



## **Nova: Befogók (M.A.G.U.S. kaland)**

**Idő:** P.sz. 3716.

**Helyszín:** Erion, valamint a tőle kelet-északkeletre elterülő vidék

A X. Fanfár a Hősökért tábor első, csütörtöki napján (és éjjelén) várják 2-5 kalandozót erre a kalandra.

**A kalandról:** Természetben mászkálós, a játékosoktól függő mértékben harcolós, egyszerű történetű, inkább az NJK-kal való kommunikációra, a karakterkijátszás lehetőségére, és a remélhetőleg kialakuló hangulatra építő kaland, elsősorban realiztikus, és nem „epicherofantasy” stílusú meséléssel.

Mi köt össze néhány nagyon régi kardot, egy megerőszkolt elf lányt, egy halálosan beteg öregembert és egy dzsad rendszerű viadalokra szánt élőlények befogására alakult társaságot? Ez derülhet ki azok számára, akik belevágnak a kalandba, és beállnak a Befogók közé...



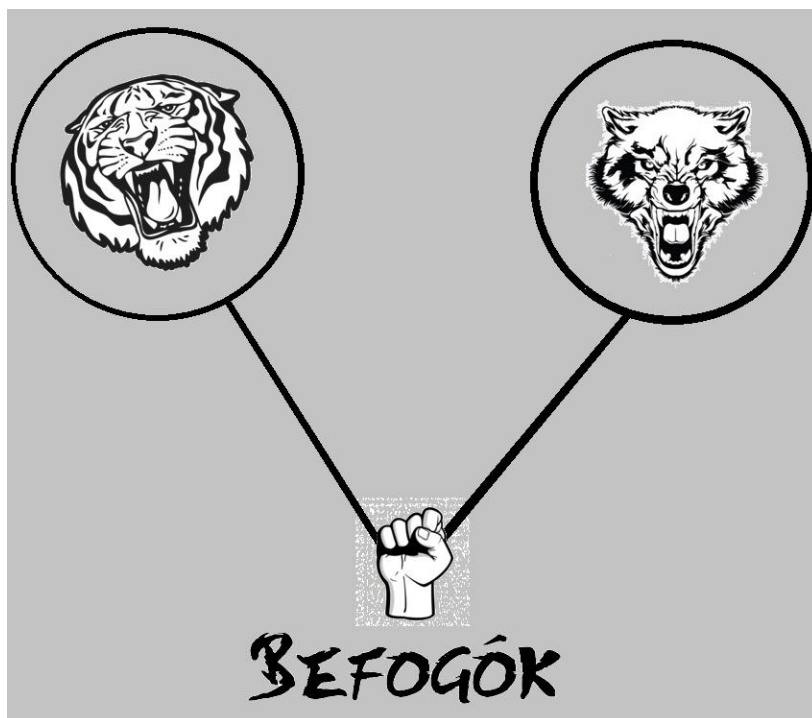
**A karakterekről:** Karakteralkotás lehetséges a Tetemre hívás típusú 2.9 és 3.0 szerint, valamint az Örök Város Bajnokai-féle karakteralkotás legutóbbi, 6. szintű verziója szerint is. Olyan karakterek, akik játszottak bármelyik általam mesélt korábbi kalandban, az ott szerzett felszerelésüket és egybeiket is hozhatják. Alapvetően szinte bármi jöhet, nem szeretnék konkrétan tiltani semmit, ugyanakkor a kaland koncepciójába illeszkedő karaktereket szeretnék kérni.

Ez jelen esetben azt jelenti, hogy olyan karaktereket szeretnék kérni, akik hajlandóak beállni egy olyan társaság soraiba, akik vadállatok és bestiák befogásával foglalkoznak, elsősorban gladiátorviadalokra – s egyben van is olyan használható tudásuk, ami miatt a társaság felvonná őket egy befogó-körút erejéig. A kaland java ezen út során játszódna...

**Egyéb kérések:** A kaland hangulatának, „céljának” elérése érdekében arra szeretném kérni a jelentkezőket, hogy mindenképpen vegyék fel velem a kapcsolatot a karaktereikkel kapcsolatban még a tábor előtt, van ugyanis néhány kisebb háttérellem és szál, amit még a kaland kezdete előtt szeretnék egy-egy karakterrel összefűzni, plusz motivációkat és egyéni elemeket adva ezzel a karaktereknek. Nyugodtan lehet hozni korábbi találkozókon már játszott karaktereket, ha beleférnek a koncepcióba, nem átírn szeretnék előtörténeteket, csak egy-egy kapcsolattal, a kalandhoz köthető szálal kiegészíteni.

**Kapcsolat:** novak[pont]robert00[kukac]gmail[pont]com

Tisztelettel: Lord Nova



### **Indulás:**

Erion, P.sz. 3716. tavasza. A Befogók nevű kompánia - akik arra szakosodtak, hogy dzsard rendszerű gladiátor viadalokra fogjanak be vadállatokat és bestiákat – új útra készül. Eriontól kelet-északkeletre, a Sheral északi oldalán, az Elátkozott Vidéktől nem messze délre van egy hely, ahol állítólag láttak egy Mantikort (*Ynevi Kóborlások 105.o.*), azt akarják befogni. Persze csak ezért még nem feltétlenül indulnának el, az út hosszú, ezért útközben még begyűjtenének ezt-azt. Ami a listán szerepel: Malbohaury (*Bestiárium 148.o.*) vadászat a Sheralon a szarvaiért, Querda (*Bestiárium 185.o.*) befogás az Elátkozott Vidék határán, meg ami még adódik út közben... Veszélyes munka, veszélyes társaság, sok pénz – mindig van, aki nem tér vissza élve egy-egy útról, ezért indulás előtt a Befogók új tagokat toboroznak, akiket letesztelnek, mielőtt maguk közé veszik őket. A kaland kiinduló helyzete az, hogy miközben a Befogók toboroznak Erionban, a szintén ott tartózkodó, egymást nem ismerő karakterek különböző okokból kifolyólag motiváltak lesznek arra, hogy csatlakozzanak hozzájuk következő útjukon.

### **Egyéni motivációs szálak:**

- A Mantikor kincse: Ezek a furcsa szörnyek valamilyen megmagyarázhatatlan okból kifolyólag nagyon szeretnek „kincseket” gyűjteni, főleg az általuk megölt „kalandozók” felszerelési tárgyait. Lehet, hogy valakinek épp arrafelé vészett nyoma egy nagyon értékes és/vagy mágikus tárggyal, ahova most a Mantikort mennek keresni a Befogók – kézenfekvő hát, hogy a tárgy után nyomozó(k) csatlakozzon(zanak) a társasághoz, hisz ez nagyban megnöveli a siker esélyét.
- Néhány nagyon régi kard: A Befogók vezetője egy bizonyos Trin Gorhan, aki az yllinori sasoknál idejét leszolgált, veterán ilar íjász katona. Kalandos élete folyamán egyszer beleszóppent valamibe, amibe nem akart, és szert tett néhány nagyon régi, mágikus kardra, melyeket némi pénzért és egy gyógyitalért az erioni Krad Rendháznak adományozott – azt azonban nem volt hajlandó elárulni, hogy honnan szerezte őket. Georn con Ashtion lovag, Krad felszentelt paplovagja (Aranykör-lovag) és az erioni rendház egyik „ügyintézője” megbízta egy kipróbált kalandozót azzal, hogy szedje ki Trin Gorhanból, hogy honnan szerezte a kardokat. Fontos: finoman, ésszel kell csinálni, a célszemélynek nem eshet baja, a Krad-rend célja ugyanis az, hogy expedíciót szervezzenek a helyre, ahonnan a kardok származnak. Ha sikerül meggyőzni Trin Gorhant, hogy ő is csatlakozzon majd ehhez az expedícióhoz, az bónusz jutalom. A feladat elvégzésére pedig mi volna jobb alkalom, mint csatlakozni az épp toborzó Befogókhoz egy út erejéig, ahol aztán közel lehet kerülni vezetőjükhöz és az esti tábortűz mellett, iszogatás közben beszélgetni kicsit a témáról...
- Egy megerőszkolt elf lány: A Karethien-család már néhány generáció óta kiszakadott Sirenarból és Erionban telepedett le, a család legújabb nemzedéke már itt is született, s átvett ezt-azt a helyi szokásokból. Ennek megfelelően például az ifjú, alig párszáz éves elfek szeretnek szórakozni járnai emberek körében is népszerű helyekre. Egy ilyen alkalom sült el nagyon rosszul, amikor az emberre átszámítva 17 évesnek megfeleltethető Lyesse Karethient a szórakozóhely közelében megerőszkolták. Szégyen és gyalázat, heves indulatok, bosszúvágy – az aktuális családfő: Denelios

Karethien igazságot akar. A lány csak arra emlékszik, hogy az elkövető kb 1,80 magas, erős, valószínűleg ember férfi volt – ugyanakkor miközben próbált ellenállni és a ruhájába kapott, megpillantott egy felvarrót (a Befogók jelét – *lásd feljebb*). Az egyetlen valamire való nyom nyomán Denelios Karethien megbíz egy a családnak korábban már dolgozó kalandozót, hogy épüljön be a Befogók közé és derítse ki, melyikük volt a tettes – egy közös út időtartama pont elég lehet ehhez -, majd ha visszatértek Erionba, segítsen elfogni a bűnöst.

- Egy halálosan beteg öregember: Csak két dolog biztos: a halál és az adók<sup>(1)</sup>. Tudja ezt jól az öreg Rion Vesrag is, akinek mesteremberként, erioni polgárként kijutott az utóbbiból, s most úgy tűnik, az előbbihez is közel van már. Nagyon beteg, a hagyományos világi orvosok nem tudják meggyógyítani főzeteikkel, a papokhoz meg sem pénze, sem példás hitélete nincsen, így közel van már a vég – hacsak nem jut hozzá egy nagyon különleges gyógyszerhez. A Malbohaury (*Bestiárium 148.o.*) szarva állítólag minden betegséget meggyógyít – nem véletlenül adják 100 aranyért a belőle készült gyógyszer adagját. Ugyanakkor, ha valaki közvetlenül a szarv eredeti tulajdonosától szeretné meg az alapanyagot, az megúszná ezt a megfizethetetlen összeget. Nincs más hátra, mint keresni valakit, aki elhozna neki egy ilyen szarvat... Szerencsére egyetlen leánya: Eliza elkötelezett a segítségnyújtásban és minden kapcsolatát felhasználva kiderítette, hogy nemsokára indul egy csapat befogó, akiknek a listáján szerepel a ritka kincs. Most már csak egy jólelkű hős (vagy balek) kell, aki csatlakozik a Befogókhoz és szerez egy Malbohaury-szarvat, amit nem ad le, hanem elhoz nekik (és mindezt persze a 100 arany töredékéért – mert az nem tudnák megfizetni...).

### **Erion, Erion, te csodás<sup>(2)</sup>:**

Az induló helyszín tehát Erion, ahol minden kalandozó egy kis bemelegítő mesélés és két kaland közti élet és „semmittevés” után megkapja az egyéni motivációs szálát a Befogókhoz való csatlakozáshoz. Ezek után következik a „válogató”: egy alsó-középkategóriás fogadó viszonylag nagy udvarán veszik szemügyre a jelenlegi Befogók a jelentkezőket és válogatják ki közülük a legalkalmasabb jelölteket. Mivel a bevétel annyi fele oszlik, ahányan vannak, nem vesznek fel akárkit – kisebb létszámú, elit csapatot akarnak.

Előnyök:

- Vadonjáró tapasztalat, leginkább erdőjárás, dzsungeljárás és hegyjárás.
- Nyomolvasás, csapdaállítás, vadászat, lovaglás és/vagy kocsihajtás.
- Lopakodás, rejtőzködés, mászás, esés, ugrás.
- Magas Erő és/vagy Érzékelés.
- Íjászatban való magas fokú jártasság.
- Szakértő fegyverhasználat az alábbi fegyverek valamelyikére: lasszó, bola, dobóháló.
- Sebesülések ellátásában való jártasság (sebgyógyítás, herbalizmus, élettan).
- Bármilyen a küldetés sikeres teljesítéséhez hasznos mágia használatának képessége.

Minden karakternek kell valamit villantania a tudásából ahhoz, hogy bevegyék a Befogók közé. Ehhez a pusztá beszélgetés mellett különféle tesztek, bemutatókat rögtönöznek.

Miután megtörtént a toborzás és a játékos karakterek bekerültek a Befogók közé, még egy napjuk van felszerelést beszerezni vagy bármit csinálni, aztán a következő reggelen útnak indul a társaság kelet felé.

### **Befogók úton:**

A 9 „veterán Befogó” (lásd *lejjebb*) és a frissen csatlakozottak 3 kocsival indulnak útnak. Mindhárom viszonylag fürgébb mozgású, fordulékony, könnyű de erős építésű szeker specális kerekkel, amik jobban bírják a rossz utakat és ritkán használt ösvényeket. Látszik rajtuk, hogy direkt a „terepjárásra” készített, valószínűleg nem túl olcsó konstrukciók, melyeket darabonként kettő, szintén nem



szokványos ló húz. Amerre a vadállatbefogók járnak, ritkán vannak kiépített utak, ezért szükségesek ezek a különleges járművek és a válogatott, jól képzett lovak. A 3 kocsiból egy ponyvával fedett, ekhós szeker típusú, a másik kettőnek viszont a hátsó része jókora ketreccé van alakítva. Ezek közül egyet a Mantikornak szánják, a másikat meg a Querdáknak. Tartalék kerek és tengelyek vannak, meg szerszámok a javításhoz, ha valami gond lenne. Elég jól felkészült a társaság, de azért nem árt a játékos karaktereknek is annak lenni. A két ketreces szekeret a két udvari ork: Altemor és Calendil hajtják, az ekhósat Gulford. „Satnya” Teron Gulford mellett ül a bakon, mindenki más saját lóval utazik. Trin Gorhan szorgalmazza, hogy aki tud az saját lóval jöjjön, de Altemor és Calendil mellé is felfér még egy-egy utas, ha valaki nem tudna lovagolni vagy nem lenne lova.

A táj a Sheral lábánál ugyan gyönyörű, de a dzsungel maga a „Zöld Pokol”<sup>(3)</sup>. Meleg van, ami a magas páratartalom miatt még rosszabb, az ember a 35 fokot is 40-nek érzi. A vadon rengeteg veszélyt rejt, és ezek közül a legkevésbé problémásak az olyan nyilvánvaló veszélyek, mint pl a vadászó nagymacskák. A betegségeket terjesztő szúnyogok, a mérgező marású kígyók, pókok és egyéb apróbb jószágok sokszor sokkalta veszélyesebbek egy éhes jaguárnál. A veterán dzsungeljárók persze ismerik már ezeket a veszélyeket és segíthetnek a kevésbé tapasztaltaknak, ugyanakkor néha még a veteránokat is érheti meglepetés. Ilyenkor jönnek képbe a gyógyításhoz értő karakterek, akikre igencsak nagy szükség van. Maga az utazás eléggé egyhangú lenne: meleg, izzadás, eső, még több meleg, még több izzadás – ezért igyekeznek a Befogók legalább a táborozásokat izgalmasabban eltölteni. Altemor és Calendil pl előszeretettel tartanak „mini-viadalokat”<sup>(4)</sup> egy sűrűn drótozott aréna-dobozban az út során összeszedett apró harcosokkal. Ezt többen is érdeklődve figyelik, akár fogadnak is rá, de például „Balta”, az yllinori Arel-pap ellenzi a dolgot és elvonul. A „Főnök” hagyja, hadd szórakozzanak az emberei, és próbálja csitítani a konfliktusokat, de érződik, hogy a veterán tagok sem mind szeretik egymást, és ehhez a közeghez jönnek hozzá a frissen csatlakozott játékos karakterek a maguk motivációival – ez sok beszélgetésre ad lehetőséget este a tábortűz mellett.

„Mini-viadalok” Altemorral és Calendillel: (fogadás általában 10 réztől 1 ezüstig)		
küzdő felek:	arány:	eredmény:
Fekete skorpió vs Óriásdarázs	1,5 : 2	A nagy méretű fekete skorpió az ollóival elkapja és megeszi az óriásdarazsat.
Fehér skorpió vs Óriásdarázs	2 : 1,2	A kis méretű fehér skorpió sokáig csak menekülni próbál, az óriásdarázs tűnik esélyesebbnek, de aztán a skorpiónak sikerül megszúrnia és győz.
Fekete pók vs Imádkozó sáska	1,5 : 2	Először nem akarnak kezdeni semmit egymással, aztán a pók lassan betekeri a hálójával ellenfelét.
Barna pók vs Imádkozó sáska	1,5 : 2	Az imádkozó sáska többször is elkapja a pókot, egyre több lábát szedi le míg nem marad neki, aztán meg megeszi.
Gekko vs Imádkozó sáska	1,2 : 2	A gekko simán elkapja és megeszi.
Óriásdarázs vs Imádkozó sáska	1,5 : 2	Az óriásdarázs megszúrja a fullánkjával és nyer.
Százlábú vs Imádkozó sáska	2 : 1,5	Az imádkozó sáska elkapja és kettérágja ellenfelét.
Százlábú vs Óriásdarázs	2 : 1,5	A százlábú megharapja az óriásdarazsat ami a méregtől elpusztul.
Tarantula vs Fehér skorpió	1,5 : 2	A skorpió nyer, mert sikerül megszúrnia a pókot.
Százlábú vs Fehér skorpió	1,5 : 2	A skorpió nyer, mert az ollóival lefogja a százlábút és így sikerül megszúrnia.

#### **A Befogók tagjai:**

- **Trin Gorhan – „Főnök”:** 8. szintű yllinori sas (harcos). 1,78<sup>(5)</sup> láb magas, 72 font<sup>(5)</sup> súlyú ember férfi. Barna szemű, sötétbarna hajú, bajuszos, sokat látott fickó. Több íjászversenyen is megfordult már, nem egyszer végzett dobogós helyen. Alapvetően szereti ezt a vadonjáró életmódot, de az igazi remetelet azért nem vonzza, ha viszont a városokban enni-inni-szórakozni akar, akkor kell a pénz – ilyen okokból lett vadállatbefogó. Yllinoriként Arelita, s ezt alapvetően komolyan is veszi, noha tudja, hogy Arel szabadság-elvét sérti az, amit csinál. A világ nem tökéletes, néha nehéz döntéseket kell hozni – az ő egyik nehéz döntése ez az életforma volt és az elvek határán táncolás. Szívesen beszél embereivel, de a múltjáról nem szeret mindent elmondani. (A „Néhány nagyon régi kard”-hoz kapcsolódó esetről főleg nem.)
- **Rodmund Olarrn – „Balta”:** 6. szintű yllinori Arel-pap, Sólýomkarom irányzat (Természet, Halál szféra). 1,85 láb magas, 90 font súlyú ember férfi. Szőkésbarna hajú, körszakállas, tarran származású, kráni határvidéket megjárt figura, aki csatabárddal harcol, mint a legtöbb tarran, akik leginkább az yllinori medvék között szolgálnak. Ő is túl van már sok mindenen, Trinhez hasonlóan egy kicsit kiégett. Arel többször is megvonta már tőle a Nagy Arkánomot, részben ezért, részben elvből a tényleges befogó-munkában nem vesz részt, csak támogató szerepkörben van a csapatban. Ha igazi harc van, segít, a sebesültek ellátásában szintén segítkezik, de amikor vadállat-befogás van, ő csak fedez. Trint már régóta ismeri, leginkább a hozzá fűződő barátsága tartja még a csapatban. Volt egy komoly szerelmi kapcsolata egy Arel-papnővel, ami csúnya veszekedésekkel ért véget, s amióta az exe megtudta, hogy mit csinál éppen Rodmund, a viszony még rosszabb lett.

- Kartan Bal – „Fenyő”: 6. szintű kotariai hegyivadász (harcos). 1,81 láb magas, 80 font súlyú ember férfi. Egyszerű hegyi ember, aki jobban kiismeri magát a hegyen, mint a városban. Nagyon kedvel egy olcsó, kicsit fenyő- és gyanta-ízű sörfélét, amivel sokat piszkálják társai, részben innen ered a beceneve. Részben meg onnan, hogy nagy hegymászó létére egyszer csúnyán leesett egy fenyőfáról, ahová fogadásból kellett volna felmásznia.
- „Sebes” Tok: 7. szintű nomád harcos. 1,75 láb magas, 70 font súlyú ember férfi. Törzséből kiszakadott nomád a Pyarroni Államszövetség déli határvidékéről. Hontalan, akit nem szívesen fogadnak be sehol a Dúlás miatt, de kiváló nyomolvasó és lovasíjász, ezért a Befogók örömmel befogadták maguk közé. Napcserzette bőru, fekete hajú fickó, aki öltözködésében nagyrészt elhagyta népe hagyományait. Halk szavú, az italt meg nem vető, egyszerű ember, aki tud örülni az élet apró örömeinek, de néha elfogja a honvágy és múltja kísértő szellemei – olyankor magába burkolózik és még ritkábban szól. A Befogók a családja lett, Fönök, Balta és Fenyő mellett a legrégebbi tag, akinek az előbbi három olyan, mint ha a testvére lenne. Becenevét részben a régi nomád nevéből kapta, ami közösré fordítva „Sebes Patak”-ot jelent, részben pedig a testét borító sok régi hegről.
- „Vasgyúró” Altemor: 6. szintű harcos. 1,9 láb magas, 105 font súlyú udvari ork férfi. Erenből származik, ott katonáskodott egy nemes úr bandériumában, de ideje lejártával Erionba jött régi barátjával és fegyvertársával: „Cupák” Calendillel. Sokáig zsoldosként keresték a kenyerüket, aztán néhány úttal ezelőtt egy toborzás során felvételt nyertek a Befogók közé, s mivel erejük hasznosnak bizonyult, ők meg jól kerestek ezzel a vadállatbefogósdival, kölcsönös meglegedésre maradtak. A „Vasgyúró” nevet azért kapta, mert Calendillal rendszeresen vetélkednek erő és bátorság terén, de egyszer csúnyán alulmaradt egy vasrúddal szemben, ezért gúnynévként ragadt rá ez az elnevezés.
- „Cupák” Calendil: 6. szintű harcos. 1,9 láb magas, 117 font súlyú udvari ork férfi. Altemor régi cimborája és olykor legnagyobb ellenfele: szeretik heccelni egymást, fogadásokat kötni és versengeni egymással. Ritkán értenek egyet, de ez néha szórakoztató tud lenni. Egyikük sem az éles eszéről ismert, de nem hülyék és nagyon erősek. A „Cupák” nevet onnan kapta, hogy egyszer egy ivóversenyben alulmaradt Altemorral szemben, de úgy berúgott, hogy a részben miatta kibontakozó kocsmái verekedésben egy félig lerágott csülökkel kezdett el verekedni, majd másnap a cupákkal a szájában ébredt.
- „Patak” Gulford: 6. szintű gladiátor. 1,83 láb magas, 90 font súlyú ember férfi. Gladiátorkodott Yankarban, Abasziszban, a városállamokban és Erionban is, de kezdett kiöregedni, az oktatás nem vonzotta, ezért más elfoglaltság után nézett. Testőrnek, majd zsoldosnak állt, végül egy régi ismerősével: „Satnya” Teronnal együtt a Befogóknál kötött ki. Nem számít még régi tagnak, ez lesz a harmadik útja neki. Nevét onnan kapta, hogy a többiek előtt képtelen húgyozni, s egyszer amikor e célból elment egy patakpartra, Altemor utánament, megijesztette, s mindez olyan jól sikerült, hogy beleesett a patakba épp oda, ahová addig a vizeletét eregette.
- „Satnya” Teron: 7. szintű tolvaj. 1,76 láb magas, 70 font súlyú ember férfi. Gulfordot még Yankarból ismeri, ahol sokáig küzdöttek egy csapatban: Gulford gladiátor és

számszeríjász szerepkörben is megfordult, Teron meg az egyik törvető posztot töltötte be sokáig. Tolvajként sosem volt az az igazi zsebes fajta, csak felderítőként dolgozott egy alvilági szervezetnek, de a kapcsolat felbontása okozta többek között azt is, hogy jó ideig törvetősködni kellett. Minden esetre nem az a fickó, akitől nagyon félteni kellene az erszényét az ember fiának – mára alvilági múltját hátrahagyva „jó útra tért”, már amennyire a vadállatbefogást annak lehet nevezni. Gulforddal Erionban találkozott újra és együtt léptek be a Befogók közé. Becenevét onnan kapta, hogy Calendil így nevezte el alkata miatt, majd minden észérv és tiltakozás ellenére az udvari ork addig hívta így, míg a többiek is átvették és a név egyszerűen rajta ragadt.

- „Néma” Flint: 7. szintű fejjadász. 1,79 láb magas, 80 font súlyú ember férfi. Zsoldosnak mondja magát, de többek szerint is inkább amolyan alvilági torokmetsző lehetett eredetileg – minden esetre a múltjáról nem beszél. Meg ami azt illeti, másról sem. Ő a csapat legcsendesebb, legszükszavúbb tagja. Állítása szerint azért nem beszél, mert nincs mit mondania. Szívesen meghallgat bárkit, jó hallgatóság szószátyárok számára, de harapófogóval kell szinte mindent kihúzni belőle. Akcióban ettől függetlenül aktívan kommunikál annyit, amennyit kell, és elég jó meglátásai vannak. Becenevét is szüksézsavúsága miatt kapta.

### Események:

#### Az égbe nyúló hegyek és lakói:

Úton a célterület felé az első éles akció a Malbohaury-vadászat a Sheralon. Ez nem egy egyszerű móka, mert a Malbohaury nagyon mozgékony és hatalmasakat ugrik, ráadásul a veszély első jelére elmenekül. Néha ugyan nem menekül el, de abban sincs sok köszönet, mert olyankor meg elemi erővel indul meg támadója felé, hogy rohamból felöklélje – ami hegyi terepen a szokásosnál is jóval veszélyesebb. Mit lehet hát tenni, mint lopakodva-rejtőzködve becserkészni, bekeríteni, majd egyetlen jól irányzott nyílvevesszővel leteríteni, gondolva arra, hogy ha menekülni próbál, akkor is mindenképpen legyen, aki rá tud lőni. Mivel – részben pont a különleges szarva miatt, amitől olyan értékes – immunis a mérgekre is, tényleg csak a kiváló céllövészet és a mágia segíthet. Emiatt viszont ez tényleg egy nagy odafigyelést és jó csapatmunkát igénylő feladat. („Egy halálosan beteg öregember”-szál. A szarv nagyon értékes, a Befogók nem szívesen adják oda ingyen vagy apróért egy ismeretlen öregnek, nehéz őket meggyőzni.)

#### Árnyéktalan árnyak a fák között:

A Malbohaury-vadászat akár sikeres, akár nem, pár napnál több időt nem áldoznak rá, menni kell tovább. Ha több próbálkozás is elbukott, akkor úgylis felmentek a Malbohauryk a magasabb részekre, oda meg jobb nem utánuk menni – ha meg sikeres a vadászat, akkor arra bizony iszunk a tábortűznél... Akárhogy is, nincs megállás, menni kell tovább. Itt jön közbe egy apró probléma: a dzsungelben sok minden lakik, ami nem szereti a hivatlan vendégeket – a buzzgoblinok viszont igen, de csak jól átsütve. Ezért is támadnak rá többtucatnyian egy alkalmas terepen előkészített rajtaütésben a Befogókra. A buzzgoblinok (*Bestiárium 44.o.*) nem túl kemény ellenfelek. Erejük csak a meglepetésben és a létszámfölényben van, de ha nagyon gyorsan hullanak és/vagy az ellenfelük látványos és félelmetes mágiákat használnak,



akkor inkább elmenekülnek. Annyit nem ér meg nekik pár sült elfszabású, hogy a törzs vadászainak java odavesszen. Ez a bölcs belátás a Befogóknak, mert amúgy 40-50 buzzgoblin a mérgezett lándzsáikkal, hajítódárdáikkal, fúvócsöveikkel és nyilaikkal azért lehet, hogy sok lenne. *(Ez az első kötelező harc - érdekes lehet, hogy hogyan tudnak a különböző JK-k és NJK-k együttműködni egy ilyen kényszerű, szorult helyzetben.)*

### **Megérkezés a célterületre:**

A célterület, ahol a Mantikort látták, az egyik utolsó olyan pont, ahova elvezet a civilizációt jelentő, kocsival úgy-ahogy járható ösvény, amit az itteniek útnak csúfolnak. Ez pedig nem más, mint két apró ordani helyőrség: az egyik a Röttuskó Cern - egy apró cölöpvár a síkabb terepen, a másik pedig a Harg Garran, egy tanúhegy – vagy inkább tanúszikla (egykori vulkán), amit épp kisebb erődde alakítanak. Ez bizony itt már nem Godora, hanem a nagybetűs Vadon, ami csak fehér (vagy zöld) folt a legtöbb térképen. S hogy mit keresnek itt az ordaniak? – Ez egy jó kérdés, amit viszont nem akarnak senki orrára kötni.

A Röttuskó Cern 37 ordani fegyveresnek (2-szer 3\*5 Lángőr + 5 Főnix + 1 Pusztító Tűz Útján járó és 1 utat még nem választott Tűzvarázsló) és pont egy tucatnyi kiszolgáló személyzetnek ad otthont (49 fő él itt jelenleg összesen). Az egész nem más, mint egy jókora füves tisztás közepén egy kis dombocskán álló lakótorony, mellette egy istálló meg egy gazdasági épület, amit egy gyilokjárós cölöpfal vesz körbe, egy megerősített kétszárnyú kapuval. Nem egy nagy szám a hely, régóta van már itt, de sokáig csak amolyan „büntetőtelepként” használták azok számára, akik nemkívánatosak lettek otthon Ordanban. A fontossága azonban pár éve igencsak felértékelődött. Jelenlegi vezetője Nobron Quinn primor, aki szívesen beszél a Befogókkal általános témákról és a Mantikorról is, csak arról nem, hogy mit is keresnek ők itt tulajdonképpen.

A Harg Garran egy magányos szikla a Röttuskó Cerntől délebbre, magasabb vidéken, a Sheral alacsonyabb északi részein. Sokáig az orkok Húségesek törzsének Üldözők nemzetsége lakta – egy olyan vadork portyázó nemzetség, akik még a kyrek Orwellával vívott háborúja idején keveredtek ide, s az amúgy ma már Tongoriában élő Húségesek törzsétől teljesen függetlenül és elkülönülve, de Orwella hitén megmaradva tengették itt életüket. Az elmúlt évszázadokban az orkok két helyi vadember törzzsel hadakozgattak változó intenzitással: a Feketelábúakkal és a Véresszájúakkal. Ez a két primitív emberi törzs még az egykor errefelé is jelen lévő crantaiaktól eredeztethető, de napjainkban csak csontból és bőrből épített sátrakban lakó hegyi vademberek gyülekezete, akik hol egymással, hol az orkokkal harcolnak. Nem zavarnak sok vizet, megtanulták, hogy jobb félni az idegenektől – erre a következtetésre főleg az ordaniak miatt jutottak, akik pár éve kiirtották az orkokat, mert volt valami fontos a fészükben.

A hely története röviden: az orkok sziklája alatt volt egy elfeledett, egyirányú, ősi térkapu délre, a déli városállamok területére a Hatregas-hegységbe. Ezt az ordaiak keresték már egy ideje, s egy tűzvarázsló által szervezett kalandozócsapat egy expedíció keretében meg is találta. Az orkokat kifüstölték onnan, s az ordaniak azóta az ork lakósziklából kisebb erődöt építettek ki, ami még ugyan építés alatt áll, de helyi viszonyok mellett több, mint elég. Háromszor annyian védik, mint a Röttuskó Cernt, félszáz munkás dolgozik rajta, és senkit nem engednek a közelébe. Az ottaniak parancsnoka Jeir Moress primor, aki általános

témákról is sokkal kevésbé szívesen beszélget, mint Róttuskó-béli kollégája, s azon van, hogy a látogatók minél előbb elhúzzanak innen. Az egész lényege mindössze az, hogy mivel Ordan bevételének jelentős része származik az észak-dél irányú kereskedő út feletti uralomból az ordani hágónál (főleg a kereskedők megvámolásából), ezért nem akarják, hogy bárki megszerezhesse ezt a térkaput, aminek a használata csökkenthetné az áthaladó forgalmat. Persze aki akar, most is elmehet térkapuval Erionból pl Új-Pyarronba, de minél több az ilyen lehetőség, Ordannak annál rosszabb, ráadásul egy fix térkapu mindig bír stratégiai jelentőséggel is. A játékosoknak azonban alapvetően nincs ezekkel semmi dolga, ezeket csak akkor tudhatják meg, ha kinyomozzák – ami szintén nem feladatuk. Mindennek csak azért van köze a Befogókhoz, mert az információ a Mantikorról egy olyan munkástól származik, aki dolgozott Harg Garran építésén, ám egy balesetben elvesztette egyik karját, ezért rokkantosították és Ordanba küldték – ő azonban nem maradt ott, hanem inkább Erionba költözött, ahol gyakran fordul meg egy kocsmában, ahová a Befogókat megbízó dzsád arénatulajdonos egyik embere is szokott járni. Ott hallotta a jó Juszuf a derék Alberto kicsit kiszínezett történetét a karja elvesztéséről és a Mantikorról, s innen indult ki az egész.

#### Minden legendának van valami alapja:

Történetesen tényleg él itt a hegyen egy Mantikor, alig fél napi gyalogútra a Harg Garrantól, s egyszer megtámadott egy csapat eltévedt munkást. A Befogók kitartó kereséssel pár nap alatt meg is találják. Az elfogásához komoly csapatmunka szükséges, mert veszélyes egy bestia és élve kell elfogni. Altemor és Calendil egykezes fegyver és pajzs kombinációjával „tankol”, közben a többiek falkataktika-szerűen igyekeznek bolákat és dobóhálókat dobni rá, majd jöhetnek a lasszók. Ha már többen fixen tartják, akkor jöhetnek a kampós végű botok kihúzni alóla a lábát, és összekötözni minden végtagját meg a száját. *(Legalább is ez az alap terve az NJK-knak, mert a Befogók egyetlen NJK mágiahasználója, az Arel-pap a nála részletezett okok miatt nem vesz részt az elfogásában, de ha a JK-k kitalálnak jobb tervet, természetesen mehetnek az szerint.)*

#### Visszaút:

Ha megvan a Mantikor, akkor nagy az öröm. *(Amennyiben volt „A Mantikor kincse” egyéni motivációs szál, úgy megtalálják a keresett tárgyat a barlangjában).* A Mantikor barlangjában találnak egy rakás lim-lomot, ez a Mantikor ugyanis a helyben beszerezhető „kincsek” közül volt kénytelen felhalmozni készletet az elmúlt 150 évben, így olyanokat lehet találni nála, mint pl: Feketelábúak törzséből való harcos szépen megmunkált csontkése (értékei mint a késnél leírtak az Első Törvénykönyv 343.o.-án, de -1 sebzés, mert csontból van). De van Véresszájúak törzséből való vadász szépen faragott nyelű dárdája, Üldözők nemzetségéből származó ork harcos baltája, meg hasonló eszközök is. Ez azonban nem sokat számít, mert maga a Mantikor megvan, ami ér párszáz aranyat, ami még tucatnyi elfszabású közt elosztva is szép pénz.

#### Querdák a kőbön:

A visszaútra maradt még a Querda-vadászat. Elvileg mostanra az ekhós szekéren ott leledzik már pár Malbohaury-szarv, az egyik ketreces kocsin pedig a bódító méreggel bedrogozott

Mantikor csorgatja a nyálát, de a másik ketreces kocsi még üres. Ha sikerülne bele pár Querdát pakolni, az nagyban megnövelné a kirándulás bevételeit. Idefelé ostobaság lett volna Querdára vadászni, mert akkor lehet utána cipelni napokig tők fölöslegesen, ilyenkor hazafelé viszont, amikor az út a legközelebb kanyarog az Elátkozott Vidék széléhez – ott lehet ezt megejtteni. Ez sem egyszerű dolog, mert a Querda kisebb falkákban vadászik és elég erősen ellenáll a mérgeknek, ráadásul elég intelligens ahhoz, hogy ne dőljön be az egyszerűbb csapdáknak. Itt az NJK-k a nyomolvasás + mérgezett nyílveszők + dobóhálók + amelyik harapási távolságba ér azt meg kell ölni kombóra esküsznek, de a JK-k előállhatnak jobb ötlettel. A mágia itt is sokat segíthet...

#### Véletlen találkozás:

Ha kevés lenne a harc a játékosoknak, akkor a kora este a dzsungelban utazás vagy a táborverés utáni órákban be lehet dobni azt, hogy a föld mintha ütemesen megdöndülne. A kupákban-bögrékben is mintha fodrozódna a folyadék<sup>(6)</sup>, s mindez lassan egyre erősebben. Mint ha valami közeledne... Aztán egyszer csak megjelenik a Kékgyík (*Bestiárium 125.o.*). Ez a bestia lényegében a M.A.G.U.S. T-Rexe, nyugodtan lehet úgy mesélni, mint a Jurassic Parkban. (*Ez megint egy olyan helyzet, ahol nem árt a csapatmunka...*)

#### Az exek kísértő szelleme:

Mindezek után optimális esetben minden megvan és mehetnek a Befogók vissza Erionba learatni munkájuk jól megérdemelt gyümölcsét. Egy akadály áll már csak előttük, amikor már Godora területén vannak, kb egy napi útra Eriontól: a Szabadítók. Ez a szituáció Rodmund „Balta” Olarrn egyik rémálma: a három Arel-papból álló szélsőséges, radikális szabadságpárti arelita alakulat vezetője ugyanis az a Lauriel Almeira, akivel sokáig egyek voltak Arel ege alatt. Nem könnyű szembenéznie élete szerelmével, ráadásul van vele két másik Arel-pap is, mindhárman a Sóljomszív irányzatból (Természet, Lélek szféra). Ráadásul nem nehéz rájönni, hogy Haman Nevur az Lauriel új szerelme, Leon Vesrag meg az ifjú tanítványuk (*és nem melleleg annak az Eliza Vesragnak az egy szem hazulról elment pici fia, aki elvileg az egyik JK megbízója. Ez egy ijjal és nyíllal a kézben történő bemutatkozás után gyorsan realizálható*). A Szabadítók azt követelik, hogy a Befogók engedjék el a befogott állatokat, ellenkező esetben Arel nevében A'frad meg ilyenek...

#### Egyéni motivációs szálak dolgai:

„A Mantikor kincse” és az „Egy halálosan beteg öregember” szál már kifejtésre került az idáig leírtakban, a másik kettő azonban ezeknél kicsit összetettebb szál:

„Néhány nagyon régi kard”: Trin Gorhan természetesen tudja, honnan szerezte őket, csak nem akarja elmondani, és esze ágában sincsen visszamenni arra a helyre. Maga a hely amúgy egy sziget valahol a Corma-dina és az Imbre-dina között, Gorvik partjaitól keletre, ahol embervadászatokat tartanak. A történet röviden, amit nem akar Trin Gorhan elmondani: egyszer egy fogadóban megmérgezték, s nem tudja hány nap után egy hajó rakterében ébredt megkötözve több hasonló sorsú alakkal együtt. Egy szigetre vitték őket, ahol egy magát Ramandonak nevező játékmester meg egy rakás nagyon hasonlóan kinéző, megtermett,

izmos, ránézésre gorviki-barbár félvér biztonsági őr rendezésében különleges vadászok különleges prédákra vadászhattak<sup>(7)</sup>. A prédák a következők voltak: Ibon és Soun – két erv fejjadász, Lamira – egy pyarroni ügynöknő, Grok – egy Darton-paplovag, Tera – egy kráni fejjadász, Allinza – egy gorviki kettősügynöknő, meg Lord Guran al Muron muroni főnemes 4 gyermeke. A vadászat lényege az volt, hogy minden vad nyakába tettek egy erszényt 100 arannyal, s a vad elejtésével ez a vadászhoz került. Ha a vad 7 napig túlélte, akkor ő nyert. Embertelen volt az egész, de végül Soun, Lamira, 2 al Muron-gyerek és Trin túléltek (úgy, hogy menekülés közben levadászták a legtöbb vadászt) és Ramando tartotta a szavát a szabályokhoz, a 7 nap leteltével újra bemérgezték és hajóra tették őket – de elmehettek, azzal a fenyegetéssel, hogy ha bárkinek beszélnek az egészről, akkor ki lesznek nyírva, mert mindenhol vannak kapcsolataik. Trin Gorhan ezt hiszi is meg nem is, de nem akar kockáztatni...

„Egy megerőszakolt elf lány”: Lyesse Karethient egy 1,75 és 1,85 közötti Befogó erőszakolta meg – „Néma” Flint volt az. A mindig csendes fejjadász egy saját démonaival küszködő pszichopata, akit egyik küldetése során egy Tharr-pap átokkal sújtott. Bár az átok mana-pont nélkül hangzott el, Flintre (akinek amúgy persze nem ez az eredeti neve) hatással volt. Elméje lassan megbomlott, és kettős személyisége alakult ki. Az alap a csendes fejjadász, a néha előtörő pedig egy sorozatgyilkos, aki tinédzserkoruk végén lévő elfszabású nőket erőszakol majd öl meg. Ember, félelf és elf nők a célpontjai, az emberi 16-18 évesnek megfelelő kategóriából, de csakis a hosszú hajú, szőke, kék szeműek, akiket a megerőszakolás után sok apró vágással rituálisan kivéreztet, majd a saját vérükből Tharr-szimbólumot rajzol a hasukra. 13 áldozata volt eddig Erionban, azonban a hatóságok a radikális Tharr-szekták számlájára írták a gyilkosságokat, akik tiltott voltak okán nem igazán tudtak tiltakozni ez ellen. Lyesse lett volna a 14. áldozat, de szerencséje volt, mert még az erőszakolás és a kivéreztetés között megzavarták a „Némát”, aki visszazökkent alap énjére és inkább lelépett. „Néma” persze még véletlenül sem beszél a problémájáról, a Befogók közt azonban vannak nála hangosabb és idiótább tagok is, akik gyanúsak lehetnek. Ráadásul mivel a „Néma” profi gyilkos, nyom meg egyéb megint csak nincs, bizonyítani nem egyszerű a bűnösségét. Ez talán a legnehezebb szál mind közül, ráadásul van még itt egy apróság. Mivel Denelios Karethien bölcs és igazságos családfő, egy óvatos és viszonylag diszkrét megoldást választott a probléma megoldására, ami megkerüli a hatóságokat és teret adhat az önbíráskodásnak, ha sikerrel jár. Van azonban neki egy fia, aki Lyesse bátyja, és ifjúsága okán forrófejűbb nála: ő Silenior Karethion, aki atyjára fittyet hányva jelentette az esetet a Sereneyák egyik erioni tagjának, aki erre egy háromfős Sereneya-osztagot indított a bosszú beteljesítésére. Az elf Bosszúállók a kaland bármely pontján megjelenhetnek, de javasolt megfelelő dramaturgiai pontot keresni a feltűnésükre.

Az ő eljárásukat az alábbiak alapján kellene elképzelni:

*„Sereneya: A bosszúállókat nevezik így, kik az elf népet ért sérelmekért vesznek elégtételt. Párhuzam húzható Uwel szolgáljaival, kikkel mentalitásuk is egy csöppnyit hasonló. Ők azok, kik az emberek között is megállják a helyüket, hiszen gyakorta kell vegyülniük közöttük. Kalahorájukként Malliort tisztelik. Több emberi nyelvet elsajátítanak, s az emberi kultúra alapjai sem ismeretlenek előttük. Felderítőik rendületlenül járják az elfek lakta vidékeket, s mindazon helyeket, ahol az elfek kapcsolatba kerültek a külvilág fajaival. Ahol sérelem éri*

*népüket kegyetlenül lecsapnak. Ők értesítik Oilant ha aquirok bukkannának fel valahol, s ha orkkal találkozának, kérdés nélkül ölik meg. Ők az egyetlenek a Sirenarban élő elfek közül, akik nem vetik meg kiszakadt társaikat, s talán még a félelfeikkel is jó a viszonyuk. Titokzatos harcosok ők, félik nevüket, hisz gyilkosokként tartja számon őket a külvilág. Szó is essen róla, valóban nem mellőzi a fejtudás tudását az övék, de mindezek ellenére sem hidegvérű gyilkosok. Lesből sosem támadnak, s mielőtt a Sereneya a bosszú célpontjára kiróná a büntetését, elsorolja neki az elkövetett bűnöket, sőt még a büntetések közül is választani enged, már ha az hajlandóságot mutat ez irányba.”<sup>(8)</sup>*

Persze a Sereneyák nem haverkodni jönnek, minden eszközt bevetnek a bűnös megtalálására és megbüntetésére, de ha lehet, akkor csak a bűnöst ölik meg, mást nem. (Az elf lányon tett erőszaktevésért már kijár a halál, de előtte még azért élteben megszabadítják hímtagjától egy gyors rituális kínzás keretében a bűnöst, hogy legyen ideje szembesülni bűnével, annak következményeivel, és megbánni tettét.) (Érdekes kérdés lehet a JK-k én NJK-k reakciója itt is – az erre a szátra felbérlet JK-t nem azzal bízták meg, hogy adja át a bűnöst a Sereneyáknak, lehet, hogy ez nem rossz megoldás, de attól még mission failed. A két ereni udvari ork, Altemor és Calendil származásukból és neveltetésükből adódóan ellenséges lesz a Sereneyákkal, és mások sem lesznek lelkesek a dologért. Főleg úgy, hogy bizonyíték nincsen. Érdekes módon pont Trin Gorhan, akinek vezérként nem szabad hagynia az emberét veszni, mivel yllinori sasként sok elffel szolgált együtt, beszéli a nyelvüket és szándékaikat is megérti...)

### **Visszatérés Erionba:**

Ha mindezek megtörténtek, már tényleg nincs más hátra, mint visszatérni a Városok Városába, leadni a megszerzett javakat és beteljesíteni mindenkinek a maga küldetését.

- A Mantikorért kerek 500 arany a jutalom, ami a kalandot túlélő JK és NJK Befogók között egyenlő arányban oszlik el.
- A Querdák esetében a kifejtett az mérettől és állapottól függően 50-100 arany per darab, a kölyök az 20-30 arany per darab.
- A Malbohaury-szarvak darabjéért 50 aranyat adnak.
- Az egyéni motivációs szálak pedig a kaland eleji megegyezés alapján kerülnek jutalmazásra.

### **Záró gondolatok:**

A legtöbb helyen nem írtam játéktechnikai dolgokat a kalandba, véleményem szerint ezeket a rutinos mesélő úgymint maga alakítja a csapatára. Ahol írtam szintet az NJK-khoz, azok is csak jelzés értékűek és a kaland elején írt karakteralkotás 6-7. szintű JK-ihoz lettek belőve. A kaland ennél alacsonyabb és magasabb szinten is működőképes lehet.

Jó mesélést és jó játékot mindenkinek!

Tisztelettel: Lord Nova

2016.04.17.

NJK-k:

Erion:



Eliza Vesrag:

A haldokló öreg Rion Vesrag egyetlen lánya. 35 éves, korán megözvegyült nő, akinek férje katona volt, egyetlen fia pedig Arel hívására elment otthonról, hogy Arel-papnak „tanulhasson” a harc és természet úrnőjének egy vándor csavargó-papjától. Szép nő, akihez nem volt kegyes az élet – már csak az apja van neki, ha őt is elveszíti egyetlen családtagja sem marad, akivel tartja a kapcsolatot. Ezért is tesz meg minden tőle telhetőt azért, hogy találjon valakit, aki hoz neki Malbohaury-szarvat.

Befogók:



Trin Gorhan – „Fönök”:

Egykori yllinori sas, mára sokat látott kalandozó, aki kicsit elfáradt már a világban. A Befogók vezetője.

Rodmund Olarrn – „Balta”:

Yllinori származású Arel-pap, aki hadilábon áll a világgal és önmagával egyaránt. Arellel sem felhőtlen a viszonya...



Kartan Bal – „Fenyő”:

Kotariai hegyivadász, veterán Befogó. Egyszerű ember, aki jobban kiismeri magát a vadonban, mint a civilizációban.



„Sebes” Tok



„Patak” Gulford



„Vasgyúró” Altemor



„Satnya” Teron



„Cupák” Calendil



„Néma” Flint

„Szabadítók”: (Areliták)



Lauriel Almeira (nő)



Haman Nevur



Leon Vesrag

Sereneyák: (Mallioriták)



Sienarion Eldaen



Hillioss Molivelar



Selione Lyssaluna (nő)



„Irodalomjegyzék”:

- (1) „Semmi sem biztos a világon, csak a halál és az adó.” (Benjamin Franklin 1789. november 13-án írta egy levélben Jean-Baptiste Leroy-nak)
- (2) <http://ericvandien.blogspot.hu/2010/04/godora-godora-te-csodas.html>
- (3) [https://hu.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%B3pusi\\_es%C5%91erd%C5%91](https://hu.wikipedia.org/wiki/Tr%C3%B3pusi_es%C5%91erd%C5%91)  
<http://www.imdb.com/title/tt0078935/>  
<http://www.imdb.com/title/tt2403021/>
- (4) <https://www.youtube.com/watch?v=feyLrqdsiIo>
- (5) Természetesen ynevi láb és ynevi font (1 ynevi láb = 1 m, 1 ynevi font = 1 kg).
- (6) <https://www.youtube.com/watch?v=EEljXeYMxRo>
- (7) <http://www.imdb.com/title/tt0107076/>
- (8) [https://www.google.hu/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiVrOKY85bMAhXBnBoKHcXfAegQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fusers.atw.hu%2Fatlantisz%2Fmagus%2FFajok%2FAz\\_elf\\_nep.doc&usg=AFQjCNFkNv4UkSrlWKXCwl02oDU9Fe6jvA&sig2=7Qcu8Pthihb7KrcY0oWopw&bvm=bv.119745492,d.bGs](https://www.google.hu/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&cad=rja&uact=8&ved=0ahUKEwiVrOKY85bMAhXBnBoKHcXfAegQFggaMAA&url=http%3A%2F%2Fusers.atw.hu%2Fatlantisz%2Fmagus%2FFajok%2FAz_elf_nep.doc&usg=AFQjCNFkNv4UkSrlWKXCwl02oDU9Fe6jvA&sig2=7Qcu8Pthihb7KrcY0oWopw&bvm=bv.119745492,d.bGs)
- (9) Rudyard Kipling: A dzsungel könyve

„Hogy szól a Dzsungel Törvénye?

Először üss, aztán nyelvelj.

Már a megdondatlanságodról is megismerszik, hogy ember vagy.

De légy bölcs.”<sup>(9)</sup>