

Vándorkrónikák
Horizont kampány



II. Fiam



Kedves Mesélő! Ezúton szeretnénk bemutatni a Végtelen Fürkésze felé vezető kalandorozatunk második epizódját, mely a város környéki gazdaságok és az itt élők életét hivatott bemutatni, s egyúttal betekintést enged Horizont városába is. A kaland 3. Tsz-ű karakterek számára készült, 3-4 játékos részére. Könnyebb érthetősége és mesélhetősége miatt a félig vázlatos formátum megtartása mellett döntöttünk, mely egyúttal több teret enged a kalandunk – és most már a Ti kalandotok – kibontakozásának is. A Horizont Kampány bevezető moduljaira jellemző kétszer négyórás tagolást a szöveg szerkesztésében jelöltük. Jó szórakozást kívánunk!



A KALAND ELSŐ FELE (első 4 óra)

HELYSZÍN: Ültetvények – A Horizont városa körül terpeszkedő farmok és birtokok laza rendszere, számos ritka növénykülönlegességet, fűszert, komponenst termesztenek itt. A földekre érkezve érezhetik, hogy a környezet igazodik a tengeremléki klímához, és hogy a pusztához képest sokkal gazdagabb a növényvilág. Ehhez a vidéki sajátosságához igazodva hozták létre a farmok hálózatát, úgy, hogy az adott növénykülönlegesség a hozzá legjobban illeszkedő táptalajú földbe kerülhessen. A szárazföld felől közelítve az utazó szélmalomok erdejét láthatja, melyek a légáramlatok erejét nemcsak a gabona őrléséhez, de az itt honos különböző herbáriumok feldolgozásához is használják. Erre a vidékre érkeznek a játékosok egy egész napos, kimerítő gyalogtúra után, jócskán napnyugta után, fáradtan, elcsigázottan. (A folyami útvonal hajózásra nem alkalmas, nem hiába hívják a folyót Rettenetesnek...)

- A városkapu még jó négy óra menetelésre van tőlük (ha van lovuk, az állatok javarésze is fáradt, vagy lesérült a pusztán való átkelés során), de tudhatják bármelyik lokális NJK-tól, hogy a kapukat éjszakára zárva tartják.
- Egy közeli tanyán egy helyi törpe farmer látja vendégül őket éjszakára. A házban ugyan nincs sok hely, de az istálló kényelmes és meleg. A farmer felesége bőségesen hoz nekik vacsorának valót, a kis törpe gyerekek kíváncsian szemlélik a kalandozókat a távolból.
 - **INFORMÁCIÓ:** a környéken zöldségeket, búzát, haszonnövényeket, fűszereket, egzotikus összetevőket termesztenek. Az utóbbi időben megsaporodtak a fosztogatások a farmokon és a földeken. Néhány nagyobb földbirtokosnak is van itt kúriája, a városfalhoz közelebbi régiókban.

ESEMÉNY: az éjszaka nem telik békésen, alig egy óra elteltével, hogy nyugovóra térnek, farkasmanók egy csapata üt rajta a farmon, feldúlva a fűszereket, kamrákat, de akár a házba is betörhetnek. Darabokból összefércelt bőrvérszerűséget viselnek, többnyire zsákmányolt eszközökkel (bot, tör, husáng, kasza, sarló) támadnak. A játékosok segíthetnek a fosztogatók megfékezésében, elkergetésében.

- **MEGBÍZÁS:** A támadásnak hamar híre kél, hajnal hasadta környékén megérkezik Ulrik, aki szintén törpe, ő a helyi sheriff megfelelője. Elmeséli, hogy a lények sok bosszúságot okoznak az elmúlt hónapokban, de a városórség nem igazán foglalkozik a falakon kívüli eseményekkel, különösen, ha állati teremtmények támadásáról van szó. De most, hogy itt egy rátermett csapat, kifűstölhetnék őket véglegesen!



- Még azon nyomban, vagy némi pihenés után követhetik a viszonylag friss nyomokat, melyek a közeli hegy lábához vezetnek, egy erdős vidékre. Itt egy természetes barlangképződmény közelében rálelhetnek a farkasmanók odújára.

HELYSZÍN: A farkasmanók táborhelye – Az erdő sűrűjében a fák és a sziklák közötti kisebb tisztáson kialakított szállásterület. Szedett-vedett sátrak és kunyhók, néhány tűzrakó hellyel, ürülék és rothadás szaga lengi körül. A földet ócska szalmazsákok, szakadt rongyok, rozsdás fazekak, eldobált ételmaradékok borítják. Több tucat lény van e helyütt a rajtaütés pillanatában, Ulrikkal közösen szétverhetik őket (szükség esetén még néhány farmer csatlakozik vasvillával, ha a csapat nagyon fáradtnak tűnik.) A harc során a sikeres Észlelés próbát megdobó kalandozóknak feltűnhet, hogy néhány farkasmanó feltűnően vidáman és fegyverforgató tudásának teljes hiányával támad rájuk. (Feltehetően részegek valamitől...)

- **INFORMÁCIÓ:** a tábort átkutatva számos rablott dologra lelhetnek, ékszerek, fegyverek, de még drága ruhadarabok is előkerülhetnek. A legkülönlegesebb tárgy, amit találhatnak, egy *pecsétes papiros gondosan átkötve*, és néhány üveg, ránézésre *nagyon minőségi párlat*, szintén a pecséten látható szimbólummal.
 - **TÁRGY: Tekercs** – receptek és összetevők gyűjteménye, nagyon pontos mértékekkel és precíz leírásokkal. (Egy közeli szeszfőzdéből lopták a farkasmanók - igazából nincsenek tisztában a tekercs tartalmával és értékével, egyszerűen tetszetős volt számukra) **Ital** – egy már félig felbontott, és egy még bontatlan kiváló *Whiskey*. (Ránézésre már maga a palack is nagyon díszes és igényes, a címkén ugyanaz a szimbólum látható, mint a tekercs pecsétjén: egy hordóba ültetett almafa) Ulrik, vagy bármelyik NJK elárulhatja, hogy ez a **du Breuil** család terméke, és minden bizonnyal nagyon hálásak lennének, ha visszajuttatnák hozzájuk a recepteket.
 - Ezt követően valószínűleg immáron nagyon fáradtan, visszatérnek farmra és végre kipihenik magukat, majd tovább indulnak a város irányába.

HELYSZÍN: A Château du Breuil – kétszintes mini-kastély, mellette almafák és a családi főzde, a párlóból érkező illat már messziről érezhető. Nagyjából húsz munkás szorgoskodik az ipari részlegen, emberek és törpék vegyesen. Az udvaron belépve feltűnhetnek a katonás rendben telepített gyümölcsfák, körülöttük ládák és hordók sorakoznak. Kérésükre a játékosokat felvezetik a családfőhöz. Az épület belülről gazdagon díszített: antik szobrok, fegyvergyűjtemény, drága faragott bútorok, előkelő szőnyegek, tölgyfa parketta, díszes cserépkályhák.

- **Philippe du Breuil** (ember) fogadja a látogatókat, akik átadhatják neki a tekercset, amiért ő nagyon hálás lesz. A hírük már megelőzte őket, de Breuil úr már hallott a tegnapi cselekedeteikről és gratulál nekik, **fejenként 3 arany** jutalmat és egy **nemesi ajánlólevelet** kínál fel, aminek jó hasznát vehetik majd a városban. (Emellett örömmel körbevezeti őket a főzdeben, sőt kóstolót is bőven biztosít a kiváló *almawhiskey*-ből.)
 - **Valcados** – alma hozzáadásával készülő whiskey, a család különlegessége, szigorúan titkos recept alapján készül, amely apáról fiúra száll. E termékükkel piacvezető rangot vívtak ki maguknak a főzdek versenyében és számos megrendelőjük van.
- **MEGBÍZÁS:** ha már úgy is a város felé mennek, érdemeikre való tekintettel Philippe megkéri a csapatot, hogy keressék meg, és hozzák vissza a fiát a városból. A 16 esztendő Ambrosio van, hogy napokra kimarad mulatozásai miatt, de az apa aggódik, és szeretné mielőbb viszontlátni, valamint *nagyon fontos beszéde van vele*.
 - **INFORMÁCIÓ:** Philippe hallomásból tudja, hogy hívják a fiú kedvenc helyét (**Fogadó a táncoló kecskékhez**), de azt nem tudja, pontosan merre található.
 - Egy óra elteltével a csapat elérheti a városfalat, távolból már látszik a város építményei fölé magasló **Kristálybástya**.



A KALAND MÁSODIK FELE (második 4 óra)

HELYSZÍN: Városkapu – a három láb magas falon nyíló kaput két, henger alakú őrtorony fogja közre, nem sokkal mögötte látszanak az épületek felső szintjei, távolabb egy templom tornya is feltűnik. Az örök minden külhonit gondosan átvizsgálják, de ha felmutatják az ajánlólevelet, nem kérdezősködnek, sőt a kapupénztől is eltekintenek.

- Befelé haladva megkaphatják a város leírását, néhány főbb látványosság mellett is elhaladhatnak, út közben a helyi kultúra jellegzetes szentélyeit is megsejlelhetik:
 - Heron (Gilron): erőd jellegű épület, körülötte impozáns szoborpark
 - Mnemené (Della): a homlokzatot az istennőt ábrázoló hatalmas festmény díszíti, köpenye maga a bejárat kárpitja
 - Sarrag a Zafírszemű (helyi törpe hősnő): fenyőkkel és virágágyásokkal szegélyezett épület
 - Veela luminatar (elf kalahora) ligete: árnyas, sötétbe burkolózó, fákkal sűrűn benőtt liget, benne stonehenge-szerű körrel
 - Alborne: gerendákból emelt faépület, egyfajta dalosház

HELYSZÍN: Fogadó a táncoló kecskékhez – gazdag italkínálatáról, kiváló konyhájáról, és hajnalig tartó mulatozásairól híres fogadó, a fiatalok és a külhoni utazók egyik kedvenc helye. A betérőket igényesen kivitelezett berendezés fogadja, hosszú faasztalok állnak a boltívek alatt, a fényt a plafonról lelógó méretes csillárok szolgáltatják. Hüen a hely nevéhez, a falon díszítőelemként kecskebőrök és trófeák sorakoznak.

- **ESEMÉNY:** a fogadóban meg is találhatják Ambrosiot, aki láthatólag részeg kissé, s hat, szintén már nem józan fiatalember veszi körül, noha nem azért, hogy meghívja egy újabb italra, hanem mert úgy tűnik, valamiféle nézeteltérés alakult ki köztük, s már csak pár pillanat választja el Ambrosiot attól, hogy a társaság jól összeverje. (A fiú kártyán tartozik nekik, csapnivaló játékos.)
 - A csapat beavatkozhat, megvédendő a fiút, vagy végignézheti, amint alaposan megcipőzik. A verekedés azonban így sem tart sokáig, két tagbaszakadt törpe biztonsági őr kerül elő, akik kihajítják a fiúkat az ajtón.
- **INFORMÁCIÓ:** A fiatal Ambrosio elmeséli, hogy nagyon szerelmes egy lányba, de mivel még mindig nem sikerült viszonzásra találnia, többnyire féktelen mulatozásba és italozásba fojtja energiáit és kétségeit. Bár, talán most sikerült *megfelelő ajándékot adni kiszemeltjének*, rajongása jeléül. Ha megkérlik, hogy menjen haza, válasza egy határozott nem, sőt, ha érzi, hogy kényszeríteni akarják, még menekülőre is foghatja. (Tudja már, hogy komoly balhé várja otthon és megrémül, amikor apja kalandozókat küldet érte.) A csapat habitusához mérten egy kisebb üldözés is kialakulhat a város utcáin. Így vagy úgy, a fiút elkapják és visszaindulnak a birtok felé.

HELYSZÍN: A Château du Breuil – megérkeztük Philippe akkora atyai pofonnal látja el fiát, hogy az beszédül az íróasztal alá, majd rárivall a suhancra:

- A családi kristály hol van, bűdös kölke?
- Elajándékoztam apám, szívem hölgyének, akit nőül kívánok venni...
- Még sz_rni sem tudsz a saját s_ggeden te szerencsétlen, nem hogy házasodni! Hogy merted elkótyavetyélni a **Családi Kristályt**?
- Azt, amely csak ott porosodik a földében, gyerekkorom óta? Még csak soha ki sem vetted a ládából...
- Azt gondoltam, majd ha benő egy kissé a fejed lágya, elárulom a valódi hasznát, de úgy látom elkéstem. Mégis jobban jártam volna egy lánnyal...

ESEMÉNY: Philippe ezután rendbe szedi magát, megigazítja a haját, és tölt magának egy brandyt. Megkínálja a játékosokat is, és még mindig az indulattól remegő hangon elmeséli, hogy a **kristály** a párlat gyártásának egyik kulcsa, e nélkül a **Valcados** nem lehetne olyan, amilyen.

- **TÁRGY:** **du Breuil Családi Kristály** – évezredekken át egy hegyi forrás medrében feküdt, különleges tulajdonsága, hogy aurája által megtisztítja a körülötte lévő komponenseket. A Valcados összetevői ez által



nyerik el különleges tisztaságukat és ízüket. A kristály hatása passzív, több hónap alatt ivódnak át kisugárzásával a környezetében lévő összetevők. Hatását még a du Breuil ükapa fedezte fel, aki rájött, hogy finomabbak lesznek a párlatok, ha a kristály a főzdében van. A követ a város alapítása során találta a család egy távoli felmenője.

- **INFORMÁCIÓ:** Ambrosio kiszemeltje egy különös, visszahúzódó, kissé beteges kinézetű, titokzatos, ám a maga módján szemrevaló lány, aki gyakran tűnik fel a városban. A neve **Leire Mesonero**, a **Navarro** család egy közeli rokona, akiknek nem régiben érkeztek oldalági hozzátartozóik Új-Godonból, köztük a lány és családja.
 - **MEGBÍZÁS 1:** Philippe megkéri a csapatot, hogy szerezzék vissza a kristályt, különben csődbe megy a családi gazdaság, de legalább is jelentőseinek visszaesik majd a kereslet és megcsappan a bevétel, aminek folytán akár földjei egy részének eladására és a munkások felének elbocsátására kényszerül. Vagy ami még rosszabb, szövetkeznie kell valamelyik riválisával. Jutalmul pénzzel és nyersanyagokkal tud szolgálni.
 - **MEGBÍZÁS 2:** Az apával párhuzamosan, de persze tudta nélkül a fiú is megkéri a csapatot, hogy ha lehet, segítsék ki azzal, hogy közreműködnek egy találkozó megszervezésében a lánnyal, hogy megtudhassa, mi lett az ajándék sorsa. Jutalmat nem sokat tud ajánlani, ez inkább becsületbeli ügy.

KUTATÁS / ESEMÉNYEK:

- Ettől a ponttól kezdve több irányból is eljuthatnak a megoldáshoz. A lustább / egyszerűbb verzió a papi útmutatás, ami megállapítja a kő helyét: ez a városfalon túli részen egy előkelőbb környéken **Cesar Mesonero villája** (Leire bátyja, itt lakik a lány is)
- Ha asszisztálnak Ambrosionak, hogy összehozzon egy randit Leirével, akkor a két fiatal rövid évődését követően kiderül, hogy Leire családját lenyűgözte az ajándék, és apja érdeklődött is, hogy ki ez a szimpatikus fiatalember... Ha hazáig kísérik őket, kileshetik, hol lakik a lány.
 - Észrevehetik, hogy a lány, amellett, hogy sovány és sápadt, kissé elvarázsolt, vidám és szomorkás is egyszerre - valószínűleg valamilyen bódító anyag kerítette rabságába. Ha apja, vagy a bátyja kerül szóba, általában összeressen vagy félve néz körül.

HÁTTÉR:

- **Flavio Mesonero**, a családfő kapva kap az alkalmon, hogy horogra akadt egy palimadár. Ezáltal a feltörekvő család két legyet is üthetne egy csapásra: egyrészt kiházásíthatná Leirét, így nem jelentene tovább gondot számukra, másrészt rátehetnék a kezüket egy jól menő gazdasági vállalkozásra - a szeszfőzés mindig is jó bevételi forrásnak számított és kaput nyithat a kereskedelmi szövetségek irányába is. (A család törekvései és kulturális háttere miatt ezt a verziót valószínűleg kevésbé szorgalmazná a csapat, de egyezőség esetén akár ebbe az irányba is terelhetik a szálakat.)
- Leire nemrég fedezte fel magán a vér utáni sóvárgás jeleit (wierré válás), mely szorongással és félelemmel tölti el, ezért gyakran menekül a bódító szerek okozta megnyugvásba. Jól esik neki, hogy van egy rajongója, de egyelőre saját magát illetően is bizalmatlan, és tanácstalan az egybekelést illetően.

HELYSZÍN: A **Villa de Mesonero** - Cesar Mesonero és Leire Mesonero otthona: valaha jobb napokat is látott mediterrán hangulatú nemesi kúria a város egy előkelőbb negyedében, díszes kovácsoltvas kerítéssel, terjedelmes belső kerttel, bokrokkal, rózsalugassal. A bejáratnál két testőr őrökdi, a kertben öt betanított harci kutya járkal folyamatosan. A belső őrség tizenkét főt számlál, többnyire zsoldosok vagy fegyverforgatók a tengeren túlról.

- **DILEMMA:** Ambrosio nagyon szeretné, ha meggyőzhetné a lányt szándékairól, az ajándék pedig úgy tűnik megtette a hatását, sőt a Mesonero familia szimpátiáját is elnyerheti.
 - Ha nem szerzi vissza a kristályt, a generációk óta jól menő családi vállalkozás bedől és apja kitagadja. Ha visszakéri a kristályt, ami nagy tiszteletlenség lenne, azzal viszont biztos kiesik Leire kegyeiből.
 - Ha nem kéri vissza az ajándékot, talán elnyerheti a lányt. De az apja még így is kitagadja. (Erre persze nem kerül sor, az utódlás biztosítása miatt)



CSELEKMÉNY: A kristály visszaszerzése csellel vagy erőszakkal, illetve a két fél összeboronálása diplomáciával. Bármelyik utat is választják, a villát átkutatva nem lelik meg a tárgyat (de Leirét megtalálhatják az egyik lakosztályban, meglehetősen bódult állapotban), viszont nem kerülheti el figyelmüket a pincelejárát. Odalent több rafinált csapda várja őket, mire eljutnak a titkos raktárhoz, ahova a család a fontosabb dolgokat rejti, többek közt a kristályt is. **(A pince, a csapdák és az itt fellelhető dolgok pontos leírását lásd a Függelékben!)**

- Odalent teljes a sötétség, lámpást a lejártnál találhatnak. A boltíves pincejáratokban legfeljebb három ember fér el egymás mellett, a haladást ügyesen telepített csapdák nehezítik.
- A kristály egy lezárt vasajtó mögötti raktárban van, egy polcon, néhány értékesnek tűnő műtárgy és festmény társaságában.
- Ha **interakcióik során segítőkészek / együttműködők voltak** a du Breuil családdal, akkor a pincében egy foglyot is találhatnak, akit a Mesonero família túszként tart fogva. Az asszonyt (**Monica**) kiszabadítva elmeséli, hogy ő **Gianluca Vacchini**, a híres bányatulajdonos felesége, és minden bizonnyal azért rabolták el, hogy vagyonos férjét megzsarolhassák.
- Ha a csapat **alapvetően inkább durva és szemtelen volt** a fiúval és az apával, akkor ugyanúgy megtalálják az asszonyt, aki ekkorra viszont már halott. Néhány ujj hiányzik, valószínűleg küldtek pár darabot valakinek fenyegetés céljából, amire feltehetőleg nem érkezett megfelelő reakció. Az asszony holtteste mellett még három hulla hever, valószínűleg zsoldosok vagy kalandozók. (Vacchini inkább embereket küldött, mert nem akart belemenni az alkuba. Elképzelése nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, a Mesonero család pedig még nem tüntette el a holttesteket.)

FINÁLÉ

- A. **Ha az erőszakos utat választották:** Amikor a tárgyat / túszt rejtő cellába lépnek, aktiválódik a helyiség mágikus védelme, mely riadóztatja a villa tulajdonosát, hamarosan megjelenik Cesar jobbkeze **Rocco Vergara**, a család rettegett verőembere három Gon-corga (fejvadász) és három számszeríjász társaságában.
- B. **Ha a taktikus utat választják,** megtalálhatják Leirét az egyik lakosztályban. Ha meg tudják nyerni ügyüknek, vagy felpromózzák nála Ambrosiot, a lány kész visszaadni a követ (túl sokat úgy sem tud kezdeni vele és a bátyja rögtön el is nyúlta tőle és elzárta a pincébe a többi „kellék” közé). A csapdákat ugyan ismeri, de a mágikus „riasztóról” nincs tudomása, így rövidesen Rocco és csapata ebben az esetben is feltűnik. (Ekkor is van módjuk a fogva tartott asszonnyal találkozni, így vagy úgy.)
- C. **Ha a diplomatus utat választják,** Cesar váltsággént 200 aranyat követel a kristály visszaszolgáltatásáért. Ha szóba kerül a házasság, kihívja egy megmérettető párbajra Ambrosiot, hogy megállapíthassa, megfelelően rátermett –e, hogy Leire párja, és a család tagja legyen. Ambrosionak persze esélyes sincs, ha csak a játékosok nem segítenek valahogy... (Ha Ambrosio kiáll egyáltalán ellene, már az is elég, hogy elnyerje Leirét, hiszen a Mesonero-knak érdekében áll a házasság megkötése. Ha a fiú valahogy mégis képes legyőzni Cesart, az rögtön a kristályt is visszaadja.)

VÉGKIFEJLET:

- A. Ha a csapat kreatívan, ügyesen játszik, dupla nyereséggel zárhatják a kalandot. Visszajuttathatják a Családi Kristályt a du Breuil családnak (**jutalom:** fejenként 10 arany, egy rekesz Valcados, kérésre bármilyen speciális növény vagy komponens beszerzése), valamint Vacchini asszonyát is, aki szintén nem marad hálátlan (**jutalom:** kapcsolat - nemesi, fejenként 15 arany, egy szívesség bármikor, hírnév, bérelt szoba egy választott fogadóban). Ez esetben viszont a Mesonero famíliánál feketelistára kerülnek, esetleg néhány bérencükkel is összeakadhatnak a későbbiekben.
- B. Ha valamiért arra a döntésre jutnak, hogy megérné összeboronálni a fiatalokat, akkor elnyerhetik a Mesonero család rokonszenvét, s nagy nehezen Philippe de Breuil is áldását adja a dologra, lényeg, hogy a kristályt visszakaphassa, bár így tudtán kívül belekerül az alvilág hálójába.



A TELJESEN MÁSIK ÚT

Természetesen lehet, hogy a csapat egyáltalán nem fogadja el Philippe felkérését, vagy egyszerűen nem keresik a fiút. (Sőt, talán a farkasmanókat sem mennek el szétverni.) Ebben az esetben szórakoztasd őket bőséges városleírással, életképekkel, a helyszín részletesen körülíró ecsetelésével. Jártukban-keltükben ráakadnak a kissé elveszettnek tűnő **Leirére**. A csapat minden tagja dobjon Asztrál próbát, s akinek ez nem sikerül, abban részvét / vonzalom ébred a lány iránt, akit hazakísérnek a villába. Út közben Leire elmeséli, hogy van egy udvarlója, akitől kapott egy nagyon szép kristályt, bár a bátyja rögtön elmarta tőle az ajándékot. Tetszik neki a fiatal Ambrosio, de úgy tudja, a fiú apja elég mogorva figura, és egyébként is egy „falon túli” gazdálkodó. Elképzelése sincs, honnan szerezhetette a kristályt. Innen már két utalás mutat a fiúra, akit ez úttal talán tényleg előkerítenek, hazavisznek, és visszatérhet a cselekmény a kijelölt vágányra. Ha semmi sem győzi meg a csapatot, akkor napestig járkalhatnak a városban és az alábbi kulturális események közt válogathatnak: kiállítás megnyitó (*Avagy a tenger mélyének titkai*), könyvvásár dedikálással (*Egy elbűvölő ember*), bábszínház (*János és Júlia, a vámpírvadászok*), Pecsénye- és pálinka fesztivál.





GALÉRIA

Néhány hangulatkeltő kép a táj leírásához:



Földek a folyóközben



Almaültetvények



Château du Breuil



Városkapu



Villa di Mesonero



ÉP:	13	Főbb képzettségek:
FP:	60	Lovaglás (póni) <i>Af</i>
		Nyomolvasás/eltüntetés <i>Af</i>
Vért:	Sodronying	Csapdaállítás <i>Af</i>
SFÉ:	3	Erdőjárás <i>Af</i>
		Helyismeret (Ültetvények)
Pszi:	23	Lefegyverzés <i>Af</i>
MME:	27	Hadvezetés <i>Af</i>
AME:	27	Vadászat/halászat <i>Af</i>

	Fegyver nélkül	Harci kalapács	Kétkezes csatabárd
KÉ	28	38	28
TÉ	65	85	73
VÉ	113	131	119
CÉ	-	-	-
Tám/kör	1	1	1/2
Sebzés	1k3	1k6+2	3k6



Rönkvágó Ulrik

Ő a helyi sheriff / ranger, a rend magányos őrje az Ültetvényeken. Pónilován járja a vidéket, távol tartja a tolvajokat, segít a gazdálkodók ügyes-bajos dolgaiban. Jól ismeri a vidék minden egyes szegletét és a környéken élő családokat is.

ÉP:	9	Megjelenők száma: 1-100
FP:	14	Termet: közepes
		Méregellenállás: 2
Vért:	Bőrvért	Intelligencia: alacsony
SFÉ:	1	Jellem: káros
		Jellemző tulajdonság:
Pszi:	-	ostobaság
MME:	-	hiúság
AME:	-	

	Husáng	Sarló	Bárd
KÉ	22	30	25
TÉ	37	34	42
VÉ	89	75	86
CÉ	-	-	-
Tám/kör	1	2	1
Sebzés	1k6	1k5	1k10



Maggan (Farkasmanó)

Olyasfélék, mint egy kistermetű farkasember, amely félúton megállt az átalakulásban. Valóban igen rútak. Testüket ritkás szőr fedi, színe a róttól a feketéig terjed. Ábrázatuk emberi vonásokkal felruházott csupasz farkaspofo. Állandóan nedvedző orruk, és hatalmas agyarakkal ékes, széles, nyáladzó pofájuk van. Beszédük igen szegényes, egyes kutatók szerint az ork nyelv egy eltorzított, primitív változatát beszélik. A maguk módján értelmes, de nem túl eszes lények, képességeiket tekintve nagyjából egy goblin szintjén állnak, s ennek megfelelően is viselkednek.



ÉP:	11	Főbb képzettségek:	
FP:	58	Hátbaszúrás <i>Af</i>	
		Belharc <i>Mf</i>	
Vért:	Bőrvért	Vakharc <i>Af</i>	
SFÉ:	1	Kétkezes harc <i>Af</i>	
		Lefegyverzés <i>Af</i>	
Pszi:	15	Fegyverdobás (tőr) <i>Af</i>	
MME:	20	Álcázás / álruha <i>Mf</i>	
AME:	20	Fegyvertörés <i>Af</i>	

	Fegyver nélkül	Fejvadászkard	Tőr
KÉ	30	38	40
TÉ	61	77	69
VÉ	115	131	117
CÉ	-	-	-
Tám/kör	1	1	2
Sebzés	1k3	1k6+2	1k6



Gon-corga (fejvadász)

A tarantolo oldalán Új-Gondonból érkezett fejvadászok holtukig hűségesek vezetőjükhöz. Harcba igyekeznek közel kerülni ellenfelükhöz, ezt követően belharcban a másik kezükben tartott törükkel próbálnak halálos sebesülést ejteni.

ÉP:	11	Főbb képzettségek:	
FP:	45	Célzás <i>Af</i>	
		Hátbaszúrás <i>Af</i>	
Vért:	Posztóvért	Lopózás 60%	
SFÉ:	1	Rejtőzködés 60%	
		Kínokozás <i>Af</i>	
Pszi:	18		
MME:	23		
AME:	23		

	Fegyver nélkül	Könnyű nyílpuska	Tőr
KÉ	23	53	33
TÉ	50	50	58
VÉ	101	101	103
CÉ	-	53	-
Tám/kör	1	1	2
Sebzés	1k3	1k6+1	1k6



Számszeríjász

Igyekeznek a háttérben maradni és az árnyékban meghúzódnak, vagy tereptárgyak, oszlopok mögül célba venni ellenfelüket. Ha valamilyen okból nem tudják fegyverüket megfelelően használni, megpróbálnak ellenfelük hátába kerülni, és meglepetésből hátba szúrni. Rendelkezik a Kínokozás alapfokú képzettségével, melynek megfelelően, ha törrel támadnak, sebzésük értékéhez 1k6 Fp adható hozzá, a túlütés sebzése pedig másfélszeresére növekszik. (Az Ép vesztes legfeljebb 4 lehet, a Fp-k fennmaradó részét kell 1,5-el szorozni ebben az esetben.)



ÉP: 12 Főbb képzettségek:

FP: 66

Lovagi kard *Mf*

Nehézvértviselet *Mf*

Vért: Teljes vért

Pajzshasználat *Mf*

SFÉ: 6

Hadvezetés *Af*

Pszi: 14

MME: 18

AME: 19

	Fegyver nélkül	Lovagi kard	Közepes pajzs
KÉ	24	31	24
TÉ	70	90	70
VÉ	120	137 (+35)	155
CÉ	-	-	-
Tám/kör	1	1	1
Sebzés	1k3	2k6+2	1k6



Rocco Vergara

Rocco valaha a Lélekösvény lovagrend feltörekvő harcosa volt, jegyese elvesztése azonban az ital felé fordította a keménykötésű lovagot, aki hamarosan rangját és becsületét is elvesztette. Flavio puszta heccből kérte fel egy munkára, meglepő módon a volt lovag is kiválóan vizsgázott. Így lett belőle később a Saggia katonáinak vezetője és behajtó. Kora ellenére természetes és egy byzon erejével bír. Bárki a Mesonerok ellen szól, rövid úton találkozhat az öklével.

ÉP: 12

Főbb képzettségek:

FP: 54

Belharc *Af*

Lefegyverzés *Af*

Vért: -

Emberismeret *Af*

SFÉ: -

Etikett *Af*

Pszi: 21

Mellébeszélés *Af*

Hamisítás *Af*

MME: 26+10=36

Értékbecslés *Af*

AME: 25+11=36

Hamiskártya *Af*

	Fegyver nélkül	Hosszú kard	Ramiera
KÉ	30	36	43
TÉ	60	74	87
VÉ	110	126	134
CÉ	-	-	-
Tám/kör	1	1	2
Sebzés	1k3	1k10	1k6+1



Cesar Mesonero

A legidősebb gyermek, apja jobb keze, aki maga is eljárhat a Tarantolo ügyeiben. Határozott és egyenes és nem riad vissza semmitől. Üzleti szakértelmével a családon belül senkié nem vetekszik.



ÉP: 12

FP: 38

Vért: -

SFÉ: -

Pszi: -

MME: 5

AME: 5

Főbb képzettségek:

Emberismeret *Af*

Értékbecslés *Af*

Pénzügyek/Birtokigazgatás *Mf*

Etikett *Af*

Szakma (szeszfőzés) *Mf*



Philippe de Breuil

A nagy múltú de Breuil család generációk óta foglalkozik a Horizont-szerte közkedvelt Valcados – egy különleges almaborpárlat – előállításával és forgalmazásával. A legenda szerint Valcados annak a hajónak a neve volt, mellyel a család felmenői a térségbe érkeztek telepesként, még Horizont megalapításának idején. Ekkor lelt rá a família egyik őse a családi kristályra, egy hegyi forrásból eredő kicsiny patak medrében. Letelepedésüket követően a család előbb borászattal, majd gabonapárlatok erjesztésével foglalkozott, mígnem Philippe úr egyik ükapja rá nem jött arra, miként használható az apáról fiúra szálló kristály az italok előállításának munkafolyamatában. Ettől kezdve pályájuk hamar felfelé ívelt, italuk sikere a mai napig töretlen. Philippe, mint egyben üzletember és gazdálkodó, megfontoltan és a szükséges szigorral vezeti a családi vállalkozást. Szeretné, ha fia is egyszer a nyomdokaiba lépne, de egyelőre semmilyen lehetőséget nem lát lehűtő és az üzlet iránt érdeklődést nem mutató utódjában. Öltözködésében meghatározó szerepet játszik az elegancia, haja gondosan fésült, arca borotvált. Stílusa választékos, modora alapvetően kellemes, karizmája tiszteletet parancsoló.

ÉP: 11

FP: 22

Vért: -

SFÉ: -

Pszi: -

MME: 4

AME: 4

Főbb képzettségek:

Erdőjárás *Af*

Kocsihajtás *Af*

Lovaglás *Af*

Állatismeret *Af*

Etikett *Af*

Helyismeret *Af*

Kultúra *Af*



Ambrosio de Breuil

Fegyver
nélkül

Hosszú kard

KÉ

20

26

TÉ

37

51

VÉ

86

102

CÉ

-

-

Tám/kör

1

1

Sebzés

1k3

1k10



Mondják, hogy az alma nem esik messze a fájától, de ez Philippe fia, Ambrosio esetében egyáltalán nem mondható el. Az ábrándozó és nyughatatlan fiú szinte éles ellentéte apja hűvös, kimért természetének. Semmi jelét nem mutatja, hogy érdekelné a családi gazdaság sorsa és igazgatása, a gazdálkodást unalmasnak találja, ideje java részét a városban mulatja, ahol többnyire a helyi fogadók gyakori vendége. Tapasztalatlansága miatt nem ritka, hogy veszélyes helyzetekbe kerül, vidéki fiúként nehezen illeszkedik be a városi ifjak társaságába. Hosszú ideje szerelmes egy titokzatos lányba, akit esténként szokott látni a városban lézengeni és különféle mulatságokba betévedni, de vonzalmát még nem igazán tudta kifejezni, noha igyekszik udvarolni és érzéseit bizonyítani a lány irányába. Gyakran meggondolatlan, beszédjében időnként kapkod, vagy elkalandozik. Öntörvényű alkat, nehezen hallgat az idősebbre, de ha elnyerik a szimpátiáját, barátságos a kalandozók irányába. Egyszerűbb, sötét ruhákat visel legszívesebben.

ÉP: 11

FP: 22

Vért: -

SFÉ: -

Pszi: 8

MME: $12+4+20=36$ AME: $12+4+20=36$ **Főbb képzettségek:**Antisszárás *Af*Kultúra *Af***Tárgyak:**Érzelmek amulettje
(+20 AME)Tudatvédő amulett
(+20 MME)

	Fegyver nélkül	Kés
KÉ	19	29
TÉ	35	39
VÉ	89	89
CÉ	-	-
Tám/kör	1	2
Sebzés	1k3	1k5

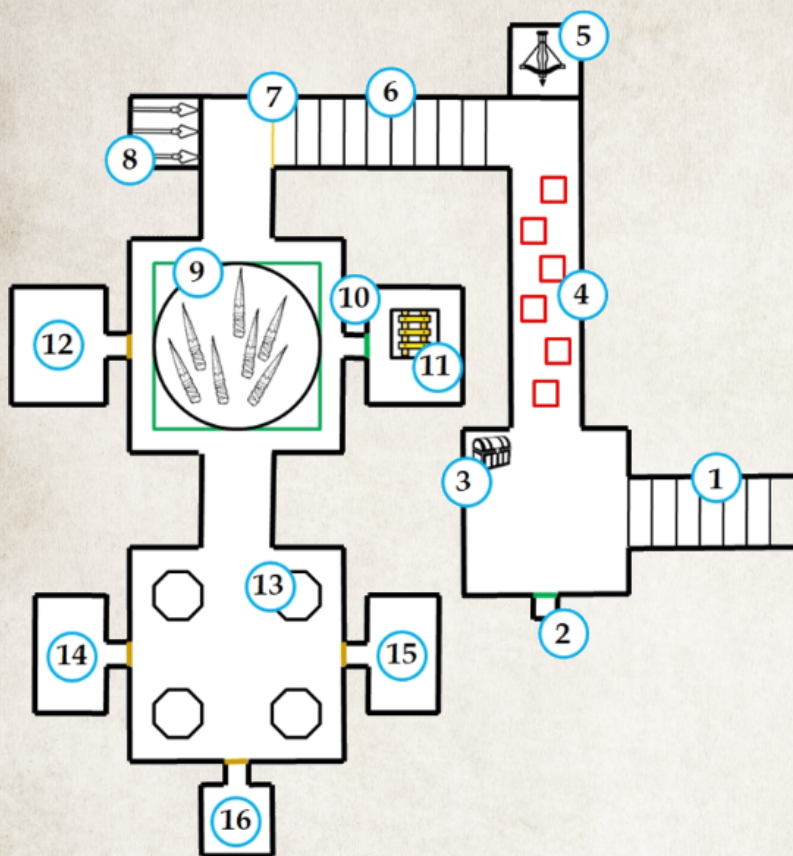
**Leire Mesonero**

Az Új-Godonból elszármazott Mesonero család egyelőre csak szárnyait próbálja bontogatni Horizont vidékén. Flavio Mesonero, mint a gorkiki alvilág jeles személyisége a politikai átrendeződést követő zűrzavarban inkább úgy döntött, új fejezetet nyit a család életében, s egyúttal új hálózatot épít ki magának e távoli vidéken. Flavio családjával és maroknyi hűséges emberével Horizont városába költözött, ahol távoli rokonaik a Navarrók fogadták be őket – mit sem sejtve a család alvilági hátteréről.

A Mesonerok másodszülötte Leire a család fekete báránya. A leány hosszú ideje különböző árfiumok rabságában él. Ennek oka, hogy nem rég fedezte fel magán a wierekre jellemző vérszomjat, s a szörnyű felismerés teljesen felforgatta addigi életét. Bőre fakó és szemei is beesettek. Nem mondható csúnyának, és gyakran lézeng a városban céltalanul. Szülei két okból nem szabadultak meg tőle: Egy szerencsétlen, beteg gyermek ápolása emberinek mutatja be a családot. És ami még fontosabb, különös hatalommal bír az álmok fölött. Mikor a Tarantolo rá tudja venni, hasznos ügynöknek bizonyul. Kissé beteges külleme ellenére kinézete ápolat, öltözködésében kedveli a sötétebb tónusokat, ruházata igényes, de nem hivalkodó.



A MESONERO VILLA PINCÉJE



1. Lejárat a pincébe
2. A falban, a padló szintjén az egyik téglakimozdítható, mögötte egy kapcsoló található, mely deaktivál minden mechanikus csapdát a pincében. (Csak Leire, Cesar és Rocco tud róla, játékos 5% eséllyel találhatja csak meg.)
3. Csapdázott láda a mohó tolvajok ellen. Felnyitáskor a Sárkányfiók segítségével (10 láb belülről 6k6 tűz sebzés) sújtja a behatolókat.
4. Nyomásra érzékeny kőlapok: rájuk lépve aktiválják a szemben lévő, falba rejtett számszerűket (Sikeres csapdakeresés esetén látszik, hogy a kőlapok kissé kiállnak a környezetükből)
5. Falba rejtett számszerűk (összesen hat darab, három sorban két pár), helyüket csak a falon alig észrevehető rések sejtetik, melyeken a vessző kiröppen. Minden számszerű a hozzá tartozó kőlap felé van irányozva. Sebzése 1k10+2, a vessző hegyét 4. szintű Álomkenőcs borítja, mely sikertelen Egészség próba esetén émelygést vagy bódulatot és hallucinációkat okoz. (ET 382.)
6. **Opcionális:** a lépcsők közepén olajos, csúszós anyaggal vannak bevonva, sikertelen Ügyesség

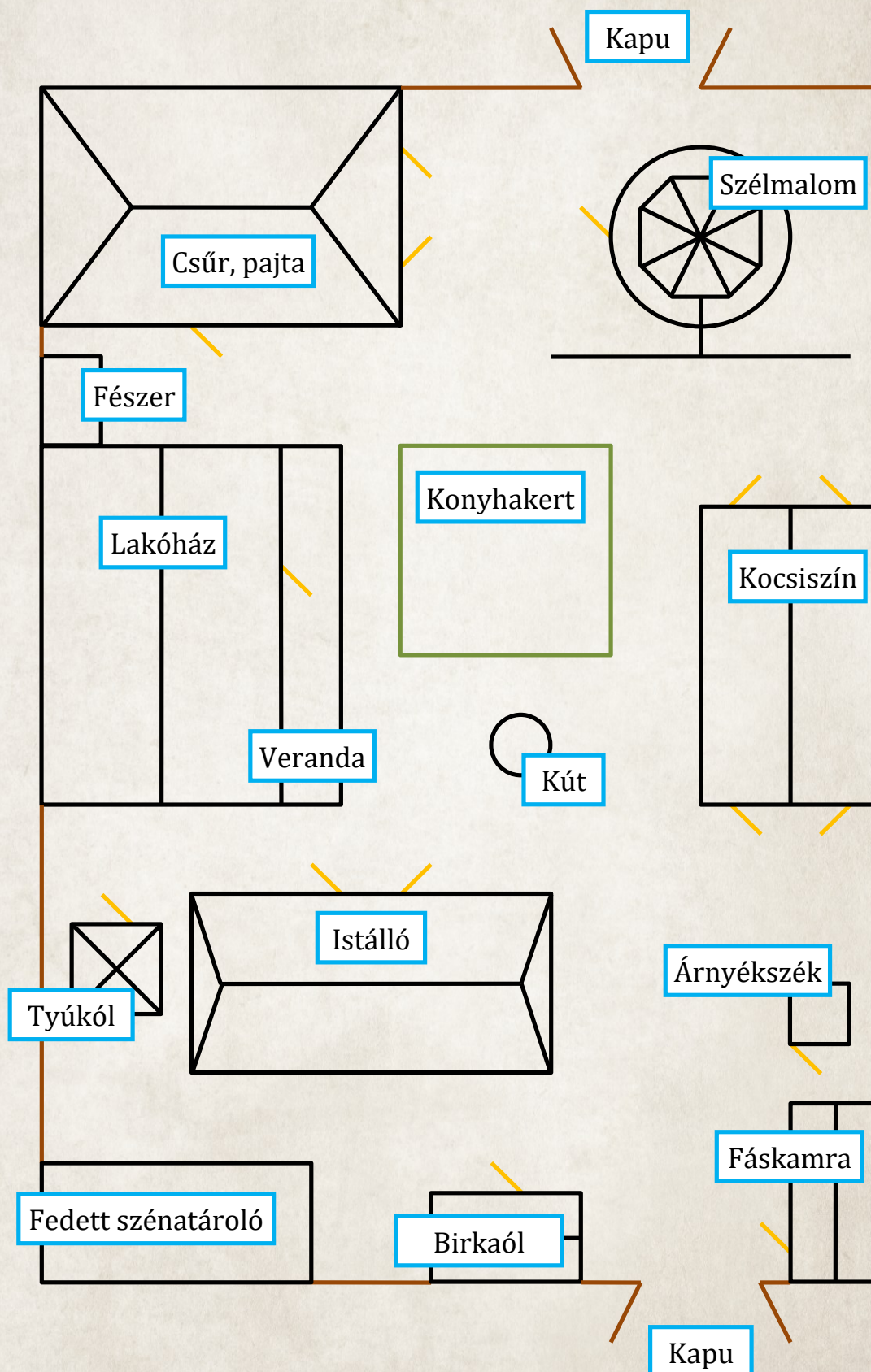
próba esetén a játékos a lépcső aljára zuhan és 75% eséllyel aktiválja a 7. számú szerkezetet.

7. Bokamagasságban kifeszített madzag, mely aktiválja a szemközti falból kicsapódó dárdákat (Sikeres csapdakeresés: mintha még egy lépcsőfok volna, holott nem az.)
8. A 7. számú csapdát aktiválva a számszerűkhöz hasonló módon, a falakon vágott lyukakból dárdák csapódnak ki (3 db, derékmagasságban, sebzése 1k6+1)
9. Két sarkánál rögzített szőnyeggel lefedett verem, mélysége 5 láb, az alján kihegyezett karókkal. (1k10 + a zuhanás sebzése. A karóba zuhanás esélye 60%. Sikeres csapdakeresés esetén: *Mit keres itt egy szőnyeg?*)
10. Rejtett átjáró, előtte egy korhatag régi szekrény. A szekrényt arrébb mozdítva (rejtett kerekeken gurul előre) tűnik fel egy járat a fal mögötti átjáróhoz.
11. Lejárat a csatornához, a család által használt csempész- és menekülő útvonal.
12. Raktár: molyrágta könyvek, kopott ruhadarabok, rozsdás szerszámok, porlepte edények, megkövült befőttek, pimpós bor, egerek
13. Nyolcszögletű oszlopok a boltívek alátámasztására
14. **A tús cellája**
15. Raktár: régi bútorok, személyes holmik ládákban, kalodákban szén és tűzifa
16. **A kristály** és az egyéb zsákmányok helye (utóbbiak azonosításához Értébecslés képzettség szükséges)

Festmények: Frederick Dielman: *Az Özvegy* - értéke: 10 arany, Rico Tomaso: *Szívárvány vágató lovakkal* - értéke: 15 arany. **Kézirat:** John De Buck - *Reneszánsz* (kottagyűjtemény) - értéke 12 arany. **Műtárgyak:** kahrei zenélő doboz - értéke 5 arany, kultuszi Nemenél szobor - értéke: 8 arany, törpe kézműves nyaklánc - értéke: 5 arany, törpe kézműves pipakészlet - értéke 3 arany. **Italok:** 2 db 3 ÉP-s Gyógyital, 2 db Szellemi frissesség itala, 1 db Bátorság itala - egyszeri használat, KÉ +3, TÉ +10, Vé -10, Sebzés +1, lásd: ET 387.

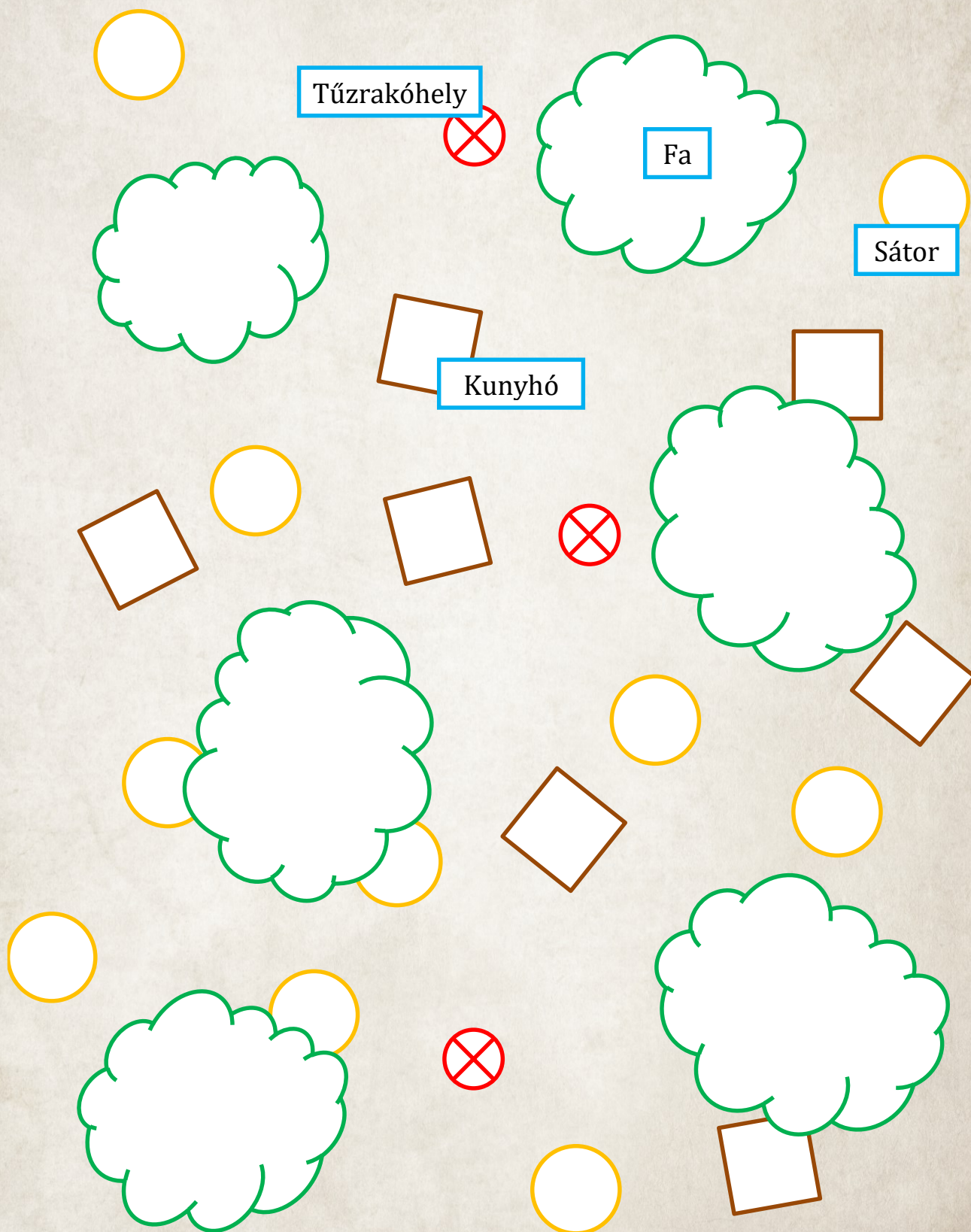


FARM





A FARKASMANÓK TÁBORHELYE





Vándorkrónikák
Horizont kampány



A Horizont Kampány
kalandmoduljai:

I.

Gulandro:
A Végtelen Fürkésze Felé

II.

Komattre:
Fiam

III.

IV.

V.

Nagy nyári közös főkaland