

Küldöttek

Írta: Ishidu
Helyszín: Lammo városához közeli kis vadászházban.
Időpont: 3718. Uwel Első, a Pengék hava



A Fekete Hadúr is ember (hangulatkeltő novella)

Hubar dal Raszisz Otlokir király gondterhelten róttá köreit a trónteremben. Máskor fölényességet árasztó zászlói és trófeái nem adtak neki erőt az elmúlt hónapok eseményeit megemészteni és felfő, kevés lesz mindahhoz, ami még előtte áll. Pedig a napja a tervek szerint telt el eddig. Délelőtt a Ligák tanácskozásán vett részt és ebéd után, ami kivételesen jól esett most, a boszorkánymesterek acsargó bizottsága székelt a palotában a vezénylete alatt.

Mulattatta pattanásig feszült indulatuk, hogy legszívesebben ott helyben ugrottak volna egymás torkának és áldozták volna helyben egymást a hatodik óta kiveszett a kimondhatatlan nevű isteneiknek, de nem tehették meg: az ülés felett ugyanis nem csupán személye, hanem az ahhoz kötődő Fekete Hadúri Lobogó is uralkodott. Még ahhoz is volt ereje és kedve, hogy egy fenyegetésnek beillő viccel zárja az ülésüket: hogyha nem engedelmessé válnak, megfontolja, hogy kötelezővé teszi a színes, nem fekete csuklyák viselését. Ez általános döbbenetet okozott és a kelmefestők Céhe is nagyon örülne a megrendeléseknek.

Mindezek sem tudták általános kedélyét elterelni az eseményekről: hogy udvari Noir papja egy hete árnyakat kezdett el okádni és fennakadt szemekkel szorongatja csak félig lehunytt udzs szemet mintázó szimbólumát a lakosztályában, hogy toroni ügynökei zavaros, egymásnak ellentmondó híreket továbbítottak, hogy a szomszédos Városállamokban szinte egyszerre állt be valamiféle fagyos diplomáciai csend.

Feltekintett a csarnoka magasában lebegő, éjkezőpi tengerhez hasonlatosan hullámzó kelmére. Az arany hímzések mint egy-egy korallszirt tűnt fel olykor, de a teljes alakzatot nem engedte láttatni és IV. Hubar dal Raszisz Otlokir király tudta már hosszú ideje tartó közös kapcsolatukból, hogy ez rossz ómen, kiszámíthatatlan és megzabolázhatatlan idők eljövételére int.

Pedig ő maga is éppúgy osztozott a nép kaján örömeiben amikor először hallott pletykát a toroniak távolnyugati flottatámaszpontjának pusztulásáról. A sebezhetetlen és győzhetetlen, kyr örökségek fölött istenként örökdő Birodalom vérzett ... és ami vérzik ... azt meg is lehet ölni. Nem egy tanácsadója javasolta, hogy ideje lenne újratárgyalni a Concordiát a császárral.

De minden jel türelemre intette, kivárára. Mintha hatalmi úr képződött volna a világban anélkül, hogy koronás fők tűntek volna el. Persze, a keleti barbárok új Fekete Hadúra toroni földön született és ez új körülményeket teremt, de attól még ... lehetséges lenne. Anyja betegsége, felesége különös viselkedése az utóbbi időben azonban tétlenné tette a karjait és magának vagy a Lobogónak vallotta csak be, hogy a vállára nehezedő történelmi súly nehezebb most, mint annak előtte. Nem hibázhat, nem hamarkodhat el semmit.

Úgyhogy inkább elindult a szeretőjéhez ... rajta nem fog a Lobogó hatalma, őt nem nyűgözi le világi rangja és olykor a fiatal szemében annak látja magát, aminek a viharos, reménytelen éjszakákon a legszívesebben képzele magát: férfinek, népe vezetőjének és csalhatatlan vezérnek, aki nem fél az első sorban kiélvezni a harcot, mert mindig hisz az elkerülhetetlen diadalban. Remélte ezen az estén is vigaszt talál majd az álomfogókkal tarkított tornyának hűvösében. Vagy legalább kiadja magából a gőzt.

Líthas Mesélő,

amit a kezekben tartasz, az a II. Regélő Főnix szerepjátékos találkozó kalandmodulja. Fontosnak tartom, néhány előjáró dolog leírását mielőtt belekezdenél a kaland tanulmányozásába és lemesélésébe.

Ismét megpróbáltam a gyökerekhez visszatérni, viszont most az alap konfliktust az fogja okozni, hogy a JK-k egy viszonylag kis helyen lesznek összezárva néhány gyanús NJK-val. Mind ismerjük ezt a receptet és mind tudjuk, hogy az ilyen kalandoknak a legfontosabb összetevője az, hogy a KM megfelelően felkészüljön az adott kalandból így az NJK-ból. Az egyik legfontosabb fejezetben le is fogom írni, hogy nincs egyértelmű menete a történéseknek, hanem a csapat döntései fogják megszabni a finálét. Próbáljuk meg úgy szabni az eseményeket, hogy a karakterek érezzék, hogy a döntés az ő kezükben van.

Céled az legyen, hogy minden helyzetre találj ki egy azonnali válasz reakciót fogadóban lakók részéről. Ehhez célokat és eszközöket fogok eléd tártani, amelyek között te kedvedre mazsolázhatsz.

Reményeim szerint mind a harcorientált, mind a szociális beállítottságú karakterek megtalálják a számításait. Viszont itt ki is emelném, hogy van egy egyedi szabálya ennek a kalandnak is. Amennyiben akkora mértékű pusztítást végezne a csapat, vagy annyira eltérnének az „ideális” végkifejlettől, akkor az egészet meg nem történtté tudod tenni. Erről több részletet a későbbiekben fogsz találni. Nem melleleg ez a végső pontozásban is nagy szerepet fog játszani.

A hangulatról: a tél most kimutatta a foga fehérjét és úgy tombol, mint emberemlékezet óta nem. A kalandozók, ha akarnának sem tudnának gyalogszerrel vagy hátason továbbhaladni. Természetesen amennyiben a bemesélés sikeres, nem is akarnak majd továbbállni a biztonságot nyújtó vadászaházból.

A kaland megírásában sok segítségemre volt **A Maszkok ünnepe** című kaland **Gangler** tollából, amely szerintem az ilyen kalandok egy igen erős alapköve. Ezen felül sok segítségemre volt a **Vallások és egyházak Abaszisban**, amely **Raoul Renier** kezét dicséri és **Jan van den Boomen Morgena könnyei** című alkotása. Ez utóbbi pedig nagy inspirációt adott, hogy a M.A.G.U.S. jelenét képező Morgena újjászületése legyen eme kaland fő mozgatórugója.

És végül, de nem utolsó sorban legnagyobb köszönettel tartozom mindazoknak, akik segítettek a kaland és a rendezvény előkészítésében. A **krónikák.hu**, a **Hősök Napja** csapata valamint a **Hullámkirály** brigádja hatalmas segítségemre voltak emberileg és szakmailag is. Üldözze őket örök hálám és megbecsülésem!

Ez a kaland legyen az én személyes tisztelgésem, közös szerelmünk a M.A.G.U.S. szerepjáték 25. jubileumi évfordulója előtt!

Minden játékosnak jó játékot, minden kalandmesternek jó mesélést kívánok.

Ishidu a Voul

Nemrég történt:

Az utóbbi időben Ynev kalandozóit csak úgy ostromolták a hírek a nagyvilágból. Pyarront lefoglalja belső megosztottsága, melynek során Aurin al Marem már a harmadik Varjúereklye nyomában jár, s Eligor, a Kék Herceg visszatérése északon átrendezi a Szövetség erőviszonyait, valamint ami jelenleg számunkra a legfontosabb, Morgena látványos visszatérése és hitének megállíthatatlan terjeszkedése a Quironeia legmeghatározóbb történése.

(Egyéb világtörténelmi változásokról érdemes megolvasni az oldalon megtalálható kalandmoduljainkat és a M.A.G.U.S. irodalomban megjelent kapcsolódó műveket.)

Az árnyékúrnő ébredése:

„Az Árnyékúrnő visszatérésére Abaszisz gyorsan és kedvezően reagált. A talajt alaposan előkészítették a széles körben elterjedt éj-, gyönyör- és lidérc-szekták, melyek nem csupán roppant befolyásnak örvendtek a társadalom minden rétegében, hanem a P. sz. XXIII. század óta – a jelentősebb ynevi államok között egyedülálló módon – hivatalosan elismert egyházaknak számítottak, s az egész országban nyíltan és szabadon üzhették tevékenységüket. Rendkívül hamar értesültek a 3716. év nagy fordulatáról: néhány nappal a távol-nyugati flottatámaszpont rejtélyes pusztulása után már hirdetni kezdték Morgena újjászületését. Eleintén még kapkodva és szervezetlenül jártak el, több ízben keresztezték egymás szándékait, és a hatóságok számos egzaltált szónokot letartóztattak, mivel a fogadalmas egyházaknak nem állt jogukban hitvalló híveket toborozni. Sor került néhány halálos ítéletre, ám a törvény betűje megóvta a szektákat az intézményes megtorlástól, mert az egyes tagok túlzásokba átsapó cselekedeteiért nem lehetett az egész szervezetet felelősségre vonni.

Az első hónapok mámoros meggondolatlanságát aztán hamarosan fölváltották az Árnyékúrnőhöz méltóbb módszerek. Orvoslást nyert a szervezetlenség is: a 3717. év nyitányán Toronból megérkezett Borostyánszem Udhya nagyasszony, összehangolni a szekták működését. Vaskézzel törte le a belső torzsalkodásokat, egész boszorkányrendeket irtott ki hetek alatt – megmutatta a könnyű aszisz gyepelőhöz szokott nővéreinek, hogyan irányítanak az óházában. Mire végzett, egységes és fegyelmezett szervezet állt a háta mögött, nemrég még szerteszórt erőforrásait egyazon célra összpontosítva, a legtöbb ellenféllel szemben lépéselőnyben. És kezdetét vette a türelmes, kifinomult aprómunka.

Amikor 3718-ban az Első és az Anya körutazást tett a másfél esztendő Fiúval Abasziszban, árnykapukon keresztül suhanva városról városra, mindenütt áhítatos tömegek fogadták őket, hogy megérinthessék a ruhájuk szegélyét, vagy egy pillantást vethessenek az anyrok ezüst jelére az Első nyakában. Ahol csapatokat vezényeltek ki a szétosztatásukra, dühödten szembeszálltak velük; de Tadzehben, Obratban és Baraadheikben a katonák leeresztették a lándzsáikat, s maguk is lenyűgözve bámulták az elébük táruló látványt.

IV. Hubar dal Raszisz Otlókir király, aki persze épp eleget hallott a Toronban kitört zavargásoktól, erősen ózdkodott Morgena elismerésétől, nehogy az ő országába is átsapjanak. Ám nincs az a férfiember, aki sokáig állhatatos bír maradni, ha az anyja, az anyósa, a hitvese és a szeretői mind ugyanarra a lépésre buzdítják, ami ráadásul egy ideje már az álmait is kísérti”

Részlet Raoul Renier Vallások és egyházak Abasziszban című cikkjéből.

3718. év végén az Első, az Anya és gyermeke Abaszisz határait elhagyva kelet felé megpihent Lammo kicsiny városának hátárában húzódó vadászházban. Közeleg a legsötétebb éjszaka ahol is az Anyának lehetőséget nyújt Morgena, hogy elméjét hatalommal töltsse fel. Mivel nem pap, így egy szertás

keretein belül tud neki az Árnyak úrnője manát biztosítani. Igen ám, de addig még két este van hátra, és a Quiron tenger déli részét egy hihetetlen nagy hóvihari pusztítja.

Még szerencse, hogy Morgena áldása a kis kompánia nyomában jár, és megmutatja nekik a nem túl távoli jövőt álmok formájában (Álomút papi mágia). Így amennyiben itt halál vár rájuk, természetesen nem is jönnek erre. Az, hogy a játék folyamán történtek valóság vagy csupán egy álmok részei, attól függ, hogy kalandozóink miként cselekednek a modul folyamán.

Fejét szegett kobra:

Az utóbbi néhány év nem volt túl hálás a Kobrák családjának. Elsőnek az **Acél és Oroszlán** című regényben majd pár kalandozó a Nyugati Városállamokban az újonnan felállt vezetőséget megszarolta le néhány éve (**Tűzön át az égbe fel** című kaland). Utolsó mentsvárunk Achion, aki az utóbbi időben megerősödő felhajtók, a Filozófusok kapcsolattartója volt, kicsit több mint egy esztendeje veszítette életét tisztázatlan körülmények között délen. Ennek köszönhetően Abaszisz térségében a felhajtói munkák is megcsappantak a Kobránál.

Az elmúlt 8 évben egységes vezetés nélkül maradt tolvaj céh kapva kapott az alkalmon, amikor felfedte magát Morgena. Az emberek támogatásával (és persze pénzével) újra felemelkedhet a Család. Nem ilyen egyszerű a helyzet viszont, mivel többen magukénak akarják a tolvajherceg címét, ami nem kívánatos további konfliktusok előszele lehet.

Három jelentkező vállalkozott arra, hogy megnyeri magának az Anyát (és vele Morgena kegyeltjét) és ezzel az új útra tereli a Családot. Kettő tolvajfejedelem hírnököt küldött álruhában, míg az egyik a személyesen érkezett (talán a véletlen műve) szintén inkognitóban. Két-három nappal a kompánia érkezése előtt a Mormota vadászhozba érkeztek, mivel informátoraik szerint a célszemélyek erre tartanak. Nem akartak összetűzést egymás között, így megállapodtak, hogy mindannyian megajándékozzák az Anyát, és titkon felfedik magukat előtte. Egy ennyire világtól eldugott helyen úgyse történhet semmi, ami megzavarhatja a tárgyalást... Gondolták ők!

„Sohasem felejtünk, sohasem bocsájtunk”:

Toron nem nézte jó szemmel az utóbbi idők történéseit. Sikerült információt szereznie arról, hogy, hol tartanak a Morgena felemelkedését hirdető prédikátorok és utánuk küldött néhány Iker fejjavadászt, hogy távol mindentől csöndben végezzenek az Anyáva, a Gyermekekkel és az Elsővel.

Mivel biztosra akartak menni, a Birodalom fejjavadászaik után küldött egy egységnyi Sogron papot. Gondolva arra, hogy semmi nem fogja jobban felszítani belső lángjukat, mint gyűlölt ellenségük látványa.

Csak egy mester és az ő tanítványa:

Régóta a próféták után lopakodik észrevétlenül két alak, akik a vadászhoz érkezik be őket. Egy öreg hitetlenkedő árnyvadász és az ő lelkes fiatal tanítványa. Vitáik arról, hogy Morgena valóban visszatért, és nem csak a Toroniak játszanak, velük ismét rövidesen eldőlni látszik.

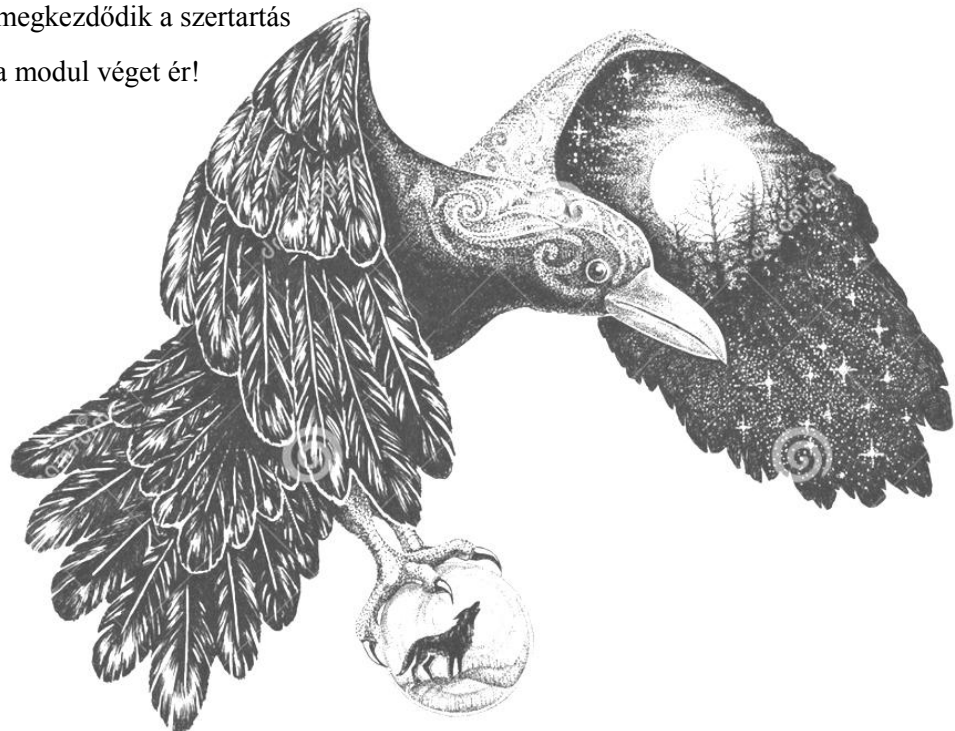
A kalandmodul cselekménye vázlatszerűen:

1. fejezet: A bemesélés és érkezés a Mormotához címzett vadászházba.
 - Pakáj kedves szavai
 - A térdig érő hó.
 - Ismerkedés az itt ragadtakkal (A papnő, a bajvívó és a szuke kereskedő)
 - Akik a preparált állatok között alszanak

2. fejezet: Ismerkedés a lakókkal és az éjszakai merénylet.
 - Vendégek érkeznek a vihar elől. (Mester és tanítványa korábban ér a helyre)
 - A megérkezik egy átfagyott asszony, gyermekével és nagyapjával
 - Az ajándékok titkos átadása és a nyomok
 - A kéményen nem a mikulás érkezik

3. fejezet: A titkos megbízás és a nyomozás a lakók között.
 - „reggelire szedjük össze magunk” mindenki kétségbeesve.
 - A titkos meghívó egy reggeli beszélgetésre és a segítségkérés
 - Szabad nyomozgatás

4. fejezet: A rájuk gyújtott fogadó esete és a finálé
 - Bármilyen történjen, este megérkeznek a Sogronita papok
 - Bármilyen történjen, megkezdődik a szertartás
 - Bármilyen történjen, a modul véget ér!



Bemesélés:

Ismét több lehetőséget ad a kaland arra, hogy a játékosok megfelelő inspirációt és lendületet kapjanak a kalandhoz:

- Első sorban amennyiben játszották a karakterek a **Még egy kör** című kalandot akkor Pakáj a küldetésük elvégzését követően közvetlenül felkéri őket „még egy körre”. Mivel beváltak és megoldották a feladatot így természetesen megbízik bennük a Filozófusok csapata és egy hasonló fontosságú munkát ajánlanak nekik (ha nem fontosabb). Itt természetesen megajándékozza őket személyre szabott ajándékokkal, és a korábitól eltérve összesen 200 arany jutalmat ajánl a csapatnak. A felét előlegként is hajlandó odaadni, amely természetesen alkuképes, és kis noszogatással még 20 aranyat ki tudnak facsarni belőle. Elmondja a játékosoknak, hogy furcsa mozgolódást tapasztaltak Abasziszban. Morgena hitének terjeszkedése megállíthatatlannak látszik, és nem ismerik ennek kiváltó okát. A nép őrvjög, és a bűnözés is felütötte a fejét (még a szokásosnál is jobban). Minden jel egy kis város melletti vadászházba vezet, a Mormotába. Információjuk szerint egy igen fontos személy érkezik oda, vagy már ott is van. Mivel kevés információval rendelkeznek a háttérben húzódó szálakkal kapcsolatban, információszerzést nevez meg feladatként Pakáj. Mivel lehetnek az ügyben olyanok is, akiknek semmi köze a történetekhez, megkéri őket, hogy tettlegességhez utolsó esetben forduljanak, és csak próbáljanak meg a legtöbb infót megszerezni inkognitóban. Ja, és vigyenek magukkal kabátot... Az előrejelzések szerint szükség lehet rá.
- Amennyiben valamelyik nagyvárosban tartózkodnak Északon, akkor is Pakáj keresi fel őket, hogy egy megbízható kalandozó csapatot keres egy igen kényes munkához. A feltételei hasonlóak az előbbihez, csak itt még elmondja azt is, hogy természetesen további munkákat is szívesen ajánl a csapatnak sikeres teljesítés esetén.
- Amennyiben teljesen Toroni érdekltségű a csapat, akkor Császári megbízásból is érkehetnek, hogy keressék azokat, akik Morgenát tisztelik, és a legrövidebb úton fejezzék be ezt a komédiát.

1. Fejezet. Érkezés a Mormotához címzett vadászházba.

Az utat semmiképpen ne meséld le mert csak a játéktól veszi el az időt, hogy javasolom ennek a gyors néhány szavas lemesélését. A legegyszerűbb ha Pakáj egy Utazás pálcáját ad a JK-knak, amivel a fogadóhoz közel tudnak kerülni egy jelző táblához, hogy hol van. Arra figyelj oda, hogy ne egyből a vadászházba kerüljenek, hogy egy nagyon keveset kelljen szerencsétlenkedniük a hatalmas térd felé érő hóban. Írd le nekik a folyamatos hófűvást, és azt, hogy szinte élhetetlen ez a természeti csapás. A látási viszonyok borzalmasak, és a hideg a csontjáig hatol az utazónak. Amikor meglátják a kellemes meleget árasztó háromszintes épület cégérét, legyen nekik megnyugvás, hogy végre vége ennek a borzalomnak. A bizalomgerjesztő épület több kéményéből tör ki a meleget ígérő füst.

Belépve mintha egy teljesen más világba lépnének. A hatalmas fogadóteret bejárja a kellemes ételek illata és nagy kandalló barátságos melege. Körbetekintve két tíz férőhelyes étkező asztalt, a kandalló köré elhelyezett, prémekkel letakart foteleket és egy kanapét látnak. A falakat állati trófeák és vadász kellékek díszítik (régí íjak, nyílpuskák, tegeztek, csapdák), és a fal mentén a konyha irányában egy egész őz kipreparálva is található. Az egész földszint egy nagy helyiség, és a konyha/raktárat csak egy sötét választja el a társalkodótól. A szoba másik oldalán egy az emeletre vezető lépcső látható.

A kandalló mellett egy fiatal Aszisz férfi pengeti díszes lantját, vidám nótát dúdolva. Az egyik asztalnál egy szemet gyönyörködtetően gyönyörű szuke nő teázik, és társalog egy valamivel idősebb szintén enoszukei, bár kevésbé díszes ruhájú nővel. A konyha felé tekintve a söntésnél ül, és elszenderedik egy szende kinézetű, szintén fiatal nő. Láthatóan egy félig lehunytt udzs-szem figyel álmatagon a nyakában.

Azonnal egy nagy barna szakállú és már majdnem teljesen kopasz alak rohan hozzájuk, és beinvitálja őket, majd forralt bort kínál kedvesen. Ő a fogadós és a hely tulajdonosa, Amang.

Nyugodtan ismerkedhetnek a kalandozók az itt megszállt utazókkal és a fogadós családjával is. A játékosok aktivitására van bízva, hogy melyik asztalhoz mennek oda. Amennyiben nem tesznek semmit, ne hagyj, hogy kellemetlen legyen a szituáció, Gata, az eddig kellemesen muzsikáló jóképű alak lépjen oda hozzájuk, elmesélve, hogy itt ragadt, és társaságot keres. Szívesen csapja a szelet a női karaktereknek, de akár barátilag harcol is valamelyik karakterrel, esetleg törvető tudományát is megcsillogtatja az erre a célra felszerelt táblán. Amennyiben kérdezzétek, a többi lakóról nem tud semmit, mert elmondása szerint ez a legnagyobb átok, amikor néhány olyan nővel van összezárva az ember, akik nem is érdeklődnek iránta. Az egyik egész nap alszik, a másik pedig alig érti, amit mondanak neki.

Felhívom a figyelmedet, hogy kifejezetten figyelj oda arra, hogy hogyan szállnak meg a játékosok. Itt tényleg számítani fog az este eseményeinél, hogy együtt vagy külön alszanak. Reteszelik-e az ajtót, ablakot vagy sem, és hogy fegyverrel vagy anélkül alszanak!

Minden szobában van egy kandalló és különböző állati trófeák, agancsok, karmok. Egy ágy, utazóláda, egy íróasztal székkal, egy állati prém szőnyegként, mosakodó tál és egy ruhásszekrény. A többi személyes szobákban értelemszerűen ezek többszöröse található ugyanilyen minőségben.

2. Fejezet. Éjszakai merénylet.

Kicsivel naplemente előtt két kellőképpen átfagyott utazó érkezik a szállóra. Egy öreg görnyedt hátú apó és az őt kísérő szinte még kölyök fiú. Amennyiben nem zavarják őket, nem keresik senki társaságát, hanem közös szobát foglalnak, és bezárkóznak. Ha beszélgetnének velük a fiatal fiú (Gred) szívesen beszélget a kalandozókkal, bár az érkezésük céljáról nem mond semmi konkrétat, csak hogy átutazóban vannak a városállamok felől Abaszisz irányába. Amennyiben az öreget faggatnák, a fiú az apó korára való hivatkozással kéri meg a játékosokat, hogy hagyják békén.

Nem sokra rá, azután, hogy furcsa páros éppenhogy felment a szobájába, csapódik ki a vihar által a bejárati ajtó, és két alak sziluettje jelenik meg a társalgóban lévők előtt. Egy több pokrócba becsomagolt gyermeket tartó nő és egy korosodó, talán 60 telet megélt férfi. Szinte beesnek az ajtón remegve, vacogó fogakkal. Mindenki felfigyel rájuk, és a segítségükre rohan. A tolvajfejedelem és a küldöttek azonnal felismerik őket, és aki kifejezetten említi, hogy valamelyikkőjüket nézi, az láthatja, mindenkin egyfajta izgatottság jelenik meg.

Amint sikerült átmelegedniük valamelyest, azonnal köszönetet mond az idősödő férfi és elmondja, hogy utazók, akik abaszisz felé igyekeznek letelepedés céljából, de nincs sok pénzüik. Elővesz 10 rezet és kérdezi, hogy elegendő-e arra, hogy addig megszálljanak, ameddig véget nem ér a vihar. Ha megsegítik őket a kalandozók, nagyon hálás. Amennyiben nem, akkor a Gred nyújt át egy ezüstöt a hölgynek. A bajvívó kinézetű alak elbűvölten nézi a hölgyet, a szuke teával kínálja őket, a noir-pap a gyermeket kéri el, hogy felmelegíthesse testét.

A lecsillapodott kedélyek után mindenki visszatér, vagy az estére való hivatkozással saját szállásrészébe, vagy a fogadó részben folytatja tevékenységét.

Még éjközép előtt sorban mind a három tolvaj felkeresi az Anyát. Az első nyomok ezek lehetnek, ha a kalandozók valamelyik helyszínen ott vannak, vagy véletlen olyat látnak/hallanak, ami előrébb lendíti a történetet. Ezek nem kötelezőek.

Gata Shass (igazi nevén Verkir Erdan az Elbűvölő) a bajvívó akkor ül oda hozzájuk, amikor az Anya étkezik, és elkezd flörtölni vele. Bókok közé rejtí üzenetét, hogy ki ő és, hogy miért van itt. Egy ajándékot ad át kiszemeltének: egy tiszta abbitból készült szobrot. Egy gyönyörű hajadont ábrázol a műalkotás, akik járatosak a toroni kultúrában ismerhetik fel, hogy Ilho-mantari hekka szobra az, aki a nyugalmas éj és a loppal járás védelmezője. Ezzel akarja szimbolizálni azt, hogy a tradicionális tolvajcéh visszaállításán munkálkodik, és természetesen Morgena újraalapuló egyháza az abitból befolyó nem kis összegből részesülne, amennyiben támogatja őt. Amennyiben a JK-k ott ülnek, a flörtnél akkor nem mondják ezt ki nyíltan, hanem pszi használatával kommunikálnak néhány szóban.

Dassa Emad (igazi nevén Vernon Hella, küldöttje az Ébren Álmodónak, aki jelenleg is nagy befolyással bír vallási tekintetben Abasziszban) elkerüli a találkozást a nővel az elsődleges anyagi síkon, hogy saját magát ne leplezze le. Morgena papnőként (volt bálványtagadó) az Antisson keresi fel a nőt valamivel éjközép előtt, és mondja el neki a helyzetet és a kérését. Elég nehéz fülön csípni így a hölgyet mivel egyetlen egy nyomot hagy. A pultnál az Anya szobájába előkészített felvivendő meleg italok közé csempészik egy fiola rendkívül jó minőségű parfümöt, aminek rendkívül édes illata van és erőteljesen engedi magából. Így az illatnyom tökéletesen érezhető akár fél napra rá is. Ezzel kívánja szimbolizálni Dassa tanítója, aki nincs ugyan jelen, de megbízta a lányt azzal, hogy mindenképpen adja át az üzenetet a Morgena kompániának, hogy a drogüzletekben és az ópiumbarlangokból befolyó bevételből kínálnak részesedést a vallástársak.

Shami Atoreda (Ő igazi nevén mutatkozik be mivel még nem ismert az üzletben, küldöttje az Imekotoronynak) az utoljára érkezőket az után keresi fel néhány perccel, hogy azok megtérnek szobájukba. A legjobb tiadlani selyemből készített haquitesst kínál ajándékba, ezzel a vámokból és a csempészetből kínál jussot, valamint szóban is elmondja. Kihallgathatják a játékosok, amennyiben rajtakapják őt a szobába menet (ami nagyon nehéz) vagy esetleg a véletlen folytán.



Miután ezek megtörténnek a játékosok cselekedeteiktől függetlenül éjkezőpkor érkezik a támadók első hulláma!

Az összes kéménybe egy légmérget tartalmazó fiolát dobnak, majd eldugaszolják odakintről őket a Hentor Ipsys Ikrek fejedelmek klán tagjai. Taktikájuk, hogy az Álomköd (4. szintű légmérget. Émelygés vagy bódulat) bejuttatását követően a szobák ablakain jutnak be. Rövidkardokat forgatnak, amelyek mindegyike Toroni Pokollal van kezelve. Összesen tizenhárman vannak, és mindenkivel végezni akarnak az épületben. Mivel szisztematikusan haladnak fentről lefelé, a másodikon lévőket érik el elsőnek. Ha a játékosok itt szálltak meg, akkor ők is az első hullámban vannak. Ezen felül éjkezőpi látogatókat kap még az ezen a szinten alvó Gata, aki könnyűszerrel végez a két rá támadóval, majd természetesen a csapat segítségére siet. (Itt megjegyzendő, ha más is látja, akkor visszafogja magát, hogy nehogy lebukjon.). Ezen a szinten foglaltak maguknak szállás Gred és mestere Morris is akik az árnyak közé lapulva veszik fel a harcot támadóikkal.



A játékosok a csapat számától függően 2-6 fejedelmek kapnak, ezt a te megítélésedre bízom. Mire végeznek velük (ha ki nem múlnak), már támadásba lendültek az első emeleten is, ahol Dassa, Shami és kísérőnője, valamint az Anya, az Első és a gyermek is megszállt. Dassa menekülőre fogja, mivel nem akar harcra bontakozni a fejedelmekkel, így felfelé veszi az irányt, Shami pedig elszabadul. Próbáld meg úgy csinálni, hogy tényleg csak az utolsó pillanatokban használjon látványos villámmágiát vagy mondjuk tűzalakot. Gondolj arra, ha most lebukik, sok minden kiderülhet hamarabb a kellesténél, de azért ő sem ostoba, és mindent megtesz az életben maradásért. A társnője pedig képzett shenarként védelmezi.

Az Anya utolsó megmaradt erejével, a gyermekével egy árnyakból készített bűvőhelyre menekül az Árnybölcsőbe. Így aki betéved hozzájuk csatazajt hallva csak az öreget találja ott, aki próbál túlélni a rájuk rontó három fejedelmek ellen.

Amennyiben csak három vagy négy fejedelmek marad, inkább úgy döntenek, hogy elhagyják az objektumot, és a legtöbb eszközükkel azon lesznek, hogy megszökjenek. Inkább magukkal és egymással végeznek, de nem mondanak semmit, és nem hagyják magukat elkapni. Bárhogy is alakul, ez az éjszaka nagyon hosszú lesz.

Hentor Ypsis-szekta fejedelmek 5. Tsz-ű fejedelmek, 13 fő, Jellem: Rend, Halál

Ép: 11 Fp: 68 AME, MME: 24 Pszi pont: 21 SFÉ: 4 (Sodronymellény és vastag prémruha)

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|--------|---------|----|-----|----|-----|--------------|
| Pugoss | 2 | 62 | 102 | - | 147 | 1K6+3+mérget |

Megjegyzés: mindannyian a Spóra nevű, népszerű harci drog rabjai, melynek hatása a következő: KÉ+15, TÉ+20 és az FP-sebzés feleződik (a harcértékeik már tartalmazzák a pluszokat)

Felszerelés: Toroni pokol (1k2 adag), Spóra (1k2 adag) álomköd (1k2 adag), alkarvédők

3. fejezet: A titkos megbízás és a nyomozás a lakók között.

Ebben a fejezetben fog a legnagyobb szerepet játszani a te felkészültséged. Miután összeszedték magukat, és azonosították a támadókat, megkezdődik a kérdeztetés és a bizalmatlankodás. Senki nem tudja, hogy miért jöhettek (igazából csak a karakterek és a két Árnyvadász nem tudja, mi lehetett, bár az utóbbiak egyre inkább gyanakodnak, hogy őket akarják itt csapdába csalni), és természetesen kapnak az alkalmon, hogy elméleteket szüljenek akár a játékosok elméleteit alátámasztandó. Itt már előkerülhet az is, hogy egymásnak próbálnak alávágni a tolvajok.

Reggeli előtt, amikor legalább egy játékos külön van, az Öreg, az Első megy oda hozzá, és szívességet kér tőle, így az egész csapattól. Azt kéri, hogy amint lehet, minél hamarabb feltűnés nélkül keressék fel az Anyát, mert segítséget akar kérni.

A szobájában találják, ahol nagyon kétségbe van esve (természetesen megjátssza magát, de nagyon profi módon). Ha megkérdezik, elmondja, hogy annyira megijedt az esti támadáskor, hogy kirohant a házból. Az öreg alátámasztja ezt a mesét.

Egy hatalmas szívességet akar kérni a játékosoktól. Fél, hogy rá vadásznak. Nem tudja pontosan, hogy ki lehet, de úgy gondolja, hogy valaki el szeretné tenni őt és a gyermekét láb alól. Amennyiben a csapatban nincs, olyan ki ellenségeskedne Morgena vallásával, elárulja nekik, hogy kicsoda ő. Ha fél a JK-któl, akkor azt mondja, hogy az újonnan alapuló vallásról tud információkat szolgáltatni az Asziszoknak. Lényeg, hogy így vagy úgy segítséget kér.

A nap hátralévő részben nehéz megjósolni mi fog történni. Az NJK-k a saját céljaikat kívánják elérni saját eszközeikkel és persze azt, hogy melléjük szegődjön a szerencse Morgena formájában.

Morgena feladat elé állítja a tolvaj fejedelmeket vagy azok küldötteit. A tolvajok próbája elé: Nem szabad lebukniuk a kalandozók előtt! Aki lebukik, már biztos, hogy kiesett a támogatottak köréből.

Hagyd szabadon játszani játékosaidat, és nyugodtan bevethetsz minden eszközt az ösztönzésükre. Akár el is kaphatja egyiküket az egyik tolvaj, vagy megmérgezheti őket Dassa, ellophatja mindenüket Gata. Ha úgy alakul, hogy valamelyik tolvaj megöli a másikat (legjobb, ha a JK-k segítségével), itt az is bátran megtörténhet.



4. fejezet. A rájuk gyűjtött fogadó esete és a finálé.

Amint leszáll az éj, a hófúvás abbamarad, és valami sokkal szörnyűbb veszi kezdetét. A fiatal Morgena hívó gyermekével a transzba kezd egy általa rajzolt mágikus körben, amivel mágikus energiáját kívánja feltölteni. Ennek éjközépig kell tartania. Idő közben pedig megérkeznek a tüzes kedvű sogroniták teljes gőzerővel. Egy osztagnyi Lángvihar irányzatot követő sogron-pap és egy renegát tűzvarázsló rohanja meg az épületet. Első lépésként egy kéktüzből alkotott főnixet idéz, ami hatalmas pusztításba kezd, és felgyújtja az épületet. Céljuk az, hogy mindent és mindenkit elpusztítsanak, így csak a kalandozókon áll, hogy meg tudják e menteni az épületet és a benne lévőket.

Lángvihar irányzatú sogron-papok, 6. Tsz-ű papok, 8 fő, Jellem: Káosz

Ép: 11 Fp: 64 AME/MME: 36 Pszi pont: 30 SFÉ: 3 (Sodronymellény) Mp: 39

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|-----------------|---------|----|----|----|-----|--------|
| Tollas buzogány | 1 | 35 | 81 | - | 140 | 1k6+1 |
| Rövidkard | 1 | 37 | 81 | - | 141 | 1k6+1 |

A harcban mindennél előrébb helyezik a féktelen pusztítást! Pontos taktikán nem lehet előre kiszámítani, mert amit csak tudnak, teljes erejükből elhamvasztják! Ellenfeleik ellen fegyverüket előszeretettel használják, amelyet Mf-on forgatnak. Hogy a tűzben is kedvükre harcolhassanak, mindannyian a Sziklabőr nevű egyedi varázslatot alkalmazzák, amely E-je megmutatja, hogy hány E tüztől védi a papot. Amennyiben szükséges, teljes mana pontjukat erre használják (9 mana és ugyanennyinként növelhető).

A csapat vezetője, 7. Tsz-ű renegát tűzvarázsló (Pusztító Tűz Útja)

Ép: 12 Fp: 60 AME/MME: 39 Pszi pont: 33 SFÉ: 3 (Sodronymellény) Mp: 42

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|-----------------|---------|----|----|----|-----|--------|
| Abbit rövidkard | 1 | 34 | 83 | - | 147 | 1k6+2 |

A háztól 20 láb távolságba tartózkodik, és nem is kíván behatolni a csata sűrűjébe. A támadás megkezdésekor idézi meg fegyverét egy **kéklángból kreált főnixet**, amit 15 körig reptet. Amit csak tud, felgyújt!

A tűzvarázsló Lényalkotással és Kék Lángfestéssel létrehozott Tűzmadara:

Ép: 2 (Ösvíz ellen kétszeres E a Kékláng miatt) Fp: 48 (Csak mágikus fegyverrel sebezhető)

| Tám/kör | Ké | Té | Vé | Sebzés |
|---------|----|----|-----|--------|
| 1 | 55 | 87 | 137 | 4K6 |

Megjegyzés: Csata közben csak és kizárólag az épület elpusztítására koncentrál. Amennyiben valamilyen oknál fogva mégis valakivel szembekerülne, csata közben megkapja a Harc magasabbról és a Roham értékeit is, amelyeket tartalmazza a táblázatban szereplő érték.



Függelék és főbb NJK-k leírása

Ennél a pontnál ismét felhívom a figyelmet az NJK-k szigorú tanulmányozására, mivel a történet nagymértékben módosulhat az használatukkal. A végkifejlet pedig csak azon múlik, hogy melyik karaktert sikerül megkedveltetni a csapattal.

A tolvajfejedelmek vagy azok küldöttei

Gata Shass, igazi nevén Verkir Erdan az Elbűvölő



13. Tsz-ű tolvaj, Jellem: Káosz, vallás: Noir

Története:

Erdan Abaszisban látta meg a napvilágot. Végigjárta gyermekként azt a ranglétrát, amit egy valamire való tolvajnak végig kell. Zsebmetszőként kezdte, és pár évre rá hihetetlen színészi teljesítményének köszönhetően Aszisz nemesi udvarokban találta magát. Eleinte mint nemesasszonyok szeretője, később pedig befolyásos tanácsnok. A legfontosabb képességgel áldották meg az égiek: képes bármilyen környezethez alkalmazkodni a lehető legrövidebb időn belül. A cselszövések mestereként több néven is ismerik Észak-Ynev szerte. Nem kellett neki sok ahhoz, hogy tolvajfejedelemmé nője ki magát az utóbbi évtizedben, mint egy háttérből irányító szerv. Stílusa miatt, ami mellett harcban és politikai diskurzusban is kitart, kapta eleinte gúnynévként az Elbűvölő titulust. A Filozófusok megjelenése is az ő malmára hajtotta anno a vizet, mivel Achionnak neki hála sikerült kapcsolattartói szerepet betöltenie a két szervezet között. Amikor elhunyt Achion, eldöntötte, hogy magasabb babérok felé tör. Számításai beigazolódtak, és a lehetőség feltárulkozott előtte. Morgena vallásának megerősödésének híre viharként tombolt végig a Quiron déli partjainál. Több-kevesebb sikerrel tartotta szemmel az utazó kompániát, de hamar rájött, hogy követni őket majdnem teljesen lehetetlen. Ahogy tisztázódott, hogy a térítő korút rövidesen a végéhez közeledik, megfelelőnek találta az időt, hogy a megfigyelés helyett akcióba lépjen. A keleti határ minden közismert vagy eldugott kocsmájába, szállójába, fogadójába küldött az embereiből, mindenkit mozgósítva, hogy találják meg, hogy hova vezetett az utolsó útja az Anyának. Ő is munkába látott és az egyik leg eldugottabb helyet választotta magának és ott foglalt magának szobát. Álnéven mutatkozott be, és egy vándor bajvívónak adja ki magát, ami az egyik kedvenc szerepe. Tervei szerint innen irányította volna az akciót az emberei között. Nem számított arra, hogy Noir kegyes hozzá, és pont a Mormotába sodorja a térítőket.

Célja:

Ha már így alakultak a dolgok, megoldja ő a helyzetet. Teljesen ki akarja sajátítani magának a lehetőséget, így mindent megtesz azért, hogy szimpatizáljon vele a nő első sorban. Hősszerelmes képében akarja magát feltüntetni, aki fülig beleszeretett. Amennyiben ez valamilyen okból nem oldható, meg akit csak tud, maga mellé állít. Azt az elvet viszont követi, hogy nem mézesmázos, hanem könnyed a stílusa. Mindenkit csak egyszer kér meg valamire. Természetesen amint megérkeztek a kalandozók a vadászházba rosszat sejtett, így üzenetet küld a legközelebbi társainak,

hogy amint lehetséges siessenek a fogadóba. Ez opcionálisan bármikor bemesélhető, hogy megérkeznek az áruház társai. Ha valakivel nagyon közeli viszonyt tud kiépíteni, természetesen kapva kap az alkalmon. Minden mozzanata a felé mozgatja, hogy ő nyerjen. **Amennyiben a karakterek bele nem rondítanak a levesébe komolyabban, ő is fogja az Anya bizalmát elnyerni!**

A nők fejét elcsavarja, a férfiak tiszteletét kivívja magának, ha kell harccal, ha kell ivással vagy játékosággal. Úgy csúri, csavarja a szavakat, hogy hazugságon kapni szinte lehetetlen.

Kinézete:

Utazógúnyát visel hatalmas köpennyel és díszes kosarú vívótőrrel az oldalán. A legújabb Aszisz divatnak megfelelően öltözködik, így kiegészítőiből sem lehet hiány. Mozgása és beszéde is egyaránt könnyed. Arcán egy sebhely van, ami még karakteresebbé teszi azt. Azt meséli, ha kérdezik róla, hogy egy veszített párbajában szerezte. Igazából egy Kyel pap sebesítette, amiből megtanulta, hogy tisztán hazudni nem kifizetődő, így inkább csak fél igazságokban beszél, mintsem teljesen elferdítse a valóságot.

Főbb képzettségei:

| | | |
|-------------------------------|------------------|----------------------|
| Fegyverhasznált (Tőr) Mf | Álcázás/áruha Mf | Mellébeszélés Mf |
| Fegyverhasználat (Törkard) Mf | Kétkezes harc Mf | Lélektan Mf |
| Etikett Mf | Rejtőzködés 100% | Színészet Mf |
| Kultúra (Aszisz) Mf | Lopakodás 100% | Szexuális kultúra Mf |

Értékei:

E: 11 Ü: 18 Gy: 18 Áll: 13 Eg: 14 Sz: 16 Int: 15 Ak: 14 Asz: 13 Érz: 18 Műv: 17

Ép: 8 Fp: 96 AME: 45 MME: 46 Pszi: 42 SFÉ: 4

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|---------|---------|----|----|----|-----|--------|
| Törkard | 2 | 64 | 93 | - | 149 | 1k6+4 |
| Tőr | 2 | 61 | 79 | - | 127 | 1k6 |
| Garott | 1 | 51 | 76 | - | 105 | 1k10 |

Előszeretettel használ piszkos trükköket. Birtokában van egy különleges rejtőzés köpenye ami + rejtőzködést biztosít neki, továbbá a lentiek alapján egyéni képességekkel is bír, valamint egy 93 mp-os rúna törkardot, amit ő maga a **Bajkeverőnek** hív. 1 nagy és egy kis előny birtokában van: **Gyors reakció és Őszinte tekintet.**

Árnyékköpeny

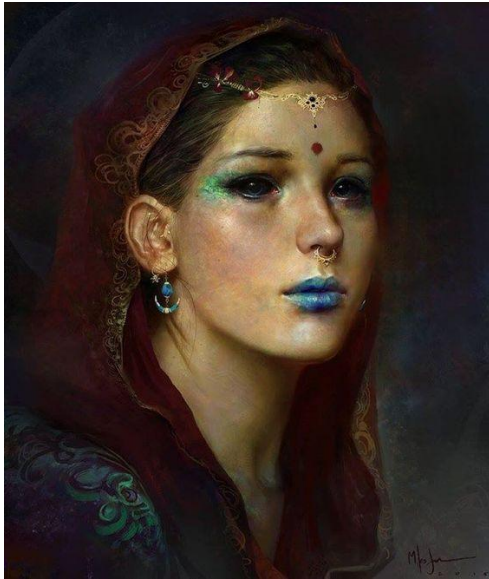
Mp: 58

Ára: 15

A Kobrák beavatottjai kapják ezt a varázstárgyat, amit pletykák szerint magából az árnyakból formázzák az ezt készítő, a Családba tartozó varázshasználók. Normál esetben +40% rejtőzködést biztosít a viselőjének a köpeny, de amint leszáll, az éj szinte teljesen beleolvad környezetébe és az

árnyakba és ilyenkor +80%-ra módosul ez az érték. Normális esetben nem néz ki különben, mint egy díszes fekete utazóköpeny.

Dassa Emad igazi nevén Vernon Hella



5. Tsz-ű Noir-pap, Jellem: Rend, vallás: Morgena

Története:

Hella Ifini származású fiatal, 20 telet megélt leány. A Noir-papok Bálványtagadó irányzatába tartozó felkent. Mondhatnánk lelkesnek is, de lévén, hogy az ő vallásának, papjainak lelkesége abban mutatkozik meg, hogy minél több időt töltenek ópiumbarlangokban, nehezen nevezhetjük annak. Fiatalabb korában figyeltek fel rá hittársai, hogy tökéletes vendégcsalogató lehet lányból, és végül az is lett. Az Álom nevű „szentélyben” tett szolgálatot több éven keresztül élvezve az életet, az ópiumot és a szebbnél szebb álmokat. Ő azon papnők csoportjába tartozott, akik elsőként fogadták el Morgena felemelkedését, és amit csak tudott, megmozgatott, hogy

hittársai is minél hamarabb elismerjék az új rendet. Az utóbbi egy évet egy kéjszektában töltötte ahol új istennője hitét térítette a férfiak körében. Ébren Álmodó néven ismert titokzatos alak kereste fel azzal a feladattal, hogy öneki és több hittársának kell előkerítenie az Anyát és kíséretét, valamint átadni neki egy ajándékot. Mindezt természetesen szent küldetésként éli meg, mert találkozhat azzal a nővel, akinek az utóbbi időben rajongójává vált. Minimális ismerete van csupán arról, hogy a háttérben az Ébren Álmodó is a Kobra tolvajhercegének címéért állt sorba, és ő is csupán egy eszköz ezen törekvései felé. Megbízóját és pártfogóját csupán az Álmodó síkjáról ismeri, személyesen nem találkozott még vele. Magát vándor Noir-papnak adja, aki járja a tájat, és pénzért védi nemes urak álmát.

Célja:

Eleinte az Antisson akarja felvenni a kapcsolatot az Anyával és személyesen szobájába csempészni az ajándékként felkínált ajándékot. Viszont a JK-k érkezését megelőző két napban a terveit keresztbehúzta az a tény, hogy fülíg beleszeretett a Gata nevű bajvívóba. Az itt tartózkodásában a leány kettős érzések ragadják magukkal. Minél jobban meg akarja mutatni az itt megszálló Morgena kegyeltnek képességeit, és fel akarja kelteni a tolvajfejedelem figyelmét. Az, hogy melyik lesz neki fontosabb, majd kiderül.

Kinézete:

A küldetéshez egy szolid és bélelt utazócsuhát hozott magával a lány. Eleinte nem akarta felkelteni az emberek figyelmét, így legfeltűnőbb rajta a nyakban lógó szent szimbólum. Arca fiatal, pirosposzsgás, de szemei kissé beesettek és fáradtak.

Főbb képzettségei:

Szexuális kultúra Af

Rejtőzködés 35%

Antissjárás Mf

Herbalizmus Mf

Sebgyógyítás Af

Hamiskártya Mf

Méregkeverés/semlegesítés Mf

Pszi Mf

Legendaismeret Af

Értékei:

E: 11 Ü: 12 Gy: 17 Áll: 11 Eg: 14 Sz: 15 Int: 15 Ak: 20 Asz: 15 Érz: 12 Műv: 15

Ép: 9 Fp: 39 AME: 45 MME: 46 Pszi: 28 Mp: 44

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|----------------|---------|----|----|----|----|------------|
| Tör | 1 | 25 | 41 | - | 92 | 1k6+ méreg |
| Kézi nyílpuska | 1 | 18 | | 20 | | 1k3+méreg |

Vörös mákony 7. szintű fegyverméreg 1K10 szegmens alatt ható, Kábulást vagy Bódulatot okoz

Nyílt harcot kerüli, de amennyiben belekényszeredik, előszeretettel használja a Lélek és Halál szférájú papi varázslatokat valamint Morgena és Noir egyedi varázslatait.

Shami Atoreda



8. szintű boszorkánymester, Jellem: Rend, Halál, vallás: Orwella

Története:

Nehéz az élete annak, aki a Városok városában nevelkedik. Shaminak is hamar rá kellett ébrednie, hogy arra kell sodródnia az élet vizében, amerre kevesebb az ellenállás. Enoszukei utcagyerekként pedig ez a sodrás olyan erős, hogy ha akarna, se tudna ellenállni. Mint szolgálólány került az Imeko-toronyba ahol elsajátította a mágiáját. Mindent megtett, hogy kikerüljön szánni való helyzetéből, és természetesen mivel kifejezetten szép lány volt, hamar fel is figyelt rá majdani tanítómestere. Év évet, küldetés küldetést, és felpredált ember felpredált embert követett. Mivel hűségét többszörösen bizonyította, így elérkezett a mestervizsgálója! A torony ura azt a célt tűzte ki magának és így embereinek, hogy miután a csempészetet és az orvkereskedelmet Erionban a kezükben tartják, külhonba is nyitni kívánnak. Mivel tudomásukra jutott a Kobrák szorult helyzete, elküldték információért Shamit, hogy amit tud, tegyen meg, és alapozza meg a hatalomátvételt. Ő selyemkereskedőnek álcázva magát, be is járta az elmúlt hónapokban Abasziszt, és megtapasztalta a változás szelét. Tudta,

hogy itt a lehetősége, hogy hatalmat szerezzen nem csak az Imeko urainak, a Tomoya családnak, de saját magának is. Így tapasztaltságának és hatalmas szerencsájének köszönhetően talált el a Mormotához címzett vadászházhoz, ahol ráébredt, hogy nem lesz annyira egyszerű a dolga.

Célja:

Őt nem konkrétan ezért küldték ide, csak a sors (vagy Morgena ☺) játéka az, hogy ide került, de ha már itt van, él a lehetőséggel! Ennek megfelelően az alibiét szolgáló jó minőségű selyemmel áll elő, elsőnek a legdrágább ruháját ajánlja az Anyának. Mikor viszont a többi lakó is ajánlatokkal áll Morgena kegyeltjének édesanyja elé, fordul a kocka. Amennyiben van lehetősége, mindent megtesz a többi lakó kiiktatásáért. Mágiája adta lehetőségeit és társnője képességeit is maximálisan kihasználja. Mivel szeret mindent tudni és nem ostoba, elsőnek mindenkiről információt szereznek. Nem csupán kifigyeléssel, ha kell, beveti bájait is a cél érdekében. Az tettet, hogy nehezen beszéli az ervet és a pyart, így akarja még a körülötte elhangzó akár bizalmas beszélgetéseket kihallgatni, mivel „úgysem érti”. A végkifejletre opcionálisan amennyiben lehetőséget lát, hogy valamelyik oldalán (akár a kalandozóként) nagyobb személyes haszonra tesz szert, akkor gondolkodás nélkül végez társával és csatlakozik bárkihez. Amennyiben vele nem foglalkoznak, vagy nem akarod bemesélni, a történet végén Gata oldalára áll. Mivel nem ismert a neve és még új a nemzetközi kémkedésben, nem használ állnevet.

Kinézete:

Rendkívül csinos és egzotikus. Ruházata igazodik az odakint tomboló időjáráshoz, de amikor bent tartózkodik, mély dekoltázsát és kecses formáját mindig kihangsúlyozza ruházatával. Tradicionális szuke ruhákat hord kiegészítőkkel. Arcáról bujaság és valami kiismerhetetlen egzotikum sugárzik.

Főbb képzettségei:

| | | |
|------------------------------|------------------|-----------------|
| Álázás/álruha Af | Hátbaszúrás Mf | Lopakodás 81% |
| Méregkeverés/semlegesítés Mf | Élettan Af | Rejtőzködés 81% |
| Herbalizmus Mf | Teaszertartás Af | |

Értékei:

E: 12 Ü: 16 Gy: 16 Áll: 13 Eg: 13 Sz: 18 Int: 15 Ak: 13 Asz: 13 Érz: 17 Műv: 16

Ép: 6 Fp: 50 AME/MME: 40 Pszi: 37 SFÉ: - Mp: 56

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|-----|---------|----|----|----|-----|--------|
| Tör | 2 | 41 | 60 | - | 107 | 1K6+1 |

Fegyveréhez szinte soha sem nyúl! Megelőzi a nyílt összetűzéseket küllemével! Amennyiben harcra kerülne a sor nyitásként **Izzó idegekkel** nyit és főként a Rontás valamint Átok mágiáját használja. Mivel nem akarja magát lebuktatni, szinte soha nem nyúl a Villámmágiájához. Menekülőre fogja amint vesztesre áll, esetleg segítséget kér olyantól, akit már sikerült magához édesgetnie.

Izasi Naoko

5. szintű Shenar jellem: Rend, vallás: Orwella

Naokot a Shami testőrét eljátszó zsoldosként ismerhetik meg a kalandozók. Teljesen néma, így maximum jelnyelvvél lehet vele kommunikálni. Rendszeresen láthatják a kalandozók, hogy Aoreda kisasszony beszélget vele kedélyesen Enoszukei nyelven. Nem mozdul el szinte soha mellőle, még egy szobában is szálltak meg. Mindenben követi társnője utasításait, mint egyfajta jobb kéz. Ami feltűnő lehet benne, hogy az átlag zsoldosokhoz képest sokkal kimértebb és figyelmesebb. Kerüli más emberek társaságát, hacsak azok nem akarnak kifejezetten vele társalogni, ami a fent leírt okokból problémákba ütközhet. Többnyire nem hivalkodó fekete testhezállós ruhát visel, aminek hátán egy hatalmas fekete sárkány hivatott mutatni, hogy milyen kultúrkörbe tartozik annak viselője.

Főbb képzettségei:

Álcázás/álruha Mf

Ugrás 85%

Ökölharc Mf

Hátbaszúrás Mf

Lopózás 95%

Fegyverhasználat (Shenar-kard) Mf

Méregkeverés/semlegesítés Af

Értékei:

E: 15 Ü: 18 Gy: 17 Áll: 14 Eg: 14 Sz: 14 Int: 13 Ak: 14 Asz: 13 Érz: 18 Műv: 12

Ép: 10 Fp: 65 AME/MME: 28Pszi: 24SFÉ: 1 (vastag posztó)

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|-------------|---------|----|----|----|-----|------------|
| Shenar-Kard | 2 | 42 | 81 | - | 128 | k6+1 |
| fűvócső | 3 | 38 | | 15 | | tű sebzése |

Shenarként Naoko képes használni néhányat a Slan-út diszciplínái közül is amelye: Levitáció, Jelentéktelenség, Chi-harc (Shenar karddal vagy pusztakézzel), Testsúlycsökkentés, Tetszhalál, Aranyharang, Halálos ujj.

Ezen felül a kardja és a fűvócsőben használt tűi is a Medúza nevű méreggel kezelték (A méreg 1k3 kör alatt ható, 6. szintű anyag, ami Görcsöt vagy Halált okoz).

Az árnyvadász páros Gred (tanítvány) és Morris (mester):

Morris rendjének megfelelően üldözött egyén egész északon. A hosszú évek meneküléssel és istennője szolgálatában teltek. Megtörték a borzalmak és a kínzások, amiket átélt. Élete kinszenvedés volt, ám mégis mély áhítat. Az üldözési mániájának köszönhetően nem hiszi el ezt az egész Morgena visszatér dolgot, talán még akkor sem tenné, ha maga az árnyak úrnője öltene testet előtte, mert véleménye szerint ez is csak a mocsok Toroniak ármánykodása. Élete akkor vett hatalmas fordulatot, amikor

mellé került tanítványa, Gred, aki ha lehet tökéletes ellentéte az öregnek. Újító gondolkodású, reményekkel teli. Ő beszélte rá mesterét, hogy jöjjenek el ide ahová Istennőjük küldte őket, és bizonyosodjanak meg arról, hogy tényleg a próféta érkezett meg.



Értékeik:

Gred (Tanítvány) 3. Tsz-ű Árnyvadász Jellem: Rend, Élet

E: 13 Ü: 17 Gy: 16 Áll: 15 Eg: 16 Sz: 13 Int: 13 Ak: 12 Asz: 12 Érz: 18 Műv: 14

Ép: 11 Fp: 41 AME/MME: 15 Pszi: 13 SFÉ: 1 (Vastag posztó)

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|-------------|---------|----|----|----|-----|--------|
| Fátyolpenge | 1 | 33 | 62 | - | 119 | 1k6+2 |

Morris (Mester) 7. Tsz-ű Árnyvadász Jellem: Rend

Kiemelt képzettségek:

Vakharc Mf

Hátbaszúrás Mf

Fegyverhasználat (Fátyolpenge) Mf Kínzás elviselése Mf

Pszi Mf

E: 10 Ü: 16 Gy: 14 Áll: 17 Eg: 14 Sz: 11 Int: 16 Ak: 17 Asz: 14 Érz: 13 Műv: 17

Ép: 9 Fp: 84 AME: 35 MME: 38 Pszi: 31 SFÉ: 1 (Vastag posztó)

| Név | Tám/kör | Ké | Té | Cé | Vé | Sebzés |
|-------------|---------|----|----|----|-----|--------|
| Fátyolpenge | 1 | 40 | 88 | - | 139 | 1k6+2 |

Morris előszeretettel használja az árnyvadászoknak elérhető Slan-út diszciplínáiból (Érzékelhetetlenség, Testsúlyváltoztatás, Zavarás, esetenként Tetszhalál).

Amang a fogadás és kicsiny családja:

Jó kedélyű és segítőkész ember Amang, aki elszegényedett nemesként meghunyászkodva pár életet él szintén pár származású feleségével, Mirennel, és 15 telet megélt lányukkal, Mairával. Utolsó vagyonukat képezi a vadászház, amiben a nem mindennapi hóvihár közepette ezeket a nem mindennapi vendégeket szállásolja el.

Tiila az Anya és a Gyermek:

Tiila egy toroni származású tolvajlány volt, valaha de néhány éve gyökeres fordulatot vett élete, amikor is rátalált Morgena. Kalandja során egy Hiur nevű khotorral és egy Sagarr nevű shuluri testőrparancsnokkal hozta össze az ég.

Mire véget ért kalandjuk teherbe esett Sagarrtól. A gyermekáldással együtt isteni hatalmat kapott a gyermek védelmére és a tudást, miszerint akit a szíve alatt hord nem más lesz, mint az Árnak úrnőjének következő kegyeltje. Miután hazatért Shulurba küldetésük kezdetét vette feladata miszerint úrnőjének hírét vigye közel és távol a birodalomba. A 3718-as év derekán indult el Abaszisban ahol hatalmas üdviválgás és imádat övezte útját. Utolsó megállójának tervezi ezt a Lammo melletti kis vadászházat, ahol a szertartás végeztével meg lesz rá az ereje, hogy visszajussanak Ifinbe és onnan haza. Istennőjéhez hasonlatosan egy végtelenül számító és manipulatív nővé érett az utolsó néhány évben. Ennek megfelelően a lehető legnagyobb káoszt akarja kelteni, és óvatosan a háttérbe húzódva figyelni a fejleményeket. Legnagyobb bizalmasa és társa Hiur, és mind a ketten bármit megadnának azért, hogy a gyermek biztonságban maradjon. Úgy

jutottak el eddig mind a hárman biztonságban minden helyre, hogy Tiila minden útjukat előre megálmodott, és Morgena megmutatta nekik, hogy mi fog velük történni az adott irányban, így mindig dönthettek. Egyfajta isteni adomány ez, ami az Anya sajátja.

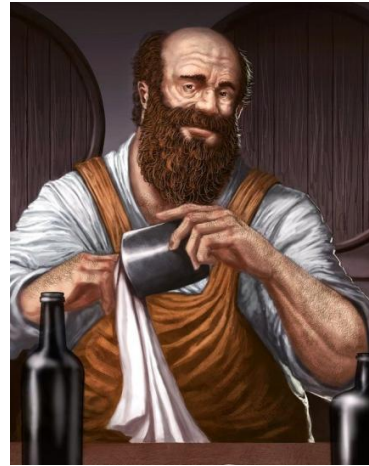
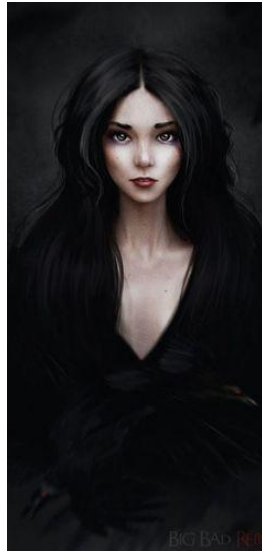
A Gyermek nem más, mint Morgena Prófétája **Cybbarys** aki itt csupán még másfél esztendő. Érdeklődően figyeli a körülötte elterülő világot némán. Fekete nagyon rövid hajú, arca beesett, alkata alultáplált. Szemeibe nézve a kíváncsiságot és a gyermeki akaratot láthatja az ember.

Hiur az Első:

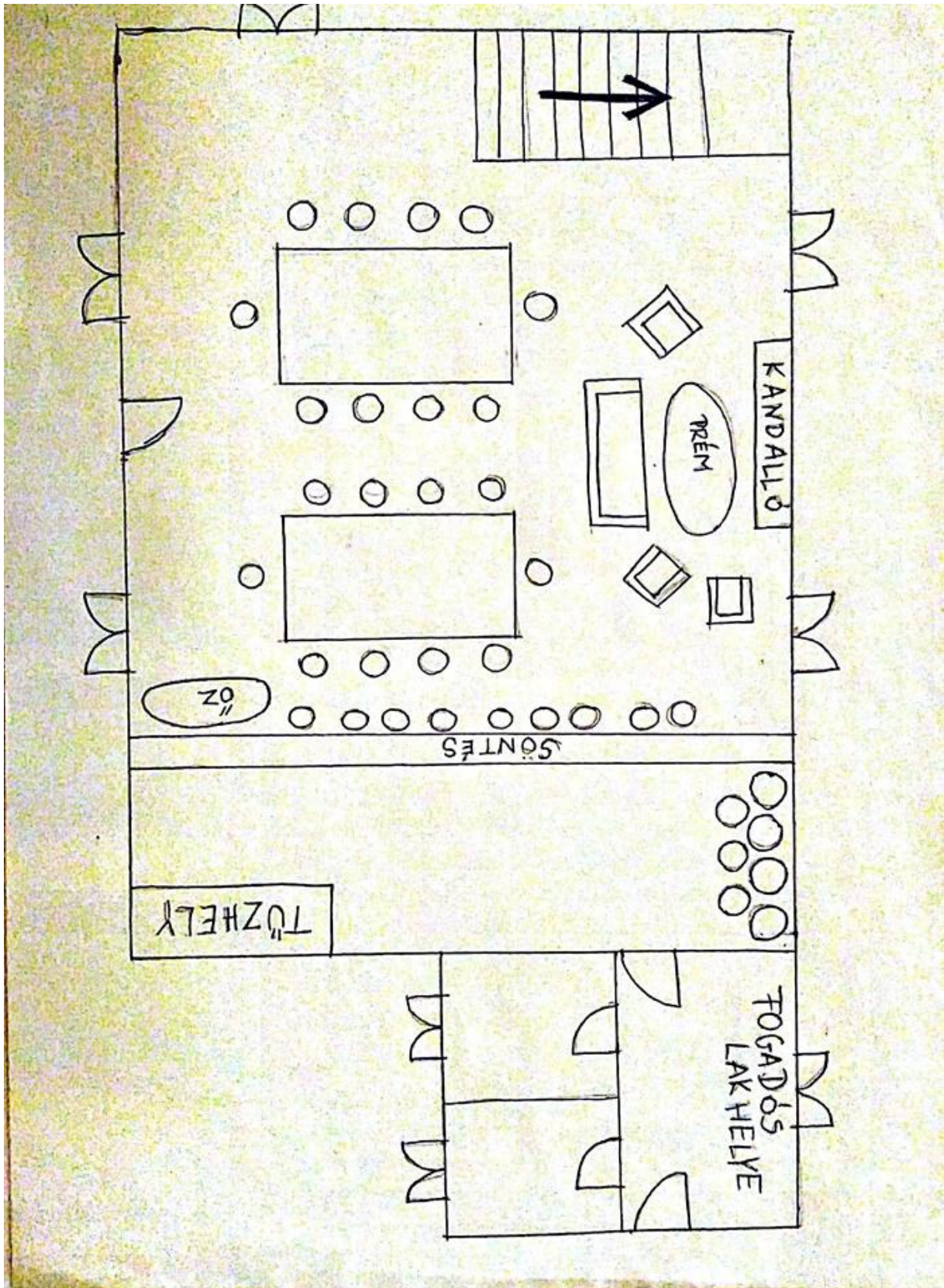


Morgena újjászülető vallásának első anyrja ő. Korábban khotor pap volt sok éven át, ám az utóbbi időben bebizonyosodott számára, hogy az ő útja az Árnyak úrnőjének nevének dicsőítése, az Anya és a Gyermek védelme. Ruházatát tekintve a legfeltűnőbb a nyakát körbeölelő mirtuszkoszorú formájú ékszer, amiben egy obszidián kő foglal helyet (természetesen, ha a csapatban van sogronita vagy olyan, aki ellenlábasa Morgenének ezt leveszi) és éjfékete valamint porszürke köntöst visel. Jobb szeme körül egy tetoválás teszi egyedivé megöregedett arcát. Jellemét tekintve nyugodt és megfontolt. Sokat szenvedett Tharr tanait követve, így a jelenlegi feladatát megbecsüli, és minden tettét több alkalommal átgondolja előzetesen, így kiváló tanácsadója Tiilának.

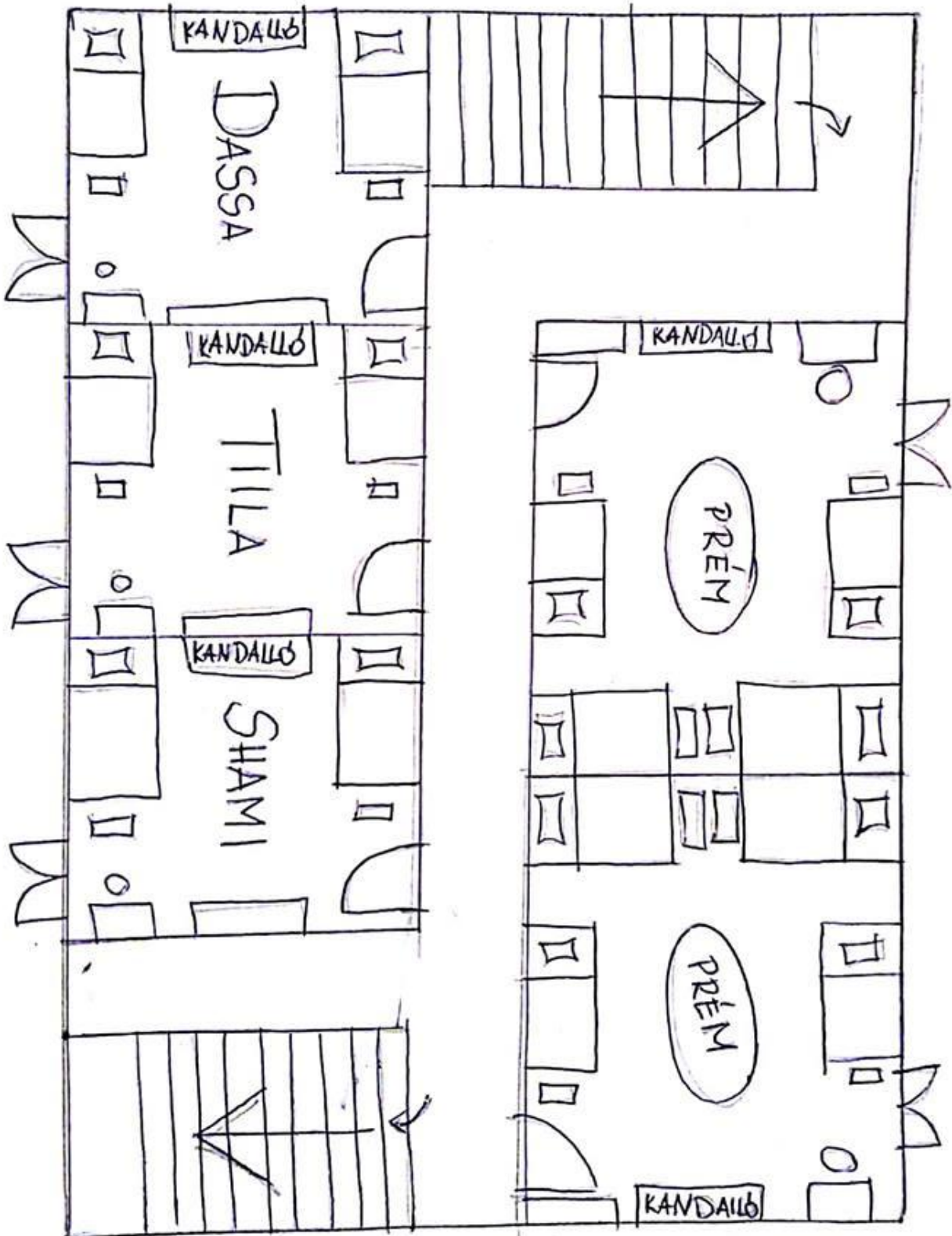
Képtár



Földszint



I. Emelet



II. Emelet

