

TORONS EPOSE

(A Hallottalak Suttogni Kampány II. Kalandja)

I. Sárkánymonda Tábor Kalandmodulja
(7-8. Tapasztalati szintű karakterek számára)

Idő: Psz. 3724. A Dal hónapjainak, Alborne Tercének Harmadik (Ébredés) Hava / Kyr
naptár szerint: Igere Hónapjai - Rügyek Hava

Helyszín: Észak-Ynev, Erigow-Erigow város és Toron-Barr városa

Írta: Számel-Kovács Barbara - Caledonia és Számel Attila - Mercury



Még mielőtt belevágnánk a közepébe szeretnénk megemlíteni a segítségnyújtó, közreműködő felek neveit, akik nélkül a modul ezen formája sohasem készülhetett volna el.

Türelmes, lelkes és hűséges társunk volt az ötletelések és a megvalósítások folyamatánál egyaránt. Javaslatainak és meglátásainak köszönhetően büszkén ajánlhatjuk a

figyelmetekbe a kalandot:

Nagy Andor - *Ishidu a Voul*

A kalandot nagy gonddal és türelemmel szöveggondozta és lektorálta:

Nagyné Ocsenás Dorottya - *Voulné*

Szerkesztette és ezzel csodát téve keltette életre a lapokat:

Fekecs Máté - *Komattre*

Barr város térképét megálmodta és elkészítette a címerek királya:

Magyar Gergely - *MG*

A Hangulatkeltő novellát lektorálta és szöveggondozta:

Szügyi Lilla - *Alaska*

A kaland debütálásának otthont adott:

Az I. Sárkánymonda Tábor

Akik lehetővé tették, hogy a tábor létrejöhesse, és ezzel a kalandunk is helyet kaphasson a polcokon:

Nyisztor Anna - *Antessa* főszervezésével a *Debreceni Regélő Főnix Szerepjátékos klub*

Hálás köszönet jár még a népes szerepjátékos családnak és barátainknak, akik nélkül sosem jutottunk volna el odáig, hogy rendezvényekre írjunk kalandokat:

A Krónikák.hu, a Hullámkirály, a Fanfár a hősökért és a Regélő Főnix tagjai

Végző soron pedig, nektek tartozunk még köszönettel, akik mesélni vagy játszani fogjátok ezt a modult! Reméljük, hogy élvezni fogjátok a kihívásokat, és bátran vetitek bele magatokat a kalandokba!

Caledonia és Mercury

A kaland során felhasznált források:

Summárium, A Toroni Sasfészek - Rúna Magazin III. évfolyam, Első Törvénykönyv, Papok Paplovagok, Toron kiegészítő, Két Hold - Wayne Chapman, Morgena könnyei - Jan van den Boomen, Arany tenger, avagy az amundok könyve - Szilágyi János, Ynevi Kóborlások - Jó széllel toroni partra, A Halál Nagymesterei , illetve a Manteca- Narvan búvárharcosai - Krónikák.hu

A toroni rangoknak járó kézjelekhez, az angol betűkhöz rendelt, hallássérültek jelbeszéd képeit alkalmaztuk.

TARTALOMJEGYZÉK

Előszó	1
Megjegyzés a kalandmesternek.....	2
Hangulatkeltő novella	7
Eseményvázlat	10
Erigow	11
Bemesélés.....	11
Színház	12
Harc a lángvadászokkal	15
A gyűjtő.....	16
Toron	21
Pengefal.....	21
Ismertető	22
Bejutás Toronba	22
A. Szárazföldön.....	22
B. Vízi úton	25
C. Térkapu	28
Barr városa.....	31
Az álarcosbál	33
A vérnász résztvevői.....	36
Vérnász leírása	39
A kazamata.....	42
Végső harc	48
Erigow	49
Visszatérés	49
Függelék.....	51



Líthas Olvasó,

Nagy örömmre szolgál, hogy bemutathatom neked a Hallottalak Suttogni kampány második modulját: A Toroni Eposz című kalandot. Ahogy az a címből is kiderül, ezúttal a méltán hírhedt Toroni császárságba kalauzol el a kaland, ahol kis betekintést lehet nyerni az ott élők hétköznapjaiba, illetve akár komolyabb hangvételű eseményeibe, egy csipetnyi politikával fűszerezve. Mind a kockacsörgetést kedvelőknek, mind pedig a szociális beállítottságú játékosoknak igyekeztünk kedvezni, hogy mindenki kiélhesse hön szeretett játékstílusát. Ezen felül különleges lényekkel és néhány érdekes fordulattal is igyekeztünk előrukkolni. Fogyasztásához egy jó kalandmestert, egy remek csapatot, némi ropogtatni valót, és akármilyen szomjoltót tudnék javasolni.

Amennyiben leendő játékosként olvasod ezeket a sorokat, attól tartok, hogy az élmény megóvása érdekében eddig juthattál. Jó játékot, sok élményt és jó szórakozást kívánok!

Ha viszont a Kalandmesterhez van szerencsém, akkor jó olvasást és élményben gazdag mesélést kívánok!

Mercury



Kedves Kalandmester!

Engedd meg, hogy felhívjam a figyelmedet pár igen fontos kiegészítésre és részletre, amelyek ismerete a modul lemesélése során hasznos lesz számodra.

A HELYSZÍN

Az első és legfontosabb, a kaland helyszíneinek megfelelő kezelése. Mivel a modul nagy része Toronban játszódik, ezért fontosnak tartottunk pár dolgot kiemelni.

A játékosok számára nem szabtuk megkötést a játszható fajok tekintetében. Mivel Toron nem az elfogadásról híres, így biztosak vagyunk benne, hogy amint kiderül a játékosok számára, hol is fognak kalandozni, néhányukban felmerülhet az aggodalom, hogy mi szerint fognak a karakterével bánni. Toronban a Szerelem ünnepét ülik, ezért jóval elfogadóbbak ilyenkor a másfajú karakterekkel szemben is. Kérünk téged, hogy erre figyelj oda, így minden játékos számára élvezhető lehet a kaland. Senki sem vágyik arra, hogy a nap végén a játékos rossz szájjal álljon fel, amiért megnehezítették neki a modul végigjátását, csak azért, mert nem elfszabású karaktert választott. Kérünk téged, hogy erre az egész mesélés során nagy gonddal ügyelj! A kaland célja, hogy mindannyian remekül szórakozzunk, miközben betekintést nyerünk egy különleges ország szokásaiba.

FONTOS SZEREPLŐ

A kaland egészében a társasággal fog tartani egy NJK, akinek igen jelentős a szerepe a kampányban. Ezért úgy éreztük, hogy kiemelt fontosságot érdemel, hogy milyen kapcsolatot alakítanak ki a karakterek ezzel a bizonyos NJK-val. Külön feladatokat állítottunk össze a nem játékos karakterhez, melyek a Kapcsolati Küldetés címet kapták. Az adott fejezetben megtalálod a küldetéseket részletesebben, itt csak felsoroljuk számodra, hogy átlátható legyen.

Mnemosyne Kapcsolat Küldetései:

I. A színházban: Amikor bevonják a karaktereket az előadásba, akkor kerül Mnemosyne kellemetlen, vagy ha a sors úgy hozza, akkor veszélyes helyzetbe.

II. A Wilf-ház udvarán: A lángvadászokkal folytatott harc közben kerül veszélybe a hangszere, mely - hiszen bárdról beszélünk - igen fontos számára. A csapat tagjainak lehetőségük lesz visszaszerezni a hegedűt.

III. A harmadik egy kicsit trükkös, ugyanis három különböző küldetésből lehet választani. Ez természetesen attól függ majd, hogy a kalandozók melyik Toronba való utazást választják.

- A. **Küldetés:** A csapat gyalogszerrel kelt át a határon, ahol egy kisfaluban belefutnak a nőrabló ork csapatba. Mivel az orkok valójában csak felbérelt rabszolgák, így Mnemosyne küldetésében segíthetnek megszökni az udvari orkoknak.
- B. **Küldetés:** A csapat hajóval utazik Abaszisz felől, amikor is a hajót megtámadók a vízbe rántják a bárd lányt. Miután kifaggatták őket a fogvatartók, kiderül, hogy valójában egy nemes ifjút keresnek, aki a Lánctarátok kezére került. Őt kívánják kiszabadítani. Mnemosyne küldetésében megmenthetik az ifjút.
- C. **Küldetés:** Térkapuval érkezik a csapat Shulurba, ahol egy Khál gladiátornak van szüksége a kompánia segítségére. Mnemosyne támogatja gladiátor törekvéseit, és jó pontot szerezhet nála a csapat, ha segítenek a Khálnak diadalmaskodni egy mérkőzésen.

IV. Barrban, a báró estéjén: Mnemosyne igazán érdekes helyzetbe kerül, amikor is udvarolni kezd neki egy famor. A toroni nem érti a nemleges választ, így a csapatnak lesz lehetősége ismét kihúzni a lányt a csávából.

V. A kazamatában járva: Összetalálkozik a csapat egy különleges társasággal, akiknek királynője fogságban szenved. Ha a kalandozók segítenek kiszabadítani a királynőt, azzal sikeresen teljesíthetik a küldetést.

Ezek a küldetések mind rövid, de jelentőségteljes mellékküldetések. Minden küldetés sikeressége növeli a **Kapcsolatmutatót**, melyért cserébe Mnemosyne megosztja velük a szükséges információkat, és rengeteg segítséget nyújthat a kalandozók számára a lényeges pillanatokban. A küldetések elbukása pedig azzal jár, hogy ezeket az igazán fontos információkat, illetve a bárd lány segítségét nem kapják meg.

Ezen kívül jutalmul, **ha mind az öt Kapcsolat Küldetést teljesítették**, akkor a kaland végén lévő harcban **Mnemosyne megjutalmazza a csapatot**. Ez lehet akár egy erős káoszvarázslat, amivel megmentheti a kalandozókat, de fegyver elé is vetheti magát, ha egy karakterre halálos csapást akarnának mérni. Mágiája és jószíve miatt a jutalmazásnál szinte nincsenek határok. Abban a szerencsétlen esetben, **ha mind az öt küldetést elbukják**, akkor a kaland végén a legváratlanabb pillanatban hagyja hátra a csapatot, akkor is, ha ezzel a kalandozók élete veszélybe kerül.

Mnemosyne már szerepelt a kampány első, bevezető kalandjában is, habár ott még csak megmutattuk, hogy itt van, létezik... Ebben a modulban már jóval fontosabb a szerepe, s az itt átélt pillanatok, a kialakult kapcsolatok igazán meghatározóak lesznek a kampány befejező részében. Arra kérünk, hogy a fentebb írtakra mindenképp ügyelj. Álljon itt a leírása is, hogy átláthatóbb legyen a karaktere.

Mnemosyne Rododa (Ejtsd: Mnemozin) – Bárd 8. 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 rálehet a világ összes titkára, elfeledett korok kultúráit ismerheti meg és idő csorbította legendák mélyére láthat. Megszállottja lett a megfoghatatlan, elérhetetlen csodás lényeknek; az **Istenekeknek**. Mágikus képességeit arra használta, hogy a kontinensen vándorolva fedje fel a múlt és az Istenek titkait. Ezért legendás fokú vallásismerettel rendelkezik Pyar, és mesterfokkal a Kyr panteon tagjait illetően, illetve mesterfokú történelem- és legendaismerettel is büszkélkedhet. 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, jószívú és őszinte, de semmiképp sem naiv, vagy gyenge. Korábban 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	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
9	47	64	50	4	1	49	36	Törkard	1	31	70	150	K6+1	
								Tőr(dobás)	1	33	67	146	K6	Íjász szabály
								Hárítótőr	1	31	60	153	K6	
								Könnyű nyílpuska	1	25	25	144	K6+1	
								Céklával és széklábbal	2	23	56	144	K6	

Ha az első kalandot játszották, és a játékosok tudomást szereztek arról, hogy Mnemosyne vette el a grimoárt, és nekiesnek, vagy kérdőre vonják miatta, akkor elmondja, hogy már leadta a helyi Krad rendházban. Természetesen elolvasta, ugyanis tudni akarta, hogy volt-e benne bármilyen teológiai eredetű feljegyzés.

Talált benne egy dwoon történetet, amiben Ranil folytatott harcot egy sötét Istenséggel, ami a Hold megnevezést viselte (Driegde), volt benne jegyzet Felice szektájáról, nem Istenként, hanem démonként hivatkozva rá, (hozzáteszi, hogy ez nem lepte meg, ismervén Marakon múltját), illetve Orwelláról és a két részre szakadt hit ágáról (Az arcnélküliek, akik inkább az intrikus, beépülést, hálózatépítést választották, vele szemben a pusztítást, rontást képviselő, emberáldozó oldallal), nem utolsó sorban pedig a Crantai “Istenekről”, bár a meglátásai

szerint inkább voltak hasonlatosak egy kegyelthez, vagy egy héroszhoz, hekkához a mai vonatkozásokban. Sanos az utóbbiból nagyon kevés feljegyzés volt, így erről nem tud többet mondani. A nekromantikus varázslatok és idézések miatt borzalmasan veszélyes tárgynak találta a könyvet, és félt attól, ha megsemmisíti, akkor a a térség nyakára hoz, valamilyen pusztítást a grimoár búcsú ajándékaként, így amint tudta, átadta az erigowi Krad papoknak. Ennek már több, mint egy hónapja. (Tényleg odaadta.)

Fontos észben tartani azt is, hogy Mnemosyne a társasággal mozog, így hogyha a fő megbízás hallatán a csapat nem lenne elégedett a színésznő által felajánlott jutalommal, és kritizálnák Eryst Mnemosyne jelenlétében, az már a kaland elején és későbbiekben is visszaüthet. Ugyanis a kalandban és *főleg a kampányban* igen fontos, hogy Mnemosyne-nal milyen kapcsolatot alakítanak ki a játékosok. Megbízható támogató lehet a fontos pillanatban, de ha bármit rafkóznának a nővére háta mögött, az negatív irányba befolyásolhatja a későbbi eseményeket.

AZ IKREK SZEKTÁJÁNAK JELENTŐSÉGE

Végül, de nem utolsó sorban, még egy fontos brigádról kell említést tegyünk számodra. Akik nem mások, mint az Ikrek Szektája. Amint a kalandozók belépnek Toronba, felméri őket. (Lásd pengefal leírása a modulban). Onnantól kezdve minden mozdulatukra figyelni fog egy csapat fejevadász. Természetesen végig a háttérben mozognak, nem fedik fel magukat az utolsó pillanatig. Titokban segítik a kalandozókat az útjuk során, így ha hatalmas bakit követnének el valahol, ők elsimítják szépen, csendben, mintha mi sem történt volna. Határátkelésnél, a különböző beutazási lehetőségek kijátszásakor, a báró bálján, a vérnászon és a végső összecsapásnál is segídeknek. Ezek lehetnek épp csak megemlített pillanatok, mozzanatok. Pl: A csapat lopakodik, de az egyik játékos elvétí a lopakodás, vagy rejtőzés próbát. Pont abban a pillanatban, amikor lebukna, valahol nem messze valaki elejt egy tálcát, ezzel zajt csapva és magára vonva a figyelmet. Mintha csak egy ügyetlen felszolgáló lenne.

Vagy másik példa: A határnál túl nagyra nyitják a szájukat és összetűzésbe keverednek az örökkel, amikor azok a játékosokra támadnának, egy másik "átkelő" (fejevadász) ismételten magára vonhatja a figyelmet, mintha csak lebukott volna, hogy becsempész valakit.

Számos lehetőség lesz, és nehéz is lenne minden papírra vetni, hiszen ezeket a szituációkat maguk a játékosok keltik életre. Mi csak arra kérünk, hogy valamilyen formában legyenek az ikrek a közelben, és veszélyes pillanatokban húzzák ki a csapatot a csávából. Nem szeretnénk, ha a kalandot egy toroni zárkában, Pszi-és boszorkánymesterekkel karöltve töltenék a játékosok.

Az ikrek a végső leszámolásnál fedik majd csak fel magukat. Azért segítenek a kompániának, mert a Terrn családnak szúrja a szemét egy egyházi személy, akit a kalandozók eltüntethetnek az útból. Tehát az ikreknek céljuk, hogy támogassák és segítsék a kalandozókat, hogy a kaland végén eljussanak Tharr felkentjéhez, és segítsenek őt legyengíteni, vagy megölni.

Az ikrek tevékenységéhez kapcsolódó háttér: (Részlet a Kalendáriumból)
Toron, a Császári Koronától számított 3553. esztendőben, jócskán elfoglalt önnön belső viszállyaival. A kiszivárgó híresztelések szerint egy fontos főnemes elvesztette a császár kegyét, ám ahelyett, hogy önként vetett volna véget életének családja érdekében, fellázadt, ezzel hetedíziglen halálra ítélve az egész vérvonalát. Bár a rebellió kimenetelében nem lehetnek kétségeink, a pontos részletekkel és az ügy jelentőségével kapcsolatban az Északi Szövetség kémei is csak találgatni tudnak.

Megjegyzés:

Ha van a játékos társaságban renegát toroni, akkor neki is hagyják élvezni a “kirándulást”, s majd csak a modul legvégén fogják el és viszik magukkal. Addig mellőzik a büntetést!

Köszönöm a figyelmedet! Dupla-nullákban gazdag, szórakoztató játékot kívánok neked és a csapatodnak!

Caledonia

Hangulatkeltő Novella

(A hangulatkeltőhöz társított zenét javaslom a novella végén megnyitni!)

Dreonar Küldetésén

Visszatért végre! A szíve megtelt örömmel, lelkéről a megkönnyebbülés söpörte le az út porát. Végignézett a főutcán, hagyott időt magának, hogy megszemlélje a járókelőket. Idegenek, vagy a családja? Ezt nehéz lehetett volna megmondani. Némelyiknek még a felmenőit is ismerte – ha annak lehet nevezni a tényt, hogy csak látta őket, hiszen sosem mert megszólítani egyiket sem. Tanulmányozni az embereket akkor még nem volt vágya, hírből sem érte el a készítés, csak a Felhők érdekelték. Most viszont kedvét lelte abban, hogy a város színes forgatagában mozgók arcát figyelte. Ő is igyekezett megnyerő külsőt ölteni. Hosszú évek gyakorlása kellett ahhoz, hogy embernek tűnhessen. Mindig Valami volt, sosem Valaki. Már tudta, hogy mi is a nagy különbség e kettő között. Most már őt is megnézték az emberek, ez még mindig új volt számára, szokatlan érzés. Az asszonyok rámosolyogtak, a férfiak udvariasabbak lettek vele. Nevet is kapott; Dreonar. Az első közös színdarabjuk emlékére. A színház, az emberi külseje és Erys - legfőképpen a lány -, magabiztosabbá tették. Persze ez a magabiztosság a legutóbbi útja során lecsúszott egy goblin feneké alá.



Abban a hitben élt, hogy csak kísérő lesz, hogy követi a bárd lányt, szép csendben megfigyeli, erre tessék... Valahol a tiadlani hegyek között képes volt bajt hoznia a fejükre! Mert neki fürdeni támadt kedve a forrásokban. Ami nem is lenne nagy gond, de ő így köntösnek álcázva magát a parton ragadt. A hóban! Azt hitte ott éri a vég a hideg hóhalom közepén. Muszáj volt eltűnnie, visszajutni a meleg kis kuckóba, de mire kellemesen átmelegedett már meg is volt a következő baj...

Mnemosyne-nal utazni veszélyesebb és kimerítőbb volt, mint azt elsőre és sokadjára gondolta volna. Amikor először öltötte magára a bárd lány ruhájának alakját, nem hitte, hogy valaha megsérülhet. De persze a lánynak részt kellett vennie a boszorkányfajzatok elleni harcban. És kit ért a támadás legtöbbször? Nem, nem a lányt természetesen, hanem a szerencsétlen Umichot, aki vizes rongydarabként ölelte őt körbe a barlangban. Persze Mnemosyne azt hitte, hogy az Istenek letekintettek rá, és megáldották szerencséjükkel – sokat emlegette is azt a Noirt, vagy kit -, de ehhez semmi köze nem volt az égieknek. Ő viselte a támadásokat, ő szenvedte el az ütéseket és őrajta ment keresztül a villámok sora. És ha ez nem lett volna elég, még azt a nyavalyás könyvet is elemelte. Mert kíváncsi volt. És kinek kellett könyvnek álcáznia magát, hogy ne lepleződjön le? Hát persze, hogy nem a bárdnak...

A megpróbáltatások hosszú sora kimerítette. Alig várta, hogy visszatérjenek, olyannyira, hogy már az sem zavarta, hogy hetekig zötykölődtek a postakocsiban Erigow felé. Vissza akart térni a színházba, a vörös függönyökhöz, és Eryshez.

Most pedig végre itt volt, teljesítette a küldetését, vigyázott Erys kishugára, megóvta – több tekintetben is. Azaz, Hősként tért vissza az imádott nő mellé. Erys biztosan büszke lesz rá! Vajon ő is megsínylette a magányt, az egymástól távol töltött időt? Ezek a hónapok képesek voltak ráncokat festeni a gyönyörű arcára, vagy csak számára tűnt örökkévalóságnak? Mosolyog majd, ha meglátja? Hogyan is láthatná meg, hiszen most a bárd lány egyik taskája. Célszerűnek gondolta azzá váljon, hiszen az lesz Mnemosyne első dolga, hogy ledobja a holmiját a színházban. Akkor észrevétlen felöltheti emberi alakját, és már rohanhat is Eryshez. A bárd lány így is tett. Az Umich elégedett volt, kicsit sem lepődött meg, hogy bejött a számítása, hiszen egy Hős logikája kikezdehetetlen. Magára maradt Erys öltözőjében, szép lassan átformálta alakját, igyekezve minden porcikáját tökéletesre alakítani. Fontos volt számára, hogy Erys a legjobb formájában lássa viszont. Leemelt egy ruhadarabot a jelmezek közül, de mielőtt elindult volna a színpadhoz, vett pár mély lélegzetet.

Mindjárt láthatja Őt...

Már a folyosón hallotta a vonósok hangját. Az épület falai ezerfelé vitték a zene dallamát, betöltve az színház minden szegletét a muzsika vibrálásával. Az Umich megszaporázta a lépteit, hogy ne maradjon le semmiről. Erys bizonyára próbál, mert ma nem volt előadás kitűzve. Látni és hallani akarta őt, úgy, mint a Függönyként töltött időkben. Mindenki előtt, elsőnek átélni a lány adta csodát. Pont akkor lépte át a színterem ajtaját, amikor Erys belekezdett a dalba. Ez volt az a pillanat, amikor az Umich szíve olyan hangosan dobbant, hogy elnyomta a vonósok hangját is.

„Hallgassatok rám, rám a “félénkesre”.
Beszéljetez rólam a szeretteiteknek, a barátaitoknak.
Meséljetez nekik a fekete szemű nőről
és az ő örült álmáról;
Én csak történeteket akartam írni, amik elérnek hozzád.
Ez minden.
Íme; itt van, aki vagyok...
Itt vagyok, még ha lecsupaszítva is állok előttetek.
Félek? Igen... Itt vagyok a zajban és a csendben.
Nézzetez rám.... Vagy legalábbis arra, ami megmaradt belőlem.
Nézzetez rám.... Mielőtt megutálom magam!
Mit mondjak nektez, amit mások ajka nem árul el?
Kevesem van, de azt mind leteszem most előttetek.
Íme; Ez vagyok én.
Itt vagyok, még ha lecsupaszítva is állok előttetek.
Mindennek vége, ez az arcom, ezek a könnyeim.
Itt vagyok! De minek?
Íme; itt van az álmom, a vágyam, hogy

*hogyan halok meg,, és hogy hogyan nevetek.
Itt vagyok a zajban és a csendben.
Ne menjetek....
Könyörgöm, maradjatok kicsit tovább!
Talán ez megment, mert nélkületek nem tudom hogyan tovább.
Szeressetek úgy, mint egy barátot, aki örökre elmegy.
Szeretném, ha szeretnétek,
Mert nem tudom, hogyan szeressem önmagam...
Íme; Ez vagyok én!
Itt vagyok, még ha lecsupaszította is.
Itt vagyok a zajban és a haragban is.
Nézzetek rám végre!
Lássátok a szemem és a kezem, mindenem itt van;
Ez az arcom, ez a segélykérésem; lássátok végre!
Itt vagyok, itt vagyok, itt vagyok
Íme!
Íme.
Íme..."*

Az Umich szemében könnyek jelentek meg, ahogy a nőt hallgatta. S amikor az utolsó hang is elhalt, a mellkasában lévő őrzítő verdesés is elcsöndesült. A tekintetük találkozott és Erys rámosolyogott. Az Umich látta, hogy ajkait hálás sóhaj hagyja el, szemei pedig felragyognak, amint köszöntésre tárja karjait. Dreonar végre azt érezte: Hazatért.

(https://www.youtube.com/watch?v=telyzClalVs&list=RDtelyzClalVs&start_radio=1)

DRÁMA SZERKEZET. A UAGY AZ ESEMÉNYJÁZLAT



I. Felvonás - Erigow

I. Szín - Expozíció: Bemésélés

- 1. Jelenet:** Az Umich meginvitálja a kalandozókat az erigowi színdarabra.
- 2. Jelenet:** Erys Rododa, a darab főszereplője megbízza őket a küldetéssel, melyben húga - Mnemosyne Rododa - fogja őket segíteni.

II. Szín - Dialógus: A gyűjtő

- 1. Jelenet:** Harc a Lángvadászokkal.
- 2. Jelenet:** A hajdani Halál Nagymestere megismerése, útmutatása és a vele kötött egyezség.

EISŐ FELVONÁS UTÁNI SZÜNETIDŐ (ebédszünet)

II. Felvonás - Toron

III. Szín: Bonyodalom: Bejutás Toronba

- A. Jelenet:** Határátkelés a "Pengefalon". Leányrablás a kis faluban.
- B. Jelenet:** Térkapu Shulurba. Segítőmancs egy Khál gladiátornak a kis viadalon.
- C. Jelenet:** Hajóúttal Abasziszból. A sellők legendája.

IV. Szín: Clown-jelenetek: Barr

- 1. Jelenet:** Az Álarcos bál, ahol elvegyülve a toroni nemesek között, kell Kyr vérhez jussanak.
- 2. Jelenet:** A Várnász - erről nem is kell szólnom több szót.
- 3. Jelenet:** Dungeon, ahol kiderül; ki az ellenség és ki valójában barát.

V. Szín: Exodosz - Harc utolsó vérig

- 1. Jelenet:** Végős harc a Tharr pappal (Istenalak) és az Ikrék szektája is előlép az árnyékból.

III. Utolsó Felvonás - Erigow

VI. Szín: Exodikon: Legördül a függöny

- 1. Jelenet:** Visszatérés Erigowba, a nemesi címer leszállítása a gyűjtőnek.
- 2. Jelenet:** Beszámolnak Erysnak az útról és eljuttatják hozzá a térképet. Megtekintik a Tűzsonglőr előadást.
- 3. Jelenet:** Egy hónapnyi Erigowban való szórakozás után pedig, részt vehetnek az elkészült színdarab előadásában. (LIVE)

I. Felvonás – Erigow

I. Szín: Expozíció

Bemesélés

A csapat a gyönyörű Erigow városába érkezik. Nem nehéz egy ilyen hatalmas városba bemesélni a kalandozókat, hiszen annyi a lehetőség itt, mint a tenger. Nyugodtan használd az előtörténeti elemeiket a városba érkezéshez. Arra kérünk, hogy bármit is válassz, ne húzd el egy rövid narrálásnál jobban, érdemes itt spórolni az idővel, és ezeket a megtakarított percek felhasználni a játék későbbi részeinél. Érkezzenek akár a dwoon nagykövetségre, a Legendák Tornya miatt, az egyetemi tan, vagy az egyházi székek miatt, itt nagy nyüzsgés fogja őket fogadni. Ugyanis Alborne Terceiben járunk, ahol egymást követik a művészeti ünnepek. Erigow nyüzsgő városában is épp csak találnak még szobát a kalandozók. Az egyetlen fogadó, ahol még van szabad szállítás számukra; az **Oroszlán fogadó**, melyben igaz borsos árat számolnak fel a szolgáltatásokért, de az egyik legtisztább és legfelszereltebb fogadó a városban. Egy éjszaka, meleg fürdővel és étkezéssel 20 ezüst.

Abban az esetben, ha egy karakterrel, vagy akár többel is játszották volna a kampány előző, bevezető kalandját, akkor Clement Trafal - a Marakont vezető testvérpáros egyik tagja - kéri fel a kalandozókat, hogy tartsanak vele Erigowba. A hosszú utat postakocsival teszik meg. Clement azért érkezik a nagyvárosba, hogy a helyi egyetemen magasabb szintre fejlessze a birtokigazgatásban és üzletvezetésben szerzett ismereteit. Most, hogy a fivére újra jól van és el tudja látni a feladatait a fürdőben, (a kalandozóknak köszönhetően), így Clementnek van ideje tovább képeznie magát. Erigowba érkezésük után, ő azonnal az egyetem felé veszi az irányt, és sok szerencsét kívánva nekik, búcsút mond a kalandozóknak.



Amint a társaság elhelyezkedik az Oroszlán fogadóban, figyelmesek lehetnek egy férfira, aki egyedül ül egy asztalnál, és azt gyakorolja képzeletbeli partnerein, hogy hogyan érdemes megszólítani idegeneket. A kalandozók oda is mehetnek hozzá, de ha nem teszik, akkor összeszedi a bátorságát, és ő maga indul a kalandozók felé. Leszólítja hőseinket, és egy kör drága itatra hívja meg a kompániát. Dreonar helyi, minőségi öltözetet visel, haját is a divatnak megfelelően tarkójánál varkocsban hordja. Húszas évei végén járhat a jóképű, frissen borotvált ember arca alapján. Könnyűszerrel észlelhető rajta, hogy zavarban van és kissé aggódik (*Lélektan, Emberismeret AF*), ugyanis már nincs sok ideje arra, hogy találjon egy kalandozó kompániát. Ha a karakterek szívélyesen, közvetlenül viseltetnek iránta, akkor láthatóan felenged és megnyugszik. A férfi egy *Umich* (lásd, a *kampány bevezető kalandja*), aki azért kereste fel a kalandozókat, mert a színésztársának szüksége lenne egy rátermett csapatra.



Részleteket nem szeretne elárulni, hiszen nem posztja, ő csupán a jegyeket kívánja átadni a kalandozóknak. **A jegyek az aznap délutáni színelőadásra szólnak, amelyet a Rais Terhan Színházban tekinthetnek meg.** Kéri őket, hogy jöjjenek el, hiszen a megbízó számára igen fontos, hogy lássák a darabot, ugyanis felettébb kíváncsi a tapasztalt, világot látott utazók véleményére. Az azt követő küldetés részleteit a darab megtekintése után, a főszereplő, Erys Rododa fogja ismertetni.

A színházat megfizetni képes vendégek igen tehetősek és jól öltözöttek. *Dreonar készségesen felajánlja, hogy még a műsor kezdete előtt hozat a társaságnak alkalmi öltözetet.* Természetesen a megbízó és az ő kontójára. Pár pillanat alatt felméri a csapat tagjait és tökéletes méretet véve róluk választ az egyik előkelő üzletből, a már elkészült darabok közül.

Az öltöztető jelenetek képesek sok időt elrabolni a játéktól. Ennek megkönnyítésére Dreonar, fejenként egy aranyba kerülő udvari öltözetet hozat a társaság tagjainak, amiket meg is tarthatnak, s mint fentebb írtuk, nem kerül a játékosok számára egy koronába sem. (Nem melleleg a kaland későbbi részében jól jöhet az új, divatos ruha.)

A RAIS TERHAN SZÍNHÁZ

Az impozáns épület számtalan felújításon esett át az elmúlt években, ám alapja még mindig a kyr építészetet dicséri (*építészeti Af-kal megállapítható*). Az előtér díszes oszlopokkal tarkított tágas terem, ahonnan az emeleti privát páholyok jobbról és bal irányból közelíthetők meg, míg a központi nézőtérhez a bejárattal szembeni, lefelé vezető lépcsősor vezet. A színpad hatalmas, az alsó nézőteret pedig három részre tagolják a szőnyeggel takart folyosók. A

Hercegi páholy helyezkedik el a legmagasabban, a színpaddal átellenben. Az utóbbiba belátni teljességgel lehetetlen a Herceget védő mágiáknak köszönhetően. Jelenleg is talány, hogy eljött-e az előadásra. **A kalandozók a lenti nézőtéren, az első sorban kapnak helyet.**

A darab a hozzáértők, avagy művészetkedvelők számára (színészet, költészet, tánc, festészet és zene AF képzettségekkel) igazán élvezetes, a trükkös megoldásokkal izgalmas látványvilágot teremtettek a színház dolgozói. A díszlet találó, életre kelő festményekkel ábrázolt hátterekkel, és illúzió varázsaltokkal színesítik. Mégis, mintha valami hiányozna belőle. **Minden pompa ellenére is kissé üresnek hat. A színforgatag, a mágikus hatások és kellékek sokasága átviszi a darabot egyfajta**



káoszba. A legegyszerűbb úgy megfogalmazni, hogy annyi csicsával és extrával van ellátva, hogy az egyszerű szemnek ámulatos legyen, ám, akinek van hozzá érzéke, azonnal látja, hogy teljesen túl van tolva, hogy elterelje a figyelmet a hiányosságról. A főszereplő játéka viszont kiváló, olyannyira, hogy Erys Rododa alakítása, már-már **kompenzálja a történet lelketlenségét.** A színészet képzettségben járatos karakterek számára feltűnik, hogy a főszereplő kimagasló teljesítményt nyújt; játéka megbabonázó (*5E Vágy Mozaiknak felel meg*).

Természetesen a kalandozók védelme ennél jóval kimagaslóbb, ám ennek ellenére sem kerüli el a figyelmüket az alakítás tökéletessége, még a laikus nézőkét sem. **A lány természetesen nem boszorkány, "csupán" egy Alidari leányneveldében oktatták színészetre.**

Ha szükségét éreznéd a jelenetben, van lehetőséged bevonni a játékosokat is a darabba.

Erre a célra két típusú "karakter bevonást" választottunk: Egy harci és egy szociális szituációt. A sűgőfülkében lévő nő (Mnemosyne Rododa) hívja fel őket a színpadra.

Harci Szituáció

A Nerton:

A Haonwellből érkezett Nerton férfi, Tövis játssza a fő ellenfelük szerepét. Harci cselekkel, kitérésekkel, és látványos bukfencekkel próbálja elkerülni a játékosok támadásait. Feléjük a rózsák tüskéjére emlékeztető vékony, abbit pengéket dobál. Kihaszználja a színpad elemeit, kellékeit a támadásaihoz. Ha kell akkor a homokzsákok kötelein leng körbe, mint egy kalóz, vagy az egyik oszlop tetejéről ugrik ellenfelére. Közben egyszer sem esik ki a beképzelt főgonosz szerepéből.

Értékei:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
12	60	20	20	x	0	x	x	Pusztakéz	1	25	75	110	K6

A Nerton segédei:

A Tulipánok, két vörös és két sárga ruhás nő. Pörgős szoknyájuk peremére pengéket erősítettek, így minden táncmozdulattal vágást próbálnak ejteni a kalandozók öltözékén. A táncos harci stílusnak köszönhetően, -15 VÉ-vel védekeznek ellenük a játékosok karakterei.

Értékeik:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
9	20	10	10	x	1	x	15	Pengés szoknya	1	23	70	115	K6+1

A szórakoztató testmozgást a színpad kellékei nehezíthetik, avagy kreatív játékosok esetében könnyíthetik és segíthetik. *Ebben a jelenetben fontos, hogy figyelmet fordíts a harci előnyökre és cselekre, hogy izgalmassá váljon a magas szintű játékosok számára is. Mivel baráti harcijátékról beszélünk, sebzést csak és kizárólag FP formájában ejthetnek a kalandozókon. Még túlütés esetén is.*

Szociális Szituáció

A függelékben találsz hat darab karakterkártyát. Kivághatod őket és húzathatsz a játékosokkal, dobathatsz hatoldalú kockával, de meg is kérheted őket, hogy válasszanak 1-6.-ig egy számot. A dobott/választott/húzott számnak megfelelő karaktert kell a színpadon megszemélyesíteniük.

A feladat nem bonyolult: A kártyán hangulat leírást, kötelező párbeszédbe forgatott szavakat és magát az eljátszani kívánt szerepet találjátok. A feladat akkor sikeres, ha minden karaktertől elhangzottak a Kötelező szavak, eljátszotta a neki szánt karakterhangulatot és megszemélyesítette valamilyen módon a neki szánt szerepet.

Ha igény van rá, vegyítheted a két (harci és szociális) szituációt, hogy még szórakoztatóbb legyen a karakterek számára.

A színpad mellett található egy sűgő fülke, melynek szintén nagy fontossága van.



I. Mnemosyne Kapcsolat Küldetés

Mnemosyne Rododa, egy bárd lány (lásd. megjegyzés kalandmesternek és a kampány első kalandja), aki segít a karaktereknek, ha elakadnának akár a harci, akár a szociális jelenetben. Ő hívja fel a csapatot a színpadra, és ő ismerteti a karakterkártyák használatának módját. Illetve bemutatja az ellenfeleket a harci szituációban. Egy legális meta, ha úgy tetszik.

Itt van az első lehetőség arra, hogy pozitív, vagy negatív irányba vigyék a kapcsolatmutatót a bárd lánnyal. (Olvass róla többet a Megjegyzés A Kalandmesternek bekezdésekben)

A jelenet során egy alkalommal Mnemosyne valamilyen apró bajba kerül, ami adódhat egy félredobott tüskepengétől (a Nerton által), vagy megtámadhatja az egyik festményből kilépett kellék. De felsodróthat a színpadra is a káoszban, ahol minden szem rá szegeződik, és ő leblokkolva bámul a nézőterre, ugyanis ő nem jó színész, ezért választotta a sűgő szerepet. A kalandozók ignorálhatják az esetet, akkor csak egy kisebb karcolás esik rajta, vagy lerohan a színpadról megalázottan, de meg is óvhatják őt a színpadon ért szégyentől, vagy sérüléstől. A kalandozók döntése már meghatároz egy kapcsolati irányt, melynek a kaland későbbi szakaszaiban lesz jelentősége.

A két felvonásos darab végeztével megjelenik újra Dreonar, és megkéri a csapatot, hogy kövessék őt Rododa kisasszony öltözőjébe. Az említett helyiség minden szegletét színházi kellékek, jelmezek, parókák és ékszerek rendezett sora borítja. A színforgatag miatt inkább tűnhet káosznak a benti tér ám ha jobban megfigyelik, láthatják, hogy minden tökéletes rendben, szín és méret szerinti sorban helyezkedik el. A szófákon kapnak helyet, szabadon válogathatnak a frissítőkből, és bátran kipróbálhatják az ilanori pipadohányt, amelyet az előttük lévő asztalon találnak. A füst nem fogja zavarni a vendéglátójukat, ugyanis *Erys Rododa anozmiás*, azaz nem érez szagokat és illatokat. Így sem parfüm, sem füstölő, vagy illatgyertya illatát sem érezhetik a helyiségben a kalandozók.

Az öltözőben a kompánián kívül még három alak tartózkodik. Az egyik az Umich, Dreonar, aki ide kísérte őket, a másik két személy pedig Erys és Mnemosyne Rododa (ejtsd: Erisz és Mnemozin).

Erys magabiztos nőnek tűnik, fürkésző szemei intelligenciáról és kíváncsiságról árulkodnak. Beszéde könnyed, szavai artikuláltak, és művelt, bő szókincsről árulkodnak (Erv nyelv MF). Tökéletes vendéglátóként viselkedik, ám nem húzza sokáig az időt, amint mindenki elégedett a frissítőkkal és a nassolnivalókkal, azonnal a tárgyra tér, ugyanis a következő előadásig csupán csak egy órája van hátra.

Kikéri a kalandozók véleményét a darabról és magáról az előadásról. *Ha csak illedelmesen megdicsérik, és nem vallják be őszintén, hogy szerintük is hiányzik valami a darabból, akkor csalódottá és kissé hűvösebbé válik. Úgy gondolja, vagy hazudtak neki, vagy pedig nincs hozzá érzékük.*

Ha elismerik, hogy nem volt az igazi, akkor sokkal nyitottabb, lelkesebb és közvetlenebb lesz, mint amikor az ember végre igazán jó beszélgető partnerre talál. (Ezek mind megállapíthatók emberismeret, vagy lélektan AF-kal.)



Akár igazat szóljanak, akár nem, a beszélgetés továbbra is folytatódik, egyedül a hangulatot és Erys közvetlenségét befolyásolja a kalandozók válasza. Az ő véleménye szerint (is) hiányzik a darab szíve. Ő már elérte a végleteit, úgy érzi, hogy nem tud többet a színdarabokhoz tenni, így úgy döntött, hogy ő maga rendez egyet, nem csak szerepel benne. De hiába a Legendák Tornya a szomszédban... Azokat a történeteket már nagyon sokan ismerik. Ő valami újra, igazira vágyik. Egy olyan történetre, amely minden vesszőjében valóságos és persze friss, tehát még sehol nem hallottak róla a nézők. Egy igazi kalandot akar a színpadra vinni. **Erre nem több, mint három hónapja van, próbákkal együtt, hiszen már leegyeztette az időpontot a színházzal, és visszakozásnak helye nincs. A darab debütálása három hónap múlva esedékes.** Mivel úgy érzi, hogy ő már mindent megtett azért, hogy a színház sikeres legyen, ezt a darabot szánja az utolsó, nagy dobásának, mielőtt fiatalon visszavonul.

Küldetés: Pár hónapja levelezést folytat egy gyűjtővel, aki most épp Erigow városban tölti a művészetet ünneplő hónapot. Meg akart vele egyezni egy csereüzletet illetően, ám a férfi nem tart igényt tőle semmire. Arra kéri a csapatot, hogy győzzék meg a férfit, akár egy visszautasíthatatlan ajánlat formájában. Egy ritka térképválogatást szeretne a gyűjtőtől, ugyanis a húga, Mnemosyne világjáró, legendákat és történelmi eseményeket derít fel. A térképek segítségével biztosan találnának valamit, ami segíthetne a következő darab elkészítésében. Nem mellesleg szeretné, ha a csapat részt venne a bemutatón is. **(Csak hintsd el nekik, hogy valami kreatívat hozzátehetnek majd az elkészült darabhoz. Szeretnénk nem direkt az arcukba ordítani, hogy LIVE lesz a kaland végén, de azt sem akarjuk, hogy a nap végén váratlanul érje őket.)**

Szeretné, ha Mnemosyne elkísérhetné a csapatot a gyűjtőhöz, és majd utána a következő kalandjukra. Így a húga feljegyezheti minden fontos részletét az eseményeknek. Nem mellesleg erős, tapasztalt támogató és társ lehet a kalandjuk során.

Ajánlata: fejenként egy drágakő (2 karátos, rubin, zafír, vagy smaragd) és persze nem utolsó sorban a hírnév, mert a róluk szóló darab miatt a nevük örökre fennmaradhat. Ha ez nem megfelelő, akkor kifizeti a belsővárosba való belépésük egyszeri díját. (30 arany fejenként, kivéve ha bárd van a társaságban. (A bárdok számára ingyenes.)

II. Szín: Dialógus

A Gyűjtő

Mnemosyne kíséretével érkeznek meg a kúriához, a Wilf-ház (lásd ATAK) udvarházához (térképen 53-as szám). A család jelenleg Haonwellben tölti az időt, de régi, kedves "barátjuknak" szívesen nyújtottak szállást, amíg távol vannak. Otthonuk a városbirtokokra jellemzően nagy, házkörűli parkkal, magasra nyúló fákkal, és formára metszett bokrokkal tarkított, *lángtartókkal övezett* előteret kapott. Az udvaron még egy gyerekeknek készült "játsszótér" is található, ahol az ibarai homok közepén, egy piramis formájú mászóka is áll. A

kúria kétszintes, kőből készült és két melléképület fogja közre. Jobbról cselédlak, balról pedig kocsiszín.

Észlelés próba nélkül észrevehetik, hogy a lángtartókból sötét ruhás alakok lépnek elő, majd a ház felé lopakodnak. A tűz nem hat rájuk a szalamandrabőrnek köszönhetően. Fegyverük hosszú, s körülötte forrón izzik a tér, mintha maga a fegyver is csak délibáb lenne. (Tűzvarázslói varázslat: *Fekete láng*). Szám szerint 6 személy. A kalandozóknak van lehetőségük konfrontálódni velük, de vissza is fordulhatnak, és akkor meséld le nekik a DREONÁR KÜLDETÉSÉT.

Abban az esetben, ha kalandozóként viselkednek, és megközelítik a ház felé lopakodó illetőket, nem maradnak ki a buliból, és megmérkőzhetnek a lángvadászokkal.

Ha a csapat is lopakodva érkezett "meggyőzni" a gyűjtőt az adásvételről, akkor ők és a lángvadászok is meglepődve figyelnek fel egymásra. Ez igen érdekes szituációt szülhet.

Lángvadászok: Fejvadászklán, akik Sogront a tudás és a tisztító tűz isteneként tisztelik. Szándékukban áll megtámadni a Morgena hívő Gyűjtőt, és végezni kívánnak vele. Ám, ha a kalandozók felülkerekednének rajtuk, vagy a harc túlságosan felkeltené a birtokon kívül tartózkodók figyelmét, akkor pyarosan (angolosan) távoznak a Tűzkapu varázslat segítségével. **Fejvadászokra jellemző gyors reflexeik és sokszorozott támadásaik vannak, ezt pedig tűzvarázslatokkal erősítik. Megfontoltan támadnak és a lángtartókban lévő tüzet használják arra, hogy váratlanul eltűnjenek és kikerüljék a kalandozók támadásait, de erőszertettel bukkannak elő egy másik lángtartóból, hogy a játékosok mögé kerüljenek. Harcstílusuk az újra és újra meglepetésszerű támadásokra, az el-és előtűnésekre épít, amit a lentebbi tűzvarázslatokkal koronáznak meg.** Álljon itt a lista a varázslataikból, melyből nyugodt szívvel szemezgethatsz.

Varázslatok és harcértékek:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
12	45	30	30	2	2	24	36	Lángvadász kard	2	40	89	150	K6+1+2K6 Tűz

A lángvadászok nem mennek bevetésre a Lánggrobbanás (ETK. 270. oldal) nevű varázslat nélkül, így ha arra kerül a sor és semmilyen menekülési út nem megoldható akkor véget vetnek saját életüknek a fentebb említett varázslat által. Ezen felül, a következő módosított tűzvarázslatokat is használják:

- **Fekete Tűz kardja:** A Tűzkard és a Fekete tűz kombinációja. Így a kardon táncoló lángok nemcsak láthatatlanok, de sebzésük is nagyobb.
- **Füstmarás:** Megegyezik az Első Törvénykönyvben leírtakkal. (ETK. 277. oldal)
- **Tűzgrás:**
Varázslás ideje: 1 szegmens
Mana: 5/láb

A varázslat a Tűzkapu egyik formája, ami lehetővé teszi a lángvadásznak, hogy zónáján belül közlekedjen a lángokon (Nem mágikus tüzek) belül amennyiben azok ereje legalább 3E. Mana költsége: 5 mana/láb. Azaz ha 3 láb távolságot szeretne ugrani, akkor a varázslat 15 MP felhasználásával jön létre. a körülményektől függően használat után a lángvadász a meglepetésszerű támadás bónuszait élvezi, következő támadása esetén.(Té +30)

- **Tűzgyűrű:** Megegyezik az Első törvénykönyvben leírtakkal.(ETK. 274-275. oldal)



II. Mnemosyne Kapcsolat küldetés

A lángvadászokkal folytatott harc során az egyik megkaporintja a bárd lány hangszerét. Értelemszerűen a fejedés nem a zenét nem bírja, csak nem bízza a szerencsére a harcot. Nem hiányzik neki egy bárd dalmágiája. Megpróbálja megegyezni a hegedűt. Mivel ez egy mágikus tárgy, így a tűz nem hat rajta azonnal, így a kalandozóknak van egy kis idejük arra, (négy kör) hogy visszaszerezzék a hangszeret, mielőtt az szénné égne. Ha visszaszerezik, és használható állapotban maradt, akkor a küldetés sikeres volt. Ha nem, akkor megfosztották magukat is a későbbi dalmágiák jutalékainak lehetőségétől is, és ezt a küldetést elbukták.

Miután legyőzték a lángvadászokat, vagy elérték, hogy távozzanak, végre bejuthatnak a házba. A hangzavarra a komornyik jön elő, akinek bár még mindig egyenes a háta, és vonásai kemények, mint a szikla, a szeméből rémület és megbotránkozás olvasható ki. Azonnal magyarázatot követel a ribillió nyomait látva. Ha lángra kapott valamely díszbokor, vagy megrongálták a piramis mászókat, a szívéhez kap, és jobban megijed, mint maguktól a fejedészoktól. "Mondván az Úrnője ezért a fejét veszi, azok voltak a kedvenc (rózsái, bokrai, a gyerekek mászóka stb.)!"

Az épület belül is hordozza a vagyonos tulajdonosokra jellemző motívumokat. A bordó kőpadlózattal remek harmóniát alkotnak a falak krém színei, és az ébenfa vitrinekkel. A hallban látható festmények a Wilf családot ábrázolják, örökbefogadott amund gyermekeikkel. A csapatot bal irányba vezetik (ha az ajtón jöttek be és nem belopakodtak a házba), ami kifejezetten tágas, a hosszú ablakoknak köszönhetően pedig igazán világos. A szoba a Kék Herceg Szalon nevet viseli, és az erva Uralkodóról is található ott egy festett képmás. (Értékbecslés: Festészeti mestermunka, 80 arany).

A kalandozók itt várakozhatnak, és nem telik el öt minutánál több, a komornyik (Adur Roshen) jelenik meg újra a szalon ajtajában, és bejelenti a *Wilf-ház vendégeként* a mellette álló férfit.

Ha betörték az épületbe, hogy átadják a visszautasíthatatlan ajánlatot a gyűjtőnek, akkor a gyűjtő hangtalanul bukkan fel mögöttük.

Hajdani Hatodik Halál Nagymestere: *Regis Morell, a Holló*

A Kék Herceg alatt szolgálta fiatal harci éveit, ám amikor az uralkodó eltűnt, az ő útja is megváltozott. Fő céljának tekintette megtalálni a Herceget, s míg az erv uralkodó "álmódott", ő minden pillanatát megélte a kegyetlen valóságnak. Megismerkedett az Antiss titokzatos világával, amelynek segítségével végzett a kiszemelt áldozataival. Leszámolásai és az álmvilág ismerete juttatták hozzá a ranghoz, elismeréshez, ami a Hatodik Halál Nagymestere címmel járt. Ám amikor a Herceg visszatérhetett, már nem találta a helyét ezen a síkon.

Oly sok időt töltött az Antisson, hogy már képtelen volt megkülönböztetni a két "világot" egymástól. Földi javakat halmozott fel, leszámolásainak emlékeként kezdte gyűjteni a trófeákat, hogy mindig legyen valami, ami segít emlékezni és felfogni, hogy mi is a valóság. Egyfajta horgonyoknak tartja ezeket a tárgyakat, amik segítségével még képes megőrizni józan eszét. *Még az örület határán sem kívánt elbúcsúzni az álmok világától, hiszen az az egyetlen pont, ahol még igazi örömet talál.* Ugyanis csak ott lehet élete szerelme, Morgena mellett. A két világ között mozog immár, Yneven csak az úrnő parancsát követi, s ezért lemondott a Hatodik Nagymestere címről, hiszen már csak őt és szerelmüket szolgálja. Mindent feladva vált Morgena istennő két lábon járó Hollójává. Jó kapcsolatot ápol Equassomja-val a Hamrmadik Halál Nagymesterével, aki szintén Morgenához köthető.

Antiss alakja: Holló

A férfi nem kérdez rá a lángvadászos incidensre, sem a betörésre (ha egyáltalán betörtek), és ha őt kívánják faggatni, akkor is csak legyint egyet. *"Világító bogarakra még a szót is felesleges fecsérelni!"*

Miután átestek a kötelező körökön, a Holló helyet foglal a csapattal szemben, és mintha kíváncsiság csillogna a szemeiben, ahogy végignéz a társaságon. Türelmesen végighallgatja a kompánia mondanóját. *Ha megfenyegetik, vagy megpróbálják megtámadni, akkor közli, hogy ma előzékeny kedvében van, ezért nem pofozza vissza őket a tegrnapba.*

Tájékoztatja a csapatot, hogy már **többször nemet mondott Erys Rododa kisasszonynak. Ugyanis, amire neki van szüksége, azt a nő nem adhatja meg.** Ám hosszas hallgatás - vagy ha a csapat megpróbálná meggyőzni őt -, után fontolóra veszi az üzletet. De csak abban az esetben, ha a kalandozók elhozzák neki azt a bizonyos tárgyat, amelyre vágyik.



A megbízás:

Toroni Barr-ban, a Bakpápa városában lakik egy báró, akinek a birtokában van egy okirat, mely a báró, Alve-an Nort nemesi származását bizonyítja. Ezt a papírt kellene elhozni neki. Természetesen ott lapul a feneketlen "erszényében" Barr térképe és a báró otthonáról készült alaprajz is. Frissnek nevezhető, ugyanis három éves a térkép, s bár a báró bővíteni és felújíttatni az otthonát, a kúria alapja nem változott, így az alaprajz hiteles. (A báró kúriájának alaprajza és a várostérkép a függelékben látható. A várostérképet a Barrba érkezésükről szóló fejezetben is megtalálod.)

Meg is mutatja a kalandozóknak, hogy hol van a báró kincseskamrája, ahol a nemesi levelet őrzi. *Nyolc hasonló rangot igazoló okiratot vesz elő az erszényből, hogy a kalandozók is láthassák, mit kell keresniük. Mind a nyolcon különböző nevek szerepelnek, a címeri pecsét mind a személyek családjaihoz tartoznak. Az egyetlen közös bennük maga a papír. A halványkékes színe, illata és erezetesen domború tapintása.*

*Herbalizmus AF-kal megállapítható, hogy a fa, amiből készült a barkás fák családjába sorolható. Herbalizmus MF-kal azt is meg lehet állapítani, hogy a különleges szín, illat és tapintás egyértelműen egy ritka fára jellemző, ami nem más, mint a **Kék Platán**. Ha erre rájöttek a kalandozók, akkor van lehetőség használni a *legendaismeret vagy vallásismeret* képzettségeket. Ugyanis, ha sikeres az utóbbi próbájuk is, akkor a Kék Platánt egy bizonyos Istennőhöz tudják kapcsolni. **Morgena szent fája a Kék Platán.***

Itt már hasznos lehet, ha az eddigi kapcsolatuk Mnemosyne-nal pozitív irányba haladt. Ugyanis, ha nem sikerül a vallásismeret vagy legendaismeret próba, akkor Mnemosyne elárulhatja nekik, hogy a fa Morgenával hozható kapcsolatba. Ha a viszonyuk negatív oldalra húz, akkor nem említi meg nekik.

Ha ők, vagy Mnemosyne segítségével rájönnek, hogy Morgena szent fájáról van szó, akkor a Gyűjtő megnyílik a csapatnak. Elárulja, hogy ki volt hajdanán. A kalandozók bizonyították, hogy ismereteik túlmutatnak a tavernák italkínálatán, illetve amúgy sincs mitől tartania. Nem kihívás neki egyik kalandozó sem, innentől már tudja, hogy egyikük sem olyan bolond, hogy kekeckedjen vele.

Beszél nekik arról, hogy miért hagyott fel korábbi életmódjával, és arról, hogy már csak az álmokban talál örömet az életben. Az álmokban, ahol a szerelmével, imádott Istennőjével, Morgenával lehet.

Ha a kalandozóknak sem a próbák nem sikerültek, és Mnemosyne-nál is szereztek már rossz pontot, akkor *ez a beszélgetés nem történik meg*, sajnálatos módon. Nem derül fény arra, hogy miért kell neki a nemesi irat. **Az irat ugyanis a szerelme szent fájából készült.** Azok kivágása gyalázatos és megbocsáthatatlan bűn Morgenával szemben. Ő, mint hű szolgája ezt nem tűrhette, úgyhogy megszerzett a kilenc nemesi levélből már nyolcat. **A kilencedik vár a kalandozókra.**

A toronba való bejutáshoz ő is adhat tippeket, vagy Mnemosyne, ez attól függ, hogy a kalandozók elnyerték-e a gyűjtő bizalmát, illetve, hogy a bárd lánnyal milyen a jelenlegi viszonyuk.



II. Felvonás - Toron



III. Szín: Bonyodalom

Eljutás Toronba

Az év ezen szakaszában amikor a Délsarok csillagkép (más néven: Starsas Enigie) látható az égen, a toroniak számára egyet jelent a Szerelem ünnep közeledtével, amelyet a császárság különböző vidékein más és más módon ülnék meg az ünnepet megelőző héten. (Lányrablás, Várnász stb...)

Engedd őket kicsit ötletelni a Barrba jutás kapcsán.

Az alábbiakban szám szerint három eljutási lehetőséget szeretnénk felajánlani a kalandozóknak, amelyek közül választhatnak, persze csak ha nincs jobb ötletük. Amennyiben mégis van, kedves mesélő, úgy a tapasztalataidra s mesélői képességedre vannak bízva. Hogy érdekessé tedd számukra akkor is, ha egyéni, más úton közelítik meg Barrt. Nyugodt szívvel mazsolázz a három lehetőség harci és szociális encountereiből. Ugyanis ezek szinte bárhol megállják a helyüket.

Mnemosyn és a gyűjtő is felhívhatja a csapat figyelmét az északi határon húzódó Pengefalra, illetve a többi irányba található másik három védelmi vonalra. Ezek a védelmi vonalak felmérik a beutazó szándékát, gondolatait, terveit és "bescannelik" a toroni nagy közagyba a karakterlapokat is. Álljon itt e védvonalak részletesebb ismertetője.

PENGEFAL

A határokon húzódó épületlánc együttese alkotja a Pengefalat, mely nem valóságos falat takar, hanem az őrvárak közötti mentális, láncban húzódó kapcsolatot. Az őrvárak között áthaladókat megfigyelik, ellenőrzik. A védők képesek érzékelni a vár közelében járók auráját, mentális és asztrális képességeit, melyet az átkelők létszáma megsokszoroz. Érdeemes tehát két vár között áthaladni, mert ott valamivel gyengébb a figyelem. Ám még így is törekedni kell az átkelőknek az észrevétlenségre.

Az őrzők a következő értékek alapján mérik fel a behatolókat, átkelőket. Ezen alábbiak egy összeget képeznek, mely megadja az áthaladó aurájának nagyságát.

- **Intelligencia 10 feletti része szorozva hárommal.**
- **Asztrál 10 feletti része szorozva hárommal.**
- **Akaraterő 10 feletti része szorozva hárommal.**
- **Dinamikus pajzsokba tárolt pszi-pontok mennyisége**
- **A statikus pajzsokban tárolt pszi-pontok mennyisége**
- **Tapasztalati szint szorozva öttel.**

Az így kapott szám egyenlő a felfedezés esélyével a váron belül, vagy a vár tövében. A vártól való távolság csökkenti ennek az esélyét. Minden egyes kilométer távolság **-5 értéket** vesz el a felfedezés esélyéből. Fontos megjegyezni azt is, hogy a kompániáknál az esély növekszik, ha a társaság együtt halad át. Így alacsony szintű, de népes kompánia is könnyen leleplezhető, a magas szintű csapatok pedig egyenesen jelzőfényként szolgálnak, ha együtt mozognak. **Minden újabb személy +5-tel növeli a felfedezés esélyét.** Érdemes megjegyezni, hogy a **több mint 50 lábra egymástól eltávolodó személyeket nem számítjuk csapatnak**, így a módosítók nem érvényesek rájuk.

A Pengefalon tehát az a szerencsésebb, aki egyedül kel át és alacsony, vagy nincs egyáltalán védelme.

Ennek kijátszása a csapat kreativitására van bízva, de egy biztos, hogy terv nélkül vakmerőség lenne vállalkozni erre az útra. Ha nem fedik el a tudatukat megfelelően, akkor tudni fognak a csapat ittlétéről, értékeikről és a lopási szándékról. A játék során a csapatot és a tevékenységüket az Ikrek szektája fogja szemmel tartani. *Persze erről a kalandozók nem szereznek tudomást, kivéve, ha van renegát iker a társaságban! Mert ő közölheti a társasággal, hogy számítani lehet az ikrekre.* **(Az ikrek Jelenlétének mibenlétét megtalálod a megjegyzés a kalandmesternek fejezetben.)**

Álljon itt a három (jelenet) lehetőség, amit Mnemosyne vagy a gyűjtő javasol nekik.

A. Jelenet: Több hetes gyalogút a Dwyll Unió felől

B. Jelenet: Több hetes vízi út, hajóval Abaszisz felől

C. Jelenet: Térkapu hálózattal, Erigow-Erion-Shulur útvonalon.

A. JELENET

A Pengefal, avagy a látszat néha csal

A karakterek "gyalogszerrel" a Dwyll Unió területe felől közelítenek, még hozzá a Zugvölgyi-szorosnál tudnak átjutni Toron területére. Persze az átkelés nem egyszerű, hiszen a pengefal átlépésével az azt figyelő toroni varázstudók azonnal észlelhetik a kalandozók képességeit. **(Ez persze az összes bejutási lehetőség esetén megtörténhet.)**

Az is köztudott, hogy Ork hordák lakják a határmenti erdőségeket a fokozott védelem érdekében. Az, hogy hőseink egy kalmár karavánt kísérve avagy egyedül, netán egy nemesember testőreiként érkeznek, az rájuk van bízva.

A határon való átlépés egyszerűbb, mint azt elsőre gondolná a kalandozó, de persze mivel két egymást igencsak nem kedvelő országról van szó, alapos vizsgálaton esik át mindenki, aki vagy Toronba, vagy a Dwyll unióba érkezik. Az adott országból kilépőket nem vizsgálják át.

A határon található erődítmény a híres pengefal egyik bástyája, illetve annak egy valamivel kisebb változata. Az épület terméskő falai a hágó egyik oldalától a másikig ér így elzárja az utat a Toronba igyekvők előtt. Közepén egy felemelt acél rácsos kapu található, ami az átjutást teszi lehetővé utat engedve az akár szélteben 3 kordélyt is befogadni képes folyosónak. Két oldalán szintén terméskőből épített egy-egy bástya. A falak mentén illetve a bástyák tetején jól láthatóak az erődrendszer nevét kölcsönző penge rendszer ami a falon való átjutást akadályozza.



A határőrök egyszerű, de képzett harcosok, kekeckedni velük nem érdemes. Annak rendje és módja szerint elvámolni való után érdeklődnek, illetve az érkezés céljára kíváncsiak, és hogy meddig maradnak. Az őrvárban lévő határőrök 5 fős csapat, 1 Boszorkánymesterrel körökben. Ezen felül van velük egy pszi mester, aki a hallottakat közvetíti a legközelebbi pengefal bástyába, ahol összevetik az információkat azzal, amit a fal "leolvasott" az érkezőkről. Ha valami gyanúsat észlel akkor szól az öröknek, akik ennek megfelelően vagy nem engedik be Toronba az érkezőket, vagy egyéb parancs esetén akár foglyul is ejthetik a gyanús alakokat.

Megjegyzés: A kalandozók bármit mondanak, hazudnak vagy az igazat állítják, beengedik őket, hiszen érkezésükről már értesült az Ikrék szektája fejedelménél, így egy kis kényelmetlenkedés után szabad utat engednek nekik.

Határőrök és Boszorkánymeserek statisztikái:

Határőrök:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
12	50	35	40	8	4	Rövidkard	1	35	99	159	K6+1

Boszorkánymester statisztikái:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
9	35	56	62	9	1	56	40	Tőr	2	31	70	150	K6+1	Méreg, Toroni pokol

Az Első törvénykönyvben megtalálható boszorkánymesteri varázslatok mindegyike a rendelkezésükre áll.

Zúgvölgytől Barr városa két napi lovaglásra van. Útközben a kalandozók egy igen érdekes eseménybe botlanak bele: Egy **Bahl'Galack** nevű falucska rettenetes Ork fosztogatók (kb két tucat) prédájává vált, s érkezésükkor, hőseink láthatják, ahogy a fenevadak a falu leányait hurcolják el vállukon, miközben azok segítségért sikongatnak.

A falu nincs felpredálva, nem lángolnak az épületek, sőt még az ajtók sincsenek betörve. Nem éppen egy rabló-fosztogató Ork horda szokásos látványa.

A háttér: *Toron északi területein szokás az évnék ezen a tájékán a leányrablás. A Szerelem ünnepe révén a falu összegyűjt némi vagyont az év alatt, hogy ilyenkor udvari ork rabszolgákat vehessenek, akik eljártsszák, hogy nőrabló haramiák. Így a falu legényei bizonyíthatják rátermettségüket azzal, hogy megmentik a bajbajutott lányokat, és megölik elrablóikat. Aztán pedig mulatnak másnap reggelig, vagy ameddig bírják. Általában a fiúk azt a lányt mentik meg, akit gyermekeik anyjának szeretnének. Több megmentő esetén a lány választhat.*

Az orkok ránézésre inkább tűnnek udvari orkoknak, mintsem vad orkoknak. Igen alultápláltak, hegektől borított testük, és vegyesen idős, fiatal, férfi és nő nemű is van közöttük.



Ha a kalandozók a falu legényeivel a leányok segítségére sietnek, akkor láthatják, hogy az orkok csak minimális ellenállást tanúsítanak. *Lélektan AF képzettséggel* megállapítható, hogy rettegnek. Némelyikük elengedi a rabul ejtett lányt, és félelmében összekuporodva várja a végzetes csapást.

Egy közülük azonban felfigyel az idegen kalandozókra és feléjük ront. Ez az ork valamivel jobban táplált mint a többi, és a harcban járatos karaktereknek feltűnik, hogy mozgása is harcképzett alakra utal. Igyekszik elcsalogatni a kalandozókat (vagy akivel éppen harcol), s amint

sikerül valamelyest eltávolodni a többiektől, Erv nyelven szólal, miközben újabb és újabb látszat támadásokat hajt végre. Segítséget kér a kalandozó(k) től, hogy szabadságát visszanyerhesse, hiszen ide akár a disznót; a mézárszékre küldték. Nem kér többet mint, hogy akivel csak lehet, hadd vágjon neki a határnak, minden veszélyt vállalva. Elmondja, hogy az ő neve **Groll**, egy Erioni harcos céh szolgálatában állt, de egy küldetés során elbukott, és a halál helyett, egy annál sokkal rosszabb sorsot szántak neki. Obsor lett.

Ha a kalandozók segítenek neki, akkor amint lehet összehívja azokat az orkokat, akik még beszámítható állapotban vannak, és nem vette eszüket a folyamatos kínzás és rettegés, és

futásnak erednek észak felé. Ha a falusiak megakadályoznák ezt, akkor viszont visszatámadnak, és most már akár meg is ölik a helyieket.

Groll és az Orkok statjai:

Groll:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
22	65	5	5	2	0	Pusztakéz	2	25	87	110	K6+4

Orkok:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
10	25	0	0	2	0	Pusztakéz	1	10	55	75	K6/2



III. (A.) Mnemosyne Kapcsolat Küldetés:

Mnemosyne-nál ismételten van lehetőség növelni a kapcsolatmutatót, vagy rontani azon. Ugyanis a bárd lány kifejezetten ellene van a rabszolgatartásnak. Ha segítenek felszabadítani az orkokat, akkor Mnemosyne harmadik Kapcsolat Küldetését pozitívan teljesítették. Ha leszámolnak, és kegyetlenül végeznek az orkokkal, akkor ez a mutató negatív irányba mozdul.

Ha a falusiak oldalán álltak, és a kalandozók vevők rá, akkor sokan invitálják őket a mulatságra, ahol esznek isznak a családok, viszont ha az orkoknak segítettek, akkor nem látják őket szívesen, illetve követelik vissza az orkokra költött 2 aranyat.

Mindezek után Hőseink kis idő elteltével megérkezhetnek Barr városába.

B. JELENET

Vízi úton hajóval, avagy ki barát, ki ellenség, és ki lánctarát?



Ha a kalandozók úgy döntenek, hogy hajóval kívánnak Toronba jutni, annak sincs semmi akadálya. Ehhez viszont térkapuval Ifinbe kell jutniuk, ahol kis ügyeskedéssel illetve néhány arany felmutatásával, egy **Lakhassynba** tartó "kereskedő" hajóra kapnak helyet. A hajó nem túl hatalmas Karavella típusú vitorlás. Lakóhelyük az első szinten van pont a fedélzet alatt, attól lejjebb pedig szigorúan tilos menni. *Ha a kalandozók ezt nem tartják tiszteletben, és mégis lentebb mennek, akkor felfedezhetik a hajón tartózkodó Lánctarátok fogvatartott rabszolgáit.* Ha a Lánctarátok elcsípi őket, akkor a hajó jól képzett legénysége, ha vízbe nem is, de a kikötés idejéig fogságba veti hőseinket. Még hozzá oda ahova leskelődni szerettek volna.

A hajó neve: A Könnytelen Özvegy, kapitánya Süllyesztő nevet viseli. (Olyan sok hajó elsüllyedt már az irányítása alatt.)

Az út, eseménymentes 3 hétig tart, kisebb nagyobb megállókkal. Bátran foglalj össze számukra, hogy kényelmes, nyugalmas útjuk volt. Ők maguk is nyugodtan foglalják össze, hogy mit csinálnak az utazás " eseménytelen" részei alatt. Már itt narrációban is mesélhetsz nekik a sellőkről szóló legendáról.

Legenda: Az év ezen szakaszában úgy tartják, hogy a Sellők egy ritka fajtája a Sósvoizi sellő jön a partok közelébe. Ennek az az oka, hogy az öreg kort megélt toroni katonák a Szerelem ünnepe alkalmából időnként, reggeltől estig úsznak a tengerparthoz közel, hátha elviszi őket egy sellő, és ezzel - ha már a dicső halál elkerülte őket ütközeteik során-, bizonyosságot nyer férfi mivoltuk. Igaz, hogy az esetek túlnyomó többségében nem térnek vissza. Sokan úgy tartják, hogy csupán elfáradnak, és vízbe fúlnak az egykori katonák, mégis megkapják a nekik járó tiszteletet azok, akik végül nem térnek vissza.

A hajón tartózkodó Lánctarátok vezetője: *Nera Ihll*

Van lehetőség összeismerkedni ezzel különleges utassal is. A kalandozókkal barátságosan viselkedik, szívesen iszik esténként velük, ha néhány matróz túllőne a célon az egyik részeg pillanatban, és tiszteletlenül viselkedne Nera új barátaival (a kalandozókkal), még egy hajókocsmai verekezésben is szívesen a kalandozók oldalára áll. Nera Ihll a hajón utazó Lánctarátok vezetője. Orwella szívének tetoválást viseli lapockáján, de nem papnője Istenének. Egyszerű fejevadászból lett ennek a rabszolgakereskedő kompániának a vezetője, s bár ez a munkája, még vallási meggyőződése miatt sem kínozza a foglyokat. Kellemes, szórakoztató társaság lehet mindaddig, amíg le nem leplezik. Ha kutakodtak a hajón, és felfedezik a rabszolgákat, nem bántja a kalandozókat, csak a fogdába zárja őket, amíg a hajó ki nem köt. Nem lép fel velük ellenségesen, csak ha az élete kerül veszélybe, de akkor sem ejt halálos sebet.



Statisztikái:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
12	38	45	40	4	1	30	Rövid Kard	1	31	90	145	K6+2	
							Tőr(dobás)	1	33	95	135	K6	Íjász szabály

Ha a kalandozók az út során ügyesen forgatják a szavakat még azt is kideríthetik, hogy a hajó gyomrában egy igen különleges személy van rabláncra verve, aki nem más mint Narvan egyik nemesembere.

Erwan al Torth

Erwan egy Narvani diplomatának másodszülött gyermeke. A fiatal fiú a kardnemes barátaival töltötte az elmúlt heteket, s minden éjjel átlépte a határt, ha italozásról volt szó. Az egyik ilyen részeg pillanatában vetemedett szerencsejátékra, s még akkor is folytatta, amikor a társai már rég visszatértek a szálláshelyeikre. Sorra veszített, s mire észbe kapott, egy hajó zárkájában siránkozott a bőrébe égetett rabszolga bélyeg, és borzalmas sorsa miatt. Tapasztalatlan és fiatal, gazdag fiú, akinek fogalma sincs, milyen a valódi szenvedés. Igazából fel sem fogta még mindig, hogy ez nem csak a barátai tréfája, hanem igenis, vérezen komoly helyzet.



Az út vége felé, csupán néhány napra Lakhassyn kikötőjétől, az éjjeli őrseget megduplázzák, és minden utast felszólít a kapitány, hogyha bármi különöset észlelnek, azonnal értesítsék Őt. Az ok nem más, mint a tengeri babona, illetve a partmenti szokás.

Valamikor éjközép tájékán, furcsa hangra lehetnek figyelmesek a kalandozók. Mintha mindenholna szólna. (A hajót megtámadó harcosok egy kagylót fújva kommunikálnak a sötétben.) A fedélzetre érve nagy kiáltozások fogadják őket; a matrózok próbálnak visszaszorítani a hajót ostromlókat.



A hajót ostromló erők: Mantecák, azaz vízi harcmódorhoz szokott harcosok. Kötelekhez erősített szigonyokat dobnak a hajóra, hogy azok segítségével a fedélzetre jussanak, és áldozatukat a vízbe rántsák. A kalandozóknak 9 ellenféllel kell megküzdeniük. Aki valamilyen úton-módon a vízbe esik, az szinte biztos hogy ott leli halálát a tapasztalt harcosoknak hála. A Mantecák a Narvani nemesért érkeztek, őt akarják kiszabadítani.

Nera Ihll a kalandozók segítségére siet a Mantecákkal való küzdelemben, ha előtte összeismerkedtek vele.

Mantecák statisztikái

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
10	30	15	20	4	1	30	Rövidkard	2	35	90	155	K6+2	
							Szigony(dobás)	1	40	85	125	K10-1	



III. (B.) Mnemosyne Kapcsolat Küldetés:

Az egyik Manteca lerántja magával Mnemosynet a vízbe, ugyanis azt hiszik, hogy a kalandozók is a Lánctarátokkal vannak. A vízen, feketére mázolt csónakokban, a sötétben várakozik a mantecák további csapata. Ha egy kalandozó, vagy kalandozók Mnemosyne után ugranának, akkor mindannyiukat behúzzák egy csónakba. Ott fegyvert szegezve rájuk a Narvani nemes hollétéről faggatják őket. Itt kiderülhet számukra (ha eddig nem tudták meg), hogy a hajón Lánctarátok vannak Nera Ihll vezetésével, s fogva tartják Erwan al Torth-t, az egyik diplomatájuk fiát. Mnemosyne gyűlöli a rabszolgaságot, így ő szívesen segítene a Mantecáknak, még akkor is, ha Nerával korábban jól kijöttek egymással.

Ha a kalandozók segítenek a Mantecáknak, az növeli Mnemosyne-nal a kapcsolatmutatót, ha kimaradnak a harcból, vagy a Lánctarátok oldalára állnak, akkor negatív irányba lendíti azt.

Lakhasynba az út további része eseménytelen. A harc kimenetelének megfelelően utaznak tovább. A kikötést követően kinyitják a hajó alsó 2 szintjét, ahonnan minden féle fajba tartozó, lánctarát rabszolgát és különleges bestiákat vezetnek elő. Ha eddig nem derült ki számukra, akkor most tudják meg, hogy egy a Lánctarátok által használt emberkereskedő hajón utaztak mindezidáig.

A kötelező "határátkelő" kérdegetések és vizsgálatok után (az ikrek közbenjárásának köszönhetően), szabadon tovább utazhatnak Barr városába, ahova egy eseménytelen, nyugalmas úton meg is érkeznek.

C. JELENET

Térkapu Shulurba, avagy A kiméra játszóterére



A legközelebbi térkapu hálózat, ami kapcsolatban van Toronnal, és a legjobban megközelíthető, az Erionban található. Itt hosszú sor van a térkapu előtt, mivel már itt megkezdődnek az ellenőrzések, elvégre az úticél mégiscsak Toron fővárosa. A sorbanállás közben egy Khál - ránézésre gladiátor - áll a kalandozók előtt, jól láthatóan tanácstalan.

A neve Éjben Selkirk, és ha a kalandozók nem elegendnek vele szóba, akkor kisvártatva megszólítja őket. Látván, hogy kalandozók, segítséget szeretne tőlük kérni. Tudomására jutott, hogy Shulurban, egy ünnepség alatt, egy gladiátorharc keretein belül, az egyik díj egy

Khál nőstény, és a megszerzett információk alapján Ő az, akit már hosszú ideje keres. Hófehér bundájú, karcsú, kékszemű Khál nőstény. A Toroni Szerelem ünnep miatt átengednek más fajúakat is (így őt is) a kapukon és határokon, sőt részt is vehetnek a kisarénák játékaiban, így ezt égi jelnek veszi. Ha a kalandozók segítenek neki, akkor tartozni fog nekik egy életen keresztül egy komoly szívességgel, aranya ugyanis nincs, mindenét a kapu használatának díjára költötte. De, ha nagyon ódzkodnak, akkor leemeli a nyakából a talizmánját, melyen az apja éles szemfoga lóg, és átadhatja a csapatnak. Számára igen fontos, értékes darab, ő is a fiának tervezi majd adni a sajátját, de ahhoz, hogy utódja szülessen, meg kell szerezze azt a nőstényt.

Nem azt kéri a játékosoktól, hogy a közelgő Shuluri játékokon rész vegyenek, csupán, hogy segítsenek neki túljutni a selejtező körökön, ahová minimum 6 fős létszám szükséges. Nemsokára indul az a harc, amire ő is jelentkezett. Csapatot nem tudott szerezni ennyi idő alatt, hiszen egykori társai kerekét oldottak nem sokkal ezelőtt. De úgy volt vele, ha más nem, egyedül kiáll bármilyen ellenfél ellen.



III. (C.) Mnmesoyne Kapcsolat Küldetés:

Igen egyszerű küldetés, ha segítenek a Khálnak, akkor pozitív irányba halad, ha nem segítenek neki, akkor negatív. Már korábban is jeleztük, hogy gyűlöli a rabszolgatartást, s mivel a Khál nőstény egy rabszolga, értelemszerűen a felszabadítására fog törekedni. Ha inkább folytatják az útjukat, akkor "elbukták" ezt a kapcsolat küldetést.

Éjben Selkirk a Khál statisztikái:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
18	66	12	16	1	2	Másfélkezes kard	2	49	90	155	2K6+2	Kétkezes harc
						Csatabárd (egykezes)	2	50	89	154	K10+2	Kétkezes harc
						Mancs	2	55	97	162	K6+2	



A selejtező Shulur egyik kisebb arénájában, a **Sarló Arénában** lesz, öt óra múlva.

A Sarló egy kisebb területű, még felújítás alatt lévő félhold alakú épület. Valószínűleg egykor katonai kiképző lehetett, amit mára már nem használnak, és egy vállalkozó szellemű kisnemes látta benne a könnyű pénz lehetőségét. A bejárat körül sűrűnek a különböző harcosok, gladiátorok, akik a sorukra várnak, vagy éppen a következő megmérettetést szeretnék megnézni. Egy egyszerűbb asztal mögött ülő írástudó jegyzi az eredményeket, és igazítja el a kihívókat.

A kihívható ellenfelek között vannak gladiátorok, helyi és messzi földről idehozott rabszolgák, különleges bestiák, és egy Mantikór.

Selkirk mivel nem tudja, mi az a mantikór, egyből bekiáltja kihívottként, mire azt fanyar vigyorral az arcán az írrok rögzíti is. Nem sokkal ezután már indulhatnak is az arénába, hiszen ennek hallatán az összes többi küzdelmet felfüggesztik. Persze adnak némi felkészülési időt a csapatnak, ha kéri. **Ez a mantikór helyi viszonylatban "selejtes, torz" egyednek számít, ugyanis emberi arca helyett, inkább bestiára hasonlít. Értékét és különlegességét veszítette, ezért került ebbe a kisarénába. Ennek megfelelően az értékei eltérnek kissé a példánytól megszokottól.**

A mantikór statisztikái: (Ynevi kóborlások - Jó széllel toroni partra kaland)

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	Termet	Intelligencia	Jellem	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
42	88	5	10	12	Nagy	Alacsony	Káosz-Halál	Mancs	3+1	45	125	105	K6+2	
Tám/kör 3+1 azaz 2 mancs,harapás és farok, utóbbival 3 körönként egyszer támad								Harapás					K10	
								Farok					K6	Méreg



Rosszindulatú, buta lény, aki leginkább erdők, hegyoldalok elhagyott részein tanyázik egyedül, ritkán párban. Keveréklény, ami azt jelenti, hogy egy jól megtermett oroszlán testen, loboncos, ősz hajú öregember fejet (ez esetben bestia fejet), fehér angyalszárnyakat és egy jókora skorpiófarkat hord. Ez utóbbi szívesen **használja harcban is, 3 körönként egyszer** képes lesújtani vele. Sikeres találat esetén **5. szintű**, gyors hatású bénító mérget fecskendez a

sebbe. *Sikeres egészségpróba* esetén, csak **K6 FP** veszteséget okoz a maró folyadék, egyébként **ezen kívül, sikertelen egészségpróba** esetén, még fulladással járó bénulást is okoz. Minden körben képes használni mellső karmos mancsait és agyarait. Előszeretettel támad lesből, és lehetőleg a levegőből lecsapva. **Ha több ellenféllel áll szemben, képes egy 25 E-s Félelem aurát kisugározni (6 láb sugarú körben naponta 2x.) Ha a harcban rosszra fordul a szerencséje, 2 körre 9 E Elemi sötétségből kupolát von maga köré (9 láb sugarú félgömb).** Az arénában található mantikór szárnya meg van metszve, így nem tud magasabbra repülni 10 lábnál.

Ha visszautasítják a felkérést a kalandozók a Mantikór hallatán, akkor irány Barr és a történet ott folytatódik.

Ha sikeresen megnyerték a viadalt akkor a Khál, a kapott jutalom ráeső részét (5 arany) a csapatnak ajánlja. Ő pedig maga mellé veszi az immár szabad Khál nőtényt, Shiarat, aki meglehetősen rémültnek tűnik, s elsőre fel sem fogja, hogy mi történik. Kommunikálni vele szinte lehetetlen, ha csak a karakterek nem ismerik a Déli Jégmezőkön használatos nyelvi dialektusok egyikét. Persze ez már Éjben feladata, hogy valahogy megértesse a nőténnyel, hogy immár szabad. Elköszön a csapattól azzal, hogy vagy a körforgásban vagy Viadomóban még látják egymást. Az út további része eseménytelen.



IV. Szín: Clown-jelenetek

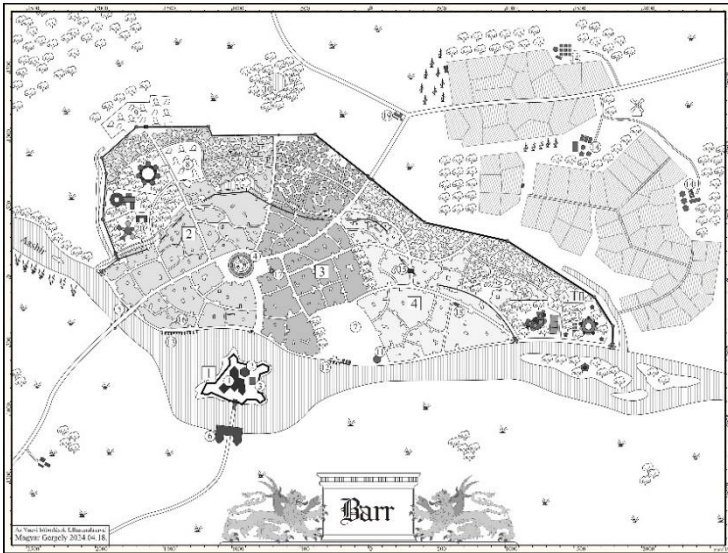
BARR

A kalandozók sikeresen (reméljük) eljutottak Barr városába. Az ide vezető út során volt lehetőségük pihenni, töltekezni, minden manapontjukat feltölteni és felszerelkezni, így arra kérünk, itt már ne engedd kószálni őket sehová. Persze van lehetőség kivenni egy szobát a fogadók egyikében, viszont abban az esetben tartsd észben az alábbi következményeket.

Következmények: Ha a kalandozók szállást foglalnak Barr városában, az nem marad figyelem nélkül. A csapat azért jött ide, hogy MEGLOPJON egy toroni nemest. Ha kivesznek egy szobát, a fogadós emlékezni fog a társaságra. Ha nyomot hagynak maguk után a városban, ahol "büntettet" akarnak végrehajtani, akkor a játék lezárta, az epilógus (persze, csak ha túlélték a kalandot) után közölheted velük, hogy üldözötté váltak. Ez egy olyan következmény, amivel az épeszű kalandozó, aki lopni akar egy toroni nemestől, számol. **Ha Mnemosyne-nal az eddig küldetések tükrében pozitív a kapcsolatuk, akkor neki van annyi esze, hogy erre a veszélyre felhívja a figyelmet. Persze különböző praktikákkal, hipnózissal és egyéb mentálmágiával ez kiküszöbölhető. Elérhetik, hogy a fogadós ne emlékezzen többé rájuk. Ennek a segítségnyújtásnak a meghatározására a korábbi eseményeknél leírt kapcsolati pontrendszert használd.**

Barr:

Toroni város Pidera-shín tartományban, a Pidera-hegység déli oldalának egyik völgyében. A bakpápa székhelye, aki jelenleg az Acélkarmúak szektájából való. A város egy kisebb folyó mellett épült. A folyó szigetén, a várostól elkülönülve, egy szigeten áll a bakpápa jól védhető vára, aminek kijárata és kapuerődje a folyó várossal ellentétes oldalán található. A településen több nemesi birtok is található, köztük Vak Mírt Rontásérsek palotája, és nem utolsósorban



Alve-an Nort báró kúriája is. A városba érkezők mindhárom, a Három Fejet szimbolizáló negyedben találhatnak maguknak látnivalót és elfoglaltságot. Fogadók sokszámmal várják az ideérkezőket, a folyami kikötőtől pedig csak pár minuta sétaútra található az aréna is.

Ebben a kalandszínben is több jelenet és feladat vár a csapatra, ezek nem választható, hanem **egymás után következő események, nem összetévesztendő a Toronba jutásnál látott választási opciókkal.**

Ezek a következők:

1. **Jelenet:** Az Álarcosbál
2. **Jelenet:** A Várnász
3. **Jelenet:** A Kazamata

A báró kúriáját megközelítve azonnal láthatják, hogy kifejezetten nagy a tömeg, s bár Barr amúgy is egy forgalmas és népes város, ennek ellenére is feltűnően sokan tartanak a báró otthona felé. A kocsiszínek színültig foglaltak szebbnél szebb hintókkal. Ha a kalandozók megkérdeznék valakit, hogy mire a nagy felhajtás, akkor az egyik hintókat terelő inastól kaphatnak választ. A szolgáló legény természetesen beszél a közös nyelvet (hiszen minden nemes szolgájának kötelessége ismerni több nyelvet, hogy ki tudja szolgálni a gazdája külhoni vendégeit is), így elmondja a csapatnak, még akkor is, ha valaki nem beszél a helyi nyelvet, hogy a ház ura, a báró estélyt ad a mai napon. A Szerelem ünnepe révén, ad maszkabált az egyházi és politikai ismeretségi körének. Tehát nem szűk körű rendezvény, az ország több pontjára és még Abasziszbá is küldtek ki meghívókat a báró számára fontosabb családoknak.

Egy kis szolgálati díjért cserébe, vagy mágia hatására, több információt is megoszthat a társasággal.

- Az inas szerint olyanok is kaptak meghívót, akikre hiába számít az úr, úgysem jönnek el. Még a Bak Pápát is meghívta, hiszen egy városban élnek, de hívta már meg öt nagyon sokszor, az még egyszer sem jött el.
- A bárót nem kedvelik különösképp a társadalmi körében, nem örvend nagy szeretetnek, sem elismerésnek. Azt pletykálják, hogy a rangja megtartását hosszúra nőtt nyelvének köszönheti, és felmenői vérének, vagy hőstetteinek. Ő maga egy semmirekellő.
- Az álarcosbál nem teljesen azt jelenti, mint, amire azonnal gondolna az ember. Lakhassyn tartományban (főleg a báró) igencsak kedvelik, ha van valamilyen különlegessége az embernek. Pl: Egy feltűnő sebhely, egy hiányzó szem, égett bőr. Ebben a tartományban dívik,

ha van valami, ami torzzá teszi kissé az amúgy gyönyörű arcot és testet. A testi hibákért rajong a báró és a legtöbb vendég is, aki megérkezett. Akad bőven olyan, aki sebhelyet rakatott magára, az este erejéig, vagy olyan álarcot, maszkot visel, ami valamilyen torzulatot ábrázol, vagy tükröz. De sokan beérték a pávatollas álarcokkal, hajdíszekkel is.

A csapatnak ki kell találnia, hogy hogyan jussanak be az épületbe. Legegyszerűbb a főbejáraton, vendégnek álcázni magukat. A meghívó elkészítéséhez természetesen szükség lesz egy valakitől megszerzett eredeti példányra, annak pedig a tökéletes hamisítványára a bejutáshoz. *Heraldika és Kultúra, Vallásismeret, Legendaismeret* képzettségek sikere adhat számukra pár olyan nemesi nevet, amit felhasználhatnak a bejutáshoz. Akár mint követe az illető családnak, vagy akár magának a személyeknek álcázva magukat.

A bál apropója egyszerre lehet nehezítő, de szerencsés körülmény is. Könnyebb bejutni, mint egy őrzött, csöndes épületbe, ha rengeteg a vendég, ám az elvegyülés már adhat nekik kihívást. Hasznos lehet a Dreonartól kapott udvari ruházat és nem mellesleg, ha van a csapatban olyan, aki az *álcázás/álruha képzettségben* járatos. Természetesen az *Alapfok* is elegendő, de *Mesterfokkal* a nem elfszabású karaktereken is rengeteget tudnak változtatni. A toroni nemesekkel való kommunikáció, az öltözék és rangos vendégek kézjeleinek ismerete is jól jöhet. Persze a kalandozók kreativitását nem becsültük le, biztosak vagyunk benne, hogy kitalálnak valamit.

Ha minden kötél szakad, akkor Mnemosyne ismét tud nekik segíteni. Az illúziói becsaphatják a fogadásra érkezők leellenőrzését. Mágiával és hamisítás képzettséggel pedig ügyesen elkészíthetik a meghívó másolatát. Nem utolsó sorban ismertethet pár fontosabb kézjelet a csapattal, illetve nem hátrány a kyr nyelvben szerzett ismerete sem.

1. Jelenet: Az Álarcosbál

A kúria tágas, és van egy múzeumterem is az épületben, ami jelenleg a bál helyszínéként szolgál. A bál helyéül szolgáló teremben üvegvitrinek sorakoznak a falak mellett, amikben pihennek az értékes gyűjtemények darabjai: Bestiák csontjai, koponyái, bundái.

A báró családja hosszú időkre visszanyúlva rajongott a "szörnyek" elleni vadászatért. Iloquidek, goblinok, bűdösgyíkok maradványai is megtalálhatók. Egy Kék gyík csontváza vonzza legjobban a figyelmet, természetes darabjainak köszönhetően. A terem közepén található, így a táncteret több részre osztja.

A főasztalon is furcsa, nyálkás, zöldes színű tojások sorakoznak, amelyekből - feltörve azokat - többen is falatoznak,



egyfajta kulináris különlegességként. (**Aun tojások- Felismerhetőek állat, vagy legendsimeret képzettségek MF-ával.**)

A főasztalnál a legrangosabb vendégek kaptak helyet. Az asztalfő helye üresen állva várja a Bakpápa megjelenését. Mellette **Vak Mírt a helyi Rontásérsek és neje a Tern házból**, majd **Igrathar Cornish, Tharr egyik felkentje kapott helyet feleségével Igrat Cornish-sal**, őket követi a **báró Alve-an Nort** maga (kisebb rangjának köszönhetően hiába ő a házigazda, nem ülhet közelebb az asztalfőhöz, mint a fentebbvalói). A további asztalnál a famorok, kisebb rangú egyházi személyek, majd legvégül szintén külön asztalnál toroni és aszisz kisnemesek kaptak helyet.

Mnemosyne felhívja a kalandozók figyelmét a résztvevőket megillető kézjelekre. Diszkrétan a főasztal felé mutat, ahol épp egymást köszöntik a vendégek. (A kincseskamránál fontos lesz, hogy emlékezzenek erre momentumra, így arra kérünk, hogy mindenképp említsd meg nekik, hogy látták, hogyan üdvözlí a báró a vendégeit és azok hogyan, milyen kézjellel köszöntik viszont őt. (Ha egy játékos konkrétan megkérdezi, hogy ez hogyan néz ki, akkor el is mutogathatod nekik. A jeltáblázatot a függelékben és a kincseskamra jeleneténél is megtalálod.)

Az elvegyülés tűnhet a legnagyobb feladatnak a táncoló és étkező emberek között, ám ez közel sem igaz. Az Ex Halál Nagymestertől kapott alaprajz szerint ugyanis, ebből a teremből kell tovább haladniuk, ha meg akarják találni a kazamatába vezető utat. A térképen titkos ajtónak van megjelölve a következő terem bejárata, ám most nyitva áll, legalább is néhány betérni kívánó vendég előtt. A kék és ezüst, nehéz függönyök ölelte ajtó előtt **Tharr egy felkentje áll.**

Értékei: (VÉDŐ AMULETTEK statisztikái)

AME	MME	Méreg
54	64	10

Peridot gyűrű: Áttetsző oliva szín (20 karát)

Szerpentin medál: Sárgás, vörös erezettel (30 karát)

A kopasz, dísz dreggises férfi feladata az (a báró kérésére), hogy csak és kizárólag azokat engedje át, akiknek az ereiben Kyr vér csörgedez. A pap könyökmagaslatánál található asztalon pihen egy hosszú, éles tűhegyben végződő penge, amin a vércsatorna elvezeti a vércseppeket az alatta lévő tálba. Miután a vér átadásra került, gyors litániába kezdve állapítja meg, hogy a vér valóban "tisztá"-e. Ha valóban Kyr vérű, akkor áthaladhat, ha nem, akkor megszegyenítik a vendégség előtt, amiért be akart jutni a Vérnászra, meggyalázva az "ünnepi szertartás" szentségét.

A kalandozók tanúi is lehetnek egy ilyen esetnek, ahhoz viszont *sikeres észleléspróbára van szükség.* **Siker esetén láthatják, hogy a litánai elhangzása után a vér feketére alvadt. Ha sikertelen, akkor már csak a megszegyenítést láthatják,** az okát és előzményét ki kell derítsék valamelyik vendégtől, vagy inastól. A kyr vért egy arany szín tálba gyűjtik, s óránként Tharnak áldozzák az összegyűlt cseppeket. (Ez akár a későbbiekben még fontos lehet számukra.) A csalók vérént odaöntik a báró kutyáinak.

A feladat tehát adott. **Nekik mindenképp be kell oda jutniuk, de mint láthatják, nem egyszerű a dolguk.** Nagyon sok lehetőség van, ám mindegyiknek számtalan a kockázata. Az általunk kiszabott feladat a **Vérszerzés**.

VÉRSZERZÉS: A karaktereknek a bálon tartózkodó vendégektől kell vért szerezniük, és természetesen fontos, hogy attól, aki valóban hordoz magában Kyr vért, majd ezután úgy "kijátszani" a rendszert, hogy elhiggyék, hogy az ő vére, vagy valahogy juttassa szó szerint az ujjába, ereibe. Okos ötlet lehet az aranytálban lévő, összegyűjtött vérből is szerezni, viszont, mint az fentebb említettük, óránként feláldozzák Tharnnak. A tálat őrzésének dicső posztját papnövendékek töltik be. Két növendék, akik óránként váltják egymást. Szintjük elenyésző, csupán csak 1-es, a posztot dicsőségnek tartják, jó eredményeik miatt érdemelték ki.

Abban az esetben, ha a karakterek között van NEM EMBER FAJÚ, akkor értelemszerűen ő nem alkalmas a Kyr szerep betöltésére, viszont testőri, kísérői szerepet betölthet. A Szerelem ünnep idején jóval elfogadóbbak a másfajúakkal szemben, s bár továbbra sem becsülik őket nagyra, teljesen elfogadható, hogy egy távoli Kyr nemes másfajúak kíséretében érkezik a bálra és kíván bebocsájtást nyerni a vérnászra. Ha minden karakter más fajú, akkor Mnemosyne is alkalmas lehet a nemesi szerep eljátszására, így a karakterek könnyen lehetnek az ő testőrei, védelmezői. Nem kell megalázásra számítaniuk.

2. Jelenet - A Vérnász

Miután sikeresen becsalták magukat (persze, ha volt köztük Kyr vérű, akkor ő könnyedén bejutott), folytathatják tovább az útjukat a kazamata felé. Innen már csak egy ajtó választja el őket a föld alatti járatoktól. A titkos teremben Tharr vallásával ellentétes jellemű vallás papja számára azonnal érezhető, hogy egy másik Isten templomában vannak. A hely *Tharnnak szentelt*. Most kőbarlangként szolgál, ahol hiányos öltözetű nők és férfiak szórakoztatják egymást.

A levegő telve van az együttlétek jellegzetes illatával, ami keveredett az alkohol, a **kábító és bódítószerek** hol édes, hol tömény aromájával. Nem összetéveszthető semmi mással a vér szaga sem, ami a évődő tömegén túlról érkezik. *-1-es*, a normál szaglásuknak, míg az emberfeletti szaglással rendelkező karakterek *-3-mal* kell megdobniuk az *egészség próbát*. Amennyiben elvétik, a az afrodisziákumok hatása lép életbe (bátorságuk megnövekszik és romantizáló vágyuk megnő). Van lehetőség egy mentődobásra egy *akaraterő próbadozás* megkísérlésével, mely *-2-es* módosítóval dobandó. Ha sikerrel járnak, akkor mentesülnek a fentebb írt változásoktól, amennyiben ezt is elvétik, abban az esetben *veszítene* *akaraterő és asztrál tulajdonságukból 3 egész értéket, amíg a helyiségben tartózkodnak*. Érzéktisztítással a próbák elvesztése után az egészségpróba elvesztésének eredményeit kapják meg (tehát a bátorság és vágy ébredését).

Amint belépést nyernek, azonnal részesei lesznek ennek a toroni örömmasszának, még ha nem is fizikálisan. A kutató tekintetek, a prédára leső alakok sora szinte végtelennek tűnik. A terem szélén elhelyezett, függönnyel elválasztott nászpavilonok többsége még üres, de többnek függönyén áttetszik a szórakozók sziluettje. Az elfek, kopasz törpök itt rabszolgaként segédkeznek, hol etetik két szeretkezés között a gazdájukat, hol maguk vívnak meg a tulajdonosaik helyett csak , hogy mulattassák a tömeget.

A Hollótól kapott térkép szerint, pont az egyik nászpavilon mögött található a lejárati kincsestárhoz. A lejárathoz vezető hálófülke a Cornish családhoz tartozik.

A teremben rengeteg furábbnál, vagy épp szebbnél szebb illető látható, de még közülük is kitűnhet pár alak, akiket már a bálon is láthattak a főasztalnál.

Alve-an Nort báró

Gőgös, önhitt alak, aki a felmenői dicsőségében fürdik a mai napig, miközben ő még soha semmit nem tett le az asztalra. Gyakorta rendez estélyeket, amikre minden alkalommal meghívja a Bakpápát is, de a szent ember még egyszer sem tette tiszteletét a férfinál. Emiatt sokan a szájukra vették már. Vagyona és hatalma csak is kizárólag családtagjainak köszönhető. Nort báró a negyvenes éveit járja, s mivel semmilyen megterhelő munkát nem végez, egészen fiatalosan tartja magát, kora ellenére is. Végtelenül irigy Vak Mírtre a rontásérsekre és Igrathar Cornish atyára is, a hatalmuk és betöltött pozíciójuk okán. Minden álma kiiktatni egyszer ezeket a férfiakat, mert akkor egyenes út vezetne számára a Bakpápa bizalmasi körébe.



Igrathar Cornish



Hófehér hajú, megtermett Kyr férfi. Öltözéke a többiekkel ellentétben rendezett, zöld szemei fagyosak, arca unott, az ünnep látszólag kicsit sem lelkesíti. Mellkasába Tharr szimbóluma van égetve, ez kigombolt inge alól kiséjlik. Elsorvadt jobb fülétől eltekintve igazán megnyerő látvány lehet a női karaktereknek. Ha van a játékosok között szegénylősebb, szótlanabb karakter, az azonnal felkelti a férfi érdeklődését, és elindul a vadászatra. Ritkán hozzák lázba már, felesége kegyetlen teremtés, és kiölte belőle a vágyat. Egy **nem feltűnően viselkedő**, szerény teremtés (legyen akár férfi, akár nő) üde frissességet hoz számára egy kegyetlen asszony után.

Ha egy Játékos karakter a szolid, szerény, vagy félős jellemével magára vonja a figyelmét, akkor mindent megtesz (a udvarias és szabálytartó formában), hogy a vérnáson és az után is az övé legyen. Lehengerlően viselkedik a kiszemeltjével.

Harcértékei és fontosabb képzettségek: 10. TSZ. Tharr-pap

Erő	Ügy.	Gyors.	Álló.	Eg.	Int.	Széps.	Aka.	Aszt.	Észl.	Ké	Té	Vé
14	15	16	15	14	18	18	16	16	13	40	80	95
Etikett: MF(int) Tánc: MF(ügy) Vallásismeret :MF(int) Heraldika :MF(int) Ósi nyelv ismerete: Kyr:AF(int)						Nyelvtudás MF(szép.) -Toroni -Erv -Pyarr						

Igret Cornish

Gyönyörű asszony, deres hajával, és világos szemével. Igrathar Cornish felesége és unokatestvére is egyben. Kegyetlen és szívtelen nő, aki élvezzi mások szenvedését. Féltékeny típus, így ha férje kiveti valakire a hálóját, az ellen örök bosszút fogad. Viszont ő maga igen forróvérű, így könnyen kinézheti magának az **egész csapatot**. Ezzel próbálva féltékennyé tenni a férjét, s nem mellesleg szórakozhat is egy kicsit. Minél nagyobb a kompánia, számára annál érdekesebbek. Eszközökben nem válogat. Kyr nemes, korai vérbajban szenved. Ha valaki nemet mond neki, akkor mindent megtesz azért, hogy a sértést megtorolja, akár Ork nő rabszolgáját is rászabadítja az illetőre.



Legfontosabb képzettségei:

Erő	Ügy.	Gyors.	Álló.	Eg.	Int.	Széps.	Aka.	Aszt.	Észl.	Ké	Té	Vé
11	13	15	15	14	18	17	14	16	11	15	40	60
Szexuális kultúra:MF(ügy/erő) Csomózás: MF(ügy) Tánc: MF(ügy) Ének/ Zene: MF(szép) Kínzás elviselése: MF(Aka)						Kínokozás:MF(ügy) Kötelékből szabadulás:MF(ügy)						

Adel Terrn-Mírt - 13. Tsz. boszorkány

Ha sikerült vért szerezniük, akkor a ténykedésükre még a bálon felfigyelt egy nő; Adel Terrn-Mírt. A kreol bőrű, szintén hófehér hajú nő eszményi szépségnek hat. Sajnos szépsége csupán csak álca, ugyanis Tisztavérű kyr, a Terrn klán leszármazottjaként hordozza magán a kyrbajok jeleit. Betegsége bőrhibáinak százait minden nap egy boszorkánymágiával leplezi (szépségvarázs), így őrizve meg a világ felé a róla alkotott képet. Az Acélkarmúak szektájának boszorkány nagyasszonya, de már rég nem hűséges se nem Tharrhoz, sem pedig a rendjéhez. Szerelme egy árnyvadász férfi, aki hajdan, még mielőtt rátlált volna Morgenára és a klánra, Adel családjánál szolgálta testőri éveit. Akkor kapott lángra szerelmük. Ma már mindent hajlandó feladni, hátrahagyni és elárulni azért, hogy békében letelepedhessen vele a férfi Belaga-i otthonában. A csapatra semmiképp nem jelent veszélyt, még akkor sem, ha a lentebbi ajánlatát visszautasítják.



Ha a csapat megközelíti a nászpavilont anélkül, hogy részt vettek volna a vérnászon, azonnal ott terem, és mintha csak belekezdene a vérnászi évődős szópárbajba, óva inti a társaságot. Diszkréten **felhívja a kompánia figyelmét a teremben tartózkodó alakokra.** Mégpedig azokra, akik valójában nem is vesznek részt az ünnepen, hanem megfigyelőként vegyültek el. A fejevadászok (ikrek) valóban, szinte tökéletes álcával épültek be az ünneplők közé, olyannyira, hogy csak azután lehet rájuk felfigyelni, hogy Adel készségesen megemlítette őket. Elmondja a társulatnak, hogy, ha be akarnak jutni, akkor ezek az alakok fogják az útjukat állni. Javasolja, hogy legyenek nagyon ravaszak, és játsszák ki a teremben szétszóródott megfigyelőket, vagy vegyenek részt a vérnászon, és **próbálják meg “legyőzni” Igrét Cornisht,** akihez a nászpavilon tartozik.

Szeretne csatlakozni a csapathoz, ugyanis az a terve, hogy megszökik a szerelmével, de mivel a Rontásérsek a férje, ezért nincs egyszerű dolga. Felajánlja a kalandozóknak, hogy segít nekik a vérnász kihívásában, ha segítenek megölni és megcsonkítani Igrét Cornisht. Adel a pap feleségét akarja hátrahagyni, mintha az a sajátja lenne, így nem kutatnának többé utána.

Terve szerint megégeti felismerhetetlenségig, és nála hagyja a medálját (Terrn klán szimbóluma), mintha ő maga lenne. Így sosem kellene attól tartania, hogy valakit a keresésére küldenek, boldogan élhet valahol távol a szeretőjével. A férje igaz, rontásérsek, de a vérnászon nem is vehetett részt a származása okán, ő a bálon mulatja az időt. A kapcsolatuk borzalmas, szerencsére évek óta nem értek egymáshoz. Elmondása szerint az érsek csak a szajháival és rabszolgái bántalmazásával tölti idejét. Ha ő meghal, sosem vizsgálatná meg a testet, hogy kiderítse, tényleg a felesége-e az a nő. Frigyük politikai megállapodás volt, s a “halálával” nem károsul az érsek. Nem fogja sem a csapatot keresni, sem pedig őt, ha azt hiszi halott, csak örül

majd, hogy megszabadult a nemkívánatos nejétől. Elmondja azt is, hogy Igrét ugyanolyan kegyetlen szuka, mint az ő férje, így a világ csak jobb hely lesz a nő nélkül. Ne sajnálják!

Ha van dwoon származású a csapatban, akkor elárulja a férje féltve őrzött titkát is, hogy meggyőzze a kalandozókat. Miszerint a férje, Vak Mírt és a szektájának, azaz az Acélkarmúak szektájának a birtokában van a Fényúr, mely a dwoonok számára az egyik legfontosabb "ereklye", s már hosszú évek óta raboskodik az Acélkarmúak kezei között a da Ranga lelkét fogságban tartó kard.

Ha vállalják, hogy segítenek, akkor **elmagyarázza a vérnász szabályait**, megfelelő tippeket adhat a siker érdekében. **Javasolja, hogy csapatként csatlakozzanak a vérnászhoz, úgy nem lesz feltűnő, ha egyszerre többen mennek majd a fülkébe.** A helyieknek ráadásként még tetszeni is fog, hogy egy egész kompániát nyerhetnek el, avagy fordítva, egy egész csapattal dönt az örömük felől. Akár magát **a kompániát is képviselheti egy valaki**, de ezt a kihívott féllal mindneképp tisztázzák le még az elején. A csapatnak a Cornish halófülkébe kell eljutnia, a nő pedig Igrét Cornish testét akarja hátra hagyni. Adel szerint ez a "véletlen" csakis az Istenek műve lehet és nagy hiba lenne, ha a kalandozók nem élnének a lehetőséggel.

Vérnász (Summárium)

"Párizs előtti rituálé, mely a birodalom báljain és estélyein, jobbra ellentétes nemű partnerek közt zajlik. A lassú, nem ritkán órákig tartó közeledés – melyet az északi embernépek tudorai egyes állatfajok násztáncához hasonlítanak – a szellemi és a fizikai erőfitogtatás sajátos egyvelege, melynek csak valamelyik fél veresége és halála, netán a testi-lelki egyesülés vet véget. A famor kasztúák kedvelt szórakozási formája, mely íratlan szabályok alapján zajlik a birodalom legnagyobb báljain és estélyein, jobbra a nemesurak és hölgyek, véresebb változataiban akár azonos neműek között is.

Szokásos rendje szerint gáláns széptevők fonnak koszorúba néhány kiválasztott hölgyet, sima beszédükkel megkísérlik őket sarokba szorítani. A pattogó ritmusú kérdezz-felelek játék mindig az egyik fél vereségével végződik. A hölgyeknek azonban lehetőségük van arra is, hogy – amennyiben szavukat vesztenék, vagy túlságosan belebonyolódnak a ravaasz logikai csapdákkal hurkolt udvarlási kelepcebe – egyetlen mozdulattal kivághassák magukat.

Ha nem sikerül első próbálkozásra halálos (vagy legalábbis súlyos) sebet ejteniük a tolakodón, abban az esetben kénytelenek a kedvére tenni, a szép számú közönség nagy örömeire. A nézősereg azonban akkor sem csalódhat, ha a bájoló nemesúr marad hoppon. Az így szerzett hegek a csaták forradásaival ellentétben inkább szégyenbélyegek, semmint viselőjük dicsőségét hirdető fegyvernymok. A hölgyek leggyakrabban törlegyezőket és kontysulymokat használnak, bár vannak olyan esetek is, ahol komolyabb fegyverek is megengedtek.

Megjegyzendő azonban, hogy az ügyesebb kezű dámák ezekkel a báli fegyverekkel is tévedhetetlen biztonsággal ölnek. A vérnász legsikeresebb széptevői Tharr egyházából kerülnek ki."

Folyamata

A vérnász alatt a játékosoknak különböző képzettség párbajokon kell győzedelmeskedniük ahhoz, hogy eldönthessék, akarnak-e a hálófülkék egyikébe menni a legyőzött ellenfelükkel (vagy hálófülke nélkül esnek egymásnak).

A párbajok bármilyen jellegűek lehetnek, azaz harci, szellemi vagy vegyes, és a felek kiválaszthatják azt, amiben ügyesebbek. Fegyverek tekintetében a kisebb eszközök a megfelelőek, ugyanis senki nem fog egy pallossal hadonászni egy vérnász közepén.

Viszont minden esetben szociális párbajjal indítanak a résztvevők, mint ahogy azt a vérnász leírásában is olvashattad. Ha párbaj alakul ki közöttük, akkor mindkét fél az általa leginkább ismert harci formát választja majd. Például az ork az ökölharcot, a bárd az énekenét, a tolvaj a zsebmetszést stb. Akinek a próadobása jobban (többel) sikerül az kerekedik felül ellenfelén. Harci cselekmények esetén értelemszerűen a Vé érték és a Té érték közötti különbség dönt. Amennyiben az egyik fél Harci cselekményt hajt végre, ellenfele viszont képzettség próbát választ akkor a támadás sikeressége kerül szembe a próba sikerességével. Ha a párbajt a próadobás nyeri meg, tehát ha sikere nagyobb, mint a támadás sikere, attól még utóbbi sebzése érvényesül a megtámadott félen. Minden párbaj az egyszerűség kedvéért 5 körből áll, és a használni kívánt képzettség bármikor változtatható. A kezdést meghatározni igen egyszerű, hiszen aki leszólítja a másikat, az kezd. Nincs afféle megkötés, hogy mindenki csak az ellentétes nemmel párbajozhat.

Példaszituációk

Pusztító tolvaj karakterét párbajra hívja egy fehér hajú hölgyemény. A lány Tánc MF képzettséggel támad és 30-al dob az értéke alá. Pusztító úgy dönt hogy Csomózás MF képzettséggel támad vissza, és 50-el dob az értéke alá. Így ebben a körben Pusztító karaktere került fölénybe, hiszen a lány bár káprázatosan táncol, ruhájának függesztései elengedtek és fedetlenül hagyták testét, ami kizökkentette a lányt.

Antessa amazon karaktere egy hagyományos párbaj előtt áll. Bár ellenfele belharcba kíván kerülni támadó dobása sikertelen, míg Antessa sikeresen megsebzí ellenfelét, így Ő kerekedik felül a párbajban.

Ishidu bárd karakterét egy Női félóriás hívja párbajra. Az óriás nagy erejű pofon útján kíván felülkerekedni ellenfelén. Ishidu VÉ értéke 85 míg a támadó érték 130. Így a különbség 45. Ishidu úgy dönt, hogy Legendaismeret MF képzettséggel "támad" vissza. 60-nal sikerült próbája, így eszébe jut egy legenda egy ocsmány Vajnokról, és hozzá hasonlítja az szakron félóriás nőt, aki ezen felháborodik. Mivel Ishidu sikere nagyobb, mint a félóriásé, az zavarba jön, így Ishidu kerekedett fölénybe, és a következő kört is ő kezdi, ellenben a támadásból eredő sebzést elszenvedí.

Aki az 5 kör alatt többször dominál, az győz, és dönt a legyőzött sorsáról:

Ágyba viszi, megalázza és otthagyja, beszélget vele, játszik vele egy jó römit, vagy akármí. Sikertelen próba vagy támadás esetén a résztvevő 2 pontot veszít, tehát ellenfelének már csak egyszer kell győznie ahhoz, hogy megnyerje a párbajt.



Mnemosyne IV. Kapcsolat Küldetés

A bárd lány igen kellemetlenül érzi magát ebben a közegben, főképp a rabszolgaként tartott másfajúakat látva. Megelégedve egy kopasz törp nővel való bánásmódot leteremti annak tulajdonosát, és a védelmébe veszi a teremtést. A törp nő tulajdonosa egy famor, aki ezt a viselkedést félreértelmezi, és nem támadásnak, hanem a vérnász adok-kapok megkezdésének véli. Mnemosyne viszont egyáltalán nem szeretne a férfitől semmit, és egy idő után sarokba szorítja a férfit az ügyes, pattogós ritmusú évődésével. Mnemosyne hiába él a visszakozás, menekülés lehetőségével (lásd a vérnász leírásában), a férfi már túlságosan lelkes, illetve büszkesége nem engedi, hogy futni hagyja a lányt. A csapat segíthet kivágni őt ebből a helyzetből, méghozzá szó szerint, ugyanis elegendő, ha Mnemosyne helyett győzik le a férfit.

Statisztikái:

Erő	Ügy.	Gyors.	Álló.	Eg.	Int.	Széps.	Aka.	Aszt.	Észl.	Ké	Té	Vé
13	14	16	15	14	16	15	14	15	12	20	75	110
Tánc: MF(ügy) Heraldika: MF(int) Belharc: Af												

Ha nem segítenek a bárd lánynak, akkor a famor elviszi őt magával az egyik fülkébe, és a kapcsolatmutató is negatív irányba toródik.

A Nászpavilon:

A Hálófülke falán húzódik a titkos járat a pincébe. Mivel a kalandozóknak van térképük, így pontosan tudják, hogy hol kell keressék, a kinyitáshoz viszont így is szükséges a zárnyitás próba, melyet +15-tel dobhatnak. Ha azt választották, hogy segítenek Adelnak, akkor a nő is bemegy velük a fülkébe egy tál frissítővel, szolgálónak álcázva magát. Ha elutasították a segítségét, akkor Igret figyelmét nekik kell elterelniük, vagy elkábítaniuk hogy észrevétlenül bejuthassanak a pincébe.

3. Jelenet - A Kazamata

A pincelejáratot feltárva elindulhatnak a sötét lépcsősoron, mélyen a föld alá. A körülbelül hat perces lefelé vezető úton a járat igen szűkösnek bizonyul. Két vékonyabb, vagy egy megtermett karakter fér csak el egyszerre. A járat kőfalán sorban fáklyatartók helyezkednek el. Jelenleg egyik sem ég. Amikor véget ér a lépcsősor, egy nyugodtabb egyenes folyosószakasz vár rájuk. (Ha valaki dobna egy sikeres titkos ajtó keresését, véletlen felindulásból a folyosón, akkor a lépcsőtől számított 9. lábnál találhat egy járatot. A járat a báró számára készült, segítségével megkerülheti a kincses kamrához vezető szobát. Nem kíván a saját csapdjába belesétálni.)

I. Terem : Kincs, vagy szabadság

A folyosó végeztével (ha nem találták meg a titkos ajtót, amivel kikerülhetik ezt a szobát), betérnek egy terembe. A "T" alakú szoba minden szeglete a betolakodók ellen épült. **Minden páratlan számú kőlap megérintésével valamilyen csapdát élesítenek. Összesen huszonnyolc kőlap található és abból 19 lap rejt veszélyt** a kalandozókra. Természetesen a hatodik érzék *Pszi Diszciplína* alkalmazásával ez hamar észlelhető, de attól még, hogy tudnak róla, még nem lesz kevésbé veszélyes. A csapdák mechanikus csapdák mind.

- **A hárommal osztható páratlan, kőlapok** (3.,9.,15.,21.,27.) megérintése a plafon felől enged feljűk nyílveesszőket. Szám szerint annyit, a hanyas kőlapon állnak. Tehát a 3. kőlapon három nyílveessző, míg a 27. kőlapon állva már 27 nyílveesszőt engednek útjára a plafonba rejtett húros eszközök.
- **A hárommal nem osztható páratlan számú kőlapok** (azaz az 1., 5., 7., 11.,19., 23.) megérintésével aktiválnak egy csigás szerkezetet, mely a falak mögött kel életre. Ezzel igen hamar szűkebbre szabhatják maguk körül a teret. A falak lassan közelednek majd egymás felé, összesen 15 körük lesz arra, hogy a teljes teremből kijussanak, mielőtt a falak összenyomnák őket.
- **A páros kőlapok** nem rejtene veszélyt. Habár igaz, hogy a toroniak szerint a páratlan a szerencsés szám, a báró mérnökei arra alapoztak, hogy a betörő is a páratlan számok sikerében reménykedve rá is lép azokra.
- **A "T" alakú terem végén** egy hosszú kőasztalon sorakozik **7 darab tárgy**. Némely üvegből, némely kerámiából készült, és mindben valamilyen folyadék található. Az asztalon kívül még **a két sarokban láthatnak egy-egy boltíves ajtókeretet**. Amint belépnek a terem ezen részére (tehát ahol az ajtók és az asztal található), mind a két keret küszöbén felcsapnak a lángok. Az egyikben *pirosan izzó*, a másikban *zöldesen derengő* lángnyelvek táncolnak. (A számozás a balról-jobbra haladó sorrendet szemlélteti)



A kőasztalba egy toroni nyelven írt rejtvény olvasható. Érdeemes figyelmesnek lenniük, ugyanis, ha nem a megfelelő italért nyúlnak, akkor sosem jutnak ki a teremből.

A toroni nyelven íródott talány:

*Veszély vár előtted, de mögötted sincs immár biztonság.
Kettő közülünk segíthet, bármelyiket is találd.
A kincshez vezet hét közül az egyik,
míg egy másik a szabadság felé terel leheletnyit.
Kettő közülünk csalán bort rejt, míg a kyrek bora véred ontja.
S van, mely feledteti, mi volt szíved, s elméd összes gondja.
S még kettő közülünk lesben állva vár,
gyilkosok lesznek ők, amint ajkad rájuk talál.
Válassz, vagy maradj velünk örökre,
A választáshoz szükséged lehet néhány ötletre.*

Akármilyen ügyesen rejtőzik is a méreg, mindig lelsz egyet a csalánborok baloldalán. Most már látod?.

Különböznek azok, akik szélre húzódtak, de ha kincsre vágysz, sajnós egyik sem a barátod.

*Amint azt tisztán láthatod, mindnek okosan eltérő a mérete,
De sem törpe sem ork nem tör az éltedre.*

*A második balról és a második jobbról bár elsőre különböznek,
ha megízleled őket azonnal megérted: hogy ikrek.*

*A szalamandra könnye megóv téged a vörös lángoktól,
Míg a sárkány felfedi a kiutat ebből az örök fogságból.*

*Kincsek halmához lágvörös vér tapad,
míg a másik oldalon majd szabadságtól a lélegzeted is elakad.*

Italok: Minden ital több főnek is (9) elengedő mennyiséget tartalmaz, ugyanis egyikből sem kell többet fogyasztani, mint egy korty.

1. Méreg - Toroni pokol
2. Csalán Bor
3. Vörös láng ellenszere (szalamandrabőrt növeszt, de hatástalan a Zöld lánggal szemben)
4. Felejtés itala (hogyan elfelejtsd, miért is vagy itt)

5. Méreg - Ambrosia imperialist (különleges bor, mely mindenkivel végez, aki nem tisztavérű Kyr)
6. Csalán bor
7. Zöld láng ellenszere (sárkánypikkelyt növeszt, de hatástalan a vörös lánggal szemben)

A vörös lángos ajtó vezet őket tovább a kincseskamra felé (boltíve tetején egy szalamandra látható), míg a **zöldlángos ajtón túl** (boltívén egy sárkány látható) **egy vízgyűjtőhöz jutnak el** (ahol megtalálhatják a térképen nem szereplő kivezető utat).

Vörös láng: 5E Tűzsebzés (5K10 SP) Gyúlékony anyagok lángra kapnak, és további 2K6 sp sérülést okoznak 2 körön keresztül, vagy amíg égnak.

Zöld Láng: 6E Tűzsebzés (6K10 SP) továbbiakban megegyezik a vörös lánggal.

Egyszerűen átmenni rajtuk, életveszélyes. Mágikus praktikák, vagy a megfelelő ital megtalálása viszont megoldhatja a problémát.

A zöldlángos kapu a vízgyűjtőhöz (és a felfedezetlen kijárat) vezet.

A zöld lángokon kell átjutniuk az ital elfogyasztásával, hogy megérkezzenek a vízgyűjtőhöz. A föld alatti kis tavacska körül már nyoma sincs a mesterséges falaknak, ugyanis itt már egy természetes barlangban vannak. A tavacska vize tiszta, teljesen át lehet rajta látni, és még halakat is látnak néha fel-feltűnni benne. *Állatismeret, vagy vadászat/halászat képzettséggel*, illetve *szakács szakmával* megállapítható, hogy a halak folyami pikkelyesek, tehát nem élnek meg tavakban. (A tó csak egy folyó vízgyűjtője) *Észlelés próbával* kideríthető, hogy a halak az egyik víz alatti járat felől úsznak erre. Ha feltérképezik a víz alatti járatot, akkor Barr városának folyójában bukkanhatnak fel. Persze az út nem rövid, de útközben több helyen is helyezkednek el természetes légkamrák. Csupán egy jól sikerült *úszás, és akaraterő próba* szükséges az út megtételéhez.

A vörös lángos kapu mögött a kincses kamrához vezet tovább az útjuk.



Ha sikeresen átjutottak a szalamandra ajtón, már csak egy akadály áll az útjukba, mielőtt megszerezhetnék a nemesi levelet. Már a távolból lépések zaja hallatszik a járatban, s ahogy egyre közelebb érnek, magas, vékony, ütemes hangokra lehetnek figyelmesek. A legjobban a tücsök ciripeléshez hasonlít, de a kincseskamrát egy öt fős Aun csapat őrzi. Ha a kalandozók nem lopakodnak, akkor már felfegyverkezve várják őket, ha rejtőzve és lopakodva érkeznek, akkor van esélyük meglepni az ízeltlábú faj harcosait. Mind az öt Aun hím, és mindenáron meg akarják védeni a kamra bejáratát. Egyáltalán nem azért, mert olyan jóban lennének a báróval, sőt, mély gyűlölettel viseltetik iránta, de muszáj

megtenniük. Ugyanis, ha nem teszik, akkor a báró kivégzi a királynőjüket. A királynő tojásai voltak a főasztalnál is felszolgálva, mint a báró kedvenc csemegéje. Az aun királynő egy zárkában van fogva tartva, s bár az aunok ügyes harcosok, a mágia ellen tehetetlenek. A királynő pedig mágikusan lezárt teremben szenved.

Aunok statisztikai és leírásuk:

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
23	66	42	28	8	3	Kéthegeyű lándzsa	1	66	115	195	K10+2
Ahány kezével védekezik annyiszor +10 VÉ viszont annyival kevesebb Tám/kör						Pusztakéz (Ízelt)	4	60	100	180	K3

Az Aunok igen fürge és kiemelkedően szívós harcosok. Emberi vagy annál kicsivel nagyobb termetű lények, két ízelt lábon állnak, míg négy melső végtagjukat kézként használják. Szemeik összetettek, így szinte minden irányba látnak, tehát meglepetésszerű támadást, illetve hátulról támadást nem lehet ellenük végrehajtani. A harchoz népük igen kedvelt és legelterjedtebb fegyverét használják szívesen, ami nem más, mint a Kéthegeyű lándzsa amely egy különleges, üvegesen áttetsző, az acélnál is keményebb anyagból készül, amit a Sirenari elfek úgy hívnak, hogy Calendil könnye. A fegyver 1K10+2 sebzést okoz sikeres találat esetén. Forgatható 3 kézben (tám/kör 2), illetve két kézben (tám/kör 1). Szükség esetén a Sáskaharcos védekezhet két kezével, miközben a másik két végtagjával támad, így +10VÉ re tehet szert minden védekezésre használt végtagja után. (Tehát akár 3 vagy 4 kézzel is védekezhet) Testüket kitines páncél védi, ami 3 SFÉ-t biztosít nekik. Ha pusztakezes harcra kerül sor, az Aun akkor sem kerül bajba. Kedvelt harcmodoruk az ellenfelük megragadása, amihez sikeres pusztakezes támadás, és túlütés szükséges. Ha a ráfogás sikeres, az ellenfele csak sikeres erőpróba esetén (-2 módosító) tud szabadulni. A lefogott kézzel támadni nem lehet, illetve a szabadon maradt kézzel védekezni (vagy támadni) csak a **harc helyhez kötve** szabály módosítóival lehetséges. Ez persze a Sáskaharcost is sújtja, viszont mégis szívesen folyomodik ehhez a módszerhez, hiszen ha ellenfele két kezét lefogta, neki még akkor is van kettő.

II. Terem: A királynő zárkája



V. Mnemosyne kapcsolat Küldetés

Ha a kalandozók megpróbálnak az aunokkal kommunikálni, rájönnek, hogy ők is rabok itt, nem pedig a báró hűséges szolgái. Közösen összefoghatnak, és megpróbálhatják kiszabadítani a királynőt. Mnemosyne a királynő és a hímek felszabadítása mellett teszi le a voksát. Ha felszabadul, vagy legalábbis mindent megtesznek annak érdekében, hogy kiszabaduljon, akkor a küldetés sikeres lett. Ha élből elzárkóznak, vagy csak lemészárolják az Aun harcosokat, akkor a mutató negatív irányba mozdul.

A zárka nem messze található. A kincseskamrától ellentétes irányba kell egy pár percig haladniuk, hogy eljussanak oda. Itt nem fogadja őket semmilyen csapda, hiszen a szolgálóknak is biztonságos úton kell megszerezniük a tojásokat.

Az ajtó egyszerűnek tűnik, azt leszámítva, hogy teljesen fémből van. Amint hozzáérnek, mintha villám csapna beléjük (2K10 FP, 6-onként ÉP sebzéssel. Vértet viselők esetében duplázódik a sebzés). Ha tüzetesebben megvizsgálják, akkor észrevehetnek rúnákat az ajtó keretére rajzolva. A rúnák villámokat bocsájtanak érintésre az ajtóba, mely természetesen meg is rázza azt, aki hozzáért a fémből készült ajtóhoz. (Egy érintés egy rúnát aktivál egyszerre.)



(Élő történelem varázslattal láthatják, hogy a báró legfőbb embere szokott erre járni, és egy fekete (opálból készült) kulccsal szokta kinyitni a zárka ajtaját.)

Feltételezhetően nem lapul minden karakter zsebében ásvány az opálmezőkről, így nekik kicsit nehezebb a dolguk, ha be szeretnének jutni. A rúnák megrongálása természetesen végzetes is lehet számukra. Célszerűbb valahogy kijátszani a villámjárta ajtót. *Engedd őket kreatívnak lenni.* Még a kalandozó "starter packban" is lapulhatnak olyan eszközök, amik a segítségükre lehetnek. *Az ajtó a Hergoli villámmesterek praktikájának elvén alapszik.* Kijátszása semmiképp sem lehetetlen, csak trükkös feladat. A kreatív ötleteket nyugodt szívvel jutalmazhatod. Mivel ez Mnemosyne kapcsolat küldetése, ha lehet, akkor ne ő oldja meg a feladatot, de természetesen segíthet nekik.

Az ajtókeretben 9 rúna található, amelyek mind egy elsütésre képesek három körönként. Ha sikerül aktiválniuk mind a kilencet (9x2K10FP + hatonként Ép), akkor három körön keresztül nem lesz aktív egyik sem. Tehát van lehetőségük a három kör alatt betörni az ajtót, feltörni a zárat stb.

Minél többen érnek az ajtóhoz egyszerre, amikor a kisütés megtörténik, annál több részre osztódik a sebzés. Tehát, ha a kalandozók 5 fő + Mnemosyne + az 5 Aun egyszerre érintik meg az ajtót, akkor a 18K10-es sebzés tizenegy főre oszlik szét. Azaz a 18-at elosztjuk tizeneggyel. (18/11) Szam szerint 1,6K10 sebzést kellene elszenvedniük fejenként, ami felfelé kerekítve 2K10 sebzés. Minél kevesebben fogják meg, annál nagyobb a sebzés.

Az aunok a villám miatt nem tudtak bejönni a királynőért, így, ha a kalandozók sikerrel járnak, azonnal megpróbálnak bejutni, hiszen még mindig nem bíznak meg a kalandozókban teljesen. Akár át is verhetnék őket, hogy végezzenek a királynővel.

Odabent egy sötét zárkába kerülnek. A szag elég elviselhetetlen, megrohadt húsról emlékeztető bűz terjeng. A királynő él, nem ő a szag forrása, hanem a tojások rakása közben keletkező váladék évek alatt felhalmozódott megposhadt maradéka. Az aun királynőt a falhoz láncolva találják, minden végtagjának külön bilincs készült. Legyengült, kiéhezett alakja alig tűnik élőnek, mégis, amikor meglátja a katonáit, fellobban szemében a remény lángja. A hímek saját nyelvükön esedeznek bocsánatért, amiért ők maguk képtelenek voltak ide bejutni. Térdre rogyva esedeznek a királynőnek.

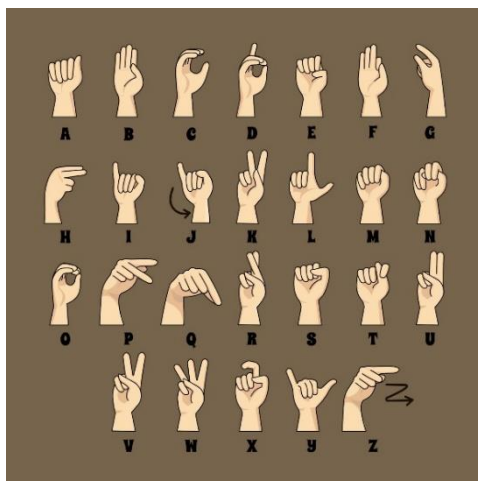
Már csak a láncok tartják fogságban őt, melyeket könnyűszerrel el lehet távolítani. Ha egészséges lenne, és jól táplált, még akár a királynő és képes lett volna kitépni őket a falból, de így gyengén esélye sem volt.

Ha megmentették a királynőt, akkor eléri, hogy a borzalmasan bizalmatlan lények az oldalukra álljanak, ha valaki leleplezné ittlétüket.

III. Kincseskamra

Innen már csak a kamrába kell bejutniuk, ami egy a Alve-an Nort bárónak járó kézzel nyílik. **A báró büszke nemesi rangjára, élvezettel fürdik a neki szóló dicsőítésekben, így kincses kamráját is azzal a kézzel leutánzásával tudják kinyitni, amivel őt köszöntik a nála alacsonyabb rangúak.** Az ajtóba tenyérlenyomatok sora van vésve (nyitott tenyér, zárt ököl, mutatóuj felfelé, három ujj lent, három ujj fent stb.) A megfelelő sorrendben kell a kezüket a mélyedésekbe helyezniük ahhoz, hogy a mechanikus zár feloldjon. Minden mélyedésben van egy elem, ami nyomásra betolódik és ezzel nyitja a több záras szerkezetet.

A helyes kézzel folyamata látható többször is a bálon. Hiszen minden vendég köszönti a vendéglátót. Ha a kalandozók rossz kombinációt használnak (például egy olyat, amivel a báró üdvözlí a felette állókat), akkor értelemszerűen sikertelen a próbálkozás, és a betolakodóra az ajtó keretéből gyorsan illanó kábító légméreg kerül.



Az ékezet nélküli **BÁRÓ**, vagy a **BARON** szavak betűit kell a megadott kézzel benyomni ahhoz, hogy az ajtó kinyíljon.

Méreg statisztikái:

6. szintű keringésre ható méreg.

Hatás: Azonnali, Kábultság/Ájulás

Odabent megtalálják a levelet és egyéb más értéket is. Ékszereket, drágaköveket és arannyal teli zsákokat (toroni veret). Drágaköves töröket, ezüst edényeket, egy kék lunirból készült rapírt, és egy mithrill lapot (Tútoronyban használatos, lásd Ígéreték Tanúi kalandmodul).

V. Szín: Exodus - Harc utolsó vérig

Ha nem ölték meg a Igrat-et, csak elkábították, a nő mostanra magához tér, és elárulja a férjének, hogy a kalandozók átverték. Ezzel gúnyt űzve magából a papból is. Ha a nő halott, akkor Igratharnak még nem tűnt fel, hogy baj van. Ez értelemszerűen a kijutásnál lehet fontos. A pap a csapat után megy a kazamatába, ha a felesége életben van, és beszélt neki. Ha halott, akkor csak később ered a kalandozók után. (Ha a kazamatába megy, akkor a titkos folyosót használja, ugyanis kiszedte a báróból, hogy hol találja.)

Az aunokkal karöltve megpróbálhatnak visszafelé menni a bálra, bár az nem túl szerencsés. Ha sikeresen megtalálták a vízgyűjtőt, akkor tudhatnak a víz alatti kivezető útról. (Ha korábban megvolt a kiút és segítettek a Rontásérsek feleségének megszökni, akkor a nő ott elvált a csapattól.) Ha nem találták meg, akkor is van még remény, ugyanis, ha segítettek az aun királynőnek kijutni a zárkából, akkor beszámolnak a víz alatti titkos járatról, amin keresztül már érkeztek korábban olyanok, akik megpróbálták kirabolni a kincsesárat. Kifaggatták őket, majd végeztek velük. Persze nem árulták el a bárónak, inkább megtartották maguknak ezt az információt. Tudták, hogy egyszer, ha a királynő szabad lesz, akkor jól fog még jönni. Az egyetlen kérdés az maradt csak, hogy a Tharr pappal idelent kell megküzdeniük, vagy kijutnak a szabad ég alá, mielőtt a férfi utánuk jön. Ha nem a kazamatában, akkor jóval később éri be a csapatot, Barr városhatárán.

Igrathar Cornish és kíséretének értékei:

Igrathar Cornish

ÉP	FP	AME	MME	Mana	Ψ	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
15	66	50	55	90	63	10	0	Pusztakéz	2	40	80	95	K6	
								Kígyókard	1	51	104	121	K10	MF

Kezében, egy varázsló botra emlékeztető bot van, aminek tetejében egy áttetsző, méregzöld kő van aranyló foltokkal. Sonioni feketeopál (100 karát) hatása: két karátonként 1% bármilyen (kivéve saját) varázslat létrejöttének megakadályozására. Lásd: ETK 402. oldal Igaz-Drágakövek, sonioni feket opál. Ezen felül a papi mágia Lélek, Halál szférás varázslatai is a rendelkezésére állnak.

Kísérete (5 fő):

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
12	35	24	25	5	1	Hosszúkard	1	30	89	150	K10+2	MF

Ha a csapatban volt olyan karakter, aki felkeltette a pap érdeklődését, akkor megpróbálja szép szavakkal (őszintén) meggyőzni, hogy maradjon az oldalán és legyen ő mostantól felesége helyett a társa. Ő érzi, hogy ez a találkozás nem volt véletlen. A Szerelem ünnepén talált rá karakterre, és nem akarja őt elengedni. Biztosítja róla, hogy jó élete lesz, gazdagságban és fényűzésben élhetnek. Ha a felesége még él, akkor közli a karakterrel, hogy érte elválna a nejétől, még a kyr vér hiánya sem zavarja (pedig ezek a kijelentések itt nagy bűnnek számítanak). Azt is megígéri, hogy a csapatot futni hagyja és mindent megtesz, hogy ne is keressék őket soha a lopás miatt. De csak abban az esetben, ha a kalandozó mellette marad.

Amennyiben nemet mond, vagy nem került senkivel sem közelebbi viszonyba, akkor a neje tisztességének megőrzése érdekében (még ha nem is fűlik hozzá a foga) **Istenalakot ölt (ETK 187. oldal)**, és megtámadja a csapatot.

Megölthetik a Háromfejű férfit, de ha haboznak egy kicsit is, akkor újra támadni fog. Abban az esetben előlépnek az árnyékból az ikrek: (9 fejeadász). Elárulják a csapatnak, hogy mióta figyelik őket, és hogy mikor segítettek a csapatnak Toronon belül. (Határátkelésnél, vagy térkapu használat után az ellenőrzésnél, akár a várnászra vagy a nászpavilonba való bejutásnál.) Elviszik magukkal a háromfejűt (ha él, ha nem él), és engedik, hogy a kalandozók elmeneküljenek. Biztosítják őket, hogy tettüknek nem lesz következménye, hiszen végül is szívességet tettek Igrathar kiiktatásával egy bizonyos családnak, akik őket is küldték.

HA VÉLETLENÜL A JÁTÉKOSOK ELVESZTETTÉK VOLNA A JÓZAN ESZÜKET ÉS HARCA AKARNÁNAK BONYOLÓDNI AZ IKREKKEL, ITT TALÁLOD AZ ÉRTÉKEIKET:

ÉP	FP	AME	MME	Ψ	Méreg	SFÉ	Fegyver	Tám/kör	Ké	Té	Vé	Sebzés	Egyéb
14	32	35	35	40	10	2	Pugos	2	45	90	95	K6+3	MF Toroni pokol
							Lagos	1	41	83	105	K6+4+3	MF Toroni pokol

III. Az utolsó felvonás – Erigow

VI. Szín: Exodikon: Legördül a függöny

- Jelenet:** Visszatérés Erigowba, a nemesi címer leszállítása az Ex Nagymesternek.
- Jelenet:** Beszámolni Erysnak az útról és eljuttatni hozzá a térképet és megtekintik a Tűzsonglór előadást.
- Jelenet:** A térkép megszerzéséhez vezető kaland tökéletesnek bizonyult ahhoz, hogy Erys színdarabot készíthessen belőle. Egy hónapnyi Erigowban való szórakozás után pedig, részt vehetnek az elkészült színdarab előadásában. (LIVE)

LIVE: A játék végeztével, a kaland és rendezvényzárás végeztével lehetőségük van a csapatoknak részt venni egy rövid LIVE jelenetben. Itt a jelenet szó szerint értendő, ugyanis a csapatok felállnak egymással szemben, és előadhatják a kedvenc jelenetüket az aznapi játékból. Minden kaland során vannak olyan pillanatok, amik örökre megmaradnak, akár egy remek harci szituáció volt, vagy egy emlékezetes párbeszéd, de sok sok sírva röhögés is volt már bőven. Szeretnénk, ha a legjobb élményüket megosztanánk a többi csapattal. Ha úgy vesszük ez egy kibeszélő előadás, egy hangulatindító az esti beszélgetésekhez. A kreativitásnak itt sem szabunk határt, de tizenöt percnél hosszabb felkészülési időnél többet nem szánhatnak

a megtervezésre. Verselhetnek, szavalhatnak, összegezhetnek, vagy elmondhatnak/ előadhatnak egy egy vicces, vagy épp szomorú momentumot az aznapi szerepjátékos élmények közül. Aminek a végén:

LEGÖRDÜL A FÜGGÖNY

~VÉGE~



FÜGGELÉK

Színházi karakterkártyák

1. A BÖLCS ÖREG:

Jellemzői: Mindig türelemre inti a társait, nyugodt, szelíd, tapasztalt és békepárti.

Kötelező játékba behelyezendő szavai:

- Bezzeg az én időmben!
- Lassan járj, tovább érsz...

2. A SZERELMES:

Jellemzői: Romantikus, szenvedélyes és kitartó udvarló

Kötelező játékba behelyezendő szavai:

- Örökké a tiéd vagyok!
- Darton sem választhat el minket!

3. A HŐS LOVAG:

Jellemzői: Tettekész, becsületes, hűséges társ és önfeláldozó

Kötelező játékba behelyezendő szavai:

- Véremet Véredért, barátom!
- A'frad!

4. AZ ÁRULÓ:

Jellemzői: Bizalmatlan és ravasz. A Nerton és a Tulipánok oldalán áll. Próbál mindenki mást is áttéríteni.

Kötelező játékba behelyezendő szavai:

- Kövess, és együtt legyőzhetetlenek leszünk!
- Te is tudod, hogy ez a helyes döntés!

5. A ROSSZ ÓMEN:

Jellemzői: Paranoid, mindenhol baljós jeleket lát és nem tisztá a tudata

Kötelező játékba behelyezendő szavai:

- Itt a világvége!
- Mind itt hagyjuk a fogunkat!

6. A SZERELMES (mindenben megegyezik a fentivel.)

Ha mind a két szerelmes lap játékba kerül, akkor az őket birtokló karakterek **egymásért** lesznek oda. **ha csak egy van játékban** belőle, akkor **szabadon választott**, hogy kivel kezdenek flörtbe.

Fontos: nem elfelejtendő, hogy ezek a kártyák csak és kizárólag a színi előadás alatt érvényesek. a játék további részében nem kell a játékosoknak használni!

1.



A BÖLCS ÖREG

- MINDIG TÜRELEMRE INTI A TÁRSAIT
- NYUGODT, SZELÍD ÉS TAPASZTALT
- BÉKEPÁRTI

KÖTELEZŐ JÁTÉKBA ILLESZTENDŐ SZAVAI:

- BEZZEG AZ ÉN IDŐMBEN!
- LASSAN JÁRJ, TOVÁBB ÉRSZ...

2.



A SZERELMES

- ROMANTIKUS
- SZENVEDÉLYES
- KITARTÓ UDVARLÓ

KÖTELEZŐ JÁTÉKBA ILLESZTENDŐ SZAVAI:

- ÖRÖKKÉ A TIÉD VAGYOK!
- DARTON SEM VÁLASZTHAT EL MINKET!

3.



A HŐS LOVAG

- BÁRMIKOR TETTREKÉSZ
- HŰSÉGES TÁRS
- BECSÜLETES ÉS ÖNFELÁLDÓZÓ

KÖTELEZŐ JÁTÉKBA ILLESZTENDŐ SZAVAI:

- VÉREMET VÉREDÉRT BARÁTOM!
- AFRAD!

4.



AZ ÁRULÓ

- BIZALMATLAN ÉS RAVASZ
- A NERTON ÉS TULIPÁNOK OLDALÁN ÁLL
- PRÓBÁL MINDENKI MÁST IS ÁTTÉRÍTENI

KÖTELEZŐ JÁTÉKBA ILLESZTENDŐ SZAVAI:

- KÖVESS ENGEM, ÉS LEGYŐZHETETLENEK LESZÜNK!
- TE IS TUDOD, HOGY EZ A HELYES DÖNTÉS.

5.



A ROSSZ ÓMEN

- PARANOID
- MINDENHOL BAJLÓS JELEKET LÁT
- NEM TISZTA A TUDATA

KÖTELEZŐ JÁTÉKBA ILLESZTENDŐ SZAVAI:

- ITT A VILÁGVÉGE!
- MIND ITTHAGYJUK A FOGUNKAT...

6.



A SZERELMES

- ROMANTIKUS
- SZENVEDÉLYES
- KITARTÓ UDVARLÓ

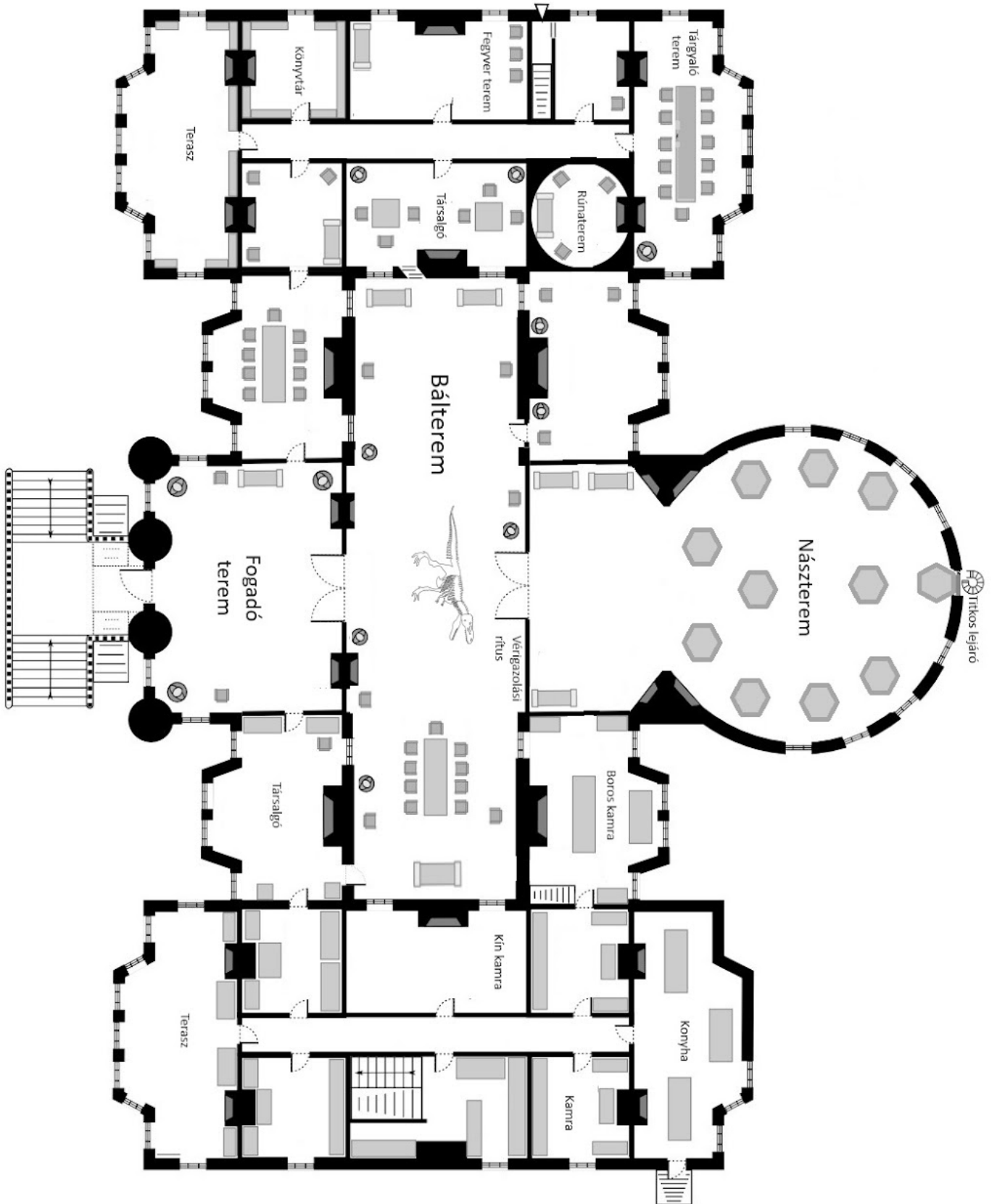
KÖTELEZŐ JÁTÉKBA ILLESZTENDŐ SZAVAI:

- ÖRÖKKÉ A TIÉD VAGYOK!
- DARTON SEM VÁLASZTHAT EL MINKET!

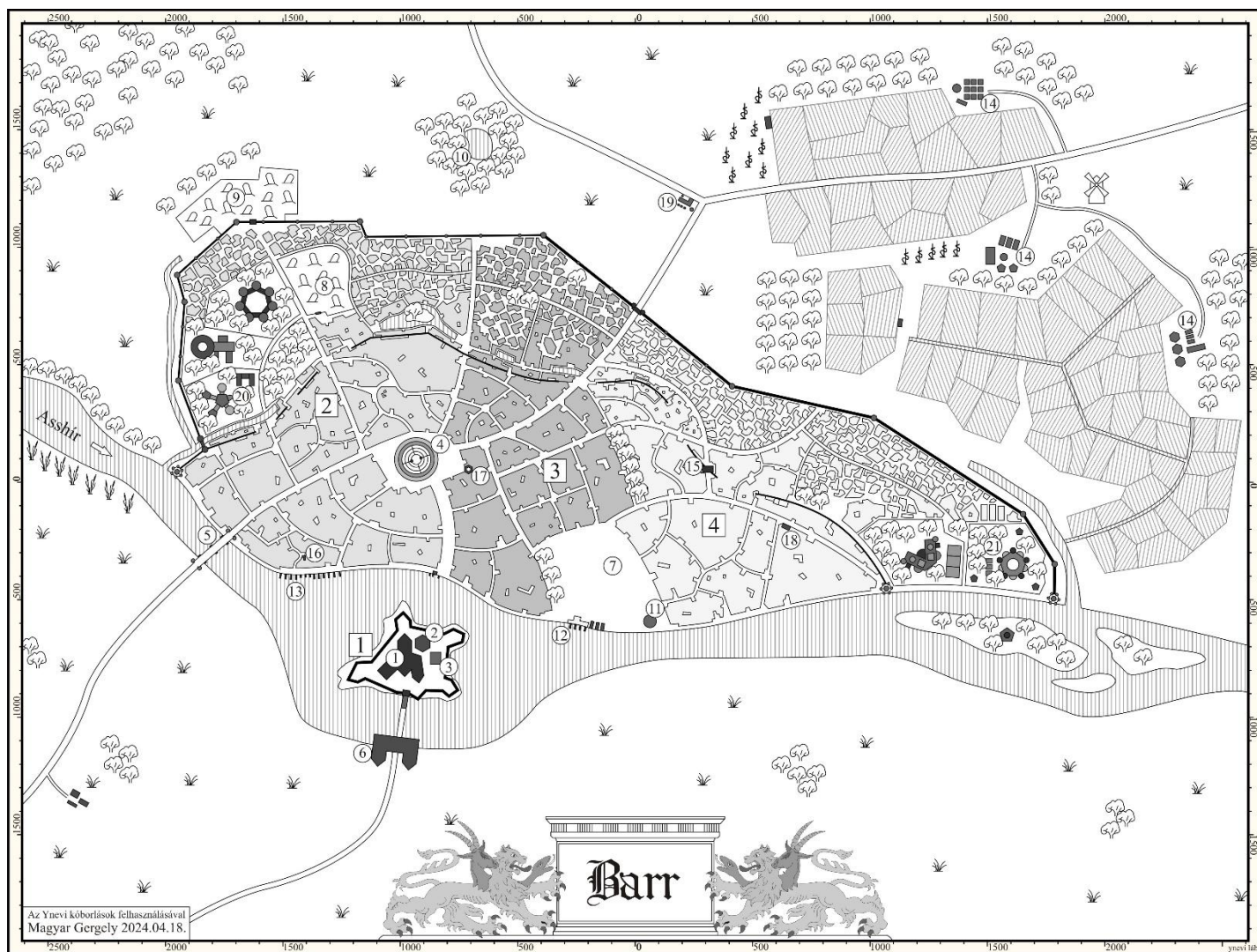
Jelbeszéd betűképe



Alve-an Nort báró kúriájának alaprajza



BARR TÉRKÉP



- | | | | |
|----------------------|-------------------------|------------------------------|--------------------------------------|
| □ 1 - Bakpápa erődje | ○ 1 - Tharr katedrális | 11 - Piacutorony | 20 - Alve-an Nort kúriája |
| 2 - Bak negyed | 2 - Bakpápa tornya | 12 - Kis kikötő | 21 - Vak Mirt (rontásérsek) palotája |
| 3 - Kígyó negyed | 3 - Csatamágusok tornya | 13 - Nagy kikötő | |
| 4 - Oroszlán negyed | 4 - Éhes Homok Aréna | 14 - Templomgazdaságok | |
| | 5 - Csontok Hídja | 15 - Öregkapu fogadó | |
| | 6 - Kapucröd | 16 - Vizbefult Leyrra fogadó | |
| | 7 - Nagy piactér | 17 - Akasztott rab fogadó | |
| | 8 - Régi temető | 18 - Gyertyaláng fogadó | |
| | 9 - Új temető | 19 - Szélvész fogadó | |
| | 10 - Tharr-ligetc | | |