

Veszélyes Elemek: Keleti Fény

Készült, a VI. Vándorkrónikák Szerepjátékos Tábor és Találkozó alkalmából

ÍRTA: Phinix

HELYSZÍN: Észak-Ynev, Niare

IDŐPONT: P.sz. 3712. év tavasza



VI. Vándorkrónikák, 2012. augusztus 11-17.
© Krónikák.hu; 2012.



KRÓNIKÁK.HU

<http://www.kronikak.hu>

*„Kelet felé már virrad is, az ég pereme sugaras,
a városhalra fölrepül, kukorít a kevély kakas.
Lejárt a vízióra már, de a korhely tivornya áll,
dal halkul, hold, csillag kihuny, a hajnal a városra száll.
A hal alakú kulcs forog tízezer kicsi kapuban,
a Palota, a Vár fölött a szarka száll, varjú suhan.”*

Bana-Misingsei, a falak, a költészetek, és az egymással viaskodó iskolák városa... és persze még oly sok minden másé is, hiszen az egyik legnagyobb város messze a birodalomban. A legendák szerint óriások építették falait, nem csoda hát hogy bevehetetlennek mondják. Három gyűrűjével és megannyi algyűrűjével, vízi útjaival, és páratlan felvonó rendszerével méltán vált híressé birodalom szerte. Vándorok érkeznek messzi vidékekről, a gyorsodrású folyókon suhanva, vagy sokökrös fogaton vánszorogva, messzi pusztákról, vagy a mennyek kapujáig érő hegyek öléből, olykor haragvó tartományokból, olykor magából a császárvárosból, de a kíváncsi szemek árja elapadhatatlan.

Még csak a külső falat hagytuk a hátunk mögött, ahogy a keleti folyamon felfelé hajózunk, mellettünk az elővárosi gazdaságok legelői és istállóinak sorakoznak, de az alsó gyűrű falai már alig állják a zsidaj útját. A multság ideje közeleg amott, a napvilág is átfordulóban már, az égi császárnak csak a koronája kandikál elő a falak mögöl, lassan nyugovóra tér. Ezzel egy időben ébred az éjszaka úrnője, a csalfaság óráit hozva el. Nyílik is már a vízi kapu, és szökőárként szakadnak ránk a pezsgés és a hangzavar hullámai. Kétes érzés ez, még egy sokat látott katona számára is. Egyszerre izgalmas, félelmetes és borzongató, hívogató balsejtelem, akárcsak az a sötét kapualj amott, ami női kacaj visszhangjára zárja száját.

*„Míg éltem én, benn a Városba jártam,
most holt vagyok s itt hagytak ők a sárban.
Reggel kocsiztam s így értem haza:
föd a Halálnak Sárga Tavasz.
Mikor fehéredett az alkonyóra,
a négy lovam, hintóm megállt velem.
Eztán a nagy Mindennek Alkotója
se bírja visszaadni életem.
Test, lélek eltűnik, többé nem érez,
haj, fog kihull, lassanként semmivé lesz.
Mióta ember él, így volt örökkön:
el nem kerüli senki ezt e földön.”*

Lassan közelítette meg a terem kijáratát, vértől csatagos haját füle mögé söpörte, és úgy hallgatózott be a fémajtón. Semmi nesz, csak a már megszokott vízcsepegés hangjai. Elhúzta a reteszt és az ajtó nyílt is. Egy megkönnyebbült sóhajjal gyarapította ezért, a nedves falak

között játszó hangok sorát. Óvatosan nyitotta az ajtót és már fordult is be, hogy minél hamarabb maga mögött hagyhassa cellájának előszobáját. Lánccsörgés és csípős, émelyítő szag fogadta tolakodva, ahogy betoppant a következő terembe. Egy keskeny hídon állt, ami feltételezhetőleg keresztülvezetett a termen. A félhomályban látta is a mennyezetről logó vastag láncokat, és halotta az össze-összekoccanó kampók csilingelését... biztosan a léghuzat mozgatja őket. Pár pillanattal, és pislantással később jött rá, hogy az émelyítően csípős szag a lába alól jön, hiszen körülötte kétes eredetű folyadék párolog... nem akarta megtudni, hogy mi lehet. Bizonytalanul indult meg, és mivel látni aligha láthatta a terem körvonalait, próbálta a hiányosságot hallásával kiegészíteni. Kevés bizalmatlanabb és taszítóbb helyen járt élete során, pedig megfordult már kétes vidékeken. Ezek a lassan himbálódzó láncok pedig... mintha csak kísértetek mondanák a magukét.

Ahogy egyre haladt előre, tekintetével is kotorászott a sötétben, egy hasonló fémajtó körvonalainak tompa fényét tapintva ki a távolban... és még valamit, egy bizonytalan árny foszlányai suhantak át, pillantásának ujjai között. – Minden mennyek atyjának a nevére, csak nem bódította el ez a förmedvény, ami lábai alatt bűzölög?! – Remélte, hogy csak képzelődik. Szisszenést halott, nem tudta biztosan, hogy merről, de azért megperdült. Kétes eredetű maró folyadék csapódott az arcába, ami azonnal falni kezdte bőrét. Üvöltve roskadt a kőre, majd arcához kapott, de ez nem segített, mindössze annyit ért el vele, hogy a kezét is marni kezdte a matéria. Látását és tapintását is elvesztve így, pár pillanat alatt. Saját visításától pedig már nem halhatta, hogy nehéz lábak közelítenek szenvedő alakja felé.



Üdvözet Kalandmester,

A most következő kaland Ynev egy, ha népszerűtlennek nem is mondható, de perifériára szorult, és így a kidolgozatlan kódébe burkolózó vidékére kalauzol. Ez a kaland, az előzményével egyetemben, többek között ezért is született, hogy megpróbálja némileg orvosolni ezt a méltánytalan figyelemhiányt, és lehetőleg lendületet adjon a felfedező és kísérletező kedvű kalandmesterek számára.

Ez a történet, a *Krónikák.hu*, 2012-es **VI. Vándorkrónikák Szerepjátékos Táborára** íródott, és közvetlen folytatása, a szintén ez évi **Veszélyes Elemeknek**. Nem mellesleg pedig, **6-8. szintű kalandozók számára készült**.

A Krónikák versenyein egyedi karakteralkotást használunk, ami a kasztok és fajok közötti egyenlőtlenségek orvoslása mellett, a teljesebb szerepjátékos élmény elérésére is szolgál. Ezen belül a játékosok választhatnak maguknak előnyöket és hátrányokat is, amelyeket érdemes mesélőként még a játék előtt megismerni, és a kaland folyamába beleszőni. Ez könnyen segíthet motiválni és terelni is a játékosokat (**a Karakteralkotás, és az ez említett előzmény kaland is elérhető a találkozói honlapjáról**).

Most pedig néhány szóban szeretnék megemlékezni az ihletadókról, amik igen sokat adtak a kalandhoz. Szükség is volt rájuk, hiszen ezt a területet nyugodtan nevezhetjük vakfoltnak a M.A.G.U.S világán, így kellett a „külsős” források. Vizualitás terén, az Avatar - Aang legendája című rajzfilmsorozat bizonyos részei tettek hozzá rengeteget, a Jade Sutori című filmért is hasonlóan csak hálával tudok szolgálni, valamint az Uralkodó Harcosai is szolgáltatott néhány jelentet. Apróbb (és kevésbé apróbb) áthallások lehetnek még a Mortal Kombat nevű játékból, valamint a Shigurui című animéből, illetve a League of Legends névre hallgató játék grafikai munkái is sokat segítettek a kellő hangulat elérésében. Nyomatott oldalról pedig, az Ynevi Kóborlások kalandmodul gyűjteményben megjelent, Rossz csillagzat alatt című kalandot említeném meg, mint hasznos segítséget és forrást. Zenei aláfestésül pedig, elsősorban a Two Steps From Hell albumai szolgáltak, DJ Krush egy-egy keletiesebb performanszával fűszerezve, valamint a Szellem Kutya című film Ost-je.

Itt tartom fontosnak még megemlíteni, hogy néhány kifejezés (Dai-Li, Lon-Feng, Lao Gai tó) egy az egyben, a már említett Avatar – Aang legendája című rajzfilmből származik. Kövezzetek meg, de annyira közel áll hozzám ez a sorozat, hogy ha már onnan merítettem, akkor gondoltam a neveket sem változtatom meg. Ellenben ha úgy érzed, hogy ezek használatával a játékelmény csorbulna (pl. ha a játékosaid ismerik ezeket), akkor nyugodt szívvel változtasd meg őket.

Illetve ezúton szeretném még megköszönni Sheyenne művésznőnek, azaz AJuci-nak, hogy újfent egy igazán szép, saját alkotást készített emléklap gyanánt, külön ehhez a kalandhoz címezve. A felsorolás bizonyosan nem teljes, mint ahogy az emberi emlékezet sem, így előfordulhat, hogy valakit vagy valamit kifelejtettem a belőle, ha így van elnézést érte.

A kalandhoz jó olvasást, a játékhoz pedig jó mesélést, és hasonló dobásokat kívánok!

Üdvözlettel:
Szabó Phinix Tamás

A falak és a titkok városa.

Bana-Misingsei a Hsi-Csien Tartomány székesvárosa, hatalmas falakkal és területtel megáldott városóriás, a titkok, a költészet, és az egymással viaskodó hadi iskolák hona. Ha úgy tetszik, felfoghatjuk egy keleties Eriónként is, persze ez egy elhamarkodott egyszerűsítés volna csupán. A környező tartományokban rendszeres beszédtema, és városi legendák kimeríthetetlen alapja, de hírneve a Sárga Császárság távolabbi zugaiba is utat talált magának az idők során. Látnivalói, mérete, fejlettsége, és nyitottsága okán a környező vidékek egyik legnagyobb látványossága és lassanként zarándokhelye is, így látogatottsága az egekbe tör, az ország gép legkülönbözőbb szerzetei járulnak falaihoz nap mint nap, bebocsátást kérve.



Felépítését tekintve körkörös, négy gyűrűre, és megannyi algyűrűre bomlik. Falai valóban óriásokat megszegyenítő méretűek, a külső fal a legmasszívabb, magassága megközelítőleg negyven méter. A külső fal belső oldalán terül el a külső gyűrű, amit az alsó fal és gyűrű követ, a fal túloldalán, majd így tovább a középső, és belső falak és gyűrűk következnek. Technológiailag is fejlettnak mondható, másként nem is maradhatna életben egy ekkora metropolisz, csatorna és vízvezeték hálózata kiemelkedő, a belső fal mentén és a belső gyűrűben (illetve még néhány kiemelt fontosságú helyen) pedig felvonók segítik a személy és áruszállítást. Főbb vízi útjait, melyek összekötik a különböző gyűrűket is, a híres niarei sebes folyamok mintájára építették. Széles és mély, folyók ezek, melyeken külön választják az érkező és a haladó forgalmat (értsd: több sávos ;), és a sodrás mindig a megfelelő irányba hajtja a csónakokat, hajókat. Ebből is látszik, hogy a zsilip, a csatorna és vízforgató rendszer kiépítése több mint szimpla mestermunka. Ezekből a folyamokból ágaznak még le kisebb hajózható vízi utak, de ezek már korántsem ilyen jól kiépítettek, mondhatni egyszerű, ám igen jól karbantartott csatornák. Felvonókkal már sokkal ritkábban találkozhat a nézelődő, már csak azért is mert nagyrészt a belső gyűrű környékén található. Kisebb-nagyobb, fogaskerekeken vontatott, viszonylag rövidtávon közlekedő, néhol függő, néhol pedig alulról megtámasztott szerkezetek ezek.

Általánosságban elmondható, hogy a hatalmas falak minden a városhoz tartozó területet körülvesznek, egy kivétel van csupán, a kikötő. A különböző gyűrűk pedig határozottan választják el egymástól, a különböző területeket, és népcsoportokat.

A **külső gyűrű** a város peremterületeit rejt, itt lakóházak is csak elvétve akadnak. Mezőgazdasági területek, legelők, kisebb-nagyobb tavak, különböző raktárépületek, és néhol egészen természetesen burjánzó erdős-bozótos részek. Ezek nagy része használatban van, ami halastavakat, rizsföldeket, kisebb vadállomány számára fenntartott erdőt jelent, és nem feltétlen turista ösvényeket. Algyűrűk itt még nincsenek, egészen egyszerűen számozott parcellákat használnak, de azt is csak elsősorban az adminisztrációra.

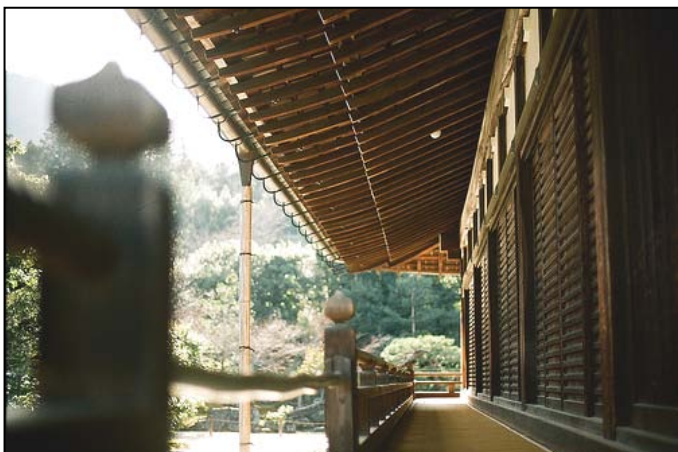
Az **alsó gyűrű** az átlagemberek, az újonnan betelepültek, és a pór nép élettere. Iparosok, kézművesek, munkás emberek, szerencsevadászok, uzsorások, vajákosok, szeszfőzők, nincstelenek, vörös lampionos házak, és még megannyi legális és kevésbé legális szolgáltatás lakhelye ez a rész. Egy idegenvezető úgy mutathatná be, mint egy bohém és nyüzsgő gyűrűt, de a sötét kapualjak, az elő-elővillanó pengék, és a női kacajtól hangos vendégházak, bizony kétes és veszélyes örömről árulkodnak. Algyűrűi, amiből szép számmal akad, különböző mesterségekről, kőzetekről és fémekről kapták a nevüket, természetesen az arany kivétel, mert az uralkodói szín(fém).



A **középső gyűrű** a bankok, üzletek, fogadók, szavaló és színházak, a nagypiac, a megannyi harcos(elsősorban harcművész) iskola lelőhelye, valamint található itt egy egyetem is. A módosabb középréteg, az értelmiség, a megbecsült polgárság, és szintén igen megbecsült harcosok, valamint a különböző szentélyek földje. Kellemes jólét, gondosan nyírt ligetek, minden igény kielégítő fogadók, tea és fürdőházak, látványos párviadatok és felvonulások, hetente megjelenő újság, és láthatóan gondosan felvigyázott rend fogadja az erre látogatókat. Ezt az idillt csak néhanapján zavarják meg a civakodó harcos házak, de ők is igyekeznek ezt egymás között (valahol az alsó gyűrűben), vagy a törvényeket betartva, nyíltszíni kihívásos párviadallal elintézni. Ha külső rendbontó keresné itt a bajt (pl. kalandozók), akkor a legközelebbi iskola növendékei vonulnak ki ellátni a bajt, így csendőrségre nincs is igazán szükség. Algyűrűit állatokról nevezték el (lásd: kínai horoszkóp)

A **felső gyűrű** az elit és a palota vidéke. Ez a legkisebb mindközül, és ebből a területről még jócskán ki mar magának a palota(saját fallal), ami magában egy kisebb város. Értelemszerűen a nemesség, és az uralkodó réteg lakhelye ez, a maga fényűzésével és pompájával együtt, más egyebet nem is nagyon találni itt, így alapvetően egy gyönyörű ámde egyhangú része a városnak. Algyűrűit drágakövekről nevezték el.

A **kikötő** a város egyetlen pontja, ami a falakon kívül foglalja el helyét. Bana-Misingsei egy birodalmi sebes folyam partján fekszik, így jelentős forgalmat bonyolít a kikötőben, ami önmagában egy külön kis világnak számít. Rengeteg ember fordul meg, és dolgozik itt, így korántsem mondható biztonságosnak. De mivel a kereskedelmi tevékenység gyakorlatilag egyenlő a kikötő forgalmával, a bejövő és kimenő áruforgalmat a vezetőség figyeli, és őrzi. Egy főút, és egy vízi út vezet be innen a városban, melyeket katonák, és közvetlenül a titkosrendőrség felügyeli, így itt nem eshet bántódása senkinek és semminek, de minél messzebbre merészkedik valaki ezektől a pontoktól, annál inkább magára lesz utalva.



Fizetőeszközként saját veresű, a közepén lyukas érméket használnak. Aki nem ilyennel akar fizetni arra először furcsán néznek, de végső soron az arany az arany. Illetve találni pénzváltót is több helyütt, már csak a tartományonkénti eltérések végett. Az **árakat** pedig nagyban befolyásolja, hogy mit és hol keres az illető. A legolcsóbb természetesen az alsó gyűrű kínálata,

ezzel cserébe vállalni kell a minőségbeli kockázatot, valamint a külhoni termékek vagy beszerezhetetlenek, vagy csillagászati áron futnak.

A lakosság majdnem egészét a niarei rasszba tartozó emberek teszik ki, de akad, még ha minimális számú is, más rasszba-fajba tartozó egyed is. Él a városban jónéhány tiadlani ősökkel rendelkező család is, akik még emberöltőkkel ezelőtt keveredtek ide, bár mivel elkeveredésük azóta is folyamatos, ez mára már nem biztos hogy bárkinek is szembetűnő lehet. Kinézetre nem megállapítható, de inkognitóban ténykedik itt bizonyos számú enoszukei is, akik általában ilyen-olyan kémtevékenységeket látnak el, információt - és esetenként mást is – csempészve ki a városból. Az Udvari Orkok szülőhazája Észak – Ynev, így ide is eljutott egy-két kórsa példány belőlük. Számuk ha kéttucat van talán az egész városban, de mivel félelem övezi alakjukat, ezért előszeretettel keresik egymás társaságát, gyakorta verődve össze. A köznép őket hívja Oninak. Legtöbbjük az alsó gyűrű lakója. Néhány valódi Oni (Vad Ork törzs, lásd: Summárium) is akad a városban, de ők általában csak rabláncra verve, és/vagy titkos viadalokon ölve vagy halva.



Beszélt nyelvek: niarei több nyelvjárásban, jónéhányan beszélnek ennek az igazgyöngy nyelvjárását (enoszukei), valamint – elsősorban a tiadlani családoknak köszönhetően – ez északi közöset, az ervet is megértik és beszélnek elég sok helyütt (ugyan erősen változó szinten). A közös nyelv itt természetesen korántsem közös, tíz emberből talán egy ha érti.

A Sendai Mon (hadúr, tartományúr) Kore-Usi Goroemon (aki Pankaru nemzetségtől származtatja magát), névleg ő a város irányítója, de néhány kiválasztottat, és a városi elit néhány tagját kivéve, senki sem látta már lassan egy évtizede. Ami nem véletlen, hiszen öregségére egy lelketlen, ám de lelkekkel táplálkozó élőhalottá torzult. A szó legszigorúbb formájában nem élőhalott ugyan, de viselkedését tekintve mindenképpen. Egyetlen egy dolog érdekli csupán, mégpedig a fiatal(!) lelkek elfogyasztása. Mivel sok száz éves már, és az évek során megannyi kétes praktikát igénybevetett hogy életét meghosszabbítsa, így élete alkonyára kissé eltorzult a gondolkodása és a jelleme. A titkos források szerint ötszáz éves lehet, de a



niarei emberek számára ebben semmi furcsa nincs, hiszen ő egy Sendai Mon, joga van megélni pár emberöltőt. Őt már nem érdeklik az élet kicsinyes dolgai, csak egy báb, akit a Titkos rendőrség tart életben, hogy néha – kellő fátyolozás mellett – megmutathasson a nemességnek. Felvigyázó tekintetük nélkül, már valószínűsíthetően fény derült volna torz démoni mivoltára, és utóda nem lévén, mást ültettek volna a helyére. Ők „etik”, és őrzik titkát, cserébe Lon-Feng (főtitkár, kultuszminiszter, és a titkosrendőrség feje) irányíthatja a várost a háttérből.



Külső erők: Bana-Misingseinek a birodalomban elfoglalt helyére úgy érzem nem érdemes sok betűt áldozni ehelyütt, hiszen a kaland szempontjából nincs túl sok jelentősége. Legyen elég annyi, hogy az uralkodóherceg a Pankaru dinasztiától származtatja magát, ők adták az első mikádót (minden család feje), még a legendás vallásháború idején. A birodalomban mindennaposak a harcok, és a tartományok összekülönbözései, ha más nem akkor Zamsza kerék gondoskodik erről (ez jelöli ki a sorsok útját, a

császárvárosban található). A hegyek vonulatában táborot vert félig nomád Onik is prédálja a környéket, főként a téli înséges hónapok után, illetve a tavaszi olvadást és heves esőzéseket követően bizony jó néhány kisebb települést teljes egészében elmosott, a hegyekből alázúduló áradás. Így, bár a város falait bevehetetlennek tartják – valóban időtlen idők óta nem ostromolták már – a környező vidékeken bizony elég nagy a káosz és az anarchia. Sok menekült is ide vándorol hát a veszélyek elől, és valóban, a falakon belül mintha megszűnne minden külső veszély, mintha senki sem tudna, vagy nem törődne a „külső világ” eseményeivel.

A niarei emberek hitvilága összetett, bonyolult, laikus szemlélő számára kusza összevisszaságnak tűnhet. Erősen élnek a Sárga Császárságban azok a képzetek, melyek a létezés minden megnyilvánulását – tárgyakat, élőlényeket, természeti jelenségeket, stb. – akarattal, személyiséggel, hatalommal ruháznak fel. Arra is találunk példát, hogy neves őseik haláluk után az égiek honában istenné váltak. Ezen ismérvek általában megtalálhatóak, más természetközeli nép hitvilágában is. A világmindenségről alkotott képük szerint legalul található az Alvilági Királyság, ahol a Halál Ura székel. Ez a holtak birodalma. A Halál Ura itt forgatja a Világkereket, melyben a teremtmények sorsa forog. Ezen a helyen méretetnek meg a lelkek, s az ítélet után bekerülnek a Világkeréken őket megillető helyre. Itt írják a sorsok könyveit is. Az Alvilági Királyság fölött helyezkedik el az emberek világa, melyet szellemekkel és démonokkal is benépesítenek. E fölött található az Égi Császárságot számtalan lakójával: neves ősökkel, nagy szentekkel, kisebb és nagyobb istenekkel. Mindezeket a démonok világa veszi körül. Mindezek fölött – és némileg függetlenül – van Kaoraku otthona, itt él a hatalmas sárkányisten szolgálóival, az elemek és égtájak őreivel. Kaorakut egyébként Kao Lai Kung Lung, Mennyei Sárkánykirály (illetve egy másik olvasat szerint a Kezdet és a Vég Hatalmas Atyja) néven is tisztelik. Az Égi Császárságból érdemes megemlíteni öt nevet, mivel ennek az öt istennek legjelentősebb a kultusza, természetesen csak az egyetemes Kaoraku hit után. Az első Kuo Tai, a tisztesség és a gyermeki alázat megtestesítője. Ő a megszemélyesítője egyben az ifjonti hévnek és a meggondolatlan viselkedésnek is. (Enoszukéban Kurodai néven ismerik). A következő An Si, a gyógyítók pártfogója, az elesettek gyámolítója és a törtetők megbuktatója. Legfőbb ismérve a női intrika és az asszonyi gondoskodás. (A száműzöttek szigetén Ana-Amusi névvel illetik). A harmadik Sian Seol. A változás atyja, a káosz hercege. Tettei indítékai kifürkészhetetlenek. (Őt szinte változatlan formában imádják a Jindao-tengertől keletre, neve ott így hangzik: Sziansor). Ma Le E, aki egyik kezével ad, másikkal elvesz, a természet erőinek istennője. Termékenységgel áldja meg a meddőket, életet sarjaszt a sivatagban, de sivár pusztasággá is változtathat termő vidékeket. (Az enoszuakeiek Mare-a néven ismerik). Végül Kin Csin Ce, a Bácsika, a családok védelmezője. Valaha embernek született, de istenné vált, valamennyi niarei őt tartja ősenek, a legelső embernek. (Ógin néven tisztelik Enoszukéban). Meg kell még említenünk a Megnyugodott, vagy ahogy Enoszukéban ismerik – a Beérkezett – nevét. Egy halandó volt – történelmileg igazolható -, aki magát Megvilágosodottnak nevezte, mert még életében rátalált a titokra, amely megszabadította őt a körforgás örök kényszeréből. A Tan, melyet

hátrahagyott, azóta is ezreknek adott vigaszt és megnyugvást. Hívei istenként tisztelik, s úgy gondolják, hogy az Égi Császárság az otthona. Noha a niarei emberek csontjuk velejéig vallásosak, nem járnak nap mint nap templomba, hanem házi oltáruk szentsége előtt, az otthon meghitt magányában áldoznak legtöbbit isteneiknek. Ennek ellenére számtalan templom található országukban, s ha az esetleg nem akadna a közelben, akkor valamelyik szerzetesrend egyik kolostorának szentélyében gyújthatnak füstölőt istenük tiszteletére.

Érdemes megemlíteni néhány **kiemelt helyet a városban:**

Az **Oj'owon Fürdőház** a középső gyűrűben található. Népszerű és rettentő igényes létesítmény a helyiek körében. Rendszeres visszatérő vendégeik vannak a felső gyűrű lakói közül is, némely nemes asszony pusztán presztízsből, majd minden nap eljár hozzájuk. Gyakorlatilag egy komplett wellness szalon, a masszázs, szauna, és fürdő megannyi fajtájával.

A **város legnagyobb piaca** szintén a középső gyűrűben foglal helyet (a kakasok terén), hosszú és rendezett bódésorokból és pavilonokból álló kereskedelmi központ. Őrzött piac, ergo a rendbontás, és a zsebelés mértéke elhanyagolható.

Árai nem a legalacsonyabbak, de cserébe a minőség megbízható, hiszen nem engednek árusítani sem akárkit. Természetesen megannyi kisebb piac van még városszerte, változó kínálattal és biztonsággal. Az alsó gyűrűben például több tucatnyi kisebb nagyobb ilyen létesítmény található, köztük olyanok is, amelyek kifejezetten a kétes eredetű dolgok adásvételére specializálódtak. A legnevesebb ezek közül a **Holdsarok**, melynek kapui a holdfényvel nyílnak.

A **Jázmín Sárkány Teaház** ugyan az alsó gyűrűben van (bár a középső fal tövében), de egyre népszerűbb, és híre ha lassan is, de annál biztosabban terjed. Igazi teakülönlegességekre találhat itt az érdeklődő, nemcsak hogy a birodalom különböző tájain, de még más országokban honos teafélék is akadnak. A titok az, hogy nemrégiben vettek fel egy új teamestert, aki maga is kalandozó múltra tekint vissza, és melleleg mestere a növénytanak. Ajánlással, vagy akár az illető két szép szeméért is (a teamester egy bohókás öreg), olyan gyógyhatással rendelkező főzeteket is kaphat itt az ember, amelyek vetekednek néhány varázssital hatásával (pl. szellemi frissesség itala, gyengébb istenek itala szellemi tulajdonságokra, és ismeri a Hue mézet is).



Szavaló házak, és haiku termek is találhatóak szép számmal, elsősorban a középső gyűrű területén. Ezek legtöbbit nyitott, tehát bármilyen jött ment poéta lélek bemutathatja művészetét a nagyérdeműnek. Sőt a szerencsés látogató, akár egy haiku párbajba is belecsöppenhet. Az egyik legnevesebb szavaló ház és haiku terem, az **Oshi ház** a középső gyűrűben, ahol egyes neves harcos iskolák mesterei is gyakorta megfordulnak.

Van egy **állatkert** is a városban, ugyan mostanság egyre kevesebben látogatják, így egyre leharcoltabbá válik (nincs látogató nincs pénz). Egy két igen érdekes élőlényel is találkozhat az erre vetődő, mint például a kacsacsőrű medve, a páncélos

tigrisat, vagy a pávián bölény. Ezek a, mondjuk úgy káoszlények, a titkos rendőrség kísérletezéseinek maradványai, persze ha valaki kérdezi akkor a közeli hegységben fogták be őket.

A **Tűzszökőkút**, mint kedvelt látványosság és éjszakai találkák színhelye, az alsó gyűrűben található. Valójában egy szokványos szökőkútról van szó, annyi különbséggel, hogy miriádnyi lámpástól és mécsestől csillog a vize, körben és mindenhol. Kifejezetten éjszakai látványosság.

A **Kuze kőtár** a középső és a felső gyűrű határán található. Magánkézen lévő, elsősorban drágakő kereskedelemmel foglalkozó létesítmény. Mivel mágikus példányok adás-vételével is foglalkozik, így igen jól őrzött, az értékesebb darabok hollétét pedig nyomon tudják követni. Nem mellesleg Kuze úr kellően befolyásos tagja a városi elitnek.

Az Udvar az alsó gyűrűben található, egy szebb napokat is megélt épületegyüttes maradványaiban, ahol földalatti viadalokat rendeznek. Udvari Orkok üzemeltetik, tulajdonképpen saját magukat futtatva. A helyiek szemében sokkal többre úgysem jők, mint küzdelemre és vérontásra. Van még egy hasonló hely, már ami az illegalitást illeti, ezt **Földrengésnek nevezik**. Ám ez sokkal nívósabb az előzőnél, a helyszínét is változtatják alkalomról alkalomra. Nem is kerülhet be akárki, ajánlás vagy meghívás alapján lehet bejutni a viadorok közé. Annyi biztos, hogy szigorúan csak pusztakezes küzdelmeket rendeznek.

A Dicsőség terén, a középső gyűrűben van az az emelt pást, ahol a hadiiskolák összemérhetik erejüket. Itt rendezhetik egymást közt nézeteltéréseiket, illetve itt küzdenek meg a dicsőségért és a város elismeréséért. Nyíltszíni kihívásos módszerrel, előre kikürtölve történik mindez, így az ilyen alkalmak bizony nagy látványosságnak számítanak, és a győzelem (valamint a vereség) hírverése is garantált. Általában egy az egy elleni küzdelemre kerül sor, de olyan is megesett már hogy egy nagymester kihívott egy egész iskolát.

A Hue méz ligete: A külső gyűrűben található egy erdőség, ahol egy igen különleges, mondják gyógyító erővel bíró mézre lelhet a kutakodó. Hue méznek nevezik, akik tudnak róla, nevét egy méhészkereskedőről kapta. Állítólag fogyasztása azonnali javulást eredményez, hosszantartó fogyasztása pedig erősíti a szervezetet. Megjegyzendő hogy ez nem egy közszájon forgó információ, illetve sokan csak szóbeszédnek tartják.

A Kao Lai Kung Lung imaház, a középső gyűrűben. Kis része nyilvánosan is látogatható, egyébként zárt szerzeteslak. A régi kristálykatakombák egyik utolsó éppen maradt bejáratára épült. Odalent folyik a titkos mozdulatok és technikák oktatása, az arra érdemeseknek. Nem mellesleg a kristálykatakombák, ha nem is közvetlenül, de összeköttetésben van a palotával (legalábbis egykoron volt). Ez egy régi óvóhely és menedék rendszer, ami a város fontosabb részei alatt húzódott, de mivel elhanyagolták több helyütt előntötte a víz, és beomlott. A palota alatti rész egészen épnek mondható, de ami a többi gyűrűbe nyúlik, az enyhén szólva is veszélyes.

A Nyolc legyező háza. Ez egy egyre nagyobb népszerűségnek örvendő piros lampionos ház, az alsó és a középső gyűrű határán. Egészen új keletű, még egy éve sincsenek a piacon, mégis híruk



rohamtempóban terjed, az ilyesmi után érdeklődő férfinépek közt. Állítólag szolgáltatásuk párját ritkító, és aki egyszer vett itt magának társaságot az soha nem vágyik majd máshova. Ez azért van, mert valójában ez egy enoszukei kém és ügynökhálózat fedőszervezete, rejtkehelye, ahol sokrétűen képzett hölgyek várják az érdeklődőket, és azok bármínemű értékeit. Az enoszukeiekről lásd lejjebb.

Lao Gai tó. A külső gyűrűben lévő, nagy ámde viszonylag népszerűtlen tó. Ennek oka az, hogy nagyon távol esik mindentől, közelében csak szántók és puszták találhatók. Valamint hogy vize évente többször fertőződik meg, így halak elvéve élnek benne, sőt emberek számára sem kifejezetten egészséges ilyenkor. Ez a Dai-Li, a titkosrendőrség (hivatalosan csak kulturális hivatal), rejtett, földalatti központjai is egyben. Sötét dolgok folynak a tó vize alatt, de erről még később lesz szó.

Két igazán híres fogadó van a városban, mindkettő a középső gyűrűben. Az egyik a **Monban** nevet viseli, a másik a **Rokkaku palota**. Mindkettő elég közel van a Dicsőség teréhez, és szintén mindkettőt nagyon kedvelik a harcos iskolák növendékei. A két fogadó riválisa egymásnak, így a harcosok is ezt tartják szem előtt mikor választanak a kettő közül (nyilván nem oda mennek, ahova egy másik, nem szívlelt iskola növendékei járnak). Ezenkívül van még a **Fogadó a Jáde Harcoshoz**, az alsó gyűrű területén. De ezt a nevének kívül nem emeli ki semmi az átlagból.

Városi legendák, pletykák:

- A Hue méz története.
- Wuhk'ongasumaru a Majomkirály legendája. Miszerint is él valahol a városban egy tolvaj, aki félig ember félig majom. Egy független, merész, ravasz és csintalan szerzet, aki pusztán heccből fosztogat, és a kihívás miatt szegül szembe a törvénnyel. Többen már látni is vélték, mások szerint csak egy túlméretes gorilla szabadult el az állatkertből. Mindenesetre népszerű történet a fiatalok körében.
- A Jáde Harcos legendája. Egy tipikusan keserű szerelmi történet, miszerint a gonosz uralkodó elkívánta egy ifjú harcos szerelmét, és cselszövésével, bájjal vetett véget a románcnak. Az ifjú képében szerette el a lányt, így csalódottságában a harcos eldobta életét, majd a tragédia zárásaként - mikor kiderült az átverés - a lány is. A történet szerint azonban a lelkük nem nyugodhatott, és a túlvilágon egymásra találtak. Van olyan is, akit annyira megfogott a történet, hogy fogadót nevezett el róla (Fogadó a Jáde Harcoshoz). Egy mondóka-versike is kering közzájón, ami elsősorban a szerelmi bánatos gyerekek-fiatalok körében népszerű.



*Elvették szerelmét, elvették a lelkét.
Elhagyta életét, kardja sincs már többé.
Könnye folyt, vére folyt,
Jáde harcos soha volt.
De mindig lesz, nem ereszt,
a lelkéért lelket vesz.
Szerelem nem meneszt,
Jáde harcos bíbort fest.*

- Beszélik, hogy a tartományúr egyre betegbb lehet, biztos valami súlyos kórság gyötri. Állítólag alig mutatkozik már, és egyre több szolgát (fiatalokat) visznek a palotába, akik nyilván az egyre rosszabbodó állapota miatt kellene.
- Arról is pletykálnak, hogy bizonyosan rejtett folyosók vezetnek be a városba, ezért is lehet, hogy néha napján Onit látnak a városban. Bizonyosan ezeken keresztül jutnak be, és embereket ragadnak el éjszakánként. Mások szerint olyanok akár a halak, és felúsznak a folyókon.
- Egy sokak által légből kapottnak vélt pletyka szerint, a kikötő eldugott sötét részein, titkos szeánszokon egyesek emberhúst fogyasztanak.

Megérkezés, bemesélés.

Most hogy kellő mértékben megismerkedtünk Bana-Misingsei városával, helyezzük képbe a játékos karaktereket. Ez a történet, mint ahogy a neve is mutatja, közvetlen folytatása a XI. Kalandkrónikákra készült, Veszélyes Elemek című kalandnak. Így egyrészt a játékos karakterek is jó eséllyel részt vehettek rajta, másrészt az ottani eseményeknek jelentős szerepe van ebben a történetben is. Konkrétan az ősi térkapu újraaktiválásáról van szó, amit abban a kalandban, a játékosok hajtanak végre, egy legenda beteljesítése képen, és az Élet kövének a segítségével. A játékos karakterek is ezen a féregjáraton keresztül jutnak át Niarébe.



A kaland kezdetén a JK-k már Bana-Misingseiben vannak, és élvezik a város nyújtotta lehetőségeket és kényelmet, kikapcsolódnak, vagy ami tetszik (ha részt vettek az előző kalandban, akkor valóban rájuk fér egy kiadós pihenés). Napok óta itt tartózkodnak már, a mágikus átjárón keresztül érkeztek, és a közeli nagyváros tárt kapukkal várta őket. A történet persze ebben a formájában nem teljesen helytálló, de erről nekik egyenlőre fogalmuk sincs. A Dai-Li - akik hivatalosan csak kulturális hivatal, valójában a titkosrendőrség - kapta el őket

megérkezésük után nem sokkal, és némi emlékirással (mentális operáció – Feledés(Írás)) a maguk javára fordították a helyzetet. Nem törölték minden emléküket, mert az gyanút keltő lehetne, csak módosították azokat. Így emlékeznek rá, hogy egy féregjáraton keresztül jutottak ide, de például az Élet Kövére már nem, ahogy természetesen a Dai-Lira, és velük kapcsolatban semmire sem. Itt még mindenképpen arra kell törekedni hogy a játékosoknak természetes legyen a dolog, nem szabad kihangsúlyozni hogy mire nem emlékeznek, a hitelesség és a kezdeti gyanakvás elkerülése a cél. Ha konkrétan rákérdeznek a Mesterköre, és az előző kaland végjátékában történetekre, akkor persze rájöhetnek hogy nem emlékeznek a karaktereik. Ekkor mondhatod azt, hogy kb. a térutazás megkezdése előtti események homályosak igazán, ezzel utalva rá, hogy biztosan a mágikus térugrás hatása mindez. Könnyebb az eset, ha a JK-k nem játszottak az előző kalandban, mert akkor valóban te adod az emlékeiket azzal kapcsolatban, hogy hogyan és mikor kerültek ide. Mindenesetre a mágikus kapu fix, hiszen más útvonalat nem ismerhetnek.

Ok és okozat.

Az ezredévekkel ezelőtti átjáró újbóli beindítás, az Élet kövének hatalmas energiáival, olyan óriási hullámot vetett a manahálóban (mindkét oldalon), hogy azt a szakértők sok száz mérföldes körzetben megéreztek. Sőt, akárcsak a lélek szférás varázslatok esetében, az érzékenyebb lelkűek (magas akaraterő, asztrál) is érezhették, furcsa, számukra idegen gondolatfoszlányok és álmok formájában.

A Dai-Li (kulturális hivatal, valójában titkosrendőrség) is azonnal felkapta a fejét, az egyik sugenjájuk (mágiaforgató) például, aki épp rosszkor rossz helyen nyitotta fel harmadik szemét, maradandó és súlyos agykárosodást szenvedett. Azonnal ügynököket küldött a helyszínre, akik biztosították, és irányításuk alá vonták az elhagyott kolostorban megnyílt kaput. És nem mellesleg begyűjtötték a játékosokat, hogy a Lao Gai tónál lévő, titkos bázisukon, „elbeszélgessenek velük”.

Lon-Feng (főtitkár, kultuszminiszter, és a Dai-Li feje) remekül kezében tartja a város irányítását. Titkosrendőrsége igen ütőképes, és amíg Kore-Usi Goroemonnak is kielégíti az igényét, addig gyakorlatilag bármit megtehet. Helyzete tehát nem is lehet ennél kiválóbb. Így megteheti,

hogy titkos kísérleteket folytasson a Lao Gai tói bázison. Nem szégyell ember és állatkísérleteket végrehajtani, legyen az különböző fajok keresztezése, vagy akár mentális kondicionálás, agymosás (lásd pl. a káoszlényeket az állatkertben). De az onik hadászati célú keresztezésével is kísérletezik ugyanúgy, ahogy egy értelmes, de utasítható, és minden kintől mentes élőhalott alakulat felállításán is töri már a fejét. A neki nem tetsző, de használható embereket pedig agymossa. Mentalistái és pszimesterei segítségével nemcsak emlékeket ír át,



de olyan tudati kondíciókat, parancsokat helyez el bennük, amik csak a megadott parancsszóra aktiválódnak (és teszik mindez hozzájuk méltóan nagy erősítéssel!). Ezt tette a játékosok karaktereivel is.

Figyelmük középpontjában egyértelműen az ősi átjáró, és az azt működtető Élet Köve áll. Semmi esetre sem hagynák ezeket kicsúszni a markukból. Tanyát vertek a kapunál, sőt már küldtek is át rajta felderítőket. A követ (ami a tiadlani oldalon van ez időben, a kapu foglalatában) egyelőre csak vizsgálják. Nem merik kivenni, nehogy összeomljon az átjáró mindörökre. Az pedig egyelőre nem bizonyos számukra, hogy a kő mágikus hatalma értékesebb vagy az átjáró maga. Annyi viszont bizonyos hogy Bana-Misingsei, és ezáltal Lon-Feng is, óriási hasznot kovácsolhat, az újra megnyílt átjáróból és/vagy a mesterkőből.

A Szukék sem maradtak tétlenek rejtekükön, a Nyolc legyező házában. Hamar elért hozzájuk a belső információ (befolyásos ügyfeleknek hála), és gyorsan döntöttek. Mivel a kapu léte nekik nem hoz gyümölcsöt, ezért az Élet Kövére fáj a foguk. Megszabadítani ettől a niarei rokonokat, maga lenne a dicsőség. Ugyan kémhálózatuk szépen épül kifelé, de a Dai-Livel nyíltan szembemenni még ők sem mernek. Mivel tudják, hogy Lon-Feng sem tervezi egyelőre a kő eltávolítását, ezért nem kapkodják el. Tudják, hogy a kolostor niarei oldala jól őrzött, a másíkról pedig fogalmuk sincs. Ha a Dai-Li az ereklye eltávolítását és elszállítását venné a fejébe, akkor bizonyosan rajtuk ütnének, de így egyelőre az információszerzésre, és esetleges szövetségeseik megnyerésére törekednek. Hogyha eljön az idő, minél nagyobb erőt tudjanak megmozgatni, ha pedig az ereklye a mostani helyén marad, akkor egy hosszú és cselszövésrel teli időszak elé néznek.



A Jåde Harcos



személye sem csupán legenda. Sőt nagyon is jelentékeny szerepe van történetünkben. Ő Shintai Senpo, örök ellenfele Kore-Usi Goroemonnak. De ez csak az egyik nevük a sok közül. Megannyi életük során újra és újra szembekerülnek egymással, örök ellenfelek, mert ugyanannak a felsőbbrendűnek két külön, ellentétes részei. Ez az ő körforgásuk, életeken át szembe néznek egymással, amíg meg nem tapasztalják ezt, és rá nem ébrednek saját öntudatukra. A fentebb leírt történet, és a versikében megénekeltek is igazak, mindez Shintai előző életében történt, mintegy háromszáz évvel ezelőtt. Kore-Usi valóban csellel elvette szerelmét (Pin Yu-nak hívták), és a Jåde Harcos eldobta életét magától. Ugyan Goroemon tartományúr próbálta kijátszani a természet rendjét, és elodázni az elmúlást, így ő ugyan abban a testben maradt, de Shintai újra leszületett erre a síkra... odaát hiába várt. Újjászületett, de öntudatra még nem ébredt eleddig, hiányzott valami. Egy lökés ami önnön valójára ébreszti. És ezt az ébresztőt hozza meg, az ősi kapu újraaktiválásával kélt lélekhullámverés. Ezt pedig megérzi Goroemon is, hisz régi ellenfele visszatért. Persze nem tudja hol van, nem tudja ki ő, és milyen testben létezik, csak a tudata hátsó részében érzi, azt az oly régi érzést. Kore-Usi azonban mostanra rabja testének, és szelleme már korántsem épp. A megvilágosodás, az őrjöngés, és a teljes depresszió pillanatai váltják egymást elméjében.

Zavarában és félelmében utasítja Lon-Fenget, hogy kutassa fel és ölje meg Shintai Senpot, mielőtt az találja meg őt.

Lon-Fenget azonban jelenleg csak a térkapu és a mesterkő foglalkoztatja, és embereit is meg kell osztania emiatt (többüket átküldte a kapun, jelentős haderő vigyázza azt az innenső oldalon is, és a városi dolgait sem hanyagolhatja el). Így kissé könnyelmű döntést hoz. Itt vannak ezek a külhoni kalandozók, akiket felhasználhat. Ismeri a fajtájukat, és tudja hogy ezek ösztönösen kikaparják a gesztenyét, mert a vérükben van a bajkeresés. Ha pedig valami galibát okoznának, akkor ráfoghatja hogy külhoni idegenek voltak, és kivégeztetheti őket nyugodt szívvel. Egyébként is eltenné őket láb alól előbb vagy utóbb, de így legalább valami hasznuk is lesz. A Lao Gai tó alatti kazamatarendszerben írja át emlékeiket, és mentálisan kondicionálja is őket, hogy varázsszóra váljanak kegyetlen gyilkoló gépekké.

A Jåde Harcos sem ébred ám egyik pillanatról a másikra. Lassan, de határozottan törnek rá a régi érzések, emlékek. Újra és újra összezavarodik, midőn rádöbben, hogy fogalma sincs róla hogy kicsoda is ő maga valójában. Napokba kerül, míg egyáltalán sejteni kezdi, hogy nem pusztán holmi látomások gyötrik. Kaoraku szerzeteseinél keres menedéket és útmutatást, akik befogadják, és segítenek neki feldolgozni tudatainak egyesülését. Így a játékosok érkezésekor ő még egy zavart lélek.

Idegen helyek, idegen emlékek.

Az alap konfliktus tehát a Dai-Li, az enoszukei kémek, és a Jåde harcos hármásából fakad, és ennek a hármásnak a közepébe kerülnek bele a játékosok. Az elkövetkező napok történéseinek fix menetet nem szeretnék adni, nem is nagyon lehet, mivel a játékosokon áll, hogy merre indulnak majd meg. Egyetlen fix esemény a kaland tetőpontja lesz, egy nagy felvonulás, karnevál képében, de addig még igen sok minden történhet.

A kaland elején érdemes hagyni, hogy a még áldásos tudatlanságban leledző játékosok had élvezzék egy kicsit a várost. Kíváncsiskodjanak, látogassák meg esetleg a különböző kiemelt helyszínek valamelyikét, mindig jó ha maguktól indulnak meg, utána pedig már pakolhatod eléjük az eseményeket. Jó eséllyel karaktereik amúgy sem találkoztak még ezzel a kultúrával. Ha játszottak az előző kalandban, akkor egyértelmű, hogy hogyan és miért kerültek ide (*ha nem ismered és nem is akarod elolvasni a Veszélyes Elemeket, akkor megteszi, ha a: Háttér és előzmények, A Tűz lelke és megszólít az úr, A Mesterkő és az ösvény című bekezdéseket elolvasod.*). Ha azonban ez nem így történt, akkor érdemes kitalálnod nekik egy motivációs szálát, az előtörténetük és a karaktereik függvényében, ne csak annyi legyen, hogy átjöttetek a kapun.

Mivel a JK-k hamis emlékeket kaptak az elmúlt egy-két napról, így ismerhetnek nevezetesebb helyeket, hogy tényleg hiteles legyen az átverés.

Találkozási pontok, és események a történetben (ezek meséléstől függően, több nap eseményei is lehetnek):

Láthatják Shintait az egyik fogadóban iszogatni (akár a Jåde Harcosban is ;)), egymagában ücsörög elhagyatottan, és maga elé motyogja a kis monológját. Ha valaki megszólítja, akkor másvilági tekintettel mered rá, tovább ismétli mondandóját, majd zavarodottan elnézést kér és elsiet. Kao Lai Kung Lung (Kaoraku) imaházába megy, vissza a szerzetesekhez. Ők egyébként felismerik benne a Jåde Harcost, és segítik útján, védelmezik is ha kell, de hagyják had jöjjön rá magától a dolgokra, hiszen ez az ő útja.

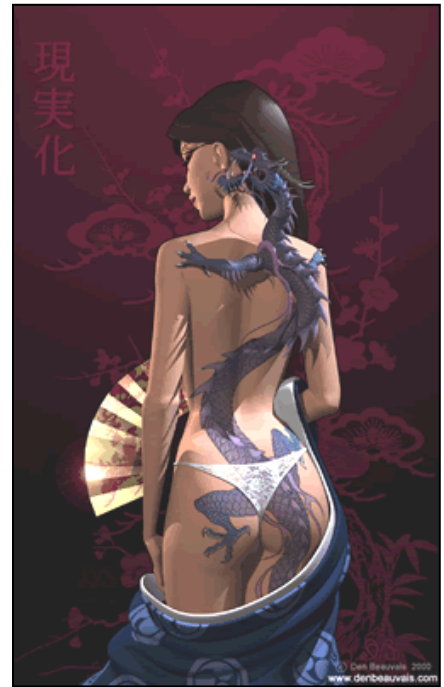
Ha a Nyolc legyező házába mennek (a bordély mindig potenciális célállomás), akkor ott bizony érdeklődve várják őket, akár még kedvezményeket is kaphatnak, mondván külhoni vendégek. Valójában persze a ház úrnői már figyelik őket egy ideje, és nagyon kíváncsiak arra amit tudnak. Így miután megadták nekik ami jár, füstölőktől és női praktikáktól (de ha kell akár mágiától vagy méregtől) kábán és kiszolgáltatva, kutakodnak kicsit. A már – már embertelen erősségű mentális blokádon, és hamis emlékeken ők sem tudnak átjutni, de arra rájöhetnek, hogy fals, és felismerhetik a Dai-Li embereinek kézjegyét.

Az biztos hogy ettől kezdve figyelni fogják a játékosokat. Ha esetleg a JK-k nagyon össze akarnak akasztani a bajszukat(? ☺) a hölgyekkel, akkor azok inkább hagyják őket elmenni, és várnak egy jobb alkalomra, nem akarnak felesleges emberáldozatot, és feltűnést.

Ha a kikötő felé császkálnak, ne adják az istenek pont éjjel, és esetleg még egy látványosan jó harcos is van a csapatban, akkor összefuthatnak az emberevő Wudhang klán tagjaival. Egészen konkrétan elkábíthatják és elrabolják őket, egy sötét sikátorban, vagy egy elhagyott raktárban (valaki segítségért kiállt és csapdába csalja őket, de le is köpöcsövezhetik őket a háztetőről). A Wudhang rend egyébként magukat mindennél többre tartó harcosok titkos csoportosulása, kiknek vezetői, a felső gyűrű béli nemesség elismert tagjai közül valók. A



kikötőben van berendezve rejtett harci vermük, ahol folyamatosan próbára teszik magukat, lehetőség szerint minél jobb harcosok ellenében. A küzdelmet, a kihívást, és a fájdalmat tekintik a fejlődés ösvényének. Hitük szerint a legyőzött ellenfél energiáit úgy vehetik magukhoz, ha elfogyasztják létfontosságú szerveiket (szív, szemek, agyvelő). Ennek a szomorú velejárója, hogy a legyőzött jó eséllyel meghal. A Játékosok ebben a veremben térnek



magukhoz, és itt bizony küzdelem vár rájuk. Ha legyőzik a kihívót (mindahányan), akkor a győztest elengedik, de természetesen csak akkor, ha hajlandó magához venni annak az erejét (akkor is ha az még éppen él)! A győztes mindent visz. Ha nem hajlandóak ezt megtenni, akkor jön a következő ellenfél, itt nincs helye a gyengeségnek, vagy ölsz vagy megölnek.

A Wudhang klán elleni küzdelem tetőpontján (főként ha kilátástalan) érkezhetsz a segítségükre a Majomkirály. Ő ugyanis ismeri és gyűlöli a Wudhangokat, és szokásaikat. **Wuhk'ongasumaru** egyébként nem több mint egy felettébb szőrös, és nem kifejezetten szép férfi. Aki mivel szereti a színjátékot, és tudja hogy az neki kedvez leginkább, rá is tesz az egészre. Ha kedve úgy tartja, maszkokkal, arcfestéssel, esetenként illúziók teremtésével kelti, a legendás majomkirály szinte tökéletes látszatát. Ő másban is segítségére lehet a játékosoknak - persze nem ingyen -, mivel a város egyik legjobb besurranója, így ha valahova be kell jutni, ki kell kémlelni, el kell hozni, azt ő bizton megoldja. Cserébe csak a Hue mézből kér néhány csuporra valót, mivel az ő készletei már rég kifogytak. Másképp is össze lehet vele találkozni a kaland során, nem csak a Wudhangoknál. Kedvenc helyei a kikötő, és a Holdsarok (itt rendszeresen ópiumpipázik).



A Hue mézet termő méhkasok, mint ahogy fentebb már kiderült, a külső gyűrűben lévő erdősségben találhatóak, egy liget környékén. Az itt termő növények pora, összekeveredve adja ezt az igen ritka, és szerencsés kombinációt. A baj csak az, hogy az utóbbi időben egy megháborodott enoszukei asszony szemelte ki ezt az erdősséget, mint bosszúja beteljesítésének helyét. Az idősödő nő ugyanis egy, a bevetések során teljes harctéri stressz szindrómába zuhant, szuke pszimester. Hivatalosan eltűntnek és holtnak nyilvánítva. Most az erdő szélén él, egy kis viskóban, füvesasszonynak adva ki magát, miközben földműveseket, parasztokat, vadászokat stb. ragad el. Az erdő mélyére viszi őket, hogy ott különböző mentális kínzásoknak vesse őket alá, pusztán azért mert niareiek (tehát ők az ellenség), és nem létező információkat csikarjon ki belőlük. Szerencsétlenek pedig mivel hallgatnak

(tényleg nem katonák), így előbb utóbb teljesen összeroppannak, és agyhalott válik belőlük. A nő egyébként megpróbálja távol tartani a nagyobb csoportokat az erdőtől, mondván: átkozott erdő ez, aki bemegy az nem mindig jön ki. Így a játékosokat még akár a házában is fogadja egy teára, csak hogy nehogy be akarjanak menni, felfedezni a titkát. De ha mégis ezt teszik, akkor kénytelen lesz őket eltenni láb alól. Az erdő mélyén pedig kisebb agyhalott szolgál sereg várja már, akiket pszi képességével képes irányítani.

Illetve álljon itt két esemény, ami fontos támpont lehet a játékosok számára:

Néhány vidéki bevándorló, aki nemrég érkezett a városba, megismeri őket az utcán, de nekik persze fogalmuk sincs, hogy kik ők. A hegyek felől jövet láthatták őket (még az is lehet, hogy a JK-k adtak némi pénzt az embernek, aki most visszaadja azt), majd látták, hogy egyenruhás alakok (a Dai-Li) állítják meg a játékosok karaktereit. Aztán ők tovább jöttek a város felé. Természetesen a JK-k ebből semmire sem emlékeznek.

Ha elhagyatott és/vagy sötét részeken járnak, belebotolhatnak Konishibe, a Dai-Li egy újabb kísérletének élő mementójába. Első ránézésre egy koszlott csöves benyomását kelti, és másodjára is. Cserébe borzasztó rémült és ijedős, akár csak valami kóbor állat. Ami mégis hamar nyilvánvalóvá teheti, hogy nem egyszerű hajléktalan, az a nagy erejű, és ösztönös pszi képessége. Ha veszélyben érzi magát – és ő elég könnyen érzi magát abban – akkor ijedtében ösztönösen elsüt pszi lökéseket. Ezt az egy diszciplénát tudja használni, akár akaratlagosan is (Akaraterő próba), de ezt olyan erősséggel, hogy konkrét robbanást képes okozni, hanghullámokat és miegymást gerjesztve vele. Ha őt sikerül valahogy meggyőzniük, hogy nem kell félnie tőlük (szereti az apró teasüteményeket, mert a gyerekkorára emlékezteti), akkor hasznos információkkal szolgálhat. Még ha csak nagyon töredékesen is, de emlékszik néhány dologra, képre a Dai-Li kísérletezésének idejéből. „*Elvittek a központba, ami víz alatt van*” – mondja. Illetve nyirkos cellákra, vízcsobogás hangjára, a mentális kínzások fájdalmára, láncsörgésre, húsbavágó bilincsekre, egyenruhás alakokra, és egy furcsa savval teli teremre.

További lehetőségek:

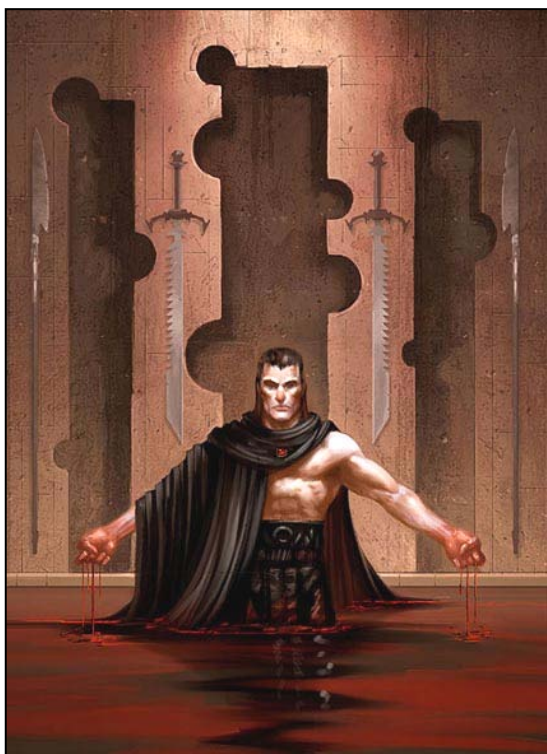
A Lao Gai tóhoz juthatnak, ha:

- Megpróbálnak visszatérni a kolostorban lévő kapuhoz. Itt a Dai-Li állomásozik komolyabb erővel, így nem engedik ide őket. Ha megpróbálnak erőszakoskodni, akkor harcra fog kerülni a sor, lehetőség szerint megpróbálják őket elfogni és elkábítani. Így a tó alatt ébredhetnek, vizes falú cellákba zárva.
- Ha bárhol Dai-Li ügynökökre támadnak, és elfogják őket.
- Ha maguk megkeresik a tavat, különböző információktól vezérelve. A tó egyébként nagyjából egy Velencei-tó méretű lehet, a parttól nem messze - két ponton is –, nem sokkal a víz alatt van lejárata. Ez úgy néz ki, hogy ezen a két helyen be lehet sétálni a vízben, mivel oly kevéssel a felszín alatt vezet az alagút kijárata. Ennek a végén, egy zsilip szerkezet és egy mechanikusan elzárt csatornafedél van, ezt kinyitva előttük az út a mélybe, a titkosrendőrség rejtekére.

Összegezzük hogyan is szerezhetnek tudomást a Lao Gai tóról:

- Konishitől, a kísérleti alanytól tudhatják: „*elvittek a központba, ami víz alatt van*”
- A felső gyűrű béli nemesség néhány tagja tud róla, így akár a Wudhang rendiektől is megtudhatják, abban az esetben, ha jó viszonyba kerülnek.

- A Nyolc legyező házának vezetői is gyanítják, hogy itt lehet a titkos bázis, ők maguk is tervezték felderítőik küldését már.
- És még egy fontos dolog. A mentális operációk által elkendőzött valódi emlékeket csak igen nehezen (közel lehetetlen) nyerhetik vissza, mivel csak egy másik varázsló, vagy mentalista képes azokat érzékelni, de csak akkor, ha minimum ugyanakkora erősséggel olvassa, és ez esetben is csak arra jöhet rá, hogy az emlékek hamisak! (lásd ETK. 307. oldal). De ha ez valamilyen úton-módon teljesül, akkor megálmodhatnak olyan képeket, amelyek nyomra vezethetik őket. Ha megkapirgálják a hamisítvány felszínét, akkor az elme elkezdhet küzdeni a fals emlékekkel, és átszüremlik a való. Ebben az esetben, álmukban úszhatnak, víz alá merülhetnek, vagy vízbe fojthatják őket. De esetlegesen az Élet kövéről is álmodhatnak, vagy akár az ürességről is, amely megérintette őket (lásd az előző kalandot).



A Lao Gai tói bázis egy méretes csatorna és lefolyó rendszerben lett kialakítva. Masszív fém ajtókkal ellátott, kőfalba vájt cellák. Csatornakijáratok, vízelvezető termek, víztározók, kínzókamrák, és furcsábbnál furcsább kísérleti, raktár és kiképzőtermek. Mellesleg a hely közvetlen összeköttetésben van a város vízhálózatával. Kellemetlen és ellenségeikkel teli hely ez, a nem szívesen látott vendégek számára.

Amibe esetlegesen belefuthatnak a JK-k, ha itt „vendégeskednek”:

- Van itt meditációs terem, mesterséges tóval a mentalisták és pszi mesterek számára.
- Kínzó és kísérleti terem, mindenféle furcsa mechanikus és orvosi eszközökkel – szerkezetekkel, és emberi maradványokkal tarkítva.
- Csatorna és lefolyó verem, aminek folyamai a város és a csatorna, különböző pontjaira folynak (akár a kristálykatakombákba is).
- Egy Dai-Li ügynökökkel teli edzőterem ☺
- Egy nagyon fura és nyomasztó terem, amin mindössze egy kőhíd vezet keresztül, amúgy pedig az egész egy sötét savas, párologó és fullasztó folyadékkal van elárasztva (lásd még a hangulatkeltőben). Ez a kedvenc helye, a Dai-Li egy újabb kísérleti katonájának. Ő a gyíklények fájának egy tagja, akit szörnyvadászoktól vásárolt a titkosrendőrség. Még kiképzés alatt áll, de már így is igen veszélyes ellenfél.
- Félresikerült kísérleti élőhalott katonákkal teli barlangcsarnok. Ők a selejt, de ettől még „élnek”, sokan vannak, és nagyon éhesek.

Cserébe, ha ravaszak és ügyesek, ezen a helyen megtalálhatják az egyetlen biztos módját az emlékeik visszanyerésének, hiszen aki beültette a hamis emlékeket, az ki is tudja szedni őket.

Illetve itt van válasz az összes velük történt miéltre. Az már más kérdés, hogy meg tudják-e ezeket kaparintani.

Ha a Jåde Harcos történetére és Shintai Senpo személyére mennek rá erősebben, akkor erről könnyebben informálódhatnak. A Kaoraku szerzetesek, a Kao Lai Kung Lung imaházban, ismerik a történetét, és segítik Shintait, amíg magára nem talál. Azonban ha a játékosok, nagyon kérdezősködnek, és persze megfelelően elhivatottnak, és elég megvilágosodottnak tűnnek, hogy felfogják mi is történt a Jåde Harcossal, akkor beavathatják őket.



Végkifejlet.

Mindezen történések után (pár nap, belátásodtól függően) érkezik el, a Mennyei Sárkánykirály ünnepére rendezett, Tűzkarnevál napja. Ez az ünnep, egy az egész várost megmozgató, felvonulás és utcabál. Mikor is a menet felvonul egészen a palota nagykapujáig, tiszteletét tenni. Itt érnek össze a szálak, és találkozik egymással a történet három mozgatóereje (a Dai-Li, az Enoszuakeiek, és a Jåde Harcos).

Lon-Feng ugyanis, kémei jelentését és sugenjai vizsgálatainak eredményét mérlegelve, úgy dönt, hogy kiveszi a mesterkövet a szerkezetből, és Bana-Misingseibe szállítja. Az összeomló térkapun keresztül még képesek lehetnek átjutni, de ha mégsem akkor térmágusai nyitnak egy kaput. A Karnevál nyújtotta forgatagot próbálja meg kihasználni, hogy észrevétlen a palotába szállítsa. Persze ez koránt sem fog neki sikerülni.

A szukék már tudnak a döntésről, így felkészülnek az Élet kövének elragadására. Legjobbjaik karneváli mutatványosok álcájában vannak jelen a felvonulás több pontján, hogy rálátásuk legyen az egész menetre, miközben folyamatosan mágikus érzékelőkkel pásztázzák a környéket, a kellően nagy góccokat keresve. És meg is találják a sárkányos kocsit, amiben a Dai-Li csempészi befelé a mesterkövet.

A menetet pedig, a tradícióhoz híven, a Sendai Mon is megtekinti, tartományúri uszályán felépített pavilonjából, a közeli vízi utat igénybe véve. A vízi folyosót ezen időre lezárják, csak a Sendai Mon és kísérő hajói, valamint testőrei és szolgálai tartózkodhatnak rajta. Ezen az uszályon tartózkodik Lon-Feng is, és ide érkezik meg Shintai Senpo a kritikus pillanatban.

Shintai az elmúlt napokat a szerzetesek közt töltve, szembenézett magával, és tudja mi a dolga. Érzi már a közelgő összecsapás és a véreső szelét. Jáde szín páncélt ölt, és a tömeg megleggett kiáltásaitól övezve tart a tartományúri uszály irányába.

A történet vége nagyban függ attól, hogy a játékosok min mentek keresztül eddig, és éppen hol vannak most.

Ha nem sikerült a mentális kondicionálást az elméjükből törölni, és Lon-Feng avagy a tartományúr közelében vannak, amikor a Jáde Harcos megérkezik, akkor bizony kettejük közül valaki aktiválja ezt a varázsszóval. „ *A Sendai Mon meghívott benneteket a Lao Gai tóhoz*”. Ekkor, mivel beépítette a parancs és nem külső hatás, csak a tudatalatti mágiaellenállásuk feszül ellen neki, ami pedig édes kevés. Gyilokvagyuk egyetlen célpontja a Jáde Harcos lesz. Ami kellemetlen rájuk nézve, mert a Jáde harcos bizony nem ma kezdte a szakmáját. De Kore-Usi sem adja ingyen vérért, így itt egy harcművész filmeket idéző, hajóról hajóra szökkenő párviadal alakulhat ki, ahogy a Jáde Harcos üldözi Kore-Usit, őt pedig a játékosok próbálják meg habzó szájjal levágni.

Ha nincs már az elméjükbe írva kondíció - és/vagy nem látják-hallják a kiváltó ingert és parancsot - akkor csak rajtuk múlik, mit tesznek. Ha az Élet Kövére fáj a foguk, akkor egyből ott van a Dai-Li aki védi, és a Szuke ninja-boszorkányok akik meg akarják azt szerezní. ***Itt fontos megjegyezni, hogy: A játékosok egyetlen kiutat ismerhetnek ebből a birodalomból, mégpedig az ősi térkaput, amit viszont a mesterkő nélkül nem tudnak működtetni!*** Tehát ha az kell nekik, akkor sem lesz egyszerű a vesszőfutásuk.

Ha az enoszukeieket választják, akkor azok hajlandóak velük üzletet kötni, az Élet kövéért cserébe, elviszik őket a szigetükre, vagy visszajuttatják őket a hegyeken túli világba, választhatnak.

Ha Lon-Feng mellett fognak fegyvert - akarva vagy akaratuk ellenére – akkor sajnos kizárt a pozitív befejezés. A Dai-Li ugyanis kifogja őket végezni, ha ennek az egésznek vége (szökni persze még próbálhatnak). Ha megölik a Jáde Harcost akkor azért, ha nem akkor azért. Feltételezhetőleg már amúgy is sokkal többet tudnak a kelleténél, legyenek hálásak hogy eddig megúszták.

A Jáde Harcos mellett pedig, csak akkor szállhatnak harcba érdemben, ha kiiktatták a mentális parancsot a fejükből, különben a kritikus pillanatba akaratlan ellene fordulnak majd.

Színes, és megannyi végkifejlettel kecsegtető befejezés elé néznek tehát... már ha egyáltalán eljutnak ideáig.

Ellenerők és Nem Játékos Karakterek.

A Nyolc legyező házának beavatottjai.



Ép	10
Fp	55
Mp	24
Pszipont	15
Erő	12
Ügyesség	17
Gyorsaság	18
Állóképesség	13
Egészség	14
Szépség	17
Intelligencia	15
Akaraterő	17
Asztrál	16
Éberség	18



Enosukei kémnők, **Shenar / Boszorkány** váltott kaszt. Nyolc vezetőjük van, mind az éjszaka egy démonának a

szerafistái (innen a boszorkány kaszt, Seyrine a Gyötrő). A démonúrhölgyek nevei sorba: **félelem, kín, örület, rútság, bujaság, gyűlölet, kapzsiság, és vakság.** Álljanak itt egy átlagos beavatott értékei. Az úrhölgyek értékei értelemszerűen klasszisokkal felülmúlják ezeket.

Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	35	50	85	
Sryn- török	4	45	64	90	K5
Harci legyező	2	47	65	92	K6

A Dai- Li

Fejvadászok. Vasöklökkel és súlyozott láncokkal harcolnak elsősorban. A láncokkal egyszerre többben megragadják áldozatukat, így könnyű a fogolyejtés. De alternatív fegyver lehet még, a bénító méreggel megkent shuriken, és a láncos kama is.



Ép	11
Fp	70
Mp	-
Pszipont	34
Erő	15
Ügyesség	16
Gyorsaság	16
Állóképesség	17
Egészség	15
Szépség	11
Intelligencia	14
Akaraterő	14
Asztrál	15
Éberség	16



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	36	79	102	+3
Vasököl	3	45	84	104	K3+4
Shuriken	3	46	83	102	K3+3

a láncokat mint lasszót használják, ill. több esetén harc helyhez kötve

Kore-Usi Goroemon

„Shintai!

Nem te vagy az akire vár! Neked csak ez az egyetlen, magányos élet jut. Pin Yu lelke ebben a világban fog maradni. Mindig újjá fog születni, és minden életében mást fog szeretni. De a szerelmei közül, soha de soha nem leszel egyik sem! Magányos és boldogtalan életre vagy ítélve, melyből nincsen kiút.”

„Hogyha megölsz megvilágosodsz, és a lelked elhagyja ezt a világot. Drága barátom itt vagyok, az akivel összetartozol!”



Tiszta pillanataiban kiváló kardforgató (**Kardművész**), a gyengébbekben pedig vagy egy őrjöngő vadállat, vagy pedig egy magatehetetlen roncs. Szabadidejében fiatal lelkeket vesz magához, hogy életben maradjon, ezért ilyen torz a személyisége.

A Jåde Harcos

„Figyelj rám, kérlek segíts rajtam. Nem tudom többé kivagyok, és azt sem tudom mi folyik itt. Egyedül a remény maradt nekem, egyedül az tart életben. Itt ragadtam ebben a magányos pillanatban... olyan akár a halál. Nincs az égegyadta világon senkim. Csak egy gondolat dobol az agyamban, nem akarok többé egyedül lenni.”

Shintai Senpo, önmagával való szembesülése előtt kovács volt, a végjátékra azonban, ő lesz a város egyik legjobb kardforgatója.



Wuhk'ongasumaru

Ő a Majomkirály, a színjáték, az illúziók és a tolvajlás mestere. Kasztját tekintve **Bárd**, faját tekintve **Ember**.



Ép	12
Fp	90
Mp	40
Pszipont	35
Erő	17
Ügyesség	19
Gyorsaság	19
Állóképesség	17
Egészség	16
Szépség	8
Intelligencia	15
Akaraterő	15
Asztrál	14
Éberség	17



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	38	77	123	+1(+3)
Pusztázó kéz/láb	2	48	81	124	K6+3(+4)
Hosszú bot	2	52	101	149	K5+4

A Gyíklény

A Dai-Li egy új orgyilkos prototípusa. *Képes a kaméleon pszi diszciplínát használni, savas a vére - amit köpni is tud -, és van természetes páncélja (SFÉ:3)*



Ép	23
Fp	85
Mp	-
Pszipont	-
Erő	18
Ügyesség	17
Gyorsaság	18
Állóképesség	18
Egészség	17
Szépség	-
Intelligencia	14
Akaraterő	12
Asztrál	12
Éberség	18



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	40	95	109	+2(+4)
Ívkard	2	51	119	135	K10+2

Savat lásd boszorkánymester savteremtés, ETK 244 oldal.

O-Suzu, örült asszony az erdőben

Képes mentál mozaikokat használni psziből, és ahogy a pszi mesterek, több diszciplínát tud egyszerre fenntartani. Így irányítja az agyhalott szolgálait. Értékei megegyeznek a nyolc legyező házának beavatottjaival, kivéve hogy manapontja nincs, pszipontja pedig 40.



A Wudhang klán

Az ő értékeik egyénenként nagyon változóak lehetnek, így ezek csak hozzávetőleges számok. **Harcosok** – **Fejvadászok.**

Ép	13
Fp	70-80
Mp	-
Pszipont	-
Erő	15 -18
Ügyesség	16
Gyorsaság	16 -18
Állóképesség	17
Egészség	17
Szépség	változó
Intelligencia	14 -16
Akaraterő	15
Asztrál	12 -15
Éberség	16



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	35-40	70-90	90-110	+1-6
Fegyverzetük szintén megannyi lehet, ívkardok, horgaskard, két-illetve háromrészes botok, sárkányfullánk, handsárra emlékeztető niarei kard, valamint pengés szálfegyverek. Vértetűt ügyileg csak visszafogottan, keményített bőrrel bezárólag.					

Harcművész iskolák a városban

A hat leghíresebb:

- **Zhao Rendje**, minek vezetője Xin a lándzsás. Lándzsavívó harcművészek. Bármekkora túlerővel szemben is képesek tökéletesen harcolni, lándzsatechnikájuk erre van fejlesztve. Vezetőjük Xin, pedig képes az összes öt körülvevőt támadni egy támadással, már ha eléri őket lándzsájával, és a többi támadását feláldozza, tehát így csak 1 tám/köre van.
- **Aranyló hegy**. Vezetője Pifu, aki maga az Arany Hegy. Az aranyharangot fejlesztették tőkélyre, így nem csak SFÉ-t ad nekik, hanem sebzést is (amennyi az SFÉ, annyi a pluszsebzés is).
- **Yumi -Ya-Bugyo**. Zen íjászok. Nők és férfiak kb. egyenlő arányban.
- **Sho-Gejiki**. Elsősorban női iskola. Ugyan befogad férfiakat is, de nem kifejezetten dicső egy férfinak, ha ennyi nő közt tanul verekedni. Bénító ütések képesek bevinni, melyek ellen állóképesség próbát lehet dobni (mintha csak egy méreg lenne, hatása semmi/görcs), cserébe nem tudnak túlteni (akárcsak a Nertronok).
- **T'andai**. Fájdalomtűrésük legendás, valójában az érzéketlenség és a fájdalomcsillapítás nevű pszi diszciplína mesterei.

- **Kjokusin.** Ismerik a test leütési pontjait, mint a tenyerüket, és ezt ki is használják. Az ő támadásaik ellen, a leütés szabályánál leírt, testrészenként változó sebzés módosító nem jár. Így ők a K.O. mesterei.

