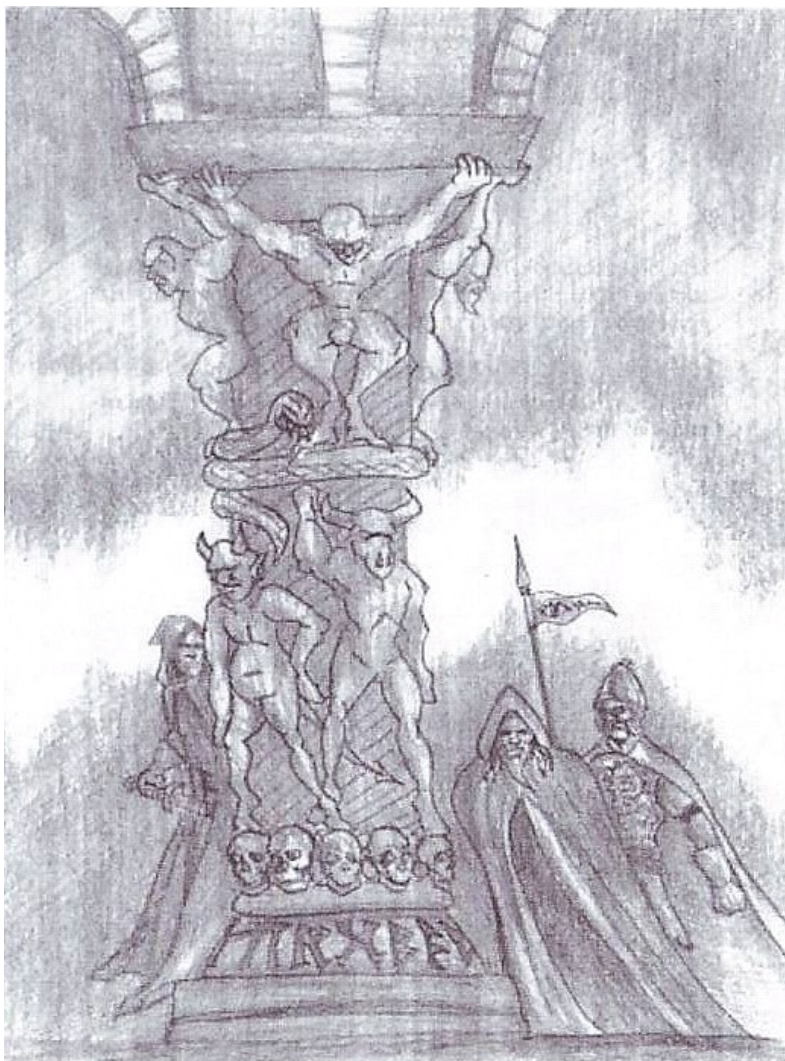


# „FÉNY a SÖTÉTSÉGBEN és a SÖTÉTSÉG a FÉNYBEN”

A II. Kalandkrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny kalandmodulja

**ÍRTA:** Kőrös Gergely (Köge) és Szilágyi János (Amund)  
**HELYSZÍN:** Dél-Ynev, Pyarron  
**IDŐPONT:** P.sz. 3705.



## Őrfények

A hullámok vadabbul rázták a hajót, mint az előző viharban, pedig akkor még a nyílt tengeren voltak. Az üvöltésekből, már ami leszűrődött belőlük a fürgetegen és a deszkákon át, úgy tűnt a kapitány és a legényei mégis képesek lesznek felülkerekedni rajta. Az utazóládájának vetett háttal nézte a kajüt ablakáig fel-felcsapó hullámokat. Odakint villám hasított az égbe bevilágítva a puritán berendezésű kabint és odafent, hacsak egy pillanatra is, fekete-fehér szoborcsoporttá változtatta a sötétségből hírtelen kiváló kötelekkel küzdő alakokat. A mennydörgés csak néhány pillanattal később érkezett meg, voltak, akikben csak ekkor tudatosult az előbbi villámcsapás is. A kabinban kuporgó alak azonban tudta, amit a kapitány is értett, hogy a vihar szeme távolodik tőlük és hamarosan békés vizekre érnek. Azonban csak egyikük mondott hálaimát ezért az égieknek.

A késő éjszaka sosem nyugodt a nyüzsgő Pyarronban. Úgy tetszhet, hogy ez a város sohasem pihen el két katedrálisból áhítatra szólító harangzúgás között. Ez pedig valamiképp meglátszott az embereken is, főleg azokon a városőrökön akik a legkegyetlenebb, Éjközép órája utáni holdidőt kapták járőr időszakul. Aki nem töltötte még az éjszakáját egy ilyen alkalommal a Fény Városának utcáin, az talán nem is értheti, mitől tűnik ennyire leharcoltnak egy-egy kései őrjárat. Olyan tompának, hogy vihar idején még csak szitkot sem szánnak az ég felé és olyan nemtörődömnek, hogy a kiutalt viaszosvászon kámzsát sem terítik magukra az eső ellen. A Kék hold idején bár a város éppen ugyanúgy játssza a szerepét, igaz más színészekkel, mint nappal, az órák ólomsúllyal, eseménytelenül telnek el és a járőrök is egy koros vadászeb sietségével járják végig az őrposztjaik közötti úton működő italméréseket.

Hálátlan dolog, hogy ilyenkor kelljen dolgozni, amikor már a komoly bűnözők is az igazak álmát alusszák és csak néhány álmatlan vagy holdkóros tolvaj járja az utcákat prédára lesve, de sokszor ezeknek is elég a járőr fémmzenével érkező látványa, hogy visszamásszanak kifizetetlen padlástéri odúikba. A járőr pedig, izgága újoncokkal és elcsigázott veteránokkal, továbbvonul a groteszk irányokba hajló épületek árnyékában, csak néha pillantva meg a kémények erdejének résein átcsillanó Kék Holdat. A ráncos képű, de bajusz és szakálltalan arcú kapitány minden éjjel más utcákon vezet végig a különítményt, sokak szerint, hogy ne lehessen rajtuk ütni, mások szerint, hogy meg ne unják az egyforma utcákon való menetelést, de egy-egy ifjú meggyőződésesen hiszi, hogy az agg baka éjszakáról-éjszakára eltéved.

Ilyen útjaikon olykor bukkannak ki olyan részein a kerületnek, ahol a macskakövet fű veri fel és a környező telkek némelyikén ház sem áll. Baljós kőkerítések gazos futónövénnyel kísérik lépteiket, kovácsoltvas leláncolt kapuszárnyak pislognak rájuk a kapualjából és a főút fülbántó zsvijaja sem éri el ezeket az utcákat. Egy ifjú, ha lemarad és megjegyzi az utat, utcaneveket, megfogadja, hogy reggel visszatér ide többedmagával később sosem találja a kanyargós utcák labirintusában ide vezető utat. Mikor, pedig egy-egy falon, kőboltív magasában ibolya színnel felfénylik egy cirkalmas írás, körbefutva a semmibe nyíló kaput az újonc sietve tér vissza csapatához, ahol az öregebbek tudják, hogy amit az ember Kék hold idején egymaga lát névtelen utcatáblák társaságában az, ha fáklyákkal, lándzsákkal felszerelt csapattal közelítik meg fáradtság szülte képzelgés csupán. S ha netán mégsem az lenne...nos...a bölcs ember tudja, miről nem kell tudomást vennie a Fények nagy múltú Városának falai között.

## KRONOLÓGIA

azon események, melyek mindenképpen megtörténnek, vagy meg kell történniük

### I. ELSŐ NAP

- napközben
  - kalandozók felhajtása (*Styx*)
  - ha a kalandozók kívánják, találkozás a megbízó Kyel szektával
- este
  - átkelés a párhuzamos Ynevre Pyarron kereskedőnegyedében, az Igazak útján
  - találkozás *Tralosszal*, pihenés
  - felriadás a zajokra, amiket a *Halál Suttogásának* különítménye csap
  - *Tralos* jegyzeteinek megtalálása

### II. MÁSODIK NAP

- délelőtt
  - szabad mozgástér a kalandozóknak Pyarronban
- délben
  - a kikötői jelenet
    - *Tenebris* megérkezése és megjelenése
    - *Tenebris* eltűnése tajtékpipára gyújtás után
    - *Tenebris* három nyomot hagy, ezek közül a kalandozók egyet találnak:
      - ranagolita kosfejszimbólum a kajütjében
      - tajtékpipa a mólón a hajónál
      - láthatatlanság köpenye a dereglyében, amivel megszökött a helyszínről
- délután
  - szabadidő a karaktereknek a gondolkozásra, nyomozásra és tájékozódásra
- este
  - *Tenebris* megszáll a Mennykőcsapáshoz címzett Fogadóban
  - a két szekta (a *Halál Suttogása* és a *Feketerend* ezen a fenti helyen összecsap)

### III. HARMADIK NAP

- délelőtt
  - szabadidő a csapatnak pihenésre, egyéb tevékenységekre
  - 10 órakor *Tenebris* látogatása, ha megelőző este a kalandozók harcoltak
    - a *Summae Tenebris* átvétele
- a nap hátralevő részében
  - visszatérés az Igazak útjára
    - harc az árnyéktestvérekkel
  - szabadidő a csapatnak a *Summae Tenebris* beszerzésére alkonyatig (térkapu megnyílása) abban az esetben, ha a csapat nem jutott volna még hozzá eddig

A Pyarroni államszövetség gyeprüvidékhez legközelebb eső három városállamában bír hatalommal az a kiszakadt Kyel hívó szekta, mely a kalandozók életét ezúttal mozgásba hozza. Ez a vallási csoportosulás Kyel pusztító lényét tekinti dominánsnak és az erre a gondolatra épülő sötét hangulat tényleges terhét maguk a kalandozók is kénytelenek lesznek megismerni, de erről majd később szólok.

A szekta nem visel külön nevet, tagjai Kyel teljesértékű papjainak tartják magukat – ami valószínűleg nem állhat távol a valóságtól, mivel istenük nem tagadta meg tőlük a szakrális mágia használatának képességét. Vezetőjük Valdo Lykargon atya, akit saját rendjén belül mindenki a híres Ordaric Lykargon atya egyenesági leszármazottjának tart – kivéve Kyel tradicionális felfogású egyházának képviselőit, akik ezt ugyebár nem veszik komolyan. Az igazságot talán sosem tudjuk meg, az viszont bizonyos hogy még a Dúlást megelőzően vetette papírra Sirthan Harabullas *A Kettős Orcák Könyvében* Ordaric Lykargon atya reakcióját az egyházon belül ellene ármánykodóknak:

*“Fölösleges ennyit fondorkodnotok ellenem, ti jámborok. Rátok a szebbik orcájával mosolygott az én Uram; ezért nem is tanultatok el tőle ti egyebet, csak az élet örömet. Énrám viszont a másik orcájával tekint, amely epévé keseríti az ember szívét, az elméjét viszont bölcsességre nyitja. Bizony mondom néktek: midőn eljövend ama vész, amiről az én Uram halott orcájával beszélt nekem, ti jámborok, valahányan csak vagytok, nyűszítve fogtok szertefutni előle mind. Én viszont... én majd itt maradok, hogy szembenézzek vele.”*

Ordaric Lykargon atya halála után apránként alakult ki a papok egy olyan csoportja, mely Ynevet járva Kyel nevében pusztulást és megváltó világégest jövendőt Lykargon atya tanításai szerint: *“Kyel elfordította mosolygós orcáját Ynevről és Vak arcával tekint a világra.”* Végül a Dúlás után tettek szert számottevő támogatásra és a felperzselt gyeprüvidék határán álló három városállamban sikerült megszilárdítaniuk szervezetüket. Egy laikus kívülálló azt hihetné, hogy jelentős tevékenységet sem azelőtt, sem pedig azóta nem folytattak – ezzel a tévhittel ellentétben igenis komoly energiákat mozgósított a társaság bizonyos praktikák gyakorlására. Először is hatalmuk növelésének érdekében kalandozó papjainak támogatására, akik kiderítették, hogy céljaik elérésének érdekében igen hasznosnak bizonyulhat egy bizonyos *Summae Tenebris* a híres Celestius tollából. E mű nem egy nagyhatalom beszerzési listájának előkelő – mindenképpen dobogós – helyén szerepel, viszont csak a tárgyalt Kyel papok derítették eddig ki, hogy hova is tűnt a kódex. Tudós papjaik sikeresen megfejtették egy már réges-rég az ő tulajdonukban lévő inga-szerkezet működtetésének módját, mely egy párhuzamos Ynevre nyit térkaput.

Megindultak hát az első felderítőcsapatok, melyek remek híreket hoztak haza: a párhuzamos világon Kyel a mai napig főisten, ráadásul a Vak Orcáját preferáló papok nem szektába tömörülnek, hanem államhatalmi szinten működnek. A két világ történelme sok más különbséget is mutat. Az egyik legfontosabb, hogy odaát nem került sor a Dúlásra. A kráni 13-aknak mindössze az Égi Templom megsemmisítésére volt kapacitásuk, viszont ott nem pusztult el Pyarron, így a túlsó világban sosem alapították meg Új-Pyarront és nem építették újjá Ó-Pyarront.

A felderítők még egy készséges *házigazdát* is találtak, aki az első *átkeléskor* véletlenül volt csak jelen. *Tralos* pitiáner szélhámos, aki némi pénzért szívesen igazította útba a döbönt papokat, viszont amint a *Summae Tenebris*-re terelődött a szó, rájött, hogy megcsinálhatja a szerencséjét. Tudniillik a keresve keresett *Summae Tenebris* valóban átkerült a másik Ynevre, azonban az ottani eseményekhez és valósághoz viszonyítva teljességgel irreleváns, így szórakoztató irodalmi lektürként kezelik és sokszorosítják. Az ára is egészen megfizethető. *Tralos* egy ideig ki tudott hajtani pénzt az egymás után érkező papi különítményekből és még el is tudta őket így-úgy tüntetni, ám ezt Valdo Lykargon végül megelégette, és felbérelt egy kalandozócsapatot...

## A KYEL SZEKTA

A Kyel szekta egy rendkívül egyszerű felépítésű szervezet. Nincs igazi papi hierarchia, összesen három szintből áll a rendszer.

- I. A főpap Valdo Lykargon atya. Rendkívül művelt és jó fegyverforgató. Szúklátóköri, szigorú, már-már elvakult ember. Könyörtelen személy, kompromisszumot nem ismer, az egyházát is így irányítja.
- II. A papok között nincs különbség, *mindenkinek* megvan a saját feladata. Pont ezért nincsenek is sokan és nem is gyarapodik a szervezet túl dinamikusan; nem hoznak létre új posztokat csak azért, hogy valakire rábízassák. Papot csak akkor avatnak, ha Kyel ynevi hatalmának új szolgára van szüksége. A papok között van – a pyarroni teológia mellett tanult szakmájukat véve figyelembe – harcos, kereskedő, gyógyító, földműves, mérnök, stb.
- III. Az előbbieket beosztásában állnak tanoncok és világi alkalmazottak.

A II. szinten álló papokat félelemmel vegyes tisztelet övezi a három városállamban, ahol befolyásuk kiterjed a helyi gazdasági és politikai ügyekre is. A népesség szinte névről ismeri őket, hiszen bár viszonylag kevesen vannak, azért igyekeznek mindenhol mindig jelen lenni és hatalmukat demonstrálni. Mindent természetesen azért, hogy felhívják az emberek figyelmét arra, hogy a pusztulás már közeleg és Kyel Vak Orcájának ismerete nélkül ember nem élheti azt túl.

## FEKETEREND SZEKTA (LOVAGREND)

A *túloldalon* működő ellenálló mozgalmak egyike. Célkitűzése a fennálló majdnem-diktatorikus Kyel hatalom megdöntése, hogy az emberek választhassanak végre, melyik isten egyházához csatlakoznak, illetve az se kerüljön máglyára aki a hitetlenség mellett teszi le a voksát. Idealista szervezet; prófeciájuk szerint új rend váltja le a mostanit, amikor Pyarronba megérkezik vezetőjük, *Tenebris*. Bár személyesen még egyikük sem találkozott vele, közvetlenül Tőle kaptak hívó jelet, hogy *véletlenül* pont a kalandozócsapattal egy időben gyűljenek össze Pyarronban: eljött az idő!

## HALÁL SUTTOGÁSA SZEKTA (FEJVADÁSZKLÁN)

A rivális ellenálló mozgalom. Vezetője *Tenebris*, aki – és erről egyik fél sem tud – egy és ugyanaz, mint a másik csoport vezetője. Ez a társulás nem más, mint egy valaha szebb napokat látott fejdázslán kráni gyökerekkel. Mivel ezen a világon a Dúlás elmaradt, a hatalmi viszonyok is másként szilárdultak meg: ez a szervezet egyértelműen Pyarron belső megdöntésére készül. Prófeciájuk szerint *Tenebrisszel* az élükön be tudják végezni azt, amit a 13-ak annak idején ezen az *oldalon* nem tudtak: feldúlni Pyarront és porig égetni. Természetesen ez hamvába hullt ötlet, főleg mivel várva várt vezérük, aki a rivális mozgalomnak is a vezetője, valójában egy lojális Kyel hívő titkosügynök, akinek a feladata egymásnak ugrasztani a két frakciót, és kivéreztetni őket, így is minimalizálva az aktuális rezsimek fenyegető veszélyforrások számát.

## YNEV ODAÁT

Odaát a játékosok egy másik világba csöppennek majd, amely számukra teljesen idegen és új veszélyekkel teli. Pedig a szereplők ugyanazok, csak a történelmi események háttere más. A Dúlás elmaradását az a különbség tette lehetővé, hogy az Észak Yneven kialakult, Éj idők korából győztesen kiemelkedett Új-Kyria a kontinens felét uralma alá hajtotta, és toroni székhelyű birodalma magába olvasztotta Dawa és Ryek tradícióit és tudását. A Vörös lobogóknak nem volt módjuk magasba emelkedni és dacolni a Fekete Hadurak erejével, a Jelhordozók eltűntek és küldetésük úgy tűnik sohasem teljesült be. Így Mogorva Chei sem indult el, hogy száz csatát vívva új hazát találjon, melynek okán délen másként zajlottak le a hatalmi elrendeződések is.

Krán elhúzódó, könyörtelen háborúban ellenfelére akadt a Démonikus Birodalommal, mely harcok elhúzódásából az öntudatra ébredő elfek és új hatalmukra eszmélő kalahoráik húztak hasznot, mikoris, az Óbirodalommal szembenálló, Godon örökségét magáénak valló Pyarron kijátszotta egymással ellen a szembenálló feleket és előbb kivérezette, majd annak rendje és módja szerint fel is számolta őket az „oszd meg és uralkodj” elvek alapján. Shadon birodalma (az ismert Shadon és Gorvik területén) önmagában semleges hatalmat képvisel, tevőlegesen nem avatkozott a hatalmi harcokba, látszólag teokráciájuk felsőbbrendűségében egyszersmind a szükséges elzárkózást látták a járandó útnak, de a beavatottak tudni vélik, hogy aktív árnyékháborúba bonyolódtak az ország legrangosabb dinasztiái és ezzel erőteljesen hátravetették a birodalom szerepvállalását a nemzetközi porondon.

A győztesek sem igen tudták egymással megőrizni a békés viszonyt. A két sötét birodalom elpusztulása után hihetetlen ütemben el egymás elől területeket foglalni, amik törvényszerűen hozták magukkal a küszöbönálló fegyveres összetűzés bekövetkeztét is. A pyarroni titkosszolgálat munkáját dicséri, hogy ez sosem következett be: bár mind Pyarronban, mind Elfendelben felszerelték a harcba induló seregeket, a háború nem kezdődhetett meg, mert az elfek egy elveszettnek hitt kalahorája visszatért népéhez a béke üzenetével és a Fények Városában is egy krán harcmezeit megjárta nagytiszteletű inkvizítor intézett híres beszédet a város népéhez, ami az együttélés szükségességéről és az eljövendő idők nehézségeiről szóltak. (Ellentmondó vélemények az esetről abban egyeznek meg, hogy akárki is állt a háttérben, a növekvő Új Kyria fenyegetésétől óvta a délvidéki népek szabadságát.)

Délvidék így egy érdekes négyes-ötös hatalmi berendezkedést vett fel: Elfendel és a hirtelen sötét rengeteggel benövesztett egykorvolt kráni területeken a fajuk tisztaságáért küzdő elfek, északnyugaton a háborúkban ide-oda besegítő, közvetítő politikát játszó godora erioni székhellyel fekszik észak és dél határáként, Pyarron az államközösség és a déli puszták területeit magáénak tudó militarista városállamai, Kyelt főistennek elismerő pantheonjával és Shadon, aki a Gályák tengerének bejáratát karjaival ölelve védi saját hitének alappilléreit. Különös, de Taba-el-Ibara népei nincsenek jelen Dél-Yneven aképpen mint azt az ismert hetedkorban megszokhattuk. Korábban a kráni hatalmak támogatója, majd Godora kereskedelmi szövetségesei voltak és mostanság különös hírek érkeznek a sivatagból szokatlan eseményekről, sötét romok mélyéről előrajzó idegen fajról, de Ibara messze van, és idő, amíg az ilyen rémhírek (legyenek akár igazak vagy sem) izgalomba hozzák a győzelmétől ittas város népet és vezetőit.

**Fontos: a fenteik csupán irányelvek, a mese élvezhetősége és a szerepjáték érdekében változtathattok az „árnyékvilág” történelmén, hiszen ami konkrétumot tudhatunk az mind az „Árnyak Shadon felett” című kalandból ismertek. Pyarron szempontjából meghatározóak lehetnek ezek a város mindennapi élete, a lakosság összetételét illetően. Így bár a fenti információk a szokásoktól eltérően opcionálisak, a leírt kaland kronológiája és világképe ezt veszi alapul elsődlegesen.**

## ELSŐ NAP (FELHAJTÁS)

A kalandozókat egyenként keresi fel *Styx* (avagy ahogyan önmagát hirdeti: *Hatalmas*), az előtörténetből függő helyszíneken. Minden karakter megkapja ugyanazon instrukciókat. Ezek szerint a következő holdtöltekor Pyarronban kell megjelenniük a Pyarron kereskedőnegyedében, az Igazak útján, ahol a kyel szekta pyarroni kapcsolata, *Tralos*, már várni fogja őket. Nagyon fontos, hogy az utcában várakozzanak, ha esetleg az illető késne! Ha nem így tesznek, sohasem találkozhatnak *Tralossal*. Ennek oka egyszerű: az inga-szerkezet ezt a viszonylagosan rövid utcát cseréli ki az árnyvilágbeli párjával.

Ha a karakterek esetleg úgy döntenének, hogy magával a megbízójukkal akarnak találkozni, el kellene utazniuk Vormen városállamba a gyeprüvidék határára, ahol azonos időpontban tudnának beszélni egy Kyel pappal és a szekta egy világi tagjával. A Kyel pap nem folyik bele a társalgásba, a másikra hátrítja ennek gondjait, őt viszont nem köti a papi eskü – pont ezért bár hazudni nem fog, eltitkolja majd, hogy a kaland nem ebben a dimenzióban fog játszódni és hogy a karaktereknek valószínűleg eléggé szokatlan dolgokkal kell majd szembenézniük.

## ELSŐ ÉJSZAKA (UTAZÁS, TALÁLKOZÁS TRALOS-SZAL, TALÁLKOZÁS A TENEBRIS IN LUX EMBEREIVEL)

A térkapun való sikeres átkelésből a kalandozók semmit sem fognak észrevenni, a dimenziók közötti utazás mindössze fizikumukat veszi igénybe. Ez játéktechnikailag -3-at jelent ilyen jellegű értékeikre, és fáradtság, illetve kimerültség lesz apránként úrrá rajtuk. Látható jelet a dimenziócsere nem ad.

*Tralos* informálja a csapatot, hogy a keresett *Summae Tenebrist* meg tudja szerezni, de ehhez egy kis időre még szüksége van, addig is szállást és ételt biztosít nekik. *Tralos* a kereskedőnegyedben lakik, pár sarokkal arrébb áll a tulajdonában álló kétszintes fogadó, mely a fölöttébb bizalomgerjesztő, neve csak a látvány hatását erősíti: Fogadó a Mennykőcsapáshoz. *Tralos* közli új vendégeivel, hogy egy találkozóra kell elsietnie, de reggel visszatér már a *Summae Tenebrisszel* együtt.

KM! Fontos, hogy a karakterek érezzék hogy rendkívül fáradtak! Főleg ahhoz képest, hogy minden amit eddig tettek kimerül körülbelül egy kis sétálásban és némi beszélgetésben. *Tralos* is csak biztatja őket, hogy nyugodtan térjenek meg szobáikba és pihenjék ki fáradalmaikat. Első éjjel még ne szembesüljenek a másik Ynev ijesztő állapotaival. Ha a csapat úgy határoz, hogy lefekvés előtt még csillapítják éhségüket és szomjukat a fogadóban felszolgált ínycsodákkal, ám tegyék – *Tralos* ezt már nem várja meg. Ellenben *Tiliana* asszonyosság örömmel áll a rendelkezésükre. Valóban ízletes, amit a szakács főz, csak sajnos *Tiliana* beszél túl sokat. Az éberebb karakterek kapva kaphatnak az alkalmon, hogy háttérinformációkat gyűjtsenek – ők ezt még nem tudják, de – az *Odaát* lévő Pyarronról, vagy Ynevről.

Ha a csapat nyugovóra tér az emeleti szobáikban, neszekre és zörejekre ébrednek 3-4 órán belül. A hangok ugyanerről a szintről jönnek. Ha a JK-k nem reagálnak, akkor a zajok egyre erősödnek. Három fejevadász és a vezetőjük kutatja át éppen *Tralos* szintén az emeleten lévő dolgozószobáját. *Tralost* keresik, akivel találkoztuk lett volna. Kifejezetten számonkérlik a csapaton, hova tűnhetett, hiszen az egész *Satralis sorsa múllhat az elkövetkező napok eseményein, melyben neki is része van*. Valójában *Tralos* ennek a mozgalomnak is az összekötője nem mással, mint azok vezetőjével, akit a csoportosulás egyetlen tagja sem látott még személyesen, és akit ők

*Tenebrisnek* hívnak. Mivel a kalandozók kielégítő választ nyilván nem tudnak adni, a különítmény távozik, fenyegető üzenetet hagyva *Tralosnak*: még napkelte előtt lépjen velük kapcsolatba. Ha a kalandozók kérdezik hogyan, a fejeadások vezetője csak annyit válaszol: *Tralos tudja*.

A dolgozószobában lévő rendetlenségben kutathatnak a kalandozók is, az íróasztalra alkalmazott titkosajtó keresés után találják meg *Tralos* jegyzetfüzetét, amelyben a következő információkat lelhetik – sok más irreleváns tudás között, viszont ezt meg kell találniuk –:

- *Tenebris* érkezése
- *pyarronban a Mantikórhoz, Kyel/Pusztítás/26. napközépkor*
- *tajtékpipa!*

Ezen jegyzeteknek a megfejtése a következő: másnap éjközépkor (körülbelül 24 óra múlva) érkezik meg a *Pyarroni Titkosszolgálat* vezetője, akinek igazi nevét csak nagyon kevesen ismerik – és ez most sem lényeges. A fontos az, hogy mind a *Halál Suttogása*, mind pedig a *Feketerend* ugyanazon a néven tiszteli vezetőjeként, ez pedig nem más, mint a *Tenebris*. A játékosok, ha tudnak olvasni, a fenti információkból első ránézésre csak a *Tenebris* szót tudják értékelhető információként feldolgozni, hiszen ők a *Summae Tenebris*ért jöttek – legalábbis remélhetőleg a szó szöveget üt a fejükben. Amennyiben nem bírnak az olvasás készségével, *Tiliana* szívesen segít nekik, sőt, ha megkérdezik, mi az “a Mantikórhoz”, elárulja nekik, hogy ez az egyik móló a kikötőben.

Ekkor a csapat tagjai már tényleg elcsigázottak a fáradságtól, hiszen csak néhány órát sikerült aludniuk, így a legcélszerűbb dolog, amit tehetnek, az alvás.

## **MÁSODIK NAP** (LUX IN TENEBRIS IN LUX)

*Tralos* reggel nem tér vissza. Egyszerűen eltűnt. A valóság szerint rablógyilkosság áldozata lett, de ennek híre majd csak estére ér vissza a fogadóba.

A kalandozócsapat egész délelőtt szabadon derítheti fel a várost, ha nem voltak túlbuzgók és ezt eddig nem tették meg. Ha van köztük ortodox *Kyel* pap, igencsak megrökönyödhet az itteni állapotokon, lévén hogy vallása itt kissé más, mint otthon, mégis ereje teljében van. Istene *Ynevszerte* félt hatalmat képvisel és nyilvánvaló, hogy a *Vak Arc* idejét éljük.

Délben kezdetét veszi a kikötői jelenet. A percre pontosan érkező kétárbocos hajóra 30-40 ember várakozik, szemmel láthatóan főleg tehetősebb rétegek képviselői és matrózok, akik nyilván a rakodásnál fognak segédkezni. A kikötés után egy kis idő elteltével a két ember széles pallón 18-20 utas indul el a partra, óvatosan lépkednek, mivel a fatákolmány nem mondható túl stabilnak. Az utasok sorában a hajó és a part közötti, még a víz fölötti szakaszon *tajtékpipára* gyűjt az egyik jövevény. Pár másodperccel később a kettővel mögötte jövő *sereghajtó* már fel is zárkózott és „véletlenül” meglöki. Az illető a vízbe zuhan, eltűnik a játékosok szeme elől.

A *pyarroni* titkosügynök, nevezzük ezentúl egyszerűen csak *Tenebrisnek*, biztosra megy. Célja, hogy összeugrasszon mindenkit, aki órá várt, hogy ezek a sötétben ténykedő társaságok egymást gyengítsék le annyira, hogy ne árthassanak a *Szent Rendnek*, amely *Kyel* kegyelméből vezeti a Városállamokat. Pontosán ezért precízen elhelyez három nyomot. Az elsőt még a kajútban hagyta; ez egy *ranagolita* szimbólum (ezen a világon mágikus kisugárzása van, de szakrális ereje már



nincs – *Tenebris* pusztán kedvtelésből tartotta, illetve azért, mert „*hátha még egyszer jól jön!*”), egy nyakba akasztható medál. A második maga a tajtékpipa, amit pont úgy ejtett el, hogy a palló mellé, a mólóra esett, ott koppant és most hívogatóan csillog a kalandozócsapatra. A harmadik pedig egy köpeny, amit abban a csónakban „felejt”, amivel csendben elhagyta a helyszínt.

Ez a *Tenebris* és a megboldogult *Tralos* által megszervezett jelenet, amely valójában a két titkos mozgalomnak szól, kedvező lehet a karaktereknek, begyűjthetik az egyik nyomot, amely a köddé vált *Tenebris* nyomára vezetheti őket. Ha az egyiket megtalálták, a többit már hiába keresik, a két szekta küldöttei már lecsaptak egyre-egyre, akiket *Tenebris* még időben informált a *tajtékpipáról*, mint jelről.

A délutánt a karakterek azzal töltik, amire célszerűnek látják azt felhasználni. Attól függően, hogy mit tudnak kezdeni a tárggyal amire szert tettek, rájöhetnek, hogy *Tenebris* bizony abba a fogadóba tart, ahol ők maguk is megszálltak. Azt viszont nem tudják, hogy *Tenebris* csapdának szánja a fogadót, és célja, hogy a két mozgalom harcos különítményei odáig kövessék a nyomát, és ha ott meglepetésszerűen találkoznak, összecsapnak és súlyosan meggyengülnek – legalább katonailag.

## MÁSODIK ESTE (ÜTKÖZET A FOGADÓBAN)

Ezután este a kalandozócsapat feltehetően az alábbi négy viselkedésforma egyikét fogja mutatni:

**a)** Ha még idejében – akár délután – visszaérnek a karakterek a szállásukra, akkor még beszélhetnek *Tenebrisszel*, aki mindenféle rossz érzés nélkül beköltözött a fogadóba, a fürdőbe megy, megvacsorázik, kimegy levegőzni az erkélyre. Ebben az esetben *Tenebris* beavathatja őket a tervébe és megkérheti a csapatot, hogy segítsen az este esedékes összecsapásban „győztes” de azért már nyilvánvalóan meggyengült különítményt is felszámolni. Ebben az esetben a sikeres harc után *Tenebris* köszönetét nyilvánítja a csapatnak és hálája jeléül másnap délelőtt 10 óráig vállalja a *Summae Tenebris* megszerzését, ha szolgálataikért cserébe a kalandozók ezt kívánják.

**b)** Ha nem beszélnek *Tenebrisszel*, akkor akár a fogadóban tartózkodnak amikor a harc kirobban, akár már a harc közben érnek vissza, kénytelenek feljutni valahogy az emeletre, mert nem veszíthetik szem elől egyetlen kapcsolatukat – ha csak névleg is – a küldetésükkel, főleg mivel *Tralos* már halott. Ha beavatkoznak a harcba, rájuk mindenki támadni fog. Ha rövid idő alatt át tudják magukat verekedni a küzdő tömegen, vagy csellel jutnak fel az emeletre, még beszélhetnek *Tenebrisszel*, aki az **a)** pontban leírtak szerint „felbérlí” a kalandozókat. Ha túl lassúak, *Tenebris*nek már csak hült helyét találják.

**c)** Amennyiben önként nem avatkoznak be a harcba és *Tenebrisszel* sem beszéltek, de a szállásukon tartózkodnak, úgy valamely szekta – amelyik előbb érkezett a fogadóba – emberei törnek rájuk, így kénytelenek lesznek kardot és miegymást rántani. Később eszkalálódik a csetepaté, mikor betoppan a másik szekta is.

**b) + c)** A harc hevében sikeres észleléspróbát dobó karakterek észrevehetik az erkélyről az egyik kitört ablak elé leugrott és most onnan egy pillanatig a küzdő feleket vizsgáló *Tenebrist*, aki mikor észreveszi, hogy az egyik kalandozó felfedezte őt, azon nyomban futásnak is ered, azzal belevész az éjszakába. Ha a kalandozók követni próbálják, elveszítik a nyomát. Ez nem kérdés,

hiszen a Pyarroni Titkosszolgálat vezetőjét csak akkor lehet megtalálni, ha ő azt akarja. A karakterek, mivel a harc mellett döntöttek, amúgy sincsenek olyan helyzetben, hogy csak úgy ki tudjanak szaladni az utcára és hajszába vágjanak. Túlságosan lefoglalja őket az ütközet, erről kedves KM, a Te tiszteld tenni. Innentől a karakterek célja legyen az életben maradás.

d) Ha kívülről lesznek szemtanúi a már zajló ütközetnek és nem szándékoznak közbeavatkozni, akkor sikeres észleléspróba esetén megfigyelhetik az emeleti balkonnál légiiesen leugró, majd elegánsan távozó *Tenebrist*, akinek – ha utána erednek – mindenképpen nyomát vesztik. Ha a kalandozók kimaradnak a harcból – akár mert tudnak róla és úgy döntenek, akár mert jelen sincsenek a megfelelő pillanatban, és így nem is tudnak róla –, később *Tenebris* nem keresi meg őket, és ezért magukra maradnak a *Summae Tenebris* megszerzésére irányuló küldetésükben.

### HARMADIK NAP (JUTALOM ÉS LESZÁMOLÁS AZ IGAZAK ÚTJÁN)

Bárhon is töltse a csapat az éjszakát, ha harcoltak és túléltek, *Tenebris* délelőtt megkeresi őket és felfedi a háttértörténetet. Köszönetét nyilvánítja a kalandozóknak, hiszen segítettek a Pyarroni Titkosszolgálatnak egy fontos harcban, a Városállamok orvul belülről szervezkedő ellenségeit küldték át a másvilágra. Kyel áldását adva a csapatra, elbocsátja őket a *Summae Tenebris* egy példányával.

A végső harc pedig csak ezután következik, amikor a kalandozók visszatérnek az Igazak útjára alkonyatkor, vagy az előtt bármikor, hogy átadhassák a megbeszélthelyen – ugyanabban az utcában, de már *ideát* – várakozó Kyel papnak a *Summae Tenebrist*. Igen ám, de mielőtt az utcába beléphetnének rajtuküt egy kalandozócsapat, az ő saját evilágbeli árnyéktestvéreik. Ez mindenképpen megdöbbentő és váratlan lesz. Továbbá nagyon fontos, hogy ezek az árnyéktestvérek sötétebb és kegyetlenebb gondolkodásúak “valódi” társaiknál. Harcolni is eszereint fognak hát.