Aznap éjjel daloltak a csillagok

A **VI. Regélő Főnix Találkozó** Kalandmodulja,
6-7. tapasztalati szintű játékosok részére

A *Hallottalak Suttogni* című kampány bevezető kalandja

Helyszín: Tiadlan, Köves Elya - Marakon
Idő: P.Sz. 3724, Kyel első, A Szándék Hava
Írta: Számel-Kovács Barbara - Caledonia és Számel Attila - Mercury

Tartalomjegyzék

Előszó és köszönetnyilvánítás 1
Megjegyzés a kalandmesternek 3
Hangulatkeltő novellák 4
I. Hangulatkeltő novella Nagy Tibor - Lui tollából 4
II. Hangulatkeltő novella - Caledonia tollából 6
Eseményvázlat 10
A modul helyszíne 11
Marakon története és legendája 13
Háttér 15
I. Bemesélés 17
II. A fürdő és Marakon 20
Opcionális mini küldetések 21
A merénylet 23
Azúr páva 25
Taverna jelenet 26
III. Második nap 29
Kripta jelenet 32
VI. Végjáték 36
V. Epilógus 40

Függelék 42
Mini küldetések 42
Az Ősi Boszorkány Temető 42
A félelem fája 44
A szivárványszín gyertya 47
Az igazság Otomír szájából 49
Extra küldetés: „Nagyon finom” 50
A kaland főgonosza 51
Nem Játékos Karakterek 52
Varázstárgyak, helyszínek, fogalmak 62
Térképek 64

Kalandozóvá válás

Sosem tartoztam azon emberek sorai közé, akik misztikumot rendelnek a számokhoz. Amikor elkezdtük írni Mercuryval a modult, azonnal világossá vált számomra, hogy mekkorát tévedtem. *Hat* évvel ezelőtt, remegő lábakkal léptem be egy emberektől nyüzsgő terembe. Rengeteg ismeretlen arc nézett vissza rám, és én akkor még csak nem is sejtettem, hogy valójában mennyire hasonlítunk is egymásra. Hogy sosem voltak és nem is lesznek idegenek számomra. Az I. Regélő Főnix rendezvényre tudatlan, tapasztalatlan csibeként érkeztem, de az asztaltól már Főnix Fiókaként álltam fel.

Első rendezvény, első játék. Mosolyogva írom le ezeket a sorokat, hiszen elég csak engednem, hogy keresztül szaladjon elmém folyosóján a gondolata, máris nosztalgikus boldogság leple borul a vállamra. *Hat* évvel ezelőtt, az első kalandomban, az első küldetéssel a kockát tartó kezemben, nos bevallhatom, hogy sokat botladoztam. Most, a *VI*. Regélő Főnix rendezvényen, *hat* év boldog párkapcsolatban a szerepjátékkal, csak ültem a billentyűzet előtt, és a kaland megírása közben nem tudtam másra gondolni, mint az első játékra. És amit, akkor éreztem. Féltem és izgultam, olyannyira, hogy nem akartam belekezdeni, s csak azért mentem el a rendezvényre, mert egy csodás barát meggyőzött a nyugalom dalának mágikus szavaival.

Most ismét izgultam. Újabb küldetés, újabb mérföldkő, amit egy hivatalos rendezvénymodul megírása jelent, ugyanazzá a remegő lábú kezdővé avanzsál vissza, mint aki *hat* évvel ezelőtt átlépte a rendezvényterem küszöbét.

De ma már nem vagyok egyedül azon a küszöbön! A kompániám színes egyéniségekkel, kreatív emberekkel, csodálatos barátokkal, bátran mondhatom, hogy; Családdá bővült, akik mind fogják a kezem. Nélkülük nem lenne lehetőségem szavakba önteni az érzéseim itt, az Első Kalandmodulunk előszavában. Elégedett vagyok, hiszen tudom, hogy képtelenség tökéleteset alkotni, tudom, hogy ahányan vagyunk, annyi féle ízlésünk, elképzelésünk és fantáziavilágunk van. De a szívünk - én hiszem-, hogy ugyanolyan K10 formájú, és abszolút sikerekért dobog. Tudom, hogy nincs esélyem megdobni a Hit eme hatalmát, de nem bánom. Mert most csak az számít, hogy a társaimnak, a *hat* év alatt megismert fantasztikus embereknek, egy picike örömet szerezzek ezzel a kalanddal. Nélkülük, az első Regélő Főnix rendezvény nélkül, nem lennék más, csak egy egyszerű lány, nem pedig egy igazi kalandozó.

Köszönettel tartozom a férjemnek, Mercurynak, akivel együtt, kézenfogva vágtunk bele ebbe az utazásba, akárcsak a kaland borítóképén látható első karaktereink. Jóllehet tudtuk, hogy nem megy majd minden zökkenőmentesen mégis, minden perce izgalmas volt és csodás ajándék. Nem utolsó sorban rengeteg TP is járt érte.

Egy új fejezetbe léptünk, melyben immár a *Hatos* a szerencseszámom, és remélem, hogy ezt ezentúl a kockáim sem felejtik el!

Caledonia

Köszönettel tartozunk azoknak, akik támogatásukkal lehetővé tették, hogy a modul megszülethessen! Nélkülük sem Caledonia, sem Mercury nem léphetett volna a kalandok ösvényére!

Szárnyai alá vett minket, tanított, s mint egy remek társ, végigsétált velünk a göröngyös, veszélyekkel és kalandokkal teli úton. Bölcs meglátásai, világismerete és a köztünk lévő barátság nélkül, ez a modul sosem készülhetett volna el.
Nagy Andor - Ishidu a Voul

A statisztikákat készítette és javaslataival hozzájárult a kaland ezen formájához:
Bicsak Márton - Unity a Hullámkirály

A kalandot lektorálta és szöveggondozta:
Nagyné Ocsenás Dorottya - Voulné
Nagy Tibor – Lui

A kalandot szerkesztette:
Fekecs Máté – Komattre

Az I. Hangulatkeltő novellát írta:
Nagy Tibor – Lui

A II. Hangulatkeltő novellát szöveggondozta:
Szügyi Lilla – Alaska

A térképeket tervezte és rajzolta:
Bosnyák Balázs – Osiris

Hálával, nagy ölelésekkel és köszönettel tartozunk még a közös égisz alatt futó egyesületeknek:
Kronikak.hu, Hullámkirály, Hősök Napja és Regélő Főnix

És nem utolsó sorban, a próbamesélésen résztvevő bátor kalandozóknak, akik segítettek rámutatni a hiányosságokra!

Kedves Kalandmester!

A következő irromány, nem más, mint a **VI. Regélő Főnix Szerepjátékos Találkozó** kalandmodulja, ami a **Hallottalak Suttogni** című kampány első, bevezető versenykalandja. De mielőtt belevágnánk a sűrűjébe, van néhány dolog, amit mindenképpen szeretnék megosztani veled.

A kaland egy nyomozáson alapuló, harccal és szociális kihívásokkal megtöltött modul, ahol igyekeztünk az elmúlt időszakokban visszatérő igényeket kielégíteni. A történetnek nem célja, hogy a világ nagy eseményeit befolyásolja. Éppen ezért próbáltunk egy klasszikus alapra építeni.

A modul terjedelme talán sok lehet elsőre, de biztosíthatlak róla, hogy érdemes végigolvasni, hátha meg tudunk lepni. Igyekeztünk a legátláthatóbb módon átadni a kalandmodult, illetve segíteni azon játékosoknak, akik talán nem annyira fogékonyak a nyomozós stílusú játékokra. A mesélés során érhet kihívás, hiszen megannyi különböző NJK-t kell megszemélyesíteni, és szinte mindannyiuk birtokol némi információt, amit nem egyszerű észben tartani. Éppen ezért vannak leírások, amik több helyen is szerepelnek. Persze tőlünk már megszokott módon, mégiscsak van a kalandban némi újítás, egy csipet merészség és egy leheletnyi őrültség.

A kalandban találhatóak, úgynevezett "*Mini Küldetések*", melyeknek célja, a játékosok segítése, ha esetleg nagyon belebonyolódnának a történetbe, vagy véletlenül nem lelnek rá az összefüggésekre. Tehát ezek opcionális küldetések. Erről lentebb egy kisebb táblázat is olvasható. A játék során megismerhető, Nem Játékos Karakterek kidolgozását a függelékben találod meg, a varázstárgyakkal és néhány helyszínnel egyetemben. A térképeket és a mini küldetéseket is ugyanitt találod meg.

Dupla nullákban gazdag játékot kívánok!

Mercury

I. Hangulatkeltő novella Nagy Tibor - Lui tollából

Előre megírva

„Előre meg lett írva?"

Ezen gondolkodott, miközben visszapillantott a falura. Előre lett-e megírva, hogy a vörös és fekete lobogók tizenharmadjára is egymásnak engedik bajnokaikat seregeik élén? Előre lett-e megírva apja hadba vonulása néhány hónappal ezelőtt, és az is, hogy azóta semmi hírt nem adott magáról? Előre lett megírva, hogy most, a házukat az imént égették porrá? És ha előre megírta valaki, Nastar hogyan hagyhatta, hogy ez megtörténjen? Lehet, hogy maga Nastar írta meg?

Előre meg lett írva, hogy a menekülők merev bámulásával próbálja fejéből kiverni a hitetlenkedő gondolatokat? Anyja keményen megdorgálná az ilyen beszédért. Meg is tenné, ha nem tartózkodott volna a kunyhóban, amikor a lángoszlopok úgy törtek fel belőle, ahogy az ő szeméből a könnyek néhány szívdobbanással ezelőtt.

Előre meg lett írva, hogy alig egy tucatnyian jönnek? Volt-e bárkinek köze ahhoz, hogy ezek a nők, a maguk taszító vonzóságukkal ennyien törnek rájuk? És hogy pont ők lesznek azok? A gondolatok, a jelen, és a közelmúlt egyszerre kavarogtak a fejében. A sziklás hegyoldalon felfelé rohanó cimboráit nézte, miközben vádló kérdései sorát gyarapította fejében. Kínok dalaként visszhangzott benne az érzés, s mint gida - ami megpillantotta a vadászt -, kezdett rohanni az égő otthonától, el családja megmaradt darabjaitól.

Előre meg lett írva, hogy nem bízva a tömegben egy külön úton menekül a falut ölelő medencéken át, a gejzírek között? Tudta jól, hogy így biztosan nem lesz senki, aki segítségére siethetne, viszont bízott abban, hogy a cédák - kiknek ujjai nyomán pokoli lángok törnek fel a mélyből-, inkább a tömeget követik, és nem őt. Már ha egyáltalán észrevették a gejzírek és a forró víz által homályosított tájon, a kék hold alatt. Keresett egy sziklát, ami mögé bebújhatott. Nastar által kíváncsiság gyúlt szívében az események folyamát illetően – átkozta is érte eleget! Ha anyja hallaná… de nem hallja.

Előre meg lett írva, hogy ilyen hosszú lesz a menekülők közül elhullók sora? Nem értette, miért állhattak falubelijei e borzalmas nők oldalára. Szomszédja - kivel apja is jó barátságot ápolt –, úgy szúrta át legjobb komája mellén a villáját hátulról, hogy annak sikoltani sem volt ideje. Élete végéig emlékezni fog az éles reccsenésre, ahogy a fém a testbe hatolt. De vajon meddig írták meg előre az ő életének hátralévő részét? Percek, órák, napok, hetek vannak hátra? Előre meg lett írva, hogy testén kezd úrrá lenni a félelem, ami menekülésre ösztökéli, de végül mégsem enged neki? A halottak, a sebesültek, a lerombolt házak, a szenvedők száma csupán

néhány tollvonás egy hatalmas könyvben? Mindegy, hogy most fut-e, vagy marad, mert akármi történjék is nincs ráhatása sem arra, hogy megmentse, sem arra, hogy elpusztítsa magát?

Gondolatai tovább kínozták, ahogy a feketébe öltözött nők hordájának egy része kínozta a menekülőket; szavukra bogarak raja vette körbe a parasztokat, intésükre kígyókká förmedt kötelek ragadtak el egy-egy embert. A remény veszni látszott Nastar egyre gyengébben pislákoló fényében. A sikolyokat a gejzírek kitörésének hangja, a látványt a kiáramló gőz tompította.

S mint színpad szürke függönye mögül, új emberek bukkantak fel, akárcsak egy előre, jól megírt darabban. Az átkos boszorkányok arcán a meglepettség félelembe, majd dühbe fordult át, ahogy a felfegyverzett férfiak és nők élén megpillantották a nőt, nyakában az erőtől világló macskaszem medállal. Csata vette kezdetét, ahogy előre meg lett írva. A levegőben, a ködben, a holdfényben testen túli energiák lüktettek olyan erővel, hogy azt hitte, el fogja veszíteni az eszméletét a falut körülvevő hegy oldalában, a természet tiszta vízzel telített medencéi mellett, melyeket Nastar kristályokkal és kecses sziklákkal szegélyezett.

De úgy lett megírva, hogy tudatánál marad, legalábbis valamelyest. Szeme végig követte az eseményeket; ahogy az emberek kivont fegyverekkel ugrottak egymásnak; ahogy a kötélből vert kígyók, mint villám tekeredtek védelmezői felé. Látta, ahogy a nő, a macskaszemmel a nyakában üvölt, mire az éj fellegeiből lángoszlop sújtott le az egyik támadóra. S azt is, hogy a harcteret ölelő sziklák, medencék színe egyre vörösebbé változik.

Előre megírt a rituálé is, melyet a védelmezők vezetője kezdett el. Mintha a vizek, a gejzírek gőze egyre sűrűbbé vált volna szavai által. A medencéket szegélyező kristályok és a szentszimbóluma engedelmesen ragyogtak fel a kék hold alatt, akár a macskák szeme egy sötét szobában. Csönd telepedett a világra körülöttük, de csak egy szívdobbanásnyi időre, hogy a sikolyok, és fegyvercsörgések zaját átadja valami másnak. A ragyogó kristályok éteri dalba kezdtek, s elmosták a hirtelen keletkezett némaságot. A harcoló felek remegve megálltak. Nem látott egyebet a fények ragyogásán és a gőzpárák fellegén túl. A rettegés hirtelen, mint egy fürgelábú pók, kapkodva mászott fel a gerincén, ahogy meghallotta a morgást a háta mögül.
Előre meg lett írva, hogy ez a gigantikus bestia megjelenik, pont itt, tőle nem messze. Teste alapján óriás macska is lehetett volna, fejéről azonban emberszerű arc bámult rá. Elméje teljesen kiürült, ahogy a lény elsétált mellette. Tekintetét már nem tudta utána fordítani.

Előre meg volt írva, hogy hallani fogja a falut megtámadó nők borzalmas sikolyait és szitkait. Egyikük szavai, melyek megelőzték halálhörgését élete végéig kísértették, holott tudta, hogy nem neki szólnak.

- Légy átkozott, papnő! Véred folyama zúgjon csak férfi ágára, lány gyermek ne sírjon fel utódaid karjába!
Mielőtt elvesztette az eszméletét, egyetlen dologra gondolt; nem tud senkit sem tisztelni, sem szeretni, ha *ezt* előre megírta.

II. Hangulatkeltő novella - Caledonia tollából

Felhő, Függöny és Ember

„Szerelem, ahogy a szél meglebbenti a függönyt. Nem a függöny, nem a szél. A lebbenés."

Ékesszóló poéták szavai ezek, és tagadhatatlan, hogy a világ kis igazsága valóban benne rejlik. Maga sem mondaná szebben, ha őt kérdeznék, de sajnos soha senki sem teszi. Jóllehet, ha akarnák, se tehetnék, hiszen *ő* az egész életét rejtőzködve töltötte; láthatatlan kellett maradjon a szemnek, hangtalan a fülnek, ha életben akart maradni. És ő életben akart maradni, még akkor is, ha a magafajtának nincs biztonságos hely jelölve a nagy kontinens térképein.

Újra és újra látni akarta a Felhőket, amik hol tollpihéből alkottak végtelen kanyonokat, hol pedig, szinte láthatatlanná válva engedték páváskodni a kék eget. Irigy volt rájuk, hiszen azzá lehettek, amivé csak akartak. Annak képét öltötték magukra, akit nem szégyelltek, és a gyerekek vidáman, a harmatos fűben heverve találgathatták formájukat. Ha pedig arra vágytak, akkor betolakodtak a nap sugarai elé, leheletnyi testüket szürkére festették, és villámokkal, vagy édes könnyeikkel hozták a világ tudtára, hogyan éreznek. És olyankor ő is érezte az esőt a bőrén, egy idegen, de mégis becses érintést.

A fáradt testnek pedig ez úgy esett, mint hűvös niarei selyem, mely leheletfinom anyagával ölel körbe. Ennél csak egy valami simogatóbb balzsam a léleknek; a bársony. Egy bársonyfüggöny, ami a díszesre faragott tartógerendákról hullik alá, szoknyája épp csak megérinti a színpad fapadlóját. Ő sokszor akart Függöny lenni, mely az utolsó pillanatig eltakarja a darab elemeit a hangosan csacsogó nézők szeme elől. Amely, ha meglibben, a beszéd suttogássá tompul, és amikor felfedi a színmű kellékeit, elhalnak a sóhajok, és némaság ül a nézőtérre. Nem azért, mert a főszereplő alakja láthatóvá válik, hanem mert a Függöny, a Hatalmas Óriás engedte meg nekik, hogy lássák.

Neki ez volt az igaz szerelem, nem a poéták által felmagasztalt libbenés, hanem a Függöny. Ha Felhő nem is, de bársony óriás még válhatott belőle. Huszonöt esztendőn keresztül volt a vörösbársony szempillája a színház mindig éber szemének. Ezer ódát és több száz prózát hallgatott végig, megjegyezve mindnek az összes sorát, miközben a színpad oldaláról figyelte a nézőtéren ülők mimikájának nem létező játékát. Mindig izgalmasabbnak tűnt találgatni az erigow-i nemesek közömbös arckifejezései mögötti érzéseket, gondolatokat. Tehetségesebb színészek voltak ők, mint maguk a színpadon állók. Szemük sem rebbent, bármi tragédia is játszódott le előttük, és mosolyra is alig-alig görbítették szájsarkukat, ha komédián volt a sor.

Ám, amikor a Függöny újra legördült, és ezáltal véget vetett a darabnak, akkor mind ámulva tapsoltak, s éljenző tömeget alkotva, hangos, dicsérő kritikákkal illették a művet vagy a szereplőket. Sokszínű, képmutató, de mindenesetre érdekes társaság volt. Az egyetlen érdekes egészen addig, amíg meg nem látta a lányt.

Jelenésként érkezett. Olyan megfoghatatlan, elérhetetlen látomásként, amilyenre a világ művész atyjának, Alborne-nak mesteremberei múzsaként hivatkoznának. Lénye fogva tartotta őt is, képtelen volt elfordítani róla tekintetét. Napestig hallgatta volna hangjának dallamosságát, örökké nézte volna tökéletes, kecses mozdulatait és az arcot, mely ezernyi érzelmet volt képes szavak nélkül közölni. Maga volt a Felhő, aki egy elfszabásúban öltött testet, hogy végre mindenki láthassa, milyen csodálatos is. Úgy öltötte magára bármely szerep köntösét, ahogy az ég tollpihéi váltogatták formájukat. És ő rajongott a lányért, ezért minden lehetséges módon támogatni akarta.

Amikor fellibbent függönyalakja, az gyorsan történt, hogy azonnal láthassák a lányt, s amikor a darab végén legördült, azt mindig habozva, lassan tette, nehogy túl korán rejtse el a Jelenést az éljenző tömeg elől. Már nem azért akart Függöny lenni, hogy kiélvezze erejének hatalmasságát, hanem azért, hogy Eryst támogassa. Figyelt rá, védelmezte, s amikor a lány elkezdte maga mögött hagyni gyermeki hangját, láthatta gyönyörű nővé érni. Rácsodálkozott az időre, hisz az neki ellensége volt hosszúra nyújtott, magányos életében. De Eryssel az Idő kézen fogva járt, akárcsak egy hűséges jóbarát. Egyre gyönyörűbbé varázsolta őt.

De, nem csak az idő lett a fiatal nő barátja, hanem ő is. És Erys érezte, hogy ő is ott van vele. Jóllehet tekintetét sosem emelte rá, hiszen sosem jelent meg a lány előtt, de Erys mégis tudta. Beszélt hozzá, és az élet sötétjében vigaszt remélt a láthatatlan baráttól. Köszöntötte reggelente, majd szép szavakkal búcsúzott tőle és a nappaltól, amikor eljött az este. A lány hónapokig kérlelte, hogy fedje fel magát előtte, vagy legalább csak szóljon hozzá pár szót, hogy meggyőződhessen róla: nem veszítette el ép eszét. Így végül már nem csak csodálta a Felhőt, hanem végre meg is merte szólítani.

Erys a nevéről faggatta, de őneki sosem szántak betűket, senki sem vette a fáradságot, hogy névvel illesse. Egymás között az elfszabásúak csak Umichnak hívták őt. Erys hitetlenkedve rázta meg sötét loknijait. Nem hagyta annyiban. A fejébe vette, hogy mindenképp nevet talál a láthatatlan barátjának. Persze az Umich tudta, hogy ez csak egy okos csel, mert egy igazán illő név kiválasztásához - Erys szerint -, fontos látni az illető arcát.

És ő végül engedett az édes unszolásnak. Függönyként igazán jól meg tudta figyelni a nézők arcvonásait. Azokból válogatva alkotta meg magát; ahogy a hatalmas Felhők is tennék, úgy öltötte magára az emberi arcot. Hazugság volt minden vonás, művi álca, egy élő, lélegző maszk. De ez az élő álarc biztonságot is adott, védelmet, erős páncélként óvta meg mindkettejüket a csalódástól, melyet valódi külsejének látványa okozott volna. Ez az arc tetszett a lánynak, az Umich gyakran kapta azon, hogy őt figyeli. Nem csupán oda-oda pillantott rá, nem vesződött azzal, hogy lopott pillantásokkal rejtse el az érdeklődését. És amikor az Umich rámosolygott, Erys orcáján vörös rózsa bontott bimbót.

Beszélgettek, úgy mintha nem lenne holnap, mintha kizárhatnák a múló időt, ami folyton-folyvást ott kopogtatott az ajtajukon. Erys vele gyakorolta szövegeit, ő pedig a hosszú évek alatt betanult szerepeket úgy adta elő, mintha ráöntötték volna. Végül ő is Felhő lett, aki mindig is lenni akart. Nem volt szükség maszkmesterekre, sem drága kellékekre, mindent képes volt megváltoztatni magán, ha a szerep azt kívánta. És játszott…

Az Umich kitárta az oltár mögötti rejtett ajtót, s széles, elégedett vigyorral az arcán sétált a lány felé. Szörnyűséges álarcot öltött magára a szerep kedvéért, s a nézősereg egy emberként hördült és sikoltott fel a látványára.

Mellkasát dagasztó büszkeséggel szórta a levegőbe a kezében tartogatott csillogó port, de ügyelt arra, hogy azok elérjenek a lányig, mintha csak csillagokkal hintette volna meg a gyönyörű arcot. Értő fülek számára is ismeretlen szavakkal kezdett „varázslatába", miközben akkurátusan lehelyezte a földre az előre bekészített, fekete gyertyát. Annak lángja felszikráztatta a kifeszített zsinórt. A vékony tűzcsík, mint városőrök elől menekülő tolvaj futott végig rajta, egészen a színpad mögé rejtett, különleges vegyületig. Pár szívdobbanásnyi idő alatt el is érte a ritka anyagot, s az egy apró robbanást követően ontani kezdte magából a sűrű füstöt. A nézők felugrottak meglepetésükben, és hangos tapssal díjazták a mutatványt. A kékesfekete füst úgy hullámzott a talpuk alatt, mintha viharosan tomboló tenger felszínén állnának.

Az Umich ördögi kacajt hallatott; tekintetét a színház plafonjára emelve, kezeit magasra tartva üvöltötte Yrryre nevét. Az élőhalottá maszkírozott színészek lassú, botladozó léptekkel indultak meg Erys irányába, aki fegyvert rántva kiáltott fel, s vetette bele magát a harc sűrűjébe. Fájdalmas és harci kiáltásai visszhangozva verődtek vissza a színház faláról, s tökéletes összhangban muzsikáltak az Umich kitalált nyelvű varázsszövegeivel.

Tökéletes páros a színpadon. Ez a gondolat vert tanyát az Umich elméjében, ahogy a festéktől vöröslő sebére szorította a kezét. Erys fölötte térdelt, kezében remegett a fegyver, ahogy zihálva vizslatta a boszorkánymesterhez igazított torz arcát, majd mielőtt a nézők felé fordult volna, mosolyogva rákacsintott az Umichra. Állva tapsolták meg az emberek a darabot, s kettejük nagyszerű alakítását. Erys összefonta az ujjait az övével. Csodás volt ez az apró, korábban sosem tapasztalt gesztus. Meg sem közelítette a függöny bársonyát, sem pedig a niarei hernyók szőtte hűvös selymet. Ez egy *ember érintése* volt. Minden rezdülésében tökéletes.

Ekkor költözött be a szívébe egy eddig csak regényekből, színdarabokból, poéták felmagasztolt költeményeikből ismert érzés. Abban a pillanatban megértette, hogy a szerelem sosem volt, és soha nem is lesz a függöny, s még csak nem is felhő. S a fájdalmas felismeréstől összeszorult a mellkasa. A szerelem nem más, mint egy történet, amelyben ők ketten, együtt, sohasem játszhatnak főszerepet. Erys Ember volt, emberi, varázslatos érintéssel, míg ő csak egy névtelen szörnyeteg…

„Az életem is rád merném bízni!"

Erys vele maradt; minden éjjel hallani vélte a hangját a tücskök ciripelésében, látta őt a csillagok fényjátékában, lénye otthont adó érintésként pihent a vállán magányos nappalokon. Erys nem csak a saját, hanem a számára legfontosabb ember életét is rábízta. Egy Emberi életet, egy Umichra. Ezért is mondott neki igent, amikor a lány megkérte, hogy vigyázzon a testvérére. De Erys bármit kérhetett volna: ő minden kívánságát habozás nélkül teljesítené. A lánytól távol töltött két év alatt nem telt el pillanat, hogy ne gondolt volna rá, hogy ne kívánta volna, hogy visszatérhessen, de megértette, hogy Erys testvére veszélyes vidékeken kalandozik, s elkél neki egy védelmező. Legalább az emberi érintése nem elviselhetetlen, bár a nővére nyomába sem érhet. Ő pedig meg kell ismerjen minél többet, hogy amikor eljön az ideje, az ő érintése is ugyanolyan örömöt okozzon Erysnek, mint a lányé neki. Már nem akart Felhő lenni, sem pedig bársonyos Függöny. Mindennél jobban vágyott arra, hogy Ember lehessen.

Eseményvázlat

I. Megérkezés Marakonba

- Bemesélés, Lubomír és Mia megismerése
- Lil'an megmentése, a Wargok legyőzése.
- Találkozás Otomírral a gépszolgával

II. A Fürdő és Marakon

- Találkozás a falu vezetőivel, Aedun és Clement Trafallal.
- Anna Helhard a füvesasszony mini küldetése. (opcionális)
- Evőverseny az Azúr Páva fogadóban, valamint a Nő (azaz a boszorkány) megismerése.
- Falmok Silkhan a favágó mini küldetése. (opcionális)
- Esti vizit a fürdőben, égi fények játéka, találkozás Mnemosyne-nal.
- A merénylet és a kalandozók felbérlése.

III. Második nap

- Aldo és Mia megmentése a megbűvölt kardforgatóktól.
- Huenku ha Shito Ryu kardművész iskola és vezetője.
- Kazilin Huenku kardmester mini küldetése. (opcionális)
- Bron Helhard a kovács mini küldetése. (opcionális)
- Boszorkánykripta felfedezése, találkozás Büvellővel a Nekotamával

IV. Végjáték

- Lil'an visszatérő emlékei, és Clement tisztázása.
- A barlang felkeresése, Aldo végzi a rítust, míg a Nő boszorkányokkal őrzi.
- A végső harc, melyben az Ősi boszorkányok szellemei visszatérnek.

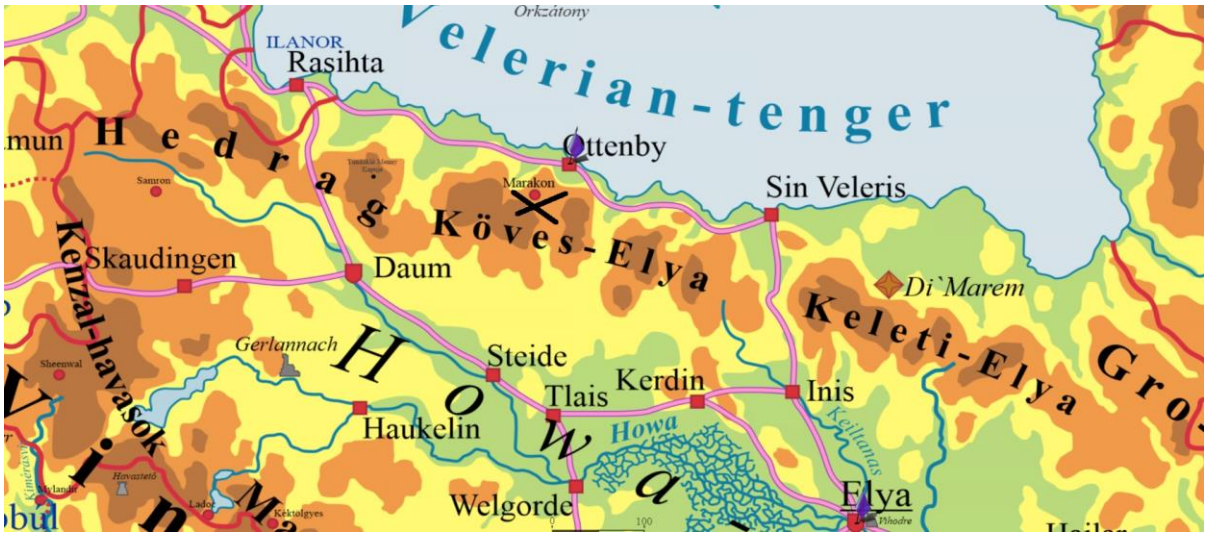
V. Epilógus

- A Nő botlása, esetleges leleplezése.
- A grimoár eltulajdonítása.

Amennyiben a játékosaid teljesen elhatárolódnak a kaland lejátszásától, nyugodt szívvel meséld le nekik a Dreonnar Küldetését.

A modul helyszíne

Marakon



A Marakon nevű kis település Tiadlan északi erdejében fekszik, a Köves-Elya ősöreg láncai között. A kétezer láb magas ormokat örökzöldek tarkítják, míg a hegy lábát bükk- és vörös juharfák ölelik körbe. A sziklás erdőségeket szarvasok, vaddisznók, kisebb testű állatok lakják, de gyakorta lehet a hangás mezőkön kósza wargokba is botlani.

Ottenbytől délnyugatra, háromnapi járóföldre található kis település. Egy hegyoldalra épült falu, melynek népessége nem számlál 300 főnél többet. Lakosai többségben tiadlani emberek, akik az egyszerű életet részesítik előnyben. A férfiak nagy része vadászattal és fakitermeléssel foglalkozik, az asszonyok látják el a bába és gyógyító szerepet - a rengeteg helyi gyógynövénynek köszönhetően-, a fiatalabbak egy része pedig a háztartásokat vezeti, míg mások a kelmefestésben, kosárfonásban találták meg hivatásukat. A falu rendelkezik egy kovácsműhellyel, egy tavernával - mely egyben egy kisebb fogadó is-, egy piactérrel, valamint egy gyógyfüveket árusító üzlettel, ami mindemellett a helyi ispotály szerepét is ellátja. A helyiek önfenntartó életmódjukon kívül még kereskedelmi viszonyban is állnak Ottenbyvel a felszíni kőfejtőnek, a kvarc lelőhelyeknek köszönhetően. Marakon az elmúlt évtizedben egyre több érdeklődő utazót is fogadott, akik a fürdő gyógyvizeihez látogattak el. A falu békéjét, a vándorkereskedők és a gyógyulni vágyók biztonságát egy kardmester rend vigyázza.

Alsófalu

A völgyben a fogadó és a piactér, a hozzátartozó üzletek, a kovács és a favágók műhelye, illetve a vadászok kunyhói találhatóak. A források felől eredő, nyitott csatorna-szerű hálózatban csordogáló patakok hordozzák a víz melegét, emiatt a környezetükben a hó sem marad meg túlzottan. Egy Gilron-pap segédkezett a falu felhúzása során a rendszer kiépítésénél. A házak alá is bevezetett patakok melegvizes gőze tartja melegen az otthonokat, **így a faluban sehol sem találkozhatnak kandallókkal, fűtésre szolgáló tűzrakókka**l. A

levegő páratartalma igen magas; természetesen nem a trópusokat kell elképzelni, de a csatorna vonala mentén kellemes meleg van, tőlük távolabb már érezhető a csípős, téli levegő. A házak tiadlani stílusban - erősen hajazva a niarei építészetre - épültek. Többségükben egy szinttel rendelkeznek, ez alól csak az üzletek, műhelyek és a fogadó kivétel, melyekkel inkább felfelé terjeszkedtek.

A hegy lábánál található egy barlangjáratban kiépített fogda, és a hozzátartozó őrkunyhó. A barlanghálózat egy részét a vadászok által elejtett vadak tárolására is használják. A falu könnyen bejárható, s a kapujánál találhatsz egy **fatáblára vésett ábrát magáról Marakonról** és a közvetlen környezetéről. Ez a tábla a fürdőbe érkező vendégek számára útmutató, de egyben térképként is szolgál a játékosoknak.

Középfalu

A könnyebben járható utcákat ezután felváltják a szerpentinek, melyek mentén a lakóházak egy része és a gyógyfüves/ispotály is épült. Itt még képesek a kalandozók gyalogszerrel közlekedni, de hátasaikat már nem tudják tovább vinni, igény szerint a fogadó istállójában kiköthetik őket. Marakon utcái szűkek a hegyoldali építkezés miatt, de a felvonórendszer nagyban megkönnyíti a gyorsabb közlekedést a szintek között. A hegy oldalán húzódik a falu ezen része, de a Dojo kivételével mind csak lakóépület.

A középfaluban találhatóak a helyiek kisebb forrásai. Marakon lakói költség megfizetése nélkül használhatják ezeket a melegvizes, természetes medencéket. Ezen a szinten helyezkedik el továbbá egy kilátószírt, ahová egy **női szobrot** állítottak fel a helyiek, mely egyfajta tisztelgés a falut megmentő papnő emléke előtt. Egy áldás észlelhető rajta, melyet nem is olyan rég egy átutazó vándor Velar pap mondott rá.

Felsőfalu

Ez csak képletes elnevezés, hiszen itt már nem találsz lakóépületeket. A hegy magas pontján a Velar Könnyei nevezetű fürdő területén, a gyógyvizes források és két barlang található. Ezen a szinten van a felvonó gépháza is, amely az egész szerkezetet működteti a hegyből ki-kitörő gőz és gejzírek erejének felhasználásával.

Marakon múltja

Marakon 149 éve álló település. Alapítói az erdőségekben felbukkanó wargok elől húzódtak be a hegyoldal barlangjaiba. Az erdőben, a hegyek között eltévedt vándorok, Ottenbyből elszökött árvák is csatlakoztak a helyiekhez, s szép lassan egy aprócska falut alakítottak ki. A helyiek otthont adtak egy vándor papnőnek is, aki úrnőjének a Természet anyját nevezte meg, s aki később hitvese lett az egyik alapító leszármazottjának, Aberth Trafalnak. Ő volt Eva Trafal, Felice felkentje, és a következő esztendőkben rendjébe fogadta a megbízható, diszkrét falusi asszonyokat. A Trafal család egy Gilron-pap (Otomír) tervezésével és segítségével csatornahálózatot épített fel, amellyel a melegvizes folyamokat levezették a völgybe. Eva pedig a vadászistennőtől kapott hatalmával vigyázott az emberekre éveken keresztül. Egészen száz évvel ezelőttig, amikor is a tizenharmadik zászlóháború idején boszorkányok érkeztek a faluba.

A hegy, amelyre Marakon épült zarándokhelynek számított a rend tagjai között, őseik ismerték a helyet, még mielőtt épületeket húztak volna fel a hegy oldalára. A Kék Anyák boszorkányrend leszármazottjai itt földelték el azokat a szerencsés rendtagokat, akik nem ellenség kardjától, hanem öregség miatt léptek vissza a körforgásba. Az ilyen esetek ritkasága miatt a látogatások akár évtizedeket is várattak magukra. Amikor A Kék Anyák tucatnyi képviselője a temetkezési helyre érkezett, döbbenten látták, hogy szent földjükre, halottaik teste fölé falvat húztak. Egy éjszaka alatt lerombolták a falu nagy részét, felégették az otthonokat, egymás ellen fordították az embereket. Őseik szomjazó földjét vérrel öntözték meg. Visszakövetelték földjüket. (*Lásd: első hangulatkeltő – Előre megírva)*

A Felice hívei igyekeztek megvédeni a falusiakat, kimenekíteni a sérülteket, eloltani a tüzet, míg Eva pár kardforgatóval az oldalán próbált szembe szállni a Kék Anyák boszorkányaival. Utolsó erejével Istennőjéhez mondott imát, s szinte ugyanakkor felragyogtak a hegyikristályok az égi fényjáték alatt, s rezegve csapódtak egymásnak, éteri dallamot szórva szét a tájon. Felice meghallgatta felkentje kérését és rászabadította a boszorkányúrnőre egyik Furudját. Ám a Kék Anyák vezetője, mielőtt a Furud elkapta volna, még az éjszakába sikította átkát, amivel örökre megfosztotta Eva családját a lány örökösöktől. Felice könyörületének, a kardforgatóknak és a papnőknek hála sikeresen legyőzték, és végeztek a boszorkányokkal. Testüket megégették, majd pedig megmaradt csontjaikat egy barlangkriptába górták. És eztán Eva egy kisebb oltárt emelt a boszorkány kripta elé.

Megjegyzés: *Ősi boszorkányok és azok leszármazottainak* ***„szent temetkezési"*** *helye, éppen ezért hatalmuk itt valamelyest nagyobb is. Ha a csapatban van boszorkány, míg Marakonban, vagy annak fél mérföldes környezetében tartózkodik* ***hozzáadhat a varázslatai erősségéhez +6E.-t****. És a* ***hatalom itala*** *elfogyasztása* ***csak 2-vel*** *csökkenti az Egészség képességét.)*

A falusiak nagy része elhunyt a mészárlásban, hiába volt sikeres a boszorkányírtás. Így a kisszámú lakosságra maradt a falu helyrehozatala. A Gilron-pap később felvonót készített, hogy a megmunkált fát könnyebben fel tudják vinni a magasabb pontra építkezők, s a Trafal család ennek a segítségével húzta fel végül a fürdő épületét. A forrásoknak és Otomír

újításainak hála a falu hírneve növekedni kezdett a környéken. Idővel egyre több kereskedő fordult meg erre, egyre többen jöttek élvezni a források gyógyító erejét, ezáltal Marakon *megkötötte a kereskedői egyezményét Ottenbyvel.* Felépült idővel egy kardmester iskola is, a „Huenku ha Shito Ryu" azaz a Huenku féle Sárkánytanok iskolája.

Marakon jelene

A falu bővül, egyre több a látogató, a letelepedő és a kereskedő erre. Mára már a létszáma majdnem háromszáz fő, s bár élvezik a nyugodt életet, keveseknek lenne ellenére a terjeszkedés. A faluban egyre csak növekvő feszült várakozás nehezíti az életet, mivel annak jövőjéről megy a tanácskozás, miszerint Marakon már kinőtte magát, és talán ideje lenne megkérvényezni a város címet a Tiadlant irányító triumvirátustól. A városi cím ellen tüntetők véleménye szerint félő, hogy a hely különlegességét biztosító nyugalom és békesség elvész, nem mellesleg az uralkodóknak fizetett juttatás is nagyot ugrana, amit nem biztos, hogy Marakon és annak lakói boldogan viselnének. Ellenben a várossá válást támogatók szerint a nyereség bőven ellensúlyozná az adók befizetését, a több vendég pedig több lehetőséget hozna magával. Továbbá bőven van még hely a hegyen és környékén, ahol a nyugalomra vágyók megtalálhatnák a békességet, amit féltve őriznek.

A falu lakosai minden évben megrendezik a **Daloló Csillagok** (éneklő hegyikristályok) ünnepségét, mellyel tisztelegni kívánnak a papnőnek, aki hajdan legyőzte a boszorkányúrnőt és a csatlósait. Az ünnepség alatt ellátogatnak a fürdőbe, ahol az égi fényjátékban fürdőzve, a felvilágló kristályok fényében mondják el imádságukat, és mondanak köszönetet a hajdani győzelemért. **A kalandban ez az ünnepség a *második napon* esedékes.** A falu ennek okán ilyenkor díszeket visel, lámpások világítják a patakok partját; a gyerekek boszorkánynak, vagy éppen hős papnőnek, harcosnak öltözve kergetik egymást, játékukkal felidézve a hagyományt. **A kövek azonban csak világítanak, dalolni azóta sem dalolt egyik sem.** A papnő győzelmekor éteri éneket játszottak a fénylő kristályok, a lakosok pedig azóta is várják, hogy meghallhassák a falu legendájából ismert csodás dallamot.

A Legenda

Kedves mesélő! Az alább olvasott történet a legenda legelterjedtebb verziója. Így, abban az esetben, ha a kalandozók érdeklődnének a falu múltjáról a helyiektől, akkor ezt ismerhetik meg tőlük. Kérlek, vedd figyelembe, hogy néhány NJK-nál a történet eltér, de természetesen az eltérés az adott falu lakosnál ki lesz emelve, és annak igazságtartalma is nagyobb hangsúlyt fog kapni!

A legenda szerint *három emberöltővel* ezelőtt átkos boszorkányok vetették ki hálójukat a hegy és az *Istenek által Marakonnak adatott kincsekre*. Anno a lakosok tartották magukat az istentelen nők ellen, nem kevesebb *mint négy napon és három éjszakán keresztül.* A negyedik nap alkonyán az éjjeli fények kíséretében megérkezett a segítség, egy nagy hatalmú papnő képében, aki *Ville*

hatalmával a birtokában a boszorkányok javát fejvesztett menekülésre kényszerítette, kegyetlenül lesújtva azokra, akik mégis szembe szálltak vele. *Győzelme olyan hatalmas volt, hogy még a kövek is dalolva ünnepeltek azon az estén.* A boszorkányok testét *méltó módon temették*, elég messze a falutól, hogy ne legyen rossz ómen, de nem is túlzottan távol, hogy isteneik védelmező tekintete mindig őrizhesse a holtak nyugalmát. A pontos helyet csak a *beavatottak* ismerik. **Beavatottnak a falu vezetőit tartják, a Trafal ikreket.**

Háttérben zajló események

A faluban munkálkodik egy Anvira Terosso nevű boszorkány, aki a Kék Anyák rend egyik tagja. A háttérben folyó majd minden esemény az ő nevéhez köthető, és kaland kihívásai az ő céljaiból és indítékaiból erednek.

Anvira elsődleges indítéka a bosszú: a Rend szent temetkezési helyének, hagyományaik megsértésének, meggyalázásának megtorlása. A kivitelezés egy alaposan átgondolt, türelmes tervet takart; évek alatt teljesen beilleszkedni a helyiek közé, olyannyira, hogy már őt is maguk közül valónak tartsák. Szűk kovent alakított ki magának néhány ambiciózus lányt felkarolva, meggyőzve őket arról, hogy minden törekvése a *falu célját és a sikeres jövőt szolgálja* (ez részben igaz is). **A Nő megfontolt és elővigyázatos, senkit sem befolyásolt a helyiek közül mágiával, nehogy lekövethessék**. Ez alól egyedül *Aedun* kivétel. Az idősebbik ikret ugyanis már három évvel ezelőtt *megfosztotta a lelkétől a karomgyűrű különleges varázslatának segítségével, majd* ***saját lélekfoszlányát helyezte a férfi porhüvelyébe.*** Nem helyiek közül pedig, *Lubomir apóra* helyezett *Megbélyegzés csókját,* hogy távolra ható varázslataival (például *Sugallat*) rávegye a gyakori visszatérésre, így kaphat rendszeresen hírt a fővárosból, illetve emiatt szerzi meg az öregtől a kristályokkal kapcsolatos kutatásainak eredményeit.

Azóta a nappalokat Aedun testében tölti, míg éjszakánként a fogadóban dolgozik és figyeli a falusiakat, észrevétlenül kihallgatva a beszélgetéseiket.

A nagyobb célok

• **A grimoárban leírtak segítségével a boszorkánykriptában ragadt lelkek kiszabadítása**: ezzel lehetővé teszi, hogy azok megszállhassák a helyi lakosokat. A varázslat segítségével az elhunyt rendtagot újra képessé válnak testben létezni, ezáltal komolyabb behatással rendelkezhetnek a világ eseményeinek alakulásába. Ebben segítségére van öt társa, akik elég kezdő boszorkányok. A játékosoknak lesz esélyük elkapni az *egyiküket.* Amennyiben nem teszik, úgy a végső harcban megjelenő ellenfelek létszámát növeli majd. Ezen felül lehetőségük van egy másik boszorkány halálának megakadályozására. Ha így tesznek, a végjátékban ő is megpróbál segíteni a rendjének.

• **Marakon várossá avatása, a fürdő és a településfejlesztés, illetve a terjeszkedés lehetővé tétele. Egy olyan erős bástya felépítése, ami méltó székhelye lehet a Kék Anyák egy tiadlani**

kihelyezettségének, azon a földön, amely a rend számára mindig is szent volt. Nem célja a falu elpusztítása, a sok erőfeszítés mind kárba veszne. Mivel Clement nem lépne a fejlődés útjára, így kénytelen volt kifundálni valamit az ő eltávolítására, ami amúgy sem lenne ellenére. Ennek érdekében Aedunt céltáblájává tette különböző komolynak tűnő (mégis komolytalan) merényleteknek. Ezeknek a célja nem más, mint a szóbeszéd-keltés.

A következő lehetőségek közül szemezgethetsz (maximum hármat), hogy milyen balszerencsés események, merényletek estek meg Aedunnal az elmúlt pár hónapban.

- Mérges kígyó került Aedun ágyába.
- Varjúraj rontott rá.
- Megmérgezték az ételét.
- Megverték, amikor késő éjjel indult meg otthona felé a tavernából.
- Lelökték a lépcsőn.
- Ottenbyben kirabolták, és megkéselték.
- Patkányok törtek rá.
- Betörtek hozzá.

Kérünk téged, hogy ne vidd túlzásba ezeket az elemeket, ugyanis nem szeretnénk, ha egy megcipőzött karakter lenne belőle!

A boszorkányok barlangkriptája

A Nő és fiatal újoncai ide járnak hetente megtartani a koven gyűléseit. Ezeken a találkozókon átbeszélik a hét eseményeit, megosztják egymással a megszerzett információkat, valamint itt készítik el a mérgeket is a gyertyamágiához. Anvira ügyes ösztönzéssel és lelkesítéssel manipulálja a hallgatóságát. Nem véletlen nem beszélt terveiről az új tagoknak, hiszen ők bármikor lebuktathatják. Helyette elültette a bogarat *Brell (a fürdőben dolgozó boszorkány)* fülében, arról, hogy őt kevésbé becsülik, mint Lil'ant. Illetve rámutatott Nanarinak arra, hogy az ikrek nem fogják támogatni az Ispotály bővítését, vagy gyógyító papokat hívni támogatónak, ezzel rengeteg terhet rakva *Nanari (az ispotályban dolgozó boszorkány)* vállára.

Majdnem lelepleződött. Ugyanis Lil'an a kaland kezdetének napján eljutott a boszorkányok kriptájához, és rajtakapta a gyűlésen résztvevő öt lányt és az Aedun testét használó boszorkányt, amint épp kilépnek onnan. A fiatal rendtagok azonnal bepánikoltak, s az egyikük rászabadította Lil'anre a környező rágcsálókat és rovarokat. A szerencsétlen lányt a rágcsálók bekergették az erdőbe, és addig harapták, csípték, még az össze nem esett.

A Nő terve, a kalandozók érkezésével is veszélybe kerül, ezért felgyorsítván az eseményeket, a másnap esedékes ünnepség alkalmával próbálja meg elhunyt nővéreinek lelkét a helyi lakosok testébe zárni.

1. Fejezet

Megérkezés Marakonba

Az alábbi bemesélésben Lubomir és Mia jelenléte opcionális. Ha úgy érzed, hogy a kalandozók beállítottságától túlságosan elüt a kísérgetés, vagy más ötleted van, akkor szabadon rendelkezhetsz.

Egy idős ékszerész, Lubomir apó kérte fel Elyaban a kalandozókat, hogy kísérjék el őt és a kisunokáját Miát Ottenby városába. Ugyan a kereskedővonal biztonságos, de nem bízta a véletlenre, hiszen rakománya igazán értékes (ékszerek), ő pedig már túlkoros ahhoz, hogy egyedül vágjon neki az útnak.

Elbeszélés formájában megemlítheted nekik, hogy az útjuk egész csöndes volt, leszámítva egy rajtaütés-kísérletet, amit a csapat sikeresen elhárított. Az öreg épségben megérkezett a városba, és sikeresen túladott portékái nagy részén.

Mivel tökéletesen meg volt elégedve a kalandozók nyújtotta védelemmel, ezért ismételten hozzájuk fordult egy kéréssel. A várostól délre, a hegyek között terül el a Marakon nevű falu, ahonnan megrendelése érkezett néhány kristály megvizsgálásával kapcsolatban, amiknek eredményeit szeretné átadni a megbízójának. Nem mellesleg a hely híres a remek gyógyvizes forrásairól, fiatal korában maga is többször ellátogatott oda, és szívesen megmutatná az unokájának is, hiszen az év ezen szakaszában még egy kellemes ünnepségen is részt vehetnek. Felajánlja a csapatnak, hogy öt arany üti fejenként a markukat, ha elkísérik a továbbiakban is. **Érdemes a valódi mesélést az erdőben kezdeni**, amikor már maguk mögött hagytak jópár napot, s nem járnak messze Marakontól. Az erdőben haladva találkozhatnak állatokkal, és ha nem viseltetnek ellenségesen velük, azok sem támadják meg őket. Az útjuk nyugodt és csöndes, ezért engedheted beszélgetni az NJK-kal a játékosokat, hadd rázódjanak bele a szerepükbe. Az öreg örömest partner ha egy jó beszélgetésről van szó, nem titkolózik sem a munkájáról, sem pedig az életéről, bár nincs is miért. Az egyetlen izgalmat a nyolcéves kisunokája okozza, aki kíváncsi természetével gyakran kerül veszélyes helyzetbe. Itt az erdőben sincs másképp; ha a karakterek nem szemfülesek, akkor a leányzó komoly bajba keveredhet. Nem riad vissza a kisebb gidák, medvebocsok simogatásától sem. *Ne vidd túlzásba ezeket az elemeket, nem akarjuk, hogy a játékosok úgy érezzék, hogy szívatva vannak, ehelyett használd a hangulat megteremtéséhez, inkább legyen szórakoztató, mintsem bosszantó.*

Az öreg nagyon hálás amiért elkísérik, és biztosítja őket, hogy nem fogják megbánni, hogy vele tartottak, hiszen a források *szinte* megfiatalítják az embert. Azért nem olyan ráncos ő sem (de, nagyon ráncos), mert a forrás csodát tett a bőrével.

A kalandozók sikeres *Észlelés próba* után észrevehetik, hogy nagy a csend, és Miának hűlt helye. Ha kutatnak utána, a kislány egyszer csak hangos sikítással jelzi hollétét. A hang irányát követve az erdőben egy kisebb hófödte tisztásra juthatnak, ahol egy nő fekszik a földön, láthatóan megsebesülve. Körötte egy **falka warg**, illetve a nagytestű alfának látszó fenevad morogva közelít Mia felé.

A falka (8 - vagy ha úgy látod jobbnak, dobott számú - warg)

Warg

Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 3k6
Termet: N
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 55
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 22
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k6+1
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 22
Fájdalomtűrés pontok: 57
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 5
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 30

Látszólag vonakodnak nekiesni a testnek. Egy-egy odakapás után zavartnak tűnnek, de láthatóan nem fogják feladni. Ennek az az oka, hogy ez a tisztás ezen része egy mohatelep, s a lány testhőjétől megolvadt hó alól a spórák kiszabadultak. A hóban fekvő alakról még távolról is megállapítható, hogy életben van, de feltehetően eszméletlen, mert nem reagál az állatokra. **Ha a kalandozók úgy döntenek, hogy megmentik az idegent, akkor a következőképp alakulnak az események:**

A wargok azonnal hátat fordítanak a földön fekvőnek, és úgy pozícionálnak, hogy lassan, de biztosan körbe vegyék a kalandozó kompániát. A *falkavezér igyekszik magára vonni a figyelmet*, ezzel lehetőséget kínálva a falkatagoknak egy-egy támadási lehetőségre. A wargok mindenképpen végtagokra támadnak, hogy ártalmatlanítsák az ellenfelüket, vagy ne engedjék azt elmenekülni, ha már nem jelent fenyegetést. Ha a falka felét legyőzték, a wargok megfutamodnak, ám a falkavezér akár saját életét is kockáztatva megpróbálja védeni a menekülő fajtársait.

	ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Fegyver	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Tám/kör
Warg vezér	24	63	-	-	7	1	Fogak + karmok	27	63	80	K6+2	2
Warg	22	57	-	-	5		Fogak + karmok	22	55	75	K6+1	1

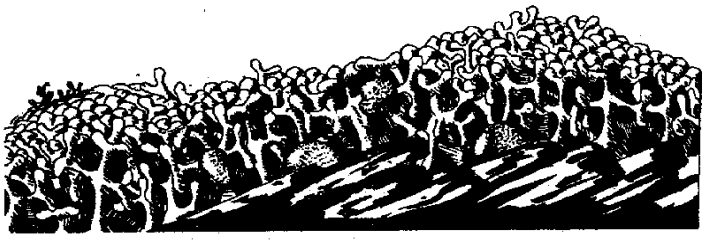
Miután elhárult a veszély, megvizsgálhatják a földön fekvő alakot. Az illető egy fiatal nő, eszméletlenek tűnik, s a hóban lévő vérfoltok arról árulkodnak, hogy több helyen is megsérült. A vér mellett még valamilyen sárgás folyadék is látható, amit több helyen az olvadt hó alól tűnik fel és helyenként keveredik a nő vérével. Ha van a csapatban *Vadászat/halászat AF vagy Állatismeret AF* jártasságban gyakorlott karakter, akkor sikeres próba esetén megállapíthatja, hogy legalább egy tucat apró állat (pl: patkány, madarak) rágcsálta meg, illetve kevés rovarcsípést is felfedezhetnek a szabad bőrfelületeken. A *Nyomolvasás/eltüntetés képzetséggel* rendelkezők észrevehetik a rágcsálók nyomait a vékony hórétegen. *(Boszorkánymágia - Rovarfelhő)* A nyomokból ítélve a nő órák óta itt lehet, s az állatok különböző irányba széledtek. A sérülései nem mélyek, de ettől függetlenül is csak hosszas keltegetésre tér magához.

Abban az esetben, ha a kalandozók itt helyben próbálnak rajta segíteni, és legalább egy fél órát ülnek ezen a területen, álmosságra lesznek figyelmesek. Ugyanis a vékony hótakaró alatt különleges mohák telepe húzódik. **A hólepel és a rövid idő miatt a moha nedvei nem veszélyesek a kalandozókra, viszont, ha bárhol érintkeznek a sárgás folyadékkal az álmosság felhívhatja a figyelmet a növényre.** *Herbalizmus MF és/vagy Legendaismeret AF* elengedő a felismeréséhez. A moha különlegessége magyarázza, hogy a wargok miért voltak olyan zavartak, s miért hezitáltak megtámadni a védtelen alakot, illetve azt, hogy az

áldozatnak fogalma sincs arról, hogy hogyan került az erdőbe. Egészen pontosan az elmúlt 6 óra eseményei tűntek el az emlékezetéből, minden másra tökéletesen emlékszik. Utolsó tiszta emlékképe, hogy felkelt reggel.

Feledés Lehelete

A Feledés Lehelete egy mohafaj, mely fenyvesekben, s más pára- és csapadékdús, hűvös helyeken lelhető fel. Ránézésre alig különbözik a közönséges moháktól, de egész különleges hatást gyakorol az emberi tudatra.



Ha ellátják a sebeit vagy meggyógyítják, akkor hálásan megköszöni és segít elvezetni a kalandozókat Marakonba, hiszen helyi lévén még emlékek hiányában is könnyen visszatalál a faluba. Ha kérdezik, szívesen mesél az otthonáról és a foglalkozásáról is. (Masszőr a fürdőben) *Ha nem keltik fel időben, vagy túl sokáig maradnak a mohák közelében, akkor véglegesen elfelejti a délelőtt történéseit, így nem lesz képes segíteni a modul finálója előtt.* Megkéri a kalandozókat, hogy kísérjék el, ugyanis biztos benne, hogy az ikrek nagyon hálásak lesznek, amiért megmentették őt.

Az érkezést követően Lubomir és Mia elköszönnek a kalandozóktól. Természetesen az öreg kifizeti a csapatnak az öt aranyat, amit ígért, majd az egyik utca irányába elmennek, mert az Azúr Páva fogadóban van egy kis tennivalójuk. Szobafoglalás, étkezés, egyebek. Lil'an pedig mutatja az utat a felvonó irányába. A felvonónál találkoznak egy igen furcsa szerzettel, akit Lil'an Otomír néven mutat be a kompániának.

A gépszolga férfi készítette a felvonót, és szívesen beszédbe elegyedik a játékosokkal, míg elkíséri őket. Nélküle nem tudják működésbe hozni a szerkezetet. Amint megérkeznek, néhány kar meghúzásával és a horgonykötél kidobásával Otomír lelassítja a kabint, majd meg is állítja a kényelmes kiszállás érdekében, Lil'an pedig tovább mutatja az utat. Itt a felsőfalu, azaz a fürdő területére érkeznek.

11. Fejezet

A Fürdő és Marakon

Velar könnyei: A fizető, gyógyulni vágyó vendégek számára van fenntartva. A fürdő főépülete magas, két és fél szintes építmény. Az épületbe egy kör alakú ajtó egyik felének nyitásával lehet bejutni. Faoszlopokkal tarkított, juhar színnel dominált hallban télen forró itallal, meleg évszakban pedig hűsítővel fogadják az érkezőket. Jobb kéz felől a bejárat mellett egy bájos hölgy várja a pult mögött az ideérkezőket. Ő felelős a vendégek eligazításáért és a fizetés lebonyolításáért. Az egyéb szolgáltatásokért (masszázs, tea, harapnivalók) az átlagos, északon megszokott összeget kéri el, viszont a gyógyforrások használata egy teljes napra és éjszakára fejenként egy arany.

A fogadótérből bal oldalon ajtók vezetnek egy-egy medencéhez és a kültéri pihenőkhöz. A bejárattal szemben egy keretes boltív alatt áthaladva juthatnak el a szalonba, ahol a helyi teakülönlegességeket kóstolhatják meg. A második szintre lépcső vezet a pult jobb oldalán. Ezen az emeleten egy folyosóra érkezhetnek, ahonnan néhány ajtó vezet tovább a masszázsszobákba. Ismét lépcsőt használva, egy fél emelettel feljebb helyezkedik el a fürdőt üzemeltető testvérpár lakórésze. A félszint három hálórészből - az ikrek és Lil'an szobái -, egy társalgóból, és két dolgozószobából áll. A fürdő vendégei számára kis fakunyhókat biztosítanak közvetlenül a gyógyhatású medencék mellett, mely öltöző- és pihenő bungalóként szolgál. Innen megközelíthető a két barlang is, melyből az első egy kisebb gőzkamra, míg a másikban egy barlangi forrásban csobbanhatnak az ideérkezők. Az utóbbi medencéjét és a külső gyógyforrásokat egy hegyikristályokból álló ösvény keretezi és köti össze, melyek a Beriquelről érkező, éjszakai fényeket magukba gyűjtve világítják be a gőzölgő forrásokat, és festik az égbolt színes csillagait a barlang mennyezetére és a falakra.

Megérkezésükkel a testvérpár vitáját szakítják félbe, amelyből annyit halottak, hogy a fürdő bővítését sietteti az egyik (Aedun), míg a másik (Clement) annak jelen állapotában való megtartását szorgalmazza, illetve ezzel hozza kapcsolatba a közelmúltban történt különös baleseteket az idősebb testvér ellen, amit csak nagy szerencsével úszott meg eddig is. A kompánia érkezésekor, kínosan tenni-venni kezdenek, majd kérdőre vonják Lil'an-t a váratlan vendégek láttán, mire a lány elmondja, hogy mi történt vele. Erre mind a két férfi *felkapja a fejét, és hálálkodva a kalandozóknak felajánlanak két napi ingyenes kikapcsolódást* a fürdő területén.
Ha elfogadják az ajánlatot, akkor Clement máris elindul intézni a dolgokat, miután megbizonyosodott róla, hogy Lil'an rendben van. Aedun is érdeklődik.

FONTOS, hogy elhangozzon a szájából többször a kérdés, hogy hogyan került oda a lány, mivel a boszorkány aggódik hogy vajon lebukott-e, vagy a túlélő tényleg nem emlékszik semmire. Miután lecsillapodtak a kedélyek, és megbizonyosodott arról, hogy Lil'an nem jelent veszélyt számára, akkor Aedun a kalandozók elnézését kéri, de munkájára hivatkozva magára hagyja őket. Távozása előtt azonban megjegyzi, hogy napnyugta után jöjjenek fel mindenképpen a fürdőbe, hiszen a napokban látható a szemet gyönyörködtető éjszakai fényjáték, és azt kár lenne kihagyni. Lil'an az események után pihenni kíván a szobájában. Tájékoztatja a kalandozókat, hogy az Azúr Páva fogadó az egyetlen szórakozóhely, ahol - ha szeretnék - lemoshatják magukról az út porát. Persze csak a fürdő után, bár utóbbiban nincs lehetőség a fékezhetetlen mulatság gyakorlására, alkoholt ugyanis a fürdő területén nem fogyaszthatnak.

Opcionális Mini Küldetések

Az alábbi táblázatban láthatod a kronológiai elhelyezésre szolgáló javaslatokat. Mind a **négy mini küldetés** más és más tekintetben segítheti a későbbi nyomozásukat, illetve a modul során használható jutalmakat és támogatókat szerezhet vele a kompánia. Fontos viszont, hogy **maximum napi egy küldetést** iktass csak be. A kiválasztását és időzítését szabadon alkalmazhatod. **Amelyeket nem választottad ki, azok nem történnek meg a kaland folyamán.** ***Az ötödik, egy extra küldetés ("Nagyon finom" címmel), mely inkább egy réskitöltő esemény, ami harci szituációt adhat, avagy egy hangulatos jelenet is válhat belőle (ez a játékosoktól függ).*** **A küldetéseket megtalálod a függelékben.**

Anna Helhard - Füvesasszony	**Ősi Boszorkány Temető**	*Ősi boszorkány temető - Quana Dokunával való találkozás*
Falmok Silkhan - Favágó	**A Félelem Fája**	*Füvesasszony segédje és az alkalmazott lány közötti kapcsolat a merénylet fényében. Quana Dokuna jelenése.*
Kazilin Huenku - Kardmester	**Szivárványszín Gyertya**	*Kardforgatók kihallgatása, gyertyák, és Nanari leleplezése*
Bron Helhard - Kovács	**Az igazság Otomír szájából**	*Otomír meséje az igazságról, Aldo megismerése*
Bárhol és bármikor	**"Nagyon finom"**	*Réskitöltő esemény, arra az esetre, ha egy kis kocka csörgésre vágyna a társaság.*

Az első napra ajánlott mini küldetések:

- **Ősi boszorkány temető**: A hegyekben egy kisebb temetőre bukkanhatnak, melyet egy Quana Dokuna és Famorai csapata védelmez. A későbbi nyomozást segítő crantai szimbólumot találhatnak.

- **A Félelem Fája**: Információt szerezhetnek két boszorkányról, meggyőzhetik a Quana Dokunát, hogy a végjátékban segítsen nekik, illetve adódik lehetőséged kreatívan felhasználni az előtörténeti elemeiket.

Mind a két mellékküldetés ugyanarra a pontra vezet össze: Információk a boszorkányokról, és a Quana Dokuna támogatásának megszerzése.

Abban az esetben, ha nem látogatnak el a forrásokhoz az éjszaka folyamán, akkor a lentebb olvasható eseményekről csak másnap, hír formájában értesülnek!

A fürdő több kisebb és néhány nagyobb természetes medencét biztosít az ide látogatók számára. Ezeket ösvények és az éghajlatra jellemző növények, helyenként bambuszparaván választja el.

A ruhák tárolására kialakított kunyhók (öltözők), valamint a hideg ellen óvó köntösök is biztosítva vannak a látogatók számára. A vízbe egy afféle fürdőtógának nevezhető textilanyaggal nemes testrészeiket eltakarva lehet belemenni. Ejtőzésük közepette lehetőség van némi frissítő és gyümölcs elfogyasztására, amennyiben az erre kijelölt helyre mennek. A medencék kellemesen meleg vize felfrissíti a testet és a lelket. Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy használata közben és után, a *természetes gyógyulás többszörösével forr a seb, javul a zúzódás, mindemellett a Pszi pontok is lényegesen gyorsabban térnek vissza.* Ennek szemléltetésére itt egy példa:

Cselekvés	1FP	1ÉP
Pihenés a fürdőben, vízben	¼ óra	3 óra
Pihenés a fürdő területén, de mozogva	½ óra	6 óra
Pihenés Ágyban fekve, szobában	½ óra	12 óra
Cselekvés	**1 pszi pont visszanyeréséhez szükséges idő**	
Meditáció	½ perc	
Alvás	5 perc	
Pihenés (üldögélés)	10 perc	
Könnyű séta (léptetés lovon)	20 perc	

Pihenés közben a kalandozók meglátják, mit is jelent a Beriqueli fény (sarki fény.) Az égen különböző színes csíkok, minták járják táncukat, elkápráztatva ezzel mindenkit, aki látja. **Ha szférák zenéjét, vagy az Összhangzat dalát megszólaltatják** a fényjáték alatt, akkor annak színes, füstszerű sugarai a melódia ritmusára ringanak, mintha ezek a dallamok elérnének az égbolt táncparkettjére. **Ezen két varázslat használatának varázslási idejét felére csökkenti, de megtartva a kapott teljes értéket. Tehát: Összhangzat dala - Varázslási ideje: 9 kör, Szférák zenéje - varázslási ideje: 3 kör**

Ha valamelyik kalandozó szemfüles - azaz *sikeres Érzékelés próbát* dob -, megláthat egy nőt, aki igen gyanúsan viselkedik; fedezékről fedezékre oson. A kalandozók előtt is csak feje látszik ki, és annak mozgását tudják követni. Ha lefülelik a lányt, akkor egy gyönyörű, meztelen nőt látnak maguk előtt, aki nagy nehezen tudja csak takarni bájait. A hölgy nem más, mint

Mnemosyne, egy bárd lány, aki köntösének ismeretlen módon lába kélt, és épp igyekszik feltűnés nélkül visszatérni a faházához, hogy pótolja azt.

A köntöst, amiben kijött, sajnos hiába keresnék, nem fogják megtalálni, ugyanis a ruhadarab egy - *a második hangulatkeltőben megismert* - **Umich** volt, akinek legfontosabb feladata védelmezni a bárdot. Ezért "pihent" a lány testén, amíg az be nem szállt a vízbe. Teljesen felszívódik, kivéve abban az esetben, ha a csapatban van női karakter; ebben az esetben annak a kalandozónak a köntösévé fogja alakítani testét, ugyanis kíváncsi, hogy milyen az érintésük. Ameddig nem ítéli meg biztonságosnak a távozást, csendesen "kihasználja" ezt a számára különleges helyzetet.

Az Umich személye a kampány során lesz fontos, így a szerepének ebben a kalandban ne tulajdoníts nagy jelentőséget.

Ha a kalandozók felajánlják neki az egyik ruhadarabjukat, amikor meztelenül lopakodik a sziklák és kristályok mögött, akkor azért örökre hálás lesz. Ez azt jelenti, **hogy a modul későbbi részeiben nagyon szívesen segít a csapat tagjainak ha bajba kerülnének, vagy elakadnának. Nyugodtan használhatod őt is - mint Otomír karakterét - egyfajta jobbkéznek a bajban.** Ha komolyabban beszélgetésbe elegyednek vele, akkor Krad papokat megszégyenítve képes az istenekről és a történelemről ódákat zengeni vagy végeláthatatlan eszmecserét folytatni. Egyetlen nővéréről is szívesen beszél, aki Erigowban maradt és várja a húga felfedezéseiről szóló leveleit.

A merénylet

A beszélgetésük közepette a kellemes vízcsobogást egy igen heves veszekedés hangjai törik meg. A központi épület legfelső szintjének erkélyén megpillantják Aedunt, az idősebb ikret (már ha meg tudják ítélni, hogy melyikük az), amint épp kiabál és dulakodik valakivel. A baj elkerülhetetlen; Aedun, valamint a támadója is kibillennek az erkélyről. Aedun a vízbe esik, támadója viszont szörnyethal a zuhanás következtében.

Ha odamennek, láthatják *(Élettan AF)*, hogy a hely tulajdonosa súlyosan megsérült és vérzik egy szúrt seb nyomán. *Élettan MF: sérülései nem életveszélyesek)* Természetesen a víz sokat tompított a zuhanásán, de fejét is beütötte, jelenleg él, de eszméletlen.

A támadó a fürdő alkalmazottja, feje széthasadt a kristályokon. Miután biztos helyre viszik az urat, a többi szolgáló azonnal a felcserért küldet. Hiába gyógyítják meg Aedun nem ébred fel, akárhogyan és akármivel is próbálják felkelteni **(A boszorkány már a saját testét irányítja, ezért időbe telik a figyelmét visszaterelni, ezáltal felébreszteni a férfit.** *Ez nem azt jelenti, hogy Aedun testében nem maradt lélek! Ugyanúgy benne van a nő lelke, de anélkül, hogy rákoncentrálna, nem tudja irányítani azt, ezért csak hosszas keltegetésre, vagy ébresztés Pszi diszciplánával lehet eszméletére kelteni)***.** Testvére Clement, amikor megérkezik, megkéri a

kalandozókat, hogy vigyék a szobájába bátyját, és mondjanak el mindent a történtekről. Mnyemozyn szükség esetén velük tart, ha tud segít, amiben csak kell.

Ha megvizsgálják a helyet, ahol a támadás történt, vagy múltidéző mágiát alkalmaznak, akkor a következőket tudhatják meg:

Aedun szobájában dulakodás nyomait találják, ugyanis Brell egyszer csak berontott Aedunhoz, s feldúltan kérdőre vonta, amiért a férfi elutasította a fizetésemelési kérelmét. Brell szerint ugyanis ő jóval kevesebb juttatást kapott, mint Lil'an, aki csak masszírozgat, míg ő minden nap keményen dolgozik. Amikor Aedun kinevette őt a gyerekes viselkedése miatt, a lány rávetette magát, s kizuhantak a nyitott erkélyajtón a balkonra. A heves szóváltások itt már nem folytatódtak, mert a lány a dulakodás közben elharapta a nyelvét, s a fájdalomtól artikulálatlanul üvöltött, majd késével nekirontott Aedunnak. Aedun nyugtatni próbálta, de amikor a lány rávetette magát, már csak védekezni tudott. A dulakodás közben az erkély korlátja eltört, s mind a ketten lezuhantak az egyik külső medencébe. Aedun a vízben, míg Brell az azt szegélyező hegyikristályokon landolt. Azonnal szörnyethalt. Mágikus ráhatást nem találnak a lányon, cselekedete indulatból fakadó tett volt.

Kedves Mesélő: Abban az esetben, ha az **Eggyéválás - Papi mágiát** alkalmaznák, mindent kideríthetnek a háttérben működő szektáról és a koven itteni tagjairól. Ebben az esetben leleplezik a Nőt, de a második nap végén lévő idézésre ezzel még nem derül fény. Azt a Nő Aedun testében folytatja majd le boszorkánykör segítsége nélkül. A minikalandokat és a fürdő élvezetét is lemesélheted nekik, legalább teljes képet kapnak a háttérről. **De ne feledd, az Eggyéváláshoz a pap jelleme egyező kell legyen a lány jellemével ahhoz, hogy a varázslatnak 45 manapont legyen a költsége. Ha a pap jelleme nem egyezik meg vele, akkor erősítenie kell a varázslatot, legalább 4E-vel. A varázslat erősségének növelése 1E/20 mana. Tehát legalább 105 manával kell rendelkezzen a pap. Brell jelleme: Káosz.**

Ha Beszélő múlt - bárd mágiát alkalmazzák, megismerhetik a lány legfontosabb gondolatait:

- Önző és féltékeny alkat, akit borzalmasan bosszantotta, hogy soha senki számára nem volt értékes. Még Kilian sem csapta neki a szelet.
- Lil'ant gyűlölte, nem csak azért, mert csinosabb nála, hanem mert úgy gondolta, hogy a lány sokkal több elismerést kap, sokkal több pénzt keres, mint ő.
- Magabiztosabb lett valamivel, amikor csatlakozott a Kék Anyák boszorkányrendhez.

(Az alkalmazott, Brell valójában a Nő egyik társa volt, de azok közül is a leggyengébb és legingatagabb. Ő engedte rá Lil'anra a rovarfelhő varázslatot a kriptánál. A rend tagjai biztatták, hogy kérje számon az igazságtalan megkülönböztetést, s a lány így is tett. S amikor a Nő Aedun testében kinevette, akkor teljesen elvesztette az eszét és nekitámadt.)

Ha bárkit megkérdeznek, akkor Brell nem volt ismeretlen, régóta itt dolgozott. Szerette a munkáját, bár a hozzáállásával volt némi probléma; túlságosan is nagyra tartotta magát, irigy és féltékeny természet volt. Szinte szomjazta az elismerést, de igazán nem viselt haragot

senkivel szemben, kivéve Lil'ant, akivel egyáltalán nem voltak jó viszonyban. Ezeket az információkat a többi dolgozótól, illetve Clement és Lil'an kikérdezésével tudhatják meg. A fizetés igazságos kiosztásáért már többször nyújtott be panaszt, erről a leveleket Clement szívesen megosztja velük, bár ő nem ért egyet az elhunyt panaszaival.

Ezen felül megkérdezi a kalandozókat, hogy hajlandóak lennének-e utána járni a történteknek? És amennyire ez lehetséges, próbálják diszkréten kezeli a felkérést, még ha a saját testvéréről is van szó, ugyanis félő, hogy nem csupán Aedun balszerencséje állhat a háttérben. Ha elfogadják a felkérést, akkor indulhat egy kis nyomozás. Fizetségként hajlandó felajánlani minden megtakarítását, ha ezzel megmentheti a bátyját. Egy kis titkos rekeszben tartja a banki letét bizonylatát, mely 50 arany. Ezt tudja felajánlani a kalandozóknak, hiszen más vagyona nincs. A fürdő nem csak az övé, hanem Aeduné is, így azt nem szerepeltetheti, mint alku tárgyát.

A fürdőt aznap estére lezárják, és megkérnek mindenkit, hogy térjenek nyugovóra, hogy a helyi kardmesterekből álló milíciának legyen ideje és alkalma átvizsgálni a helyszínt és a lány holmiját. A kalandozók elindulhatnak a fogadóba.

Azúr Páva

Napközbeni pultosa: Reth Arado.
Éjszakai pultosa: Anvira Terosso - A Nő

A fogadó is a többszintes épületek közé tartozik. A hegy lábánál található a völgyben, a piactér és üzletek mellett. Az épület elsődleges feladata, hogy a faluba térő kereskedőknek és a fürdő vendégeinek szállást biztosítson, emiatt egy kisebb istállóval és egy háromhelyes kocsiszínnel is rendelkezik. Alsótere a taverna maga, ahol a helyiek tölthetik az estéjüket egy jó ital, vagy finom étel reményében. A két felső szinten pedig a szobák találhatóak. Pincéje nincs, hátsó raktárépülettel rendelkezik, hiszen ez alatt az épület alatt a meleg vizes csatorna található, ezzel fűtik az épületet. A felső szobák emiatt igencsak hűvösek télen, de hegyi kecskék gyapjujából készült takarókat biztosítanak a vendégeknek.

Alsó szintje kőfallal épült, második és harmadik emelete pedig fából hozzáépített lakószint. A fogadó bejárata felett, fatáblán egy kékre festett, kupát tartó páva látható. A bejárati ajtót egy kist tornácot követően lehet elérni. A belső tér egy nagyobb, fa tartógerendákkal tűzdelt, kör alakú asztalokban bővelkedő étkező és italozó. A bejárattól jobbra egy kisebb emelvény magasodik a zenésznek (ha éppen van). A terem túlsó oldalán a söntés, balján egy, jobbján pedig két ajtóval. Előbbi a konyhára, utóbbi kettőből az első a kamrába, míg a második a

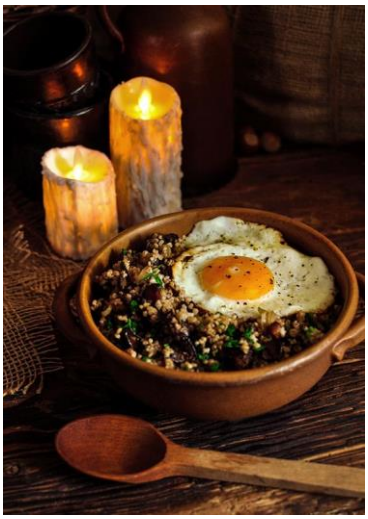
kocsiszín felé vezet. Az emeletre a terem jobb oldalán álló lépcsőt használva lehet feljutni, ami egy galériába torkollik. Onnan elérhető az első pár szoba, illetve egy folyosó, ami a többi szobához vezet. Többek között itt található a fogadós asszony lakóhelye is, ahova nappal visszavonul „pihenni". A legfelső szint afféle VIP lakóhely a tehetős vendégek számára, akik a fürdő elit körülményeit szeretnék a csehó kellemes, borgőzös hangulatával együtt megélni.

Taverna jelenet

A fürdőben történt események után - ha a kalandozók az Azúr Páva fogadó irányába indulnak - már messziről hallhatják a bentiek örömittas moraját. Ide még nem jutott el a merénylet/vagy haláleset híre. Az ajtón belépve a következő látkép fogadja őket: Az asztalok szélre húzva, egyedül középen maradt egy, aminél két alak ül. Mindkettejük előtt nagy tálnyi étel megrakva mindenféle földi jóval, és egy-egy korsó. Az asztal kettejük közötti oldalán, az ajtóval szemben állva egy hölgy - kötényéből kiindulva a fogadós lehet -, kezében egy csengővel, feszülten méregeti a két alakot, akik a tálat, majd egymást nézik már-már harcias tekintettel, a többi vendég pedig körülöttük hangosan biztatja őket, ki-ki a maga pártfogoltja oldalán. Egy tízesztendősnek kinéző kölyköt is láthatnak, aki serényen munkálkodik, hogy kupa ne maradjon üresen. A neve Aldo, az utcakölyök, aki itt segédkezik koszt és kvártély reményében.

A kalandozók érkezésekor megfagy a levegő, és minden tekintet rájuk szegeződik. A pillanatnyi feszültséget a fogadós kellemes, de határozott hangja töri meg, amikor fennhangon megkérdezi őket, hogy esetleg nincsen-e köztük kihívó, kívánnak-e csatlakozni ehhez a nemes viadalhoz? A szabályok egyértelműek, hiszen az győz, aki tovább bír enni. *(Azt természetesen nem említi, hogy az étkek fűszerezésénél kissé megbillent a keze, amikor a csípőset adagolta)*. Ha a kalandozók közül valaki (akár többen is) csatlakozna, azt 20 réz nevezési díj fejében megteheti. Ha jelentkeztek, akkor odahúznak nekik egy széket, és azonnal hoznak egy tál sültet, és egy kupa fehér folyadékot, ami hegyi kecskék teje. A nyeremény az Azúr Páva Bajnoka cím mellett egy kupicányi szesz, amit a fogadós maga készített, és a következő hatással bír: **Istenek Italai: +1 Egészség** (10 MP-os ital, értéke 4 arany - Hatása egy óráig tart.)

Figyelem! A nő **herbalizmus és alkímia képzettséggel készítette el a fűszeres ételeket**, amelyek harcba szállhatnának - ha nem is Ynev, de - Tiadlan legcsípősebb címéért. Ha mindenki készen áll, akkor a csengőszóra megkezdődik a verseny.



Ellenfelek:

- **Favágó céh vezetője: Falmok Shilkan** (*Egészség: 14, Állóképesség: 12*)
- **Vadász céh vezetője: Kilian Radek** (*Egészség: 12, Állóképesség: 14*)

A játék az egyszerűség kedvéért 3 körre lett szétbontva.

Az első kör: Amint belekóstolnak az ételbe, kiderül az abban rejlő turpisság. Falmokot és Kiliant ez meg sem hatja (már megszokták), ellenben a kalandozó igen meglepődhet. Minden résztvevő köteles *Állóképesség próbá*t tenni. Amennyiben ez sikertelen, abban az esetben *Egészség próba* következik, és ha az sem sikerül nekik, kiesésnek, illetve annyi FP-t is veszítenek, amennyivel nem sikerült egészségpróbájuk.

A második kör: Most már kezd zsibbadni a száj, ezzel kissé elviselhetőbb a fájdalom, ellenben a test ellenkezik a csípős étel bevitele ellen, és ennek jelei is mutatkoznak. *Sikertelen Állóképesség* próba esetén piros arc, morgó gyomor, izzadás, esetleg reszketés fordulhat elő. Ezt követően *Egészségpróba* következik, és annak sikertelensége esetén, kétszer annyi FP-t veszít a versenyző, mint amennyivel nem sikerült a próbája. És természetesen a kupa után nyúl.

A harmadik kör: *Sikertelen Akaraterő próba esetében* egyszerűen nem bírja magában tartani a versenyző az étket, ami ennek köszönhetően szájon át kíván távozni. Éppen ezért a csípős még egyszer végig marja a torkot, szájat. *-1-es Egészségpróba* sikertelensége esetén, az alany szervezete ideiglenesen feladja a szolgálatot és a versenyző 3FP sérülést szenved el és elájul.
Ha Kilian vagy Falmok kiesik idő előtt, annak szurkolói a kalandozók pártjára állnak. Ha a kalandozók esnek ki előbb, akkor a favágó és a vadász "győznek". Döntetlen lesz az állás.

Ha van olyan kalandozó, aki nem vesz részt a versenyben, annak lehetősége van beszélni a fogadósasszonnyal, a Nővel, illetve a helyiek pletykáit is hallhatja. Utóbbiból a következő információkat szerezhetik meg:

- A Trafal ikrek között nő az ellentét a fürdő és Marakon jövőjét tekintve.
- Lil'an bizonyosan fúrja Clement oldalát, hogy céljait elérje és a testvérek helyére léphessen. Hiszen niarei vér, azok közül jó még nem került ki.
- Egyre sűrűbbek az Aedunt érő balesetek, a legutolsó kevesebb, mint egy holdtöltével ezelőtt történt. Vajon Aedun hogy-hogy nem félti az életét és menekült el, vagy fogadott testőrséget?

- Kalandozók érkeztek Marakonba, talán éppen azért, hogy felgöngyölítsék ezt az ügyet?!
- Lehet hogy Otomír az, aki mozgatja a szálakat, így próbálva irányítani Marakont?!

Fontos: Az este folyamán, amikor beszélnek a Nővel, akkor bájos személyiségével megnyerőnek, kedvesnek, és barátságosnak kell tűnnie. Úgy hazudik, hogy mindig igazat beszél. Intelligens beszédpartner és sosem árul el többet annál, mint amennyit el akar. Szívesen beszél egykor kalandozó életéről, nem titkolja kasztját és kellemes nosztalgiával emlékszik vissza múltjára. Felmenőiről nem tesz említést. A levágott ujját nem takargatja, és ha kérdezik gond nélkül elárulja, hogy ezzel fizetett meg ballépéseinek árát. Elmondása szerint nem varázsol, viszont egy főzetre, vagy bájital elkészítésére mindig kész. Néhanapján Annának is jól jön pár főzete az ispotályba. A karomgyűrűt nem viseli, titkolja annak létezését.

III. Fejezet

Második nap

A reggelt követően ha lemennek, a fogadós nő még mindig ébren találják, amint épp "eltünteti" az esti mulatozás nyomati. Reggelivel és egy erős teával kínálja őket. Ha segítettek a favágónak a mini küldetésben, akkor megköszöni nemes tettüket és az erős teán kívül mást is felajánl nekik, méghozzá az egyik főzetét (szellemi frissesség itala) amivel elűzik a másnaposság borzalmait, és felfrissülnek, mintha csak királyi ágyban aludták volna át az éjszakát. Ezen felül a Nő kifejezetten hálás, és kedvesebb lesz a kalandozókkal. Megkérdezi a kompánia lent található tagjait, hogy rájuk bízhatja-e az egyik feladatát, mivel már nagyon fáradt, de neki kellene elmenni a kosárfonókhoz átvenni a megrendelt köteleket, ugyanis megígérte, hogy az ünnepségre segít lezárni a két barlangot. Ha lennénk kedvesek a köteleket felvinni a barlanghoz, azért nagyon hálás lenne. Egy jó vacsora, vagy a lovaik lecsutakolása jó ár lehetne ezért a kis feladatért.

A vaskos, alkarvastag kötelek szükségesek a barlang lezárásához, ugyanis többször előfordult az utóbbi években, hogy pár gyermek beúszott a barlangba. A tömeg zúgolódása miatt nem lehetett hallani, amikor azok megsérültek, megvágták magukat a kristályokkal, és segítségért kiáltottak. A barlang a gyerekek és a szerelmes párok körében igen népszerű, mivel az ünnepség estéjét leszámítva nem áll módjukban azt látogatni. A fürdő a fizető vendégek számára van fenntartva, és azoknak a falusiaknak, akik ezt nem tudják megengedni maguknak, a középfaluban található forrásmedencék elérhetőek. Idén ugyan őrzik majd a kardmesterek is a barlangok bejáratát, de sosem lehet tudni. Ártani mindenesetre nem árt.

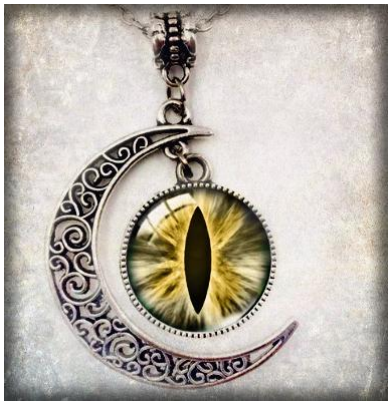
Figyelem: a következő esemény *csak a felvonóból észlelhető*! Nagyon fontos, hogy a kalandozók használják reggel a felvonót, legalább egyszer!

Amikor a felvonót használják (például miután megszerezték a köteleket és fel kell vigyék a fürdő területére), *sikeres Észlelés próba* esetén, *vagy Otomír rámutatása segítségével* észrevehetnek két gyermeket, akik éppen menekülnek a középfalu szintjén az emlékszobor irányába. Nyomukban **öt felfegyverzett kardforgató,** fegyvereiket magasan tartva, harcra készen. Ha figyelemmel kísérik az eseményeket, láthatják, hogy az egyik gyermek nem más, mint *Mia*, az öreg ékszerész kisunokája, akit az előző este a fogadóban látott fiú próbál terelni és óvni az őröktől. A sziklaperem szélére szorulnak, és láthatóan segítségre van szükségük. Otomír, amint tudja, szinte azonnal megállítja a felvonó kabinját, ajtót nyit, és utat enged a kalandozóknak. Ha kérik, segíthet is nekik valamilyen formában.

Kardmesterek

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/Kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
11	53	5	7	4	4	15	Mesterkard	1	30	83	120	K10

Mire odaérnek láthatják, hogy a fiú eszméletlen, a leány pedig lecsúszott a szirtről, és egy gyönge gyökér tarja őt a biztos haláltól. A városőrök próbálják kardjukkal elérni a lányt, de inkább csak a gyökeret találják el, ami ettől egyre gyengébb és gyengébb. *Ha a kalandozók harcba bonyolódnak észrevehetik, hogy az őrök nem önmaguk. Tekintetük üveges, mozgásuk igen összeszedetlen, de talán éppen emiatt igen veszélyes ellenfeleknek bizonyulnak. Semmilyen kommunikációs kezdeményezésre nem reagálnak, nem foglalkoznak a kalandozókkal, csak amíg azok nem támadnak, súlyos sebet ejtve rajtuk.*



A kardmesterek *életerejük több, mint felének elvesztése, vagy FP-k 1-re esése* után magukhoz térnek, és abbahagyják tevékenységüket, majd értetlenül vakarják fejüket a történtek láttán. Ha sikerül megmenteni Miát a zuhanástól, akkor észreveszik, hogy egy nyakláncot szorongat a kezében, amit Aldo - a kisfiú - adott neki. A medálon egy macskaszem látható, hátoldalán erv vésettel. A kölyök is rendben van, csak nagyot kapott, emiatt eszméletét vesztette.

Ha magához tér bevallja bűnét, miszerint ellopta a nyakláncot Aedun szobájából, és mivel tetszik neki Mia, a medál hátoldalára pedig rá van vésve, hogy "Szeretetem tartsd magadnál", ajándékként neki szánta, de nem sejtette, hogy ekkora baj lesz belőle. (Igen, Aldo tud olvasni.) Mindenképpen szeretné elsimítani a dolgokat: visszaadni a nyakéket és bocsánatot kérni tettéért, ha ezzel megmenti a lány életét. Ebben kéri is a kalandozók segítségét, hogy kísérjék vissza a fürdőbe, nehogy valami hasonló bajba kerüljön, vagy karját szegjék a lopás miatt.

Közben a csetepaté nem maradt figyelmen kívül, és további kardmesterek érkeznek meg. Kikérdezik a kalandozókat a történtekről, és döbbenten hallják, hogy mit műveltek a társaik. Ezt követően, ha maradt életben a támadó kardmesterek közül, akkor azokat megkötözve magukkal viszik. Sorsukról **Kazilin Huenku** dönt. Megemlítik a kalandozóknak, hogyha később akarnának beszélni velük, vagy a Dojo vezetőjével, akkor megtalálják őket a rend iskolájában.

Ha a nyakláncot visszaviszik: Aedun már jól van - hála a kalandozóknak -, de most épp nincs a főépületben. Ellenben Clementet ott találják, aki - ha megosztják vele a kardmeseterek esetét - elsápadva hallgatja a történteket. Hiszen - ha jók a következtetései - akkor a nyaklánc tulajdonosát akarták elkapni: a merényletek folytatódtak. Az aktuális nap eseményeinek fényében, már az előző esti támadást is azok közé sorolja. Elmondja, hogy a nyakék Eva Trafal tulajdonát képezte (aki az ikrek üknagyanyja), és afféle hagyatékként szállt utána apáról fiúra. Valójában eszmei értékén kívül egyéb különlegessége nincs. Kettejük közül pedig Aedun kapta mivel ő az idősebb, még ha csak pár szemvillanással is.

Persze megszidja Aldo-t, de ezen felül nem bántja. Immár viszont bizonyos, hogy valaki állhat az események mögött. **Ebből is sok vitájuk volt már fivérével. Clement nem bolond, és süketnek sem lehet nevezni. Pontosan tudja, hogy páran arról suttognak, hogy neki köze lehet ezekhez az esetekhez, de sosem bántaná a testvérét, és tudja, hogy ezzel Aedun is tisztában van. Ha szóba kerül, Aedun azonnal a pártjára áll, és megvédi a rágalmaktól a testvérét. Clement ezért büszkén felnéz bátyjára, hogy őt nem mérgezi a szóbeszéd.**

További kérdezősködések: A kalandozók beszélgethetnek szinte bárkivel a városban

- A lakók közül már egyre többen gyanakodnak a merényletekkel kapcsolatban Clement-re, aki véleményük szerint csak magának akarja a fürdő tulajdonjogát, viszont ha Marakon várossá nő, akkor sokkal nehezebb dolga lesz.
- Többen a baleseteket inkább valamilyen ártásnak hiszik, amiket Clement, vagy Lil'an mondott a férfira.
- Vannak, akik Lil'an-t gyanúsítják, hiszen folyton a két férfi árnyékában kell élnie.
- Megint mások pedig a legendában ismeretes boszorkánypusztítás áldozatainak szellemeit vádolják, és úgy gondolják a boszorkányok lelkei visszatértek holtjukból bosszút állni a papnő leszármazottjain.
- Aedunt már jó pár éve nagyon ritkán látni éjjelente kimozdulni a fürdőből.
- A közvélemény szerint egy örökös megoldaná a vezetői kérdést, de ezidáig egyikük sem volt hajlandó családalapításra adni a fejét.
- Többen örülnének, ha a helyiek ingyen, vagy kedvezményes összegért látogathatnák a fürdőt. Van aki még sosem látta a Csillagbarlangot.
- A falusiak több százaléka kívánja a fejlődést.

A falusiakkal való beszélgetés közben ismét adódik lehetőséged bevonni őket egy mini küldetésbe. A kaland ezen pontjára javasoljuk számodra:

- **A Szivárványgyertya;** azaz a gyerekekre támadó kardmesterek különös esetének felderítése, melyben lehetőségük lesz megrövidíteni a boszorkányunk rendtagjainak számát, és hűséges támogatót szerezniük Kazilin Huenku személyében.
- **Az Igazság Otomír szájából;** egy szociális encounter, melyben lehetőségük nyílik jobban megismerni Otomírt, a falu valódi történelmét, a pletykákon és elferdített szóbeszédeken túli, száz esztendővel előtti boszorkányírtás valódi történetét.

Mind a két esemény végén a nyomok a boszorkánykriptába vezetnek, más-más ismeretek és élmények megszerzése után, de nem kizárt, hogy maguktól is ide keverednek. Ezekben az esetekben az alábbi részhez ugorhatsz.

Kripta jelenet

A kriptába menet a kalandozók találkoznak Mnemosyne-nel, aki a boszorkányok temetésének, valódi körülményeinek megvizsgálására indult. Az Élő Történelem varázslat segítségével korábban már megvizsgálta az emlékszobrot, és látta, hogy milyen borzalmas volt a csata. Tudni akarja, hogy mi történt utána a boszorkányok testével. Otomír elmondása szerint ebbe a barlangkriptába hordták őket.

Előtér, az oltár: A Marakont megmentő papnő, Eva Trafal és Otomir az életben maradt helyiek segítségével a barlangszájat átalakították. A külső szemlélőnek egy ártatlan hasadéknak tűnhet, ami nem nagyobb mint 4 láb széles és ugyan ilyen hosszú. Magassága nem több 5 lábnál. A terem közepén egy kicsiny Felicenek felszentelt oltár található, dombor faragott kő testtel, ami egy vadmacska fejet ábrázol. Az oltáron a következő felirat olvasható az erv nyelv egy régi dialektusában:

"Tisztelni a vadat annyit tesz, mint tudni, hogy a kígyó levágott feje még marhat."

A hely szakrális mivoltát mi sem bizonyítja jobban, minthogy a pap, paplovag kasztú kalandozók egy másik istennek felszentelt területnek érzékelik. A barlang lakója egy kétfarkú macska: Nekomata, aki halkan, mély hangon nyávog az egyik sarokból, ha meglátja a kalandozókat.

A falakon található fáklyatartók felett jól láthatóan elszállt az idő, vastagon lep a por mindent. Az út, egy kőből faragott boltív alatt halad tovább.

A központi terem: A boltíven áthaladva egy valamivel nagyobb belső térbe érnek. A terem közepén 2 láb széles vonalon folytatódik az enyhén süllyedő ösvény. Az út peremét szintén 2 láb mély szintkülönbséggel követi a talaj. Ebben a mesterséges árokban kellene lennie azoknak a csontvázaknak, amik ide lettek hordva a száz évvel ezelőtti ütközetben ezzel szemben csak néhány csontkupac található. A Nő kiemelte elhunytjainak csontjait, és elvitte őket a belső kriptába, hogy a Nővérek maradványai ne egymás hegyén-hátán rohadjanak a. Az itt található csontokon még hús is látható, ezek azok a kalandozók, vagy helyiek, akik túl sokat tudtak meg a Nő terveiről és félő volt, hogy leleplezik a nyilvánosság előtt. A fiatal rendtagokkal intéztette el őket, hogy kezéhez ne tapadjon senki vére.)

Alaposan körbenézve a barlang túlsó felén egy rejtett ajtót találhatnak meg. *Sikeres Titkosajtó keresés, esetleg Nyomolvasás AF (az ide vezető, porban megmaradt lábnyomok), vagy a bárd lány segítségével.* **A titkos ajtó nem más, mint egy optikai csalódás fedte járat. A barlang sziklás falazatában lévő kiszögellés eltakarja szem elől ezt a járatot. Ez abban nyilvánul meg, hogyha fáklyával világítják meg, minden szögből árnyék vetül rá, tehát szabad szemmel nem látható. Ezért szükséges a kutakodás.**

Az ösvény egy másik helységbe visz, ami egy kör alakú természetes terem. Falába, egészen a barlang tetejéig mélyedéseket vájtak, melyek a hajdani porhüvelyeknek szolgálnak végső

fekhelyül. A belmagasság eléri a 10 lábat is. A terem közepén egy kőből faragott, a Kék Anyák szimbólumával ellátott pulpitus található, melynek egyik oldalán rekeszek vannak, szám szerint három. *Láthatóan napi használatban van, mert a por nem ült meg rajta*. Amennyiben kutakodnak rajta, egy igen régi, talán egy könyvből kitépett pergamen lapot találhatnak. A következő figyelmeztetés olvasható rajta, az erv nyelv egy régebbi dialektusán:

"***Vannak bizonyos dolgok, amelyeket nem szabad hétköznapi kíváncsisággal háborgatni, mert bosszút állnak az emberen***."

Tekintettel arra, hogy az irat egy nekromantikus idézői varázslat, **amennyiben az egyik játékos hangosan felolvassa az említett szöveget, a teremben lévő testek felélednek.** Ez a némiképp kellemetlen hatás elkerülhető Mágia kifürkészése, Mágia felfedezése, esetleg egyéb hasonló eredményű varázslatok használatával.

A mágikus szavak hatására recsegve, ropogva kelnek fel a holtak fekhelyükről, és sikítva szállnak alá az itt ragadt lelkek, hogy minden erejükkel elpusztítsák a behatolókat. Az élőholtak közül néhány az ide temetett boszorkányok lelke, mások pedig a grimoár nekromantikus varázslatainak tanulmányozása és használata közben megszületett véletlenszerű teremtmények. Ha esetleg valaki holtak irányításával próbálkozna, nem jár sikerrel, hiszen az itt található lények asztrálteste annyira kaotikus, hogy azon nem lehet fogást találni. Ha valaki holt nyelven ért, akkor csupán egyetlen szó ismételgetését hallja tőlük, ami nem más mint a "Pusztulj!". Mindemellett mágikus aurájuk hatása miatt a *Harc félelem alatt* (Ké-10 TÉ-15 VÉ+5 CÉ-20) módosítóit is megkaphatják. Ezt azonban csak abban az esetben, ha pajzsaik nem bírnak el a Rettegés Aura (36E) erősségével.

A lények támadása heves és sokan vannak, ezért a harc túlerővel szemben szabály alkalmazandó, valamint alapvetően a barlangban természetes félhomály uralkodik (ha még így sem kihívás a kalandozóknak, nyugodtan használd a hordaszabályt). **Arra az esetre, ha a**

játékosaid nem lennének harcorientáltak, akkor nyugodtan alkalmazd a Szigma rendszert ebben és a végső harc során is.

A kriptában a kalandozókra támadó lények:

- Árny (Arich) - megjelenők száma: K6
- Kóbor Lélek (Hekator) - megjelenők száma: K6
- Izar - megjelenők száma: 30+2K10
- Zaurak(Zombi) - 2K10+15

TÚLERŐ

- 3 vagy annál több ellenfél esetén
- A kör elején meghatározható, hogy a mínuszokat TÉ- re vagy VÉ-re kapja (Ha nem, akkor automatikusa TÉ-re)
- 6-nál többen nem férnek el egy ember körül
- Szálfegyverrel 8-an állhatják körbe
- Ha a hátát a falnak veti: max 4 támadó
- A hátukat egymásnak vető, párban küzdők körül összesen 6, azaz fejenként 3-3 ember fér el

Ellenfelek	Hátrány	2 fegyverrel
3	-5	nincs
4	-10	-5
5	-15	-10
6	-20	-15
7	-25	-20
8	-30	-25

Ha a kalandozók menekülőre fogják: Amikor az oltárt elérik, annak tetején láthatják a kétfarkú macskát, aki éles fújásával elűzi a lelkeket, így azok visszatérnek oda, ahonnan jöttek, a mozgó testek pedig ismét örök álomra szenderülnek. (Az elf és félelf karakterek kifejezetten kellemetlenül érzik magukat a társaságában, hasonlóan, mint Otomír jelenlétében) A macska ezután a kalandozókra néz, és feladatát teljesítvén teste elhalványul és köddé válik. Amennyiben a kalandozók mindenkit legyőztek odabent, úgy a macska marad, és tovább védelmezi Marakont.

Ha a veszély elmúlt, és nem bántották a Nekomatát, vagy mielőtt köddé válna, a macska pszi útján megpróbál üzenni a kalandozóknak. *Elmondja, hogy látott egy férfit, kevesebb, mint fél tucat nővel (5) ki-be járkálni a kriptába az elmúlt három évben*, de mivel hatalma nem terjed ki ezen síkok lényeire sokat nem tudott volna tenni. Az elmúlt időkben csak egy gyermeket, meg egy vadászt látott, amik mind a ketten alkalmatlanok voltak az elme útján alkalmazható kapcsolatfelvételre. Illetve *előző reggel is megpróbált idevezetni egy lakost (Lil'an), de a lány nem jutott be a kriptába, mert a nők elüldözték*. Az itt járók személyét viszont nem tudja megnevezni. De ha a kalandozók kérik, akkor képes emlékkép formájában megmutatni nekik az eseményt. Az **ikrek egyik tagját láthatják**, öt nő társaságában. Az egyik nő **Brell,** aki, kizuhant az erkélyről az Aedunnal való dulakodás közben. A másik felismerhető lány az Ispotályban dolgozó **Nanari**. A három utolsó lány is ismerős lehet a társaságnak. Találkozhattak velük a faluban, mivel *egyikük a kosárfonóknál* dolgozik, a *negyedikkel a kelmefestőknél*, illetve az ötödikkel még beszélhettek is a fürdőben a *tea szalonban,* ugyanis ez a lány szolgálhatta ki a teázni vágyókat.

A Nekomata hozzáteszi, hogy bízik a csapatban, hiszen nagy baj közeleg, a boszorkányok el akarják foglalni a falut az ősi lelkek segítségével. Ezt azért tudja, mert hallotta a koven gyűlésein elhangozni a **Felszabadítás** ötletét. Több részletet sajnos nem tud, mert már nincs itt az **a nagy könyv**, amiből felolvasták a tanokat és varázslatokat.

Nekomata - Büvellő az Örző

Felice egyik démona. Első említése Enika Gwon, a Legendák Tornyában található gyűjteményei között (Legendák és Enigmák), egy névtelen enoszukei bárd tollából eredő dalban található. **A közdémonokra jellemző mágikus tekintettel és rettegés aurával rendelkezik.**

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Seb
15	-	Immunis	Immunis	Immunis	-	39	1	35	35	75	K6

Egyszerű házimacskákra emlékeztető külsejű lény. Kettévált, kékesen derengő farkával könnyen felismerhető azok számára, akik (Legenda ism MF, Demonolódia AF) már hallhattak létezéséről. Felice azon papnőinek szolgálatába állítja eme lényeket, akik különlegesen kedvesek számára, nagy dolgokra hivatottak, esetleg valamilyen grandiózus, Felice-nek tetsző tettet hajtottak végre. Intelligens lények révén képesek kommunikálni, hiszen a pszi pyarroni metódusának mesterfokával bírnak. Azon ritka démonok egyike aki hajlandó gazdájának fogadni egy embert, persze csak ha Felice erre utasítást ad. Addig marad az elsődleges anyagi síkon, amíg a papnő, aki mellé rendeltetett meg nem hal, vagy annak akaratát véghez nem viszi. (ebben az esetben megvédeni Marakont a kriptában lévő szellemektől)

Ha nem kérték Büvellőt, hogy ossza meg velük a történtek emlékképét, akkor kapóra jöhet a kalandozóknak a következő jelenet.

A kalandozók, ha ez után visszatérnek a faluba, láthatják, hogy az utcák kezdenek kiürülni, hiszen mindenki az ünnepségre tart. Egy valaki jön velük szembe, aki nem más mint Lil'an. Amikor odaér a kalandozókhoz, sírva könyörög segítségükért méghozzá azért, mert némi emléke visszatért, és velük együtt egy arc képe. Valamelyik Trafal fivér volt a lányok társaságában, amikor azok megtámadták és rovarokat, apró állatokat uszítottak rá. Hogy melyik fivér, azt megmondani nem tudja, hiszen még így is elég ködös képként él az elméjében. **Ha valaki mentál mágiával, vagy egyéb varázslattal utána kíván járni, szintén a lány és a Nekomanta által leírt képet látja.**

Alig hiszi el hogy ezt mondja, de valószínűleg gyermekkori barátai valamelyike bizony rosszban sántikál. Amikor kijött a fürdőház fő épületéből látta Clementet bemenni a dolgozószobájába, és sürgeti a kalandozókat, hogy még időben elkapják és kikérdezhessék.

(Ha hagyták a bemesélés után sokáig feküdni Lil'ant a mohán, akkor ezek az emlékek már teljesen elvesztek. A kalandozóknak ezen párbeszéd és a lány segítsége nélkül kell tovább kutakodniuk.)

IV. Fejezet

Végjáték

A fürdőházban - ahogy azt Lil'an is mondta-, Clementet megtalálják a dolgozó szobájában, amint éppen kabátját veszi, hogy induljon az esti eseményre. Ha a kalandozók megvádolják, döbbent arccal néz rájuk, és zavarodottságát kifejezve kikéri magának az igen súlyos gyanúsítgatást. Természetesen igazolni kívánja ártatlanságát, így bármilyen kérdésre válaszol, amire csak tud, és bármilyen mágikus vizsgálatnak is aláveti magát. **Miután kiderül, hogy ártatlan, csak egy valaki maradt: Aedun.** Clement elképzelhetetlennek tartja testvére bűnösségét, ezért javasolja is, hogy kérdezzék ki azonnal.

Aedun szobáját persze üresen találják, ellenben, ha a kalandozók szétnéznek, a birtokigazgatással járó papirmunkákon kívül, sikeres (*titkosajtó keresés*) százalékos próbadobás esetén egy dupla fenekű fiókot találhatnak az asztalánál. A fiókban az öreg Lubomír apó nevével ellátott papírosokra bukkanhatnak. Kövek és kristályok leírásával, tanulmányozásáról szól. A tanulmány nehezen értelmezhető *(kivéve szakma ékszerész, vagy drágakőmágia)*, hiszen nagyon szakmai nyelven van írva, viszont **némi információt kinyerhetnek belőle a kalandozók:**

Az itt lévő kristályok viselkedését vizsgálja a környezeti hatások, a hideg levegő és meleg víz hatására. Az esti Daloló Csillagok ünnepségének részletei, illetve a kristályok és kövek reakciójáról ír le néhány véleményezést.

A kövek rezgése, rezonálása segítségével fogadják be a fényt, és ha elegendő energiát gyűjtenek be belőle, akkor egymáshoz ütődve hangot hallathatnak. Ezenfelül, ezen események kihasználásáról is értekezik az irat, hiszen **ez a fajta láncreakció visszafelé is működik, és afféle amplitúdóként funkcionálhat**, a megfelelő körülmények elérésekor. Az irodalom egy **igen visszhangos helyet javasol, hogy a hangok megfelelően terjedhessenek. Egy elég erős varázslat, akár erejének többszörösével is hathat, ha a kövek reakcióba lépnek egymással a hang hatására.**

Ha jól következtetnek a játékosok, könnyen kitalálhatják, hogy fürdő egyik barlangjáról lehet szó.

Innen irány a fürdő területe, ahol már sűrű a tömeg, hiszen mindenki kíváncsi, hogy vajon idén megszólalnak-e végre a kövek. A falu egész lakossága jelen van, ami majdnem 300 főt jelent. A nap ezen szakaszában már fent vannak a csillagok, és tiszta égen játszik a Beriqueli fény. Ha a bejárathoz érnek láthatják, hogy az nincsen kötelekkel elkerítve lezárva, hiába hozták fel a köteleket (ha felhozták a Nő kérésére), csak néhány kardforgató őrködik a bejárat előtt. Ha megemlítik nekik, hogy Kazilin Huenku engedélyével nyomoznak, (ha elfogadták a mini küldetésben kapott felkérést), akkor azonnal tovább engedik őket.

Gyalogszerrel a szűk peremen tudnak közlekedni, ugyanis a barlangba úszás útján lehet bejutni. Hiszen a külső medencét ez a vízfolyosó köti össze a belső medencével. Amint a barlangba érnek éteri hang üti meg a fülüket, ahogy a kristályok rezgése túlvilági dallam formájában megszólal. A kristályok világítva verik vissza az égi színjátékot, ezzel színes csillagok ezreit festik a barlang falára. A kanyargós folyosókat követve, pár szemvillanással később láthatják, amint nők egy csoportja éppen egy boszorkány kört alkotva védelmezik Aldót, aki egy átkos könyvből olvassa fel a rettenetes rituálé mágikus szavait. A rituálé szavaiból könnyen kiérthető, hogy kiszabadíthatják a boszorkányok lelkét a kriptából, és az ősi boszorkánytemetőből.

A kalandozók ezen felül, *sikeres észlelés próbát követően* észrevehetik, hogy Aedun teste a földön hever, láthatóan eszméletlen. Ha még élnek az extra boszorkányok (Brell és Nanari), akkor ebben a pillanatban hátulról, meglepetésszerűen támadnak hőseinkre. Miután a Nő is észrevette őket, ***jobb kezének, karomgyűrűs mutatóujját*** **a kalandozókra emeli, és azonnal varázsolni kezd.**

Bár a kövek világítanak, mégis a harc félhomályban Ké-15 Té -30 Vé-35 Cé-70 módosítók érvényesek a játékosokra is. Ezen felül minden varázslat, beleértve a boszorkány és a játékosok varázslatait is, **15% eséllyel kapnak módosítót az erősségre.** Páros kockadobást követően K4 értékkel nő, páratlan kockadobás esetén ugyan ennyivel csökken. (Elvégre a kövek és a körülmények amplitúdóként, vagy épp ellenkezőleg hathatnak a mágikus energiákra.)

Tehát varázslás esetén, a varázslást végrehajtó játékos, vagy a boszorkányok dobjanak 15%-ra. Ha sikerül, azaz 15 vagy kevesebb a dobott érték, úgy dobjon egy tetszőleges kockával páros vagy páratlan értéket. **Páros esetén:** dobjon egy négyoldalú kockával, és a dobott értéked adja hozzá varázslata E-jéhez. **Páratlan érték esetén:** dobjon egy négyoldalú kockával, és a dobott értéket vonja le a varázslat E-jéből. **Ha így a varázslat erőssége kevesebb mint 1E, akkor a varázslat nem jön létre a belefektetett manapontok pedig elvesznek.**

A boszorkány Statisztikája a kör közepén*: 14. Szintű boszorkánynak számít*

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ
10	42	46+16+10	44+22+10	6	1	112 (100)	38

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Seb	Egyéb
Korbács	2	30	45	98	K3	Méreg
D. Tőr	2	36	48	100	K6	Méreg
Tőrkard	2	37	49	112	K6+2	Méreg
Varázslás	X	36	41	98	X	

A következő varázslatokból válogatnak a boszorkányok

Tűzvarázslatok:

- Tűzgyűrű (abban az esetben használja, ha valami hosszabb varázslásra készül 1-2 körös varázslási idővel)
- Tűzgejzír
- Futótűz

Misztikus képességek:

- Kígyóvarázs I (a korábban a kalandozók által felhozott és a vízbe rejtett köteleket használva)
- Füstidézés (távolsági támadások esetén)
- Mágia elnyelése

Asztrálmágia:

- Viszály
- Kígyóvarázs III

Mentálmágia:

- Parancs
- Kínokozás

Kedves Mesélő! Innentől kezdve a játékosoknak megadott idő letelte előtt kell végezniük a boszorkányokkal! Vagy Aldoval. Nem kevesebb, mint 6 kör áll rendelkezésükre, méghozzá a következő változók fényében:

- Az **első kör** elteltével: Fél tucat megszállott érkezik fentről, akik fegyverekkel érkeznek és kifejezetten veszélyesek.

Megszállott kardmester (*Nem összetévesztendő Kazilin Huenkuval*)

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/Kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
11	53	5	7	4	4	38 (15)	Mesterkard	1	30	83	120	K10

Megszállott vadász *(Nem összetévesztendő Kilian Radekkel a vezetővel)*

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ/Táv	Sebzés
7	36	5	7	3	1	35	Rövid Íj	1	33	34	88	+K6/2sp vadász nyíl
							Husáng	1	30	4	102	K6

Megszállott favágó *(Nem összetévesztendő Falmok Shilkannal a vezetővel)*

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
8	37	5	7	4	0	35	Fejsze	1	33	48	95	K10+2

Megszállott némber *(Alacsony és azért jött, hogy bántson)*

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
5	31	5	7	1	0	35	Kés	1	29	43	82	K5

- A **harmadik kör** elteltével: Egy tucat megszállott érkezik, akik közül többen már Boszorkánymágiát is alkalmazhatnak. **Statisztikák szempontjából megegyeznek a fentiekkel, viszont 4-5. szinten használják a boszorkánymágiát és ennek megfelelően 32-40 MP-vel rendelkeznek.**
- A **hatodik kör** leteltével kiszabadulnak a szellemek és elfoglalják a helyi lakosok testét. Akikre nem jut szellem azzal kíméletlenül végeznek. Megszámlálhatatlan lélek szabadul fel a szent sírokból és a kriptákból.

Ha a játékosok felkészülten érkeznek, segítséget hozva magukkal, akkor azok igyekeznek feltartani a szabadtéren tomboló testrabló lelkeket. Ez a játékuktól függően lehet Otomír, Kilian a vadászokkal, Falmok a favágókkal -ő kellően meg is tudja ingatni a boszorkányt, mert Falmokot nem akarja bántani-, Lil'an, Clement, Bron a kovács és persze, ha sikeresen teljesítették a favágó mini küldetését, akkor a Szemlélődő is érkezik a Famorai serege oldalán.

A harcot még nehezíti, hogy a boszorkányhoz való eljutás nem egyszerű feladat, hiszen derékig érő vízben legalább egy kört haladniuk kell, hogy meg tudják közelíteni. Ennek megfelelő harcértékekkel kell küzdeniük, a harc vízben módosítóival: Ké-15 Té-20 Vé-20
Megjegyzés: *A "megszállott" nem az élőholtak rendjébe tartozó lényt jelenti, csupán megnevezése az állapotnak amiben a falusiak kerültek.*

Amennyiben a kalandozók meg tudják akadályozni Aldót, hogy felolvassa az idézői litániát, úgy a rituálé abbamarad, de a harc folytatódik. A litánia, nem igényel manapontot, hiszen a kriptában is látott idézéshez hasonlóan, csak fel kell olvassák a mágikus szöveget. A Nő épp annyira védelmezi a gyermeket, mint saját magát.

V. Fejezet

Epilógus

Ha a kalandozók ügyesen intézték a dolgokat, a kint imádkozó tömegből csak nagyon kevesen sérültek meg a megszállások alatt. A kalandozóknak több szempontból is hálásak. És sosem felejtik el, hogy miattuk, *aznap éjjel daloltak a csillagok.*

Aedun testét, amennyiben ápolásra szorul, akkor Anna, a füves asszony ispotályába viszik, ahol pár órán belül magához tér. Természetesen még mindig a boszorkány hatalma alatt áll, hiszen annak lelke benne él az iker testében. Ennek ellenére eljátssza, hogy nem emlékszik semmire az elmúlt hat évből, (az év nem hasraütésszerű, nem fontos), nem érti hogyan került oda, ahova, és fogalma sincs róla, hogy mi történt.

Ha meglátogatják, akkor köszönetet mond a kalandozóknak, és hálája jeléül örökös, ingyenes "fürdőbelépőt" biztosít nekik, hiszen megmentették Marakont a pusztulástól.

FIGYELEM! Nagyon fontos, hogy Aedun itt sem nevez nevén senkit, nem is szólít meg senkit (ahogy eddig sem tette). Egyszerűen csak magára vonja a figyelmet, ha beszélni akar, vagy megszólítások nélkül beszél.

A Nő terve, hogy hogy Aedun testében tovább él, és idővel újra próbálja tényekedését. **Ha szemfülesek a kalandozók, akkor az őt ápoló Anna, ügyetlenségének köszönhetően lebuktathatják a boszorkányt, amikor az hatalmas hibát vét. Ugyanis Anna megbotlik, és tálcájáról lefordul a gyógyszeres forró tea, egyenesen Aedun ölébe, aki erre egy "Te ostoba NŐ" felkiáltással reagál**, majd elkerekedett szemekkel ijedten néz körbe a szobán, hogy leleplezte e valódi kilétét ezzel az elszólásával.

Kedves mesélő! Én személy szerint itt hagynám abba a mesélést, de ha te még szeretnél ezek után egy kis kimesélést, akkor csak hajrá. /Mercury/

Ha a grimoárt megszerezték eldönthetik a játékosok, hogy mit szeretnének tenni vele, ám útjuk során (akinél van a táska) mocorgás hangjait hallja a felszereléséből, s amikor kinyitja táskáját látja, hogy a könyv átváltozik egy dongóvá, és villámgyorsan elrepül.

Mnemosyne köpenye egy Umich, aki azt a feladatot kapta, hogy megvédje és figyelje a lányt az útja során. Mnemosyne eltulajdonította a könyvet a barlangban, hogy alaposan áttanulmányozhassa azt, hátha talál benne Istenekkel kapcsolatos iratot. Nem kívánta rosszra használni, de tudta, hogy a kalandozók sosem adták volna neki oda. Az Umich, hogy megóvja őt a tolvajlás leleplezésétől, a könyvnek álcázta magát, hogy a kalandozók ne sejthessék meg, hogy mi történt. Persze idővel visszatér a gyanútlan bárdhoz, és újra felveszi valamely ruhadarabjának alakját. Ha a kalandozók még a barlangban elpusztították a grimoárt, akkor természetesen az véglegesen megsemmisült, a bárd nem tudta elvenni és az Umichnak sem kellett annak álcáznia magát.

Ezúton szeretnénk megköszönni, hogy lemesélted a kalandot, és reméljük, hogy annyira élvezted, mint amennyire mi élveztük megírni!

~Vége~

Függelék

Mini Küldetések

Mini Küldetés: Az Ősi Boszorkány Temető

Anna Helhard

Bron a kovács felesége, aki nagyon szereti férjét még annak furcsa jelleme ellenére is. Nagyon jóravaló asszony, aki napja nagy részében vagy az erdőt járja, vagy éppen gyógykenőcsöket kotyvaszt, esetleg ápol valakit. Ha valami sérülés történik, vagy betegség üti fel a fejét, rögtön hozzá fordulnak segítségért. Kiválóan ért a gyógynövényekhez és azok gyógyszerré alakításához is. Ő az Ispotály vezetője. Véleménye szerint, jobb lenne ha Marakon megmaradna annak a békés kis falunak amilyen most is, és nem ért feltétlen egyet a fejlődés ötletével, mivel a terjeszkedéshez többek között gyógyító papokra is lenne szükség, hiszen ő és a segédje már így is nehezen tudnak ellátni ennyi embert. Ha bővül a falu, nem lesznek ketten elegendők a feladatra. Persze, ha ezt a Trafal ikrek tudják biztosítani akkor nem állna a haladás útjába.

A hegy nyugati oldalán terem egy növény név szerint; a Beléndek, amely bár mérgező, megfelelő elkészítés után remekül alkalmazható inhalálós kezelésekkor. Gyökere télen is fellelhető kétnyári növény lévén, bár igaz, hogy a hó megnehezíti a felkutatását. A sziklásabb földet szereti, ork tenyérnyi levelei pedig könnyen felismerhetővé teszi még a laikusok számára is. Nagy szükség van rá jelenleg, hiszen sokan a látogatók közül nincsenek hozzászokva a meleg víz és a hűvös levegő párosához, igy könnyebben betegek lehetnek. Mindezeken felül egyetlen kisfia is láztól szenved már napok óta és semmilyen más gyógyszer nem segített. Gyermekét nem meri magára hagyni, ezért megkéri a kalandozókat, hogy menjenek el, és hozzanak neki egy tucatot a virágból, illetve annak gyökeréből. *Ad a kalandozóknak egy könyvet, ami nem más, mint a „Sárga Virágú Útmenti Virág" herbalista útikalauz Kamilla Soren tollából,* amit egy hálás látogató adott neki, miután kigyógyította csúnya köhögéséből. A könyv ábrái és a virág leírása segíthet hamarabb megtalálni. Anna mindenképpen javasolja a kalandozóknak, hogy látogassák meg férjét Bront a kovácsot, ha még nem voltak nála, hiszen kiváló kovácsmester.

Az út hosszú, így nem szükséges részletezni, viszont a hegy ezen oldalán gyérebb a növényzet, több helyen a sziklás rész váltja az erdős környezetet, ezért *sikeres mászás próbával* tudják diktálni a tempót, *sikertelen próba esetén nehézkes a mozgás lábuk alatt megcsúszik a hó, legördülnek a kövek…*

A boszorkányok szent temetkezési helye

Kutakodás közben (*Nyomolvasás AF, Erdőjárás AF*) észrevehetnek egy tisztást, valamivel távolabb a hegytől, ahol kisebb név nélküli sírkövek láthatóak. Amint a sírkövek közelébe érnek, egy halványzöld színnel derengő furcsa női alak jelenik meg előttük útjukat állva. (*Mágiaismeret: Boszorkánymester MF, Mágiaismeret: Nekromancia MF, Legenda ismeret MF*,).

Quana Dokuna (Szemlélődő)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 100 (L)
Támadó érték: -
Védő érték: -
Kezdeményező érték: -
Célzó érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: -
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: 100
Mentál ME: 100
Méregellenállás: Immunis
Pszi: Pyarroni MF-nek megfelelő, 120 Pszi-pont
Intelligencia: Magas
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: A KM-től függ

Sikeres próbadobások esetén kideríthetik, hogy a lény nem más, mint egy Quana Dokuna, avagy a Szemlélődő. Szingularitási pontja az erdő ezen szakaszát átszövő fák gyökerei. Ha a kalandozók kárt tesznek bármelyik sírban, úgy mindent megtesz hogy kiűzze őket az ősi temetőből. Ellenkező esetben nem hazudtolja meg nevét, és már-már bosszantóan pofátlanul szemléli az eseményeket, olykor fittyet hányva a személyes tér szabályaira. Tehát a **hatodik érzék, vagy veszély érzékelések nem jeleznek ártó szándékot addig, amíg a kalandozók csak nézik, és nem tesznek kárt**, vagy nem nyalják/tapogatják össze, esetlegesen túrják fel a sírokat. *Ha megérintik a sírköveket,* azon a Szemlélődő mélységesen felháborodik, és a kalandozók ellen hívja a természetet és néhány Famorai segítőjét.

A növények megtámadják a kalandozókat, indákká nő a fű, gyökerek emelkednek ki a földből, és a fák humanoid formát öltve válnak védelmezővé.

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
8	28	Immunis	Immunis	Immunis	1	1	10	45	90	K6+1

Ha bocsánatot kérnek a Szemlélődőtől, azonnal visszahívja az ellenfeleket és hagyja a kalandozókat kutakodni. És a legközelebbi találkozásuk alkalmával (Favágó mini küldetés), sokkal könnyebb dolguk lesz meggyőzni őt és a modulvégi harcban is kisegítheti a kalandozókat Famorai csapat segítségével. *Ugyanis ő az öregségben elhunyt, ősi boszorkányok egyike, s nagyon nincs ínyére, hogy a Nő a harcban elhullt boszorkányoknak is ugyanazt a tisztességet kívánja.* Ezt persze nem köti a kalandozók orrára, és **ebben a mini küldetésben semmilyen**

Famorai

Termet: E
Sebesség: 80 (SZ)
Támadó érték: 45
Védő érték: 90
Kezdeményező érték: 10
Célzó érték: -
Sebzés: Fegyvertől függ
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 8
Fájdalomtűrés pontok: 28
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: Immunis
Pszi: Nincs
Intelligencia: Nincs
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 38

módon nem kommunikál velük. Itt még csak megfigyel és felméri a kalandozókat és azok jellemét, képességeit.

A sírkövek maguk igen réginek tűnnek (*Építészet AF, Értékbecslés MF, Szobrászat AF, vagy Darton pap, paplovag kaszt)* **bár láthatóan karban vannak tartva,** mintha csak tegnap lett volna róluk letakarítva a moha, és a hó. A sírkövek különböző méretűek és formájúak, de mind megegyezik valamiben; **Egyforma szimbólum látható rajtuk.** *Ezek a sírok nem keverendőek a barlangkriptával. Itt nem a száz évvel ezelőtti harcban elesett boszorkányok pihennek, hanem azok a korábbi rendtagok, és nagy boszorkányok, akiket ezen a "szent" temetkezési helyen földeltek el.*

A jel a Kék anyák boszorkányrend jele *(Legenda ism. AF, Heraldika MF, Történelem ism. AF,)* **Ebből sejthető, hogy most is itt van rend egyik tagja és Ő állhat a ténykedések mögött.** (*Ősi nyelvismeret Crantai*) A szimbólum megtalálható még a Crantai nyelvben is. Jelentése; Anya.

Ha találnak virágot és vissza is viszik Anna nem győzi megköszönni a kalandozók segítségét.

Mini küldetés: A félelem fája

Kilian és Falmok játkos összecsapásai folyton döntetlenre végződnek. (pl: evőverseny) Ezt megelégelve, Kilian felvet egy végső próbát. Bizonyítva rátermettségüket feladatuk az lesz, hogy ki kell menjenek az éjszakába, és kint kell tölteniük az éjközepet, mindaddig amíg a kék hold fénye be nem ragyogja az eget. Rivalizálás mellett igen jó barátok, és amikor Kilian meghatározza a feladat szabályait indulatában megfeledkezik Falmok éjszakától való félelemről, de mire visszavonná a próbát, a favágó már csak dacból is de elfogadja. A vadász feltűnésmentesen megkérdezi a kalandozókat, hogy hajlandóak lennének-e felügyelni, hogy Falmok nem-e csalja el a kihívást. Valójában csak nem szeretné, ha barátja ilyen nehéz helyzetben egyedül maradna, nehogy valami baja essen.

Ha elfogadják a felkérést, akkor kikísérik a favágót az erdőbe, ahol aztán a fényektől megszabadulva várják az éjközepet. Falmok nehezen viseli a körülményeket, minden neszre odakapja a fejét, a hűvös ellenére is keményen izzad. Feszültségét oldva próbál beszélgetni a kalandozókkal, és kérdezgeti őket, hogy merre jártak, milyen kalandokban vettek részt és milyen dicső tetteket hajtottak véghez.

Ha kérdezik, ő személy szerint nem vágyik sem dicsőségre, sem hírnévre, kivéve, ha az Kilian legyőzését jelenti. Bár szerinte Kilian ugyan annyira jó ember, mint vadász, mégis érthetetlen, hogyan támogathatja Aedun törekvéseit amikor a Trafal testvérek még a saját házuk tájékán sem tudnak rendet tartani. Mi sem bizonyítja jobban, hogy pár nappal ezelőtt - bár nem szokott hallgatódzni-, **mégis fültanúja volt egy beszélgetésnek a füvesasszony segédje és a fürdő egyik szolgálólánya között. Amikoris utóbbi arról panaszkodott, hogy míg ő keményen dolgozik látástól vakulásig, mégsem kap fele annyit sem mint az a fruska Lil'an, aki csak masszírozgatja az embereket.**

Az erdőben éjközépkor *sikeres észlelés próba* esetén, a kalandozók észrevehetnek egy halványan, világoszölden derengő női alakot az erdőben. Mozgása nem darabos inkább suhan, hangot nem ad ki, mintha lába nem is érné a földet. (**Amennyiben már túl vannak Anna Helhard mini küldetésén, akkor már tudják mi ez.**) A Quana Dokuna, avagy a Szemlélődő. Ijesztgeti a Favágót, be-be ugrik elé, megmozgatja a gyökereket és az avart Falmok talpa alatt. Persze anyagtalan testén képtelen a Favágó kárt tenni. Hangtalan kacajjal neveti ki annak gyenge próbálkozásait. Ha bármelyik kalandozó megszólítja, vagy felé mozdul, azonnal békén hagyja a favágót, és onnantól kezdve csak rájuk koncentrál. Most már kommunikál is velük, az elmék útján. Ha illedelmesen szólították meg, akkor hasonlóan könnyed hangnemmel válaszol. Ha tiszteletlenek voltak, akkor csalódottan megszólja a kalandozókat viselkedésük miatt.

Elmondja nekik, hogy figyeli őket, azóta, hogy megérkeztek Marakon erdejébe és megmentették a wargoktól azt a szerencsétlen lányt. Már akkor tudta, hogy ők mások, mint a szokásos átutazók, akiket semmi más nem érdekel, csak, hogy megüssék üzleteiket, vagy elmerüljenek a forrásokban. Érzi, hogy van valami készülőben, mert az ősi szellemek mozgásban vannak. Egész nap hallja a lelkeket, ahogy a szabadság után sóvárognak. Hangjuk a hegyek között visszhangzik. Felajánlja, hogy ha eljön az idő, akkor segít a kalandozóknak, de biztosra kell mennie, hogy rászolgálnak a segítségére. **Ha elzavarják, akkor a kaland végén nem lesz a kalandozók oldalán a harcban, ám ha teljesítik a kihívást, akkor minden erejével azon lesz, hogy őket támogassa.**

A kihívás nem más, mint szembenézni a Félelem Fájával. A különleges fa egy tisztás közepén található, úgy egy fertályórányi sétára a kalandozóktól az erdőben. A Quana Dokuna szívesen elvezeti őket oda, s jót derül, amikor Falmok útközben elmeséli a kalandozóknak, hogy amiatt a fa miatt retteg éjjel az erdőben. De mivel favágó, ezt nem árulhatta el a falusiaknak, így

hagyta, hogy azt higgyék róla, hogy dwoon származása miatt tart a sötéttől. Nyilván nem szereti az éjszakát, de bosszantónak tartja, hogy a köztudatban ez mennyire eltúlozva kering. A fa görcsös törzse, mintha egy emberi alakkal olvadt volna össze. Lehunyt szemű (talán nő, de inkább nemtelen) arcát is látják, ahogy örök álmát alussza. A fa egykoron Nardael volt *(Legendaismeret Af)*, ám száz évvel ezelőtt a boszorkányok elpusztították, így csak kiszáradt, korhadt fa csupán. Átkos rontást vontak a földre, így a gyökerek csak fekete, halott talajba kapaszkodnak.

A feladat szerint tíz láb sugarú közelségbe kell egy kalandozónak állnia, hat percig ott maradnia, anélkül, hogy megfordulna, vagy kilépne a hatókörből. Erre a Szemlélődő felhívja a figyelmüket! (Ha többen is vállalták a próbát, akkor is egyesével kell teljesítsék). Amint belépett a hatósugárba az egyik csapattag, azonnal érzi, hogy az asztrál testét támadás éri. 100E-vel sugárzik a hajdani Nardaelből az Asztrálpörölyhöz hasonlítható aura. Ennek oka a Nardael kegyetlen halála. Az élet szimbólumának elpusztítása ezt a torzulatot idézte elő. A tíz lábon belül tartózkodót megrohamozzák életének borzalmas, szomorú, vagy fájdalmas emlékei.

Kedves mesélő! Ezen a ponton lehetőséged nyílik arra, hogy felhasználd a karakterek előtörténeti elemeit. Ugyanis a Félelem Fája mindent felidéz, amihez a kalandozó valamilyen negatív érzést párosít. Lehet ez egy szerette elvesztése, vagy lovag esetén egy borzalmas csata részletei, a fantáziának csak az előtörténetek szabnak határt. **Ezek az elemek nem emlékképek, hanem hanghatások, illatok és szagok**. (pl: Egy holt szerette hangján szólhatnak, vagy gyűlölt ellenfele inzultálhatja szavakkal. Esetleg leégett otthonát idéző füst szaga száll, stb…) Ha a kalandozó a hang irányába fordul, akkor elbukta a kihívást. Próbadobásokkal teheted izgalmasabbá a feltörő emlékek leírását.

1. perc: Módosítók nélkül dobhat a játékos asztrál próbát. Ha sikeres, akkor folytathatja a kihívást. Ha elvéti, akkor sikeres akaraterő próbával még megúszhatja, hogy hátranézzen. Ha azt is elvéti, akkor el kell távolodjon a fától.
2. perc: Asztrál és akaraterő módosítók: - 1
3. perc: Asztrál és akaraterő módosítók: -2
4. perc: Asztrál és akaraterő módosítók: -3
5. perc: Asztrál és akaraterő módosítók: - 4
6. perc: Asztrál és akaraterő módosítók: -5

Ha többen is jelentkeztek a próbára, velük is hasonlóan járj el. Ha az egyikük elbukik, a többiek is megpróbálhatják, ezzel ugyanúgy elérve, hogy a kaland végén a Szemlélődő az ő pártjukat fogja.

A megmérettetés végén a Szemlélődő elismeri a kalandozók rátermettségét, hiszen aki képes szembenézni félelmeivel, múltja sötét árnyaival, az méltán nevezheti magát bátor kalandozónak. Ezenkívül annak aki sikeresen kiállta a próbát, megsúgja, hogy a Nardael törzsének odvában biztosan talál valami érdekeset. Ha a kalandozó benyúl a fa odvába, akkor egy apró erszényben két aranyszínű magot talál. **A szemlélődő elárulja nekik, hogy a mag**

képes életet adni attól, akitől el akarják rabolni. Ha elfogyasztják, akkor sebeik szinte azonnal begyógyulnak, a fájdalom elillan.

Nardael magok: K6 ÉP és 3K6 FP gyógyítás.

Ha úgy döntenek, hogy mágiával megtisztítják a rontástól a Nardael körülötti földet és elültetik a magokat a fa tövébe, akkor a Nardael visszatér az életbe. Ugyanis a megrontott, termőtlen föld miatt nem tudott feléledni. De ha felszentelik, vagy megáldják a helyet, és elültetik az életerő magok egyikét, azzal lehetővé teszik neki a visszatérést.

A kék hold feljövetele után visszatérnek, s már Kilian várja őket. Amint a vadász észreveszi a dwoon arcán a megviseltséget, győztes vigyora lefagy bűntudata miatt, amiért kiküldte őt. Egy kiáltással elcsitítja a népet, és megjegyzi, hogy a győzelem Falmokot illeti, mivel tovább volt kint, mint Ő (bár ez nem volt a kikötések között), majd hozzáteszi, hogy legközelebbi megmérettetés alkalmával biztosan övé lesz a győzelem.

Mini küldetés: A szivárványszín gyertya

(Ezt a küldetést abban az esetben javasoljuk, ha a kalandozók ki szeretnék deríteni, hogy miért viselkedtek furcsán a kardmesterek, miért támadtak a gyerekekre.)

Kazilin Huenku az elmúlt időszak eseményei fényében nem engedheti, hogy iskolája hírnevén ennél is nagyobb csorba essen, ezért megkéri a kalandozókat, hogy vizsgálják ki a legutolsó gyanús eset pontos részleteit. Fizetségül egy szívességet ajánl a kalandozóknak. **Huenku ha Shito Ryu a lekötelezttjei lennének a kalandozóknak, és ha bármikor szükségük lenne Kazilin befolyására, vagy a kardmesterei segítségére, akkor ők nem haboznak majd.** Javasolja, hogy kérdezzék ki az őröket, és vizsgáljanak meg minden apró, gyanús részletet.

A gyermekeket megtámadó kardforgatók a hideg ellenére is félmeztelen meditálnak a dojohoz tartozó kertben, hogy átgondolják tetteik súlyát, cselekedeteik lehetséges következményeit.. Ezen felül érdemes lehet átkutatni holmijaikat nem e rejtegetnek megbízólevelet vagy egyéb a támadás megtervezésére utaló jelet. Ő maga a történtek frissessége miatt még nem tudott utána járni az esetnek, de az esti ünnepség miatt különleges felkészítésben részesíti embereit, hogy garantálni tudja az aznapi események zavartalan lefolyását.

Ha az őröket kikérdezik, akkor a következő dolgokat tudhatják meg:

Az előző este minden rutinszerűen ment. Az őrség végével hazamentek, majd tisztálkodás és evés után pihenni tértek. Ezek között kisebb-nagyobb eltérések lehetnek. Ami viszont közös, hogy a világításhoz használt gyertyának elég fura, vagy inkább szokatlan szaga volt. Ezután álmukban afféle sugallatot halottak, de annak szövegére már nem emlékeznek. Valamilyen medállal, vagy nyaklánccal kapcsolatos. Ezután pedig itt tértek magukhoz. Szörnyen restellik

tetteiket, amiért természetesen felelősséget vállalnak. Ha varászlói, papi vagy bárd mágiával utána járnak, akkor a fentebb említett folyamatot és cselekvéseket nézik végig, illetve felfigyelnek a gyertyára.

Esetleg az otthonaikat átvizsgálva, megtalálhatnak egy gyertya taróba szúrt, félig leégett gyertyát, amely bizony szivárványszínekben pompázik (lásd boszorkány mágia gyertyamágia). Amennyiben az őrök feleségeit kérdezik, akkor ők a helyi füvesházból szerezték a gyertyákat, méghozzá az eredeti ár feléért.

Ha meglátogatják az Ispotályt/ füvesházat akkor ott találják annak vezetőjét, **Annát**, aki ha kérdezik, elmondja a kalandozóknak, hogy bár árul gyertyákat azok nem igen hasonlítanak ezekre, és ezzel meg is mutatja kisebb gömb alakú gyertyáit. Azt javasolja esetleg kérdezzék meg a segédjét **Nanarit**, aki nemrég érkezett Marakonba, hátha ő tud segíteni.

Nanari (3. szintű boszorkány) amint meglátja a kalandozókat, nem is gondolkodik, futásnak ered tudva, hogy lebukott. Szobájában (Nyomolvasás AF, Titkosajtó keresés) meg is találják a gyertyaöntéshez szükséges alapanyagokat, illetve egy pár hasonló jellegű gyertyát. Ha üldözőbe veszik a lányt, és annak menekülése esélytelen, akkor inkább véget vet életének, mintsem bármit mondjon. Ha ezt is megakadályozzák, akkor magára vállalja a történteket. Elmondja, hogy végezni akart Aedunnal, aki túlságosan siettetni akarja a fejlődést, ezzel pedig őt és Annát kitúrja a piacról. Ugyanis egyre többen fizetnek a források gyógyító ereje miatt, nekik meg csak a szegény tüdőbajosok jutnak, akik alig fizetnek valamit. Ha megmenekül, akkor a végjátékban láthatják viszont, mint ellenfelet.

A gyertya: Szivárványszín gyertya, lásd ETK 227. oldal. A bele ültetett mérgek/varázslatok - Formázás: Spirál

- *Kék szín:* méreg 6. szintű légméreg hatása bódulat vagy alvás /Felismerése: Méregkeverés AF, Alkímia AF, Méregérzékelés/
- *Vörös szín:* Ráolvasott álom varázs, 26E (Amulett célpont incepciója, sugallata) /Felismerése: Mágia ismeret boszorkány AF/
- *Sárga szín:* Jellem torzító átok, gyilkos hajlam 26E / Felismerése: Mágiaismeret boszorkány AF, Átokfejtés/
- *Zöld szín:* Feledés lehellete,6. szintű méreg emléktorzítás vagy felejtés / Felismerése: mágiaismeret boszorkány AF, Méregkeverés MF Alkímia AF, Herbalizmus MF./

Mini küldetés: Az igazság Otomír szájából

(opcionális, de javasolt abban az esetben, ha a kalandozók semmilyen módon nem rakják össze a cselekményt, és emiatt nem tudnak előre haladni):

Bron Helhard

Marakon kovácsmestere, már születése óta a hely meghatározó alakjának tekinthető. Az ötvenes éveit taposó férfi törpék ügyességével kovácsolja a vasat, de ennek ellenére is a csendes, békés környezetet választotta otthonául, valami nagyhatalom kohója helyett. Elég magának való, nagyon furcsa humorú alak, aki nagyon szeretni az alkohol szinte minden formáját. Hűséges társa Annanak, és bár nem veti meg a szép lányok látványát, szíve csak a kedveséhez tartozik. Ő kovácsolja igény esetén Otomír alkatrészeit, illetve a patkó készítés és annak felhelyezése is az ő dolga. Persze az őrség fegyvereit is ő élezi, vagy éppen készíti. Emellett mindenféle fém megmunkálási kérelemmel hozzá fordulnak. Nagyon szereti a falut, és semmi pénzért nem hagyná itt. J*obban örülne neki, ha Marakon maradna olyan csendes, mint most, bár időnként így is elég zajos tud lenni.* Jelenleg piszkosul elfoglalt, hiszen az ünnepségre látogatók miatt, rohamosan megnőtt a tennivalók száma, ugyanis kifejezetten olcsón dolgozik. *Műhelyében egy Otomír tanonca, Egolar által megáldott kohó és üllő található, valamint szerszámok, kalapácsok és egy fújtató.* Boltja egy előtetős fa építmény, egy kis tornáccal. Belépve az üzletbe, annak végében láthatnak egy pultot, ahol az üzlet lebonyolítása zajlik, míg az eladótérben, állványokon fegyverek, pajzsok, patkók és lószerszámok találhatóak. A műhelybe a pult mögött található, boltív alatt áthaladva lehet eljutni.

Bron elkészített egy igen különleges, óramíves mesterséget igénylő fogaskereket, amit Otomír rendtelt tőle. Ennek elszállításában kérné a kalandozók segítségét. Cserébe eszközeik, fegyvereik, páncéljuk vagy lószerszámaik karbantartását ajánlja fel. Ha a kalandozók elvállalják, akkor egy gyermektenyér méretű, kemény fémből megmunkált fogaskereket ad át nekik. *Értékbecslés AF, vagy szakma Kovács AF, esetleg alkímia AF képzettséggel* megállapítható, hogy a tárgy különleges eljárással készült, hajtogatott meteorit acélból, amit Otomír adott neki, ami Gro-Ugon földjéről származik, és egy vándorkereskedő ork adott el neki 50 évvel ezelőtt. Ennek elkészítése szakma kovács MF-ot igényel, esetleg mechanika Óramíves AF-ot.

Ha a kalandozók elvállalják a küldetést, akkor nyomban el is indulhatnak a felvonók irányába. Ha Odaérnek Otomír éppen indulni készült, de ha szólnak neki, akkor megvárja a kompániát. Amint odaadják neki a fogaskereket, csendben elveszi azt majd kigombolja ingét, ami mögött fém vázán, egy kicsiny ablakot kinyit, kivesz egy láthatóan elhasznált, hasonló fogaskereket, majd az újat teszi be helyére. Ezután, mint aki fellélegez a fojtó szorításból, frissességről tesz tanúbizonyságot, már amennyire ez egy látszólag egy érzelemmentes lényről

megállapítható. Hálája kifejezés képpen utazásuk alatt egy történetet mondd el a kalandozóknak amivel reméli, hogy szórakoztatja őket.

A történet nem más mint Marakon 100 évvel ezelőtti PONTOS története *(megtalálod Marakon történetének leírásában),* **a Kék Anyák ellen fellépő papnő (Eva Trafal) leszármazotti kapcsolata a Trafal ikrekkel, valamint az őket sújtó átok mibenléte.** Hozzáteszi, neki sajnos nincs meg egykori hatalma, hogy levegye az átkot, de reméli hogy egy napon megszabadulhatnak az ártó varázslattól. Záró mondatként annyit mond a kalandozóknak, hogy:

"Sok ember azt hiszi magáról, hogy nagy dolgokra hivatott, de végül csak kis jelentőséggel bírnak tettei, ellenben vannak akik, ki sem tűnnek a tömegből, mégis oly sok múlik rajtunk". A felvonót megállítja, amikor is Aldo lép be a kabinba szinte végszóra. Mire Otomír hozzáteszi: Igaz Kisember?

Itt van lehetőség megismerkedni Aldóval aki, ha a kalandozók rendesen bánnak vele, a következő információkat adja:

- Ezelőtt sokszor magányos volt ezért lopott a helyiektől.
- Amikor ideérkezett, egyetlen - mondhatni - barátja egy fura macska volt. Miért fura? Mert két farka van.
- A kriptabarlang, ahol meghúzta magát, igen hideg volt, de napjai nagyobb részét Marakonban töltötte.
- Szerinte rendszeresen látogatja valaki a helyet.
- Amikor majdnem éhen halt, a Nő rátalált az erdőben és befogadta. Azóta van fedél a feje felett, meleg ételt kap, és nem kell többé halottak között aludnia.

Ha a kalandozók megkérik, szívesen megmutatja az utat a kripta irányába, de be nem megy velük, és meg sem várja őket. (**Ezt természetesen bármikor máskor is felajánlhatja a kalandozóknak, ha kérik tőle, nem csak ebben a mini küldetésben.)**

Extra küldetés: "Nagyon finom"

Bárhol, bármikor bemesélhető jelenet. Akár a modul elején vágynak a falu körül barangolás közben egy kis harci jelenetre, vagy egy miniküldetést teljesítve futnak az alábbi lényekbe. Bármikor fel is kiálthat valaki a faluban, hogy; Megint itt vannak azok a szörnyetegek! Tehát ez ténylegesen arra szolgál, hogy egy kicsit megmozgassa a karaktereket, ha ellaposodik a hangulat a nyomozás közben, vagy, ha idejekorán megoldották volna a kalandot.

A kalandozók **Kőevő** szörnyekkel találkoznak, akik a falu körül bukkannak fel néha-néha. Ugyanis ezek a teremtmények egyszerűen nem tudnak betelni a cukorkájukkal, azaz a hegyikristályokkal. Alapból természetesen békés lények, előbb "kérik" a maguk módján a finomságot. Ha sokadszori próbálkozásra sem engedik nekik, hogy megegyék a kristályokat, csak akkor lépnek fel agresszívan. A vadászoknak és a kardmestereknek gyakorta meggyűlik

velük a bajuk. Ha a kalandozók elkergetik, vagy elpusztítják a Kőevő családot, akkor megbecsült harcosokká válnak, és a helyiek Kőóriás űző/ölő-nek nevezik el a csapattagokat. **Ez a hírnév/eposzi jelző tovább vihető!**

Kőevő

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 3-4
Termet: N
Sebesség: 40
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 3k6+6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés-pontok: 90
Asztrál ME: 30
Mentál ME: 15
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 880

Bestiárium: 128-129. oldal

Különlegességek:

- Bőrük gránit keménységével vetekszik, így a rúnakardok is eltörhetnek rajta. ***Közönséges kard:*** *30% , a* ***63MP-os Rúnakard*** *20% , a* ***93 MP-os Rúnakard:*** *10% . Az ennél erősebb mágiával készített fegyver nem törik el rajta.*
- **MF fegyvertőréssel** rendelkezik *pusztakézzel*, minden fegyverre.
- A drágakő iránti vágyódásuk **50E** *asztrális Vágy mozaiknak* felel meg.
- **5 SF**-vel rendelkezik

A Kaland Főgonosza

A Nő - Anvira Terosso - 8. Tsz. boszorkány

Sinemossaban született, a délen tomboló manifesztációs háború idején. Édesanyja a *Kék Anyák boszorkányrend* megbecsült tagja volt. Anvirára nagy hatással voltak a rend hagyományai, és megszállottként tisztelte a boszorkák - és ezáltal a saját - őseit, illetve azok szokásait. A dicsőséges temetkezési szertartás megszűnését - habár akkor még gondolat sem volt -, borzalmas szentségtöréseként élte meg. Ezt az érzést tovább mélyítette benne, hogy édesanyja testét halála után nem tudta a hagyományokból ismert módon, végső nyugalomba helyezni. Kalandozónak állt, hogy elég erőssé váljon az anyja grimoárjában található varázslatok használatához. Korai próbálkozásai kudarcba fulladtak, ennek eredményeként még déli kalandozásai során boszorkányság vádjával elítélték, és bal *mutató ujját levágták*. Ez számára mégsem akadály, mert birtokába került egy ősi ereklye, egy

karomgyűrű, melynek mágikus képességei lehetővé teszik számára, hogy megfosztott ujja nélkül is képes legyen végrehajtani a varázslatait. Egyszer teherbe is esett, de mivel *a gyermek fiúnak született,* nem pedig a lánynak - aki a rend tagjává válhatott volna-, így beadta a gyermeket az *Ottenby-i árvaházba.*

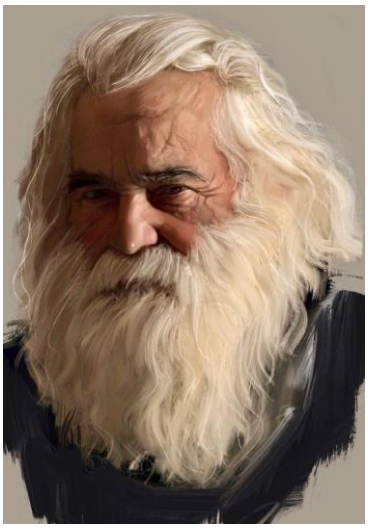
ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
10	42	46+16+10	44+22+10	6	1	64	38	Korbács	2	30	43	97	K3	Méreg
								D. Tőr	2	36	48	100	K6	Méreg
								Tőrkard	2	35	49	112	K6+2	Méreg

Tíz évvel ezelőtt látta elérkezettnek az időt ahhoz, hogy beépüljön Marakon lakosai közé. Nőként mutatkozott be nekik, mert úgy véli, hogy nem a nevek jellemeznek minket, nem azt mutatja, amik valóban vagyunk. Különlegessége, ami nagy mesélői kihívást igényelhet, hogy *sosem* szólít meg senkit nevén. Mindenkit csak külleme megítélése alapján szólít mint: A férfi, a fiú a nő, a gyermek az ork a khál, a futár fiú, a kovács férfi stb. tehát megszólítása: a Nő. Ez alól csak és kizárólag Otomír kivétel, mert őt Gépszolgának nevezi.

Az első két évben csak pultosként dolgozott a tavernában, majd pedig a kalandozások alatt összegyűjtött vagyona egy részéből megvásárolta az öreg tulajdonostól az épületet. Az ezt követő években pedig saját pénzéből felújíttatta és emeleteket húzatott fel, hogy a faluba érkező egyre több látogatónak is megfelelő fogadó helyet biztosíthasson. A helyiek be szerettek volna szállni a fejlesztésbe, de ő nem fogadta el, így szerezte meg "jószívűségével" a bizalmukat. A felújítás után a fogadónak az Azúr Páva nevet adta. Még az építkezés idején *megdobogtatta a szívét a fakitermelők vezetője, Falmok,* de a hosszú távú céljai miatt elfordult a románc lehetőségétől. Bár még önmaga előtt is tagadja, a falusiak belopták magukat a szívébe.

Nem Játékos Karakterek

Lubomir Goth (Lubomir apó)



Hatvanas évei végén poroszkáló ékszerész mester és ékkő szakértő (Értékbecslés MF, Szakma: Ékszerész MF). Igen beszédes és szívesen osztja meg tapasztalatait az életről az ifjú kalandozókkal. Mesél Marakon falujáról, annak csodáiról és mindenről, amit érdemes megnézni kipróbálni.

A következő dolgokat tudhatják meg a kalandozók:

- *A kristályok különlegessége:* Nem használható drágakőmágia alapanyagaként, hiszen még csak nem is drágakő. Valódi értéke inkább eszmei, bár még így is nyerhető vele pár csilingelő ezüst, ha jó kereskedő bocsátja eladásra.

- *A fürdő területén található barlangok egyedi élménye*: Az egyik barlang forró gőzzel dolgozza meg a benne tartózkodó vendégek bőrét, majd a hideg levegő összehúzza ráncaikat, így fiatalítva meg bárkit, aki ezt a fajta kezelést választja. Egy másik barlangba fényt csak a kristályok földöntúli ragyogása vet, méghozzá úgy, hogy az éjszakai égboltot festik a tárna belső falára. A helyiek ezt kristálypincének nevezték el. Másik egyedi tulajdonsága az akusztikája, aminek titka talán, söt bizonyosan, az ott található kristályok méretében rejlik. Sosem felejti el, hogy legutóbb, amikor ott járt, rikkantott egyet, és mintha visszhangját maguk a kristályok adták volna. Ezen felül kiválóan alkalmas meditálni, kikapcsolódni, vagy hát a szerelmeseknek is kellemes időtöltésként szolgálhat.
- *Amit Marakonról tud*, hogy amikor először járt itt, akkor az ikrek még kölykök voltak, és az apjuk egy igazán remek ember volt. Furdalja oldalát a kíváncsiság, hogy vajon kettejük közül ki lett a falu vezetője.

Figyelem! Lubomir áldozata lett a boszorkány egyik varázslatának legutóbbi látogatása alkalmával, ami nem más mit a Megbélyegzés Csókja (ETK.223. oldal) aminek hatására feltétlen hűséges a NŐ-höz, és most is neki szállítja a kutatás eredményeit. Persze ezt nem köti a kalandozók orrára, hiszen milyen kereskedő beszéli ki a megrendelőit idegeneknek? Ettől függetlenül személyiségében változás nincs, hiszen feladata csak annyi volt, hogy tanulmányozza a kristályokat, majd vesse tudását papírra, és juttassa őket vissza, ha már befejezte kutatását. A közte és a boszorkány közötti mentálfonalat csak abban az esetben érzékelheti bárki, ha mind a két felet megvizsgálja, pl. Mentálszem diszciplínával.

Lil'an Mei-Xiu (*ejtsd: Lilian Meisu*)

Apai ágon niarei, míg anyai ágon tiadlani felmenőkkel rendelkező húszas éveiben járó fiatal, mosolygós és csinos lány. Bár sokan udvaroltak neki, mégsem adta még be a derekát eddig még senkinek. Szülei korai halála után, a Nordan Trafal vette magához, s nevelte sajátjaként két fia (Aedun és Clement) mellett. Ha a kalandozók említik, hogy kis híján wargok áldozata lett, abban az estben beüt neki a PTSD, hiszen szüleivel is egy kóborló warg falka végzett. A világi dolgokhoz nem konyít ellenben remek masszőr és egészen jól ért a gyógynövényekhez lévén magának készíti masszázs olajait.

Az információk amik tőle kinyerhetők, főleg a testvérpárossal kapcsolatosak:

- A falunak két *vezetője* van. *Clement* és *Aedun Trafa*l, és egyben ők a fürdő vezetői is. Ennek oka pedig az, hogy a Trafal ikrek őse volt az egyik alapítója a településnek, és az egyetlen, aki a boszorkányírtás után életben maradt az alapítók közül.
- **Átok** sújtja őket, mint a Trafal család összes eddigi tagját. Nem születhet leány gyermek a családban.

- Aedun a fürdő és Marakon fejlődését terjeszkedését támogatja, míg Clement éppen ellenkezőleg vélekedik.
- Szinte a fivérei, ezért nem foglal állást a terjeszkedést illetően. Neki mindegy mi történik, csak ne menjen a kapcsolatuk rovására.

Elfelejtett/ködös emlékek:

- Kétfarkú macskát látott, és követni kezdte
- A macska elvezette a Felicenek állított oltárhoz, és a boszorkány kriptához.
- Látta a Nő csatlósait és az egyik iker fiút a társaságukban kilépni a kriptából
- A fürdőben dolgozó fiatal rendtag apró rágcsálókat, madarakat és rovarokat szabadított rá
- (Boszorkánymágia - Rovarfelhő)
- Ezek az állatok beüldözték az erdőbe, és addig támadták, míg el nem ájult.

Ezekre az információkra, ismétlem, csak a kaland második nap délutánján lesz képes emlékezni. Ha kutatnak az elméjében, akkor a sokk, a pánik, és a spórák miatt zavaros képfoszlányokat találhatnak, melyeket fekete homály próbál újra és újra bekebelezni.

Otomír Isokar (OTIS)

A felvonó kezelője és nem mellesleg a megalkotója is. A faluban megtalálható összes káprázatos technológiai vívmányért ő a felelős. Otomír Isokar, Gilron nemes papja volt, míg egy varázslót meg nem kért, hogy a lélekcsapda bélyeg varázslattal egy gépszolga testébe zárja lelkét, hogy teste halála után is tovább élhessen, illetve arra az esetre, ha a szerkezetben kár keletkezne, legyen, aki orvosolja a problémát. A varázslat nemes célt szolgált, mégis **nekromanciának** minősül, igy egy **60E** leplezés varázslattal van fedve, nehogy félreértésekbe keveredjen Otomír. *Ennek okán az elf vagy félelf karakterek fajukból eredően a leplezés ellenére is kényelmetlenül érzik magukat a közelében.*

Utazásai során megannyi tapasztalatra tett szert, de amikor 110 évvel ezelőtt Marakonba érkezett, szemtanúja volt egy óriási pusztítással járó boszorkány támadásnak, ami után megfogadta, hogy segít újjáépíteni a falut, és kihasználni a hely adta geotermikus ajándékokat. Remek barátokat tudhatott magáénak Aberth és Eva Trafal személyében. Magának való, de barátságos teremtmény, akit mindenki kedvel a faluban.

STP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Tám/kör
32	-	54	56	Immunis	6	32	Ököl	27	87	108	K3+4	1
							Kalapács	28	102	124	K6+2	1

Otomír tanonca: Egolar Dahon - 2. Tsz. Gilron-pap

Húszas évei közepén járó férfi, aki Gianagból származtatja magát. Feltett szándéka volt a legjobbaktól megtanulni a kovács szakmát, méghozzá egy törptől. Ám útja másfelé terelte az évek során, így végül, amikor Marakonba tévedt, megismerte Otomírt, a hajdani Gilron-papot. Úgy döntött vele marad egy darabon. Így már négy esztendeje a tanonca, s csak akkor hagyta el a falut, amikor megtörtént a felkenté avatása.

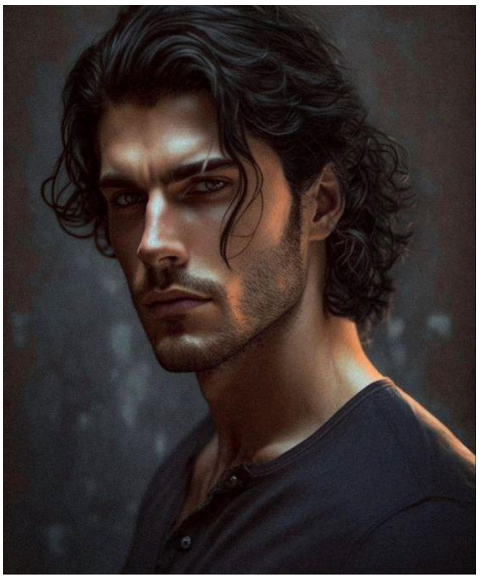
ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	MP	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
8	22	14	15	2	1	8	18	Ökül	1	20	32	84	K2
								Kalapács	1	15	38	91	K6+2

Ha Otomírt a felvonóról vagy a csatornáról kérdezik, órákig tud beszélni a szerkezetéről. A falu építéséről, valós történelméről is sokat tud, hiszen saját szemével látta azokat. A nap húsz órájában "felvonó fiúként" tevékenykedik, és örömmel segít bárkinek eljutni az egyik szintről a másikra. Minden kérdésre pontosan válaszol, tehát nem oszt meg sem több sem kevesebb információt annál, mint amit kérdeztek tőle. Például, ha valaki azt kérdezi, hogy kik az ikrek, akkor elmondja, hogy a fürdő vezetői és Marakon nagy tiszteletben tartott alakjai. Ennél többet, illetve tágabb kifejtés nem ad, ha csak nem kérdezik.

Különböző képzettséggel további információk tudhatóak meg.

- **Mellébeszélés AF:** Az emberek egyre csak feszültebbek és a néhai nyugodt családias légkör megszűnni látszik a település fejlődésével összefüggésben. **MF:** Ő személy szerint támogatja a fejlődést, Ő maga is a fejlődés egy példája éppen ezért, ha választania kellene, akkor Aedun oldalát, és pártját erősíti.
- **Mechanika AF:** A papi áldásnak hála az elemek kevésbé vagy egyáltalán nem kopnak. Így afféle újabb különlegessége lehet a szerkezet Marakon látképének. **Mechanika MF:** A szerkezet részletesebb működését (lásd a felvonó leírásában)
- **Erv nyelvismeret MF** (Ékesszólás): Az Azúr Páva fogadó remek döntés, ha meg akarnak szállni valahol, csak vigyázzanak hiszen annak tulajdonosa igen megnyerő személyiség, olyannyira, hogy sok idelátogató mellett Falmok (favágó) fejét is majdnem elcsavarta néhány évvel ezelőtt.
- **Etikett AF**: Mi sem nemesebb annál amikor egy papnő életét és jövőjét feláldozva menti meg ártatlanok életét. S bár leánygyermeket vére sohasem tudhat magáénak, mártírsága tovább él a férfi leszármazottak szívében. Így bizonyosan a Trafal fivérek is nemes, büszke és becsületes emberek.
- **Etikett MF**: Az átkos szavak ellenére sem ijedt meg vagy hagyta el Marakont a papnő, sőt Istennőjének hála még ma is őrzi az itt lakók békéjét, és vigyázza, nehogy a boszorkányok akár holtukból veszélyt jelenthessenek az ártatlanokra.
- Otomír teljes nevén mutatkozik be, ám ha a kalandozók szórakoztatják vagy kellemes társaságnak bizonyulnak, esetleg kivívják tiszteletét tudásukkal, avagy a modul végén sikeresen teljesítik feladatukat, akkor újra bemutatkozik nekik, ezúttal viszont a kevesek által ismert „becenevén", ami nem más, mint OTIS.

Az ikrek – Aedun és Clement



Aedun Trafal *(ejtsd: Édun)*

Ő az idősebbik Trafal fivér, bár csak pár szívdobbanással előzte meg öccsét. Marakon egyik alapítójának leszármazottja, így öröksége által társvezetője a Velar Könnyei fürdőháznak, illetve a falunak. A huszonöt nyarat megélt ifjú, szívvel lélekkel vett részt a fürdő és falu vezetésében a testvére oldalán. Ikerfivérével, Celementtel mindig is jó viszonyt ápolt, és híresen remek csapatot alkottak, egészen pár esztendővel ezelőttig.

A változást a Nő okozta, hiszen a boszorkány nemcsak, hogy irányítása alá vonta, de *kitaszította lelkét a testéből és a sajátjának egy darabjával helyettesítette azt.* Ennek már három esztendeje, s nem sokkal a testrablás után *ki is nyilvánította "öccse" felé a fejlesztési terveit*. Mivel Clement nem támogatta az ily mértékű haladást, sem a fürdő sem a falu esetében, így hamar megromlott a viszonyuk. *Aedunban nappal* létező boszorkány ügyesen, és feltűnésmentesen le tudta utánozni Aedun viselkedését, szavajárását, és igazán kapóra jött neki a testvérek közötti ellentét is, hiszen így elég volt csak ritkábban kommunikálnia a birtokolt test fivérével. *Azóta csak nappal mutatkozik este szinte sosem látni*. Találkozni vele is csak szigorúan napnyugta előtt, vagy napkelte után lehet. *A boszorkány esténként elhagyja a férfi testét és saját formájában mutatkozik a fogadóban.*

Nappal a boszorkány teste az Azúr Fácán fogadóban, a szobájában található, természetesen öntudatlan állapotban addig, amíg Aedun testét kell irányítsa. Az éjszaka folyamán pedig az idősebb iker teste kerül ki az irányítás alól, mintha csak aludna.

(Figyelem: Aedun testében van lélek. Méghozzá a boszorkányé. Az hogy nem koncentrál a test mozgatására, nem azt jelenti, hogy Aedun teste lélek nélkül létezne!) **PSZI értékei és mentál-asztrál védelme megegyezik a boszorkányéval! Abban az esetben, ha a védelmen áttörnek, akkor láthatják, hogy a lélek nem hozzá tartozik. Az ő lelkéhez vezet (mely a karomgyűrűben lévő lélekkőbe van zárva) egy asztrál és mentál fonál is egyaránt.**

Szerepébe nagyon jól beilleszkedett, jó kapcsolatot ápol a helyiekkel, és profi szinten ért a birtokigazgatáshoz. Szívélyes vendéglátó, bőkezű "úriember". Mindent megtesz azért, hogy a fürdőt még híresebbé tegye és persze, hogy a Marakon megkapja a várospapírjait.

Nyakában egy macskaszem medál lóg, melynek hátulján egy erv nyelvű véset olvasható: *"Szeretetem tartsd magadnál"*

Clement Trafal - *(ejtsd: Klement)*

Az ikrek fiatalabb tagja, szintén huszonöt éves, érett ifjúi, aki külsőleg tökéletes mása fivérének. A békesség nagy erénye, de testvére ki tudja hozni a sodrából. *Szeretné megtartani a fürdőt jelenlegi csendes békés állapotában*. Attól tart, hogy a bővítéssel a fő értékei a fürdőnek elvesznének, ami nem más, mint a nyugalom és a természethez való közelség. Ugyanezen okból t*art Marakon a várossá válásától és semmiképpen sem támogatja azt.* Szoros barátságot ápol Lil'an-al aki gyerekkorában került a Trafal családfő gyámsága alá. *Testvéreként szereti a lányt.* Kifejezetten tanult és intelligens ember, remekül ért a joghoz a birtokigazgatáshoz, illetve az etiketthez.

Ha valaki ***Asztrális testüket vizsgálná, észrevehet rajtuk egy-egy átkot.*** Annak megvizsgálása esetén kideríthető Clementről, hogy egy erős **boszorkány átok** (**56E**) ül rajta, feltehetően a felmenői által maradt rá, hiszen Ő és testvére is a hajdani megátkozott Felice papnő leszármazottai. *Miszerint, leány gyermek ne jöhessen világra a Trafal családfa ágain.*

Aedun esetében egy **különböző átok** észlelhető, bár ugyanazon erősséggel. *Az ő átka: Szerelem sose teljesüljön be rajta míg él. Ez az átok természetesen már nem Aedunt érinti, hiszen az ő lelke a karom gyűrűbe zárva raboskodik. Sokkal inkább a test új bitorlójára, önmagára mondta ki*. Két okból is. A legfontosabb, hogyha szakértő szem vizslatja a fivéreket, mind a kettőn lássa az átkot. Hiszen amikor kitépte a férfi lelkét, azzal az átoktól is megszabadította a testet. Szükséges volt egy új ráolvasás. Másrészt; A Nő túl erős érzelmeket táplál azóta is a favágó Falmok iránt, s tartott attól hogy ez a vonzalom később megingathatja jól felépített tervének kivitelezésében. Inkább elvágta maga elől a boldogság lehetőségét, hogy sose bizonytalanodjon el. Ezért is választotta azt, hogy éjszaka van a fogadóban ébren, és nappal Aedun testében, mert a dwoon férfi éjjel nagyon ritkán tér be az ivóba.

Mnemosyne Rododa (*Ejtsd: Mnemozin)* – Bárd 7. Tsz.

Erigowban, színész családba született, de idejekorán elszegődött egy zenészmester mellé tanoncnak. Legfőképpen Az *Élő Történelem nevű varázslat keltette fel a figyelmét.* Mnemosyne hamar rájött, a segítségével rálelhet a világ összes titkára, elfeledett korok kultúráit ismerheti meg, és idő csorbította legendák mélyére láthat. Megszállottja lett a megfoghatatlan, elérhetetlen csodás lényeknek; az **Isteneknek.** Mágikus képességeit arra használta, hogy a kontinensen vándorolva fedje fel a múlt és az Istenek titkait. *Ezért legendás fokú vallás ismerettel rendelkezik Pyarr, és mesterfokkal a Kyr panteon tagjait illetően, illetve mesterfokú történelem és legendaismerettel*. Tehát inkább Teológus – és történész, mintsem muzsikus. Hangszeren játszik valamelyest, de hegedűje nem szól a legékesebben és a művészetekhez sem

konyít túlságosan. Jellemét tekintve optimista, jószívű és őszinte, de semmiképp sem naiv, vagy gyenge. A favágó által már Ranilról is szerzett ismereteket, de csak úgy, mint a Hétarcú, Ranagol, Kaoraku vagy "démonistenek" (mint Felice) esetében, ismeretei még nem értek el képzettségben mérhető magasságot.

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ
9	39	60	47	4	1	42	32

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
Tőrkard	1	31	70	140	K6+1	
Tőr(dobás)	1	33	67	136	K6	Íjász szabály
Hárítótőr	1	31	60	143	K6	
Könnyű nyílpuska	1	25	25	134	K6+1	
Céklával és széklábbal	2	23	56	134	K6	

A tőle megszerezhető információk:

- Hallott a pletykákról, a boszorkányírtás legendájáról, de szinte mindenki másképp adja elő, ahogy azt szokás.
- Nem talált semmi Villére utaló oltárt, vagy szentélyt, hiába mondják a falusiak, hogy a papnő Villét tisztelte, de még nem volt ideje utána nézni.
- A papnő szobráról tudja, hogy egy vándor Velar pap áldotta meg a helyiek kedvéért. Ezt Otomírtól tudja.
- Mindenképp utána jár a múltban történteknek, mert nagyon érdekli. Biztosítja a kalandozókat, hogy ha megtud valamit, akkor szólni fog róla.
- Látott a faluban egy nagyon furcsa macskát. Meg merne esküdni, hogy két farka is volt a jószágnak. A kétfarkú macskáról csak néhány enoszukei legendát olvasott. A legendák szerint a macska száz éves kora után kapja meg az első plusz farkát. Ahány extrával rendelkezik, annyi száz esztendőt élt az állat. A legendákban mégsem csak a Yokai-ok (szellem/démon) közé sorolják, ritka esetben Kami-nak is nevezik.
- Ő is a fogadóban szállt meg.
- Javasolja nekik, hogy nézzék meg a barlang medencét éjjel. A fények varázslatossá teszik a nappal sötét és ijesztő helyet.
- Ha valamely karakter próbálkozna nála, akkor a többi NJK-val ellentétben Mnemosyne-nel csalódás fogja érni. Érdeklődését az a férfi keltette fel, akit Új-pyaronban a szeme láttára mentettek meg az *Istenek* számtalan balesettől, mintha csak négy élete lett volna.

Falmok Silkhan

A dwoon származású favágó már majdnem tíz éve él Marakonban. A falu fő szénégetője és a *favágó céh vezetője*.
Ő látja el fával azokat a helyeket, hol az Otomír által megalkotott melegvizes rendszer nem bizonyult hasznosnak. Például, a fogadó konyhája vagy a kovács kohója. Ezen felül a lakók fa szükségleteit is Ő illetve céhe látja el. Amit már kitermelni nem tudnak, azt a falu kereskedelem útján szerzi be.

Marcona külseje ellenére melegszívű jó ember, bár könnyen dühbe jön. Harmincas évei közepén jár, és száműzetése során beleszeretett a hely varázsába, és úgy döntött letelepedik. (*Legenda ism MF-al ismerhető az ellenszenv*) Elbeszélések szerint a dwoonok, a láng hajú embereket, mindet száműzték az unióból, bár ennek pontos oka nem ismert.

Elég magányos annak ellenére is, hogy Maraconban nagy tiszteletnek örvend, hiszen a nő, aki megdobogtatta a szívét elfordult a románc lehetőségétől. **Falmok az egyetlen Marakonban, aki tudja, hogy a Nő igazi neve Anvira Terosso.** Napkeltétől napnyugtáig az erdőben van, időnként az Azúr Páva vendége, hogy a szeretett nő közelében lehessen, ha csak mint barát is. Éjszakára viszont behúzódik a kunyhójába, ugyanis egy trauma miatt retteg az erdőben tartózkodni éjjel.

Riválisa és ki nem mondott legjobb barátja a vadász céh vezetője, Kilian. Kettejük rivalizálása afféle helyi sporttá nőtte ki magát, a lakók közül persze csak kedvtelésből de mindenkinek megvan az akinek szurkol a mókás összecsapások során.

Kilian Radek

Marakon *vadász céhének a vezetője* harmincas évei elején járó szépfiú. A Radek család egyetlen gyermekeként viszi tovább apja hagyatékát, ami nem más mint a vadászat. Nagyon büszke, időnként gőgös fiatalember, aki nem veti meg a szórakozást, ha a kemény munkanap végén betér az Azúr Páva fogadóba. Mindig büszkén mesél az általa elejtett vadak méretéről és természetesen a leterítésének körülményeiről. Nem ok nélkül. hiszen a környező vidék a tenyerében van, és az állatok felkutatásában és elejtésében párját ritkítja tudása.

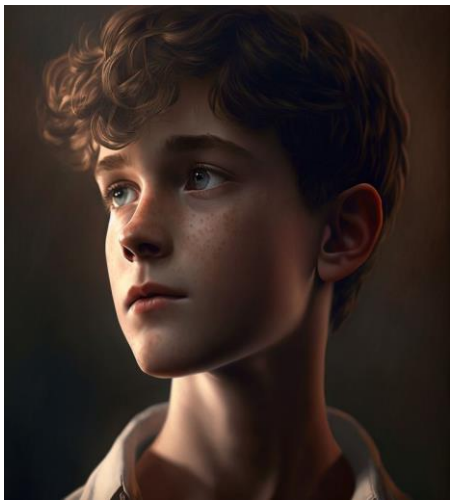
A régi boszorkány temető helyét is tudja, de ha nem kérdezik tőle nem köti a kalandozók orrára.

Mivel meggyőződése, hogy erős és persze gyönyörű, szereti csapni a szelet a gyengébbik nem tagjainak, elég nagy sikerrel, persze még így is akadnak hölgyek, akik nem adják be a derekukat, mint például Lil'an vagy a Nő. *Amennyiben a csapatodban van női karakter, akinek Szépség Tulajdonsága magasabb mint 12 abban az esetben rá mozdulhat Kilian. Ha ez az érték 17 nél magasabb, akkor viszont személyes küldetésének érzi, hogy "becserkéssze eme nemes vadat"* .

Udvarlása sikerességének érdekében még a boszorkányok kriptabarlang külső és belső felfedezésével is dicsekszik. (Persze ő maga bent valójában sosem járt.) A Marakon fejlődését érintő kérdésben Ő Aedun pártján áll, hiszen így még több ember ismerhetné meg tehetségét és képességeit.

Riválisa és ki nem mondott legjobb barátja a favágó céh vezetője, Falmok. Kettejük rivalizálása afféle helyi sporttá nőtte ki magát. A lakók közül, persze csak kedvtelésből, de mindenkinek megvan az, akinek szurkol a mókás összecsapások során.

Aldo



Tíz esztendőt megélt fiú, aki Ottenby város árvaházából megszökött, egy évvel ezelőtt. Amikor Marakonba érkezett, jobb híján egy, a falu közelében, a hegy oldalában található barlangkriptában húzta meg magát a zord időjárás elől. Ott egyetlen társasága egy kétfarkú macska volt, aki időnként erdei bogyókat, diót és más élelmet hozott neki. Az egyik éjjelen sikertelen portyája után, már negyedik nap étlen, tartott ideiglenes lakóhelye felé, amikor nem bírta tovább gyermek teste, és elájult a fáradtságtól. Amikor magához tért egy kedves nő, aggodalmas arca tárult elé, aki éppen valamilyen ínycsiklandozó erőlevest mert ki egy fatányérba.

A megmentője a fogadó tulajdonosa, aki a Nő néven mutatkozott be neki. Szigorúan megtiltotta Aldonak, hogy az erdőben töltse az estéket, hiszen veszélyes lehet, és egyezséget kötöttek; hogyha a fiú segít neki időnként a fogadó körüli munkákban, akkor ételt, italt és szállást biztosít neki. Aldo pár hónap múlva megszokta új lakhelyét, és miután a Nő biztosította, hogy nem küldi vissza Ottenbybe, otthon kezdte magát érezni. *Olvasni* is megtanult az asszony segítségével.

(Valójában Aldo vére a Kék Anyák boszorkányokhoz köti Őt, hiszen nem más mint a Nő gyermeke. Aki érkezése előtt nem sokkal beadta az árvaházába. Amikor meglátta, azonnal rájött, hogy az ő vére, hiszen a fiú szakasztott mása az apjának. Bűntudattól vezérelve, feltámadt anyai ösztönei miatt azonnal befogadta.)

Huenku ha Shito Ryu - Huenku féle Sárkánytanok Iskolája

Kazilin Huenku - 6. Tsz-ú Kardmester, Jellem: Rend, Halál, Vallás: Nastar

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
10	57	29	28	3	3	22	Mesterkard	2	35	100	137	K10

Tiadlani születésű, középkorú exkalandozó, aki Astero wri Liromel személyes kérését teljesíteni jött Marakonba három éve. A hét évvel ezelőtt, az abasziszi Rak Narval tartományban elszenvedett bukása után elvesztette a "Liromel első embere" címet. Vezeklő feladata nem volt más, mint hogy utazzon ide és nyisson itt is egy kardforgató iskolát, egy dojo-t ami remek védelemmel fogja ellátni a helyet, nem mellesleg gyarapítja a kardforgatók számát, ami egy esetleges háború kirobbanása esetén még Tiadlan céljait szolgálhatja. Így felhúzta iskoláját a **Huenku ha Shito Ryu** azaz a Huenku féle Sárkánytanok-nak**.** Bár nem állandó lakója Marakonnak, időről időre meglátogatja a Dojot. Értesülései szerint, még mindig vitatott a falu jövője, ezért meglátogatta azt, hogy váltson pár szót az ikrekkel, hogy végre eldöntsék, hogyan tovább.

Az iskola épülete egy egyszintes, Tiadlani stílusban megépített, egy nagy teremből álló Dojo, amihez egy közepes méretű kert is tartozik. Két külső épülettel rendelkezik. Ezekből az első az ő marakoni lakhelye, melyben itt tartózkodása idején tud megszállni. A másik pedig egy úgynevezett szertár, ahol a fizikai edzéshez szükséges tanuló kardokat és eszközöket tárolják és tartják karban. Az iskola területén szinte mindig megy a kiképzés, ezért Kazilin ideje javát itt tölti. *Nagyban sürgeti Marakon várossá válását, és a fürdő bővítésének is örül.* A faluban történt merényleteket becsületének csorbításaként éli meg, hiszen tanítványai tehetetlenek, pedig dolguk épp az ilyen események megakadályozása, megelőzése lenne. A balesetek furcsasága, kiszámíthatatlansága miatt gyanúsnak érzi a körülményeket. Már ajánlott kardmesterei közül Aedun mellé is védelmezőt, de a férfi nem fogadta el. Ugyanis Aedun szerinte ő csak szerencsétlen, senki nem akar az életére törni.

Ha a kalandozók felkeresik a következő információkat tudhatják meg tőle:

- Eleinte állat támadások voltak, bár Ő lát összefüggést közöttük
- Aedunt az elmúlt pár hónapban többször is megmerényelték, eddig sikertelenül.
- Főleg azok lehetnek képesek ilyenre, akik a fürdő és Marakon jelenlegi állapotának megőrzését támogatják /Téves következtetés/
- A Trafal ikreken lévő átoknak nincs köze a merénylethez ugyanis ebben az esetben Clement is elszenvedte volna a testvéréhez hasonló támadásokat.
- Az előző este elhunyt alkalmazott, Brell személyét teszi egyelőre felelősnek az esetekért. Neki volt lehetősége Aedunra az otthonában rátámadni, de az elbeszélések alapján a nő nem lett volna elég intelligens egyedül kitervelni és megvalósítani a merényleteket. Gyanítja, hogy volt egy társa, de legalábbis egy bizalmasa.

Tárgyak, helyek, rendek

Felvonórendszer: A szerkezet mozgatásához a gőz és a víz erejét használja, így a felvonó segítségével mindenki számára elérhetővé váltak a magasabb területek. Egy kötélpályán haladó kabin, melynél a kötél folyamatosan mozog, a kezelője csupán a kabin kötélhez való rögzítését befolyásolja. Fából készült minden eleme, így a tartó oszlopok, gerendák és pántok művészien összerakott alkotása. A kötelet egy fogaskerekekből, csigákból és egy malmokhoz hasonló szerkezetből álló együttes tartja mozgásban egy, a fürdők melletti „gépházban". A szintek közötti megálláshoz egy hurkos kötelet használ, amit a kikötők egyik matróza Otomír dob egy erre kijelölt helyre, mire az görcsöt vet magán és maradásra bírja a kabint. A csomó a megfelelő húzásra old, igy kellő időben engedi a szerkezetet tovább vonulni. A felvonó kellemes látképet biztosít Marakonra madártávlatból. Használatával gyorsabban lehet közlekedni a fürdő, a közép-, és az alsófalu között. A felvonó több különböző részre bontható, amit Mechanika MF képzettséggel érthetnek meg a karakterek.

A gépház: A föld alól feltörő, nagy nyomású gőz egy szűkülő acél csőrendszerbe jut, ahol a nyomás még nagyobbra nő. Ez négy darab acél dugattyút hajt meg, melyek a nyomás tetőpontjánál sziszegve engedik ki a felesleges gőzt. Ez pedig egy fogaskerékre van lánccal kötve, ami egy fémből készült, nyolc fogaskerékből álló, falra rögzített rendszert hajt meg. Ezzel adva a legjobb teljesítményt (áttét rendszer). Ez egy nagyobb lendkerékben (lendítőkerék) végződik, ami pedig az alkar vastag kötél mozgatásáért felelős.

A tartópillérek: Két öl vastag fenyőfából készült pillérek, amik a kötélpálya és a kabin levegőben tartásáért felelősek. Az oszlopok kb. 10 láb magasak és bitófára emlékeztető az alakjuk. Ha a kabin megközelít egy ilyen pillért, akkor egy pillanatra a kötelek sima mozgását biztosító kisebb fogaskerekek veszik át a kötél feladatát, amíg a kabin túljut az áttéten.

Chorr Maras - Kék Anyák boszorkányrend (*forrás: Bíbor gyöngyök***):** Az ismert feljegyzések alapján a szervezet gyökerei Toronba vezethetők vissza. A rend tagjai ezt persze nem ismerik el, tanaikat crantai hagyományokra építik, s úgy hivatkoznak magukra, mint ezen hagyományok örökösei. A Sinemossaba lokált boszorkányrend legfontosabb központjai Tennegaron és Ladyrban található. Tagjaik nagy figyelmet fordítottak a nekromanciára, és az Antissal kapcsolatos ismereteik is igen széleskörűek. Boszorkányaik így jóllehet, a kaszttól megszokotthoz képest is veszélyesnek számítanak. Jelképük egy Crantai szimbólum, a nő életének három színterét (leány, nő, asszony) tükrözi, és ezek kulcsfontosságú találkozásában él maga a jelentés; Anya.

A marakoni hegyikristály különlegessége, hogy csak itt és csak megfelelő körülmények között értékes. *Drágakőmágiára teljeséggel alkalmatlan*. Mi sem bizonyítja jobban, hogy már a *Kilenc Sor Iskolája* is próbálkozott a kövek hasznosításával, de sajnos eredménytelennek bizonyult minden próbálkozásuk. A hegyi kristály ezen fajtája különleges szerkezettel

rendelkezik; ha elviszi valaki magával a hegyről, színe megfakul, és csak akkor fog fényekben újra pompázni, ha gazdája visszatér vele a hegyre.

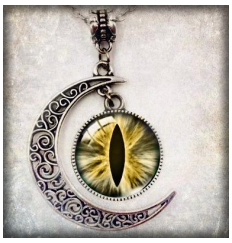
Grimoár - Nekromancia és Boszorkánymágia gyűjtemény

Chorr Maras - Kék Anyák boszorkányrend birtokában van eme átkos irat. Benne rejlik a rend különleges varázslatainak leírása, illetve az azokhoz szükséges előkészületek, esetleges hozzávalók listája. A könyv nem más mint egy Ősi Crantai irat fordításának egyetlen példánya. Mely tartalmaz nekromantikus varázslatokat, idéző tekercseket, átkokat és rontásokat is egyaránt. Az eredeti könyvet Sinemossa területén találták annak hajdani lakói, varázslattal és vassal elzárva a világtól. Fordításának egyetlen pontatlansága a nyelv, hiszen erv nyelven íródott, hogy az ősi crantait már nem beszélő boszorkányok is használhassák. Ennek egy kitépett lapját találhatják meg a kalandozók a barlangkripta legbelső termében.

Néhány a benne rejlő varázslatokból: Lélek idéző litánia, halott táncoltatás litániái, Elveszett lelkek bélyege, Gyertyamágia, Kriptacsók, Kalioppe gyűrűje

Kalioppe gyűrűje egy a crantai időkből fennmaradt varázstárgy, ami mind a mai napig csak néhány ember ismer szerte Ynev világán. Elnevezése egy Kalioppe nevű boszorkányról kapta, aki a legendák szerint feláldozta bal karját, hogy a rendje többi tagját mentse. A karomgyűrű bár sokkal régebb mint az azt körülvevő legenda, boszorkány körökben mégis ezen a néven maradt fent. A legenda azt is említi, hogy nem is Ynev világáról való a varázstárgy. A gyűrű használója képessé válik bal mutató ujjának használata nélkül is olyan varázslatokra amelyeknek az, elengedhetetlen feltétele, ugyanis bármelyik ujjra felhúzva helyettesítheti a hiányzó komponenst. Mindazonáltal a gyűrűbe helyezett crantai lélekkő segítségével lehetséges használni az ékszer különleges varázslatát, ami lehetővé teszi egy test lelkének kiszakítását, és egy másik lélek darabjának a testbe helyezését, ezáltal irányítva azt.

Hasonló a boszorkánymágia eggyéválás varázslathoz, viszont itt az eredeti lélek a gyűrű kristályába kerül mindaddig, amíg a varázslat meg nem szűnik, vagy a követ el nem pusztítják. Utóbbi esetén a lélek visszaszáll a testbe. Ha a testben éppen lakozik lélek akkor a magasabb akaraterővel rendelkező lélek uralja azt. A gyűrű gazdája nem képes addig használni ezt a varázslatot míg a benne lévő kőben lélek lakozik.



Macskaszemes medál: Nem más, mint egy **szentszimbólum**; a macskaszem maga egy zavaros borostyán, a Holdsarló pedig egy díszesen faragott ezüst medál. Egykori tulajdonosa Eva Trafal, Felice papnője.

Térképek

Marakon

A kriptabarlang