

Della bajnokai, Kampány



Tartalomjegyzék

Előszó	3. oldal
A szabadság szelleme	4. oldal
Ryltha legendája	31. oldal
Homokszem a szerkezetben	53. oldal
Körforgás	73. oldal
A művészet áldozatai	90. oldal

Előszó

Üdvözöllek kedves olvasó, kalandozó és mesélő!

Az alábbi kalandok mind a hősök napjára születtek, több különlegességük is van. Az első és legfontosabb, hogy egy közös szál folyamán. Ezek a kalandok az elsők voltak a Hősök Napja kalandjai sorában, de szerencsére nem az utolsók! Rengeteg munka van minden egyes történetben. Rengeteg kreatív munka és írói idő eredményei ezek a modulok, amikhez szükség volt az össze résztvevőre, hogy elérjék azt a formát amit most elétek tárhatunk.

A történetek központi eleme – ahogy a címből is könnyen kitalálható – Della, a művészetek istenasszonya. Mikor az első Hősök Napja szerepjáték rendezvényt elkezdtük megszervezni céljaink között volt, hogy feltöltsük a ritkán használt területeket és elővegyük azokat a témákat, amik háttérbe szoktak szorulni. A fátylas úrnő is egy ilyen téma, hiszen ahogy papjai is ő is bohókás, csélcsap és kiszámíthatatlan.

Habár a történetek önmagukban is élvezhetőek úgy domborítják ki igazán az értéküket, hogy ha egymást követően sorban kerülnek lemesélésre.

A szemfüles olvasó még azt is nyomon követhető, hogy miképp fejlődünk mi is a történetekkel együtt. Nagyon jó élmény volt újra olvasni a kalandokat sok év távlatából és látni azt az ösvényt, amin eljutottunk oda ahol ma tartunk és nagyszerű emlékeztető, hogy ennek az útnak talán sosincs vége, de a legfontosabb, hogy minden percét élvezzük az utazásnak. A történeteket olvasva pedig felelevenültek bennem, azok az érzések és hangulatok, amiket megírásuk és kitalálásuk közben éreztünk. Hiszen fontos, hogy nem csak emlékeket, hanem új barátokat is szereztek nekünk ezek kalandok!

Köszönöm még egyszer minden kalandírónak, aki részt vett a munkásságokban. Köszönöm Munkás „Patesz” Ferencnek, hogy segített nekünk átnézni és rendszerezni ezeket a régi munkákat és, hogy segített a szerkesztésükben. Lucius un Draconak, hogy minden alkalommal ott volt és ötleteivel támogatott. Szeretnénk megköszönni Amundnak és Gulandronak, hogy megmutatta, hogy lehet és, hogy érdemes nekiállni mindennek és az azóta sem szűnő támogatását.

Végül, de nem utolsó sorban szeretném megköszönni a kronikák.hu csapatának és minden résztvevőnek, hogy velünk együtt élték át ezeket a történeteket, hiszen nélkülük, nélkületek hiába írnánk kalandot, nincs kivel játszani!

Ezek után pedig tényleg csak jó szórakozást kívánok mindenkinek és ne feledjétek:



Shalafi del Necro

A SZABADSÁG szelleme

M.A.G.U.S. versenymodul 6.-8. TSZ karakterek számára

Helyszín: Shadoni- öböl nyugati partvidéke, Magória, Nyama Jicho Időpont: P.sz. 3713

Írta: Portheiser Imre, Tantos András, Vodli Márió /Lucius un Draco/, Vodli Jenő /Shalafi del Necro/



A füst

(Hangulatkeltő novella)

Súlyos füstszag ülte meg a sátor környékét. Ahogy egyre közeledett hozzá, annál erősebbé vált a füst szűrős szaga és érezte, hogy valami elkeveredik benne. Felhajtotta a sátor bejáratát fedő bőrdarabot és az arcába csapott a csípős fanyar felleg. Beletelt pár másodpercebe mire szeme hozzászokott a benti sötétséghez. Letörölte a szeméről a könnyeket amit az arcába csapó levegő csalt elő. Lassan kivette az öreg-sámán sárgás szemeit és hiányos fogsorát. Azután kezdett csak körvonalazódni a sarkain ülő, lassan dülöngélő alak. Letelepedett vele szemben a tűzhely másik oldalára, megragadott egy fadarabot, hogy rárakja, de az öreg ráemelte tekintetét és halk helytelenítő hümmögést hallatott. Megragadott egy másik fadarabot és mivel nem volt semmi reakció ráhelyezte a tűzre. Az öreg több telet élt meg, mint amennyire vissza tudott emlékezni. Az anyagi világban már kezdte a teste és az elméje cserben hagyni, de a lelke erősebb volt, mint valaha. Szavát senki nem kérdőjelezte meg, még maga a törzsfő sem. Az ifjú sámán többször látta már mentorát elrévedni, de ritkán osztotta meg vele a túloldalt látottakat, akkor is homályosan fogalmazott. Merengéséből az öreg karcos torokhangú nyöszörgése billentette ki, vékony csontos ujjával egy erszényre mutogatott. Volt valami állati, valami vad nem emberi a megjelenésében és az egész viselkedésében. Leemelte a szütyőt és a karmos tenyérbe helyezte, azonnal turkálni kezdett benne. Egy szárított növényt vett elő és kígyóként tekergőző nyelvére helyezte miközben halkan kuncogott. Elkezdte megrágni, a tanítvány meg mert volna esküdni rá, hogy a szembogara látványosan színt vált, mintha parázslana. Odanyújtott egy hasonló darabot az ifjúnak, arra unszolta, hogy rágja meg ő is. Ahogy elkeveredett a növény fanyarkás íze a nyálával olyan volt mintha pattogna a nyelve alatt, és egyszerre volt forró és hideg. Olyan volt az érzés mikor annyira elfagy valaki keze, hogy az már éget. Csendben dúdoltak ketten egy dallamot. A fiatalabb észre sem vette, hogy mikor társult be a dudorászásba, és azt sem tudta honnan ismeri a dallamot. Eközben egy mozsárban összetörtek még pár darabot az előbbi növényből, majd a folyamatosan erősödő artikulátlan nyöszörgés és dúdolás egyvelegétől kísérve a tűzbe hintették és egyszerre hajoltak a tűz fölé.

Egy pillanatig mintha egy alagútban zuhantak volna, de nem lefelé, hanem felfelé. Erős szorítást érzett a karján, valami tartotta, mintha valami védte volna. Egy szürkés vöröses fény derengését vette észre a

szeme sarkából, de mikor odafordította a fejét az már nem volt ott. Mindig a látásának a perifériáján mozgott, de sosem láthatta meg teljesen, így hát maga elé meredt felvette a jól megtanult pozíciót és újra dúdolni kezdte a dalt. Érezte, hogy valami közeledik hozzá, és hogy mestere még itt van vele. Jelenlétét erősebben érezte, mint eddig valaha. Majd, mint mikor követ dobnak a nyugodt tóba úgy hasított bele az éteri csendbe egy rekedtes, gurgulázó sikoly. Kinyitotta a szemét és maga előtt látta azt, amit eddig csak éppen megpillanthatott azt a szürkés ragyogást, úgy gomolygott, mint a sátor tüzéből felszálló füst. Abban a füstben volt a mestere és csak sikított, agonizált a fájdalomtól, ahogy szép lassan eggyé vált vele és feloldódott benne.

Ijedtében hátraesett, megpróbált feltápáskodni, de a lába elzsibbadt attól, hogy túl hosszan ült a sarkain. Az ifjú sámán kúszva húzta ki magát a sátorból. Szemét bántotta a nap ragyogó fénye. Vaksin hunyorgott és ki tudja mennyi idő kellett mire látása és elméje annyira kitisztult, hogy észrevegye, az egész törzs ott áll előtte és őt nézik. Szemükben megfoghatatlan tisztelet és félelem egyvelege. A törzsfő lépett elé, lábai mint valami húsoszlopok meredeztek előtte, felkapta az ifjú sámánt mint egy rongybabát.

- *Mond mi történt? Három napja hallottuk meg a sikoltást a sátorból, és csak most hallgatott el. Tudni akarjuk mi történt.*

- *A szellemek – mondta végtelenül elgyengülve, már ahhoz is meg kellett erőltetnie magát, hogy ezt a pár szót ki tudja nyögni – a szellemek alakot öltenek.*

Ezután a teste elernyedtt és magatehetetlenül aláhullt az álmok tengerébe. Csendes pihentető alvás következett, de nem a teste volt fáradt, hanem az elméje, aminek napokra van szüksége, hogy kipihenje magát. Utolsó éber pillanataiban a törzsfő döngő hangját hallotta még beszűrődni, mintha vastag sziklafalon át hallott volna valami surrogást.

- *Hallottátok az öreg sámánt a szellemek alakot öltenek!*

Éljenezés és kurjongatás foszlányai jutottak el hozzá, majd a teljes csend. Teste pedig elmerült a sötétség vizében és csak lágy cirógatást érzett magán, mint mikor arcát a füstbe temeti az ember.

Vodli Jenő

Shalafi del Negro

Bevezető, ajánló:

Ebben a modulban szeretnénk feldolgozni valamint tisztelni az 1848-49-es szabadságharc eseményei előtt illetve azok utóközgéit kissé átgondolva, átértelmezve és átültetve Ynevi környezetben a játékosokkal együtt újragondolni. A témaválasztást pedig maga az időpont szülte hiszen az első hősök napja 2013. március 16.-án volt.

A helyszínről előljáróban:

Magória egy kis kereskedő állam amelyet P.sz. 1864-ben alapítottak. A hadereje és hatalma nem volt elég ahhoz, hogy megálljon a Nomád hordákkal szemben és segítséget kért Shadontól és Pyarrontól. Fővárosa és a kereskedelem központja Nyama Jicho, ami helyi nyelvjárásban Ökör Szemet jelent, utalva a városban található tóra, a várost minden irányból 6 láb magas és 2-3 láb széles falak védik a külső támadásoktól. A kis kereskedő állam ma már 1849 éve létezik és bonyolítja le a kereskedelmet a Pajzs államok, Shadon és az öböl nyugati partvidékének kisebb-nagyobb városai között. A helyi népesség származását tekintve eléggé kevert népcsoport, lakosokban megtalálható a Pyarr, a Shadoni eredetű Godoni és a Nomád vonások egyaránt. A lakosság jó része ember, de megfordulnak más fajok képviselői is, valamint feltűnően sok Khal telepedett le, akiknek ősei a Déli jégmezők felől érkeztek. Ez a tendencia igaz a mindennapokra és a vallásra is. Szokásaikban megőriztek Nomád hagyományokat, amiket aztán ötvözték a később jött népekével. Fővárosban megtalálhatóak a Pyarroni istenek szentéjei és Domvik katedrálisa mellett számos kisebb istenség, szent, félisten szentélye, kegyhelye, vagy csak szobra. Nagyon jó példa erre a temetési módszerük, amelyet Darton felkentje vezet, de primitív nomád szertartással történik, mi szerint feldarabolják a testet és a Keselyűhegyen az „égbe temetik”. Az országot hagyományosan mindig két uralkodó vezeti a Baka-k akik közül az egyik Pyarroni a másik Shadoni származású/érdekeltségű, ezzel is az egyensúlyt fenntartva. Rezidenciája a mindenkor Baka-knak a város közepén található tavon kialakított szigeten van. A szigetet Kapong Baka-nak nevezik. A kis ország érdekessége, hogy nem igen kedvelik a lovakat mint háts és munkaállatokat, sokkal jobban kedvelik és elterjedtebbek is az ökrök. Azokat fogják a szekerek elé, azokat ülik meg és velük végeztetnek el minden olyan munkát, ami máshol a lovak feladata. Különböző célokra különböző tulajdonságokkal tenyésztik őket, például a háts ökrök karcsúbbak.

Egy évvel a játék jelene előtt véres lázadás tört ki a városban. Az egyre erősödő shadoni nyomás miatt. A lázadást leverték vezetőit, 13 embert pedig kivégeztek és a temetést is megtagadták tőlük első körben , de

később kénytelenek voltak engedni a helyi Darton-papnak és eltemették őket. A lázadásnak két vezetője illetve szószólója volt, egyikük Alex vic Petrov (lásd NJK-k) a város utcáin folytatott csaták során lelte halálát, teste pedig ismeretlen körülmények között eltűnt. A másik pedig a volt Pyarroni vezető Yol al Ussoth, akit jelenleg Magória ellen elkövetett bűnökért börtönben tartanak.

Két hónapja történt az első embert érintő támadás, ha a környező farmokra kimennek a játékosok, akkor ott mesélhetnek, elhullott vadakról, disznókról, egyéb ház körüli állatokról, amik furcsa módon dögöltek meg. Ez azért van mivel az entitás (Quazulunatal) ekkora erősödött meg annyira, hogy elbírjon egy emberrel. Ezen események természetesen feltűntek a város vezetésének és az inkvizíciónak is (Nonniuspa), akik direkt fű alatt tartják az eseményeket, hogy ne keltsenek pánikot, és hogy ne csorbuljon a nagy nehezen összeharácsolt presztízsük. Viszont az elmúlt egy hónapban (a második támadás után) elkezdtek nyomozni az ügyben. Erre lehetnek megoldások a játékosok, mint az inkvizíció tagjai, küldöttei, de mindenképpen hozatott három inkvizírt Nonniuspa (ez opcionális). Őket megtalálhatjátok az NJK-k között.

Mit keresnek itt a játékosok?

A játékos karakterek több módon kerülhetnek a képbe. Alább felsorolok néhány lehetőséget. Egy dolog biztos csak, minden csapat játékát egy Pill nevű helyi lakos indítja be (őt lásd az NJK-knál).

- Természetesen elképzelhető, hogy a karakterek erre jártak és a kalandozók jó szokásához híven bajba keveredtek.
- A karaktereket küldhette a Pyarroni vagy a Shadoni inkvizíció, hogy vizsgálják ki a helyi furcsa és istentelen történeteket, melyekről hírt kaptak. Pill az inkvizíció egyik informátora (ha Shadoniak küldik őket) vagy tagja a rendnek (ha Pyarroni érdekeltségűek a karakterek). Ebben az esetben velük nyomoztatnak az események után.
- A karakterek egy régi jó ismerőse, illetve rokona volt az egyik kivégzett szabadságharcos, és levelet küldtek a karakternek, hogy segítség kellene. Ebben az esetben a mellékletek közt található levelet használd.
- Az előzőhöz hasonlóan Pill hívja őket a városba, ebben az esetben ismerősön, barátan keresztül is elérhette a karaktert/karaktereket, vagy elképzelhető itt is, hogy régi ismerőse, rokona valamelyiküknek.
- Ezek csak ötletek, hogy kerülhetnek képbe a karakterek, ha neked van jobb, meséld azt, de ne feledd Pill legyen az, aki elindítja a csapat számára az eseményeket.

Csak egy-két biztos pontot adok meg a modul folyamán, amolyan jelzőfényként, a köztes idő javarészt a játékosokra van bízva, ez kiváltképp igaz a modul első felére ahol az NJK-k állnak igazán a központban és az ő cselekedeteik, illetve válaszreakcióik a karakterek tetteire. Először is álljon itt egy kronológia:

- 1. Bejutás Nyama Jichoba.
- 2. Városba érkezés késői órán, egy sikátorban egy embert valami füstszerűen gomolygó alak támad meg
- 3. Találkozás Pillel, elmondja, mi történt, és hogy meg kell találni vic Petrov testét, elmondja, hogy a térképet mutató tábla Julius Bielnél van
- 4. A tábla megszerzése, ez csapattól függően lehetséges intrikálással, betöréssel, illetve ha a csapat nem jut dűlőre, akkor alternatív útvonal
- 5. Út az aranybányához
- 6. A Nomád ostrom,
- 7. vic Petrov testének megtalálása
- 8. A test eltemetése, végső küzdelem

Események:

1. Opcionális: A város felé tartva egy Dzsad kereskedővel meg a fiával találkoznak, akiket épp megtámadott a Vadkanok a helyi nomád törzs 5-6 tagja. Ez jó alkalom lehet felmérni a csapat stílusát miképp viszonyulnak a támadáshoz illetve a dzsadokhoz. Valamint probléma adódhat a kései óra miatt a városba érkezéssel is a kapuzárásokán.

2. A város impozáns látványt nyújt, az arany és ezüsbányák gazdagságának hála a kereskedelem és ezáltal a város virágzik. Érkezhetnek földi vagy vízi úton a karakterek. Szárazföldön két kapu van az északi (avagy a Dal Kapuja) ami a szórakozó negyedbe vezet és a keleti (avagy a Hit Kapuja) ami a Templom negyedbe vezet. A vízi úton csak egy felől futhatnak be a városba. A folyókon hatalmas rácsos kapuk (szám

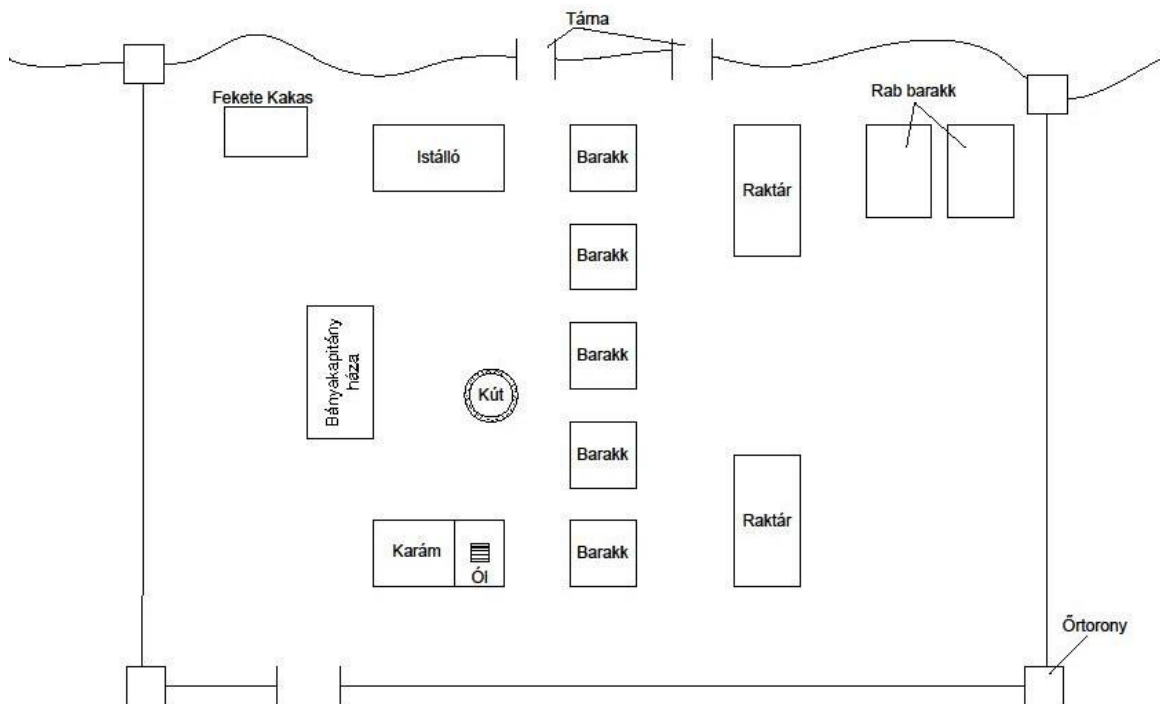


szerint 12) zárják le a várost a külvilágtól. Ezekre a kapukra a külső támadások miatt van szükség és éjszakára leeresztik őket. Mikor a játékosok megérkeznek éppen készülnek leereszteni a hatalmas rácsokat, az első 3 már lent is van. Szemügyre vehetik a várost. Tőlük jobbra madárrajok vesznek körbe egy hegyet, míg a baljukon egy hatalmas, impozáns kivilágított tér fogadja őket. Könnyen

lenyűgözi a látvány az embereket. Áthaladnak hidak alatt, amik eleve úgy lettek megépítve, hogy a megrakott nagy kereskedőhajók átférjenek alattuk. Miután a hajó kiköt, a karaktereknek át kell vágniuk a raktárak között,

és itt lesznek szemtanúi a támadásnak. Egy füstszerűen gomolygó alak ölel át egy másikat, míg az ordibál, és az isteneket kéri, hogy mentse meg. Ha a karakterek megzavarják a figura életben marad, de teljesen fal fehér, összevissza beszél, és reszket még ha később meleg szobába is juttatják akkor is, azt mondja belülről emészt a hideg. Elméje megbomlott. A figurával azt csinálnak, amit akarnak. Harcosabb csapat esetleg megküzdhet ezzel az entitással, de az pár kör után eltűnik. Ezután ha karakterek a saját hozzátartozójukat keresik aki a városba hívta őket csak a családját találják akik elmondják, hogy kivégezték azt 12 társával. Ezután találkoznak Pillel.

3. Pill műhelye a térképen található, ő pedig a műhely mögött lakik egy kis szobában. Miután meggyőzik Pillt, hogy kik is ők, az elárulja, hogy mi a helyzet és mit kell tudniuk. Elmondja, hogy Dellának köszönhetően bepillantást nyert a jövőbe mely a város pusztulását mutatta és ezért hívta a játékosokat. A figura, akit az utcán találtak össze-vissza beszél. Ha a karakterek utána néznek akkor rájöhetnek, hogy ezek Petrov verseiből vannak, ha nem jutnak semmire akkor Pillnek is az eszébe juthat, hogy ismeri ezeket és hogy kié. Hogyha rájönnek, hogy vic Petrov szellemét kell keresni és valami foglyul ejtette ekkor mesél nekik a varázseszközzel amit a segítségével készítették anno. 16 ember jött el hozzá egy napon név szerint Alex vic Petrov, a felesége, Yol al Ussoth és a 13 kivégzett ember. Kellett csinálnia egy táblát viaszból, amin rajta volt a környék térképe, majd elvitték és csináltak vele valamit nem tudja, hogy mit de a táblának feketés vörös színe lett később. Akkor nem tudta, hogy mire van, de később Petrov elmesélte neki, hogy ha valamelyik embernek a vére kerül a táblára a 16-ok közül akkor a vér megmutatja azok helyét, akiknek a vére nem került a táblára, így a lázadás vezetői mindig megtalálhatták egymást. Pill elmeséli, hogy ő rendelkezik a 13 kivégzett ember vérével, melyet ő maga áldott meg és helyezett biztos helyre a panoptikumában elzárva. A probléma az, hogy egy viaszszoborba helyezte a fiolákat, amik megvédik a rájuk bízott titkot. Gólemekként harcolnak.
4. A tábla Julius Biel magángyűjteményét öregbíti. Ami a Kapong Baka-n található. A bejutás nem egyszerű, hiszen a város vezetőjét nagyon jól őrzik. Mellékletben megtalálható a Kapong Baka alaprajza és az őrsége. Az ide való bejutás teljes mértékben a karakterekre van bízva. Csinálhatják intrikusan, akár részt vehetnek egy bálon, amit valaki tiszteletére adnak, akár betörhetnek, de ezt nem lesz egyszerű kivitelezni az őrség miatt. Ha a játékosok nem jutnak semmire, akkor a mesélő vezesse el őket Julia Via la Croa asszonyhoz, vagy Ussothoz. Természetesen maguk is eljuthatnak hozzájuk. Juliához kissé nehezebben, hiszen jól titkolja korábbi életét, de Ussoth börtönben van, az nyílt titok. Miután megszerezték a táblát és a véres fiolákat, megtudhatják a hiányzó három ember tartózkodási helyét. Fontos a vér megdermed tehát csak egyszer használható fel a tábla, ha még egyszer használni akarják, akkor le kell takarítani és újra vért juttatni rá.
5. Ötnapos lovaglásra lehet számítani. A terület erdős – zömében tölgy és bükk -, az út egy szörnyetámadást leszámítva eseménytelen. Ezek a következők lehetnek: lángfutó, óriás pöfeteg, morrona, sárkánygyík, zabáló, synmen-denevérek. A mesélő nyugodtan válogathat a csapata és saját szájíze szerint. Ha úgy gondolja nincs rá szükség vagy idő nyugodtan kihagyhatja, de vérmesebb csapatok szeretni fogják.



6. Mikor a telepre érnek, azt látják, hogy épp nomád támadás alatt áll. A helyiek és a nomádok értékeit a mellékletben meg lehet találni. A karakterek dönthetnek úgy, hogy segítenek akár a helyieknek vagy a nomádok, vagy egyszerűen elosonhatnak az egész hajcihő mellett (ami nem könnyű egy ostrom alatt lévő bányához, de ki tudja).
7. Itt jön a neheze. Petrov a veszélyes bányában dolgozott és egy hegyomlás végzett vele - féltucatnyi társával egyetemben. Földi maradványait még mindig nem találták meg, valahol a beomlott járatban nyugszanak. A JK-knak valahogy ki kell ásniuk, de ez nem egyszerű, a felvonót ugyanis örök vigyázzák, a mélyben pedig ki tudja, mik leselkednek rájuk. Az, hogy miképpen veszik rá a kapitányt, hogy kutakodhassanak és segítségükre legyen, illetve mi képen jutnak le az ismét a játékosokra van bízva. Fontos senki sem tudta, hogy vic Petrovot idehozták, és nem is tudják, hogy a teste a bányában van, egy tucat másik munkásával együtt.
8. Miután megszerezték a testet, azt vissza kell juttatni a városba, ha pechjük van még körözik is őket (ez nagyban függ attól mekkora feltűnést keltettek a tábla megszerzésével). El kell jutniuk a Darton szentélyhez és Nonniuspa-hoz, akit még rá is kell venni (ha eddig nem tették volna meg), hogy elvégezze a temetési szertartást. A végjátékra több módon is sor kerülhet. De szeretnénk mindenképpen egy végső emlékezetes csatát, tehát egy konfliktuskerülő csapat, aki eddig nem kívánta a harcot ők is számíthatnak itt egy nagy összecsapásra. Elképzelhető

variációk:

- Rendben lefolyik a temetés, ekkor megjelenik Quazulunatal és megpróbálja éhségét a játékosokon kielégíteni és megóvni Petrov testét, mert akkor elveszik a bábja és ez által nem lesz

képes elegendő energiát összegyűjteni.

- A karaktereket megpróbálják megállítani a város rendfenntartó erői abban, hogy eltemessék a halottat, mert hazaáruló volt.
- A nomádok egy kisebb kompániája bejut a városba és megpróbálja őket megakadályozni, hogy ellenszegüljenek a szellemeknek.
- Természetesen elképzelhető egyéb alternatív befejezés is attól függően, hogy a karakterek milyen utat jártak be a modul folyamán.

Nem Játékos Karakterek:

Nem minden NJK-nál adtunk meg értékeket, hiszen nem mindenkivel keverednek harcba a játékosok, csak a potenciális ellenfeleket dolgoztuk ki.

Pill a viaszműves, 8. tsz Della-pap:

Vékony közepes termetű kopaszodó, bőre viaszos/ sárgás (entitás támadása miatt), karikás szemű 47 éves elmeroncs, akit nyomasztanak látomásai, mert abból sok jut neki, tehát ha létezne Della egyház valószínű főpap lenne, de zavarodottsága miatt a műhelyét is a tanoncok viszik (Della paptanoncok is vannak). A folytonos jövő képek, amik mostanra a legapróbb dolgokról is bevillannak, (pl. a leeső szög erősen visszhangzik a fejében s az általa keltett hullámok, kirajzolják számára a képet amint egy vendég belelép s lever egy tucat vagyont érő művet melyek széttörnek, és a vendég zavarában még be is perli s csődbe jut Pill) ekkor ő nekiáll takarítani és nagyon zavaros, hogy folyton mindenféle mással foglalkozik. Ezen még ront a beszédzavar (lehet Tourett szindróma vagy akármilyen, ez km függő hangulati elem az njk egyénisége miatt). Városban betöltött szerepe a falu bolondja lenne, ha nem az övé a világhírű viaszműhely, és panoptikum, emellett nagytiszteletű tanár volt az egyetemen egészen a lázadásig mely után eltiltotta a cenzúra a tanítástól, mivel nála gyűltek össze a lázadók/forradalmárok.

Nonniuspa con (mogorva) Mendel, 7.tsz Darton paplovag:

Ő a Darton egyház feje, és az ország főinkvizítora.

Magas (2m felett), kopasz, tagbaszakadt, bukósisakvállú nem is mindig a kaján sötét ez csak még ijesztőbbé teszi közösségen kívül a helyi ápol. A lakosok mind nagyon természetét is. kamatoztatja az ország nemessé nőtte ki magát azóta, elhagyva megörökölte a vezetését, apja halálával. Ám család mivel a helyi családjá papként, talán ezért is



széles járomcsontú 50-es lovag. Balta faragású arcán ha vigyor ül, de folyton mosolyog ám vonásait. A helyi dartonita főnemességgel is jó kapcsolatot tisztelik rangja mellett jóságos Közkedveltségét nagyon jól politikai életében. Igen befolyásos hogy a fakó kolostor tanoncéveit Nonniuspa főnemesi család vele ki fog halni a Nonnospa hagyományok miatt nem lehet veszi körül magát folyton

gyerekekkel. Természete igen hatalomvágyó, ezért is van rá hatással az asztrális entitás aurája, mely az egész városra kiterjed. Ez a város összes hatalomvágyó emberére igaz, így a nemesség és vezető polgárság többségére. A nemesség con Nonnospa fő inkvizítornak hívja, megadva neki minden tiszteletet, melyet elért és származásából kapott, ezek ugyanis nem csekélyek. A nép csak Mogorva Mendelnek ám a gyereksereg csak papónak hívja. A hosszú évek alatt megszerezte magának a főinkvizítori széket. A város lakóinak, főleg a gyerekeknek, feltűnt hogy újabban, időnként mintha megváltozna és valóban mogorva hatalomvágyó férfiként viselkedik. (ez akár a jk-knak is feltűnhet, ha sok időt töltenek vele) Ez a hatása az asztrálháló viharaiából, görcseiből létrejött entitásnak, aki Quazulunatalnak nevezte magát, s akire hatással van, az álmában ezt a nevet ismételteti alig hallhatóan. A játékosok ha pyarroni érdekeltségűek, papok, inkvizítorok ilyesmi, rajta keresztül kerülhetnek a kalandba.

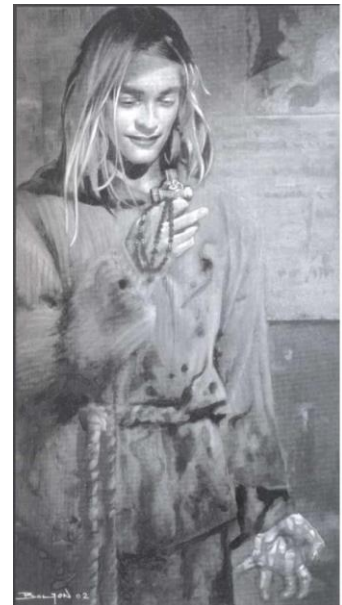
Julius Biel (con Hiéna) Generális, főcenzor:

Szikár, ám alacsony, pengearcú, görbeorrú, szúrós tekintetű férfi. Bigott Domvikiánus. Mindemellett gazdag es befolyásos. az övé az egyetlen nemzeti média melynek neve „Magória Hajnala” es erős shadoni propagandával bír.Ő Shadon kirendelt vaskeze, s teljhatalma van az ország felett, ezt ki is használja. Ez abban nyilvánul meg, hogy minden egyes számára nem tetsző cselekedetre komoly retorziókkal válaszol pl.: falfirka-kézlevágás. Irányító hatalom aláaknázása- kalodába zárás és megkövezés stb... Mindez vérszomjas és zsarnokoskodó természetéből fakad, amely tekintetéből is sugárzik. Szenvedélyes műgyűjtő, mely sznobizmusából alakult ki. Úgy érzi, csak az általa gyűjtött és becsült tárgyai mentik meg őt a teljes örülettől és segítik őt, hogy józan ítélőképességgel és igazsággal vezesse azt a dekadens társadalmat, melyet a város képvisel.(mindez csak álca melyjel csak alacsony származását leplezi). (Quazulunatal hatással van rá.)



Anatol Via la Croa ,Shadoni Hegemon, Baka:

28-30 év körüli figura. Megnyerő külsejű a nők kedvence és Ő is rettenetesen kedveli őket, ám szívének egy választottja van, Júlia. Anatol a földi dolgoknak él személyisége úgymond deviáns, hedonista. Intelligenciája semmivel sem több egy átlag emberénél, ám mérhetetlenül empatikus és jó ember. Ezt kihasználva a főcenzor (con Hiéna) dróton rángatja. Anatol sármjának köszönhetően és kellemes hangszíne miatt rendkívüli szónoki képességekkel bír, ám egyetlen önálló gondolata sincs. Felesége Júlia menti csak meg con Hiéna hálójától. Anatolt nem érdekli az egész hatalmi hajcihő csak szórakozni akar, ennek megfelelően igyekszik fenntartani a békét, biztosítva a vallásgyakorlást.



Júlia Via la Croa (Szendrey Júlia)

Vékony 30-as, hallgatag úri hölgy. Mérhetetlenül szerény és kedves. Anatol újdonsült felesége. Júlia 2. házassága ez. 1. férje Alexander vic Petrov a forradalmár. Ám nem ez a legszörnyűbb titka Júliának. A szerény külseje egy mesteri álca, mely elfedi valós terveit. Ő a helyi szürkecsuklyások vezére és con Hiéna egyetlen valamire való ellenfele. Szeretné, hogy férje a nép hangja legyen, míg Ő Magória szíve. Küzd a független Magóriáért, még most is Petrov halála után, ám bár sokkal finomabb és nőiesebb eszközökkel. (

Remek informátorként szolgálhat a kalandban, ha a jk-k jó benyomást keltenek előtte)

Armand Via la Croa, Fráter, Főinkvizítor:

Fiatal (22 éves), rókaszemű, szőke, kölyökképű Domvikiánus fráter. Kizárólag származása miatt kapta meg főinkvizítori és egyházfői rangot az országban, hiszen ő Anatol öccse. Bátyjával ellentétben igen rafinált, az összeesküvésekben társa a cenzornak, összejátszanak, hogy fúrják bátyja és Mogorva Mendel hatalmát. Az emberekkel kedvesen beszél és gyakran rímekben csak azért, hogy fitogtassa intellektusát, ám rettentően cinikus és egy vén bölcs emberismeretével rendelkezik, egy beszélgetésben rövid idő alatt rá tud jönni (akár csak a gesztusaiból is) az illető rejtett titkaira, igazi természetére. Megalomániája miatt örömet leli benne, ha kedves hízelgő stílusban porig alázhatja az illető lelkiismeretét, ezt olyan jól csinálja, hogy az emberek fel se fogják a mögötte rejlő rossz szándékot, ebből kifolyólag aki már beszélt vele egyfajta bűnbánó szeretettel viseltetik iránta. Tökéletesen megértette a domvik egyház hatalmi módszereit. (Quazulunatal hatással van rá.)

Hamari Klán:

A Város egyetlen félelf családja, amely nem csak a szűk családi körből áll, hanem egy Elfendelből kiteszített kis félelf kolóniából, mely hazát keresve itt telepedett le ezelőtt 80 évvel. Vezetőjük Hamari Tündi (Elf), aki Hamari Henrik (Ember) felesége. Arel hitűek egytől egyig. Vallási vezetőjük egy fiatal, feketehajú, félelf Arel pap, Hamari Pap.

Hamari Henri: Köpcös 60-as éveiben járó, bajszos üzleti génusz. A Magóriai kereskedelem közel 30%- át ő bonyolítja le.

Hamari Tündi: Magas szép 30 évesnek tűnő Elf tünemény. Kalandban betöltött szerepe: Informátor remek kapcsolatban van Júliával ergo beprotezsálhatja őket Julia Via la Croához.

Voda Familia:

Gazdag, polgári, kereskedő család. Kizárólag Shadonnal kereskednek, ezért Cenzor pártiak és támogatják pénzzel. Monopol helyzetet akar kivívni a cenzor által. 6-tagú a család. Legidősebb fiúk Adrián, egyetemista Ő a család büszkesége az anya csak róka beszél, fényképét mutogatja stb... Próbálják bevezetni a magas körökbe, de egy könyvmoly.

Voda Adrián: Az apa, a családfő. Karvalyorrú 50 éves , félig kopaszodó szúrós tekintetű, csonkakezű ember. A jobb kezét megharapta egy oroszlán, amit fiatal korában szállított. Karót nyelt figura, országos cimborája con Hiénának.(Quazulunatal hatással van rá.)

Voda Sophia: Az anya, tipikus tyúkanyó, háztartásbeli.

Ezüst Karmok:



Ez nem egy család, hanem a városban letelepült Khálok gyűjtőneve, vagy ha úgy tetszik törzse. Alapvetően ők felelnek a város biztonságáért és ők látják el javarészt a városőri feladatokat is. Egy elit egységük, akik magukat csak az Agyaraknak nevezik folyamatosan a Kapong Baka-ban

állomásozik és személyesen gondoskodik a két Baka biztonságáról. A törzs jelenleg 34 harcos férfit számlál valamint 47 nőt és a gyerekeket. A Törzs matriarchális viszonyok között él és tevékenykedik, így a városőrség parancsnoka és a törzs vezetője egy Drotha nevű nőstény. Ők adják a gerincét a városőrségnek, de túlnyomórészt helyi zsoldosok, katonák látják el a feladatokat.

Drotha: Az Ezüst Karmok vezetője és ezen jogon a város főparancsnoka is. Bundája ezüstszőrkés, vonásai az ibara hiúzait juttathatja eszébe a világlátott utazóknak. Minden előkelő drága ruhákat hord, de figyelmet fordít rá, hogy azok praktikusak legyenek. Fegyverét a Ghon kardot nyíltan és büszkén hordja, állítása szerint még egyik őse hozta le a hegyekből több száz éve. Csupán a két Baka- nak rendelkezik beszámolóval és jelentési kötelezettséggel. Ő maga mindennél többre tartja az egyéni kezdeményezést és bátorságot, becsületére kényesen ügyel, és nem tűr foltot rajta. Julius Bielt nem szívlelheti, mert akarata ellenére nevezte ki az Agyarak élére Huzza-t, aki a törzs szabályai szerint nem tölthetne be felelős posztot, hiszen nem nőstény.

Huzza: A Kapong Baka-ban állomásozó Agyarak vezetője. Bundája barnás, fekete pettyekkel, az északi Jaguárokéra emlékeztet. Hirtelen haragú, minden ellenállást kegyetlenül és gondolkodás nélkül megtorló alak. Julius Biel-hez végtelenül hűséges, hiszen ő intézte el, hogy az Agyarak vezetője lehessen, amire nem is volt más mód, hiszen ő hím. Nem feltétlen az intelligenciájáról híres, de a megérzései nagyon jók és a rábízott feladatokat végtelen alaposággal intézi.



Shafiei Család:

A város egyetlen Dzsad családja. Fűszerekkel kereskedik, amit egyenesen az Ibarából szállítatnak ide. Mivel luxuscikknek számít a portékájuk ezért igen nagy gazdagságnak és a nemesi körökben tiszteletnek örvendenek. A városba költözésük 10. évében egy kisebb Dzsah mecsetet emeltettek a templom negyedbe, és szobrot Dzsahnak az istenek terére. A család hét tagból áll a vezetője és a család feje Hamidreza, felesége Shirin, két gyermekük van mindkettő tizenéves Farshad és Hossein. A családfő igen szigorúan figyel az üzlet minden apró részletére és az utolsó rézpénzig elszámoltat mindig, de az embereivel szemben jólelkű és mindig számíthatnak a család segítségére, ha rászorulnak, ellenben aki megkárosítja azzal kegyetlenül bánik el és akár kapcsolatait is felhasználja, hogy tönkregye. Velük tartott a városba Shirin testvérbátyja Suveer is aki az emberek közvetlen felügyeletéért felel, és egyenesen jelent Hamidrezanak, az ő felesége Nahid, 4 éves lánygyermekük Nahal.

Yol al Ussoth:

Átlagos magasságú erős testalkatú fekete hajú és nagy szakállú meglelt férfi. Ő volt a pyarroni vezetője Magóriának, egészen a „láadás” leveréséig, ugyanis a shadoni vezetés elítélte, amiért segítette a lázadást, mind anyagilag és katonailag. Ám mivel nem Magóriai állampolgár, és Pyarron védelmét élvezve így nem kaphatott halálbüntetést, csupán annyit tehettek, hogy börtönbe zárták 35 évre. Ugyan, csak 1 éve sýnlódik Nyama Jicho börtönének legmélyén, de már felfedezhetők rajta az örület és a depresszió tünetei, amit a súlyos bűntudat okozott, amiért magát hibáztatja a 13 kivégzett forradalmár és az összes elkövetett kegyetlenségért. Ha találkoznak vele a jk-k szájalmat kelthet bennük az üres tekintettel maga elé bámuló egykor büszke férfi, akinek néha rohamai vannak, amiben a kifogásait hajtogatja hogy miért nem tudta megmenteni az embereket. Beszéde zavaros, külleme zilált. Ő az, aki tudja, hogy Petrovot hova vitték, de tudja azt is hogy mire szolgál a viasztábla, hisz ő készítette a Lar-dori szimpatikus mágia nagymesterével.

Quazulunatal(kvázulunátál):

Mikor Shadon vérbe fojtotta a szabadságra, és önállóságra való egyetlen esélyt Magóriában, az egész magór lakosságot a reménytelenségből fakadó letargia szállta meg, mely megbolygatta az asztrálhálót a rengeteg véres harc során keletkezett düh, és haraggal együtt, e zavarból egy asztrális görcs jött létre, mely eleinte még csak annyiban jelent meg hogy a hatalomvágyókat még törekvőbbé és kegyetlenebbé tette. Aztán Alex vic Petrovra ráomlott a tárna s szelleme nem tudott üdvözülni, lett volna még egy elvégzendő dolga, s tulságosan is kötődött az ország lakosaihoz s az elmúlt eseményekhez, ezt megérezte az egész vidéket lefedő hatalmas asztrális entitás és tudta, hogy rajta keresztül tovább tágíthatja befolyását az anyagi világra, így hát megszállta vic Petrov lelkét miáltal már képessé vált az embereket megtámadni és életerejüket elszívni, hogy végül materializálódhasson.

Ezt az egyesülést érezte meg Pill és született a látomása az apokaliptikus eseményekről, aminek megakadályozása végett idehívta a jk-kat (?). Eddig az 1-2 hó alatt még csak 2 támadás történt a 3. lesz az, amit a jk-k megakadályoznak, nagyjából 3-4 naponta csap le, egyenlőre ennyire képes, de ez ereje növekedésével sűrűsödhet.

Őt érzékelni lehet, ha valaki az asztrál hálóra néz, de nagyon szokatlan felépítésű ezért nehéz hatni rá, de hogy erre megadjuk az esélyt 150E-s, vagy 99 mp-s hatásnál gyengébben nem lehet rá befolyással semmi.

Javlon Ragona

Középkorú, pocakos, bibircsókos arcú férfi. A feje teteje kopasz, oldal azonban vállig ér a hullámos, vasszürke haja. Drága prémeket és arany ékszereket visel, oldalán mives markolatú tőr kard. A szeme fehérje sárga, arcán pedig látszik, hogy idült alkoholista. Az italon kívül a vadászatot szereti a leginkább. Régen jóban volt a helytartóval, de öt évvel ezelőtt összevesztek, amikor kiderült, hogy Javlon már hosszú ideje csalt ellene kártyában, ezért büntetésül a Domvik háta mögötti hideg erdőségekbe küldték.



Mauro Bertos kapitány

A shadoni birodalmi zsoldosok parancsnoka. Szőke üstökű, köpcös, széles vállú, negyvenes férfi, akinek bevert orra alatt dús, befont harcsabajusz díszel. Fegyverzete legényeihez hasonlóan egy mellvértből és egy közepes méretű pajzsból áll, amit valamilyen egykezes fegyver – az ő esetében egy sok vért kóstolt hosszú kard – egészít ki. Bertos kapitány kipróbált harcos, első csatája idején még a bajsza is alig serkent. Jelenleg kankótól szenved, amit a telep egyik szajhájától kapott el. Halálig hú a helytartóhoz.

Aglakti – Javlon iteyy testőre

Ez a szerencsétlen pára két éve kényszerült arra, hogy elhagyja a faluját, mivel letéperte a főnök egyetlen lányát. A zord apát nem érdekelte, hogy a gyermeke is akarta a dolgot, így Aglaktit megverték és elűzték. Északra keveredett és végül a telepen kötött ki. Szerencséjére beszélte a shadoniak nyelvét, mivel törzse gyakorta kereskedett az egyik kalmárcéhvel, így megúsza a nyílzáport. Azóta Javlon testőre. A változatosság kedvéért ő is iszik, mint a gödény.



Random njk nevek:

A mesélő szabadon használhatja ezeket a neveket a modul során. Női: Amihan, Oniqua, Bituin, Dalisay, Diwata, Iymee, Imee, Naahi férfi: Bayani, Nimel, Igme, Datu, Dakila, Benjie
Családnevek: Altantsetseg, Altantseg, Bataar, Batzorig, Bayama Bold, Bolorm, Chuluun, Khongordzol, Naranbaatar, Nergui, Sukhbaatar, Oyunbileg

NJK-k értékei:

Pill 8. TSZ Della-pap

Erő: 11	Szépség: 13
Gyorsaság: 10	Intelligencia: 15
Ügyesség: 14	Asztrál: 13
Állóképesség: 11	Akaraterő: 13
Egészség: 10	Érzékelés: 14
KÉ: 17	AME: 41
TÉ: 36	MME: 41
VÉ: 93	
CÉ: 4	
ÉP: 6	FP: 74
Mp: 48	Pp: 38

Fegyvere nincs, értelme sincs fegyveres harcértékeket megadni

Fontosabb képzettségek: Szobrászat Mf (tehetséggel), Etikett Mf, Legendaismeret Mf, Történelemismeret Mf, Heraldika Mf, Emberismeret Mf

Nonniuspa con Mendel 7.TSZ Darton-paplovag Erő: 16 Szépség: 14

Gyorsaság: 14	Intelligencia: 14
Ügyesség: 15	Asztrál: 13
Állóképesség: 14	Akaraterő: 13
Egészség: 16	Érzékelés: 13
KÉ: 14	AME: 36
TÉ: 70	MME: 36
VÉ: 108	
CÉ: 5	
ÉP: 14	FP: 91
Mp: 63	Pp: 33

Két kezes harci kalapács (63 Mp rúnafegyver): KÉ:19 TÉ: 92 VÉ: 129 T/K: ½ Sp: 3k6+3 Maximum mellvértet ölt, aminek 6-os az SFÉ-je.

Fontosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Nehézvért viselet Mf, Pusztítás Mf, Hátba szúrás Mf, Politika/Diplomácia Mf, Emberismeret Mf, Jog/törvénykezés Mf, Etikett Mf

Drotha 8. TSZ Khál Harcos

Erő: 18	Szépség: 12
Gyorsaság: 19	Intelligencia: 12
Ügyesség: 19	Asztrál: 9
Állóképesség: 17	Akaraterő: 12
Egészség: 19	Érzékelés: 17
KÉ: 40	AME: 40 (épített)
TÉ: 97	MME: 42 (épített)
VÉ: 117	
CÉ: 9	
ÉP: 16	FP: 95



Ghon, a szarvkard (63 Mp-os rúnafegyver): KÉ: 57 TÉ:127 VÉ:157 T/K: 2 SP: k6+9

Karmokkal: KÉ:50 TÉ: 117 VÉ: 137 T/K: 3 SP: 1k6+5

Fontosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Hadvezetés Mf, Hadrend Mf

Huzza 5. TSZ Khál Harcos

Erő: 18	Szépség: 10
Gyorsaság: 22	Intelligencia: 10
Ügyesség: 21	Asztrál: 7
Állóképesség: 16	Akaraterő: 11
Egészség: 17	Érzékelés: 16
KÉ: 42	AME: 40 (épített)
TÉ: 81	MME: 41 (épített)
VÉ: 113	
CÉ: 11	
ÉP: 14	FP: 73

Rakhar, a Törkarom (kettőt használ): KÉ:55 TÉ: 97 VÉ: 135 T/K 3 (kétkezesen: 5) SP: 1k6 +2 Karmokkal: KÉ: 52, TÉ: 101, VÉ:133, T/K: 3 Sp: 1k6+4

Fontosabb képzettségek: Fegyverhasználat Mf, Hadrend MF, Etikett Af, Kínzás Mf

A városőröknek három válfaja van sorrendben a következők: Átlag ember városőrök/ Khál városőrök/ Agyarak

KÉ: 18 / 22 / 25

TÉ: 35 / 44 / 52

VÉ: 85 / 92 / 97

CÉ: 2-5 között

ÉP: 8-12 FP: 20-60

Fegyvereik: Hosszú kardok, illetve a Khálok némelyikénél előfordul Khrga (KÉ:7 TÉ: 15 VÉ:14 T/K: 1 SP: 1k6+1

Yol Al Ussoth 4. Tsz Dreina-paplovag

Erő: 15	Szépség: 13
Gyorsaság: 12	Intelligencia: 14
Ügyesség: 14	Asztrál: 12
Állóképesség: 14	Akaraterő: 13
Egészség: 15	Érzékelés: 14
KÉ: 11	AME: 23 (épített)
TÉ: 51	MME: 24 (épített)
VÉ: 97	
CÉ: -	
ÉP: 13	FP: 58
Mp:36	Pp: 21

Fegyvert már nem nagyon forgat, ha szükséges hosszú karddal tűrhetően bánik.

Fontosabb képzettségek: Hadvezetés Mf, Jog/Törvénykezés Mf, Politika/ Diplomácia Mf, Emberismeret Mf

Nomád harcos, 4. szint

KÉ: 23

AME: 20

TÉ: 43

MME: 25

VÉ: 93

CÉ: 40

Ép: 12

Fp: 48

szablya: KÉ: 30, TÉ: 58, VÉ: 110, tám. 1, sebz. 1k6+2

fokos: KÉ: 28, TÉ: 54, VÉ: 101, tám. 1, sebz. 1k10+1

visszacsapó íj: KÉ: 31, CÉ: 58, tám. 1, táv: 180 láb, sebz. 1k10

kivert bőrvért vagy nemezbekecs: SFÉ: 1, MGT: 0 Lovaglás MF, Lovas íjászat MF, Célzás AF, Visszacsapó íj MF

Aglakti, az iteyy renegát, a bányakapitány testőre

KÉ: 25

AME: 8

TÉ: 87

MME: 35

VÉ: 101

Ép: 30

Fp: 100

jégcsákány: tám. 2, sebz. 3k10+6

Shadoni birodalmi zsoldos, 4. szint

KÉ: 25

AME: 0

TÉ: 53

MME: 1

VÉ: 138

Ép: 12

Fp: 40

hosszúkard: tám. 1, sebz. 1k10

acél mellvért: SFÉ: 4, MGT: 4 Pajzshasználat MF, Hadrend AF

Mauro Bertos kapitány, 6. szint

KÉ: 40

AME: 1

TÉ: 63

MME: 5

VÉ: 156

Ép: 12

Fp: 61

hosszúkard: tám. 2, sebz. 1k10

acél mellvért: SFÉ: 4, MGT: 4

Pajzshasználat MF, Hosszúkard MF, Hadrend MF, Hadvezetés MF

Zabáló

KÉ: 36

AME: -

TÉ: 150

MME: -

VÉ: 110

Ép: 18

Fp: 76

harapás: tám. 2, sebz. 2k6

SFÉ: 3

Elemi hó aura: 10 Fp/kör

Inkvizítorok:

Ha a játékosok nem a város vagy az inkvizíció megbízásából érkeznek, akkor Nonniuspa három inkvizítort hozatott titokban a városba ezek személy szerint Handir a fejedész, Saq egy félelf Noir pap és Zarra a Darton-pap.

Handir 7. Tsz fejevadász

Erő: 14	Szépség: 13
Gyorsaság: 16	Intelligencia: 14
Ügyesség: 17	Asztrál: 13
Állóképesség: 14	Akaraterő: 13
Egészség: 15	Érzékelés: 14
KÉ: 33	AME: 83
TÉ: 55	MME: 83
VÉ: 116	
CÉ: 21	
ÉP: 11	FP: 91
Pp: 29	

Saq, 7. Tsz félelf Noir pap

Erő: 10	Szépség: 15
Gyorsaság: 12	Intelligencia: 17
Ügyesség: 14	Asztrál: 15
Állóképesség: 11	Akaraterő: 16
Egészség: 11	Érzékelés: 15
KÉ: 25	AME: 85
TÉ: 36	MME: 86
VÉ: 99	
CÉ: 4	
ÉP: 6	FP: 61
Mp: 63 (Lélek, Élet)	Pp: 36

Zarra 7. Tsz Darton-pap

Erő: 11	Szépség: 11
Gyorsaság: 13	Intelligencia: 15
Ügyesség: 14	Asztrál: 17
Állóképesség: 12	Akaraterő: 16
Egészség: 13	Érzékelés: 16
KÉ: 12	AME: 87
TÉ: 46	MME: 86
VÉ: 124	
CÉ: 4	
ÉP: 9	FP: 70
Mp: 63 (Halál, Lélek)	Pp: 34

Főbb helyszínek:

A térkép helyszínei:

1. Három részre osztott kikötőnegyed. Itt találhatóak a Dokkok, és a raktárak is. Néhány lerobbantabb csehó is található itt valamint 1-2 szegényebb lakóház főleg a DNY-irészen.
 2. Kereskedőnegyed: Ennek a résznek a szíve és lelke és egyúttal a város lelke is maga a Színek- tere, amely piactérként funkcionál. Öt utca vezet a színek teréről kifelé mind egy-egy színnel jelölve, és az utca színe alapján osztották fel a kereskedők és iparosok maguk között a negyedet, így az utazó viszonylag könnyen eligazodhat, merre milyen portékát keressen. A piactérre ez a rendezettség már nem igaz, ide nyugodtan kipakolhat mindenki és a városőrség vigyázza a rendet. A lopást először ujj levágással majd ha azok elfogytak kézfejlévágással büntetik.
- Sárga: Ha az utazó ékszereket illetve egyéb drágakövek illetve nemesfém eszközök iránt érdeklődik akkor a térről a sárga színnel jelölt utca felé kell vegye az irányt. Ebben a negyedben ékszerészek, ötvösök, drágakőcsiszolók dolgoznak a legjobb minőségtől a legsilányabbig.
 - Fekete: A kovácsok negyede, mindenféle szakember megtalálható itt: fegyver -, páncél kovácsok, illetve mindennapi eszközöket is itt lehet beszerezni, ami fémből készült legyen szó patkóról, teáskannáról, vagy ekéről. Valamint ebben a negyedben találják az agyagégetőket, üvegfúvókat, valamint itt működik a híres szobrászmester Harlon Zhara. A negyedben található egy kisebb Gilron szentély is.
 - Zöld: Itt megtalálható minden, amit a mezőgazdaságban és hozzá kapcsolódóan elő állítanak. Akár a környező

termőföldek búzájáról akár a Shafiei család drága fűszereiről legyen szó. Valamint ebben a negyedben találhatóak a különböző gyógynövény és mákonykereskedők is, Noir jelét keresse az, aki a legjobb serkentőket keresi. Itt található az állatpiac is ahol baromfikat, kecskéket, és még ökröket is lehet kapni. A szerencsés akár egzotikusabb állatokhoz is hozzájuthat, a mesélőre van bízva mit talál reálisnak.

- Kék: Kissé délebbre találhatóak, azok a mesteremberek, akik a fa elkészítésével foglalkoznak, híresek a környező hegyek északi lankáiról származó Bükk és Cser bútorok. Külön utcát kaptak az ácsok, az asztalosok, a bognárok és a kocsi készítő is, valamint a parton tevékenykednek a hajóácsok ahol vízre bocsájtják a hatalmas kereskedőhajókat és a kis gondolákat egyaránt.
 - Vörös: Minden üzlet, ami kelméket, textileket, bőrből készült tárgyakat árul, és minden szakember, akik ezzel foglalkoznak itt találhatóak. A távolság miatt csak körülbelül egy év csuszással ér el a városba a legújabb Erioni divat, de a helyi mesteremberek kényesek hírnevükre és kezük alól nagyon jó minőségű termékek kerülnek ki. Természetesen, ha valakinek az erszénye nem engedheti meg a luxust az is megtalálhatja a számítását, ha a negyed déli fertálya felé veszi az irányt.
3. Ez a szórakozó negyed, egymást érik a különböző mulatók, kocsma, báloterek, örömtanyák és a lótusz leányainak szentélyei. A negyed ékköve a hatalmas Alborn szentély, amit csak A Kehelyként emlegetnek és úgy tartják ami a kehelyben történik az ott is marad. Minden este hangos mulatságban lehet része az ide látogatóknak, merész férfi és női alakokat ábrázoló szökőkutakból folyik a mézédés bor, a falakon Ellana szentélyeket megszentelő freskók. Még a legkonzervatívabbakat is előbb vagy utóbb magával ragadja a hely hangulata és levetkőzik gátlásukat. A biztonságra itt fokozottan ügyelnek az Ezüst Karmok.
4. Hatalmas díszített fallal elzárva található a város észak-keleti felében a nemesek és az igazán gazdagok negyede, közepén a Kapon Baka-val és a két vezető rezidenciájával. A hatalmas rézveretes kapukat nem lépheti akárki át, és szinte folyton zárva tartják, csak akkor kitárva a két szárnyat, ha valaki oda tartozó kíván belépni vagy elhagyni a negyedet.
5. A központi szigeten található rezidencia tükrözi a város kettősségét, egyik szárnyban a Shadoni érdekltségű vezető, másikon a Pyarroni vezető és teljes háztartásuk szállása található. Itt tartózkodik Julius Biel is és itt tartja a viasztáblát is.
6. Az előkelő negyednek egy talp alatti földje nem maradt kihasználatlanul a tó déli partján körbe gyönyörű park található, ahol nappal gyermekek és kismamák mulatják az időt, míg éjszaka szerelmes párok fogadalmi szálnak a csillagok felé.
7. Az előkelő negyedtől délre található egy hatalmas park és közepén a Darton szentély. A város gyerekei folyton a parkban vannak és játszanak, lógnak a pap nyakán. Nonniuspa atya gyakran játszik a gyerekekkel a szentélyt



körülvevő parkban: csodaszép mély étellel teli férfi énekhang tölti be a parkot, ahol a gyermekek ócska szúrágta székek körül körbe-körbe futkároznak. amint a pap elcsendesedik, a gyermekek tülekedve esnek a székek után, így megy a játék, amíg csak 1 szék marad, közben míg ülnek a pap egy rongyos bőrlabdát dobál 1-1 gyereknek s aki elkapja annak válaszolnia kell a pap egy kérdésére, melyek mindig 1-1 fontos hittétel. Ám minduntalan káráló fél méteres varjai a templom ereszéről már kevésbé ilyen emberbaráti tekintettel kémlelik a népet. Ők egy fekete és egy fehér varjú Miki és Tiki, akik Mendel meséi szerint a születés és a halál folytonosságát, egymásból fakadóságát jelképezik itt az anyagi síkon, s szertartásokkor kísérik a lovag vállán a ceremóniát.

8. Vultur Montos azaz a Keselyűhegy. Ez egy mesterségesen összehordott hegy, melyet az óta benőtt a fű, tetején egy ellipszis alakú kőoltár melynek közepe ki van mélyítve és középütt egy csíkban egy húsz centiméternyi rézveret válassza ketté. Jobb oldalát Domviknak bal oldalát Dartonnak szentelték. Itt történik meg az égbe temetés, a papok és segédek által előre elkészített tetemet beleszórják az oltárba és a hegy lábánál örökkön elégedetlenkedő különböző ragadozó madarak lakomájának ajánlják, mely által a lélek istene elé kerül. Kívülállónak bizonyára bizarr ez a látvány és szokás, de a helyiek számára ez a temetés legtermészetesebb és legelfogadottabb formája.
9. Nyama Jichonak mint minden városnak vannak szegényebb, nyomorgó lakosai, javarészüket itt vagy a dokkok körüli épületekben lakik. Az utcák mocskosak, az emberek fürdetlenek, és itt könnyebben megeshet, hogy az óvatlant megfosztják erszényétől, mint a város többirészen.
10. Itt található a kaszárnnyák és a városőrség épületei. Az Ezüst Karmok szállásai foglalják el az épületkomplexum egyik felét, de jó pár katona is itt lakik.
11. A város börtöne, jól őrzött. A börtön pincéjében található egy névtelen rab, aki maga Yol al Ussoth.
12. Templom negyed: rengeteg templomot/ szentélyt találni itt különböző isteneknek. A városban szabad a vallásgyakorlás. A főbb templomok: Uwel, Darton, Dreina, Alborne, kis Della szentély, Gilron szentély, Dzsah mecset, Építő temploma.
13. Domviknak felszentelt Smaragd Kegye katedrálisa, régi megállapodás a Shadoni és Pyarroni felek között, hogy nem emelhet senki nagyobb és magasabb templomot a Domvik katedrálisnál.
14. Istenek tere. A téren mindenki emeltethet szobrot az általa tisztelt, szentnek, istennek, félistennek, kegyeltnek, vagy akár hősnek is, amennyiben finanszírozni tudja. Van, akinek több szobra is van. Régi hagyomány, hogy az új beiktatott vezető emeltet egy szobrot a véd istenének. A szobrok mérete változó vannak kisebb fél láb magasak és vannak nagyobb 3- 4 méteresek is. Mivel a tér lassan tele van az elmúlt években elkezdtek felfelé építkezni és egy pilléreken álló folyosó fut körbe a tér szélén ahova bárki felmehet,



és ott is találhat szobrokat.

15. Pill lakása

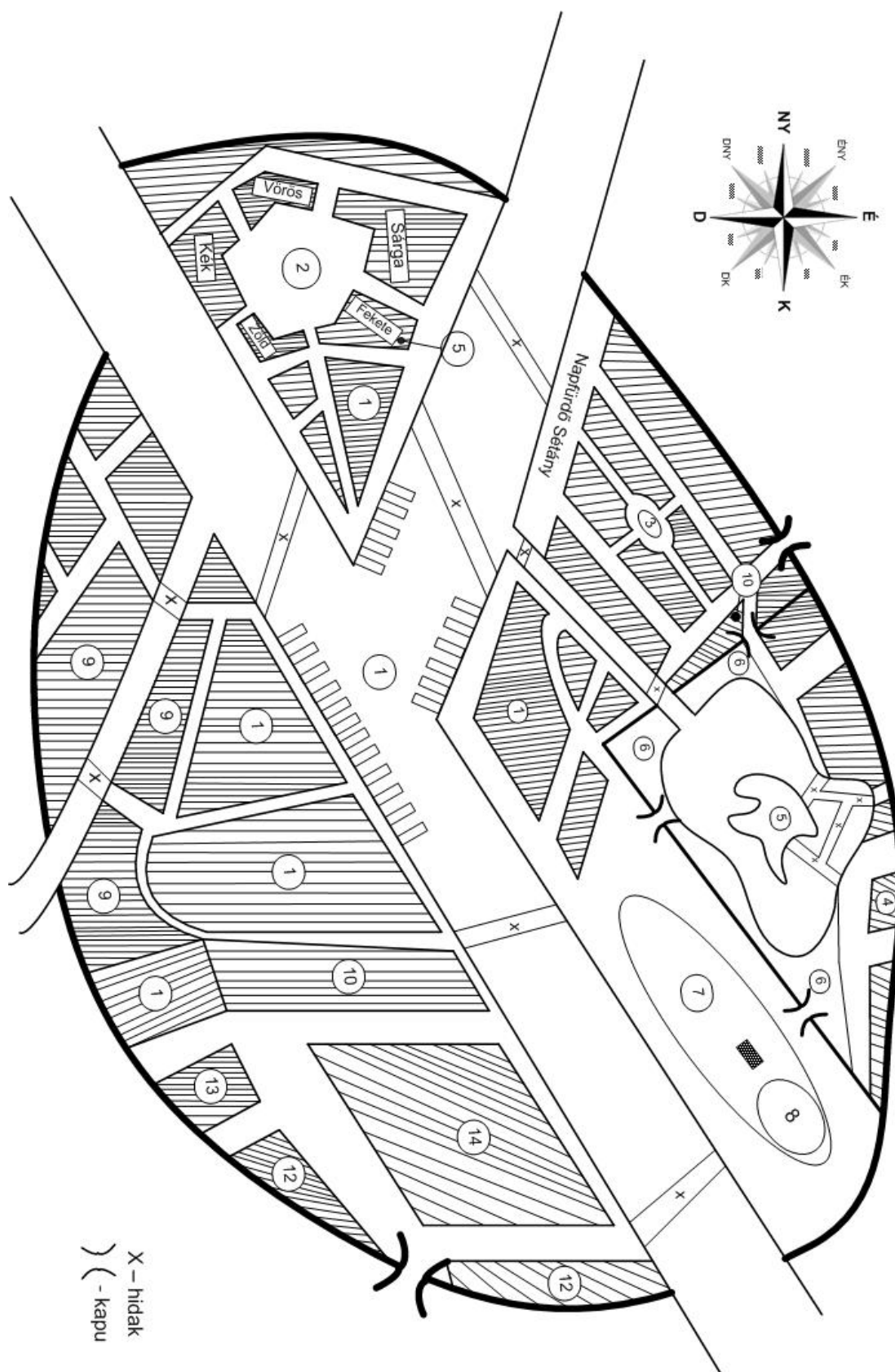
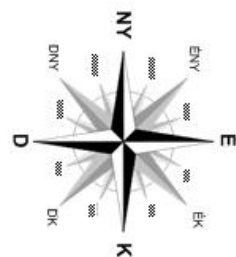
16. Pill panoktikuma

17. Bányatelep:

Egy közepes gazdagságú aranybányáról van szó, amit nagyjából 400 esztendeje művelnek. Kemény harcok árán sikerült csak kiszorítani az itt élő nomádokat és a mai napig erősen őrzött terület.

A bányatelepet cölöperőd veszi körül és négy őrtorony is áll, ahonnan magóriai íjászok – harminc főről beszélünk és az elsőprő többségük lojális a shadoni helytartóhoz - kémlelik a vidéket. Körülötte jó nyíllövésnyi távolságra kiirtották az erdőt. A telepet ezen kívül egy nehézvértes shadoni birodalmi zsoldos csapat védi. Ötvenen vannak. A bányászok száma száz körül mozog. Mindannyian fegyencek: egyesek bűnözők, mások a hatalom ellenségei. A telepen a bányakapitány parancsol, aki egy középkorú shadoni kurtanemes: Javlon Ragona a neve. Otthona a telep leglakályosabb épülete, tele van vadászszenvedélyének tárgyi bizonyítékaival. A többi épületek már nem ennyire kényelmesek, hisz egyszerű, fából ácsolt barakkokról van szó. Bár tény, hogy a katonák szállásai jóval komfortosabbak és tágasabbak. Az őrség szórakoztatására ráadásul egy kocsma – a Fekete Kakas -, valamint egy örömtanya is szolgál. A fentebb említetteken kívül az élelmiszer és a szükséges felszerelés tárolására szolgáló raktárakat, lóistállókat, füstölőket, illetve kecskékkal, baromfikkal, göndör szőrű disznókkal teli karámokat is találhat itt az erre tévedő, vagy idehurcolt ember. A telepet a rengeteg borvízforrás látja el vízzel, de egy kút is van a bányakapitány háza előtt. Az utolsó, amit meg kell említeni, az a hegyoldalba vájt barlangkápolna. Pap azóta nincs a telepen, amióta a legutóbbit halálra marta egy hegyi vipera. Ennek már három hónapja, de az utánpótlás nem olyan egyszerű, hisz ki akarna itt ájtatoskodni? Magát a bányát két akna alkotja. Az egyik jól épült, a másik azonban veszélyes és jelenleg nem üzemel – ennek később lesz jelentősége. Utóbbiba csak egy felvonón keresztül lehet lejutni. A rabok napfelkeltétől napnyugtáig dolgoznak itt. Az élelmezésük a közepestől az elégségesig terjed.

Pyama Jicho



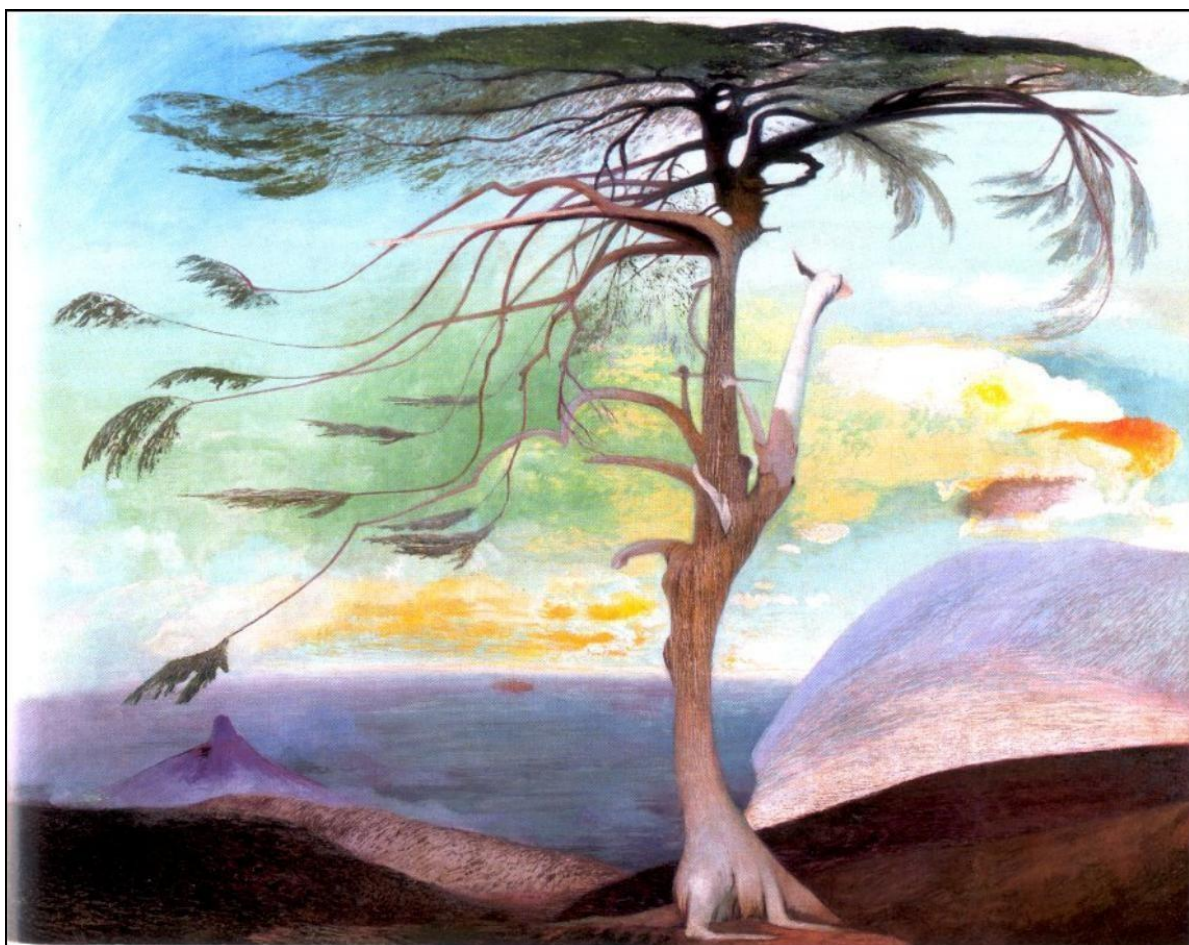
Zyltha Legendája

M.A.G.U.S. Versenymodul 6-8. TSZ karakterek számára

Helyszín: Edorl, din Opris birtok, dél-nyugati dombság, Segrado város

Időpont: PSz. 3714. Alborne harmadik „Ébredés” hava

Író: Vodli Jenő (Shalafi del Necro)



Szieszta

A déli nap tikkasztóan sütött le a városkára. Az emberek mind árnyék alá húzódva töltötték a sziesztaidőt. Mindenki másképp ütötte el a pihenésre szánt órákat. Egy megfáradt ember mélyen szundikált egy cédrus alatt. Álmát ki tudja milyen képek töltötték be, csak ő lehetett a megmondhatója, hogy Noir istenasszony mikkel kecsegtette, míg a birodalmát járta. Szemét széles karimájú kalapja védte a déli nap fényeitől, de fülén keresztül beférkőzött álmába, az utca másik felén álló narancsfa alatt ücsörgő fiatal idegen vonású, barna bőrű teremtés énekhangja és gitárjának dallamai.

Fekete hajú lány, fekete hajú lány, légy őszinte velem,

hol aludtál a múlt éjjel, mondd csak el nekem!

Ahol a nap sosem süt, a fenyvesben, a fenyvesben,

egy éjen át fáztam, dideregtem.

A kocsmá teraszán két parasztember beszélte meg a várható termés részleteit. Egyik sorolta, hogy az év milyen viszontagságokat hozott neki és, hogy az istenek ismét nem voltak kegyesek vele. Egymást túllicitálva próbálták meggyőzni a másikat, hogy mi lenne a helyes ilyen időben a földesúrtól, hogy az idén se romoljon a minőség és jusson mindenkinek belőle. A szikár, de izmos, napcserzette bőrű fickóról mindenki tudta, hogy a legjobb likőröket készíti a környéken és évek óta elkapkodják a nagy vásárokon a portékáját mégsem tűnt elégedettnek.

- Én mondom neked évek óta nem volt ilyen rossz a szőlőtermés.
- Ne is mond Ryltha elvitte múlt hónapban citromfák felét. Szerencse, hogy a csemeték fedél alatt voltak.
- Csúnya volt az a jég, ami lezúdult és szokatlan is. Nem mondom felhalmoztam annyi tartalékot az elmúlt években, hogy ne legyen baj, de már tavaly is meggyűlt a bajunk a fekete lánnyal.
- Az úrnak tennie kellene valamit, mert ha nem történik semmi jövőre nem lesz semmi a Chirimoya pálinkából, amivel úgy szeret felvágni azokon a kora tavaszi flancos bálokon.

A másik bajszos közben lábával akaratlanul is dobolta az egyszerű dallamot, amit a lány játszott és bőszen bólogatott, hogy megerősítse beszélgetőpartnere minden panaszát és aggályát.

Fekete hajú lány, fekete hajú lány, hová mész?

Oda megyek, hol hidegen fúj a szél,

a fenyvesbe, a fenyvesbe, hova a nap sosem ér

fázást, didergést hoz majd rám az éj

Beljebb a kocsmában könnyű gyümölcsbor felett pár napszámos költötte soványka ebédjét. Ezek a percek voltak a napnak azon percei mikor a nehéz munkában megpihenve kicsit kinyújtóztathatták tagjaikat, megtölthették hasukat, hogy legyen erejük a későbbi munkákhoz. Kevéske ebédjük előtt hálát adtak az isteneknek, hogy megajándékozták vele őket és hálát adtak a szenteknek is, hogy nem vitték el az összes termést a munkával egyetemben. A könnyed ebéd mellé csendben, alig hallhatóan szűrődött be az utcáról a gitár keserédes hangja, ami örök velejárója volt az Edorli mindennapoknak.

Fekete hajú lány, fekete hajú lány, légy őszinte velem,

hol aludtál a múlt éjjel, mondd csak el nekem!

Ahol a nap sosem süt, a fenyvesben, a fenyvesben,

egy éjen át fáztam, dideregtem.

A kocsmá mellett, a kéz épület között két tízéves forma kisgyerek birkózott. Fiatalokon nem fogott ki a rekkenő hőség, hogy megvívják az éppen aktuális véresen komoly csetepatét, ami azon robbant ki, hogy ki is vezesse a lovagokat és ki legyen az útonálló vezére a nagy délutáni összecsapásban, amit az öreg Harrado kertjének végében található felbecsülhetetlen értékű bozótosért vívnak. A bozótos rég elvadult, mert az alatta lévő föld terméketlenül sziklás csak a vadeper nő meg rajta aminek az íze keserűbb, mint az éretlen citromé. De ez a terület nagyszerű helyet adott a környék suhancainak, hogy megvívják a kis játékháborúikat. Ahogy a melegben kezdtek kifáradni úgy töltötte be a tudatukat a hangszer hangja, de így is eltartott pár percig mire felfogták mit is hallanak. De mikor ez sikerült egy csapásra hagyták abba a birkózást és futottak a tér szélén ücsörgő fiatal lányhoz és már messziről énekelték a jól ismert sorokat.

A szerelmem egy kocsis volt,

A fenyvesben ölték meg, a vére folyt,

a kerék mellett hevert a feje,

eltűnt a teste, elszállt a lelke.

A környéken mindenki ismerte a dalt ami betöltötte a szép lassan déli álmába szenderülő települést. Már senki sem tudta a pontos eredetét, de annyira része lett az életüknek, mint a lélegzés vagy a környező földeken növekvő rengeteg gyümölcsös. Mindenki tudta a sorokat mindenki ismerte a ritmusokat, de történetek tucatjai szóltak róla, sokszor egymásnak ellentmondó, vagy csak látványosan egymás verzióinak ható történetek a lányról akinek tulajdonítottak jó és rossz szerencsét egyaránt. Volt aki szerint nem is volt olyan régen voltak akik azt mondták, hogy a történet már vagy ezer esztendeje járja a környéket a szájhagyomány útján. Sokan megénekelték már sokféleképpen, sok hangszeren, de a dal lelkét csak a gitár hozhatja ki, mert a gitár az ami kifejezi az itteniek lelki világát, ahogy egyszerre tud sírni és nevetni.

Fekete hajú lány, fekete hajú lány, hová mész?

Oda megyek, hol hidegen fúj a szél,

gyengének hittél,

Rylthának neveztél, örökre eltűntél.

A legenda



- A legendák szerint a birtok nem mindig a din Opris család birtokában volt, de az emberek már nem emlékeznek rá ki volt az úr annak előtt. Nem emlékeznek, mert egy szörnyű napon magva szakadt a családnak. Csupán egy név maradt meg a történetekben, egy név mely kiejtését áhítattal és átokkal ruházzák fel az itt lakók.
- Ugyan már öreg ne illezzesd azokat a kölyköket a rémtörténetekkel. – Pár fiatal napszámos torkolta le idősebb társukat, a fogadó teraszán ücsörögve. - Ne higgyetek neki srácok, Ryltha csupán egy mese.
- Valóban? – Emelkedett fel az idős ember, hajlott kora ellenére mozdulatában látszott, hogy izmai még bírják a munkát, szemében pedig csillogott a tettvágy – és ugyan mivel magyarázod a tavaly előtti hatalmas szeleket pont a szüret előtt? Vagy, hogy idén is csak a szerencse mentette meg a narancsligeteket a sáskáktól, ha nincs az a kis csetepaté, nem lenne, mit dolgozzál!
- Mesélj inkább a kölyköknek Ryltháról, ők talán elhiszik, hogy a nagy gonosz fekete asszony áll a

szerencsétlen évek mögött. – Társai jól felnevettek az élc nyomán, de az, akinek jó volt a szeme láthatta, hogy a fogadó teraszán gyümölcsborukat kortyolgotók között bizony sokan akadtak, akik csak bólogattak az öreg szavai hallatán.

- Hol is voltam? Ó igen az elején. A birtok virágzott, akkora narancsok nőttek a fákon hogy az ágak lehajoltak a földig súlyuk alatt. A birtok urának erszénye pedig csak dagadt és dagadt. De nem volt az boldog. Nem volt kivel megossza ezt a gazdagságot.

Az öreg belekortyolt italába, hogy megnedvesítse az ajkát, majd nyelvée végignyalta kiszáradó ajkait úgy folytatta. – Az uraság akkor vendégségbe ment a tenger északi partjára, ki tudja már melyik városba, és ott! Ott pillantotta meg a leggyönyörűbb teremtetst, kit az istenek valaha teremtettek. A lány haja fekete volt, mint az éjszaka éjkezőp idején, bőre pedig barna mintha a sivatag népének leánya lett volna, de nem az volt, vonásai vetekedtek a legnemesebb Pyarroni házak hölgyeivel is.

Persze öreg és a föld fölött is járt vagy egy lábbal és mindenki imádta azt a fehérnépet

- nevettek össze ismét az előbbi asztal fiataljai.
- Tévedsz barátom, és ne gúnyolódj, Antoh legyen kegyes hozzád! – Majd visszafordult a gyerekekhez, akiknek eddig is mesélt- nem szerették, mert póri származású volt. Mindenki rosszalta, hogy az uraság maga mellé vette, még inkább rosszalták mikor nőül vette. Az emberek boszorkánynak tartották, aki idegen búbjával ejtette rabul ura szívét és elméjét. Pedig Ryltha nem akart rosszat, és már mikor kezdték megkedvelni tragédia történt.
- Egy megölte és levágta az ura fejét, vérét pedig megitta az utolsó cseppig – emelkedett a napszámos a gyerekek fölé mély hangon űzött gúnyt idősebb társa történetéből.
- Az öreg mintha nem is hallotta volna a gúnyolódást úgy folytatta a történetet – egy reggel a kocsiszínben találták úr fejét. Azt mondják mikor megtalálták mintha pislogott volna egy utolsót, száját pedig szólásra emelte. Mindenki az ifjú arát okolta a csúf halálért és egyből vérét kívánták, pedig messze álltak az igazságtól...
- Ugyan már öreg, egyértelmű nem? Összeszúrte a lány a levet a kocsissal és együtt kitervelték, hogy elteszik láb alól az öreget. – Ekkor csontos kéz hatalmas csattanással vágta úgy pofon fiatal munkást, hogy hirtelen mindenkibe benne szakadt a szó
- Azt mondtam pimasz kölyke ne gúnyolódj, mert megjárhatod, a te érdekedben mondom vagy ülj vissza és maradj csendben vagy kotródj haza, míg jó kedvemben találsz. – Elsőre mondott volna valami csúnya visszavágást az ifjú, de az öregre nézve inkább csendben maradt és visszaült társaihoz - Mint mondtam tévedtek, mert Ryltha mindennél jobban szerette urát, de az emberek erről mit sem

tudtak. Kaszákkal és kapákkal vonultak a házhoz, hogy elégtételt vegyenek szeretett urukon. A lány bemenekült az erdőbe haragjuk elől, de a fiatal teremtés nem bírta a hajsztát, míg végül egy tisztáson beérte őt a csőcselék és ítéletet mondtak felette. Egy hatalmas cédrus alsó ágára hurkot kötöttek és oda húzták fel a gyönyörű teremtest. Azt mondják, mikor az utolsó szusz is elhagyta törékeny testét a holdak és a csillagok is elbújtak, és mondják – hangja lágy éneklő dallamra váltott – a nap sem süt azóta sem arra a ligetre.

Ahol a nap sosem süt, a fenyvesben, a fenyvesben,

Egy éjen át fáztam, dideregtem.

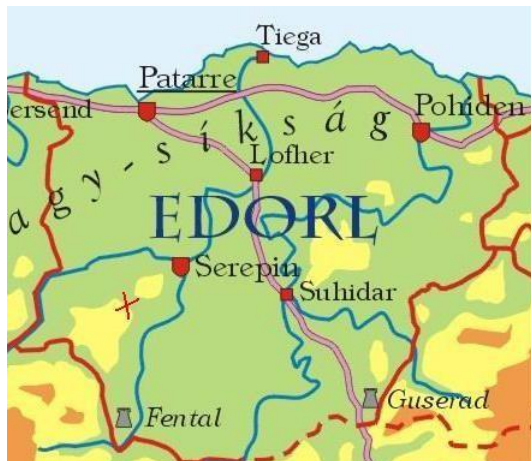
- És mond bácsi – a gyerekek értetlenkedve és kissé megilletődve tekintgettek egymásra, mígnem a legbátrabb egy kis barna szeplős fiú csak megszólalt- merre van ez a liget?
- Ó, kis barátom azt senki sem tudja, tudod, úgy tartják az erdő szellemei védelmezik a ligetet, hogy sose háborgassa senki se Rylthát.

Elöljáróban:

A modul fő feladata, nemcsak egy edorli vidék bemutatása, de lehetőséget is kell adjon a játékosoknak szabadon mozogni és tevékenykedni, valamint kiélvezni a helyszínt. A mesélő feladata a modul első részében az ehhez való asszisztálás. Mint látni fogod rengeteg olyan elemet tartalmaz, amire nem lehet részletesen kitérni, hiszen a történetvezetés elsősorban a helyi legendák, a helyi emberek mindennapjaihoz és nem utolsósorban a játékos karakterekhez fog alkalmazkodni, amire nem lehet felkészülni, a mesélőnek kell kipótolnia ezeket a hézagokat, megpróbálom minél több támponttal szolgálni, de ne félj improvizálni és kiegészíteni a leírtakat. Ennek a célja, hogy a játékosok úgy érezzék, hogy teljesen szabad kezet kaptak a környéken és kitapasztalják azt. A modul első felének nem is lesz megadva szoros menetrendje, az NJK-k közül is csak pár fontos lesz ténylegesen számszerűsítve, a többiekhez csak viszonyszámokat fogsz látni.

A helyszínről:

A szóban forgó nemesi birtok pontos helye itt található:



Az Edorli hercegséget sokszor csak Predoc kistestvéreként emlegetik, pedig a közös múlt ellenére az ország megállja a saját helyét az Ynevi szintéren. A kalandnak helyszínül szolgáló din Opris birtok (címer: Zöld pajzs, benne csőrében nyílvevesszőt tartó arany tűzok) messze híres a különböző gyümölcsterményeiről és az ebből készült portékákról, úgymint lekvárok, szárított gyümölcsök és természetesen hatalmas fantáziával előállított széles skálán mozgó alkoholos készítményekről, legyen szó a könnyed gyümölcsborokról, a kellemes estékre való chirimoyából készült chollo vagy akár a komolyabb égetett szeszek is amik csak



úgy égetik az embert belülről. Ezek a gyümölcsök adják a környék bevételi forrásának oroslánrészét. Az itt megtermelt gyümölcsök: chirimoya, citrom, narancs, mandarin, füge, dinnye, mangó és az elmaradhatatlan szőlő. Természetesen találni más haszonnövényeket is, de a környék adottságai és talaja ezeknek a növényeknek kedvezik a legjobban. A fesztiválnak helyt adó kisváros a központja a birtoknak és itt is található Uland din Opris személyes kastélya is, ami azért tisztességes, de látótávolságra, valamint lóval fél óra alatt

megjárható útra van a városkától. A kastély annak ellenére, hogy így nevezik azért egy erős túlzás. Az épület habár méreteivel messze meghaladja az átlagemberek hajlékait és a két szintje is impozánssá teszi, azért messze elmarad a híres Pyarroni kastélycsodáktól. A város nem nagy, de Uland ragaszkodik hozzá, hogy helyben az ő lakhelyének közelében kerüljön elosztásra az egész birtok gyümölcsterménye, így a kereskedők is mind itt egy helyen és természetesen ellenőrzés alatt vehetik át az árut. A birtok ura megállapodást kötött a földjén lakó nemes és nemtelen emberekkel, hogy ő gondoskodik arról, hogy évről évre megjelenjenek a kereskedők és ezzel szép hasznot hajtsanak a helyi gazdáknak, cserébe elővásárlási joggal rendelkezik. Habár rendelkezik saját gyümölcsösökkel, szereti begyűjteni a legjobb minőségű árut a környékről, természetesen tisztességesen megfizetve a gazdákat, ennek köszönhetően a lakosság teljesen elégedett a jelenlegi helyzettel, főleg, hogy egyre nagyobb a kereslet. A környék mediterrán éghajlaton fekszik, így a lakosok vérmérséklete is hasonló, azaz hirtelen haragúak, de gyorsan békülnek, fontosnak tartják a napi sziesztát és sokra becsülik a jó bort és a szép nőket.



Segrado lakossága nem haladja meg a pár ezret, igazából nem nevezhető az fesztivál hatására, a játék folyamán). A városban két templom is található egy Antohnak szentelve akihez a jó időért fohászkodnak a helyiek és egy Ellananak aki a jó termésért felelős. Ne feledjük, a lakosok igen morcosak tudnak lenni, ha a szeretett Ellana papnőjüket kurtizánnak nézik. A város középpontján egy hatalmas több száz méter kiterjedésű piactér található ahol könnyen elférnek a vándorkereskedők is a

portékáikkal a helyi gazdák és kézművesek mellett. A tér közepén a birtok két véd istennőjének közös szobra áll, ahogy áldásaikat észak és déli irányba szórják a környékre. Az emberek akarva-akaratlanul is mindig köszöntik, az isteneiket mikor elhaladnak előttük, egy könnyed főbőlintással vagy leheletnyi pukedlivel, ez a

szokás a kívülállónak fura lehet, de ahogy mondani szokták „Annyit igazán megtehetünk a jóindulatukért cserébe, hogy barátként köszöntjük őket”.

Ahogy a játékosok közelednek a város felé megsejmelhetik az Edorli nevezetességnek is mondható állatszobrokat az utak mentén, amik lábánál néhol az állat kedvenc ételét láthatják a játékosok, egyfajta áldozat, vagy a szellemek jóindulata gyanánt. Ezt a szokást szerették volna a Pyarroniak kiölni a helyi kultúrából sikertelenül.

A környék két legmeghatározóbb hiedelme (természetesen az istenekkel kapcsolatosakat leszámítva) maga Ryltha és az őt övező legendák illetve, hogy a környéket keresztül kasul benövő cédruserdőt egy szellem véd, a szellemet felruházzák pozitív és negatív tulajdonságokkal is egyaránt.

Az elmúlt években az időjárás mostohább volt a környék lakosságával, hol jég, hol zápor, hol csak erős szelek tépázták meg a terményt. Egyesek úgy vélik, hogy Antoh istenasszonynak valami nem tetszik, míg mások felemlegetik Ryltha legendáját.

A mesélő akár a játék folyamán is berakhat különböző természeti viszonyosságokat, vagy akár más „csapásokat” is, ez lehet sáskajárás, patkányjárás, ami fontos mindig maradjanak természetes keretek között ezek az események.

A legenda, és ami igaz belőle:

A második hangulatkeltőben található legenda javarészt igaz, persze a népnyelv megtoldotta változatokkal és egyéb információkkal, de Ryltha valóban létező személy volt, akit a helybéliek igazságtalanul felkötöttek. Arra sosem derült fény, hogy mi történt a birtok korábbi urával, abban az időben sok feltételezés született, a legvadabb kráni pletykáktól a lovasbalesetig. Nem is tudni, hogy mi történt, egy biztos nem a neje tette, aki a hírek és a legendák ellenére nem volt sem boszorkány sem egyéb mágiahasználó és szép békességben megvoltak a férjével.

A szájhagyomány okán rengeteg verzió ismeretes a környéken és távolabb is. Ezeket a verziókat a mesélő saját fantáziát nyugodtan elengedve csepegtetheti a játékosoknak, ha kutakodnak a történet után, hiszen ahány ember annyi féle. Persze vannak közös elemek is, ilyen:

- Ryltha gonosz boszorkány / varázsló / Orwellánus / stb. volt
- Ryltha bosszút esküdött a gyilkosain
- A liget ahol felakasztották / lefejezték / élve elásták / stb. örök sötétségben leledzik, nem éri a napfény

A karakterek nem nyerhetnek bebocsájtás a történet eredeti mivoltába és ez így is van jól, ki tudja már mi történt pontosan akár több ezer év távlatából. Ha esetleg Serepinben akarnának kutakodni vagy a családi feljegyzésekben a din Oprisoknál ott is csak a legendákat találják meg, nincs pontos történelmi feljegyzés a történetekről. A legnépszerűbb változat természetesen az, amit az idős ember elmond a hangulatkeltőben.

A történetnek sok az igazságalapja, az alábbiakban leírom, hogy valójában mi történt:



A birtokon Edorl korai ideiben elénehez volt az élet. Az akkori birtokosok nem igazán értettek a növénytermesztéshez, a gabonának és egyéb takarmánynövényeknek nem volt a legkedvezőbb a talaj és az éghajlat. Egy fiatalnemes (igen a szóban forgó, akinek nem tudjuk a nevét és nem is fontos, ez maradjon meg misztikumnak a karakterek számára), aki ideje korán örökölte meg a birtokot döntött egy bátrát és

családja minden maradék vagyonát latba vetve különböző, a környéknek megfelelőbb, növényekkel, elsősorban gyümölcsökkel telepítette be a birtokot. Pár éven belül az felvirágzott és igen nagy gazdagságra tett szert. Mikor magához vette későbbi aráját Rylthát a nép nem nézte jó szemmel, hiszen a lány ismeretlen, sőt gyanús felmenőkkel rendelkezett, akik az akkor még fiatal Gorvikból származtak. Rebesgették, hogy megbabonázta urukat, de a gazdagság nem hanyatlott, a fiatal lány pedig a gyámoltalanok támogatójává vált, ispotályokat és bábás házakat tartott fent, így elfogadták a környékeliek. Az akkor már 40-es évei végén járó báróval szörnyű baleset történt, a lova levetette magáról és feje beakadt a kantárba, csúnya és szerencsétlen baleset történt, nem gyilkosság, a vértől és a sokktól megvadult ló pedig messze futott a testtel. A környékeliek egyből az idegen nőt gyanúsították, akit meg akartak lincselni. A fiatal nő a környező cédrus erdőbe menekült, de nem bírta a hajszát és elkapta a csőcselék. Testét meggyalázták és megkínozták, majd egy tisztás közepén álló hatalmas cédrus alsó ágára felhúzták. A tisztásra a fa a nap minden szakában árnyékot borított, az emberek nem tudhatták, hogy egy ősi szellem lakta azt. Halála előtt Ryltha átkot mondott a falusiakra, ami meg is fogant, talán a hely mágiája miatt nem tudni, annyi biztos, hogy az embereket az erdő szelleme elzavarta, Ryltha szellemét pedig gúzsba kötötte, hogy ne lehessen több vérontás. Testét pedig elrejtette a kereső tekintetek elől, a ligetet nem lehet megtalálni, csak ha a szellem, egy Nardael úgy akarja. Hiába a jó szándék idővel a lélek haragja csak gyúlt és gyúlt, a fa, amibe bezárták pedig csak nőtt és terebélyesedett, így vetve egyre nagyobb árnyékot a ligetre.

Így érkezünk el a játék jelenébe, amikor már a szellem ereje és haragja akkora, hogy a Nardael nem tudja teljesen visszafogni és először csak kisebb problémákat okoz a környék lakosainak Ryltha haragja. Szép lassan ki-kiszivárog a ligetből ártó szándék, mígnem a fesztivál idején teljesen leveti magáról a béklyókat. Ezek a problémák voltak a korábbi években a szokatlan időjárás és egyre romló termés (habár így is szépen teljesít a birtok).

A játékosok

A játékosok mit sem sejtve érkeznek a híres gyümölcsfesztiválra, hogy kiélvezzék mindenét, amit adhat és részt vehessenek annak mulatságain és megmérettetésein. Nem csak bemutatják a gazdák az előző év legjobb terméseit és készítményeit, de része az ünnepségnek a különböző játékok is, hagyományosan 5 szám.

- Futóverseny
- Birkózás
- Rúddobó verseny, ahol egy 4 méteres rudat kell elhajítani
- Evőverseny, évről évre mást találnak ki a helybeliek, ebben az évben narancs pite a nyerő
- Célba lövés, hagyományosan könnyű számszerűssel

A játékosok nyugodtan részt vehetnek ezeken a számokon, az ünnepség egy hétig, azaz 5 napig tart, minden napra jut egy játék, a sorrend a mesélőre van bízva, alakítsa a csapatához.

Kis segédlet a játékok lebonyolításához:

- *Futóverseny: egyenes kiesés, 4-4 induló (A Játékoskal vagy anélkül), gyorsaságpróba (mivel sprint, a futás képzettség pedig hosszútávra való). 4 próba, a próbákön össze kell számolni mennyivel volt meg, akié nagyobb az győz (ha nincs meg annyit kell levonni amennyivel rontott). Első körben 14-es, másodikban 15-ös és a döntőben 16- os gyorsasága van az ellenfélnek.*
- *Birkózás: szintén egyenes kiesés, ellenfelek ugyanaz, az első két körben birkózás AF utolsóban MF, a létszám harcértékek (körönként perjellel elválasztva) KÉ: 20/22/26 TÉ: 42/46/54 VÉ: 97/102/110. Aki előbb visz be 3 „találatot” az a nyertes, ezzel két váltra fektetve ellenfelét.*
- *Rúddobó verseny: Mint a futóverseny csak erővel.*
- *Evőverseny: Mint a futóverseny csak állóképességgel.*
- *Célba lövő verseny: Vagy a fenti szabályokkal ügyességpróbák, ugyanúgy 3 kör, vagy a következő*

szabályok: 80-as Célzó elleni védőre dob a játékos (azaz 50 méterről lőnek), egy percnyi célzás után, minden 20-nál több pontért jár 1 pont, maximum 5 pont adható egy lövésért. 4 lövés adható le, döntetlen esetén addig lőnek 1-1-et míg valamelyik több pontot nem szerez. Mindenki a rendelkezésre bocsátott fegyverekkel lő, nem sajáttal (azaz standard könnyű nyílpuska 16-os CÉ). Ellenfelek célzói fegyverrel: 42/ 52/ 74

Fontos: A játékosoknak legyen lehetőségük és idejük kiélvezni kicsit a fesztivál nyújtotta hangulatot, hagyd őket, szórakozni, kergetni a szép vidéki cseléd lányokat, végigkóstolni a helyi különlegességeket és részt venni a játékokon. Legalább két zavar mentes napjuk legyen mielőtt elkezdődnek a problémák. Érezzék a könnyed vidéki hangulatot, mosd el a fejük fölül a gyanút.

Feltűnhet a játékosoknak két marcona figura akik nem igazán illenek bele a környék képébe, és úgy fest nem is igazán tartanak a mulatozó közönséggel. Ha közelebbről meg akarnak ismerkedni velük elég szótlanok és rövidtávon lerázzák a játékosokat. Ők Uwel paplovagjai, de kilétüket nem fedik fel.

Harmadik napon Ryltha gyűlöletének asztrális árnyéka rávetül a környékre (az árnyékot észre lehet venni asztrálszemmel, illetve asztrálpillantással, de a varázslók külön nem érzik a hatását). Ez abban fog megnyilvánulni, hogy finoman adagolva a népek ingerlékenyebbek. A játékosok egymásnak ugorhatnak, mesélőként annyi a feladatod, hogy utalásokkal próbáld feldühíteni őket. Néhány példa:

- A fickó véletlen vállal meglöki, a játékos mintha úgy látná, gúnyosan elmosolyodik rajta, mikor visszaszól, hogy bocsánat.
- Az eddig szédített leányzót, mintha valaki mással látná a forgatagban
- A másik játékoskal kapcsolatban eszébe jut valami az egyik játékosnak, és ezt személyes sértésként veheti

Ilyen és ehhez hasonló apró szurkálódásokkal próbáld meg a játékosokat kicsit egymás ellen, vagy a városka ellen, vagy egyes emberek ellen hangolni, hogy feszültség jelentkezzen. Ha nem megy, kössenek beléjük, rendre. Ezek egyre erősödnek a nap folyamán. Nehéz legyen ezt elfogadniuk, hiszen eddig olyan jópofa és békés volt minden ebben a mediterrán kis városkában.

Az állatok egyre idegesebbek a nap folyamán, a kutyák mindenkit megugatnak, a lovak kiugranak gazdájukkal. Estére ezt az árnyékot az állatok már nem bírják, hatalmas sikítózásra lesznek figyelmesek az utcán és patkányok százai menekülnek az utcán át az erdőbe.

A negyedik napon legyen fura íze az ételnek, és ez tetőzzön be ott, hogy ebédájában megromlanak. Ezt is finoman kell beadni a játékosoknak, először legyen sótalan, vagy tűnjön úgy mintha túl sok helyi érdekes fűszert tettek volna bele, esetleg a gyümölcs kapjon némi alkoholtartalmat mintha túlérett volna és így szolgálnák fel. Az embereknek ez feltűnhet, de déltájban már egyértelmű mi történt és Rylthát kezdik el okolni. A játékosokon a reggeli elfogyasztása okán betegség lesz úrrá, ami először csupán enyhe émelygésben jelentkezen, először ne adj nekik semmi levonást csak éreztess velük, hogy valami nincs rendben a szervezetükkel. Lassan mindenkin a városban, talán a kalandozók edzett szervezetére lassabban hat a mérgezés, de biztosan. Ennek hatásai közül a mesélő szabadon válogathat, a Boszorkánymesterek rontásmágiájából pár példa azért: Álomkór, Bélsorvadás, Izomsorvadás, Nyelvrohadás, Rútság, vagy egyszerű hasmenés és gyomorrontás, ez a mesélőre van bízva. A varázslatok semlegesítésére egyenként 60 MP szükségeltetik. A környék papjai erre képtelenek, hatalmuk kevés, hogy megfékezzék a kórságokat.

A káosz közepette csupán egy valaki marad épp és nyugodt a mindig szomorkás dallamokat játszó hölgyemény (leírása az NJK-k között). Az emberek akár meg is gyanúsíthatják a lányt, hogy ő maga Ryltha és ő terjeszti a rontást, ismét lincshangulat uralkodik el, amíg fel nem fedi magát, hogy Della papnője és őt úrnője védi az ilyen dolgoktól. Erre sokaknak sokféle válasza lehet, lesznek, akik még jobban meg akarják lincselni, hogy őket miért nem védi meg úrnője, miért nem kéri arra, netalántán hazudik? lesznek, akik apatikussá válnak, míg mások szentként kezdik tisztelni a fiatal lányt, de a 4. napon még csak suttognak ilyeneket, a betegségek is csak elkezdenek hatni, az igazi káosz éjszaka illetve az utolsó nap reggelén kezdődik. Az eddigi hatások elérik egyre erősebben a játékosokat is a falusiak elkezdenek kétségbeesni.

Ahhoz, hogy úrrá legyenek a helyzeten be kell merészkedniük a cédruserdőbe és valamilyen módon fel kell venni a kapcsolatot az erdő szellemével. A szellemről több módon is tudomást szerezhetnek. Ilyen a legendák, aminek bizonyos verzióiban megjelenik a szellem különböző módon, van ahol Rylthát szolgálja, máshol ő öli meg, megint máshol, ő segíti a csőcseléket, hogy elérjék a lányt. Természetesen más történetekben és hiedelmekben is felbukkanhat ez a szellem, ezekre szintén a környékeliekkel folytatott ilyen-olyan beszélgetések folytán derülhet fény.

- A szellem megvédte egyszer a termést, a saját testével, ezért a szokás, hogy az erdő szélére gyümölcstálat téve kéri a jóindulatát, közvetve úgy vélik Ellana védte meg a terményt.
- Egy elcsatangolt fiút kézen fogva egy magas alak hozta ki az erdőből 3 nap után, erről viták folynak, hogy a szellem vagy Ryltha volt-e a női alak.
- Másik történet szerint egyszer patkányokkal / sáskákkal / egyéb bokaraggal pusztította el a termést, a történetek szerint akkor esténként hallani lehetett a kacaját
- Történetek szerint, léteznek a szellemnek különösen tetsző fák, aminek ágából készült nyílvesszők

sosem tévesztenek. Ennek a történetnek nagy hasonlósága van Arel történeteivel, de ezt a környékeliek sosem ismernék el, nehogy magukra haragítsák Ellanat, akihez a bőséges termésért imádkoznak.

Az erdő szelleme részletesen megtalálható az NJK-k között, mint a Nardael.

A játékosoknak meg kell találni, majd meg kell egyezni a szellemmel, hogy a segítségükre legyen, vagy legalább hagyja őket tenni valamit az ügy érdekében. Habár a Nardael alapvetően jó szándékú, de ő maga is fél és nincs teljes mértékben meggyőződve arról, hogy a játékosok helyesen cselekednének, és szem előtt tartanak az ő erdeje érdekeit. Alapvetően a szent helyein lehet kapcsolatba lépni vele, ebből több is található az erdőben. Néhány példa:



- Egy indákkal és mohával benőtt kődarab, amit éppen csak megvilágítanak a sűrű lombkoronán átvilágító fénynyalábok.
- Egy rég kidőlt korhadt fa, melynek felső része hiányzik és ezer féle és színű gomba tenyészik benne.
- Kis forrás mely tejszínű kövekre zubogva, furcsa, de egyszerű dallamot hallat, a környéken.
- Alig embernyi barlang melynek mélyén különféle állati csontvázak és maradványok találhatóak, mintha azok békésen pihenni tértek volna meg

Természetesen a Nardaelnek szent helynek minősül a Nagy Cédrus ligete is, de azt semmiképpen nem találhatják meg a játékosok a szellem külön engedélye és iránymutatása nélkül.

A Nardaeltől megtudhatják, hogy ahhoz, hogy megállítsák vagy magát a szellemet kell elpusztítani valami módon vagy a ligetet kell, mert akkor elveszti azt a horgonyt, ami e világhoz köti. Ennek pedig a módja, hogy semlegesítik a lelket a fához kötő mágiát, avagy kivágják a fát. A Nardael nem szorgalmazza a lélek elpusztítását hiszen, az ellenkezik mindennel, amiben hisz, és a lány ártatlan, ő egy áldozat. Ha a liget elpusztul jó eséllyel maga a Nardael is vele vész, de ha nem is akkor hosszú évszázadok mire újra gyökeret ereszthet ebben az erdőben és az alatt nem tudja segíteni a környékelieket. De egy biztos valahogy el kell távolítani Ryltha szellemét az erdőből és a ligetből.

Mesélő: Ha a játékosok nem állnak elő olyan használható ötlettel, amivel képesek lennének teljesíteni a küldetést és megmenteni Ryltha bosszújától a környéket akkor dobod be a Nardael ötleteit.



Ahogy haladnak az erdő belseje felé úgy lesz az egyre ellenségesebb. A Nardael nem tudja visszafogni a szellemet és az felhasználja a liget hatalmát, hogy megállítsa a játékosokat. Az erdő is egyre lepusztultabb, egyre kísértetesebb, mintha betegség rágná, olyan mintha az elátkozott vidéken járnának a karakterek. Olyan érzés az egész mintha egyre mélyebbre kerülnének egy rémálomba. Küzdeniük kell az ágakkal, mindennel. Az elején csak

el-elgáncsolják őket, később akár a Cédrus ligetéhez közel már rájuk is támadhatnak a fák (értékek majd a mellékletekben).

A ligetre érve sok féle látvány fogadhatja őket, ezt nyugodtan illeszd rá a csapatra, mi az ami jobban hat a csapat tagjaira. A Nardael hiába tartott velük nem lesz képes betenni a lábát a megrontott területre. Olyan elemeket használj, amire hátrányuk van felvéve. Ez mind Ryltha hatása. Tulajdonképpen a lány szellemi teljesíti a karakterek minden rémálmát és félelmét. Ez megjelenhet ellenfelekként, ha valaki fél a rovaroktól hatalmas bogarak támadnak rá, ha egy varázsló nagyon magabiztos és felvágós a hatalmára, érezze úgy mintha a száját összevarrták volna a kezeit levágták volna. Ezek mind csak illúziók a karakterek fejében létrejövő hatások, így küzd Ryltha az ellene törőkkel. Amennyiben sikeresen legyőzik a félelmeiket, a szellem megszállja a Nardael testét, azt használja, hogy elpusztítsa a játékosokat (Játéktechnikailag a Nardael értékei lesznek a mérvadóak, a mágikus hatalmát leszámítva). Viszont ebben a testben elpusztíthatóvá válik mágikus fegyverzettel. De vele pusztul a Nardael is (ezzel a tanultabb karakterek tisztában lehetnek). Mindezekon felül a terület felvonultatja a Démoni birtok tulajdonságait is, azaz körönként k6 Fp-t elszív a rajta tartózkodó élőktől.

Egy másik befejezési lehetőség ami a mesélő előtt áll, habitustól és kedvtől függően természetesen az, hogy a már korábban említett két Uwel lovag beavatkozik az eseményekbe, méghozzá Ryltha oldalán. Mikor megtámadnák a játékosok a szellemet, a két marcona lovag kilép a fák közül és felszólítják őket, hogy maradjanak távol a szellemtől, mert Uwel szemében a bosszúja igazságos és joga van bevégezni azt. A mesélőre van bízva, hogy ebben az esetben csupán a lovagokkal kell megküzdeniük, vagy a lovagokkal és a Nardaellel együtt.

Amennyiben sikerül a játékosoknak megszabadítani a környéket a szellem rontásától az erdő elkezd szépen lassan visszaalakulni az eredeti formájára. A Nardael mindenképp köszönetet mond a játékosoknak, és ők maguk is érezhetik a mellkasukról felengedő nyomást, amit a gonosz jelenlét okozott.

Természetesen a győzelemnek rengeteg következménye lehet, és a játékosokon múlik, hogy miképp dolgozzák fel ezeket a következményeket. Ha a lelket elpusztítják, figyelmeztess őket akár a Nardaelen keresztül, hogy a lélek maga ártatlan volt és ő volt itt az igazi áldozat. Amennyiben elpusztítják a nagy fát abban az esetben a Nardael megtört legyen, alakja fakó és végletesen fáradtnak hasson, a játékosok szánják és akár érezzék, hogy ők tették ezt vele. A győzelem legyen keserédes, hiszen a környék legfontosabb legendájának vetettek véget. Egy olyan ambivalens legendás személy tűnik el a nép szívéből, aki velük élt hosszú évezredek óta.

A városba érve mindenki tudni fogja, hogy mi történt, Della-papnője elmesélt mindent a lakóknak, nem tudni honnan tudott mindent, ha kérdezik istennője mesélte neki.

Ezután természetesen nem folytatják az ünnepséget, sőt a kereskedők minél gyorsabban összeszedik a petyerkájukat, hogy vissza se térjenek.

NJK-k, Szörnyek, Stb.



Elanalue, az erdő szelleme, a Nardael

KÉ: 60

TÉ: 100

VÉ: 200

ÉP: 50

FP: 175 SP: 2k6 T/K: 2

MP: 120

A Nardael folyamatosan védi, és tisztán tartja az erdejét. Nem támad a játékosokra, csak ha pusztítani álnak neki az erdőben. A környékelieket sem zaklatja, ha kívágnak pár fát. Amíg normális keretek között használják az erdő kincseit Elanalue nem szól bele. Saját területének tartja a termőterületeket is, ezzel magyarázható, hogy évről évre gyönyörű és rengeteg a termés. A Nardael

véleménye szerint, míg a környék lakosai rendszeren munkálják és használják a földeket addig nyugodtan szüretelhetik is. Nem igazán mutatkozik a lakosok előtt, csupán néhány alkalomról tudni, azokat is legendáknak tartják. Nem szeretne életet kioltani, ebbe beletartozik Ryltha is. Amíg lehetséges megpróbálja a lehető legbékésebb úton rendezni a kérdést, ezért szigetelte el eleve a külvilágtól a lelket, a jó szándék rosszul sült le. A Képen a megszállt Nardael látható.

**Ranna, Della papnője 5.TSZ**

Erő: 11

Szépség: 13

Gyorsaság: 10

Intelligencia: 15

Ügyesség: 14

Asztrál: 13

Állóképesség: 11

Akaraterő: 13

Egészség: 10

Érzékelés: 14

Fegyvert nem használ, nincs is értelme. Hangszere a gitár, és a zeneművészet nagy mestere, habár fiatal kora ellenére erősen szétszórta, de ez nem is igazán meglepő Della követőjétől, sőt talán elvárt is!

Uland din Opris

A birtok ura, ha nem övezné tisztelet igazából fel sem tűnne senkinek sem, hogy az ő birtokában van az egész terület. Ahogy végigvonul a főtéren, lépten, nyomon kezét ráz valakivel és nagyon sok lakosnak tudja a nevét, mindenkihez van egy-két jó szava, ezen felül mindenütt megkínálják valamivel amit kérdés nélkül elfogad, hogy ne sértsen meg senkit és dicséri a termékeket minden esetben. Ruházatában nem nagyon különbözik az egyszerű emberektől, talán annyi, hogy a figyelmesebb szemnek feltűnhet az anyag minőségbeli különbsége. Felesége Cinna kissé távolságtartóbb, de mindig mosolyog és kedvesen köszönt mindenkit. Látszik rajta, hogy még szoknia a kell környék viszonyait, hiszen alig egy éve érkezett Predocból.

Növényzet

KÉ: 20

VÉ: 80

TÉ: 80

SP: 2k6

Ezeket a fákat csupán kivágni lehet, vagy elmenekülni a hatóterületükről, ezért nem szükséges életerőt megadni, vagy akár számolni. El nem mozdulnak a helyükről, de ha sikeres támadást hajtanak, végre akkor körülfonják a karaktert és elkezdik fojtogatni, illetve a szuszt kiszorítani a karakterekből, kiszabadulni -3as erőpróbával lehetséges.

Lakosok és egyéb NJK-k harcértékei:

KÉ: 15+fegyver

CÉ: 5+fegyver

TÉ: 30+fegyver

ÉP: 4-6

VÉ: 85+fegyver

FP: 15-20

Ezek az értékek a megfelelőek, ha a játékosok összeakadnának egy átlagemberrel a városban, mint láthatod nem igazán ellenfelek a játékos karakterek számára. Fegyverzetük a hétköznapi szerszámok lehetnek, esetleg gyengébb vagy közepes minőségű rövid illetve hosszú kardok.

Katonák

KÉ: 20+fegyver

TÉ: 50+fegyver

VÉ: 100+fegyver

CÉ: 30+fegyver

ÉP: 12

FP: 45

KÉ: 30

TÉ: 80

VÉ: 90

SP: 2k6+2

Tám/kör: 2-3

ÉP: 20-45

FP: 60-110

Az erdőben az állatokra hatással lehet Ryltha szelleme, akik rátámadhatnak a játékosokra. Illetve a tisztáson a különböző lények, amiknek a jelenlétét a szellem elhiteti a játékosokkal.

Nargen és Tremarth Pranolar, 10. TSZ Uwel paplovagok



Erő: 17 / 18

Gyorsaság: 16

Ügyesség: 15

Állóképesség: 14

Egészség: 20 / 18

KÉ: 30 (40)

TÉ: 78 (98)

VÉ: 126 (146)

ÉP: 18

Szépség: 13 / 12

Intelligencia: 16

Asztrál: 16 / 14

Akaraterő: 13 / 15

Érzékelés: 14

FP: 125

MP: 60

PP: 46

Fegyveres harcértékek (A zárójelben szereplő értékek akkor érvényesek, ha képesek használni a közös harcmodort, természetesen, ha harcra kerül a sor mindent megtesznek, hogy egymás közelében maradjanak és használhassák):

Nargen, kétkezes láncos buzogány: KÉ: 50 (60) TÉ: 110 (130) VÉ: 137 (157) T/k: ½, SP: 3k6+8

Tremarth, kétkezes csatabárd: KÉ: 50 (60) TÉ: 106 (126) VÉ:141 (161) T/k: ½ SP: 3k6+7 Fontosabb képzettségek:

Fegyverhasználat: 2k csatabárd/ 2k láncos buzogány: MF, hosszúkard AF Ökölharc: MF

Nyomolvasás/ eltüntetés MF Pszi MF

Fegyvertörés (puszta kézzel is) MF Pusztítás MF

Nehézvértviselet MF Közös harcmodor MF

A két paplovag Ynevet járva próbálják beteljesíteni uruk akaratát. Gyermekkoruktól kezdve együtt edzettek egy komor rendház falai között. A kemény edzéseknek hála acélossá vált mind testük mind akaratuk, hitükben erősek és eltántoríthatatlanok. Uruk vezérelte Segrado városába őket, hogy felügyeljék a bosszút. Ameddig a játékosok nem jelentenek tényleges veszélyt a bosszúra nem avatkoznak közbe, csak ha nagyon muszáj, így megjelenésük akár a kaland végéig elhúzható, és addig fel sem fedik kilétüket senki előtt sem. Mikor a városba értek kikérték uruk véleményét és a bosszú teljesen jogosnak ítéltetett. Nem fogyasztanak a környék ételeiből és italaiból, így nem lesz rájuk hatással a betegségek.

Erőszeretettel használják harc előtt a Hóhérhurok nevű varázslatukat, amivel egyenlítik a számbeli hátrányaikat.

Egyedi varázslat:

Hóhérhurok

MP: 18

Varázslási idő: 3 segmens

Hatóidő: 1 kör/ 2 szint

Erősség: 10 E

Hatótáv: 15 láb

Sebzés: 1k6 Fp/kör + spec.

ME: spec.

A varázslattal Uwel lovagja a hóhér egyik eszközét a hurkot hívja segítségül uruk közbenjárásával. A célpont elkezd fuldokolni mintha, most húzták volna fel a bitóra. Az áldozatra a kábulat módosítói lesznek érvényesek a hatóidő alatt, azaz varázsolásra és más koncentrációt igénylő tevékenységekre is alkalmatlan, ezen felül körönként 1k6 Fpt veszít. Ahhoz, hogy létrejöjjön a varázslat a paplovagnak szükséges látnia a célpontját, ezért ha az számít már ilyesmire, tehát ha látta már a varázslatot működés közben akkor -3-al dobott gyorsaságpróbával eltűnhet a paplovag szeme elől, ha olyan a terep, így megmenekülve a varázslat hatásától. A varázslat erőssége 6 MP felhasználásával nő 3-al és a sebzés is 1k6-al. Az időtartamot nem lehet kitolni. A varázslatot Varázslók és Papok is képesek megszüntetni.

Homokszem a szerkezetben

M.A.G.U.S. Versenymodul 6-8. TSZ karakterek számára

Helyszín: Syburr városa, Syburr

Időpont: Psz. 3714. A Vizek hónapjai Antoh Harmadik, „Tengercsend” Hava

Írta: Shalafi del Necro, Lucius un Draco, Tantos András



A Jelkép

A munkához szükséges anyagok, szerszámok jellegzetes szaga, ami máskor oly ismerősen és nyugtatólag hatott rá az elmúlt évtizedek során, egyszer csak súlyos teherként ült az érzékszerveire. Kezében gyűrögette a levelet, és a munkától érdes ujjával újra, meg újra végig simította a vörös viaszba foglalt – akár művészinek is nevezhető – pecséten. Lelki szemei elé tódultak azok az emlékek és érzelmek, amiket a jellegzetes forma jelképezett és jelentett neki az évek során.

Eszébe jutott mikor még nem érezte tehernek a mindennapok apró-cseprő problémáit, hiszen volt baja elég, például, hogy étel jusson legalább minden másnap a gyomrába. Törékeny, beteges alkatú ifjú volt és ez miatt hamar kifulladt és nem bírta az egyszeri fizikai munkát, így onnan ételt nem szerezhetett, annyira pedig nem volt jóképű, hogy abból éljen meg. Egyszerű utcagyerekként pedig nem is, mert a tanulásra gondolni, mint lehetőségre, pedig a tehetsége éppen meg lett volna hozzá, még talán a türelme is, de valószínűleg fiatalon még a felnőttkor előtt éhen veszik, halálra fagy, vagy egyszerűen elviszi valami betegség, ha azon az esős napon, mikor már harmadnapja is csupán valami szemétdombról összeszedett rothadó gyümölcs került a gyomrába nem találkozik a pecséttel. Akkoriban feltekintett rá, mint valami megmentőre. Olyan jelkép volt, ami enni adott neki, szállást a feje fölé és tengő-lengő napok helyébe állandóságot, célt és létbiztonságot. Semmi sem volt addigi nyomorúságos életében, amire így tekinthetett volna, hálával telt szemekkel tekintett rá minden alkalommal, amikor csak a szeme elé került. Mikor kért tőle valamit akkor úgy teljesítette mintha a legfelső, istenek felett álló hatalom parancsolta volna. Feltétel és fenntartás nélkül hitte az igazát és itta magába a tudás minden apró morzsáját, amit neki juttatott. Ezután gyorsan elszaladtak az évek, a korábbi nélkülöző éhező idők elmaradtak mögötte és a feledés jótékony homálya borult rájuk. Gyarapodott mind lélekben, mind szellemben, mind testileg és igen még anyagilag is. Az utcai csavargóból először inas, majd mesterember vált. Megismerte a szakma alapjait, megbarátkozott a munka egyszerűbb fogásaival, de hol voltak még a képességei az igazi mesterekhez képest, aki valósággal parancsolni tudtak az anyagnak a műhelyükben, akiknek parancsszavára és szerszámaik hatására életre kelt az anyagtalan is. Persze képletesen, de akkoriban az éppen beavatott szemeknek ez így tűnt.

Évekig nem is igazán találkozott a jelképpel. Néha napján megjelent egy-egy fiatalember kezében egy vörös viaszba nyomott pecséttel. Sosem kértek nagy dolgokat, lehetséges, hogy egy nagyobb cél érdekében csupán kisebb elemeket készíttettek vele, nem igazán tűnődött a

dolgon, nem voltak ezek nagy árak az életéért cserébe. Ekkor már a szakma mesterének vallhatta magát. A korral járt egy fajta egészséges szkepticizmus, de teljesítette a kéréseket, hiszen tudta mi az, amit veszíthet, ha valaki végleg benyújtja a számlát. Egy-egy apró kérés után mindig szívélyes köszönet, néha hála is, fizetség is járt, de ami még fontosabb nyugalom, hiszen ilyenkor hónapokig nem volt szükség újra a szolgálataira. Selmói korban az ember már nem vágyik kalandokra, izgalomra, csupán nyugodt, csendes életre és mindennapokra. Szakmájában elismert mestere volt, városszerte ismerték a termékeit, még néhány nemes ember is felfedezte magának a tehetségét, megrendelése is nőttön nőtt, inasokat vett maga mellé és azon kapta magát, hogy válogatnia kell a jobbak, a tehetségesebbek közül. Az élete olyan fordulatot vett, amire régebben a sikátorokban töltött napok és éjszakák alatt még csak gondolni, sem mert.

Halántékát belepte a dér, de elméjére bölcsességet szórt a kor. Habár még erős embernek mondhatta magát, már jócskán benne járt a korban. Rég nem gondolt a múltra, csupán a jelennek és a jövőjének élt. De tudhatta volna, hogy a múlt egy olyan szerető, aki évek múltán is visszaköszön és bemászik az ember ágyába, ha akarja, ha nem. Sosem remegett a keze, nem is engedhette meg magának, hogy egy pillanatra is meginogjon, hiszen a biztos kéz ismérve volt a jó mesterembernek. Aznap este viszont mikor bedobták a levelet, amin a rég látott vörös pecsét volt remegő kézzel bontotta kis és némán mozgó ajkakkal olvasta el a sorokat. Percekig némán állt a csukott ajtót bámulva és emésztgette magában az olvasottakat, mérlegelte a lehetőségeit, mérlegelte, hogy mi az, amit tennie kell és kellene ebben a szituációban. Mélyen legbelül tudta, hogy el fog jönni ez a nap, de makacsul tagadta önmaga előtt, és a remény bizonyossággá érett az évek alatt, míg hírért sem halotta a jelképnek, de most itt van kérlelhetetlenül. Mint a rugó mikor elpattan úgy lendült neki, hátraviharzott a műhelybe, kizavarta az összes inast, hogy vissza se jöjjenek egy jó hónapig, még a fizetségüket is odaadta arra a hónapra majd nekiállt a munkának. Éjt nappallá téve dolgozott, csupán aludni és enni állt meg, mert tudta, nem hibázhat és az elfáradt szervezet hibázni fog, cserbenhagyva az éles elmét.

Hetek múltán szomorú elégedettséggel szemlélte az eredményt, büszke volt rá mit vitt véghez, még ennyi év után is, de szomorú volt, mert nem szerette volna elkészíteni ezeket.

Ez egy ilyen nap

Reggel arra kelni, hogy valami szekérnek kitörött a kereke az ablakod előtt kifejezetten felemelő érzés, főleg ha előző este hajnalig ébren volt az ember. Ahogy kikelek az ágyból egy gyors pillantás a fémtükörbe remekül tudtomra adja, hogy ramatyul nézek ki. A borostát még csak-csak megszoktam, de a szemeim alatt akkora foltok éktelenkednek mintha megverték volna, pedig csupán napok óta alig alszom. Kinézek az utcára, hogy állnak, habár az égtelen káromkodás éppen elárulhatná, hogy mi folyik kint. Kinyitom a spalettát, mit sem sejtve mikor egy jól irányzott és természetesen eltévedt káposzta talál képen. A kis asztalkára esik és mintha ez a zöldség is rajtam nevetne, de a kintiek a nagy veszekedésben észre sem vesznek, na, oda se nekik jó lesz ez a reggelimhez, mert, ahogy az öreg Bithan mondta: „Az istenek nem akarnak neked rosszat, ne is feltételezd róluk”.

A spalettákat becsukom, hogy legalább a ricsaj egy részét kiszorítsam és vetek egy pillantást a borotvámra, majd a tükörré, és úgy döntök, hogy ma reggel nem kockáztatok meg, hogy összedaraboljam magam. Felhúzok valami kényelmeset, és lemegyek reggelizni, ha már felverték kora reggel legalább ennyi jó legyen benne. Röpké pillanat gondolkodás után magammal viszem a káposztát. Ahogy visszalépek, hogy megragadjam, sikeresen belelépek az ágytálba is. Súlyosan káromkodok majd a világgal szemben dacomat mutatva behajítom a sarokba a lábbelimet és mezítláb megyek le. Még a zöldségről is megfeledkezek, már csak lent jut eszembe, de had rothadjon.

Lent kérek egy reggelit és megkérem a pincérlányt, hogy legyen kedves szólni valakinek, hogy rakja rendbe a szobámat. Furcsa ilyenkor a fogadó, ebben az órában már vagy nem vagyok itt, vagy még alszom. Így talán sosem találkoztam a reggeli étel és különböző ébresztő italok után botorkáló emberekkel, de teljesen meg tudom érteni őket, ez a megértés pontosan addig tart, míg rá nem tapos valaki a csupasz lábamra. Értem én, hogy nem direkt volt, de egyből felpattanok, és éppen küldeném el melegebb égtájra a pimasz vaksit, aki nem képes a lába elé nézni, de a szám félig tátva marad, majd a belém nevelt szokások automatikusan dolgozni kezdenek és jelentkezek az őrségparancsnoknál.

- Fiatal barátom, nagyon rosszul néz ki. Egy katona mindig legyen pedáns és tiszteletreméltó. De bánom is én, reggelizzen meg és fertályóra múlva jelenjen meg a parancsnokánál, egy kisebb kéréssel fordulna önhöz.
- Tudomásul veszem a parancsot és a barakk távolságát figyelembe véve két pofára betömöm a tojásból és szalonnából álló reggelit, minek köszönhetően kétszer is meg akarok fulladni, pedig hányszor mondta jó anyám – az istenek vigyázzanak lelkére -, hogy rágjam meg rendesen az ételt. De kinek van ideje rágni, mikor egy kellemesnek nem nevezhető napon még enni sincs rendesen ideje.

Felrohanok, a szobámba magamra kapom az egyenruhát, a sodronyt, felcsatolom a fegyvert, mikor eszembe jut, hogy csak nem állíthatok be ilyen borostás képpel. Újra belenézek a tükörbe és reggeli állapothoz képest, csupán annyi változás van, hogy ha lehet még beesettebb lett az arcom és még a szám széle is zsíros. Úgy döntök, hogy hagyom a fenébe a borotvát, gyorsan lemosom az arcom, naná, hogy a víz fele végigcsorog a mellkasomon, de mindegy is majd megszáradok.

Lefelé menet azon imádkozok, hogy az istenek engedjék meg, hogy a kaszárnyába érjek minden további incidens nélkül. Mire kiérek, az utcára a kitört kerekű kocsik már félre van tolvá és az emberek is szétszéledtek, csupán pár városőrt vélek felismerni, akik minden bizonnyal megoldották a felmerülő problémát. Barátian köszönök oda nekik, akik üdvözlés helyett csupán megjegyzik azt, amit reggel óta tudok, hogy ramatyul nézek ki.

Bent a parancsnok fogad asztala mögött és hellyel kínál. Elmeséli, hogy pár külhonnak kell, segítséget nyújtsak a városban, mivel engem találtak a feladatra a legalkalmasabbnak. Próbálom menteegetni magam, hogy erre biztos lenne jobb személy, és amúgy is egész éjjel szolgálatban voltam, meg, hogy nem is vagyok megfelelő állapotban és a fegyverzetemet is rendbe kell, tegyem. A parancsnok türelmesen végighallgatja gyengécske sirámomat és

próbálkozásomat, csupán egy határozott kopogás szakít félbe, mire ránézek az ajtóra már be is lép az első alak. Ekkor nyilvánvalóvá válik számomra, hogy miért nekem kell segíteni, ezek nem csupán külhoniak, ezek kalandozók, és megértem, hogy ha ők itt vannak, az nagy gondot jelenthet, és kénytelen a parancsnok az én tapasztalataimra bízni magát. De én nagyon rühellek kalandozókkal dolgozni, ezeket mindig megtalálja a baj, vagy ők keresik? Ezt mindannyian tagadják...

Csak sóhajtok egy nagyot magam elé

- Ez már csak egy ilyen nap...

Majd mosolyt erőltetve az arcomra kezet nyújtok a belépőknek.

- Üdvözlöm önöket Syburr városában én Pentelor Grash hadnagy vagyok és én leszek az idegenvezetőjük.

Előljáróban:

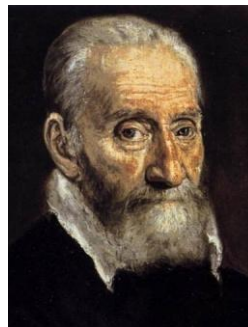
A modul célja egy olyan borongós hangulatú gyilkosság utáni nyomozás, aminek előre haladtával a játékosok, akarva akaratlanul, a helyi politikai cselszövés és egy évtizedek óta működő és lassan mozgásba lendülő intrikai gépezet közepébe csöppennek. A hangulat elősegítésére van a késő őszi időpont is, amikor is a folyamatos eső áztatta utakon a borús időjárás alatt, a karaktereknek szembe kell néznie egy elég szokatlan és brutális gyilkosságsorozattal.

Alapfelütés:

A játékosokat felkérjük, hogy mint független és kívülálló személyek nyomozzanak egy furcsa gyilkosság sorozattal kapcsolatban.

Sok féle oka lehet, miért a játékosokat kéri fel, de a legfontosabb, ami okán a városi tanács és a herceg kalandozókra szándékozza bízni az, hogy egy olyan független csoport által akarják elvégeztetni a nyomozást, aki nem lehet befolyása alatt egy helyi hatalmi szervezetnek sem.

Ez mellé közrejátszik, hogy a herceg -
gyengülni látszik a Papi szék szemében és
megingathatja a helyzetét. Másik oldalról
győzte meg a herceget, hogy külső
kérjen, ezzel akármi is lesz, a végeredmény
helyzetét, ugyanis ha megvannak, a



Atreq Desantes - helyzete
egy ilyen fricska súlyosan
az egyik hatalmi csoport
kalandozó segítségével
meggyengíthetik a
gyilkosok még mindig

lelebbenthetik a fátylat a papi szék előtt a hercegről, hogy kalandozókat használ egy ilyen fontos nyomozás során, amennyiben nem kapják, el a gyilkosokat úgy az előbbi vád mellé csaphatják az inkompetenciát is. Így miután sikerült rábírnuk a herceget a kalandozók felbélésére annyi a dolguk csupán, hogy hátra dőljenek és élvezzék az előadást. De természetesen az ilyen szervezetek jellemzője, hogy nem ülnek a babérjaikon és terveik ennél összetettebbek. Nem csak a hercegre törnek, hanem akár a játékosokra is, de hajlandóak mindenkit még a saját embereiket is feláldozni az áhított cél érdekében. A cél pedig nem más, mint Gilron hitének fensőbbbséggé tétele a városállamban, majd később – akár évszázadok múlva is – az egész államközösségben. Ennek a célnak az eléréséért pedig nem nagy áldozat egy mesterember sem nemhogy egy csapat kalandozó.

A hatalmi szervezet háttérében pedig egy – mint rájöhetettél - szakadár és elég radikális Gilron szekta áll: Gilron Szent Kalapácsa. Róluk olvashattunk a Sötét Zarándok oldalain. Az évek során a szekta megvetette a lábát Syburrban és mélyen begyökerezett annak hétköznapijaiba és egyes tagjai egészen a hercegi tanácsig vitték, ahol látszatra mindenben segítik a herceget, de titokban a hatalom átvételén vagy egy olyan herceg trónra ültetésén munkálkodnak, akiket saját bábjukként mozgathatnak. Ez legyen akár egy gyengekezű fiatal herceg vagy akár zsarolás útján a jelenlegi, nekik nem számít a végeredmény szempontjából, és ahogy mondani szokták a cél szentesíti az eszközt.

A terveiket hosszú évek óta szövik, így engedhették meg maguknak, hogy majd 40 évvel ezelőtt felkaroljanak egy tehetségesnek ígérkező utcagyereket és kitanítsák neki azokat a képességeket, amikre szükségük lesz, és biztosítsák, hogy az ő tisztessége fölé még a kétség árnyéka se vetüljön. Rannar mester elől folyamatosan a háttérből gördítették el az akadályokat. Mikor kétesélyes volt, hogy a kiszemelt mesterhez kerül-e inasként a másik inas kapott egy lehetőséget Pyarronban, amit nem tudott visszautasítani, még a megfelelő nőt is az útjába egyengették (egy fiatal, de befolyásos családdal rendelkező leányt, aki atyjának a harmadik lánya volt, ezért nem okozott akkora problémát az alacsonyabb sorba házasodása, de a neve megadta a tisztességet Rannarnak). Aki mellett nyugodtan végezhetette a dolgát, és aki mellett válhatott ismert és elismert mesterem



Mikor elérkezettnek látták az időt és a politikai valamint a közhangulatot mozgásba helyezték a szerkezetet, aminek a végeredményeképpen meggyengülhet a herceg hatalma és a szekta komoly lépést tehet, hogy előre mozdítsa végső célját. Az idősödő mesteremberrel elkészítették 10 darab tárgyat, amit eljuttattak 1-1 magas rangú egyházi és világi személy birtokába, ahol végül a szerkezetek elkezdtek kifejteni hatásukat.

Mind egy-egy olyan szerkezet, ami hatásában az avatottabb személyek számára is mágikus beavatkozásnak hathat, nehezítve a nyomozást, és persze növelve a herceg inkompetenciájáról szóló vádak súlyát, ha arra kerül sor.

Természetesen, ha szükséges Rannar mestert bedobják a játékosok elé, ez is fog történni, a szálak végül el fognak vezetni a mesteremberhez, ami után gyorsított tárgyalást szándékoznak

véghez vinni, hogy még az előtt kivégezhessék mielőtt, a játékosok vagy akárki más rájöhet, hogy valami nem stimmel, illetve kiadhatná a szektát, hogy nyomás alatt tevékenykedett.

Miképp kerülnek a Játékosok a képbe?



A játékosok amennyiben részt vettek az előző versenyen nyugat- délnyugatnak veszik az irányt Edorlból és így érkeznek meg Syburrba, ahol is felkeresik őket, ellenkező esetben, teljesen a mesélőre van bízva, hogy hova helyezi el térben a karaktereket a szerteágazó térkapu hálózatnak köszönhetően.

A Játékosokat felkeresi egy titkosszolgálati ügynök aki Syburr hercegének dolgozik és az ő üzenetét közvetíti, hogy bizonyos források ajánlásával jutottak el a karakterekig és szeretné megbízni őket egy diszkrét feladattal, amely folytán a legnagyobb körültekintéssel kellene eljárniuk, természetesen az utazást a megbízó fedezi térkapuval, és természetesen kielégítő anyagi jutalmat is felajánl vagy akár nemesi címet a hercegségben a csapat tagjainak.

MESÉLŐ: A jutalmat nyugodtan méretezd a játékosokra, ebben szabad kezet kapsz, ami fontos, hogy tartsd szem előtt, hogy következő találkozók alkalmával ugyanezek a karakterek rendelkezni fognak a felajánlott javakkal.

Miután a játékosok megérkeznek a városba rutin ellenőrzésre a városőri barakkokba viszik be őket ahol kapnak kísérőnek egy fiatal katonát, akinek a helyismeretére támaszkodhatnak. (NJK k leírásai között megtalálod ezt a katonát) Ez természetesen opcionális a mesélő kezében, de nagyban megkönnyítheti a játékosok és a mesélő dolgát is, nem kell az utolsó kocsmát és ruhaárut is keresgélgni.

A mérényletek



A 10 szerkezet, amit a szekta elkészített Rannar mesterrel az egy-egy zsebóra, amibe egy bizonyos anyagot töltenek. A rend a receptet messze északról szerezte szerteágazó hálózatának köszönhetően, így közel ismeretlen a helyiek előtt. Egy színtelen, enyhén kesernyés szagú folyadékról van szó, amit a zsebóra minden kinyitáskor a célszemély kezére juttat. Önmagában az anyag veszélytelen, sőt ha sima vízzel mossák le, akkor sem okoz problémát, viszont amennyiben a kézmosáskor szappant használnak, annak lúgos tulajdonságai miatt reakcióba lép a vízzel és robbanást idéz elő, ami pont

elegendő egy felnőtt ember halálához. Olyan hatást keltve mintha tűz varázslat végzett volna a tulajdonossal. Mivel szemtanú sosincs, hiszen ki tartózkodna a fürdőben vagy a szobájában, mikor kezet mos az illető, ez tovább erősíti a mágia elméletet.

Az órákat nem egyszerre juttatják el a célszemélyekhez és vannak órák, amik csupán a replikái a tulajdonos eredetijének. Így nem egyformák.

A célszemélyek mind magas beosztású papi vagy világi személyek. Eddig 4 halott van, Tallan Firh az állam Dreina egyházának vezetője és a helyi bank igazgatója, Birr Orioh Darton helyi főpapja, Edren Sivvra a kereskedők céhének vezetője és a város egyik legvagyonosabb embere, valamint Lord Emrin a herceg jobb keze és elsőszámú tanácsadója.

Lord Emrin halála után döntött úgy a herceg, hogy enged a tanács nyomásának és mielőtt a papi székhez fordulna, megpróbálja „házon belül” elintézni az ügyet, ugyanis Emrin gyerekkori jó barátja és bajtársa volt a hercegnek. Nem is véletlen volt Emrin halála, tudták, hogy a herceg gyászában alkalmas lesz, hogy meggyőzhessék, hogy kalandozókat bízson meg a nyomozással.

Hivatalosan nem ismerték még el a fenti személyek halálát, hogy elkerüljék a pánikot. Egyelőre négy fő tűnt el, ez nem akkora létszám, hogy a csőcselék beszélni kezdjen, de éppen elegendő, hogy egyre kényelmetlenebb és nehezebb legyen fenntartani a látszatot a pletykára éhes csőcselék előtt.

A következő haláleset azután fog történni, hogy a játékosok átvizsgálták az első négy haláleset színhelyét, meghozzá a városi gárdának a vezetője hal meg. Ő az, aki pár órával

korábban eligazította a játékosokat és melléjük adta Pentelort. Halála az esti órákban az őrségváltás után fél órával történik mikor ellenőrizni szokta a posztokat.

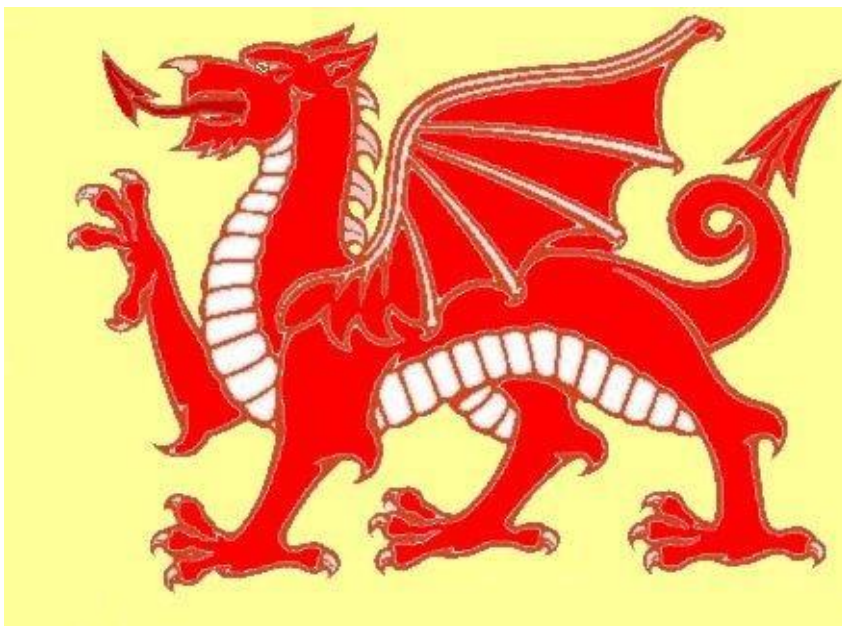
Játékosok információi

A játékosoknak titokban kell tevékenykedniük, nem fedhetik fel magukat és főként nem fedhetik fel a céljukat illetve a nyomozásukat a város egy lakosa előtt sem. Csak nagyon kevesen tudnak a nyomozásról, ilyen a herceg, a 15 főből álló tanácsadó testülete, amiben helyet foglalnak papi és világi személyek is, hogy összefogják a város minden lehetséges problémaforrását és, hogy tanácsot tudjanak adni a hercegnek ezekben az ügyekben. Az áldozatok családja, természetesen. Valamint a városi őrség kapitánya és a játékosok segítségére kiutalt hadnagy is.

Robash Bragg kapitány elmond nekik mindent a 4 eddigi áldozatról, és megválaszol minden kérdésüket. Ő is külön kihangsúlyozza a diszkréció fontosságát. Mikor a játékosok megérkeznek, a szobájába már ott várja őket Pentelor Grash is, aki remekül ismeri a várost és biztosítja a játékosokat, hogy mindenben a segítségükre lesz, amit a lehetőségei engednek.

Rendelkezésükre bocsájt egy ajánlólevelet, amivel megvizsgálhatják a gyilkosságok színhelyét és kutakodhatnak. Ezzel adva nekik engedélyt, a herceg saját pecsétjével, hogy kutakodjanak magas rangú személyek otthonában. Ezt a kutakodást nem mindenki nézi jó szemmel természetesen, de szükség van rá.

Helyszínek



Minden esetben ott van az epicentruma a robbanásoknak ahol a mosdókagyló is található volt. Van ahol fürdőben, mosdóban, míg például a Birr főatyánál a szobában elhelyezett mosdóállvány volt a középpont.

Ha sorra nézik a helyszíneket, illetve a kapitány halálánál vizsgálódnak feltűnhet nekik egy furcsa figura, aki érdeklődve tekint minden részletre, sőt néha egy-egy szót is papírra vet. Ha a játékosok megpróbálják kézre keríteni, nem fog ellenkezni, ő egy Della-pap és épp anyagot gyűjt a történeteikhez, az NJK leírását meg találod a függelékben. (Természetesen, mint az előző kalandokban szereplő Della-papoknak, neki is egy későbbi kalandban lesz igazán fontos szerepe, itt csak nagyon mellékszereplő, viszont fontos a megemlítése)

Mivel nem verik nagydobra a dolgokat ezért nem találni nagy kutakodást a környéken, és mivel prominens személyekről volt szó, akik szép nagy házakban laknak nem is igazán hallhatott semmit sem a közönség, a családok pedig ügyesen elrejtették a nyomokat a kíváncsiskodó szemek elől. Az érintett szobák úgy vannak hagyva, kiéve, ahogy a baleset történt, csupán a tetemeteket takarították el. A tetemek jelenleg a házak külön bejáratú kriptájában vannak felravatalozva és papok által elvégezett megfelelő szertartásokkal, hogy mikor végére járnak az ügyeknek, illően eltemethessék őket.

A helyszínek pontos leírását nem adom meg, minden mesélő saját fantáziájára bízom, hogy miképp képzelel el ezeket a házakat, illetve a szobákat ahol a gyilkosságok történtek. A családok reakciói is különbözőek lehetnek, lesz, aki segítőkész, lesz, aki a háta közepére nem kívánja a kalandozókat, ha úgy véled jónak nyugodtan legyen valaki, aki egyedül élt, és barátai, segédjei, szolgálói találtak rá.

Ezzel szemben az emberek hallották a durranást mikor Robash irodájában történt merénylet és mire a játékosok oda érnek már egész szép csődület van a laktanya körül. Robash órája másképp működött, mint a többi. Magában tárolta a szükséges vegyszereket, amiket pontban 8 órakor elegyített és így történt a robbanás. A játékosok megtalálhatják az óra széthullott darabjait, sőt akár észre is vehetik, hogy valami belülről vetette szét a szerkezetet.

Előrehaladott nyomozás

Innentől kezdve, a megfelelő utakat bejárva az óra által eljuthatnak Rannar mesterig. Az idősödő mesterembert nem találják az otthonában, hiszen nem bolond, de az inasaitól, a megfelelő ráhatással kizsédhetik, hogy családjával elutazott egyik vidéki rokonához, még aznap este.

Amennyiben a játékosok utána erednek könnyedén beérhetik, de az elsáncolja magát a szekérrel és lőfegyverrel támad a játékosokra, de a családja érdekében hajlandó tárgyalni és csupán annyi kérése van, hogy engedjék el őket és akkor visszatér a játékosokkal a városba, megadva magát.

Másik opció, hogy a házban találják, és ott barikádozza el magát és szintén a fenti alkut próbálja elérni a játékosoknál.

A házat átkutatva megtalálnak hasonló óraszerkezeteket, megtalálják az anyagot, sőt még találnak egy levelet is, amivel megpróbálja zsarolni az uralkodó herceget, hogy juttasson neki földeket valamint igen szép vagyont, ellenkező esetben vele is ugyanaz fog történni. Ezen felül minden apró részletre kitérően megtalálnak minden bizonyítékot a helyszínen, amivel rá lehet bizonyítani az idősödő mesterre a gyilkosságokat és a felségárulást. Még az egyik inasa is vallomást tesz mestere ellen, hogy kényszerítette őt is, hogy részt vegyen ezekben a szörnyűségekből, mondani sem kell az inas is tagja Gilron Szent Kalapácsa szektának. Mondani sem kell, hogy ezek a bizonyítékok mind úgy vannak elrejtve, hogy könnyedén megtalálhatóak legyenek és az inas rejtette el. Legyen egy kicsit túl nyilvánvaló.

A per

Amennyiben feladják Rannart a hatóságnak, megkezdődik a gyors lefolyású per. A jogban járatos játékosoknak nagyon furcsa lehet, hogy bizonyos megszokott jogi procedúrákat ki is hagynak, valamint az egész eljárás meglepően gyors,



Rannar mestert jószérivel nem is hagyják tanúskodni, és alig fél napi tárgyalás után meg is születik a halálos ítélet, amit másnap délben végre is kívánnak hajtani. Az egész tárgyalás során hatalmas hangzavarral követeli a csőcselék a halálát, természetesen ez is a megfelelő emberek közreműködésével és a nép megfelelő helyeken való tüzelésének az eredménye.

A sok apróság feltűnhet a játékosoknak, hogy egy jól megkomponált koncepció pernek lehetnek a szemtanúik. Semmilyen beleszólásuk nincs az ügymenetbe. A koncepció per több részletét le kellene mesélni, hogy a játékosok érezzék, mi történik, hogy maguktól jöjjenek rá a per koncepció mi voltjára, ne feltétlen kelljen a szájukba adni. Forgassák ki a

hozzátartozók szavait, legyen túl sok a bizonyíték, stb-stb. Mindennek tetőzésképp meglátogatja őket a feleség egy levéllel, amit a férje fiókjában talált. Ezen felül keveredjenek bele a játékosok. Amikor kihallgatják, őket forgassák ki úgy a szavaikat, hogy úgy tűnjön, túl sokat is tudnak az eseményekről. Érezzék, hogy szorul a nyakuk körül a hurok és mielőtt észbe kapnak, kész legyen a baj.

Amennyiben nem tűnik fel a karaktereknek akkor is keresse meg őket a feleség, hogy a férje nem lehetett a gyilkos és talált egy furcsa pecsétetes levelet. A levélben leírja a szekta, hogy mit vár el Rannar mestertől, de természetesen arra nem térnek ki, hogy rá akarják húzni a vizes lepedőt. Lezárásként pedig egy pecsét közepén egy ragyogó kalapáccsal. A feleség teljesen kétségbe van esve és kéri a játékosokat, hogy legyenek a segítségére. Az, hogy vállalják-e vagy sem az a vérmérsékletüktől függ, ha más nem ajánl fel nekik valamit.

Miképp keverhetők bele a játékosok?

Elkezdene keresztkérdéseket feltenni az őket kísérő katonának, és úgy forgatják a szavait, hogy a játékosok ott voltak a helyszínen, nem sokkal a kapitány halála előtt beszéltek vele, már akkor is furcsán viszonyultak hozzá, ne adj isten vitáztak is. (Ha tudod, hogy erre akarod kihozni, hozd ki vagy a játékosokat vagy a parancsnokot a sodrából az elején, akár nagyképűséggel, vagy akár a játékosok lenézésével, mert ők semmirekellő világcsavargók). Felkerestek minden helyszínt ezzel szintén gyanúba keverhetik magukat.

A tárgyalás végére, azaz a nap végére a játékosokban érlelődjön meg a végső megoldás, hogy a meg kell szabadítaniuk Rannart vagy tisztázniuk kell magukat. Mivel ekkorra nyilvánvaló a szekta befolyása az eseményekre a játékosok előtt, ezért előreláthatólag elég egyértelmű az irány.

Amennyiben el kívánják hagyni a várost, gondoskodj róla, hogy üldözőbe vegyék őket a szekta fanatikussai és mágiával valamint acéllal próbálják maradásra bírni őket, akár még a városőrséget is bevetethetik ellenük, ezzel is megnehezítve az életüket.

A szektáig való eljutás lehet nyomozással, lehet számukra egyértelmű is, hiszen Rannar maga is Gilron papja volt, de elárulhatja nekik a fentebb említett inas is, ha elő tudják keríteni. Nyugodtan hagyd a játékosokat találgatni és főni akár a saját levükben.

Az hogy ezután Pentelor miképpen vélekedik, nagyban függ, hogy eddig milyen kapcsolatot sikerül kialakítania a játékosokkal.

Végjátzsma



A szekta főhadiszállása természetesen a város fő Gilron temploma, amit eddigre már felfegyverzett és kész papok védenek (leírásukat lásd az NJK-k között). A templom inkább emlékeztet egy hatalmas kovácsműhelyre, hatalmas kohók és kovács szerkezetek töltik meg a templomot, aminek eredeti mivoltára csupán egy pörölyt formázó oltár utal a bejárattal átellenes végében.

Rettentően meleg van, amennyiben a játékosok fém vértet viselnek, elkezdnek beleizzadni és a rossz körülményekre való tekintettel nyugodtan ronthatsz a harcértékeiken 5 körönként (KÉ:

-5 TÉ: -10 VÉ: -10, CÉ: -20), a nagy meleg és a nehéz öltözet megviseli őket, amennyiben leveszik természetesen nem fog rájuk vonatkozni ezek a levonások. Természetesen ők nem fognak túl nagy problémát jelenteni a játékosoknak, de csupán azért vannak, hogy az időt húzzák, ezt észre is vehetik mivel, folyamatosan védekeznek, csak ímmel-ámmal támadnak a karakterekre és az időt húzzák. 6 kör harc után egy dudaszót hallani és az összes ellenfél eltűnik, mint a kámfor (láthatatlanság evilági lények előtt). Majd nehéz csend nehezedik csupán a kohókban dolgozó parázs és hő hallatszik. Aztán a csend széttörik és majd három méteres gépszolga emelkedik fel az oltár mögül. (leírás az NJK-k között).

A szekta főpapja hozza működésbe a gyilkos szerkezetet, és tisztas távolból figyeli a harc kimenetelét, amennyiben nem képes megállítani a játékosokat azonnal elhagyja a várost, de előtte felgyújtja az alagsort, hogy ne találják meg a bizonyítékokat. Az alagsorban működött egy amolyan összeszerelő üzem, ahol a fent említett gépszolgát is építették, illetve itt őrizték a titkosabb feljegyzéseket, itt tartották a megbeszéléseket és itt tárolták a kényesebb eszközöket is. A felgyújtás természetesen robbanásokkal is fog járni a rengeteg gyúlékony anyag és egyéb matéria miatt. A játékosokra fog dőlni az egész templom, ha nem menekülnek ki időben.

NJK-k

Rannar Mester, 4. TSZ Gilron-pap



Erő: 14	Szépség: 11
Gyorsaság: 12	Intelligencia: 14
Ügyesség: 15	Asztrál: 11
Állóképesség: 12	Akaraterő: 12
Egészség: 13	Érzékelés: 13
KÉ: 16	AME: 22
TÉ: 40	MME: 23
VÉ: 95	MP: 35
CÉ: 5	PP: 21
ÉP: 9	FP: 42

Az első hangulatkeltőből megismerhettük az élettörténetét nagy vonalakban. Valójában az egész életét eltervezte a Gilron Szent Kalapácsa, habár erről nem tud, de az utóbbi időben némi sejtése volt a dolgokról. olyan érzése van, mintha folyamatosan figyelnék. Mióta megkapta a feladatot egyre idegesebb és tervezi, hogy elhagyja Syburrt miután végzett. Neki is látott az előkészületeknek, de kapott egy látogatást, hogy maradnia kellene és nem volt mit tenni, hát maradt és várta, hogy mi fog történni. Azóta biztosra tudja, hogy a „nagy testvér figyel”.

Izmos cserzett bőrű, de finom kezű ember, látszik rajta, hogy átdolgozta az életét, ennek ellenére nyugodt (az utóbbi időkben egyre gyakrabban villan körbe a tekintete az utcát kutatva, és nehezen alszik, ami meglátszik a vonásain). Viszonylag korán őszülő haja sokat javít sármosságán, de elálló fülei még mindig szembetűnőek.

Fontosabb képzettségek: Természetesen ért a fegyverforgatáshoz, hiszen anno nem csak kovácsolni tanulta meg őket, hanem használni is. Ezen felül a legfontosabb amit el kellett sajátítania a szekta jóvoltából a mechanika, óraműves szakma, számtan illetve az alkímia alapvető fogásai.

Robash Bragg, városkapitány 5. TSZ harcos

Erő: 15	Szépség: 12
Gyorsaság: 13	Intelligencia: 11
Ügyesség: 14	Asztrál: 13
Állóképesség: 14	Akaraterő: 12
Egészség: 15	Érzékelés: 12
KÉ: 23	AME: 2
TÉ: 56	MME: 2
VÉ: 106	
CÉ: 4	
ÉP: 12	FP: 62

A kapitány harmincas évei végén járó ember. Mind a haja mind a ruhája és a modora katona mivoltáról árulkodik. Tipikusan az, az ember, akiről egyenruha és minden körítés nélkül csak a tartásából meg lehet mondani, hogy katonaemberről van szó. A karakterekkel alapvetően tárgyilagosan beszél, az a tény, hogy nem tartja jó ötletnek, hogy velük végeztetik el a nyomozást nem tetszik neki és ezt óvatosan, de érezteti is velük, hiszen az ő munkáját végeztetik el velük. Erre csak rátesz, hogy alapvetően a kalandozókat csupán bajkeverő csürhének tartja.

Pentelor Grash, 4. TSZ harcos

Erő: 14	Szépség: 12
Gyorsaság: 16	Intelligencia: 11
Ügyesség: 15	Asztrál: 11
Állóképesség: 14	Akaraterő: 13
Egészség: 16	Érzékelés: 15
KÉ: 28	AME: 3
TÉ: 50	MME: 5
VÉ: 107	
CÉ: 5	
ÉP: 13	FP: 53

A 28 éves jobb napjain körszakállas, tipikusan helyi vonásokkal rendelkező hadnagy lesz a karakterek idegenvezetője Syburr városában. Míg felnőtt nagybátyja kalandjait hallgatta, aki elmondása szerint kalandozó volt fiatalabb éveiben, így mikor az öreg kioktatta a fegyverforgatásra és a pénzt is össze sikerült szednie egy jobb fajta pengére ő maga is útnak indult. Hamar, már pár hónap után rá kellett jönnie, hogy ez az élet annyira nem is fényes, mint a nagybátyja leírta és talán nem is neki való, ennek ellenére próbálta megelni a szépségeit és habár voltak kellemes időszakok, mikor beleakadtak egy Syburrba haladó karavánba úgy döntött, hogy ideje hazamenni. Elbúcsúzott a barátoktól és a fővárosba érve először bérbe akarta adni a kardját, aztán egy hirtelen elhatározásra bésétált a laktanyába. Ennek már több mint 4 éve és Pen (ahogy a barátai szólítják) köszöni, szépen jól megvan.

Fontosabb képzettségek: Pentelor remek kardforgató, ezen felül jó lovas és remekül ért az emberekhez, tipikusan az a figura, akit mindenki kedvel és jól ki is igazodik az embereken, aminek remek hasznát veszi a városi gárdánál. A várost mára, mint a tenyerét úgy ismeri.

Gépszolga

ÉP: 50 FP: nincs

SFÉ: 6

Erő: 25

Gyorsaság: 14

Ügyesség: 12

KÉ: 40

AME: immunis

TÉ: 110

MME: immunis

VÉ: 120

SP: 2k10+5 (vagy fegyver)

T/K: 1 (minden fegyverrel ennyi)

Az a mechanikus szörnyeteg a Kahréból és a világ minden tájáról szerzett tudás egy torzszülöttje. Kinézete a mesélőre van bízva, nyugodtan használd a játékosok hátrányait a kialakítására, tehát ha arachnofóbiás egy karakter nyugodtan lehet egy hatalmas géppók. Amennyiben alkalmas a formája nyugodtan használhat fegyvert, akkor a fegyver értékeinek a felét még számold hozzá a harcértékeihez. Amennyiben nem használ fegyvert abból készült karmokkal támad, az alapvető sebzés erre van kiszámolva.

Városőrök, Gilron szentély szolgálói:

KÉ: 23-30+ fegyver

TÉ: 35-45+fegyver

VÉ: 95-

110+fegyver

ÉP: 8-12

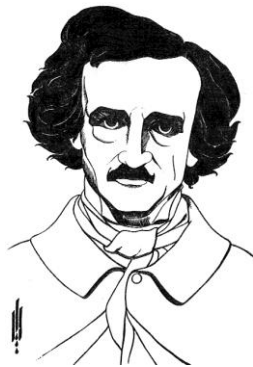
FP: 30-40



Ők azok, akikkel menekülés illetve támadás közben meggyűlhet a játékosok baja. A Gilron szentély támadásakor ott csupán védekező harcot folytatnak az ellenfelek, hogy kibekkeljék az időt, míg aktiválódik a gépszolga, ők pajzzsal is fel vannak szerelve és mellvérttel.

A Gilron szentély támadásakor, számolniuk kell, mágiával válogass nyugodtan az Élet, Természet szférák kis arkánumból maximum 27 MP terjedelemig, 4-5 varázslatot nyugodtan rájuk ereszthetsz.

Ad'Len Opp, 6. TSZ Della-pap



Az idősödő pap egész életét az irodalomnak szentee, még hozzá olyan műveket adott ki világ életében, amik képesek voltak megborzonegatni a legkeményebb kalandozókat. Történetei a misztikumban és a városi környezetben gyökereznek. Minden adandó alkalmat megragad, hogy ihletet szerezhessen, és ha támad, egy ötlete azonnal papírra veti. A játékosok a gyilkosságok környékén találkozhatnak vele, kinézete okán igen furcsa alak, és csupán az lehet tisztában kilétével, aki rendelkezik irodalom MF képzettséggel, amúgy a városon kívül nem igazán ismert, itt is csak a magasabb körök fiataljai kedvelik a stílusát, amivel izgalmat vihetnek életükbe.

A syburri családnevekről

Mindenki tudja, hogy az országot tizenötezer szép szál shadoni vitéz alapította, akiket Pyarron vásárolt meg Shadon akkori uralkodójától. Ebből az következik, hogy az állam családnevei nagyobb számban shadoni, azon belül rón, kisebb számban pedig pyar gyökerűek. Néhány példa:

- shadoni: Trocor, Pericos, Dilnio, Peralta, Cardoso, Andrado, Shalcor, Cassiros, Alacros, Melagon
- pyar: Belarres, Yamren, Tarelon, Pelsoir, Darethe, Shalenis, Bagarliff

Körforgás:

M.A.G.U.S. Versenymodul 6-8. TSZ karakterek számára

Helyszín: Rónavég városa, Enysmon

Időpont: Psz. 3715. A Teremtés és Pusztítás hónapjai, Kyelkét párja, „Szándék” Hava

Írta: Lucius un Draco



Öröklény

Orkán erélyű szél süvített végig a sivár hágón, hogy a hatalmas völgy, csipkés hegyei közé törjön, s ahogy belecsapódott a szemközti orom kihalt oldalába megremegett a rátelepedett hótakaró.

- hmm... Zúg. Morajlik. Az egész hegy remeg, és vele együtt remeg a testem. Régóta már a hegynek csak a hidege remegett az ereimben. Egyre jobban dübörög a világ körülöttem. ideje indulni!

Egy éles pattanás, az egész völgy tompán dobban, ahogy egy kiálló hegyoldal leszakad, s a völgy mélyére zuhan.

Nyúlánk, szürke alak lép elő a letört hegy helyén lévő üregből. Meg sem borzong a csontig hatoló fagyos hóviharban.

- Mi ez a vidék? Hol vannak a folyók és mezők, amire ledőltem pihenni...

Az égi ragyogás szerencsére megvan, még ha oly halvány is. hátha most elérem... Visszalépdelt a barlangba, majd nagy nekifutással levetette magát a sziklás völgybe. Maréknyi szór tűnt el az égi fény a hegyek ormai mögött, mire kiért a völgyből. Esténként hatalmas szemeiben tükröződött a ragyogás ezernyi szikrája a sötét vászonról, s még néhány tucatszor álltak össze az égi fénné, mire kiért a hegyek lábainál elterülő síkságra.

A végtelen mezőket járta, az égi ragyogás vándorútját követve, míg lehullott a hó, hogy beterítse a végtelenséget, addig, míg az olvadást hozó langyos ragyogás ezernyi színbe borította a pusztákat, s e vidék kezdett hasonlítani a vágyott rétre. Úgy érezte elérte a ragyogást, hisz mindenütt szikrázott, lángoló erővel világított az égből. De jött az első este és elkezdett ereszkedni a dombok mögé. Így hát követte tovább. Tudta, hogy már nem lehet messze, hisz oly közel érezte a tűzét, ám még néhányszor szétfolyt a láthatáron, mikor egy csordányi lényt talált, akik szintén a ragyogás irányába utaztak. Ezek a rovarszerű, nyüzsgő lények, furcsamód mindent elpusztítottak, ami az útjukba került, hogy utána undorító bolyukba építsék. Követte s figyelte őket, míg a ragyogás rideg égi mása, elfogyott s megtelt újra a sötétségben.

Figyelte s tanulta a vonuló szörnyözön szokásait, de nem tudta megérteni, hogy miért szedik darabokra testvéreik húsát, csontját, hogy mulékony, silány formába öntsék. Nem értette miért teszik tönkre a világot ahelyett, hogy tökéletesítsék. Közelebbről kellett megvizsgálnia e fajt, köztük kell élnie, s úgy ahogy ők, hátha úgy megérti az értelmét.

Mikor az égi fény nem volt követhető, mert ismét szétszóródott a sötét vászonra, megpihent a boly, s bement a vándorkaptárba, ahol mind hangosan üdvözölte. Lába elé és hozzá dobták ajándékképp mindazt, amit testvéreik testéből gyúrtak. Neki is viszonznia kellett, s úgy tett, ahogy tőlük látta, hátha így befogadják. Darabjaira tépte egyik-köjüket majd a tőlük látott módszerességgel, szépen lefejtette a húst, a bőrt, a csontokról, aztán felfalta. Így tett még néhányukkal, hisz látta, hogy megpróbálják kitepni a kezeiből; csatlakozni akarnak. Megpróbálta különféle méretű és küllemű egyeddel. Morgott és ordított rájuk, ahogyan ők szoktak egymásra. De bármit is tett, amit tőlük látott egyre ellenségesebbé váltak. Egyszer csak előlépett egy szokatlan bőrű alak, s olyan hangon kezdett nyögdécselni, amit végre megértett, így feltette neki kérdéseit. Mik vagytok ti? Miért nem hagyjátok

öröklétnek a dolgokat?

De nem foglalkozott vele, csak kérlelte a szellemeket nyissák meg a földet, hogy nyelje el őt, mire egy hasadék szakadt be alatta, amibe belezuhant, aztán bezáródott felette. Hosszan töprengett a sötétben mire megértette.

- Ezek a förtelmes szörnyek hibák a természetben, rettegnek az elmúlástól, mert alkalmatlanok ellene küzdeni ezért felemésztenek és magukba építenek mindent, hogy fenntartsák hibás létüket úgy, hogy egyre nagyobb és bonyolultabb kaptárt építenek. Puhányok és fejletlenek. Miután kiásta magát folytatta útját, hisz még nem érte el az égi ragyogást.

Rengetegszer múlt és kelt fel a fény, de nem volt, hiába mert egyre erősebb és erősebb lett a tüze. Igen, biztos volt benne, már nem kell sok és eléri. A táj körülötte egyre másabb lett. Dombokká gyűrődött a mezők pusztasága s egyre több szikla emelkedett ki a tájból. néhány napig fák borultak fölé, és a fény az égből csak szűrten látszott. Mikor kiért a rengetegből, látta a ragyogást lebukni egy hatalmas hegy, csúcsai mögött, és meglátott valami aggasztóan mást. Az érthetetlen szörnynép egy újabb kaptárját, amit belevágtak az örök sziklák végébe, és úgy folyt szét a hegyben végződő rónán mintha megolvadt volna a szikla.

Még egy próbát tesz ezekkel a lényekkel, gondolta. Mikor elérte a szikla kaptár tövét, egy igazán különös helyre ért. Nem volt több egy nagyobb kertenél, de a virágok kavargó színei, és a lények zavartalan cirkálása tudatta vele, megvan a rét, amit keresett, végre pihenhet. A helyből sugárzott a végtelen természet ereje. A szörnynép néhány egyede heverészett a szent ligeten, s mikor közelebb ment, és közéjük ült, egyikük sem támadt rá. Nem érezte a legutóbbiakból áramló félelmet és ostobaságot, sem a vágyat a világ tönkretételére, hát próbát tett velük. Elkezdte felfalni egyiküket, ordított rájuk, de azok lelke továbbra sem zavarodott össze. Elfogadták, hogy köztük él, mint ahogy a változatlan, örök világot is. Úgy érezte, hogy talán mégis van remény e fajban, hát nem irtja ki az összest. Végre megtalálta a ligetet, amin egybeolvadhat a végtelen nyugalommal.

Néha a szörnynép romlott Küküllei még eljöttek hozzá. Néhányukat elpusztította, hogy meggyógyítsa a lelküket, a túlélés iránti fertőző vágytól. De időnként gyógyult lelkű szörnyek is jöttek, akiknek már nem kellett megmutatnia az öröklét tanulságát, hiszen lelkük akárcsak az övé érezte, a minden öröklétét, amihez hozzátenni nem lehet és nem is kell, mert minden része mindennek, mert a lét örök.

Helyszín:

A kaland színfala egy az Enysmoni végvárak közül; méghozzá a leg délibb, leg keletibb, leg félreesőbb. A hegy mely körbefogja az országot keletről a Perderion, s ahol e hegység belefut a déli sztyeppékbe ott hozták létre Rónavég városát, ami valójában félnapi járóföldre van Enysmon hivatalos határaitól. Ebből is látszik, hogy



Rónavég elsődleges feladata nem a határ védelme. A cél, amiért létrehozták az a meglepetés és csapásmérés, ugyanis ha a nomád hordáknak sikerülne betörni a végvárvonalak mögé, akkor az itt állomásozó seregek elvághatják az utánpótlást, és az ország szívéből induló seregekkel két tűz közé szoríthatják őket. Ám hogy ne ez a vár legyen az elsődleges célpont elég

félreesőnek építették, hogy a nomádok ne tulajdonítsanak neki jelentőséget, valamint elég hatalmas lett, hogy a fosztogató kedvet is elfojtsák. Egy kiemelkedő különbség még akad, Rónavég és a többi végvár között, méghozzá a felépítése. Ugyanis míg a többi végvár nem több egyszerű sáncerődnél addig ez az erődtípus valódi várrendszer, ami a hegyből nő ki. A Perderion déli meredek vége pedig ehhez tökéletesnek bizonyult, ám hogy kellő szaktudással épüljön, törp mestereket hívtak, akik Viadomo felépítése, és az ott eltöltött hosszú évek után nem sok lehetőséget kaptak az oroszlánszív erődben, saját haszonra szert tenni. Miután felmérték a hegyet, mely elé Enysmon hercege az erődöt akarta építtetni, fizetség kép csak annyit kértek, hogy a hegy gyomrában alapíthassanak egy kisebb várost, és az innen kibányászott kincsek őket illessék. Miután ebben megállapodtak, Viadomo megmaradt 3 törp családja, és Tarinból több mint 100 törp települt át, s kezdte meg, szó szerint átfaragni a hegyet, létrehozva egy belső és külső erődrendszert, olyant melyről a herceg nem is álmodott. Két évtized alatt megépült a város és annak dupla erődvonala, no meg persze a nép körében, törp üregekként emlegetett, Mélyvára, hatalmas hegy mélyi csarnokai.

Mindez 420 éve történt. Ez idő alatt Rónavég átélte több nomádjárást, belviszályokhoz vezető hatalmi harcokat, egy az országtól való elszakadási kísérletet, s persze a dúlást, szinte sértetlenül. Tehát elmondható hogy beváltotta a hozzá fűzött reményeket. Ez idő alatt a falakon kívüli mezőt szép lassan belakták az ide települő, földművesek és kereskedők, egy afféle külső falut létrehozva, mely a dúlás során teljesen elpusztult, de a törpök lakta Mélyvárának köszönhetően a nép túlélte, így a vész elmúltával újjá épült az Előváros is. A falakon kívül elterülő Előváros egy elég kusza építésű és elrendezésű település képét mutatja. A dúlásnak köszönhetően a legöregebb épület, a nagysátoznak nevezett többfunkciós közösségi tér, ami csupán 40 éves. Hatalmas köből épült ovális, sátor alakú fedett piactér, mely egyszerre szolgál, a termények, termékek árucseré helyéül, és a mulatni, pihenni vágyóknak kocsmaként. Ezen kívül idősebb épület még a több mint 200 éves őrtorony, aminek mára, csak romjai maradtak. A falakon kívül főként jurtákban élnek az emberek, néhol találni csupán elszórva egy-egy kő lakóházat illetve magtárat. Az itt élők többsége a környező szántóföldeket műveli, vagy terelgeti

állatait. Ott ahol a félköríves városfal a hegyekbe ér keleti szélénél, egy gyönyörű liget terül el, majd 100 láb szélesen. A liget melyet Arel egy szent embere hozott létre, hemzseg az élettől. Apróbb és nagyobb vadak egyaránt élvezik egy forrásból eredő jéghideg tó, táplálta fűzfák árnyékát, és a szelíd állatok közt gyermekek játszanak és a megnyugvást keresők, pihennek a térd magas fűben. Bár könnyebb lenne itt vadászni, ám ha valaki ilyesféle ostobaságra vetemedne, az számíthat a viharok istenének haragjára, jelentsen ez bármit is. A sok kellemes dolog mellett a szent ligetnek, van egy kellemetlen állandó lakója, egy elpusztíthatatlan troll személyében, aki lassan 1 éve pihen viszonylag zavartalanul a rét közepén lévő körkörben.

E szedett vetett sátorváros mögött húzódik az első félköríves fal, mely az Ostromoldának nevezett középső városrész. E védőmű vonal, hivatott otthont adni mindazon üzemeknek és embereknek, akik az itt állomásozó katonák igényeit szolgálják ki. Tehát itt vannak a műhelyek, kovácskohók, és a polgári élet. Mikor a várost építették a hegyből lefaragott kövekből bőven fel tudták húzni a masszív 4 méteres falakat valamint, a mögötte elterülő első város, házeit, templomait. A hegyben nagy mennyiségben fellelhető fekete gránitot mind itt használták fel az építómesterek akik Tarinból hozott stílusuk alapján alakítottak ki minden házat, persze az emberekre méretezve, így Enysmon többi városától sokban különbözik Rónavég arculata. Ostromolda utcáit járva kissé nyomasztó érzése támadhat az embernek, mivel a magasra épített lakóházak, és azok erősített falai, barlangi járatok hatását kelti, a törp ízlésnek megfelelő szögletes tekervényes mintákkal borítva. E zsúfoltság nem csak a Tariniak esztétikáját szolgálja, hanem széles falrendszert nyújt a belső vár számára, ahova így az ostromló seregek csak a labirintusszerű utcákon át juthatnak.



E zsúfolt, sürgő utcákon át jutunk el a belső falig, minek mentén húzódó árokban folyik a hegyi patak, 5 láb szélesen, és egyetlen kapuja egy hosszú egyhajós hősök és istenek csarnoka, ahol kétoldalt sorakoznak a panteon istenei, és Pyarron legismertebb hőseinek szobrai. Itt kezdődik a belsőváros melyet Lakdának hívnak, de nevezik szoborvárnak is, utalva arra, hogy az egész belső vár egy összefüggő szikla, amit csak 4 egymás fölött húzódó híd köt össze a hegygel, melyből kifaragták. Itt található minden, ami a város irányításához szükséges, tehát a

fallal párhuzamosan, félkörívben húzódó, széles gyülekezőtér melyet mészkőből raktak le s Hagyományos Enysmoni mintákkal díszítettek, ezt követi szintén félkörívben a katonai barakkok egyszerű téglalap alapú, robosztus épületei, melyeket mára főként a tehetősebb polgárok, és a város vezetői laknak, tekintve hogy az itt állomásozó sereget egyre kisebbre csökkentette a herceg a szükségtelenség miatt. Valamint a középső barakk ad helyet a város legelőkelőbb fogadójának, a gránit táltosnak. A kilenc barakk, külső tartóoszlopként nő ki egy-egy áthidaló boltívvel, a fölé magasodó ikertornyokból melyek csak 3 szinttel nyúlnak túl a barakkok 3 szintjén. Ezek a helytartói székhely, azaz a tanácsháza, s a mellette emelkedő helytartói lakótorony, ennek alsó szintje a város Dreina temploma, a valamikori kincstár, s legfelső szintjén került berendezésre, Kyel temploma. Ezeken a templomokon kívül csak egy kiüresedett Uwel rendház van az Ostromolda közepén, melyet az újonnan nomádoktól bejött béke vallás, rendezte be templomának. A dülás óta az éléskamrárt, és a kincstárat áthelyezték a törpök lakta mélyvárosba, bár meg kell említeni, hogy ez utóbbi kihasználtsága igazán csekély. A két vezértornyot egy 20 négyzetlábnyi terasz köti össze egymással, ami az előkelőségek kedvelt pihenő, és találka helye, a rajta berendezett park miatt. E két gazdagon díszített, széles kőoszlop mindig árnyékos hátából nyúlik ki, a két-két kőhíd a hegy falába, melyek 4 előcsarnokba vezetnek, ahonnan be lehet jutni a törpök lakta Mélyvárába. A hegyben hatalmas lakó kürtöket, csarnokokat s bányász utakat kialakított törpök többnyire zárva tartják Mélyvára 4 láb magas tömör fém kapuit a város és a külvilág lakói előtt.

Háttér:

A kaland fő bonyodalmát egy új vallás adja, és annak tevékenysége. E vallás tagjai nem szeretik különösebben a beskatulyázásokat, nevek által, így egyházuknak nincs külön neve, azonban magukat a körforgás híveinek nevezik. A vallás nem Rónavégben alakult ki viszont, jelentős helyet foglal el az új hit fejlődésében, s a Jk-k valójában a szekta egyházzá válási útjának egy mérföldkövét élik meg, illetve formálják, miközben saját céljaikat jönnek teljesíteni.

A körforgás híveinek eszmerendszere az elmúlt 6 évben jelent meg és kezdte térhódítását. A Perderion, keleti vonulatai közrefognak egy kisebb medencét, mely a Dukha törzs szállásterülete. 6 évvel ezelőtt érkezett hozzájuk egy Skiss nevű sámán, aki nem a démonoktól kapta erejét, hanem egyenesen a mindenség körforgásának hatalmas szellemétől, s az ő eszméjét hirdette, mely a természet logikáját képviseli. Mint ilyen teljesen elfogadható volt egy a pusztákat járó természeti nép számára, így hát hamar befogadták és magukévá tették a körforgás szellemének küldötte hozta tanokat. A befogadást könnyítette az is, hogy sámánjaik azonnal megtalálták a kapcsolatot a számukra új, ám ősi szelemmel. Miután tehát már nem volt akadálya az új hitnek, Skiss a hozzá tartozó életvitelt és elveket is megtanította a törzsnek.

A hit tanításainak alapja a mindenség folytonos változása, mely megfigyelhető a természet rendjében, ahol a leölt állatok maradványaiból táplálkozik a talaj s az abból sarjadó fű, ami táplálékkul szolgál az állatoknak, akiket felfalnak a ragadozók, így bezárva a kört, mely soha nem áll meg s vég nélkül folytatódik akár a saját farkába harapó kígyó. E logika szerint tehát a világ öröktől fogva volt s lesz, melyben az ember, az állat, de még az istenek is a mindenség folytonos változásától sodródó folyton átalakuló energiaadagok, s mint ilyen bármit tesz,

teljesíti a mindenség alakulásának folyamatait. A vallás nem különböztet meg egymástól élő, élettelen, istent vagy csillagot, hisz minden a valóság teste. Hitük szerint a Nagy szellem tehát nem egy különálló entitás, hanem maga a valóság, ami mindenben ott van, hisz az egyetlen létező. Aki ezen elvek szerint él, annak nem számít többé a túlélésért folytatott harc s megszabadul a haláltól való félelemtől. A hívek általában egy közösségben élnek ahol mindenki felajánl mindent a köznek. Miután elérik a teljes lelki megtisztulást, többé nem érdekli őket a halál, s ezután élet példájával hirdeti, hitük tanításait, hogy minél többen megtudják, az élet gyötrelmei s kötelezettségei csak múlandó állapotok, s élvezni kell a világot, melyet értelmünk által a mindenség felfogni engedett. Egyik alaptételük a következőképp fogalmazták meg: Egy a mindenben s minden az egyben, valamint jelképük a saját farkába harapó kígyó. A vallás életigenlése gyakran dekadenciaként jelenik meg, mely fölöttébb vonzó volt Enysmon fiataljai, és háborúban megkeseredett veteránjai számára. Miután megérkeztek az új hitet valló békés nomádok Rónavégbe, futótűzként terjedt a polgárok között, s tömegesen tértek át. Ennek a híre persze elterjedt Enysmon nemesi hazaiban is, s a külön nemes ifjak nem voltak restek elutazni, hogy beálljanak a folyton mulatozó és végtelenül békés, szeretet vallásba. A körforgás hívóinak száma így hamar megnőtt, s Rónavég helytartója hogy elkerülje az utcai zavargásokat odaadta nekik a több évtizede üresen álló Uwel rendházat, ahol a hívők 2 évvel ezelőtt berendezhették második székhelyüket. Ez volt az utolsó csepp, a hitet és a hívőket rosszállók számára, s megindult Rónavég elnéptelenedése, amit csak fokozott a Troll, 1 évvel ezelőtti megjelenése.

- Nagyjából 10 éve, egy Shulurban tevékenykedő Sanquinator rendház, felismerte, hogy toron nem alkalmas többé, a káosz atyját és annak igazságát jelképezni, hiszen tökéletes ellentéte lett annak. Több ezer éve megcsontosodott társadalmi, kulturális és igazgatási rend gátolja a fejlődést, és a káosz, azaz a világ igazi rendjének terjedését. Ezért kidolgozott egy tervet, mellyel visszaállíthatják és a lehető legjobban szolgálhatják Tharr igazi hitét. Mivel a valóság egyetlen törvénye a folytonos változás, így rájöttek, hogy a káosz terjesztéséhez annak atyját is át kell formálni. Úgy gondolták, ha az istenek hatalmát a hit adja, akkor ugyanaz át is formálhatja az istent. Hogy mindenkinek elfogadható legyen, a változás jegyében, átalakították Tharr hitét, az alapokat megtartva, hogy a tiszta káosz vallását terjeszthessék. Létrehoztak egy természet, és örök körforgás törvényeit éltető eszmerendszert, tekintve hogy a természetben minden a széthullás felé törekszik, és mivel a természet körforgásában végül minden egyesül, így a mindenség egységét hirdetik. Ez egy szeretet vallásként jelent meg, mikor 6 évvel ezelőtt a nomádok között elterjesztette Skiss a Sanquinator rend kígyóérseke, s ebbe a szeretetvallásba tökéletesen belefért a káosz dekadenciája. A Dukha törzs szállás területén építették fel első templomukat, ahol a nomád sámánjai felvették a kapcsolatot a mindenség körforgásának szellemével, azaz Tharral. Tekintve hogy a nomád sámánok erejüket a démonokkal való kapcsolatból nyerik, könnyen rátaláltak Tharra aki maga is egy démon.



Majd mikor Rónavégbe beszivárgott az új hit és megkapták, a volt Uwel rendházat, átalakították a körforgás második templomává, s egy vérfuval összekötötték az előző templommal, ám hogy az ehhez szükséges véráldozatokat

fenn tudják tartani, a körforgás jegyében, kannibalizmusra szoktatták az itt élő híveket, így vált teljesen önfenntartóvá a templom a folytonos térítéseknek köszönhetően.

A szekta célja, az hogy megdöntse az egész Pyarroni államközösséget az új hittel. Az alkalmasabb híveket szétküldik tehát téríteni.

Másfél éve a Pyarroni inkvizíció küldött 2 Uwel lovagot hogy derítsék ki mi ez az új vallás, ám a szekta sikeresen áttérítette őket, s most készülnek majd térítőútra a szent városba.

Tehát a város elnéptelenedése nagyjából 2 éve kezdődött el, mikor a Körforgás hívői megvetették a lábukat. Sokan elköltöztek és sokan beálltak a hívők közé. Iparágak szűntek meg, jó néhány mesterember elköltözésével. A város védelmének erőssége megingott, hiszen a katonák vagy elköltöztek, vagy megtértek, s a hívők közül senki sem hajlandó harcolni.

Itt kerülnek a játékosok a képbe.

Bemeseles:

A város helytartója, Atol al Vorn hirdetést adott fel Enysmonban melyet, unoka öccse terjeszt. Ezzel kívánta pótolni Rónavég védelmét, ám az unokaöcs Dulva al Vorn, lassan egy éve várja a jelentkezőket, de nagyon kevesen jelentkeztek, eddig összesen 10-en, úgyhogy a fizetség egyre csak emelkedik. Az ok, amiért ilyen kevesen jelentkeznek a busás fizetség ellenére is, a Rónavégből elvándorolt, polgárok, s az általuk terjesztett hírek, mely babonás ellenszenvet alakított ki Rónavéggel szemben.

A toborzás sikertelensége után Dulva, úgy döntött, hogy bejárja a pajzs államokat. Első útja Syburri rokonaihoz vezetett, ahol átvészelve a szakadár Gilron szekta mesterkedéseit, felfigyelt a hősökre, akik felszámolták a tévútra tért papságot. (Ez az Előző Hősök napja modulja.) Ezek lesznek hőseink, akiket felfogad Dulva, fejenként havi 2 aranyat kínálva nekik s teljes ellátást. Ha ez nem lenne elég, hogy egy, helyi nemes is felfogadta őket, hogy derítsék ki hová lett egyetlen fia, akiről az utolsó hír az, hogy Rónavégbe megy mulatozni. Tetszés szerint ez alakulhat úgy is, hogy a Syburri nemes, Dorr vim Eayla figyel fel rájuk miután felszámolták a szakadár Gilron szektát, és ajánl nekik 20 aranyat, vagy amennyiért elvállalják, és ő hívja fel a figyelmüket a hirdetésre, melyben távoli rokona pont ebbe a városba keres öröket, s öt Enysmon várában találják.



Ezen kívül Enysmonban elterjedt a híre, hogy az őrségért járó fizetségért nem kell tenni semmit, tekintve hogy az egyetlen fenyegetést jelentő törzs felhagyott a harccal és körforgás hívó lett.

A fiú, akit keresniük kell Tarra vim Eayla. Jelenleg oly módon elmélyült hívó lett, hogy egy azon igazhítűek közül, akik nem járnak ki már soha a templomból, azaz szó szerint táplálják az új hívőket.

A másik opció a bemesélésükre, a Pyarroni inkvizíció. Ha olyan a csapat, hogy közülük lehet, az inkvizícióhoz akkor csak egyszerűen elküldik, vagy felfogadják őket. Másfél évvel ezelőtt küldtek 2 Uwel lovagot, akik prominens tagjai lettek a szektának. Mikor hőseink a városba érnek a két lovag még a városban van, ám nemsokára indulnak térítő útjukra Új-Pyarronba.

Események láncolata:

Miután meg kapták a feladatot, történjék ez bárhogy, megérkeznek a városba, ahol megismerhetik Rónavéget, az elővárost, az ostromoldát, és a lakdát, ahol a városőrök barakkjában elfoglalhatják a szállásukat, majd az este folyamán, a helytartó előtt jelenésük van, ahol megkapják a város tabardját, és jelvényét, másik 5 zsoldossal együtt, akik velük jöttek Enysmonból. A helytartó tisztában van azzal, hogy nem sok támadásra lehet számítani, ám a legfőbb elvárása az, hogy az utcán rendet tartsanak, és nem akar hallani semmi bonyodalomról.

Ezután megkezdik, az őrseget, minek során megismerik a várost. 1-2 nap „járőrözés” alatt, fel kell vonultatni a városban jelenlévő háttéreseeményeket. Szembesülnek vele, hogy sok polgár elhagyta a várost, és mindenütt ott vannak a szekta tagjai, a jellegzetes hófehér tunikában. A polgárok jó része ellenszenvezik velük. Eleinte, a körforgáshívókból annyit látnak, hogy mindenütt segédkeznek, amit csak tudnak, és hogy mindenfelé mulatoznak és osztják, főként egymásnak a filozófiai tanításokat. Tőlük lesz sürgő és étellel teli a város. Láthatják amint a troll körül körben ülnek és énekelnek. Találkozhatnak a külváros népével, akik mióta csökkent a karhatalom, és megjelent az új vallás, békés munkával töltött életet folytatnak, persze ők nem olyan tisztahitűek, mint a fehérúhások. Illetve szembesülhetnek Odkhuu, a Della pap egyszemélyes háborújával, melyet a szektások ellen folytat, többnyire elég gyerekesen, és értelmetlen szadizmussal, gyötri az általa gyűlölt hívőket. Ez megjelenhet úgy, hogy felrúgja egyiküket s elszalad, vagy parazsat illetve az ágytálja tartalmát önti a fejükre. Ha megkérdik, tőle miért teszi, nem igazán kapnak értelmes választ, túl sokszor folyamodik Della véréhez. Egyébként vele több helyen is találkozhatnak, ugyanis mióta sokak elhagyták a várost, beállt azok helyére, fölve és eljátszva személyiségüket is. Ha körülnéznek a külső városban, találkozhatnak Ondokkal, aki nem más, mint egy bandita, aki élősködik a jámborrrá vált lakosokon, kereskedőnek kiadva magát. Főként a nagysátorban lézeng és szórakozik. Az eddigi 10 városőr elkerüli hisz, 12 fős harcedzett bandájával, komoly erőt képvisel, s fölöttébb erőszakosak. Amint a játékosok megjelennek a nagysátorban, Ondok a nyájas, bunkó stílusával elkezd őket kószolgatni, hogy megmutassa ki a kakas a szemétdombon. Ha a Jk-k leverik őket, akkor bosszút fogadnak és valamelyik este belopóznak a belsővárosba, hogy elkapják és a lovakhoz kötve kihurcolják őket.

Tehát folyik az őrség megszervezése, és az esetleges nyomozás. Mind e közben a körforgás hívei elkezdik a térítésüket.

Hittételek-, azaz a térítés:

Már az elejétől kezdve nagyon kedvesek velük, és segítőkészek. Mint mindenkit hívnak, a mulatozásokra, reggel mikor fölkelnek már kitakarították a szállásukat, és megfőztek nekik. Egyre inkább beszivárognak az életükbe

szép folyamatosan.

- Öröklét: Próbálják megismertetni velük az életvitelüket, melyet igazán vonzónak mutatnak. Ez az első pár napban történik. Mindenféle tevékenységüket megmutatják nekik, ahogy segítenek a rászorulókon, a féktelen mulatozást, és a szabad életet. Ebben a szakaszban még kissé távolságtartók, ám nem zavarja őket, ha a templomról kérdezősködnek, de nem engedik be őket, amíg nem lesznek igaz hívők. Próbálják szoktatni őket a kábszerekhez, melyet szinte az egész őrség fogyaszt, de tudtukon kívül soha, hisz nem akarják, hogy ellenszenv alakuljon ki. Mindenben a kezük alá dolgoznak, ha kell a nyomozásban is segítenek persze tévútra vezetve őket, tudják jól, hogy még nem fogadnák el a templomban zajló dolgokat. Megmutatják nekik a keresett fiú lakását, ahol persze mulatozás folyik vagy, ami jobban a kedvükre tesz. Így próbálják átadni nekik a vég nélküli boldogság tanítását
- Egység: Ha az előző már elnyerte tetszésüket folyamatosan egyre több kábszert adnak, nekik mely hozzátartozik az ő életükhöz. Itt már akár tudtukon kívül is, beadják nekik, ami úgy jelenik, meg hogy kezd átragadni az általános boldogság érzése, és egyre szimpatikusabb mindenki. Ezek a napok már arról szólnak, hogy az általuk élt közösségi élethez szoktassák őket, úgy hogy egyre többen élnek velük a szállásukon s kapnak a hívők tulajdonából, jelentsen ez akár a saját testüket is. Ekkorra megtalálják a hívők, hogy mivel lehet magukhoz kötni őket, s azt kapják. Ez lehet egy szerelmi kapcsolat, maga a dekadens élet, de ha ez nem elegendő akár az általa kutatott tudásban, tudnak segédkezni, vagy különleges harci technikát tanulhat meg valamelyikkőjüktől, hisz sokféle ember került már be a szektába. Ha néhány nap alatt sikerül az elméjüket teljesen, elkábítani, jön a 3. hittétel.
- Változás: Ezen a ponton szervezik be őket az egyházba. Bekerülnek a körforgás templomába. Itt pedig történik a lezárás, melynek során szembesülnek a templommal, ahol a szünni nem akaró zene és tömény kábszerfüstben, önkívülettől vonagló buja testek egyesülnek. Néhol csecsemők óbégatását hallani, akikkel senki sem foglalkozik. Az oltárnál egy hatalmas üstben, zöldes folyadékot kavargat 2 nagydarab, bőrmaszkos templomszolga, melyben ki kibuggyan egy-egy emberi testrész. Ezen oltár előtt egy széles medencében rengeteg vér hömpölyög, ami fölött épp egy a keresett nemesifjú torkát vágják, át miközben felfénylik a vér, s mintha valami tekeregne benne. Az oltár mögött egy trónusban ül Skiss a Kígyóérsek, aki elkezdí a felavatásukat, s felkéri, őket h legyenek az örök körforgás prófétái, térítői. Ő is nagyon közvetlen, a stílusa olyan, mint egy szigorú apáé.



Lezárás:

Nagyjából 2 lezárás lehetséges, ha a modul a leírtak szerint halad. Vagy Elfogadják Skiss felajánlását és beállnak a szektába, vagy neki álnak elpusztítani őket.

Ha a karakterek el akarják pusztítani a szektát, néhány volt katona, szektataggal számolniuk kell, illetve Skissel, valamint ha a főpap a végét járja, előlép a vérkádból még 2 Sanquinator, akik azonnal rájuk uszítják a hatalmas, kígyó formájú vérszolgát, ami nem más, mint a kádban lévő vér. Amint elkezdődik, a csetepaté a szektások rohannak, amerre tudnak, ha lehet még nagyobb lesz a felfordulás. Ha rosszul állnak a Jk-k megérkezhet segíteni, a della pap, aki a dal hatalmával, ami az ő esetében sámán ének, hűségessé tette a trollt.

Amennyiben úgy döntenek, hogy csatlakoznak a hithez a della pap megostromolja a templomot della 2 angyalával és a trollal, akit sámánénekével kért, meg hogy segítse őt.

Következmények:

államközösségben.

A hosszú távú következmény, a Jk-k döntései, és sikerességüktől függ. Ugyanis ha megölik a szekta vezetőjét, elindul a hit a lejtőn, kezdve azzal, hogy a városban élő hívők teljesen megzavarodnak, aminek persze, a helytartó nagyon nem örül, s elküldi őket. A Della pap pedig egy nagy sámántáncsal megjeleníti mindenki elméjében (persze aki látja őt), a szekta valódi eredetét. Ha pedig beállnak térítőnek és valóban hívők, és túlélnek a Della pap, ostromát, meg kaphatják a felavatásukkor a papi kis arkánomot. Ez esetben a Körforgás hite új erőre kap, s megkezdődik az elterjedése. A város vezetőségét leváltják, s a hívők szétszóródnak a Pyarronita

NJK leírások:

A helytartó: Atol al Vorn

A helytartó nem más, mint az ország hercegének 2. unokatestvérének anyai nagybátyja. Meg van róla győződve, hogy sokkal nagyobb dolgokra hivatott, mint sem egy ilyen porfészek ügyes bajos cseprő dolgait egyengesse. Habár mindent úgy tesz, hogy a herceg a legjobb véleményvel legyen róla, de nem érdeklik a város dolgai, a város feletti hatalmat elsősorban a városi tanács tagjai gyakorolják, akik a helyi nemességből, gazdag kereskedőkből illetve, a nagyobb csoportok képviselőiből álnak.

Issa és Tenma Küdgin

Mindketten a városi tanács tagjai és talán a legrégebbi helyi lakosai a városnak. Mindketten középmagas szúrós szemű, farkocsba fogott hajú erős nomád jellegzetességeket felmutató férfiak. Őket rettentően érdekli a város jóléte, ők azok, talán akik a leginkább magukénak érzik a város problémáit, hiszen a család vezetői voltak azok, akik majd 200 éve megpróbálták a várost leszakítani Enysmonról és ezzel egy külön hercegséget létrehozni. Majdnem mindenki rokonuk a városban, ismernek minden fontosabb embert és nagyon sok kevésbé fontosat is. Issa azzal büszkélkedik, hogy mindenki nevét tudja a városban, ebben nagyban hozzájárul két segédje, akik a dolgait végzik, és ha valakivel dolga akad, fülébe súgják a nevét. Issa 50 éves múlt megfontolt ember, míg fia Tenmában buzog a tettvágy és csak az alkalmat lesi, hogy a bugris helytartó rosszat lépjen, és ha kell, erőszakkal kipaterolhassa.

Városi bíróság:

Salar Grien és Fiadra Pronn

A bíróság két főt számlál egy 30-as éveinek végén járó Kyel papot valamint egy a templomi tanulmányait frissen befejezett és a városban új Dreina papot. Sokszor akad kettejük között súrlódás ugyanis az ifjú Fiadra túlbuzgóságában és ifjonti hevében sokszor túlságosan is mereven értelmezi törvényeket, amik nem mindig felelnek meg Salar ízlésének és világlátásának.

Városi Tanács főbb tagjai:

Iparosok képviselője: Kron Jözsín

Kron hajlott korú ember, a városban élte egész életét, családjá századok óta kereskedik minden fém eszközt, ami a háztartások körül kellhet, legyen szó fazekakról vagy a birkák nyírására szolgáló ollókról. A család vezetését és ezzel az üzlet bonyolítását már két évtizede fia intézi, ő maga pedig politikával kezdett foglalkozni, órákat is vett a témában a korábbi Dreina paptól, akivel amúgy is jó barátságot ápolt, ezért erősen megrendítette halála

mind személyesen mind politikai téren, hiszen egy befolyásos barátot veszített. A tanácsban a Küdginnek ellenfele, hiszen tudja, hogy egy esetleges elszakadás nem biztos, hogy jót tenne az üzletnek.

Külső falu képviselője: Gürn Bolád

Issa távoli rokona, de rengeteg támogatást kapott tőle mind ő, mind a külső falu lakói. Gürn állán még csak sarjad a szakáll, és nem is valami rettentően kreatív ember, de a falvak lakói megbíznak benne, hiszen ő volt az, aki átadta a Küdginnek segítségét, így tökéletesen alkalmas hűséges báb Issa kezében, mint egy tanácsstag, aki minden egyes alkalommal a pártját fogja, hiszen jótevője.

Törp Tanácsstag: Fundi Góhog

Ő képviseli a mélyvárban lakó törpék érdekeit a tanácsban. Megpróbál elhatárolódni Küdgin cselszövéseitől és intrikáitól és csupán népe javát próbálja szolgálni. Így akarva akaratlanul is Kron mellé sodorta az élet, hiszen tudja, hogy egy háború nem tenne jót a városnak.

Odkhuu Küdgin

6. szintű Della-pap



Issa távoli rokona, elszegényedett családi ág sarja. Öregapja nevelte fel, akinek mindig gondjai voltak a pénz megtartásával és persze az alkohol fogyasztásával. Már fiatal korában nagyon ügyes kezű gyermek volt és hamar már 8 éves kora környékén elszegődött egy cserzőműhelybe inasgyerekeknek, ahol hamar megtanulta, hogy ne vigye haza a pénzét, mert ha odaadja, nem eszik, ha nem akkor megverik. Így 12 éves korára el is költözött öregapjától, aki addig folyamatosan a régi történetekkel

tömte a fejét. Állítása szerint azért ivott annyit, hogy könnyebben kapcsolatba tudjon lépni a szellemvilággal. Még felnőtté válása előtt volt szerencséje megismerkedni Della istenasszony tanításaival és angyalaival. Mikor találkozott az angyalokkal úgy vélte, hogy a szellemek jöttek el hozzá, akikről öregapja beszélt folyamatosan. Már egy hozzátartozója sincsen, és minden lehetőséget megragad, hogy beszélgessen emberekkel, sőt néha bele is bújik emberek bőrébe. Így elképzelhető hogy ő lesz a karaktereket bebocsájtó városőr illetve az első fogadóban a lovászfíú csak, hogy később, mint ételárusként találkozzanak vele. Persze bomlott elméje szerint mind más és minden „énjének” megvan a határozott véleménye a másikról. A városban lakó troll nem bántja, sőt néha mintha beszélgetnének, ez abban nyilvánul meg hogy a troll morog vagy alszik míg Odkhuu össze vissza

beszél hozzá. Viszont az új vallás követőit szívből gyűlöli, és ott árt, nekik ahol tud, leköpi, felbuktatja őket, ha teheti, beléjük rúg, megtépi a hajukat, ruhájukat. Művésze szerint ékszerész, ötvös, hagyományos nomád stílusú ékszereket, karkötőket, nyakláncokat, fülbevalókat, tarsolyokat gyárt, és mindegyiket megáldja Della kegyével, amivel a kívánt érzelmi hatás felé terelheti a viselőt.

Értékeket nem adunk meg, hiszen fölösleges, nincs az a szituáció, hogy ő, mint idős Della-pap harcba bocsátkozzon.

Ondok a bandita és harcosai

Ondok egy testes, nagyhangú igazi élősködő alkat. Nem túl bátor, de legalább kissé szadista jellem. Akit tehet megaláz és/ vagy kihasznál. Kifejezetten szereti ezt az új vallást, hiszen a legkisebb probléma nélkül képes azt tenni velük, amit akar, megenni a javaikat, elvenni a nőiket, és még azt is tűri, hogy rugdossa őket kedvére.

Ondok 4. szintű harcosnak számít, emberei pedig általában 2. szintűnek

Ondok tulajdonságai 13-14 körül mozognak, harcosai tulajdonságai 11-13 körül. Szedett vetett kardokat, fejszéket és buzogányokat, illetve két szerencsésnél van, 1-1 könnyű számszerj használnak, egyedül Ondoknak van egy jobb minőségű hosszú kardja.



Ondok:

KÉ: 29

TÉ: 68

VÉ: 114

Harcosai:

KÉ: 21

TÉ: 52 / CÉ: 18

VÉ: 105

Dulva al Vorn

A helytartó unokaöccse. Fiatalember, aki bálványozza nagybátyát, hiszen nem lát át annak nagyvonalú tervei mögötti ürességen. Dulva nem feltétlen a legélesebb elme, de van neki egy józan világlátása, amivel ha át tudna lépni nagybátyja szövegein, egy kifejezetten tehetséges politikus vagy vezető válhatna belőle.

Megtért inkvizítorok

Korábban Uwel lovagjai voltak, viszont mióta beléptek az új egyház keretein belülre, Uwel megvonta hatalmát a két lovagtól, akik ezt annyira nem is bánták, hiszen belevetették magukat az élvezetekbe. Viszont nem voltak képesek átlépni korábbi életstílusukon teljes mértékben így mára már Skiss segítségével beavatást nyertek az új misztériumokba, ezzel szert téve a kis arkánium Halál szférája feletti hatalomra. Mindketten két pofájú kétkezes rúnázott fejszéssel küzdenek, ha végül úgy hozza a sors.

7. szintű paplovagok

Erő: 16

Gyorsaság: 14

Ügyesség: 14

Egészség: 15

KÉ: 16

TÉ: 92

VÉ: 137

Dorrvim Eayla, Syburri nemes

Hozzá érkezik látogatóba Dulva. Harmincas évei végén járó Pyar úriember, félhosszú szakállat hord és napi elfoglaltságai közé tartozik, hogy lejár kedvenc Syburri klubjába világraszóló terveket szőni cimboráival, amiből természetesen sose lesz semmi, a család ügyeit kielégítően ellátja, egy szóval éli az átlag nemesember életét.

Skiss, 8. TSZ Sanquinator

Skiss egy kopaszodó 50-es évei elején járó, szikár, de edzettnek tűnő, még sármosnak is mondható férfi. Igazi ereje megnyerő karizmájában rejlik. Folyamatosan mosolyog, amiben van valami zavaró, még a leghatározottabb embert is megінogtathatja egy pillanatra az, ahogy összenőtt szemöldökével és feszes furcsa mosolyával bámulja. Skisst gyerekkorától kezdve a Sanquinatori pályára szánték. Így eleve neveltetése során is a megfelelő képességekre helyezték a hangsúlyt, hogy majd dicsőséget hozzon a családjának. A probléma az volt, hogy túl jól sikerült a neveltetése, de erre akkor jöttek rá mikor szüleit és testvéreit feláldozta Tharnak beavatása alkalmával, ezzel feláldozva utolsó kötelékeit a halandó családjához, hogy teljesen Tharr ügyének szentelje magát.



Ha harcra kerülne, a sor semmiképpen nem bocsátkozik test-test elleni harcba, nincs is rá szüksége, ha kell, a mágijával küzd, ne feledjük, hogy minden vér mágikus varázslatát 8 manna ponttal olcsóbban hozza létre.

Illetve segítségére van két fiatalabb paptársa, akik 3. szintű Sanquinatorok, rájuk is vonatkozik a fenti megkötés, ha valamilyen úton, módon harcra kerülne a sor.

Vérkígyó:



Hatalmas 10 láb hosszú kb. 1,5 láb széles vérből készült kígyó. Ő hivatott gondoskodni Skiss testi épségéről, és ő uruk anyagi megtestesítője, szentként bánnak vele, a bemutatott emberáldozatok is őt erősítik.

Minden sikeres támadásával, ami ÉP sebzést okozott, legyen az túlütés vagy kötelező ÉP veszteség az okozott sérülésnyi életerőt ő is visszanyer. Harc során nem ártatlan hívőkre vetni magát és gyorsan végezve velük (akik örömmel adják magukat neki), csak hogy gyógyítsa magát.

Vérmágiák és hasonló varázslatok természetesen nem hatnak rá.

KÉ: 35

TÉ: 95

VÉ: 130

ÉP: 40 (csak túlütéssel üthető)

A Művészet Áldozatai

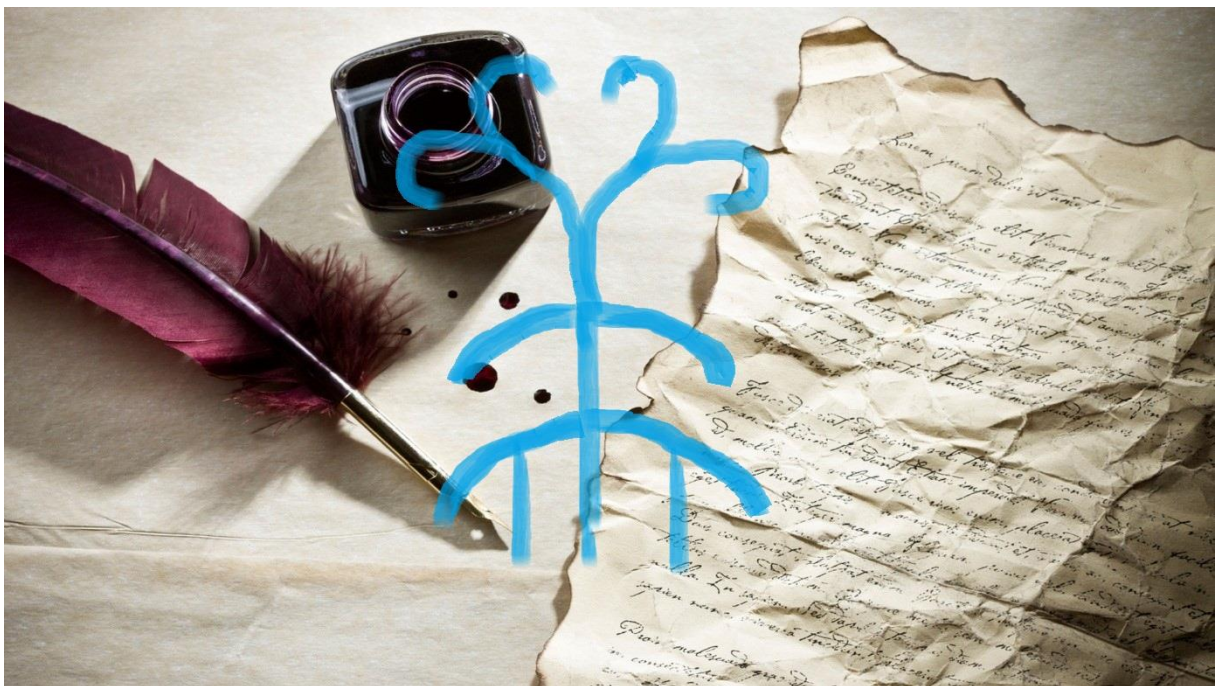
M.A.G.U.S. versenymodul 6-8. Tsz-ű kalandozóknak

Helyszín: Ninheon, Elfendel

Időpont: P.sz. 3715, a Hatalom és a Szertartások Hónapjai, Dreina Második „Esküvések”

Hava

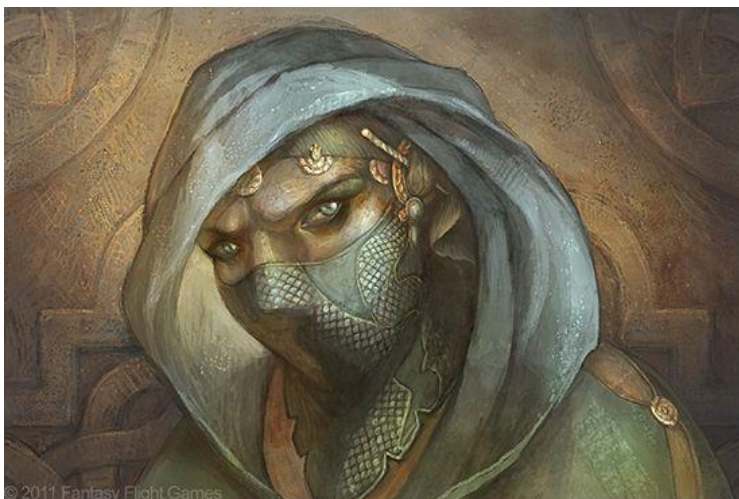
Írta: Vodli Jenő (Shalafi del Necro), Vodli Márió (Lucius un Draco, Tantos András)



A lélek tükrei

Csillámló ezer színre szakadt fény világít be a fák levelei között. A nő, ahogy kinyitja, a szemét tudja, hogy nem ott van ahol álomra hajtotta a fejét, de mégis az álmoképek halványodó emlékei között ismerősnek kezd derengeni a helyszín. A falevelek érdekes mód mintha megtörnék az így is miriád részre szakadó sugarakat, csupán az éles szemű megfigyelő veheti észre, hogy valami rafinált módon élő és élettelen egybefonódva adja a leveleket, az ágakat és a fákat magukat. Lágy csilingelő hangjukkal mintha egy távoli szimfóniát idézne az árnyékukban meghúzódó elméjébe. Az idős ember fiatal módjára pattan fel az alvásból és vadon tekint körbe, hogy merre van, majd mikor sikeresen felismeri, a helyszínt sokkal nyugodtabban ül vissza a helyére és hátradőlve várja, meg míg másik két társa is magához tér. A négy alak csendben szóváltás nélkül nyugtázza a többiek jelenlétét. Látszik rajtuk, hogy nem ismerik, egymást mégis régi barátok melegségével a tekintetükben néznek végig a többiekre, majd az őket körülvevő idegen erdőn.

Mintha csak otthon lennének, indulnak meg a hatalmas levelű bokrok között, egy ki nem mondott irányba. Az avatatlan szem nem is tudná meghatározni, hogy az erdőt emberi (vagy más faj) keze formálta-e, vagy az istenek és a természet szeszélye tette-e ilyen formájúvá. Az idegen erdőség folyton változik, mintha csupán táncot járna az áthaladók körül, változatos szín és forma világával. Mintha valami emberi elme által meg nem érthető kakofonikus alkotás kellős közepébe csöppentek volna. Óvatosan lépkednek nehogy, megzavarják az előadást, mert érzik, hogy egy előadásnak lehetnek szem, fül, orr és érintés tanúi. Érzik, hogy a tánc, amit az erdő jár, hogy a dal, amit a szél suttog, hogy a vállukra reppenő pillangónak, a virágok felszálló illatának, még a messziről hozott állatias erős szagnak is jelentősége van, hogy megérthessék az egészet.



Az erdő tisztulni kezd és az előadás hirtelen abbamarad, mintha az erdő tisztelettel adózna valaki vagy valami számára, még a kedvetlenül pergő fűszálak is meghajolnának ez az entitás előtt. Fülük cseng a hirtelen beállt csendben, ahogy kilépnek az utolsó fodros levelű édes gyümölcsöt hozó bokor mögül és arcon csapja őket a káosz mely a tisztáson fogadja a társulatot. Elszórva mindenféle eszköz melyek

feléneke fogalmuk sincs a rendeltetéséről. A furcsán megnyugtatóan kaotikus mezőn fellelhető a lánthoz hasonló pengetős eszköz csakúgy, mint a szanaszét gördülő pergamentekercsek, rafinált festéssel ellátott álarcok és tükrök kavalkádja vásznak, vésők, nemes és nemtelen fémek kupaca csakúgy, mint a félig elfaragott márványtömb vagy a padlót befutó élni látszó szőnyeg, ami minden szemlélődő számára más élményt nyújt.

Valahol egy kupac vágott virág közül egy majdnem alacsonynak mondható vékony fedett arcú női alak lép ki

széttárt karokkal, hogy a következő pillanatban kapkodva odaforduljon az egyik tükörlaphoz a padlón, hogy pusztá kezével rácsapva szikrázó szilánkokká zúzza. A megmaradt nagyobb darabok közül egyet-egyet a vendégei kezébe nyomjon, majd újra eltűnjön egy kupac ismeretlen agyag mögött. Pár kisebb edénykével tér vissza mindegyikben más színű sziporkázó krémes állagú anyaggal. Mintha a festékekbe drágakövek morzsalékát keverték volna, ki tudja talán így is van. Pár ecsetvonást tesz mind a négy tükördarabra, és kíváncsian kezdi szemlélni a hatást. A négy emberen vegyes érzelmek futnak végig, majd egyszerre mintha darázs csípte volna, őket hajítják el a tükördarabokat. A lefátyolozott arcú nő szép lassan összeszedi őket, majd leheveredik egy díszes heverőre és megfellebbezhetetlenül int a négy fős közönségének. Hangjának dallamára a legkeményebb szívekbe is melegség költözik, de határozottságához semmi és senki nem fűzhet kétséget.

- Most már mindent tudtok, menjetek és járjatok el a nevemben, Meletél és Mnemenél majd kikísér titeket és siessetek, az időnk fogy!

Háttér:

Sardyl Pasilara, a művészetek élete során bebarangolta a Gályák. A férfiú bölcsőjét a titokzatos Elfendel ringatták. Édesapja egyszerű rákász született. Sardylt, az ötödiket azonban varsa öröme, inkább a művészetek, felé fordult. Rengeteget csellengett a munkákat vállalt, hogy a világot jelentő szívta magába a színjátszás mesterségét, Alborne helyett azonban a tébolyult megismerkedett egy korosodó papnővel is, aki maga mellé vette és a szerelem mellett az istennő hitének rejtelseibe is beavatta. Amikor az öreg hölgy meghalt, az ifjú sorsa rosszra fordult, mert a színház igazgatója megharagudott rá, miután egy provokatív darab után a közönség majdnem szétverte a színházat, ezért kitette a szűrét. Így hát Sardyl kevés pénzéből hajóra szállt és elhagyta szülőföldjét. Kezdetben különféle vándorszínész társulatokhoz csatlakozott, akik jobbára szívesen látták a formabontó művészt, jó húsz esztendeje azonban már saját társulata van, a Könny és Kacaj Kompaniája. Színpadra vitt darabjaikat egymaga írja, emellett pedig maga is játszik.



istennőjének felkent szolgája hosszú Tengerétől nyugatra eső vidék nagyját. egyetlen kikötővárosában, Ninheonban volt, akinek asszonyától nyolc gyermeke hidegen hagyta a tenger moraja és a teli elsősorban a színjátszás és az irodalom városa színháza körül, apró-cseprő deszkák közelében lehessen és úgy mint szivacs a vizet. A lantpengető Della talált rá. Nemsokára

Papunk nemrég készült el élete főművével: a Kék Herceggel. Egy búskomor, sok helyütt egyenesen hátborzongató tragédiát írt egy fiktív királyi ház és egy egész város pusztulásáról, Szegény párának halvány fogalma sincs arról, hogy ő és társai egy másik síkon gubbasztó gonosz entitás hatalmába kerültek, mely szintén Kék Hercegnek nevezi magát. E lény Hapel földöntúli városában székel és át akar lépni a hús világába. Bizarr kreatúrák egész hada lesi kívánságait és hatalma folytán meg tudja változtatni a realitást is. A hús valóságos művésze. Ha a Kék Herceget a megfelelő mennyiségű néző előtt mutatják be, az elszabaduló – akár tömeges öngyilkossághoz vezető – negatív érzelmek révén a Herceg városával és annak minden lakójával egyetemben átkerül Ynevre, ahonnan visszaűzése szinte a lehetetlennel határos. A Kompania megbolondult tagjainak életét már csak ez a gonosz színdarab tölti ki, Sardyl még azt sem vette észre, hogy Della megvonta tőle a hatalmát. Most azon vannak, hogy visszatérjenek Ninheonba és színpadra vigyék a Kék Herceget.

Egy déli Della-papokból álló csoport azonban az úrnőjük által küldött látomás által tudomást szerzett a Herceg sötét tervéről, és Yllinorba tart, hogy megállítsa a Könny és Kacaj Kompaniáját. Egyedül biztosan elbuknának, de a szerencse bármikor az ember elé vezérelhet egy kalandozó csapatot.

Bemesélés:

Természetesen a legegyszerűbb módja, ha a csapatban van egy Della pap, mert akkor ő maga is kapott egy víziót a többi pappal együtt, de erről azért nem álmodozunk, erre nem látunk túl nagy esélyt.

Alapvető elképzelésünk, hogy a játékosok az előadással nem találkoznak addig amíg Ninheonban meg nem nézik azt. Csupán a társulat illetve az előadás hírével találkozhatnak korábban, fontos, hogy ne tudják, mi van az előadásban, mert aki látta az nem fogja tudni elmesélni, ha igen akkor rettentően zavaros.

Így több mód is van, hogy a karakterek felvegyék a kaland történetének a fonalát:



A játékosokat vendégül látja az Yllanori nemesember egy bizonyos Tugra cwa Golbor thwuri (afféle nemzetségfő). Az idősödő előkelőség egy kiterjedt, fából épült udvarházban lakik, mely körül napszámosok dolgoznak, lovak és pödrött szarvú juhok legelésznek. Halotta, hogy a környéken járnak és gondolta, nem hagyhatja ki a kínálkozó lehetőséget, hogy megismerje a messze földön

híres kompániát.

A karakterekkel elmegy a nemzetségfő egy privát vadászatra, hogy kiélvezhesse a hírességekkel való találkozást. Amíg elvannak, a társulat szórakoztatja az otthon maradtakat, mert azért mégis gondoskodni kell a jó hangulatról és a jól tartásról. Mire visszaérnek már a leült káoszt látják.

Amennyiben a karakterek Gorvikiak vagy más ellenséges ország szülöttei más lehetőségek is nyitottak a mesélő előtt. Akár a nemzetségfő tehet rá, hogy milyen országból valóak, hiszen mindig nagy presztízs híres kalandozókat vendégül látni, akik nagy hőstetteket hajtottak végre. Az is lehetséges, hogy a nemes elfogja a karaktereket és csak a társulat által elszabadított káoszban tudnak megmenekülni.

Persze az az elképzelés is lehetséges, hogy a karakterek csupán a füstölgő romjaira bukkannak a cwa Golbor család háza tájának. Ahogy jónak látod, de ez egy jó kiindulópont, hogy első ízben láthassák a társulat után maradó pusztítást és szembesüljenek vele, hogy mire lehet képes a Kék Herceg illetve az ő darabja.

Ha a csapat nem olyan fajta, akit csupán az igazságszolgáltatás vagy más ilyesmi motiválna, nyugodtan dobj be valami személyes indítást, egy eltűnt testvért, vagy rokont, vagy egy egyéb megbízást, hogy valakinek a lánya, vagy más számára fontos személy szökött meg a társulattal és a játékosokat bérli fel, hogy hozzák vissza. Így folyamatosan nyomában járhatnak a pusztításnak, de sose érhetnek oda időben.

Ranna a zenész papnő, így is úgy is megkeresi őket, vagy, hogy segítséget kérjen vagy, hogy segítséget adjon. A szükséges információkkal felvértezte istennője. Nagyon hatásos kép, ha a Golbor ház romjai között találja meg őket a papnő, és ott mondja el, hogy mégis mi történt és mire számíthatnak. Hogy miért Ranna? Mert ő van a legjobb állapotban még a 4 pap közül, a többi hármat már erősen megviselte a Della szolgálatában töltött évek.

Előadás túlélői:

Erős pszichikai sokkon estek át. Nem elég, hogy az előadás hatására, ami erős asztrális zavart kelt, teljesen esztelenül cselekedtek. A mesélő nyugodtan eressze el a fantáziáját, van, aki kutya módjára fog viselkedni, van, aki csecsemőnek képzelet magát, mások szörnyetegként viselkednek és mérszárolásba kezdenek, megint mások parazsat kezdenek ölelgetni, mint egy újszülöttet. A káosz teljesen elszabadul az előadás után és a Kék Herceg ebből merít erőt. Miután lecsengett ez a kaotikus teljesen vad állapot az áldozatok teljesen össze vannak zavarodva. Az elmúlt órákra csupán részlegesen emlékeznek. Össze-vissza beszélnek, víziókról és rémképekről, teljesen követhetetlenek. Hetek vagy hónapok kellenek, hogy kitisztuljon az elméjük. Vagy legalább 60 manapontos papi gyógyítás, aminek köszönhetően napokig álomban lesznek.

A társulat

Könny és Kacaj Kompániája néven váltak ismerté és lassan hírhedté. Kezdetekben gyorsan ível fel a hírnevük, hiszen egy Della-pap vezetése, akinek a színjátszás és a színdarabok a választott művészete mindig sokat jelent, főleg, hogy minden előadás közben alkalmazta istennője adományát, akinek korábban nagy kegyében állt. A társulat nagyon vegyes képet mutat, de mindenkire rányomta a Kék Herceg a bélyegét. Minden tagjának van valami féle lelki vagy testi torzulása. Kedves mesélő itt nyugodtan elengedheted a fantáziádat, akármilyen pszichológiai betegség a perverzióktól, a szadizmuson át a különböző megmagyarázhatatlan és furcsa főbiákig bármi elképzelhető. De nem feltétlen szembe ötlőek, nem úgy, mint a fizikai elváltozások. Van, aki csupán ocsmány lett, vagy csontkinövések torzítják bizonyos végtagjait. De vannak, akiken már sokkal jobban meglátszik, a hatás. Plusz vagy hiányzó végtagoktól kezdve, a különösen ocsmány elváltozásokon keresztül, rengeteg módon kiütközhet a kompánia tagjain Kék Herceg keze nyoma. A hatás része az is, hogy ezeket az elváltozásokat teljesen természetesnek veszik és nem is értik, ha ezt valaki szóvá teszi nekik.

Della papok:

A korábbi kalandokból megismert 4 Della papot istennőjük a maga szeszélyes módján megbízta, hogy eredjenek az eltévelyedett hitsorosuk nyomába. (Lásd hangulatkeltő). A papok közelségét megérzi a Kék Herceg illetve annak szolgája Sardyl, ezért közvetlenül nem avatkozhatnak be. Erre korábban kellett rájönniük, mert folyton egy lépéssel előttük járt. Ekkor keresik fel a kalandozókat, akiket már jól ismernek, és akiknek, külön-külön de figyelemmel kísérték a kalandjait. A legmegbízhatóbb mind közül Ranna, ezért ő lesz az, aki felveszi a játékosokkal a kapcsolatot, közvetlen az Yllanori udvarban történtek után.



A papokkal első ízben az Yllanori kikötővárosban, Laeru Tailesillen kívül egy fogadóban találkoznak. Azt beszéltek meg Rannával, hogy itt fogják bevárni őt és a karaktereket. Őket korábban a papnő úgy festi le, mint

istennőjének hőseit és hírnökeit. Nagyhatalmú férfiaknak, akiket nem véletlenül választott a fátylas úrnő. Mikor találkoznak, velük akkor szembesülnek azzal, hogy habár Della kegyében álnak az úriemberek, de inkább tűnnek a falu bolondjainak, mint hősöknek, habár a maga területén mindahányan kiemelkedő művészberek.

Nagyon érdekes szituáció és ajánlott lemesélni a Della papokkal való találkozást, mert nagyban hozzájárulhat a kaland további részében tanúsított magatartásukhoz, mind a játékosoknak, mind a papoknak. Mert habár szükségük van az istennő által kijelölt hősökre, de tisztában vannak eredményeikkel és nagyon büszkék az alkotásaikra.

Ahol tehetik, végig segítik a karaktereket, persze csak tisztos távolból nehogy a jelenlétükkel lebuktassák őket.

LaeruTailessill

Yllinor egyik jelentős kikötővárosa, amit főleg ilorok laknak, de természetesen a másik három államalkotó népnek, a tarranoknak, az elfeknek és a nomádoknak is vannak kisebb-nagyobb enklávéik. Kis számban még kiszakadt gnómok is élnek itt. Ötezer állandó lakosa van, fontos hadikikötő és kereskedőváros. A Della-papok itt szálltak meg a Részeg Bárd nevű fogadóban, Ranna innen indul a JK-k keresésére. A szerencsés véletlen folytán a Könny és Kacaj Kompaniája is ide tart, mert itt akarnak hajóra szállni. Sardyl azt tervezi, hogy a Halas téren – jobb híján, mivel Chei militarista országában csak a fővárosban vannak színházak - előadja a Kék Herceget, ami káoszt és szenvedést fog szülni. De ezt a játékosok nem láthatják. Ugyanis előadták az előadást ez kétségtelen, de csupán pár tucat kíváncsi néző számára, így a tomboló káoszt a városőrök hamar el tudták fojtani, minimális veszteséggel, de így is voltak halottak. Mire pedig rendet raktak, a társulat már rég kihajózott.

Természetesen megtudhatják, hogy melyik hajóval hagyták el a kikötőt és, hogy az a hajó merre tartott, de az már rajtuk áll, hogy miképpen erednek a nyomukba. A hajó célja pedig nem más, mint az Elfendeli kikötőváros Ninheon.

Hajóút:

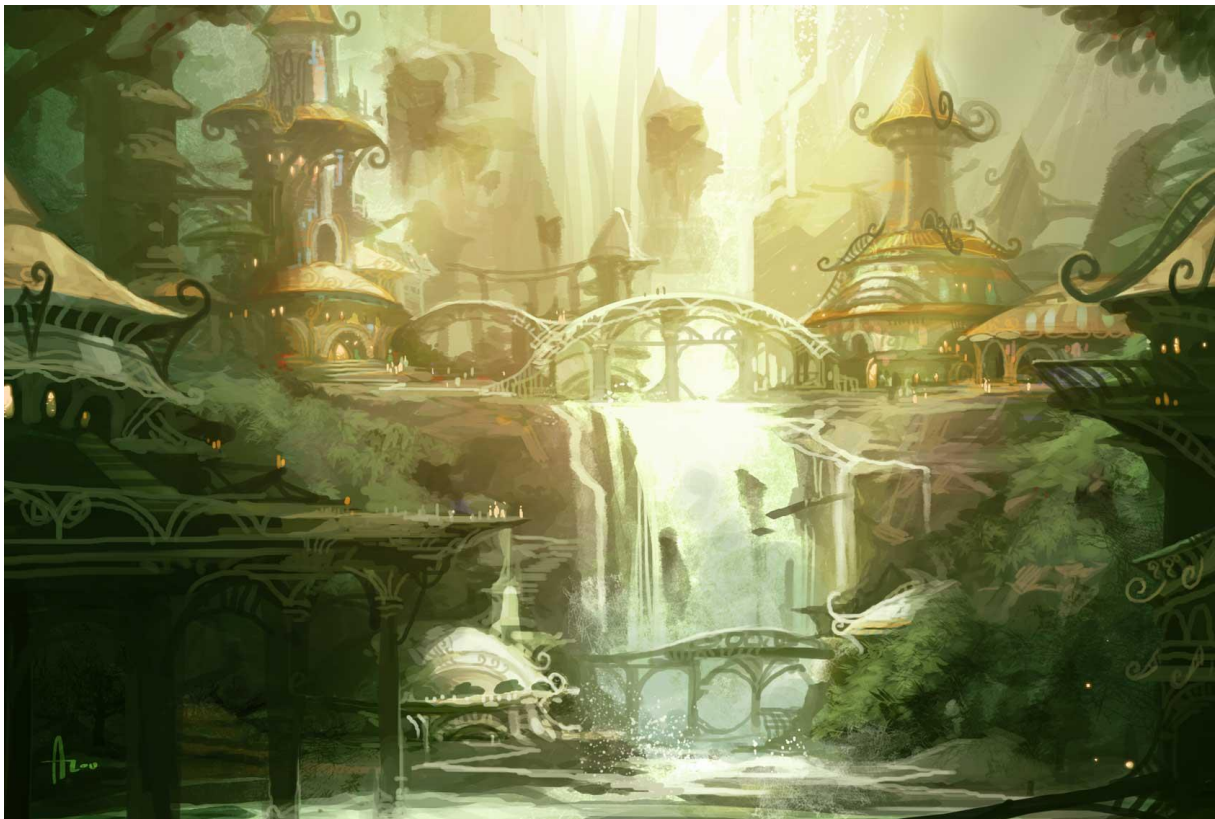
Alapvetően az utazás eseménytelenül telik. De persze ha úgy érzed, hogy a csapatnak szüksége van egy kis fegyvercsattogtatásra vagy éppen túl gyorsan haladnának, nyugodtan bemesélhetsz némi kalóztámadást. Erre az esetre rendelkezésre bocsájtunk egy kráni ork kalóz bandát majd a függelékben. Ez amúgy remek alkalom a karakterek hátrányait is belevinni a mesébe, akik akár a Kék Herceg befolyásából szereztek tudomást a karakterek hollétéről akár más okból erednek a nyomukba, hogy itt jól hátráltathassák őket.

Ninheon:

A városban végre beérhetik a szintársulatot, akiket pártfogásába vett az egyik kissé különc elemberiesedett elf nemes. Aki híres mecénás és polgárpukkasztó hírében áll. Irdalas Lantah élete célja (legalábbis az elmúlt száz esztendőben), hogy gúnyt űzzön fájának nemeseiből. Ezt alátámasztandó ember nőt vett feleségül. (Róluk az NJK-k között olvashatsz). Habár különc nagyon jó kapcsolatot ápol az ember kereskedőkkel és nagyon szép vagyonra tett szert, minek köszönhetően képes az előadásig megvédeni a kompaniát. A karakterek nem férközhetnek a közelükbe, egészen a másnap esti előadásig. 1-2 napja van a játékosoknak a várossal való

megismerkedésre valamint, hogy meghívást eszközöljenek ki, vagy jussanak be az előadásra.

A Kereskedőváros szerfelett érdekes hely. Három részre osztható, az első a kikötőnegyed. Itt ugyanúgy vannak kocsmák és bordélyok, mint minden más kikötőben - teljesen emberlakta rész, az elfek csak a kereskedelem érdekében tűrik meg városukban. Örök viták témája, sokan valóságos fekélynek tartják. Beljebb, a lankás dombok között helyezkedik el a módosabb emberek és félelfek, illetve elemberesedett elfek lakóhelye. Gazdag környék, csinos kőházakkal, de szépsége meg sem közelíti az erdőben rejtőző elf város szépségét. Ott egyetlen embert vagy félelfit sem tűrnek meg, így a jellegzetes, fába álmódott elf tornyok harmóniáját semmi sem törli meg. Az elfek itt is teljes elszigeteltségben élnek, az emberekkel csakis a kereskedelem miatt érintkeznek néhányan. Innen elf erdőjárók viszik tovább az emberek által hozott árut a belsőbb vidékekre. Nem haszonszerzés vezeti őket, pusztán meg akarják teremteni a lehetőséget, hogy mindenki hozzájuthasson az embervilág termékeihez - ha éppen kíván.



Úgy tudjuk, ez az egyetlen hivatalos információ Elfendel egyetlen másfajúak számára is látogatható városáról, ami több kérdést is felvet. Mi úgy gondoltuk, hogy a városban a kalahorák rönkszentélyei mellett némely pyarroni istenek templomainak is helye van. A tenger közelsége miatt elsősorban Antohnak, emellett még Dreinát, Kradot és Ellanát tisztelhetik a városban. Gilron papsága ritkán emel templomokat, de egy papkovács természetesen innen sem hiányozhat. Egy Arelnek szentelt liget is előfordulhat a jómódúak kerületében, de a szigorú elfendeli „kijárási tilalomra” való tekintettel papjai már hiányoznak innen. Dellának és Alborne-nak a város egyetlen színházában vannak oltárai. Darton papságát megtűrik, mert utolsó útjukra kísérik a halottakat, de Uwelnek már nincsenek szolgálói. Adron, Noir és a Dél-Yneven kihalófélben lévő Kyel ninheoni egyháza pedig a KM-re van bízva.

Fontosabb helyszínek:

Kikötő: Ez az első helyszín, amivel a karakterek találkozhatnak. Egy kis öbölben kap helyet, amit tornyok védenek. A hajók felhozatala vegyes, megtalálni az emberi kéz által készített Illir típusú hajókat és a könnyű elf személyszállítókat is.

A négy sas fogadó: Egy előkelő fogadó, amit egy Ninheonból kiszakadott elf kalandozó csapat alapított ezelőtt 400 éve. Azóta is híres a hely jó vendéglátásáról, nyílt személyzetéről és toleráns tulajdonosairól.

Lótusz függőkert: Ellana istennő szentélye. Ahogy bent sétál, az ember olyan érzete van, mintha egy kertben sétálna. A rafináltan elkülönített szobák mind egy-egy apró tisztások és az ember könnyen elveszhet bennük, ha nem ismeri a járást, így ajánlott egy papnő kísérete.

Zafir lámpák háza: Egy fürdő, melynek medencéiben zafírszerűen ragyogó átlátszó vize mintha derengene a sötétben. Sokan esküsznek rá, hogy a víznek gyógyító hatása van. Ami igaz is lehet, hiszen olyan ásványokat tartalmaz, ami jól tesz a bőrnek és a párája megtisztítja a légutakat.

Lombszentély: Egy hatalmas tölgyben kialakított több szintes szentély, amely az elf kalahorák tiszteletére készült a középső városban.

A hókristály: Egy félelf által vezetett teaház, híres a süteményeiről és a több száz ízben kapható teáiról, amiket mind a tulajdonos természet saját birtokán.

Démoncápa: Egy fogadó a kikötő negyedben, nem a legelőkelőbb, viszont itt megtalálható a város alvilágának színes kivonata. Tulajdonosa minden újdonsült vendégnek szívesen elmeséli, hogy az öregapja egyszer egy szem maga egy lándzsával vadászott le egy démoncápát. Ami egyébiránt igaz is, hiszen a cápa csontjai a sötét mögött díszelnek.

Nyugati szél, keleti szél: Egy a belső negyed és középső negyed határán található rettentően sznob hely. A város kulturálisan érdeklődő lakosságának színe java megtalálható ahol eszmecsere folytatnak mind művészetekről, mind politikáról, mind mágiaelméletről (akkor is, ha nem értene hozzá). Irdalas Lantah törzshelye.

WyddanM'Aldvin, a Messzenéző rönkszentélye: Egy a tengert idéző motívumokkal faragott 4 láb magas facölöp. A tengerek (hamis) kalahorájának emelték egykoron. Több elf és félelf hajós még manapság is el-eljár előtte egy könyörgőtáncot.

A sírkert: Ninheon emberi lakossága használja. Elfendel uralkodója rendelettel szabályozta, hogy csupán három Darton-pap szolgálhassa morbid istenét országában. Az elfek és félelfek oroszlánrésze kerüli ezt a helyet, mert a hideg futkos a hátukon tőle.

A Gyöngykapuló: Ez a patinás, háromszintes épület a város legjobb világi bordélyja. Már a neve is kétértelmű, az örömlányok szépségére, valamint... valami másra is utal.

Előadás:

Az előadás egy pompázatos hatalmas elf/emberi szokások szerint épített amfiteátrumban lesz megtartva. A kaland szempontjából nagyon fontos, hogy igazából az előadással most találkoznak első ízben a játékosok és ez fogja a kaland gerincét képezni. Innentől kezdve felvonásokra osztjuk a modult és minden felvonás két részből fog állni. Két felvonás között minden esetben tartanak egy 10-15 perces szünetet.



Az első rész mikor a karakterek végignézik a felvonást a második részben pedig, ahogy leereszkedik, a függöny átkerülnek Hapelbe ahol le kell játszaniuk a darabot. A függöny fontos katalizátora a térváltásnak, minden esetben! Amikor Hapelben vannak, a játékosok akkor a darab 1-1 karakterét fogják alakítani. Lehetnek városőrök, lehetnek a király vagy a királyné, a főkomornyik, egy szóval majdnem bárki, de minden felvonásnál mások és mások. Kénytelen lesznek újból végigcsinálni az előadáson látottakat, persze beleavatkozhatnak, de ami nagyon fontos, hogy a végeredményt nem befolyásolhatják. Amennyiben egy esemény megtörtént a színpadon meg fog történni Hapelben is. Szembesüljenek a görög drámákból jól ismert hübriszzel, hogy hiába ismerik, az események kimenetelét nem tudják azt megváltoztatni, maximum a részleteket. De hadd próbálkozzanak a játékosok felvonásról felvonásra. Ez alól csupán az utolsó felvonás lesz, kivétel ugyanis annak nem fogják látni a befejezését.

A darab:

A darab helyszíne egy ostromlott városállam, amit nem nevez meg. A városállamot pedig a Kék Herceg ostromolja. A cselekménye egy nap alatt játszódik igazodva a klasszikus dráma felosztáshoz. A cselekményt megelőző éjszaka véres csatában csaptak össze a városállam és Hapel seregei. A játékosok nem bújhatnak sem **Trishalla királyné**, sem **Dagrim herceg**, sem a **küldött**, sem a **Kék Herceg** bőrébe, ezen felül, hogy kiknek a szerepét veszik át a játékosok teljesen a mesélőre van bízva a csapat ismeretében. Lehetnek közkatonák, városi polgárok, de akár főpap is.

1. **szín:** Hírnök érkezik a trónterembe. A király halálhírét hozza. A herceg (aki átveszi a királyi szerepet) Dagrim. Ezen kívül jelen van a testőrkapitány Kaldama illetve az özvegy királyné Trishalla, a főpap Bilud, valamint 3 tanácsos és egy tucatnyi katona. A jelen lévők keseregnek kicsit a meghalt király felett, meg afelett, hogy mi lesz velük. Ekkor jön meg a Kék Herceg követe, egy álarcos idegen. Felajánlja, hogy fogadják el a feltétlen megadást. Herceg és testőrkapitány harcolnának, a királyné és a főpap megadnák magukat (a főpap az istenek haragját látja a támadásban, ezt hangoztatja is), pár súlyos érv után kiviharzanak, és a függöny legördül.
2. **szín:** A herceg végső csatára készíti fel a katonákat és a város népét. Eközben a királyné és a lányai felkészülnek, hogy az egyik lány kezét felajánlva üljön a Kék Herceg a trónra és ezzel biztosítsák a békét. A királyné ráveszi szeretőjét, a testőrkapitányt, hogy támogassa őket és a csata folyamán óvja

őket, amíg le nem tisztulnak az állapotok. A testőrkapitány megfogadja, hogy élete árán is védelmezi a királyi családot majd függöny le!

3. **szín:** Merénylet a herceg ellen. Imáiba révedve kéri az istenek segítségét a szörnyű sereg ellen. Ekkor egy árnyakba borult alak tört döf a szívébe és holtan esik össze. Az alakot nem tudják elkapni, de a meglebbenő csuha alatt valaki felismerni véli Biludot, a főpapot. Természetesen nem a főpap gyilkolja meg a herceget, hanem a Kék Herceg egyik ügynöke, de senki nem hisz a főpapnak, hiszen hangosan állította végig az istenek akaratát, amivel nyíltan szembeszegült Dagrim. A közönség tudja, hogy nem a főpap volt, hiszen az a saját cellájában imádkozott végig, amit a színpadon mutatnak is, de mivel az ő irányába tűnik el az árnyék, azt hiszik. Mikor lecsapják a főpap fejét, akkor gördül le a függöny.
4. **szín:** A trónterem az utolsó helyszín, az ablakon kinézve látszik, hogy éjszaka van már, a trónon a Kék Herceg megközelíthetetlen alakja ül, diadalmasan. Lefitymálón beszél a városról, és amolyan győzelmi lakomát tart, magától eltelve részletezze, hogy milyen büntetést érdemel a város, amiért dacolni, mert az ő hatalmával. Trishalla királyné feláll, hogy előadja a házassági kérelmet és ezzel kegyelmet nyerjen a városnak, de ekkor történik valami a színpadon. A della papok csinálják a fesztivált ezúttal a függöny legördül az előadás vége előtt és a karakterek újra Hapelbe kerülnek

Szereposztás:

- Nakani Hometh: Trishalla királyné
- Oresta Cassieri: Glaranil hercegnő
- Edrolin Brighel: Dagrim herceg
- Arynn Dorballan: Yrcalla hercegnő
- Yannik Rodiff: Nordan ezernagy
- Bacco Tarmallis: Kaldama testőrkapitány
- Arlom Delun: Bilud főpap
- Sardyl Pasilaran: a Kék Herceg hírnöke/palotaszolga
- Tarlenar din Mydd: zenész

A színészek leírásait megtalálod az NJK-k között.

Első felvonás: Az első felvonásban a játékosok szavakkal küzdhetnek a helyes megoldásért. Megpróbálhatják meggyőzni a feleket, hogy mit kellene tenniük, egyik oldalon egy szörnyű háború áll az elmondások szerint rémséges kreatúrákkal a másik oldalon a bizonytalanság, hogy valójában milyen uralkodó is lesz ez a Kék Herceg. Még ne legyen erős a karaktereken a nyomás. Még csak elkezdett egybe olvadni a két város csak néhol jelenjenek meg furcsa árnyképek, egy-egy hajlott hátú ember.

Második felvonás: Ebben a színben nyugodtan szakítsd ketté a csapatot, egyik fele legyen a városban, a herceg mellett, vagy a katonák között, esetleg a város csatamágusa mellett teljesítsen szolgálatot és készüljön a csatára. A másik fele pedig lehet az egyik hercegnő, az egyik testőr, akár a testőrkapitány. Ebben a felvonásban már elkezdődik a két város összeolvadása. Hapel beszivárog, a karakterek városról alkotott képébe mikor átélük a darabot. Egyre több a furcsaság, a városban egyre több a furcsa szerzet, és furá mód ezzel mindenki rendben van a játékosokat leszámítva. Ekkor már láthatják a városfal alatt gyülekező seregeket. Ocsmány szörny kreatúrákból

áll, amik valami rémálomból léptek elő, és ezen arcokat látják sokkal visszafogottabban visszatükröződni a helybéliekben is. Fontos, hogy a karaktereknek nem árt oldalt választaniuk, hogy a harc vagy a megadás mellett döntenek. Természetesen a végeredményt nem fogják tudni ezzel befolyásolni, hiszen győz a megadás mellett állók tábora.

Harmadik felvonás: Nyugodtan rakd az egyik játékost a főpap bőrébe. Küzdjön az igazságtalan ítélet ellen, meneküljön, ha kell. De ne legyen remény, amikor lecsapják a fejét, gördüljön le a függöny, hogy jöjjön a végső szín. Minden sarokban a szörnyűség leselkedjen a karakterekre. Egymást leszámítva mindenki már csak valamiféle torz emlékezete önmagának. Ahogy a végső akadályt Dagrimot is eltávolítja a Kék Herceg az útból, hogy a várost teljesen a magáévá tegye. A harcosabb beállítottságú csapatoknak add meg a lehetőséget, hogy meneküljön a főpap képében és akár a csapattársak segítsék őket ebben, de ne feledd rájuk szabadítani a városöröknek öltözött szörnyszülötteket lépten, nyomon. Érezzék, hogy az életükért futnak, de egyre kisebb az előnyük és a végén kapják el mind ahányat. Vezessék őket rögtönítélő bíróság elé, és ahogy lesújt a hóhér bárdja, kerüljenek vissza a saját idejükbe.

Negyedik felvonás: Itt sokkal fenyegetőbb és rémisztőbb a Kék herceg jelenléte. Itt már majdnem tökéletes az eggyé olvadás sok ember, aki csak néző az előadáson megjelenik az ünnepi asztal körül, sokan nem értik a helyzetet. Innen a játékosokon áll, hogy mi lesz az előadás vége. Egyfajta szörnyvacsorán vegyenek részt, de legyen lehetőségük előtte a palotában bolyongani, hogy lássák a már majdnem teljes várost és elszörnyülködjenek. A serlegekben vér és egyéb testnedvek találhatók, az asztalon megtálalva emberi darabok elkészítve különböző íncsiklandozónak szánt falatokkal. A palotában fellelhető eszközök legyenek sok ízben szerves részek. A festmények éljenek, a szobrok pislogjanak. A Kék Herceg jóízűen kacagva dobjon le egy félig megrágott emberi kézfejet, vagy más testrészt miközben a város lakosságának teljes asszimilációjáról beszél. A királyné rettegve kérjen kegyelmet, de látszódjon rajta, hogy ő maga is megsínylette az eggyé válást és, hogy retteg attól, mit hoz az elkövetkezendő nap. És innentől kezdve van teljes mértékben a játékosokra bízva milyen befejezést szánnak a darabnak. Fontos, hogy a vacsora még éjjél előtt történik, de mire feljön, a nap egybeolvad a két város és már nem lesz, mit tenni, elbuknak a papok, elbuknak a játékosok.

Színek között: Minden alkalommal mikor végeznek a Hapeli eseményekkel alkalmuk van kb. 10-15 percet nyomozni a színfalak mögött. A társulathoz nem képesek közel jutni, jelenleg túl erős hatalmak védik őket, ha erővel próbálják meg csúnyán járjanak porul. A színház azon része ahol a szereplők vannak mágiával is védett. Ninheonban nem képesek ellenük már tenni, túl nagy a hatalmuk, csupán Hapelbe átjutva képesek ellenük tenni, ott is csak az utolsó felvonásban. Viszont ahogy folyamatosan szűrődik át a város, kéjes nyögdécseléseket, halálsikolyokat, kínzások hangjait hallhatják, a vége felé már akár áttetsző víziókat is láthatnak a színházban, egy-egy feltűnő palotaőr, aki után szaladva nem találják, csak, hogy erősítsük a horror hangulatot. A Della papok próbálják áttörni a gátat folyamatosan, de nem, megy nekik, csupán annyit érnek el, hogy különböző módokon segítsék a csapatot Hapelben, de ő maguk nem mehetnek át, hiszen akkor lebuknának. Mindannyian a művészetüknek megfelelően segítik a játékosokat. Hogy milyen módon az NJK leírásoknál megtalálod.

Hogy segítenek a papok Hapelben?

Mivel teljes jelenlétükkel nem lehetnek, jelen ezért csupán közvetve tudják a karaktereket segíteni tanácsokkal. Így Ranna gitárhanga mindig a megfelelő irányba tereli az arra odafigyelő játékosokat. Odhkuu által készített ékszereket viseljenek, mikor felöltik az egyik szereplő alakját, legyenek furcsák azok az ékszerek nem odaillőek, hiszen nomád jellegű ékszereket készített. Ezeken az ékszereken keresztül akár mozgó ábrákkal akár villódzással, adja, tudtukra mit szeretne. Ha van valami nyelvzseni vagy jelrendszerben járatos karakter nyugodtan alkalmazza morze jelzésnek megfelelő rezgést vagy villogást az ékszereken. Ad'Len versei nehézkesen képesek utat találni, de mód van rá, akár ha belenéznek egy könyvbe, vagy kezükbe kerül egy-egy papírdarab, esetleg működjön közre Pillel a szobrásszal és egy szobor szavaljon nekik, vagy adjon tanácsot nekik. Az első színben csak csempéssz bele pár dolgot, ne legyen egyértelmű, ha nem jönnek rá maguktól, akkor esetleg a szünetben felkereshetik őket a papok, hogy miért nem figyeltek rájuk, pedig próbáltak szólni nekik. A papoknak nem fogsz találni értékeket, hiszen nincs, rá szükség, ők amúgy sem bocsátkoznak fizikai harcba segíteni pedig csupán varázshatalmukkal tudnak.

Ad'Len versei:

Az elsőt a halálhír idején adhatod a játékosoknak:



Legzöldebb völgyünk ölében

- Jó angyalok laktak ott -

Hajdan büszkén, büszke-szépen

Drága kastély ragyogott.

Földjén Gondolat királynak

Fölszökött!

Sohse lengtek szeráf-szárnyak

Gyönyörűbb torony fölött.

Ormain zászlók lobogtak,

Sárga, gőgös, víg-arany,

Mindez rég volt - tűnt koroknak

Távolaiban!

Ahány enyelgő játszi szellő

Ment arra át,

A dús, bokrétás bástya mellől

Mint szárnyas illat szállt tovább!

Lantzenére ott a vándor,

Ki e boldog völgybe jött,

Láthatta, hogy szellem táncol

A lángablakok mögött

Egy trón előtt, amelyen ülven

Bíborban született

Királyuk trónolt, ki körül fény

Árasztott méltó ünnepet

De bú-ruhás átkok sereggel

Szállták meg a király honát:

Sirassuk őt! mert soha reggel

A második pedig valamikor mikor a hírnökre vagy más esetben megpróbál utalni, hogy ki a tettes, vagy csupán a herceg halálakor, rád bízom:

Óh bolond dráma! nem feled

Örökre aki lát!

Hogy űzi folyton a tömeg,

S nem éri, fantomát,

És körben űzi, s visszatér,

Nem éri sohase;

Bűn, örület és szenvedély:

Ebből áll a mese!

Nem süt már éjszakáin át!

S háza körül a halk dicsőség

Ma már csak oly-

Mód zengi őt, mint rege hőjét,

Kit elhantolt a kor.

S csak rémes árnyak bálja, melyet

A véres ablakokon át

Ma itt disszonáns zene mellett

Az utas kavarogni lát,

A sápadt ajtóból ma rémek

Folyója foly

Örökké, s hova azok érnek,

Van kacagás - de nincs mosoly

De ím, egy csúszó rémalak,

Mint vérpiros gomoly,

Előgyűrűz a színfalak

Magányaiból.

Jön! - jön! - és a bábok soka

A Csúszók étke lesz.

Sír a szeráf: férgek foga

Emberek vérével veres

Hapelban:

Hapel egy gigászi, Ynevtől teljesen idegen építészeti stílusú városóriás. Hajmeresztően magas, hulla fehér kőből emelt tornyok nyújtóznak a kék ég felé, amin egy égitest sincs. A szürreális, ősi házak olyanok, mintha időnként átépítették volna őket. A KM hangsúlyozza ki, hogy a JK-k parányi rovaroknak érzik magukat a gigászi épületek között, és lépten-nyomon az az érzésük támad, hogy egy ismeretlen, veszedelmes erő figyeli minden mozdulatukat. Hapel utcái útvesztőszerűen kanyarodnak, de a távolban egy mindennél hatalmasabb palota látszik, amelynek összes ablakából kék fény árad, a kalandozók pedig ösztönösen érzik, hogy be kell lépniük a kapuján. Olykor bórszárnyak csattogását, vihogást vagy idegen hangok suttogását hallják, máskor türkiz lidércfények csalogatják őket. Az épületeket díszítő ocsmány szobrok és domborművek időnként mintha fintorognának, illetve megmoccannának. Ritkán egy-egy sziklatömb is leválik valahonnan, és feléjük zuhan (sikeres Ugrás vagy Gyorsaság-próba, vagy 2k6 sebzés). Ha sokáig bolyonganak, dobjanak Asztrális Mágia ellenállást 25-ös E ellen, különben 1d10 percre megőrülnek. A tébolyult JK viselkedése a KM fantáziájára van bízva. Itt csak egyetlen ember segíthet nekik: a testetlen Ranna, ugyanis a papnő távoli gitárszó alakjában vezeti őket a Herceg kastélya felé.



A palota:

Titáni, barokkosan túldíszített citadella legalább 10 láb magas kétszárnyú érckapuval, melyet hátborzongató, kéken pislákoló Kék Pecsétek borítanak. A bejárat résnyire nyitva van, az épületmonstrum előtti tágas téren azonban egy bizarr fogadóbizottság várja a behatolni vágyókat. Két láb magas, díjbirkózó alkatú emberek ötfős csoportja, akik leginkább Abaszisz fegyelmezett falanx harcosaira hasonlítanak. Halványkék testüket ezüstszín mellvért és kék tarajos sisak védi, baljukban szögletes közepes pajzs a Kék Pecséttel, jobbjukban pedig egy-egy obszcén buzogány, melynek feje hímtagra emlékeztet. A sisakok takarásában arcvonások helyett arasznyi puha tapogatók ezrei izegnek-mozognak és egyetlen vérekes, kék szem mered az elborzadó szemlélőre.

A palotaőrök vérbefagyott – természetesen az is olyan, mint a tinta – tetemeit maguk mögött hagyva belépnek az épületbe. A KM írja le, milyen kolosszális, démoni és idegen helyre tévedtek, mintha maga az épület is eleven lény lenne, mely azon van, hogy összeroppantsa őket. Innen egy szinte véget nem érő csigalépcső vezet felfelé a Kék Herceg tróntermébe. Ezt Pill segítségével lelik meg, aki egy szobor alakját vette fel. A harcot szerető, vagy túl gyorsan haladó csapatoknak itt be lehet mesélni még egy ötfős palotaőri osztagot.

A trónterem:

Mielőtt belépnének, meg kell küzdeniük a Herceg házi kedvencével is, egy 4 láb magas, leginkább egy torz pávára hasonlító madárral, melynek kitárt farktollain Kék Pecsétek díszelegnek. Odabent egy trónterem fogadja őket, mely hasonlít a Kompánia által használt díszletre, a bent tartózkodó alakok pedig a társulat tagjaira. A tragédia első színe most kezdődik.

Néhány érdekes helyszín:

A szökőkút: Egy 20 láb széles kőmedence, amiben vadul üzekedő párok szobrai vannak. Egy bökkenő van, víz helyett vér csorog a különböző testnyílásaikból.

.A kaloda: Az egyik kisebb téren egy hatalmas bronzkaloda van, amibe egy csupasz, kékes bőrű, hermafrodita óriást zártak. Legalább hat láb magas lenne, ha ki tudna egyenesedni, és tele van nyílt sebekkel, melyeket tenyérynyi kékesfekete legyek lepnek. A monstrum felől áradó rothadásszag leírhatatlan.

A kín és a kék utcája: Egy kis utcácska, amin végighaladva kéjes szeretkezés hangja üti meg a fülüket. Ez kisvártatva sikoltozásba és csontok recsegésébe, vér fröcsögésébe csap át, majd hamarosan újra az élvezetébe.



Kerek tere: Egy tér, aminek négy sarkán egy-egy oszlop van, amiknek a tetején egy hatalmas kerék van felerősítve és arról emberi testrészek, néhol fél vagy egész hullák lógnak alá.

Az obszcén oszlop: 10 láb magas, fallikus és karnyi hosszú kék meztelen csigák mászkálnak rajta. Az a botor, aki megérinti az egyiket, 1k6 Sp savsebzést szenved.

A könyvtár: Más nem is lehet ez a pantheon szerű épület, aminek ajtajából egy véres lapú könyvekből és tekercsekből álló folyam borította el a közeli utcákat. A JK több helyütt derékig süppednek

bennük. Néha megmoccan egy kupacnyi, olykor pedig egy-egy kék kezűt látnak kiemelkedni alóluk. A KM fantáziájára van bízva, mit történik, ha az egyik gazdáját kihúzzák.

A fa: Egy hatalmas, terebélyes lombkoronájú, kék levelű, fekete törzsű fa, mely épp virágzik. Amint a közelébe érnek, rothadásszagú szél kerekedik, ami egy ölnyi szirmot sodor feléjük, melyek élesek, mint a borotvapenge (1k3 Sp/db).

A híd: 3 láb széles és összegabalyodott emberi szobrokból van, amik felnyögnek, amikor rájuk lép az ember, majd az illető anyanyelvén könyörögni kezdenek neki, hogy csatlakozzon hozzájuk. Alatta jó 20 lábnyi mélység.

Vége:

Nos, alapvetően két féle befejezés lehetséges, a játékosok elbuknak, és a város elpusztul, szörnyek hordáinak martalékává válik, esetleg hónapok múlva megérkeznek az elf csapatok, Varáslókkal támogatva és teljes mértékben kipurgálják a helyszínt, de ekkorra a játékosok már rég megszűnnek tudattal rendelkezni, csupán a Kék Herceg valamelyik szörnyszülöttjei lesznek, akik vakon teljesítik minden kívánságukat.

Amennyiben sikerrel járnak és elpusztítják, a Kék Herceget úgy találják, a várost mintha egy ostrom után lenne. Az egybeolvadás nem sikerült, de elkezdődött, az örület elkezdett dolgozni az emberekben, a korábban leírt örület állapotai városi méreteket öltöttek. Ezen felül megrongálódott az épületek is és rengeteg a halott. De a város megmenekült a játékosok is, Della pedig kifejezetten hálás a karaktereknek és a papjain keresztül teljesíti kívánságaikat, már amennyire ezt szellemi állapota engedi. Legyen a kérés kifacsarva kicsit, hogy ne távozhassanak a karakterek teljes elégedettséggel.

NJK-k

Odkhuu Küdgin

6. szintű Della-pap

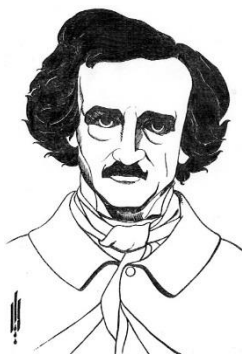


Öregapja nevelte fel, akinek mindig gondjai voltak a pénz megtartásával és persze az alkohol fogyasztásával. Már fiatal korában nagyon ügyes kezű gyermek volt és hamar már 8 éves kora környékén elszegődött egy cserzőműhelybe inasgyereknek, ahol hamar megtanulta, hogy ne vigye haza a pénzét, mert ha odaadja, nem eszik, ha nem akkor megverik. Így 12 éves korára el is költözött öregapjától, aki addig folyamatosan a régi történetekkel tömte a fejét. Állítása szerint azért ivott annyit, hogy könnyebben kapcsolatba

tudjon lépni a szellemvilággal. Még felnőtté válása előtt volt szerencséje megismerkedni Della istenasszony tanításaival és angyalaival. Mikor találkozott az angyalokkal úgy vélte, hogy a szellemek jöttek el hozzá, akikről öregapja beszélt folyamatosan. Már egy hozzátartozója sincsen, és minden lehetőséget megragad, hogy beszélgesse emberekkel, sőt néha bele is bújik emberek bőrébe. Így elképzelhető hogy ő lesz a karaktereket bebocsájtó városőr illetve az első fogadóban a lovászfíú csak, hogy később, mint ételárusként találkozzanak vele. Persze bomlott elméje szerint mind más és minden „énjének” megvan a határozott véleménye a másikról. A városban lakó troll nem bántja, sőt néha mintha beszélgetnének, ez abban nyilvánul, meg hogy a troll morog vagy alszik míg Odkhuu össze vissza beszél hozzá. Viszont az új vallás követőit szívből gyűlöli, és ott árt, nekik ahol tud, leköpi, felbuktatja őket, ha teheti, beléjük rúg, megtépi a hajukat, ruhájukat. Művészte szerint ékszerész, ötvös, hagyományos nomád stílusú ékszereket, karkötőket, nyakláncokat, fülbevalókat, tarsolyokat gyárt, és mindegyiket megáldja Della kegyével, amivel a kívánt érzelmi hatás felé terelheti a viselőt. Az V. Hősök Napján futhattak vele össze a játékosok.

Ad'Len Opp

5. TSZ Della-pap



Az idősidő pap egész életét az irodalomnak szentelte, még hozzá olyan műveket adott ki világ életében, amik képesek voltak megborzongatni a legkeményebb kalandozókat. Történetei a misztikumban és a városi környezetben gyökereznek. Minden adandó alkalmat megragad, hogy ihletet szerezhessen, és ha támad, egy ötlete azonnal papírra veti. Kinézete okán igen furcsa alak, és csupán az lehet tisztában kilétével, aki rendelkezik irodalom MF képzettséggel, amúgy Syburron kívül nem igazán ismert, ott is csak a magasabb körök fiataljai kedvelik a stílusát, amivel izgalmat vihetnek életükbe. A IV. Hősök Napján találkozhattak a játékosok vele.

Pill a viaszműves

8. tsz Della-pap:

Vékony közepes termetű kopaszodó, bőre fakó 47 éves elmeroncs, akit nyomasztanak látomásai, mert abból sok jut neki, tehát ha létezne Della egyház valószínűleg főpap lenne, de zavarodottsága miatt a műhelyét is a tanoncok viszik. A folytonos jövőképek, amik mostanra a legapróbb dolgokról is bevillannak, (pl. a leeső szög erősen visszhangzik a fejében s az általa keltett hullámok, kirajzolják számára a képet amint egy vendég belelép s lever egy tucat vagyont érő művet melyek széttörnek, és a vendég zavarában még be is perli s



csődbe jut Pill) ekkor ő nekiáll takarítani és nagyon zavaros, hogy folyton mindenféle mással foglalkozik. Ezen még ront a beszédzavar (lehet Tourett szindróma vagy akármi, ez km függő hangulati elem az njk egyénisége miatt). Városban betöltött szerepe a falu bolondja lenne, ha nem az övé a világhírű viaszműhely, és panoptikum, emellett nagytiszteletű tanár volt az egyetemen egészen a lázadásig mely után eltiltotta a cenzúra a tanítástól, mivel nála gyűltekek össze a lázadók/forradalmárok. Az első Hősök Napja kalandban találkozhattunk Pillel.

Ranna

6.tsz Della-pap:

Hangszere a gitár, és a zeneművészet nagy mestere, habár fiatal kora ellenére erősen szétszórt, de ez nem is igazán meglepő Della követőjétől, sőt talán elvárt is! Barnás bőre talán még egzotikusabb szépséggé varázsolja így is elragadó alakját. Származását tekintve valószínűleg csörgedezik gorkviki vér az ereiben. Temperamentumos, de halk szavú teremtés, aki jelenleg magához képest rettentő eltökélt, hiszen istennőjétől kapott egy megbízást, de furcsa neki a szituáció és sokszor elszégyelli magát, hiszen nem ehhez szokott. Gyakran vonul le és csendben csak pengeti a gitárját, valami furcsa csak általa ismert dallam alapján. III. Hősök Napja kalandjában találkozhattak Rannával.



Sardyl Pasilara,

6. Tsz-ű elfendeli Della-pap

Magas, ösztövért testalkatú, negyvenes évei végén járó férfi. Kellemesnek mondható arcát sasorr uralja, őszülő barna haja a vállát söpri. Kék tekintete azonban zavaros, gyakran a messzeségbe réved, amikor beszél. Ruházata barna bőrcsizmákból, egy kék posztónadrágból és egy sárga színű ingből áll. Övéről egy dísztelen törhüvely lóg, nyakában egy ezüst medália, amin két egymást keresztező fénykéve van. Vállára szürkés köpönyeget borított. Válláról egy réGINEK tűnő bőrtáska lóg, amiből pergamenlapok sokasága kandikál ki. Ő az, akit megkönyékezik a Kék Herceg és megírja a darabot.

A Herceg Heroldja:

KÉ: 45	Ép: 25	
TÉ: 100	Fp: 120	
VÉ: 140	SP: 1k6+4	
AME: 65	Tám/kör 2	
MME: 65	MP:	24

Különleges képességek: bármikor képes kaput nyitni Hapelbe, amely beszippantja a kiválasztott áldozatokat. Ha a JK-k a társulat tagjaira támadnak, mert mégis találtak valami leleményes módot rá, élni fog vele, és azonnal megkezdődik a lejátsszandó szín. Onnantól kezdve a Hapelben fejezethez kell lapozni. Harc esetén ujjnyi karmokat növeszt és megszállottként küzd, továbbá csak mágikus fegyverek sebzik.

E teremtmény a Kék Herceg egyik szolgája, akinek az a feladata, hogy megvédje a társulatot. Egy kék csuhát viselő, rút, törpenövésű emberre emlékeztet. Teljesen szőrtelen, arca ráncoktól barázdált, sötétkék, pupilla nélküli szemei közül az egyik sokkal lejjebb van, mint a másik. Sardyl azt hazudja a kíváncsiskodóknak, hogy egy torzszülött gnóm, akin még Edorlban esett meg a szíve, mert a fajtársai kivetették maguk közül. Boszorkánymesteri mágiját használ.

A hapeli palotaőrség:

KÉ: 40

AME: 40

TÉ: 100

MME: 40

VÉ: 150

Ép: 15

CÉ: 20

Fp: 85

Fegyverzet: Harcértékeket az egyszerűség kedvéért a fegyverrel együtt kell érteni

Hosszú kard: 1k10+4

Csatabárd: 1k10+6

Tüskés buzogány: 1k6+7

Hosszú íj: 1k10+4

Közepes pajzs

Mellvért: SFÉ: 4

Két láb magas, díjbirkózó alkatú emberek ötfős csoportja, akik leginkább a Hat Város fegyelmezett tengerészkatonáira hasonlítanak. Halványkék testüket ezüstsín mellvért és kék tarajos sisak védi, baljukban szögletes közepes pajzs a Kék Pecséttel, jobbjukban pedig egy-egy obszcén mintázatú fegyverzet. A sisakok takarásában arcvonások helyett arasznyi puha tapogatók ezrei izegnek-mozognak és egyetlen vérekes, kék szem mered az elborzadó szemlélőre.

Irdalas Lantah

Ninheoni elf nemes és mecénás. A művészetek nagy pártfogója és hírhedt különc és polgárpukkasztó. Mind viselkedésében, mind megjelenésében. Habár sokszor elég fajtársai körében emberi ruhában megjelenni és már nyelvére veszi a pletyka, de ez neki nem elég, nem az emberekhez akar hasonlítani, hanem azt, szorgalmazza és titkon az a vágya, hogy a két faj minden különbség nélkül élhessen együtt. Mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy ember feleséget választott magának, aki mára már jócskán benne van a korban a maga 83 évével, de mindig hangoztatja Irdalas, hogy a „jó nő a hálóban is olyan, mint a jó bor, a korral nemesedik, ez kiváltképp igaz az emberekre”. Ő az, aki pártfogásába veszi a Könny és Kacaj Kompaniáját és elrendezi, hogy megtarthassák az előadásukat Ninheon legnagyobb amfiteátrumában. Szívesen társalog a játékosokkal is, ha meg tudják oldani, hogy a közelébe kerüljenek.

Monita Lantah

Irdalas felesége, magas kissé testes, idős asszony, aki a gazdag életnek köszönhetően azért elég jól tartja magát, de ma már nem bírja úgy a mulatozást, mint régebben. Férjét sokszor valamelyik unokája kíséri el a nyilvános eseményekre. Szorgalmazza, hogy férje újra nősüljön meg és már ki is nézett három alkalmas személyt erre a célra, de Irdalas hallani sem akar erről a témáról amíg Monita életben van, mert habár tűnjön akármilyen különcnek is tényleg szereti a feleségét.

Ork kalózok:

KÉ: 25 (39)

TÉ: 60 (75)

VÉ: 100 (114)

ÉP: 12 (14)

FP: 44 (64)

SP: 1k10+2/1k6+3/1k10+1 (fegyvertől függ)

A tengeren futhatnak bele ezekbe a tengeri farkasokba. Krán külső tartományaiban élnek és az elhaladó hajók fosztogatásából élnek. Ritkán merészkednek ennyire délre, de jó szerencsájuk a kalandozók közelébe sodorhatja ezt a társulatot. Fűrge hajójukkal, aminek vitorlázatát a fedélzeten tartózkodó boszorkánymester mágija dagasztja, hamar a játékosok hajója közelébe tudják, irányozni onnantól kezdve pedig jöhet a jól megérdemelt csetepaté. (Zárójelben a kapitány értékei, aki kétkezes buzogányt használ sebzése: 2k6+12)

Társulat tagjai:

Nakani Hometh:

Enyhén molett nő, akinek sötétszőke haja hátul csigába van tekerve. Harmincas évei végén járhat, és rajong Sardyl iránt. Fehér inget, barna bőrmellényt és piros, hosszú szoknyát hord, vállán prémköpeny. Nyakában és mindkét karjain arany ékszerek villognak. Sokat nevet, ilyenkor az embernek leginkább egy bűgő galamb jut eszébe róla.

Oresta Cassieri:

Átlagos magasságú, vékony, kis mellű, csinos hajadon. Hosszú sörénye fekete, mint Darton szent madarának szárnya, míg bőre barna, mint a dió. Jóval fiatalabbnak látszik, mint amennyi valójában lehet. Ruhái jobbára gorkivi divatúak: egy kék, fodros ing, egy pár magas szárú csizma és egy fekete bőrnadrág, vállán yllinori nyusztprém köpeny. Temperamentumos, mint minden gorkivi, gyakran tesz gúnyos megjegyzéseket.

Edrolin Brighel:

Húszas évei végén járó kissé pocakos, körszakállas fiatalember kék szemekkel, akinek szőke haja fésűt nem ismervé nő a világ összes égtája felé. Ruhatárának megválasztásában a föld színeit részesíti előnyben: a szürkét, a barnát és a feketét. Nyakában ujjnyi aranylánc, igazi ötvös remek. Nagy szívtiprónak számít, amit inkább a kisugárzásával és a beszédével ér el. Minden új nőre azonnal rárepül, mint valami éhes héja.

Yannik Rodiff:

Középkorú, de magát még mindig jól tartó férfiú. Arcán és szemei körül megszorodtak ráncok, hajában pedig már több az ősz szál, mint a barna, de nagyon jól áll neki. Nyakának bal oldalán egy pénzérme méretű anyajegy sötétlik. Fekete inget, ezüstcsatos bőrmellényt és barna bőrnadrágot látni rajta. Lábán csatos cipőt visel. A közös nyelvet sempyeri akcentussal beszéli, hangja mély és kellemes. Ért a vadászmesterséghez és a könnyű számszeríjhoz, ritkán lakott vidékeken azzal ejti el az ebédre, vacsorára valót.

Bacco Tarmallis:

Magas, széles vállú, kék szemű férfi, aki már elhagyhatta a negyvenet. Szőke hajából se maradt már valami sok. Ruházata konzervatív szabású, színeit tekintve a smaragdzöld és a sötétkék dominál. Sokat pipázik, ettől hangja kissé rekedtes.

Arlom Delun:

Bibircsókos arcú, álmatag pyar férfi, akin látszik, hogy nem veti meg az asztal örömeit, ami nem meglepő, mert ő a csapat szakácsa is. Korát tekintve Baccóval lehet egyívású. Panaszkodós típus, aki ha teheti, sokat alszik. A pyarroni divat szerint öltözködik, kedvenc színei a vörös és a fehér.

Arynne Dorballan:

Vékony, a világot jelentő deszkáktól eltekintve inkább csendes nő, aki a húszas évei végét tapossa. Pyar származását le sem tagadhatja, magas, vékony, szőke és bőre fehér, mint a tej. Nagy szemei halványkékek, mosolya azonban nem túl szép, mivel elég kuszák a fogai. A rosszmájú azt mondaná, hogy bármikor kiharapja a pókot a sarokból. Fázós, mivel vastag, zöld posztóruhákat és mókusprém szegélyes csuklyás köpenyt visel. Szabadidejében gyakran táncol a dalnok zenéjére.

Tarlenar din Mydd

7.Tsz-ű predoci bárd

Jóvágású, izmos, szőke férfi élete virágában. Megnyerő arca szeplős, mint a pulykatojás, haja rövidre van vágva, pisze orra alatt pedig szépen gondozott, dús bajusz díszeleg. Jobb füléből hiányzik egy kis darab, ami bizonyítja, hogy az oldalára kötött kard nem csupán dísznek van. Fehér, bő ujjú nemesi selyeminget visel fekete bőrnadrággal, lábán drága lovaglósizmák, jobb kezének ujján arany pecsétgyűrű. Aki figyelmesebben szemügyre veszi, egy predoci címet lát rajta: egy háromszögletű pajzsot, melyben egy serlegből egy pegazus felsőteste emelkedik ki. Nyakában rubinköves arany amulett (Hatalom amulettje). Állandóan a gorviki fruska közelében van és igen féltékeny típus.

A Kék Herceg:

KÉ: 70

FP: 215

TÉ: 130

SP: 2k6+15

VÉ: 190

Tám/kör: 2

ÉP: 35

AME/MME: Immunis

A Kék Herceg egy hatalmas két kezes csatabárddal küzd. Ő van minden háttérben, hogy rászabadítsa démoni seregét és városát Ynev elsődleges síkjára. Della örült papja személyében megtalálta a tökéletes csatornát, amivel áttörhet. Nem isteni lény így a paktumot nem szegi meg, az istenek közvetlenül tehetetlenek ellene.

Különleges képességei: Habár varázslásra nem képes vannak olyan képességei, amik veszedelmessé tehetik. Megjelenésével képes (ha akarja) félelem aurát gerjeszteni, amit harcban meg is fog tenni és 30E –s mozaiknak felel meg. Igaz rá minden, ami a démonokra is igaz tehát mágikus fegyver szükséges a megsebzéséhez, de rendelkezik FP-vel, az elemek nem igazán sebzik az elemi erőt leszámítva, de persze ezzel a játékosok nincsenek tisztában, feltéve, ha nem rendelkeznek demonológiával (AF esetén intelligencia próba, MF esetén tudják).

