

Örök Város Bajnokai: Lovagrege

(Az Örök Város Bajnokai 2 Szerepjátékos Verseny és Találkozó kalandmodulja 6. szintű kalandozók számára)

Írta: a Krónikák kalandmesterei

Helyszín: Dél-Ynev; Déli Városállamok; Roxen

Időpont: P.sz. 3715; Uwel Tercének (Bosszú hónapjai) Első (Pengék) Havában



Elveszett Mesék Társasága, 2015
Térkép és Háttéranyag, Magyar Gergely és Szabó Péter
Darton és a Dwyll-Únió lovagjai. Bíró Péter és Goldgruber Katalin
Shadon bajnokai, Szécsényi Dániel és Bíró Péter
Bajnokalkotás és NJK kidolgozások, Csík Márton



www.kronikak.hu
kronikak.hu@gmail.com

Hangulatkeltő novella

1. Vérhold



- Mit olvasol ki a jelekből vajákos?

Győzelmet vagy halált?

- Mi a különbség, nagyuram?

- Igaz.

A trónteremben mindenki feszülten figyelte, ahogy az állatbőrökbe csavarodott figura előre és hátra ringatózik és alakját hol elnyeli, hol kiereszti az előtte felállított serpenyőből felszálló színeváltó füstköd. Az oszlopok tövében a katonák idegesen markolták fegyvereiket, hol egymásra, hol pedig az emelvényen gubbasztó urukra pislogtak. Az mereven nézett maga elé, s a sámán tevékenységét figyelte. Olykor ujjjaival türelmetlenül dobolt a térdén

pihentetett bikaszarvas sisak tetején. Feszülten vártak mindannyian a nomád válaszára.

Az egyre hevesebben hadonászott a kezével és olykor talán levegőért is kapkodott, de egyre jobban látható módon sikerült a füstből alakokat formálnia. Ezek még nem voltak kivehetőek, de egy-egy részlet már-már kivehetőnek volt mondható: egy összeálló és szertefoszló fej, egy kardot tartó penge, egy füstkockákból felépülő kastély, ami össze is omlott szabályosan tégláról-téglára. A terem távoli sarkában valaki felhördült, amikor felfedezni vélte az imbolygó jelenésekben az értelmet.

A bikasisakos lovag felemelkedett trónjáról és közelebb lépett a sámánhoz és mutatványához. Oldalán széles pengéjű kard függött, ami szokás ezeken a vidékeken, sötétbarna bőrből és fémből készült félvértezetest viselt, ami már inkább a Városállamok kevert vérű kultúrájára vallott inkább úgy általánosságban. Jóképűnek mondhatták volna, hogyha nem foglalja el ábrázatát örökkön az a torz undor, amivel mindenki és minden iránt viseltetett a világon köztudomásúlag.

- Látom a szigetet, ami a mélyből emelkedett ki teknősformán és gyilkosokat szült.

- **Moho'ton, a Gályák-tengerén ... azóta a pyarroniták kipucolták, ahogy tudom.**

- Látom Pyarront is, de nem ott ahol most áll, közelebb és fényesebben mint valaha.

- **Az Ányékvilágban álló Ó-Pyarron, a világ civilizációjának sötét szíve.**

- Látok egy hajót, ami hatalmasabb mint három hajó együtt véve és a szívében ...

- **A Lunár Istennő, partra vonszolták és kibebezték ... az öt hajtó mechanikus szívvel együtt.**

- Látok egy tolvajt, de nem, kettőt, fehér hajúak és nem hibáznak sohasem ...

- **A híres toroni tolvajtestvérek ... Erion környékén fogták el őket végül.**

- Látok egy tűzkigyót, ami a hegyről lerohanva lángba borítja az emberek világát ...

- **Hmm, ez lehet Eren és az Északi Városállamok is ... ott történtek hasonló események.**

- Mégis mire kíváncsi pontosan, nagyuram? - nézett fel fáradtan a füstből a sámán.

- **A jövőre és arra, hogy mivel győzhetem le családom ősi ellenségeit végleg!**

Az állatbőrös alak visszasüllyedt és újabb leveleket dobott a serpenyőben égő parázsra. Újabb lendületet kapott a füst és újabb színeket is. Abból immáron tisztán láthatóan emelkedtek ki alakok és egymást váltva emelkedtek a mennyezetig. Nők és férfiak, mágia- és

fegyverforgatók másai, mint pillanatig létező füstszobrok csupán. Tekintetük a lovagon túl egy másik valóságot fürkészték és csak átnéztek rajta. Az őrség tagjai hátrahőköltek, a sámán egyre hevesebben ringatózott.

Két kezét az ég felé csapta, ahol a mennyezetten tátongó lyukon át kitört a füst a teremből az éjszakai égre. Rikoltott és szemével a résen keresztül ragyogót teli vörös holdat kereste, a vadászok holdja. Arcán a kielégülés mosolyával hanyatlott a földre. Egy pillanatra kihagyott a parázsból áradó füst emelkedése, de csak hogy összegyűlve egy sokkal bonyolultabb ábrát rajzoljon a lovag elé. Két egymással szemben ágaskodó ménesen ülő páncélos alak, kezükben hosszú kopjákkal vadul egymásnak rontanak.

- Igen, hát persze ... a TORNA. Takarítsátok el innen a szemetet és hozzátok a következőt. A lovag elmosolyodott, ahogy a képet nézte. Szemében felismerés csillant és nevetni kezdett. Közelebb lépett a jelenéshez és kezével könnyedén intett a földön összezsavarodott állatbőrökre.

2. Örök Város

Új-Pyarron úgy ragyogott a kora őszi fényekben, mint amilyenek a bárdok dalában is szerepel: végtelen nyugalommal, türelemmel, az elpusztíthatatlanság szimbólumaként. A parti fák tövében aranyszín volt a lehullott avar, a szél és eső elleni ponyvák együtt táncoltak a magas tornyokon lobogó zászlókkal. A város örökkévalósága együtt változott az időjárással, s úgy tetszett minden évszakban a legjobb arcát mutatja. Egy otthonét, amiért érdemes meghalni.

A lovag az erkélyen állt, mögötte tovább folyt a délutáni fogadás. Köpenyes alakok nevetgéltek és szóttek magasztos terveket. Olykor felé néztek vagy mutattak nyájas mosollyal és ő mindig ilyenkor biztatóan feléjük emelte a poharát és biccentett, ami láthatóan elégedettséggel töltötte el őket. Díszvértjét viselte, mert elvárták tőle, pedig a mosolyon túl úgy érezte valahol fullasztja ez az öltözet. De viselte, ahogy az előző napok megpróbáltatásait is a beszédekkel, a szónoklatokkal.

Ahogy az azt megelőző éveket is túrte: vándorlással, önmegtartóztatással és nélkülözéssel. Egyik erődből a másikba utazott folyton változó társasággal és egyre csak apadó barátokkal, harcostársakkal. Végül mindenkinen csupán vetélytársat látott és egyik torna után a másikon bizonyította, hogy előbbre valók náluk. Ütközeteik persze sportszerűek voltak, valódi virtusuk méretett meg: de végül minden őszinte gesztuson felül kerekedett az a kényeszeres mosoly.

Ezt várták el tőle: hogy példa legyen azoknak a közembereknek, akik valószínűleg sohasem kerülnek közel az ő helyzetéhez, nehézségeihez, magányához. Lemondott sokmindenről, ó, igen. Néha bevallotta, hogy valahol út közben saját magáról is. Az Örök Város eszméje kedvéért. Ebben a pillanatban is a régi hit harcosai odabent ünnepelték sikerüket, hogy a militarista politika támogatóival ellentétben az ő bajnokuk indulhat az Örök Város lobogója alatt Roxenbe.

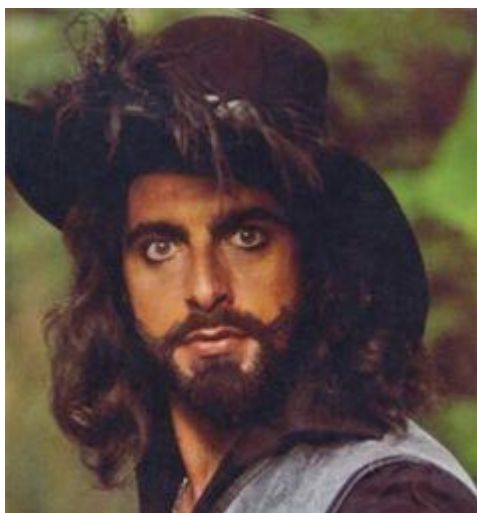


Milyen álságos győzelem ez ... Nem aggódott. Azokban a messzi erődökben a legjobbaktól tanulta a kopjátörést. A Dúlás veteránjaitól, északi mesterektől, shadoni renegátoktól és néhány kifejezetten furcsa szerzettől is. Tudta, hogy ott messze, a Déli Városállamokban módja lesz a kontinens eljobbjaival sorompóba állni. Egész életében erre készült és, nos, úgy érezte valóban nincsen félnivalója. Már csak pár óra és ismét megbízható paripája nyergében lesz, úton. Pár nap és kopjával a kezében bizonyíthatja a világ előtt, hogy ő az Örök Város Bajnoka.

Nevét harsogja majd a tömeg és képmását csókolják majd az emberek ... mert így szokták. Asszonyok ajánlkoznak majd fel neki, de ő nem él majd a lehetőséggel. A lakomán visszafogott lesz és ha módja van rá az asztalról és tányérjáról a legjobb falatokat a legközelebbi koldus kölyökkel fogja megosztani. Mert ezt várják el tőle, mert ez az élete, mert ő az Örök Város Bajnoka. Sohasem volt másként és talán, ha Dreina is úgy akarja soha nem is lesz. Persze, mindehhez, előbb meg kell nyernie a közeledő tornát...

Lenézett a városra, ami ugyanakkor felnézett rá. Odaképzelt a délceg alakjáról mintázott kis szobrokat a piacra, szonettjei nyomtatott formában sokszorosított köteteit friss leányok keblére szorítva. Hagyta, hogy szalmaszőke hajába kapjon a szél és beszívta az Új-Pyarron felett tomboló ősz illatát és lehunyta a szemét. Igen, megéri ... a győzelem keserű íze a nyelven, a heves szívdobogás, a tomboló tömeg és az ellenség fájdalomkiáltása. Bajnok lesz.

3. Roxenben



Kevesen merészkedtek ki a Régens parancsa ellenére a város melletti mezőre. Persze ez is csak olyasmi volt, amik az emberek elvártak világi vezetőjüktől, de betartását maguk sem vették komolyan. Annak ellenére, hogy az idegeneket szigorúan távol tartották az épülő faszerkezetektől, lelátóktól és bódéktól, a városiak, és köztük a dologtalan gyerekeik, csak egy újabb lehetőséget láttak benne a kitölthető élettérre. Utóbbiak ezen belül játéktérre.

A felnőttek éppen szünetet tartottak és kedvtelve nézték az elegyengetett földes részen játszó fiaikat és lányukat. Azok, mert tudták jól hol állnak, egymás között mímeltek a hetek múlva ugyanezen a helyen lezajló nagy lovas csatákat. Egy szélfogó roncsát sorompónak használva alig három-négy lábnyiról futottak egymásnak úgy, hogy a társuk nyakába ültek és fafegyvereikkel püfölték egymást, ahogy csak tudták. Mintha csak a tornával kacsolatos reményeik megvalósulását hozhatnák közelebb.

A tér másik oldalán egy nagyobb csapat feszes bőrlabdát űzött az egyik félkész tribunustól, a másikig. Vidám kiáltásaik összevegyültek a munkások és az uraik ebédjét hozott asszonyok kacarászásával. A bőrlabda kiszámíthatatlanul pattogott egy-egy heves rúgás után keresztül a téren, egy alkalommal leverve az egyik önjelölt lovas fejéről a sisaknak hitt vödröt, ami nagy elégedettséget váltott ki a felnőttek seregéből, kik a közeledő délutáni nagy melegtől való félelemtől már neki is álltak sörrel és borral üzni el a testük fáradtságát a következő órákra.

Amikor azonban a Kosfejes által megszállt labda az egyik hosszú fa asztalra pattant és eltört két üveget és egy kupát is egészen más fogadtatása lett a rúgásnak. Rövid időre hangos jajveszékelés, majd szitkozódás és perlekedés hangjai váltották fel a vigasságot, aztán ki-ki a maga gyereket jól elverte, mert persze önkéntes nem volt, aki vállalta volna a bűnös tettet. Kicsit szipogtak ugyan, de a játék lehetősége sokkal erősebb volt és minden folyt tovább az eddigi kerékvágásban.

Talán csak a rúgások lettek pontosabbak, de végülis így fejlődik az ember. Mikor a bőrgolyó túl közel került volna a felnőttek játéktalan világához a gyerekek együttes erővel ugrottak és futottak utána, hogy ne kerüljenek bajba. Csapatpszellelem is kell. Majd a labda egyszer a másik irányba gurult, de nem elég látványosan ahhoz, hogy ráfigyeljenek, s nem is elég közel a játéktérhez, hogy érdemes legyen utána menni. Csak egyikükben égett mégis akkora láng, hogy ügyetlenül utána kocogjon.

A labda valószerűtlenül pattogva gurult be a lelátó árnyékába, amiről még több deszka is hiányzott még. Megállt egy már kész merevítő oszlop tövében és várt. A fiút bátortalanul lépett be és annak ellenére, hogy egy fénysugár jól láthatóan megvilágította a bőrgömböt óvatosan lépkedett az elszórt fadarabok, itt hagyott szerszámok és fűrészpor félhomályában. Idebent melegebb is volt talán, mint odakint a mezőn. Idegesen körbenézett és a labdáért iszkolt.

Az árnyékok között moccant valaki vagy valami. A fiú hevesebben kapkodta a levegőt és nézte, hogy a homályból lassan kibontakozik egy idegen ... egy valódi, városon kívüli idegen arca, kezei és majd az egész alakja. Hosszú hullámos barna haja volt, fehér inge és barna bőrnadrágja. Mellette az oszlopnak támasztva egy gyönyörű nyakú lantot látott az idegen kezében pedig egy fekete kalapot, amit álmosan pörgetett a kezében. Szakállát simogatva méregette a gyereket.

- Talán kicsit korábban érkeztem - sóhajtott északi akcentussal beszélve a közös nyelvet - de ugye itt lesz a Nagy Lovagi Torna és az a város ott a szomszédban ugye Roxen?
- Igen, uram, igen - válaszolt a fiú, egy pillanatra maga is elbizonytalanodva a válaszában.
- Akkor jó - hagyta rá az északi és fekhelye mellől egy kecses kardot emelt fel, hogy az övére tűzhesse - most gondolom majd elrohansz és szólsz valakinek, akik majd tömegben jönnek meglincselni és megverni engem ... ugye?
- Nem, uram, nem - hüledezett a fiú és arra gondolt, amit aztán ki is mondott - A nemes úr látja a jövőt?
- A jövőt? Hmm - gondolkozott el egy kicsit az idegen - igen, azt hiszem ismerem a jövőt ... legalábbis egy részét ... egy lehetséges jövő fontos fejezeteit ... igen. Jós vagyok.
- Mit rejt a jövőnk? - kérdezte félve a fiú és láthatóan el is feledkezett a labdáról már.

- „Zöld mennydörgés hasítja majd át az eget délről,
a Vörös Sárkány öröksége tíz lelket emészt majd el.

A Havas Szentek ajándékkal és vérért jönnek le a hegyről,

Öt halál csillapítja Antoh szomjúságát.

Békére talál végre a Veszett Vad,

felébred álmából a Fehér Oroszlán,

s a Koboldrejteket sem őrzi többé már a titkát.

A Sakálkirály sírja betemetve marad,

Égbe emelkedik az Elveszett Erőd,

S visszatér az is, aki a nap sebében eltűnt.

Elherdálják majd a Dúlás Kincsét is,

mire testvér lesz a Róka és Kos megint.

Legyőzőre talál a Súlyomszívóú angyal,

kinek barátját a néma hegy nyelte el.

Utoljára kinyílik a Romlás Kapuja,

*S megkezdődik majd a Sárkányok Smaragd Háborúja.
Mire a kilenc haláttalan temploma szétszéled,
megmutatkozik végre a Kék Sík Ura."*

- átszellemülten mondta mindezeket, majd kérdőn a fiúra nézett - Ennyi elég?

A fiúnak alig akadt ideje válaszolni, mert mögötte megjelentek társai, akik már aggódtak, hogy merre jár és türelmetlenül várták a játék folytatását. Helyette sikítottak fel az idegen láttán és rohantak ordítva a szüleikért. A fiú ösztönösen felkapta a labdát és magához szorította, ijedten nézett az idegenre, hogyan fog reagálni, de az csak fáradt sóhajjal a fejébe nyomta a fekete kalapot magában motyogva.

- Nekem sem lehet mindig igazam. Jól jegyezd meg, amit hallottál, fiú! Te tudtad meg először - legyintett és a fiú elrohant, ő pedig kilépett a lelátó alól, hogy lássa a távolban gyülekező embereket és a szavaival megterhelt gyereket feljűk futni - A parasztek imádják a próféciákat. Na, ez már egy igazi lincselős tömeg ... - integetni kezdett a közeledők felé - **ÜDV NÉKED ROXEN JÓ NÉPE!**

Líthas Kalandmester,

köszönjük, hogy elfogadtad a felkérést erre az ünnepi alkalomra. A most következő kalandmodul szakít bizonyos hagyományokkal, melyeket a Krónikák történetében már megszokhattunk. A modul lemeséléséhez elengedhetetlen Szabó Péter: Roxen történelméről és városáról szóló kiegészítő cikke. Ez lesz a jelen történet helyszíne és ez tartalmazza az események mozgatórugójának motivációit is többek között. Fontos, hogy ezt az anyagot a játékosok már ismerhetik a találkozó előtt, a honlapon is elérhető volt a számukra, mint a háttéranyagok részét. Így ismerete kiemelten fontos lehet.

Ezzel párhuzamosan a kaland felépítése is eltér a megszokottól: sokkal nagyobb szabadságot enged meg a játékosoknak, így te is könnyebben engedheted őket változtatni a környezeten és az események menetén. A történet kezdetén konkrétan dologtalanul, feladat nélkül érkeznek ide, hacsak az előtörténetük nem határoz meg ilyesmit pontosabban. Alkalmazkodj az elképzeléseikhez és hajlítsd a kezdedbe adott eszközöket olyan módon, hogy megvalósíthassák őket. Persze megfelelő kihívásokat támasztva eléjük. Így a karakterek előtörténete ismerete a szokásosnál is fontosabb.

A modul folyamán természetesen lesz módunk, hogy találjanak maguknak feladatot és így belefolyhassanak a háttérben kibontakozó kalandba. Több esemény nélkülük is megtörténik, de hogyha jókor vannak jó helyen, akkor kulcsfontosságú döntéseket hozhatnak. Igyekezzünk mind a helyszínnel, mind pedig a szereplőkkel szorosabbra húzni a csapat kötelékét, hogy a változások vagy történések nagyobb hatással essenek latba a számukra. Az időt se sajnáljuk erre, még hogyha lassítja is a játék menetét. A kevesebb NJK néha több ...

A helyszín ismeretéhez érdemes ugyanakkor fellapozni Nyulászi Zsolt klasszikus kalandmodulját, a Démon Átkát is, hiszen azonos a terep, csak az évszám más. Az ottani szereplők utóéletéről és sorsáról is regél eleget a háttéranyag, hogyha kiderül számunkra, hogy a játékosok esetleg ismerik (neadjisten játszották), akkor kellemes meglepetést okozhassunk nekik felkészültségünkkel és műveltségünkkel. A kalandban igyekszünk ezekre a részekre külön felhívni majd a figyelmet. Nem könnyű ma már beszerezni ezt a művet, kétségtelen.

Régen várt ünnepély ez a mostani alkalom, több szempontból is. Például az AranyTenger, avagy az Amundok Könyve is most kerül kiosztásra szélesebb körben is terveink szerint. Többszörös születésnapot ünnepelhetünk, ami ráadásul még pont a rendezvény napjára esik idén. Igyekezzünk ezt a hangulatot átadni a játékosoknak is kaland folyamán, hiszen a legnagyobb ünnepségre készülnek, amire módjuk van: lovagi tornára. Ehhez természetesen praktikus ismerni ezen sport hangulatát, amihez az alábbi filmek nyújthatnak segítséget: **Pokol Lovagjai** (dokumentumfilm), **Lovagregény**, **Lovagok Háborúja**, **Zsoldoskatona**, **Első lovag** s.t.b. ...

Ez a kalandmodul zárja le a Krónikák kilencedik évadját és az Örök Város Bajnokai laza szállal összekapcsolódó történetét. Köszönöm, hogy ezt az utazást és ezeket a kalandokat együtt tehetjük meg. A krónikákat a játékosok és mesélők együtt formálják és írják. Ez alkalommal erre szeretnénk szép példát adni ezzel a kalandmodullal. Messziről indultunk, s sokan talán másként is. „Az áldozatok számán mérhető le a győzelem.” Csak rajtunk múlik milyen messzire vezet ez a képzeletbeli utazás. A döntéseinknek súlya van ... tegyünk hát róla, hogy számítsanak.

A modulhoz jó szórakozást, a kalandhoz jó mesélést kívánunk!

Háttér és az Előzmények

A lovagi tornák Yneven a legrangosabb eseményeknek számítanak: itt rangtól, nemtől és származástól függetlenül vegyülhetnek a különböző fajú népek. A '90-es években nem volt mód ilyen alkalmak tartására Shadonon kívül (és ott sem mindig), hiszen egészen a Manifesztációs Háború végéig északon és délen folyamatosan nagy csaták zajlottak. Mondhatni ez a hagyomány veszélybe került és csak lassan, egy-két lokális alkalommal volt mód a nemesek számára, hogy ilyen formán kielégítsék szórakozás iránti vágyaikat.



Csak mostanra, a P.sz. 3715-ös esztendőre tisztult ki valamelyest a kép (és most sem teljesen), hogy ismét egy egész déli kontinensre kiterjedő lovagi tornát tarthassanak, aminek híre eljutott még Erionba, a Városok Városába is, a Kránba, a Fekete Határon túlra, s Új-Godonba, Shadon lovagi hagyományainak átörökítőjébe. Még északról is indultak lovagok, hogy megmérettessenek a különböző versenyszámokban. Első alkalommal a sivatagi háború óta még az amundok is küldtek egy csapatot, mímelve az emberi kultúra szokásait.

Persze nem mindenkinek jelenti ugyanúgy a megbékélés lehetőségét ez a semleges városállamban tervezett rangadó. Roxen északi szomszédja Mawermal főnemesei alkalmat látnak ebben az eseményben arra, hogy igényüket a folyamatosan fejlődő területre és városaira kiterjeszthessék. Tervük azonban korántsem kimódolt vagy alapos, mindent egy lapra tesznek fel: miszerint a lovagi torna szervezése és látványossága lényegében kiüríti majd a várost. Seregük gyalogosan indult meg, alig-alig álcázva magukat a két városállamot elválasztó rengetegekben.

A Mawermal erők vezetője ráadásul teljesen ősei magasra tett lécét kívánja megugrani: személyesen indult el a sereg előtt, jeleket hagyva az erdőben a tájékozódni nehezen tudó csapatoknak, hogy azok Roxen alatt egyesülhessenek egész sereggé. Ő maga pedig azt tervezi, hogy részt vesz a tornán és csak akkor fedi fel kilétét, hogyha megnyeri a fődíjat és akkor fejezi ki történelmi követelését őseinek erre a vidékre. Ha pedig nem nyer ... akkor vigaszdíjként elfoglalja a várost túlerővel.

Ezen tervét olyan rosszul titkolta, hogy az Északi Szövetség Titkosszolgálatának tudtára jutott, de mivel Új-Pyarronnak ezidő szerint csak kalandozók által verbuvált csapatai vannak így maguk akartak Roxen segítségére sietni a hírrel. Vesztükre a megérkező ügynököt, Alucardo Ront'e Rone grófot idegen kémnek nézték (teljes joggal) az épülő lovagi torna helyszínén és börtönbe zárták azzal, hogy majd az ünnepi események után kihallgatják. Addig a Régens vendégszeretét élvezte egy cellában és reméli valakinek lesz annyi esze, hogy időben kiengedjék.

Roxen Psz. 3715

„Roxenbe szándékosan nem érkezhetsz az ember, csak ha alaposan eltévedt.”

Roxen, a Déli Városállamok központi részének apró országa. A Hatregass-hegység délkeleti nyúlványának végében, a Grub-ikerhegyek és a Roxeni völgy szavannás területén

található, a Laromi út mentén. Északnyugati szomszédja Mawermal hercegség, míg déli szomszédjának legközelebbi városa Gargol. Roxen egyetlen említésre méltó jellemzője a jelentéktelensége, hiszen sem különleges árucikkkel nem büszkélkedhet, sem történelemformáló eseménnyel nem hívta fel magára a figyelmet. A „Fű Ösvényének” területére eső államok esetében ez inkább áldás, mint átok.

Az ország északi részét az Akiyl-Grub és a Teraszos hegy uralja, amiket a lezúduló Lair folyó választ ketté. Az ország déli részét a Roxeni völgy foglalja el, ennek központi folyója a Triel, ami a Roxeni domb alatt egyesül a Lairral a végeleáthatatlan nádasairól híres Daloló-tóban. A folyók a tóból már együtt lépnek ki, a dél felé kanyarodó Triel-Lair néven.

Roxen trónján – a Városállamokban korántsem szokatlan módon – nem hercegek, még csak nem is egyetlen uralkodócsalád sarjai követik egymást, hanem választott Régensek. A rang a legnagyobb méltóság a városban, nemesekből felálló Nemesi Tanács adományozza a saját soraiból kiválasztott jelöltnek. Meg kell azonban jegyeznünk, hogy a Régenesi cím és a polgárság múltból eredeztethető szoros kapcsolata miatt a főnemesség körében kevésbé népszerű ez a tisztség, inkább a kisnemesek kiemelkedésének fő lehetősége. A régenesi megbízás vissza nem vonható, a Tanács csak az illető halálát követően jelölhet új Régenst a város élére. Különös csökevénye ez az Ynev-szerte uralkodó társadalmi viszonyoknak, az azonban bizonyos, hogy megkönnyíti Roxen alkalmazkodását környezetük folyton változó politikai helyzetéhez – s ezáltal fennmaradásuk biztosítója. A roxeni Régenst teljhatalmú úr polgári származású és rabszolga alattvalói felett, ám a nemesek ügyeiben csak a Tanács bírálhat: az uralkodó kizárólag a Tanács döntése után és aszerint járhat el. Így követeli a kényes hatalmi egyensúly, hiszen Roxenben nemzedékek óta egyetlen uralkodó sem volt képes kellő hatalmat összpontosítani az egyeduralomhoz.

Roxen városa

„Kapuja kétszer szerez örömet az áthaladónak: egyszer mikor bebocsájtja a megfáradt utazót, másodszor, mikor a távozó búcsút int neki.”

Roxen városállam fővárosa és egyben legnagyobb városa, ami a Kail-Grub délkeleti lefutásának egyik kiemelkedő dombján (Roxeni domb) helyezkedik el. A Laromot Gargollal összekötő út mentén fekszik, uralva a Daloló-tóba ömlő Triel és Lair folyók völgyeit. A lépcsőzetes felépítésű város zöld területeit a lombhullató esőerdő növényei tarkítják. A várost szellős utcák, teraszos udvarházak jellemzik. Az önállóságukat nagyra tartó roxeni polgárok kedvelik a könnyed ruhadarabokat. Alapvetően barátságosak és beszédesek, mindig megtalálják az időt egy kis italozásra.

Roxen neves helyszínei

Wolgar báró háza

A domb tövében áll egy erődszerű, kétszintes, magas, terméskő falakkal körülvett, cseréptetős udvarház. Kapuja valóságos bástya, keskeny, rácsozott ablakaival inkább kelt várszerű hatást. A régenst megmentő egyik hős, Hierlan atya jutalmul kapta szolgálataiért az egykori Wolgar báró házat. A Krad-pap nemcsak, hogy elrejté és felügyeli a titkos lejáratot, de heti rendszerességgel tesz látogatást a város alatti törpe kolóniához.

Aranykakas fogadó

A város egyetlen fogadója egy, a főtéren álló kétszintes, sárga festésű épület rácson ablakokkal. A homlokzaton kovácsoltvas kakas díszleg, a bejárati ajtót pedig két fáklyatartó keretezi. Udvarán áll a kocsiszín, az istálló és gúlákban a tűzifa, ide nyílik a konyha hátsó

ajtaja, és innen vezet egy ajtó a pincébe. Fa galéria fut körbe, amire a vendégszobák aajtajai nyílnak. Három lépcső is vezet fel ide: a kapu mellől, a konyhától és az istállótól. A fogadót a vén Giller és felesége vezeti, két cseléd és egy istállófiú segítségével.

Régensi palota

A város egyik legnagyobb udvarháza. Utcafrontja egy bástyaszerű kaputorony, amely a palotaőrség lakhelye. A keskeny, rácsos ablakos, három emeletes erődítmény földszintje egy boltíves kapubejáró, két apró őrszobával, amelyekből



csigalépcsők vezetnek a felsőbb szintekre. Tágas belső udvarán balra hosszú istálló és kocsiszín áll, jobbra pedig a szolgák szállásai helyezkednek el. Szemben látható a palotaszárny, ami elegáns termek sora, széles lépcsők hidalják át az emeleteket, a folyosókon a díszőrség tagjai posztolnak. A hatalmas fogadóteremben széles vacsoraasztal terpeszkedik. Vendéglakosztályok szolgálják a látogatók kényelmét és a pincerendszere is híres hatféle boráról.

Három hős emlékműve

Az új régenst megmenő három hős (Haragvó Adortelo, Sámánvész Neraq és Temmon cwa Dyhovner) tiszteletére készült szoborcsoport, amiket a régensi palota előtti téren állíttatott fel Agar Deirmen.

A kaland cselekménye vázlatosan

1. nap: Ha az Arany Kakas kukorékol ...

- Bemesélés az előtörténet alapján
- Ébredés Roxen városában az Arany Kakas Fogadóban
- A város felfedezése / jelentkezés a lovagi tornára / Elődöntők

2. nap: Vér és Dicsőség a Versenyek mezején

- Középdöntők lezajlása és alternatív versenyszámok
- megismerkedés az ellenfelekkel és a különböző nációkkal
- Az erdőben feltűnnek az első Mawermal katonák, tábort vernek a sűrűben

3. nap: Az Örök Város Bajnokai

- Döntő mérkőzést megelőző gladiátorviadatok és harcok
- A Mawermal seregek felsorakozása az erdő peremén
- Roxen ostroma, a végső párbajok és az ünnepélyes díjkiosztó

az Álmodók elhívása

Új szél kél a dombokon túl,
Értetlen állnak az emberek.
Bár érzik, hogy enyhül a súly,
Mely évekig húzta a lelküket.

Mint dal nyugtatja őket,
Szomját oltja testüknek,
Felemeli az ő szívüket,
De mindebből ők nem kérnek.

Elfordulnak a hegyek vonalától,
Bizalmukat nem vetik bele.
Irgalmat könyörögnek mástól,
Kinek gyűlölt és félt a neve.

„Bolondok”-kiáltják, azok kik nem hallják a dalt,
„Ostobák”- ordítják, kinek teste nem gyógyult.
„Örültek”- visítják kiknek szíve aljas.
Feddik meg azokat, kik tudják az igazat.

Nincsenek sokan,
Soha nem is voltak.
Egymást segítik ők,
Kik nem félik a jövőt.

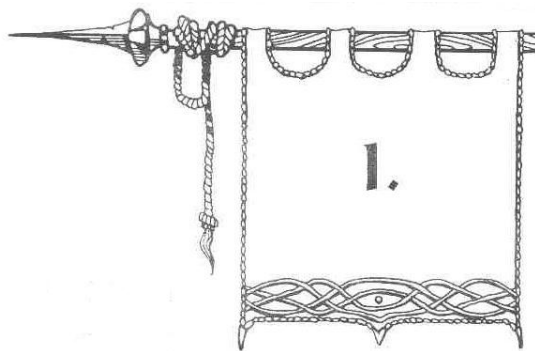
Ők lesznek alapja az új rendnek,
Hisz velük minden lehetséges.
Képzeletüknek nincs határa,
Kacagva lépnek egy új világba.

Mikor egyedül vagy,
És álmodozol.
Gondolj arra,
Hogy közénk tartozol.

*(részlet és idézet
Cloud Boohe: n
Vándorló testek
című verseskötetéből;
P.sz. 3703; Krad Kvartjának,
a Tudomány hónapjainak
Első, az „Ifjak” Havában)*

1. nap: Ha az Arany Kakas kukorékol ...

A karaktereknek először az előtörténetüktől a kaland kezdetéig kell elvégezni a bemesélést. Függetlenül céljuktól és szándékaiktól, ez minden esetben úgy végződik, hogy késő éjszaka érik el Roxen városának északi-vagy déli kapuját. Némi felületes átvizsgálás után beengedték őket (ha a csapatból valaki lelkesen közbeszól, akkor még csúszópénzt is adtak az öröknek), aki előzékenyen eligazította őket a Főtéren álló Arany Kakas fogadóba. Ekkor már elcsigázottan béreltek egy szobát, nagy szerencséjükre volt is éppen annyi és olyan, amire szükségük lehetett.



Másnap reggel veszi kezdetét maga a kaland, amikor is az út porától megtisztulva, újult erővel találják magukat egy lényegében ismeretlen városban. A fogadós előzékenyen reggelivel toldja meg a szállásuk árát, majd magukra hagyja őket, hiszen sok tervezni és szervezni valójuk lehet így, a Lovagi Torna első napján. Amennyiben a játékosok sokat totóznak a fogadó megpróbálkozik vele, hogy kifizettesse velük az éjszakai szállás árát és megpendíti, hogy estére már mások foglalták le a szobát.

Ez nem feltétlenül igaz, hogyha jól igyekeznek ráhatni, illetve elég gyorsan fizetnek, vagy többet ajánlanak a szállásért akkor maradhatnak. Így vagy úgy, de Giller, a fogadós nem tágít az asztaluktól fizetség nélkül. Hogyha elég pénzt kap pluszban (szereti az ezüstöt) információkkal is megtoldja az eddigi szolgálatait. Nagyjából ugyanazokat tudja elmondani, amelyet némi hallgatóság, kérdezősködés után a fogadóban és a Fő téren járkálva összeszedhetnek. Néhány példa:

- Rengeteg címeres harcos és lovag érkezett a városba, de a leggazdagabbak rögtön a Versenyek Mezején állítottak fel saját sátrat, a szegényebbek a városban kerestek szállást
- Az átkozott Ranagollal cimboráló Mawermal városállam démonikus ura állítólag halálát lelta a Szent Inkvizíció által
- Elfendel emberek számára is nyitott kikötővárosában (Nimheon) egy Della-pap kavart nemrég olyan káoszt, hogy a város és lakói állítólag órákra kifakultak a valóságból
- Nurganból friss halszállítmány érkezett a piacra, hamarosan elfogy, mert az értékes halukat, most olcsóbban árulják
- Idegen kémeket fogtak tegnap a Versenyek Mezején épülő lelátók alatt, a városi börtönbe került és csak az ünnepek után fogják kihallgatni (Alucardo Ront'e Rone gróf)
- Hat Város, Armen környékén egy zöld szörnyeteget fialt a rengeteg és szárnyra kapva nyugat felé szállt

A városban ezen felül általános ünnepi hangulat uralkodik: a Régens katonái alig győzik a megnövekedett vendégsereget, aminek a nagyját (báméskodókat a délután kezdődő versenyszámokra) még csak a nap folyamán várják majd. Árusok és kereskedők lepték el a Főteret is, elsők között a fogadóból kilépkökhöz egy alacsony, köpenyes alak verődik

oda a tömegből és fojtott hangon, rossz pyarroni közös kiejtéssel a város megbízható térképét kínálja fel a játékosoknak pár rézért (északról származó goblin Árpa törzséből, de a sálak és kendők miatt könnyen nézhetik koldusnak vagy gyerekeknek is akár).

Opcionálisan, hogyha bármilyen konfliktusba keverednek (zsebtolvajt fognak például a piacon, vagy egy korán kezdő részeges késsel fenyegeti a járókelőket) a kiérkező városőrség tisztje azt is felajánlhatja nekik, hogy az elkövetkező napokban kiemelt zsoldért csatlakozzanak a rendfenntartó erőkhöz. Ekkor érdemes őrirátozást mesélni, beljebb juthatnak a hivatalos intézményekbe, valóban komoly esetekhez hívhatják őket ki (alkimista labor felrobbanása, családi perpatvar, alvilág beszivárgási kísérlete éjszaka), majd ezután közvetlenül a Versenyek mezejére vezénylik ki őket a játékok biztosítására.

Az első napon az lehet a céljuk, hogy valamilyen módot találjanak az ittlétük igazolására (hogyha ezt az előtörténetükben nem tették meg). Amennyiben ez nem sikerül nekik semmilyen módon, akkor az Örök Városból érkezett lovag kíséretével utazó egyik Falkatag (Golyó) keresi fel őket és ajánlja fel, hogy Új-Pyarron érdekében kétféle módon is segíthetnek az Eszmének: először is a pyarroni lovag biztosításával és segítségével a próbákon, ahol több emberre lesz szüksége, ellenségeinek kikémlésében, hogy biztosabban jusson egyre magasabbra ... illetve az állítólagos idegen kém kiszabadításával, akiről a Falka sejtí, hogy szövetségesük.

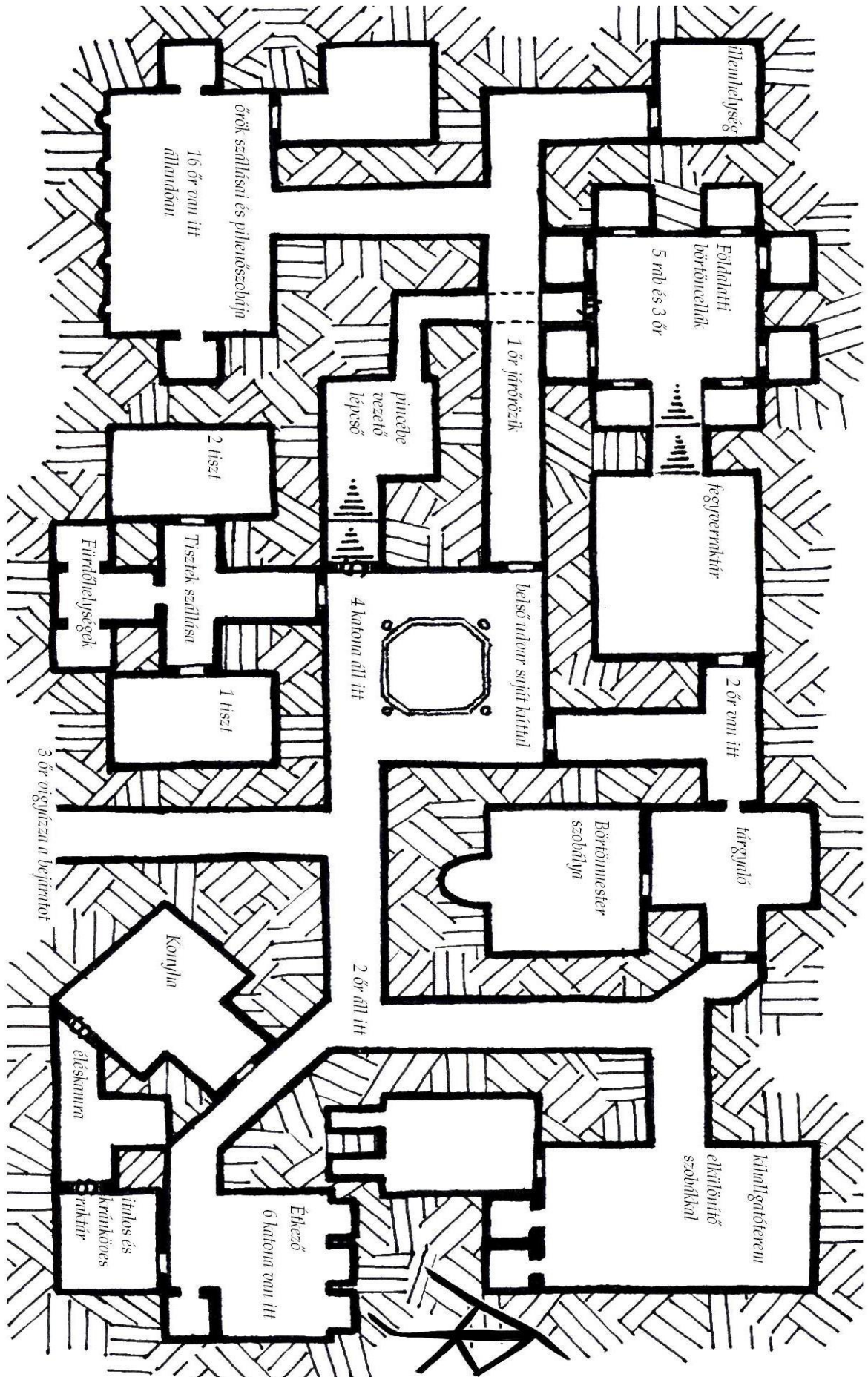
Eközben megkezdődnek a játékokra való jelentkezések is, a Versenyek Mezején felállítják az utolsó sátrakat is. Fogadóirodák nyílnak hirtelenjében, ideiglenes vendégvárók alakulnak a ponyvák alatt és úgy látszik már most ellepik a nézők a pályákat és az egész területet. A rendfenntartók csak az első összecsapásokra tudják majd valamennyire kezelni a helyzetet, amikoris egyre több embert vonnak ki a városból. Ideiglenes megoldásként az elődöntők egyes helyszíneit pedig a városba szervezik be, hogy a nézőket se zárják ki teljesen.

a Roxeni Versenyek Mezején tartott lovagi torna számai, amire jelentkezni lehet első napon

egy számra való jelentkezés egy főnek 1 arany saját felszereléssel, ennek másfelszerese kapott eszközökkel, a versenyszámok az értük kapható pontonként vannak rangsorolva, hogyha egy csapatból többen jelentkeznek, akkor a számok összeadódnak, egyébként kieséses rendszerű

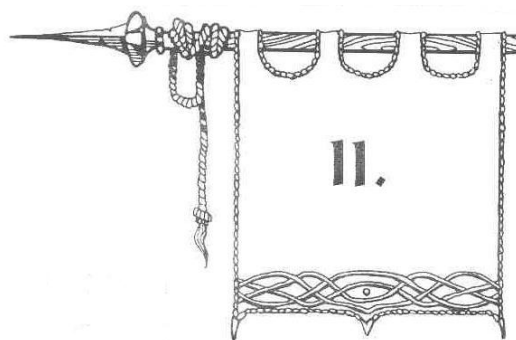
1 pont, az első nap zajló eseményekért

- kardvívás legalább félvértezetben életlen fegyverekkel
(a városi istállóban kialakított arénákban páros harcok folytathatók hivatalos bírák jelenlétében, három tiszta találatig vagy első vérig zajlik a küzdelem)
- zúzófegyver gyakorlat előre elkészített tárgyakon (használandó a tárgyak ellenállása/STP opcionális szabályai, többen állhatnak fel egyszerre és a leggyorsabban elpusztított cseréptorony, farakás, kovácsműhelyben elrontott üllő nyer)
- lóverseny (a Roxen-t körülvevő városfal mentén kijelölt gyalogösvényeken)
- erőpróba, szkanderverseny, súlyemelés formájában
- íjászverseny



2nap: Vér és Dicsőség a Versenyek mezején

Az első nap eseményei után jobban felderíthetik a várost és környékét, eljuthatnak a Versenyek Mezejére is, ahol már sűrűsödnek az események és próbákra jelentkezők. Amennyiben kiderítették, hogy az északi ügynök (a hangulatkeltőben szereplő Alucard Ront'e Rone gróf) a városi börtönben senyved és elhatározzák, hogy kimentik, akkor itt van a városi börtön térképe hozzá. Érdekes fordított esetben, hogyha városőröknek jelentkeztek, akkor meg is kell, hogy védjék az objektumot a kitörés ellen, mert így is, úgy is megpróbálja egy csapat kihozni a gróft (Mawelmar áruhás emberei, hogy elhallgattassák).



Ennek a résznek a szereplői hagyományosan a mellékszerek statisztikáival bírnak:

Kaszt/Rang	Ép alap	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Fegyverek	Tp érték	Fp*
Városőr, átlag	6	6+K6	12+3K6	70+K10	7+K10	Könnyű vért, szálfegek	225	10+K 10
Városőr, tiszt	6	15+K10	25+3K6	95+K10	15+2K6	Könnyű vért, kard, nyílpuskák	225	10+2K6

A beható Mawermal katonák kéttucatnyian lesznek és bár magukban akadálytalanul irtanak ki a börtön védőit és lakóit, képességeik nem vetekedhetnek a játékos karakterekével. Ennek ellenére érdemes mindenre elszánt, halálmegvető bátorságú martalócoknak lefesteni őket (mert azok is). Ajkukon a Mawermal Bikája nevével halljanak meg és tartsák meg abban a hitben a játékosokat is, hogy a halálnál rosszabb sors várna rájuk, hogyha dolguk végezetlenül térnének vissza urukhoz.

Sorkatona	7	8+K6	14+3K6	72+K10	9+K10	Bármilyen	225	10+2K6
Alacsony rangú tiszt	7	12+K10	22+3K6	89+K10	17+2K6	Bármilyen	250	12+2K6
Közepes rangú tiszt	7	16+K10	30+3K6	98+K10	23+2K6	Bármilyen	275	12+2K6

***+állóképesség és akarat erő 10 feletti része**

Alucard Ront'e Rone nappal a hagyományos börtöncellákban van elhelyezve. Este azonban az elkülönítő szobába rakják, mert furcsa hatással van a rabokra (nem sírnak és jajveszékelnak). Később maga a Börtönmester látogatja meg és először lesz módja, hogy valakivel érdemben tudassa a Mawermal invázió hírét. A Börtönmester hiszi meg nem is amit hall, de majd csak reggel küldet egy szolgát jelentésével a Régenshez a rab vallomásáról.

Ezt leszámítva az események hagyományosan alakulnak. Itt kel szót ejtenünk a Lovagi Torna háttéréről, szervezőiről és díjairól is. Alapvetően a kezdeményezés semlegesnek mondható, de hatalmas pénzeket fektettek bele láthatóan. Első nap úgy tűnhet és ezt is mondja mindenki, hogy maga Roxen városa rendezte az eseményt, hiszen az ő emberei vigyázták felül az eddigi párbajokat. A második napon azonban előbukkannak az Adron-papok is.

Ők hivatottak a tornák mágikus biztosítását adni és ezzel is kifejezve a pyarroni pantheonnal való semlegesebb kapcsolatukat. Képességeik a papok és varázslók kelléktárából áll össze, bármikor megérik, hogyha illetéktelen mágiahasználat történik a közelükben. Ők védelmezik kondicionált orgyilkosaikkal a Torna folyamán folyamatosan kitett díjakat is, amelyek a Versenyek Mezején várják, hogy valaki kiérdemelje őket.

A harmadik helyezett nagyobb *pénzjutalmat* kap, amiből már építhet magának egy várat a Déli Városállamokban. A második helyezett egy ősi törpe ereklyét kap, egy **Arany Fejszét** (ami rögtön értékesnek tűnhet majd a város alatt rejtőző kolóniának és minden megtennének a megszerzéséért). Az első díj pedig egy felfoghatatlan értékű *mithrill teljes vértzet*, amihez hasonlót kevesen viselhetnek Yneven.

a Roxeni Versenyek Mezején tartott lovagi torna számai, amire jelentkezni lehet második napon

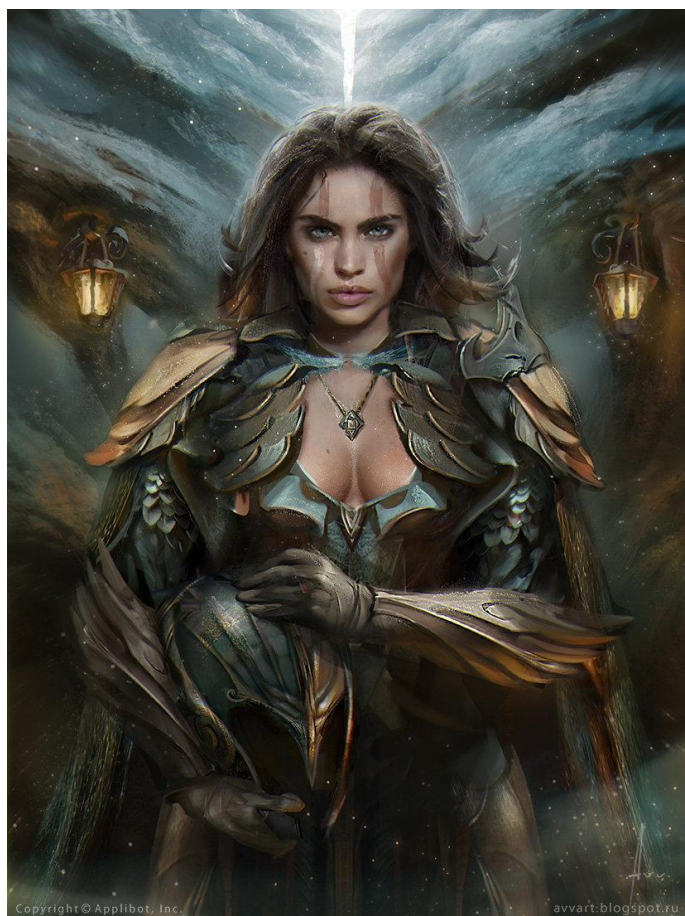
- 2 pont, a második napon zajló eseményekért
- varázspárbaj** a Roxentól északnyugatra fekvő dombokon, ellenfél megölése tilos
- légi bemutató**, repülni képes hátsó jóságok akrobatikus versenye a Fő tér felett
- halálosztó**, mechanikus ügyességi pálya a Versenyek Mezején véletlenszerűen felcsapódó kardokkal és azonnal a tömegbe repítő súlyokkal
- futóverseny** egyre több súllyal, melyek már később izzítottak is
- táncverseny** (társas) és dalnokverseny



Dalpárbaj (részlet)

Ez már sokkal előkelőbb és nagyobb tekintélynek örvendő megoldás. Leggyakoribb fajtája, amikor a két vetélkedő bárd felváltva adja elő a tetszőlegesen kiválasztott dalokat vagy

költeményeket, míg egyértelműen ki nem világlik, melyikük versel mélyebb ihletéssel. Ennek semmi különösebb külső kísérelése nincsen – a képzett kobzosok egy-két dalváltás után már tisztában vannak vele, hogy a másik jobb-e, rosszabb-e náluk.



Játéktechnikailag ez a következőket jelenti: mindkét játékos (vagy NJK esetében a KM) megnézi a karakter éneklés/zenélés és nyelvismeret képzettségét, valamint a Tsz-ét. Ez utóbbinak értékét elfelezi (mindig lefelé kerekítve), majd beszorozza tízzel. Így egy százalékos alapértéket kap. Az éneklés/zenélés alapfoka +5% bónuszt, mesterfoka +15%-ot jelent. A vonatkozó nyelvismeret mesterfoka további +15%-kal növeli az alapértéket. (Bizonyos nyelvek esetében az 5-nél rosszabb nyelvismeret tízszer annyi százalék levonást jelent, amennyivel a nyelvismeret foka alatta marad az ötösnek. Amelyik nyelvet a bárd 3-mál alacsonyabb fokon beszéli, azon képtelen dalolni.) Ezek után mindkét dalnok dob K100-zal, és az eredményt hozzáadja a százalékos értékéhez. Az egész metódus a képzettségpróba-ellenpróba elvén alapszik. Akinek a végeredményként kapott

százalékértéke magasabb, győzött. Mint látjuk, még a legegyszerűbb dalpárbajban sem lehet biztosra menni; a szeszélyes, kiszámíthatatlan ihlet olykor bizony a gyöngébb dalnokhoz pártol, és cserben hagyja a tapasztaltabbat.

Amennyiben a bárdok pusztán szavalótudományukat kívánják összemérni – ritka eset, de előfordul -, akkor az éneklés/zenélés képzettség nem ad bónuszokat a kockadobásukhoz, legendaismeret és a színészet viszont igen (Af: +5%, Mf: +15%).

A dalpárbaj másik változata jobban próbára teszi a költői tehetséget. Lefolyása a bajvívók hasonló jellegű összecsapására emlékeztet, csak éppen a fegyvereknek nem jut benne szerep. Az egyik dalnok – hogy melyik, azt közös megegyezéssel kell eldönteni, - szavalni kezd. A vers lehet tanult, vagy helyben költött; persze a rögtönzés sokkal nehezebb feladat. A másiknak – ha tudja – folytatnia kell a verset egy újabb sorral, amely ritmikailag igazodik az előzőhöz. (A rím nem feltétlenül követelmény; számos ynevi kultúrkör – például a toroni és a dzsad – egyáltalán nem ismeri a rímes verselést.) Ezután újra az első dalnok következik, majd megint a második, és így tovább. Aki először elakad, veszít. Ha hiba nélkül eljutnak a dal végéig, a párbaj eredménye döntetlen; ez persze csak tanult verseknél fordulhat elő, hisz a helyben költött verseket a végtelenségig tovább lehet fűzni.

Játéktechnikailag az ilyen dalpárbaj úgy szimulálható, hogy a két játékos (vagy a KM) a vers minden ráeső sora után felváltva intelligencia próbát tesz. Amelyikük elvétí, az belesült a szövegébe, és veszített.

Ezt a párbajt, ha az érintett felek is úgy kívánják – és elég vállalkozó kedvet éreznek magukban hozzá –, a valóságban is végig lehet játszani, akár tanult, akár rögtönzött verssel. Kétségtelen, hogy ez a megoldás sokkal izgalmasabb és érdekesebb szerepjátékra nyújt lehetőséget, viszont komoly mértékű beleélő készséget és előadói tehetséget igényel a játékosok részéről.

A dalpárbaj harmadik – s egyben leglátványosabb, legkifinomultabb – típusát akár egyfajta varázspárbajnak is minősíthetjük.

Természetesen csak alapjaiban hasonlít a varázsló adeptusok viadalához, maga az összecsapás egészen más formában zajlik. A legnemesebb, legnagyobb dicsőséget hozó megmérettetésnek számít a vándorpoéták körében, ám ugyanakkor szörnyen nehéz és veszedelmes: általában csak a legkiválóbb, messze földön elhíresült bárdok merik fölállalni a vele járó kockázatot.

A két versengő dalnok itt is soronként felváltva citál valamilyen megzenésített költeményt, eszköztáruk azonban már sokkal szélesebb skálán mozog. Ezúttal már nem csak hangjukra és tehetségükre hagyatkoznak, hanem a mágiájukra is. Mivel ezek a viadalmok általában a nagy nyilvánosság előtt zajlanak, mindkét rivális igyekszik minél jobban elkápráztatni és lenyűgözni a közönséget, fölülmúlva ebben a másikat. A nemes dalpárbaj rendkívül ritka esemény, ám akik a jó sors kegyeltjeként tanúi lehetnek egynek, azok számára életre szóló élményt jelent – noha nem feltétlenül kellemeset. Számos északi krónikás megemlékezik róla, hogy amikor Dathra Ynn-Bhalar, a híres toroni Ezüstszirén egy tragikus szerelmes balladával a halálba dalolta nagy vetélytársát, az erv Tavaszkezü Ladoriant, hallgatóságuk nagy része gyógyíthatatlan mélakórba esett, és sokan közülük később önkezükkel vetettek véget az életüknek.

A nemes dalpárbaj játéktechnikai lebonyolítása oly módon történik, hogy a játékos, illetve a KM tízzel beszorozza a vetélkedő karakterek Tsz-ének egynegyedét (mindig lefelé kerekítve). Így egy százalékos alapértéket kap, amit – a főtebb megadott mértékben – tovább módosít minden olyan tényező, mely a két közönségesebb párbajtípus kimenetelét befolyásolhatja. (éneklés/zenélés, nyelvismeret, legendaismeret és színészet) Ha a bárdok varázslatok alkalmazásával emelik látványos előadásuk fényét, ezekért további bónuszpontok járnak. Erre a célra a bárdmágia számos eleme alkalmas, (bár direkt támadóvarázslatok sohasem); melyek közül a legismertebb és a legcélrányosabb kétségkívül a Bűvhangszer. Ezért a varázslatért jár a legtöbb százalékos bónusz is, az alább következő táblázat szerint.

Minden plusz szólam:	+10%
Egy szólam eltolása kánonba:	+5%
Egyéb hangszer bekapcsolása:	+10%
Egyéb hangszer hangzásának eltolása (kánon):	+5%
Egyéb hangszer több szólamban, szólamonként:	+10%

A nemes dalpárbajban felhasználható többi varázslatot értelmetlen volna lajstromba szedni és pontértékeket rendelni hozzájuk, hiszen a riválisok fantáziája ilyenkor nem ismer határokat – mint ahogy remélhetőleg a játékosoké sem. A talpraesett, ravasz dalnokok olyan varázslatokat is képesek hatékonyan alkalmazni dalaik érdekében, melyeknek első pillantásra semmi közük nincsen a költészethez. Nagy általánosságban elmondhatjuk, hogy a bárdok játékát látványosan kiszínező varázslatokért (Képidézés, Élő történelem stb.) egyenként +10% módosító adható, míg a legfeljebb aláfestésül szolgáló fény és hang

effektusokért (Hangteremtés, Aura) egyenként +5%. A legfontosabb szabályt azonban igen tömören meg lehet fogalmazni: Minél rendhagyóbbnak és ötletesebbnek találja a KM a varázslat alkalmazását, annál több bónuszt adhat érte.

Előfordulhat, hogy a fentiek szerint módosított százalékos érték száz fölé emelkedik, de ennek nincs különösebb jelentősége – mi több, nem feltétlenül jelent automatikus győzelmet. A számítások elvégzése után a párbajozó felek egyet dobznak K100-zal, s az így kapott számot hozzáadják módosított alapértékükhöz. Amelyiküknek magasabb összeg jön ki, az a nyertes; ha az eredmény netán egyenlő volna, akkor az győz, aki több Mp-t használt fel a vetélkedésben. Amennyiben ez a z érték is megegyezne, a viadal döntetlenül végződik – ami persze rendkívül ritkán fordul elő.

A dolog azonban ezzel még nem fejeződött be. A mágikus dalpárbaj ugyanis – mint már említettük – sokkal kockázatosabb a két közönséges verziónál. Amit az összecsapás eldőlt, a győztes szabadon megválaszthat egy általa ismert dalmágikus effektust, amellyel a vesztes sújtja, és nem kell érte Mp-t fizetnie. A vesztes automatikusan a varázslat hatása alá kerül, nem dobhat ellene mágiaellenállást, az időtartam tízszer annyi perc, amennyi Mp-t a győztes a párbaj során felhasznált.

Egyesek ezt bizonyára ijesztőnek látják, hiszen a diadalmas bárd – ha úgy tartja kedve – ilyenkor akár meg is ölheti a legyőzött riválisát, ha például ismeri a halál dalát. Ez azonban korántsem ilyen egyszerű. Igaz ugyan, hogy a győztesnek nem kell Mp-t fizetnie a vesztesre kiszabott dalmágikus hatásért; ám a választott bárdvarázslat Mp-igénye ettől függetlenül nem haladhatja meg azt a mennyiséget, amennyivel a győztes a párbaj lezárultakor rendelkezik. Ha tehát a dalnok valami nagy erejű varázslattal akarja sújtani ellenfelét, akkor jó sok Mp-t kell tartalékolnia erre a célra; ám mivel a viadalban alkalmazott varázslatok fölfelé módosítják a százalékos alapesélyt, ezzel éppenséggel a győzelmét kockáztatja. Persze kellő leleményességgel megáldott, Mp-ivel okosan gazdálkodó nyertes így is megtalálhatja a módját, hogy az összecsapás záróakkordjaként porig alázza riválisát.

A dalpárbaj nem a bárd kasztnak valamiféle misztikus titka vagy kiváltsága: gyakorlatilag bárki vívhat ilyen viadalt, függetlenül attól, hogy milyen kasztba tartozik. Az igazi bárdok ellenében a más kasztú karaktereknek persze elég rosszak az esélyeik: az ő Tsz-ük egyáltalán nem számít bele a százalékos alapértékükbe, csak a képzettségeikből fakadó bónuszokra támaszkodhatnak. (Ebből logikusan következik, hogy a szükséges képzettségekkel nem rendelkező karakter automatikusan alulmarad.)

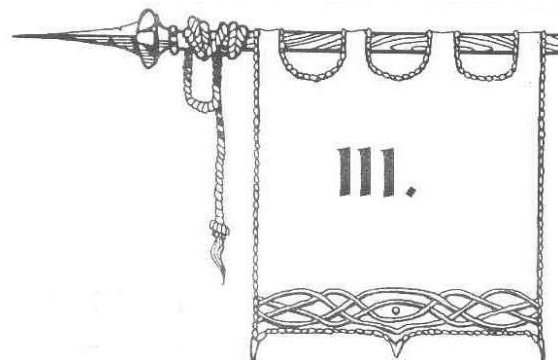
A második nap végére igen pontos elképzelésük lehet már majd a résztvevő fontosabb felekről és esélyeiről. Érezhető és látható, hogy a végső csata a dartoniták, shadoniak, dwoonok, amundok és a pyarroniak között dől majd el. Rájuk lehet nagyobb tétellel fogadni is majd, közöttük dőlhet el a három díj sorsa. Persze, hogyha a játékosok is részt vesznek a tornán és előkelőbb helyet vívnak ki maguknak, akkor maradhassanak játékban és legyenek esélyesek.



Mawelmar csapati ezenközben felálltak a várostól egy fél napi menetelésre az erdőben és tábornak verve készülnek a másnapi rövid és remélhetőleg eredményes ostromra. Két és félszáz katona várja a tisztek (legalább 50-en vannak) parancsát a támadásra. De hogyha az éjszaka folyamán a játékosok keresik őket, megközelítik, akkor értékeik a börtön ostromlóival megegyező. Öröket is állítottak, az eltűnt vadászokat ők kapták el és végezték ki.

3. nap: Az Örök Város Bajnokai

A Lovagi Torna utolsó napján felsorakoznak a felek a végső megmérettetésekhez. Ezen a napon a következő versenyszámokban lehet kiemelkedni és jelentkezni rájuk a szokott módon:



3 pont, a harmadik napon zajló eseményekért

hagyományos lovagi torna és kopjatörés a Versenyek mezején

lovas íjászat vagy hajítás lóról

vért nélküli vívás bekötött szemmel lángoló kardpengékkel

szépségverseny

Orome rendszerű viadal

Orome rendszerű viadal: különösen hasonló egyes gladiátorviadalokhoz, ebben az esetben azonban a harc egy nagy, nyílt mezőn zajlik, ahol a lovasok nehéz kopjával kerülgetik egymást, azt várva, hogy az őket támogató mágiahasználó minden őket támogató vagy ellenségüket gyengítő varázslatát elsüsse. Eközben a két mágiaforgató között három-három fegyveres küzd mindkét oldalon, hogy a másik mágusához jusson. Érdekesség, hogy a lovagok bármikor dönthetnek úgy, hogy egymásra támadnak, sőt, a harcosok is támadhatják a lovagot. Egyetlen szabály, hogy a LOVAT tilos megsebezni bármelyik fél részéről.

Ezen a ponton szokás szerint az események kiszámíthatatlanul alakulhatnak a játékosok döntései, a dobott próbák és támadások, illetve a szereplők reakciói miatt. Ami bizonyos, hogy délután, amikor az egész Versenyek Mezeje az utolsó, minden eldöntő párbajra készülhet majd, akkor vonulnak ki észak felől nagy tömegben a Mawermal gyalogosok és tényleg a lehető legnyugodtabban beveszik a várost. Mire az utolsó párbaj is lezajlik, már idegen zászló lobog a tornyokon. A Déli Városállamok törvényei szerint pedig ez nem különösebben bűn.

Persze a lelkesebb roxeni patrióták megpróbálhatják erővel visszafoglalni a városukat, de erre már kívülről nem lesz lehetőségük. A lovagok valóban kimerülve és nagy részük csalódottan távozik. Azonban, hogyha a játékosok időben értesülnek a közeledő veszélyről és sikerül meggyőzniük egy-egy lovagot, hogy a lovagi torna és a materiális dicsőség helyett a városért és népéért tegyenek valamit külön, akkor egészen más végkimenetel is elképzelhető.

Technikailag egyedül állnak szemben 300 felfegyverzett katonával sík terepen. De az Örök Város Bajnokai nem hiába azok, akik az elmúlt esztendő és kalandok alatt lettek. Ezen az

utolsó harctéren mindenki bemutathatja mennyit ér valójában, mi maradt a lovagi erényekből és a becsületből a Lovagi Tornák nélküli évek alatt. Hogyha vesztesre állnának a bajnokok, akkor isteni közbeavatkozásként elrepül egy zöld pikkelyes őssárcány a fejük felett észak felé, ami szokatlan módon akár békét is teremthet a harcolók között.



Horda-szabály: ehhez hasonló megoldás létezik más rendszerekben (pl. *7tenger*), de a M* hangulatához is úgy gondolom, hogy nagyon illik és régóta hiányzott. Eredetileg a *Lovagok és Fejvadászok Háborúja Csataszimulációval* (ld. *AranyTenger, avagy az Amundok Könyve*) együtt szerepelt volna a teljes harcrendszer alternatívájának szánt **Vas Ideje típusú harcrendszerben** (és egy *Shenarok Könyvében*), de később egyre többet használtam otthon is (pl. *Az Elveszett Erőd* kaland) majd végül az *Úttalan út* című modulban fel is vázoltam a használatát.

Lényege, hogy a rendszerben sok olyan ellenség lehet, amely szemtől-szemben nem jelenthet veszélyt egy képzetebb, magasabb szintű kalandozónak (de van, amelyik még egy első szintűnek sem) azonban nagy számban és túlerőben már igenis van oka aggódni a játékosnak tőlük. A matek lényege, hogy a sok-sok lényből a következő számításal egyetlen ellenséget gyúrunk, amivel könnyebb lesz számolni kalandmesterként is és így odafigyelni inkább a harc részleteire.

A Horda-szabályt alkalmazni akkor lehet, amikor az ellenség száma több mint 20. Minden tízes helyi érték efölött többszörözi a lények harcértékét (KÉ, Té, Vé, CÉ). 20 főnél már másfélszeresek az értékek, 30-nál már duplázódik, 40-nél két és félszeres, 50-nél háromszorozódnak. Érdemi támadásaik száma is aszerint alakul, hogy mennyien vannak: 20-29 db esetén két támadásuk lehetséges, 30-39 között már három a megnövekedett a harcértékekkel.

Fontos, hogy a játékosok sebzése a hordán minden esetben fele annak, amennyit sebeznének, hiszen itt nem valódi sebeket osztanak. Támadásaik száma megegyezik azzal, amennyivel az adott harci szituációban rendelkeznek. A Horda értékeit minden harci kör elején újra kell

számolni (tehát ha közben csökken is a számuk, akkor is befejezik a kört teljes harcértéken). Amennyiben a horda létszáma 10 alá csökkenne, akkor már semmiképpen nem él a szabály, onnantól már csak aprítás van.

Ekkor egyébként Életerő – és Fájdalomtűrés pontjaik sem a szokásos logika szerint számolandók. Életerejük lényegében a számukkal lesz azonos, a Fájdalomtűrés értékük pedig játéktechnikailag egy ideiglenes Morállal. Hagyományos találat esetén tehát a Horda harci kedve sérül, túlütés alkalmával pedig (használandó a kötelező Ép vesztes táblázat) a tényleges számuk csökken, ami visszahatározhat közvetlenül a harcértékeikre is. Élőholtak és egyéb, Fp-vel amúgy sem rendelkező lények esetében, akiket amúgyis csak a túlütés sebezne ugyanúgy él a szabály.

Amennyiben a lények egyenként rendelkeznének Sebzés Felfogó Értékkel úgy a legrosszabb és legjobb felszerelt vagy ilyen módott védett lények értékének átlagát véve kapjuk meg a Horda konstans SFÉ értékét, amit NEM csökkent így az esetleges túlütés sem (hiszen minden találat más-más lényre megy). Az átlagba beletartoznak a védtelen egyedek is, amelyeknek így plusz erőt adhat, hogyha egy tagjuk jobban fel van szerelve vezetőként. Az nem választható le a hordáról, mert testükkel védik.

Ezzel a megoldással az addig lenézett NJK parasztok is lehetnek igazi fenyegetés a játékosok szemében, mint az egyszerű élőhalottakból álló sereg. Sebzésük egyébként annak megfelelően alakul, hogy mivel harcolnak a karakterek ellen. A rendszer lényegében azokat a védhetetlen és óhatatlan sérüléseket szimulálja, amelyek ilyen tömeggel való szembenézéskor megtörténnek. A rendszer igazi előnyét én még is inkább abban látom, hogy a Kalandozók valóban Kalandozónak érezhessék magukat és egy-egy suhintással, támadással több ellenséget is elpusztíthassanak. Ahogy a regényekben...

A Lovagi Torna háttérében álló valódi erő is megmutatkozhat ekkor: a Hatalmasok nevű mágusok csoportja ilyen módon keresi azokat a lehetséges tagokat, akik érdemesek a figyelmükre. Az Adron papokon keresztül minden tusát végigfigyeltek és személyes ügynökeik is jelen voltak a városban, hogy az Örök Város Bajnokait titkon megmérjék. Összegezve a cselekedeteiket döntenek majd el, hogy érdemesek e arra, hogy felvegyék velük a kapcsolatot ezek az éteri lények és egy fontos feladattal bízzák meg őket később. Természetesen a Torna minden résztvevőjére él ez a megfigyelés.

A zöld őssárkány valóban a HatVárosból érkezett és a mágikus áramlatok szárnyán töltekezett energiával, hogy a hosszú, észak felé tartó útjára felkészülhessen. Ő már érzi azt, amit sokan csak a vándorok pletykáiból tudhatnak északon is: az elfeknek egy újabb kiválasztottja fedte fel magát ebben az évben a Riegyó Városállamokban. Sokan (teljes joggal) attól tartanak, hogy hosszú életű nép régen várt idehe közelgett és beköszönt egy újabb SÁRKÁNYHÁBORÚ korszaka Sirenarban. A jövő pedig ismét a Kalandozók kezébe kerül ...

Nem Játékos Karakterek és Mellékszereplők

Malarik és kompániája



Malarik Belerno, Darton paplovagja. A negyvenes évei felé közeledő, erőteljes testalkatú férfi származásáról nem árulkodnak vonásai. A Déli Városállamok észak-keleti végében vezeti az Airun féle rend egyik nagyobb erősségét. Igencsak kilóg a sorból ő és rendtagjai a tornán, amin saját nemesi származási jogán vesz részt. Természetesen sisak nélkül, bár azért kopjatöréshez bevont (állvas) szerzett valahonnan, hogy legalább a felcsapódó szilánkok elől védve legyen valamelyest.

3 fő kíséri. Két fiatalabb lovag és egy középkorú feketevértés. Láthatólag az utóbbi segédkezik neki a felbérelt apród mellett, hogy kiigazítsa, mit mikor kell csinálni szabályosan. Az úr Jarl del Vissan, egy Pyarronból elszármazott lovag, a rend bőkezű támogatója. Fiatalabb korában tán egy társzekeret is felbírt volna borítani egymagában. Medve termetű fickó, lassú ám elképesztően magabiztos és mindig stabil mozgással.

A társaság harsány, sokat nevetnek egymás közt, főként másokon. Az úri eseményeken részt vesznek, hiszen megtehetik, de gyakran feszegetik a nemesi jó ízlés határait. Amennyiben egy bál vagy vacsora véget ér, nem állallaknak ivó létesítményben folytatni a vigaszt vagy katonákkal/kalandozókkal/utazókkal vegyülni. Véleményüket nem rejtik véka alá, ha valaki nem tetszik és akár

másokat is gúnyos tréfák áldozataivá tesznek szívesen. Ugyan több nevező is kifogásolhatja jelenlétét, illetve a sisak hiányát, ám a paplovag képes meggyőzni a tanács elegendő hányadát/a régenst, hogy saját felelősségre tud ő magára vigyázni.

Hogy mit keresnek itt? Az ok egyszerű egy, ha komolyabb kártyaesten fogadást kötött egymással Malarik és Jarl. Ha Malarik nyer, a loagnak kell követnie a paplovagok szertartásokkal, imákkal és áldozatokkal teli életét Darton egész havában. Ha viszont Jarl nyer, a paplovagnak kell megízlelnie a lovagi életet és részt vennie a roxeni tornán.

Mindannyian hajlamosak kis bajkeverésre. Kocsmái verekedés, hamiskártya, törvetés, mérgek. Ezekhez mind értenek ki több, ki kevesebb tapasztalattal. A tornán Malarik láthatóan nem rutinos még a kopjával és a pajzsával, ám látható harci tapasztalata sokszor kisegíti. Ha van gyalogos viadal is karddal, arra minden további nélkül szívesen beszáll.

Malarik Belerno - 11. szintű paplovag

ME=54, Ép:14 Fp:110, Yp:50, Mp:99, fizikai tulajdonságok ~16, szellemiek ~14

alap/másfélkezes kard/kopja+köz.pajzs Ké:27/36/28 Té:82/105/97 Vé:131/153/166

Jarl del Vissan - 9. szintű lovag

ME=37 Ép:16 Fp:120, Yp:33

alap/pallos Ké:29/34 Té:78/94 Vé:126/138

Két ~6. szintű Darton paplovag (Kroast és Frederik)

ME=30, Ép:13, Fp:80, Mp:54, alap Ké:22 Té:65 Vé:110

A Dwyll Unioból érkezett Naplovag csapata

Irador Lorssakir – Ranil paplovag

Magas rangú dwoon nemes, negyvenes éveiben járhat. Általában véve a dwoonokhoz képest világlátott ember, tanulmányai végeztével időről időre elhagyta hazáját egy-két évre. Különösen kedveli a lovagi tornákat és megmérettetéseket, így ha a Dwyll Unióban átmeneti nyugalom van, felkerelkedik egy-egy rangosabb rendezvényre, hogy próbára tegye saját magát, és természetesen hogy megtalálja népe kiválasztottját, aki királyuk lesz majd. („...mert fényes homlokú lesz ő, szeme sugárzó, akarata erős, akárcsak a karja, melyen a csillagok a jegyek, szíve pediglen tiszta, felette a sugárzó nap fénye...”) Kevés pompásabb hely van erre, mint egy lovagi torna. Irador külhonban soha nem térít, nem is beszél istenéről, csak ha kérdezik. Ám ha valaki becsmérelni merné, bizonyosan megbánná miután megismerkedett az ő higgadt megtorlásával. Mind e mellett jó kedélyű, és bátor férfi, aki hazájában ismert nagylelkűségéről. Időről időre felkarol egy fiatal, szegényebb sorból való tehetséget, akit aztán egyházi tanulmányai végéig támogat.



Armann Hrundt– a fegyverhordozó

Armann tehetséges és ambiciózus ifjú, Irador legújabb pártfogoltja. Ránézésre még alig érte el húszas éveit. Rendkívül lelkes, és hihetetlenül izgatott a torna miatt, mindenképpen bizonyítani akar mentorának, hogy méltó a támogatására. Életében először hagyta el hazáját, és bár a különféle vallások képviselői iránt távortartóan és gyanakodva lép fel, elméje nyitott az új dolgok felfedezésére, legyen szó akár új fegyvernemekről, nyelvekről, akár szép hölgyekről.

Unnr Essa – a bárd

Unnr ilanori származású mesemondó. Arca kortalan, mozgása fiatalos. Hosszú évekkorábban ismerte meg Iradort, mikor elindult a dwoonok közé, hogy

megismerje történeteiket. Első ízben négy évet töltött el közöttük, és közben megtért Albornetól Ranilhoz. Ez a megtérés akkoriban nagy válság volt a számára, úgy érezte elveszíti önmagát. Ám Ranil utat mutatott számára: Ekkor ismerkedett meg mesterével, aki beavatta őt a fények világába, hogy ez által közelebb kerülhessen Ranilhoz (bárdként csak fénymágiát használ!). Későbbi útjai után is újra és újra visszatért a Dwyll Unióba, s a lovagi torna előtt Irador kérte fel, mint régi ismerőst, hogy tartson velük, legyen aki megőrökíti az eseményeket.

Nem Játékos Karakterek

TYR Mawermal, a Bikacímeres hódító lovag (7. szintű lovag)



A Mawermal földek ura és parancsolója. Hogyha nem sújtaná az ősei átokként rátelepedett elvárása, akkor egy bajnok is lehetne belőle. Így azonban a saját szolági által rettegett, katonái által félt, ellenségei által démonnak tartott fiatalemberként maradhat fel az utókor számára. Ha azonban a kaland során a karakterek közelebbi viszonyba kerülnek vele, akkor MEGVÁLTOZTATHATJÁK a jellemét is. Rangtalan nevezőként csillagként tör ki az elődöntőkből és a többi lovag közelsége kihozza belőle a legjobbat: nem fogadja el legyőzött ellenfelei fegyverzetét, második este együtt mulat a néppel is ha kell. Hogyha eleget iszik, akkor még a Versenyek mezején dolgozó bábszínház tulajdonosnőjével is jó viszont alakíthat ki. Mindezek ellenére nem fog letenni tervéről és ősei szellemének kielégítéséről. Roxent Mawermalhoz akarja csatolni, de uralkodni már kevesebb kedve lenne fölötte.

Alucard Ront'e Rone gróf (3. szintű Arel pap/3. szintű bárd, jellem: Élet-Káosz, vallás: Arel) az északi titkosszolgálat enigmatikus és alkoholista vezetője. Sokan úgy gondolják, hogy mágikus módszerekkel tartja fent a fiatalágát, mások tudni vélik, hogy hajlott korban meghalt a lammoni

incidens során. Elüldözött ilar nemes, aki hivatás mellett az istennő kegyére is rátalált. Fiatalos megjelenése és habitusa ellenére öltözködésében és dalválasztásában is inkább a '60-as és '70-es évek, két Zászlóháború közötti időszakára hajaz. Zenéi inkább siratódalok a természet iránt, végtelen panaszok elvesztett kedvesek felett. Rejtély hogy hogyan képes tisztségét rendben ellátni, mert nem kell neki sok és napokra az asztal alá issza magát, akár becsületből is. Fegyvert ritkábban hord magánál, akkor is csak egy tőrkatot vagy visszacsapó íjat. Igazi kincse kétségtelenül az élőfém húrokkal rendelkező lantja, ami Tarin szabadszellemű mestereinek munkáját dicséri. Roxen börtönében várja, hogy egy megfelelő embernek elmondhassa a Mawermal tervet.



Az amund követség

Egyetlen feladattal érkeztek a Hirokin Birodalomból: képviselni fajtájukat a Tornán. A Muad Munda terve velük egyszer, megmutatni a világnak, hogy az amundok országának is van létjogosultsága ebben a világkorban. Sőt, azt a titkos utasítást is megkapták, hogy SENKI NEM ÖLHET MEG SENKIT KÖZÜLÜK. Ez önmagában is elég komoly kihívás lehet, de alapvetően semlegesek lesznek a viadatok során.

Faj: AMUND_HAT_NEB

Kaszt: HARCOS

Szint: 7

Előny: Mázli

Képességek:

Erő: 16

Állóképesség: 15

Gyorsaság: 16

Ügyesség: 16

Egészség: 15

Szépség: 18

Intelligencia: 15

Akaraterő: 16

Asztrál: 13

Észlelés: 14

Harcértékek

Ké: 35

Té: 76

Vé: 112

Cé: 6

HM: 0

Életerő

ÉP: 12

FP: 87

Pszi és Mana

Pszi pont: 0

MTME: 6

ATME: 3

MME: 6

AME: 3

Mana Pont: 0

Képzettségek:

Fegyverhasználat Alapfok

Fegyverhasználat Alapfok

Lovaglás Alapfok

Úszás Alapfok

Futás Alapfok

Belharc Alapfok

hadvezetés Alapfok

Balzsamozás Alapfok

Emberismeret Alapfok

Etikett Alapfok

Fegyverhasználat Mesterfok

Fegyverdobás Mesterfok

Fegyvertörés Mesterfok

Földharc Mesterfok

Százalékos képzettségek:

Éberség/észlelés 6

Csapdafelfedezés 6

Esés 46

Jóslás 0

Kötéltánc 6

Követés/lerázás 6

Lopózás 6

Mászás 36

Rejtőzködés 6

Titkosajtó keresés 6

Ugrás 26

Zárnyítás 6

Zsebmetszés 6

Nyelvek:

Közös 4

Saját 5

Fegyverek:

Szablya Tám/kör: 1 KE: 42 TE: 91

VE: 129 Sebzés: 1k6+2

Fegyver nélkül Tám/kör: 0 KE: 35 TE: 76

VE: 112 Sebzés: 0

Faj: AMUND_HAT_NEB
 Kaszt: LOVAG
 Szint: 8
 Előny: Karizmatikusság

Képességek:

 Erő: 16
 Állóképesség: 15
 Gyorsaság: 16
 Ügyesség: 16
 Egészség: 15
 Szépség: 18
 Intelligencia: 15
 Akaraterő: 16
 Asztrál: 14
 Észlelés: 13

Harcértékek

 Ké: 31
 Té: 80
 Vé: 127
 Cé: 6
 HM: 0

Életerő

 ÉP: 12
 FP: 105

Pszi és Mana

 Pszi pont: 21

MTME: 6

ATME: 4

MME: 27

AME: 25

Mana Pont: 0

Képzettségek:

 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverismeret Alapfok
 Hadvezetés Alapfok

Etikett Alapfok
 Lovaglás Mesterfok
 Írás/Olvadás Alapfok
 Heraldika Mesterfok
 Pajzshasználat Mesterfok
 Pszi Alapfok
 Sebgyógyítás Alapfok
 Fegyverhasználat Mesterfok
 Nehézvértviselet Mesterfok
 Élettan Alapfok
 Balzsamozás Alapfok
 Idomítás Mesterfok
 Szexuális kultúra Alapfok
 Pusztítás Alapfok
 Birkózás Alapfok

Százalékos képzettségek:

 Éberség/észlelés 6
 Csapdafelfedezés 6
 Esés 6
 Jóslás 0
 Kötéltánc 6
 Követés/lerázás 6
 Lopózás 6
 Mászás 6
 Rejtőzködés 6
 Titkosajtó keresés 6
 Ugrás 6
 Zárnyítás 6
 Zsebmetszés 6

Nyelvek:

 dzsad 4
 Nyelvismeret 2
 Nyelvismeret 2
 Nyelvismeret 2
 Közös 4
 amund 5

Fegyverek:

 Közepes pajzs Tám/kör: 1 KE: 31 TE: 80
 VE: 162 Sebzés: 1k6 MGT: 1
 Fegyver nélkül Tám/kör: 0 KE: 31 TE: 80
 VE: 127 Sebzés: 0
 Lovaskopja Tám/kör: 1/2 KE: 37 TE:
 105 VE: 137 Sebzés: 1k6

Vérték:

 Teljes vért MGT: 8 SFÉ: 6

A shadoni küldöttség

A legutóbbi hazájukban rendezett lovagi torna, a 'Shadon Virágain' kiemelkedő teljesítményt elért két lovag Új-Godon színeiben érkezik meg. Céljuk, hogy jól érezzék magukat, bebizonyítsák mindenkinek, hogy honnan ered a lovagi kultúra és miért. Ádázul küzdenek majd a Tornán, akár egymással szemben is, de mindig betartva a szabályokat és a lovagi erkölcsöket. Elsők között ajánlkoznak majd, hogyha a játékosok a Mawermal sereg ellen kéri fel a Bajnokokat.

Aldus Bel-Tivoldori lovag: Első és egyetlen fiúgyermeke a felföldi Tivoldori családnak. Van ugyan valahol még egy húga Shadlekben, ám a Tivoldori birtokoknak és az egykori vár romjainak ő az egyetlen örököse. Közép nemesi család büszkélkedhet a névvel, mit a távoli, nem túl jó hírű tartományon, húga házassága révén, csak Shadlekben ismernek páran.

Fiatal lovag volt még, mikor egyre másra jöttek az utaló jelek, hogy apja, a becsületesség lovag mintaképe, szeretőt tart. Felmerül a gyanú, hogy boszorkány lehet a háttérben. Ekkor kerekedett fel és kérte Domvik egyházának támogatását, amire egy a környéken tevékenykedő, szintén fiatal Mendraioszt választott.

A gyanú beigazolódott, mi több kiderült hogy a csábító bűbajos nőszemély nem is csak egy maga van jelen, hanem egy kisebb kör vezetője, kiknek próbál új rejtekhelyet kiépíteni a Tivoldori birtokon. Midőn a lovag és a boszorkányvadász nekiveselkedett, hogy kiűzzék a boszorkánykört és Domvik színe elé állítsák őket, a dolgok némileg balul ütöttek ki. Bár a boszorkányok életének véget vetettek, másnap hajnalra a kis vár helyén csak füstölgő romok maradtak, mik maguk alá temették sokak mellett Aldus apját és anyját is.

Egy darabig a későbbiekben kapott helyet a családnál, ahova húga korábban beházasodott, ám kis idő után inkább kalandozásra adta a fejét, hogy így gyűjtsön javakat, dicsőséget és támogatókat, hogy a családi birtokot ismét felépíthesse.

Faj: EMBER	Vé: 116
Kaszt: LOVAG	Cé: 8
Szint: 5	HM: 0
Előny: Mágiatúrés	Életerő

Képességek:	ÉP: 11
	FP: 68

Erő: 18	Pszi és Mana
Állóképesség: 15	-----
Gyorsaság: 18	Pszi pont: 11
Ügyesség: 18	
Egészség: 14	MTME: 2
Szépség: 14	
Intelligencia: 14	ATME: 2
Akaraterő: 12	
Asztrál: 12	MME: 13
Észlelés: 15	
	AME: 13
Harcértékek	

Ké: 26	Mana Pont: 0
Té: 74	

Képzetségek:

-----:

Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverismeret Alapfok
 Hadvezetés Alapfok
 Etikett Alapfok
 Lovaglás Mesterfok
 Írás/Olvasás Alapfok
 Heraldika Mesterfok
 Pajzshasználat Mesterfok
 Pszi Alapfok
 Sebgyógyítás Alapfok
 Fegyverhasználat Mesterfok
 Állatismeret Alapfok
 Értékbecslés Alapfok
 Nehézvértviselet Mesterfok
 Ökölharc Alapfok
 Szexuális kultúra Alapfok
 Térképészet Alapfok
 Úszás Alapfok

Százalékos képzetségek:

-----:

Éberség/észlelés 8
 Csapdafelfedezés 8
 Esés 11
 Jóslás 0
 Kötéltánc 8
 Követés/lerázás 8
 Lopózás 8

Mászás 8
 Rejtőzködés 8
 Titkosajtó keresés 8
 Ugrás 8
 Zárnyítás 8
 Zsebmetszés 8

Nyelvek:

-----:

Erv 4
 Kráni 2
 Gorwicki 2
 Nomád 2
 Közös 4
 Shadoni 5

Fegyverek:

-----:

Fegyver nélkül	KE: 26 TE: 74 VE: 116
Sebzés: 0	
Alkarvédő	KE: 26 TE: 74 VE: 134
Sebzés: 0	
Vasököl	KE: 35 TE: 79 VE: 118
Sebzés: 1k3	
Közepes pajzs	KE: 31 TE: 84 VE: 161
Sebzés: 1k6 MGT: 1	
Nehézlovas kopja	KE: 26 TE: 90 VE: 116
Sebzés: 2k10	
Buzogány,shadleki	KE: 34 TE: 87 VE: 130
Sebzés: 1k6+1	
Lovagi kard	KE: 33 TE: 94 VE: 133
Sebzés: 2k6+2	

Sir Parsifal Dal Cronten 5. Tsz. lovag

Shadoni Birodalom. Birodalom... hatalmas, gazdag, nagy, egész, egységes. Ezt az egészet mégis néhány erős oszlop tartja fent. A Dal Cronten nevű főnemesi család- már-már dinasztia, egy hatalmas tartógerenda. Gazdagok, óriási birtokokkal rendelkeznek, és a királyi család (Bel Corma) elsőszámú támogatói. Ha a Bel Corma családnak vagy magának a királynak hatalmi problémái támadnak, a Dal Cronten-re támaszkodik. Eme család tehát létfontosságú szerepet tölt be a birodalomban. Ezért is szükséges az egységessége. Nem lenne jó, ha feldarabolnák a területeit, vagy valami módon megosztanák a családot. Így hát mindig az elsőszülött fiúra szállnak a családi birtokok és az összes vagyon. Ezért a család sok más nemesi családhoz hasonlóan arra törekszik, hogy csak egyetlen fiúgyermek szülessen. Ez nem mindig sikerül így.

Történt egyszer egy tavaszi éjjelen, P.sz. 3682-ben, hogy a Dal Cronten család kilenc hónapja várandós úrnője megszülte a potenciális örökösét, pontosabban örökösöket, ugyanis Lynette Dal Cronten ikreket hozott a világra. Az idősebbiket Rajmondnak, a fiatalabbikat Parsifalnak keresztelték. Rajmonddal azonban valami nem volt rendben, bénultan született. Meg voltak róla győződve hogy, nem éri meg a holnapot. Parsifal egészségesnek tűnt és semmiféle külső

testi hiányossága nem volt. Teltek a napok és minden reggel, két csecsemő sírása ébresztette a családot, ugyanis Rajmund életben maradt, és mivel ő volt az idősebb, így ő volt az örökös, aminek Sir Dal Cronten egy cseppet sem örült, ugyanis rossz fényt vetne a családra, ha egy torzszülött lenne az uralkodó. Erkölcstelen lett volna szerencsétlen gyereket álmában párnába fojtani, így hát más eszközhöz folyamodott a fondorlatos Sir Dal Cronten. Parsifalt könyveltette el idősebbnek és papíron ő volt az örökös. Az elkövetkezendő egy év során rejtélyes körülmények között meghaltak a szüléskor segédkező szolgálók és bábák. Egyvalaki azonban nem...

Akkortájt ugyanis a birtokon vakációzott az úrnő testvére Sir Lyonel aki a várva várt örökös



születésének éjjelén képtelen volt elaludni, és a gyereksírás hallatán benézett az ablakon és látta, hogy „mit” vesznek ki először Lynette Dal Crontenből és látta Parsifalt megszületni másodikként. Lyonelnek feltűnt, hogy egyre másra halnak meg a várnépek és tudta, hogyha sógora a Sir valahogy megtudja, hogy ő tudja ki a valódi örökös, előbb vagy utóbb, búcsút mondhat a fejének, ugyanis a ház ura nem ismer határokat, ha el akar érní valamit. Ezért aztán továbbállt...

A két csecsemőből gyermek majd úrfi lett. Rajmondot mindenhova tolószékben vitték, Parsifal azonban jó fizikumú erős férfivá érett, lovagi neveltetést kapott és maga is arról álmodott, hogy tornákon törjön lándzsát nemes úrnők kegyeiért. Ám az uralkodáshoz kicsit sem konyított. Nem értette a bonyolult pénzügyeket, a számok tudományának érthetetlen és kusza hálóiiban elveszve érezte magát, nem úgy Rajmond, aki remek volt minden szellemi téren ő sakkozott a legjobban, az udvarban és fejben tartotta a család éves költségvetését. Tíz éves korától remek tanácsadóként szolgált a ház

urának. Felnőttkorukban vált teljesen világossá apjuk számára, hogy Rajmond lenne a jobb örökös, még nyomorékon is, azonban a papírok hazugsága miatt Parsifalra várt a családi vagyon.

Egy nap öreg nagybátyjuk Sir Lyonel és pompás kísérete jött látogatóba, a kastélyba. Lyonel szeretvén a nemesi intrikát, elmondta testvéreinek Lynettenek, hogy tudja, ki a valódi örökös. Lynette elmondta férjének Sir Dal Crontennek, hogy testvére tud a cseréről. Sir Dal Cronten, mivel szerette volna, hogy Rajmund legyen a jogos örökös el akarta tüntetni Parsifalt...

Természetesen nem megöletni akarta saját fiát, ezért megkérte sógorát Lyonelt, hogy vigye el Parsifalt magával erioni kereskedelmi célú hajóútjára ahol reményei szerint megcsapja a kalandozás szele és nem akar majd visszajönni.

Így is lett... Parsifal és Lyonel elindultak hát Erionba, de még Shadont sem hagyták el mikor egy erdei tisztáson pihenve, a fák közül nyílvesző repült Lyonel szívébe. Ugyanis sógora Sir Dal Cronten félt, hogy az örök intrikus elárul mindent Parsifalnak ezért elejét vetette a problémának, kihasználva a Dal Cronten család titkos bérgyilkos nyomozóosztágának tehetséges ifjút, Robint, aki egyébként Parsifal gyermekkori edzőtársa volt. Lyonel azonnal meghalt, Parsifal pedig bevetette magát az erdőbe, a nyílvesző irányába. Robin teljesítette a feladatát így hát azonnali terepelhagyásba kezdett, nyáladzó menekülés formájában, amit egy a földből kiálló gyökér hiúsított meg. Íjászunk orra bukott a gyökérben Parsifal pedig utolérte, és nyomban felismerte. Főhősünk érthetetlenül állt egykori barátja fölött, de Robin

nem tudta miért kellett lelőnie Lyonelt, csak parancsot teljesített. Parsifal hazautazott és mérgesen letorkolta apját a történekekért, közben fogalma sem volt róla, hogy miatta történt az egész. Lynette sem tudott semmit az egészről, de most hirtelen gyűlöletet érzett, amiért férje megölette fivérét. Sir Dal Cronten elmondta Parsifalnak, hogy valójában ő a fiatalabb, és hogy szerinte Rajmond alkalmasabb az uralkodásra...

Parsifal becsapva érezte magát, gyűlölte apját. Nem azért mert nem lehetett övé a családi birtok és a vagyon, hanem mert egész eddigi életében hazudtak neki és nagybátyját is megölték. Ezért egy zsák pénzel egy teljes vértessel, és egy karddal nekivágott a nagyvilágnak és elkezdte élni a kalandozók életét...

Lynette nem hagyhatta el a férjét, de ez egy másik történet. Az események után soha többé nem aludtak közös ágyban.

KÉ:24

TÉ:92

VÉ:169

CÉ:-

Sebzés:2k6+2 (20-as Erősség bónusz nélkül)

ME:20

ÉP:16

FP:77

SFÉ:6 (Teljes vértessel, **bíbor köpennyel**)

Pyarron lovagja

Különösen romlott lelkű valaki, aki fiatal kora óta pyarroni kondicionálás alatt marad. A szabályokat és törvényeket szó szerint betartja, példát mutat az erényekből másoknak, de ez csak a külső. Ha megtehetné (és hogyha a pszi-mester valamiképpen fogást veszít rajta) akkor egy gátlástalan és önző személtáda lesz, aki nem tisztel sem istent sem embereket és csak egyetlen dologhoz ért: lóról másokat a levegőbe lökni póznával ... ahhoz viszont nagyon.

Faj: EMBER

Kaszt: LOVAG

Szint: 8

Előny: Karizmatikusság

Ké: 27

Té: 80

Vé: 130

Cé: 6

HM: 0

Képességek:

Életerő

Erő: 15

Állóképesség: 15

Gyorsaság: 16

Ügyesség: 16

Egészség: 15

Szépség: 14

Intelligencia: 14

Akaraterő: 15

Asztrál: 15

Észlelés: 15

ÉP: 12

FP: 104

Pszi és Mana

Pszi pont: 20

MTME: 5

ATME: 5

Harcértékek

MME: 25

AME: 25

Mana Pont: 0

Képzettségek:

-----:
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverhasználat Alapfok
 Fegyverismeret Alapfok
 Hadvezetés Alapfok
 Lovaglás Mesterfok
 Írás/Olvasás Alapfok
 Heraldika Mesterfok
 Pajzshasználat Mesterfok
 Pszi Alapfok
 Sebgyógyítás Alapfok
 Fegyverhasználat Mesterfok
 Nehézvértviselet Mesterfok
 Etikett Mesterfok
 Fegyverhasználat Mesterfok
 Idomítás Alapfok
 Politika/Diplomácia Alapfok
 Birkózás Alapfok
 Ökölharc Alapfok
 Emberismeret Alapfok

Százalékos képzettségek:

-----:
 Éberség/észlelés 6
 Csapdafelfedezés 6
 Esés 6
 Jóslás 0
 Kötéltánc 6
 Követés/lerázás 6
 Lopózás 6
 Mászás 6
 Rejtőzködés 6
 Titkosajtó keresés 6
 Ugrás 6
 Zárnyítás 6
 Zsebmetszés 6

Mellékszereplők

Niss (45)

45 éves, alacsony és vékony szolgafiú az utcáról. Büszke rá, hogy az utcáról felemelkedett a régens udvarába, bátornak mutatja magát, azzal hencg, hogy mekkora szoknyapecér. A becsületét visszanyert papnő, Viontiel támogatásának hála a Hiteles ház vezetője.

Agar Deirmen (48)



Nyelvek:

-----:
 shadoni 4
 dwoon 2
 kráni 2
 törpe 2
 Közös 4
 Saját 5

Fegyverek:

-----:
 Fegyver nélkül Tám/kör: 0 KE: 27 TE: 80
 VE: 130 Sebzés: 0
 Lovaskopja Tám/kör: 1/2 KE: 33 TE:
 105 VE: 140 Sebzés: 1k6
 Lovagi kard Tám/kör: 1 KE: 34 TE: 100
 VE: 147 Sebzés: 2k6+2
 Közepes pajzs Tám/kör: 1 KE: 27 TE: 80
 VE: 165 Sebzés: 1k6 MGT: 1

Vérték:

-----:
 Teljes vért MGT: 8 SFÉ: 6

Apja halála után jó eséllyel indult a régensi címért, ám a mesterkedéseknek hála, éppen csak, hogy el tudott menekülni a gyilkossági kísérlet vádjára elől. Kényszerű száműzetésében északi bárdvá vált. Ebben a szerepben „tévedt” Roxenbe, ahol a fogadóban Rog és Garef bérelte fel zsoldosként, az első éjszaka megmérgezték, élőhalottat akartak belőle csinálni, és börtönbe vetették. Szerencséjének hála a kalandozók megtalálták, és a körülményeknek köszönhetően megválasztották Régensnek, ahol azóta sem okozott csalódást a városállamnak. Politikájára jellemző, hogy főnemesi család sarjaként a nemeseknek kedvez. Garef merényletét túlélte, ám azóta hordszékbe kényszerül gerincsérülése miatt.

Zargoff (376)

Egykori sötét, törpe papi tanítvány volt, akit nevetlensége miatt kicsapták a rendből. Lázítás miatt börtönbe vetették ahonnan kalandozókkal együtt kimenekült és kivette részét a démonimádó papok hatalmának megdöntésében. Mára a rejtőző törpe nép vezetője lett, aki rendszeresen tartja a kapcsolatot az irántuk élénk érdeklődést mutató Hierlan atyával, akivel együtt sikeresen dolgoznak az elkorcsosult törpék újbóli felemelkedésén.

Giller a Holdvilágképű (69)

Az Aranykakas öreg fogadósa, nagydarab elhízott alak, a város hírforrása, aki néhány ezüstért szóra is bírható. A fogadót vezető vejét segíti.

Garsa (51)

A városi őrség egykori hadnagya. A '89-es események után az elbocsájtott parancsnok, Aldel Karamond helyét foglalta el a parancsnoki poszton. Májig jól tartja magát.

Ostoros Airhar (67)

Az alvilág csavaros eszű vezetője, aki sikerrel vonta ki magát a történetek következményei alól és erőfeszítéseinek köszönhetően az alvilág a megbuktatott Dorhas Karamond támogatása nélkül is működik. A városállamban nincs olyan kétes ügylet, amiről ne tudna.

Aldell Karamond (55)

A városi őrség méltatlan parancsnoka, akit a Karamond botrány után leváltottak. Helyére hadnagya, Garsa került, ő pedig azóta itálra és kártyára költi örökségét, törzshelye a Hat korsó kocsmá.

Viontiel Karamond (49)

Vezeklés után bocsánatot nyert családjá bűneiért, és az egyház kezessége alatt ma Dreina szentélyét vezeti.

Prastor Karamond (62)

Az eltávolított régens, Dorhas volt kincstárnoka a családját ért vádak elől a Mawermal hercegségben keresett menedéket, állítólag azóta sem a legegyszerűsebb utakon jár.

Dorqual (48)

Dorhas Karamond régens megbuktatásakor a pillanatnyi felfordulást kihasználva megszökött és Ordanba menekített több értékes varázstárgyat és a kráni varázsló naplóját. A szerzemény alapján később visszaküldték Roxenbe egy kisebb csapat élén, hogy az ősi törpe kincsekből is részt szerezzenek. Csapata a járatokba veszett, ő maga pedig előbb a törpék, majd Psz. 3711-ben a régens fogságába került. Mai napig a roxeni börtönben raboskodik.

ADRON PAPOK

Faj: EMBER
 Kaszt: PAP
 Szint: 8
 Előny:

Képességek:

Erő: 13
 Állóképesség: 14
 Gyorsaság: 13

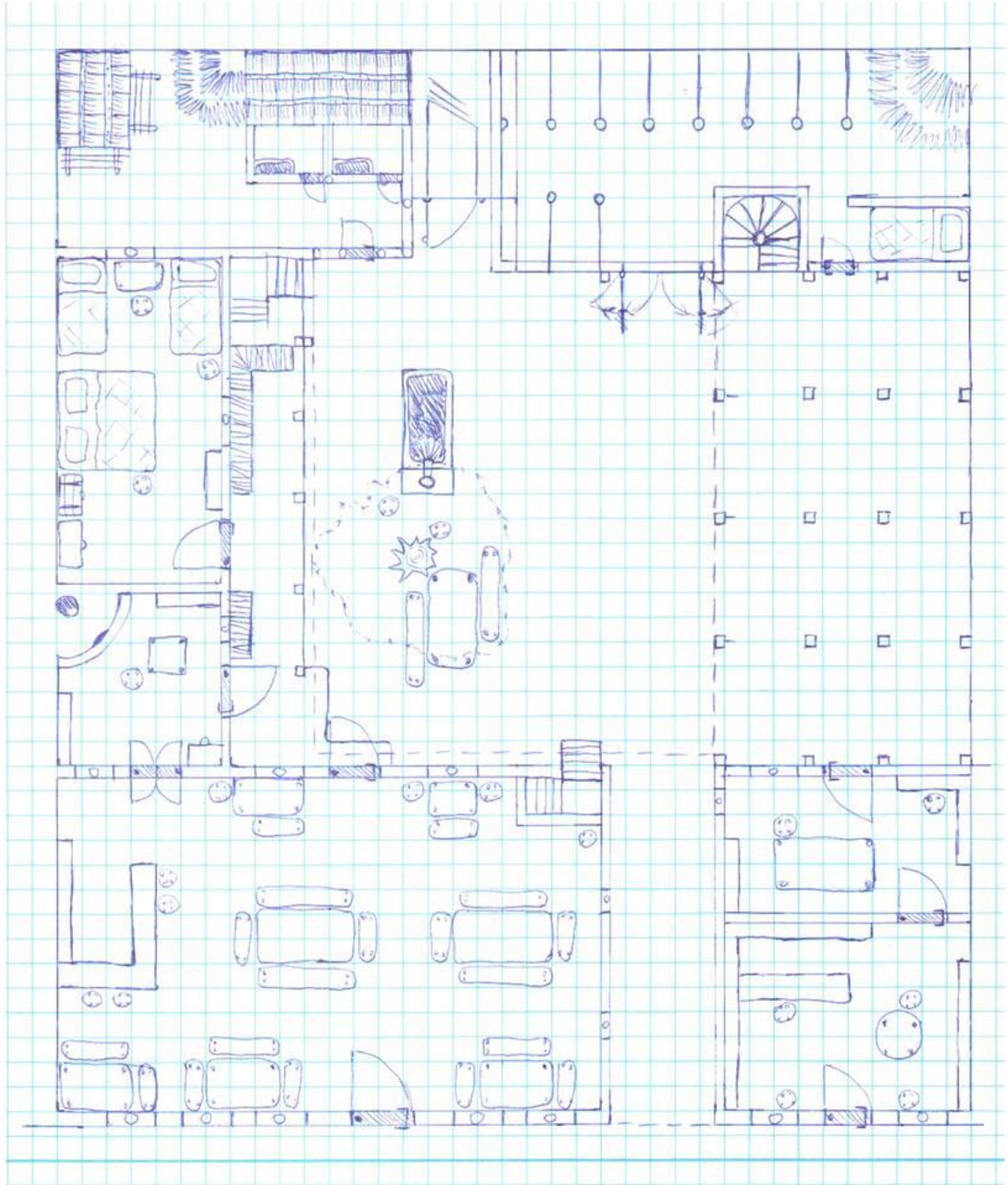
Ügyesség: 13	Sebgyógyítás Mesterfok
Egészség: 16	Élettan Alapfok
Szépség: 13	Mágiahasználat Mesterfok
Intelligencia: 18	Herbalizmus Alapfok
Akaraterő: 15	Alkímia Mesterfok
Asztrál: 18	Ősi nyelv ismerete Mesterfok
Észlelés: 17	Lélektan Mesterfok
Harcértékek	Mágiaismeret Alapfok
-----	Történelemismeret Mesterfok
--	Térképészet Mesterfok
Ké: 10	Szájról olvasás Mesterfok
Té: 40	Nyomolvasás/eltünt. Alapfok
Vé: 108	Kínzás elviselése Mesterfok
Cé: 3	Időjóslás Alapfok
HM: 0	Helyismeret Mesterfok
Életerő	Százalékos képzettségek:
-----	-----
--	---
ÉP: 12	Éberség/észlelés 3
FP: 79	Csapdafelfedezés 3
Pszi és Mana	Esés 3
-----	Jóslás 0
--	Kötéltánc 3
Pszi pont: 41	Követés/lerázás 3
MTME: 5	Lopózás 3
ATME: 8	Mászás 3
MME: 46	Rejtőzködés 3
AME: 49	Titkosajtó keresés 3
Mana Pont: 72	Ugrás 3
Képzettségek:	Zárnyítás 3
-----	Zsebmetszés 3
---	Nyelvek:
Fegyverhasználat Alapfok	-----
Erkölc Mesterfok	---
Vallásismeret (saját) Mesterfok	Nyelvismeret 5
Írás/Olvasás Alapfok	Nyelvismeret 5
Pszi Mesterfok	Közös 4
Éneklés/Zenélés Alapfok	Saját 5
Legendaismeret Mesterfok	Fegyverek:

	Fegyver nélkül Tám/kör: 0 KE:
	10 TE: 40 VE: 108 Sebzés: 0
	Hosszúbot Tám/kör: 1 KE: 14 TE:
	50 VE: 124 Sebzés: 1k5

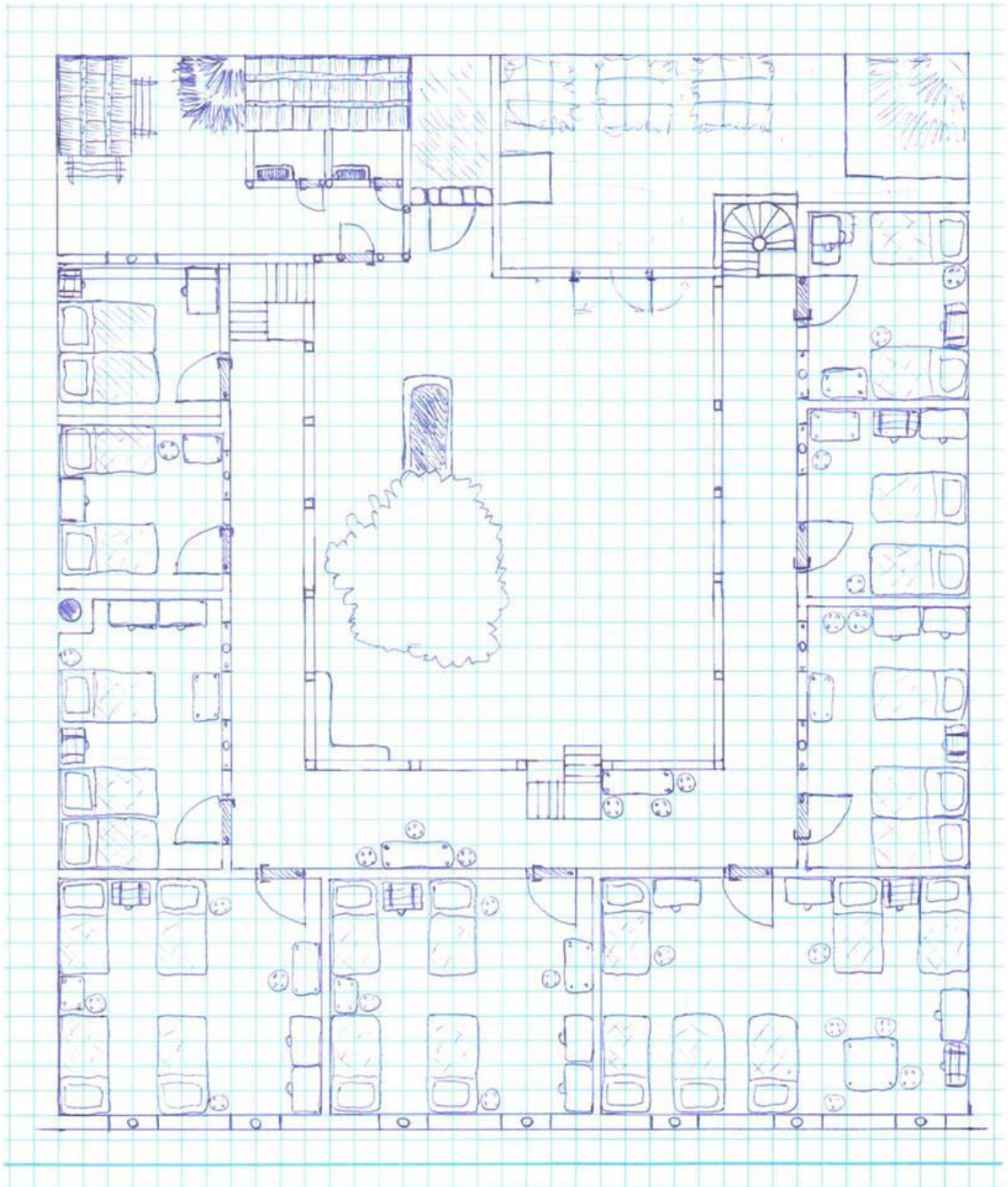
Térképek és mesélői mellékletek

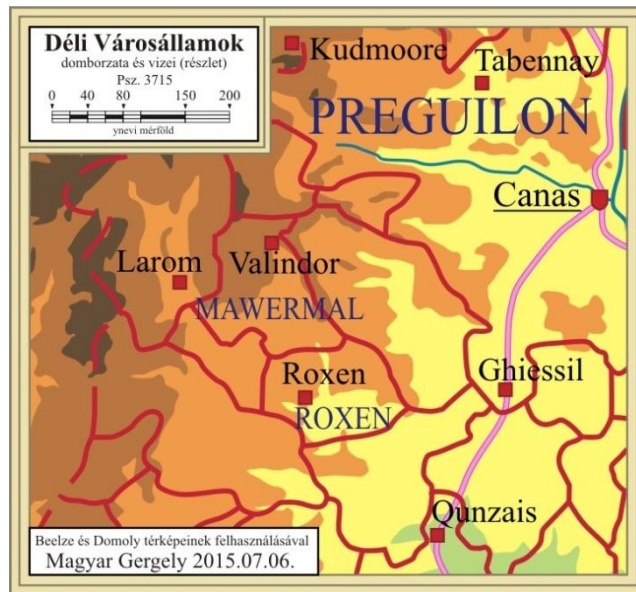
Arany Kakas Fogadó

Földszint és alsó részek



Emelet és szobák a galérián

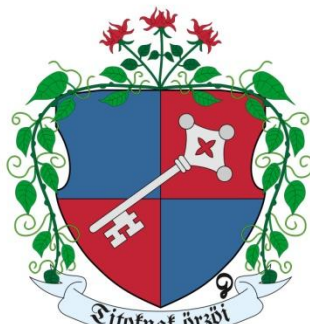




Roxen címerei



Kirhil Ház



Roagmond Ház



Raganden Ház



Tofgar Ház



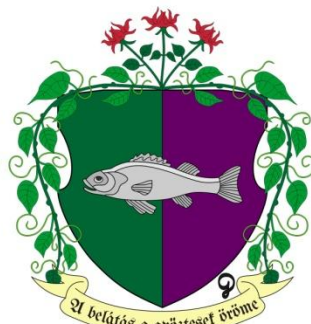
Narigmand Ház



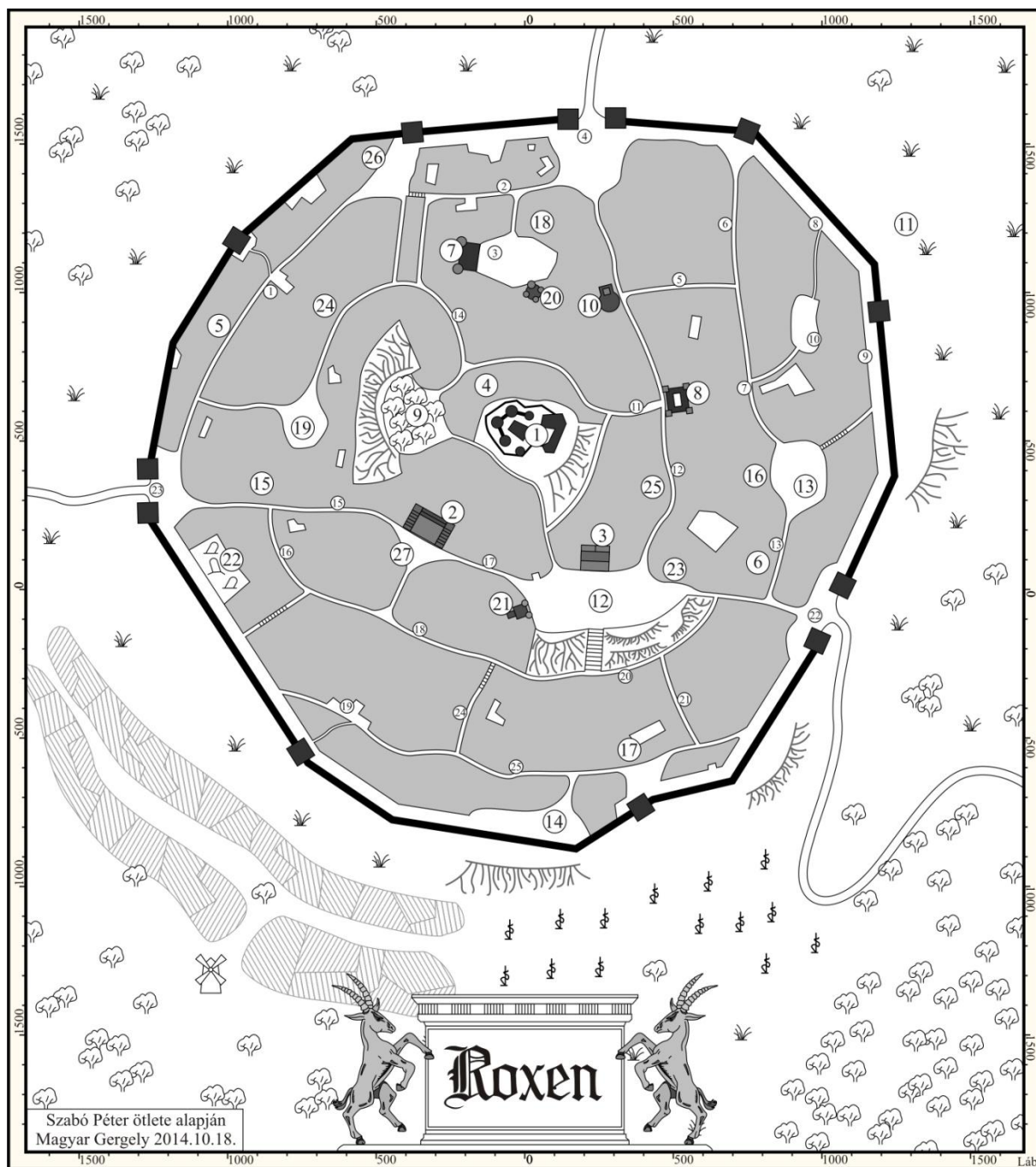
Meddaron Ház



Deirmen Ház



Karamond Ház



- 1 - „Kastély“
- 2 - Régensi palota
- 3 - Arany kakas fogadó
- 4 - Wolgar báró háza
- 5 - W. volt istállófiújának viskója
- 6 - Lakatlan udvarház
- 7 - Nemesi Tanács háza
- 8 - Városi őrsg
- 9 - Park
- 10 - Fördő
- 11 - Versenyek mezeje
- 12 - Főtér
- 13 - Friss piac

- 14 - Marhavásár
- 15 - Kopóitató
- 16 - Hat korsó
- 17 - A Fekete Ökörhöz
- 18 - A Solymász öröme
- 19 - Bitófák tere
- 20 - Dreina szentély
- 21 - Kyel templom
- 22 - Temető
- 23 - Hiteles ház
- 24 - Börtön
- 25 - Szerencse forrása
- 26 - Ellana imaház
- 27 - A három hős emlékműve

- 1 - Szegénysor
- 2 - Futárok útja
- 3 - Becsület tere
- 4 - Katonák kapuja
- 5 - Szabók útja
- 6 - Tetőfedők útja
- 7 - Sütők útja
- 8 - Kőművesek útja
- 9 - Sörmesterek útja
- 10 - Fazekasok tere
- 11 - Süvegesek útja
- 12 - Borbélyok útja
- 13 - Leves utca
- 14 - Ökrök útja
- 15 - Tímárok útja
- 16 - Ácsok útja
- 17 - Borárosok útja
- 18 - Nyeregkészítők útja
- 19 - Bognárok útja
- 20 - Pecsényések útja
- 21 - Kovácsok útja
- 22 - Főkapu
- 23 - Válaszkapu
- 24 - Örömök útja
- 25 - Mészárosok útja