

# A Hieda-Összeesküvés

*A XXII. Kalandorkrónikák Találkozó és Verseny Kalandmodulja 3-6. tapasztalati szintű karaktereknek*

**ÍRTA:** Amund és Komattre

**ILLUSZTRÁLTA:** Góczy Noémi

**HELYSZÍN:** Erion, Shadlek, Enoszuke, Abaszisz

**IDŐPONT:** P.sz. 3719.



## Hangulatkeltő novellák

### **Erion**

Riadva ébredt, ahogy mindig. Ösztönei állították talpra és tudata csak lassan tulajdonított a neszeknek értelmet, amit a tudatalattija már azonosított: veszély. Nem élt volna meg eddig a Szegénynegyedben, hogyha nem lett volna erre képes. Bár nem teljesen volt vele tisztában, hogy mennyi is az, csak azt tudta, hogy a legtöbben idősebbek hozzá képest a romos házak, dögzagba vesző sikátorok és lenyakazott tornyok tövében élők között.

Remélte hangtalanul lép a hideg éjbe vezető peremre, ahol a csillagok, állítólag istenek szemei, közül csak néhány pislogott a felhők takarásából, megfelelő álcát biztosítva nekik azokkal szemben, akik kint várhatják. Mert a hangok a menedék belső része felől jöttek. Még mindig nem teljesen ébredt fel és csak lassan, körmeivel kapaszkodva az omlós téglába tudatosult benne mit hallhatott: a földszint lépcsőjére szórt üvegdarabok roppanásának visszhangját.

Ami így tapos, az vastalpú, akinek ilyen lábbelije van erre felé, az nem a sorstársa és nem félt attól, hogy valaki meghallhatja, tehát bízik a képességeiben és valószínűleg van miért. Bádog ereszcatornába kapaszkodott, alaposan megfontolva hol húzza fel magát, hogy minél kevesebb zajt csapjon. Persze teljesen halkan nem sikerült. A zajok már a szállása felől szüremkedtek keresztül a tető cserepei és fadeszkái közül. Megkockáztatott egy pillantást a rések között... óvatosan.

Ikerszarkvak törték át a fődémet, ha valami, ez végleg felébresztette. A gyér fényben úgy tűnt, hogy annak a Tharnnak a démona jöhetett el érte, akitől a kedves ételosztó asszonyok óvták mindig a nagy téren. Talán most már sohasem eszik abból a meleg cipőjükből, amit úgy szeretett. Hátrahőkölt, minél távolabb kerülni a vértenger legendás poklából támadt iszonyattól. Távol kerülni sikerült, az egyensúlyát megtartani már kevésbé. Már csak egy kiálló szög kellett, ami volt, hogy esztelen pörgésbe és zuhanásba kezdjen.

Bal könyökében éles fájdalmat érzett, ahogy nekicsapódott a tetőnek, de jobbával egy újabb fordulat végén sikerült elkapnia az ereszt, s ahol az előbb szilárd talajt fogott, most egy tüskés, vasalt bunkó törte át a tetőszerkezetet. Ujjai érdes felületet tapintottak ki, a felismerés lassabban taglózta le, mint a következmény: az eresz rozsdás, sérült és rossz részét kapta el. Fémes sikoly, mintha a már sokat szenvedett épület egy öregasszony hangján hördülne fel újabb veszteségétől, a bádogcső leszakadt a fiú súlya alatt.

Merőlegesen a ház falára megállapodott, valahol elakadt, talán még a rozsdá ellenére is mélyen tartó szeg vagy az ablakkeret vaskos fája tartotta még. Az üregben egy hatalmas alak, biztos felnőtt, bontakozott is. Ércakarimája elrejtette a szeme fényét, testéből láncok és tüskék álltak ki, kezében kétágú bot, amiben a fiú ijedten ismert rá a rettegett emberfogóra. Vastalpas csizma nehezedett az ablakkeretre, gonosz, sebhelyes vigyort intézett a fiú felé várakozóan.

A Szegénynegyed lakói különös fajzatok. Ha volt is valamijük már elveszítették, ezért azt a keveset, azt a minimumot, amijük megmaradt talán jobban védelmezik, mint bárki más Ynev kontinensén. Az életük, pedig csak egy ezek közül. A fiú lehunyta a szemét, kifújta a levegőt, a felhők fölött figyelő istenek tekintetére gondolt, azokra akiket örökre elvesztett miután olyan borzalmas eszközzel kapták el őket, mint amit az idegen használt. Nem mert letekinteni a mélybe, két emelet magasról, de elengedte az eresz roncsait.

A férfi élvezettel várta a semmivel sem összetéveszthető hangot. A napja fénypontjának remélte. Mégis elmaradt. Pár percig még várt. Majd megvonta a vállát és unottan széjjelebb rugdosta az apró

szálláson található kevés tárgyat, a csorba étkezészetet, guberált bizsukat. Megtorpant egy elnagyolt mázsolmány előtt a falon, amit a kintről befolyó fény épp akkor világított meg. Egy nőt ábrázolt, fátylas asszonyt, akinek lábainál élénk zsírkréta színekkel mázolt ételek heverték. „Különös” gondolta az alak, de a lépcsőkön lefelé trappolva már pontosan tudta, hogy hol keresse a fiút, ha csakugyan túlélte a zuhanást.

## Enoszuke

Cungenmaru léptei hangját elnyelte az eső. Puhán érkezett a fa ágáról egy, az épületekhez közeli bokorba. A nedves talaj rajzolatait elmosták a tócsák egymás felé nyújtózkodó partjai. Végighordozta a tekintetét a fellegek alatt terpeszkedő falun, a cölöpökön álló faházakon, a tetőket takaró nagyobb sziklákon. Koncentrált, de a számára belátható síkok egyikén sem talált életjeleket. Különösnek találta, de sajnos nem példátlanak. Az utóbbi időben ez a sokadik hasonló falu volt, ahol csak az emlékek laktak már. A nyakában lógó talizmánt óvatosan rejőltetete alá csúsztatta.

Ennek ellenére is óvatosan közelítette meg a házat és egyé vált a tartófák közötti árnyakkal. Hasalva kúszott előre, nem törődve rejtőöltözete tisztaságával. Meglapult a túloldalon és mivel az esőcseppek tompa kopogásán túl semmi mást nem hallott, továbbiramodott. Két elnéptelenedett házba is bepillantott, de félbemaradt tevékenységek és levert edényeken kívül semmit sem talált. A harmadik ház tűzhelyének hamuja régen kialudt már, állaga alapján napokkal ezelőtt.

Tanácsztalanul fordult a falu közepén álló kútszentély felé. Az utóbbi években sokat tanult az enoszukei szokásokról és a módszerekről, amivel a megváltozott partvidék népe a Ködvidék fajzataitól védte magát. Ilyeneket is látott már, amiken keresztül áldozatokat lehetett bemutatni a démonoknak védelemért, engesztelésért vagy csak bántatlanságért cserébe. Sajnos az áldozatok sokfélék lehettek és a kifinomultságukat a körülmények és az elkeseredettség szabta meg faluról-falura.

A körülmények pedig nem kedveztek az utóbbi időben az Ég Alatti Császárságnak. Földjeit idegenek taposták a kataklizma óta, régi ellenségek szagolták ki a Quiron-tengeren az ország vízzel keveredett vérért és régi szövetségesek is elmarták a magukét baráti kézzel abból, amit a tűzvihar meghagyott a szigetek lakóinak. A lassan magukra és hatalmukra találó hadurak háborúzni kezdtek és úgy látszott, hogy a jogos trónörökös visszatérése sem hoz azonnali megoldást, csak a frontvonalakat egyenesíti ki.

Az ilyen csatákban mindenki magáért küzdött és a császárné külországi tanácsadóival is csak a teljes polgárháborúba való süllyedést volt képes elérni. Persze idővel változhatnak a dolgok, szoktak is. A kútszentély kávéja nem tartalmazott élőáldozatra utaló jeleket és hálát adott Kaorakunak ezért. Azonban talált vért, a kút túlfelén egy hozzátartozó testtel. Néma falusi, napok óta feketett itt. Arcán és testén számtalan heg, seb és zúzódás halál előtti és utáni nyoma sápadozott az esőben, hullamerevségnek már nyoma sem volt.

Egy órába telt ameddig Cungenmaru a közeli fák sűrűjében elég száraz ágat tudott összehordani, amire ráfektethette. Négyszer kellett megpróbálkoznia, mire tüzet tudott csiholni és a fény egyszerre ragyogta be a távozó nyugodt arcvonásait és az ő maszkkal takart képét. Halk imát mormolt, de nem a lélekért, az Kaoraku felelőssége onnantól, hogy eltávozott. Az élőkért szólt a Nagy Sárkányhoz, hogy kitartsanak.

Elfordult a hevenyészett máglyától és visszaindult a házak felé az esőben. Egyetlen hullá, máshol nincs nyoma erőszaknak: példát statuáltak. Rablásnak és fosztogatásnak nincs nyoma: az élőkért jöttek. A fák között susogó szellemek relatíve nyugodtsága nem utal démonikus jelenlétre ... legalábbis a megszokottnál nagyobbra nem: tehát nem áldozati szertartásra kellene. Remélte, hogyha

jobban megvizsgálja a faluból kivezető ösvényeket, több nyomot talál. Ha majd eláll az eső, addig neki is pihennie kell és mennőkő nem csap le kétszer ugyanoda.

A ház, amit kinézett a falu túlsó felén volt. A szag alapján több asszony lakott itt, mint férfi és a megmaradt fekhelyek is itt voltak a legtisztábbak. Meditációs pózban, hátát az egyik tartó gerendának vetve az ablakkal szemben telepedett le és kezdett bele álmatlan alvásába. Ha bárki a magasított kunyhó közelébe lépett volna éberségét harckészültség váltja fel. Így nyert pár békés órát. Gondolatai a környezet részletei körül forogtak.

Félig telt kanna, láncos tűzhely lelógva a plafonról, apró vízcsepp mászik le az ablakkereten. Tekintete beljebb vándorolt. Vékony gyékény fekhely, kétszemélyes. Puhább, de nem kifeküdt matracok, valószínűleg gyerekeknek. Azon túl egy különös tákolmány, ahol a szokás szerint a háziszentély állna. Semmi sárkányos motívum és jel, pikkelyek vagy fogak. Száradt virágok és növények, narancs héjának lassú rothadása émeletően illatozik a felerősített érzékszervűek számára.

A sárgult levelek alatt mintha cseresznyevirágsziromból lenne terítve fekhely és azon egyetlen termés hever. Olyan jelentéktelen, hogy elsőre fel sem tűnik kiemelt elhelyezése. A sötétben nyúlik ki a keze és fél aggyal még mindig a meditációba merülve keresi a fadarab célját és értelmét. A gyér fényben nem tudja kivenni a részleteket, de a tapintása alapján egyértelműen toboz. Felerősíti a látását, hogy tisztán lássa a véséseket és elsőre megdöbben a mesteri kidolgozottságán az apró kalap alatti arcon. Büszke arc kivájtja és a toboz egymásra lapuló szelvényei mint a páncél részei, hol apró kezek faragva ki, hol egykori klánjelek homályos foltjai, amennyire egy gyerek felfogni képes Enoszuke nemes harcosainak kinézetét.

Elmosolyodva szemléli közelebről a toboz-szamurajt, a kard – és háztáskázó nélküli kis védelmezőt, majd maga mellé ülteti az ablakkal szemben. Lám, Enoszuke népe legnagyobb veszedelemben is ősei tisztelőiben érzi a jelene megvédésének legnagyobb esélyét és meséikből soha sem vesznek ki azok, akik a legnagyobb megpróbáltatások idején is szigorú erkölcsi kódexükhöz tartották magukat a jövő megőrzése érdekében. Különös világ ez. Nem az első alkalom, de örömmel gondolt rá, hogy ezt az állomáshelyet jelölték ki a számára. Járt sokfelé, de az itteni káosz mégis rendnek tűnik a Nyolc Vadon örületéhez képest. Keze ösztönösen a nyakában hordott medalionra kulcsolódott.

Óvatlanul álomba merült ezektől a gondolatoktól és tudatalatti képzeletében az eső dobolása tenger partot ostromló hullámváza lett, ahol toboz-szamurajuk százai kurjantanak és fakardjukat az égre emelve rázzák öklüket a távolban horgonyzó hajók felé, majd az égből lecsapó tűzoszlop hamuvá égeti apró termés-kapajukat és őket is, de senki sem hátrál meg, senki sem menekül. S az egyik félig vízben álló alak aprólékosan kivájt szemében egy apró kútszentélyes faluban rá váró fekete hajú lányka tükröződik furulyával, aminek hangja képes elnyomni az orkánként lecsapó világvégét is a számára.

Cungenmaru magától ébredt fel és nyugtatta, hogy nem a beállított védelmei mozdították ösztönösen. A vihar odébbvonult és ideje volt a hajnali fényben a megmaradt nyomokat szemügyre vennie. Hogyha ebben a faluban is talál, akkor lassan meg tudja határozni a vonulás irányát és megtalálni azokat, akik felelősek ezekért a tömeges eltűnésekért. Sejtette, hogy a felderítés után szükséges lesz segítségre, de mostmár nem érzett ezzel kapcsolatban szégyent, mint kalandozó korában. Az Inkvizítorok Szövetségének ügynökeként régen elfogadta, hogy bizonyos feladatok teljesítéséhez és az ártatlanok védelmében sokszor indokolt a segítség kérés és van olyan feladat, ami meghaladja még egy hozzá hasonló shenar képességeit is.

## Shadlek

Mauricio gondterhelten támasztotta a halszagú kikötői raktár omladozó vakolatú falát, miközben a hajók árbocai közt cikázó sirályokat figyelte. A vöröses-sárgába hajló napkorong lassan megközelítette a távoli horizontot, rőt-re festve a tenger felszínét, a hatalmas, bátyyszerű világítótornyokban pedig kigyúlt a fény a napszállta után érkező rakodóhajók vezényletére. A hosszú, ácsolt stégen patkány szaladt végig, nyomában egy koszos bundájú viharvert kandúrral, valamelyik móló végében kisebb társaság üldögélt a ládák tetején, és boros dugó pukkanása verődött vissza a hajók oldalairól. Az egyik mellékutcából egy merész öltözetű, dús hajú fiatal lány sétált elő, otthonosan vonulva el a horgonyzó bárkák előtt.

- Csak nem a hölgyedet várod ilyen kitartóan? Tartok tőle, hogy ez a lány már nem fog megjelenni. – majd közelebb hajolva folyatta – Persze... ha társaságra volna szükséged, én szívesen meghallgatlak. És másról is lehet szó.

A homlokát ráncoló férfinek pillanatra sem volt kétsége a nő foglalkozását illetően, s némileg zavartan hátrította ajánlatát.

- Tudja kisasszony, én egészen másvalakit várok. No, ne értse félre. Egy... hogy is mondjam, munkatársammal találkoztam volna, de már csaknem két fertályóra óta állok itt hiába.
- Amolyan üzleti ügy ugye? Csak nem valamiféle csalafintaság? Vigyázz, mert a város őrei nyitott szemmel járnak errefelé is.
- Még annak sem mondanám. Tudja, ez titok, nem beszélhetek róla. – A szívébe némi izgalom lopózott, hiszen mégis csak egy nagy ügy kicsiny szolgájának tudhatta magát.
- Jól van, nem kíváncsiskodom. De azt csak elmondhatod, hogy nézett ki az illető... Még az is lehet, hogy összefutottam vele valamikor – mondta a lány huncut mosollyal.
- Talán abból nem lehet baj – felelt Mauricio, idegesen gyűrögetve a sapkáját. – Az illető igen természetes. Mondhatni robosztus. Az arca komoly, kemény, de ha jókedvű, mégis megnyerő. Könnyű megismerni, mert haja az nincs. Borotválja az egész kobakját. És szereti piros és fekete színeket, ilyen kabátot is visel rendszerint.
- Csak nem az elegáns Kapitány, azzal a mély baritonnal? – csillant fel a lány szeme.
- De igen! – kiáltott elfojtott izgatottsággal Mauricio – Tud róla talán valamit?
- Vendég volt nálam. Néhány nappal ezelőtt.
- Kérem, kíméljen meg a részletektől!
- Pedig volna miről mesélnem...
- Azt mondja meg inkább, tud –e valamit felőle!
- Nem, nem láttam azóta. – rázta a fejét a lány, vörös haja eggyé vált a naplemente színével.
- Na, figyeljen kisasszony. Ez itt két ezüst. Nem kérek cserébe mást, csak hogy haladéktalanul szóljon nekem, ha feltűnik ez az illető. Még hármat kap, ha nyomra tud vezetni. Itt horgonyoz a hajóm, az „Il Gallo Nero”. – mutatott a bárkája irányába – A fedélzeten megtalál.
- Csak nem ön is kapitány? – érdeklődött a lány, miközben köpenye zsebébe rejtette az érméket.
- Csak folyami hajós vagyok. Ő meg... nos, az csak afféle álnév, tudja. De mint említettem, az ügy bizalmas és mielőbb megoldást kíván. Számítok a segítségére!
- Feltétlenül benézek! – Intett a lány, miután búcsút vett a férfitől. Alakját elnyelte az alkonyi félhomály és a tenger felől az utcákra gomolygó pára.

Mauricio még egy darabig elkísérte a tekintetével, majd a mólók felé vette az irányt. A háttérben valahol tengerésznoták hangzottak fel, a szél bele-belekapott a lekötött vitorlákba, megcibálva a vásznat és a szerelvényeket. Eső lesz – gondolta. A deszkákra lépve még egyszer végighordozta tekintetét a város kikötőjének látképén, de a lámpagyújtogatókon és jövő-menő matrózokon kívül nem

lett másra figyelmes. Átlépte a hajó padlóján pihenő méretes evezőket, gazdáik a jármű orrában kártyáztak, örülvén a tétlen óráknak. Fölült kedvelt helyére, a kormánykerék mellé, ahonnan jól belátta a teljes fedélzetet, majd előhúzta pipáját a mellénye zsebéből. A mozdulattal egyúttal az a papírlap is az ujjai közé akadt, melyet már több alkalommal vett elő várakozása során. Valamit félreértett netán? Kigöngyölte a jegyzetet és ismét átfutotta a sorokat.

*„Legkiválóbb barátom!*

*Feltételezéseim a Háromfejű rontásának ügyében egészen új fordulatot vettek, ám még egy vizsgálatot kell tennem a végső bizonyosság érdekében. Mint arról már korábban egyeztetünk, várj engem a kikötőben, e hónap tizedik napján, a Tisztaság órájában. A megbeszéltek szerint hajózunk majd el az éj leple alatt a deltáig, s a Kék-Shadleken egészen a Nagy Városig, ahonnan utazásom további része már megoldott.*

*Szívélyes üdvözléssel: Kazán Kapitány”*

Az egyik hatalmas őrtorony tetején éles hangú harangok csendültek fel szaporán, egy nagyobb áruszállító érkezését jelezve a tenger felől. Az enyhe köd takarásából a fény felé igyekvő monstrum egészen biztosan értékes portékát hordozott, hiszen a legkiválóbb és legellenállóbb építőanyagból ácsolták. Mauricio bajusza alól dohányfüst csíkok kanyarogtak elő és veszték bele az egyre terjeszkedő sötétségbe, ahogy az égbolt derengése is megadta magát a közelgő éjszakának. Remélte, hogy a pipafüst megnyugtatja feszült idegeit, ám a rajta elhatalmasodó rossz érzés nem akart szűnni. Gondolatai messze repítették, egy évekkorábbi időpontra és helyszínre. Naiv volt, feltörekvő, tapasztalatlan, de hevesen munkált benne a pyarroni eszme iránti elkötelezettség és a bizonyítás vágya. Ma már jól tudta, hogy ha felettese nem indul időben a keresésére, most nem szívná itt a pipát, sőt a levegőt sem. Szinte beleégett emlékezetébe a kép, amikor vértől elborított arccal, hunyorogva nézett fel a földről, s a főinspektor épp az utolsó fogva tartójával végzett. *„Honnan tudtad?”* – hatolt át a pince sötétjén a kérdés. *„Késtél. Ez nem szokásod. Hát gondoltam elébed jövök.”*

- Cudar lesz az idő komám, de látom, nem akaródzik indulni! – kiáltott oda egy csónakját partra vonó, ószes szakállú halász, megszakítva Mauricio merengését.
- Az utasomra várok, hátha előkerül még. – felelte a hajós, de ahogy ezt kimondta, a baljós előérzet végleg a hatalmába kerítette. Egy hirtelen ötlettől vezérelve felpattant, pipáját a padra helyezte, s elindult a bárkát a mólóval összekötő palló felé. Ösztönei azt súgták, minél előbb cselekednie kell.
- Hova, hova?
- A templomtérre, az atyákhoz. Nem hagy nyugodni valami...



Az idős pap morcos ábrázattal nyitott ajtót, a kezében lévő lámpást maga elé emelve kémlelte kései látogatójának ábrázatát.

- Nem vállalom ma már a gyóntatást, térjen vissza holnap, fiatalúr.
- Sürgető az eset atyám, bocsánatát kérem. Üzenetet kéne küldetnem.
- Mi lehet ennyire fontos? – kérdezte szemöldökét összehúzva a pap, szigorú tekintettel vizsgálva Mauriciót. Orrát felvonta, ahogy megütötte a dohányszag.
- Üzenet az IKSZ részére. Közvetlenül a Székházba.
- Áhh. Csak nem te vagy a Fekete Kakas? – enyhült meg az öreg arca némiképp.
- De igen, én volnék atyám. Most pedig, bocsásson be kérem, mert figyelmeztetnem kell a Központot...

## *Líthas Kalandmester,*

mostani kalandmodulunkkal szeretnénk kedvezni neked és játékosaidnak. Más történeteinkkel szemben ez alkalommal nincsen kötött, lineáris történetvezetés, feszes időkorlát és (remélhetőleg) gyors, zanzásított finálé. Arra törekedtünk, hogy a játékidő teljes terjedelme olyan környezetben és módon teljen el, amilyenben neked és játékosaidnak a legmegfelelőbb. Túlzásnak hangozhat, esetleg dicsekedésnek, pedig nem.

Eredeti elképzelésünk szerint az „*egy lapos kalandmodulok*” mintájára dolgoztuk ki és fűztük össze a most következő kalandmodult. A M.A.G.U.S. hagyományainak megfelelően ezeket a történeteket (vagy egy részüket) összeköti egy magasabb érdek, politikai intrika, de ennek kiderítése, felgöngyölítése **NEM** része a kalandozók megbízásának. Amennyiben marad idejük a választott küldetések teljesítése után (mellett vagy közben) már személyes okból utánajárni meglehetik a maguk örömeire.

Előzetesen kértük a játékosoktól a karakteralkotás és előtörténet részeként, hogy dolgozzanak ki maguknak egy, az Inkvizítorok Szövetségéhez tartozó megbízót, akitől hajlamosak küldetést elfogadni. Így remélhetőleg a motiválásuk és kalandba hívásuk terhe, de legalábbis egy része lekerült a válladról. Fontos, hogy ennek a megbízatásnak a részeként érezzék a szabadságot a feladatok kiválasztásában, ne befolyásold őket benne, hogy melyiket vagy milyen sorrendben választják őket.

Mostani rendezvényünk is a 2019-es év a **Dicsőségpont** bevezetéséről és a kísérletező karakteralkotásokról szól. Nagy eséllyel olyanok lesznek a játékosaid között, akik már részt vettek korábbi találkozóinkon, akár ugyanazzal a karakterrel. Ehhez kapcsolódóan rendelkezhetnek Dicsőségponttal, amit a külön mellékelt táblázat szerint használhatnak fel a te mesédben is. Ez az a játéktechnikai többlet, amivel kiemelkedhetnek **KALANDOZÓKÉNT** a zsoldosok, kalandorok és pénzért bármire kapható orgyilkosok tömegéből.

Nagy hálával tartozunk **Góczi Noéminek**, aki a tesztcsapatban ülve egymaga illusztrálta elejétől végig a kalandmodult és egyedi hangulatú, személyes alkotásaival úgy gondolom emlékezetes fejezetévé teszi a Krónikák.hu történetében írásunkat. Külön köszönet illeti **Magyar Gergelyt** és **Tantos Andrást**, akik észrevételeivel és tevőleges hozzájárulásával visszapereltük a Morganios hercegek kapitányi családot a feledésből, amely bár emlékezetes lehet *Raoul Renier: Acél és Oroszlán* című klasszikusából, későbbi felsorolásokból rendre elmaradt.

Régóta meséljük Kalandmesterként és játsszuk Kalandozóként, minden alkalommal megtisztelő és izgalmas érzés kicsit megmutatnunk, milyen a „*mi Ynevünk*”, miképpen látjuk mi a M.A.G.U.S. szerepjátékát. Nem is először írtunk modult egy ilyen rangos eseményre, ahol tudjuk rengeteg ember szórakozása múlik a munkánkon. De minden alkalommal szinte ugyanolyan érzés. Éppen ezért, hogyha te mesélőként úgy találsz, hogy bizonyos dolgokat nehezedre esne pont úgy mesélni a kalandban, ahogy azok írva vannak, vagy úgy látod, hogy a játékosaid felfogásának lennének nagyon idegenek szabadon változtathatsz a leírtakon közös szórakozásatok érdekében. Előfordul.

Azt kérjük, hogy mesélés alatt ez a jelmondat lebegjen előtted: „**MINT KÉS A VAJON**”. A játékosok Kalandozók, használják bátran képességeiket, tudásukat, ismeretüket a világról, adottságaikat, előnyeiket és (ahogy a rendszer is használja) képzettségeik automatikus sikert adnak. Ebben a szellemben készültek el ellenségeik és azok harcértékei is. Ha ennek ellenére valamelyik szálon meg is akadnak, ne tereld őket.

**HAGYD**, hogy ők maguk alakítsák a történetüket, szabadon válasszanak háttérrel kalandjukhoz és csapongjanak a feladatok között. Az rájuk vár, mondják is el nekik, hogy addig mást nem küldenek ezekre, míg megbízatásuk tart. Ez alkalommal mi csak olyan CÉL-t adunk nekik, ami a teljes történet háromnegyedéig tart, ha akarnak, alkossanak maguknak ÚJABB CÉL-t a szálak felgöngyölítéséhez. Hiszünk benne, hogy a játékosnak is éppúgy szerepe a történet alakítása, mint a Kalandmesternek, csak neki kevesebb karaktere van ehhez. Kívánjuk, hogy ez most is így legyen.

**A kalandhoz jó olvasást, a játékhoz pedig jó szórakozást kívánunk!**

Üdvözlettel: Amund és Komattre

*az éjszaka tükre megmutatja,  
megmutatja igazi arcodat  
nekem örökké ilyen maradsz  
bármit is mondj, mosolyogva*

*mint aki néma kiáltásra fülel  
és örökké a távolba veszik  
tekintete, más vidékek, más  
lélegzetvételét hallom benned*

*bár érjen véget utam, ahogy  
egy ódivatú szerető élete:  
névtelen sírba lökve, körben  
visszatartott érzelmek maszkjai*

*csak egyszer élsz és bár susog  
ezer mást, ezer száj és hisz  
mást sok ezer szív a világon  
te tudod és érzed ezt, ma még*

*az adatott nekünk, hogy egyszer  
rátaláljunk, hogy egyszer érezzük  
elhamvadjunk egyszer a tűzben  
és egyszer elveszítsük mindörökre*

*ne vess hát a múltó napjaink nyomán  
ha látod olykor rajtam szebb idők  
emlékét megelevenedni, mint árnyék  
suhan el a fény háttere előtt*

*kacagásom ne tudd be többnek  
károgó varjak himnuszának és  
jó tanácsaim se hidd többnek  
irigy rossz szándék jelének*

*a mi esőnk régen leesett már,  
ifjúságunk vihara bár fákat döntött  
de régen elolvadt már a mi havunk  
egyetlen bűnünk, hogy itt maradtunk*

- Cloud Boothen - P.sz. 3711.

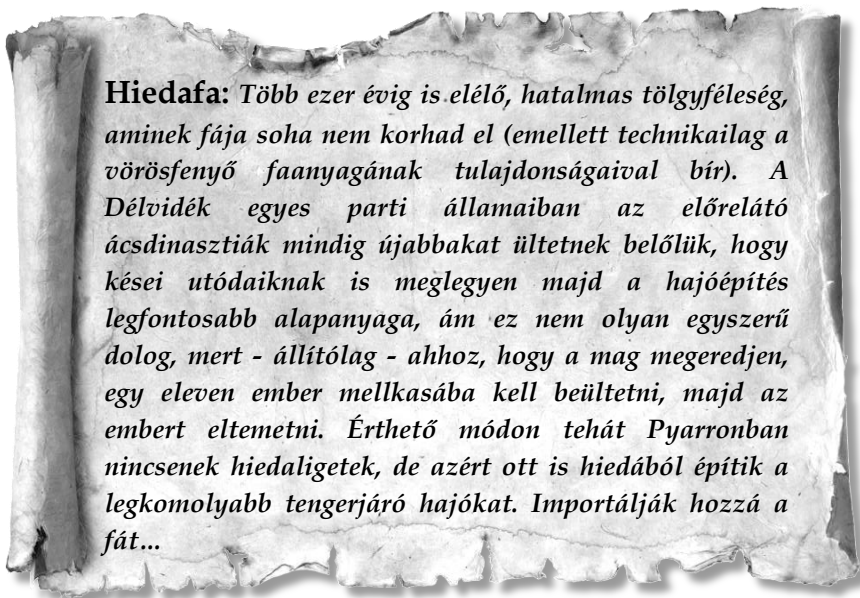
(részlet a 'Vándorló testek' című kötetéből)



## HÁTTÉR

**Szkara Morganios hercegkapitány** pár éve lett teljes jogú birtokosa örökségének, ami néhány értéktelennek látszó szigetből és egy kastélyból állt. A birtok a Függetlenek Ligáját erősítő Toranik tartománnyal szembenálló Lampryssa partvidékén fekszik. A dul Hossadok által kis híján kiirtott felmenőit ugyanis befogadták az ellenlábás Királyi Ligába tartozó, a nagykirállyal rokon dal Rasziszok, akikről azt pletykálják, hogy veszett Tharr-ellenességük dacára mégis a Háromfejű hívei. Szkara minden ingó vagyonát elmarták a rokonok és atyja hitelezői, ameddig ő Erionban, Erigowban és Shulurban tanult. Tudta, hogy ez vert helyzet, de nem volt szívbajos. Csavaros tervet eszelt ki, hogyan tudna helyzetéből előnyt kovácsolni.

Hitelt vett fel minden tulajdonára, amiből felbérelt egy varázslót és egy zsoldoscsapatot, majd leadott egy megrendelést a Láncharátoknak. Ezután bejelentkezett Pyarron képviselőinél, ahol aláírt a délvidéki hiedafa kereskedők árainak. Új-Pyarronnak nagy szüksége van a fára, hisz a Gályák-tengerén az utóbbi években Új-Godon hatalmas erőfőlnyre tett szert vele szemben, ráadásul terjed a hír egy flottatámaszpont létrehozásáról Godorai-öbölben is.



**Hiedafa:** *Több ezer évig is élő, hatalmas tölgyfélése, aminek fája soha nem korhad el (emellett technikailag a vörösfenyő faanyagának tulajdonságaival bír). A Délvidék egyes parti államaiban az előrelátó ácsdinasztiák mindig újabbakat ültetnek belőlük, hogy kései utódaiknak is meglegyen majd a hajóépítés legfontosabb alapanyaga, ám ez nem olyan egyszerű dolog, mert - állítólag - ahhoz, hogy a mag megeredjen, egy eleven ember mellkasába kell beültetni, majd az embert eltemetni. Érthető módon tehát Pyarronban nincsenek hiedaligetek, de azért ott is hiedából építik a legkomolyabb tengerjáró hajókat. Importálják hozzá a fát...*

Szkara Morganios terve az, hogy a megvásárolt enoszukei rabszolgák testébe ültetett hiedafa magokat a varázsló erejével egy hét alatt **több ezer éves erdőkké növeszti**. Eközben **felszámolja a déli versenytársakat**, akik hosszú idők óta maximum egymástól tarthattak, **ligeteik felgyújtásával** pedig egyeduralkodó lesz a piacon. Ha már megteheti, akkor a szerződni érkező követség számára **felveri az árat**, és ezzel Pyarront hosszú-hosszú ideig rendszeres fizetésre kötelezi majd, így birtoka felvirágzik.

## MEGBÍZÁS

A Játékosok által megalkotott **Inkvizitorok Szövetségéhez** (IKSZ) tartozó ügynök / pap / inkvizitor veszi fel a kapcsolatot a csapattal. Ha van rá mód, meghívja őket az erioni székházba. Egy baráti, könnyedebb beszélgetés során tálalja nekik, hogy ha idejük engedi, és szívesen teszik, akkor volna számukra több olyan feladat is, amiben kalandozóként számítana rájuk a szervezet. Szabadon választhatnak közöttük, mondván, a többire akad ember, ha pedig marad idejük, többet is vállalhatnak.

**A HELYSZÍN:** **Inkvizitorok Szövetsége** – Psz. 3674-ben alakult szervezet, mely elsősorban az Északi Szövetség államaiban, valamint Észak-Ynev pyarroni hitet valló államaiban – ide értve olyan erősen kevert vallású területeket is, mint Abaszisz vagy Erion – harcol az ott uralkodó pyarroni vallás, s így a pyarroni paktum ellenségeivel. Alapító tagja volt a Dwyll Unió is, melynek lovagjai és harcosai azóta is nagy számban tevékenykednek a szervezetben. Kialakulásában segédkezett a Pyarroni Inkvizíció, amellyel a mai napig szoros együttműködés jellemzi, hasonlóan a shadoni inkvizícióhoz. Tulajdonképpen ezek munkáját és elveit terjeszti ki északra, ám mégis az ervek vezette politikai tömörülés igényei szerint – noha szigorúan vallási és nem politikai szervezet. Emiatt főleg Észak-

Yneven jelentős a tevékenysége, számos nagyvárosban jelen van, Erionban Palotanegyedében is áll egy rendházuk. Tagjai közé mindenféle baráti vallás papjai és harcosai bekerülhetnek, Ordán is szoros kapcsolatban áll velük a Tharr hívei ellen folytatott harcban.

Nem messze a Palotanegyed kapujától áll az Inkvizítorok Szövetségének székháza – tíz emelet magas, gránitból emelt épület. Kapuját abbitacélból kovácsolták, így lehet, hogy bevehetetlenebb erődítmény még a hercegi palotánál is. Azt tartják, a főkapun kívül számtalan kisebb, titkos bejárata létezik – itt közlekednek a Szövetség ügynökei, hogy megőrizhessék inkognitójukat. A székházon belül lakószintek, tárgyalótermek és pihenőszobák váltakoznak, a pincében pedig olyan börtönök rejtőznek, melyeket rettegve emlegetnek a kontinens sötét lelkű lakói. Az Inkvizítorok Szövetsége nagy megbecsülésnek örvend Erionban, s lovagjainak, inkvizítorinak bőven akad munkájuk: ha egy Tharr-szentélyt kifüstölnek, a Háromfejű szolgálai azonnal másik kettőt építenek a helyébe.

A templomszerű épület grandiózus központi terméből hiányoznak a padok és a festmények, inkább egyfajta emléksarnok, korábbi hírneves inkvizítorok szobraival, középen lépcsőzetes emelvényen helyet foglaló oltárral, s a lépcsőkön megannyi pislákoló mécsessel. Némi fényt szolgáltatnak a falak mentén elhelyezett, magas lábon álló parázstartók és a szűk, festett üvegű ablakok, ennek ellenére a hűvös templombelső sejtelmes félhomályba burkolózik, zárkózott, komor érzetet kelt.

Megbízójuk egy különösen puritán tárgyalóterembe vezeti őket, melynek egyetlen berendezése egy asztal és néhány szék, s gyaníthatóan erősen védett különféle mágikus behatások ellen. A helyiségben nincs sem fáklya, sem lámpás, mégis nappali világosság ragyogja be. Megbízójuk itt tárja a kalandozók elé a választható feladatokat, valamint bemutatja az utazásukat segítő varázstárgyat, melyet egy magas szintű Adron papnő, **Ivrel** nyújt át majd nekik.

1. **Feladat:** A Dreina leányainak nevezett papnők rendje a szegények és nyomorultak segítségét tűzte ki céljául, ennek érdekében rendszeresen osztanak ételt a Szegénynegyed rászorulói közt. Mivel egy fontosabb ügy miatt ezúttal nem számíthatnak az Oroszlánszív lovagrend közreműködésére, a kalandozók segítségét kérik küldetésük teljesítésében.
2. **Feladat:** a Szövetség egy ügynökének, Aristis Tel Savalosnak nyoma veszett Shadlekben, Partero-Shadlek városában. Az ügynök egy feltételezett Tharr szekta tevékenysége után nyomozott, de egy ideje nem adott le jelentést, és összekötője is hiába várta a kikötőben, találkozásuk helyszínén.
3. **Feladat:** Enoszuke szigetén egy teljes falu népessége tűnt el nyomtalanul. A feladat, hogy felvegyék a kapcsolatot az Inkvizítorok Szövetségének helyi ügynökével, Cungenmaruval, és közösen járjanak az ügy végére, illetve ha nyomukra lelnek, mentsek meg a falusiakat.



**Nevenincs Grimoire:** Avagy a *Térvoáltás képeskönyve* – bőrkötéses (nem állati, de nem is emberi bőr), antik hangulatú, notesz méretű könyv, aminek lapjai mintha papírnál is keményebb, régi vékony fémlapok lennének, külön „zsebekkel”, amikbe a „képeslapok” illeszthetőek, mintha egy album volna.

A „képeslap” által a megfelelő helyre juttatható a csapat, ha egyszerre mondják ki a varázsszót (**AMIT A CSAPAT TALÁL KI KÖZÖSEN**). Nem pontos helyszínre visz, hanem pár mérföldes tévesztéssel mindig egy biztonságos, közvetlen veszélyt és mágiát nem tartalmazó környékre. **10 utazásra elegendő töltet van benne!**

Ivrel három metszetet kínál fel a kalandozóknak, melyek a Grimoire-ba illetve a megfelelő varázsszó kimondása mellett az adott helyre teleportálják a csapatot. A térugráshoz mindegyiküknek egyszerre kell megérintenie az adott lapot a könyvben és ki kell mondaniuk a varázsszót.

1. **kép:** Erioni nyomornegyed, éhes kisgyerekekkel, romos háttérrel, koszos ruhákkal, Charles Dickens Twist Olivér stílusában (mint a viktoriánus olajfestmények).
2. **kép:** Shadlek városának tájképe erdőséggel, távoli tengerrel és a fölötté repülő sirályrajokkal.
3. **kép:** Enoszuke partvidéke tavasszal, cseresznyefa virágzással, japán falfestmények stílusában, stilizált, partot ostromló hullámokkal, szelet imitáló jelölésekkel, hulló virágokkal.

A Grimoire-ban egy negyedik kép is található, mely az Inkvizítorok Szövetségének épületét ábrázolja, ez szolgál minden esetben a hazatérésre. **Megbízójuk napi 20 arany javadalmazást ajánl fel a csapatnak fejenként.**

## **1. feladat: Az elveszett ügynök (Shadlek)**

**HELYSZÍN:** Shadlek tartomány, Partero-Shadlek part menti kikötővárosa. Tengeri kereskedelemre, áruszállításra és halászatra berendezkedett település, melyet a part felőli rész irányából dús erdőség, és a dombokra felkúszó szőlőültetvények ölelnek körbe. A vízből kiemelkedő hatalmas, szürke kövekből emelt őrtornyai nem csak világítótoronyként, hanem védőbástyaként is szolgálnak. Az árak átlagosak, a közbiztonság jónak mondható, ez alól talán csak a maga a kikötő kivétel: tolvajok, csempészek, kuruzslók, vajásokok, boszorkányok, kurtizánok rejtekhelye, persze a városórség figyelme elől gondosan leplezve. A város utcái meglehetősen szűkek, a hatékony helykihasználás végett a cseréptetős épületek 3-4 szintesek, a zsúfoltságot kisebb terek, elszórt piacok, apró parkok, vendégfogadó teraszok enyhítik. A közhangulat alapvetően oldott, barátságos, az emberek hangosabbak, temperamentumosabbak a Shadonban megszokottnál. A település szívében található Domvik temploma, mely a vallás helyi bázisát képezi – az előtte elterülő kövezett tér buzdító prédikációk, látványos papi gyógyítások, ünnepi szertartások, tárgyalások és esetenként kivégzések helyszíne.

- **Inkvizíció által elmondott információ:** elveszett egy ügynök (*fedőneve Kazán kapitány*) Partero-Shadlekben, aki legutóbbi jelentésében azzal kapcsolatos gyanúját osztotta meg velük, hogy a helyi nemesség körében titkos emberáldozatok zajlanak, és további információk gyűjtésébe kezd egy esetleges Tharr szekta létének bizonyítására.
- **Érkezési pont:** a kikötő egy éppen használaton kívüli mólójának tövében, raktárak és nagyméretű dobozok takarásában.

**HÁTTÉR:** Egy ideje már az Inkvizítorok Szövetsége is figyelteti Shadlek istentelen és gyakran szektákat rejtő vidékét. Ezt nagyon nagy titokban teszik, hisz egyáltalán nem az ő fennhatóságuk. A Szövetség egy különleges alakulat, a **Parázs** fedőnevű osztag ügynökét küldte ide, aki arra gyanakodott, hogy egy nemesi házban véráldozatokat mutatnak be, ez pedig Tharr hitének egy lehetséges déli beszivárgását jelentené.

- **Parázs osztag:** az Inkvizítorok Szövetsége régóta együtt dolgozik Ordán ügynökeivel is, de ez a jó viszony nem zárta ki, hogy saját tűzvarázsló alakulatot állítsanak fel, akiket egy renegát ordani képez ki a számukra. Ezek az ügynökök kiválóak, mert testületileg nem kötődnek a Szövetséghez, és ha lebuknak, a gyanút is másra terelik – ugyanakkor tagjaik fanatikus hívei a Szövetségnek, hiszen ők rejtik el őket Ordán dühe elől.



**AZ ÜGYNÖK:** Az anyai ágon aszisz felmenőkkel rendelkező **Aristis Tel Savalos** – ügynöki fedőnevén „Kazán kapitány” – származása okán nem lehetett az ordani akadémia tagja, ám ez nem akadályozhatta meg abban, hogy Sogron útjait kövesse – még ha nem is az Ordán által szentesített főcsapáson haladva. Mint renegát tűzvarázsló, az Inkvizítorok Szövetségének védelmét élvezzi, ám egy ideje nem jelentkezett, ezért a csapatot az ő nyomába küldik. Azonban a „széndarab” feltételezése a titkos szektákat illetően helytelennek bizonyult: **nincsenek Tharr hitűek a városban, viszont egy üzleti tárgyalás kihallgatása során a hiedafa titkának nyomára bukkant**, melyet kényesen féltenek a kereskedő famíliák. (A facsemetek kikeltetésére szolgáló gazdatestekről legfeljebb csak a legbefolyásosabb családfőknek van tudomásuk, az általános tájékoztatás az, hogy egy különleges mágikus beavatkozás szükséges a magok gyökereztetéséhez.) A jelentést azonban már nem volt alkalmunk leadni kikötőbeli kapcsolattartójának, mert megjelenése felkeltette az **Ameredi nemesi ház** poroszlóinak figyelmét, akik lecsaptak rá és a családi kúriába vitték.

- **Ameredi nemesi ház:** régi, nagy múltú shadleki família, mely élénk kereskedelmet folytat Shadon szerte és azon kívül is. Saját flottája ugyan nincsen, de **birtokukban van** (hasonlóan más nagy házakhoz) **a hiedafa titka**, amiből ezredévek óta profitálnak. A féldomíniumokon keresztül Pyaronnal is üzletelnek. A családfő mellett annak öccse, a családfő felesége és három gyermekük (két lány egy fiú) teszik ki jelenleg az Amerediket. Figyelmüket felkeltette a külföldi ügynök és a pletykák hírére – melyek a Gályák-tengere mentén felgyulladt hiedafa ligetekről szóltak – úgy döntöttek, hogy elfogják, és ha elég ideig nem érkezik a nyomába senki, akkor mint kémeket, titokban elteszik láb alól...

**NYOMOZÁS:** A város kocsmáiban vagy a városőrségnél érdeklődve el tudják őket vezetni a nemesi házak negyedébe, ahol nemrég több alkalommal láttak egy idegen külföldit, de mivel holttestet nem találtak és nem is volt shadoni, így nem nyomozott utána senki különösebben (nagyobb gondjai is vannak Shadleknek). Itt vagy a helyiektől kérdezősködve és a nyomokat követve, vagy mágiával hamarosan az **Ameredi nemesi házhoz** jutnak.

- **Élő Történelem:** amennyiben ezt a bárdmágiát használják az elrablás helyszínén (vagy máshol más módon a múltat kutatják) a poroszlók egyike az akció közben minden irányba fordulva különleges kézjeleket tesz. Shadoni kultúrával vagy nyelvismerettel felismerhetőek ezek a kézjelekre szorítókozó jelzések annak, aki esetleg figyel, vagy épp ilyen módon a múltat kutatja. A kézjelek jelentése a Kalandozók számára: „Ne kövessetek minket!”
- **Shadon ügynöke:** Shadlekben tartózkodik jelenleg a Második Arc Testvériségének (shadoni titkosszolgálat) ügynöke, **Tiana Romnov** is. (Ugyanis Shadonnak az az érdeke, hogy Pyarron ne vehessen hiedafát és a tengeri fölény továbbra is az ő oldalukon maradjon!) Ő maga is felfigyelhet a kalandozók érkezésére, NJK-ként megszólíthatják a helyi fogadóban vagy a templomtérén is

akár. Közreműködőként segítheti az Aristis utáni nyomozást, az elmúlt napokban ugyanis őt magát is megkörnyékezte a Kapitány, hogy furfanggal és némi hódítással információhoz jusson. Aristis eltűnésére tehát Tiana is felfigyelt, ugyanis a férfi nem jelent meg az **Ameredi nemesi kúria** közelében megbeszélte találkozójuk alkalmával. Persze ebből csak annyit osztt meg, hogy futó viszonya volt a férfival. Legutóbbi együttlétük során a Kapitány arra utalt, hogy a nemesi házat belülről kívánja felderíteni.

**A KÚRIA:** ódon shadoni épület, amely egy nehezen védhető, nagy kiterjedésű kerttel rendelkezik, az éghajlatnak megfelelően. Alacsony, díszes, ám szinte csak jelzésértékű fal veszi körül, melyen több kisebb-nagyobb kapu és ajtó található. Az elkerített birtokon belül található az istálló, a kocsiszín és a vendégház, valamint a sövénylabirintus, a gyümölcsös, a lugas, és a kertészlak. A főépülettől távolabb, az árnyas és gazdagon beültetett kertben, a fák takarásában áll a Domvik kápolna és a családi kripta. Az emeletes főépület rengeteg erkéllyel, és a meleg miatt nyitott ablakokkal várja a behatólókat. Az őrséget 20 katona, 1 szerzetes és 3 vadászkutya adja, melyek a családot védelmezik.

**1. lehetőség - Az ügynököt a helyszínen szabadítják ki:** A háziak a pincében tartják fogja a Kapitányt, és az este során terveznek végezni vele a közeli erdőben. *(Nem a hieda ligetben! Azért viszik az erdőbe, mert a kivégzése elég feltűnő lenne a város határain belül.)* Ha viszonylag gyorsan haladnak, még idejében megtalálhatják az ügynököt a kúria alatti pincerendszerben. Vallatói alaposan elbántak vele, de még **meg tudja osztani a játékosokkal a hiedafa liget vélt helyét, és arra kéri őket, hogy találják meg az ültetvényt és hozzanak bizonyítékot az IKSZ számára.** A hiedafa ligetről találhatnak még nyomokat a főúr, Esteban Amaredi dolgozószobájában, a széfben őrzött térképek és kereskedelmi szerződések formájában is.

**2. lehetőség - Az ügynökre a hieda ligetben találják rá:** Amennyiben a csapat túl sok időt tölt a városban, vagy hibát hibára halmoz, az éjszaka az örök elszállítják a foglyot az erdőbe, hogy kivégezzék. Út közben azonban a **Csapások** tagjai rajtuk ütnek, az örököt megölik, a Kapitányt pedig túszként magukkal viszik a **hieda ligetbe**. A játékosok a foglyot kísérő csapat útvonaláról tudomást szerezhetnek a házban hallgatózva, vagy valamelyik elfogott katonát kivallatva. A Csapások által meggyilkolt örököt ezután megtalálhatják az erdei úton, innen pedig nyomolvasással, vagy mágiával követhetik az elrabolt ügynök nyomát a hieda ligetig.

**Csapások:** egy tiadlani harcművész iskola növendékei, akik türelmetlenek voltak mesterükkel, ezért a slan tanok titkai és a fejlődés kapuja örökre bezárult előttük. Így csak addig megszerzett hatalmukat tudták a külvilágban pénzzé tenni és hamarosan egy gianagi bárónő állandó megbízásában álló zsoldoscsapat lettek. Valódi harcművészek (6) is akadnak közöttük, de a legtöbben csak hozzájuk csapódott harcos (16). Jó pénzért (és **Szkara Morganios** jól megfizette őket) bárki ügyéért harcolnak.



- A zsoldos csapat esze és vezetője **Niknek**, aki nem törpe, hanem valójában egy törpenövésű tiadlani férfi, aki vásári mutatványosként és késdobálóként szórakoztatja a járókelőket. Persze csak azért teszi, hogy inkognitójából pontosan szemmel tarthassa a város minden apró mozzanatát és kémei által információkra tegyen szert. A játékosok találkozhatnak is vele valamelyik piactér közelében: az idegenek irányába kifejezetten kedélyes és udvarias, mosolygós ábrázata azonban egy számító, hidegvérű gyilkost takar. Dobótőreivel mesterien bánik, melyeket előszeretettel kezel kín- és idegmérgekkel.

**AZ ERDŐ:** Akár az első, akár a második forgatókönyvet követik, az erdőben haladva idővel egy gondosan elkerített részhez érnek. A part menti kőriseket, tölgyeket és hársakat ettől a vonaltól egy jó ötven méteres füves sáv követi, s határolja el a beljebb található **hiedafa ültetvényektől** (amely egy különleges, sötétebb kérgű tölgyerdőnek tűnik, ritkás, és a magasban is gyökériként összefonódó lombzattal). Tovább haladva az ültetvény határában található Domvik kolostorhoz érnek, amit íjász szerzetesek védelmeznek, azonban nem mindegyikük bír a Hétarcú hatalmával. Ha beszélgetnek velük, a szerzetesek beszámolhatnak arról, hogy több tagjukkal végeztek már az erdőben portyázó banditák (Csapások).

### **A CSAPDA:**

1. **lehetőség - Ha kiszabadították Aristist az Ameredi házban:** Ha megtalálták Aristist az Ameredi kúriában, és ha velük tartott, a Kapitányt a Csapások rejtőző orvlövészei próbálják távolról lelőni, hogy ezáltal felgyújtsák a hieda ligetet és egyúttal végezzenek az IKSZ küldötteivel.
2. **lehetőség - Ha követték az őrség és a Csapások nyomait:** A hieda erdő közepén található rá az elkábított, és egy fához kötözött Kazán kapitányra, akit érkezésükkor Niknek, vagy az egyik orvlövész távolról próbál lelőni.

Bármelyik módon érkeznek is a ligetbe, a **Csapások célja, hogy Aristist megöljék, és a ligetet felgyújtsák.** A játékosok sikeres Észlelés próba esetén figyelmesek lehetnek rá, hogy a liget több pontját gyúlékony olajjal locsolták föl, valamint olajos hordókat is találhatnak. Ha a tűzvarázsló valamelyik módon meghal, akkor **12k6 sp erejű Lángrobbanás** következik be, aminek megfelelően sérülnek a környezetében lévők. A robbanás begyűjtja a Csapások által odakészített nafta- és olajos hordókat, illetve az addig belocsolt fákat, a tűz pedig hamarosan továbbterjed. A robbanás a földet is kiforgathatja, amitől rengeteg régen halott csontváz kerül a felszínre a kráterben, akiből egykor a hiedafákat növesztették.

- **Menekülés / üldözés:** Niknek az akciót követően próbál kereket oldani, az egyik akrobatikus mozgású harcművész menekíti őt a hátán. Sikeres Észleléssel, valamint Nyomolvasással (százalékos próba: Af esetén Ügyesség x 3, Mf esetén Ügyesség x 5 százalék alá dobva), és megfelelő Gyorsaság és Ügyesség próbákkal követhetik őket. A Csapások tagjai persze nem hagyják védtelenül a főnöküket, a fák mögül, vagy azok tetejéről támadják a kalandozókat, hogy Niknek menekülését fedezzék. Amennyiben sikerül őt utolérniük, úgy mérgezett számszeríjvesszőkkel és dobótörökkel védekeznek. A megbízójáról annyit tud, hogy vagyonos külhoni férfi, megjelenéséből ítélve arisztokrata származású, és egészen biztosan gazdag, mert egy arannyal borított kézi számszeríjat viselt az övén. Megállapodásuk alkalmával, mint Ukood grófja mutatkozott be, bár szerinte nincs ilyen tartomány, és a név is hamis.

## **2. feladat: Az étel mindig drága (Erion Szegénynegyed)**

**A FELADAT:** Ez a rész némileg kilóg a modul történeti szövetéből, célja, hogy rendhagyóbbá, változatosabbá tegye a kalandot. Inkább hangulati, színesítő elem, lehetőség a szerepjátékra és a kreatív problémakezelésre, a segítő szociális interakciókra, egyúttal pedig a kalandozók számára emberségük gyakorlására.

- **Érkezési hely:** az erioni Szegénynegyed egy kihaltabb, veszélytelenebb utcája.



**HÁTTÉR:** Egy lelkes pyarroni nőgyelet, Dreina leányai rendszeres ételosztásra igyekeznek Erion Szegénynegyedébe. Mint minden alkalommal, most is segítséget kérnek a város vallási csoportosulásaitól. Az eddig őket kísérő Oroszlánszív Lovagok azonban most egy csapat Aranykörrel egy kígyófészek (Orwella szentély) felszámolására eltűntek a városóriásban. De ettől még az emberek éhesek, és Dreina leányai nem várnak.



**HELYSZÍN:** Erion Szegénynegyede - a leglepusztultabb és legkíméletlenebb városrész, melyet teljes joggal tartanak hírhedtnek és veszedelmesnek. A szabályokat és az igazságszolgáltatást csak hírből ismerik errefelé, a negyed egyfajta öntörvényű, zűrzavaros rendszer szerint működik, már ha beszélhetünk rendszerről egyáltalán. Ide szorultak vissza azok, akiket származásuk, nincstelenségük vagy a sors kegyetlensége által kivetett magából a Városok városa. Egymást váltják a romos házak, viskók és koldustanyák, az utcákat mindenfelé szemét, lomok és mocsok borítja, általános az orrfacsaró bűz. A negyed lakói a környező kerületekből idehordott hulladékot igyekeznek hasznosítani a maguk számára, vagy néhány rézért a legalantasabb feladatokat látják el a város életében. Ám még a szűkölködő helyiek sem érezhetik magukat biztonságban, hiszen a nélkülözők tömegeit az utcákon portyázó és sokszor egymással is rivalizáló rablóbandák tartják rettegésben. Az óvatlan és fegyvertelen utazót hamar megkopasztják a tolvajok és útonállóak, a szerencsétlenebbek pedig akár az emberkereskedők prédájaként is végezhetik, vagy halálukat lelik valamelyik bandatag keze által. Kaotikussága és kiszámíthatatlansága miatt a Szegénynegyed a bűnözők, elítéltek, számkivetettek és a sötét praktikák gyakorlóinak bűvőhelye.

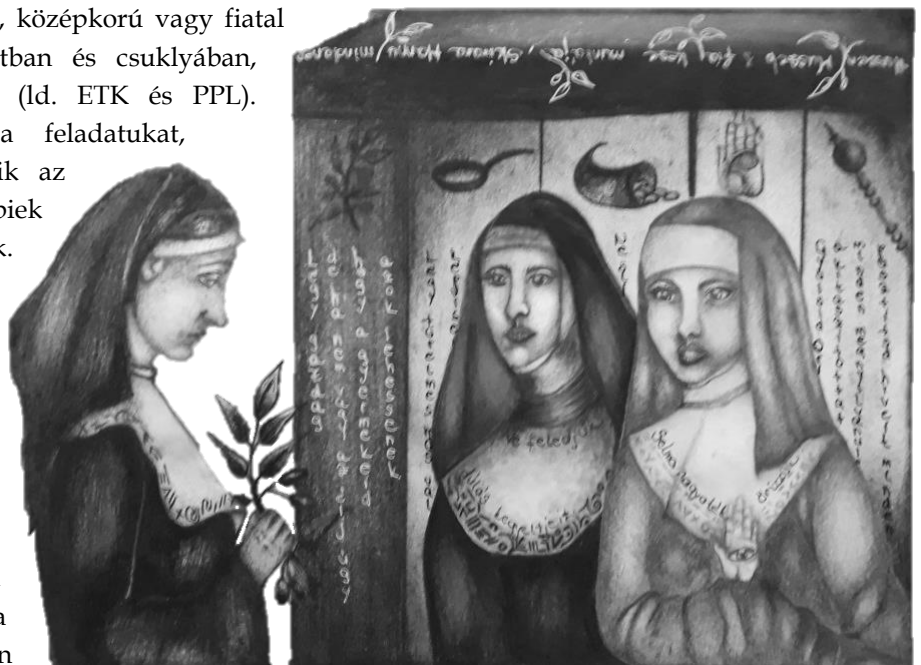
- **Ételosztás tere:** A Szegénynegyed egy kietlenebb részén található, egy négy irányból megközelíthető, fűvel benőtt, macskaköves téren, romos épületekkel és tornyokkal határolva. Ennek északi részén állították fel a sátrakat Dreina papnői.

- **Dreina leányai:** Kedves, középkorú vagy fiatal nők, köpenyben, palástban és csuklyában, Dreina szimbólumaival (ld. ETK és PPL). Hárman végzik itt a feladatukat, egymást váltva teremtik az ételmezt, míg a többiek pihennek és imádkoznak.

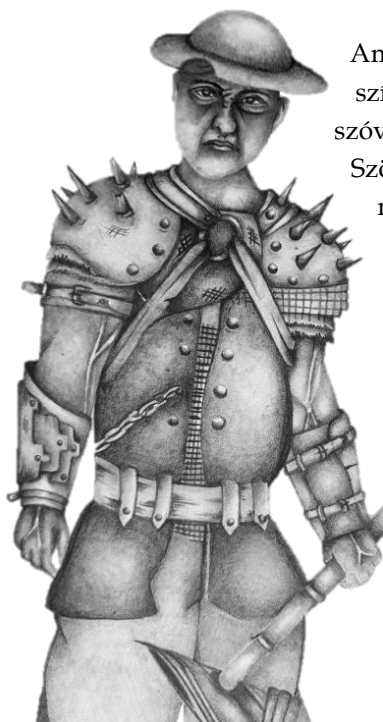
(Játéktechnikailag

**lelkész** kasztúnak  
számítanak, 1-2 Tsz.)

**CSELEKMÉNY:** Az ételosztás helyének közelében előbb egy csapat éhes utcagyerek gyűlik a játékosok köré, majd néhány nagyszájú a helyi bandából kezd ki velük. Ha kérdezzük Dreina leányait, vagy az ételért sorban



állókat, elmondhatják, hogy jobb vigyázni ezekkel a kötekedőkkel, hiszen ők a **Vaskalaposok**, egy méltán rettegett rablóbanda tagjai. Az atrocitások mellett még az éhes és türelmetlen tömeget is meg kell rendszabályozni, mielőtt kitör a lincselés és megsérülnek a papnők. A játékosok megérezhetik a méltatlankodó tömeg nyomását az erejüket megfeszítve dolgozó papnőkkel szemben, a feszültséget pedig tovább fokozza az említett bandatagok fenyegető jelenléte.



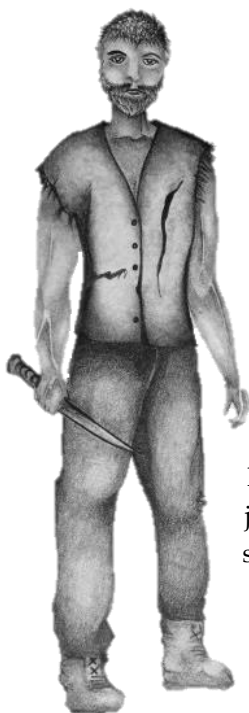
Amikor már úgy tűnik, hogy minden rendben zajlik majd le, akkor jelenik meg a színen a banda teljes létszáma, akik az „ételteremtő csodás asszonyokért” jöttek. Ha szóváltásra kerül sor és a játékosok a pyarroni egyházzal vagy az Inkvizítorok Szövetségével kardoskodnak, akkor Barel a maga nagyhatalmú barátaira apellál, miszerint őket a **Láncbarátok** fizetik, hogy rabszolgákat szállítsanak nekik a negyeden kívülre. Egyáltalán nem riadnak vissza attól, hogy erőszakkal vigyék őket magukkal. **Összesen kéttucatnyian vannak**, és addig harcolnak ameddig bátorságukból telik, amin sokat ronthat főnökük, **Barel** elvesztése is.

- **Barel:** egy nagydarab, kopasz, erőszakos, sebhelyes arcú férfi, a Vaskalaposok bandájának vezetője, karimás fémkalapban (mint középkori tüzéreknek), jobb minőségű vértben, amin szegecsek, talizmánok és vérfoltos szent szimbólumok lógnak.

**Képzettségek:** *Kocsmai verekedés Af, Harci kalapács használat Mf, Hadvezetés Af, Kínzás Mf*

Barel	ÉP	Fp	SFÉ	AME	MME	Bátorság
	10	33	3	3	5	12
Fegyver	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám/kör	Sebzés
Alap	26	48	108	35	1	k3
Harci kalapács	36	68	126	-	1	k6+3

- **Barel fiai / testőrei:** hatalmas, hóhérszerű, csuklyás figurák, apjuknál magasabbak, alabárd hosszúságú hentesbárdokkal, kivert bőrpáncélzatban. Barel mögött két késelő áll, az átlagosnál jobb utcai ruházatban (kb. mint Robin Hood emberei), csúnya arcsérülésekkel és égésnyomokkal a testükön és ruhájukon.



Barel fiai / testőrei	ÉP	Fp	SFÉ	AME	MME	Bátorság
	6	19	1	3	4	8
Fegyver	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám/kör	Sebzés
"Bóvlibárd" (alabárd)	20	56	107	-	1/2	2k6+3
"Bökő" (kés)	29	46	92	-	2	k10/2
"Csúzli" (rövid íj)	24	-	-	33	2	k6

- **A médium:** Barel rabszolgája, akit egy kötélén húz-von maga után. Kiszúrt szemű ösztövé alak, láthatóan sok szenvedésen, nélkülözésen és kínzáson ment már keresztül, haja csomókban lóg le a fejről, ruházata mintha egy hosszú piszkos szakadt trikó lenne. Különleges képessége, hogy látja a láthatatlant és érzékeli a mágia, figyelmeztetve rá a banda tagjait. Ő jelenti a Vaskalaposok „mágiaellenállását” - ha a játékosok véget vetnek a szenvedéseinek, jelentős előnyre tehetnek szert.





Médium	ÉP	Fp	SFÉ	AME	MME	Bátorság
	4	7	-	50	50	-
Fegyver	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám/kör	Sebzés
Alap	9	22	65	-	1	k2

**AZ ÖSSZECSAPÁS:** A feladat egyértelműen Dreina lányainak védelmezése és a rablóbanda szétverése. A banda tagjai szervezeten támadnak és próbálnak magukkal ragadni egyet-egyét Dreina leányai közül. Ezzel párhuzamosan a tömegben kitör a pánik és a fejetlenség, az emberek igyekeznek menedéket találni, ezzel hátráltatva a játékosok szabad mozgását. A Vaskalaposok a harcban rendszerint ketten-hárman rontanak egy ellenfélre, hogy lekössék a figyelmét, míg egy negyedik társuk igyekszik észrevétlenül az áldozat mögé osonni és hátra szúrni. Ha sikerül Barelt legyőzni, a banda morálja hamar megtörik és szétszélednek, ezt követően már csak a tömeget kell megnyugtatni valamilyen módon.

Dreina leányai kifejezik köszönetüket, s mivel náluk is alig van valami, áldással és gyógyítással tudják meghálálni a csapat közreműködését.



### 3. feladat: „Nem az utolsó Lánc ...” (Enoszuke)

Egy helyi ügynök jelentése szerint több falu elnéptelenedett a Ködhöz közeli partvidéken és erősítést kért. Nem pyarroniak, így nem sietős a segélyhívás. Az ügynök neve Cungenmaru.

- **Érkezési hely:** egy sötét erdő közepe viharban éjjel.

**HÁTTÉR:** A Láncbarátok rabszolgavadászai gyűjtötték be a helyi falusiakat, akik ugyan fel voltak készülve a démonok támadásaira, és a helyi hadurak csatározásai során megtanultak elrejtőzni, ám papjaik nélkül védtelenné váltak a célzott támadásokkal szemben, a Láncbarátok pedig nagyon tapasztaltak ilyen szempontból. A partvidéken kialakított ideiglenes kikötőerődben gyűjtik össze a rabszolgákat, háromból két szállítmányt már le is szállítottak, de az utolsó hajó a rossz időjárás miatt nem indulhat még.



Amikor a kalandozók megérkeznek, a viharos, idegen erdőben kóborolnak, amíg ölükbe nem rohan egy falusi lány, aki szuke nyelven kér segítséget a nyomában járó 3-4 támadójától. Ők a közelben portyáznak és ugyanúgy idegenek itt, mint a játékosok, így kölcsönösen cserkelhetik / rambózhathatják / bushcraftozhatják is egymást. Mire a küzdelmük végére ér, megjelenik az inkvizíció ügynöke (Cungenmaru, a shenar), öreg Kaoraku szerzetesnek álcázva, és tud fordítani is nekik a lányt, aki a Láncbarátok erődjéhez tudja vezetni őket.

**Enoszuke különleges kisugárzása:** a játékosok a szétszakadt császárság középső, Ragaenszuke területének nyugati partvidékére kerültek. Ez a vidék korábban a rengeteg szentély és templom által kiemelt szakrális jelentőségű rész volt Kaoraku híveinek szemében. Ennek mostanra nagyon kevés nyoma maradt az árvizek, tűzviharok és a népvándorlás miatt, de még mindig felfedezni a maradványait a régi szobroknak, és a különös szertartások eszközeinek. Ebből kifolyólag a pszi-pontok sokkal hamarabb térnek vissza maguktól, mint máskor és máshol. Gyakorlatilag minden körben elkölthető a karakter maximális pszi-pontja, mert a következő körre újratöltődik. Azonban ahhoz, hogy ez kiderüljön, legalább egyszer kell ezen a területen meditálnia valakinek, különben a hagyományos módon számolhatja a pontjait (nem tudva róla, hogy többel is rendelkezik még).

Az érkezési ponttól körülbelül egy órára keletre található meg a falu, ahonnan a lányt elrabolták (ld. hangulatkeltő) és Cungenmaru is ebből az irányból érkezik. Nyugatra a partvidék található és a Ködvidék egy nyúlványa, ami lakhatatlanná és élhetetlenné teszi. Ha elég közel merészkednek a fővenyhez, akkor felfedezhetik, hogy a part a víz alatt folytatódik tovább erdők és lankák formájában, de a területet alaposan átrajzolta a majd két évtizeddel ezelőtti földmozgás. A Lánctaratók erődje északnyugatra található 4-6 órás erőltetett menet után, hasonlóan a vízparton, az egyetlen kikötésre alkalmas sziklás kiszögellésen.

### Cungenmaru (6. szintű shenar)



Niarei születésű és neveltetésű shenar, aki klánja renegátja lett, majd a Nyolc Vadonban kóborolt évekig kalandozóként. Megfordult Erionban és észak legtöbb csetepatéjában, mely során több csapatnak is a tagja lett mielőtt a sors váratlan fordulata

Enoszukére vezette. Miután látta az itteni állapotokat, felhagyott a korábbi kalandozó élettel és addig megszerzett kapcsolatait felhasználva az Inkvizítorok Szövetségének segítségét kérte, hogy felvehesse a harcot a Ragaenszuke területére behatóló

Tharr-papok és Toron ellenében. Hamarosan teljes értékű ügynökként képviselhette a szervezetet a szigetvilágon. Magát Kaoraku szerzetesnek álcázva titkos futárként és kémként dolgozik. Valójában sokkal fiatalabb, középkorú férfi, de olyan régen viseli az öreg, kehes, púpos szerzetes

áruháját, hogy az teljesen a személyisége része lett. Amennyiben a játékosok bizalmat ébresztenek benne, és jól viszonyulnak hozzá, valamint védelmezett népe sorsához, akkor még a küldetés vége előtt megmutatja nekik igazi arcát. Ha nem, és csak „zsoldosokként” viselkednek, akkor végig fenntartja álcáját és shenar képességeit. Ez esetben változatos trükkjeit (pl. füstbomba, levegővel töltött marhahólyag, vassulyom) veti be, mint Kaoraku varázstudományát – mely a seregélyes szerencse talizmánnak köszönhetően általában sikerül is.

Jellem		Vallás	Szent Szimbólum		ÉP	Fp	Ψp	AME	MME
Halál-Rend (Krák)		Kaoraku	Seregély		9	87	35	39	39
E	GY	ÜGY	ÁLL	EG	SZÉ	INT	AK	ASZT	ÉRZ
11	16	16	14	13	12	16	14	14	14

Speciális tulajdonság	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sp
Természetes veszélyérzék, érzékelő mágiák ellen immunis (pl. szimpatikus, szakrális iránymutatás), szerencse talizmán	Alap	-	30	55	104	6	-
	<b>Shenar kard</b>	1	42	77	125	-	k6+1
	<b>Kunai (chi)</b>	3	45	80	114	-	k6/2
	<b>Kéz</b>	2	46	78	128	-	k6-2
	<b>Láb</b>	2	47	80	123	-	k6-1
	<b>Hosszú bot</b>	1	34	65	120	-	k10/2

**Képzettségek:** *Ökölharc Mf, shenar kard használat Mf, 7 fegyver használat Af, kunai dobás Mf, slan csillag dobás Af, Vakharc Mf, Kétkézes harc Mf, Herbalizmus Af, Úszás Af, Futás Af, Kötelékből szabadulás Af, Méregkeverés/semlegesítés Af, Álcázás/álruha Mf, Háttaszúrás Mf, Lovaglás Af, Nyomolvasás/eltüntetés Af, Etikett Af, Vallásismeret Af, Írás/olvasás Af, Új pszi diszciplinák Af, Mászás 87%, Esés 62%, Ugrás 62%, Lopózás 77%, Rejtőzés 77%, niarei nyelv 5, enoszukei nyelv 4, közös nyelv 3*

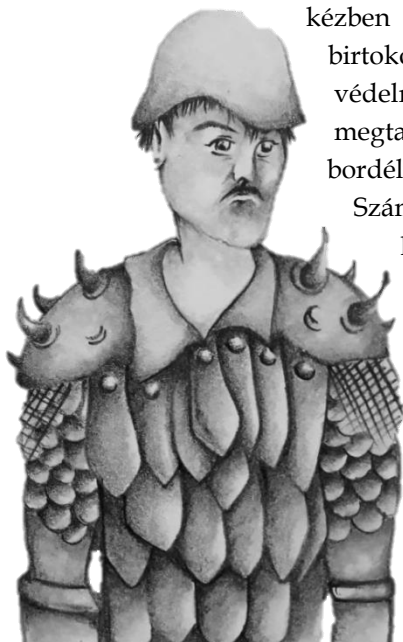
Körülbelül félszáz **Láncharát** őrzi a kikötőt és a majdnem háromszáz, bambuszketrecben őrzött „terméket”. Tervet készíthetnek, belopózhatnak, vagy frontálisan is támadhatnak, teljesen rájuk van bízva, hogyan fogják kiszabadítani a foglyokat (ezt fogja kérni Cungenmaru legalábbis). Ha sokáig várnak, akkor hajnalban megérkezik a hajó, még ötven Láncharáttal és elkezdik felpakolni az árut, hogy este kifuthassanak velük.

**Láncharátok** Toroni központú és vezetésű rabszolgakereskedő testvériség, navor szervezet, noha vezetőik között sedularokat és pietorokat is találunk. Rangbéli klán, oklevelük a különféle töröket, ostorokat és korbácsokat jelöli meg számukra, utóbbi kettőt nyíltan viselhetik. A szállítás és a kereskedelem mellett állítólag a rabszolgák beszerzésével, másodsorban egyéb alvilági ügyletekkel foglalkoznak. Toronon kívül szabályos vadászatok rendeznek és rabszolgákat ejtenek, kalmárjaik pedig felvásárolják a rabszolgákat, nem csak a piacokról, de gyakran a börtönökből is, hogy Toronba szállítsák őket. Toronban övük az előjog a más fajúak levadászására. Szervezetük az egész Quironeiában elterjedt, és nagy befolyással rendelkezik, ám Karkvinon is nagy rabszolgatelepeik vannak. Állítólag a toroni Dailad-ház tartja



kézben pórázukat, amit korábban az on-Keilor-ház birtokolt. Adójukat nekik fizetik, cserébe a ház védelmét élvezik. Szinte minden regitori székhelyen megtalálhatjuk rabszolgakereskedőiket. Leányokkal szintén kereskednek, számos bordély üzemel a felügyeletük alatt, de hullarablók, sőt, orvosai is ismertek.

Számtalan rabszolgapiacot üzemeltetnek, ilyen például a Könnyes tér a shuluri kikötőnegyedben. Esküdt ellenségük a gianagi Ezüst Ököl testvériség. Mindezek mellett a Láncharátok rabszolgakereskedői működtetik a Csörgetők névre hallgató gladiátorkaravánokat.



A rossz időjárás miatt messziről látható, hogy nem tudott előző nap kikötni a hajó, a távolban vesztegel egy öbölben. A berakodás hosszú lesz, hiszen nemcsak a több száz rabszolgát, hanem az ideiglenes tábor minden, még felhasználható és mozdítható elemét is magukkal tervezik vinni, így napközben nekilátnak majd a könnyűszerkezetű épületek, sátrak szétszereléséhez, hogy az utolsó szögig mindent magukkal vihessenek. Persze, ha bármi fenyegeti őket ebben, akkor a prioritásuk a rabokkal elmenni, és hátrahagyják a tábort járulékos veszteségként.

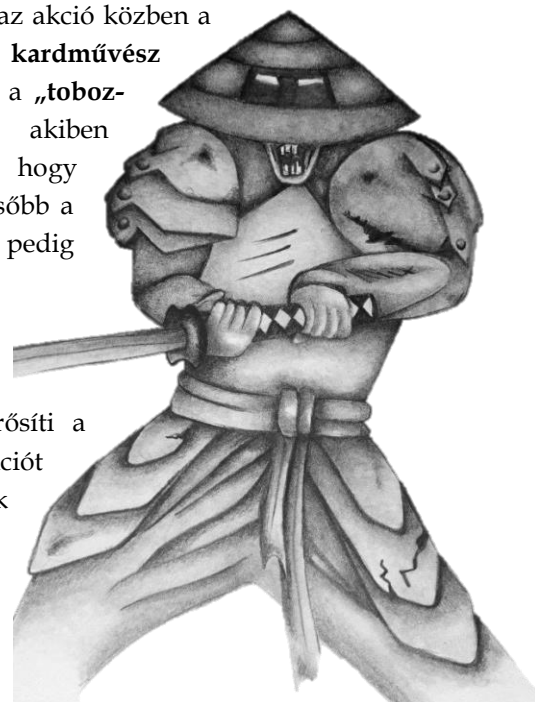
**AZ OSTROM:** Maga a földvár több árokkal van körülvéve, melyekből hegyezett karók állnak ki, a két árkot pedig tengervíz tölt fel. Rendszeresen két őrző járja a falakat kívülről, ami három Lánčbarátból és egy harci kutyából áll. A bejáratok általában deszkakapukkal vannak zárva, amit belülről faretesz véd. A kapuk közelében őrtornyok állnak, melyekben távolsági fegyverekkel felszerelt „láncosok” őrködnek fáklyákkal és riasztóharangokkal. A két oldalsó kapu mellett a kennelekben 4-4 harci kutya várja, hogy az őrző sora rákerüljön. A Lánčbarátok az udvaron álló sátrakban alszanak és töltik idejük egy részét, a mellettük fatetővel rendelkező káncban ehetnek és ihatnak.



Az erőd főépülete szolgál a fontosabb foglyok őrzésére és kihallgatására, az ellátmány szárazon tartására, adminisztratív feladatok ellátására, valamint a Csapások elszállásolására. Maga a létesítmény egy felső emelettel rendelkező hodály, aminek mind a négy sarkán egy-egy terasz könnyíti meg a szárazföld és a tenger felé történő könnyebb megfigyelést. Az épületen túl

található a hevenyészett kikötő, melynek három mólója nyúlik be a víz fölé, készen a nagyméretű gálya fogadására. Itt találhatóak a rabszolgaketrecek, amiben a környék falvainak népét tartják fogva. Négy ór vigyáz rájuk éjjel-nappal, étkezések előtt pedig rendszeres korbácsolással veszik el a kedvét mindenkinek a szökéstől.

Amennyiben bejutnak a kikötőbe (akár lopakodva, akár harcolva), az akció közben a part menti Kőd meglevenedik és egy teljes páncélzatú **élőhalott kardművész** támad a Lánčbarátokra, amivel leköti a figyelmük nagy részét. Ő a „**toboz-szamuraj**”, a falubeliek őseinek lelkét elnyelő élőhalott, akiben felülkerekedett a sok-sok ős akarata és most azért érkezett, hogy megvédelmezze az övéit. A toboz-szamuraj, ha legyőzik, de legkésőbb a hajnal első fényére, ártalmatlan növényormorszállékká változik, ha pedig túléli a csatát, a szukék hálaimája közepette visszatér a Kődbe.



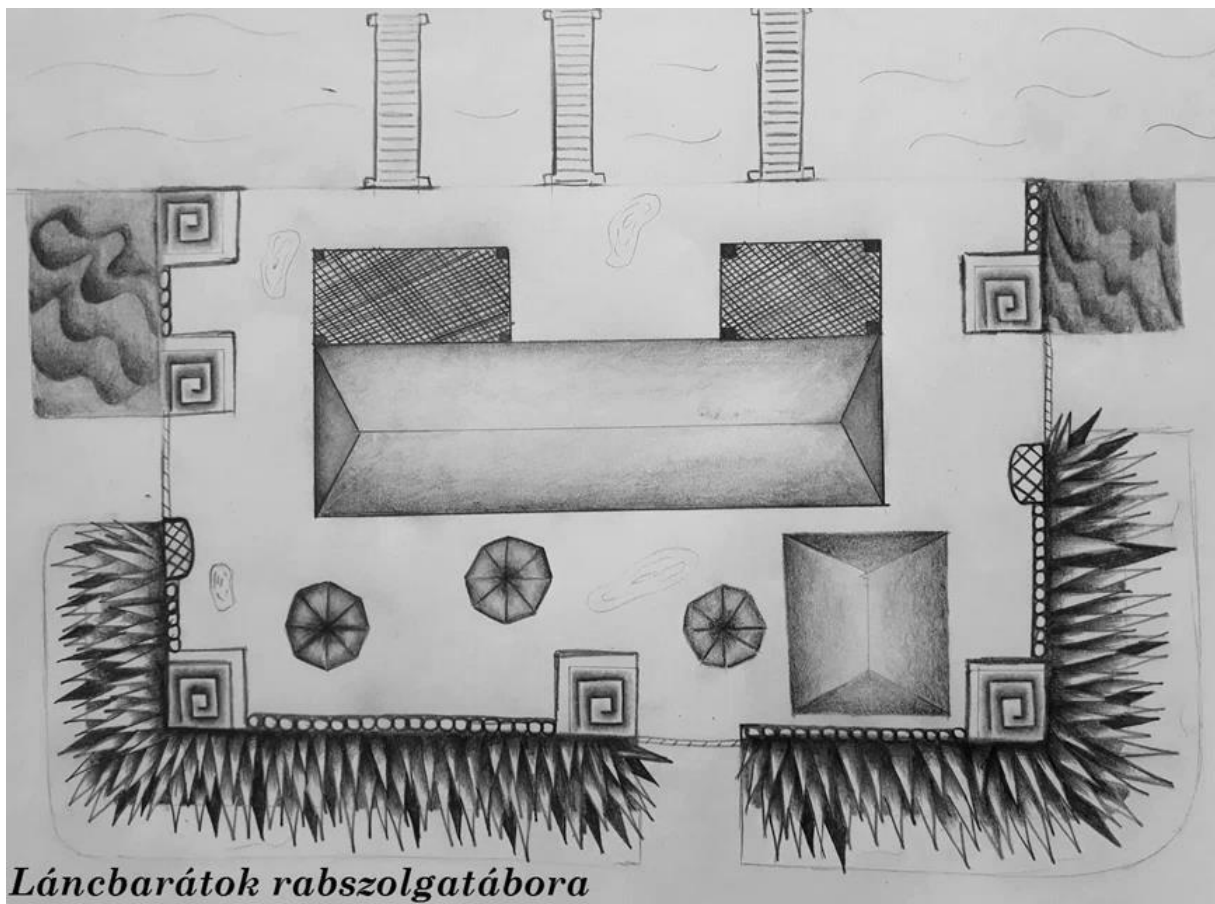
A Lánčbarátok erődjének tetején / közepén található egy kis csapatnyi **Csapások** zsoldosai közül (ld. melléklet), több valódi harcművésszel, akiknek a különleges enoszukei környezet felerősíti a képességeit (**nem csökken a pszi-pontjuk!**). Ők koordinálják az akciót és vezetik a Lánčbarátok helyi erőit a megbízás alapján, aminek viszont szerződése ugyanitt található a főépületben. Ezt az aszisz hercegkapitány szignálta és fizette, a maga embereiként megjelölve a Csapásokat és felhatalmazva őket arra, hogy a küldetése során nevében szóljanak, döntsenek és cselekedjenek, de mindig az ő érdekével egyezően.

### **3. szintű verator lánčbarátok 14-es tulajdonságáttaggal és 15-ös Akaraterő / Jellem: Halál**

Verator	ÉP	Fp	SFÉ	AME	MME	MP
	10	45	2 (keményített bőr)	17 (épített)	18 (épített)	14
Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ/Táv	CÉ	sp
Alap	-	18	45	102	4	-
Ököl	2	28	49	103	-	k3
Korbács	2	22	51	102	-	k3
Egykezes csatabárd	1	28	67	123	-	k10
Könnyű számszerij	1	20	-	50 ynevi láb	20	k6+1

**Képzettségek:** Egykezes Csatabárd használat Mf, Korbács használat Af, Könnyű számszeríj használat Af, Ökölharc Af, Birkózás Af, Lefegyverzés Mf, Kínzás Mf, Méregkeverés/semlegesítés Af, toroni 5 tiadlani 4, Csapdaállítás Mf, Futás Af, Kínzás elviselése Mf, Lovaglás Af, Úszás Af, Álcázás/álruha Af, Mászás 27%, Esés 27%, Ugrás 22%, Lopózás 32%, Rejtőzés 35%, Követés/lerázás 32%

Varázslat	Hatása
<p><b>Lassítás</b></p> <p>Mp: 5 E: 2 Varázslás ideje: 2 szegmens Időtartam: 3 kör Hatótáv: 3 méteres kör</p>	<p>Ezzel a varázslattal a Lánccarát le tudja lassítani az ellenfeleit. Azoknak a végtagjain furcsa zsibbadtság támad, és ennek hatására lelassul a mozgásuk. Ez a lassúság a következő: <b>KÉ: -10, TÉ: -15, VÉ: -15</b>. A CÉ nem változik, mert célozni ugyanúgy tudnak, csak a körönkénti lövések száma csökken egyre (ha kettő volt), illetve 2 körönként egyre (ha eddig 1 volt), és így tovább.</p> <p>A varázslat hátránya egyedül az, hogy <b>a Lánccarát 3 méteres körzetében mindenki lelassul, még a saját társai is</b>. Ezért ezt a varázslatot csak akkor érdemes igénybe venni, ha egyedül van az illető, és több ellenféllel kell szembenéznie.</p>
<p><b>Bénítás</b></p> <p>Mp: 12 E: 2 Varázslás ideje: 3 szegmens Időtartam: 1 perc Hatótáv: 1 személy ME: Mentál</p>	<p>E varázslat hatására az illető lebénul 1 percre. Képtelen mozogni, azonban <b>varázsolni, pszit használni tud</b>. Ahhoz, hogy a varázslat létrejöhessen, a Lánccarátnak sikeres Támadó Dobással meg kell érintenie a lebénítani kívánt illetőt. (Vagy egyszerűen meg kell érintenie.)</p>



*Lánccarátok rabszolgatábora*



## Titkos feladat: Tükör által homályosan játszani (Abaszisz)

Amennyiben a játékosok megfelelő mennyiségű információra tettek szert a Lánctörőkről, a Csapásokról, a titkos megbízóról és a hiedafákról, akkor az Inkvizítorok Szövetségénél jelentést téve elárulhatják nekik (mondván, magasabb, TITKOS KÖRBE léptek szolgálataikkal), hogy tudomásuk szerint Pyarron hamarosan egy diplomatát küld Abasziszba, hogy tárgyaljon hiedafa ügyben egy új eladóval.

Azonban a Szövetségnek sem oka, sem érdeke nem fűződik ahhoz, hogy ezt az ügyet továbbvigye. Így, amennyiben a játékosok kitartanak amellett, hogy ez NEKIK fontos, és pontot akarnak tenni az ügy végére, akkor az Inkvizítorok Szövetsége felajánlja, hogy továbbra is használhatják a *Nevenincs Grimoiret*. Emellett meg tudják szervezni, hogy a diplomatát ők kísérik majd a tárgyalásra a pyarroni titkosszolgálat emberei helyett.

- **Opcionális:** Ha Shadlekben találkoztak a Második Arc Testvériségének (shadoni titkosszolgálat) ügynökével (**Tiana Romnov**), akkor tőle is megkaphatják a felkérést, hogy vegyenek részt a tárgyaláson, **ugyanis Shadonnak az az érdeke, hogy Pyarron ne vehessen hiedafát és a tengeri főlény továbbra is az ő oldalukon maradjon.**

Szkara Morganioshoz **Pyarron egy pszi-mestert küldd tárgyalni**, akit (amennyiben nem a csapat kíséri) két lar-dori harcos és egy enysmon-i íjász védelmez. A küldöttséget körbevezetik egy kis sétahajóval a birtokhoz tartozó szigetek között, melyek nagy részén hatalmas hiedafák állnak már ekkor. Láthatják is a távolból, ahogy hirtelen egy messzi, kopárabb földdarabon vaskos sarjadásnak indul egy hiedaliget. A követ persze mintát követel, amit alaposan megvizsgál és jelenti Pyarronnak.

Később a tárgyaláson Morganios hercegkapitány (amennyiben a shadleki gyűjtogatás sikerült) közli az emelt árat a vevővel. A pszi-mester gondolkodási időt kér reggelig, és visszatér szállására.

- **Ha a Második Arc Testvériség is értesült a tervről**, akkor éjszaka igyekeznek egy 6 fős árnyékjáró alakulattal megakadályozni a szerződés megkötését, ha nincs más mód, a felek megölésével.

Morganios szigetének kastélyában a szolgák fehér csuhát és kecskebak maszkot viselnek, jelezve ezzel a család Tharrhoz való hűségét. Ha valami balul üt ki, Szkara bemenekül egy tükörrel teli termen túli pánikszobába, amit egy családhoz hűséges és drága pénzen bérelt **adachnoa (tükördémon)** védelmez, s mindenkit megtámad, aki nem a család tagja. A kastély egyik tornyában egy idős, vak asszony található, ő **Morganios nagy**, a „Bakmama”, aki nincs beavatva unokája üzemibe. Ha eljutnak hozzá, és elmondják neki, mi folyik a házban – **vagyis, hogy pyarroniakkal üzletelnek** – azonnal leállítja Szkarát egy pofonnal és közli, hogy becsülettel lesznek inkább szegények, és a nővérehez költöznek Riegyoba. Ellenkező esetben reggel a pszi-mester elfogadja az emelt árat, ami még mindig kedvező így Pyarronnak.



## NJK Mellékletek

### Csapások

#### 4. szintű bukott shien-ka-to harcművészek (15-ös tulajdonság átlaggal számolva)

Ép: 9	AME: 52
Fp: 61	MME: 51
Ψp: 31	Max Sfé: 4 (Aranyharang) + 1 (fegyverköpeny)

	tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sp
Alap	2	28	47	97	5	+1 / +0
<b>Shien-ka-to kéz</b>	2	38	62	106	-	k6
<i>chi harcban</i>	3	44	77	121	-	k6+3
<b>Shien-ka-to láb</b>	2	39	62	102	-	k6+1
<i>chi harcban</i>	3	43	77	117	-	k6+4
<b>shien-ka-to bot</b>	1	37	67	123	-	2k6+1
<i>Chi harcban</i>	2	41	82	138	-	2k6+4
<b>Háromrészes bot</b>	1	36	76	123	-	k6+4
<i>Chi harcban</i>	2	40	91	138	-	k6+7
<b>Sai</b>	2	42	67	125	-	k6
<i>chi harcban</i>	3	46	82	140	-	k6+3
<b>Nunchaku</b>	2	42	76	120	-	k6+3
<i>chi harcban</i>	3	46	91	135	-	k6+6
<b>Slan csillag dobás</b>	3	38	51	97	-	1k3
<i>chi harcban</i>	4	42	66	112	-	1k3+3
<b>Hollószárny (khrin-ka)</b>	1	41	73	119	-	k6+1
<i>chi harcban</i>	2	45	88	126	-	k6+4

**Képzettségek:** ökölharc (Mf) vakharc (Af) 1 fegyver használata (Mf) 9 fegyver használata (Af) 4 fegyver dobása (Af) fegyvertörés (Mf) földharc (Af) beharc (Mf) harc helyhez kötve (Af) slan pszi (Mf) lovaglás (Af) úszás (Af) futás (Af) sebgyógyítás (Af) tiadlani nyelv (5) közös nyelv (4) toroni nyelv (3) mászás (34%) és (49%) ugrás (90% + 18 VÉ!!!)

**Javasolt taktika:** a harc első körében magukra medítálgják az Aranyharangot (1kör), majd Chi-harcba lépve (1 szegmens) az első támadásukkal közelkerülni igyekeznek beharchoz (amennyiben fegyverük alkalmas rá), majd eltörlik az ellenfél fegyverét és elpusztítják további támadásaikkal

**Adottság alapú karakteralkotás esetén:** Mágikus támadás ellen nő az ME 1k10-el (mindig a támadás pillanatában kell kidobni), napi 1 x 1 szegmens az aranyharang meditációja, naponta 1 x szint/körig minden hatás felét sebzi rajta (fizikai, mágikus), +1 harcművészeti stílust tanult ki az induló stílus felett

#### 5. szintű bukott shien-ka-to harcművész (15-ös tulajdonság átlaggal számolva)

Ép: 9	AME: 59
FP: 72	MME: 59
Ψp: 36	Max Sfé: 5 (Aranyharang) + 1 (fegyverköpeny)

	tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	sp
Alap	2	30	50	100	5	+1 / +0
<b>Shien-ka-to kéz</b>	2	40	65	109	-	k6
<i>chi harcban</i>	4	46	85	129	-	k6+5
<b>Shien-ka-to láb</b>	2	41	65	105	-	k6+1
<i>chi harcban</i>	4	47	85	125	-	k6+6
<b>Sárkányfullánk (khiel)</b>	1	43	75	122	-	k6+1
<i>chi harcban</i>	2	49	95	142	-	k6+6

**Képzettségek:** ökölharc (Mf) vakharc (Mf) 1 fegyver használata (Mf) 9 fegyver használata (Af) 4 fegyver dobása (Af) fegyvertörés (Mf) földharc (Af) belharc (Mf) harc helyhez kötve (Af) kínzás (Af) slan pszi (Mf) lovaglás (Af) úszás (Af) futás (Af) sebgyógyítás (Af) tiadlani nyelv (5) közös nyelv (4) toroni nyelv (3) aszisz nyelv (3) mászás (41%) esés (49%) ugrás (105% + 21 VÉ!!!)

**Javasolt taktika:** a harc első körében magukra medítálgják az Aranyharangot (1kör), majd Chi-harcba lépve (1 szegmens) az első támadásukkal közelkerülni igyekeznek belharchoz (amennyiben fegyverük alkalmas rá) majd eltörlik az ellenfél fegyverét és elpusztítják további támadásaikkal

**Adottság alapú karakteralkotás esetén:** Mágikus támadás ellen nő az ME 1k10-el (mindig a támadás pillanatában kell kidobni), napi 1 x 1 szegmens az aranyharang meditációja, naponta 1 x szint/körig minden hatás a felét sebzi rajta (fizikai, mágikus), +1 harcművészeti stílust tanult ki az induló stílus felett, Gyorsaság számú HM-et eloszthat, 5 sikeres támadás után ellenfele lebénul (ezek a támadások nem okoznak sérülést)

#### 5. szintű harcok (15-ös tulajdonság átlaggal számolva)

Ép: 12

AME: 36

Fp: 56

MME: 37

Ψp: 21

Sfé: 4 (abbitacél pikkelyvért)

	tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ/Táv	CÉ	sp
Alap	1	21	55	110	7	+1
<b>Ököl</b>	2	31	59	111	-	k6+1
<b>Széles kard (khot)</b>	1	35	78	130	-	k6+2
<b>Predoci egyenes kard</b>	1	33	81	135	-	k10
<b>Hosszú íj</b>	2	30	-	110 ynevi láb	23	k6+1

**Képzettségek:** ökölharc (Mf) belharc (Mf) 1 fegyver használat (Mf) 2 fegyver használat (Af) harc helyhez kötve (Af) nehézürtviselet (Af) pyarroni pszi (Af) nyomolvasás/eltüntetés (Af) lovaglás (Af) úszás (Af) futás (Af) tiadlani nyelv (5) közös nyelv (4) mászás (15%) esés (20%) ugrás (10% +2 VÉ!!!)

**Javasolt taktika:** Harcban igyekeznek távolságot tartani, mialatt az íjások messzebről célozzák az ellenfelet. A khot-forgatók igyekeznek belharcba kerülni és lefoglalni az ellenséget, az egyenes kardokat forgató harcművészek pedig mestereiket védelmezik, és támogatják őket feladataik teljesítésében. Ha életveszélybe kerülnek pszi-rohammal törnek ki.

**Adottság alapú karakteralkotás esetén:** 18 Dicsőségpontot felhasználhat játékonként (csata közben vagy képesség / képzettségpróbákra), a kezdeményező dobásokat 2k10-el végzi, KÉ: +2, TÉ: +4, VÉ: +4, CÉ: +4, a túlütés küszöbérték 5-tel csökken



A Nevenincs Grimoire képei

*Shadlek*

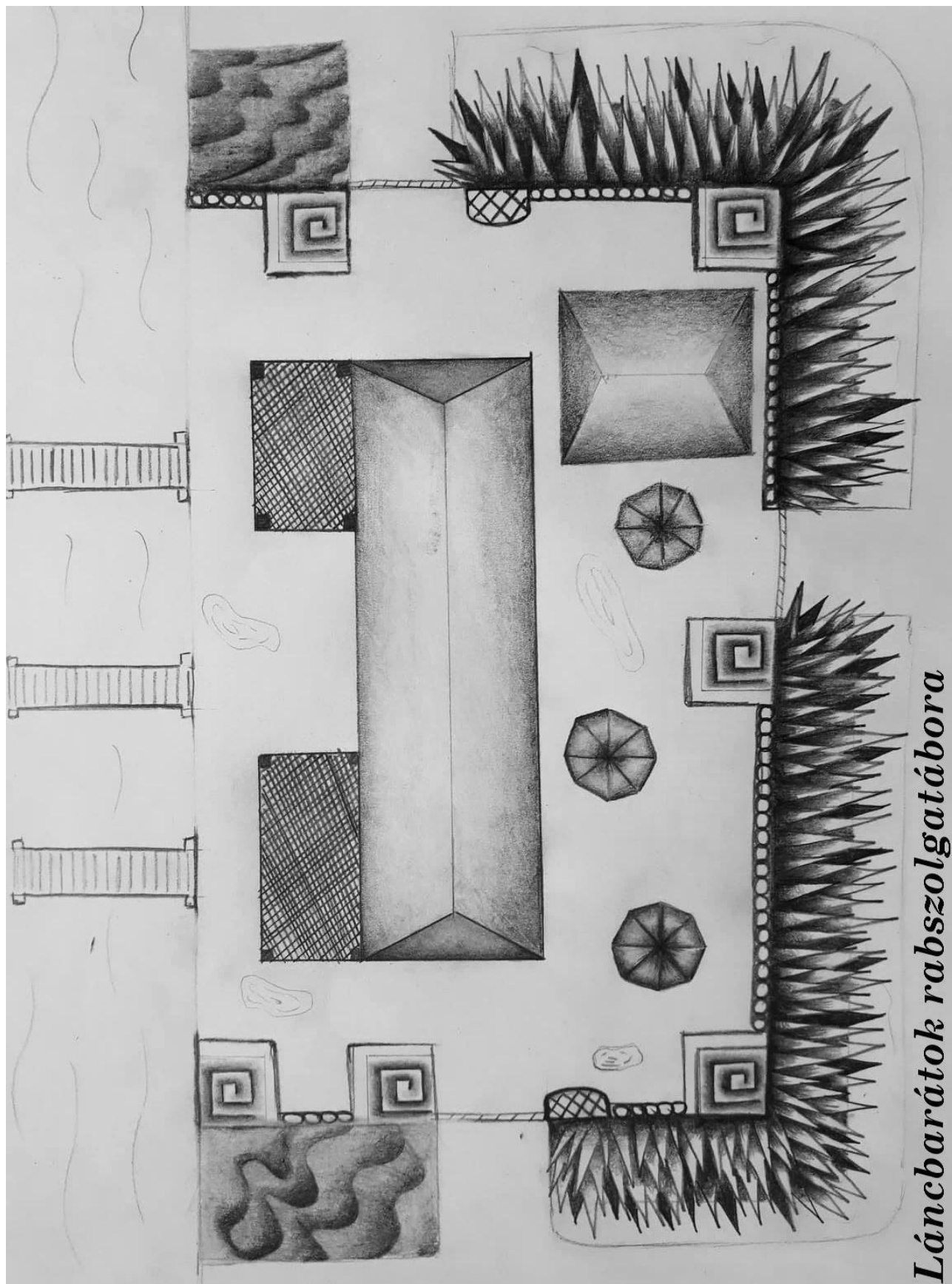


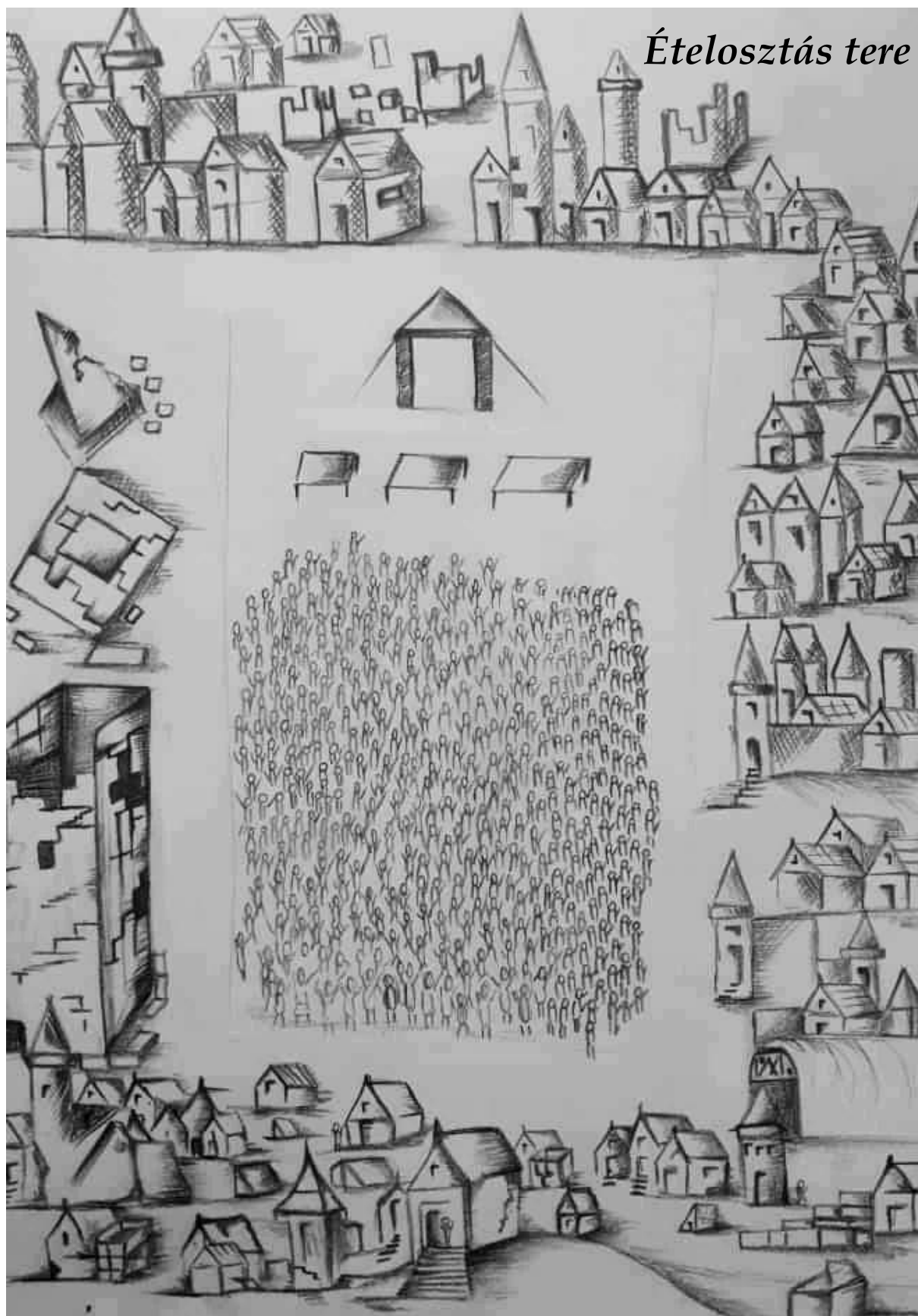
*Erion*



*Enoszuke*







Hősies Cselekedet	Dicsőségpont költség
<p><b>+1 Morális szabály / Csodálatos megmenekülés:</b></p> <p>A régi kedves életutató karakterek elvesztése nem kellemes, de nem is feltétlenül szükségszerű. Ha mindenáron szeretnénk, hogy a karakterünk tovább folytathassa az adott kalandot és ezáltal a kalandozást, megvan rá a mód.</p>	<b>10</b>
<p><b>Tulajdonságpróba újradobás:</b></p> <p>Függetlenül a házi szabályoktól, sokszor fontos, hogy egy adott próba mindenképpen jól sikerüljön, tehát ha ilyenkor újra szeretnénk dobni, akkor ez lehetségessé válik</p>	<b>3</b>
<p><b>Tulajdonságpróba újradobás +5-ös módosítóval:</b></p> <p>A siker egy dolog, de gyakran a mértéke is fontos. Sajnos vannak olyan karakterek, akiknek egyes tulajdonságaik túl alacsonyak a relatív sikerhez, így egyetlen próbadozás erejéig ezzel a módszerrel úgy számolható, mintha +5-el lenne magasabb a karakter megfelelő Tulajdonságértéke.</p>	<b>6</b>
<p><b>%-os Képzettségpróba újradobása:</b></p> <p>Még több múlhat sokszor a szakértelmeken, legyen az egy Csapdakeresés vagy akár egy Mászás próba. Sok kényelmetlenségtől, és kalandozóhoz méltatlan haláltól óvhatjuk meg magunkat ezzel.</p>	<b>3</b>
<p><b>%-os Képzettségpróba újradobása +50%-al:</b></p> <p>Amikor tényleg biztosra kell mennünk valamiben, és adott esetben a 100 feletti értékünkben sem bízunk, vagy ha egyáltalán nem rendelkezünk az adott képzettséggel és lehetőséget szeretnénk kapni egy dramaturgiailag fontos szerepben, akkor egyetlen próbadozásra +50%-al dobhatjuk az adott Képzettségpróbát.</p>	<b>5</b>
<p><b>„Ajándék” sebzéskocka:</b></p> <p>Bizonyos helyzetekben, amikor nehezebben találjuk meg a védelmet ellenfelünk vértjén, vagy technikájával szemben, nagyon fontos lehet, hogy az a sebzés, amit okozunk az, „hasson” rá. Ebben az esetben van lehetőségünk egy plusz kockát vásárolni a sebzéshez. A sebzéskocka típusa függ az adott és használt fegyver sebzéskódjától (pl. a hosszúkardnál K10-es kockát ad, törnek k6-ot, de minden esetben csak egyetlen kockát!)</p>	<b>3</b>