmúlt hetekben testvérem, remélem ezzel te is tisztában vagy.
- Természetesen.
- Az a dolog számos testvérünk életét követelte, mire kimenekítettük abból a forgatagból… arról nem is beszélve, hogy a rejtekházba vezető úton több kistestvér is az épp elméjét hagyta ott. A szerencsésebbeknek legalább egy tradicionális búcsúra futotta. Kettőnek pedig én saját kezemmel vettem vérét. Démoni praktika ez én mondom.
- Elég, hallgass! Meg tettük, amit meg kellett. Ez kötelesség testvérem, ne neked kelljen magyaráznom.
- Igazad van, bocsáss meg. A Shateigashira jól van?
- Ezt nem mondanám. Az úrhölgyek közül többen is azon munkálkodnak, hogy mihamarabb visszanyerje erejét. De él és ez a lényeg.
- Azok után, ahogy megalázták…
- Sss! Ezt a gondolatot azelőtt felejtsd el, mielőtt a fülébe jut.
- Újfent bocsánatodat kérem.
- Szedd össze magad és koncentrálj a feladatra. Ennyi, semmi több. Most pedig menjünk. Őrület és gyűlölet vár minket odaát.

Szemei hirtelen pattantak fel, ahogy ő is ültéből. Tudta, hogy most mennie kell. Éppen eleget hallott. Továbbítania kell az információt urainak mindenáron.

…

- Itt van hát a parancsom, továbbítsd a kijelölt kapitányoknak és vezetőknek. Hamarost szükségünk lesz az erejükre, jobb ha felkészülnek.
- Magasságos uram engedtessék megjegyeznem, hogy az a hír kapott szárnyra mostanság, miszerint is Shigeki amatu üzletelni szándékszik a külhoniakkal. Bizonyos tűzfegyverek ügyében. Márpedig ez bizony néhányakat habozásra késztethet.
- Ugyan már, nevetséges! Mijük lehet azoknak a senkiháziaknak akiket saját hazájukból idáig kergettek? Néhány arkabeuz, netán pár flinta? Gondolom azokat is úgy megbecsülik, mint a hajóikat, pfejj! Shigeki a legnagyobb bolond, ha hagyja elveszni a becsületét, néhány ilyen vacak miatt. Különben meg, majd imádkozunk egy kis esőért.
- De méltóságos…
- Csendet! Nem jeleztem, hogy beszélhetsz! Magad is hallottad a kémeink jelentését nemde?
- Igen, méltóságos.
- Látod, nincs annak a söpredéknek semmije, ami megállíthatna. Én vagyok a Császári küldött, a Mennyei Birodalom ökle, a rég elvesztett földek visszahódítója. Aki pedig nem engedelmeskedik a Császár szavának, az a vérével fizet. Beleértve téged is. Most pedig menj, vidd szavam!

…

Az őszülő üstökű férfi tányérformájú kalapjával a kezében kémlelte a környező lépcsőzetes dombvidéket. Hazafelé tartott éppen a rizsföldről és tudta, hogy kisebbik fia rendre errefelé szokta várni. Általában az eget és a távoli vidékeket kémleli a magasabb dombok valamelyikéről. Meg is pillantotta az ismerős alakot a távolban. Meglett korára is megőrizte jó szemét. Nemhiába dicsekedett annyit fiatalon, hogy hamarabb észreveszi a nyulat a mezőn, mint bármelyik kánya. Fáradtan heveredett le fia mellé mikor odaért. Hátukat egymásnak vetetve szuszogtak néhány percig. Hosszú nap volt, így minden szusszanásnyi pihenés jólesett.

- Apa, nézd csak azt a papírsárkányt ott a távolban. – törte meg a csendet a fiú.

Apja már épp készült a kalapját a fejébe húzni, hogy ő most bizony pár percet szunyókál, ezért komótosan fordult meg. Pár pillanatig pásztázta az eget, hogy biz hova is nézzen. Gondolta is, hogy hála az égieknek, a fia is megörökölte kiváló látását. Aztán észrevette.

- Az nem papírsárkány fiam.
- Hát mi? – kérdezte a gyerek néhány hosszúra nyúlt pillanat után.
- Eredj haza. Szólja anyádnak, hogy pakoljon. Egy fertályóra múlva én is otthon leszek.

A fiú értetlen tekintettel bámult apjára, ám az hideg szigorral nézett vissza rá, és egy fejmozdulattal nyomatékosította mondandóját. A gyerek tudta, hogy ilyenkor több kérdésnek helye nincs.

- Sötét idők jönnek. – mormogta, ezt már csak inkább magának.

Háttér és előzmények

Azt mondják élt akkoriban egy öreg muszatasi akit maga mellett tartott gazdája akkor is amikor már a kardot sem bírta megemelni, mert az öreg bölcsessége határtalan volt. A hatvanadik telét már nem láthatta meg, mert a szellemek úgy akarták, hogy a világ, amely körbeveszi ne tompíthassa igazi látását, ezért elvették tőle szeme világát, ám ekkor kezdte el igazán látni mi is az mi körbeveszi, mi szorítja az emberek szívét és merre halad a történelem kereke. Az öreget Kashikoinak hívták, és mérhetetlen bölcsessége eljutott a tennó fülébe is ezért magához hívatta, hogy megbizonyosodjon az öreg adottságairól. Kashikoi fel is kerekedett, hogy elmenjen a tennó városába, mikor azonban odaért és meg kellett, hogy álljon a tennó trónja előtt meglátta annak igazi valóját. Kashikoi nem szólt semmit, látta, hogy népe vezetője, a birodalom ura már nem az ősök útját követi, szolga lett saját hazájában, nyugati urainak bábjává vált. A tennó nem értette miért nem szól alattvalója és hiába szólongatták az öreget kamarásai, az csak nem akart megszólalni, csak csendben könnyezve állt a trón előtt. Ekkor már a tennó sem bírta magát türtőztetni és rákiáltott Kashikoira:

- *Miféle oni bújt beléd vénember, beszélj ha mondom, meg kívánok bizonyosodni bölcsességedről azt parancsolom beszélj!*

Az öreg halkan könnyezve ezeket a szavakat mondta:

- *Ma van az első napja, hogy a birodalom könnybe borul, így én is könnyezem, a vezérlő tűzoszlop csak füst, amely mások pipájából szállt fel, de a parázsnak vége. A sziget, amely otthon volt szétszakad és a nép nem leli többé útját. Azonban ha az igaz kő megkerül és Enoszuke erejének virága kinyílik, s midőn szára elég erős, hogy elbírja a felkelő nap birodalmának súlyát, dönteni fog arról, hogy ami szétszakadt az eggyé váljon, avagy ami a fényre termett a sötétbe hulljon.*

Miután ezeket mondta az őrök elvitték a feldühödött tennó elől, aki nem értette az öreg szavait csak azt, hogy gúnyt űznek belőle. Nemsokára azonban beteljesedett az, amire az öreg figyelmeztetett, a tennó meghalt az ország vezető nélkül maradt és beteljesedett a rianna ate.

A kaland egyik kulcsfontosságú tényezője az előzménykalandokban szerepelt mesterkő, az Élet köve (szukéul az Egység köve, avagy Danketsu no ishi). Ez az ereklye kalandos utat járt be a két évvel ezelőtti előzménykalandokban. Az öt alkotóelemből újraegyesülve megnyitott egy ősi utat Tiadlan és Niarei között, majd rövidebb niarei vándorlás után, hathatós ügynöki tevékenységnek és néhány kalandozónak köszönhetően Enoszuke felé vette

az irányt. Nem árt tehát ismerni az említett kalandokat. Emitt legyen elég annyi, hogy az Élet köve egy amolyan mesterkő, együtt minden elem erejével, és mondják csodás dolgokra képes. Életet adhat és vehet el. Ezt az ereklyét a Nyolc legyező házának beavatottjai kaparintják meg és indulnak el vele rég nem látott hazájuk felé. – Ők nem mások, mint Niaréba szakadt, enoszukei kémnők (Shenar/Boszorkány). Nyolc vezetőjük van, mind az éjszaka egy démonának a szerafistái (innen a boszorkány kaszt). A démonúrhölgyek nevei sorba: félelem, kín, őrület, rútság, bujaság, gyűlölet, kapzsiság, és vakság.- Tehát eme hölgyek visszatérnek és szertenéznek új hazájukban, majd rögvest realizálják, hogy ez itt már nagyon nem az a szent birodalom, ahol ők nevelkedtek külországi kiküldetésük előtt. Minden romlásba dőlt és a fertő, a teljes lealjasodás felé tart. A régi eszmék napjai leáldoztak. Elkeseredetten sorsot vetnek, mágikus jóstudományukat hívják segítségül. A lapok – és persze a nyolc démon, akiket az úrnők szolgálnak - segítségével felderülnek előttük a jövő bizonyos részletei, valamint a nagyobb hatalmi erők, akik képesek lehetnek valami mássá, jobbá formálni a szigeteket. Számukra ennél a szenvedve haldoklásnál nincs rosszabb, főleg ha idegenek élősködnek mindeközben a testeden. Az Élet/Egység köve az az ősi erő, ami újra életet képes adni, gyakorlatilag bárminek (hogy milyet az már más kérdés, de ezt lásd később), és nem mellesleg még a házszakadás előtti időkből származik, amikor a narák és a szukék még testvérek voltak. Ez az erő a császár (császári vér) kezében újjá tudná formálni a szigetvilágot.

Ámbátor az, hogy a tennónak van leszármazottja egyáltalán nem köztudomású. Sőt, mondhatjuk azt is, hogy egy-két mindenhol összeesküvést látó diplomatán kívül, még csak nem is sejtik, hogy a császári vér nem veszett oda örökre 14 évvel ezelőtt. Másrészt csak azok tudják, hogy hol rejtőzik, akik évek óta vigyázzák épségét. Ők pedig a Viharvadászok nevezetű shenar klán. Illetve van itt még valami, maga a gyermek sem tudja, hogy ő császári leszármazott. A Viharvadászok saját biztonsága érdekében nem árulták el neki, sőt a klánból is csak néhányakat informáltak. Sajátjukként nevelték a gyermeket mindezidáig. Azonban a sorsfordító dátum napja vészesen közeledik. Ez pedig nem más, mint a gyermek 14. születésnapja.

A boszorkányúrnők az alatt a két év alatt - ami eltelt a két kaland közt - szépen felépítik tervüket. Felkeresik azt az ősi kolostort, ami még a legelső császárok koronázási helyéül szolgált, és ami nem mellesleg egy vándorló szigeten van, ami nemrég tűnt elő a ködvidék maradványaiból. Az ékkövet pedig egy őrzőre bízzák, aki valójában egy orákulum. Téren és időn felül álló személy. Nem mellesleg pedig, az ürességnek (avagy Űrnek) az a mestere, aki évezredekkel ezelőtt is őrizte az Élet kövét (lásd szintén előzménykalandok). Igy a mesterkő is visszatér régi őrzőjéhez, aki azóta már eggyé vált az ürességgel, és tisztában van mind a sorsával, mind pedig az ékkő szerepével a szigetek jövőjében. Az Egység köve megtért elszakadt testvéreinek honába, korokkal ezelőtti őrzője vigyázza nyugalmát, míg a császári vér kellően erős nem lesz (nagykorú), hogy beteljesítse sorsát. Ám ez a nap is a küszöbön van már (hat napjuk lesz a játékosoknak a dicső reggel felvirradásáig). A szigetek sorsának új irányt szabnak rövid időn belül, s a kör bezárul.

„Ha az igaz kő megkerül és Enoszuke erejének virága kinyílik, s midőn szára elég erős, hogy elbírja a felkelő nap birodalmának súlyát, dönteni fog arról, hogy ami szétszakadt az eggyé váljon, avagy ami a fényre termett a sötétbe hulljon”

A boszorkányok hozzák játékba az egész történést. Mágikus jóskártyáikkal felkeresik azokat a hatalmakat, akik a szigetvilágot uralják, illetve képesek lehetnek annak jövőjét befolyásolni. Gyakorlatilag a sorsra és az egyes frakciók/egyének tenni akarására bízva ezzel a szigetek jövőjét. Akinek van elég ereje és kitartása, hogy beteljesítse a jövendölést, ami felderengett előttük, az dönthet a szigetek és a saját sorsáról. Azonban – ***és ez nagyon fontos!*** – egyik frakció sem tudja, hogy a császári vér életben van (pontosabban egy igen, de ezt lásd később). Egyrészt az úrnők sem látnak mindent teljesen pontosan, illetve nem is céljuk minden részletet megosztani, hiszen akkor elvész a kihívás. A frakciók is a fentebbi sorokat ismerik, illetve azt tudják, hogy birtokolniuk kell Enoszuke erejét, ha befolyásolni akarják a szigetek sorsát. Valamint, hogy ősi erők éledeznek a Rjókan-szigeteken (itt jelenik meg az ősi kolostor, a szigetekről bővebben később). Ezekből az információkból az első logikus következtetésként azt szűrik le, hogy egy ősi ereklyét, avagy tárgyat kell birtokolniuk. *Tanács a KM-nek:* hívhatod pl. Enoszuke ékkövének, élj bátran mesélői jogoddal, változtasd meg, ha úgy tetszik bármi másra (végtére is egy csak egy jóslat), a lényeg az, hogy lehetőleg ne legyen levágós az, hogy egy emberi lényről van szó. Maradjon ez a felismerés a kaland egy későbbi pontjára.

A Feladat adott: Enoszuke Erejének - azaz a császári vérnek - a felkutatása, s midőn öntudatára ébredt (betölti a megfelelő kort) kezébe adni a sorsát, azaz a mesterkövet, és ezáltal a szigetek sorsát is egyben.

<u>A játszma szereplői:</u>

- Shigeki amatu küldöttsége. Obeihano és Ryuketsu parancsnokokkal.
- Toroni küldöttség. Élén Desiderius Wyrad, a Wyrad ház harmadik gyermeke (ők vezetik toroni flottát).
- Sinemossi küldöttség. Élén Galadoc Narovalet.
- A niarei Császári küldött emberei. O'kuang és az udvari gyilkosok.
- Katashi, a renegát yakuza főnök.
- Mugoi démonúr és „kis" csapata.
- A boszorkányúrnők és a Viharvadászok, illetve természetesen a játékosok.

A Viharvadászok és Enoszuke ereje

A Viharvadászok nevű shenar klán és kiterjedt kapcsolatai, már több ízben feltűntek a Keleti Legendák kampány folyamában. Most sincs ez másképp, hiszen igaz hogy nagyrészt a háttérben ténykednek, de mégis igen sok minden kapcsolható hozzájuk, és függ tőlük. Egyrészt a tennó 14 évvel ezelőtti halálát megelőzően született lány(!)gyermek felnevelése. Az hogy, milyen rafinált úton került hozzájuk annak a története a zavaros múlt ködébe vész. Majd a lánygyermek felnevelése, annak tudatában, hogy ő csak egy a végtelen számú árva

közül, akik a nagy csapás bekövetkeztekor vesztették el mindenüket. A császári vér titkának maximális megőrzése. Mindez eddig rendben is lenne, ám a gyermek hamarost betölti a 14. életévét és ők is tudják, hogy ez egy olyan fordulópont, ami az egész szigetvilágra hatással lehet, és nem szabad hagyni, hogy a császári vér rossz kezekbe kerüljön. Klánjuk megannyiszor vette már fel a küzdelmet démonfajzatokkal, ezért most is tisztán látják a jeleket, amik a sötét erők mozgolódását jelzik.

Ezen a ponton köp bele a levesükbe Katashi, a renegát yakuza vezér Jirai városából (Sötétlő hegyek). Ő az, akivel a Viharvadászok hathatós közreműködésének hála, olyan csúnyán elbántak a kalandozók. De nem, nem halt meg. Igaz nem sokon múlt, de él. A boszorkányúrnők segítségével és maradék hűséges emberének hála megkaparintotta a tópalota maradványai közül, azt a szilánkot (avagy sárkánypikkelyt, lásd: Szétszakadt birodalom), ami Kazaukabe amatu vesztét okozta. Katashinak nincs vesztenivalója, így örömmel fogadja az „ajándékot". Ez a szilánk természetesen az ő testét és elméjét is elkezdi mérgezni, ám az öregedő yakuza olyan gyűlöletet táplál a Viharvadászok felé, hogy addig ő egyszerűen nem képes feladni, amíg ez be nem teljesül. Napról - napra járja át testét a pikkely ősi ereje, tudatát pedig a düh és az őrület hullámai ostromolják. Szisztematikus támadássorozatba kezd hát, aminek célja az emlitett shenar klán teljes kiirtása.

A Viharvadászok természetesen nem hagyják magukat, ám Enoszuke erejének védelmében úgy döntenek, hogy az lesz a legjobb, ha az egyik mesterrel inkognitóban elküldik a lányt. Ő, aki azt hiszi magáról, hogy shenar tanítvány abban a tudatban van, hogy fontos küldetésre mennek, minek célja megtalálni valamit, ami segíthet klánjának ezekben a zavaros időkben. Igy érkezik a shenar mester és tanítványa, természetesen inkognitóban a Hajóvárosba. A játékosoknak is itt lehet (kell!) velük kapcsolatot létesíteni, ha felakarják venni a történet fő fonalát (aki leánygyermek, hiszen nélküle nincs beteljesülés). Erre az ittlétük alatt bármikor sor kerülhet, ez nagyban függ attól, hogy merre kalandoznak el. ***Két fontos dolog ezzel kapcsolatban*:** 1. lehetőleg ne legyen túl direkt (pl. rögtön az érkezésük után odaállít egy ismeretlen egy gyerekkel, és elkezdi lökni a küldetést) 2. történjen meg a Hajóváros elleni támadással bezárólag (lásd még később).

Hajóvárosi kalandok

Bemesélés

A játékosok különféle célokkal érkeznek –a hangulatkeltőben is szereplő- Hajóvárosba. Mivel a kampány előzményeiben megannyi karakter szerepelt, és a játékosok is több oldal mellett elkötelezhették magukat, avagy szerezhettek kellemetlen tapasztalatokat általuk, így a játék folyamába is sokféleképpen folyhatnak bele. Itt most sorra veszünk néhányat, ámbátor még bizonyosan rengeteg különféle variáns létrejöhet a karakterek előmenetelétől függően.

Ha valamelyik uralkodó frakció oldalán kötelezték el magukat, esetleg velük ápolnak jó viszonyt, akkor az ő alkalmazásukban kerülhetnek ide (mivel a frakciók már keresik a fentebb említett „ereklyét", mindemellett pedig egyéb feladataikat is el kell látniuk saját régióikban).

- A Sinemossi liga szolgálatában érkezhetnek a Hajóvárosba, további zsoldosokat, mindenre kész fegyverforgatókat és felszerelés vásárolni. Sinemoszuke urai ugyanis a legkevésbé szervezettek a három nagy régió közül. Igy ők azzal dolgoznak, ami van, és ami a legkönnyebben elérhető. A játékosoknak is fizetnek szépen csengő aranyakat, ha szükséges. A küldetés egy elveszettnek hitt szuke tárgy/ereklye felkutatása a Rjókan-szigeteken, csak előbb feltankolnak. Rutin munka.

- Ha Shigeki amatu elkötelezett hívei, akkor érkezhetnek az ő embereivel a fegyverszállítmányt felügyelni, majd annak egy részével együtt a már emlitett szigetekre hajózni, és ott az ő embereinek a munkáját támogatni, vigyázni (Shigeki nem is adja ezt oda akárkinek, szóval ez esetben tényleg jó viszonyt kell ápolniuk az amatuval).

- Ha Ragaenoszuke toroni urainak a zsoldjában állnak, akkor pedig, pont hogy Shigeki, illetve ha már itt vannak, akkor akár a Sinemossi küldöttség céljainak megakadályozása. A fegyverszállítmány szabotálása, illetve a liga zászlaját viselő hajó(k) elsüllyesztése, adott esetben a vezetők likvidálása. Ha ezekben helytálnak, akkor további szolgálat és természetesen jutalom várja őket a Rjókan-szigeteken.

- Amateraszuke urával, a Császári küldöttel igazándiból nem nagyon volt eddig esélyük jó viszonyt kialakítani, ő pedig nem is nagyon bízik a kalandozókban, ezért az ő szárnyai alatt maximum akkor érkezhetnek, ha ők maguk is niareiek. Ez esetben a játékosok előtörténetéből kiindulva a feladat hasonló az előzőekhez. Egy kis hajóvárosi kiruccanás után, irány a szigetvilág.

- Ha abszolút függetlenként érkeznek, akkor lehetséges opció, hogy épp hajóztak valahova (saját célok-előmenetelből kifolyólag) és itt a közelben belefutottak az épp gyülekező démoni ködbe. Ütközet itt még nem javasolt, inkább maradjon meg sötét fenyegetésként, ami szépen lassan feléjük tornyosul. Épeszű hajóskapitány amúgy is messziről elkerüli az ilyesmit. Esetleg megsérülhet a hajó a váratlan útirányváltás következtében, avagy a készleteiket kell feltölteniük és ezért kötnek ki itt. A háborgó gomolygás azonban egyre csak gyűlik és közeledik.

Igy vagy úgy de ez a senki földje, amit egyesek Hajóvárosnak neveznek, tártkarokkal fogadja őket.

A játékosoknak a Hajóvárosba érkezéstől számítva egy hét (pontosabban 6 nap) áll a rendelkezésükre, ugyanis a hetedik napon válik nagykorúvá a császári vér. *Midőn Enoszuke erejének virága kinyílik, s midőn szára elég erős, hogy elbírja a felkelő nap birodalmának súlyát…* Ekkor fog majdan a vándorló sziget is feltűnni, hátán az ősi kolostorral. Ez pedig akarva akaratlan elindítja a végjátékot, ha felkészültek rá a játékosok, ha nem.

A Hajóváros

Nem más ez, mint a Hajasúi – szorosban, Sinemosuke és Ragaenoszuke határvidékén fellelhető kaotikus hajó, sziget, és mólórengeteg. Megannyi tengermelléki nemzet keze munkájából összeállt lény, mely folyamatosan lüktetett, változott, hol gyarapodott, hol pedig leszakadt belőle egy-egy darab. Egyesek szimplán csak kalóztanyának nevezik, s be kell látnunk, hogy eme kijelentés nem áll oly messze az igazságtól. A mindenünnen kivetett söpredéket egy helyre hordta össze a víz. Valójában az egész egy zátonyra futott, majd a partra vontatott hajóval kezdődött, ami egyébként ma is a „városka" szívében található. Maga ez a sziget is csak gyarapodott az évek során, ahogy maga a szerencsevadász tanya is, midőn a felgyülemlett törmelék, hordalék, és egyéb, direkt jellegű ráépítés hozzáadódott a zátonyokhoz és homokpadokhoz. Aztán az évek múltával egyre több számkivetett, leáldozott csillagú szerencsevadászt, kiégett kalózt, és persze hazáját vesztett szigetlakót vetett ide a sors, avagy a kiszámíthatatlanná vált tengeráramlatok. Egyre több, eredetileg csak ideiglenesen kikötött hajó ragadt itt végleg, ahogy aztán később ugyan igy jártak azok az eltévelyedett lelkek, akiket a hajóváros híre, avagy inkább hírneve vonzott ide. Jelen idő szerint a név egy lassan már megszámlálhatatlan méretű hajó, dzsunka, móló és épületrengeteget (egyesek szerint inkább temetőt) takar. Egy igazi senki földje, ahol mindenkiből lehet valaki, ha van elég arany az erszényében és/vagy vér a pucájában. Ez a

kaotikus szörnyszülött odáig duzzadt az évek során, hogy mostanra igen komoly alvilági kereskedelem folyik a „falain” belül. Illetve az is megesik, hogy a szétszakadt szuke birodalom jelenlegi fejeinek álruhás emberei látogassanak ide, beszerezni ezt-azt. Azt pedig mondani sem kell, hogy az üldözöttek és bujdosók számára mennyire alkalmas rejtek.

Felépítését tekintve egy központi hordalékszigetet köré csoportosul. Ebből nőnek ki a mólók, függőhidak, és különböző módokon összekötött hajócsaládok. Ezenkívül ott vannak még az előbb említettek közt tucatjával úszkáló dzsunkák és kisebb-nagyobb csónakok, valamint egynéhány nagyobb mesterséges felépítmény (a mólókhoz hasonlatosan). Mindez pedig összeköttetésben áll egy természetes, ám igen kopár és kietlen szigettel (bár ez inkább csak egy nagyobb zátony), amitől karnyújtásnyira terül el ez az egész. A hajóváros szíveként funkcionáló zátony és hordalékszigettől északra, a nyílt víz felé nyújtózik, a nem túl nagy a kikötőrész, ahol ténylegesen csak az átutazóban lévő hajók horgonyoznak. Emellett már épül a másik mólónyúlvány, mivel város forgalma lassan kinövi (sőt már ki is nőtte) azt a mennyiséget, amit ez a rész be tud fogadni. A központi résztől keleti és nyugati irányba pedig a hajóváros két külön kerülete, már ha lehet így fogalmazni, legalábbis fennhatóságilag mindenképpen külön említendő részek ezek. Déli irányba pedig, a két említett részt köti össze a káosz maga, az örökre itt ragadt, átalakított hajók, a közéjük épített mólók és a csónakok erdeje.

A már említett két „kerület” létrejöttének egyetlen oka van, mégpedig az, hogy a várost két személy is szeretné irányítása alá vonni, akik érthető módon ellenszenvet táplálnak egymás iránt. Egyikőjük egy hölgy, akit Wiwen néven ismernek. Rosszakarói Korcs Wiwenként emlegetik (utalva keverék származására), mások szimplán csak wyvern-nek hívják, harapós és vad természetének köszönhetően. Az ellenerőt pedig Kawazoe Takumi képviseli. Míg Wiwen, aki maga a megtestesült bajkeverő, igazi nagyravágyó sehonnai kalóz, addig Kawazoe kapitány, az egykori császár volt hajóskapitánya, a szuke értékek őrzője (legalábbis próbálja menteni a menthetőt). Ugyan Wiwen vettette meg lábát először ezen a kétes helyen, ám Kawazoe kapitányt ez a legkevésbé sem érdekli, hiszen ő csak egy kevert vérű külhoni, akinek valódi származása sincs, sem hazája, ráadásul egy szemtelenül beképzelt nő. Ez is csak egy ilyen helyen eshet meg, hogy egy ilyen nőszemély hatalomhoz jusson. Wiwen a délnyugati felépítmény és környékének ura, Kawazoe pedig a délkeletié. A köztes részekben folyamatos a területekért vívott harc, még ha néhol csak egy-egy fontosabb bárkáról beszélünk is, kivéve a központi szigetet, ami hivatalosan független területnek számit, ahogy a kikötői mólók és raktárak is… hivatalosan. Mellesleg a két felségterület is sokban különbözik egymástól, a Wiwen alá tartozó részek inkább hajaznak egy bűnös kalóztanyára, annak minden velejárójával (igazi lerobbant „szegénynegyed”, minden hájjal megkent zsarolók és uzsorások garmadája, az illegalitás melegágya), míg a kapitány felségterülete mind kinézetben, mind pedig szervezetségben a keleti tradíciók és gondolkodás otthona. Persze itt sem kell csendőrségre, avagy békére és nyugalomra gondolni, végtére is ez mégis csak a senkiföldje, inkább csak a becsület maradványiba kapaszkodó bűnözés szervezettségére, és sajátosságaira (lásd pl. yakuza, triád).

Fontosabb helyek a Hajóvárosban:

A Barlang. Valójában egy több hajóból álló komplexum, ami csak nevében reflektál a klasszikus értelemben vett, szárazföldi játékbarlangokra. Itt kérem van minden, amire fogadni lehet, és ahol kockára lehet tenni némi arany, illetve olykor mást is. Az ivóversenytől kezdve, klasszikus kártyán, kockán, és néhány szuke eredetű táblás játékon át (adott esetben Oshi és Tsuro), az illegális, hajófenékben elkövetett, pusztakezes küzdelmekig (ugyan kicsit piszkos a boksz, de legalább nem kevésbé véres). Sőt akad itt még egy igaz helyi csemege, az igazán bátraknak, amit árbocfutás, avagy kalózkör néven emlegetnek. Ez nem más, mint egy néhány hajóból álló, amolyan tessék-lássék módon kijelölt akadálypálya, ahol is úgy kell megtenni egy kört, hogy lehetőleg vitorlák és az árbocok magasságában maradjon a versenyző. Ugyan

lehet érinteni a padlót (avagy a fedélzetet), az sem baj ha leesik az illető, ámbátor a fedélzeten akad némi visszatartó erő, akik egy két szúrással visszatérítik a szerencsétlent a levegőbe. Avagy véget ér a játék számára, szerencsésebb esetben vesztes és nem hullaként. A sérülés még nem egyenlő a bukott körrel, amennyiben végig tud menni a kijelölt pályán, ám a vízbe esés igen. Ha pedig még ez nem lenne elég, akkor néhányszor bizony oda is lőhetnek a „segítők" az árbocok közé (inkább számszeríjjal, mint arkebuzzal, már csak a lőtáv miatt is) ha a versenyző nagyon magabiztosnak érzi magát. Ámbátor aki végigmegy egy kalózkört, az bizton számíthat egyfajta elismerésre, illetve a korábbi bajnokok kihívásaira. A barlang Wiwen fennhatósága alá tartozik. Ezen kívül persze jószerivel akad még hely a városban, ahol kártyát és kockát forgatnak, és azt mondani sem kell, hogy egy jó kis bunyóba is bárhol belefuthat az ember.

A Cet. A legnagyobb fogadóhajó a város szívében nyugszik, valóban akár csak egy partra vetett bálna. Még az első idevetődött hajók közül való – ha nem az első – test ad otthont ennek a 20 szobássá alakított fogadónak. A hajó a körülményekhez képest jó állapotban van, de azért megeshet, hogy egy zivataros éjszakán bizony vizes lesz a vendég kobakja. A fogadót egy tisztességben megőszült gorviki kalóz viszi, aki az Amerro névre hallgat. Készletei a különböző szeszesitalok igen széles palettáját felvonultatják, ahogy egyéb bódító hatású szerek is akadnak a pult alatt, cserébe az ételek felhozatala már korántsem ilyen megkapó (hal, rák, hal, polip, meg valami mutáns hal). Ezenkívül számos hely akad még, ahol nyugovóra lehet térni, ám ez az egy, amire valamennyire illik a fogadó név. Tömegszállások akadnak szép számmal, ahogy csónakot és kisebb dzsunkákat is lehet bérelni, szabad felhasználásra (akár alvásra is). A kidobó „ember" egy Khan'ye névre hallgató óriás, akinek drága anyukája egyesek szerint onikkal hált együtt, azért lett a fia ekkora nagy barom állat (persze ezt a szemébe nem mernék mondani). Mások ogár vérre tippelnek inkább. Mindenesetre egy igazi, amolyan józan paraszti ésszel megáldott, hatalmas izomtömegbe ütközhetnek azok, akiknek van merszük a fogadós szavával szembe menni.

Zsibongó. Kisebb-nagyobb csónakokból álló kaotikus halmaz, ami gyakorlatilag a piac helyi megfelelője. A keleti híd és a központi sziget kapcsolódásánál található. Alkudni ér, cserébe az átverés is mindennapos.

Posvány. Wiwen főhadiszállásához közeleső nyomornegyed. Egy alacsonyan fekvő homokpad, ami felett híd ível át, így odalent tényleg csak az alja marad. Apró, cölöpökre

épült kókány viskóit gyakorta elmossa a víz, vagy egy nagyobb vihar, ezért a látképe igen gyakran változik.

A **kapitány kertje**. Kawazoe kapitány által létrehozott zen kert, ami egy apró szigetecskén lett kialakítva. Személyes kedvence ez nyugalom apró szigete, amibe ezért mások nem is nagyon mernek belerondítani. A partján horgonyoz egy teázó hajó is, ami stílusában a tradicionális szuke értékeket idézi meg. Csak vízi úton megközelíthető, hidat nem építettek rája.

Hajótörött színház. A telep szívében található félbevágott roncshajón vert tanyát néhány jött ment északi mutatványos és színészpalánta. Ez a kis bagázs valóban hajótörés következtében vetődött ide, majd gondoltak egyet, s birtokukba vették ezt a roncsot, kicsit kipofozták, összehordtak bele némi szedett-vedett berendezést, s ha már ennyit foglalkoztak vele, hát be is lakták. így ragadva itt végleg a hajóvárosban. Színházra inkább csak a nevében emlékeztet, ugyanis a helynek van egy erős romkocsma hangulata, az előadásoknak pedig leginkább egyfajta bohém, illetve burleszk stílusa.

Gubash – gőzös, gázos – boltja. Ez egy gőzhajó, azaz egy gőzgéppel és lapátkerékkel (is) meghajtott árbocos hajó. A tulajdonképpeni fegyverműhely. Sidur Gubash egy toroni születésű, ám élete legnagyobb részét az enoszukei szigeteken leélő férfiú. A háromfejű nem áldotta meg kifejezetten jó sorssal – és társadalmi hellyel- szülőföldjén, ám családjának egy rangos patrónusa felismerte benne tehetséget és a fogékonyságot az újabb keletű tudományok iránt (mechanika, alkímia), így az akkori szövetségesükhöz küldte tanulni, tudván hogy itt már pusztán toroni származása (és csipetnyi kyr vére) miatt jobb esélyei lesznek, mint odahaza. Illetve szabadabban folytathatja tanulmányait és kísérleteit. Sidur felhasználta a zászlóháború során a toroniak kezére jutott, illetve a hazatérő szukék által a szigetekre került lőfegyverek maradványait, tervrajzokat készített, és különböző módosításokkal ugyan, de reprodukálni tudott bizonyos példányokat. Az pedig, hogy a szukék eddig is ismerték, sőt használták is a máshol titkosnak minősülő fekete port (lőport), az csak megkönnyítette a dolgát. Igaz, hogy egy hithű szukénak eszébe nem jutott volna ilyen célra felhasználni ezt a praktikát, de Gubash mint olyan nem a szigetek szülötte ugyebár. Sőt igazi, ravasz toroni vérrel áldotta meg a háromfejű. Több helyi segítőjével és néhány toroni rabszolgával együtt futatja a fejlesztéseit, és az üzletet. Nem reklámozza ugyan, hogy milyen portékák vannak a birtokában, ám nem is rejtegeti túlzottan. Akinek van elég pénze, hogy megfizesse a munkáját, az előbb - utóbb úgy is rátalál. A boltjában nincs is közszemlére téve egyetlen tűzfegyver sem, lévén azt csak pult alól, illetve rendelésre gyárt. Egyéb kisebb-nagyobb használati tárgyak (pl. iránytű, fürkész, látcső,

kormozott üvegű szemlencsék, tűzsárkány és egyéb gyújtóeszközök, világító valamint időmérő berendezések, mechanikus számszeríjjak, és tárazást segítő berendezések és még sok más csemege), illetve az alkímia mesés tudományával előállított szerek és főzetek kaphatóak nála (gyógyitaltól kezdve a lőporon át, a naftáig). Munkáinak megvan az ára, de emellett egyáltalán nem ostoba, fel van készülve a keményebb menetekre is, így ha valaki megpróbálja átverni, vagy kirabolni, az rögvest kaphat egy-két sörétet a bordái közé.

Ezenkívül akadnak még raktárak, hajófenekek mik mindenféle kétes értékű árút rejtenek. Valamint felbérelhető zsoldosok és szerencsevadászok (Példakarakterek a Keleti Legendákra), szajhák és minden hozzájuk köthető örömforrás, valamint egyéb kétes szolgáltatások hada megtalálható a hajóvárosban (mérgektől kezdve, a rabszolgákon át, egynémely egzotikus állatig), csak jó helyen kell keresni. Valamint ott van még Wiwen, és Kawazoe kapitány rezidenciája, de ide – ha csak nem ütik bele az orrukat kettejük ellentétébe – nem fognak bebocsátást nyerni.

<u>Események, érdekességek, amikre felfigyelhetnek</u>

- Bemeséléstől függetlenül láthatják egy pillanatra Mugoit, mint démoni muszatasit. Ez az a filmes jelenet, amikor köröttük zsibong a tömeg, ám egy pillanatra észreveszik a morajlás közepén nyugodtan álló tányérkalapos alakot (akárcsak egy szikla a háborgó tengerben). Majd az lassan rájuk néz, ám szeme helyén csak fekete mélység tátong. Majd midőn elszáll eme melaszos pillanat, az alak is tovatűnik nyomban. Ám a rosszérzés ottmaradhat utána azokban, akik a szemében (helyén) megpillantották a közelgő vészt ígéretét (lásd lejjebb).

- Ha függetlenként érkeztek és nem nagyon találják fel magukat (bár a démoni fenyegetés akkor is ott függ a levegőben, amit ráadásul érkezésük idején még rajtuk kívül senki sem sejt), akkor történhet a következő. Egy fiatal nő furakodik oda hozzájuk a tömegben, láthatóan feldúlva, majd egy kártyalapot nyom valakinek a kezébe, ami nem más, mint a Csónakos. Majd meg is próbál eliszkolni, kihasználva a tömeget és apró termetét. Ha utána kapnak, akkor sem hagyja magát, meg van rémülve, igy még inkább igyekszik meglógni. Ám ekkor kieshet még egy lap, ezt szorongatta a másik kezében, ami pedig a Kívülálló. Ő valójában a Nyolc legyező házának egy igen korán renegáttá vált beavatottja. Aki túl érzékeny volt és mindemellé még nagyszájú is, ezért gyakran kifecsegett dolgokat, ha a lelkiismerete ezt kívánta

meg tőle. Ezért először csak a nyelvét vágták ki, majd komolyabb szankciók következtek volna, de azt már nem várta meg. Okkal rémült tehát, hiszen most is tilosban jár. Itt rejtőzik ő is a városban és jóskártyái megsúgták neki a vész közeledtét, illetve két fontos szereplőét az elkövetkező történéseknek. Ez a Kívülálló(k), ők a játékos karakterek, és a Csónakos(avagy Tutajos), aki egyébként Harozza kapitányt szimbolizálja (őt és Ködfaló nevű hajóját lásd lejjebb). Ha a JK-k valahogy mégis elkapják a nőt és ki is tudnak csikarni belőle valami információt - pszivel, avagy varázslattal - akkor sem tudhatnak meg többet annál, amit a különböző frakciók tudnak (lásd háttér és előzmények), illetve ami itt szerepel.

- Találkozás Shigeki amatu embereivel. Ugyan rangrejtve utaznak, de a játékosok előmenetelétől függően akár fel is ismerhetőek. Ámbátor ha nem, akkor is feltűnő lehet, amint néhány láthatóan nem helyi arc (igazi muszatasik, nem pedig kalóz söpredék) méretes ládákat vontatnak és cipelnek a kikötő felé. Némileg ellenségesesen viselkednek, mivel nagyon idegenül érzik magukat ebben a környezetben, és nem mellesleg egy igen fontos feladat van rájuk bízva. Az első nagyobb szállítmány tűzfegyvert készülnek leszállítani amatujuk részére. Egy nem túl nagy, ám gyorsjárású kétárbocossal érkeztek és alig egy tucatnyian vannak. Határozottan és csendesen teszik a dolgukat, ám néhányuk láthatóan kissé zavartan viselkedik. Valójában, legszívesebben kardot rántva rendet tennének e közt a csürhe közt, de visszafogják magukat, ami némelyeknél kisebb frusztrációt eredményez. Nem szükséges konfrontálódni velük, amíg nem fenyegeti veszély a rakományt, vagy az életüket addig ők sem lépnek fel támadólag. A karakterek előtörténetéből és Shigekihez való bizonyítható viszonyuktól függően, akár még információmorzsákkal is szolgálhatnak, vagy akár segíthetnek is a karaktereknek (de ehhez már tényleg nagy Shigeki rajongónak kell lenni). Ha pedig a játékosok az amatu ellen játszanak, akár meg is foszthatják őt a nagyértékű szállítmánytól.

- Midőn a Cetben járnak, avagy más körülmények közt beszédbe elegyednek a helyi lakossággal, hallhatnak híreket (pletykákat) a külvilágból. Mik arról beszélnek, hogy a muszeigan démonai bizony mozgolódnak (bemeséléstől függően ezzel akár a JK-k is szembesülhettek). Egyre több vidékről - főként a lakott vidékek pereméről, szigetekről – hoznak furcsa és gyanús híreket az utazók. Szellemjárta, elhagyott földekről, felprédált tanyákról, sírjukból kikelt holtakról, rég halottnak hitt rokonok gyanús visszatérésről, vérvörös csuhájú és villámló szemű vándor szerzetesekről, valamint olyan hajókról, mit onik és nagák támadtak meg. Konkrétan találkozhatnak is bizonyos Kuroda nevű, diszkréten habzó szájú szuke ashigaruval (talpas katona). Őrá igen rossz benyomást tett valami, hiszen láthatóan nincs teljesen magánál. Eszüket vesztett katonákról hadovál, bajtársakról kik egymásra támadtak, egymást felfaló szeretőkről, és ördögi kacajról, mindent átható démoni nevetés hangjairól. Illetve a Yoshikuni (jó szerencsével áldott vidék) sziget nevét emlegeti, akár mint otthonát (lásd később).

- A Sinemossai küldöttség toboroz embereket. A Feladat, ahogy a bemesélésben is említésre került, egy elveszettnek hitt szuke tárgy/ereklye felkutatása a Rjókan-szigeteken, csak előbb feltankolnak a hajóvárosban. Rutin munka tehát.

- **Találkozás az öreg Shenar mesterrel és tanítványával** (lásd részletesebben a viharvadászok és Enoszuke ereje). A férfi Hamanoként mutatkozik be, a lányt pedig Junkonak szólítja. Természetesen inkognitóban vannak (pl. Enoszuke kutató történésze és lánya, históriás szerzetes és növendéke stb.). ***A velük való kapcsolatfelvétel kiemelten fontos a történet szempontjából***, ám erre a hajóvárosban bárhol és bármikor sor kerülhet. Ezt ugyanis rengeteg tényező befolyásolhatja. Alapvetően fontos, hogy a karakterek milyen viszonyt ápolnak a Viharvadászokkal és hogy ez mennyire köztudomású. Ha megvan a bizalom, akkor Hamano akár el is árulhatja, hogy valójában kicsodák. Ám a titkot, amit a lány sem tud (hogy ő Enoszuke ereje), semmiképpen nem osztja meg! Ezt senkinek nem mondaná el, esküje kötelezi. Egyébként fenntartják az álruhát, így kapcsolat létesítése esetén azt osztja meg a játékosokkal, hogy ők vándor kutatók, és erről a bizonyos Enoszuke ereje nevezetű tárgyról szeretnének mindent megtudni, felkutatni azt. A kontakt történhet szinte bárhol, ahol reálisan is összetalálkozhatnak. A Hajótörött színházában, a kapitány kertjében, vagy pl. a zsibongóban. De akár, ha esetleg a JK-k is oda jutnak, Wiwen egyik tömlöcében is. Ha a karakterek szimpatikusak neki, akkor akár meg is kérdezheti, hogy nem e csatlakozhat hozzájuk? Utazhatnának együtt is akár. Ha nem azok, esetleg a karakterek nem törődnek vele, akkor fussanak beléjük a támadás okozta káosz közepette (lásd lentebb), hiszen ez az utolsó alkalom, hogy felvegyék a történet fonalát!

- A kikötőben állomásozik épp a méltán híres/hírhedt Harozza kapitány, és elpusztíthatatlannak mondott hajója, a Ködfaló. Marcio Harozza egy már-már legendás alakja az enoszukei tengereknek. Ő az az ember, aki már a nagy csapás előtt ezeken a vizeken kalózkodott. Bár születését tekintve gorviki, ám mégis ide vetette a sors. A róla szóló szóbeszéd szerint ő már akkor rendre sértetlenül megjárta a démoni ködvidéket, amikor azt még a nagy muszeigan néven emlegették, nem pedig ez kis foszlányokból álló maradvány volt, mint manapság. Hajóján állítólag nem fog sem vihar, sem tűz, sem acél. Állítólagos korához és tetteihez képest azonban nagyon fiatal (alig 30 körüli). Hírneve alapján eljuthatnak hozzá, bár a hajójára nem enged fel csak úgy, ő maga pedig ritkán hagyja el. A Barlangba azért ellátogat egyszer-kétszer ittléte alatt. Álmából felkeltve is elvezetne bármely típusú hajót és kiválóan ismeri a környező vizeket, valamint a ködvidék sajátosságait és veszélyeit. Igaz kicsit zárkózott, ha komolyabb témákról esik szó, ám mégiscsak kalózvér, ezért jó fizetségért cserébe sok mindenről lehet vele tárgyalni.

Marcio Harozza valójában egy gorviki születésű, elszegényedett kisnemesi családba született, majd kalóznak állt fiatalember. Azaz csak annak tűnik, mivel valóban nem mai gyerek már. Valóban ezeken a vizeken hajózott (és fosztogatott) már a riana-ate átok beteljesülése előtt is (már akkor negyven fölött volt), és valóban megjárta több ízben azt a ködöt, ami császári hajóhadakat is rendre nyelt el, de ő túlélte. Mi a titka? Az, hogy Wier. így

korántsem olyan könnyű eltenni láb alól. Ráadásul emiatt sokkal többet is bír, mint amennyit első ránézésre mondanának róla, ezt az előnyét pedig már megannyiszor kihasználta. Ezt leszámítva nem több egy tapasztalt tengeri farkasnál. Illetve van itt még valami. A Ködfaló. A hajója egy igazi ereklye, ám ezt nagyon kevesen tudják (mindössze 2 ember rajta kívül). Persze a hajó neve is legendás már önmagában, de a miérteket a szájhagyomány nem taglalja, s nem is ismeretes. Ezt a hajót a ködből hozta magával, még évtizedekkel ezelőtt, amikor majdnem ottmarad egy Yam-haikannal vívott ütközetben, ám csodával határos módon túlélte a kalandot. Az ő hajója megsemmisült, de nem volt rest a beste ladikjával visszatérni az életbe. Ez a hajó pedig valóban egy párját ritkító szerkezet, aminek alapjaiban feltételezhetőleg egy ősi leviatán maradványai nyugszanak. A felépítmény persze teljesen más, egy nagyobb, ám még mindig kellően gyorsjárású karakkára emlékeztet leginkább. Ám a szíve és alternatív irányító felülete, az egy trónszék. Ez az aquir őshajó maradványa és ez felelős azért, hogy egyesek szerint elpusztíthatatlan a Ködfaló. Mivel ha a kapitány beleül, és onnan irányítja, akkor az ősi szerkezet azonnal vérét veszi. Bilincsek pattannak kezére, és apró pengék járják át vérszívó fogakként csuklóját. Igy táplálva a hajót, így fizetve azért a természetfeletti strapabírásért, amit eztán nyer. Nem hiába aquir maradvány, vérrel és verejtékkel kell fizetni az ősi bestiák „ajándékáért". Harozza sem bírná etetni ezt a szörnyet, ha nem lenne az ami. Ő sem különb a hajójánál. Valójában a ködfaló közel sem elpusztíthatatlan, hiszen csak akkor bír természetfeletti ellenállással (SFÉ mindenfajta sérüléssel szemben és olyan keménység, amit egy gyémánt is megirigyelne), mikor Harozza az ősi trónból irányítja (lehet a fedélzetről is a szokásos kormánykerekes módszerrel). Ám ezt még ő sem tudja folyamatosan fenntartani, hiszen a hajó igen hamar kiszipolyozná. Ezért bizony, ha nem aktiválják vérrel az ősi mágikus vérkeringését, akkor a Ködfaló is pont annyira sebezhető, mint bármelyik másik hasonló tengerjáró. Két személy van a fedélzeten, akik tudják a titkot – és akik Harozza bizalmát élvezik -, egyikük Morgena hithű látnoka, Electra a jósnő. Másikuk pedig a hajó karbantartója, a kapitány régi barátja, Cirelon a mérnök ezermester.

Harozza kapitány egyébként, bár ezt még magának sem vallotta be, valójában nagyon is szereti Enoszukét. Oly régóta itt van már, hogy el sem tudná képzelni magát a szigetek nélkül. Ha ezt az érzést előhozzák belőle, akár komoly segítője is lehet egy olyan partinak, aki valóban a szigetek megmentésén fáradozik.

Mindemellett a helyi viszonyokba, hatalmi harcokba nem kell, hogy beleártsák magukat, a kaland szempontjából ugyanis teljességgel lényegtelen, sőt a hajóváros valójában záros határidőn belül csúfos véget ér. Mind a keverék vérű nőstényördög Wiwennek, mind Kawazoenak megvannak a kedvenc helyei (Wiwennek a Barlang, Kawazoenak pedig a meditációs sziget/kert), ahogy mindkettőjük főhadiszállása is rejtegethet meglepetéseket a váratlan vendégek számára (mindig akad egy vízbe süllyeszthető kaloda/cella a nem várt látogatóknak). Alapvetően a történet főszálának felvételén kívül nincs dolguk itt. Láthatnak, hallhatnak még dolgokat, amik a történet további szereplőivel és történéseivel kapcsolatosak, ám ezen kívül a többi rájuk (azaz rátok kedves KM) van bízva. Itt felszerelkezhetnek, kiélhetik a vágyaikat, amit minden nagyobb városban le szoktak játszani, akár hozzá is juthatnak egy-két extra felszereléshez, illetve ápolhatják kapcsolatukat a történet egy másik frakciójával (pl. Shigeki emberei, Sinemossai küldöttség), vagy akár új szövetségesekre is tehetnek szert (Harozza kapitány). De persze ha játszani támad kedvük a városban és az itteni erőkkel, akkor engedhetsz nekik egy kis terepet erre is (ám ha óvatlanok, akkor könnyen beleszaladhatnak egy-két alattomos késszúrásba). A viharfelhők azonban már gyűlnek a láthatáron. Ha már kalandjuk kezdetén találkoztak a mozgó démoni köddel és az abban rejtőző veszedelemmel, akkor éppenséggel sejthetik már, hogy veszedelem közeledik. Ha nem akkor is észrevehető, ahogy gyűlnek az előjelek. A nagyobb hajók se szó se beszéd elhagyják a kikötőt. Majd egy kisebb kereskedő bárka fut be, amiről a lerohanó emberek, segítséget és mentőhajókat kérnek, a közelgő viharban zátonyra futott társaik megsegítésére. Valóban gyülekeznek a távolban a fellegek, sőt rohamosan közelednek is. A szakértő szemek pedig már messziről láthatják a jeleket, hogy ez bizony nem egy szokványos vihar lesz. A levegő szép lassan megtelik feszültséggel.

A Vihar érkezte

Elsőként démoni megszállás alatt álló shugenjak (mágiaforgatók) érkeznek csónakjaikban, hatalmas hullámok hátán. Láthatóan a szemük sem áll jól és valóban, ők korbácsolták haragosra a tengert. Aztán jön csak a java, miután az első cunami szerű hullámok végigsöpörnek a városon. Mugoi, a démon muszatasi összeszedett a muszeigan idejéből itt maradt

rémségek közül amennyit csak tudott, most pedig a hajóvárosra küldi őket. Tenguk és félig ember félig kígyó lények (nagák) másszák meg a hajókat, néhány Oni kíséretében. Elszabadul a káosz. A játékosoknak ideje lelépni, ha csak nem kívánnak ők is az árnysereg részévé válni, élve avagy holtan (de inkább holtan). Itt Mugoi és kis szektája nem feltétlen vesz részt, elég alapos munkát végeznek ezek a rémségek nélküle is. Az ő és közvetlen embereinek színrelépése igy megmaradhat a későbbiekre.

Többféle képen menekülhetnek, attól függően, hogy mit tettek eddig és melyik frakcióhoz húznak. Mehetnek akár Shigeki embereivel is, a Sinemossi alakulat is szóba jöhet, ha a toroni oldal bérenceiként voltak itt, akkor nyilván az ő hajójukkal, de akár Harozza kapitány Ködfalójára is stoppolhatnak. Ha pedig nagyon önállóskodni akarnak, akkor akár el is köthetnek egy hajót a felfordulásban, bár akkor szükségeltetik majd némi hajózási tudomány, hogy ebből a káoszból épségben kivergődjenek. Ha nincs még velük a Shenar mester és a tanítványa – tehát nem vették még fel a küldetést tőle -, akkor fussanak össze velük a káosz közepette, hiszen ***ez az utolsó alkalom, hogy felvegyék a történet főfonalát!*** Illetve ez a tökéletes alkalom arra is, hogy a mester életét áldozza tanítványáért cserébe, a démoni hadakkal szemben. Így pedig a játékosokra marad a tanítvány (utolsó leheletével megkéri őket, hogy viseljék gondját, segítsenek neki megtalálni a sorsát, valamint Enoszuke erejét). A gyermek és a szigetek sorsa innentől a kezükben van.

Kalandok a szigetvilágban

Mint az már fentebb kiviláglott a Rjókan-szigetek felé megannyi módon és céllal elindulhatnak. Imigyen arra sem lehet rendszert felállítani, hogy milyen sorrendben látogatják majd meg az egyes állomásokat/lehetőségeket. A nagyobb hatalmak itt állomásoznak már hosszabb-rövidebb ideje egy-egy szigeten, plusz akadnak amolyan függetlenek is. Mindegyiken érdekes kalandokba botolhatnak a játékosok, illetve az egyes frakciók céljairól is kideríthetnek információkat. *Súgó:* Megannyi információmorzsát fel lehet csipegetni a Rjókan-szigetekről még a Hajóvárosban (lásd szigetek leírása, hajóvárosi történések), és ezt jó is, ha eléjük is szórod – főként ha nem pacsiznak le egyetlen frakcióval sem -, ezzel is odairányítva a figyelmüket a szigetekre.

A szigetvilági kalandok során két fontos dologról szerezhetnek információt. Az egyik Enoszuke ereje. Több utalás is van a szigeteken (kisebbek és egészen konkrétak egyaránt) arra nézve, hogy a shenar lány az elveszettnek hitt uralkodói vérvonal utolsó darabja, egyben ő maga az ereklye, a hiányzó alkotóelem a szigetek jövőjének befolyásolására. A másik pediglen az, hogy a különböző frakcióknak mik a valódi szándékaik, miért is tették be a hátsójukat Enoszuke szétszakadt birodalmába. Törekvéseik felsejlenek majd az egyes szigeteken. Fontos lehet ezt végigvenni, hogy a játékosokban is tudatosuljon egy kép, hiszen a kaland végén egy igen komoly döntést kell majd meghozniuk.

Mind Ragaenoszuke, mind Sinemoszuke, mind pedig Amateraszuke uralkodóinak csapatai itt állomásoznak már a szigeteken, illetve természetese a revizionista Shigeki amatu sem maradhat ki a történetből. Mind Enoszuke erejét kutatják. Ezzel szembesülhetnek is a játékosok, hiszen mindjárt tágabb lesz a kép ezáltal. Mindannyian valamiféle tárgy képben képzelik ezt el (de legalábbis nem emberként). Shigeki például az erő szóból egy szent kardra következtet, a toroniak pedig… nah, ők valami egészen másra.

Súgó 2: Bár nagyon jó lenne, ha Junko a shenar lány itt már velük lenne, de ha esetleg mégsem sikerült eddig összeszedniük (otthagyni egy védtelen lányt Hajóváros ostrománál?), akkor végső mentésként kerüljön valamelyik szigetre valami más módon (valaki más mentette meg). Botoljanak bele csak úgy, vagy feküdjön egy zátonyon mint hajótörött, mindegy igazándiból, de nélküle tényleg nincs végkifejlet. Ha esetleg valamiért nagyon nem akarják a lányt (mert kalandozók és ostobák), akkor kerüljön egyből egy ellenséges frakció markába, aki a tetőpontnál már a lánnyal együtt jelenik meg, így kerülve lépéselőnybe. Ha a játékosok nem akarják felvállalni a döntést, majd megteszi más.

Súgó 3: Ha nagyon tétlenkednek egy ponton és az isteneknek sem tudják eldönteni, hogy merre menjenek, mit csináljanak, akkor kicsit tolhatod őket a köd felsejlésével a távolban. Így sürgetve őket, illetve kilátásba helyezve ezáltal némi fenyegetést (hiszen láthatták mi történt a hajóvárosban).

A szigetek

Iwa no Kyókai

A sziget nagy részét beteríti egy templom. Korokkal ezelőtt a templomot egy szikla tetején építették fel, ami benn áll a tengerben. A víz ereje folyamatosan formálja a sziklát. A monda szerint egy Kaoraku pap utazásai során megpihent a sziklán, itt töltött egy éjszakát és érezte, hogy ez egy szent hely, óriási az ereje, ide kell egy templomot építeni a tenger szellemeinek. Megkérte a tengeri halászokat, akik erre vetették ki hálóikat, hogy építsenek ide szentélyt. A legenda szerint a templom lábainál a barlangokban egy tengeri kígyó él, amely a gonosz szellemektől és illetéktelen betolakodóktól védi a szigetet. Szintén a legenda szerint a kígyó a Kaoraku pap imafüzéréből változott át, azt követően, hogy a templom megépült. A legenda részben igaz, tényleg él egy tengeri kígyó a sziget alatti barlangokba tekeredve, egy kisebbnek számító 900 méter hosszúságú kígyó (jól látható, hogy maga a kígyó nagyobb, mint a sziget víz felett található része).

Természetesen a tengeri kígyó nem fog a karakterekre támadni, mivel, mint a többi tengeri kígyó általában ez is jámbor állat, a karakterek természetesen megpillanthatják, ahogy tekerődzik a sziget alatt, hiszen elég komoly hullámokat kavar önmagában is egy kisebb mozdulatával.

A partra érkezést követően észrevehető, hogy vékony füstcsík száll fel a templom épületéből, amelyhez hosszú lépcsősor vezet. A lépcső mentén elszórva, még a templom előtt a lépdelő-kövek közepére három másik követ helyeznek el jól látható módon, ez a figyelmeztető kő, a kaname ishi, ami valamely, a lépcső mentén feltűnt, vagy elhelyezkedő különös látnivalóra

hívja fel a figyelmünket, ahol érdemes egy pillanatra megállni és elidőzni. Ez a séta hozzájárul ahhoz, hogy a látogató lelkiekben már felkészülhessen a templomba érésre. Ezek a kövek itt a lépcsőnél külön imahelyeket jelölnek. A lépcső mentén cseresznyefák virágzanak, lehullott szirmaik itt-ott beterítik magát a lépcsőt is (érdekes lehet, hogy hogyan él meg a cseresznyefa ezen a kopár sziklaszirten), időnként feltámad a szél ilyenkor a szirmok mintha táncolva invitálnák az érkezőt egyre közelebb a templom felé. A templomhoz közeledve a szirmok táncát mintha felerősítené az onnan halkan kiáramló melankolikus koto hang.

A templomban két férfi ül egy fiatal és egy idős, mindketten szerzetesi ruhában, az idős a kotón játszik, míg a fiatal szertartásos mozdulatokkal tölti ki a teát annyi csészébe ahányan a karakterekkel és a megjelent NJK-kal együtt a templomban vannak. A templomba, csak a bejáratnál elhelyezett kőmedencében – cukubai – kezet és arcot mosva lehet belépni, ami nem a fizikai, hanem a lelki és szellemi megtisztulás rituáléját jelenti, erre figyelmezteti a karaktereket Shiba, a fiatal szerzetes, akit különös fenyőillat vesz körül és kerüli azokat a helyeket ahol beszűrődik a templomba a napfény. A kőmedence a földön van, maga a földre ereszkedés is az alázatot szolgálja.

Az idősebb férfi a lég elemének mestere Shonen, aki azért érkezett a szigetekre, hogy szemmel kísérje Enoszuke sorsának alakulását. Mielőtt idejött a sziklatemplomba megfordult Sinemoszukén is és ott talált rá, a depresszióval küzdő, célját vesztett muszatashira Shibára, akit maga mellé vett és megtanította neki a nyugalom művészetét. Shonen tisztában van vele, hogy milyen erők mozognak a háttérben, egy tea mellett, amit Shiba főzött a társaságnak, fel is világosíthatja a karaktereket, ha esetleg nem tudnának minden szereplőről. Így különösen felhívja a figyelmet Mugoira, a démonra, akivel kapcsolatban javasolja, hogy kérdezzék meg Shibát. Elmondja, hogy Katashi, ha korábban találkoztak vele, akkor egy régi ismerősük szintén itt van a szigeteken, valahol rejtőzködve. Túlélte, ami vele történt és sokkal erősebb, mint volt. Tájékoztatja őket arról is, hogy a Sinemosi liga zsoldosokat és kalózokat bérelt fel ügyük előmozdításához. Shonen aktívan nem kíván részt venni az eseményekben, elég bölcs ahhoz, hogy tudja, nem lenne jó helyen az ő kezében a kő és mások kezére pedig nem kívánja játszani. Úgy gondolja, mindenkinek a saját útját kell járnia és neki ez az útja. Ezt követően javasolja, hogy kövessék Shibát, aki kiviszi őket egy cseresznyefaligetbe.

Osanaki no Mori no Shiba az Osanaki nemzetség Mori klán amatujának elsőszülött fia. Az amatu hatalomvágyó ember volt, minden áron feljebb akart jutni Enoszuke társadalmában, ezért démoni szövetségeseket keresett magának, köztük Mugoit. A tennó azonban nem örült

az amatu megerősödésének, és amikor kémei segítségével megtudta, hogy az amatu démonokkal paktál, megfosztotta a klánt földjeitől és minden egyéb vagyonától, amit nem volt hajlandó békésen tudomásul venni az amatu, így a tennónak sereget kellett küldenie, lázadó hűbérese ellen. A sereget Shigeki kapitány vezette, a tennó egyik legmegbízhatóbb muszatasija. Shigeki végzett ellenségeivel, ám a gyermek életének elvételére nem tudta magát rávenni, így kimentette őt az égő palotából és befogadta saját házába, származását mindvégig titokban tartva. Ahogy a gyermek cseperedett egyre nagyobb fájdalmat okozott neki a napsütés, így mindenhová fedett testtel vagy ernyővel engedték csak, érzékenysége démonvérnek köszönhető, ami akkor került a fiúra, amikor Shigeki végzett az apjával. Kikevertek hát neki egy kenőcsöt, amellyel nyugodtan járhat a fiú napon (erős gyertyafa illat). Egy a Mori klánt eláruló amatu elleni sikertelen merénylet és Shigeki veszélybe sodrása miatt Shiba el akarta vetni saját életét, amelyet azonban nevelő apja megakadályozott. A bocsánatkérés Shiba bal kezének kis és gyűrűs ujjába került. A tennó felszólította Shigekit, hogy küldje önkéntes száműzetésbe nevelt fiát 10 évre, amelyet követően a fiút visszafogadhatja házába és a klán vér szerinti tagjaként élhet tovább a tennó törvényének megfelelően. Észak és Dél Yneven töltött ideje alatt sok tudásra tett szert, amelyek legendás harcossá tették, ám elfeledte szellemének erősítését, így a démon vér egyre inkább megerősödött benne. Enoszukére visszatérve kudarc-kudarcot követett számára, nem találta a helyét, így lett csavargóvá, és így talált rá Shonen, aki mellett újra megtalálta a nyugalom útját.

Shiba, amennyiben a karakterek szimpatikusan és tisztelettudóan viselkednek Shonennel és vele is, továbbá nem Toron csatlósai, úgy megosztja velük mindazt, amit Mugoiról tud és azt, hogy habár Shigeki pengéje nincs elérhető közelben, azonban az egyik szigeten él egy Kaizen nevű öreg, akinek birtokában van egy nyaklánc, amelynek a segítségével le lehet győzni a démont.

Jigoku szigete

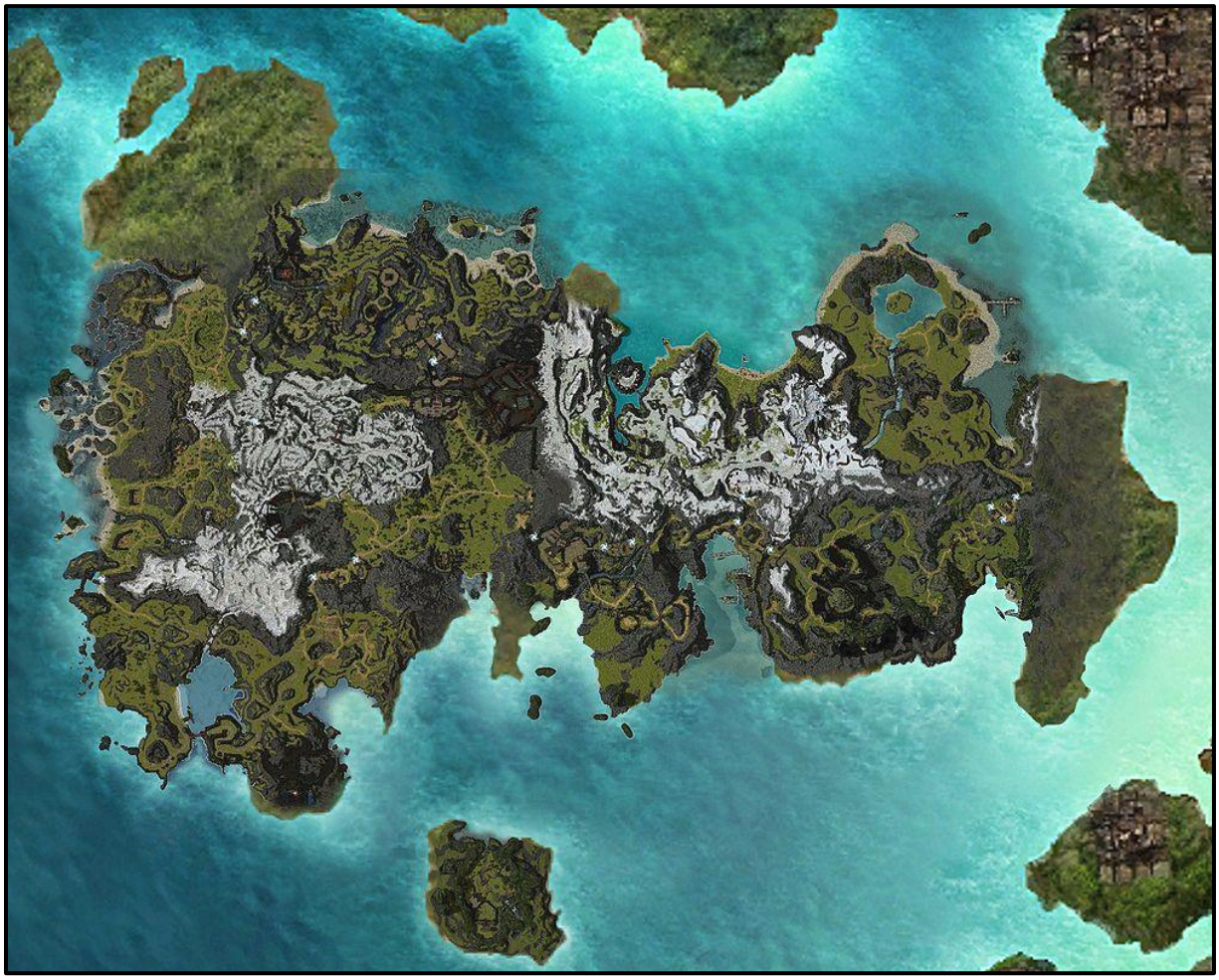
Jigoku egy kis vulkanikus sziget. A sziget sok apró, egymáshoz rendkívül közel elhelyezkedő szigetecskéből áll össze. A szigetet meredek sziklák borítják, amelyek teteje azonban néhol egészen sima összefüggő részeket alkot. Jigoku sziget állatvilága a környező részekhez képest viszonylag gazdag volt, meglehetősen sok fajta tengeri madár illetve fókaféle található errefelé még mindig. A környező vizekben a fókafélékre vadászó cápák is megtalálhatóak. A vulkanikus bazaltszerű felszínen csak szórványosan található növényzet.

Jelenleg a szigetet magáévá tette egy korcssárkány és az őt követő néhány tucat sárkánygyík. Igazából ez a sziget leginkább hangulati elem. Ezek a bestiák is érzik, hogy valahol itt a környéken hatalmas erők gyülekeznek és valami meghatározó fog történni. A karakterek, ha elhajóznak a sziget mellett, akkor láthatják a szigeten sütkérező sárkánygyíkokat, majd hangos robajlással előmászik a korcssárkány is, amelynek jelenlétére felreppennek a sárkánygyíkok (lásd Bestiárium 188. és 190. oldal), mint a megriasztott galambok és a sziget körül kezdenek körözni. Amennyiben a karakterek a közelben hajókáznak akkor a megzavart sárkánygyíkok akár ki is csaphatnak rájuk. Amennyiben partra szállnak szinte bizonyos, hogy összetűzésbe fognak keveredni a sárkánygyíkokkal, a korcssárkány csak abban az esetben lép színre, ha közvetlenül a szeme elé kerülnek a karakterek a szigeten.

A másik lakosa a szigetnek egy eldugott kis öbölben megpihenő Katashi, aki négy megmaradt emberével húzódott ide a szigetre. Úgy véli ez egy kiváló rejtekhely, hiszen a tengerről is látható sárkánygyíkok a legtöbb utazót elriasztják, ő pedig a kisebbekkel elbír, hála újdonsült erejének, a korcssárkányt pedig bölcsen elkerüli. Katashi innen szervezgeti akcióit, illetve szerzi be a túléléséhez szükséges emberanyagot. Amennyiben a karakterek elhajóznak a sziget mellett -3 módosítóval végrehajtott érzékelés próbát követően észrevehetik az öbölben

megbúvó kishajót. Természetesen, ha behajóznak, akkor elengedhetetlenül összecsapásra kerül sor a felek között, amelyre nagy eséllyel felfigyelhet egy közelben bóklászó sárkánygyík is.

Namidashima



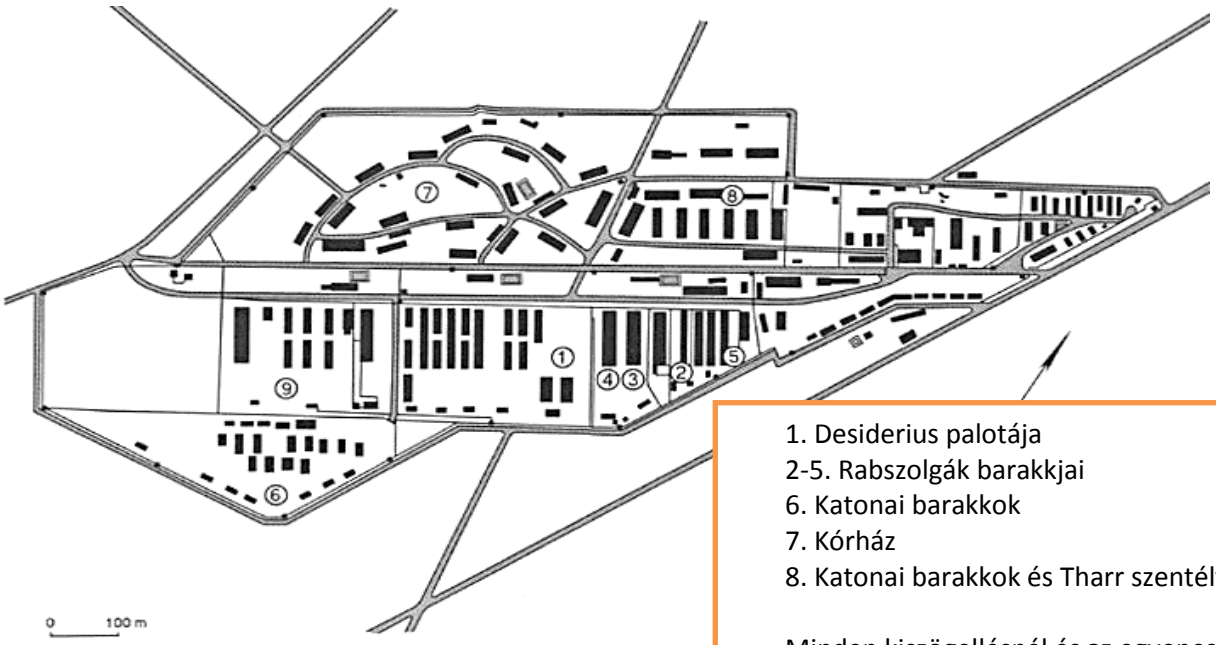
Namidashima (Könnysziget) korábbi nevén Yorokobinoshima (Boldogság szigete) szintén halásznépek otthonává vált miután kiemelkedett a ködből. Mindhárom tartományból érkeztek ide jövevények, hogy saját képükre formálják ezt az új világot, azonban nem sejtették, hogy ahol ők életük jobbá válását keresik, ott hamarosan észak leghatalmasabb birodalma fogja feltúrni a szigetet, hogy meglelje az elveszett Fekete Lobogót, amelyet a tennó elrejtett.

A Csillagerődben zajló folyamatos kínzások során egy erről a szigetről korábbi házához utazó ember is a toroni erők kezére került, így a tudomásukra jutott egy ősi romváros jelenléte ezen a szigeten, a hegyek közé rejtve. A toroniak mágusai, a felesleges erőfeszítéstől megóvandó a birodalmat kifürkészték a szigetet a Csillagerőd biztonságából és megállapították, hogy a romváros valóban a szigeten található és valóban rejt magában valamiféle varázserőt, amely, még ha esetleg nem is Fekete Lobogó, azért hasznos lehet. A Csillagerőd értesítette a

birodalmat, ahonnan utasították Desiderius Wyrad famort, a nemes Wyrad család harmadszülött fiát, hogy három hajóval fürkéssze ki a sziget titkát.

Desiderius Wyrad: az ősi kyr Wyrad család leszármazottja, és mint ilyen világ életében Greccharban, Toron hadikikötőjében élt. Ám családjának tagjaitól eltérően nem túlzottan jó hajóskapitány, ellenben kiváló harcos, zászlóshajója a Sanguis Nebula, amely sokkal jobb kapitányt érdemelne, tekintve, hogy a flotta egyik gyöngyszeme, elsősorban gyorsasága és a gyorsaságot meghazudtoló erő miatt. Desiderius a harmadik fiúgyermek a családban, kisebbrendűségi komplexusban szenved két testvére Arius és Voltus mellett, akik kiváló hajóskapitányok és katonai stratégák. Desiderius jól tudja, hogy csak a családja neve miatt kaphatott meg egy hajót és csak elhalálozott anyja emlékére kapta meg atyjától a Nebulát. Atyja mihasznának tartja Desideriust ezért is ajánlotta a császárnak, hogy ő vezesse az expedíciót Yorokobinoshimára, amely küldetés az idős Wyrad szerint erőforrás pazarlás. Így érkezett Desiderius a szigetre két és fél hónapja az azóta eltelt időben a sziget arca megváltozott, a halászfalut már csak romjai idézik, a sziget közepén egy kényszermunkatábort építtetett Desiderius, ahol a korábbi helyiek, illetve az egyéb vásárolt, vagy zsákmányolt rabszolgák dolgoznak a romváros kiásásán éjt-nappallá téve. A táborban mindennaposak a halálesetek, vagy a betegség, vagy az alultápláltság, vagy Desiderius kegyetlensége végez az itteniekkel. Desiderius karakterének és cselekedeteinek megformálásához javaslom Amon Goeth figurájának felhasználását a Schindler listájából, teljesen megmagyarázhatatlan okok is könnyedén vezethetnek hangulatváltozáshoz vagy erőszakhoz az esetében.

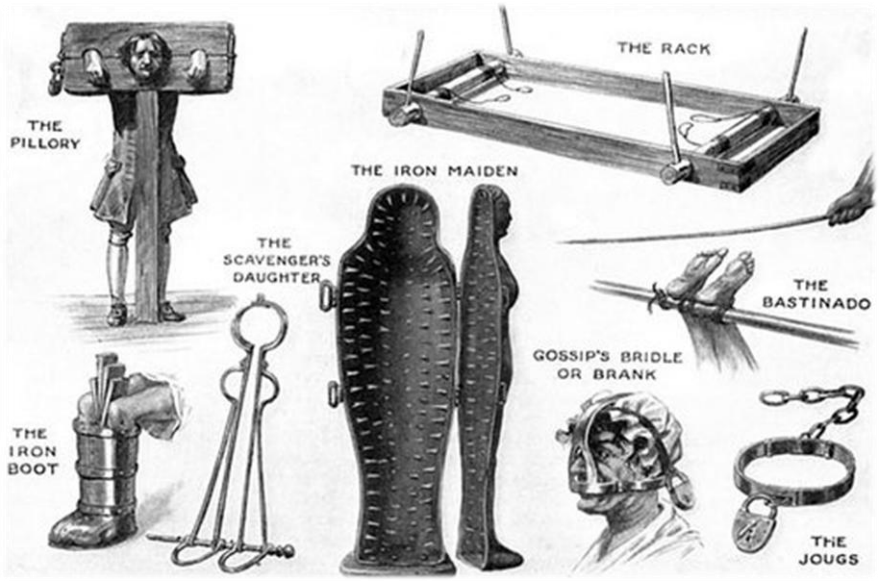
A Tábor



1. Desiderius palotája
2-5. Rabszolgák barakkjai
6. Katonai barakkok
7. Kórház
8. Katonai barakkok és Tharr szentély

Minden kiszögellésnél és az egyenes részeknél 50 méterenként őrtornyok találhatóak.

Desiderius 150 katonával és 2 Tharr-pappal érkezett a szigetre, két és fél hónapja. Ebből jelenleg 50 állomásozik a szigeten, a többiek két hajóval beszerző körúton vannak, mivel fogytán a rabszolga az ásatáshoz, jelenleg 120 körüli a rabszolgák száma, ebbe beletartoznak a nők, gyerekek és idősek is, ebből életerős férfi körülbelül 60. A rabszolgákat hajnalhasadtakor bevezénylik a romok közé, a delelőn megetetik őket, majd napnyugtakor visszaterelik őket a táborba. Ekkor sorakozót tartanak a toroniak, átnézik a rabszolgákat, hogy ne maradjon náluk szerszám, amellyel kárt tehetnek az őrökben, vagy bármiféle tárgy, amelyet nem szolgáltattak be, és amennyiben Desideriusnak úgy van kedve, kivégzi vagy megkínozza valamelyiküket, vagy többüket. Az itt szolgálatot teljesítő toroniak némelyikére átragadt uruk természete, így gyakran erőszakoskodnak a fogvatartottakkal, azonban vannak nemesebbek is, akik igyekeznek visszafogni társaikat így előfordulhatnak közöttük is konfliktusok. A tábor tulajdonképpen egy haláltábor így ennek a komorságát és kilátástalanságát kell megteremteni.



A karakterek frakciótól és vérmérséklettől függően cselekedhetnek a szigeten. Ha nyíltan érkeznek másik frakció képviseletében, akkor biztosan a tábor bentlakói között fogják magukat találni. Ellenkező esetben lehetőségük van felderíteni a szigetet, mivel a táboron kívül nem járőröznek a toroniak, egyedül az ásatást őrzik egy tucat katonával és egy máglyával, amelyet vész esetén meggyújtanak.

A táborlakóktól megtudhatják, hogy egy ereklyét kutatnak az ősi városban, amelyről csak annyit tudnak, hogy nagyhatalmú és a tennóé volt a zászlóháborúk idején, ezeket az információkat a barátkozóbb toroni katonák mondták el. A toroni katonák kifaggatása esetén egyértelműen kiderülhet, hogy Toron a Fekete Lobogót keresi a szigeten és Enoszuke szerte, már ha azonos frakcióba tartoznak a karakterek, vagy megkínozzák a katonákat, vagy egyéb agyafúrt módszerrel kiszedik belőlük. ***Ez itt az igazán fontos információ*** az összkép szempontjából. Toron magasról tesz a szigetekre, neki csak a lobogó kell, mert szüksége van rá az elkövetkező konfliktusban. Semmi más nem fontos csak ez. Enoszuke el is süllyedhet akár már holnap is, ha megvan a lobogó.

Desiderius a toroni frakció képviselőit szívélyesen fogadja, az etikett minden előírásának megfelelően és beinvitálja őket saját „palotájába", ami egy sietve összetákolt szegényes famori lak, de jóval több, mint amire bárhol máshol számíthatnak a karakterek. Felajánlhatja a

karaktereknek, hogy csatlakozzanak hozzá itt a szigeten, egyébként ha tovább akarnak állni nem marasztalja őket, ellenben ellátja őket az úthoz szükséges étellel, egyébbel.

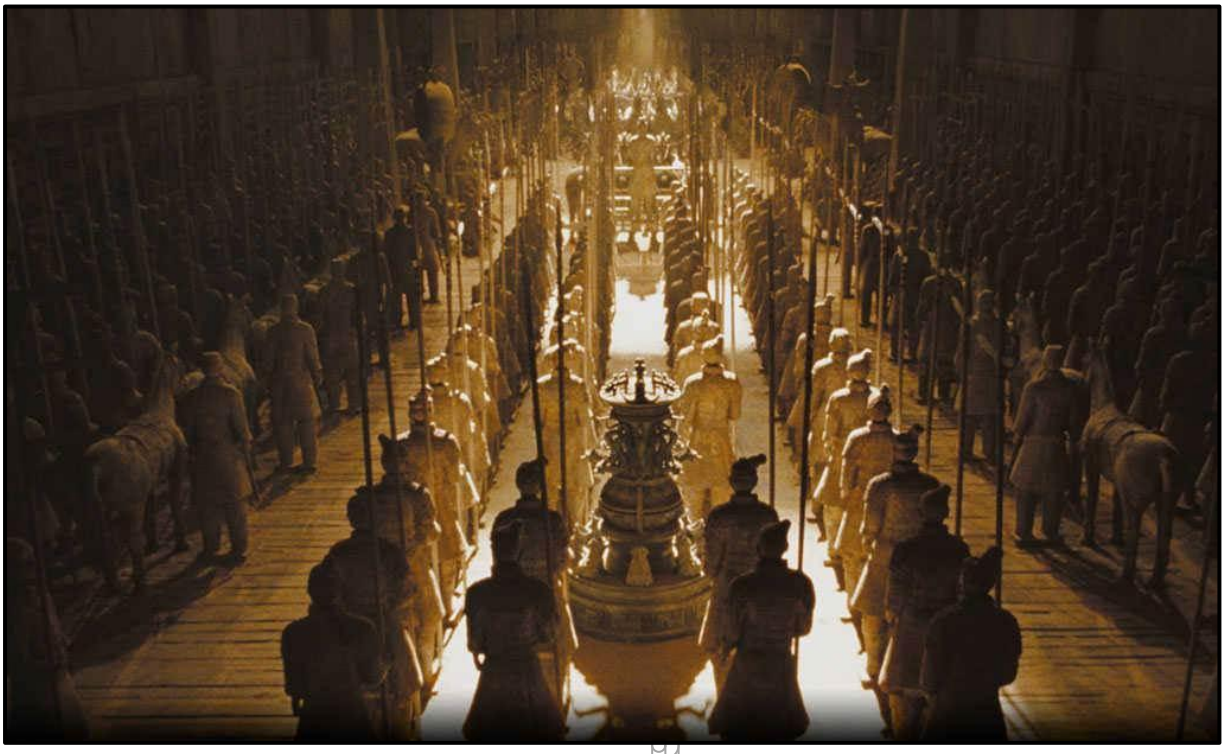
A Romok

A romok egy rég elhagyatott város emlékét őrzik, talán még Enoszuke előtti időkét, ám látszanak rajta azok a változások, amelyek a szukék ideérkezését követően következtek be rajta. A vésetek kaotikus jeleneteket örökítenek meg, amelyek beazonosíthatatlanok. Jól látható, hogy milyen irányban folyik jelenleg a kutakodás egy hosszú lépcsőt lezáró ajtót kezdtek el megbontania munkások. A lépcső mentén az egykori tennók mellszobrai láthatóak. Ezek között az utolsó mellszobor a nemrég eltávozott tennó szobra, ha megfigyelik, akkor egyértelművé válhat a gyermek és a szobor közötti hasonlóság, de ezt könnyedén betudhatják annak is, hogy elvégre minden szuke hasonló vonásokkal bír. A kapu mögül a pszi használók érzik, hogy ott bizony valami varázserővel rendelkező dolog található, szinte lüktet az elméjükben. Ha nekiállnak lebontani az ajtót akkor egy-két óra alatt szétverhetik, erőtől függően, ekkor azonban megjelenik egy Uragaan, aki a dörömbölésre figyelt fel és rátámad a kalandozókra.

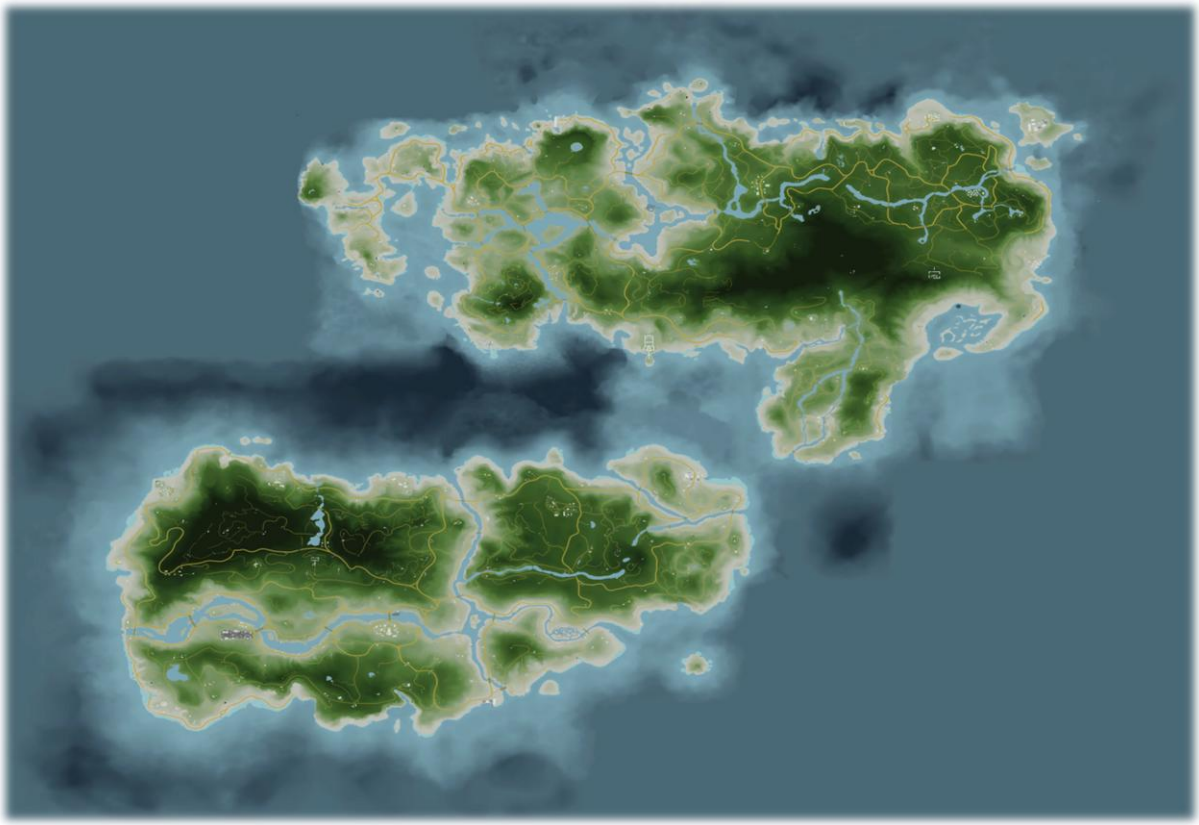
Uragaan
Előfordulás: nagyon ritka (egykori Muszeigan)
Megjelenők száma: 1
Termet: Ó (10-20 m)
Sebesség: 40 (sz)
Célzó Érték: -
Életerő pontok: 100
FP: 250
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Intelligencia: magas
Jellem: halál
T/K: 2 (farok, harapás és mancs közül bármilyen kombináció)

Testrész	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sp./okozható seb		SFÉ
mancs	15	120	80	-	4k6		10
farok	10	140	90	-	5k6		10
harapás	15	160	120	-	6k6		8
törzs	-	-	70	-	CSAK Fp		15
lábak	10	80	90	-	CSAK Fp		15
nyak	-	-	90	-	Ép		15
fej	(harapás)	(harapás)	120	-	Ép is		10
szemek	-	-	160	-	20 Ép		nincs

Ha legyőzték az Uragaant, bejuthatnak a kapun belülre, ahol tompa fényben megannyi alakot látnak, hatalmas terem van előttük, amelynek nagyságát inkább érzik, semmint belátnák hála a fényviszonyoknak. Ha erősödik fény, azaz ha fáklya, vagy szent tűz vagy egyéb más világítja be a helyet úgy a szemük elé tárul egy temetkezési csarnok, ahová valószínűleg nem egy tennót temettek már. A szarkofágokat több ezer agyag katona veszi körbe, akik miután a lány is belép a kapun egyszerre fordulnak felé, ám ennél többet nem csinálnak. *Felismerik benne a császári vért, de még nem lépett korba így nem parancsolhat nekik.* A teremben rengeteg értékes tárgy található, ha a karakterek sírrablásra adnák a fejüket, de egyébként a jelenlét forrása a hadsereg volt, rajtuk kívül nincs varázslat a helyszínen.



Iker-szigetek



Az északi szigeten a Köd eloszlása után nem sokkal megjelentek az első menekült szuke családok. Ezek a családok a hagyományos szuke értékeket hozták magukkal, egyszerű emberek, akik halászatból élnek és a hétköznapi teendőiket is vallásos odaszántsággal végzik. Elfogadták a rianna-atét, mint büntetést nem kerestek maguknak új isteneket, a régi út az egyetlen járható számukra. A szigetre érkezésüket követő napokban fel is fedezték a sziget közepén található ősi templomot, amelyet Kaorakunak emeltek az egykori lakosok. A halászatok alkalmával hamar megbizonyosodhattak arról is, hogy a Köd a deli szigetről nem teljesen vonult vissza, aki túl közel merészkedett a partokhoz az bizony könnyedén az Onik karmaiban köthetett ki. Ennek ellenére a halászok itt maradtak, mert a Kaoraku szentély áldásaként olyan bőséges fogásuk és termésük volt, amelyre sehol máshol nem számíthattak.

Az itt lakók életében ma is központi részt foglal el a szentély és a mindennapok egyszerű munkája. Az itteniek rendkívül udvariasak és tisztelettudóak, külhonival és szukével egyaránt. A falut az elöljáró vezeti, aki szintén egyszerű halász ember (Shojiro) és készséggel elmondja a szentélyről és a szigetről, amit tud. Manapság már senki nem közelíti meg a deli szigetet, kizárólag az északi partjainál halásznak itt tartják állataikat és itt termesztik a szükséges növényeket is, teljesen önellátó ez az apró 150-200 fős település. A halászviskók között megbújik egy dojo is ahol egy öreg kiszolgált harcművész (Onashi) oktatja azt, aki a mozgásban is a tökéletesedést keresi. Reggelenként a falu nagy része együtt végzi a formagyakorlatokat, amelyeket az öreg vezet. Az öregre is igaz, ami a faluban mindenkire, szívesen látja a vendégeket egy teára, egy rizsgombócra, vagy egy kis szakéra.

Ez a sziget Shigeki embereinek célpontja, mivel a szentély miatt Obeihano úgy gondolja, hogy Enoszuke ereje kizárólag egy Kaoraku szentélyben lelhető fel. Obeihano és Ryuketsu tizenkét fős kísérettel érkeznek a szigetre, Shigeki csapatai a szigetvilág keleti részénél gyülekeznek eközben. A kíséretben található Kazukabe négy korábbi muszatashija (3 arkebúz), valamint négy Kaoraku pap és négy muszatashi Shigeki kíséretéből. Obeihano igyekszik a falubelieket legkevésbé zavarni jelenlétükkel a Kaoraku papokkal a szentélynél ver tábort, ahol a papok megkezdik imádságukat, köveket állítanak, rituálékat végeznek, hogy megismerjék a helyet és rájöjjenek esetleges titkaira, útmutatást nyerjenek. Ryuketsu elképzelése szerint a déli szigeten lesz az ereklye, így két roninnal és két muszatashival át kíván evezni.

A karakterekhez való hozzáállást nagyban befolyásolja, hogy találkoztak-e már korábban pl. Ryuketsuval, illetve, hogy melyik oldalon állnak a karakterek és erről tudnak-e az NJK-k. Teljesen ismeretlen JK csapat esetén Shigeki küldöttei bizalmatlanok velük szemben, a falu lakosai ekkor is szívesen látják őket. A karakterek akár csatlakozhatnak Ryuketsuhoz aki másnap reggel tervez átevezni a déli szigetre, addig pedig maradhatnak ezen a szigeten és kutathatják a szentélyt és a szigetet magát.

Ryuketsu: egy hideg, vérszomjas, klánvezér, aki számára a politika a gyengék eszköze, a kardnál nincs nagyobb becsülete semminek. Jól megtermett, izmos vörös hajú férfi, egyszerű öltözékben, amely alatt mindig sodronyinget visel, látható sebhelyei nincsenek. Ellenségei és szövetségesei egyaránt félik a különböző konfliktusokban szerzett hírneve miatt. A jelenlevők közül talán ő utazott a legtöbbet, minden ynevi konfliktusban részt vett zsoldosként, amíg a klánt apja vezette. Saját csapatai élén harcolt a zászlóháborúban, majd a manifesztációs háborúban is. Az arra érdemesnek ítélt ellenségeit megnyúzta és azok bőrét palotájában kiállítva tartja, érdemtelen szolgáival is gyakran így bánik el. A szóbeszéd szerint, csatapáncélját emberi csont és bőr borítja a bambusz felett és így lovagol a csatába, azonban a szóbeszéd annyiban pontatlan, hogy Ryuketsu gyűlöli a lovakat és gyalogszerrel harcol mindenkor. A karakterek felkelthetik a figyelmét ha csatákról, vérengzésről beszélnek vele.

Obeihano napközben sétálgat a faluban a kíséretével, amennyiben beszélgetésbe elegyednek vele nagyon hamar arrafelé tereli a témát, hacsak a kalandozók nem Shigeki oldalán állnak már a kezdetben is, hogy mennyivel jobban járnának, ha egyesítenék erőiket és együtt keresnék tovább a lelket. Lelkesen mesél nekik az újraegyesített Enoszukéről, amely Shigeki vezetése alatt újra megerősödhetne, beszél azokról a művelt államférfiakról akik Shigeki oldalán állnak

és, akik megakadályoznák, hogy még egyszer megtörténhessen az, ami a szigetek szétszakadásához vezetett. Beszélhet a régi erkölcsökről, hogy őt és a többi nemest azért helyezték, az istenek az egyszerű emberek felé, hogy gondoskodjanak róluk és terelgessék őket. Obeihano lényegében hisz is ebben az egészben, azzal együtt, hogy úgy gondolja, mivel ő többet tesz az országért ezért neki is több kell, hogy jusson. A nap vége felé a Kaoraku papokkal közös meditációra hívhatja a karaktereket a szentélybe.

A szentély

A templomhoz egy sötét, fákkal övezett lépcsősor vezet. A szentély fából épült és egy ligetekben helyezkednek el. A szentély faoszlopai és gerendái tartják a zsindellyel fedett díszes tetőt. A falak alul zártak, a felső rész papírból készül és elmozdítható. A bejárati kapunál oroszlánkutyák találhatók.

A szent terület bejáratánál egy szent kapu (torii) áll, mögötte, az épülethez vezető út mellett medence található, ahol a hívő megmoshatja kezét és kiöblítheti a száját.

Ezt követi az imahely (haiden) ahol áldozatokat is el lehet helyezni. Amit a Kaoraku papok bizony el is várnak, az áldozat lehet egyetlen pénzérme is vagy bármi egyéb. A szent hely központja a belső szentély (honden), ahová csak a papok mehetnek be, itt található Kaoraku szent jelképe, egy faszobor. A hívőknek a szentélyhez vezető lépcsőnél csengetéssel, tapsolással vagy kopogtatással kell felhívniuk Kaoraku figyelmét.

Megtisztulás után eljön a meditáció ideje, ami folytatódhat teázással és szellemet építő beszélgetéssel, amely során előkerülhet, hogy Shigeki Haka imádata nem feltétlenül a legüdvösebb dolog a papok szemében, de mivel nyíltan nem térít és egyedül ő az aki Enoszukét egybe akarja kovácsolni ezért a Kaoraku papság mellette áll (egyelőre). A beszélgetés végén a Kaoraku papok közlik, hogy a szigeten él egy Kitsune (rókaszellem), aki talán többet tudhat, magáról a szentélyről és a lélekről is. Annak érdekében, hogy megjelenítsék a Kitsunét azonban el kell végezni egy rituálét:

A Hyakumonogatari Kaidankai: mikor leszáll az éj, egy szobában tíz gyertyát gyújtanak meg, a jelen levők a gyertyák köré ülnek, és sorban kaidanokat (kísértethistóriákat) kezdenek mesélni, ezek lehetnek kitaláltak, vagy megtörténtek. Minden kaidan után egy gyertyát kioltanak, így a szoba egyre sötétebb és sötétebbé válik. A kaidanokból legalább kettőt a karaktereknek kell kitalálni.

Amennyiben a karakterek szeretnék hallani a papok által mondott meséket, úgy álljon itt kettő:

Az Alagút

Egyszer két pár úgy döntött, hogy meglátogatnak egy szellem-járta alagutat, az egyik már nem használt út mentén. Mind nagyon izgatottak voltak, kiváltképp Yukio, akit nagyon érdekeltek a földöntúli dolgok. Mikor elértek az alagút széléhez, Kaiya elsuttogta a barátnőjének, hogy Yukio mennyire odavan az ilyen jellegű dolgokért. Hirtelen heves esőzés lepte meg a fiatalokat, ami Yukio barátnőjét nagyon rossz érzéssel töltötte el, de nem szólt egy szót sem. Yukio belépett az alagútba, mely 700 méter hosszú volt. Semmi sem történt.

" Rendben, addig ismételjük, míg valami nem történik." - mondta Yukio, majd visszament az alagútba. Mind nagyon unatkoztak, és csend uralkodott közöttük. Az egyetlen hang, amit hallottak, az esőcseppek kopogása volt.

Amikor Yukio már ötödször ment át az alagúton, hirtelen még jobban rákezdett az eső. Hirtelen Kaiya azt mondta, hogy hagyják el a helyet. Yukio érezte, hogy valami nincs rendben, ezért engedett a férfinak. Mikor elérték a város határát, a lányok elsírták magukat, hisz érezték, hogy Kaiya nagyon furcsán viselkedik, és megijedtek. Yukio magában motyogott, mikor megálltak... de egyből elhallgatott, amint meglátott valamit. Több száz véres kézlenyomat díszelgett a testükön. A lányoknak elakadt a szavuk, Yukio pedig Kaiyahoz fordult, aki lassan megszólalt.

" Nem gondoltátok, hogy elég bizarr, hogy esik az alagútban?"

Tek-tek

Egy történet egy fiúról. aki az iskolából kilépve először pillantotta meg Tek-Tek-et.

Mikor elhagyta az iskola épületét, furcsa zajra lett figyelmes, így visszafordult. Az egyik ablakban egy csodaszép lány arcát pillantotta meg. A könyökein támaszkodott, és kifelé bámult az ablakon. A fiú nagyon furcsállta a látottat, hiszen az iskolájában csupán fiúk tanultak.

Mikor a lány viszonozta a pillantását, elmosolyodott. Volt valami igazán hátborzongató, és furcsa a széplányban, de a fiú egyszerűen nem tudta megmondani, mi is lehetett az. Egyszerűen nem tudta levenni a szemét róla.

Mikor azonban a lány megmozdult, a fiú szinte megdermedt a félelemtől. A szépség elrugaszkodott az ablaktól, és a könyökeit használva húzni kezdte magát a fiú felé, aki csak akkor vett észre, hogy a leánynak hiányzik a fél teste. De nem volt ideje nagyon gondolkodni, sietnie kellett, mert a lány meglepő módon igenis gyorsan mozgott, egy hatalmas vércsíkot maga után húzva...

Ahogy vonszolta magát a fiú nyomában, furcsa, cuppogó hangot hallatott, ahogy a vér és a könyökének csattogása visszaverődött az iskola falai között. A fiú szerencsésen elmenekült, de úgy tartják, hogy a lányt megölték és így veszítette el a teste alsó felét, így bosszúra szomjazik. Aki még egy pillantásra méltatja a szépségét, azt olyanná teszi, mint amilyen ő maga.

Az utolsó eloltott gyertya után megjelenik a Kitsune (rókaszellem). A Kitsune elmesélheti, hogy a templomot még a Muszeigan idején emelte egy csapat bátor muszatasi, akik megesküdtek, hogy végeznek azzal a démonnal, aki urukat halálba taszította ezért követték őt a ködbe is. Miután végeztek vele hálaképpen építették a templomot egy év alatt, megköszönve hogy túlélték a köd veszélyeit, és beteljesítették esküjüket, Kaoraku pedig áldást bocsátott a földre látva bátorságukat és hűségüket, így azóta erre a szigetre nem jönnek onik (ez nem azt jelenti, hogy nem tudnának, de esetleg ez fájdalommal a kisebb oniknak azonnali halállal járna). Elmeséli nekik a legendát is Enoszuke erejéről és azt is elmondja, hogy: *Enoszuke ereje testben válik majd valóvá ám övedre nem fűzheted*, majd eltűnik.

Reggel

Obeihano úgy dönt, hogy itt várja be Shigeki flottáját. Ryuketsu reggel a megjelölt kísérőkkel és esetlegesen a karakterekkel átutazik a déli szigetre. A déli sziget teljességgel ködbe burkolózik az érkezők elől. A látótávolság legfeljebb 50 méter. A sziget növényzete teljesen elhaltnak tűnik, ott ahol kilóg a cuppogó mocsárszerű anyagból, ami egyébként inkább valami húsmasszának tűnik, mintsem tényleges mocsárnak, különös zajok kísérik az érkezőket. Zihálás, néha mintha mozogna valami a ködben, a köd egyre beljebb hívja őket az adott szereplő egyik szerettének a hangján, asztrál próba dobása, hogy a karakter a hatása alá kerül-e. Ha tovább mennek, akkor elérkeznek egy megcsúfolt egykori Kaoraku szentélyhez. Ahol mögülük rájuk zúdulnak a különböző méretű, formájú Onik és/vagy élőholtak kéttucatnyian.

A karaktereknek itt is lehetőségük van a menekülésre, de harcolhatnak is, nagyjából a felét kell leölniük, hogy győzzenek mivel Ryuketsu és csapata gondoskodik a másik feléről. Ha győznek maga a megrontott Kaoraku szentély emelkedik ki a helyéről, fülsértő robaj kíséretében és veszi fel démoni alakját. A démon rendkívül masszív felépítésű 8-10 méter magas, sárgán lángolnak a szemei, teste félig

organikusnak félig az épület darabjaiból alkotottnak tűnik. Ryuketsu ezen a ponton elájul, lévén egy méretes törmelékdarab találja fejen. Ha legyőzik a démont, akkor eltűnik a köd, ha elmenekülnek és itt hagyják Ryuketsut akkor belőle később Oni lesz.

Yawarageru szigete

Yawarageru virágzó kis pihenőhely a megfáradt kalózoknak és kereskedőknek, amelyet a yakuza üzemeltet és biztosítja, hogy a vendégek nyugalma zavartalan legyen. A sziget déli partján hosszan nyúlik el maga a település, amelyet Yawaragerunak neveznek. A település szó akár még túlzó is lehetne, hiszen tulajdonképpen csak kuplerájok, játéktermek és fürdők találhatóak itt, továbbá természetesen az itt dolgozók lakóházai.

Erre a szigetre vélhetőleg Shiba útmutatásait követően, vagy saját önszántukból a sziget híres fürdőjéről hallva, vagy véletlenül jutnak a karakterek. A hír terjed, hogy a Köd lecsapott Hajóvárosra ennek megfelelően viszonylag kis létszámban vannak jelen az emberek. Azok is leginkább az itt lakók közül, akik úgy gondolják a Köd lényei kerestek valamit a Hajóvárosban és vélhetőleg megtalálták, de ha mégsem akkor is kizárt, hogy ezt a kis jelentéktelen szigetet megtámadnák.

Érdekesség, hogy a szigeten lakó, vagy itt megszálló emberek nem álmodnak, csak két héttel azt követően, hogy elhagyják a szigetet. Ez az itt élő Kaizennek köszönhető, aki valójában egy jó útra tért baku (természetfeletti álomfaló lény), de a Yasakani (lásd lentebb) elrejti igazi valóját.

A kevés vendég okán kicsit síri a hangulat a városban, de ha bemennek a karakterek egy-egy szórakozóhelyre, akkor azért ott van élet, a többi szigethez képest mindenképpen.

A sziget játéktermei jelenleg nem működnek a kisszámú vendégre tekintettel. A kuplerájok ellenben igen. Itt az alsó kategóriától a nagyon magasig minden fajta kurtizán elérhető. Természetesen itt is jellemző a szuke kultúrában megszokott szertartásos ismerkedés a felek között. A kuplerájok biztonságát a yakuza vigyázza.

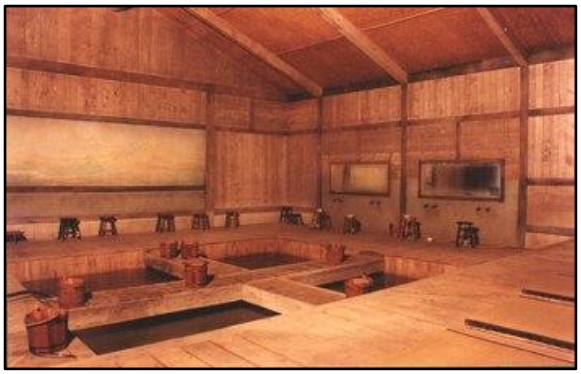
A karaktereknek a helyiek mindenképpen ajánlják a város fürdőjét - ha eddig mások nem tették meg - amelyhez hasonlót még a régi Enoszukén sem találhattak volna és egész Yneven is páratlan.

Tamashi no onsen

A fürdőben több fajta fürdési lehetőség is van, azonban a fő szabályok a következők: a férfiak és nők külön bejáratokon léphetnek be az elkülönített részekre, a ruhákat az öltözőkben kell levenni és polcokra vagy kosarakba kell helyezni, a fürdő területére csak szappan és törülköző vihető be, viszont a meleg medencébe szappant szigorúan tilos bevinni. A fürdőzőnek előzőleg szappannal alaposan le kell mosakodni a fürdő előterében, majd már tisztán léphet be a közös medencébe, ahol hosszabb időt lehet tölteni. A fürdőzők meztelenül ülnek be a medencékbe és relaxálnak, beszélgetnek, vagy csak a falfestményeket szemlélik pihenésképpen, amelyek nagy része tájkép, de akad közöttük történelmi, vagy mesés témájú is.

A hagyományos medence vize fűtött, kb. 45°C-os.

Ezen felül lehetőség van fürdőt venni az alábbi onsenekben:



- homatsuyoku (pezsgőfürdő)
- utaseyu (lezúduló vízoszlop, amelynek kiváló masszírozó hatása van a fájdalmas testrészekre)
- rotenburo (nyitott fürdő, melynél a kellemes természetes környezetben rejlik a gyógyító, pihentető hatás
- mushiburo (szauna)
- sunamushiyu (iszapfürdő)

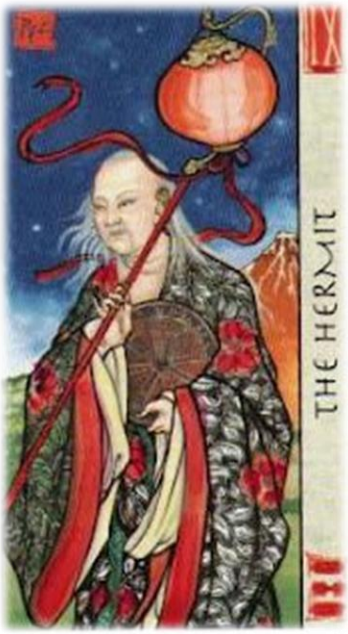
Az onsenek természetes hőforrásúak. Azt mondják, aki három napig fürdött a sziget ezen forrásainak vizében, az utána három évig nem lesz beteg. Bármi is az igazság, a tejes kék színű víz csodálatosan selymes érzést nyújt az idelátogatóknak.

A fürdőben jelenleg nagyrészt a yakuza tagjai tartózkodnak. Amennyiben Shiba küldte a karaktereket ide, úgy rögtön kiszúrják az egyik medencében ejtőző Kaizent, amennyiben más úton jutottak el ide, és nem a toroni frakcióhoz tartoznak úgy Kaizen megy oda hozzájuk mivel a nyakában ott lóg a Yasakani, amely megmutatja neki az emberek igazi szándékait is.

Kaizen külseje egy tisztességben megöregedett szuke külseje, egy kis pocakot eresztett, de nem nevezhető kövérnek, a környező emberek közül azzal is kitűnik, hogy nem viseli a yakuzák tetoválásait. Egy barátságos és enyhén szórakozott figura, aki kedélyesen elbeszélget a karakterekkel, kíváncsi az eddigi történésekre, különösen is az onikkal való találkozásaikra, illetve magára Mugoira már ha látták a karakterek, ha nem akkor ő beszél Mugoiról mivel

tudja, hogy ő is itt van a szigetvilágban, elmeséli a karaktereknek Mugoi teljes történetét. Észrevehető, hogy a yakuzák tisztelettel fordulnak felé, amely annak köszönhető, hogy időnként ad nekik tanácsokat, amelyekkel a sziget boldogulását segíti.

A Yasakani megszerzésére az alábbi opciók állnak fent a karakterek jelenlegi illetve korábbi döntéseitől függően:



- A karakterek, amennyiben sikerül jó kapcsolatot kialakítaniuk Kaizennel (amelyet leginkább az Élet jellemmel, illetve a humorral rendelkezők fognak tudni megvalósítani), úgy Kaizen felajánlja nekik, hogy vigyék magukkal a Yasakanit, amely hasznos útitársuk lesz a Mugoi elleni harcban. Annyit kér, hogy ne itt történjen meg az átadás, és ha végeztek Mugoi-jal vagy a küldetésükkel, akkor hozzák vissza. Ezt követően kimennek a fürdő háta mögötti erdős részre és ő köddé válik, a helyén pedig ott marad a Yasakani.

- Ha korábban jártak az Iker szigeten és otthagyták Ryuketsut akkor bizony megjelenik oni formában és miután a kardjával kettévágta a fürdő oldalfalát, elkezdi módszeresen hidegre tenni az ott levőket, legyen az yakuza, személyzet, vagy karakter. Ryuketsu nem egyedül érkezik, van vele a Mugoi szektájából három harcművész. Ha nagyon nehéznek ígérkezik Ryuketsu, akkor a harcművészeket lefoglalja Kaizen és a yakuza, természetesen itt is van lehetőség a menekülésre ekkor Kaizen oda veti nekik a nyakláncot, ő pedig felveszi eredeti baku alakját és úgy küzd meg Ryuketsuékkal, ahol alul marad.

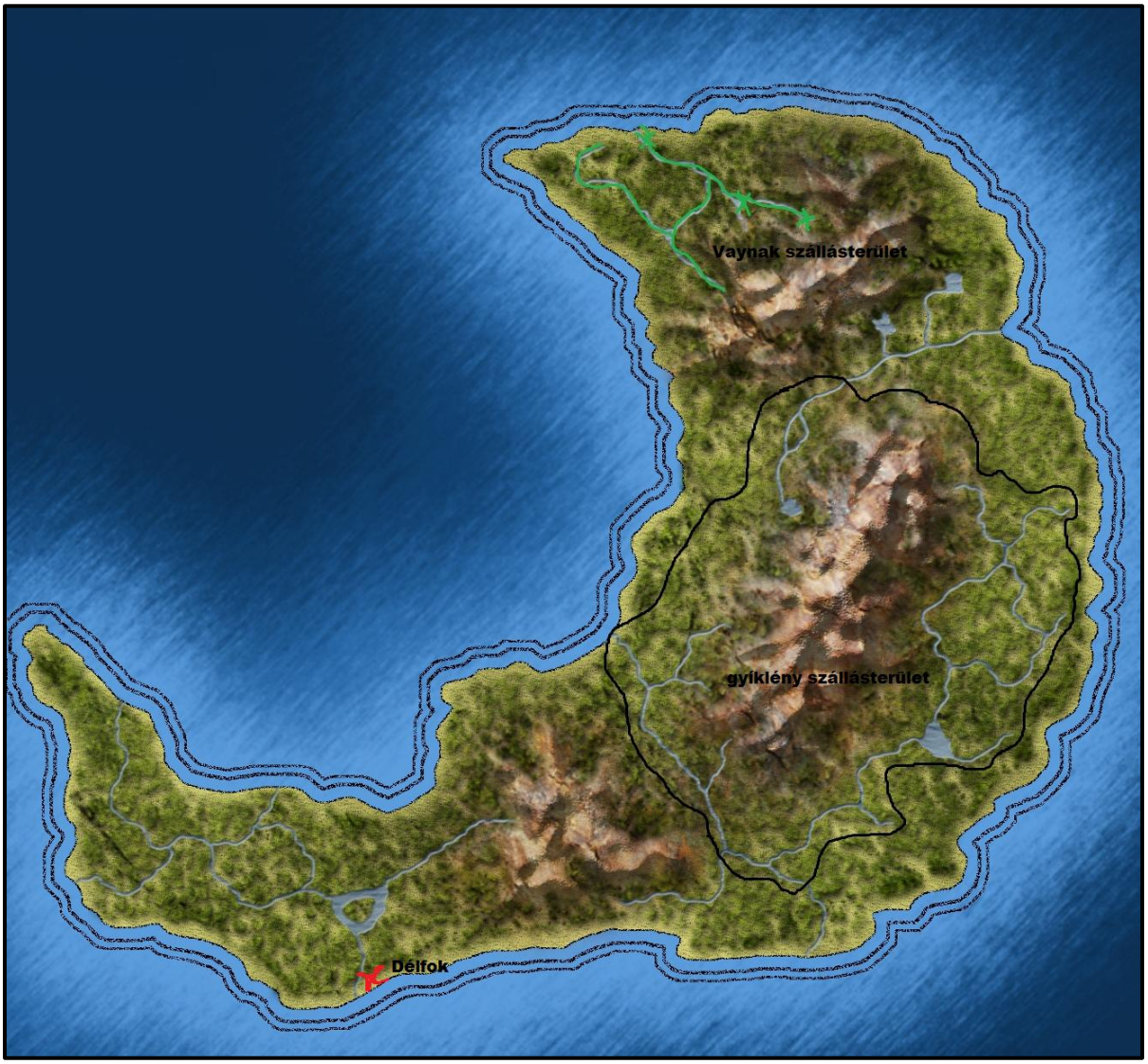
- Katashi is megjelenhet, ha a fentiekre nincs mód, aki szintén a nyakláncért jött, illetve azért, hogy hidegre tegye a karaktereket. Kaizen hagyja, hogy küzdjenek vele, ha rosszul áll a szénájuk úgy közbelép és feltartja Katashit ameddig elmenekülnek a karakterek, a nyakláncot ebben az esetben is átadja, majd Katashi végez vele.

Yasakani

A Yasakani a jóindulat jelképe, és egyike a korábbi császári koronázási ékszereknek, amely azonban már évtizedek óta elveszett. Jáde kövekből áll, amelyeket, megtisztított és megszentelt gyöngyök vonnak közre. Amikor erejét használják, mindig a vörös valamelyik árnyalatában pompázik, attól függően, hogy mennyire komoly a felhasználási forma. A nyaklánc elrejti viselője chakráját, azaz semmiféle kutató varázzsal nem észlelhető az illető, továbbá

ha akarja valódi alakját is el tudja vele fedezni, felvéve bárki más alakját. A nyaklánc megmutatja viselőjének az előtte állók valódi alakját, ez azt jelenti, hogy az álcázott démonok, onik igazi valójukban jelennek meg a szeme előtt. Különleges képessége még a nyakláncnak, hogy ha leszakítanak róla egy jáde szemet az egy órán belül újra nő a nyakláncon. Az így leszakított gyöngyök szétmorzsolásával kinyerhető főzet alkalmas Mugoi megsebzésére. Tehát egy abszolút démonvadász ereklyéről beszélünk esetében.

Ryou szigete



A sinemoszukei küldöttség vert tanyát ezen a nem túl nagy szigeten. Ide érkezik a szerencsevadászokkal és zsoldosokkal, valamint ellátmánnyal megpakolt bárka is a Hajóvárosból (már ha túlélte a támadást). A liga erre az expedícióra Galadoc Narovalet jelölte ki vezetőnek. Ő maga egy tengermelléki születésű bárd, Arel hitű kalandor, akit még anno az „újvilág" ígérete, és persze a számtalan kalandé és kincsé vonzott ide. Majd először hajóskapitányi rangba küzdötte fel magát, később pedig konzulári pozícióba. Nincs ezen semmi meglepő hiszen, mint tudjuk, a déli régió legnagyobb része kisebb városállamok laza egysége, melyek kiskirályok, kalmárfejedelmek, hadurak és kalandozók kezén van. Kincs és szerencsevadászok paradicsoma. Igy hát mind a sinemossiak, mind pedig Galadoc azzal dolgoztat, amivel tud, és akik között maga is otthon van. Hogy miért jöttek ide? Mert az elmúlt év(ek)ben felettébb megszaporodtak errefelé a kereskedőhajók és kincsekkel súlyosra pakolt hasú bárkák eltűnései. Többek közt a Liga és Sinemoszuke közt közlekedő hajó közül is jónéhány.

Nem sokkal partot érésük után bele is ütköztek a felettébb agresszív gyíklények csapataiba. Rögvest vissza is kellett vonulniuk a partokig, ahol kb. az egyetlen emberek által lakot település áll (a többi bizony a gyíkok áldozata lett, vagy elhagyták). Galadoc rögvest utánpótlásért is küldetett, hiszen a helyzet kezdett kilátástalanná válni. A gyíklények gondolkodás nélkül támadtak meg minden emberi lényt, aki kicsit is beljebb merészkedett a sziget partvonalától, a területük felé. Az egyetlen település (már amiről tudnak, a többiről vagy nincs hír, vagy felprédálták) Délfok partmenti városkája. Itt telepszik meg Galadoc is a maradék emberével, majd várja be az utánpótlást. Eztán pedig végére jár, hogy mi is folyik ezen a szigeten, illetve istennője nevében egy kis revansot is kilátásba helyez.

Galadoc Narovalet egyébként egy barátságos és laza figura, pontosan tudja, hogy ki ő és honnan jött. Kicsit sem szállt a fejébe a siker, ám ha komolyra fordul a játszma, akkor hírtelen csap le akár egy ragadozómadár, aztán mintha mi sem történt volna, folytatja ahol abbahagyta. Ha a játékosok szimpatikusak neki, esetleg maguk is hasonló értékek hívei, akkor egészen őszintén beszél velük. Ez azért is lehet fontos, mivel itt kiderülhet, hogy a ***Sinemossa Liga legnagyobb vágya, hogy a szigetek akárhogy is, de túléljék ezeket a vészterhes időket.*** Mivel nekik a jelenlegi kereskedelmi kapcsolatok rengeteg hasznot hoznak, és ezt szeretnék még jobban elmélyíteni. Mivel enoszukéről rengeteg olyan dologhoz hozzájutnak, amiről eddig nem is álmodhattak. Olyan egzotikus kincsekhez és portékákhoz, amiket aranyárba tudnak továbbadni a Quiron-tenger partvidékén. Onnan pedig még tovább. Illetve Toron volt szövetségesének földjén, nem csak hogy

információhoz juthatnak észak egyik legnagyobb hatalmáról, hanem egyenest haditechnikát vehetnek át. Aminek felvevőpiaca gyakorlatilag végtelen (lásd tűzfegyverek, Gubash boltja a hajóvárosban). Hatalmas lehetőségek rejlenek ezen a vidéken számukra.

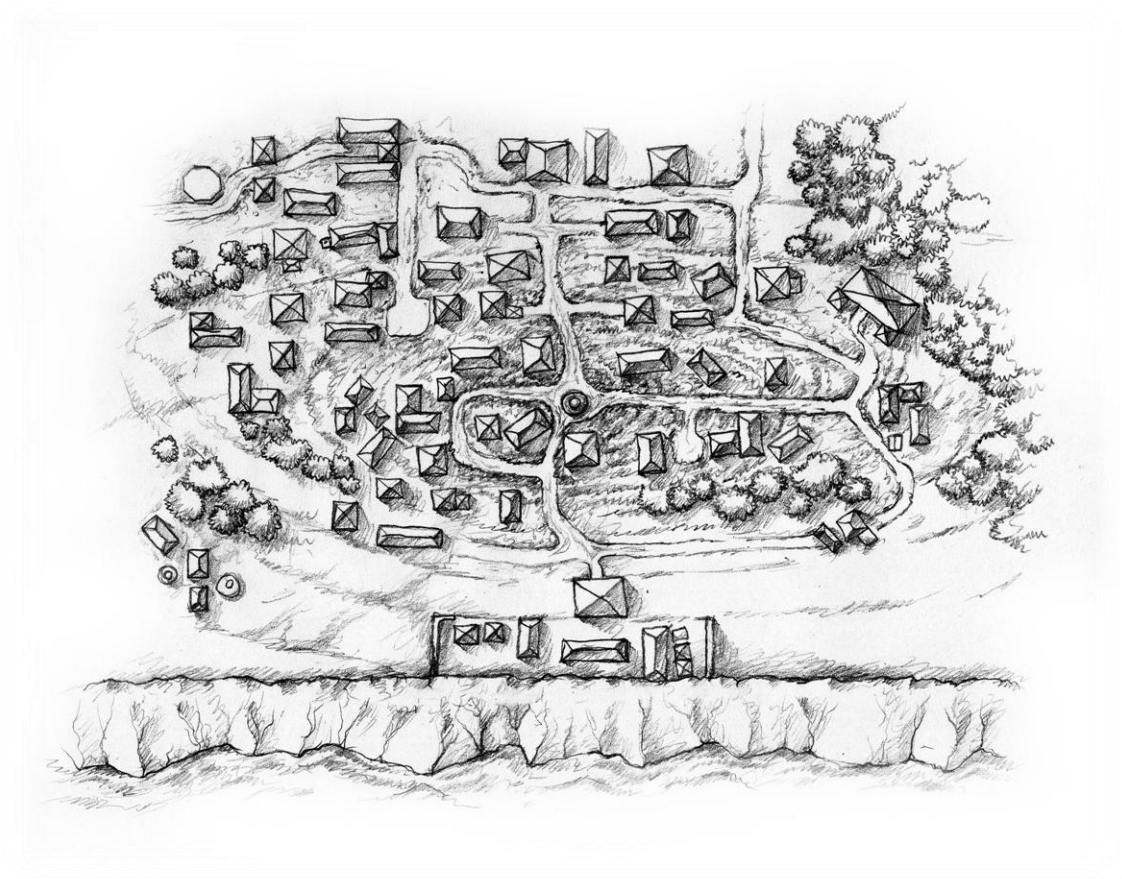
Az eltűnt hajók mögött valójában Vaynakok (tengeri óriás) állnak. Akik híresek kegyetlen fosztogató és emberevő életmódjukról (lásd. Bestiárium 173. oldal). Három család él a sziget északi részén, nem messze a Gyíklényektől (Bestiárium 109-110. oldal), akikkel egyébként kereskednek is az utóbbi időkben. A sziget ember lakosságával üzletelnek, mint rabszolgák, és mint élelem. Az óriások szállásterületén így valóban rengetek hajó roncsa, rakománya, és megannyi arannyal megrakott láda mellet, jónéhány szerencsétlen szigetlakó (és hajótörött) is sínylődik, borzasztó körülmények között. Ha ez még nem lenen elég, ezek a fenevadak háziállatnak vörös és feketecápákat tartanak, ruházatuk pedig narvál és emberbőrből cserzett kézműves munka.

A felfokozott **Gyíklény agresszió oka** pedig az, hogy a vezetőjük a gyíkmágus (aki egyébként minden ilyen közösséget irányít), nem az, akinek látszik. Ő egy élőhalott shugenja (boszorkánymester, némi tűzvarázslattal és az élőholt lét extráival megtámogatva… csak ami effektív), akit megrontott a muszeigan ereje. Nemrég mászott elő ő is a köd maradványaiból, és bosszút esküdött minden emberi lény ellen, pusztán azért mert anno bajtársai magára hagyták a ködben és saját irhájukat mentették. Mikor ide vetődött felvette a gyíkmágus alakját, és ebben a formában vezeti őket a szigetek elfoglalása és minden itt élő ember megalázása felé. Aztán ha ezt letudta, majd továbbáll. A Vaynakokat azért kedveli, mert majdnem annyira aberráltak és betegek, mint ő maga. Lebuktatni csak úgy lehet ha elpusztítják, vagy esetleg valami minden energiáját felemésztő mágiába

hajszolják bele, ekkor ugyanis lefoszlik az álcája.

Kóborol, avagy inkább menekül, a szigeteken azonban egy gyík, aki tudja, hogy egykori törzsének vezetője nem a fajtársa. A Shiksmi névre hallgat és bizony ő tudja, hogy a gyíkmágus valójában egy gonosz szellem. A szigeten kóborolva össze lehet vele futni, aztán hogy találnak e vele közös nyelvet az már más kérdés. Ámbátor szemmel láthatólag egészen másképp viselkedik, mint a többi vérmes fajtársa.

Enoszuke ereje természetesen nincs a szigeten (azaz ha a lánygyermek velük van, akkor igen ☺), ámbátor, ha a császári vér szembekerül a romlott shugenjával, akkor a gonosz entitás egy pillanatra elbizonytalanodik, mivel megérzi a szent vért (lehet úgy alakítani például, hogy a lány megsérüljön, és akkor a vére íze/szaga alapján ismeri fel). Majd hitetlenkedéssel a szemében habozik néhány pillanatot, aztán teljes erővel a lányra ront. Ez beindíthatja kicsit a játékosok agytekervényeit.



Yoshikuni szigete

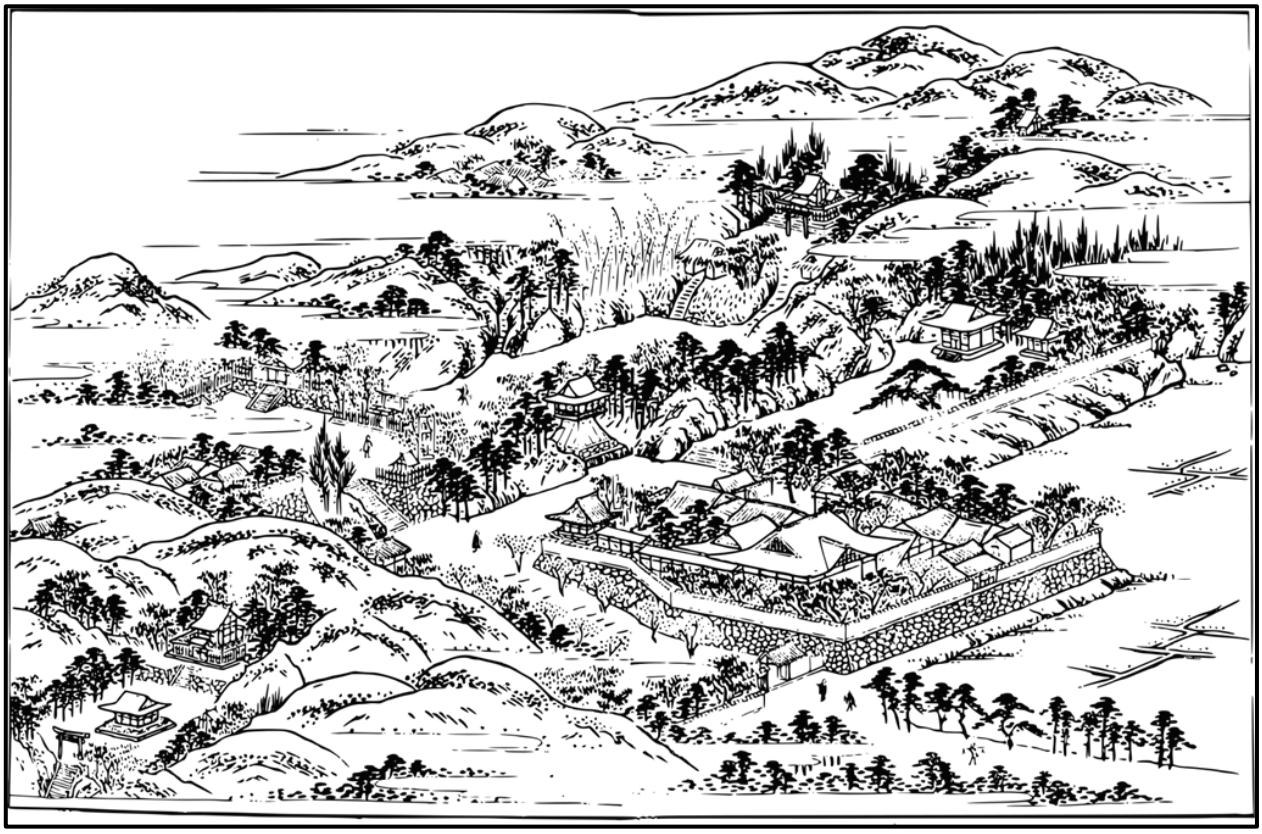
Ezen a szigeten a niarei küldöttségbe lehet belebotlani. Nem mellesleg, erről a szigetről beszél Kuroda a Hajóvárosba, mikor is eszüket vesztett katonákról, egymást felfaló szeretőkről, és ördögi kacajról, mindent átható démoni nevetés hangjairól hadovál. A Császári küldött szervezett egy elitalakulatot, nem egyebekből, mint az udvari gyilkosok méltán rettegett titkos

testőrségéből. A különleges helyzetre és az eddigi sikertelennek nevezhető akciókra (lásd pl. Az ellenségem ellensége) való tekintettel kapta őket. Kiterjed yakuza kapcsolatuk révén értesültek róla, hogy ezen a szigeten feltételezhetőleg fel nem derített erők munkálkodnak.

A sziget rendelkezik egy szenthellyel, amire egy kisebb központ is települt, viszont aggasztó híreket hallani efelől mostanság, amik az itteniek őrületéről számolnak be. Hírtelen támadt agresszióról, gyilkosságokról és őrjöngésről. A szent terület hírtelen megváltozása egyrészt aggasztó, másrészt viszont gyaníthatólag valami mögöttes erő okozza, ami nemrég kerülhetett ide/elő. Ezért küldi ide a Császári küldi a kommandót. Kutatni, felderíteni és adott esetben megszerezni, avagy likvidálni.

<u>A Seishin Mizūmi</u> (avagy lélek tó) egy energetikai csomópont, ahol mondják hatalmas erővonalak találkoznak. Erre a szenthelyre épült is egy központ, avagy egy kisebb település - néhány épülettel, szabadtéri medencével, meditációs helységekkel és kertekkel, teaházzal és imaházzal - amit rendszeresen látogattak különböző kasztok tagjai egyaránt. Ez a hely valóban nagy energiákat hordoz magában, így egyfajta gyógyászati központtá is vált. Mesélik, hogy aki itt tölt néhány napot az nem csak, hogy felfrissül, de életerősebb lesz, mint annak előtte bármikor. Rendre jártak hát ide meditálni, felfrissülni, avagy gyógyulni. Ám mára, az említett eseményeknek hála elnéptelenedett, mivel aki tehette az elmenekült, aki pedig nem tehette…

Seishin Mizūmit szépen s lassan egy asztrál démon vonta befolyása alá. Így először a hely aurája változott meg, majd jött az érzelmi befolyás, amikor is heves érzelmi kitörések és dührohamok törtek elő az itt tartózkodókból, végül a teljes megfertőzés. Az ártó szellem megszállta a tavat s környékét, majd elkezdte hatalmát a sziget többi, más részeire is kiterjeszteni. Az entitás a vad érzelmi tombolásban leli örömét, midőn az emberek minden józan észt félredobva tobzódnak érzelmeikben. Ez az ő tápláléka. Az entitás valójában inkább ártó szellemként van jelen, mivel ő maga fizikai formában nem jelenik meg, jelenlétével hatja át a helyet és rontja meg az itt tartózkodókat. Ez nagyjából az első itt töltött éjszaka (avagy 20-24 óra eltelte után) érződik, midőn – először a gyengébb akaratúak – egyre hevesebbek lesznek. Minden szituációban hevesebben reagálnak, könnyebben felkapják a vizet, harcban és ellenséges szituációban agresszívabban lépnek fel, a szerelembe, vagy mulatozásba pedig vadabbul lovalják bele magukat. Ennél hamarabb csak az asztrálisan különösen érzékenyeknek, avagy a képzeteknek tűnik fel a fertőzés.

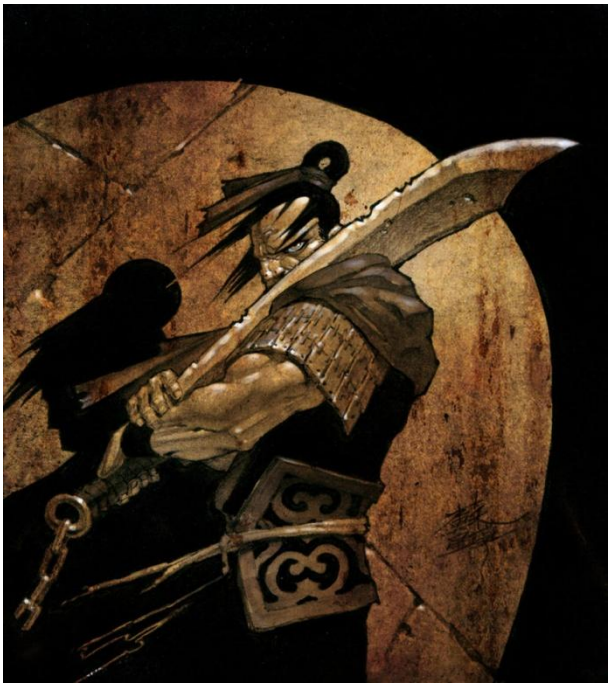


Seishin Mizūmi és környéke mostanra teljesen kihalt (sőt, a sziget állatvilága is apadni kezd lassan), az épületek a hírtelen távozás, illetve néhol a vérrontás nyomait viselik, ahogy a környező erdősségekben is bele lehet botlani hasonló nyomokba (a fejsze még ott van a favágó tőkében, az erdei oltárt vér festi vörösre). Az asztrál lényt leszámítva egy fontosabb lakó maradt itt, aki a közeli erdősségekben rejtőzik. Ő Ishimaru, veterán ashigaru (talpas katona), Kuroda egykori bajtársa. Ő az utolsó túlélője a helynek, mivel mostanra teljesen megőrült és minden itt maradottal végzett. Csinos kis démoni oltárt farigcsált a közeli erdősségben és erre aggatta fel a testeket. A káosz-halál jellem leírása nem elég helytálló a viselkedését tekintve. Mivel lassan elfogytak az emberek - *KM-ként ha szeretnéd, még lehet*

egy-két túlélő rajta kívül, aki az erdőben bolyong félőrülten, vagy egy pincében reszket a saját ürülékében, de alapvetően erre ott van Kuroda a hajóvárosban – ezért most azzal mulatja az idejét, hogy állatokat tép szét puszta kézzel és falja fel őket. Ahhoz nem elég összeszedett, hogy elgondolkozzon a sziget elhagyásának gondolatán (ezt egyenlőre szellem barátja sem támogatná). Belőle sok értelmeset nem lehet kiszedni, max elmeolvasással, vagy egyéb mágikus praktikákkal, akkor azonban kideríthető mi is történt itt valójában.

„Nem penge vagy, hanem nyak, melyet elmetszenek.
Nem nyak vagy, hanem vér, mely kiserken.
Nem vér vagy, hanem föld, mely felissza a vért.
Nem föld vagy, hanem test, mely a földből ered.
Nem test vagy, hanem penge, mely megvéd.
A penge lelke vagy."

A niarei elitalakulat nem sokkal a játékosok érkezés előtt ért partot, így még aktívan nyomoznak, ámbátor ha megsejtik a játékosok érkezését csapdát is állíthatnak nekik, mivel nem épp barátságos népek. Azonnal ölni nem fognak, azért sem mert információt gyűjtenének előbb, inkább az elfogásra, felettes pozíció kialakítására mennek. A közös hangot nehéz velük megtalálni, mivel zárkózott, ám határozott, katonás emberek, akik mellesleg elég nagyra tartják magukat (főleg más nemzetek tagjaihoz képest). Esetleges kapcsolódási pont lehet (már a származáson kívül) vezetőjük O'kuang, aki borzasztóan utálja azt, hogy itt kell lennie, illetve alapvetően ellenszenvet érez hazája enoszukei dolgaival szemben. Idő és energiapocsékolásnak gondolja, illetve korcs árulónak tartja az egész szuke népet. Ha ezen a ponton megtudják fogni, akkor ki lehet belőle szedni, hogy miért is ellenszenvez a niarei uralkodó enoszukei projektjével, és ***így fény derülhet arra, hogy valójában mi a céljuk a szigetekkel!*** Alapvetően magasról tesznek a szigetek jövőjére, akár csak Toron, ám ők nem a lobogó miatt vannak itt, hanem azok miatt az ősi tárgyak és ereklyék miatt, amit anno házszakadáskor az első tennó magával



hozott. Illetve azokat sem bánnák, amitől azóta szabadították meg a mennyei birodalmat (pl. az Élet köve). A szigetek részükről akár nyugodtan pusztulhatnak is, ez úgyis csak idő kérdése, ám addig kimenekítenék innen, amit lehet. Ez O'kuang szemében ez nem sokkal különb több, mint egy haldokló kifosztása. Becstelen dolog, ami nem méltó a mennyek fiához.

Az ártó szellemet legyőzni, azaz elűzni nem egyszerű feladat, O'kuang különítménye egyébiránt nem is képes rá. Papi űzés, avagy egyéb mágikus módszerek szükségesek hozzá (jó nagy erősítéssel, hiszen a lény gyakorlatilag eggyé vált már a környékkel). Esetleg Kaoraku felkentjei lehetnek ebben segítségükre, ha épp kéznél vannak. A másik módszer a Yasakani (lásd ott), a mágikus jáde amulett. Ahogy ott is le van írva, a leszakított gyöngyök szétmorzsolásával és annak a tóba szórásával, vagy a víz feletti szélnek eresztésével az entitás távozásra bírható. Ehhez mondjuk jó néhány gyöngyre szükség lesz. A Yasakani segítségével egyébként látható is, hogy a tó a fertőzés központja. Viselője a vízre nézve máris nem a megszokott tavat látja, hanem egy árnyaktól hemzsegő vízfelületet, amiből néha felbukkannak az elfogyasztott érzelmek – és az elkövetett rémségek – illúzióképei. Ha ezek közül egyik sem áll rendelkezésükre, akkor bizony hoppon maradnak. Ám ha elhagyják a szigetet, akkor a fenyegetés megszűnik… ha csak az utolsó itteni ember kiiktatásával az entitásnak nem támad kedve elutazni egy másik szigetre (de ezt már a ravaszkodó kedvű kalandmesterekre bíznánk).

Ezen a ponton nincs kifejezett utalás Enoszuke erejének valódi hordozójára, szerintünk van elég máshol, de ha úgy érzed játékosaidnak kell még a segítség, akkor betehetsz ide is valamit (pl. az udvari gyilkosok tudnak valamit a vérvonallal kapcsolatban).

Mugoi

Mugoi egy ősöreg démonúr, aki hosszú idők óta próbált betörni Satralisra. Mugoi a sötétség és a félelem démona, hatalma a démonok között is rettegetté tette. A 3600-as évek közepén sikerült betörnie Satralisra egy shugenja jóvoltából, ezt követően a muszeigan idején a ködben folytatta áldásosnak nem nevezhető tevékenységét, azonban hatalmát mindvégig ki akarta terjeszteni az emberekre is. Ezt követően talált rá a Mori klánra, akik készséggel szövetkeztek a démonnal annak hatalmáért és segítségéért cserébe. Azonban a paktum kitudódott és a tennó, egyik legmegbízhatóbb hadvezérét Shigeki amatut küldte a klán legyőzésére. A klán palotájában végül Shigeki szembekerült a Mori klán amatujával és magával Mugoi-jal, a teremben ott volt a csecsemő Shiba a Mori klán amatujának gyermeke is. Shigeki végzett

ellenségeivel, hála pengéjének a Fekete haragnak, amellyel képes volt megsebezni Mugoit is (jáde éllel rendelkező varázskard) ám a gyermek életének elvételére nem tudta magát rávenni, így kimentette őt az égő palotából és befogadta saját házába, származását mindvégig titokban tartva. Mugoi ideiglenesen elvesztette anyagi testét, ám a Mori klán megmaradt tagjai titkos szektát hoztak létre az imádatára, amelynek segítségével folyamatosan erősödött. A szekta élére Oola Kesai állt a Mori klán egy távoli rokona Niaréből, aki a Sho-Gejiki iskola technikáit átdolgozva (Veszélyes elemek – Keleti fény) kialakította a Mugoi no Geijutsu harcművészetet. Mugoi kedveli Oola Kesait, akit igen hasznos eszköznek tart, természetesen ez nem jelenti azt, hogy szükség esetén ne dobná el őt azonnal. Ideig-óráig élvezi az emberek közötti elvegyülést, mivel szereti látni esendőségüket.

Mugoi démoni mivoltából adódóan sokkal több a színfalak mögött zajló dolgot lát, így tisztában van azzal, hogy mi zajlik a szigetvilágban és ***az a célja, hogy*** megszerezze a gyermeket, a mesterkövet pedig a vérébe mártsa és vele kiterjessze a ködöt egész Enoszukére, ezzel saját hatalmát is megnövelve (lásd még lentebb). Ennek érdekében szigetről-szigetre kutatja a gyermeket és mindent elpusztít, ami az útjába akad. Első célpontja a Hajóváros, ám remélhetőleg onnan a császári vért kimenekítik a karakterek, s nem kerül rögvest a kezébe. Shigeki ellen természetesen táplál némi gyűlöletet, ezért ha szembe kerülnek egymással, azonnal őt fogja elsőszámú ellenségnek tekinteni.

Képességei:

- *Félelem tekintete* – mint a félelmet uraló démon, Mugoi képes félelmet táplálni azok szívébe, akik beletekintenek szemébe, ekkor az áldozat -2-vel jogosult Asztrál próbát tenni, sikertelenség esetén az alany lebénul és sóbálványként rettegve szögezi a tekintetét Mugoira. A hatás ideje alatt, amely 4 kör, az alany nem képes semmilyen cselekedetre, hacsak nem indítanak ellene támadást, ilyenkor az adrenalin hatására le tudja magáról rázni a bilincseket az áldozat akarata és képes harcolni, ekkor a harc félelem hatása alatt módosítói érvényesülnek.

- *Félelem megérzése* – Mugoi képes megérezni célpontjai legnagyobb félelmét, amennyiben az áldozat elvéti Akaraterő próbáját, ekkor ezeket a félelmeket illúziószerűen meg is jeleníti, amelyek azonban teljesen valóságosnak hatnak a

célszemélynek. Az illúziók hatása alól körönkénti akaraterő próbával lehet kikerülni, amelyet a társak szólongatása egyéb cselekedete segít (+1 a próbára).

- *Démonok és Onik szólítása* – Mugoi a muszeiganból itt maradt démonok és onik vezetőjeként képes nekik parancsolni, képes őket magához szólítani, a megjelentek ereje és száma a KM belátására van bízva az ésszerűség és a korrektség határain belül.

- *Sötétség* – Mugoi a sötétség minden formáját uralja, akárcsak a fenti képességnél itt is a képesség megnyilvánulása a KM belátására van bízva az ésszerűség és a korrektség határain belül, azaz pl. lehet hogy egyszerűen sötétet teremt és minden fény kihuny, de akár támadhat is magával a sötéttel, azt megszilárdítva.

A szekta

Mugoi szektája kivételes képességű nara és szuke harcművészekből áll, akik elsajátították a Mugoi no geijutsut, bénító ütéseket képesek bevinni, melyek ellen állóképesség próbát lehet dobni (mintha csak egy méreg lenne, hatása semmi/bénulás az adott testrészen). Ha a technikát alkalmazzák nem képesek túlütést végrehajtani, azonban ha egy körön belül két sikeres ütést bevisznek, amely ellen elvéti a képességpróbát az alany, úgy a célszemély mágikus illetve pszi képességei nem alkalmazhatóak. A harcművészeten kívül rendelkeznek a Daronne szerafisták képességeivel, mintha 4 szintet éltek volna meg a paktumban. A szekta létszáma az elmúlt közel 40 évben jelentősen megnőtt, a szétszakadt birodalom szinte minden részén vannak ügynökeik. A szekta tagjai fegyvereket sosem hordanak maguknál, mivel a démontól kapott ajándékot tekintik igazi fegyverüknek. A szektát Oola Kesai vezeti.

Shigeki

Shigeki amatu, fiatalkorától kezdve „igazi" szuke nevelésben részesült, az amatu fiaként és örököseként a legkiválóbb tanítók edzették testét és elméjét, rendkívüli szorgalma és tehetsége kiemelte őt társai közül. Ifjú korára már olyan tudással rendelkezett, mind a harc, mind pedig a tudományok terén, amelyet csak kevesen mondhatnak magukénak. Egész életében csak az a cél vezette, hogy tökéletes szolgája legyen Enoszukének, a császárnak, és a népnek. Jellemében a hagyományos bushido értékek dominálnak: Egyenes jellem, igazságosság, engedelmesség, bátorság, kitartás, együttérzés, udvariasság stb.

Harci és politikai tapasztalatait a klánok közötti harcokban és a zászlóháborúk során szerezte. Utóbbi során jelentős hírnévre is szert tett, amikor maroknyi harcosával gyalogosan védett egy hídfőállást a túlerőben levő tiadlaniakkal szemben, amelynek eredményeképpen a visszavonulást zavartalanul folytathatta a sereg többi része. Több csatában bizonyította rátermettségét, amelynek eredményeképpen orvgyilkosokat küldtek utána, akiknek azonban nem sikerült végezni vele. A dulakodás során kibontakozó tűzben arca jelentős része megsérült, innen kapta a leprás nevet, amelyet nem tekint gúnynévnek, büszkén viseli és igazából szereti is, amikor az egyszerű népek így suttognak róla.

Shigeki a rianna-atét követően Haka hívővé vált maga is, ám ezt nem érezni mindennapjaiban, az új vallásnak nem feltétlen úttörője, hisz az emberi akaratban, amely felismeri az igazságot. Sokat tett azért, hogy a birodalomban nem uralkodott el a káosz, muszatashijaival őrködik a renden. A toroni jelenléttel nincs kiegyezve, azonban ez idáig nem kísérete meg őket elkergetni. (ellenben folyamatos árnyékháborút folytat velük, jól képzett fanatikus shenarjai és orvgyilkosai segítségével).

A karakterek szemében egy ismert figura lehet ha már jártak Enoszukén, a nép kősziklaként tekint rá, aki a szukék erejét testesíti meg a reményvesztett világban. Sokan tőle várják, hogy segítségével visszatérjen a császárság és újra egyesüljön Enoszuke. Shigeki látva, hogy a császári vér nem maradt fenn, és támogatói erős unszolására egyre közelebb kerül ahhoz, hogy amennyiben sikerrel megtisztítja országát úgy sógunátust alakítson ki.

Shigeki arcát harci maszk rejti mindenkor (a kép a merénylet előtti), amely azonban egy faragatlan egyszerű falap, páncélja fekete, a kötőzsinórok és a díszítések arany és vörös színűek, cseresznyevirágot ábrázolnak. Fő fegyvere egy nisen pallos, amelyet a köznyelv „Fekete harag" névvel illet, feketére edzett pengéje miatt. Shigeki kiváló harcos, rendkívüli harci tapasztalattal, pengéje az amúgy sem elenyésző harci képességeit tovább növeli, ennek is köszönheti, hogy egy az egybeni harcban is képes volt legyőzni Mugoit annak idején.

Jelenleg két bizalmi embere Ryuketsu és Obeihano került megbízásra érdekei képviseletével a szigetvilágban, ám a végkifejletre minden bizonnyal ő maga is megérkezik, hogy biztosítsa Enoszuke jövőjét. Mindeközben folyamatosan készíti haderejét, hogy ha eljön az idő, akkor szembeszállhasson az idegenekkel, akik hazájában megvetették lábukat.

Shigekiről fontos még megemlíteni, hogy bár mindig is hűséges volt az uralkodóhoz, mostanra már igen jó úton halad a sógunátus kiépítése felé. Az pedig, hogy a császári vér

egyetlen örököse egy lány, okozhat némi belső konfliktust neki. Akármennyire is a tradicionális értékek megszállottja, ebben a kaotikus helyzetben nem fog csak úgy elismerni egy nőt uralkodónak, vagy maga felett állónak. Ez itt nem Tiadlan kéremszépen, ahol az ország legnagyobb harcosainak egy nő parancsol. Ez a végkifejlet szempontjából fontos lehet. Ahogy a Haka hite is. Igaz, hogy ahogy fentebb kifejtésre került, egyenlőre Kaoraku hívei támogatják őt, de ha esetleg a kezébe kerülne az ország irányítása, akkor már bizonyosan más lenne a leányzó fekvése, hiszen az hogy egyenlőre nem térit, az csak egy dolog. Minden ember támogatására szüksége van aki osztja revizionista nézeteit, és igaz szukénak vallja magát.

Katashi

Katashi, a renegát yakuza vezér Jirai városából (Sötétlő hegyek). Ő az, akivel a Viharvadászok hathatós közreműködésének hála, olyan csúnyán elbántak a kalandozók. De mégsem sikerült eltenni láb alól. Igaz nem sokon múlt, de él. A boszorkányúrnők segítségével, és maradék hűséges emberének hála megkaparintotta a tópalota maradványai közül, azt a szilánkot (avagy sárkánypikkelyt, lásd: Szétszakadt birodalom), ami Kazaukabe amatu vesztét okozta. Katashinak nincs már vesztenivalója, így örömmel fogadja az „ajándékot". Ez a szilánk természetesen az ő testét és elméjét is elkezdi mérgezni, ám az öregedő yakuza olyan gyűlöletet táplál a Viharvadászok felé, hogy addig ő egyszerűen nem képes feladni, amíg ez be nem teljesül. Napról - napra járja át testét a pikkely ősi ereje, tudatát pedig a düh és az őrület hullámai ostromolják. Szisztematikus támadássorozatba kezd hát, aminek célja az emlitett shenar klán teljes kiirtása. Követteti az öreg shenar mestert, mert bár ő sem tudja(!), hogy a lánygyermek valójában micsoda, ám a boszorkányúrnők őt is aktiválták, illetve azt megérzi, hogy valami fontos személy lehet. A hajóváros

elleni támadás után szólítja meg Mugoi, ***elárulva neki az Egység kövének és Enoszuke erejének alternatív felhasználási módját, amire maga a démon is hajt.*** Mégpedig azt, hogy ő képes a mesterkövet a császári vérbe áztatva egyfajta eszencia előállítani, ami örökélettel ruházza fel annak elfogyasztóját. Ám ezt a rítust csak Mugoi ismeri, és a módszernek van egy apróbb mellékhatása. Mivel gyakorlatilag így megrontja mind az ékkő szent energiáit, mind a császári vért, aki egyébként is vérét és életét adja ezért a rítusért, ezért az örökélet a démonná változás mellékhatásával jár. Nem mellesleg pedig a kő szent energiáit megrontva, olyan erővel rángatná vissza a jóóreg démoni ködöt, a muszeigant, hogy az a szigetek majd egészét beborítaná. Ám Katashi egyrészt nem akar senki emberfiának a szolgája lenni, főleg nem amíg le nem számolt a Viharvadászokkal, ezért nem fogadja el Mugoi hívását. Viszont azt ő is érzi, hogy a szilánk, az ősi fenevadnak ez a darabkája felemészti, ezért az örökéletet kilátásba helyezi magának. Az ő útja is a Rjókan-szigetek közé vezet hát.

Különleges képességek: Katashi mindamellett, hogy a szilánk folyamatosan rombolja asztrál és mentál testét, emberfeletti képességek birtokába is jut tőle. Ez pedig a következőképpen néz ki. Egyfajta harci láz ez nála, mivel minél dühösebb annál jobban felszívja magát. Alapesetben 10 düh ponttal kezdi a harci kört, de ha már előtte felhergelték, akkor ez lehet több is. Ezekből a pontokból pedig egy az egyben válthat be Támadás/körre, SFÉ-re, vagy Erőre (egyben sebzésre). Maximális határ nem létezik számára. A plusztámadás/kör egy körig érvényesül, ám az SFÉ k3, míg az erő k6 körig, az aktiválás pillanatától kezdve (ami egyébként 1 szegmens) További düh pontokhoz úgy juthat, ha őt sebzik meg, vagy pedig ő véti el a támadást.

Végjáték

Mint ahogy már kiviláglott megannyi utat bejárva, és szövetségessel, avagy ellenséggel a hátuk mögött érkezhetnek el a finálához. Ami a játék kezdetétől számított hetedik napon (a császári vér nagykorúvá válásával) jő el. Fix pontok vannak ugyan, de a befejezés csak a játékosok és a hatalmi erők kölcsönhatásain múlik. Lássuk, mi következik hát azután, hogy remélhetőleg már letisztult bennük a shenar(történésznövendék,szerzetes stb.) lány valódi kiléte. Illetve lehetőség szerint kiderültek számukra nagyobb frakciók motivációi.

A hetedik napon érkezik meg/tűnik fel az ősi kolostor, ami még a legelső császárok koronázási helyéül szolgált, egy vándorló sziget hátán. Az Egység Köve már itt van, a szuke behatás előtti korok emlékét idéző szakrális épületben. Őrzője az Úr mestere, egy orákulum, egy téren és időn felülálló személy, aki évezredekkel ezelőtt is őrizte a mesterkövet (lásd előzménykalandok).

A sziget megjelenését többféleképen is elképzeltük már. Lehet, hogy pusztán csak egy álcázó varázs rejtette eddig a kutató szemek elől, de valójában itt volt. Ha valaki mesésebben képzeli el, akkor lehet ez egy valódi vándor sziget, ami egy hatalmas, teknősszerű lény hátán pihen (persze ez nem biztos, hogy azonnal látszik is). Avagy, mivel az üresség hatalmával átitatott orákulum ücsörög a központjában, ezért az is lehet, hogy a megfelelő dátum eljöveteléig egy

síkok közti üres térbe rángatja az egész szigetet, aztán egy amolyan hipertérugrás kíséretében érkezik vissza. Az őrző csak a császári vérnek adja át a követ, és ember lenne a talpán, aki el tudná venni tőle. Ezen a ponton nem árt érzékeltetni, hogy erre valóban nem sok esély van, sőt igazából már a kisugárzása is annyira megfoghatatlan az orákulumnak, hogy abban sem biztosak, ennek a lénynek lehet-e ártani bármivel is.

Remélhetőleg a játékosok „kezében" van Enoszuke ereje, a követ pedig ő kapja, így viszonylag jó döntéshelyzetben vannak. Ezen módosíthat az, hogy hogyan bántak eddig vele. Ha segítették és védelmezték, akkor hajlik hallgatni a játékosok szavára. Hiszen ő neki ez a helyzet annyira váratlan és új - mivel senki nem volt, aki felkészítse -, hogy kb. az első szimpatikus egyén szavára hajlandó lenne adni. Hiszen mégis csak egy gyerek. Ámbátor a Viharvadászok képviselte tanítások ott vannak benne legbelül, tehát hazája érdekével teljesen szembe azért nem menne, ha egy mód van rá.

A kritikus pillanatban azonban minden frakció képviseltetni fogja magát, hacsak ki nem estek valami történés folytán a játékból ezt megelőzően. Alapvetően a kalandban már említve lett, hogy hol mekkora erők mozognak. De te kedves Km belátásod szerint tehetsz ide komolyabb erősítést is akár, bármelyik frakcióhoz, ha úgy ítéled meg, hogy a kaland eddig lezajlott eseményei ezt követelik meg, avagy szeretnél valami igazi epikus vérontást a végére. Jöhetnek akár toroni hajóhadak is, amik aztán belefutnak a démoni ködbe, ami addigra már gyűrűként veszi körbe a vándorszigetet. De akár nara hajóhadak is feltűnhetnek a távolban, akiknek Harozza kapitány és híres hajója megy szembe. Amit jónak és vállalhatónak ítélsz a kialakult helyzet függvényében. A lényeg az, hogy a különböző érdekek, játékos és nem játékos karakterek motiváció most egymásnak felszüljenek, miközben a démoni erők bármelyik pillanatban a torkuknak eshetnek. Mugoi pedig valóban csak a megfelelő pillanatra vár, amint a császári vér megkapja a követ támadásba lép. Egy biztos, mégpedig hogy vérontás van kilátásban.

Az orákulum átadja a követ a császári vérnek, miközben elmondja hogy: *itt, ahol most eme bukott császárság, a te hazád, Enoszuke, korábban pedig Enoszugaj szigete emelkedett ki a vízből, egykoron egy mesterségesen emelt hegység húzódott végig: egy börtön. Egy gigantikus bezáró varázsjel, ami a fiatal emberiséget fenyegető démonokat és ősfajokat zárta igába* (lásd még Úttalan Út). *Nem véletlen hát, hogy csapással sújtották, amit egyesek rianaate átokként emlegetnek. Ez a különleges erejű varázslat korokat és birodalmakat vészelt át*

sértetlenül, de mostanra megtört. Ahogy hazád és házad is. Ám eme ősi pecsétek maradék energiáját felhasználva megmenthető még egy darab belőle. Sajnos az egészre már nincs mód. Hidd el én láttam. Megannyi világban, megannyi döntést meghoztak, és megannyi utat bejártak. Ám nem véletlen süllyed a birodalmad. Az egészet nem emelheted fel újra, azok a dicső napok már leáldoztak, s vissza nem térnek. De felemelheted egy darabját. Csak használd a mesterkövet, születésed jogán képes vagy rá.

Eztán pedig lehet moralizálni, hogy melyik is legyen a birodalom három része (Sinemoszuke, Ragaenoszuke és Amateraszuke) közül az, amelyiket megmentik a további süllyedéstől, és ezáltal átvészeli ezt a zavaros időszakot!

Egy kis emlékeztető:

- Sinemoszuke és a Liga mindenképpen azt szeretné, hogy a szigetek túléljenek és további jó kapcsolatot ápoljanak egymással. Természetesen ha pont Sinemoszuke marad éppen az nekik kifejezetten jó, de igazából a kisebb rosszal is beérik, csak továbbra is hasznot tudjanak húzni a szigetekből.
- A toroniak vasragon tesznek egész enoszukéra, ők a lobogót akarják. Amikor kiderül, hogy Enoszuke lelke nem az, akkor ők igazából baromi csalódottak lesznek (persze ez is csak az ő mértéktelenül beképzelt gondolkodásukat példázza). A császári gyermeket azonban szivesen elvinnék magukkal, hátha őt "kihallgatva", vagy valamelyik előző életének emlékeit előcitálva kiderül, hogy hol is rejtőzik az a lobogó. Mondanunk sem kell, hogy a gyereknek az nem lesz jó.
- A Niarei küldöttség is hasonlóképen tesz az egész szigetvilágra, ellenben azt a mesterkövet elkérnék, még mielőtt a hülyegyerek kiengedi belőle az ősi energiákat. Ráadásul ez a drágakő valóban az ő földjükről származik.
- Shigeki, mint Enoszuke ügyeletes őre természetesen nem hagyná, hogy itt bármi más eshetőség létrejöjjön, mint az hogy a szigetek valamelyik darabját megmentsék. Nagyon örülne, ha az ő birtokai lennének ezek, de például a niarei kifosztásnál, vagy a toroninál minden jobb.

Ha sikerül döntést hozni, és a császári vérrel is egyértelműen elfogadtatni, hogy melyik terület a szerencsés, akkor ő hatalmánál fogva kiengedi a kőben lakozó elementáris erőket, amik sárkányként robbannak elő belőle, majd a vízbe, levegőbe, földbe stb. bukva aktiválják az ősi mágia maradványait a szigetek alatt. Morajlás és nem túl heves földmozgás (már ott ahol a karakterek vannak ott nem, de az érintett területen bizony eléggé heves az) kíséretében visszahúzódik a tenger, és a kiválasztott terület megemelkedik, a másik kettő dacára. Azok sem merülnek el azonnal, de a süllyedés hatalmas mértékben felgyorsul, néhány helyen pedig a rengések hatására még tovább darabolódik a szárazföld. Ha nagyon kémlelnek a távolba, avagy harmadik szemmel tekintve a világra, még valóban észlelhetik is valamiféle hatalmas mágikus bélyegek felvillanását, ahogy energiájukat felhasználva elsülnek.

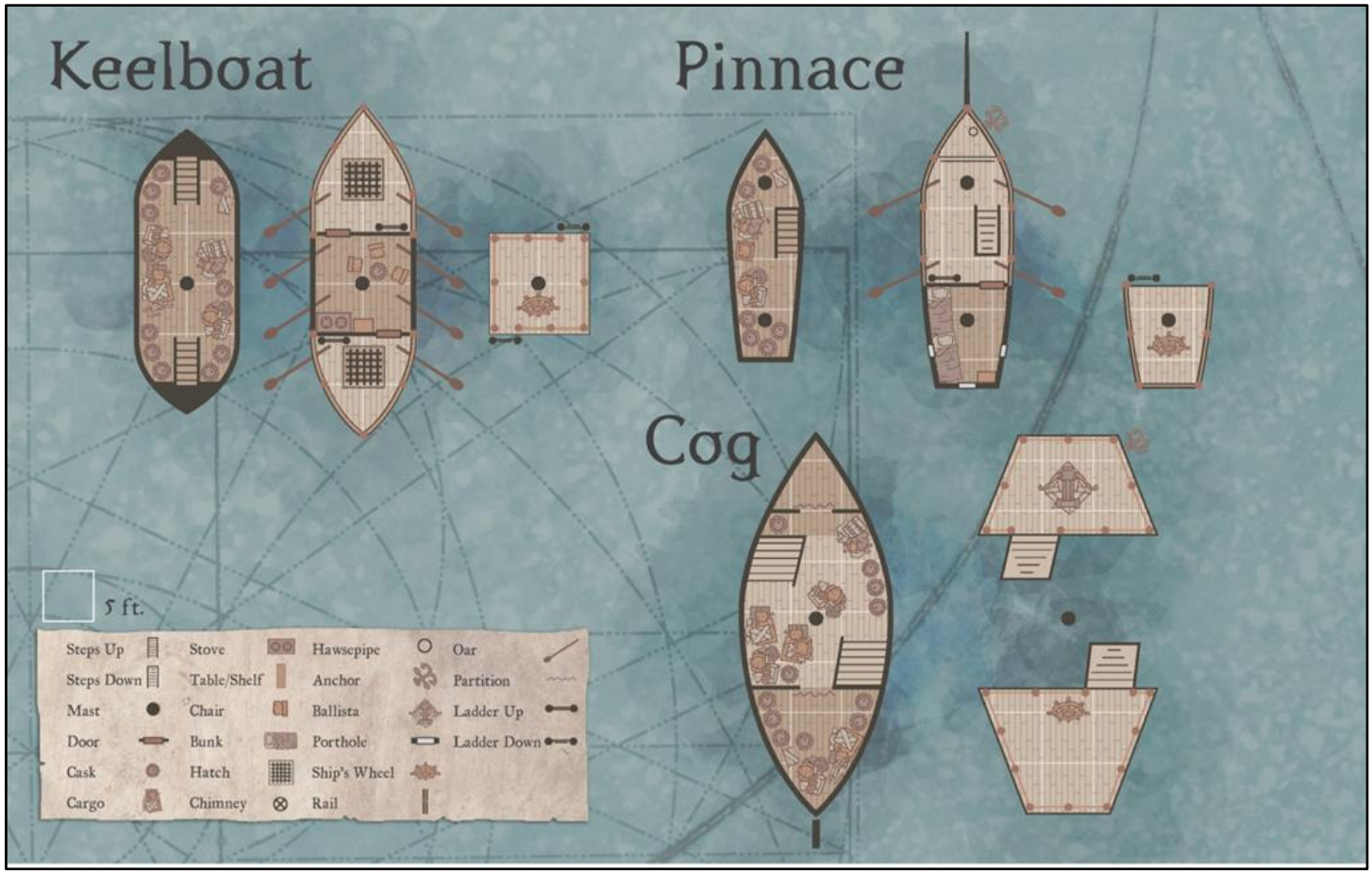
Ha pedig Mugoi megszerzi a gyermeket és a mesterkövet is, avagy a karakterek csatlakoznak hozzá az örökélet felé vezető kétes úton, akkor a démon végrehajtja a rítust. A lányt kivérezteti, majd a mesterkövet a császári vérbe áztatva eszenciát állít elő, ami

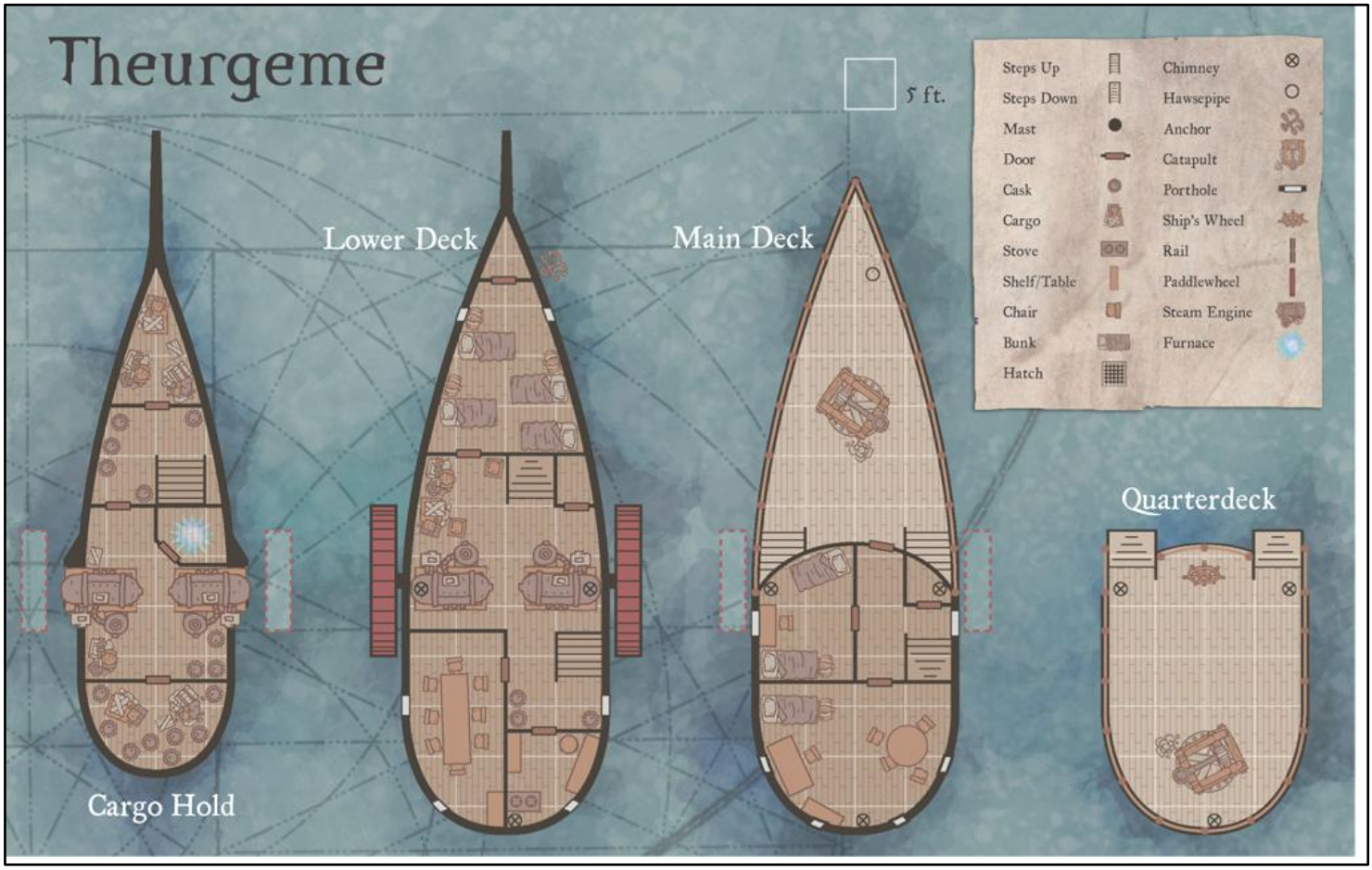
örökélettel ruházza fel elfogyasztóját. Mugoi akár meg is osztja a karakterekkel az örök démoni létet, csak végre igazi árnyvidékké tudja változtatnia birodalmat. Ugyanis a szent kő energiáit megrontva, olyan erővel rángatná vissza a jóóreg démoni ködöt, a muszeigant, hogy az a szigetek majd egészét beborítaná. Hogy közben lett egy-két konkurens démonúr rajta kívül? Azzal ráér később foglalkozni. Akár Katashival is hajlandó összeállni a végén, sőt, ha úgy van a démoni birtokká válás mellékhatását el is hallgatja bárki elől, kifejezetten az örökéletre hegyezve ki dolgot.

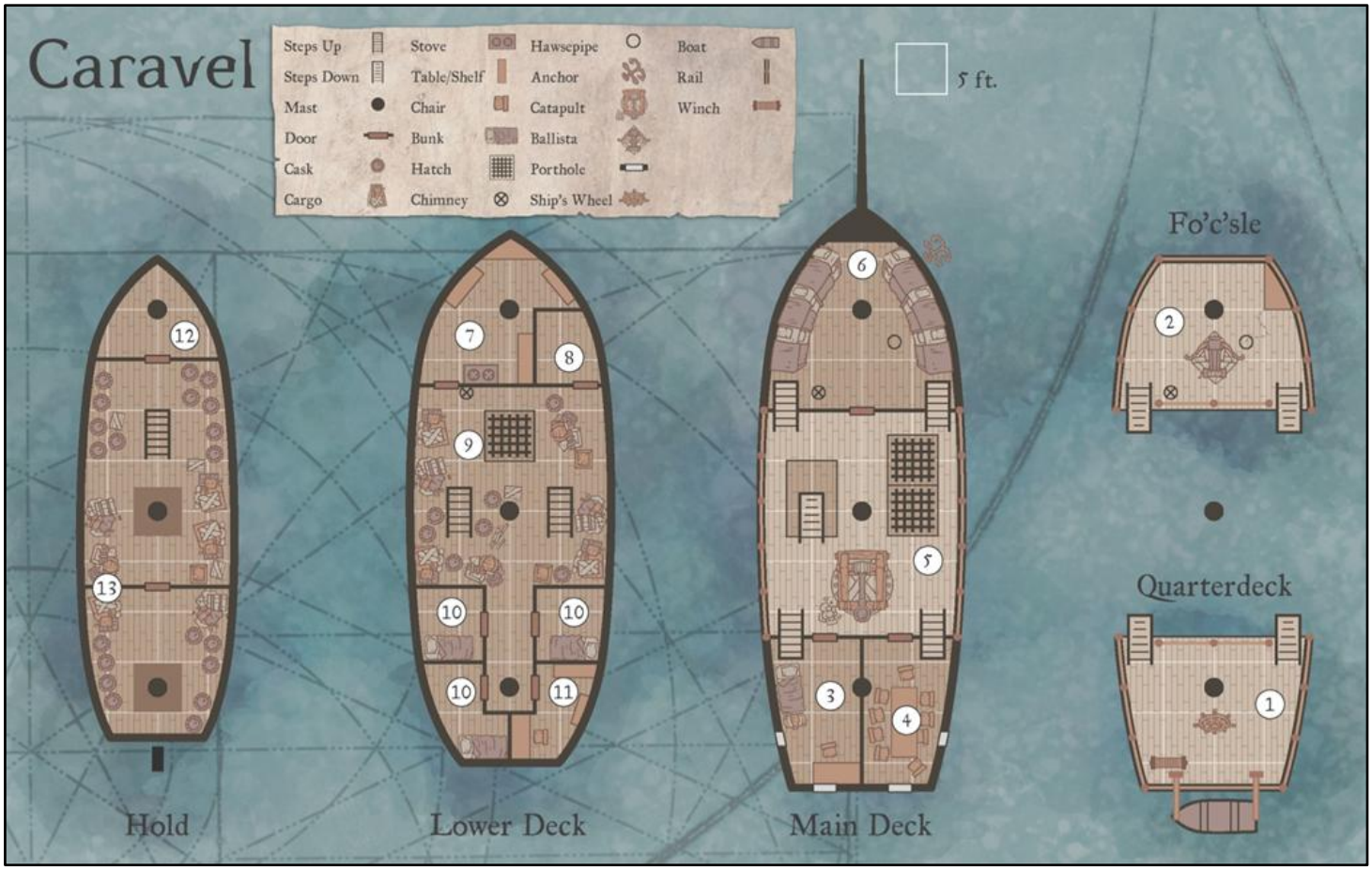
A befejezés számos lehetőséget és változót rejt hát magában, de egy biztos, Enoszuke jövője itt s most dől el. Mint ahogy az is, hogy minden döntésnek megvan a megfelelő jutalma.

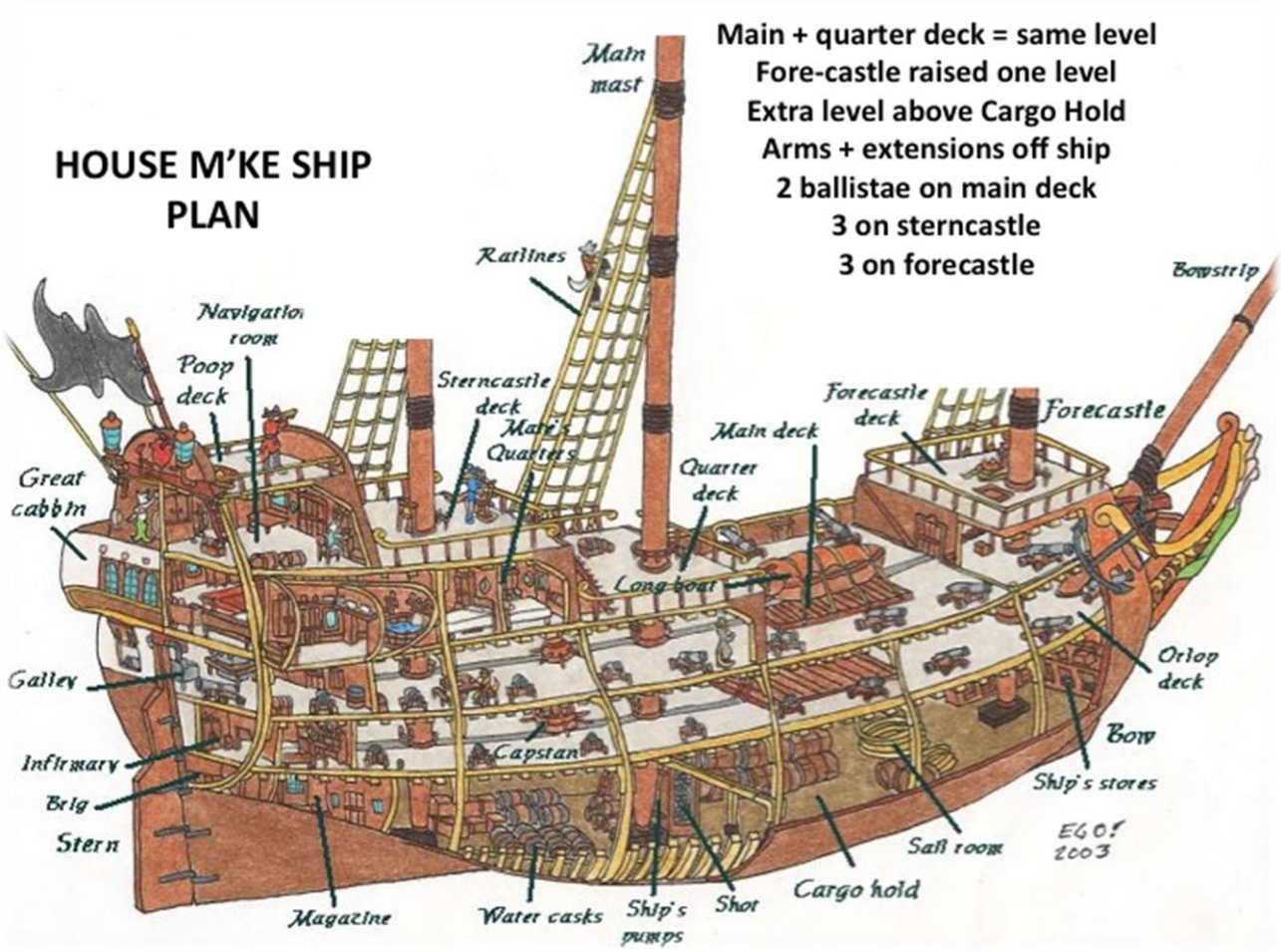
Mellékletek

Hajóváros térképe + hajó alaprajzok


Keelboat
Pinnace
Cog
5 ft.
Steps Up
Steps Down
Mast
Door
Cask
Cargo
Stove
Table/Shelf
Chair
Bunk
Hatch
Chimney
Hawsepipe
Anchor
Ballista
Porthole
Ship's Wheel
Rail
Oar
Partition
Ladder Up
Ladder Down


Theurgeme
5 ft.
Lower Deck
Main Deck
Quarterdeck
Cargo Hold
Steps Up
Steps Down
Mast
Door
Cask
Cargo
Stove
Shelf/Table
Chair
Bunk
Hatch
Chimney
Hawsepipe
Anchor
Catapult
Porthole
Ship's Wheel
Rail
Paddlewheel
Steam Engine
Furnace


Caravel
Steps Up
Steps Down
Mast
Door
Cask
Cargo
Stove
Table/Shelf
Chair
Bunk
Hatch
Chimney
Hawsepipe
Anchor
Catapult
Ballista
Porthole
Ship's Wheel
Boat
Rail
Winch
5 ft.
Fo'c'sle
Quarterdeck
Hold
Lower Deck
Main Deck


HOUSE M'KE SHIP PLAN
Main + quarter deck = same level
Fore-castle raised one level
Extra level above Cargo Hold
Arms + extensions off ship
2 ballistae on main deck
3 on sterncastle
3 on forecastle
Main mast
Ratlines
Bowstrip
Navigation room
Poop deck
Sterncastle deck
Mate's Quarters
Forecastle deck
Forecastle
Main deck
Quarter deck
Great cabin
Long boat
Orlop deck
Galley
Bow
Infirmary
Capstan
Ship's stores
Brig
Stern
Sail room
EGO! 2003
Cargo hold
Magazine
Water casks
Ship's pumps
Shot

Statisztikák

Név	ÉP	FP	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	T/K	SFÉ	Sebzés	Spec	AME/MME
Shonen	10	80	70	150	200	0	5	0	k6	lég elem formálása	90/90
Shiba	10	84	55/+6/	119/+20/	168/+20/	10	5	4	k10+2/+5/	chi-harc zárójelben, pusztítás mf, aramaka stílus	51/47
Desiderius Wyrad	14	70	50	105	135	0	2	4	2k6+2		35
Tharr-papok	10	55	40	70	120	30	1	0	k6+1	papmágia	45
Toroni katonák	11	50	45	90	125	15	2	2	k10		25
Obeihano	8	45	30	75	110	30	1		k10+2		45
Ryuketsu	15	80	61	120	170	10	3	4	k10+2	Slan	55
Ryuketsu Oni	35	120	60	145	180	0	3	5	2k10+3		immunis
Kazukabe muszatasi	12	55	50	99	125	40	2	2	k10+2	Arkebúzok	30
Shigeki muszatasi	12	60	45	105	135	20	2	3	k10+2	Slan	30
Kaoraku pap	10	65	50	85	135	25	2	0		papmágia	50
Onik	20	-	40	95	115	0	2	2	2k6		25
Oni colossus	50	150	35	120	150	0	1	6	3k6+4		immunis
Kaizen	30	65	50	110	140	0	2	0	k10		immunis
Mugoi	40	-	50	165	185	0	3	2	k10+4	démoni erők	immunis
Oola Kesai	12	90	60	140	170	0	4	2	k6+3	Mugoi no Gejutsu	45
Kultista (Mugoi)	10	65	50	120	145	0	2	0	k6+2	Mugoi no Gejutsu	35
Shigeki	14	98	61/+16/	147/+45/	178/+45/	0	3	5	3k6+6/+15/	chi-harc zárójelben, pusztítás mf	86/88
Wiwen	10	60	45	100	140	20	2	1	k10+1	hátbaszúrás, méreg	30
Kawazoe	12	80	40	110	150	10	2	4	k10+4	hadrend	35
Khan'ye	20	100	25	100	110	0	1(2)	2	2k6+17(k6+10)	pallos(ököl)	

Hajóvárosi bajkeverő	10	50	30	70	105	10	1	1	Fegyvertől függ		10
Név	**ÉP**	**FP**	**KÉ**	**TÉ**	**VÉ**	**CÉ**	**T/K**	**SFÉ**	**Sebzés**	**Spec**	**AME/MME**
Marcio Harozza	15	74	40(30)	87	134	-20	2(1/10)	1	k6+2(k6+1)	Wier, zárójelben arkebuz értékei	30
Tengu	8	-	45	80	140	30	2	0	k10+1	mozgékonyság, méreg	25
Naga	15	80	40	95	115	0	2	1	fegyvertől függ+2	méregimmunitás	25
démoni shugenja/ élőhalott shugenja	8	55/-	25	65	110	50	1	0	elsősorban varázslat	Boszorkánymester +tűzvarázslat/ élőhalott	immunis
Ishimaru	14	80	40	110	150	10	2	0	2k6+12	extrém fájdalomtűrés	immunis
O'kuang és emberei	12	85	60	120	160	0	3	2	Fegyvertől függ(ökül,kama, hollószárny, egyéb harcművész)	Slan a többiek értéke minden téren kicsit elmarad a vezértől	55
Katashi	15	95	55	140	170	0	3	0	k10+4	pusztítás mf, düh erők	80

u.i.: a statisztika nem szentírás, a mesélő te vagy, a lényeg hogy mindenki jól szórakozzon.

„Nézz az arcokba mélyen.
Mindegyiken ott sír a vágy:
hogy mindörökre éljen."