

---

# *A pecsétgyűrű*

---

*M.A.G.U.S. kalandmodul 5-7. TSz-ű karaktereknek,  
mely Gorvikban és Shadonban játszódik.*

## **Prológus**

Gorvik és Shadon már évszázadok óta harcol egymás ellen, váltakozó sikerrel mindkét oldalon. Eleddig egyik fél sem tudott a másik fölé kerekedni, de talán elérkezett az idő. A kalandban csak gorviki származású karakterek vehetnek részt, így megpróbálhatják a „gonosznak” nevezett ország mentalitását eljátszani. A történet igen szövevényes, nagy terhet ró mind a játékosokra, mind a KM-re. Rengeteg lehetőség lesz a JK-k előtt, melyek felsorolása és számbavétele egyszerűen nem lehetséges. Így fel kell készülni a legképtelenebb ötletekre is, de persze mindenből kiszülhet valami jó. Cselszövés, hatalom és politika hálójában vergődve a játékosok csak láncszemek egy terv kivitelezésében, melyen azonban sok múlhat a későbbiekben. És az ellenfél mindenütt ott van, nem kegyelmez az ellenségnek...

Domvik nevében

Rasztiff

## **Előtörténet**

Gorvik mindig is szeretett volna nagyobb földdarabot kiszakítani a Shadoni-felföldből. Ebben nagy segítséget nyújtanak a különböző szekták, melyek ellenszegülnek Domvik akaratának. Minden fontosabb kísérlet kudarcba fulladt, de egy új terv bontakozott ki lassacskán. A gorvikiak esélyei megnőnének, ha sikerülne szerezniük egy jogaros pecsétgyűrűt. Egy tartomány vezetőjének gyűrűje ugyanis nagy hatalommal bír egész Shadonban. Viselője előtt még a legnagyobb nemesurak is fejet hajtanak. Éppen ezért a Domvik-hívók nagyon vigyáznak rá.

Nos, Gorvik vezetői mindent megadnának egy ilyen gyűrűért. Elég régen fontolgatnak egy tervet, de eddig nem találtak rá megfelelő embereket. Talán most lehetőség nyílik arra, hogy egy gyűrű a birtokukba kerüljön.

A Shadoni-felföldön az utóbbi időben az inkvizítorok remek munkát végeztek. Szinte hetente számoltak fel újabb szektákat, és minden másnap volt boszorkányégetés. Ez sokban javította a köznép hangulatát és elégedettségét. És persze növelte a gorvikiak bosszúságát. A Szent Szék úgy döntött, hogy ezt a helyzetet tartóssá kell tenni, ezért egy állandó inkvizítort helyeznek a Felföldre, állandó székhellyel.

Gorvikban először nagy felfordulást keltett a hír, de aztán meglátták a lehetőséget a pecsétgyűrű megszerzésére. Ugyanis míg nem volt ilyen magas rangú személy a Felföldön, ráadásul állandóan, szinte lehetetlen volt bárkinek is a közelébe férközni. Most azonban nem lesz majd nehéz megtalálni, csak egy jó csapatot kell összeállítani. Ekkor indul a történet egy tengermelléki városban, Anaeronban.

## **Bemesélés**

Persze ők lesznek a kalandozók. A történet – magától értetődően – kissé behatárolja a karakterek lehetőségeit. Ezért csak a következő kasztokból választhatnak:



- Harcos (pl.: Gorviki siedon)
- Fejvadász
- Boszorkánymester
- Boszorkány
- Ranagol-pap
- Bajvivó
- Gladiátor
- Esetleg Tolvaj vagy Lovag (bár ezek nem illenek kellően a képbe)

Más kasztok csak a KM engedélyével, illetve megfelelő magyarázattal választhatóak. Fontos, hogy a JK-k mindannyian gorviki származásúak legyenek. Mégpedig azért, hogy magukénak érezhessék az ügyet, illetve engedelmeskedjenek a feljebbvalóiknak. Azok a KM-ek pedig, akik egy kicsit meg akarják bonyolítani a dolgot, az egyik JK-t esetleg a shadoniak ügynökeként mesélhetik be. Ez persze előzetes megbeszélést igényel, és csak tapasztalt játékos tud egy ilyen szerepet igazán jól eljátszani.

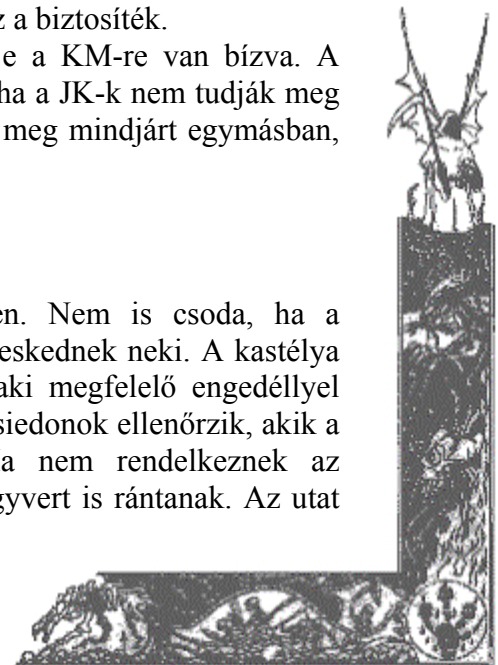
A JK-kat egyenként kell összeszedni, bár az is lehet, hogy többen választanak ugyanolyan kasztot. Ha messzebből származnak, akkor mindenképpen adjunk nekik időt, hogy elérjék Anaeront. A fejvadászok esetében (szinte 100%, hogy lesz a csapatban, ismerve a játékosokat) könnyű dolga van a mesélőnek, hiszen itt a klánfőnök parancsának kell engedelmeskedni. Ugyanez a helyzet a papoknál, ekkor a főpap szava a döntő. Boszorkány és boszorkánymester esetében esetleg a szekta vezetőjének a parancsára engedelmeskedik. Ha így nem megy, nem illeszkedik egyik helyzetbe sem, akkor még mindig van két lehetőség:

- Egy csapatnyi felfegyverzett siedon kapja el az illetőt, és egy titokzatos, kámzsás alak ismerteti vele, hogy másnap naplementekor jelenjen meg Erio Raccini kastélyában. Kap egy ezüstlapocskát, mely belépést biztosít számára. Hozzáteszi még, hogy NE késsen el, és szeme furcsa, kísérteties fényben parázslik fel. Persze, hadd féljenek csak a JK-k
- Esetleg a JK-t, főleg ha nagyszájú, verekedős típus, elkaphatja a katonaság, és börtönbe zárják. Ugyanez a titokzatos alak felajánlja neki, hogy nem kell letöltenie a büntetését (ami legyen jó sok, esetleg egy kellemes kényszermunkatábor), ha elvállal el egy feladatot. Nem válaszol a kérdésekre, és a beleegyezést követően az öröknek utasítást ad, hogy másnap este vigyék a már említett helyre. Mielőtt elviszik majd, egy hajtincsét levágják, vagy egy kis vért „vesznek” tőle. Ez lesz a biztosíték.

Szóval a csapatot mindenképpen össze kell szedni, a mikéntje a KM-re van bízva. A legjobb az, ha külön-külön intézi el a mesélő. Az lenne a legjobb, ha a JK-k nem tudják meg rögtön, milyen karakterrel játszik a másik. Így persze nem bíznak meg mindjárt egymásban, és ez csak tovább fokozza a kaland hangulatát.

### A kaland

Erio Raccini a legbefolyásosabb nemesúr ezen a környéken. Nem is csoda, ha a klánfőnökök, főpapok és szektavezetők feltételek nélkül engedelmeskednek neki. A kastélya egy kis domb tetején áll. Oda feljutni csak annak van esélye, aki megfelelő engedéllyel rendelkezik. A JK-kat már a kastélyhoz vezető út elején fegyveres siedonok ellenőrzik, akik a herceg címerét, egy vadászsólymot viselnek bőrvértjükön. Ha nem rendelkeznek az ezüstlapocskával, akkor elzavarják őket, rosszabb esetben akár fegyvert is rántanak. Az utat





szegélyező erdőben folyamatosan követik őket a kastélyig, közben előfordulhat még 2-3 ellenőrzés. A kastély kapujánál egy alapos kikérdezés következik, és itt a fegyvereket is elkérik tőlük. Természetesen visszafelé megkapják hiánytalanul. Aki akadékoskodik, attól erőszakkal bár, de elveszik a fegyvereit.

A kastély kívülről is hatalmasnak és dőlyfősnek tűnik. Mindenütt túlméretezett termek és túlzott pompa látszik. A bejáratnál egy szolga siet az éppen érkező(k) elé. A szolga semmit nem tud, csak egy terembe vezet be a JK-t, ahol a már megérkezettek várnak. Akik még nem ismerik egymást, itt megismerkedhetnek, bár nem lesz rá túl sok idejük. Egy terített asztal és megfelelő számú szék áll a JK-k rendelkezésére.

Az ismerkedéssel a KM-nek nem lesz sok dolga, ezt végezzék el a játékosok saját maguk között. Hagyjunk erre elég időt, és egy kis falatozásra is. Ha már megindult egy alapszintű társalgás, akkor a terem másik végében kinyílik egy szinte eddig észrevehetetlen ajtó és egy szolga int, hogy fáradjanak be. Miután bementek, az inas bezárja mögöttük az ajtót.

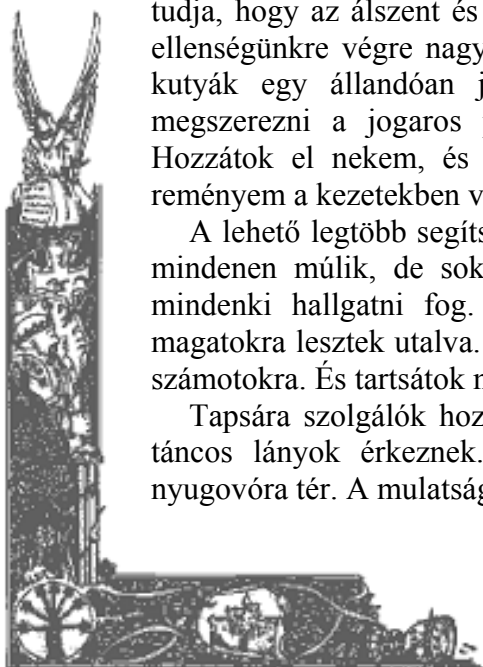
A hely, ahová jutnak, valószínűleg a herceg egyik fogadóterme lehet. Ezt a szobát is a gazdagság és a pompa aurája lengi körül. A terem túlsó végében egy megterített asztal mögött a herceg ül. Persze nincs egyedül, a függönyök és drapériák előtt fegyveres siedonok állnak, ez azért rögtön szembetűnik mindenkinek. Ha valamilyen fenyegető mozdulatot tesznek, vagy tiszteletlenek lesznek, akkor rögtön a fegyverükhöz kapnak. Nem tanácsos ezt előidézni, mert ekkor már csak a hercegen múlik, hogy leinti-e őket.

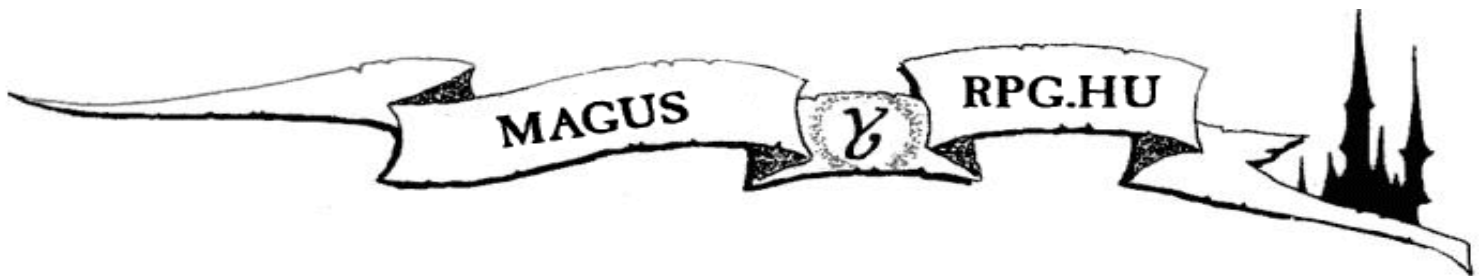
Erio már elmúlt 40 éves, de a kor alig látszik rajta. A testét minden nap edzi, és a fegyverforgatást is rendszeresen gyakorolja, szereti a vadászatokat. Az öltözködése és a modora kifogástalan. Hangja erőteljes, parancsoláshoz szokott, beszéde világos és ellentmondást nem tűrő. Amikor a JK-k belépnek, feláll az asztaltól, végigméri őket, de nem szól semmit. Várja, hogy a JK-k megadják neki a kellő tiszteletet. Ha ezt nem teszik meg, akkor a széke mellett álló, nagydarab férfi – a herceg személyi testőre – szól oda nekik: „Ereszkedjetez térdre a vidék ura előtt!”

Amikor ez megtörtént, egyből barátságosan tekint rájuk, szinte atyáskodóan. A következőket mondja nekik: „Figyeljetez rám Ranagol fattyai. Most végre lehetőséget kaptok rá, hogy bizonyítsátok magatoknak és uraitoknak, milyen emberek vagytok. Sikeretetez esetén nagy jutalom lesz részetetez, kudarcotetez pedig egyet jelent a halálos ítélettel. Minden gorviki tudja, hogy az álszent és hatalmaskodó Shadonnal már évszázadok óta háborút vívunk. Ősi ellenségünkre végre nagy csapást mérjünk rá, úgy, ahogy biztosan nem várnák. A shadoni kutyák egy állandóan jelen levő inkvizítort küldtez a Felföld védelmére. Tőle kell megszereznie a jogaros pecsetgyűrűjét, melyre szükségem van tervem végrehajtásához. Hozzátok el nekem, és gazdaggá és megbecsült emberekké tesztez bennetetez. Minden reményem a kezetezben van.

A lehető legtöbb segítséget megkapjátok a józan ész határain belül. A küldetés sikere sok mindenben múlik, de sokat segítene, ha választanátok magatok között egy vezetőt, akire mindenki hallgatni fog. Holnap este egy hajóval indultok Shadonba, ott már teljesen magatokra lesztez utalva. Most azonban mulassátok, hiszen jóideig ez lesz az utolsó alkalom számotokra. És tartsátok mindig szem előtt: Győzelem vagy halál!”

Tapsára szolgálók hoznak asztalokat és székeket. Majd étel és ital, valamint zenekar és táncos lányok érkeznek. A herceg mindent megtesz, hogy jól mulassanak, de ezután nyugovóra tér. A mulatság egészen hajnalig eltart.





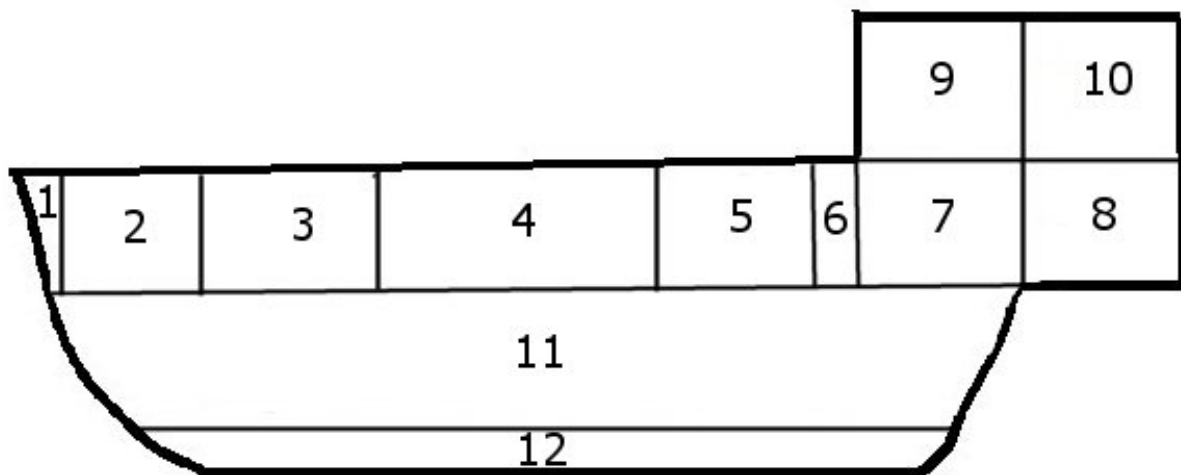
A „másnap” józanodással és az utazásra való felkészüléssel telik el. A herceg emberei mindennel ellátják a JK-kat. A felszerelést, élelmet és fegyvereket majd a hajón kapják meg, ezenkívül a herceg minden JK-nak juttat 25 gorviki aranyat a felmerülő költségekre, elélegként. Ezt az összeget természetesen a KM módosíthatja saját belátása szerint.

Amint leszáll az este, egy siedon a kikötőben várakozó gorviki kalózhajóhoz kíséri a csapatot. Itt egy vastag borítékot ad át a csapat vezetőjének és sok szerencsét kíván. Maga a hajó feketére van festve, és a vitorlázata is kékesfekete. A kalózkodásra minden szempontból megfelel.

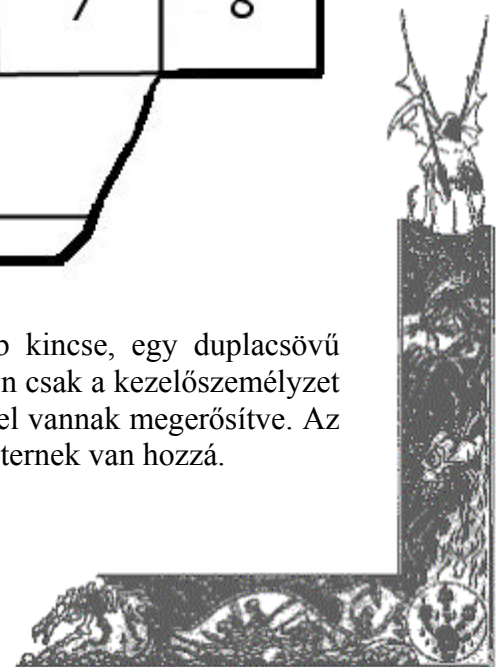
A kapitány Kerichald néven mutatkozik be. Erőtelmes férfi, aki az egész életét a tengeren töltötte. Izmos felsőtestét csak egy bőrmellény takarja, ezért még a fáklyák fényénél is jól látszanak kidolgozott izmai, és a harcok közben szerzett forradások és hegek. Azonnal a közös kabinba küldi a szárazföldi patkányokat. Ezt persze nem sértésnek szánta, mindössze így szokta nevezni azokat, ekik nem értenek a hajózáshoz, nem tengerészek.

A kabin, amit kapnak, láthatóan valamilyen raktárként funkcionál. Most ideiglenesen lett berendezve a JK-k számára. Meg is látszik a berendezésen. Durván ácsolt fekhelyek, amelyek majdnem betöltik az egész helyiséget. Éppen csak annyi hely van, hogy egy apró asztal, és egy utazóláda fér el benne. Csak nagyon szűken lehet közlekedni. A világításról egy olajlámpás gondoskodik. A JK-k a felszerelésüket az ágyuk aljában, illetve az utazóládjában tárolhatják.

Még aznap éjjel a hajó majd 50 mérföldet tesz meg a tengeren. Amint a nap előbújik, a kapitány egy kis szigethez, egy öblbe irányítja a hajót. Mint mondja, nem akar felesleges kockázatot vállalni. Most lehetőség nyílik arra, hogy a játékosok körülnézhessenek a hajón. Kerichald szívesen megmutat nekik mindent. Úgy beszél a hajójáról, a „Mariana”-ról, mintha legalábbis a szeretője lenne. Tulajdonképpen egy gyorstalpaló hajóismereti előadást tart.



1. A hajó orr részének egy kis kamrája. A kapitány legnagyobb kincse, egy duplacsövű tűzköppő van benne elhelyezve. Odabent igen szűk a hely. Éppen csak a kezelőszemélyzet fér el mellette. Az ajtaja és a helyiség falai abbitacél lemezekkel vannak megerősítve. Az ajtón egy nagy lakat lóg, kulcsa csak a kapitánynak és a tűzmesternek van hozzá.
2. Konyha és étkezdé.
3. Fedélközi raktér, most a JK-k szállása.





4. Legénységi szállás.
5. Tiszti kabin.
6. Lejárat a raktérbe és a legalsó részbe.
7. A tiszti étkezde és a kapitány dolgozószobája egyben. A JK-k is itt fognak enni az út során.
8. Kerichald kabinja, benne rengeteg értékes aranytárgy, ritka bútorok, fegyverek.
9. Fedett kormányfülke.
10. Az ügyeletes tiszttartózkodási helye.
11. A hajó raktere, most nagyrészt üres.
12. Fenéktér.

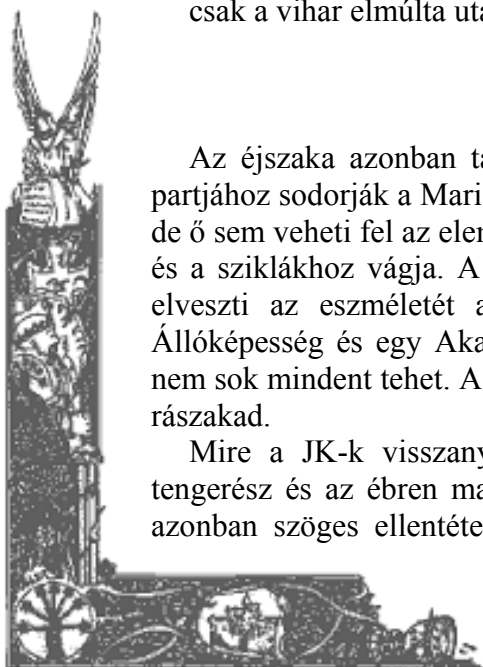
#### A hajóút során bekövetkező események:

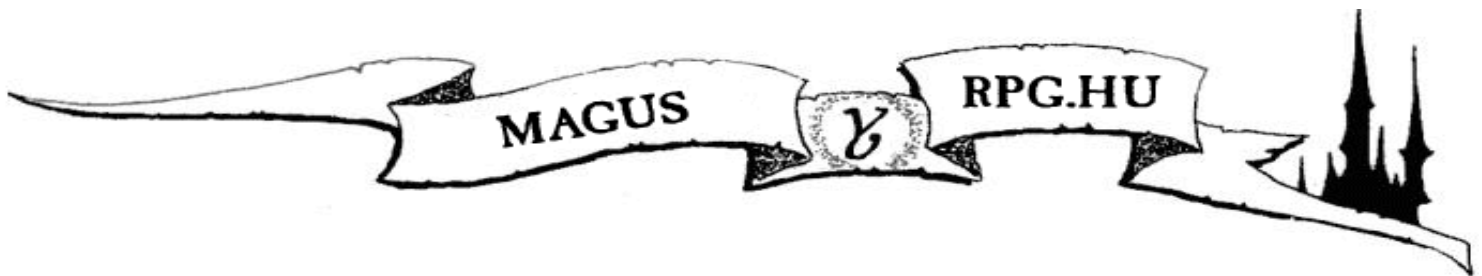
- Valamelyik, vagy akár több JK is tengeribeteg lehet. Ilyenkor persze a matrózok és a tisztek is állandóan rajtuk röhögnek. Csak tréfálkoznak, ugratják őket, nem kell komolyan venni. Öreg tengeri medvének, matróztársnak szólítják őket. Ha valaki mégis komolyan veszi, akkor könnyen a vízbe kerülhet. Ráadásul az Émelygés módosítók is érvényesek rá, ha harcolni akarna. Ezt azért lehetőség szerint kerülje el a KM, végülis nem ellenük kell harcolni. Esetleg a betegség „elősegítésére” egy kisebb vihart is be lehet mesélni.
- Egy shadoni járőrhajó támadja meg a Mariana-t. Nem jelent majd nagy kihívást a sokat próbált legénységnek, de nem árt, ha a JK-k is beszállnak a küzdelembe. Az ütközet után a segítőkész JK-knak nagyobb lesz a becsülete. Az ellenfél értékeit lásd majd az NJK-knál.
- A hajóútnak mindenképpen egy viharos éjszakán lesz vége. Az első vihar akár el is hagyható, bár az csak gyenge légmozgás volt ehhez képest. Kb. 5-6 nappal az elindulás utáni reggelen a kapitány közli a JK-kal, hogy aznap éjszaka partra teszi őket. Kezdhetik összepakolni a felszerelésüket. Megjegyzi még, hogy igen kalandos partraszállás lesz. Kerichald jóslata sajnos beválik. Az est leszálltával nagy vihar kerekedik. Ekkor a tengeribeteg JK-k különösen rosszul fogják érezni magukat. Az egész hajó inog és az eresztékek iszonyatosan recsegnek. A kapitány és a tengerészek azonban határozottnak látszanak, mindenki teszi a dolgát. A vitorlákat bevonák és felkészülnek a viharra. Kerichald a lábatlankodó JK-kat a kabinjukba küldi, és közli velük, hogy a partraszállás csak a vihar elmúltá után lehetséges. Épeszű ember ilyen időben nem próbál meg kikötni.

#### **A hajótörés**

Az éjszaka azonban tartogat még meglepetéseket. A hatalmas hullámok egy kis sziget partjához sodorják a Mariana-t. A kapitány mindent megtesz, hogy elkerülje a zátonyra futást, de ő sem veheti fel az elemekkel a harcot. A szél és a tenger ereje egyszerűen felkapja a hajót, és a sziklákhöz vágja. A legénység nagy része ekkor eltűnik a hajóról, és szinte mindenki elveszti az eszméletét az irtózatosságtól. A JK-knak esetleg dobhat a KM egy Állóképesség és egy Akaraterő próbát –2-vel. Akinek megvan, az eszméleténél marad, bár nem sok mindent tehet. A többiekre a berendezési tárgyak, a mennyezet, szóval szinte minden rászakad.

Mire a JK-k visszanyerik eszméletüket, a vihar már se híre, se hamva. Néhány tengerész és az ébren maradt JK-k éppen a károkat mérik fel. Az idő teljesen csendes, ez azonban szöges ellentéte a hajó állapotával. Egyszerűen nem is nagyon hasonlít korábbi

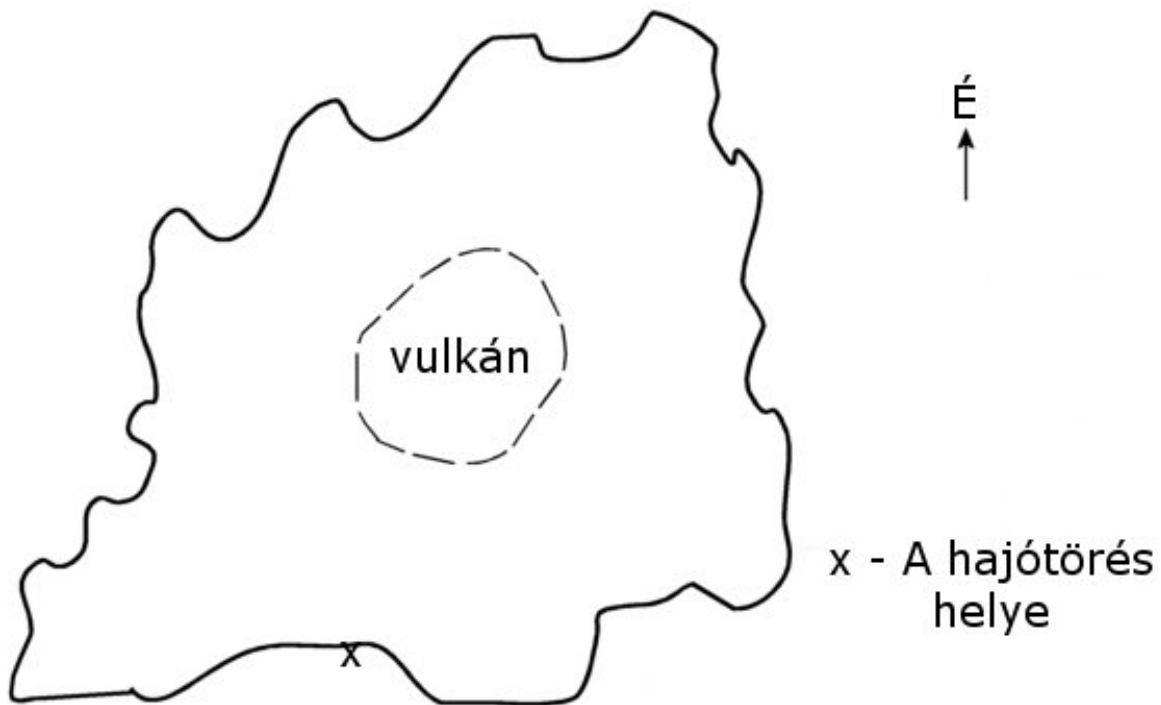




önmagára, középen kettétört, és az is csoda, hogy megmenekültek. Nem kis időbe kerül, mire a romokon keresztül az egykori fedélzetre jutnak. Még a legóvatosabbak is több sebből fognak vérezni, hiszen az elgörbült acéllemezek, és faszilánkok úton-útfélen eléjük kerülnek. Ezek persze nem lesznek komoly sebesülések, de azért 1k6 Fp-t mindenképpen megérnek. Persze teljes páncélzatban nem szerezhettek ilyen sérüléseket, de akkor meg biztosan beszorulnak valahová.

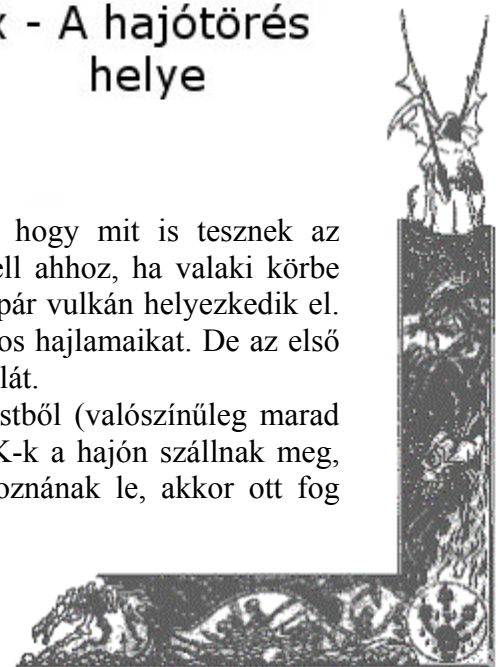
A vihar mindenkit megvisel a csapatban. Valamilyen szintű sebesülések, horpadások a páncélon, összetört felszerelési tárgyak, eltűnt fegyverek, stb. A hajósok zöme azonban nem volt ilyen szerencsés, ők az életüket is elvesztették. A kapitány holtteste a kormányfelépítmény mellett hever. Egy keresztárboc szakadt a fejére. Mindenütt kitekeredett halottak hevernek a szétszakadt fedélzeten. A többieket elnyelte a tenger. A legénység közül csak két matróz élte túl a vihart, ők is a karakterekkel tartanak. Biztosan a JK-t is, de elsősorban őket sokkolja a látvány.

A hajó a parttól mintegy 30 lábra fekszik, kissé megdőlve. A lejutás csak kötelekkel lehetséges. A sziget igen színes képet mutat, a partmenti főveny után rögtön erdő következik. Onnan pedig állatok, főként madarak zajongása hallatszik.



A JK-k most már magukra vannak utalva. Csak rajtuk áll, hogy mit is tesznek az elkövetkezendőkben. A sziget olya nagy, hogy kb. három nap kell ahhoz, ha valaki körbe akarja járni. 80%-át sűrű erdő borítja, közepén egy rég kialudt, kopár vulkán helyezkedik el. A KM most szabad kezét adhat a JK-knak, hogy kiéljék Robinsonos hajlamaikat. De az első éjjel beindulnak az események, amelyek továbbviszik a kaland fonalát.

Nem sokkal sötétedés után gyanús zajok hallatszanak a hajótestből (valószínűleg marad valaki a part közelében, ha más nem, akkor a két kalóz). Ha a JK-k a hajón szállnak meg, akkor lépéseket és recsegő hangokat hallanak. Ha máshol táboroznának le, akkor ott fog felbukkanni, és megpróbálja kifosztani őket.





Nos, az éjszakai látogató a sziget titokzatos lakója, egy boszorkánymester. Kifosztja éppen a hajó maradványait, mindenféle hasznos holmit keres. Ha meglepik, megpróbál elmenekülni, és intézze úgy a KM, hogy sikerüljön neki. Védekezésésképpen – esetleg támadólag, nézőpont kérdése – varázslatokat vet be. Kedvencei a villámmágia köréből kerülnek ki. Lényeg, hogy menekülése nem valami látványos, ráborít mindent az őt üldözőkre, de legalábbis nagyon sikeres lesz.

Az ismeretlen az erdő felé menekül, reggel természetesen lehet követni a nyomait. Éjjel is, bár ekkor biztos, hogy eltévednek. Ehhez persze szükséges a Nyomolvasás képzettség. Még így is elég nehéz lesz a feladat, mert a lecsapódó pára könnyen eltüntetheti a nyomokat. A maradék viszont egyenesen a sziget közepén álló hegy felé vezet.

A kialudt vulkánt néhány órás séta után el lehet érni. Itt azonban végképp eltűnnek a nyomok a sziklás terepen. Túl meredek ahhoz, hogy simán meg lehessen mászni, ráadásul a kövek sem túl stabilak, amelyekbe kapaszkodni lehetne. Aki megpróbálja, annak egyáltalán nem lesz könnyű. Egyre nehezebb lesz a feljutás, a kövek kicsúsznak a keze alól, kisebb-nagyobb horzsolásokat szerezhet. Gonosz KM-ek kőomlást is beiktathatnak.

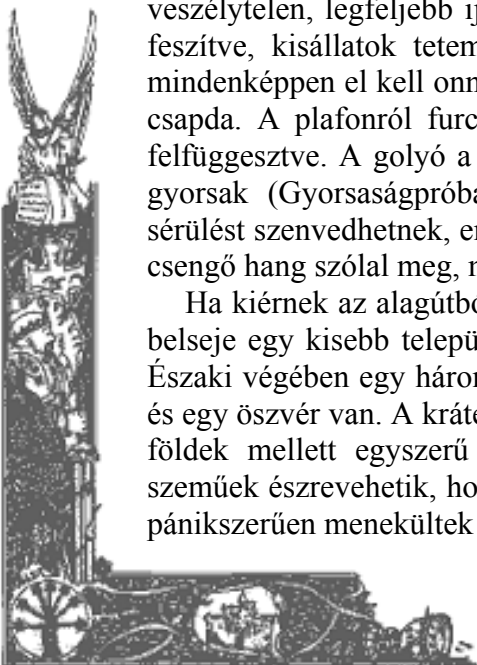
Ha veszik a fáradságot, és körbejárják a vulkánt, akkor rábukkannak a bejáratra. Az északi oldalon található, kb. 10 méter magasságban egy bemélyedés a hegyben. Itt van egy szűk járat, mely lefelé, a hegy belsejébe vezet. A lejáratot lentől nem lehet látni.

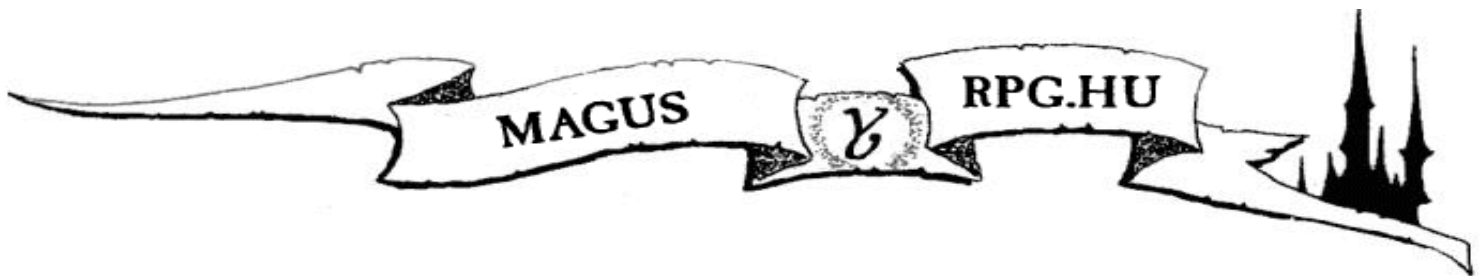
### Bodram

A járat igen szűk, de egy megtermett ember is elfér benne, ha jól összehúzza magát. Táncolni azért nem lesz hely. Az út apró lépcsőfokokból van kifaragva, ami csigavonalban halad lefelé. Néhány méterenként vaskarikák vannak a kemény gránitfalba fúrva, bennük egy kötél van átfűzve. Valószínűleg a felfelé kapaszkodást hivatott megkönnyíteni. Jó pár percen keresztül kell lefelé ereszkedniük, mire elérik a lépcső alját. Itt egy hosszú és egyenes folyosó vezet tovább északi irányban (már ha nem vesztették még el teljesen a térérzéküket, kivétel törpék). A folyosó végén halvány derengés látszik, a kijárat.

A boszorkánymester kissé paranoiás lehet, mert egy kis meglepetést készített az esetleges üldözőknek. A folyosó közepe táján egy súlyérzékeny csapda van elhelyezve. Ez igen veszélytelen, legfeljebb ijedtséget okozhat. Ugyanis a fal egyik mélyedéséből, egy fakeretre feszítve, kisállatok tetemei vannak felszegezve. A keret az egész folyosót elzárja, ezért mindenképpen el kell onnan távolítani. Ekkor lép működésbe a második, immár veszélyesebb csapda. A plafonról furcsa hangok kíséretében egy kőgolyó indul el, mely vasláncra van felfüggesztve. A golyó a legalacsonyabb ponton kb. 30 cm-re van a földtől. Ha a JK-k elég gyorsak (Gyorsaságpróba -2-vel), akkor megúszhatják. Ha nem sikerül, akkor komoly sérülést szenvedhetnek, ennek mértéke 2-3k10 Fp között változhat. Ezzel egyidőben egy éles, csengő hang szólal meg, mely egyúttal figyelmezteti a boszorkánymestert a behatólókra.

Ha kiérnek az alagútból, akkor igen meglepő látványban lesz részük. A vulkán kráterének belseje egy kisebb településre, uradalomra hasonlít. A kráter nagyjából 5-600 láb átmérőjű. Északi végében egy háromemeletes torony áll. Mellette egy karám, melyben néhány baromfi és egy öszvér van. A kráter többi része megművelt földekből áll és gyümölcsfákkal borított. A földek mellett egyszerű kunyhók állnak, melyek körül emberek mozgolódnak. Az éles szeműek észrevehetik, hogy a földeken szerszámok vannak eldobálva, mintha a földművesek pánikszerűen menekültek volna be házaikba.





A házak ajtaját bezárják, az ablakok spalettái becsapódnak. A kunyhók falai vulkanikus kővekből vannak összerakva. A körülményekhez képest ezért elég takarosak. Ha valamelyik ház ajtaját betörik, odabent csak halálra rémült embereket fognak találni. Különböző nemzetiségűek, de megszólalni egyszerűen képtelenek a félelemtől. Szinte minden cselekvésre képtelenek. Ha alaposabban megvizsgálják őket, akkor tarkójuknál furcsa, mágikus bélyegeket találnak. Ha van valakinek Rűnamágia képzettsége, akkor felismerheti, hogy Akaratirányítás bélyeg és hasonlók vannak rájuk tetoválva. Nem érdemes piszkálni őket, mert igaz ugyan, hogy a manakitörés látványos, de akár halálos is lehet.

A lakótorony környéke is igen csendes. Csak az állatok mozognak a karámban. Ha közelebb mennek a toronyhoz, akkor mögötte egy különös szerkezetet láthatnak. Egy nagy kosárból és hozzá kötelekkel rögzített selyemballonból áll. Tulajdonképpen egy léghajó, még ha így a JK-k nem is ismerhetik.

A torony kinézete kissé zord. Vulkanikus kőzetből épült, de valahogy sokkal idegenszerűbb, mint a parasztok kunyhói. Talán az a néhány csúnya vízköpő teszi a tetején, vagy a gyanús foltok a falakon. Az összhatás a lényeg, hátborzongató.

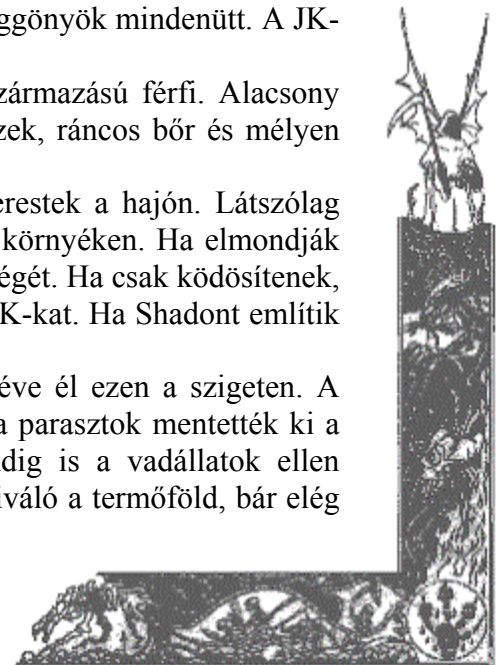
Ajtaja fából készült és pár helyen meg is van vasalva. Ugyan be van zárva, de egy ügyesebb tolvajnak nem okozhat különösebb gondot kinyitása. Azonban a zár ügyes kis csapdát rejt magában. Amint kinyílik, egy vékony csövecskén keresztül sav spriccel ki a zárat piszkálóra. A sav 2k6 Fp-t sebzést okoz és igen fájdalmas. Nehezen gyógyul be, igen ronda látvány. A sebhely ott keletkezik, ahol a KM jönnek látja, illetve a helyzetnek megfelelően. Ha az illető guggolva nyitotta ki, akár az arcán is érheti a sérülés. De mindezek megoldódhatnak, ha valaki egyszerűen berúgja az ajtót. Ekkor a sav a zárat kezdi el marni, és legfeljebb a csizmatalpra jut belőle.

Az ajtón túljutva egy kb. 20 láb átmérőjű, kör alakú terembe jutnak. Az egész helyiség egy lovagterem benyomását kelti. A padlót gondosan csiszolt kőlapok borítják. A falakon sok érdekes dolog függ, képek, drága faliszőnyegek. Itt van a karakterek hajójáról származó néhány dolog is, valamint ékszerek, sőt egy teljes lovagi páncélzat is. A keleti falon egy lépcső vezet fel a következő szintre. Ez a szint raktárhelyiségként funkcionál. Mindenféle ládák és bálák találhatóak. Ezek egy része a hajókról, másik része a parasztoktól származik. A második szint a boszorkánymester lakószobája, itt várja a JK-kat. Az egyik ablak alatt ül egy karosszékben. A szoba takarosán be van rendezve, szőnyegek és függönyök mindenütt. A JK-kat terített asztal és székek várják.

A boszorkánymester negyvenes éveinek végén járó, gorviki származású férfi. Alacsony emberke, akin meglátszanak mesterségének nyomai. Savmarta kezek, ráncos bőr és mélyen beesett szemek. A JK-kat kellemes társalgó stílusban szólítja meg.

Elsőként bemutatkozik, Bodramnak hívják. Érdeklődik, mit kerestek a hajón. Látszólag nem fér a fejébe, hogy egy gorviki kalózhajó mit kereshet ezen a környéken. Ha elmondják eredeti céljukat, szeme mohón felcsillan és azonnal felajánlja segítségét. Ha csak ködösítenek, akkor is segítséget ajánl, de ekkor Gorvikba fogja visszajuttatni a JK-kat. Ha Shadont említik úticélként, akkor nagyon jó magyarázatot kell kitalálniuk.

Kellemesen el lehet vele beszélgetni. Ő már több, mint húsz éve él ezen a szigeten. A léghajójával utazott, amikor egy vihar erre a szigetre sodorta. Őt a parasztok mentették ki a vízből, a hajó pedig csak később került elő. A helybeliek mindig is a vadállatok ellen harcoltak, de ő kitalálta, hogy a kráter belsejében is élhetnek. Itt kiváló a termőföld, bár elég







sokáig tartott kialakítani az új élőhelyüket. Azóta ő uralkodik felettük, és egyre azon munkálkodik, hogy el tudjon menni a szigetről. Már nem sok hiányzik ahhoz, hogy a hajójához elegendő selyem gyűljön össze, és ismét működőképes legyen. A kalózhajón is éppen azt kerestek, talán akad ott valamennyi.

Innen a JK-k dönthetnek, hogyan tovább. A szigetről hajóval, csónakkal elmenni szinte képtelenség az erős áramlatok miatt. Ha segítenek a boszorkánymesternek, akkor a dolgok simán mennek. Bodram csak azt tiltja meg, hogy a legfelső szintre menjenek. Ott van ugyanis a laboratóriuma, és nem szeretné, ha ott kíváncsiskodnának/lábatlankodnának.

Ha ellenségesen nekirontanak, akkor Bodram sem habozik bevetni a hatalmát. A felső szintről négy, émelyítő szagot árasztó zombi dübörög le nehéz páncélban. A harc kimenetel kétséges lesz, mivel varázshatalmát is fitogtatni fogja. És ezt nem szabad lebecsülni.

Ha sikerül megölniük Bodramot, akkor számolniuk kell a boszorkánymester utolsó „meglepetésével”. Halála pillanatában a parasztok egy emberként üvöltene fel. Igen hátborzongató, és még a sokat edzett JK-k hátán is feláll a szőr. Szerszámaikat megragadva elindulnak a torony felé. Minden teketória nélkül felgyújtják a tornyot. Aztán türelmesen várakoznak, amíg a JK-k ki nem jönnek az égő toronyból. Mintegy 40-50 parasztra számíthatnak, közöttük gyerekek, asszonyok és öregek. Fegyvereik az egyszerű furkósbottól a cséphadaróig terjednek. Utolsó erejükig bosszút akarnak állni gazdájuk gyilkosain.

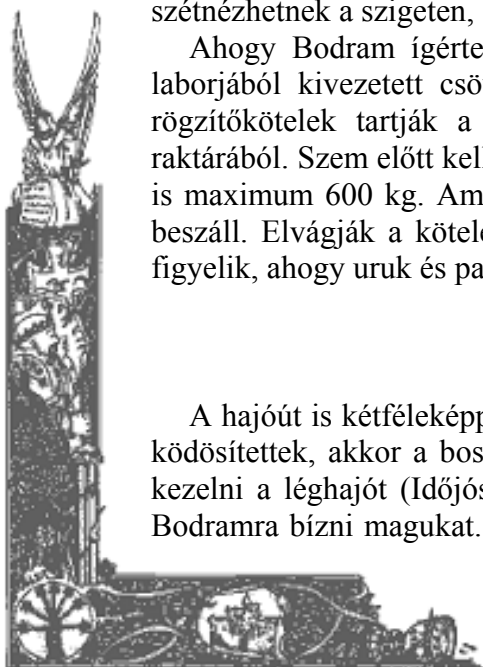
Sajnálatos módon a lakótorony leégésekor a léghajó is elpusztul. A JK-k ugyanott vannak, mint amikor a szigetre érkeztek. Minden esélyüket eljátszották a sziget elhagyására. Már csak egy erre járó hajóban reménykedhetnek. A hajó, mit ad Domvik, már másnap megérkezik. A tengeren messzire ellátszott a felszálló füst, és eljöttek megnézni, mi lehetett az. A JK-k bizonyára nem fognak örülni az érkezőknek, ugyanis az egy shadoni gálya, amin éppen hiány van a rabszolgákból. Kik lesznek az újak? ☺ A hajón levő katonák értékei megegyeznek a járőrhajón levőkével.

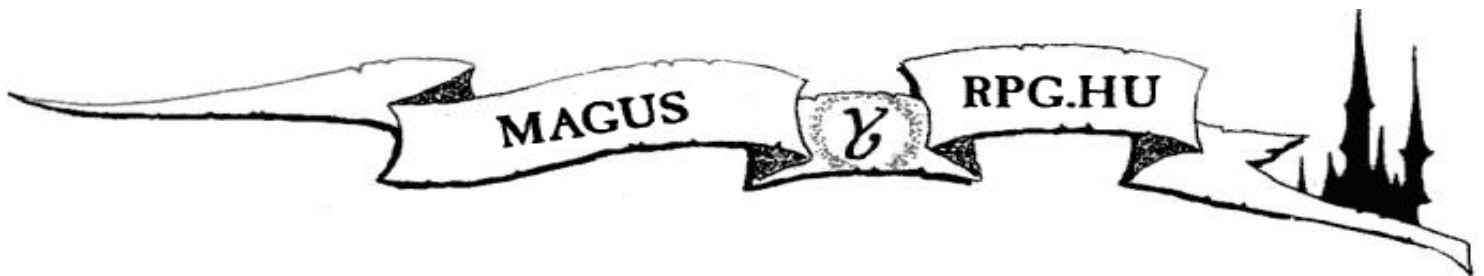
A selyemdarab beszerzése nem jelent gondot. A kalózhajón találnak egy egész bálányi dzsad selymet, és a kráterbe cipelhetik. Bodram néhány napot kér és a léghajó üzemképes lesz. Addig az egyik kunyhót kiürítetteti a JK-k számára. Ott fogják ezt az időt kivárni. Közben szétnézhetnek a szigeten, segíthetnek a boszorkánymesternek, vadászhatnak, stb.

Ahogy Bodram ígérte, a léghajó néhány napon belül elkészül. A boszorkánymester a laborjából kivezetett csövön keresztül valamilyen gázzal tölti fel a ballont. Már csak a rögzítőkötelek tartják a földön. Bodram felajánlja, hogy bármit magukhoz vehetnek a raktárából. Szem előtt kell azonban tartani, hogy a hajókosár kb. 2x2 láb, és a hajó teherbírása is maximum 600 kg. Amint megfelelő mennyiségű élelmet és vizet pakoltak be, Bodram is beszáll. Elvágják a köteleket, és máris emelkedni kezdenek. A parasztok eközben rettegve figyelik, ahogy uruk és parancsolójuk távozik az égbe.

### A léghajó

A hajóút is kétféleképpen alakulhat, attól függően, mit is mondtak el Bodramnak. Ha csak ködösítettek, akkor a boszorkánymester Gorvik felé veszi az irányt. Mivel senki nem tudja kezelni a léghajót (Időjósítás Mf, Léghajóirányítás Mf, navigáció Mf), kénytelenek teljesen Bodramra bízni magukat. Ha időközben meggondolják magukat – esetleg emlékeztetni lehet



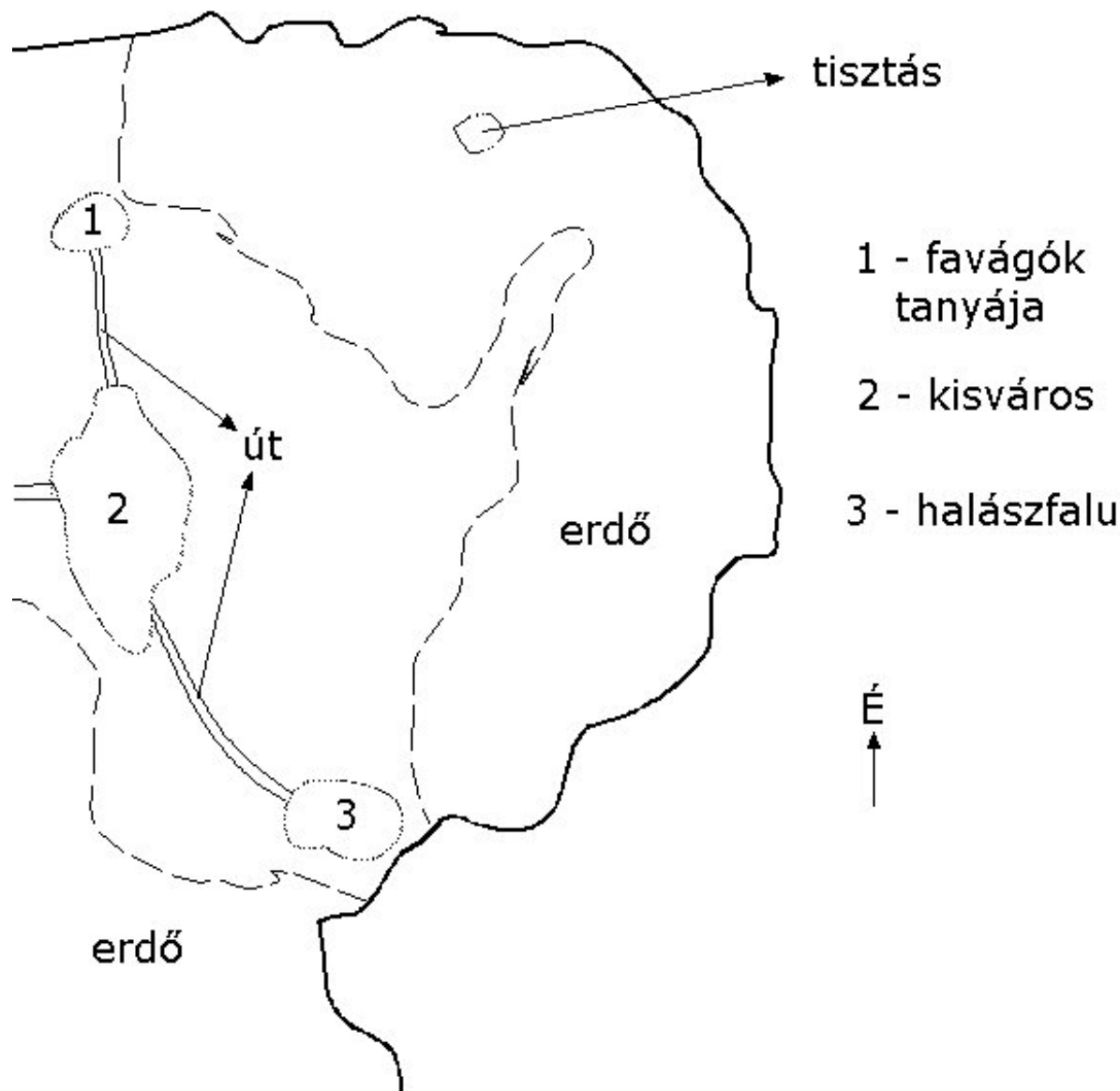


őket a herceg utolsó szavaira –, rögtön Shadon felé fordulnak. Ha továbbra is titkolóznak, akkor ez a megoldás nem lesz célravezető. Ugyanis viharba kerülnek, egy hevesebb szellőkés kiszakítja a ballont, akárhogy is igyekszik a boszorkánymester elkerülni. A gáz azonnal elkezd szivárogni. Bodram pontosan a szakadás alatt állt, így azonnal belélegezte a mérges gázt. Szinte azonnal maghal, görcsbe rándult testtel, habzó szájjal. Szerencsére a maradékot elfújja a szél, de azért dobjanak Egészségpróbát a karakterek. Siker esetén Gyengeség, sikertelenség esetén Émelygés tör rájuk. A vihar egyre inkább tombol, a hajó irányítás nélkül maradt, a tenger pedig félelmetes sebességgben kezd el közeledni a halálravált JK-k felé.

Zuhanás közben mintha egy apró fénypont látszódna a hánykolódó tengeren. A becsapódásnál mindenki elveszti az eszméjét, és 5k6 Fp-t is. Már egy shadoni gályán, láncraerve térnek magukhoz az életben maradottak. A történet szomorú véget ért...

A másik esetben nagyszerű ütemben haladnak a Shadoni Felföld felé. Nem egészen öt nap alatt érik el a partot. Bodram egy kis erdei ligetben teszi le a hajót. Már erősen kezd sötétedni, mire biztosak lehetnek benne, hogy nem vették őket észre. A környék eléggé elhagyatott, senki nem fogja zavarni a JK-k nyugalma. Az általános helyzet felvázolására álljon itt egy térkép. A települések egy napi járóföldön belül vannak a tisztáshoz képest.





A JK-k szabad kezet kapnak a feladat elvégzésére. Körbenézhetnek, de vigyázniuk kell, nehogy felismerjék őket. A kisvárosban biztosan kiszúrják a mágiahasználókat, így ott nem sok esélyük van. Az inkvizítor székhelye a kisváros templomában van, de ott megtámadni kész öngyilkosság. Mindig kíséri 4-6 paplovag, díszes páncélban. Pontos számuk eldöntése a KM feladata a JK-k összetételének, játéktudásának és erősségének ismeretében. Hamar nyilvánvalóvá válik, esetleg Bodram veti fel, hogy törbe kell csalni az inkvizítort. Ez pedig úgy a legegyszerűbb, ha egy szekta tagjainak adják ki magukat, a favágók, ill. a halászok között járkálnak és prédikálnak. Mindegy miről, csak lehetőleg nagy hülyeség legyen.

Amint pletykálni kezdenek az emberek az új szektáról, az inkvizítor is tudomást szerez róla. Ha ügyesek, és nyomokat hagynak, akkor még a helyet is ők választhatják ki az összecsapásra. Itt elég nagy a variációk száma, ez csak egy lehetőség, de a játékosok fantáziája biztosan nem ismer majd határokat. Az biztos, hogy a városban nincs esélyük, a



templomba hamar megérkezik az erősítés egy térkapun keresztül. Itt biztosan felőrlik őket. Ha sikerül legyőzni az inkvizítort, övék a pecsétgyűrűje.

### Befejezés

Már csak a hazajutás kérdése van hátra. Bodram, ha még életben van, akkor elviheti őket a léghajóval. De Bodramnak külön terve van a gyűrűvel. Ezért igyekszik majd megszabadulni a JK-któl, mielőtt elérnék Gorvikot. Mondjuk éjszaka kidobja őket a kosárból, esetleg megpróbálja egyiküket az uralma alá vonni mágiával. Ezt remélhetőleg észreveszik a játékosok, és ekkorra már a partok is láthatóak lesznek. Miután kimerülve és végsőkig elcsigázva hazaérnek, meglesz a jutalmuk.

Ha Bodram meghalt az inkvizítorral, és kísérőivel vívott csatában, akkor a JK-knak improvizálni kell. Legegyszerűbb az, ha megpróbálnak egy csónakot, kisebb hajót lopni, és azzal elmenni. Persze nem árt, ha valaki tud közülük hajózni, legalább alapfokon. Bár ez gorvikiaknál nem jelenthet problémát.

A herceg valóban nem lesz majd hálátlan, mindenkinek teljesíti az óhajait, szó szerint. Kérhetnek birtokot, házat, pénzt, nőt, ritkaságokat. Neki mindent megér a hatalom ezen jelképe, hiszen a gyűrű birtoklója Shadonban nem kezelhető egyszerű emberként. Még akkor sem, ha gorviki. Persze mindent megtesznek majd Domvik hívei, hogy visszaszerezzék, de az már egy másik történet...

A kaland igen szövevényes, sikeres megoldásig sok buktatón kell keresztüljutni. Éppen ezért nem kell fukarkodni a Tp-k osztásánál sem. Ennek elosztását a KM-re bízom, de jó szerepjátékkal ötvözve akár egy szintlépést is megérhet.

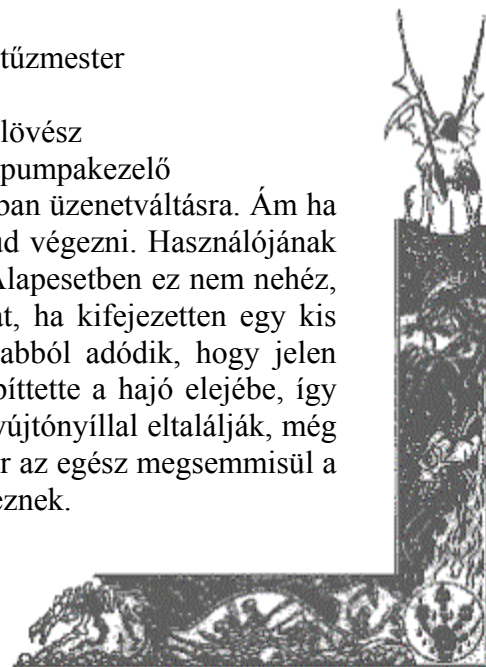
### Nem Játékos Karakterek

Mariana: Kerichald hajója, legfontosabb, hogy 500 STP-je van.

#### Tűzköpő:

KÉ: 15	Sebzés: 5k10	Minimális 4 fő
		kezelőszemélyzet:
CÉ: 50	Tám/kör 1/3	1 tűzmester
	:	
VÉ: 50	STP: 85	1 lövész
		2 pumpakezelő

A tűzköpőt főleg a toroni és az aszisz hajókon használják, általában üzenetváltásra. Ám ha két hajó elég közel kerül egymáshoz, akkor igen nagy pusztítást tud végezni. Használójának sikeres célzó dobást kell tennie, hogy eltalálja az ellenfél hajóját. Alapesetben ez nem nehéz, mivel a célpont igen nagy méretű, csak akkor jelenthet problémát, ha kifejezetten egy kis részét akarja eltalálni (pl. az egyik árbocot). Magas védőértéke abból adódik, hogy jelen esetben – miután egy támadás során szert tett rá – Kerichald beépítette a hajó elejébe, így sokkal inkább védve van, mintha a fedélzeten lenne. Ha azonban gyújtónyílal eltalálják, még így is végzetes lehet. Hiszen ha felrobbannak a naftatartályok, akkor az egész megsemmisül a kezelőszemélyzettel együtt és a hajótestben is jelentős károk keletkeznek.





Ennél az oknál fogva a kapitányok jól meggondolják, mikor használják a tűzköpőket. A kalózok viszont tartanak tőle, mivel nem tudni, a kapitánynak éppen milyen napja van. Ő nem igazán fél attól, hogy használja.

Csak három körönként lehet újra használni, hiszen a tüzmasternek le kell hűtenie a csövet, a pumpakezelőknek fel kell töltenie a tartályt és a lövésnek céloznia kell. Jelen esetben egymás után két körben is tudnak löni, mivelhogy duplacsövű a ritka szerkezet. A tűzköpő által kilövellt csóva 0,5 láb széles és 15-20 láb hosszú. Környezetében minden gyúlékony anyag azonnal lángkap. Ezenkívül, aki a láng útjába kerül, az 2k10 lábat hátrarepül (egyszerűen felkapja a tűzcsóva), és a sebzést is elszenvedi.

A tűzköpők használatának van egy másik hátránya is, Ez pedig az, hogy minden második lövés után 25% az esély arra, hogy a szerkezet meghibásodik és felrobban. Ezért alkalmazzák olyan ritkán, és általában rabszolgákból áll a kezelőszemélyzet. Ez a meghibásodási esély a jeladásnál nem érvényesül, ekkor ugyanis nem használnak fel egyszerre annyi naftát. A toroni és az abasziszi flottán kívül csak nagyon ritkán találkozhatunk velük.

A következőkben leírt harcértékek fegyverrel együtt értendők, a harci helyzetből, lovas harcmodorból eredő módosítók külön számítandók ehhez. A KM persze változtathatja ezeket, csak egy körülbelüli értéket igyekeztem megadni.

#### Kalózok:

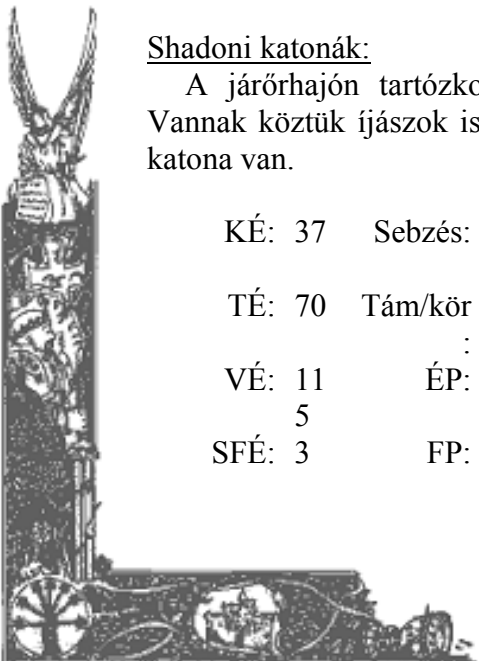
Könnyű bőrvértjük van, szablyákkal és tengerészkardokkal harcolnak. Kerichald értékei az egyszerűség kedvéért: 10-zel magasabbak a harcértékei, és 10-zel több Fp-je van. Illetve rendelkezik 20  $\Psi$ -tal is.

KÉ: 40	Sebzés: 1k6+2	AME: 2	Jellem: Káosz
TÉ: 75	Tám/kör 1	MME: 3	
	:		
VÉ: 12	ÉP: 13	Méregellenállás 6	Max. Tp: 80
0		:	
SFÉ: 2	FP: 60	$\Psi$ : -	

#### Shadoni katonák:

A járőrhajón tartózkodók értékei. Hosszú- ill. rövidkardjuk van, láncinget viselnek. Vannak köztük íjászok is, CÉ-jük 45, könnyű nyílpuskát használnak. Az őrhajón kb. 20-25 katona van.

KÉ: 37	Sebzés: 1k6+1/1k1	AME: 4	Jellem: Rend
	0		
TÉ: 70	Tám/kör 2	MME: 4	
	:		
VÉ: 11	ÉP: 12	Méregellenállás 5	Max. Tp: 60
5		:	
SFÉ: 3	FP: 55	$\Psi$ : -	





### Domvik-pap:

Szintén a járőrhajón utazik, csak akkor érdemes bemesélni, ha a KM szerint a katonák nem nyújtanak elég kihívást a játékosoknak.

KÉ: 25	Sebzés: 1k10	AME: 34	Jellem: Rend
TÉ: 50	Tám/kör 1	MME: 36	Mp: 50
	:		
VÉ: 10	ÉP: 10	Méregellenállás 4	Max. Tp: 400
0		:	
SFÉ: -	FP: 50	Ψ: 30	

### Bodram:

10. szintű boszorkánymesternek minősül, sokat látott, nem könnyű átverni. Dobótört és kézi nyílpuskát is használ, melyekre saját készítésű mérgét keni. Ez egy 8. szintű méreg, azonnali hatású, rövid ideig hat az idegrendszerre. Görcsöt okoz, sikeres Egészségpróba esetén emellett 2k6 Fp-t, sikertelenség esetén 3k10 Fp-t veszít. Varázslatait leginkább a Villámmágia köréből meríti, kedvence a Villámlánc, Bebörtönzés. Rendelkezik Hatalom Amulettjével is, ha a KM jól kijátssza, szinte legyőzhetetlen.

KÉ: 45	Sebzés: 1k6	AME: 51	Jellem: Káosz
TÉ: 65	Tám/kör 2	MME: 49	Mp: 70
	:		
VÉ: 10	ÉP: 6	Méregellenállás 3	Max. Tp: 600
6		:	
CÉ: 40	FP: 70	Ψ: 45	

Fegyverdobás (dobótör)	Mf	Nyelvtudás (shadoni)	Af, 5
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Álca/álruha	Mf
Hátbaszúrás	Mf	Démonológia	Mf
Csapdaállítás	Mf	Lopózás/Rejtőzés	120%

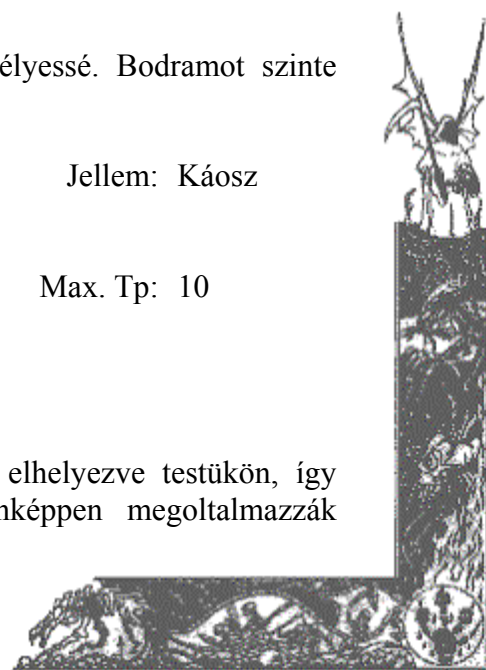
### Parasztok:

Inkább nagy számuk, mintsem harcértékeik teszik őket veszélyessé. Bodramot szinte istenként tisztelik, köszönhetően a mágikus bélyegeknek.

KÉ: 15	Sebzés: 1k3	AME: -	Jellem: Káosz
TÉ: 35	Tám/kör 1	MME: -	
	:		
VÉ: 50	ÉP: 7	Méregellenállás 2	Max. Tp: 10
		:	
SFÉ: -	FP: 30	Ψ: -	

### Zombik:

Tudattal felruházott élőhalottak, 4-en vannak. Tetoválás van elhelyezve testükön, így közvetlen szimpatikus viszonyban állnak Bodrammal. Mindenképpen megoltalmazzák





teremtőjüket, és egyáltalán nem hasonlítanak az egyszerű élőhalottakra. Láncingjuk van, hosszúkarddal harcolnak.

KÉ: 40	Sebzés: 1k10	AME: Immunis	Jellem: Káosz, Halál
TÉ: 80	Tám/kör 1	MME: Immunis	
VÉ: 11	ÉP: 25	Méregellenállás Immunis	Max. Tp: 200
0			
SFÉ: 3	FP: -	Ψ: -	

#### Domvik-paplovagok:

Mindannyian leiosz thairák, feladatuk, hogy megvédjék és segítsék a taleioszt. Hófehér lovagi kardjuk van, közepes pajzsuk, és félvértezet egészíti ki felszerelésüket. Jól megtermett férfiak, tiszteletet és a hitetlenekben félelmet keltő megjelenéssel. A KM-nek esetleg nehézséget jelenthet majd, hogy megfelelően kijátssza szerepüket, ehhez ajánlanám a P-PL II ide vágó részének elolvasását (50-58. o.). Varázshatalmuk, ötvözve harci tudásukkal még a legbátrabbakat is elrettentheti. A lovas harcmodort részesítik előnyben (lásd MTK), de a földön is megállják helyüket.

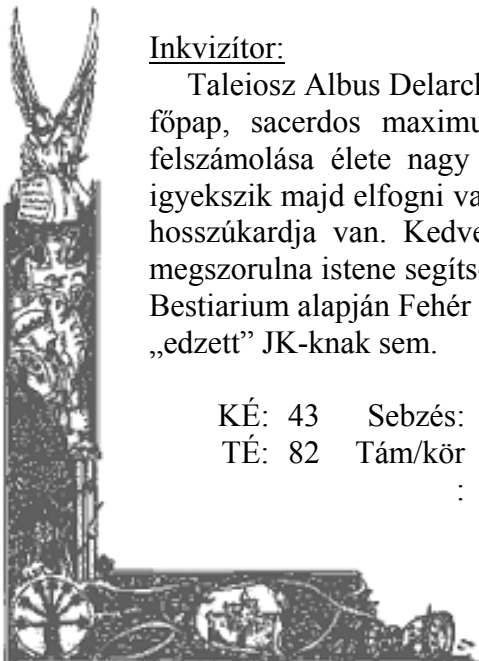
KÉ: 35	Sebzés: 2k6+4	AME: 39	Jellem: Rend
TÉ: 90	Tám/kör 1	MME: 37	Mp: 62
VÉ: 14	ÉP: 15	Méregellenállás 7	Max. Tp: 500
5			
SFÉ: 6	FP: 80	Ψ: 33	

Fegyverhasználat (lovagi kard)	Mf	Fegyvertörés	Mf
Nehézvértviselet	Mf	Pusztítás	Mf
Lovaglás	Mf	Hadrend	Mf

#### Inkvizítor:

Taleiosz Albus Delarchen Antomorának hívják, öszes, átható tekintetű férfi. Rangja szerint főpap, sacerdos maximus. Vallási meggyőződése megingathatatlan, az eretnek szekták felszámolása élete nagy célja. Persze a gorvikiakkal nem fog kesztyűs kézzel bánni, de igyekszik majd elfogni valamelyiküket, hogy kivallathassa. Láncinget visel a ruhája alatt, egy hosszúkardja van. Kedvenc varázslatai a Természet szférából valók, ha azonban nagyon megszorulna istene segítségét kéri, és egy Hős siet segítségére (lásd P-PL II, 61. oldal; vagy a Bestiarium alapján Fehér angyal a 136. oldalon). Nos, ez már tényleg nem lesz piskóta még az „edzett” JK-knak sem.

KÉ: 43	Sebzés: 1k10	AME: 55	Jellem: Rend, Élet
TÉ: 82	Tám/kör 1	MME: 54	Mp: 90





VÉ: 13      ÉP: 12      Méregellenállás 6      Max. Tp: 900  
5  
SFÉ: 4      FP: 95      Ψ: 48

Ósi nyelv ismerete (Lingua Domini)	Mf	Fegyverhasználat (hosszú kard)	Mf
Démonológia	Mf	Kínzás	Mf
Méregsemlegesítés	Mf	Történelemismeret	Mf
Mágiaismeret (boszorkány és bm)	Mf	Lélektan	Mf
Élettan	Mf	Hajózás	Mf

**Sok sikert és jó játékot kívánok  
mindenkinek!**

