

# Bíbor nap

A Vándorkrónikák Horizont Kampányának főmodulja

**M.A.G.U.S. kalandmodul 6. TSZ kalandozók számára**

**Írta:** Komattre és Shalafi del Necro

**Helyszín:** Horizont, Észak-Ynev

**Időpont:** 3720. Zöld ár utolsó hónapja



## Hangulatkeltő: Holdkóros

Apró lépésekkel haladt az utcán, élvezte mezítelen talpával a meleg macskaköveket. Habár már órák óta lement a nap, az utca még mindig meleget sugározott az egész napos forróságtól. Teljesen össze volt zavarodva, nem tudta, hogy mi történt vele. A sarkokon véletlenszerűen választott irányt. Biztos volt benne, hogy van egy célja, ami felé haladni kellene, de nem tudta, hogy mi lehet az.

Mikor megpróbálta gondolataival megragadni, valahogy mindig kisiklott, mint valami angolna, ezért inkább nem is próbálkozott, csak lépkedett és próbálta összeszedni magát. Azon kapta magát, hogy egy alig ember magas oszlopot néz, annak alakját simogatja, élvezi a művész finom munkáját, a márvány simaságát. Hozzányomta arcát, hogy azzal is magába szívja a kellemes melegséget, ám valaki elhessegette, hogy hagyja abba, amit csinál. Nem is értette, de ment tovább. Lehet, hogy sokat ivott? Az nem lehet, arról tudna.

Érdekes, hogy a várost betöltő illatok milyen erősek, ahogy halad az ember, de merre is? Felnézett a csillagos égre, ahol gyöngyökként ragyogtak az éjszaka pislogó szemei. A hold is kövéren kavargott rajta, így hát örömtelien visszamosolygott rá. Egy friss füves területen feküdt, ujjai között a zöldellő fű, mint ezer meg ezer hajszál. Érezte, hogy a lábán egy apró lény igyekszik felfelé. Egy hangya volt az.

Rávezette ujjaira és nézte, ahogy az apró lény körbefut a tenyerén, majd át a másik tenyerére, miközben egy érdes kéz az utolsó pillanatban visszahúzta, ahogy majdnem lesétált a szakadékba, aminek alján a kikötők fénye táncolt. Néhány ütős és pengetős hangszer vidám hangja halkán fel-felkúszott a függővároson keresztül egészen a füléig.

Lassú táncra perdült, ahogy a kikötőnek csapódó hullámok permete az arcába csapott. Egy hajó érdes oldalában megtámaszkodott, hogy megpihenjen egy picit. Az árboc mellett, ahogy nézte a láthatárt azon gondolkodott, hogy a hold az imént még más színben játszott, pedig nem olyan nehéz megkülönböztetni a kéket a vöröstől, de lehet csak téved, ki tudja?

Lehet meg kellene kérdezni ezt a pár kedves fiatalembert, akikkel már hosszú percek óta társalgott, hogy mégis mit tudnak a holdról? De nem szerette volna elrontani a kedvüket, így elkísérte őket egy épületbe ahol már-már dobhártyaszaggatóan hangosan szólt a zene és mindenki táncolt, mulatott még az sem zavarta őket, hogy lassan vörösre festi a felkelő nap fénye a kikötőt.

Kiment hát az épület mögé, hogy könnyítsen magán, de nem értette, hogy ezek az egyenruhás emberek hová viszik őt. Rekkenő volt a hőség a délelőtti folyamán, így azon gondolkodott, hogy aludni kellene.

Valamit szerettek volna tőle, kérdezgették dolgokról, hogy merre járt, és legjobb tudásához mérten természetesen felelt nekik, de úgy festett, nem elégedettek. Ezért három idegen, igen jól öltözött személy nézegette, az egyik lehet, hogy nő volt, még az is lehet, hogy törp.

Kért inni, mert rettentő szomjas volt, de nem értette, hogy miért egy kiürült kupát tettek elé, amikor ő tényleg csak egy kis vizet szeretett volna, vagy nem is vizet, valami tartalmasabbat. Enni talán nem, de egy kis bor, vörös bor. A legjobb az lenne, ha nem is bor lenne, csak vörös... Igen valami vöröset szeretett volna inni...

## A kalandról

Célunk a kalanddal az volt, hogy bemutassuk Horizont városának és környékének a lehető legtöbb szegmensét. Amellett, hogy egy pörgős és pattogós ütemtervvel, kicsit az idővel versenyt futva megszerezzenek a játékosok egy, a város számára igazán fontos recept összetevőit. Szeretnénk Ynev eme eldugott, de élettől zsongó szegletébe kalauzolni a játékosokat és téged is kedves kalandmester. Sok rendhagyó gondolatot és elemet helyeztünk el, de ezeket megpróbáltuk klasszikus, már jól ismert köntösbe csomagolni.

A kaland lényegében egy gyűjtögetős történet, ami négy kisebb szakaszra bomlik, amik külön-külön is lemesélhetőek. Úgy számoltunk, hogy egy-egy szakasz körülbelül 3 órát vesz igénybe, ami azt jelenti, hogy egy kellemes hétfégi napon lemesélhető a társaságnak, de ha az online térben van lehetőségetek játszani rövidebb játékösszeállításokkal, akkor szabadon felbonthatod az egyes elemekre, hogy kényelmesen végig érjék minden egyes szegletén. Jó olvasgatást és még jobb játékot kívánunk a kalandhoz, továbbá ezúton is szeretnénk megköszönni A'frad-nak és Takács Péternek a lektorálásban végzett munkáját.

## Háttér

A város most már néhány éve meglehetősen békében él, és tud virágozni. De tudjuk, hogy ha túl sokáig sima a víz, akkor jön majd valaki, aki egy követ dob bele. Egy új veszély ütötte fel a fejét a városban, ami miatt a lakosok már elkezdtek beszélni és zúgolódni. Egyre több a vérivó wier. Egyelőre egy-két durvább esetet leszámítva nem járt halálesettel, de a királyok tudják, hogy ez ellen sürgősen tenni kell. A megoldást egy régi történetben találták, miszerint volt egy Csillagkönyv recept, a „*Bíbor Nap*” ami időlegesen csillapítja a vérivók szomját. (A Horizon vidékén előforduló, Csillagkönyvnek nevezett jellegzetes kristályokból Horizont alapítása óta készítenek mágikus esszenciákat a hozzáértő varázstudók, a környék alacsony manakoncentrációját ellensúlyozandó.) Viszont, ha egy átlagos ember fogyasztja el, akkor ideiglenesen szert tesz a vérivók képességére és függővé is teszi a szer, aminek a vége néhány használatot követően, hogy ő maga is wierré válik, ezzel megátkozva saját lelkét. Mivel nagyon veszélyes volt ebben a formában, ezért a rejtjelenven írt receptet szétszórták horizont népei között, ezzel is megerősítve a szövetséget.

A megoldó kulcs a **Viharkeltők** ork törzséhez került, hogy ők őrizzék. A három recept pedig az **Iwahara kereskedő házhoz**, az akkor uralkodó **Ulidd törp ház** fejéhez, valamint a harmadik az **Útkeresőkhöz**. A receptek egy-egy tökéletes és makulátlan fém gömb tárolja, ami mentális és asztrális úton kommunikál azzal, aki kezébe fogja. Ha megérinti valaki, képek, ízek és szagok formájában rohanják meg az információk. A probléma, hogy ha az illető nem rendelkezik a megoldó kulccsal, akkor ezek csak zagyva és értelmetlen egyveleget alkotnak. Amennyiben a megoldásul szolgáló kulcsot elhelyezik az elméjükben, teljesen értelmes képet kaphatnak a receptúrák elkészítéséről. Ha utólag szerzik meg a kulcsot, akkor is van rá lehetőségük, hogy az emlékekből összerakják a receptet, de így több időre lesz szükségük, hacsak mágikus vagy pszionikus eszközökkel nem segítik elő rejtjelezés megfejtését.

## A Bíbor nap

A szer működését tekintve egy háromkomponensű mérleghez hasonlít. Ami közös bennük, hogy mindegyik elkészítéséhez szükség van egy darab Csillagkönyvre. Egy adag egy egész hónap erejéig mentesíti a vérivót a vérre való szomjazástól és annak hátrányaitól, cserébe ez idő alatt természetesen öregszik, és nem lesz képes használni különleges képességeit, azaz egy hónapig teljes mértékben ember fajúnak minősül. Viszont, ha nem wíer a személy, akkor egy hónapra rendelkezni fog azok minden különleges képességével, ám nagyon gyorsan függőség alakulhat ki. Három komponens egyidejű használatára van szükség: egy ital, ami az emésztőrendszeren keresztül fejt ki a hatását, egy kenőcs, amit a csukló belső részeire kell kenni (itt gyorsan és könnyen fel tud szívódni a vérben), végezetül pedig füst formájában inhalálni kell a harmadik komponens (ez lehet füstölő, dohánnyal keverve vagy bármi más módon). Külön-külön teljesen haszontalanok a komponensek, csak együtt fejtik ki a hatást. A komponensek elkészítésének leírását három mágikus gömbbe zárták, melyek tartalma a megoldó kulcs nélkül értelmetlen képek és hangok összevisszasága. A gömbök asztrális és mentális úton képesek kommunikálni az őket kézbe vevő személlyel, tartalmukat, mint egyfajta mentális üzenetet közvetítenek tulajdonosuknak.

Az **Iwahara háznál** található receptúra egy fűszeres teához hasonlít, aminek az elkészítéséhez több alapanyagra is szükség van. Egy adaghoz szükség van 6 lat rágóhínárra, 8 lat szárított fésűkagyló kopoltyúra és 5 lat őrölt fahéjra. Ezekből az alapanyagokból kell lassú tűzön csillagkönyvel egy órán át forralni, az így kifőtt esszenciát jéggel azonnal lehűteni, és utána fogyasztható.

Az **Ulidd ház** birtokában található recept egy kenőcsöt rejt. Elkészítéséhez szüksége lesz a vállalkozónak 9 lat farkasmanó epére, porrá őrölt 4 lat malachitra és 8 lat makréla zsiradékra. Ezt csillagkönyvel össze kell főzni, míg egyen állagú nem lesz, és szép lassan hagyni kihűlni, néha meg-meg keverve, mikor teljesen kihűlt, használható.

Füst által a szervezetbe juttatható komponens receptje jutott az **Útkeresőknek**. Ahhoz, hogy elkészítsék a receptet, szükség van 9 lat jázmin tea levelére, 4 lat sáfrányra és további 4 lat szárított és őrölt kristálypille hajra. Az egész alapanyagot porrá kell őrölni így tiszta forrásvízben egy darab csillagkönyvel fél napon át főzni, majd leszűrni, a napon szárítani és utána elkeverhető dohánnyal vagy bármi mással, aminek a segítségével belélegezhető.



## Bemesélés

A **Bíbor nap** után többen is érdeklődnek a városban. A három frakció, akik kutatnak a szer után, egy közvetítőn keresztül vagy a játékosok hírneve alapján hallhat róluk, és mint rátermett kalandorokra esik a választásuk. A legkézenfekvőbb – és talán legegyszerűbb mód a bemesélésre – ha a játékosok már lejátszottak legalább egyet vagy kettőt a bevezető kalandok közül, így hírnevük már megalapozott a városban, ezért bizton fordulhatnak hozzájuk.

Ha még nem játszottak egy bevezető kalandot sem, akkor a következő jelenetsorral javallott kezdeni a kalandot: A játékosok döntésüktől függően érkehetnek vízi vagy szárazföldi úton is. Bármelyiket is válasszák, egy kereskedő hajóján, vagy egy kereskedő karavánjával a legkényelmesebb megtenni ezt az utat. Ez a kereskedő **Uloys Riva**, egy Asszisz származású karakán, de jó kedélyű férfi, aki szívesen látta a kalandozókat a hosszú utazás alatt. Uloys mindig hangos és mindenkihez van egy jó szava, kiváló vénával megáldott kereskedő, aki sosem rest a jó társasággal megosztani a borát, hogy kellemesen teljen az este. Így volt ez a játékosokkal is, akikkel sikerült jó viszonyt kialakítania az út során, így az viszonylag kellemesen telt. Mikor a városba érkeznek, akkor a kapuknál vagy a dokkoknál az örök elkezdik átvizsgálni a holmiját és a játékosok arra lesznek figyelmesek, hogy széles gesztikulálás mellett emelt hangon kezd el elégedetlenkedni az öröknek. Azzal vádolják Uloyst, hogy az áruja lopott, és el akarják kobozni. Segítségkérően tekint a karakterekre. Ha segítenek, ha nem, megjegyzi nekik, hogy „*Nem felejttem a jószágokat*”. (Amennyiben nem segítettek neki, természetesen ezt ironikus felhanggal teszi.) Az örök egyébként egészen könnyen meggyőzhetőek, akár néhány ezüst vagy arany segítségével is, hiszen igazából csak az volt a céljuk az egész kukacoskodással, hogy kiegészíthessék valamivel a zsoldjukat. Attól függően, hogy miként reagálnak erre, fogja ajánlani egy ismerősének a játékosok szolgálatait. Ezután mutasd be a játékosoknak kicsit Horizont városát, amihez megfelelő segítséget kapsz a Hátteranyagban, illetve nyugodtan használd a kikerült kiegészítő anyagokat is.



Innentől a te dolgod mesélő eldönteni, hogy melyik frakciót tartod a számukra megfelelőnek.

- Három királyok
- A tarantolo megbízása (Mesonerok)
- A Vértagadók Egyesülete

**Mesélő:** *Te látod, hogy mennyire van időd, ha úgy ítéled nyugodtan egy, vagy két helyszínt hagyj ki, és onnan a szükséges információkat megszerezte egy NJK társaság. A helyszínek sorrendje természetesen variálható, nem szükséges a kalandban részletezett sorrendben haladni.*

Ami nehezíteni fogja a dolgukat, hogy egy **Orwellánus csapat** is a nyomába eredt a tárgyaknak. Valahonnan megneszelték a főzet képességét, ezért szeretnének ők a birtokába jutni és a város hatalmi szervezeteit, vagy magukat a királyokat megkönyékezni a megoldással, hogy így közelebb kerüljenek a vezető elithez. Őket szabadon használhatod a csapat lassítására, dolguk nehezítésére. Tárházuk igen szerteágazó, megpróbálhatják a megszerzett gömböket erővel elvenni, kelepcebe csalni a játékosokat, vagy akár papnőik szép szavakkal és mágiával is kicsalhatják a kezükből (és az elméjükből) a recepteket. Ennek a csapatnak a statisztikáit a kaland végén találhatod.

Innentől négy szakaszra osszuk a kalandot, amit a te belátásodra illetve a játékosok döntésére bízunk, hogy milyen sorrendben végzik el. Végeredmény szempontjából nem számít a sorrend, ha gyd nyugodtan, hogy döntsenek.

## Három királyok

Mikor a játékosok megszállnak valahol, az esti vacsora idején keresi fel őket a kocsmáros, hogy járja a szó tetteikről és egy találkozóra szeretné invitálni a társaságot, ahol a segítségüket kérné néhány igen prominens személy. Egy hátsó tárgyalóba vezeti be őket a fogadó, ahol egy nagy sokszögletű asztal áll, a sokszög minden egyes lapjánál szék és poharak, valamint némi rágcsálnivaló előkészítve. Miután helyet foglaltak a játékosok, alig 5-10 perc és megérkezik egy másik, rejtett ajtón keresztül Horizont három királya: **Haemus Cotys, Akka Rys** és **Yrmera Addi**.

Elsősorban Haemus beszél, látszik rajta, hogy tanult férfi és választékosan kommunikál, néha egészíti ki a mondandóját Yrmera, Akka pedig szinte szótlánul ül a helyén és a játékosokat vizslatja, mintha azt szeretné kideríteni, hogy a megfelelő fából faragták-e őket. Elmondják a játékosoknak, hogy az egyik uralkodó, Haemus hűgán egy szörnyű átok lett úrrá, és nem tudják, hogy ennek mi az oka, de azt sejtik, hogy miként lehetne azt orvosolni, vagy legalábbis háttérbe szorítani. A Wier átok az, ami megfogant a fiatal lányon, aki alig múlt 12 esztendő. Egyre több helyen hallanak a városban felbukkanó Vérvívókról és nem tudják az okát, de szeretnék az egészet titokban tartani, hiszen fontosnak tartják a belső békét.

Ezért teljesen titokban kellene tevékenykedniük, ezt az aláírásukkal is szerződésbe kötik. Bizonyára hallottak már a Csillagkönyvekről és a velük készített mágikus italokról. Egy régi receptet szeretnének felkutatni, ami megoldást jelenthet a problémára. A receptnek három eleme van, amit nem sokkal a város alapítását követően szétosztottak három nép között, hogy a szövetség erőviszonyai fel ne boruljanak. Egy került az **Útkeresőkhöz**, egy az akkori **Törp uralkodóhoz**, a harmadik pedig egy **Szuke kereskedőcsalád** fejéhez, az Iwahara családhoz. Ekkor szúrja közbe a törp királynő, hogy volt egy negyedik darabja is, ami segít dekódolni a rejtjellel íródott receptet, ez pedig a Viharkeltőkhöz került. Arra kéri, hogy szerezzék meg a recept három darabját és a megfejtő kódot hozzá. Természetesen bőkezűen megjutalmazná a játékosokat, de ha kéri területet is adományozhatnak a társaságnak szolgálataikért, s felajánlanak egy part menti birtokot a várostól fél napi útra délre. Elmondják, hogy másokat is megbíztak a feladatrészek teljesítésével, de ez nem csorbítja az ő jutalmukat, amennyiben hathatósan közreműködnek a receptek felkutatásában, csak szeretnék, ha minél gyorsabban pontot tudnának tenni az ügy végére.

## A tarantolo megbízása

Amennyiben a csapat származás (gorviki), vagy vallás (Ranagol) tekintetében kapcsolódhat a Mesonero famíliához, úgy érdemes kezdésként hozzájuk vezetni a karaktereket. Természetesen ez nem kizárólagos feltétel, amennyiben valamiféle kötődésük van az alvilággal (vagy valamely ismertebb tolvaj klánnal), szerezhetek előzetes információkat a család háttéréről és Új-Godonból történő menekülésükről.

Ha tengeri úton érkeznek, hajójukon szolgálhat néhány volt kalóz, akik korábban a Holtak tengerén és a Gramarro tengeren folytatták a martalócok közel sem átlagos életét, s az esetleges kimenetelű tengeri fosztogatásokat feladva, a Mesonerek oltalma alatt menekültek el Új-Godon urai elől. Jelenleg, mint csempészek működnek, és könnyen kiszagolják a vélhetően „szakmabéli” kuncsaftot a csapat tagjai közt, így esetleg be is ajánlhatják őket Flavionál vagy Cesar-nél, mivel a család tárt karokkal fogadja a reménybeli támogatókat.

Abban az esetben, ha csapatnak nincs semmilyen alvilági háttere, úgy ajánlott valamilyen módon a Navarra családdhoz irányítani őket, mint esetleges megbízókhoz, akik értékes kereskedelmi portékáik védelmére kérték fel a kalandozókat sivatagi vagy tengeri úton keresztül. Mivel a Mesonerok már behálózták a Navarra familiát, amikor felvennék a fizetséget, könnyen felkérhetik a kalandozókat „*még egy kis segítségre*”, busás jutalmat és jövedelmező ígéretekkel kecsegtető kapcsolatokat felajánlva. Így vagy úgy, a kalandozók találkozhatnak a családfővel **Flavio**val, vagy annak jobb kezével, **Casar**-al, akik kifejezetten barátságosan és megnyerően viselkednek, s szinte már túlzottan családias bizalmaskodással kéri meg a csapatot egy „*apró*” problémájuk elsimításával. A keresztapa egyetlen lánya, **Leire** különös betegségben szenved, melynek tünetei a vérszegénység, gyengeség, rossz hangulat és fényérzékenység. Ha tudnának gyógyírt találni a lány bajára, a Mesonerok hálája garantált lesz, s csengő aranyakkal vagy értékes pozíciókkal tudnak fizetni, megegyezés szerint. Ha kikérdezik Leirét és sikerül elnyerniük a bizalmát, a lány beszél nekik vér utáni sóvárgásáról, s mint aki gyakran mozog az éjszakai élet forgatagában, beszámol azokról a pletykákról, miszerint egyre többeket érint a különös vérszomj. (A wierré válás nem csak a lány vér iránti vágyát, hanem irányításra termett ösztöneit és szunnyadó uralkodói törekvéseit is felébresztette, így készségesen asszisztálhat a kalandozóknak, hiszen a gyógyírral hatalmas ütőkártya kerülhetne a kezébe.)

Leire a szóbeszédekből annyit ki tudott deríteni, hogy állítólag valaha létezett egy eljárás, ami időszakosan elnyomja a tüneteket, de a város hajdani királyai emberöltőkkel ezelőtt elzárták azt a nép elől, mivel állítólag a szert hétköznapi emberek is kipróbálták, nem várt mellékhatásokkal (maguk is wierré lettek). Egyetlen valamirevaló informátora a kutatás tekintetében egyik tanára, a város könyvtárosa, a hajlott korú és bogaras **Galen Dallon**. Ha felkeresik Galen apót – aki szinte már egy a könyvtár antik bútordarabjai közül – elmeséli nekik, hogy a régi, zárolt feljegyzések szerint a néhai királyok három összetevőre bontották szét a gyógyírt, mert több kísérlet bizonyította, hogy fordítottan hat az egyszerű emberekre. Egyet az Útkeresők, egyet az uralkodói triász törpe tagjának családja, egyet pedig az Iwahara ház rangidős képviselőjének gondjaira bízta. Ahhoz azonban, hogy a tudást ne szerezhesse meg illetéktelen személy – aki esetleg a királyok hatalmát fenyegetné, vagy esetleg kivinné Horizont területéről, ki tudja milyen folyamatot indítva el ezzel – a komponenseket rejtő varázsgömbök tartalmát titkosították, s a megoldó kulcsot a Viharkeltők otthonában, a Sárkányszirt mélyén rejtették el. Az orkoknál hagyomány, hogy felnőtté avatási szertartásuk keretében tanácsot kérhetnek „*Vordak hangjától*”, mely Galen szerint nem más, mint egy ősi intelligencia, mely valamilyen okból a Sárkányszirtben rekedt. Innen tehát adott a lehetőség, hogy felvegyék a kapcsolatot az **Útkeresőkkel**, s audienciát kérjenek **Astuminnál**, felkeressék a törpe **Addi klánt** és meglátogassák az **Iwahara palotát**, illetve eljussanak az orkok főhadiszállására.

Ha a csapat korábban játszotta a Fiam című modult, és jóban lett a Mesonerokkal, akkor a család már nyílt lapokkal játszik, s nem titkolják, hogy hatalmi törekvéseik is közrejátszanak a komponensek megszerzésében (no meg természetesen a törékeny kis Leire jólléte). A történetek alakulásától függően Cesar, Ambrosio vagy maga Leire kéri fel a kalandozókat a komponensek begyűjtésére. Ha az előzmények úgy alakultak, hogy magukra vonták a Mesonerok bosszúját, ez jó alkalom lehet akár a konfliktus elsimítására is, de végső soron Ambrosio is felkeresheti a csapatot, hogy szíve választottjának gyógyírt szerezzen.

## A Vértagadók Egyesülete

Akár a tenger, akár a sivatag felől érkeznek a karakterek, a városi őrség alaposan kikérdezi majd őket jöttük céljáról. Amikor megneszelik, hogy kalandozók, odasúgják nekik, hogy pont lenne egy kifejezetten rájuk szabott munkájuk, egy olyan ügyben, amelyben a városőrség emberei nem léphetnek fel nyíltan. Éppen ezért nagy hasznát vennék megbízható külhoniaknak, bővebben pedig mindent elmond majd nekik a városőrség félelf parancsnoka, **Alastair Llewellyn**, az egyeztetett esti találkozó alkalmával a kapitányságon. Alastair megosztja velük, hogy már régóta megfigyelnek egy – főleg helyi előkelőségekből és nemesekből álló – titkos társaságot, mely találkozóin vélhetőleg tiltott szerencsejátékokkal és törvénybe ütköző üzérkedésekkel (s ki tudja, netán politikai cselekvéssel) foglalkozik. Lebuktatásukhoz azonban szükség lenne néhány beépített emberre, akik gazdag külhoni kereskedőnek / nemeseknek álcázva beszivároghatnának a társaság üléseire és információkat szerezhetnének arról, miben is mesterkednek tulajdonképp. A közösség tagjai három helyen szoktak felváltva találkozni, ahol állandóan változó jelszavak és folyamatosan örködő fegyverek védelme alatt ülik meg rejtélyes szeánszaikat. (Wayne színház, Fogadó a Táncoló kecskéhez, Fogadó a Három könyvhöz)

Alapvetően két lehetőség adott a kalandozók számára: vagy valahogy megszerzik a jelszót és álcázva áthatolnak az örökön, vagy megpróbálják kihallgatni a társaság beszélgetését valamilyen módon. Így vagy úgy, várakozásaikkal ellentétben egy amolyan önszervező kör rendszeres terápiai ülésén találhatják magukat: a jellemükben Életet hordozó vagyonosabb réteg találkozója ez, akik wierré válásuk ellenére megvetik és elutasítják a vérivás kényszerét (vagy legfeljebb állati vért vesznek magukhoz, bár azt is undorral és csak végszükség esetén), és egymást lelkileg támogatva közösen keresnek megoldást a helyzetre. Szellemi vezetőjük **Arvio el Ardiente**, Alborne papja, aki egyházán belül az Alkotók rendjébe tartozik, s maga is a wierség átkával lett megverve. Igyekszik összefogni és bátorítani a közösséget, valamint oldani gyötrődésüket a művészet ereje által.

Tanácskozásuk során felmerül a legenda, miszerint létezett korábban egy gyógymód, amit a város uralkodói eltitkoltak, de a mostani királyok bármelyikének felelősségre vonása megoldhatatlan, sőt bizonyosan nem kívánt következményekkel járna. A tanács tagjai egymástól veszik át a szót, s lassan összerakják a képet a komponensekről, ki-ki a maga tudása és értesülése szerint. A kalandozókon áll, hogy vagy felajánlják szolgálataikat Arvionak (aki városi ranggal és gyümölcsöző kapcsolatokkal igyekszik háláját biztosítani), vagy egyszerűen elviszik az információkat Alastairnak.

Utóbbi esetben a parancsnok kéri meg őket, hogy beépülve szerezzék meg a komponenseket és hozzák el neki, mielőtt még rossz kezekbe kerülne, vagy netán zavargások ütnék fel a fejüket, ha a gyógyír létezése kitudódik. Felajánlja, hogy ha minden összetevő megvan, együttesen járuljanak a királyok színe elé és kérjék további útmutatásukat. Jutalmul főleg a városőrség által elkobzott értékekhez, aranyhoz, esetleg varázstárgyakhoz biztosítana hozzáférést.



## Egy ritka fegyver



Ahhoz, hogy a recepteket el tudják olvasni és össze tudják illeszteni, szükségük van egy egyetemes kulcsra, ami a segítségükre lesz ebben. Valamikor volt egy kulcs, amit a megegyezés folyamán a híres ork törzsfőnek, **Csontszilánk Gazurnak** adtak tiszteletük jeléül. A kulcs azóta is a tulajdonukban van.

Könnyen audienciát nyerhetnek **Vergunál** a Törzs kereskedő nemzetségének vezetőjénél, aki készségesen fogadja a játékosokat, jó vendéglátóként viselkedik – úgy fest, könnyedén alkalmazkodott az emberek szokásaihoz. Ha a kulcsról kérdezik, felvilágosítja a játékosokat, hogy az már nem létezik fizikai formában, ugyanis Gazur megértette a benne rejlő veszedelmet és egyenesen Vordaknak áldozta fel. De talán tud egy megoldást. (Itt a szemfüles játékosok könnyen kiszúrhatják, hogy valamiben mesterkedik – Vergu az embereknek nem csak a szokásait tanulta el, de a kereskedelem, intrika és politika művészetét is.) Elmondja, hogy talán tud egy megoldást és nem is problémás, de ehhez beszélniük kell a törzsfővel **Ördögrája Zurraggal**, és egy fiatal, de ambiciózus nemzetségfővel, **Acélhátú Orzzal**. Zurrag alkalmasint hirtelen haragú, de lehet vele tárgyalni. Fontos, hogy Vergut hagyják ki a történetből, nincs szükség felesleges figyelemre.

Orz egy pária nemzetségnek a feje és alig múlt 15 éves, de sikerült magához ragadnia a vezetést családjában és vasszigorral vezeti övéit. Nemzetségük fegyverek készítésével foglalkozik és szeretnének a kovács nemzetség soraiba felemelkedni, de páriákként hiányában vannak a minőségi alapanyagoknak, így nehéz bizonyítaniuk.

Másnap indul egy hajó a Sárkányszirtre, azon biztosít nekik egy kényelmes kabint Vergu. Széles, lapos hajó két vitorlával és lapátokkal, hogy ha kell, rá tudjanak az orkok segíteni az amúgy is meglepően gyors hajó sebességére. Alig egy nap alatt el is érik a Sárkányszirtet. Első útjuknak Orzhoz kell vezetni.

A törzs központi menedéke egy valaha zátonyra futott hatalmas ősi hajó, amit Sárkányszirtnek neveznek, és amihez ők maguk építettek még fából, csontból, bőrből és egyéb tengeri alapanyagokból úszó szigeteket. (Valójában a hajó nem zátonyra futott, hanem lezuhant még a másod korban, de erről a Viharkeltők nem sokat tudnak, őket Vordak vezette ide a legendák szerint.) A hajó mélyen jó két tucat lányira merül el a víz alatt és még egyszer ennyi, ami kilátszik belőle. Sokévnnyi munkának köszönhetően a víz alatti részeket elzárták a tengertől, így azok is lakhatóak illetve felhasználhatóak egyéb célokra.



Itt tanúi lehetnek az ork hétköznapoknak, a gaugok erőszakos játéknak, még egy fájdalompróbának is szemtanúi lehetnek, ahogy nyílt sebeikbe tengeri vizet locsol két hím arra várva, hogy a másik adjon ki előbb hangot. (Ha kérdezik, akkor egy nőstény jogán vitáztak össze, és a győztesnek van joga asszonyává tenni.)

Először meg kell keresni Orzt – mikor odaérnek a szálláshajójához, egy fiatal hím hagyja el a sátrát, akivel találkozhattak az ide vezető hajón. Orz elmondja, hogy mindenki tud Vordak hangjáról, de csak a törzs tagjai hallhatják felnőtté avatásukkor, ekkor feltehetnek egy kérdést neki. Ha szeretnék hallani, törzstagga kell válniuk. Ehhez jellemzően hosszú évek kellene, de talán van egy másik megoldás: ha engedélyt kérnek a Törzsfőtől, hogy örökbe fogadhassa egyiküket, akkor az örökbe fogadás szertartásának keretében feltehet egy kérdést Vordaknak.

Zurrag könnyen rááll az örökbefogadásra, hiszen pária nemzetségről van szó, és ha hajlandó ennek a vérhígításnak kitenni nemzetségét Orz, az az ő dolga. A törzsfő előtt Orz csupán egy kéréssel fordul a társasághoz: mivel ő maga is kockázatot vállal – és szeretné tudni, hogy méltóak az új jövevények a segítségére – cserébe azért, hogy elnyerik a nevét, bizonyítaniuk is kell, hogy valóban érdemesek rá. Ezt bizonyítandó hozzák el egy Démoncápa fogait, amiből majd ő hálája jeléül egy kiváló fegyvert készíthet a törzsfőnek. (A lélektanban járatosak itt felfedezhetnek némi hezitálást, mintha nem teljesen a saját ötletét adná elő.)

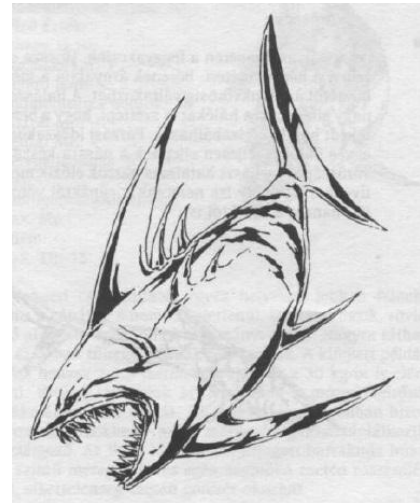
Amire szükségük lesz: csalira, egy hajóra és szigonyokra. Egy 5 méteres, egy árbocos, 8 evezős hajót tudnak adni a csapatnak. Ami a csalit illeti, a legjobb talán egy belekkel és belsősegekkel alaposan megöntözött lábasjóság.

A démoncápa a nyílt tengerek ragadozója így ki kell menniük a tengerre, mindentől távol. Néhány fő segítséget navigálni, és néhány evezőst tudnak melléjük adni (4-8, amennyit kialakusznak). Ha kiszórják a tengerbe a csalit, már csak várni kell. Tikkasztó napsütés és csendes tenger jellemzi az unalmasan telő órákat. Ezért váratlanul tudja érni a csapatot, amikor alulról egy hatalmas lökés éri a hajót (Ügyesség próba, hogy rajta maradnak –e) majd még egy lökés, ami fel is borítja a bárkát. Két hatalmas, közel 8 láb hosszú cápa támadt a hajóra és borította vízbe a társaságot. (Ha soknak ítéled a két állatot, nyugodtan meséld úgy, hogy az egyikkel végeznek az orkok, cserébe csak a navigátor marad életben a harc végére). A navigátor életben marad mindenképpen, hogy visszataláljanak, az evezősöknek maximum a fele marad életben a harc végére.

**Harc a vízben** (A Démon átka 79. oldal):

- 1 körnél hosszabb varázslási idejű varázslatok nem hozhatóak létre.
- Robbanással és kitöréssel járó varázslatok sebzése megháromszorozódik
- Minden tűz és őstűz alapú varázslat körönként 15E-t veszít
- Slan pszi harci diszciplínái nem alkalmazhatóak
- Ha nincs úszás, nem támadhat és -50 VÉ
- Úszás Af: KÉ:-15, TÉ/VÉ: -20
- Úszás Mf: KÉ/TÉ/VÉ: -10
- Ezen felül le kell vonni harcértéket a fegyver típusától függően (tőr és szálfevverek esetében nem kell, íj nem használható)
- Nyílpuska: Lőtávolság tizede, sebzés negyede
- Szúrófegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -5
- Vágófegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -10 Sp: -2
- Zúzófegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -20 Sp: -5
- Kétkezes fegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -30 Sp: -10

| Démoncápa        |         |          |        |
|------------------|---------|----------|--------|
| ÉP:              | 35      | KÉ:      | 40     |
| FP:              | -       | TÉ:      | 100    |
| MME:             | Immunis | VÉ:      | 140    |
| AME:             | Immunis | Tám/kör: | 1      |
| Méregellenállás: | 8       | Sebzés:  | 2k10+5 |



Amennyiben sikerrel járnak és visszajutnak a Sárkányszirtre, örömmel fogadja az ajándékot Orz, aki elmondja, hogy ebből olyan fegyvert készít, ami meghozza nekik a dicsőséget, hogy kilépjenek a pária nemzetségek soraiból.

Természetesen az örökbe fogadott karakternek lehetősége van a hajó mélyén beszélni Vordak hangjával. Legendaismeret Mf-al tudhatják, hogy ez egy irányító panelje egy égi hajónak: mikor valaki fizikai kapcsolatba kerül vele, az átadja a kívánt tudást az elméjébe, tehát a karakter képes lesz lefordítani és értelmezni a recepteket.

## Pengék váltsága



A szukéknél őrzött komponens **Iwahara Yuriko** nemesasszony birtokában van. Yuriko már elmúlt negyven éves, de szépségénél csak üzleti érzéke legendásabb. Hatalmas vagyont harácsolt össze a Csillagkönyvekből készült főzeteknek köszönhetően, amit állítólag ősi családi recept alapján készítenek, amit féltve őriznek. Yuriko udvarháza tulajdonképp egy szuke stílusjegyeket viselő kisebb palota, mely a tengeri öböl egy sziklaszirtjére épült, s mindössze egyetlen híd köti össze a szárazfölddel. Yuriko, noha fontos szerepet tölt be Horizont kereskedelmi vérkeringésében, keveset mutatkozik a nyilvánosság előtt, a külvilággal többnyire hivatalnokai és ügyintézői közbenjárásával érintkezik. Ő maga csak a kiemelt fontosságú eseményeken és tanácskozásokon jelenik meg személyesen, ekkor is két testőre jelenlétében.

Amikor a játékosok bebocsájtatást kérnek a palotába, a híd elején **Kuma**, a nagyasszony biztonsági főnöke fogadja őket. Nyúlánk, akrobatikus testalkatú figura, akinek fejét és arcát egy medveálarc formájú sisak takarja, szájnnyílásából égetett dohány füstje gomolyog elő, oldalán slan kard pihen. Rúnamágia képzettséggel megállapítható, hogy a sisakon lévő rajzolatok különleges erővel ruházzák fel annak viselőjét. Valóban, a medveálarc +6 Erőt kölcsönöz tulajdonosának, így a ránézésre vékony Kuma igen

kemény ellenfél tud lenni (20-as Erő, mely a harcértékekben és a sebzésjárulékbán is megmutatkozik). Érkeztükör tört közössel nekik szegezi a kérdést, hogy hoztak –e méltó ajándékot a nagyasszonynak. Ha nem, akkor legyenek kedvesek tiszteletük és becsületes szándékaik jeléül ajándékot hozni, legalább 15 arany értékben. Ha kérdezik elárulja, hogy a Yuriko kedveli a díszes porcelán szobrokat, az egzotikus virágokat, és a színházat. Kuma egyébként hajthatatlan, semmiféle rábeszélést nem fogad el, megvesztegetésre nem hajlik, s ha netán erőszak jelét mutatják, azonnal támad, míg a híd alatti rejtekhelyről hirtelen hat harcművész kerül elő.

Amennyiben beszerezték a megfelelő ajándékot, Kuma megvizsgálja azt, s ha valóban érdemesnek tartja, átengedi őket. A híd túlfelén **Shiruba**, egy energikus és bőbeszédű fiatal lány fogadja őket, szalmakalapban, szájában pipával, övébe tűzött két khrin-kaó-val. Ő a nagyasszony személyi titkára, s egyszersmind egyik személyi testőre is. Kellemes stílusban csacsogva végigkalauzolja őket a palota termein, átveszi az ajándékot és bejelenti őket Yurikonál. Amíg a nagyasszonyra várnak, kikérdezi őket jövetelük céljáról. A nyakában viselt igazság amulett segítségével könnyedén rajtakapja a játékosokat a

hazugságon, és ha valami komoly megtévesztéssel állnak elő, kedvesen felhívja a figyelmüket, hogy könnyűszerrel elkerülhetik az alagsorban található vermek vendégszeretét, ha az egyenes beszédet részesítik előnyben.

Miután megfelelő módon kikérdezte a jövevényeket, Shiruba bekíséri őket Yuriko fogadótermébe, mely egy napfénytől függönyökkel védett, cserepes fákkal díszített, harmonikus berendezésű nagyobb helyiség, a földön kényelmes párnák fekszenek, félkörívben hűs medence található, s egy kis asztalkánál megnyugtatóan gőzölgő teáskanna várja a vendégeket. Yuriko a terem egy távolabbi, fátyollal elfüggönyözött részében foglal helyet egy babzsákfotel-szerű ülőalkalmatosságon, arcának szépsége azonban még a szöveten is jól átsejlik, közelében édeskés, intenzív parfümillet érezhető. Az alak valójában illúzió, Yuriko maga a fotel mögötti paraván rejtekéből szól hozzájuk. Kellemes stílusban társalog a kalandozókkal, s a tulajdonában lévő komponensről elmondja, hogy generációk óta a szuke közösség az őrizője, értéke pénzben nem mérhető, de kard által kiváltható. Ez azt jelenti, hogy ha párbajban legyőzik az általa állított két bajnokot, érdemesnek találtathatnak arra, hogy a komponensre igényt formáljanak. Ha a kalandozók elfogadják a felajánlást, elmondja nekik, milyen keretek közt kerül sor a megmérettetésre. Szemtől szemben kell kiállnia a csapat egy tagjának az úrnő harcosaival, a kívülállók pedig semmilyen mágikus vagy egyéb ráhatással nem segíthetik társukat. (Amennyiben erre mégis sor kerülne, a csapatot azon nyomban kiutasítják a palotából és egyszer s mindenkorra eljártsszák Yuriko bizalmát, így marad a tolvajlás, beosonós megoldás...) A megbeszélés alatt Shiruba végig jelen van, különböző rejtekhelyeken pedig három kardművész áll készenlétben arra az esetre, ha valaki a nagyasszonyt fenyegetné.



**Első ellenfél: Kuma** - a medveálarcos harcossal a palotába vezető hídon kell kiállnia valamelyik bajnoknak a kalandozók közül. A játékos a híd elejéről indul, a cél, hogy testközeli összecsapásban legyőzze Kumát és átjusson a túloldalra. Kuma taktikája: a megtámadott ellenfelet mindenekelőtt igyekszik megfosztani fegyverétől (fegyvertörés Mf), majd sikeres Közelkerülést követően Lefogást alkalmaz, és egyszerűen lehajítja kihívóját a hídról. (Ez 10 láb zuhanást, és a tengerbe érkezést jelenti). Ha ezt nem is sikerült ebben a

| Kuma     |                 |                                 |          |
|----------|-----------------|---------------------------------|----------|
| ÉP:      | 9               | <b>Főbb képzettségek:</b>       |          |
| FP:      | 86              | Kiegészítő támadás II Mf        |          |
| Vért:    | Kardművész vért | Belharc Mf                      |          |
| SFÉ:     | 4               | Fegyvertörés (Slan karddal) Mf  |          |
|          |                 | Fegyverhasználat (Slan kard) Mf |          |
| Pszi:    | 41 (Slan)       | Vakharc Mf                      |          |
| MME:     | 46              | Pusztítás Af                    |          |
| AME:     | 46              |                                 |          |
|          | Fegyver nélkül  | Slan kard                       | Markolat |
| KÉ:      | 28              | 41                              | 28       |
| TÉ:      | 63              | 93                              | 68       |
| VÉ:      | 118             | 140                             | 118      |
| Tám/kör: | 1               | 1                               | 1        |
| Sebzés:  | 1k3             | 1k10+2                          | 1K6      |

sorrendben kiviteleznie, célja, hogy kilökje riválisát a küzdőtérrel, vagy lefegyverezze és így mérjen rá döntő csapást. Ha valamilyen módon sikerül megszabadítani őt a maszkjától, erre a trükkre már aligha lesz képes, ebben az esetben taktikát vált, és védekező harcban tartóztatja fel ellenfelét, megakadályozva ezzel az átjutást. Ha Kuma ÉP-inek háromnegyedét elveszíti, meghajolva visszavonul és elismeri vereségét.

**Második ellenfél: Shiruba** - szintén egy kalandozó állhat ki ellene, nem muszaj, hogy ugyanaz legyen, aki előzőleg is harcolt. Az összecsapás helyszíne a palota gyümölcsfákkal és örökzöldekkel szegélyezett, virágokkal és szökőkutakkal díszített belső kertje. A cél az, hogy a kihívónak úgy kell harcolnia, hogy közben egy virág fejét se törje le. (Minden körben sikeres Ügyesség próbát kell dobnia, ha négygel, vagy ennél magasabb számmal rontja el, akkor kárt okoz a valamelyik ritka virágban, egyébként csak letipor ezt-azt.)

| Shiruba  |                |                                 |                        |
|----------|----------------|---------------------------------|------------------------|
| ÉP:      | 9              | <u>Főbb képzettségek:</u>       |                        |
| FP:      | 86             | Fegyvertörés (puszta kézzel) Mf |                        |
| Vért:    | -              | Földharc Af                     |                        |
| SFÉ:     | -              | Vakharc Mf                      |                        |
| Pszi:    | 41 (Slan)      | Etikett Af                      |                        |
| MME:     | 46             | Kétkezes harc Mf                |                        |
| AME:     | 45             | Belharc Mf                      |                        |
|          | Fegyver nélkül | Rúgás lábbal                    | Hollószárny (khrin-ka) |
| KÉ:      | 29             | 35                              | 37                     |
| TÉ:      | 70             | 74                              | 85                     |
| VÉ:      | 115            | 117                             | 127                    |
| Tám/kör: | 1              | 2                               | 1                      |
| Sebzés:  | 1k3            | 1k6                             | 1k6+1                  |

Shiruba még az összecsapás megkezdése előtt testsúlycsökkentést alkalmaz, így a magasba szökellve vág vagy rúg ellenfele irányába. Emellett szintjének megfelelő chi-harcot alkalmaz, ha ÉP-inek kétharmadát elveszíti, feladja a küzdelmet, szertartásosan levág egy szál virágot és átadja az ellenfelének

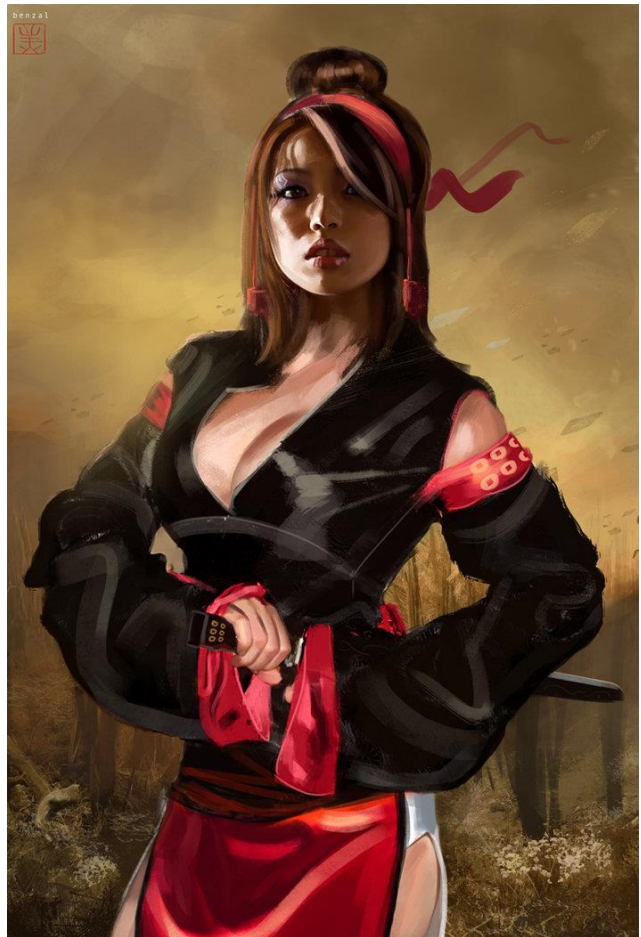
**Harmadik ellenfél: Yuriko** - Amennyiben mindkét ellenfelet legyőzik, úgy ismét a fogadóteremben találkozhatnak Yurikoval, ezúttal azonban már szemtől szemben. Az asszony megjelenése és kisugárzása igen vonzó és megnyerő, így a kalandozók sikertelen Asztrál próba esetén különös szimpátiával vagy elfogultsággal viseltethetnek iránta. Yuriko méltatja a bajnokot /

| Yuriko   |            |                                  |                  |
|----------|------------|----------------------------------|------------------|
| ÉP:      | 9          | <u>Főbb képzettségek:</u>        |                  |
| FP:      | 103        | Fegyvertörés (puszta kézzel) Mf  |                  |
| Vért:    | -          | Vakharc Mf                       |                  |
| SFÉ:     | -          | Pénzügyek / Birtokigazgatás Af   |                  |
| Pszi:    | 51 (Slan)  | Belharc Mf                       |                  |
| MME:     | 57         | Politika / Diplomácia Af         |                  |
| AME:     | 56         | Fegyverhasználat (nisen kard) Mf |                  |
|          | Nisen kard | Nisen-nid-to kéz                 | Nisen-nid-to láb |
| KÉ:      | 45         | 44                               | 45               |
| TÉ:      | 102        | 93                               | 95               |
| VÉ:      | 151        | 144                              | 139              |
| Tám/kör: | 1          | 1                                | 1                |
| Sebzés:  | 1k6+1      | 1k6-2                            | 1k6-1            |

bajnokokat, de elárulja, hogy a komponens megszerzéséhez nem elegendő pusztán az erő vagy az ügyesség, hanem az elme rátermettsége is szükségeltetik. Ennek értelmében ő maga hív ki egyet a játékosok közül, akinek egy különleges, rituális megmérettetésen kell részt vennie. A próba hasonlóképp zajlik, mint a shadoni párbajkódex dalpárbaja, a lényeg, hogy az ellenfél önbecsülését veszi célba. Minden vágás mellé egy jól célzott szóbeli támadás is társul, azonban vulgáris kifejezés, cáromkodás, közönséges szófordulat nem hangozhat el. Az így megtámadott célszemély Asztrális próbát dob, s ha ezt elvétí harcértékei a következőképp csökkennek: -5 KÉ, -10 TÉ, -10 VÉ. Amennyiben valakinek ilyen módon redukálódtak a harcértékei, a következő alkalommal már -1-el dobja az Asztrális próbát és így tovább. Mivel ez a tényleges szellemi erő párbaja is egyben, a pszi-vel történő Képességnövelés, vagy amulett

használata nem engedélyezett. Ha valamilyen módon Yuriko informálódhatott a karakter háttéréről, például Shiruba által, akkor a számára kellemetlen kudarcok vagy traumák emlékét is felelevenítheti a szócata során, ezzel rombolva kihívója önérzetét. Fontos, hogy Yuriko harci tudása messze felülmúlja a kalandozókéét, de amiért hősiezen helytálltak, hajlandó nekik átadni a komponenszt. (Ez előtt viszont valószínűleg ellenfelét 10-es Asztrálig amortizálja)

A komponens egy különleges fémből készült, tökéletes formájú, tükröződő felületű gomb, melynek belsejében kékes fény dereng. Yuriko a személyes szentélyében őrzi a tárgyat, ide azonban nem enged be senkit, ő maga hozza elő. A gömböt kézbe véve tapintása hideg, súlya pedig méretéhez képest meglepően nagy. A tárgy asztrális úton kommunikál az őt tartó személlyel, érzelmeket, benyomásokat közvetít. Amikor kézbe veszik, először a félelem, az ijedtség és a bizonytalanság érzetét közvetíti az illető felé, akinek erre válaszul megnyugtató gondolatokra, hangulatokra kell koncentrálnia. Ez után a gömb kíváncsisággal felel, mintha láthatatlan szellemcsáppokkal igyekezne



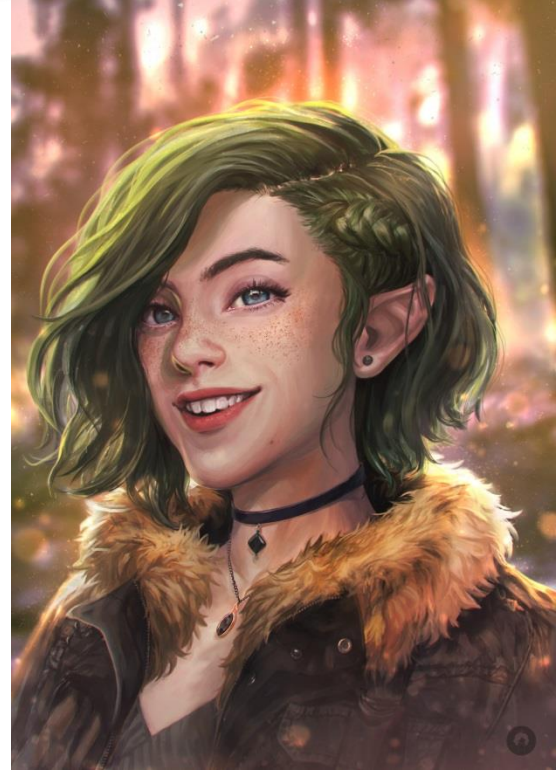
kitudakolni az őt tartó személy kilétét. A játékos közvetíthet magáról egy képet, vagy egy képekbe ágyazott történetet is akár. Mivel a gömb bizonyos fokú öntudattal rendelkezik, így már a mentális síkon is megjelenik. Bemutatkozik, az ő neve **Gark**, és jó szándékát jelképezendő a játékos elméjében igyekszik egy olyan lény alakját felvenni, ami különösen kedves a kalandozó számára (kedvenc állat, totem, címerállat, a hátasa, gyerekkori kutyája stb.) Ez után a mentális síkon a kalandozó már – ugyan csak képzeletben – fizikailag is interakcióba léphet Gark-al. Ha valamiképp megpróbálja az állatot megszeliidíteni (játszik vele, megsimogatja, enni ad neki), akkor Gark leírászerűen a játékos elméjébe

közvetíti a komponens rá eső részének részleteit, melyek elsőre képek összefüggéstelen halmazának tűnnek, s a megoldó kulcsra van szükség ezek megfelelő értelmezésére. (Mint egy kirakós játék vagy puzzle, aminek képdarabkái össze vannak keverve) Pszi segítségével azonban ezek már elraktározhatók és később visszahívhatók, így a gömböt akár vissza is adhatják Yurikonak, de magukkal is vihetik.



## Az ősök nyugalma

Az Útkeresőknél őrzött Komponens felkutatásában Haemus Cotys aszisz származású király felesége, **Astumín** lehet a segítségükre. A hagyomány szerint Horizont három uralkodója közül az egyik trónra lépő emberi fél generációk óta házassággal pecsételi meg az Útkeresőkkel kötött szövetséget. Ennek értelmében az ifjú Haemus az Útkeresők törzséből származó Astumint vette nőül. A lány emberi mértékkel néhány évvel idősebb az alig húsz esztendő királynál, azonban megjelenésében és viselkedésében egyáltalán nem fedezhetőek fel uralkodói vagy arisztokratikus vonások. Egész gyermekkorát és fiatalkorának javarészét a természetben és a sivatagban töltötte, ennek megfelelően közvetlen és segítőkész, jellemét erőssé és szilárdá edzették a vadonban töltött évek. Astuminnal a kalandozók abban az esetben tudnak kieszközölni egy személyes találkozót, ha valamelyik városi félelfen keresztül próbálják megközelíteni. Segítségükre lehet, ha közelebbi ismeretségbe kerültek korábban az Útkeresőkkel, vagy Alastair Llewellyn-el, a városőrség félelf parancsnokával.



A királynő a városon belül az aszisz uralkodó birtokához tartozó erdősített parkban, hús árnyat adó hatalmas szilfák alatt fogadja őket, két törzsbeli testőre társaságában. Megosztja velük a Veela luminataarnak szentelt temetkezési hely hozzávetőleges helyét, s hogy biztosan ne tévedjenek el, kísérőt ad melléjük **Tüske**, a kristálypille személyében. Tüske meglehetősen

ellentétje annak, ahogy a pilléket elképzelni szokás: stílusa kissé mogorva, szárnyai inkább egy molylepkéére hasonlítanak, ő maga pedig felderítőként szokott dolgozni az Útkereső karavánok társaságában. Kedveli a harcot és a kalandot, út közben előszeretettel kér italt vagy dohányt a kalandozóktól, sőt a női karaktereknek sem ártall néhány bókkal kedveskedni. Astumín megkéri a csapatot, hogy lehetőleg egyben hozzák vissza őt, s gyakorolják a türelem erényét a társaságában. (Ha kulturálisan megakadnak, vagy nem beszélnek az elfek nyelvét, Tüske lesz mindig a segítségükre.)



A leggyorsabb út szekéren vagy lovon átvágni az Ültetvényeken, majd néhány napos menetelést követően egy sziklás-füves gyepon átkelve érhetnek el a sivatag peremére, ahonnan még jó egynapos utat jelent a sírhely fellelése. (Ha nagyon igényli a csapat a harcot, akkor a Folyami Sas Törzsének egy portyázó lovas csapata út rajtuk pihenőjük során és megpróbálja



kifosztani őket.) A temetkezési hely egy kiszáradt, s mára javarészt homokkal borított, sziklás peremmel határolt oázis maradványain található. A bejárat egyszerű barlangnyílásnak tűnik ugyan, de jobban megvizsgálva még felismerhetőek a kőbe faragott domborművek kontúrjai és a kapu szabályos boltívet formázó alakzata, melyeket a sivatagi szél elkoptatott az évszázadok alatt. A bejáratot hatalmas, kétszárnyú rozsdálló vaskapu zárja el, kulcs nincs ugyan, de Zárnyitás -20 képzettséggel és sikeres Erő próbával kinyitható. Odabent a sivatagi hőség után jóleső hideg, és teljes sötétség fogadja őket. Egy négyzet alapú előtérbe érkeznek, melynek sarkaiban négy, hajdani elf uralkodót mintázó szobrot találhatnak, s a bejárattal szemben egy befelé vezető, egyelőre lezárt ajtót. Amennyiben valamelyik karakter rendelkezik elf nyelvismerettel (ha nem, akkor Tüske segít nekik a fordításban) úgy kiolvashatja a szobrok talapzatába vésett neveket: **Ianmyar** a szeleken lovaglő, **Cramenor** a lángoló kard, **Ingawyn** az esőhózó, **Trissatra** a termés őre. Várhatóan minden karakter azon fog töprengeni, hogy a négy elemből kombináljon össze valamiféle megoldást, a megfejtés azonban ennél sokkal egyszerűbb. Ha alaposan megvizsgálják a szobrokat rájöhetnek, hogy a talapzatuk elforgatható. Minden szobrot arccal a lezárt kapu felé kell fordítani, ekkor egy mechanikus kattánás kíséretében zakatolva kiold az ősi zárszerkezet és a kapu akadozva felemelkedik. (Ha nagyon nem boldogulnak, akkor Tüske veszi észre, hogy a szobrok elforgathatók). A felnyíló kapu fölött egy kőbe rótt felirat fénylik fel izzó kék színnel, mely már az emberek számára is ismerős lehet (ősi nyelv ismerete, kyr), és a sírrablókat hivatott elrettenteni: *Invenies non gloria, solum claustrophobia.* (Nem lelsz itt dicsőséget, csak a bezártság iszonyatát.)

Odabent egy lefelé vezető lépcső végén egy széles sírbolt várja őket, a falakon ősi elf nyelven írt litániákkal és mitikus szövegrészletekkel, faágakat mintázó díszítőelemekkel, középen egy lépcsős talapzaton méretes kőszarkofággal. Beléptükkor a szarkofág felett egy áttetszően derengő női szellemalak jelenik meg és síron túli hangot üdvözli a betolakodókat. Ő **Neia**, Veela luminataar egy valaha volt megtartója, aki a sírbolt békéjére vigyáz. Ha tisztességtudóan viseltetnek iránta elmesélheti, hogy még azok az elfek használták e barlangot temetkezési helyül, akiknek leszármazottai később elkeveredtek Horizont telepeseinek népével, s létrehozták az Útkeresők törzseit. Maga a sírbolt szent helynek számít, így a látogatók kötelesek leróni tiszteletüket Veela luminataar előtt valamilyen áldozat formájában, s amennyiben a kalahora elfogadja felajánlásukat, beléphetnek a lenti kazamatákba. Veelát az Egykor Volt Fényességként tiszteli az Útkeresők népe (ezt infóként szintén Tüske mondhatja el nekik), tehát olyan jellegű áldozatot kell bemutatni, melyben a fény elemi szinten (pl. tűzben elégetni valamit) szerepel. Tüske elmesélheti továbbá, hogy Veela a legősibb kalahorák egyike, az őelf iratokban csak Finna Liest említik nála hamarabb. Az ő dolga emlékeztetni népét az ősidőkben elkövetett bűnökre, a kitaszításra, s amiért Urria elfordította tekintetét az elfekről.

Miután Veela elfogadja az áldozatot, a kőszarkofág fedele félrecsúszik, s egy újabb lefelé vezető lépcsősor tárul fel a kalandozók előtt. Neia figyelmezteti őket, hogy ne háborgassák a holtak nyugalmát, ne nyúljanak az odalent pihenők maradványaihoz, vagy sírjaihoz, különben az elhunytak haragjával kell számolniuk. Ha a Komponensről kérdik, Neia elmondja, hogy még generációkkal korábban, az akkori ember király félelf hitvese elrejtett itt egy tárgyat, valahol a kazamaták alsó csarnokában, melyet az **Őriző** gondjaira bízott, aki Veela egy csatában elesett bajnoka, de szelleme még vissza-visszatér testébe, ha a kriptákat kell megvédelmeznie a behatolóktól.

Odalent tekervényes járatok vezetnek tovább, a falba vájt sírhelyeken és a kőszarkofágokban csontvázak pihennek: ruházatok már szétfoszlott, de sokukon láthatóak értékesnek tűnő ékszerek, vérték, vagy fegyverek. Amennyiben bármilyen módon megkísérelnek eltulajdonítani egy tárgyat, a holttest, valamint

a környezetében lévő 1k6 számú halott megelevenedik, s a náluk lévő fegyverrel harcba szállnak a fosztogatásra vetemedő kalandozóval. Akár szent fényt gyűjtva, akár más mágiát alkalmazva tapasztalhatják, hogy e földalatti temetkezési helyen a mágia nehezebben jön létre, mint másutt. Ez annyit tesz, hogy a földben pihenő kristályok érzékelvén az ősi halottakat a környezetükben, magukba szívják a mana egy részét, így minden varázslat csak kétszeres Mp ráfordításával hozható létre.

| Csontvázak |         |          |      |
|------------|---------|----------|------|
| ÉP:        | 20      | KÉ:      | 25   |
| FP:        | -       | TÉ:      | 80   |
| SFÉ:       | 2       | VÉ:      | 110  |
| MME:       | Immunis | Tám/kör: | 1    |
| AME:       | Immunis | Sebzés:  | 1k10 |

Némi barangolást követően egy nagyobb, oszlopos terembe érhetnek, melynek közepén négy trónus látható, rajtuk királyi öltözetet viselő alakokkal. A falakon gyökereket imitáló faragványok futnak végig, a plafonon pedig ősi csatákat ábrázoló málladozó festmények fedezhetők fel. Ezek a már fent megismert uralkodók földi maradványai, akik méltóságteljesen ülnek faragott székeikben, mindegyikük előtt egy üres parázstartó áll. Először is rá kell jönniük, melyikük kicsoda, ez jól kikövetkeztethető a ruházatukból és a rajtuk található kellékekből: Ianmyar – lovasruházat, sivatagi szelet jelképező medál / Cramenor – félvért, oldalán kard, ujján lángnyelv alakú gyűrű / Ingawyn – tengerkék palást, esőcseppeket formázó nyakék / Trissatra – növényi motívumokat ábrázoló ruházat. A parázstartóba kell helyezniük egy olyan tárgyat, ami megfeleltethető az adott uralkodó jellegzetességeinek. Ha a helyes tárgyat rakják a megfelelő helyre, a parázstartó felizzik, s a tárgy lángba borul és elenyészik Veelának szánt áldozatul, elosztatva ezzel a terem sötétjét. (Nem kell túlgondolni a feladatot, olyasmit kell használniuk ami egyértelműen, attribútumként utal az adott uralkodóra. Pl: Ianmyar – bármilyen lovas kellék / Cramenor – bármilyen fegyver / Ingawyn – bármilyen ital / Trissatra – bármilyen növényi alapú étel, vagy növény.) Amint mind a négy parázstartó fellángolt, feltárul egy falba rejtett átjáró, mely az Őriző csarnokába vezet.



A barlangterem csaknem száz láb hosszú, ötven láb széles, és huszonöt láb magas, túloldalán egy öt láb magas oszloppal, melynek tetején a Komponenst rejtő gömb látható. Az emelvény előtt egy rusztikus vértet viselő alak áll pallosára támaszkodva, koponyájának szemgödreiben túlvilági fény pislákol. A helyiség jobb és bal oldalán, a fal mellett embermagas tükrök pihennek, minden oldalon öt darab. A mennyezeten látható sziklarepedéseken (hat ilyen nyílás van összesen) át felsejlik az ég kékje, a beeső fénypázmák oszlopként világítanak be a barlang mélyének sötétjébe. Amint belépnek, az Őriző döngő léptekkel megindul feléjük, s fenyegetően magasba emeli kardját. Hagyományos fegyverrel nem sebezhető, az áldott vagy mágikus penge is csak a teljes vért 6-os SFÉ-jén felül további -4 Sp módosítóval fog rajta (tehát mintha 10-es SFÉ-vel rendelkezne). A napfény erejével azonban könnyen feltartóztatható vagy megsebezhető, ehhez a fal melletti tükrök használata szükséges. Miközben támad, a játékosok sikeres Észlelés próbával

észrevehetik, hogy kikerüli a sziklaüregbe eső fénypontokat, mintha képtelen lenne áthaladni rajtuk. Ha egy tükörrel a beeső napfényt a lényre irányítják, mozgását lelassíthatják, vagy megállásra kényszeríthetik, ha több tükröt irányítanak rá egyszerre, akkor ezen felül körönként 1k6 sebzést okozhatnak. Minden egyes rá irányított tükör -5-öt von le minden harci értékéből. Ha legalább négy tükör fényét sikerül az Őrizőre fókuszálni, a lény teste lángba borul, és körönként újabb 2K6 Sp-t sebződik (6 Sp = 1 Ép). A Komponens a terem tulsó végében magasodó faragott oszlop tetején található, innen felmászva szerezhetik meg a tárgyat. (Amennyiben éjszaka jönnek le, a holdak fénye ugyanúgy használható, ám sebezni nem képes, csak akadályozni az Őrizőt, viszont a tükrönkénti mínusz módosítókat ebben az esetben is elszenvedi.)

| Az Őriző |         |          |       |
|----------|---------|----------|-------|
| ÉP:      | 40      | KÉ:      | 35    |
| FP:      | -       | TÉ:      | 90    |
| SFÉ:     | 6 (10)  | VÉ:      | 165   |
| MME:     | Immunis | Tám/kör: | 1     |
| AME:     | Immunis | Sebzés:  | 3k6+2 |

Ha minden jól sikerül, a Komponenssel a birtokukban térhetnek vissza a felszínre. Ha van elf / félelf fajú kalandozó, vagy pap a csapatban, akkor Neia hangja szólal meg az elméjében, hogy vigyázzanak, mert behatólók érkeztek az előcsarnokba. A kalandozók felérve a szobrokkal díszített teremben (itt már nem érvényes a varázslatokra vonatkozó megszorítás) szembe találhatják magukat a Kajmán egyik segédjével, **Kireth Solie** az Orwella papnővel, valamint partnerével, **Adorával** a boszorkánymesterrel, illetve kíséretükben négy pribéjükkel. Ha a jövevények felfedezik, hogy a kalandozók valamelyikénél van a Komponens, megkísérlik megszerezni azt, először azonban csellel, vagy alkuval próbálkoznak, sőt fel is ajánlhatják, hogy egyszerűen megvásárolják azt, és itt és most aranyban fizetnek. Kireth 20 aranyig hajlandó elmenni az alkuban, közben megpróbál egy 15 E-s Bűbájt alkalmazni a másik félen (ET 209). Ha harcra kerül a sor, Adora Villámvarázs II-vel vagy III-al támad, a harcosok a papnőt védik meg, Kireth pedig árnyékkaput nyit, melyen igyekeznek Adorával együtt távozni, miközben harcosaik fedezik őket.

| Kireth harcosai |             | Hosszú kard | Könnyű számszerj |
|-----------------|-------------|-------------|------------------|
| ÉP:             | 11          | KÉ:         | 36               |
| FP:             | 60          | TÉ:         | 79               |
| SFÉ:            | 1 (bőrvért) | VÉ:         | 131              |
| Pszi:           | -           | CÉ:         | -                |
| MME:            | 5           | Tám/kör:    | 1                |
| AME:            | 4           | Sebzés:     | 1K10             |
|                 |             |             | 1K6+1            |

## TÉRKÉP:

1. Lezárt vasajtó: Zárnyitás -20 próbával és sikeres Erő próbával nyitható
2. Terem, elforgatható szobrokkal. A befelé vezető ajtó felé kell fordítani őket.
3. Mechanikus ajtó, egyéb módon nem nyitható.
4. Kőszarkofág, Neia szelleme. Az út a megnyíló szarkofágon át vezet lefelé a lépcsőn.
5. Falba vájt sírhelyek, a bennük nyugalomra helyezett csontvázakkal.
6. Szarkofágok – felnyitásuk esetén a holttest és 1k6 környező halott megelevenedik. (Ez a sírhelyekre is igaz)

7. Veela papnőinek nyughelye, a szarkofágok fölött kék lidércfények táncolnak – a papnők nyugalmát hajdani kristálypillék szellemei vigyázzák. Ha túlzottan megközelítik a szarkofágokat, a lidércek agresszíven viselkednek, 1k6 Sp mágikus fagy sebzéssel védekeznek. (4 Sp = 1 Ép)

| Szellempillék |         |          |     |
|---------------|---------|----------|-----|
| ÉP:           | 8       | KÉ:      | 20  |
| FP:           | -       | TÉ:      | 70  |
| SFÉ:          | -       | VÉ:      | 90  |
| MME:          | Immunis | Tám/kör: | 1   |
| AME:          | Immunis | Sebzés:  | 1K6 |

8. Veela szobra, mely kékes fényben irizál. Tipp: Ha valamely karakter leborul előtte és fohászcodni kezd, minden elveszített Fp-jét visszanyerheti.

9. A feliratok szerint ez Astrik fája, az élet megújulásának szimbóluma, ránézésre egy kiszáradt facsemete. Tipp: ha fényt csinálnak a helyiségben, és megöntözik a kis fát vízzel, néhány levél és virág jelenik meg rajta. A kazamatákat keresztül-kasul átszövő vén, kiszáradt gyökerek megelevenednek, áttörik a padlót és hálájuk jeléül a felszínre hoznak egy ősi, tradicionális elf kardot a mélyből. (KÉ: 10, TÉ: 15, VÉ: 15, Tám/kör: 1 Sebzés: 2k6+1. Egy láb pengéhosszal rendelkező, enyhén hullámos, törhetetlen pengével bíró, 20-30 cm-es markolattal ellátott, keresztvas nélküli fegyver. Suhintáskor semmilyen hangot nem hallat.)

10. A feliratok szerint ez Savant és Jester elf énekmondók nyughelye. Tipp: Ha énekelnek vagy zenélnék itt valamit, egy illúzióban megjelenik, miként győzhetik le az Őrizőt.

11. A feliratok szerint ez Skilek és Sonimor, legendás elf harcosok nyughelye. A termet rettegés aura hatja át, csak sikeres Asztrál próbával képesek tovább haladni. Ha elvétik, a továbbiakban a harc félelem alatt módosítókkal harcolhatnak a katakombákban (KÉ: -5, TÉ: -15, VÉ: +5, CÉ: -20)

12. A termet zöld, ködszerű, fojtogató kénes miazma lengi be, csak sikeres Állóképesség próbával haladhatnak tovább. Ha ezt elvétik, a belélegzett gőz 1k10 sav sebzést okoz. (5 Sp = 1 Ép)

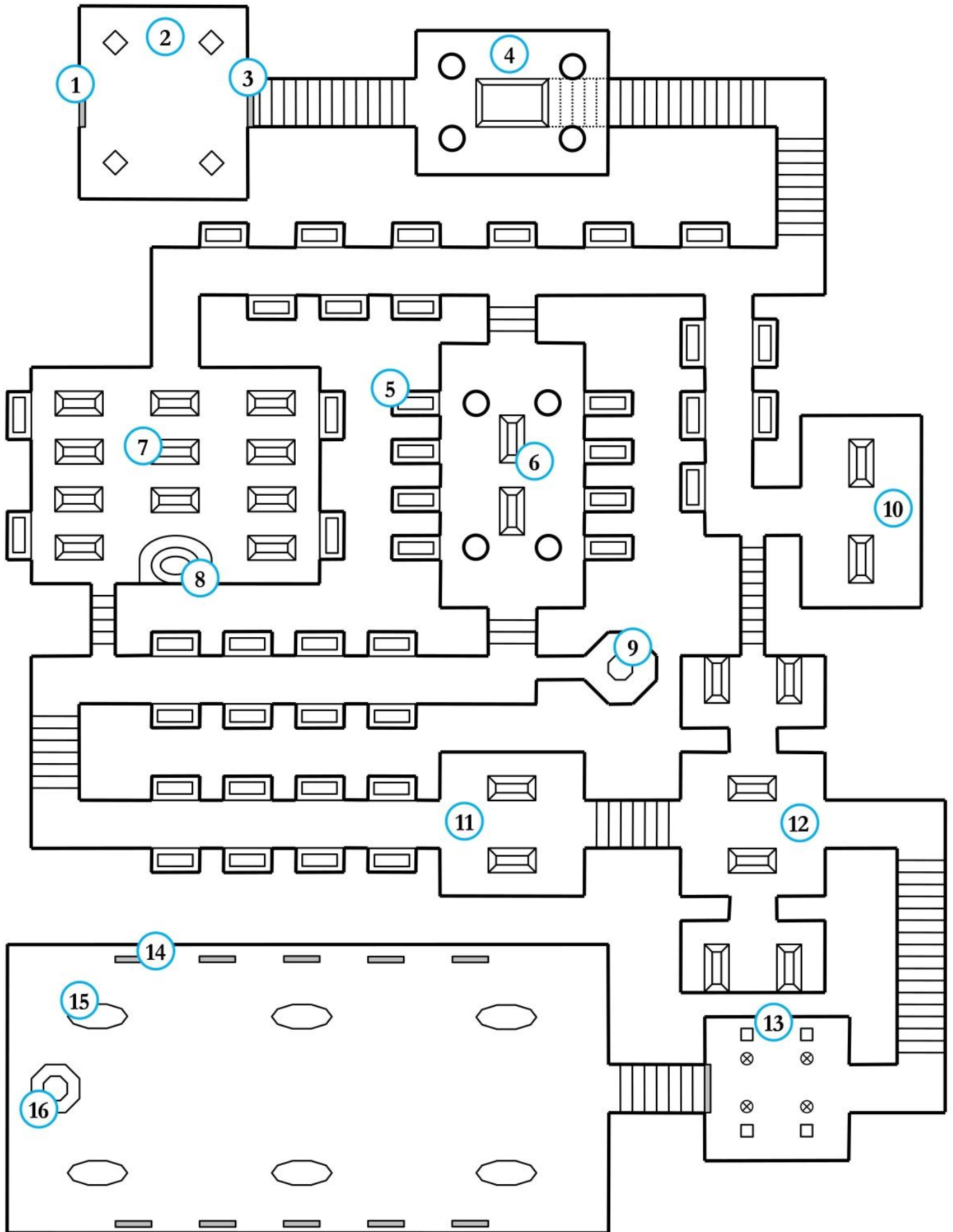
13. Az elf uralkodók trónjai, előttük a parázstartókkal. Mindegyik elé a hozzá legjobban illő tárgyat kell helyezni.

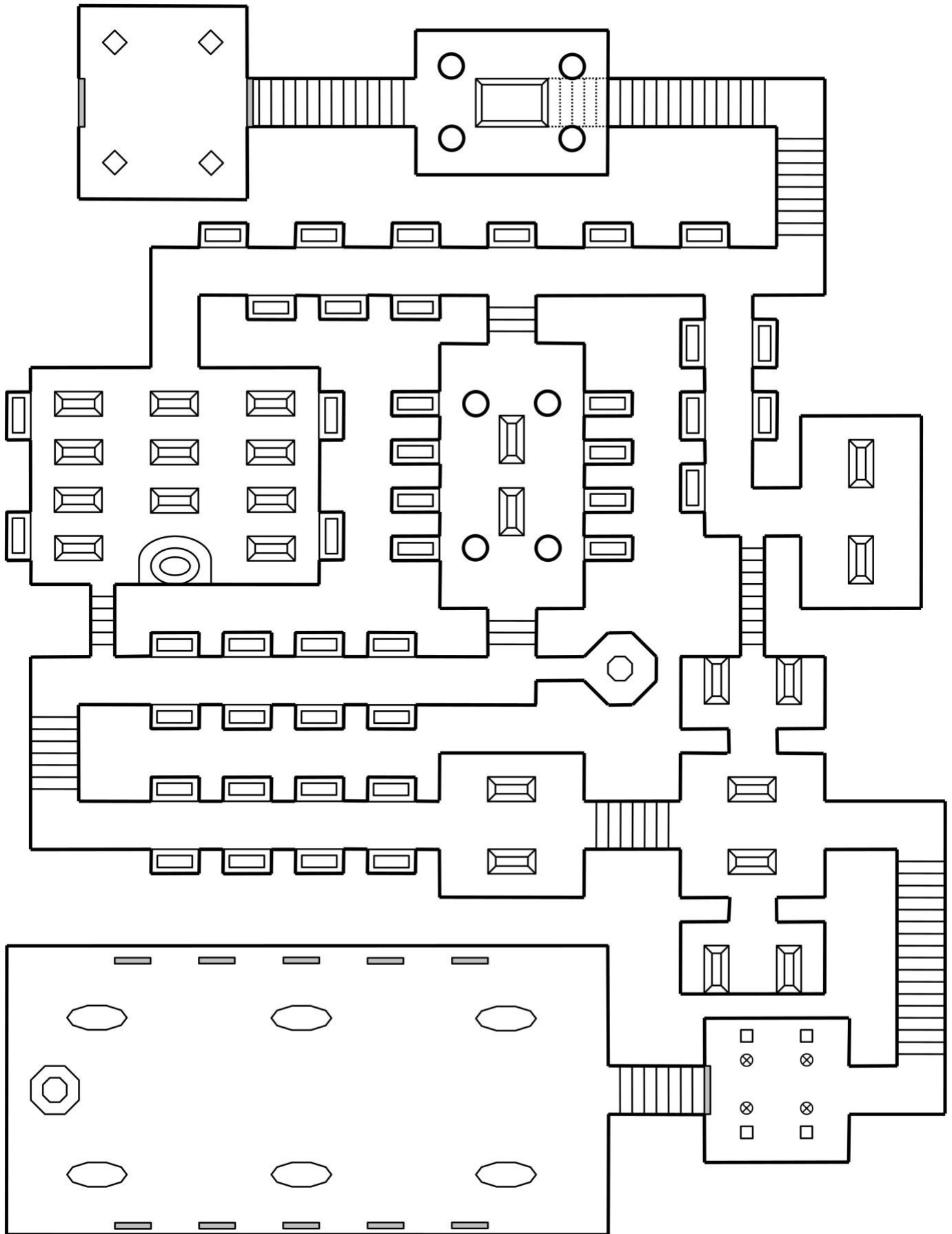
14. Fal melletti tükrök

15. Sziklahasadék

16. A Komponenst tartó oszlop







## A fiú

Megbízójuk – illetve, ha a királyok bízzák meg őket, akkor **Yrmera** – elmondja nekik, hogy habár a törpék őrzik az egyik komponenst, de sajnos neki ehhez hozzáférése nincs. Korábban egy másik család volt az uralkodó és Yrmera édesapja oldalágon kapta meg a titulust. Volt egy kis belviszály és egyet nem értés abban, hogy miképpen kellene kormányozniuk, s milyen kapcsolatban kellene lenniük a társuralkodókkal. A család másik fele, **Garz „Viharpöröly” Ulidd** vezetésével meg van győződve róla, hogy ők, a kőfiak voltak itt először és csak és kizárólag nekik kellene vezetniük Horizontot. A város véres évek elé nézett volna, ha nem az idős **Nalun Addi** szerzi meg a hatalmat. A városnak nem csak a törp lakossága, hanem más fajúak körében is megbecsült kereskedők az Uliddok. A családfő, **Garz** már jócskán benne van a korban, de még nem akaródzik átadni fiának **Dhorgunak** a stafétát – azt mondja még málészájú. Viszont Garz őrzik az egyik komponenst, mert mikor szétosztották, akkor még az ő családja volt a trónon. Így tőle kell megszerezni. Arra kéri a játékosokat, hogy ha mód van rá, békésen oldják meg és nyíltan, nem lenne szerencsés az idős törpét magukra haragítani és a vérontást is el lehet kerülni így. Intézd úgy, hogy délután menjenek oda, s a kaland érdemi része éjszaka játszódjon – a hangulatnak jót fog tenni.



Az Uliddok rezidenciáját könnyen meg lehet találni: a város északi részén van közvetlen a sziklaszirt szélén, sőt sok-sok méterrel fölé lóg a kikötőnyednek. Építészeti remekmű, messze hirdeti törp mesterei munkáját és szakértelmét. Itt kell kieszközölni Garzzal egy találkozót. Természetesen, ha lobogtatják a királyok levelét, szó nélkül bebocsájtást kapnak, feltéve, ha a fegyvereiket mind kívül hagyják. Az épület törpék által készült és nem teljesen veszi figyelembe az emberek igényeit, így a belmagasság alig 170-180 cm, azaz a magasabb karaktereknek bizony le kell hajolnia. A ház ura egy a kikötő fölé lógó teraszon várja a játékosokat. Egy közel 10 láb hosszú híd vezet a nyolcszögletű teraszra, amiről lenézve bizony hamar megszedülnek a tériszonnyal küszködők, de sokaknak a gondolat is elég, hogy az istenek tudják, mi tartja ezt a levegőben (valójában a kiváló törp építészet, de aki nem járatos ebben, annak igen meglepő lehet).

Éppen valami frissítő italt fogyaszt a házigazda (napszoknak megfelelően, tea, kávé, bor, sör, stb.) és látszik rajta, hogy nem igazán van jó hangulatban. Elég türelmetlen a játékosokkal és látszik rajta, hogy nem kifejezetten akar segítségükre lenni. Amikor már feladnák a játékosok, akkor fut be egy fiatal törpe és a fülébe sutyorog valamit sötét nyelven (ez a hülnek egy speciális változata). Ekkor visszahívja a karaktereket, hogy lehet, mégis meg tudnak egyezni.

Fiát kellene megvédeni, ugyanis rossz emberrel kezdett ki a minap, aki veszélyes lehet. Egy kártyapartin vett részt és csalt, amivel nem is lenne gond, de lebukott és meg is szégyenítette ellenfelét mielőtt lelépett. Most egy biztonságos házban van, de nem sokáig lesz az. Megkéri, hogy szedjék össze és hozzák el hozzá a fiát. A ház a város másik felén van, ha egészben elhozzák Dhorgut megengedi, hogy megvizsgálják az általa őrzött tárgyat. Ha faggatják, annyit mond, hogy a Masonerok újak a városban, de vigyázni kell velük. (Azt már nem köti az orrukra, de a Dhorgu Flavio Mesoneroba kötött bele, aki a helyi család

vezetője.) Amennyiben a Mesonerók bízták meg őket, úgy az Orwellánusok vezetőjével, a Kajmánal gyűlt meg a baja.

A biztonságos ház egy raktár a város déli részén, félúton a déli és a nyugati kapu között, a fal szomszédságában. Mikor közel érnek, már akkor kiszúrhatnak pár őrszemet az épület körül, s a tapasztaltabbak azt is láthatják, hogy akcióra készülnek. Négy fejedő, egy ranogol paplovag (harc stílusa a fejedőkére emlékeztet) és egy boszorkánymester van velük (6. szintűnek minősülnek, mindegyiknek azonosak az értékei az egyszerűség kedvéért, fegyverrel értendőek)

| Ranogol paplovag / boszorkánymester / fejedő |                      |          |              |
|----------------------------------------------|----------------------|----------|--------------|
| ÉP:                                          | 8                    | KÉ:      | 38           |
| FP:                                          | 55                   | TÉ:      | 84           |
| SFÉ:                                         | 2                    | VÉ:      | 134          |
| Mp paplovag:                                 | 54                   | CÉ:      | 29           |
| Mp boszorkánymester:                         | 42 (2 hatalom itala) | Tám/kör: | 1            |
| Psz:                                         | 30                   | Sebzés:  | 1k6+3 / 1k10 |

Ha sokáig gondolkodnak a játékosok, akkor megkezdik az akciót, gyorsan kell cselekedniük vagy nehéz lesz életben tartani a fiút. Attól függően, hogy egyből nekiállnak –e cselekedni, van 10 körük, mielőtt halott lenne a fiú. (Ha gondolkodnak, nyugodtan számold magadban a hátralévő köröket.) Ha a fiú meghal, az apja nem fog segíteni. Mire a játékosok beérnek, néhány halott törpe marad csak az épületben a törp srác körül, akiket megölték a támadók. Hozzáértő karakter megállapíthatja, hogy a támadók gorvikiak voltak, amennyiben szán rá időt és átnézi a testeiket. Ha foglyot ejtenek, az nem beszél, sőt ha teheti, öngyilkosságot hajt végre, akár méregkapszulával.

Amennyiben sikerül megmenteni az ifjú Dhorgut, akkor elindulhatnak vele vissza. Dhorgu habár testileg felnőttnek néz ki, igen szétszórt gondolkodású, és éppen most is félig részeg, vagy ki tudja milyen szer hatása alatt van. Nem igazán tud csöndben maradni, rettentően izgalmasnak tartja az egész szituációt. Átjutni vele a városon nem lesz egyszerű, gyalogszerrel eltarthat akár egy órán át is. Ha szereznek egy kocsit, akkor rövidülhet az út akár a felére is. Folyamatosan üldözik őket a városon keresztül. Nincs nyugodalmuk, éreztesd velük, hogy a nyomukban vannak. Három támadást írok itt le, ha gyalog mennek, ebből válassz kettőt, ha kocsival, egyet. Illetve rád van bízva mesélő, hogy mennyi fér bele a játékidőbe. Nyugodtan dobass velük Észlelés próbát, hogy a rohanás közepette mikor, melyik utcán, merre kell fordulniuk, s ha nincs meg, akár meg is torpanhatnak, vagy véletlenszerűen válasszanak olyankor útvonalat.

### **Támadás 1:**

Beterelik őket egy sikátorba, mikor észreveszik már késő – szemben és oldalt is 4-5 méter magasan házfalak. Önmagában nem mászhatóak, hacsak nincs mászó eszközük. Két boszorkánymester érkezik, az egyik savfelhőt bocsájt a sikátorra, ami körönként 2k6-ot sebez (kötelező ÉP vesztes minden 5 FP után), míg a másik egy villámfalat hoz létre (bebörtönzés), a sikátor elejére (az áthaladó 7k10 FPt sérül és sikertelen Egészség próba esetén rángatózva rogy a földre). Ezután a boszorkánymestereknek már nem lesz mágikus energiájuk, harcértékeiket lásd fent.



## Támadás 2:

Ahogy a Rettenetes folyó mellett menekülnek a kiépített vízparti sétányon. Néhány fegyveres hurkot vet a lábuk köré (TÉ: 100, meglepetés támadás, a játékosok alap VÉ+ugrás ellen támadnak, normál esetben harcértékeiket lásd fent). Akit sikerült elkapniuk, azt lerántják a folyó vízébe és mindent megtesznek, hogy ott is tartsák őket. Mivel meglepetésként érte őket ez a támadás, s nem volt lehetőségük felkészülni, ezért Állóképesség fele körre van elegendő levegőjük. Ezután egy körük van még és a kör végén az FP nullára csökken, egy perc múlva pedig megfulladnak. Fontos, hogy Dhorgut is lerántják.

## Támadás 3:

Egy tucat farkasmanó állja el az útjukat egyik és a másik oldalról is. Habár ezek a lények egyesével nem túl erős ellenfelek, de mivel kéttucatnyian vannak, ezért meggyűlhet velük a játékosok baja. Így megkapják a több ellenfél elleni levonásokat a, illetve vannak a farkasmanók közt olyanok is, akik kezdetleges íjakat használnak.

| Farkasmanók |             |                         |                 |
|-------------|-------------|-------------------------|-----------------|
| ÉP:         | 9           | Megjelenők száma: 1-100 |                 |
| FP:         | 14          | Termet: közepes         |                 |
| SFÉ:        | 1 (bőrvért) | Jellem: káosz           |                 |
| MME:        | -           | Intelligencia: alacsony |                 |
| AME:        | -           | Méregellenállás: 2      |                 |
|             | Husáng      | Kés                     | Íj              |
| KÉ          | 22          | 24                      | 20              |
| TÉ          | 37          | 30                      | 30              |
| VÉ          | 89          | 85                      | 75              |
| CÉ          | -           |                         | 3 (Táv: 20 láb) |
| Tám/kör     | 1           | 2                       | 2               |
| Sebzés      | 1k6         | 1K5                     | 1K5             |

## Zárás

Miután megszerezték minden receptet megpróbálhatják elvenni tőlük az Orwellánusok, ha úgy érzik, hogy szüksége van még a társaságnak konfrontációra. Ha nem, akkor a bemesélések megfelelően alakulnak a cselekmények. A recept sorsa attól függ, hogy megbízóikkal miben egyeztek meg: a Mesonerok természetesen maguk akarják majd felhasználni, és mint a város jötevői, felajánlják a királyoknak a gyógyírt, megszerelve ezzel az uralkodók támogatását. A Vértagadók Tárasága először magán próbálja ki a szer hatását, és ha működőnek bizonyul, engedélyt kérnek a királyoktól, hogy Horizont városán belül maguk forgalmazzák. Alastair parancsnok szintén az uralkodók rendelkezésére bocsátja a szert, bízván az őt illető kitüntetésekben. Amennyiben az Orwellánusok megszerzik a játékosoktól a recepteket (vagy esetleg lepaktálnak a csapattal) két utat követhetnek: egyszerűen a feketepiacra dobják a szert, hogy káoszt szítsanak Horizontban, mely Orwellának tetsző, vagy pedig maguk is, mint nagylelkű kalandozók, felajánlják a királyoknak a gömbök tartalmát. Utóbbi esetben a tárgyakat megtartják azt hazudva, hogy azok elvesztek vagy megsemmisültek, a receptekért pedig akkora árat csikarnak ki az uralkodókból, amit csak alkudozások árán bírnak.

Amennyiben a csapat úgy dönt, hogy rögtön a királyokhoz viszik a komponenseket, akkor könnyen bejuthatnak hozzájuk. Privát audiencián fogadják őket, és ha kéri elmondják, hogy pontosan mire is kellett nekik, és hogy miképpen szándékoznak használni ezt a szert: szeretnék nagyobb mennyiségben elkészíteni és a város wier lakosának a rendelkezésére bocsátani a megfelelő mennyiséget. Mindennél fontosabb számukra a béke mind a határokon belül mind azon kívül. Természetesen a játékosok megkapják a kért jutalmat és hálások a segítségükért a királyok.

## Orwellánus party

A társulat a Kajmán megbízásából érkezik a városba, hogy megelőzzék a csapatot. A kompánia vezetői egyértelműen **Kireth** és **Tion**. Mindketten máshoz értenek, így kiváló csapatot alkotnak, tiszteletben tartják a másik erősségeit, így Kireth nem szól bele a csatába, míg világi és vallási kérdésekben szava megkérdőjelezhetetlen. A cél minden esetben szentesíti az eszközt, legyen az tűz, mérge, tőr vagy bármi más, semmi sem túl nagy áldozat a Rontás istenasszonya oltárán.

**Kireth Solie** (6.TSZ Ember Orwella-papnő, arc nélküli hatalom)

Szőke, kékszemű, klasszikus pyarroni szépség a predoci származású hölgy. 24 éves kora ellenére nagy megbecsülésnek örvend rendjén belül. Ezt annak köszönheti, hogy alig 16 évesen sikeresen manipulálta atyját, hogy a megfelelő kereskedőhöz adja hozzá, akiből könnyen csinált egy nyáladzó bolondot és köszöni szépen évekig el is lett volna, de pechjére egy kotnyeles kalandozó csapattal akadt dolguk akik között Kyel egy papja is volt. Próbálta rövidre zárni a velük való érintkezést, de azok szagot fogtak és kénytelen volt ezért velük együtt porrá égetni mindent és tovább állni. Alig egy éve csatlakozott Kajmán ügyéhez, hiszen látja a hosszú távú lehetőségeket az új városban.

Fizikai harcba közvetlen nem bonyolódik, ha nagy a probléma, akkor az Árnyékkapu varázslatot alkalmazza, amit nemrégiben sajátított el egy rendtársnőjétől. Ha harcra kerül sor és nincs más lehetősége mágiájára támaszkodik: Rovarfelhő, Tűzgejzír, Lángoszlopok (Boszorkány varázslatok)



ÉP: 8 FP: 60 MP: 54 YP: 29

### **Tion da Uln** (6. TSZ Ember Orwella-paplovag)

Dwoon származású férfi, alig múlt 30, hírnevét kegyetlenségéről kapta. Fiatalon őt is Ranil szolgálatára szánták, de mivel akaratos gyerek volt, vagy apjának túllontúli hajszolása miatt elszökött. Sokáig az utcán élt, még Toron külső tartományait is bejárta, ahol rendre veréseket kapott és hamar megtanulta, hogy mit jelent az erő. Rabszolgaként vetődött egy Orwella szektához, ahol először ágyasként használta két idősebb papnő – aztán egyik reggel a papnőket az oltáron találták meg, az élet éppen csak pislákkolt bennük, miközben az akkor alig 18 esztendő fiú fosztotta meg őket éppen a bőruktól. Harcban másfél kezes kardot forgat, amit két kézre fog (Zárójelben a fegyveres harcértékek), valamint félvértet hord. Fegyverén és Vértjén 63 Mp-os rúnázás található.

KÉ: 13 (24)  
TÉ: 72 (100)  
VÉ: 101 (128)  
Sebzés: 2k6+7 T/K:1  
ÉP: 15 FP: 82 SFÉ: 7  
MP: 43 YP: 28



### **28.** (6. TSZ Udvari ork Gladiátor)

Udvari ork, aki toron hatalmasait szórakoztatta évekig a gladiátorviadalaikon. Nevet nem kaptak sosem, csak sorszámot. Egy dologra tenyésztették ki, hogy urait szórakoztassa – csökönyös és önfejű volt, így hiába volt kiemelkedő társai között, rengeteg verést kapott, mígnem egy alkalommal Tion segítségével lehetősége adódott megszökni. A lovag többször elküldte, de az csak a nyomában loholt. Ez volt az első alkalom, mikor úgy érezte, hogy önként követne valakit. De a Dwoon mutatott neki egy nagyobb urat, akit szolgálhat, pontosabban egy úrnőt. Mivel neve sosem volt, Tiont pedig nem érdekelte, miképpen szólítja, ezért továbbra is csak 28-ként beszélnek hozzá.

Csatában ő az elsődleges ütőembere a csapatnak, két rúnázott csatabárdal küzd, az Erő kesztyűje rúnát pedig rátetoválták az ökleire. Mellvértet hord.

KÉ: 28 (40) TÉ: 87 (114) VÉ: 111 (137) Sebzés: 1k10+9 T/K: 3  
ÉP: 16 FP: 80 SFÉ: 4

**Sakaré** (6. TSZ Ember Illuzionista)

Erv férfi, minden volt, csak akasztott ember nem. Tolvaj, szélhámos, csaló, rablógyilkos, hamisító, amit éppen hoz az élet. Még azt is elérte, hogy egy illuzionista kitanítsa a praktikáira. Világ életében polgárpukkasztó viselkedés jellemezte, eredetileg ezért intézett fohászokat a rontás nagyasszonyához, majd később megszokásból és ma már meggyőződésből. Horizont számára egy tiszta terep ahol szabadon űzheti kis játékait.

Nem igazán van olyan szituáció, amikor ő nyílt konfrontációba keveredik, ha így hozza a sors, pár trükk segítségével inkább eliszkol. Jobban kedvel lesből támadni kézi számszerijával, aminek vesszőit mindig mérgezi.

KÉ: 22 (25) CÉ: 15 (33) Méreg: 4. Szint 2k6 FP / Görcs, Sebzés:  
1k3 T/K: 2  
ÉP: 7 FP: 46  
MP: 60 YP (AF):23



**Adora** (6. TSZ Ember Boszorkánymester)



Abasszisban bizonyos családoknál hagyomány a sötét művészetek oktatása. Így volt ez Adoránál is, aki már kislány kora óta tanulta a különböző praktikákat. Gyerekeknek tipikus fiús lány volt, aki fára mászott, verekedett, háborúdit játszott a többiekkel. Nem volt türelme a finom praktikákhoz és a cselvetéshez, de annál nagyobb lendülettel vetette bele magát a villámmágia és a rontások tanulmányozásába. Utazásai során került személyes kapcsolatba Kirethel akinek nem csak szeretője, hanem mágikus hatalmának köszönhetően veszélyes partnere is.

Szintén nem használ harcban fegyvert, annál inkább a villámmágiáját. Mindig tart magánál 2 hatalom italát, ha azonnal szükség lenne rájuk. Egészsége 16-os.

ÉP: 10 FP: 55 MP: 43 YP: 28

## Viharkeltő orkok



A viharkeltők nem használnak fém fegyvereket, de kovács nemzettségük szakértelmének köszönhetően fegyvereik felveszik a versenyt fém társaikéval. Természetesen könnyebben törnek a csontból készültek, míg a kő fegyverek nehezkesebbek, de harci stílusuk alkalmazkodott ehhez. Mindegyikük remek úszó és hajós. Itt pár általános harcértéket találhatsz hozzájuk, ha harcra kerülne a sor velük. A harcértékek fegyverrel értendőek)

**Bárd:** KÉ: 25 TÉ: 70 VÉ: 105 SP: 1k10+4

**Buzogány:** KÉ: 24 TÉ: 73 VÉ: 106 SP: 1k6+6

**Fogas kard:** KÉ: 18 TÉ: 65 VÉ: 100 SP: 1k6+9

ÉP: 16 FP: 48 SFÉ: 2