

Hollógyűri

8 - 10. szintű kalandozóknak

Az V. Országos Szerepjáték találkozó és egyben IV. Rúna-tábor M.A.G.U.S. versenymodulja

Ezzel a modullal a magunk egyszerű módján a 1848-49-es forradalom és szabadságharc 150. évfordulójának szerettünk volna emléket állítani. Az alaptörténet forradalmán és a helyi viszonyokon kívül erre utalnak bizonyos nevek is (Daub, Sola Ussoth, stb.). Ha ezt mégsem sikerült volna elérnünk vagy esetleg Te úgy gondolnád, inkább ártottunk az ügynek, semmint hasznára lettünk volna, akkor elnézést kérünk.

Előttörténet

A kaotikus viszonyairól elhíresült Déli Városállamok délkeleti régiójában, a Gályák-tengerével határos Lewgenau-Isturna birodalom területén játszódik történetünk. Erről az államalakulatról és politikai viszonyairól közelebbi képet kaphattok, a *Rúna* magazin IV/3-as számából (7-8. o). Történetünk kezdetén 3712-öt írunk, a pyarroni időszámítás szerint. Noha a felszínen minden nyugodtnak tűnik, a Lewgenau-Isturna birodalom lakói a megmondható, mennyire álságos ez a helyzet. Az egykoron bekebelezett államalakulat az utóbbi ötven esztendőben - növekvő gazdasági erejének tudatában - mind nyíltabban és nyíltabban mert fellépni az őket törvényesített elnyomásban tartó lewgenauai főnemesség és katonaság ellen. Sikerült kiharcolniuk bizonyos alkotmányos jogokat, sőt a majd négy és fél évszázada rajtuk terpeszkedő királyi ház a béke fenntartása érdekében akár újabb kiváltságokat is kész nyújtani az isturnaiaknak. Felmerült, hogy az egykori isturnai nemesi főtanács akár ismét szavazati jogot nyerjen a kettős állam Isturnára vonatkozó kérdéseiben, ám természetesen továbbra sem rendelkezhetnek szabadon országuk kül- és pénzügyeiben. Néhány radikálisabb főnemes ezidőtájt döntött úgy, hogy ha kell, akár erőszakkal is, de Isturnának ismét a saját lábára kell állnia...

Az Istu ház már korántsem olyan erős, mint annak idején, amikor a legendás fejedelem még életben volt. A tizenhárom főt számláló főnemesi tanácsnak már csupán öt tagja tudja egészen Istuig vezetni származását. Közülük is legtekintélyesebb az Ussoth família. A család feje, Mordan Ussoth mindig is szabadelvűségéről és patetikus kitörésektől sem mentes hazaszeretéről volt híres, nem véletlen talán, hogy a radikálisabb érzelmű isturnai nemesek mind ömögötte sorakoztak fel. Természetesen nem nézte helyeslően az események alakulását a Lewgenau-Isturna birodalom közös uralkodóházának feje, a két birodalom királya, VI. Argle sem. A királyi dinasztia, a Hars ház, mindig is gyanakodva figyelte a fegyverrel és törvényekkel kordában tartott isturnaiak minden próbálkozást, nem véletlen hát, hogy akár keményebb eszközök bevetését is elfogadhatónak tartották, ha birodalmuk épsége volt a tét.

Eleddig is történtek kisebb-nagyobb próbálkozások az elszakadásra, ám ezeket mindezidáig sikerült még csírájában elfojtaniuk. Nem kis segítséget kaptak ehhez azon isturnai főnemesi köröktől, akiknek feltétlen királyhűségét újabb és újabb kiváltságokkal és adományokkal sikerült megtartani. Az újonnan szerveződő nemesi mozgalmat azonban mind nagyobb aggodalommal figyelték a lewgenauai királyhű körök. Ezúttal nem csupán néhány főnemes hangzatos ígéreteivel és ellenállásával kellett megküzdeniük. A Mordan Ussoth vezette mozgalomhoz mind szélesebb körökből csatlakoztak szimpatizánsok, s féltő volt, hogy néhány balul sikerült intézkedés miatt lángba és vérbe borulhat a két ország. Talán mondani sem kell, mennyire érzékenyen érintette volna Lewgenaut egy ilyen perpatvar. Nem csupán "éléskamrájától" esne el ily módon, de a harcias, nomád származású isturnaiak adott esetben komoly katonai fenyegetést is jelenthettek. Ha nem is elhamarkodottan, de a Hars ház végül is komoly döntést hozott...

Először Mordan Ussoth kisebbik fia, Alk szenvedett szerencsétlen vadászbalesetet, majd, hogy a gyászoló atya fájdalma teljes legyen, elsőszülött gyermeke, a kiváló kardforgató, az isturnai ifjak példaképe, Ord veszett tisztázatlan körülmények között a háborgó tengerbe. A "balesetek" - melyek

mögött a királyi házzal nyíltan ellenszenvező isturnaiak a Harsok kezét látták - nem törték meg a konok atyát. Éppen ellenkezőleg...

Az immár nyíltan a lewgenauai hódítók ellen forduló Mordan Ussoth az Esküvések havának harmadik napján soha többé nem kelt fel álmából. Míg Lewgenauban a papok az istenek büntetését látták a gyászos eseményekben, Isturnában a nemesek éppen ellenkező módon magyarázták a történeteket. Kráni intelligens mérgekről suttogtak, s orgyilkosokra véltek emlékezni az egykori főnemes kíséretében.

A helyzet, noha a lewgenauiaiak szempontjából rendeződni látszott, mégsem stabilizálódott. A rejtélyes halálesetek nemhogy lelohasztották volna a lázongók kedélyeit és megfélemlítették volna őket, éppenhogy feltűzítették Isturna szabadságra vágyó fiait és asszonyait. Akár a mindenüvé befurakodó pókháló, folyamatosan terjengő hírek tartották izgalomban Ussoth egykori elvarázsait. Csupán egyetlen ember hiányzott, aki a kedvező lehetőséget megragadja és élére áll az elégedetlenkedőknek. Egyvalaki, akit mindenki elfogad Mordan Ussoth örökösének...

Ám élt valaki a birodalomban, aki tisztában volt azzal, hogy létezik - pontosabban létezhet - ilyen örökös: a vénséges Erridan, az Ussoth ház varázslója, akit Isturna szerte csak Saskaromként ismertek az emberek. Mordan Ussoth bizalmas embere volt ő, akit a lewgenauiak nem akartak bántani, hiszen így végképp egyértelmű lett volna, hogy ők állnak a balesetek hátterében. Saskaromnak tudomása volt róla, hogy Mordan Ussothnak volt még egy harmadik fia is, aki édesanyja halála után elhagyta Isturnát és a kalandozók kifürkészhetetlen útjait választotta. Saskaromhoz igen közel állt a fiú, sőt, ő maga segítette elő titokzatos eltűnését, amikor az ifjú - látva, hogy két bátyja mögött nem igazán szólhat majd bele a család ügyeibe - inkább a távozást választotta.

Egyedül Saskarom tudta, hogy az ifjú Sola Ussoth nem lelte halálát azon a viharos éjjelen, amikor máig tisztázatlan körülmények között eltűnt a daubi fellegrvár toronyszobájából. Szobáját kormosra égette egy villámcsapás, ám sem ő, sem a maradványai nem kerültek elő többé. Saskarom hívta akkor éjjel azt a vihart az édesanyja halálát gyászoló fiúnak, hogy eltűnhessen Isturnából. Ő intézte úgy, hogy - bármennyire szerette is - soha többé ne tudja Pszi útján elérni, nehogy óhatatlanul is befolyásolja cselekedeteiben. Szerette a heves vérű ifjút, tudta, hogy sem apjával, sem fivéreivel nem igazán érti meg magát. Azt azonban ő sem tudta, hogy akkor, a felkavart lelkű ifjú a családjához kötő utolsó szálát is el akarta vágni. A hollóval ékes családi pecsétgyűrűt - mely minden Ussoth fiút születése pillanatától megillet - elrejtette egy titkos falifülkében, hogy többé soha ne kelljen emlékeznie. Ha a vén Saskarom tud erről a cselekedetéről, talán nem írja meg neki apja halála után azt a levelet, amelyet több példányban küldött szét Ynev legnagyobb fogadóiba, hogy hazacsábítsa az Ussoth ház egyetlen jogos örökösét:

Gyermekem!

Úgylehet Kyel régről sejtett rendelkezésére csupán azért hagyott eddig életben engem, mert nekem szánta azt a szomorú kötelezettséget, hogy téged testvérébátyaidd és atyád gyalázatos halálának hírével felkeresselek. Ehelyütt nem részletezhetem azon egyéb okokat, melyek e levél megírására sarkalltak, ám ha van még Isturnában teremtett lélek, kinek hihetsz, biztos lehetsz benne, hogy az én vagyok. Te vagy az Ussoth ház egyetlen örököse, s mint ilyen, Istu sarjai között a legtisztább véru. Nem csupán az Ussothok vére, de a Fejedelem vére is arra kötelez hát, hogy hazatérj, s elfoglald a téged megillető helyet. Remélhetem csupán, hogy egykor forrongó lelked immáron lecsillapodott, s egy felnőtt férfi fejével vagy képes mérlegelni mi ilyenkor jogod, s kötelességed. A mai naptól számított fél esztendőn keresztül várni foglak hát Embress kikötőjében, a Fekete Hollóhoz címzett fogadóban. Ha ezideig e hírek hallatára nem érkezel meg, úgy hiszem, bizton lemondhatok rólad, s ha még élsz is, immár számomra is halott leszel.

Daub fellegrvárában, az Égi Fény 3712-ik esztendeje Hullámok havának első napján

Saskarom

A vaskos tekercset saját pecsétjével zárta le, a legmegbízhatóbb kengyelfutókra és futárszolgálatokra bízta azokat, majd Embressbe utazott, hogy ott várja be az örökösöt. Felkészült rá, hogy a Bosszú hónapjainak végéig ott marad ha kell, s utána örökre eltemeti magában az utolsó Ussoth emlékét is,

hogy méltóképpen léphessen az isturnaiak elé, ha Kyel parancsának engedelmeskedve győzelembe vagy pusztulásba vezesse őket a trónbitorló lewgenai Hars ház ellen.

A parti összetételéről

Csupán egyetlen megkötés érvényes a versenymodulban szereplő karakterekkel szemben: egyiküknek az isturnai nemest kell megformáznia. (Ez alól is van kivétel, ám erről majd később.) Sem jellembeli, sem kasztbeli kötöttségek nincsenek vele szemben, csupán arra kell figyelnie, hogy lehetőség szerint - ám ez sem fontos - olyasvalakit próbáljon megformálni, aki egy ősi vérvonal diktálta belső követelményeknek eleget tud tenni. Nem elképzelhetetlen egy ilyen boszorkánymester sem, ám mindenképpen illik megindokolni, miként is vált azzá.

Sola Ussoth negyvenes éveinek elején jár, ő a parti vezetője, s lehetőség szerint úgy válogassa meg a segítőt, hogy mind jellemükben, mind világnézetükben legalábbis hasonlóak legyenek. Hogy Sola Ussoth mi mindenben ment keresztül, mióta elhagyta Isturnát, az az őt alakító játékosra van bízva. Eképpen az is mindegy, hogy Ynev mely részén, mely fogadóban érte őt utól a drága pénzen szerteküldött tekercesek egyike. Csupán egyetlen dolog az, ami biztos: életének eseményei úgy alakultak, hogy már régen túltette magát ifjúkori gondolatain, édesanyja megrázó halálán, és bizony már számtalanszor megfordult a fejében, mi történt volna akkor, ha annak idején nem rejti el azt a bizonyos gyűrűt. Kapva kap hát az alkalmon, s függetlenül attól, mivé lett, mely eszméket vallja most magáénak, visszaindul, hogy elfoglalja ősi jussát. Amennyiben az isturnai főnemest alakító játékos elfogadja ezeket a feltételeket, megkaphatja az I-es számú *melléklet* ben leírtakat.

A másik lehetőség, hogy a parti vezetője nem azonos Sola Ussothtal, ám szoros kapcsolatba került vele közös kalandozásaik során, és ismeri annyira, hogy felvállalja, hogy az örökség reményében megpróbálja eljátszani őt, a távoli világban megváltozott ifjút, az isturnai nemesség előtt. Csakúgy, mint a valódi Ussoth, ő is egy fogadóban bukkanhat a levélre, s ezt felhasználva igyekszik majd megtéveszteni a rá csak ködös távoból emlékezőket. Joggal gondolhatja, hogy az eltelt huszonöt esztendő az ő segítségére siet majd, ám azzal mindenképpen számolnia kell, hogy egy esetleges lebukás milyen következményekkel járhat. Erről társait is célszerű tájékoztatnia. Az egyetlen megkötés vele szemben, hogy korban többé-kevésbé egyeznie kell Ussothtal, s célszerű, ha játékostársai is hozzá hasonló életelveket vallanak magukénak.

Amennyiben a szélhámost alakító játékos elfogadja ezeket a feltételeket, megkaphatja a II-es számú *melléklet* ben leírtakat.

I. Sola Ussoth gyermek és ifjúkorának meghatározó eseményei

3672-ben született Daub városától nem messze, az Ussoth család teberi kastélyában. Fivérei, Ord és Alk őt illetve négy évvel voltak idősebbek nála, s nagyon sokban különböztek is tőle. Játékaikból kirekesztették, s talán még irigykedtek is rá, amiért édesanyjuk leginkább Solához ragaszkodott. Visszahúzódóbb, magányosabb, s kezdetben sokkal inkább ragaszkodott dajkájához, majd Saskarom könyveihez, mint a fivérei által kedvelt főúri vigasságokhoz, a solymászathoz vagy Ertenir kardmester vívőleckéihez. Később ugyan már ő is megkedvelte az isturnai nemesi lét ezen folyamányait is, ám mindig megfontoltabbnak, nyugodtabbnak tűnt indulatosabb bátyjainál, akik ebben is inkább atyjukra ütöttek.

3 éves volt, amikor születésnapjára egy kicsiny játékhajót kapott a daubi asztaloscéh mesterétől, s ennek hatására sokáig tengerész akart lenni. Hamar átlátta ugyanis, hogy két bátyja mögött nem nagyon lesz lehetősége komolyan belefolyjni az isturnai politikai életbe.

5 éves korában kis híján végzetes balesetet szenvedett. A Daub városát kettészelő Srú folyó egyik holtágának hídján üldögélt ugyanis dajkájával, amikor lewgenai lovasok virtuskodásának esett áldozatul. Az egymással versengő katonák lovaitól megijedt és a vízbe esett. Egy közelben csónakázó halászgyerek mentette ki, akit ezért a tettéért apródnak fogadtak a daubi udvarba.

Kedvenc foglalatossága volt, hogy magányosan kóborolt a fellegvár folyosóin, csarnokaiban, s csakhamar - anélkül, hogy neki erről tudomása lett volna, bárki másnál jobban ismerte a kusza épületet. Az udvarbéli szolgálók kedvence volt, gyakran üldögélt a konyhában, ahol mindig számíthatott nyalánkságokra.

Első szerelme is anyja udvarhölgyei közül került ki, ám erről mélyen hallgatott mindenki előtt, csupán anyjának és Saskaromnak mesélte el.

Ő fedezte fel - magányos kóborlásai közben - azt a titkos átjárót is, amelyen a Srú melletti sikátorok egyikébe nyílt kijárás. Itt lesett meg először egy szerelmespárt is és megdöbbenette a testi szerelem hevessége. Egy időre még anyja udvarhölgyéből is kiábrándult. Egy solymászás során 10 esztendőskorában leesett a lóról és a lábát törte. A seb nagyon nehezen gyógyult, s mindmáig csúnya forradás van a helyén. Rengeteg időt töltött a fellegvár könyvtárában Saskarom óvó szárnyai alatt. Kedvenc olvasmányai a *Geoframia*, *Harmani Isturnai krónikák*, *Al Ghabran Híradások ékessége* és *Tovei A bambuszliget dalai* című alkotásai voltak. Itt nyomta a kezébe az öreg varázsló a híres dzsad szerelmeskódex, a *Rózsaágyon* egy példányát. A művészi szinten úzótt szerelmeskedés csábítása és ősz mestere bátorító szavai vezették odáig, hogy kamaszkora küszöbén sikerrel hálózta be szerelmét, anyja udvarhölgyét, Dzsaliát. A dolgot mindketten titokban tartották.

Az udvarban szorgoskodó mesteremberek közül barátságával tüntette ki a kőművescéh vezetőjét, Angus mestert is. Ő építette számára a szobája titkos rekeszét is, ahol a családi gyűrűt később elrejtette. Kedvenc kandallója, az oroszlánfejes melletti falon alakították ki a rejtekhelyet. Egy alkalommal, csupán hogy saját bátorságát próbára tegye, felmászott az egyik bástya ácsolatára és odavéste az egyik tetőgerendára az Isnut követő fejedelmek névsorát, egészen a lewgenau "trónfosztásig". A távozását megelőző hónapban kínos kudarc érte egy vívóviadalon. Egyetlenként atyja gyermekei közül, már az első fordulóban vereséget szenvedett egy apródtól. A sors fintora, hogy éppen ő mentette meg annak idején a vízbefulladásától.

II. Mindazon események, amelyeket egy, Sola Ussothtal egykor együtt kalandozó közeli barát ismerhet az ő gyermek és ifjúkoráról

3672-ben született Daub városától nem messze, az Ussoth család teberi kastélyában. Fivérei, Ord és Alk öt illetve négy évvel voltak idősebbek nála, s nagyon sokban különböztek is tőle. Játékaikból kirekesztették, s talán még irigykedtek is rá, amiért édesanyjuk leginkább Solához ragaszkodott. Visszahúzódóbb, magányosabb, s kezdetben sokkal inkább ragaszkodott dajkájához, majd Saskarom könyveihez, mint a fivérei által kedvelt főúri vigasságokhoz, a solymászathoz vagy Ertenir kardmester vívőleckéihez. Később ugyan már ő is megkedvelte az isturnai nemesi lét ezen folyományait is, ám mindig megfontoltabbnak, nyugodtabbnak tűnt indulatosabb bátyjainál, akik ebben is inkább atyjukra ütöttek.

Kedvenc foglalatossága volt, hogy magányosan kóborolt a fellegvár folyosóin, csarnokaiban, s csakhamar - anélkül, hogy neki erről tudomása lett volna, bárki másnál jobban ismerte a kusza épületet. Az udvarbéli szolgálók kedvence volt, gyakran üldögélt a konyhában, ahol mindig számíthatott nyalánkságokra.

3 éves volt, amikor születésnapjára egy kicsiny játékhajót kapott a daubi asztaloscéh mesterétől, s ennek hatására sokáig tengerész akart lenni.

Kedvenc foglalatossága volt, hogy magányosan kóborolt a fellegvár folyosóin, csarnokaiban, s csakhamar - anélkül, hogy neki erről tudomása lett volna, bárki másnál jobban ismerte a kusza épületet. Az udvarbéli szolgálók kedvence volt, gyakran üldögélt a konyhában, ahol mindig számíthatott nyalánkságokra.

Ő fedezte fel - magányos kóborlásai közben - azt a titkos átjárót is, amelyen a Srú melletti sikátorok egyikébe nyílt kijárás.

Egy solymászás során 10 esztendő korában leesett a lóról és a lábát törte. A seb nagyon nehezen gyógyult, s mindmáig csúnya forradás van a helyén. Rengeteg időt töltött a fellegvár könyvtárában Saskarom óvó szárnyai alatt. Kedvenc olvasmányai a *Geoframia*, Harmani *Isturnai krónikák*, Al Ghabran *Híradások ékessége* és Tovei *A bambuszliget dalai* című alkotásai voltak. A távozását megelőző hónapban kínos kudarc érte egy vívóviadalon. Egyetlenként atyja gyermekei közül, már az első fordulóban vereséget szenvedett egy apródtól.

Első szerelme anyja egyik dzsád udvarhölgye volt. Távozása előtt a család férfitagjainak kijáró pecsétgyűrűt elrejtette egy titkos falifülkében a szobájában. A parti ezek után útra kel, s igyekszik minél hamarabb Isturnába érni, hogy még időben találkozhassanak a Fekete Hollóhoz címzett fogadóban várakozó vénséges varázslóval. Induljon hát a kaland!

Előzmények

A táborlakók az itt következő konfliktusokat élő szerepjáték formájában próbálták megoldani több nap során. Ha a KM elegendő elszántságot érez magában, kevés munkával az itt következő jeleneteket átdolgozhatja úgy, hogy asztali játékra is alkalmasak legyenek. Ezzel nem csak a kaland lesz nagyobb ívű, de számtalan lehetőség nyílik az ország és lakóinak jobb megismerésére is.

Az élő szerepjáték során megszerezhető információkról:

I. Bemutatkozás

A kikötőbe érve még nem vehetik észre, hogy Isturna különösen viharos időknek néz elébe. Sietve megkeresik a jelzett fogadót, és ott találkoznak az öreg Saskarommal.

Aszott, csuklyás öregember, akinek bizony már a szeme sem a régi. Szeretettel fogadja Solát, ám a társaival szemben gyanakvó. Próbálják őt minden lehetséges módon meggyőzni az alkalmasságukról és a Sola iránti hűségükről! Ha kellőképpen megbízik bennük (egykori védenca néhány fiatalkori közös történetükkel minden gyanút eloszlathat a személyét illetően), beavatja őket a hadi helyzetbe. Ez pedig éppenséggel nem rózsás. Apját és testvéreit Lewgenau parancsára tették el láb alól, mert már-már legendás személyük mindenképpen nemkívánatos és veszélyes lett a számukra. Hogy erre a karakter miként reagál, az előtörténet ismeretének hiányában nem mondható meg előre. Az azonban tény, hogy az elmúlt huszonöt esztendő miatt már korántsem azonosak érzelmei az egykori ifjoncával.

Isturna nemesei egymást marják, nincsen megfelelő vezetőjük, akinek mindannyian alávetnék magukat. Őt magát már többször megkeresték, ám egyelőre minden esetben elhárította a felkérésüket. Csak abban bizonyosak, hogy Lewgenau trónbitorlóinak el kell tűnniük. Nagy a valószínűsége, hogy a lázongásról már a Hars ház is tudomást szerzett, erre vall, hogy megerősítették katonai jelenlétüket Isturnában, kémek, spionok lepték el az országot és senki nem lehet biztonságban. Az árulók nyilvános kivégzéseivel próbálják lehűteni az indulatokat, ám eddig kevés sikerrel. A sulykot azonban még nem merték elvetni, ezidáig egyetlen közép vagy főnemest sem hurcoltak a vérpadra. Az isturnai főnemesek királpárti része is elítéli a lázongást, kemény fellépést sürgetnek, s ők is keresnek valakit, aki lecsillapíthatná a kedélyeket.

Amikor Sola kezét megfogja, azonnal feltűnik neki, hogy nem viseli a család gyűrűjét. Ennek híján azonban nagyon nehéz lesz elhitetni majd bárkivel is, hogy ő a törvény szerinti örökös! Hogy a játékos mit közöl Saskaromnak a gyűrűről, az csakis rajta múlik. Ha nem tesz említést róla, hogy a daubi fellegvárban van, Saskarom abban az esetben is a főváros felé indítja őket útba, mondván, hogy ha odaérnek, ő bemutatja majd a jelenleg ott gyűlésező nemesi tanácsnak. Ha kiderül, hol is van a gyűrű, még a segítségét is felajánlja a későbbiekben annak megszerzéséhez. Noha Sola mindenképpen elnyerheti a vén varázsló bizalmát, a többiekkel szemben továbbra is gyanakvóan viselkedik.

Rendkívül örül, hogy Sola Ussoth végre előkerült, így most már ő is intézheti az ügyes-bajos dolgait (Gandalf-effektus). Azt javasolja, azonnal induljanak az ország belsejébe, hiszen minél gyorsabban

tudják igazolni magukat, annál hamarabb lehet végre tiszta vizet önteni a pohárba. Neki, most, hogy ilyen szerencsésen alakult a helyzet, rengeteg dolgot kell még elintéznie.

Fontos, hogy felcsillantsa Sola Ussoth előtt, micsoda hihetetlen lehetőség közelébe került. Akár legitim uralkodóvá is válhat, s akkor már szabadon cselekedhet, jutalmazhat és büntethet egyaránt, kiváltságokat adományozhat vagy vonhat meg kedve szerint. Hogy ezekkel az információkkal a karakterek mit kezdenek, csupán rajtuk múlik.

Tudatja velük, hogy a város egyik legtekintélyesebb polgára, bizonyos Jút, a lewgenauai sereg egyik hadiszállítója kivételesen jól informált férfiú. Nem árt vigyázni vele, mert rendkívül dölyfös és kellemetlen alak, ám ha egy levelet intéznek hozzá, melyben sejtelmes de sokatmondó dolgokkal hozakodnak elő, akár még azt is elérhetik, hogy személyesen fogadja őket. Ekkor már csupán rajtuk múlik, mit tudnak meg tőle. Azt mindenesetre elérhetik, hogy csatlakozhatnak az egyik karavánjához, mely bizonyos biztonságot jelenthet nekik, amíg Daubba érkeznek, arról már nem is beszélve, hogy ez idő alatt sok mindent megtudhatnak a hétpróbás gazember zsoldosaitól. Ő maga is meglehetősen tájékozatlan a napi ügyekben, ha kérdezősködnek, már itt Embressben is sok mindent megtudhatnak.

Egyúttal egy szívességre is megkéri őket. Térül-fordul, s egy lepecsételt levéllel jön vissza. Arra kéri őket, hogy Kyel segédelmével juttassák el ezt az iratot, egy, a karavánút mellett található helyőrségbe. Ő magának kellett volna ezt elintéznie, ám ha segítenek neki ebben, sok időt nyerhetne. A helyőrség - mint mindegyik más - a lewgenauai hadsereg felügyelete alatt áll, ám mint mindenütt, itt is jelentős isturnai haderő állomásozik, akik természetesen a királyra, VI. Argléra illetve a Harn dinasztiára voltak kénytelenek felesküdni.

A helyőrség két parancsnoka is isturnai nemes. A nevük Tirrid és Ghaob. Nekik kellene eljuttatni a levelet. *De nagyon vigyázzanak, mert a levél semmilyen körülmények között nem kerülhet a Lewgenauhoz hú erők kezébe, s arról sem szerezhet tudomást senki, hogy ő az, aki küldte! Amennyiben lewgenauiak tartózkodnak a közelben, titokban csempésszék az isturnai parancsnokok valamelyikéhez!*

Miután így kiokosította a társaságot, még egyszer biztosítja Sola Ussothot bizalmáról és jóindulatáról, majd magukra hagyja őket, forrón remélve, hogy Daub közelében ismét láthatják egymást.

II. További találkozások

1. Jút levele

A lewgenauai hadsereg hadiszállítója mérhetetlenül arrogáns és lekezelő férfi. Azonnal éreztetni próbálja a karakterekkel, hogy "nincsenek azonos súlycsoportban". Minden mozdulatából és szavából süt a gúny. A karaktereknek minden hidegvérükre és toleranciájukra szükségük van, hogy kizökkentsék ebből az állapotból, s ők maguk ne kövessenek el hibát.

Csupán abban az esetben lesz figyelmesebb, ha valami olyan információra bukkan, amely valamilyen szempontból értékes lehet a számára. Csakis akkor hajlandó velük komolyabb információkat megosztani, ha már a levél tartalmából is arra következtetett, hogy valóban értékes fogásra akadt. (Célszerű a levelet akkor is megíratni a játékosokkal, ha ez a szituáció az asztali játék során bukkan fel. Nem csak ők szórakozhatnak jól, de rendkívül fontos az is, mi kerül bele az irományba.)

Ha Sola Ussoth a nevére és a rangjára hivatkozik, csupán legyint: nem lehet kétséges, hogy egy szélhámossal van dolga. *Te vagy Mordan Ussoth örököse? - kérdezi.- Akkor tégy róla, hogy béke legyen és ne háború. Itt a délvidéken mindenki nyugalmat akar. Mi nem tartoztunk sem Lewgenauhoz, sem Isturnához. Ti jöttetek hadakkal ide egykoron. Ha valóban az vagy, akinek mondd magad, gyűjtsd össze a néped és nyugtasd meg őket. Ők elfogadnak vezetőnek, Lewgenau királya pedig még hálás is lesz neked, ha lehűtöd ezt az acsargó csürhét. Egyezz ki a királyoddal, Mordan Ussoth állítólagos örököse!*

Csakis akkor bizonytalanodik el, ha a játékos *valóban* főnemes módjára viselkedik, s ebben társai is segítségére vannak.

Ha valami olyasmit tudnak felajánlani neki, ami igazán a kedvére való és főként szinte semmit nem kockáztat érte, akkor még bizonyos információkat is hajlandó megosztani velük. (Ilyen ajánlatok lehetnek pl.: a majdani uralkodó biztosította jogok és kiváltságok, sok pénz vagy bármi más, ami az előtörténetből itt felhasználható.)

Ekkor felajánlja, hogy azon hírek közül, amelyek "véletlenül a fülébe jutottak" néhány írásos ígéret, arany, stb ellenében egy-kettőt a "nemesúr" -nak is átenged.

Így megtudhatják, hogy *a lewgenauai kormányzó valamiféle komoly ellentétbe keveredett a Daub fellegvárában gyűlésező, isturnai nemesi tanáccsal, s tulajdonképpen túszként tartják fogva. Ezért azután a lewgenauai hadsereg már körül is zárta a várost, s noha nem támad, igen kevés híja annak, hogy a várra nem rontanak. Igazi patthelyzet alakult ki a folyamatos követváltások ellenére, mert egyik fél sem hajlandó engedni.*

Amennyiben a bemutatkozó írásból semmit sem bír kihüvelyezni, vagy látja, hogy ezektől azután nem sok jóra számíthat, leereszkedően megengedi a karaktereknek, hogy a karavánjával tartsanak, ám ennél többet semmiképp nem tesz értük. Mindenképpen érzékelteti velük, hogy mekkora kegy, hogy az ő zsoldosai kísérik majd őket.

Ha megpróbálnak viccelődni vele, esetleg nevetségessé tenni, a maga gonosz módján veszi a lapot: színleg meghunyászkodik és elárulja nekik, hogy *minden híresztelés ellenére jelenleg meglehetősen nagy a nyugalom a birodalomban, jóllehet ez bármikor megváltozhat. Ha Daub városában esetleg valami problémájuk támadna, akad neki ott néhány megbízható embere, akikre mindig számíthatnak. Azt is elárulja nekik, hogy a Világosság terének Dreina templomával szemben, a vörös házában találják meg őket.* (a hely leírását a *Jút patkányfészke* c. résznél találjátok meg a város ismertetésénél.

Ha megsértik, vagy nekitámadnak, a karakterek semmiképpen nem járhatnak jól. Különbéféle mágikus praktikáknak köszönhetően a fogadótermében fegyver nem sebzi, a mágia nem működik (valami állatka elszívja az aktivált varázslatok energiáját, stb). Mindenképpen menekülőre kell fogniuk a dolgot, ha nem akarnak ottveszni. Természetesen szó sem lehet arról, hogy a karavánnal tartsanak.

2. Súlyomszirt

Az e néven ismert helyőrség az isturnai karavánutakat vigyázza, mintegy heti útra Embress városától. Akár a hadiszállító zsoldosaival haladnak, akár egyedül vágtnak az útnak, itt most kitérőt kell tenniük, ha át akarják adni Saskarom levelét az isturnaiaknak.

Fontos pontra érkezünk: a vén varázsló kétségek nélkül megbízik Sola Ussothban, ezért is mert rábíznai egy ilyen fontos irományt. Csupán a karakterek becsületességén múlik azonban, hogy visszaélnék-e ezzel a bizalommal.

A levelet ugyanis minden különösebb nehézség nélkül kibonthatják, jóllehet az eredeti pecsétet csak az fogja tudni látszólag sértetlenül újra visszahelyezni az iratra, akinek van Af-ú *Hamisítás* képzettsége. E nélkül teljességgel nyilvánvaló lesz bárki számára, hogy a varázsló viaszpecsétét feltörték. Saskarom a tőle megszokott hideg pontossággal és szenvtelenséggel ír ugyanis a helyőrség nemesi vezetőinek:

Gyermekeim!

Bizony az ország állapotját látva elkeseredéssel és rosszallással hallathatom csak szavam. Aligha kétséges, hogy halálmegvető bátorság s az istenek jóindulata szükségeltetik ahhoz, hogy ezen vészterhes időkben a hazánk becsülete és tisztasága megkövetelte feladatainknak maradéktalanul eleget tehessünk. Csekély erőnkkel csakis akkor arathatunk diadalt a szívtelen megszállók hordái felett, ha inkább összetartunk, akár az ököl ujjai, s nem mind más irányba, miként azt a tenyér teszi.

Ha el kell vesznünk, bukjunk méltósággal és karddal a kézben, de ne csüggedtegen hajtott fejjel, megadóan tűrve, mit a sors mért ránk.

Hogy most mégis bizakodással írok, annak csupán egyetlen oka van, igaz, ezen ok azonnal sorsfordító lehet. Az, aki ezt a levelet átadja nektek, a halottnak hitt Sola Ussoth, kegyelmes Mordan Ussoth egyetlen és méltó örököse. Kérlek ezért benneteket, hogy neki minden segédelmet megadjatok, hogy időben Daub falai alá érhessenek, s ott megértő és segítő testvéreinkkel találkozhassanak. Mielőbb indítsátok őt útnak, s várjátok a jelre, melyben megegyeztünk. Ím eljött az ideje annak, hogy végre mi is tehessünk valamit a drága honért, hol idegenek parádézhatnak, s fiainkat fiaink ellen kényszerítik.

Ha meglátjátok majd a jelet, bizonyosak lehettek benne, hogy sikerrel jártam, s azonnal cselekedjétek. Mihelyt a Sólýomszirt, s véle a helyőrség a miénk lesz, valamivel nyugodtabban szemlélhetjük majd a hátországot. Ne habozzatok hát!

Kyel áldása legyen rajtatok.

S.

A karakterek úgy tudják, hogy a helyőrség mindkét vezetője, Tirrid és Ghaob isturnai hazafi. Nincs azonban tudomásuk egy ártalmas nőszemélyről, Lewgenau hú szolgálólányáról, aki sikerrel vetette ki hálóját Ghaobra, s mostanra ármányos módszereivel sikerült benne kétségeket ébresztenie, s elfordítania szívét hazájától. Ez lehet az oka annak, hogy mielőtt bebocsátást nyernének a két parancsnok szobájába, akarva-akaratlanul is fültanúi lesznek egy onnan kiszűrődő parázs vitának:

Tirrid: - Már megint itt volt nálad, az a lewgenau szuka!

Ghaob: - Ne merészelj így beszélni róla, mert Uwelre esküszöm, a kardommal forrasztom torkodra a szót!

Tirrid: - Egyes-egyedül ő az oka, hogy elpártoltál hazánktól, te szégyentelen! Hogyan is hihetsz az ígéreteiknek?

Ghaob: - Az egyetlen szerencséd, hogy valamikor a barátomnak tudtalak, s csak ez ment attól, hogy mint lázadót, tömlöcbe ne vesselek! De még egy káromló szó és istenuccse megteszem! (Nagyon fontos, hogy a karakterek jól érzékelhessék a megváltozott erőviszonyokat. Sok csapat éppen azért bukott el, mert nem tulajdonítottak különösebb fontosságot a beszélgetésnek. Célszerű gyorsan, pergő módon levezetni ezt a jelenetet, hogy a játékosoknak ne legyen sok idejük a tanakodásra!) Egy lewgenau katona ekkor tárja ki a karakterek előtt az ajtót, s a túlfűtött hangú veszekedés is félbeszakad. Az egyik tiszt vádlón mutat egy rúzsoltos poharat, a levegőben erős női parfüm illata úszik. A karaktereknek előre ki kellett eszelniük valamit, miként is engedhetik őket a parancsnokok elé, hiszen az igazat nem árulhatják el. Most ha lehet, még nehezebb helyzetben vannak, hiszen - függetlenül attól, hogy elolvasták-e a levelet - dönteniük kell, melyikőjüknek adják azt oda úgy, hogy azt a másik meg ne neszelje. Ha végül is sikerrel járnak, odakintről - minő csoda - kürtszó harsan.

- Téged hívnak. Később még találkozunk - mondja az a tiszt, aki végül megkapta a levelet, s így (hála néked KM!) egyedül maradhatnak a választottukkal. A másik távozik.

- Ha Tirridet választják, ő a levél elolvasása után térdet hajt Sola Ussoth előtt, s hűségéről biztosítja. Így tesz akkor is, ha a pecsét sérült, ám ekkor később néhány emberét uszítja majd rájuk, derítsék ki, ki az, aki főnemesi rangja ellenére fel merészelte törni Saskarom pecsétjét. (Az NJK-k között lehet rájuk találni *Tirrid emberei* néven.)

- Az általa leginkább megbecsült isturnai főtiszthez, Mear generálishoz küldi őket. Ítéljen ő az ügyükben!

Ha Ghaobot választják, ő alaposan kikérdezi őket, miért tettek így. Ha a pecsét törött, legalább igazolást nyer, hogy ők is Lewgenau pártját fogják. Hiszi is, meg nem is a Sola Ussoth mesét, s úgy dönt: a leghelyesebb, ha nem mond ítéletet felettük. Mear generálishoz küldi őket, mivel Tirriddel ellentétben tudja, hogy a generális valójában Lewgenau királyának egyik legveszélyesebb ügynöke.

- Ha a pecsét töretlen, úgy gondolja, valószínűleg hiba csúszhatott a karakterek számításába, s eltévesztették a címzettet. Ekkor néhány fegyverest szólít elő (esetleg egy varázslattal valaki a színfalak mögül elkábítja őket), s úgy kísérteti őket Mear generális elé, mint veszedelmes lázadókat.
- Ha valóban a lewgenauiak felé húz a csapat szíve, a legegyszerűbb dolog azonnal az ajtó előtt posztoló lewgenau katonának megmutatni a levelet, mint királyhűségük bizonyítékát. Ekkor nem lesznek tanúi az összetűzésnek, hanem rögtön az immár Lewgenauhoz hú Ghaobbal beszélnek. Minden más a fentieknek megfelelően alakul.
- Ha elrontják a dolgot, és az, akinek nem kellett volna, észreveszi a levelet, akkor bizony baj van. Tirrid mindenképpen óvja a karaktereket, s felveszi a harcot a rájuk támadó Ghaobbal. (Mindketten ismerik Saskarom pecsétjét, sejtik, mi lehet a levélben).
- Meneküljetek! - kiáltja nekik - Hamarosan a nyakatokon az egész helyőrség! Ha van elegendő eszköz, és eliszkolnak, ekkor a következő jelenetre (3) nem kerül sor. Ha hezitálnak, vagy Tirrid segítségére sietnek, a már fentebb vázolt módon elfogják őket, úgy kísérik Mear generális elé.

3. Mear generális

Majd egy hétig tart az út a generális táboráig. Mire találkoznak vele, VI. Argle rejtélyes ügynöke már magasabb pozícióban ül, mint azt annak előtte gondolhatták. Az események ugyanis gyors fordulatot vettek: a fellegrvárban gyűlésező nemesek végülis pálcát törtek a Lewgenauból érkezett kormányzó, VI. Argle személyes isturnai képviselője felett. Néhány nappal ezelőtt kivégezték az illetőt, majd hadba szólították Isturna népét az elnyomók ellen. Nem volt értelme immár a rejtőzködésnek. Yanahu Mear, akiről sokan úgy gondolták, egyike az Isturnához leghűségesebb katonáknak, hamar kimutatta a foga fehérjét. Rábízták a Daub megbüntetését végrehajtó sereg vezetését. Példátlan kegyetlenséggel pusztított végig a városon, s csapatai immár nem csupán csendben méregetik a fellegrvár falait. Igaz a harc egy ideje elcsendesedett: a fellegrvár ostrommal szinte bevehetetlen, s Mear néhány napja úgy döntött, inkább kiéhezteti a renitenseket.

A generális nem sokat foglalkozik az elé bocsátottakkal. Nagyon lekezelően, hányaveti módon foglalkozik a kalandozókkal. Tökéletesen biztos a győzelmében, fölényes, cinikus. Háborúról beszél, háborúról, melyet a kormányzógyilkos rebellesek már el is veszítettek.

A csapat szempontjából tulajdonképpen mindegy, ki küldte ide őket. Mear úgy tudja, az igazi Sola Ussoth és kísérete néhány nappal ezelőtt már csapdába esett. Lekicsinylően jegyzi meg: *Nem te vagy az első...*

Ha a játékosok Lewgenauhoz húznak, néhány bágyadt mozdulattal ereszti őket szélnek: *Eredj innen ál-Ussoth! Keresd meg a koronád, ha tudod! Hehehe...* Ha így alakulnak a dolgok, egyhamar isturnai orgyilkosok erednek a nyomukba, hogy végezzenek az árulóval és kíséretével. No persze már csak az asztali játék során. Leírásuk az NJK-k között *Fejvadászok* címszó alatt található.

Ha a parti hú maradt Isturnához, akkor is elengedi őket a kiselőadás után, ám ez csupán a látszat. Nem követhet el hibát, mégha biztos is benne, hogy a valódi Sola Ussoth és kísérete már nem él: orgyilkosokat küld utánuk, akik azután az asztali játék során tűnnek majd fel. Leírásuk az NJK-k között *Fejvadászok* címszó alatt található. Feladatukul szabja, hogy kövessék a csapatot. Tudják meg miben sántikálnak, s ha véletlenül mégis igazat mondanának, igyekezzenek tőlük megszerezni azt a gyűrűt, vagy akármit is keresnek. Ha viszont veszélyesnek tűnnek, haladéktalanul likvidálják őket. Ha csak lehet, a csapat ne essen neki a generálisnak. Mear ugyanis egy démon, emberi alakban. A KM érzékeltesse velük, hogy nincs esélyük vele szemben egy katonai tábor közepén. Hogy milyen démont talál ki ehhez, az tulajdonképpen mindegy. Amennyiben mégis kötözködnének vagy hözöngének, Mear kegyetlenül megkínóztatja és összevereti őket, majd kidobhatja a csapatot valahol a folyóparton, természetesen mindenféle felszerelés nélkül. Ez vár rájuk akkor is, ha a helyőrségben csúnyán elszúrják

a dolgokat. Csupán azért nem húzatja karóba az engedetleneket, mivel nem akarja ilyen piszlicsáré ügyekkel több emberét is lekötöni. Úgy véli, amúgy sincs sok esélyük a rommálett városban.

III. Stratégiai próbatétel

Ez utóbbi fordulót az asztali játék során meglehetősen nehéz keresztülvinni, s a történet sem követeli meg feltétlenül, hogy szerepeljen. A táborban persze pontokat lehetett szerezni a mind jobb megoldásokkal, s ez is közrejátszott abban, hogy eldőljön, mely csapatok lesznek azok, akik magát a versenymodult is lejátszhatják.

Ha ez az epizód kimarad, célszerű úgy kezdeni a játékot, hogy a parti tagjai valahol a romok között rábukkannak az orgyilkosok által megölt Saskarom holttestére. Ő igazi szálla volt a lewgenauiak szemében, nem véletlen, hogy mindenképpen megpróbálták eltenni láb alól.

Maga Saskarom fedezi fel majd a játékosokat, függetlenül attól, hogy találkoztak-e a generálissal vagy sem. Ha az utolsó epizód (3) a számukra kimaradt, akkor az öreg varázsló avatja be őket az eseményekbe.

Ő is megerősíti, hogy egy másik Ussoth is felbukkant Daub környékén, ezért kénytelen próbának alávetni a társaságot, hogy az igazságról megbizonyosodjon. Hiszen még nincs minden veszve, egy magát bizonyíthatóan igazolni tudó Ussoth mögött összefognának Isturna nemesei és lerázhatnák magukról az igát. Varázsolni kezd. Azt mondja, egy másik síkra viszi őket, ahol óhatatlanul is találkozniuk kell a titokzatos ellenfelekkel.

Bárhogy is érjen véget ez a próba, nagy fájdalommal zuhannak a semmibe. Erőszakosan vetettek véget a küzdelemnek. Jó darabig fekszenek tompán sajgó tagokkal, moccanásra képtelenül, míg végre fel bírnak tápáskodni. Saskarom ott fekszik nem messze tőlük. Orgyilkos végzett vele. Őket nyilván a varázslat miatt nem láthatta, ezért is kímélte meg az életüket. Köröttük és hátuk mögött a lewgenauai seregek, s a rommá lett város. Előttük a fellelgvár, melynek mélyén ott lapul a gyűrű, mely sok gondra megoldást jelenthetne. Most azután már tényleg kezdődjön a játék!

Hollógyűrű

1. Át a folyón

Amikor Saskarom valamely köztes síkra ragadta a csapatot, még Daub külvárosának mocskos síkatorai között voltak. Míg ők fantomhadakkal viaskodtak, a vén mágus már beljebb lopózott a megszállt és felprédált székhelyre, nyilván, hogy könnyebb dolguk legyen. Daubban ugyanis a halál és a pusztulás lett az úr, a lakosokat - már aki itt maradtak - szigorú törvények parancsolták lakhelyeikbe, s halálbüntetés terhe mellett tilos azt alkonyat után elhagyni. Ha valaki eddig még nem menekült volna el, annak igen megnehezítik a dolgát a lewgenauai őrzáratok, akik kemény kézzel sújtanak le a tilalom megszegőire. Ha erről a karakterek még nem szereztek volna tudomást, pörkös szélű hirdetményről értesülhetnek a dolgról:

Yanahu Mear generális, őfelsége VI. Argle teljhatalmú katonai parancsnokának, a lázadó tartomány megbízott kormányzójának parancsára mindennemű halandónak, lett légyen férfi avagy nő, a székesváros lakója vagy sem, halálbüntetés terhe mellett tilos az utcára lépnie napszállta és napkelte között.

Korahajnali sötétségben térnek magukhoz. A levegőben korom és füst illata, a sárban gazdátlaná lett kutyák iszkolnak el mellettük. A folyó, a Srú felől halvány köd gomolyog. Nincsenek messze a vízparttól. Ha fájó, kótyagos fejjel is, de árnyékba tudnak húzódni, míg egy kicsit összekapják magukat. A kiégett romok közül jól látják, amint a kék hold keskeny sarlója mind alacsonyabbra süllyed az égen. Túlhan a fellelgvár árnyéka sötétlik.

Ha nem vigyáznak, könnyen őrzáratokba botlanak, ezért nem árt, ha óvatosan viselkednek. A romos épületek között bolyongva, egy kisebb csapatra bukkannak. Fontos, hogy észrevegyék, hogy valaki vagy valakik rejtőznek egy házban (Tökéletesen mindegy, hogy hol van ez a helyszín, csak vedesd velük észre, hogy valaki mocomorog, neszez egy közelben lévő romban, amely szállásnak tökéletesen

alkalmatlan.) A várból elmenekült emberek egy csoportja az. Mindannyian kőművessegédként dolgoztak a túlparton, ám az ostrom miatt jobbnak látták, ha inkább megpróbálnak megszökni. Túlságosan riadtak, hogy most folytassák az utukat, s inkább megvárnák a reggelt, hátha akkor több eséllyel osonhatnak ki a városból. Úgy hallották, nappal könnyebb elkerülni az őrzőkat, ráadásul nem fenyegeti őket az azonnali halál, ha az utcákon sétálnak.

Mindannyian megkönnyebbülnek, ha látják, hogy a kalandozók nem tartoznak a lewgenauiakhoz, s loppal járnak, akár csak ők. (Kivételt jelent persze, ha a parti valamilyen okból a megszálló hadsereg egyenruháját viseli.) Ebben az esetben jónéhány dolgot megtudhatnak tőlük a túlparton uralkodó állapotokról:

- Sokkal keményebb az ellenőrzés Daub fellegrvár felőli partján, még nappal sem mutatkozhat senki biztonságban.
- A nemesi tanács egyelőre ura a helyzetnek, ha kell az életüket is odaadják, de a várat nem fogják feladni.
- Igazából azonban rendkívüli szükség lenne egy erős kézre, valakire, akiben mindannyian megbíznak, mert hosszab távon veszélybe kerülhet az a béke és egyensúly, amit a közös bűn, a lewgenau kormányzó meggyilkolása hozott nekik.
- Még egy jó darabig eltarthat az ostromzár, ugyanis a fellegrvárnak komoly élelmiszertartalékai vannak, s a várkutat sem sikerült megmérgezni. Ezen kívül időről-időre egy sajka érkezik a folyón, s a kikötőkapunál, mely a lewgenauiak minden igyekezete ellenére még a várvédők kezén van, utánpótlást tudnak becsempészni.
- Ők már három éve odaát dolgoztak. Még az öreg Ussoth kezdett nagyszabású munkálatokba, belső átépítésekbe, ám ezek most leálltak, s a munkáskezeket az ostrom ütötte rések befoltozására, a károk ideiglenes helyrehozására fordítják.
- Az építkezéseket kezdettől fogva egy bizonyos Angus mester vezeti, ő még talán elszántabb a várvédőknél is, pihenés nélkül robotol, javítja a falakat.
- A falakon leereszkedve tudtak megmenekülni, a keleti - ostrom szempontjából szinte bevehetetlen - várfalakon nem olyan erős a várvédők figyelme.
- A vízen - természetesen - a kikötőkapu környékén a legerősebb az ellenőrzés, ám egy kisebb sajka ha nehezen is, de besurranhat közöttük. Igaz, hogy onnan kijönni szinte lehetetlen, ám ez a csempészeket a legkevésbé sem érdekli, igyekeznek más úton-módon távozni, s ha tudnak, ismét visszatérni.
- Azt beszélnek, létezik egy olyan titkos bejárat is a várba, amelyet a védők még nem omlasztottak be. A temetőből nyílik, s egy északföldi nemes kriptaboltjában kell keresni a bejáratot. Sem a nevét, sem a pontos helyét nem ismerik.

Más dolgokról nincs tudomásuk. Túlságosan "kis halak" ők ahhoz, hogy a komolyabb ügyekben betekintést nyerhessenek. Ha a parti nem elegyedik velük szóba, ezekről a dolgokról csak akkor értesülhetnek, ha már bejutottak a várba. Mindezt nem mondják el csak úgy, első szóra, a karaktereknek kell kiszedniük belőlük. Amire nem kérdeznak rá, az persze rejtve marad a számukra. Ez alól egyedül az Angus mesterről szóló információ a kivétel.

Első feladatuk sem tűnik egyszerűnek: át kell kelniük a folyón. A kikötőben számos erre alkalmasnak tűnő hajó vesztegel. Gabonaszállító bárkák, kicsiny sajkák vegyesen, s a fekete vízen fáklafénnyel világító hadievezősök.

Ám a mólót őrzik, nem is akárhogyan. Hat fős őrzőkatok sétálnak fel és alá, s noha meglehetősen magabiztosak és láthatóan nem érzik magukat veszélyben, meglehetősen nehéz közöttük észrevétlenül eliszkolni.

Amennyiben a karaktereknek van *Lopózás* vagy *Rejtőzködés* képzettsége különösebb nehézségek nélkül kikerülhetnek őket, ám ennek híján bizony bajba is keveredhetnek. Nagyobb vízijárművet nem célszerű elkötönniük, hiszen annak eltűnése óhatatlanul hamarabb szemet szúr, azonkívül irányítani is meglehetősen nehéz.

Megtehetik persze azt is, hogy feljebb osonnak, s a kikötőtől és őrzáraktól távol átúsznak a Srún, ám ekkor gondot okozhat az úszótudomány. Csakis Mf-on képzett úszók képesek a felszerelésük jó részét gond nélkül átvinni, s az is valószínű, hogy nagy részükről le kell mondaniuk, mert csak akadályozná őket. A kikötő alatt és fölött nem találni egy fia csónakot sem, a lewgenauiak minden ilyesféle eszközt egy helyre gyűjtöttek össze.

Van még egy híd is, amely átível a folyó felett, ám ennek mindkét oldalán katonák állnak, s itt bizony még lopakodással sem lehet észrevétlenül átkelni. A csatazajra mindkét hídfőhöz hamarosan egész hadseregek érkeznek, ha kell, s a kalandozók elvesznek a túlerővel szemben. A városlakók riadtan gubbasztanak házaik maradványai között, s igen ellenségesek mindenkivel szemben. Ugyan 75% annak az esélye, hogy Isturnához hű hazafiakra bukkanjanak, igen meggyőző szerepjátékosi teljesítményre van ahhoz szükség, hogy készek legyenek tevőlegesen is segíteni nekik. Még ha a parti Lewgenau pártját fogja is, csakis abban az esetben kaphatnak segítséget a városlakóktól, ha azok hazafias érzelmeire apellálnak. (Ily módon még akár olyan csónakot is kerítenek nekik, amelyik a kikötőtől távol van elrejtve.) Ha sikerül valamilyen vízijárművet szerezniük, akkor sem egyszerű az átkelés. A folyó sodra meglehetősen erős, arról nem is beszélve, hogy tele van fel-alá evezgető hadihajókkal, amelyek katapultosai meglehetősen ügyesen bánnak fegyverükkel. Csakis *Hajózás* képzettség alapfokával képesek egyáltalán úgy irányítani a csónakjukat, hogy kis szerencsével átjuthassanak. Természetesen bármiféle fény vagy hangos zaj az árulójuk lehet. Ilyesmire pedig a hadihajók felfigyelnek, s a vízben is égő naftával teremtenek világosságot, hogy könnyebb legyen a dolguk. Ezután már nem jelent különösebb gondot néhány sziklával a víz alá küldeni a csónakot. Természetesen ez nem egyetlen hadihajó dolga, ha leleplezik a titkon csónakázókat, seregestül rontanak rájuk. Ha esetleg hihetetlen szerencsével - vagy valamely trükkel elérik -, hogy a hadihajók mégsem tudják eltalálni őket (Minden lövésnél 75% esély jut a katapultok sikerére az első gyújtólövedék után. Legalább hat egymás utáni sikertelen kísérlet kell ahhoz, hogy eliszkoljanak a helyszínről, ám ekkor riadóztatják a túlpartiakat.) A *Hajózás* képzettség mesterfokával elérhetik azt, hogy akár a kikötőkapuig is elevickéljenek. Itt bejutni azonban szinte lehetetlen: a jelszót nem ismerhetik, s ha öt másodpercen belül nem válaszolnak helyesen a várvédők kérdésére, hamarosan ők is tüzijátékot rendeznek. A lewgenauiak pedig nem lesznek kíméletesek hozzájuk, ha rájönnek, hogy esetleg nem közülük valók.

Amennyiben találat éri a csónakot - ha már látják őket, takarékosan bánnak a naftával és inkább sziklával lövik a sajkájukat - minden karakter 2k10 Fp sérülést szenved. Hajójuk pozdorjává zúzódik, ők pedig szanaszét repülnek. Mindaz, amit nem a kezükben tartottak elvesz, s ha nem tudnak úszni, bizony megfulladnak. Az ilyen karaktereken csakis mesterfokon képzett úszók segíthetnek, ám ekkor le kell mondjanak a felszerelésükről. Külön történet persze, hogy miként kerülhetnek ismét egy helyre.

Jút patkányfészke

Ha magukra haragították annakidején a hadiszállítót, esetleg felkereshetik segítségért az ő "jóbarátait". Természetesen mindegyikük széltoló, hétpróbás gazember, akik kémkedésből, rablásból és egyéb tisztességtelen üzelmekből élnek. Kapcsolatuk a lewgenauiakkal - hála Jút közbenjárásának - megfelelő, éppen ezért meglehetősen nyugalomban tevékenykednek. A vörös házat valóban meg is találhatják a Világosság terének Dreina templomával átellenben. (*Térképészet* Af, ha valahonnan van város térképük, esetleg egy városlakó is elárulhatja nekik, merre találják.)

Már az gyanút kellene ébresszen bennük, ha látják, hogy ez a ház mennyire épen maradt, s oly sok másik gazdag épülettel ellentétben ennek kapuja felett nem lobog lewgenau zászló, jelezvén, hogy a hódítók itt szállásolták el tisztjeiket. Erre a KM hívja fel a figyelmet, ám ha a legintelligensebb játékos képességpróbája sikertelen, nem láthatnak összefüggést a gazdagnak tűnő, többé-kevésbé ép ház, a zászló hiánya, s így az elszállásolás elmaradása között. Jút nevének hallatán szívélyesen fogadják őket,

ám ha a beszélgetés első fél percében nem hallatszik el egy megbeszél jelszó - márpedig miért hallatszana, hiszen az álnok kereskedő nem kötötte az orrukra -, játékosaink semmi jóra ne számítsanak. Egy belső terembe kísérik őket, mintha minden a legnagyobb rendben lenne, majd egy jelre rájukrontanak, s mindenüktől meg akarják fosztani őket. Ha ellenállnak, harcra kerül sor. A tolvajok értékei az NJK-k között *Jút bandája* címszó alatt található meg a mellékletben.

A tolvajbanda nem keresi a nyílt harcot, igyekeznek mérgezett nyilakkal leteríteni ellenfeleiket, vagy beszorítani őket egy kijárat nélküli helységbe, amely közvetlenül a "tárgyalóból" nyílik. Itt már könnyen mérgező gázt tartalmazó cseréppalackokat dobhatnak az ajtó kicsiny ablakán keresztül a szellőzés nélküli szobába, abban a reményben, hogy gondjaik így majd megoldódnak. Ha nem sikerül egyhamar kitörniük, bizony legyűrik őket, s amikor legközelebb magukhoz térnek - kora reggel - teljesen kifosztva fekszenek majd egy romos ház padlóján. Ha azonban legyőzik valahogy a tolvajokat (ha már csak három marad talpon a rablók közül, azok inkább elszelelnek), akkor egy gyors kutakodással egy pontos várostérképre bukkanhatnak, amelyen fel vannak tüntetve a fellegrár alá vezető titkos járatok is. Ezek közül egy használható (a temetőben lévő, a térképen szerepel a sírbolton lévő címer is), a többin vörös keresztet jelölik, hogy használhatatlanok. A tolvajok eddig azért nem mutatták meg a lewgenauiaknak a térképet, mert vártak, hogy idővel minél borsosabb árat kérhessenek érte.

Ha az előzményekből következik, hogy Tirrid embereire szükség van, akkor valamikor ők is akcióba lépnek. Bekerítik és kérdőre vonják a partit. Természetesen kimagyarázkodhatnak, hiszen az Isturnához hú parancsnok emberei nem akarnak azonnal harcolni. Ám az Igazság amulettet nem lehet becsapni.

Egy idő után - legalább egy óra kell nekik, hogy rájuk bukkanjanak a fejrászok -, a parti tagjai gyanús árnyakat láthatnak a nyomukban settenkedni bizonyos távolságból (lásd 3. Epizód, *Mear generális*). Egyelőre csak várnak (hovatarozástól függetlenül) de mindig el tudnak rejtőzni, surranni, mielőtt a kalandozók komolyabb veszélyt jelenthetnének a számukra.

A lewgenaui orgyilkosok a parancsoknak megfelelően a nyomukban vannak, követik őket. Ha úgy gondolják, hogy ügyesek, veszélyt jelenthetnek, (a KM szerint persze) egy biztosnak tűnő helyen majd rajtukütnek. Ha csak lehet, ezt a túlparton fogják megtenni. Ha a partit nagyon nyugtalanítja a jelenlétük és valami eredeti ötlettel le tudják rázni őket, legyen meg az az örömük, hogy nem látják többé a nyomukban settenkedőket.

2. Halott város

Daub városának ez a fele, ha lehet, még inkább lehangoló látvány. Az utcákon közelharc folyt, katapultokkal, tűzvetőkkel szórták meg a házakat. A lakosság elmenekült, vagy a fellegrárban letek menedékre. A mégis itt rejtőzők felkutatása komoly időbe telik. (5-6 óra min.) A napszaktól függetlenül rendkívüli körültekintéssel kell viselkedniük a túlparton. Célszerű mihamarabb valami olyan álcát keríteniük, amely nem kelt feltűnést (lewgenauai egyenruha pl.), különben sokkal hamarabb szemet szűrhetnek. Csakis abban az esetben tudják feltűnés nélkül viselni ezeket a ruhákat, ha akad közöttük valaki, akinek legalább alapfokú *Álcázás/álruha* képzettsége van. Az ő segítsége nélkül még a legjobb megfigyelők is árulkodó hibákat követhetnek el. Több lehetőségük van, miként juthatnak be a fellegrárba: Ha a valódi nemes velük van, elosonhatnak ahhoz a sikátorhoz, melynek egyik romos házából vezetett annak idején egy alagút a várba. Ha a szélhámosok csak annyit tudnak, hogy valamelyik sikátorból nyílik egy ilyen alagút, akkor sajnos kérdezősködniük kell. A rommálett házaikban reszkető megmaradt lakosok, azonban csak hosszas nógatás és magyarázkodás után kezdenek beszélni. (Lásd a túlpart lakóinak szórabírását.) Bizony jócskán reggel van már, amikor így információhoz juthatnak. Bárhogy találják is meg azt a bizonyos romos házat, itt csalódnuk kell. A hely már régen nem titkos. Vizelet és ürülékszagú vakfolyosó egy beomlott fal mögött, amelynek végét módszeresen beomlasztották. Legalább egy nap komoly munkát jelent a törmelék eltakarítása, s csakis akkor tudják biztonságosan aládúcolni az ingatag részeket, ha van valakinek Af-ű *Építészet* és Mf-ű *Mértan* képzettsége. Ha két ismeret két különböző karakter birtokában van, nem érnek vele semmit. Persze lehet így is próbálkozni (a KM ne kérdezzen rá, hanem nézze meg a képzettségek meglétét), ám az katasztrófához fog vezetni. Még félig sem tiszta a járat, mikor az a fejükre szakad. Az omlás 15k10

Fp veszteséget okoz (Az *Automatikus Ép-vesztés* szabálya miatt - Első Törvénykönyv -, pedig minden 10 Fp után egy Ép-t is.). Azok, akik alászorultak, csakis mások segítségével képesek onnan kijutni, s a kiásásuk még öt-tíz segítő munkájával is jó két napos meló. Közben a sérülések fertőződnek, véreznek... Ha sikerül szót váltani a várvédőkkel, azok nem fogják beengedni őket. Semmilyen bizonyítékuk nincs ugyanis, ami alapján bármit is elhihetnének nekik. Mire ahhoz a meredek sziklára épített várfalrészhez érnek, amiről a kőműves-menekültek beszéltek (persze csak akkor, ha ez megtörtént), már túlságosan világos van ahhoz, hogy megkíséreljék a feljutást. Erre csak sötétedés után nyílik lehetőség, addig célszerű valahol elrejtőzniük. Hogy ezután miként oldják meg a bejutást, az az ő dolguk. Ha csáklya nélkül másznak (min. 15 láb magas a fal), a pontosan illeszkedő kövek miatt -20% jár a *Mászás* képzettségükre. Ha van kötelük, ez a módosító +25-tel módosul. A falmászás alatt a KM háromszor dobjon! Minden esetben 15% esélye van az öröknek, hogy lefüleljék a behatolókat. Azokkal, akik már fent vannak, természetesen meg kell küzdeniük, ám így is mindent megtesznek azért, hogy akár harc közben is a kötél közelébe férközzenek, s elvágják azt. (Első törvénykönyv, *Zuhanás* ...) Ha a temetőn keresztül próbálkoznak, az biztató lehet. Ha van térképük, fél óra alatt megtalálják. Ha nincs, minden attól függ, mennyi idő alatt találnak oda. (a kőműves-menekültek információi szintén fél órát jelentenek) Csupán annyi a teendőjük, hogy megtalálják a megfelelő sírboltot. Erre két módszer van. Vagy a birtokukban van a *Jút patkányfészke* ben megszerzett térkép, vagy valamelyikük Mf-on képzett a *Heraldika* ismereteiben. Másképpen ugyanis nem lehet kideríteni, hol nyugszik egy Északföldéről származó nemes. A nevek mit sem mondanak, ám a címerek árulkodók lehetnek. A képzettség nélkül is elképzelhető a bejutás, ha kiszemelik azokat a címereket, amelyek valamilyen módon különböznek az átlagostól. Huszonöt ilyen sírboltot találhatnak. Ezek mindegyikének átkutatása egyenként fél órát igényel. A titkosajtó felfedezésére -35% módosítóval célszerű számolni. Ha térmágiával próbálkoznak, kudarcra vannak ítélve. A fellegvár mágikus védművei ezt megakadályozzák. Minden térmágikus hatás ugyanis, 10 E alatt, a vár tömlőcében, egy minden oldalról befalazott kőfülkében jön létre. Itt azután magyarázkodhatnak, senki nem lesz, aki felfigyelne az ordítózásukra. Legközelebb egy hét után ellenőrzik a csupán roppant csigákkal elmozdítható sziklalap alatti vermet. Hacsak ki nem találunk valamit... Természetesen a fejeadások is követik őket a túlpartra. Ha lewgenauiak, akkor csónakkal, ha isturnaiak, akkor úszva. Mivel mindkét oldalon vannak embereik, nem jelent különösebb gondot ismét rájukbukkanni. Az összecsapást a parti csak akkor kerülheti el, ha egy órán belül a várba kerülnek.

3. Titkos utakon

A várban ismét nehéz helyzetben vannak. Ha Lewgenaut szolgálják, akkor azért, ha pedig Isturna ügyeiben munkálkodnak, akkor azért, mert nincs bizonyítékuk, nincs náluk a hollódíszes gyűrű. Arról se feledkezzünk meg, hogy a várban is úgy tudják, Sola Ussoth valahol a váron kívül elbukott! Nincsenek olyan veszélyben, mint kint az utcákon, hiszen rengeteg menekült zsúfolódott össze ideiglenes szálláshelyeken a várban. Közöttük elvileg nem keltenek feltűnést. Előfordulhat persze, hogy ide vagy oda rendelnék őket a katonák (falakat erősíteni, romokat eltakarítani, zsákot hordani, stb.), ilyenkor valamit ügyeskedniük kell, hogy ez alól kimentsék magukat. A vár egész területén szabadon mozoghatnak, csupán a lakótoronyba, az öregtoronyba és a családi kápolnába nem nyerhetnek bebecsátást. Itt katonák ügyelnek a rendre. A lakótorony a mindenkori Ussoth-családfő tulajdona, mostanság meglehetősen kihalt. Csak néhány szolga van itt. Bejutni vagy az alsó szinten lévő ajtón, vagy egy titkos járaton lehet. Ez utóbbit, csakis a valódi Sola Ussoth ismeri. A várfal egy pontján nyílik az ajtó, ám mint mindenütt, itt is hatalmas tömegben zajonganak a menekültek. Jól teszik, ha sietnek, egy társaság egy fél órával előttük ugyanis már behatolt a várba. Természetesen egy másik Sola Ussoth és bandája az. A parti hozzáállásától függően vagy szélhámosok, vagy az igazi örökös bukkant fel. Induljon a versenyfutás!

FONTOS! Bárki legyen is az illető, Sola Ussoth vagy egy szélhámos, mindenképpen ismerik egymást régről. A végjáték során ezt nem szabad figyelmen kívül hagyni! Nagyon érdekes helyzetek alakulhatnak ki így.

Az öregtorony roppant zömök tömbjében Isturna lázongó főnemesi gyűlése ülészik. A hangulat forradalmi. Csupán egy dolog árnyékolja be a dolgot. Képtelenek közös nevezőre jutni a forradalom vezetőjének személyéről folytatott vitában. Számtalan olyan régi sérelem, ellentét feszül közöttük, ami lehetetlenné teszi, hogy egységre jussanak. Saskarom egy ideje már nem jelentkezik, a hirtelen a

semmből fölbukkant állítólagos Ussoth-sarj pedig a hírek szerint halott. A Daubon kívüli seregtestek tanácsstalanok, ahol harcban állnak az ország területén, folyamatosan hátrálni kénytelenek. Nincs egyelőre fővezér sem - Mear generális áruló lett. Megzavarni őket a gyűrű híján nem ildomos. A családi kápolna az öregtoronnyal és a lakótoronnyal is határos. Mindkét irányból van bejárata. Kyel és Dreina egyaránt szent helyének tekinti. Mindkét lehetséges földalatti járat végállomása egy nyirkos üreg a kápolna alatt. Csupán egy márványlapot kell elmozdítani ahhoz, hogy a főoltár előtt felbukkanjanak. Két karakter egyidőben végrehajtott sikeres erőpróbája szükséges hozzá. Csupán 10% az esélye, hogy ebben a pillanatban valamelyik templomszolga felfedezi őket, ám ő nagy ribilliót csaphat, ha nem hallgattatják el egyhamar (4 körön belül). Képzeltető mit gondolhatnak a várvédők, ha az ellenséges területről titokban behatol valaki... A fenti három helyen csakis jól megalapozott alibivel, vagy meggyőző álcában célszerű mozogni. A fentebb már említett *Álcázás/álruha* képzettséggel kapcsolatosak természetesen továbbra is érvényesek. Mindenképpen nagy előny a számukra, ha a valódi Sola Ussoth a partival van. Ekkor minden bizonnyal elkerülhetik a katonákat, a kíváncsi szemeket, hiszen a főnemes minden titkos zugot ismer a fellegvárban. Természetesen nem jutnak el oda csak úgy hipp-hopp. A KM-nek meg kell izzasztania játékosait, forogjanak mindig veszélyben, rettegjenek a lebukástól! Nem lehet tudomásuk róla, hogy így is, úgy is eljutnak a gyűrű közelébe. De csak a közelébe, mivel Mordan Ussoth immár három éve nekilátott, és bizonyos változtatásokat hajtatott végre a váron belül. Számos új épületet emeltetett, megerősítette a bástyákat és a tornyokat, s alaposan átrendezte pl. a lakótornyot is. Sola egykori gyermekszobája is ennek esett áldozatul. A régi irányból be lehet ugyan oda jutni, ám ha arra mennek, azt kell tapasztalják, hogy a szobát kettéválasztották, s az oroszlánfejes kandalló, a falifülkével együtt a másik oldalra került. Oda pedig csakis egy újonnan épített fiatornyon keresztül lehet bejutni. Ennek a bejárata a lakótorony legalsó szintjéről nyílik. Ha a lakótornyon belülről kerülnek, nem lehet gond a behatolás. Ha a valódi nemes vezeti őket, hamar feltűnik neki, hogy valami nincs rendben. Apja ugyanis meglehetősen átépíttette egykori lakhelyüket. Többek között ennek során épült az az új kamra is, amely kialakításának áldozatul esett fia szobája is. Az a szoba, ahol most az oroszlánfejes kandalló van, egy új folyosóra nyílik; ennek vége rejt az új titkos kamrát. Mordan Ussoth itt rejtette el a már jó ideje készülő lázadás minden bizonyítékát, minden evvel kapcsolatos papírt, s a háború finanszírozásához szükséges aranyakat is. Ha sokáig is kell bolyonganiuk, előbb-utóbb, azért meglelik a helyes utat. A KM tartsa folyamatosan feszültség alatt a karaktereket, érezzék, hogy jóllehet nincsenek sokan a toronyban, bármikor lebukhatnak, s egy esetleges pszionikus vészkiáltás rengeteg katonát hozhat a nyakukra! Jóval lerövidíthető a kóborlás, ha Sola Ussoth felkeresi régi barátját, Angus mestert. Elegendő néhány régi emlék felevenítése, s az öreg rögtön a pártjukra áll. A terveket ugyan nem tudja odaadni nekik, mert az előbb elvitte egy fura alak (a másik társaság volt az), de szóban is el tudja mondani, miként érnek oda a leghamarabb. Ha szélhámosok alkotják a partit, akkor is megkereshetik az öreget, ekkor azonban valami jó mesét kell előadniuk, hogy átadja a térképeket (a titkos kamrák, stb. persze nem szerepelnek rajta), vagy elmondja, miként érnek oda a leghamarabb. Egyéb nyomait is fellelhetik annak, hogy valaki előttük járt. Friss dulakodások nyomait láthatják a lakótorony alsó szintjén (felrúgott boroskancsó, összegyűrt szőnyegek, stb.), a titkos rekeszhez vezető fiatorony aljában pedig egy ájult és megkötözött katonára bukkannak. Ha magához tér, akkor sem fog emlékezni senkire. A fiatorony egész hosszán hideg csigalépcső fut végig. Időről-időre ajtók nyílnak különböző szintek különböző szobáiba, ám a csapat figyelmére csupán a legfelső szint tarthat igényt. Már csak egy emelet van hátra, amikor hangokat hallanak fölülről. Az ide vezető ajtót erőszakkal feszítette föl valaki, nem is olyan rég. A lépcsőről kilépve egy tizenkét láb hosszú folyosóra érkeznek. A közepén, jobb kéz felé, vasalt tölgyajtó nyílik. A karakterek még látják, amint egy sápadt arc riadtan kitekint rajta, majd gyorsan becsukódik. Retesz kattán. Valaki megelőzte őket... Egy gond van csupán. A parti valószínűleg nem fog különösebb figyelmet szentelni a padlónak és a falaknak. Pedig jobban tennék. Az őket megelőzők is ennek köszönhetik az életüket. Ők ugyanis észrevettek néhány árulkodó nyomot (*Csapdafelfedezés -35%*), ami alapján elkerülték a veszedelmet, s beosontak az ajtó mögé. Ha a karakterek nem veszik észre a folyosó két falán egymással szemben lévő két kicsiny bemélyedést, könnyen bajba kerülhetnek. Ha át tudnak kúszni hasmánt a kettőt összekötő képzeletbeli vonal alatt, akkor csak a bereteselt ajtóval kell megküzdeniük két lépéssel távolabb. Ha azonban bármi is a két körömnymi mélyedés közé kerül... A csigalépcsőről a folyosóra vezető ajtó előtt halk sercegéssel villámokból szótt, vibráló rács jelenik meg. Hatásában megegyezik a *Bebörtönzés* nevű boszorkánymesteri varázslattal, attól eltekintve, hogy nem ketrec alakú, csupán egy, a kijáratot eltorlaszoló rács. Ugyanekkor tompa nyögés hallatszik a folyosó másik feléről, s valami szörnyűség ölt

alakot előttük a sejtelmes fáklyafényben. Egy titokzatos őr, akit a csapda hívott életre. (*Mennykőstrázsa*. Leírása és harci taktikája hátul, az NJK-k között olvasható.) Mire elintézik - ha elintézik egyáltalán - és a bereteselt ajtót is feltörik, legalább 15 kör telik el, + a próbálkozó karaktereknek sikeres erőpróbát kell tennie. Minden egyes sikertelen próbádobás egy újabb körrel elnyújtja a kinyitás idejét. Azonban, ha bejutnak, csak egy poros bútorokkal teli szobát találnak. Egy teremtett lélek nincs itt. Bal kéz felé, a falon ott az oroszlános kandalló, félig a falba forgatva, mögötte ásító nyílás. Egy kötél tűnik el a torkában, egyik végét a titokzatos látogatók egy mozdíthatatlannak tűnő íróasztal lábára hurkolták. Még mozog, így jelzi, hogy valahol csimpaszkodnak rajta. Talán mondani sem kell, hogy a falon egy másik feltárt titkos rekesz látható. Talán azt sem kell mondani, hogy üres. Sola Ussoth gyűrűjét elvitték! Akkor is be lehet jutni a szobába, ha a kandalló kürtőjén ereszkednek alá. Ekkor is elkésnek természetesen, s csakis a titkos járatba alátekeredő kötelet látják.

4. Bizonyíts, ha tudsz!

A gyűrűt birtoklók a következő taktikát választották: amint leértek a harminc lábnyi titkos kürtő aljára, Sola Ussoth (vagy a szélhámos, ha az igazi örökös a mi partinkban van) azonnal rohanni kezdett a sötét folyosón, míg társai megpróbálják feltartóztatni az utánuk érkezőket. A kötél legfeljebb 240 kg súlyt tud megtartani egyszerre, utána elszakad, érdemes hát odafigyelni, hogy hányan és milyen sorrendben ereszkednek a tolvajok után! Ha a karakterek *Mászás* képzettsége meghaladja a 60%-ot, akkor körönként hat lányit ereszkedhetnek. Ha ennél kevesebb, akkor csupán feleennyit az egyszerűség kedvéért. Tériszonyosok, klausztofóbiások ne is próbálkozzanak, vagy ha mégis (és nem pánikolnak be - Akaraterőpróba -3), akkor max. 1 láb/kör sebességgel haladhatnak. Érdemes hát átgondolni, ki indul elsőnek, hiszen mindig az alul lévő irama határozza meg a többiekét is. A kürtő alján lévők a sötétségbe húzódnak. (Leírásuk az NJK-k között, a *Gyűrűtolvajok* cím alatt olvasható.) Néhány fáklyát dobnak a kötéltre, hogy a leérkezők legyenek megvilágítva. Először az íjász próbálkozik, majd átadja a terepet a harcosoknak. A tűzvarázsló képességeihez mérten segíti őket, akár ő is harcba száll. A folyosó három láb széles, két láb magas. Egyszerre legfeljebb ketten harcolhatnak egymás mellett. A küzdelem alatt a *Harc félhomályban* módosítói vannak életben. Ha az íjász továbbra is lövöldözik, minden lövésekor 50% esélye van arra, hogy egy társát találja el. Ezalatt a gyűrűt bitorló Arel-pap egy hatalmas ajtó zárával van elfoglalva, a küzdelemtől mintegy tizenöt lábnyira a sötétben. Csak egy kicsiny tolvajlámpás világít mellette a földön. Ha a partinak nem sikerül az első kötélről leérkező földetérésétől számított 5. kör végére megnyugtatóan lerendezni az ellenállást (értsd: már akadály nélkül futhat bárki az ajtóval bíbelődő figura felé, vagy valami módon megakadályozzák, hogy az ajtót kinyissa), akkor az illető eltűnik a túoldalra, irdatlan reteszeket tol keresztbe, s elvágtat fölfelé egy lépcsőn. Ha egerutat nyer, baj van. Az öregtorony aljában vagyunk, hamarosan mint Sola Ussoth fog jelentkezni a főnemesi tanács előtt. Ha pedig ügyes, azt is bebizonyíthatja, hogy minden utána érkező nevetséges csaló. Ha sikerül az ajtó előtt elkapni, nincs gond. Miénk a gyűrű, jöhet a diadalmas bevonulás. De ha nem... Az ajtót egyszerű erőpróbával nem lehet betörni, mindenképpen erősebb annál. Egyetlen, kétmázsás sziklából faragták, rendkívüli erejű és szilárdságú görgők, emelők forgatják. Ha a vascsuklókat, amelyek tartják, valami úton-módon eltüntetik vagy tönkreteszik (*Átalakítás, Savfelhő*, stb.), már eltolható, mert döngve lehuppan a kőre. Magát a roppant szikladarabot valószínűleg nem tudják egyben átforgatni. Ha a megrongált, szörnyű súlytól elgörbült reteszeket is tönkreteszik, akár a fenti módszerekkel, akár más módon, talán arrébb lehet tolni. Legalább két, 18 vagy a fölötti erejű karakter tudja csak úgy eltolni, hogy mögötte bárki is átréselje magát. Ám ehhez is mindkettőjüknek legalább két, egymás utáni sikeres erőpróba szükségeltetik, ahol a második próbálkozásokhoz -1 járul. Ha ez nem jön össze, akkor legközelebb úgy öt perc múlva kísérletezhetnek, addig lihegnek és gyűjtik az erejüket. Ha a következő sem sikerül (ekkor más az első dobásokra is -1 jár), akkor már viszont tíz perc kell az újabb erőgyűjtésig, addig nem is érdemes próbálkozni. A nehézség ennek megfelelően tovább nő minden újabb kísérletnél, csakúgy mint az erőgyűjtés ideje. (Minden újabb erőgyűjtés + 5 újabb perc, minden újabb próba, újabb -1 módosító.) Ha szét akarják verni, stb. a sziklaajtót, akkor jó tudni, hogy az STP-je 350. Ennek megfelelően kell kiszámítani, mennyi időbe kerül tönkretenni. Ez a 350 STP leverése csupán arra elég, hogy nagyjából út nyíljon tovább, nem jelenti a szikla porrázúzását. Természetesen nem kell dobásonként kiszámolni, hogy ez mennyi kárt okozott, célszerűbb inkább átlagolni és ennek megfelelően megadni a gyűrűtolvaj előnyét. Ha nálunk a gyűrű, akkor is célszerű lejátszani a bevonulást a nemesi tanács elé. Sola Ussoth és társai megérdemlik, hogy ünnepeljék őket. Azonban, ha a parti szélhámos, a KM néhány keresztkérdéssel még befűthet nekik. Ha ügyesen kivágják magukat, győztek. Megérdemlik, hogy arra használják a nehezen szerzett hatalmat, amire

akarják vagy, amire a körülmények engednek. De ez már másik történet. Ha azonban csak késéssel érkeznek a játékosok a gyűrűtolvaj után, még érdekes jelenetek közvetkeznek, hisz mindkettő magát vallja a jogos örökösnek. Ilyenkor kerülhetnek elő a régi emlékek. Hisz például az egykori szerető, Dzsalia még mindig él, az egykori udvarhölgy most gazdag nemesi özvegy, de ismeri Sola lábán a sebhelyet, kikereshető az asztaloscéh mesterkönyvéből, készítettek-e 37 esztendővel ezelőtt kishajót egy Sola Ussoth nevű kishajónak, stb. Minden csak a karaktereken múlik. Miként tudják bizonyítani az igazukat, illetve miként tudja azokat lehetetlenné vagy nevetségessé tenni a szélhámos. A dolog sikerét a KM hivatott megítélni. Fontos tudni, hogy a modul elején megtalálható mellékletben leírtakon kívül mások nem emlékezhetnek semmi konkrétumra. Dreina próbája egy *Igazság amulett* el érdekes dolgokat érzékelhet, s az sem utolsó móka, mit eszel ki egy csavaros eszű szélhámos, hogy kibújjon az ilyen nehéz helyzetekből. A győztes vezetése alatt egyesülhetnek a lázadó seregek, s megindulhat a szabadságharc. A KM dönt kivel és miként folytatódhat Isturna és Lewgenau története...

MELLÉKLET

Az Embress városában megszerezhető hírek, információk

Kikötői munkások:

A város Isturna legfontosabb kikötője. A kereskedelem mellett a halászat a második legfontosabb "üzletág". Viszonylag nyugalom van. Állítólag más városokban, főleg Daubban valami készül. Ez egy igen régi város, régen önálló volt, Isturna csak később kebelezte be, miként azután Lewgenau Isturnát. Nagyon finom borokat lehet kapni a tengerparti csapszékekben. A leggazdagabb kereskedő egy bizonyos Jút. Rengeteg raktára és embere van. Nagyon sok az ellensége. Lewgenaunak szállít fegyvereket, élelmiszert, és még ki tudja mit. Csak a haszon érdekli, semmilyen politikai dologban nem foglal állást. Ha valaki tudni szeretne valamit, azt Jút már tudja. Politikailag is elkötelezte magát a hódítók mellett. Elsősorban a környező városok hajói érkeznek a kikötőbe. Nagyon ritka, ha messzebről téved ide valaki.

Városi polgárok

Büszkék a városukra. Virágzó ipar és kereskedelem teszi a déli partvidék gyöngyévé. Békés népek lakják, segítőkészek, stb. Istenfélő polgárok, soha senkinek nem ártottak és nem is fognak. Innen indulnak a legnagyobb karavánutak. Jók a kapcsolataik Pyarronnal, ide még egyetlen inkvizítor nem érkezett. A király jó és igazságos. Itt nincsenek rebellek, azok nem ezt a vidéket lakják. Azért jó lenne, ha a fiaik itthon szolgálhatnának, s nem vinnék őket külhonba. Ha több beleszólást engedélyezne a kormányzó, a pénzügyek még jobban virágoznának.

Katonák

A rend és a fegyelem mind a hadsereg érdeme. Nem igaz, hogy minden isturnai legényt messzire visznek, mert rengetegen szolgálnak a határon belül. Nagyon helyes, hogy lewgenau nyelven osztogatják a parancsokat, mert rendnek kell lenni. Az isturnai renitens egy népség, kemény kézzel kell velük bánni. A Hars dinasztia jóságos és igazságos. Nem is lehetne különb uralkodókat elképzelni. A lewgenau katonák közül sokkal többen szolgálnak külhonban. Éppen azért, mert fegyelmet csak így lehet tartani a lázongó népeken. Külön jó, hogy a legfőbb hadvezetés a király kezében van, hogyan is lehetne másként?

A modulban előforduló szörnyek és NJK-k leírása

Órjáratok

Sokat megélt, tapasztalt katonák, akik azonban vélhetően nem sokat árthatnak az egy-az egybeni harcban a karaktereknek. Igazi erejük nem is ebben rejlik, sokkal inkább a létszámukban, hiszen, ha riadóztatni tudják a társaikat, egyhamar döntő fölénybe kerülhetnek a játékosokkal szemben, tegyenek

ők bármit is. Fegyverük szablya, ám ettől esetenként a KM eltérhet, s mást is a kezükbe adhat. Értékeik tapasztalatuktól függően változnak. A KM a parti ismeretében válogasson közülük ellenfeleket.

KÉ.:	35-45	Ép:	12-13
TÉ.:	52-85	Fp:	53-83
VÉ.:	100-130	AME:	- vagy 35
CÉ.:	-	MME:	- vagy 35
Tám/kör:	1	SFÉ:	1
Sebzés:	k6+3		

Tirrid emberei

Az isturnai hazafi legmegbízhatóbb emberei. Tiszteletben tartják a kalandozókat, s igazából nem is kívánnak megküzdeni velük. Csupán azt firtatják kik ők, és mit akarnak. A háromfős csapat vezetőjénél egy *Igzság amulett* je van, ez segíti a tisztánlátásban. Akár segíthetik is a kalandozókat.

	h.kard	tőr	dobótőr	
KÉ.:	57	56	56	Ép: 11
TÉ.:	100	84	87	Fp: 95
VÉ.:	150	126	126	AME: 61
CÉ.:	-	-	-	MME: 59
Tám/kör:	1	2	2	SFÉ: 2
Sebzés:	1k10	1k6	1k6	

Fejvadászok

Jó pénzért mindenre kapható fegyveresek. Sötét, kevésbé feltűnő ruhákban járnak, kerülnek a feltűnést. Két hosszúkarddal harcolnak, melyeket mesterien forgatnak. Esetleg dobótőrök használatára is kaphatók.

	hosszúkard	dobótőr	
KÉ.:	46	45	Ép: 11
TÉ.:	119	106	Fp: 116
VÉ.:	161	137	AME: 67
CÉ.:	-	-	MME: 68
Tám/kör:	2	2	SFÉ: 3
Sebzés:	1k10+4	1k6+4	

Jút bandája

Kisztílú bűnözők, akik azonban már olyan régóta és olyan eszközökkel vannak jelen a városi életben, hogy komoly hírük van. Az sem mellékes, hogy ki áll mögöttük. Szemtől-szemben aligha jelentenek veszedelmet a csapatnak, ám éppen azért veszélyesek, mert sokan vannak, s alattomban támadnak. A szálláson tíz ilyen haramia fogadja a csapatot. Első ránézésre akár még tisztességes emberek is lehetnének. Harc során hármójuk kézi nyílpuskát használ.

	rövidkard	kézi nyílpuska	
KÉ.:	39	28	Ép: 6
TÉ.:	57	-	Fp: 51
VÉ.:	111	-	AME: 27
CÉ.:	-	31	MME: 27
Tám/kör:	1	2	SFÉ: 1
Sebzés:	1k6+1	1k6/2	

Fegyverméreg: 5. szintű, azonnali hatású, idegrendszerre ható méreg. Hatása bénultság vagy semmi.

Mérgező gáz: 7. szintű, gyors hatású, idegrendszerre ható mérég. Hatása álom vagy kábulat. Ebből maximum kettőt használnak fel a rabolók.

Ne felejtjük el, hogy minden egyes újabb adag, szervezetbe kerülő mérég eggyel magasabb szintűnek minősül!

Mennykőstrázsa

Intelligens kreatúra egy olyan síkról, ahol az elektromos energiák halmozottan vannak jelen. Akkora, mint egy kisebb, zömök ember. El lehet mellette ugrani a folyosón, de nagyon gyors. Teste is vibráló energia, ám sebezhető, de csupán mágikus fegyverrel és túlütéssel. Formája meghatározhatatlan, folyamatosan kékesen sercegő derengés veszi körül. Ha támadnia kell, két kézszerű nyúlványát használja. Nincs karma, elegendő megérintenie ellenfelét. Annak idején még Saskarom vette fel a kapcsolatot ezzel a teremtménnyel, s ő vette rá arra is, hogy alkalomadtán segítséget nyújtson a lázadóknak. Ő őrzi ugyanis azt a falifülkét, ahol a lázadás terveit elrejtették. Mindenképpen erre a helyre teleportál, mihelyt a mágikus csapdát valaki aktiválja. Szabadon visszatér, ha akar. Csupán azokat nem támadja meg, akiket annak idején Mordan Ussoth neki bemutatott. Ezek a nemesi személyek - és ha ők akarják a velük lévők - védelmét élvezik. A szervezetében lévő rengeteg energia miatt nem javasolt fém fegyverekkel rátámadni, hiszen nincs az a bűrszűj a markolaton, amely meggátolná az áramütést (2k10). Csakis szálfegyverekkel

Gyűrűtolvajok

Kalandozócsapat, akik szintén a gyűrű megszerzését tűzték célul. Vezetőjük az Arel-pap, aki mindent bevet, hogy végül ő kerülhessen ki győztesen a párviadalból.

Hora és Ghemeli

Harcosok. Értékeik megegyeznek Tirrid embereiével

Imma, az íjász

	hosszúj	rövidkard	tőr	
KÉ.:	57	57	58	Ép: 11
TÉ.:	-	66	62	Fp: 80
VÉ.:	-	129	117	AME: 54
CÉ.:	51	-	-	MME: 54
Tám/kör:	2	1	2	SFÉ: 1
Sebzés:	k6+1	k6+1	k6	

Repp, a tűzvarázsló

Ordani renegát. Ha csak teheti, hátulról a varázslataival harcol. Közelharcban lángkardot forgat.

KÉ.:	20	Ép: 12
-------------	----	---------------

vagy távolba ható fegyverekkel sebezhető anélkül, hogy egy ilyen elektromos kisülés ne érne valakit. Ha nagyon meggyengül, visszatér a síkjára.

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: 1

Sebesség: 100 (SZ)

KÉ: 35

TÉ: 95

VÉ: 110

CÉ: -

Sebzés: 2k10 (érintés)

Támadás/kör: 2

Ép: 22

Fp: -

AME: immunis

MME: immunis

Méregellenálás:

Pszi: -

Intelligencia: kimaoszló

Max.Mp.: -

Jellem: Rend

TÉ.:	70	Fp: 80
VÉ.:	135	AME: 76
CÉ.:	-	MME: 77
Tám/kör:	1	SFÉ: 2
Sebzés:	k6+4	Mp: 70

Kedvelt varázslatai: Lobbanó láng, Lávafolyam, Fekete láng, Hamvasztó tekintet, Sárkánykirály lehelete

Sola Ussoth (vagy aki annak adja ki magát) Arel-pap

Csavaros eszű, mindenre elszánt kalandozó, vakmerő és bátor. Szívesen kockáztat, s a terveiert mindent hajlandó feláldozni. Egy törkarddal küzd ha nagyon muszáj, előtte azonban biztosan a mágiájához folyamodik.

KÉ.:	50	Ép: 12
TÉ.:	75	Fp: 90
VÉ.:	130	AME: 62
CÉ.:	30	MME: 63
Tám/kör:	2	SFÉ: 1
Sebzés:	k6+2	Mp: 72

Kedvelt varázslatai: Láthatatlanság, Csendteremtés, Szent tűz, Csapás, Fanatizálás, stb.

A fellelgvár védőinek értékei megegyeznek az *Őrjáratok* nál leírtakkal.

Hamis vádak

Az V. Országos Szerepjáték találkozó és egyben IV. Rúna-tábor M.A.G.U.S. vigaszmodulja

Ez az a történet, amelyet azok a csapatok kaptak meg, amelyek nem jutottak be a versenymodul döntőjébe. Abban az időpontban mesélhették le maguknak, amikor a győztesek a bajnoki címért mérköztek. A KM persze úgy is dönthet, hogy mindkét játékot levezeti, ekkor azonban óhatatlanul is elvésznek bizonyos játékelemek. A legcélszerűbb ilyenkor a vigaszmodullal kezdeni, hiszen ennek végeztével is megoldható a versenykaland, míg fordított esetben kisebbfajta tudathasadással lehet csak indítani a játékot.

A vigaszmodul egyfajta cselekményvázlat, lazán kidolgozott történettel és szálakkal. Célszerű a KM-nek egy kis energiát befektetnie, hogy elolvasása után úgy dolgozza át, ahogy a játékosainak jobban megfelel. A cselekménybonyolítást tökéletesen rábízunk, döntse el ő, az adott helyzetben mit tekint jó megoldásnak. Ha úgy gondolja, dolgozza ki részletesebben a helyszíneket, helyezzen oda más NJK-kat, erősítse vagy gyöngítse a meglévőket! Jó szórakozást!

A vigaszmodul előzményei

A történet a felvezetést és az előzményeket illetően minden részletében megegyezik a *Hollógyűrű* című modulban leírtakkal. A cselekménysor akkor válik ketté, amikor az orgyilkos leszúrja Saskarmot, a kalandozókat egy köztes síkon tartó isturnai varázslót. Míg az előző változatban a játékosok semmiféle inzultusnak nincsenek kitéve az idő alatt, míg eszméletlenül hevernek a városban, addig ebben az epizódban bizony komoly gondba kerülnek. Egy lewgenauai katonatiszt, bizonyos Berden ugyanis sajátos módon akarja kihasználni az eszméletlenül heverő játékosokat. Saját karrierjét akarja egyengetni általuk. Természetesen hatalomvágy és kapzsiság áll a dolgok háttérében. Ez a Berden a nyugat-lewgenauai hadsereg tábornokának egyik parancsnoka. Csakis a rangban felette álló Hildkrau tábornoknak, illetve a megbízott kormányzónak, az ostromló sereg parancsnokának Mear generálisnak az alárendeltje. Amennyiben Hildkrau tábornok meghalna, megnyílhatna előtte az út a sereg második legbefolyásosabb tisztjének posztja felé. Az egyetlen gond csak az, hogy Hildkrau halála után ketten pályáznának erre a posztra. Ő és egy fiatal, ambíciózus parancsnok, kinek a neve Aur. Hildkrau eltűnése esetén természetesen Mear generális nevezné ki az utódját. Berden parancsnok úgy gondolta, megkönnyíti Mear generális dolgát. Elintézi Hildkrau tábornokot, méghozzá úgy, hogy egyúttal vetélytársát, Aurt is besározza. Ehhez kellene neki a karakterek. Az újult partit felszedi a sikátorban és saját szálláshelyére kíséri. Még kábák egy kicsit, ám semmit nem tudnak tenni az ellen, hogy Berden egy bérvarázslója gondjaiba ne vegye őket egy rövid időre. Utolsó emléküik, hogy a magas, szikár alak varázsolni kezd mellettük, azután ismét jótékony feledésbe merülnek... Berden varázslója csúnyán kibabráll a partival. Az utolsó nap emlékképeit (onnan kezdve, hogy találkoznak a generálissal) törli, és új emlékekkel ajándékozza meg őket. Ezek szerint valamilyen belső késztetésnek engedelmessé, felesküdték Aurnak, majd elrabolták Hildkrau tábornokot a folyón úszkáló gályájával együtt. Aur parancsára mindenkit meggyilkoltak.

Berden így két legyet ütne egy csapásra. Az ő emberei szállják meg Hildkrau tábornok hajóját és ők azok, akik megölik őt. Lesz viszont egy csapat, amelyikre rá lehet kenni mindezt, ráadásul ők maguk is azt hiszik, hogy megtették, mégpedig Berden riválisa, Aur parancsnok utasítására. Természetesen Berden csapatai fogják leleplezni a gyilkosokat. Ez elegendő lesz az igazságfürkészeknek. Az, hogy a kába és zavart csapat maga is értheti, hogy valami nincs rendjén, egy cseppet sem zavarja. Mint árulókat ki lehet végeztetni őket, s ezzel az utolsó akadály is elhárul az útból: Berden lehet Hildkrau utóda. A karaktereket tehát Aur katonáinak uniformisába öltözteti: fehér mente és nadrág fekete paszománnyal, fekete háromszögkalap lesz rajtuk abban a pillanatban, amikor magukhoz térnek. Csupán a lewgenauai hadseregben rendszeresített szabályok vannak náluk. Se amuletek, se varázslóbot, se semmi. A Mp-ik azon a szinten vannak, mint amikor a stratégiai játék előtt voltak. Hiszen a köztes síkon történtek valójában nem mentek végbe. Mindegyik karakter zavart és kába. Vágjunk hát bele!

1. A folyón

A Srú erős sodrású folyó. Ennek hátán úszik Hildkrau tábornok bárkája. Már jócskán napközép felé jár az idő, amikor a karakterek ébredezni kezdenek a mákony hatása alól. Még egy óráig a *Kábulat* módosítói érvényesek rájuk. A hajó már jócskán elsodródott Daub városától. Vitorlái petyhüdtek, evezői bénán lógnak a vízbe. Lassan forog az árral. A karakterek a fedélzeten térnek magukhoz idegen uniformisban, idegen fegyverekkel a kézben. Mindenük, mi a sajátjuk volt eltűnt. Halványan emlékeznek rá, hogy mi történt, jóllehet az egész tökéletesen zavaros. A gyűrűt kutatva megérkeztek Daub ostromlott városába, azután... Felesküdték Aur parancsnok szolgálatára. Életükre és vérükre tettek fogadalmat, hogy a parancsnokot mindhalálig szolgálják. Talán azért, mert egykoron kalandozók voltak, a fiatal parancsnok rögtön rendkívül veszélyes feladattal bízta meg őket: oldják el a - szerinte - áruló Hildkrau tábornok hadigályáját, őt magát és a legénységet pedig öljék meg. A KM részletesen elmesélheti az akciót onnan kezdve, miként osontak a fedélzetre, hogyan tették ártalmatlanná az őroket, miként hánytak kardélre mindenkit, egészen odáig, hogy az utolsó védőkkel folytatott küzdelemben valahogy elvesztették az emlékezetüket. Ráadásul minden emléküik átkozottul valóságosnak rémlik. Ha végigkutatják a hajót, mindent igazolni látnak: A harminc láb hosszú hajó feldúlva, legénység lekaszabolva, irányítani lehetetlen, valaki gondosan megrongálta a kormány szerkezetet. Ha rendkívül figyelmesen végignéznék mindent - ezt a játékosoknak mondaniuk kell, különben nem veszik észre csak úgy -, feltűnik nekik, hogy a pörgő-sodródó hajó vonszol maga után valamit. Berden egyik katonájának hullája az. Egy levágott kötélrész hurkolódott szerencsétlen módon a lábára. A kötélmásik vége persze a hajó egyik csigájával rögzítve van, ily módon a szerencsétlen lassan követi a hajót. A mellén seb. Valószínűleg ebbe halt bele, a kötélmásik ráadás. A hajót elhagyó társai nyilván itt felejtették a nagy sietségben. Egyenruhája megegyezik azzal, amit a parti most visel, ez alapján szintén Aur egységeinek tagja. Ez persze megtévesztés: Berden eszelte ki, hogy emberei így öltözzenek fel. A gálya belsejében újabb holttestek, de kizárólag Hildkrau katonái. Vörös zubbony, vörös nadrág, zölt paszomány, zöld köpönyeg. Mást nem találnak. A kapitányi kabin szintén csupa vér. Az ajtóban a tábornok védelmében elesett őrség holtteste, hátul, félig a taktikai térképsztal alatt maga Hildkrau teste.

S noha valójában most látják először, a kalandozók "tudják", hogy mindez az ő bűnük, részt vettek benne. Nagyon erős *déjà vu* érzés uralkodik el rajtuk, s nem véletlenül. A varázsló maga is részt vett az ütközetben, saját élményeit kavarta össze, adta emlékül a társaságnak. Ha figyelmesen megvizsgálják a szobát, egy nagyon fontos dolgot tudhatnak meg. *A tábornok még nem halt meg!* Ha ezt nem fedezik fel rögtön, később már nem beszélhetnek vele. Csak most tudhatják meg tőle, hogy átlát a szitán. Rendkívül halkán, akadozva beszél. A halálán van. *"Berden volt... megismertem azt a félszemű kutyát, aki vezette őket... Hitoány áruló. Berden emberei voltak, a fejemet rá... a helyemet akarja az a disznó..."* Vége. Hiába akarnak esetleg gyorsan közbeavatkozni, meghal. Nekromantikus praktikákkal persze meg lehet tudni dolgokat, ám erre nincs sok idő, hiszen a hajó lassan becsorog Berden csapdájába. Fontos, hogy a karaktereknek mindenképpen félinformációkat ismerhessenek csak, legyenek rákényszerítve a gondolkodásra! A tábornokról csak a legfontosabbakat tudhatják: nagyon fontos lewgenau katonatiszt volt, valamiképpen ellensége lett az ő parancsnokuknak, Aurnak, meg kellett hát ölniük, amit jelenlegi legjobb tudásuk szerint meg is tettek. Ebben bízik Berden is. 4 összeláncolt, lehorgonyzott hajóval zárta el az utat. Az ő tisztük feltartóztatni az árulókat, s elkapni a bűnösöket. A kalandozók hajója irányíthatatlanul pörög, katapultjai, tűzköpői tönkretéve... Esetleg, végső elkeseredésükben felgyújthatják a hajót, hiszen a tűzköpők naftája még meg van. Ebben az esetben semmiképpen ne úszhassák meg könnyen a dolgot! Szörnyen robbanékony, gyúlékony anyagról van szó, s aligha valószínű, hogy akad közöttük, aki Mf-ű Fegyverhasználat képzettséggel bír, már ami a tűzköpőket illeti. Enélkül pedig igencsak veszélyes a nafta körül babrálni. A parti tagjai megpróbálkozhatnak azzal is, hogy hamar elhagyják a hajót. Mentőcsónak persze nincs. Bárhogy legyen is, mire ez a lehetőség az eszükbe jut, már mindenképpen legyenek nagyon közel a kordonhoz. Van ott néhány kisebb csónak is Berden katonáival. Az ő feladatuk, hogy elkapják az úszva menekülőket. Ne feledjük: az árulónak tanuk kellene, nem akarja megölni a karaktereket, csupán elfogni.

2. Ütközet a Srún

Berden katonái jelentős létszámfölbényben vannak. A 4 nagyobb gályán összesen legalább ötven jól felszerelt katona várja az "árulókat", s hat kisebb csónak, mindegyikben 5-5 emberrel. Berden

egységeinek színeit viselik: kék zubbony, kék nadrág, fekete paszománnyal és kalappal. A karakterek mindegyikének csak egy szablyája van, a hadseregben megszokott módon (tám.: 1, seb.: 1k6+2, KÉ.: 7, TÉ.: 15, VÉ.: 17). A hajót védők minden fegyverét gondosan a vízbe hajigálták a merénylők. Természetesen adott esetben a *képzetlen fegyverforgatás* -ból adódó módosítókat figyelembe kell venni! Hogy a játékosok félre ne értsék a helyzetet, a hajókordonról kiáltás száll feléjük: "- *Berden parancsnok nevében igazolják magukat! Senki nem mehet át a hajózáron az ő engedélye nélkül! Berden nevében igazolják magukat!*" Ha a játékosoknak van valami elfogadható ötlete a menekülésre, a probléma megoldására, akkor azt érdemes lejátszani, kipróbálni, vajon mi sült ki belőle. A KM ne felejtse, hogy nem akarják őket feltétlenül megölni, mindenképpen tanúkra van szükségük, egy látszattárgyaláshoz. Ha csupán a fegyvereik erejében bíznak, hamar rá kell döbenniük, hogy nincs sok esélyük: szinte számolatlanul ugrálnak át Berden emberei az ő hajójukra, mihelyt közel érnek, a KM-nek érzékeltetnie kell, hogy nincs sok értelme az ellenállásnak. Fogságba esnek!

3. Csata után

Az előző epizód kétféle módon érhet véget a karakterek szemszögéből:

a, kudarc

Amennyiben a karakterek valami leleményes ötlettel, váratlan húzással nem tudtak elmenekülni a helyszínről, nagy valószínűséggel csapdába kerülnek. Az ellenfél túlságosan is erős ahhoz, hogy ők felülkerekedjenek. Ha ez nem nyilvánvaló a karakterek számára, akkor a KM valahol hibázott. Ha kell, varázshasználókat, félelmetes küllemű és fegyverzetű harcosokat, stb. is felsorakoztathat a hajók fedélzetén, lássák tehát, hogy harc esetén legfeljebb a hősi halál marad nekik. Amennyiben a karakterek mérgeket alkalmaznak, a KM is nyugodt szívvel tegyen így. Ám ne feledjük, csupán az elfogásuk az elsődleges cél. Bilincsbetűve, lefegyverezve küldik őket a partra. Egy előre odakészített kordéra rakják őket, s megerősített őrizet mellett viszik a közeli katonai táborba. Ne legyen mód a szökésükre, míg odaérnek! A karaktereknek is fel kell tűnnie, hogy jóllehet csak nemrég fogták el őket, máris minden készen áll az ítélethozatalra. Egy jókora katonai sátorban sebtiben rögtönzött bíróság várja őket. Egy Dreina-pap vezeti a bíróságot, akinek egy *Igazság amulett* segít a helyes döntés meghozatalában. Segítője maga Berden parancsnok, aki ügyel arra, hogy csak olyan kérdések kerüljenek elő, amelyekre a karakterek hamis emlékei válaszolhatnak. *Sajnos ők maguk is úgy tudják, hogy ez az igazság, még akkor is, ha vélhetően nem nagyon tudják megemészteni a dolgot, s mindenféle kibúvókat és mentségeket keresnek azokból az időkből, amikor még megvoltak az eredeti emlékeik.* Berden pedig fölényesen és határozottan letorkolja őket, valahányszor ilyesmivel hozakodnak elő, mondván ez nem tartozik ide, inkább a merényletről beszéljenek. Ha a haldoklóval beszéltek, és a Dreina-pap elfogadja, hogy amit nekik mondott, az elhangzott, Berdennek erre is meg van a válasza: "*Dreina igazságának jelenlétében nem kétkem, hogy a tábornok ilyesmiket mondott, ám mindez valószínűleg csak a sebláznak és a halál közelségének tudható be. Tudjuk, hogy engem soha nem kedvelt, ám mindaz, ami korábban az elkövetők kiletéről kiderült, bizonyítja, hogy ártatlan vagyok, s Aur parancsnok a megbízó.*" szó szót követ, s a kalandozókat rövid úton halálra ítélik. A kivégzés másnap hajnalban lesz, addigra talán már Aurt is letartóztatják Dreina ítéletének értelmében. Egy katonai sátorban őrzik őket megkötözve, a sátor minden oldalán őrök, és belül is strázsál egy. Ezidőtájt kezdenek visszatérni a valós emlékeik, melyeket a KM remekül felhasználhat a játék színesítésére, sejtelmes, hangulatos mondatokban elevenítve fel az igazi emlékeket. Ennek a tudásnak immáron semmi haszna, hiszen Dreina főítésze immár elhagyta a táborát, s az ítélet készen áll. Hajnalig a karakterek megkísérelhetik a szökést, ám tanácsos jól kifundálni a dolgot, mert nem hibázhatnak! Ha rajtakapják őket, alighanem a helyszínen lekaszabolják szegényeket, fontos hát, hogy csakis akkor menekülhessenek meg, ha okosan, átgondoltan tervezik meg a dolgokat. Ha nem próbálnak szökni, másnap erős kísérettel a folyópartra viszik őket és a fejüket veszik. Felmentőcsapat nincs.

b, sikeres menekülés

Ha a karakterek valami úton-módon kisiklottak a rájuk vadászók kezei közül, még nincsenek biztonságban. Berden tudja ugyanis, hogy az emlékeik hamarosan visszatérnek, s könnyen bajba sodorhatják őt magát is. Ezt elkerülendő széles körű hajtóvadászatba kezd, ugyanakkor minden mindegy alapon csak azértis bemártja Aur parancsnokot, s arra hivatkozik, több embere látta a saját

szemével, hogy a meggyilkolt tábornok hajóján Aur egységeinek egyenruháját viselő katonákat láttak. Az üldözésük folyik, aligha menekülnek meg. A karaktereknek igencsak el kell rejtőzniük, hiszen fegyveres csapatok járják a partokat, evezősök cirkálnak a folyón, s a legjobb nyomolvasó, kutyás fejedelmek vannak a sarkukban. A kisebb csapatoknak valószínűleg nincs sok esélyük a kalandozókkal szemben, ám a fejedelmekre érdemes odafigyelniük. A terep változatos, ám elég könnyen átlátható. Dimbes-dombos vidék a folyó mindkét partján, elvéve egy-két bokorral. Dúsabb, rejtőzésre alkalmas növényzet csak közvetlenül a folyó mellett található, ám itt meglehetősen nehéz haladni. A folyó sodra elég erős, nagyon nehéz felevezni rajta. Lovakat csakis akkor szerezhetnek, ha sikeresen rajtaütnek az őket keresők egyik lovascapatán. Mihelyt ezt a nyomokból megtudják a fejedelmek (kb. fél órával később), ők is lóra kapnak. A következő katonai tábor a Daub kiéheztetését végrehajtó katonai gyűrű. Itt már meglehetősen zavarosak a viszonyok, csak annyit tudnak, hogy a tábornok meghalt, és Aur parancsnokot gyanúsítják a dologgal. A hajózár és a tábor között mintegy ötven mérföld az út, ezalatt a kalandozóknak legalább egy fejedelmestámadást vissza kell verniük. Az emlékeik az előző epizódban ismertetett módon térnek vissza, mire gyalogosan elérik a tábor vonalát, már mindenre emlékezhetnek. Logikusnak az tűnik, ha rájönnek, hogy a legtöbb segítséget a megvádolt Aur parancsnoktól kaphatják, célszerű hát, ha hozzá igyekeznek. Egy újabb vizsgálat valószínűleg mindannyiukat tisztázná. A táboron belül - ha meg van még az egyenruhájuk, bármilyen legyen is - könnyebben boldogulhatnak, elvegyülhetnek. Ha már levetették azokat, akkor valami más megoldást kell keresniük. Soha ne feledjék, hogy a fejedelmek még a nyomukban vannak, s a táboron belül is veszélyes lenne lebukni.

A KM ne habozzon kemény feltételeket állítani, kínlódjanak meg a játékosai a sikerért, érezzék, hogy egyetlen hibás döntés az életükbe kerülhet. Ha azonban sikerül magukat Aur parancsnok védőszárnyai alá vonni, onnantól kezdve megmenekültek. A menekülést akkor is a fent leírtak szerint kell lebonyolítani, ha a táborból, már a fogságból sikerült megszökniük. Ebben az esetben azonban sokkal óvatosabban kell eljárniuk, hiszen már - Dreina döntésének megfelelően - Aur parancsnokot is letartóztatták. Ekkor mást kell felkutatniuk, legcélszerűbb, ha magát az ítélezésben részt vevő Dreina-papot keresik fel. Ez utóbbi esetben még inkább meg kell nehezíteni a dolgukat, hiszen nagy veszélyben vannak: a halálos ítélet a másik táborban is érvényben van. A pap valószínűleg őrségért kiált, mihelyt meglátja őket. Jelen pillanatban Aur egykori sátrában szállásolták el, s a legmegbízhatóbb harcosok vigyáznak rá.

4. Végjáték

A végjáték rendkívül változatosan alakulhat, attól függően, a karakterek miként döntenek. Egyáltalán nem ez az egyetlen üdvözítő megoldás, rendkívül sokféle módon cselekedhetnek. A KM feladata, hogy ennek megfelelően igazítsa, irányítsa a játékot. A modul akkor érhet véget, ha így vagy úgy, de sikeresen rendezik saját ügyeiket. Ha továbbra is a táborban vagy Daub környékén kívánnak tevékenykedni, a halálos ítélettel a fejükön ez cseppet sem könnyű. Az isturnaiak valószínűleg szívesen látnák őket, ám oda is el kell jutni előbb. Ha a gyűrű megszerzését tűzik maguk elé célul, akkor azzal is megpróbálkozhatnak, ám ehhez a versenymodulon kell átrágniuk magukat. Ekkor figyelembe kell vennie a KM-nek, hogy az ott leírtakon az itteni események és az eltelt idő függvényében változtasson. Pl.: nem Mear generális vagy az isturnaiak fejedelmek üldözik őket, hanem Berden emberei, stb... Jó játékot!

A modulban előforduló szörnyek és NJK-k leírása

Katonák

Értékeik megegyeznek a *Hollógyűrű*-ben leírt Őrjáratok tagjaival

Fejedelmek

Értékeik megegyeznek a *Hollógyűrű*-ben leírt Fejedelmekéivel

Fejedelmekutyák

Értékeik megegyeznek a *Bestiárium*-ban leírtakkal.