

Kedves Kalandmester,

*Ez a dokumentum a modul hangulatkeltőjéhez szükséges információkat és instrukciókat tartalmazza. Nem titkolt célunk, hogy a játékosoknak elküldött hangulatkeltő minél jobban reflektáljon az általuk megalkotott karakterekre, és a belőlük álló csapatra, ezért a kalandozók életútja és jártasságai alapján szeretnénk eléjük tárni azokat az ismereteket, melyekre még szükségük lehet az induláshoz - ebben pedig a Te segítségedet kérjük.*

*A hangulatkeltő ugyanis nem más, mint egy sablon, melyet úgy írtunk meg, hogy az a fent említett okokból és kritériumok mentén kiegészíthető legyen egy koherens alkotássá. Természetesen eme sablon kitöltésének is megvannak a maga szabályai.*

*Az alábbiakban ennek a mintának egy kezdetleges verziója látható, melynek a bevezető és befejező része fix. A turpisság ennek megfelelően a középső részben található, ugyanis ebbe a szekcióba kell behelyezned bizonyos dolgokat.*

*Ezek a dolgok kötelezően kiadandó, és opcionálisan kiadható információkat és pletykákat jelenthetnek. Ezeket külön szedték **Tények** illetve **Pletykák** szekciókra. A Tények menüpontban számozva, a Pletykák menüpontban pedig betűkkel ellátva jelöltük meg a különböző állításokat.*

*Előbbiben az 1-3 állítás mellett szemfülesebbek (vagy kicsapongóbban olvasók) talán fel is fedezhették, hogy szerepel egy [kötelező] felirat. Ennek jelentése, hogy **mindenféleképpen szerepelnie kell** az általad kiegészített hangulatkeltőben. Az érdekesség a fennmaradó tényeknél és pletykáknál kúszik be a képbe; minden állításnál meghatároztuk, hogy azt a karakterek milyen kaszt esetében, milyen képzettséggel vagy származással rendelkezve szerezhettek róluk tudomást. Külön felsoroltuk azokat a képzettségeket, kasztokat, származást, amelyek jogosulttá tesznek ezen információk megszerzésére. Kicsit lejjebb görgetve találjátok meg a felsorolást, illetve mögöttük, hogy mely állításokat lehet megszerezni általuk*

*Vegyük például a 4-es állítást: Megszerzésére jogosítanak a Hamiskártya Af/Mf, az Álcázás/álsruha Af/Mf, illetve a Mellébeszélés Af/Mf képzettségek, továbbá a fejvadász és a tolvaj kaszt. **FONTOS:** a kasztok esetében zárójelbe tettük, hogy melyek azok a speciális feltételek, amelyeknek teljesülnie kell az információ megszerzéséhez; tehát ebben az esetben az információt akármilyen tolvaj megszerezheti, de csak olyan fejvadász teheti meg ugyanezt, aki Észak-Ynevi rendhez tartozik (pld. toroni iker). A félreértések elkerülése végett kiemeljük, hogy egy információ megszerzéséhez elegendő egyetlen képzettségnek vagy kasztnak meglennie ahhoz, hogy a játékosok megszerezzék.*

*A hangulatkeltő azon részeit, ahová behelyettesítéseknek kerülniük kell kapcsos zárójellel >>[]<< jelöltük. A jelen dokumentumban olvasható primitív hangulatkeltőben a középső részt nem összefüggő egészként írtuk meg, hanem példamondatokat készítettünk. Ezek alól kivételt képez a vastag betűvel szedett és aláhúzott első mondat; itt ugyanis a megbízó nevét a csapat által választott hangulatkeltő alapján kell beírni.*

*Mindegyik másik esetben a mondatoknak a karakter nevét, és az általa megszerzett információt kell tartalmaznia, ahol **semmiféleképpen nem a szám, vagy a betűjel szerepel, hanem a teljes mondat**. Ez természetesen igény szerint alakítható (a lényeg, hogy az információ ne vesszen el a mondat vagy mondatrész átalulása végett), illetve a mondatok között szerepelhetnek kiegészítő szövegrészek; mi javasoljuk, hogy a végleges, általuk elküldött dokumentum se haladja meg nagyon az 1 oldalt.*

***Példa:** A Kálesz Kubálesz csapata az első bemesélést választotta. A csapat egyik tagja, Kubálesz Kálesz egy ifini tolvaj. Sorrend szerint a Kalandmester nem akarja, hogy a kötelező információk szerepeljenek a legelső helyen, ezért úgy dönt, hogy a 4-es állítással nyit:*

„Nyomozásokat közben felsejlik bennetek a gondolat, hogy Görbe Vodok, a megbízótok talán komolyabb dolgokat is titkol előletek, és elképzelhető, hogy az ügy monumentálisabb, mint elsőre gondoltátok. Kubálesz Kálesz képességeit kihasználva sikeresen kiderítette, hogy a Kobra-kézvárosi cégnek meggyűlik a baja egy névtelen, újonnan felbukkant tolvajcégvel, amit az úgynevezett Ébren Álmodó vezet.”

*Mint azt korábban említettük, a három darab kötelező állításnak szerepelnie kell a hangulatkeltőben. Ezen felül javasoljuk, hogy mind az opcionális tények, mind a pletykák közül válogassatok néhányat, lehetőleg az utóbbiból kevesebbet - ennek megítélését szintén rátok bízunk, de a túl sok valószínű, vagy irreleváns állítás magában hordozhatja a veszélyt, hogy tévútra viszi a későbbiekben a játékosokat.*

*A pletykák esetében **fontos** megjegyeznünk, hogy az I sorszámútól az utolsóig egyik sem szerepel egyetlen képzettség, kaszt, vagy származási hely mellett sem. Erre a válasz, hogy ezeknek az információknak akárki és akárhogy a birtokába juthat bárminemű megkötés nélkül. Amennyiben ezek közül szimpatikus valamelyik, élhetsz a k5-ös dobás lehetőségével.*

*Mint láthatod, az **Előttörténeti elemek** fejezetben nem található olyan felsorolás, mint a kasztok vagy képzettségek esetében. Mivel az előttörténetek változatosak lehetnek, ezért annak megítélését, hogy valamely (akár több) karakter esetében bizonyos előttörténeti motívumok alapján tudsz-e információt megosztani, és hogy melyik az az információ, rád bízunk.*

*Továbbá csatoltuk részedre egy másik dokumentumot is. Ebben egy olyan használható verzióját látod a sablonnak, ami már egy folytatólagos szöveget tartalmaz, és egy nagyon egyszerű formát kapott - a dolgod csupán az információk behelyettesítése (létszámtól függően bővítése vagy szűkítése szükséges lehet, kreativitás függvényében pedig bővítése és alakítása lehetséges).*

*Ezennel az általunk adható összes szükséges információ a rendelkezésedre áll a hangulatkeltő kiegészítéséhez. Minden más az Ishidu által részedre továbbított paksamétában található, mely a csapatod anyagát tartalmazza. Reméljük, hogy ez a folyamat számodra is hangulatkeltőként szolgál majd a kalandhoz. Találkozásunkig pedig jó felkészülést kívánunk!*

*Maga a sablon:*

Vállaltatok. Megannyi év, teljesített kaland áll a hátatok mögött, így kellő tapasztalattal - ki-ki a maga módján -, kezdtek e rejtélyes szekta utáni nyomozásba. A sokat látott kalandozó tudja, hogyan keressen; és ha keres, akkor bizony talál is.

Néhány Holdtöltét követően, fáradozásaitokat siker koronázza, s mint a kyr sakk mesterei a táblát látjátok át, hogyan fest aktuálisan Abaszisz fővárosának, Ifinnek a látképe.

**Nyomozásotok közben felsejlik bennetek a gondolat, hogy [], a megbízótok talán komolyabb dolgokat is titkol előletek, és elképzelhető, hogy az ügy monumentálisabb, mint elsőre gondoltátok.**

[], képességeit kihasználva sikeresen kiderítette, hogy [].

Mindeközben [] nyomokat talált arra, hogy [].

Továbbá [] pedig [] segítségével azt a felfedezést tette, hogy [].

Az egyik fogadóban töltött éjszakátok során []-nek egy pletykásabb örömlánytól sikerült kiderítenie, hogy [].

Az Ifini Arénában tett kikapcsolódásokatok során []-nek []-el sikerült kiderítenie, hogy [].

Az első szektától, amit becserkésztetek és levadásztatok azt is sikerült kiderítenetek [].

[], egy régi barátja, [] által az átlagos ár feléért jutottatok információhoz, hogy [].

[], nek a napokban sikerült összebarátkoznia egy részeges hajóskapitánnyal, aki egy áttivornyázott éjszaka után mondta el, hogy [].

Saját, vagy az ivók padjait koptató helyiek pipájának füstjében tanakodva a magatok módján nem tudhatjátok, hogy a megszerzett információk közül melyik pletyka, és melyik az igazság. Egy dolog egészen biztos; úgy érzitek, hogy a lehető legalaposabban jártatok el, és a megszerzett információk közül egy határozott, makacs tényként emelkedik ki: a fülesetek arról, hogy a bőrművesek utcája sarkán valóban van egy cipésműhely, ahol egy különös szekta verhetette fel tanyáját.

Mindig lenne még egy korsó, még egy kupa, és még egy fogás, amit egyre nehezebb az

asztalon, vagy a söntés mögött hagyni, de már nem fecsérletek tovább az időt. Elindultok utánajárni a dolognak, mert a korszó, a kupa, és a fogásról való lemondásnak is oka van; vállaltátok.

Tények:

1. Görbe Vodokot elfogták, záros határidőn belül, soron kívül be fogják zárni a Tűtoronyba. [kötelező]
2. Egy ismeretlen madárszörny repült ki a Tűtorony tetejéből. [kötelező]
3. Egy új ünnepség lesz Ifinben, ahol hőlégballonok és egy léghajó járja körbe a város egét [kötelező].
4. A Kobrák céhének meggyűlik a baja egy névtelen, újonnan felbukkant tolvajcéhvel, amit az úgynevezett Ébren Álmodó vezet.
5. A városban megnövekedett a pyarroniták, kifejezetten a Dreina-hívők száma – ismeretlen okból.
6. Az áfiumárusok és a különböző drogárusok elkezdtek összegyűlni az úgynevezett Ébren Álmodó szervezete alatt.
7. Görbe Vodok a legkeresettebb felhajtó és spicli a városban. Mindemellett az egyik legjobb informátor
8. Morgena visszatérével lényegesen megnövekedett a kéjszekták száma Abaszisz szerte, de főként Ifinben.
9. A Morganios-ház csupán három éve megerősödő hercegkapitányi ház, rövid időn belül akkora méretű vagyona tettek szert, hogy híressé váltak ezáltal az országban.
10. Az utóbbi idők legnagyobb gladiátor bajnoka egy Gador nevű aszisz alak, állítólag pusztá kézzel végzett egy mantikorral.

Pletykák:

- A. Egy Kreig Roch nevű bárd Ifinbe érkezett a napokban. Azt pusmogják, az arénában fog zenélni. Kollégái szkeptikusan állnak e dologhoz, ugyanis Kreig Roch dalai és versei harci láz helyett inkább letargiát okoznak.
- B. Belviszályt okozott a törpék között, amikor Bofkar mester elsőszámú tanítványa azt a javaslatot tette, hogy térjenek vissza Tarinba.
- C. Az Ishan Perenna rendezésével bemutatott Holdfényember hatalmasat bukott.
- D. Az Otlokir nagykirálynál megpróbálták a városba érkezett goblinok közbenjárni Menegle hitének megtűrt vallások közé vételével kapcsolatban. Mivel senki nem értette, miről van szó, a goblinok küldetése és életük csúnya véget ért.
- E. Egy Erionból érkezett legénybúcsú csapat nyom nélkül tűnt el a városban néhány nappal ezelőtt éjszaka. Senki nem keresi őket.
- F. Egy Gar Tredelas nevű alak feltűnő álszakállal nagy fejboldulást okozott a belvárosban, amikor megpróbált embereket meggyőzni arról, hogy itt a világvége. Aktuálisan az ifini barakk börtönében várja a sorsát. Valószínűleg szabadon fogják engedni.

- G. Két héttel ezelőtt az utóbbi időben legjobban várt gladiátorküzdelem csúfos véget ért, mikor is – mint utólag kiderült -, egy kalandozó keveredett a viadorok közé. A délvidekről érkezett Manase nem váltotta be a hosszú harc reményét, és egy csapás által múlt ki. A szakértők még most sem értik, hogyan történhetett meg ilyen tévedés.
- H. Egy – azóta a várost már elhagyó – törpe minden bizonnyal kedvtelesből vert utcai zsebeseket és hajléktalanokat. A beszámoló alapján az indíték, hogy nem adtak részére információt.
- I. Az óváros közeli városrészt rettegésben tartotta egy ismeretlen helyről elszabadult iblogh. Az illetékes szervek három óra kitartó harcban – kalandozók bevetése nélkül – hatástalanították az ... objektumot?
- J. Nagy műsor volt a főtéren, mikor egy magát „A Fecskének” nevező kalandozót kivégeztek. A bűne az volt, hogy egy városőrtől kérdezett összefüggéstelen dolgokat személyek, tárgyak, és egy ismeretlen gyilkos helyéről és indítékairól. Az eset verekedésbe és gyilkosságba torkollt. A Fecske utolsó szavai: „Pedig engem tehetségesnek találtak.”
- K. A városőrök fől számoltak egy állítólagos Morgenita kéjszektát. A nyomozás során kiderült, hogy a csak férfiakból álló szekta nem az Árnyak Úrnőjének követői voltak, hanem ex-pentádi kalózok. Sajnálatos körülmények között mindenki életét veszítette.
- L. Szemtanúk szerint egy ismeretlen jelenés szelte át az égboltot, amely felháborodást keltett. Többen úgy gondolják, vagy vélték látni, hogy maga Lándzsás Erik az, aki visszatért Abasziszba. A visitorok rettegnek.
- M. Egy hónappal ezelőtt érkezett rowoni követ erőteljesen illuminált állapotban érkezett a városban. Több ór és visitor földig verését követően derült fény arra, hogy maga a próféta, Airun al Marem áruhás személyét tisztelhetjük a jövevényben, aki csupán kikapcsolódás végett érkezett Ifinbe. A rendfenntartók közül senki nem veszítette életét.

Írás/olvasás Mf – 5, 7, A, C

Ósi nyelv ismerete Af/Mf – 8, G

Heraldika Af/Mf – 5, 9

Legendaismeret Af/Mf – 7, 8, C, G

Történelemismeret Af/Mf – 5, 8

Vallásismeret Af/Mf – 5, 8

Méregkeverés/semlegesítés Af/Mf – 6, E, H

Etikett Af/Mf – 5, 9, 10, A, C

Nyomolvasás eltüntetés Af/Mf – 5, 7, F

Szexuális kultúra Mf – 5, 6, 8, 10

Értékbecslés Af/Mf – 5, 7, 9, E

Hajózás Af/Mf – 5, 6, 7, 9

Kocsmai verekedés Af/Mf – 7, 10

Hamiskártya Af/Mf – 4, 6, F, H

Álcázás/álruha Af/Mf – 4, 6, D, E, H

Mellébeszélés Af/Mf – 4, 6, D, H

Kasztok:

Lovag (bármilyen) – 5, 8, 9, A, C

Gladiátor (bármilyen) – 6, 7, 10

Fejvadász (Észak-Ynevi) – 4, 6, 9, D, E, F

Harcos (Falánxharcos, Toroni elitharcos, Toroni Ezüstkard Bajnok, Bajvívó) – 5, 7, 8, 9

Tolvaj (bármilyen) – 4, 6, 7, D, H

Bárd (bármilyen) – 5, 7, 8, 10, A, C, H

Pap/paplovag (Dreina, Krad, Noir, Morgena, Uwel, Doldzsah, Orwella, Ranagol, Ellana, Kadal, Adron) – 5, 6, 8, C, D, E

Szerzetes (Ravator) – 5, 6, 8, E, H

Boszorkány (bármilyen) – 4, 5, 6, 8, E

Boszorkánymester (bármilyen) – 4, 6, 7, E

Varázsló (Északi) – 5, 7, 9, E, G

Származás:

Quirroneia - 5, 6, 8, 9, D

Törpe származású - 5, 9, B, H

Pyarron és Pajzsállamok - 6, 9, A, C

Előttörténeti elemek:

Ismerősök, informátorok, barátok, ellenségek, rend vagy szekta, a karakteralkotásban választott kaland - indokolt esetben bármelyik

