

M.A.G.U.S. kalandgyűjtemény
1.02 verzió

Szerző: Geckus
L^AT_EX forrás: Ivanov Péter

2000. december 16.

Tartalomjegyzék

1. Kobrafészek	2
1.1. Előzmények	2
1.2. A templom	2
1.3. Helyszínek	3
1.3.1. Első szint	3
1.3.2. Második szint	4
2. A dal hava	7
2.1. A város	7
2.2. A fogadó	7
2.3. A vendégek	7
2.3.1. Lantos	7
2.3.2. Bárd nő	7
2.3.3. Színészek	8
2.3.4. Utazó	8
2.3.5. Bajvívó	8
2.3.6. Fekete alak	8
2.3.7. Színésztársulat	8
2.3.8. Nemes elf	8
2.3.9. Fiatal házaspár	8
2.3.10. Sebesült férfi	8
2.3.11. Nemes félelf	8
2.3.12. Erigowi nő	8
2.3.13. Gorviki pár	8
2.3.14. Ereni utazó	9
2.3.15. Fekete botos férfi	9
2.4. Kezdet	9
2.5. Cselekményvázlat	9
3. Shulurtól Caedonig	11
3.1. Reariness Akravim klán	11
3.1.1. Szabályrendszer szerint	11
3.2. Helyszín	11
3.2.1. A hajó	11
3.2.2. Fedélzet	12
3.2.3. Folyosó	12
3.2.4. Shiron de Enmar kabinja	12
3.2.5. Marinel Anew kabinja	12
3.2.6. Yensor Levian kabinja	12
3.2.7. Arwain Merrit kabinja	12
3.2.8. Neridar Casnen kabinja	12
3.2.9. Senton Ganser kabinja	13
3.2.10. Alior Syovan kabinja	13

3.2.11.	Kapitány kabinja	13
3.2.12.	Pap kabinja	13
3.2.13.	Kápolna	13
3.2.14.	Raktár	13
3.2.15.	Étkező	13
3.2.16.	Konyha	13
3.2.17.	Matrózok szállása	13
3.3.	Legénység	13
3.3.1.	Aszin Eniasz Rauryn	13
3.3.2.	Torque atya	14
3.4.	Karakterek	14
3.4.1.	Yensor Levian	14
3.4.2.	Shiron de Enmar	14
3.4.3.	Alior Syovan	14
3.4.4.	Arwain Merrit	14
3.4.5.	Neridar Casnen	14
3.4.6.	Senton Ganser	14
3.4.7.	Marinel Anew	15
3.5.	Cselekményvázlat	15
3.6.	Tapasztalatok, ismertség	15
4.	Romok Caedon mellett	16
4.1.	Karakterleírások	16
4.1.1.	Armatio Delavick	16
4.1.2.	Denow Allenar	16
4.1.3.	Silines Anesor	16
4.1.4.	Merish Vailarn	16
4.1.5.	Deramon Ferienar	17
4.1.6.	Hellar Rovien	17
4.2.	Mellékszereplők	17
4.2.1.	G'nadrall	17
4.2.2.	Rovall	17
4.2.3.	Vanessa	17
4.2.4.	Rennar	17
4.2.5.	Viavell	17
4.2.6.	Ragnell	18
4.2.7.	Testőrök	18
4.2.8.	Zsoldosok	18
4.3.	Cselekményvázlat	18
4.4.	Tapasztalatok, ismertség	19
5.	Bosszú	20
5.1.	A terv	20
5.2.	Csalásra utaló nyomok	20
5.3.	Karakterleírások	21
5.3.1.	Siorac (Renegát)	21
5.3.2.	Futár	21
5.3.3.	Femort játzó férfi	21
5.3.4.	Császári testőrkapitány	21
5.4.	Mellékszereplők	21
5.4.1.	Rovall zsoldosai	21
5.4.2.	Őr	21
5.4.3.	Harcosok	21
5.5.	Helyszínleírások	22
5.5.1.	Kalóztanya	22

5.5.2. Főhadiszállás	22
5.6. Cselekményvázlat	22
5.7. Levelek	23
5.8. Tapasztalatok, ismertség	23
6. Cerin Laimar	24
6.1. Prológus	24
6.2. Karakterleírások	24
6.2.1. Marinel Anew	24
6.2.2. Roden Nedivar	24
6.2.3. Cerin Laimar	24
6.3. Mellékszereplők	25
6.3.1. Császári fejedelmek	25
6.4. Cselekményvázlat	25
6.5. Tapasztalatok, ismertség	26

Bevezető

A most következő kalandokat a DéliWWW nevű internet site-ról töltöttem le HTML formátumban. Gondoltam betördelem és nyomtatható változatot készítek belőle. A dokumentum HTML formában a DéliWWW-ről tölthető le, címe: <http://ludens.elte.hu/deliwww>. Az általam készített nyomtatható változat letölthető PDF és PostScript formátumban a <http://szerepjatek.cjb.net> címről. A dokumentum a \LaTeX programmal készült Debian Linux Woody operációs rendszer alatt. A szerkesztés az XEmacs 21.1 verziójával történt.

A helyesírási hibákat megpróbáltam kijavítani, de biztosan maradt néhány. Ezekért elnézést kérek és kérem, hogy tudasd velem.

Ez a dokumentum változatlan formában szabadon terjeszthető.

Ivanov Péter (E-Mail: cyclops@szerepjatek.cjb.net)

A MAGUS avagy a Kalandorok Krónikái, valamint az Ynev név a Valhalla Holding Kft. tulajdonát képező bejegyzett védjegyek. A kapcsolódó rendszer a Valhalla Investment Kft. tulajdona.

E dokumentumban szereplő kalandok nem hivatalosak!

1. fejezet

Kobrafészek

Ez a modul az egyik első művem volt, szóval nem kell túl sokra számítani. Azt hiszem, ma már kissé más-képpen valósítanám meg a történetet. Mindenesetre több részletnél is átdolgoztam. Az ellenfeleket és a sztorit megnézve körülbelül hetedik szintű karaktereknek készíthetett.

1.1. Előzmények

A kobrai klánja elég jelentős hatalommal bír északon, de mindig igyekszik még jobban kiterjeszteni hatalmát. Amint egy csekély esélyt láttak rá, hogy Erigow egyik kisebb városában is megvessék a lábukat, megpróbálták élni a lehetőséggel. Ehhez először arra volt szükségük, hogy néhány nagy tekintélyű nemest megnyerjenek maguknak, esetleg megvásároljanak. Így esett a választásuk Le Baceux báróra, aki meglehetősen pökhendi alak és ráadásul a város vezetőivel elég rossz viszonyban volt valami régi sérelem miatt. Kihasználva a báró gyengéit és kicsit legyeztetve hiúságát viszonylag olcsón sikerült elérniük, hogy őket támogassa. Természetesen a kobrai klán eszébe sem jutott, hogy hosszú távon támogassák a báró nagyratörő terveit, de amíg a hasznukra van látszólag segítik. A frissen ideérkezett tolvajklánnak egy föld alatti rejték hely lett a főhadiszállása, amely egykor egy sötét isten szent helye volt a legendák szerint. Minden esetre, habár az emberek tudtak eme hely létezéséről, babonásságuk miatt mindig elkerülték, így kiváló rejték helynek látszott. Persze a templom rejtélyét eddig még a kobrai sem tudták megoldani, inkább elkerülik azt a helyet, annak ellenére, hogy a feladat megoldására egy nekromantát küldtek Shulurból, akinek a helyi klánt vezető boszorkánymester is mindenben a segítségére van. A városban a kobrai ténykedésének köszönhetően megugrott a rablások, betörések és gyilkosságok száma, amit a város vezetősége sem hagyott annyiban: mivel a városi őrség tapasztalatlan volt az ilyesmiben, a fővárostól kértek segítséget. Annak ellenére, hogy Erigownak sokkal komolyabb bajai is voltak ezidőtájt ideküldtek néhány katonát, hogy számolják fel a szerve-

zetet. Sajnos megint a kobrai bizonyultak ügyesebbnek, mivel a csapat vezetői sorban haláloztak el görcsös agonizálás közepette, amit a boszorkánymester egzotikus mérgei okoztak. A csapat legmagasabb rangú tisztje Du Lachelle százados, aki a nyomozást vezette, két katonai társaságában az utolsó napokban eltűnt. A holtteste egyiknek sem került elő. A kobrai természetesen – mivel tudták, hogy ők egészen biztosan nem ölték meg – azonnal a nyomába eredtek, de eddig még nem akadtak rá. Valószínűnek tartják, hogy valamilyen cselet akar kiszelni ellenük, esetleg erősítést kér. A maradék katonák, tisztek híján a városi őrségnek segít a rend fenntartásában, amíg az elküldött futár nem hoz újabb parancsot.

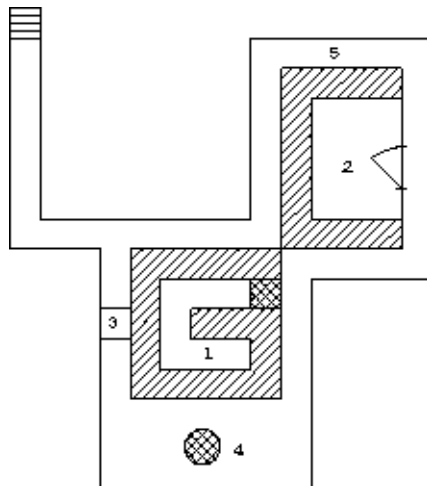
1.2. A templom

Ynev hőskorában, mielőtt a fehér hajú hódítók megérkeztek volna Calowyn-ról, a mára már teljesen feledésbe merült Crantai istenekhez imádkoztak az emberek. A hódítók érkezése után, a Kyr istenek vették át helyüket, de az újonnan érkezett isteneket nem mindenki fogadta el azonnal. Mivel nyíltan nem tisztelheték isteneiket, rejtett helyeken, esetenként a föld alatt építettek számukra templomokat. Pontosan egy ilyen építmény épült annak idején egy ma is élő település alatt a mai erigow határain belül. Mivel nem akarták, hogy Kyr katonái roppant kellemetlen társasága megzavarja őket imádságuk közben, ezért a templom főpapjai igyekeztek minél biztonságosabbá tenni a helyet a tőlük telhető legerősebb mágiákkal és csapdákkal. Ezeknek egy része még ma is kifejti a hatását és nem egy kalandozó csapat veszett már oda ezekben a rejtélyes templomokban. A legutolsó csapatból aki ott járt, csak egy varázsló élte túl az eseményeket és távozása előtt mágiával próbálta megakadályozni, hogy bárki más élő ember is bemerjen a rettenetes templomba. Ennek a mágiának a nagy része a toroni nekromanta ügködésének köszönhetően már nem él, de a termeket még mindig mágiikus sötétség fátyla borítja be.

1.3. Helyszínek

Egy keskeny lépcső vezet a föld alá, majd hasonlóan keskeny folyosóban folytatódik. A fal kockakövekből áll, kötőanyagot nem használtak abban az időben, ami-

kor ez épült. Annak ellenére, hogy a falon lévő fáklyatartókban égnek a fáklyák a levegő nyirkos és az egész hely erős dohszagot áraszt. A nedvesség néhol megroggyalta a köveket, így az mostanra láthatóan elkezdett mállani.



1.1. ábra. Első szint

1.3.1. Első szint

Lásd az 1.1. ábrát a 3. oldalon.

1. A folyosóról egy titkosajtó nyílik a szobába, ahol a boszorkánymester őrzi értékesebb tárgyait, alapanyagait. Az ajtónál van egy súlyérzékelő csapda, amit aktiválva egy mérges kobra szabadul el. A szoba átkutatása során előkerül néhány üvegcsé mérreg (például k2 8. szintű ételmérreg, k3-1 Toroni pokol), egy apró üvegcsé erős sav, változatos, a hozzáértők számára rendkívül értékes mérreg alapanyagok, desztillált víz és néhány gyógyításra is alkalmas növény.
2. Egy korhadt, zár nélküli faajtó nyílik egy közepes méretű terembe, ahol borzasztó körülmények között tárolnak mindenféle értéktelen kacatot. Rozsdás kardok, lándzsák törött nyéllel, lyukas hordó, rojtos kötél és egy földes ásó a leginkább feltűnő. Az egyik sarokban van egy viszonylag jobb állapotú láda, egy még működő bár kissé rozsdás lakattal lezárva. A ládában mindenféle iratok és levelek találhatóak, de a többségüket már nem lehet elolvasni. Az egyik levélnek nem olyan régi a keltezése és még a nagyobb részét el is lehet olvasni.

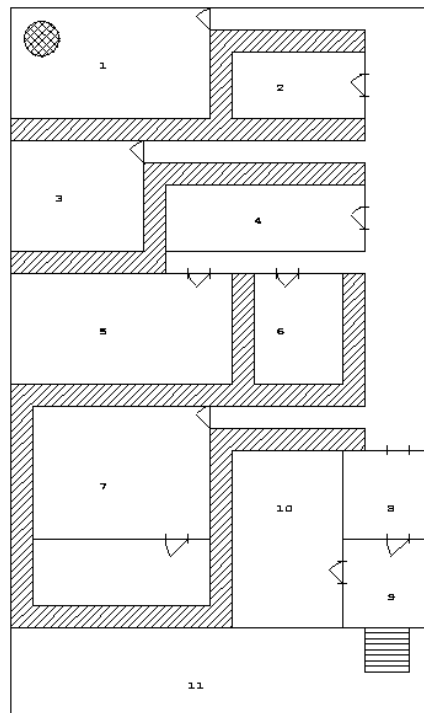
„Lordom, lehet, hogy nem a legmegfelelőbb helyet választottuk szálláshelyül, mert két emberem már megint eltűnt a templomban. Nem tudom mi-

lyen szürnyűségnek eshettek áldozatul, még azt sem tudom milyen templom lehetett ez valaha, mivel én magam nem jártam bent, azok közül pedig, akik bementek oda még egy sem tért vissza. Odabent még a legerősebb fáklya fénye sem világít, bizonyára mágikus sötétség borítja eme átkozott helyet, amely megtörésére én magam képtelen vagyok. Az ügy sürgőssége miatt Shulurból kértem segítséget és remélhetőleg elküldik számunkra a legalkalmasabb embert a feladat megoldásához. Azért vettem a fáradságot és amennyire tőlem telt utánnyomoztam a dolgoknak. Híreim szerint, amelyek ez esetben korántsem olyan megbízhatóak, mint általában a legutolsó erre járt emberek között volt egy túlélő, állítólag egy dorani nekromanta. Az illető távozása után visszament Doranba és ennél többet nem sikerült megtudnunk róla. Egyesek szerint, mivel ez az esemény már több mint húsz évvel ezelőtt történt, az illető már nem is él. Mások azt rebesgetik, hogy a nekromanta megőrült és Doranban öngyilkos lett, ezért a nagy hallgatás körülötte. Attól tartok, ennél többet csak a templom felderítése után tudhatunk meg, amire én magam inkább nem vállalkoznék. Azért ennek az ügynek van jó oldala is. Ez a helyi legenda úgy távol tartja az embereket akár a hely környékétől is, mint a pestis. Tisztelettel, továbbra is hű támogatója Crone.”

3. Lehet hogy itt valamilyen csapda volt régebben, ami vagy már nem működik, vagy a kobrák kiiktatták. Mindenesetre a nyomok erre utalnak. Körülbelül három méter hosszú és ugyanilyen mély verem van a folyosó teljes szélességében. A verem alján jónéhány hegyes vas karó mered felfelé, a talaj nedves körülöttük, mivel az alja nincs kirakva kövekkel. Amennyiben valaki nagyon közel megy a verem széléhez – például át akarja ugrani nekifutásból – jó esélye van rá, hogy a régi nedves, penészszárt fal leszakad alatta és a törmelék-

kel együtt a karók közé zuhan.

4. Egy csatornanyílás-szerű lejárát, amelyről a rács könnyen leemelhető. Furcsa mód ebből a nyílásból nem árad dohos szag. Egy létra vezet lefelé és némi fény szűrődik fel a csatorna másik végéről.
5. Két tolvaj osztozkodik a zsákmányon éppen, amikor ideérnek. Amint észreveszik őket, mindketten megpróbálnak tört dobni a legelső közeledő mellkasába, majd egyikőjük elsiet a többieket figyelmeztetni, amíg a másik feltartja a behatolókat.



1.2. ábra. Második szint

1.3.2. Második szint

Lásd az 1.2. ábrát a 4. oldalon.

1. A létrán leérve egy sokkal jobb állapotú és igényesebb kidolgozottságú helyre érkeznek. A padlót simára csiszolt kövek borítják, a falak is sokkal jobb állapotúak. Itt már ajtaja is van a teremnek. Egy elég egyszerű tölgyfaajtó, ami valószínűleg nemrégiben kerülhetett ide. Amint az első karakter leér, éppen egy tolvaj lép be az ajtón és köszön neki. Amennyiben elég pozitívan reagálnak, elmondja nekik a jelszót („kalandor”). Amíg a többi karakter is leér a létrán, az elsőnek leérkezettel elbeszélget (itt lehet a rossz szerepjátékost lebuktatni), majd felmegy a létrán, hogy ellássa az éber őrség feladatát. Elég hülye, de azért azt még

ő sem veszi be, hogy egy udvari ork, vagy mondjuk egy barbár a klánhoz tartozik.

2. Valószínűleg ez a lakószoba. Egy kerek asztal mellett két alak kártyázik, minden bizonnyal cinkelt kártyákkal. Ha valaki ért hozzá, akkor felismerheti. Egyikőjüket ismerik is a karakterek, ő minden bizonnyal a tőlük lopott értékeket játsza éppen el kártyán.
3. Ez a raktár, az értékesebb zsákmány és a klán ellátásához szükséges áruk számára. Úgy látszik innen valakinek sürgősen kellett távoznia, mivel egy hordón hagyta félig megevett vacsoráját egy pohár bor és egy jegyzetfüzet társaságában. A füzetben egy hosszú névsor van címek nélkül. Orgazdák, kívülálló tolvajok és egyéb ingyencségek.

Némely név mellett bejegyzés is van, valahol egy kereszttel, valahová pedig oda van írva, hogy az illető nem megízható.

4. Ez lehet az alvó terem, mivel az egész berendezése hat ágyból áll. Most éppen három harcos kinézetű figura tartózkodik itt és sajnos egyikőjük sem alszik. Ketten az ágyukon ülve beszélgetnek, harmadik társuk pedig szótlánul olvas. Az egyik ágyon ülő férfi bizonyára valamilyen küldetésre készül, mivel egy üvegcséből mérget ken a kardjára.
5. Díszesen berendezett, mégis ellenszenves szoba. A padlót cirádás dzsad szőnyeg borítja, a fal mellett egy széles ágy, mellette éjjeliszekrény. A szoba közepén íróasztal, amely mögött egy sötét ruhás, szikár figura ül. Az ajtónyitás zajára felpillant munkájából és a továbbiakban abba is hagyja, mivel inkább méltóan akarja fogadni a belépőket. Ő Crone a boszorkánymester, egyúttal a klán vezetője, annak ellenére, hogy a shuluri nekromanta minden szempontból fölötte áll. Az íróasztalon egy Le Baceux bárónak címzett, éppen hogy elkezdett levél van. Crone ebben is a Lordom megszólítást használja.
6. Telezsúfolt dolgozószoba, amelynek tulajdonosa valószínűleg igen sötét praktikákat űz. A polcon ritka méregalapanyagok, szárított növények, üvegcsék, kémcsövek és egy – hozzá nem értők számára rendkívül taszító – összeasztott emberi kéz.
7. Ízlésesen megválogatott bútorokkal díszesen berendezett szoba. A padlót borító bokáig érő puha dzsad szőnyeg is igen visszafogott mintázatú. A falon egy térkép, amely részletesen ábrázolja toront. A fal mentén polcok, több közülük telepakolva könyvekkel. A szoba közepén egy széles, hatalmas, hatalmat sugalló íróasztal, de nem ül mögötte senki. A szoba lakója úgy látszik számított látogatókra, mivel a szoba közepén állva várja a belépőket. Ő a shuluri nekromanta, akit a templom rejtélye miatt rendeltek ide. A kisebb, külön leválasztott szoba berendezése csak egy ágy és egy éjjeliszekrény.
8. Ez a templom bejárata. Habár a mágikus sötétséget a varázsló már megtörte, mégis sötétség van, mivel itt már nincsenek a falon fáklyák. A fáklya fénye egy viszonylag nagy és díszes termet világít meg, melynek közepén egy meglehetősen furcsa és rémisztő figura várakozik. Valamikor elég magas férfi lehetett. Egész testét beborító pikelyvértjén, szárnyas sisakján és hosszú kétkezes

pallosán furcsa színekben verődik vissza a fáklya gyenge fénye. Valószínűleg az ő feledata volt annak idején távol tartani a templomtól a váratlan kyr látogatókat. Habár szeme nem látszik (ha ugyan van még neki) a sisak alatt, mégis szinte érzitek szűrős tekintete alapos vizsgálódását. Kis idő múlva – feltéve, hogy nem próbáltak meg ártani neki – feltesz a karaktereknek néhány kérdést, hogy kiderítse jogosak-e a templomba való belépésre.

- Honnan jöttek a véreskezű hódítók? (Calowyn)
- Hol értek partot ellenségeink? (Riegoyöböl)
- Kik vagyunk mi? (Crantaiak)

Amennyiben ezekre a kérdésekre meg tudnak felelni, meghajol előttük és beengedi őket. Ellenkező esetben felszólítja őket a távozásra és mindenképpen megakadályozza, hogy bemenjenek. KÉ: 15, TÉ: 90, VÉ: 110, Sebzés: 3k6+7, ÉP: 40 SFÉ: 6, Tp: nem mindegy? Körülbelül 1000. Ha elpusztítják, azzal csak nagyobb bajt okoznak maguknak, mivel a testet mozgató lélek úgy minősül, mintha egy Hekator lenne. Akaratereje 19.

9. Ez a terem lehetett valamikor a szentély. A fal mellett ismeretlen, régen feledésbe merült crantai istennek felszentelt díszes oltár. Nem messze tőle egy falrekeszben elmállott ruha nyomai, rajta egy díszes, sarló szerű áldozati tőr. A markolatán erősen megkopott az aranyozás, de a pengéjén nyoma sincs rozsdának. A teremből egy ajtó nélküli nyílás másik terembe vezet, ezen kívül egy lépcső vezet valahová lentebb. A lépcső előtt két csodálatosan kidolgozott márványszobor crantai harcosokat ábrázol, karddal a kezükben. A padló márvány borítása a lépcsőn és a másik teremben folytatódik. A szobrok kőgölemek, amelyek akkor élednek fel, ha valaki le akar menni a lépcsőn és áthalad közöttük.
10. Úgy tűnik ez valami dolgozószoba féle lehetett. A falon a kintihez hasonló falirekeszek, a padlón egy varázskör megmaradt nyomai. Minden valószínűség szerint már nem aktív, bármi volt is. A szoba egy részét könyvek foglalják el, melyeknek állapota elég szörnyű. A legtöbbjük szét van teljesen korhadva, amelyek nem, abból csak annyit lehet kideríteni, hogy valamilyen ismeretlen nyelven és ismeretlen rúnákkal íródtak (Crantai).
11. A folyosó mentén mindkét oldalon falirekeszekben fekvő harcosok csontjait világítja meg a fáklya fénye. A harcosokat minden felszerelésükkel

együtt helyezték itt végső nyugalomra. A folyosó végén egy emelvényen díszes koporsó fekszik.

A koporsóban egy nagyon régi holttest fekszik. Valószínűleg a templom főpapja lehetett valamikor. Akik a koporsóba helyezték, a kezét ráfonták mellkasán fekvő szent szimbólumára, amelyet a csontváz ujjak még most is szorongatnak. Egykor díszes főpapi ruházata mára csak nyomokban maradt meg. Nyakában aranyláncon valamilyen medál lóg, furcsamód efölött érintetlenül rohantak el az évezredek.

Azért mert mágikus. Mivel Crantai mágiával készült, hatalma roppant nagy. Azt azonban egyetlen ma élő Ynev-i varázsló sem képes megmondani, hogy mi ez a hatalom és azt sem, miképpen lehetne életre hívni azt. Ennek ellenére titokzatosága miatt is, egy igazi varázslónak bizonyára értékes és érdekes lehet.

KM: Lehet, hogy azok a harcosok a sír őrzői? Ez elég kellemetlenül érintheti a karaktereket. Dönts el te, hogy így van-e.

2. fejezet

A dal hava

Karakterektől és szinttől szinte teljesen független modul. Nincs benne sok harci jelenet, szóval azoknak ajánlom, akik jobban szeretnek gondolkozni. Mivel ez nem a saját művem, nem bővítettem ki a többihez hasonlóan, de kissé szétszedtem.

2.1. A város

Észak felé lovagoltok, hogy a déli kapun keresztül Haonwellbe jussatok. Már negyed órája feltűntek a város tornyai és magasabb épületei. Az út nagyon forgalmas. Több ember próbál veletek szóba elegyedni. Arról faggatnak, hogy vajon ti is a Dal havára érkeztek a városba. Fél óra poroszkálás után eléritek a város déli kapuját. Az óriási kaput két hatalmas bástya vonja közre. Mindkét bástyánál vagy két tucat katona áll. Mindenkit felületesen megnéznak, nem törődnek sokat senkivel, hiszen a kapunál rengeteg ember összetorlódott.

Átjutva a kapun egy széles sugárútra kerültök. Ez vezethet a Kapu terére. Még körül se nézhetek, de már vagy egy tucat utcagyerek rohant meg titeket azzal, hogy ők úgy ismerik a várost, ahogy senki, ők mindenhova elvezetnek titeket. Ők ismerik a jó fogadókat, a léha nőket és a színházakat.

2.2. A fogadó

Az Ezüst Csillag jó hírű fogadó. A fogadó nagy kétszintes épület. A kapu fölött egy fénylő csillag virít. A kapu mögött egy sötét folyosó van, azon túl pedig egy világos átrium. Az átrium közepét egy csobogós sziklakert díszíti, körülötte asztalok, az emelti körfolyosó árnyékában. Balra nagy kétszárnyas ajtó vezet az ivóba. Bent három nagyobb és két kisebb asztal áll és a söntésnél is van hat szék. A terem viszonylag világos, hiszen hat nagyobb ablakon keresztül áramlik be a fény. Az asztaloknál csak néhány helyi ül, kint senki. A fogadós a söntés mögött áll és a lány éppen felszolgál. A fogadós amint meglát titeket felétek siet. Középkorú,

kövér, vidám fickó. Hellyel kínál titeket és érdeklődik, hogy kértek-e szobát.

A szobák az emeleten vannak. Mindegyiknek ugyanolyan a berendezése. Van bennük egy kényelmesnek mondható ágy, egy zárható fiókos íróasztal széssel, egy kisebb asztal egy mosdótállal és egy kancsóval és egy nagy utazóláda lakattal, amibe a holmitokat tehetitek. A padlón puha dzsad szőnyegek vannak. A falakon körben parázs és gyertyatartók vannak, köztük egyszerű képecskék.

2.3. A vendégek

2.3.1. Lantos

Egy lantos, aki egyáltalán nem tud zenélni, ezt már első nap bebizonyítja. Egy kisebb nemes, aki csak a saját kedvtelése miatt játszik a lanton, meglehetősen rosszul. Ehhez járul még a meglehetősen gyatra énekhangja is. A Dal hava vonzotta ide, hogy itt töltsön néhány napot. 45 év körüli középmagas férfi. A haja oldalt már őszülőben van, szeme acélos kéken villog. Valószínűleg megjárta már jó néhány csatát. Szürke nadrágot visel és vörös inget. Az ing színéhez teljesen hasonló színűre cserzett csizmát és övet hord, amin egy tőr lóg. A vállán átvetve egy nagy zsák és egy lant van.

2.3.2. Bárd nő

Egy tiszta fehérbe, ilanori gyászsínbé öltözött bárd nő, aki csak nagyon szomorú dalokat hajlandó játszani. Toroni fejevadász, akit a zenedoboz miatt rendeltek ide. A lanton jól játszik, de a lantúrral igen jól tud fojtogatni is. Elég fiatal, talán húsz éves ha van. A haja szőke, rövid, a szeme pedig azúrkék. Az arca teljesen tökéletes, egyetlen éles vonás sincs rajta, de rajta szigorú kemény maszk. Teljesen fehérbe, az Ilanori gyászsínbé van öltözve. Fehér nadrág, ing csizma kendő. Az oldalán keskeny pengéjű kard van, a hátán pedig egy ilanori lant.

2.3.3. Színészek

Egy férfi és egy nő, akik állítólag színészek. Valójában északi fejedelmek. Mind a ketten középkorúak. Határozott arcuk komoly célra vall. Szemük idegesen ugrál az embereken. A férfi fekete nadrágot, zöld inget és barna mellényt visel, a nő hosszú barna szoknyát és fehér mélyen kivágott inget.

2.3.4. Utazó

Egy kreolbőrű, fehér hajú férfi, aki után hatalmas utazóládát hoznak be. Toroni utazó, a Dal hava miatt érkezett a városba. Magas kreolbőrű, fehérehajú férfi, valószínűleg Toroni. Arca élesen metszett, szigorú kifejezés ül rajta, látszólag mindenkit lenéz. Bő kék ruhát hord és ezüst ékszereket. Mögötte egy hordár egy nagy ládát cipel be.

2.3.5. Bajvívó

Egy törkardos férfi, aki első ránézésre bajvívónak tűnik. Az is. Erigowi bajvívó, aki a Dal havára kíváncsi, jött tenni a szépet. Fiatal, huszonöt éves körüli férfi. Vidám arca van és barna szemei is vidáman csillognak. Haja hosszú, fekete, hátul összefogva viseli. Kék fehér csíkos harisnyát, bő fehér inget és bő fekete csizmát visel. Oldalán keskeny rapír, kezén vívókesztyű.

2.3.6. Fekete alak

Egy sunyi, könnyűléptű, feketébe öltözött alak. Haonwelli tolvaj, akit ugyancsak a zenedoboz érdekel. Megbízták, hogy lopja el. Harminc év körüli északi férfi. Az arca különösen sunyi, aljas, sötét szemei mindent megvizsgál, amit meglátnak. Némi rosszmájúsággal azt is mondhatnánk, hogy felbecsüli az értéküket embernek, tárgynak, mindennek, amit meglátnak. Fekete nadrágot, inget köpenyt visel, kezében nagy utazótáska

2.3.7. Színésztársulat

Egy háromtagú színésztársulat, aki három hatalmas utazóládával érkeztek. Teljesen kívülállók. A Dal havára érkeztek egy színházba előadónak. Két férfi és egy nő. Mind a hárman fiatalok. Jól látszik rajtuk az erős erva, lencsőkék és zölde szeműek. Büszkék a származásukra. Mind a hárman a legutolsó erigowi divat szerint öltözködnek.

2.3.8. Nemes elf

Egy nemesnek tűnő elf. Doran küldötte. Neki kellene odaadni a zenedobozt, de mivel a karakterek nem tudják, hogy kinek kell odaadni a dobozt, ő pedig nem

tudja kinél van, ezért elég sok idő eltelhet, míg egymásra talál. Magas vékony testalkatú. Az idő nem látszik meg rajta. Lehet negyven, mint ezer éves is. Hosszú szőke haja van és kék szeme. Hosszú zöld köpenyt visel, hogy mi van alatta, az kérdéses.

2.3.9. Fiatal házaspár

Egy fiatal házaspár Erigowból, akiket állítólag a Dal hava vonzott. Ez igaz is. Mindketten erigowi polgárok. A férfi közép magas, barna hajú és barna szemű. Ruhája pasztellszínű, divatos. A jobb oldalán keskeny pengéjű hosszú kard lóg. A nő valamivel alacsonyabb a férfinél, haja szalmaszőke, szeme élénkzöld. Hosszú, szűkderekű, kék ruhát hord mély kivágással. A nyakában egy fehérarany medál van, amibe a ruha színéhez illő zafír van foglalva. Egy nagy utazóládát hoznak be utánuk.

2.3.10. Sebesült férfi

Egy csapzott férfi aki egy kicsit véres, oldalán kard, állítólag egy kocsmai verekedésben sérült meg. Valójában kicsit meggyült a baja a helyi tolvajcéhhel. Magas férfi, úgy huszonnyolc éves lehet. Markáns arcát zúzódások borítják, haonwelli szabású ruhája padig kicsit véres, piszkos. Az oldalán egy rapír lóg, díszes markolatában egy nagyobb Lapis Lazuli ékkő van. Észrevehető rajta, hogy a jobb lábára kicsit sántít.

2.3.11. Nemes félelf

Egy nemes félelf egy luxus örömlánnyal. A félelf a környező erdőben lévő településről érkezett be, a luxus nőt pedig itt szedte fel. A félelf magas, szőke kékszemű, fiatalos. Élénkzöld ruhákat visel, az oldalán egy vékony pengéjű szablya lóg. A nő a férfihez képest alacsonynak mondható. Élénkszínű divatos ruhákat visel, amik elől-hátul mélyen ki vannak vágva.

2.3.12. Erigowi nő

Hogy legyen kinek udvarolni. Magas, fiatal és gyönyörű szép nő. Barna haja be van fonva és a háta közepéig ér. Halványszürke harisnyát visel, hozzá lila selyem inget. Hosszú lábán puhára cserzett fekete bőrcsizma van. Oldalán törkard, kezében lant. Egy utcafiú egy nagy utazótáskát cipel be utána.

2.3.13. Gorviki pár

Gorviki szabad fejedelmek. Egy abaszisi nemes bízta meg őket a zenedoboz megszerzésével. Házaspárnak adják ki magukat a többiek előtt. Közép magas termetűek, vékonyak. Bőrük kreol, hajuk hullámos, fekete

olajosan csillogó. Arcuk pengeéles síkokkal határolt, orruk vonala a sólyomcsőr határozott ívelése. Mind a ketten fehér inget, fekete harisnyát, bőr mellényt, puha fekete bőrcsizmát viselnek. A nő piros a férfi kék kendőt csavar a nyaka köré. Az övükről hosszúpengéjű tőr lóg. Mindketten felsőbbrendű érdektelenséggel viselkednek.

2.3.14. Ereni utazó

Egy ereni átutazó. Az ereni Masgarból érkezett, hogy néhány napra megszálljon itt, majd utazzon tovább. Magas erős felépítésű férfi. Haja sötét. Arca éles vonású. Sötétzöld ruhát hord, hátán fekete palást, melynek szegélyét északi róka prémével ékesítették. Derekán széles vastag öv van, amiről sok kisebb zacskó és erszény mellett egy tőr és egy szablya lóg le. A lábán térd fölé érő csizma van.

2.3.15. Fekete botos férfi

Toroni boszorkánymester, személyesen érkezett Shulurból. Magas szikár férfi. Arca halvány színű, szeme vörös lángban ég. Hosszú fekete köpenyt visel, ami alatt arca árnyékba borul. Baljában hosszú fekete botot tart, aminek a végén egy karvaly van. A dorani elemi varázslók botja ilyen egy regény szerint – ha jól emlékszem.

2.4. Kezdet

Valamelyik karakter előbb leér, mint a többi, vagy éppen egyedül van stb. A fogadó átriumába besiet egy nő. Szép, fiatal, de látszik rajta, hogy nagyon izgatott. Hosszú kék selyemruhát visel, szőke haja be van fonva. Odasiet az egyik karakterhez és odaad neki egy zenélő dobozt és azt mondja, hogy az északi szövetség érdekében őrizze meg, majd jön ide érte valaki. Ezzel elsiet. Nem lehet követni.

Ha még valaki van a fogadóban, akkor érkezik meg a többi vendég. Lehetőleg ne egyszerre, mert az névsorolvasásnak fog hatni. A fogadós ad mindegyiknek egy szobát. Utánna betér egy izgatott helyi lakos és a fogadóshoz siet. Majd félhangosan ezt mondja:

– Képzelve fogadós uram, két utcára innét megöltek egy csodaszép nőt. Hosszú kék ruhát viselt. Megfojtották a szerencsétlent. A városi örök értetlenek az ügyvel kapcsolatban.

2.5. Cselekményvázlat

Megérkezés Haonwellbe, néhány utcagyerek elvezet az Ezüst Csillag fogadóhoz a Dal hava előtt egy nappal. A fogadóban 15 szoba van, 10 egyágyas, 4 kétágyas, 1 háromágyas. Ha több pénzt adnak az utcagyereknek,

akkor mindig várni fog a karakterre. A város ilyenkor drága, minden árat be kell szorozni hárommal. A karaktereknek naponta 10% esélyük van arra, hogy meglopják őket.

Egy látszólag nagyon ideges szép nő jön be a fogadó átriumos kertjébe és az egyik karakternek odaadja a zenélő dobozt.

Megérkezik a többi vendég a fogadóba, mindegyik nagyon különös. Egy lantos, aki egyáltalán nem tud zenélni és énekelni, ezt már első nap bebizonyítja; egy tiszta fehérbe öltözött bárd nő, aki csak nagyon szomorú dalokat hajlandó játszani; egy férfi és egy nő, akik állítólag színészek; egy kreolbőrű, fehér hajú férfi, aki után hatalmas utazóládát hoznak be; egy tőr kardos férfi, aki első ránézésre bajvívónak tűnik; egy sunyi, könnyű léptű, feketébe öltözött alak; egy háromtagú színésztársulat, aki három hatalmas utazóládával érkezik; egy nemesnek tűnő elf; egy fiatal házaspár Erigowból, akiket állítólag a Dal hava vonzott; egy csapzott férfi, oldalán kard aki egy kicsit véres, állítólag egy kocsmai verekezésben sérült meg; egy nemes félelf egy luxus örömlánnyal; egy erigowi nő; egy gorviki pár; egy ereni; egy hosszú botos varázsló.

Betér egy izgatott helyi lakos és félhangosan újságolja a fogadósnak, hogy az imént vonult ki a városi őrség, mert egy közeli sikátorban találtak egy halott nőt és leírja olyannak, mint aki beérkezett.

Természetesen a helyi őrség semmilyen felvilágosítást nem ad, csak ha egy haonwelli főméltóság erre engedélyt adott. Ha ilyet sikerül szerezni, akkor azt lehet megtudni, hogy a nőt egy vékony dróttal megfojtották, ez nem utal a helyi tolvajokra, mert ha valakit meg akarnak ölni, akkor azt általában leszúrnak.

Első este a félresikerült bárd szomszédja meghallgathatja a förtelmes játékát. Roppant idegesítő. Első éjjel a csapzott férfit hátba szúrnak. Reggel nagy sikoltozásra ébredtek, mert az egyik szolgáló az ajtó alól kifolyó vére bukkant. A tolvaj a 9-es szobából megölte a 8-as szoba lakóját. A vértócsából nyomok vezetnek a 17-es szobához. Itt lakik a bajvívó. Ha őt megkérdezik, akkor nem tudja mire vélni a dolgot, ő egész éjjel nem volt otthon. Nem tudja bizonyítani. A fogadós mindenkivel letessekel, az ivóba. Megérkezik a városi őrség, de addigra a nyomokat valaki felmosta. A városi őrség vezetője megkér mindenkit, hogy ne hagyják el a várost, ennek biztosítékaul mindenkitől kér egy hajszálat.

Észre lehet venni, hogy a tiszta fehérbe öltözött bárdnak udvarol a bajvívó.

Éjjel a két gorviki fejdoboz betér a színésztársulathoz, de mivel az egyik férfi felébred villámgyorsan leszúrnak és szép halkan felforgatják az egész szobát. –25%-kal észlelés, hátha valamelyik karakter felfigyel valamire. Éjjel a tolvaj beoson az egyik karakterhez, de olyanhoz, akinél nincs a zenedoboz. Észlelés –10%. A

toroni fejedő meglátogatja a bajvívót és egy lanthúrral megfojtja.

Reggel nagy sikoltozásra ébredtek megint, a háromtagú színésztársulat nőtagja rohángál körbe körbe a folyosón és közben ordibál. A ruhája véres, a keze meg van vágva, amit egy kiálló szögön sértett fel. A harmadik tag próbálja megnyugtatni. A szobájukat felforgatták és ott fekszik az egyik tag mellbe szúrva. Mindenki a másikat gyanúsítja. Ha jól emlékszem mi körülbelül itt oldottuk meg az ügyet némi intuícióval és szerencsével, persze a boszorkánymester így még eléggé útban volt.

Újra kijön a városi őrség. Megint tanácstalanok az ügygel szemben, mindenkit újra kikérdezik. A toroni fejedővel nagyon bizalmasan beszélget az egyik minden. Nem jelenik meg a bajvívó. Az elf éjjeli hangokra panaszkodik.

Éjjel a boszorkánymester meglátogatja az erenit, de az véletlenül ébren volt és sikerült legyőznie, úgyhogy mindenki felriad a csatazajra. Éjjel a toroni fejedő-

hoz betér a minden, mert zsarolja. A fejedő eltöri a nyakát és leejti a sziklakertre, mintha azon törte volna el a nyakát. Még mindig éjjel a két északi fejedő felkeresi a toroni utazót átkutatják a szobáját, de nem találnak semmit. Éjjel a tolvaj betér egy másik karakterhez is.

Reggel megtalálják a mindenest, megint nagy sikoltozás. A toroni utazó bejelenti, hogy valaki járt a szobájában. Újra városi őrség. Megint nem tudnak semmit.

Éjjel a két górviki megöli az erenit, de az egyik megsebesül.

Reggel nem jelenik meg az egyik górviki, mert megsebesült. A bajvívó előtt büdös a szoba, erről panaszkodik a két északi fejedő és az erigowi nő, de az udvari ork – akit talán egy JK volt – is észre veheti.

A dorani elf felkeresi az egyik karaktert, hogy segítsenek neki, mert a tiszta fehérbe öltözött nő toroni fejedő. Ha toronit lenyomták és az elf megkapta a zenedobozt, akkor még éjjel a két górviki megöli őt, az egyik meghal és közbelép a két északi fejedő.

3. fejezet

Shulurtól Caedonig

Kalandmodul 3-5. szintű karaktereknek. Kifejezetten a játékosokra íródott, de ha a te karaktereid is hasonlóak, vagy tetszik a modul, a megfelelő átalakításokkal meséld el. A játékos karakterek egyébként két toroni, egy boszorkánymester és egy fejjadász.

3.1. Reariness Akravim klán

Ez a legfeljebb 30 főt számláló klán méltán válhatna a toroni ikek klánjához hasonló rettegett hírességé. Ez azonban egyelőre nem történhet meg. Köszönhetően a klán tagjainak alapos, minden apróságra kiterjedő vizsgálatának. Nem sok lény él Ynev-en, aki akár a klán nevét is hallotta, nem tagja a klánnak és még mindig lélegzik... A tagjaikat a legjobb képességű emberekből hosszas megfigyelés után választják ki. Ezeket az embereket azután egy végső próbatételnek tesznek ki és aki ezt túlélte, hosszas kiképzés után a klán tagjává válhat. Erre persze csak felettébb ritkán kerül sor, mivel új tagot csak az egyik kém halálakor képeznek ki. Észak talán legjobb kémei, színészi tehetségük is káprázatos: képesek eljátszani egy szakadt koldust éppúgy mint egy toroni femort. A zászlóháború alatt a legtitkosabb dokumentumok közül is juttattak el néhányat a vörös hadurak kezébe anélkül, hogy leleplezték volna magukat. Történelmük során még sohasem fordult elő, hogy akár egyetlen tagjuk is árulóvá lett volna, egyesek szerint mágikusan beléjük égették a klánhoz való töretlen hűségét. Kém létükre meglepően jó harcosok, de nem vetik meg cselek alkalmazását sem. Felfogásuk szerint a cél szentesíti az eszközt. Mindenesetre tény, hogy rendkívül hatékonyan tudnak működni. Megvannak a saját ismeretőjegyeik, de ezek a legtöbb ember számára semmit sem mondanak. A két egyeneskardhoz hasonló fegyverrel rendkívüli dolgokat tudnak művelni, de aki ezt már látta, az nem képes elmondani másoknak...

Ismertetőjelük hófehér sólyom fekete alapon. Ez van a kardjuk markolatába gravírozva és ez van hagyományos fekete bársony köpenyük hátára hímezve. Ezt a ru-

hát csak kivételes alkalmakkor viselik. Például ha tudják hogy úgy is meg kell halniuk, akkor megadják a módját. Ez esetben megpróbálnak valami lehetetlen tett végrehajtása során meghalni, vagy megölik magukat. Élve még egyikük sem került az ellenség kezébe. Bár a sólyom hagyományosan Arel szent állata, kevesen fohászkodnak az istennőhöz a harcban. Ez inkább azt jelképezi ez esetben, hogy viselője rendkívüli harcos, akit különleges képességekkel áldott meg a sors. A nevük is valami ilyesmit jelent erv nyelven.

3.1.1. Szabályrendszer szerint

A klán tagjává csak olyan fejjadász válhat, akinek Gyorsasága, Ügyessége és Akartereje leglább 17, Állóképessége, Intelligenciája és Asztrálja legalább 14, és fejjadászként elérte a harmadik tapasztalati szintet. Ilyen szigorú követelményeknek igen kevesen felelnek meg. A klán szigorú elveihez az is hozzátartozik, hogy csak ember lehet a klán tagja.

Mielőtt taggá válnának bele kell egyezniük egy hűség bélyeg testükre tetoválásába. Ennek köszönhetően soha nem lesznek hűtlenek a klánhoz. Ezen kívül kapnak még néhány mágikus tetoválást, amelyek ténykedésüket hivatottak elősegíteni. Macskaszem tetoválás és egy különleges jel, amely a mentális mágiát képes megtevésztetni 50E alatt.

3.2. Helyszín

3.2.1. A hajó

A Synthia finoman ringatózik a kikötő vizén. A háromárbcos karavell abasziszi lobogóját éppenhogy lengeti az enyhe szél. A hajó teste keskeny és hossza sem haladhatja meg a 25 métert. Zöldre festett oldala mélyen merül a kék vízbe, de korántsem annyira, mint egy némely teherhajónak. Árbócai messze kimagasodnak a hajótestből. Teljesen kibontott vitorlázattal valószínűleg iszonyatos sebességgel szelheti a habokat, ha a szél is

megfelelő. Ha a délutáni dagállyal kifuthatna a tengerre, nagy távolságra jutna estig, még ilyen enyhe szélben is. A hajó pedig minden valószínűség szerint indulásra készen vár, amint azt a kapitány ígérte.

3.2.2. Fedélzet

A hajó körülbelül hét méter széles és 35 méter hosszú. A három árbóc közül a legmagasabb legalább 60 méter, de a többi sincs sokkal lemaradva. A középső árbóc tövében egy lejárati vezeték vezet a kabinokhoz és a raktárba, valamivel előtte egy csapóajtó vezet a matrózok szállásához. A hajó végében van a kapitányi híd, jobb és baloldalra tőle egy-egy ajtó a kapitány és a pap kabinjába.

3.2.3. Folyosó

A hosszú folyosóról kétoldalt tíz ajtó nyílik, mindegyik egy-egy kabinba. A gyenge megvilágítást egyetlen lámpa végzi. A folyosó végén csapóajtó alatt egy létra vezet lejjebb a raktárba.

3.2.4. Shiron de Enmar kabinja

A szoba berendezése hasonló, mint az összes többi. A legtávolabbi sarokban lévő láda tartalmazhatja a legérdekesebb dolgokat. A szoba jelenlegi gazdája bölcs előrelátással levette a gerendáról lelógó lámpát és az éjjeliszekrényre tette. A rendbetett ágyon nincs semmi szokatlan, legfeljebb az, hogy nem feltételeztél volna egy ilyen hegyiemberről, hogy rendet tart a szobájában. Egy tör van a párna alatt, de ez a történetek miatt félelmével is magyarázható. A ládát lelakatolták, úgy látszik nem szeretné, ha illetéktelenek kutatnának benne. A láda tetején gondosan összehajtogatott ruhák vannak: fekete nadrág, ing, zeke és egy lángvörös palást. Alatta fekete ruhába csavart hosszúkás tárgy, valószínűleg egy kard. Egy lángtör és egy lángkard. Még lejjebb egy tűzvörös pikkelyvértet találsz. Lejjebb semmi érdekeseget nem látsz: szappan, borotva és egyéb lényegtelen tárgyak.

3.2.5. Marinel Anew kabinja

A szoba berendezése hasonló a többihez, de néhány apró részlettel elég otthonossá lett varázsolván. A szemközti falon egy kép teljes vértbe öltözött lovagot ábrázol lova mellett állva. Csillogó ezüstös vért, fiatal, jóképű fiatalember. Jobb kezét bal oldalán lévő kardja markolatán nyugtatja, baljával lova nyakát simogatja. A kép aláírása szerint ez a kép Elorand lovagot ábrázolja, aki Godoni származású és Ó-Pyarron egyik alapítója. A festő csak a monogramját írta a képre: RS. Az ágy melletti éjjeliszekrényen egy vastag, bőrkötésű könyv van. De

csak akkor, ha már megkapta Leviantól. A láda nincs bezárva, de nincs is benne sok érdekes. Néhány szép ruha gondosan összehajtván és néhány furcsa szárított növény felcímkézett üvegekben. Árvácska, ánizs, hárs, bodza, kamilla, útilapulevél és hasonló gyógynövények.

3.2.6. Yensor Levian kabinja

A szoba berendezése hasonló a többihez. A szemközti éjjeliszekrényen három könyv van, de lehet, hogy már csak kettő. Az egyik egy erősen hiányos geofrámia. A könyvben csak a jelentősebb városok szerepelnek. Igrain Reval könyve azonban így is izgalmas lehet egy érdeklődőnek. A második könyv a híres déli költő Dequator Marses verseinek gyűjteménye. Ilyen könyvhöz északon elég nehéz hozzájutni. A harmadik könyv íróját nem ismered. Anesea Ramerin: A hadak istenei – teológiai mű. A fal mellett álló láda nincs lelakatolva. A ládában csak gondosan összehajtogatott ruhák vannak. Az egyikben egy furcsa vállfa van: három rövid bot láncsal összekapcsolva.

3.2.7. Arwain Merrit kabinja

A szoba levegőjében enyhe parfüm illat terjeng. Szerencsére a fiúnak van annyi ízlése, hogy ne valami dzsád pancsot használjon. Az ágy melletti éjjeliszekrényen egy cirádás kosarú törkard díszes, hasonlóan díszes hüvelyben. A kard kosara ezüsttel és arannyal van díszítve, a markolatba egy bagetre csiszolt királykék drágakő van foglalva. 18 karátos Lapis Lazuli. A kardhüvely díszítését tovább színesíti egy vörös lunár csik és két kisebb fekete kő. Ezek öt karátos obszidiánkövek. A kard alatt egy kisméretű napló, mellette toll és tinta. A láda nincs lelakatolva, de csak selyem és bársony ruhák vannak benne és persze néhány pár fekete kesztyű.

3.2.8. Neridar Casnen kabinja

A szoba ajtaja teljesen hangtalanul nyílik, valószínűleg megolajozta, hogy észrevétlenül mehessen ki északa. Amint kinyitod az ajtót, kellemetlen meglepetésként ér, hogy egy nyílvevesszővel nézel szembe, ami k6/3 Ép sebez. Az apró nyílvevessző nagy erővel fúródik a bordáid közé. Ruhádat pillanatok alatt átáztatja a vér. Mérgezett. Lásd M.A.G.U.S. alapkönyv 276. oldal. Lassú hatás, I. roszullét, közepes időtartam. A szoba kissé rendetlen, de az egyetlen feltűnő az ajtóra irányított kézi nyílpuska. A szoba sarkában lévő láda le van lakatolva. Legfelül összehajtogatott fekete ruha van benne, alatta pedig egy fekete palást fehér, sólymot ábrázoló hímzéssel a hátán. Alatta két hosszúkard: a keresztvas csak jelölésszerű, a penge már ott is összetartó. A markolatgombba ugyanaz a minta belevésve. Az egyik penge valamivel rövidebb. Markolatuk csontból van faragva, mű-

vészi díszítéssel, de azért nem túl cirádás. A kardhüvelyek nagyon egyszerűek a kardokhoz képest: Egyszínű fekete kevés ezüst díszítéssel. A ládában még két furcsa tégely van: Az egyikben valami barnás, sárgás sűrű folyadék, ami hajfesték, a másikban finom rózsaszín por. Ez bőrfesték.

3.2.9. Senton Ganser kabinja

A szoba kissé rendetlen, de nincs benne semmi szokatlan. A fal melletti láda nincs bezárva, de csak egy ing van benne és egy hosszú pengéjű vadásztőr. Ha már iderakták.

3.2.10. Alior Syovan kabinja

A szoba berendezése itt is a szokásos: egy ágy, mellette egy éjjeliszekrény és egy láda. Az ágypárna alatt egy hullámos pengéjű tőr van. Jobban megnézve a tőr alakját, inkább emlékeztet egy fa levelére. Ügyes kézmunkával és nagy odafigyeléssel alakították ki, de látszik, hogy nem mesterember készítette. A penge alakja és mintázata sokkal kidolgozottabb is lehetne. A láda nincs bezárva, de majdnem üres. Egy egyszerű szabású ruha van benne és egy bőrtársolyban 30 toroni ezüstpénz.

3.2.11. Kapitány kabinja

A többi kabinhoz képest elég tágas szoba. A fal mellett egy ágy, a vele szemközti falnál egy szekrény és egy íróasztal. Az íróasztalon egy kitekért térkép hever, amely a Quiron-tengert ábrázolja. A legrövidebb falon, az ajtóval szemben egy szablya díszel. A szekrény nincs bezárva, de csak ruhák vannak benne. A kapitány úgy tűnik szeret emlékezni a régi szép időkre, mivel ruhái között ott lóg az abaszisi haditengerészeti kék egyenruhája. Talán azt reméli, felveheti még valamikor, bár valószínűleg jócskán kihízta. Az íróasztal fiókjá be van zárva. A kapitány itt tárolja a műszereit. Szextáns, szögmérő és egyéb helymeghatározó eszközök.

3.2.12. Pap kabinja

Az utasok kabinjánál valamivel nagyobb szoba. A fal mellett ágy, vele szemben egy láda és egy kis szekrény a falon. A lelakolatlan ládában ruhák és egy ünneplő papi palást van. A szekrény zárját megerősítették és egy meglehetősen bonyolultnak látszó lakat zárja le.

3.2.13. Kápolna

Elég szűk helység, ahol a legtöbb helyet az Antohnak szentelt oltár foglalja el az ajtóval szemben. Ezen

kívül a szoba berendezése egyetlen láda, amiben kegytárgyakat tartanak. A helynek valójában nem sok értelme van, mivel senki nem szeret itt tartózkodni. A pap úgy látszik istene kedvéért sem hajlandó lemondani klastrofóbiájáról.

3.2.14. Raktár

A hatalmas raktár két részre van osztva. Az egyikben hordókban sorakoznak a raktározott élelmiszerek: sózott szárított hús, néhány hordó alma, ivóvíz és torkot égető méregerős toroni pálinka. A raktár másik, nagyobbik, részét a rakomány tölti meg. A hordókban édes, erősen fűszerezett, nem éppen olcsó, nemes toroni vörös nedű, Vermut van.

3.2.15. Étkező

Az étkező a hajó talán legnagyobb helyisége. Berendezése egyetlen hosszú asztalból áll, tíz székkal. Az éjszaka beállta után két lámpa világítja meg a termet. Egy másik ajtó is nyílik innen, valószínűleg a konyhába.

3.2.16. Konyha

Elég kis helység, egyetlen kis asztallal és egy sütővel. A falon akasztón edények, kések és egy szeletelő bárd lóg.

3.2.17. Matrózok szállása

Elég tágas helység, de harminc-negyven embernek azért elég szűkös. Ágyak itt nincsenek, a matrózok vagy a földön, vagy függőágyban alszanak.

3.3. Legénység

3.3.1. Aszin Eniasz Rauryn

Kapitány – Abaszisz

A kapitány immár jócskán az ötvenes éveit tapossa. Kissé pocakos alakját elnézve, sohase lehetett igazán a tettek embere. Valószínűleg mindig is csempész volt, nem tudod elképzelni, hogy valaha katona, vagy kalóz lehetett volna. Haját úgy próbálja fésülni, hogy leplezze kopaszodását, de ezzel keveseket tud becsapni. Kopottas szürke ruháján eléggé látszik az idő nyoma. Érthetetlen, miért nem vesz egy új ruhát, hiszen jócskán lehet pénze a csempészséből.

3.3.2. Torque atya

Antoh pap – Abaszisz/Toron

A papnak viszonylag fiatal kora ellenére fehér haja van, melyet hosszú lófarokban hord. Nyakában csontból faragott, kagylót formáló szent medált hord. Földet söprő világoskék, hullám mintás köpenye hátára szent jelképe van hímezve. A köpeny alatt sötétkék nadrágot és inget visel. Habár vallását nem tartod magadénak, elég szimpatikus, markáns arcú férfi. Fegyvert nem látsz nála, a nyílt tengeren anélkül is meg tudja védeni magát, istene segedelmével.

3.4. Karakterek

3.4.1. Yensor Levian

Harcművész – Ilanor

A húszas éveiben járó férfi teljesen feketébe van öltözve. Ruházatától éjfekete lófarokba fogott haja sem tér el, melyet átvetett a vállán. Mélykék szemeivel, és éles vonásaival mégsem kelt kellemetlen benyomást az emberben. Testére simuló fekete ruháján jól látszanak kidolgozott izmai. Elnézve arra gondolsz egy pillanatig, hogy nem szívesen verekednél ezzel fiúval, de hamar lerázod magadról ezt a gondolatot. Volt már sokkal keményebb ellenfeled is az életben, és te még mindig élsz.

Azt hiszem a csapat varázslójának nem kellene felolvasni az utolsó két mondatot. Mindenesetre igazítsd a bemutatását a játékos karakterekhez.

3.4.2. Shiron de Enmar

Főnix – Ordan

A fekete hajú körszakállas férfi korát nehéz megállapítani, az azonban biztos, hogy túl van már húszas évein. Haja és szakála egyaránt rövid és gondosan ápolt. Zöld szeme erősen elüt kreol arcbőrétől. Magassága megközelíti a 180 centit és vállai is olyanok mint egy kétajtós szekrény. Felmerül benned a gondolat vajon keresztbe kell-e fordulnia, mikor bemegegy a kabinjába. Az azonban biztos, hogy nem a kabinjában fog töprengve sétálgatni, fejét meghajtva a hajó gerendái előtt. Bő zöld ingével és térdig érő bőrcsizmájába tűrt mélykék pantallójával olyan hatást kelt, mint egy hegyiember.

Semmi esetre sem fedi fel kilétét, a küldetése mindennél fontosabb számára. Amennyiben mégis összeütközésbe kerül valamelyik karakterrel, akkor majd a kikötés után elintézhetik a dolgot. . .

3.4.3. Alior Syovan

Elf lány – Haonwell

Az aranyszőke hajzuhatag szinte azonnal felkelti figyelmét. Édes gondolatok villannak emlékezetedbe,

amint szemekkel végigköveted a lány testre simuló zöld ruháját csizmájától finom derekáig. Deréktól fölfelé bő fehér inget visel, mely őszinte sajnálatodra kevésbé emeli ki idomait. Azért a látottak alapján el tudod képzelni, amit az ing eltakar és az összkép igazán andalító. Azonban biztos vagy abban, hogy a hely nem alkalmas arra, hogy felvidítsd. Az arcán nem tükröződik boldogság és kék szemei is szomorúságról tanúskodnak.

3.4.4. Arwain Merrit

Bajvívó – Erigow

A barna hajú férfi ruhájáról egyértelműen látszik, hogy egy pipec nemesfiú. Az ilyeneknek sosem volt nehéz dolguk, eddigi életükben nem küzdöttek semmiért, mindent megkaptak, amit akartak. Azt mondják, a pénz beszél helyetted, pláne ha sok van belőle. Mindig irigyelted az ilyen alakokat, mert mindent megkaptak, amiért neked keservesen meg kellett küzdeni. Végül jobban belegondolva arra a következtetésre jutsz, hogy ha te is ilyen családban nevelkedtél volna, hol lenne Kylvor Diascoro (JK). Valószínűleg sehol. A dolgok rendje az egyenlőtlenség. A fiú fehér selyeminget és kényelmes fekete bársonynadrágot visel csizmája fölött. Világos arcán halvány forradás nyoma, mogyoróbarna szeme bizalommal tekint a világba. Úgy látszik összeakadt egy nála jobb ellenféllel nemrég, de ezeknél a nyamvadtaknál elterjedt, hogy nem ontják fölöslegesen egymás vérért. Kezén nem láthatod van-e hasonló forradás nyoma, mivel eltakarja előled finom bőrkesztyűje.

3.4.5. Neridar Casnen

Fejvadász – Eren

A barnásszőke hajú fiú alig tölthette be 18. életévét. Élete eddigi részét valószínűleg nem gondos szülők nevelésében tölthette el. Ezt látszik alátámasztani ravasz-káisan csillogó kék szeme is. Az úton jobb lesz vigyázni értékeidre – gondolod magadban –, habár valószínűnek tartod, hogy nem mer majd egyik utas kabinjából sem ellopni értékeset, mivel azt vizsgálat követné. Itt pedig igazán nincs hova elrejtőznie. Habár látszólag nála sincs fegyver, gyanítod, hogy rejteget egy kis tőr valahol magánál, minden eshetőségre készen. Arra inkább nem is gondolsz, milyen mérget kenhetett rá ez a suhanc. Ha kenyértörésre kerül a sor, neki csak egy gyors szúrásra lehet esélye. Kopottas, durva anyagból szőtt szürke köpenye mindenesetre alkalmas egy kisebb fegyver elrejtésére.

3.4.6. Senton Ganser

Vadász – Városállamok

Markáns arcú, hegyes orra miatt kissé ellenszenves férfi. Fekete haja rövidre van nyírva. Vastag zöld inget és

velúr bőr nadrágot visel magasszárú csizmája fölött. Valószínűleg valamilyen vadász, vagy hasonló. Az íjakkal biztosan jól bánt, de egy törrel, legfeljebb az állatokat képes megnyúzni. Fegyvert nem látsz nála, de íja biztosan a kabinjában pihen. Első ránézésre látod, hogy nem lenne ellenfeled. Azért nem állnál ki ellene egy íjászversenyre.

3.4.7. Marinel Anew

Varázslónő – Pyarron

A korlát mellett egy fiatal lány áll. Hosszú barna haját, amely erősen elüt halvány arcbőrétől, az erős szél kissé összekócolta. Ő az egyetlen, aki nem válik meg a hajón, fegyvernek talán nem nevezhető botjától. A vele azonos magasságú bot művészi faragásai jó ízlésről tanúskodnak. Földet seprő sötétkék selyem szoknyát visel, fölötte rövid kabátot, ami alól néha előtűnik a bő fehér ing. Mintha csak megérezné, hogy figyelik, megfordul és egyenesen a szemedbe néz. Habár megpróbál szigorú arcot vágni, ennek teljesen ellentmond élénk, mogyoróbarna szeme. Piszte orrával és résnyire összeszorított ajkával igazán bájos, amikor ilyen arcot vág. Miután ő is alaposan végigmért, visszafordul a tenger felé. Ujján vékony, enyhén sárgás gyűrűt látsz. A fehérarany elég drága és csak alig néhány helyen ötvözik. Később észreveszed, a hegyiember milyen tisztelettel néz rá.

3.5. Cselekményvázlat

Két nap semmi. Feltéve, hogy a karaktereknek igényük van a szerepjátásra, és/vagy ismerkedni akarnak a többi utassal.

A fejedás észreveszi, hogy valaki figyel, este megöli, de az áldozat felkiált, így menekülnie kell. A tört otthagya. A kapitány magához veszi a tört. Másnap este a fejedás visszaszerzi és elrejt a raktárban. Elkezd kutatni, hogy melyik utas figyel, mivel a matröz csak megbízott lehetett.

Az egyik matröz megtalálja a tört, de a fejedás a közelben van és gyorsan elnémítja. A szerencsétlent berakja az egyik félig üres pálinkáshordóba, a tört pedig az egyik utas kabinjába. Vasárnap a matrözök piát kapnának, de az egyik eltűnt társukat találják meg.

Az utas megtalálja a tört, de nem szól senkinek, mert fél, hogy őt vádolnák, ezért a tengerbe dobja. Marinel látta, hogy az utas eltüntetett valamit és elmondja Leviannak is, akivel összebarátkozott. Másnap a hegyiember beavatja Marinelt a titkába és a segítségét kéri.

A fejedás rájön, hogy nem az utasok között kell keresnie és nehezen rájön, hogy a kormányos figyeltette,

akit a kapitány Toronban vett fel. Este ellopja a konyhából a hentesbárdot és másnap este beleállítja a kormányos hátába.

A kapitány teljesen meg van döbbenve és közli, hogy a három matrözből kettőt most vett fel Toronban. Összesen négy embert vett ott fel. Az egyik matröz valójában semmit sem tud, a másik egy toroni fejedász. Az a feladata, hogy egy északi kémet megöljön. A fejedász nem mond semmit.

A két matrözt folyton figyeli Marinel, Levian, vagy a Főnix, a fejedász nem tud hozzáférni, de a matröz is tehetetlen. A fejedász megnyeri magának a három embert hazudik nekik és most már ő is őrségbe kerül. Mikor neki kell figyelni a matrözt, mérgezett nyílvevőjű kézi nyílpuskával lelövi, elrejt a nyílpuskát, majd úgy csinál, mintha meglepődne. Nálam inkább az egyik JK nyílpuskáját használta, majd bedobta a tengerbe. Szegény JK utánna már kereshette. Viszont legalább őt vádolták...

Négyen arra a következtetésre jutnak, hogy a gyilkos vagy a lány, vagy a vadász, vagy valamelyik JK. Pláne, ha adott okot a gyanúra. A vadász nem kézi nyílpuskát használ, így kiesik. Ha a lány volt, akkor a ficsúr is vele volt, mivel sokat vannak együtt. A játékosok alibije és indítékai?

Megfigyelik a bárdot és a párt. A fejedász úgy intézi, hogy az elf lányt „véletlenül” leleplezi mindenki előtt. Ő és a bajvívó már régen tudja, hogy elf. A pár megkeresi a JK-t, akit ugyancsak figyelnek.

Valamelyikük megszerzi a nyílpuskát a fejedász kabinjából. Ideális esetben egy játékos beszélnek rá erre. Ez még nem egyértelmű bizonyíték, de a fejedászt kizárják.

Másnap elmondja a fejedász az igazat, mire hárman úgy döntenek, nem tesznek se érte, sem ellene. Abbahagyják a többi utas megfigyelését. Természetesen nem a teljes igazságot mondja el, a valódi klánját titokban tartja.

Ha ezek után sem tudják a gyilkos kilétét, akkor tegyél, amit jónak látsz. Kb. mire mindegyik toroni meghal valószínűleg úgy is szabadjára lehet engedni a játékos karaktereket. A fejedász semmi esetre nem fedi fel valódi kilétét, kivéve, ha megtámadják és nincs más menekvése.

3.6. Tapasztalatok, ismertség

Szerepjáték	100 Tp
Fejedász leleplezése	+50 Tp
Fejedász legyőzése	+25 Tp
További nyomozás	+25 Tp
Minden meghalt NJK	-25 Tp
Összesen	200 Tp

4. fejezet

Romok Caedon mellett

Ez az előző modul folytatása, de önállóan is elmesélhető. Új karakter bemesélésére is alkalmas, ha a körülmények is megfelelőek. Ez a modul kevésbé épül a karakterekre, de azt inkább te magad dönts el, hogy a játékosaid milyen módon oldanák meg a problémát. Én általában alkalmazkodni szoktam a játékosok ötleteihez, ha azok elég ötletesek és estleg még jól is igazodik a jellemükhöz.

4.1. Karakterleírások

4.1.1. Armatio Delavick

Bajvívó – Shadon

Vékony, fiatal, közepmagas, láthatóan életvidám férfi. Gondosan ápolt fekete haja és rövid szakállá mintegy „keretbe” foglalja arcát. Mélykék szemeiben vidámság csillog. Sötétkék, majdnem fekete selyeminget és velúr bőrnadrágot visel, hozzá sötétbarna lovaglósizmát. Meglehetősen hangos férfi, nem az a fajta aki csak csendben iszogat. A többi vendégen finoman ércelődik, úgy hogy azoknak azért ne legyen okuk megsértődni. Eme tevékenysége alól a széplányok persze kivételek, őket inkább alaposan megcsodálja, majd húz egy nagyot a kupájából.

Mint minden bajvívó, ő is szívesen párbajozik és minden esetben megtartja a szavát. A társait semmi esetre sem hagyja cserben. A haláltól nem igazán fél, többre értékeli a dicső halált, mint a hazug életet. Egy vérbeli nemes nem igazán kedveli meg az ércelődései miatt. Egy bárdfélének pedig komoly vetélytárs lehet.

4.1.2. Denow Allenar

Alborne-pap – Haonwell

A mellette ülő szőke hajú fiatalember igazi vetélytársa mind a széplányoknál, mind az ivászatban, zenélésben és költészetben pedig valószínűleg túl is tesz rajta, ha hinni lehet a nyakában lógó alborne szimbólumnak. Korát tekintve ő is huszon-egynéhány éves le-

het és testalkatban is hasonló. Némi sárga hímzéssel díszített méregzöld inget visel, hozzá fekete nadrágot és széles bőrvet.

4.1.3. Silines Anesor

Tolvajlány – Ilanor

Fiatall 20 év körüli lány egyszínű, fekete, nem túl bő ruhában. Az asztalok között szinte hangtalanul és mondhatni macskaüggyességgel halad el, majd megáll egy négy főből álló társaság asztalánál. Vörös, vállközépnél valamivel tovább érő haját befonva viseli. Övébe két apró tör van tűzve, melyek dobásában is valószínűleg van némi jártassága. Arcát elég egyedivé teszi zöld szeme – valószínűleg kyr hagyaték – és enyhén pisze orra. Világos bőrszíne eléggé elüt a fekete ruhától, de ez határozottan jól áll neki. Könnyed, légies mozgása és óvatos, minden apróságra felügyelő szemei valamiféle szerencsevadászra vallanak.

A legegyszerűbb elcsábítani. Habár a valós életben könnyen felismeri a csalókat és szélhámosokat – lévén maga is az – a szerelemben kevésbé járatos. Amúgy kifejezetten kedves lány – és szép is, ha a kalandozó jobban megismeri nehezebbre esik majd neki becsapni.

4.1.4. Merish Vailarn

Tűzvarázsló – Doran

Vékony, mondhatni szikár alkatú magas férfi, éles és általában szigorú arcvonásokkal. Láthatóan büszke a hivatására bármi legyen is az. Szürke nadrágot és fehér szövetinget visel, széles, vörös színű selyem övéről egy díszes tör lóg le. Szőkésbarna hajával és szürke szemével nem hagy maradandó emléket az emberek emlékezetében, legalább annyira múltó emlék, mint egy jól képzett toroni fejedelmé, csak őt valószínűleg ez inkább bosszantja. Korát tekintve már jócskán középkorban jár.

Miután a dorani varázslóiskolából „kivágták”, nem volt hajlandó belenyugodni, hogy nem tartották alkalmasnak varázslónak. Addig kutatott, míg talált egy magányos mestert, aki kitanította a tűzmágiára és elindí-

totta a Fény Ösvényén. A tudására felettébb büszke. Habár a veszélyekkel tisztában van, varázslónak állítja magát. Kifejezetten imádja a régiségeket és szenvedélyesen kutatja a kyr múlt nyomait.

4.1.5. Deramon Ferienar

Lovag – Dwoon

Nagydarab, vállas, ám alacsony középkorú férfi. Habár valószínűleg immár nincs ereje teljében elég izmosnak látszik. Meglehetősen lomha mozgású, de ha egyszer valakit megüt, annak nem lenné a bőrében. Arca nagy részét eltakarja bozontos szakálla. Bizonyára valamelyik rend lovagja lehet, mivel még most is magán tartja mellvértjét. Az embereket eléggé lebecsülően méri végig fekete szemével, ez alól az egyetlen feltűnő kivétel, a mellette ülő szikár férfi, akire tisztelettel, sőt néha csodálattal néz.

Meglehetősen dölyfös, szófukar férfi, ám ha kellő mennyiségű alkohol van benne megered a nyelve. Persze egy másik nemes nem igazán fogja addig eltűrni a sértéseit és fölényességét.

4.1.6. Hellar Rovie

Szerzetes – Pyarron

Szürke, durva len anyagból készült kámzsás alak. Szikár arcára árnyékot vet a köpeny csuklyája. Viszonylag vékony testalkatú 35-40 éves férfi. Fegyver nem igazán látható nála, de nem is feltételezed róla, hogy valami fényesen tudna bánni vele. Világoskék szeme és finom vonásai „kissé” ápolatlan külseje ellenére is bizalmat keltenek az emberben iránta. Persze a látszat sokszor előfordul, hogy becsapja az embert. Egészen rövidre nyírt körbe egyforma fekete haja csak a csukja hátrahajtása után vált láthatóvá.

Egy fiatal lányon, aki súlyosan megsérült, megpróbált segíteni. Minden erőfeszítése dacára nem sikerült neki, viszont a lány a halála előtt megmondta neki a titok egy részét. Szívesen hajlandó megosztani mással is, csak kérdezzék meg tőle. Persze, azért a társaságát megválogatja.

4.2. Mellékszereplők

4.2.1. G'nadrall

„Nemes” Ork boszorkánymester – Toron

Tisztaságára feltűnően, már-már túl igényes nagydarab udvari ork. Ruhája kissé ellenszenves benyomást kelt, ha ezt tompa orra, zöldessárga szeme és szőrös nyaka nem tette volna meg. Magassága közel két méter és izomzata is eléggé megdöbbentő.

A karakter csak egyszer találkozik vele, amikor is elmondja amit eddig ő tud és hogy nemsokára újra beszélni fog az információforrásával. Ezután már csak holtan látják viszont. Ami a holttesten feltűnő lehet, hogy a bal alkarját eltörték.

4.2.2. Rovall

Toroni nemes

Magas, tejfehér hajú, zöld szemű férfi. Származását le sem tagadhatná. Arannyal bőségesen díszített homlokpántja egyértelműen mutatja, hogy az uralkodó osztály jeles tagja. Kissé horgas orra ravaszkássá teszi arcát. Díszes, toroni stílust követő nemesi ruházatán nem sok egyedi vonás fedezhető fel. Színarany, művészien díszített pecsétgyűrűje a kövel befelé van fordítva.

4.2.3. Vanessa

Boszorkány

Fiatal, huszon-egynéhány éves lány, finom, ám erőt és magabiztosságot sugárzó arcvonásokkal. Viszonylag rövid fekete haja igen jól áll, mélykék szeméhez és finom metszésű orrához, annak ellenére hogy a tengeről érkező reggeli szellő kicsit összekócolta. Egyszínű fekete karnélküli bő selyem ruhát visel, melyen valamelyest átdereng rendkívüli szépségű alakja. Fülében apró arany fülbevaló, amely egy madarat ábrázol. A jobb felkarján apró, ám művészi szépségű tetoválás látható, melynek rajzolatait nem igazán tudod felismerni. A hangja lágy, ám mégis ugyanazt a magabiztosságot és erőt sugárzó.

4.2.4. Rennar

Vadász

Harmincas éveikhez közelítő fekete hajú férfi vadász-nadrágban és vörös díszítésű zöld ingben. Magas szárú lovaglócsizmája kiválóan alkalmas valamilyen kisebb fegyver elrejtésére. Horgas orra és éles lapokkal határolt arca déli származásra utalnak. Sötétbarna vállig érő sűrű haja és ugyanolyan színű szeme ennek ellenére szimpatikusá teszi. Mindenesetre arca markánsságához és egyediségéhez északon nem férhet sok kétség.

4.2.5. Viavell

Ereni nemes

Éles vonású, magas homlokú, töretlen nemesség hatású keltő finom, elegáns megjelenésű idősebb korú férfi. Koromfekete, vékonyszálú, selyemfényű sűrű haja viszonylag rövidre van vágva. Ruházata, habár kissé maradi igyekszik követni az erv divatot. Ujján pecsétgyűrű, de nem lehet látni mi van belegravírozva. Valószínűleg egy északi középnemesi család ura lehet.

4.2.6. Ragnell

Gorviki „menekült”

Éles, markáns férfi, jobb arcán forradás nyoma. Bőre sötétkeol árnyalata eléggé szembetűnő, ugyanúgy mint társaié. Sötétzöld inget és bő kék vászonnadrágot hord. Arca nagy részét eltakarja rövid, ám annál sűrűbb szakálla. Fekete haja meglehetősen rövidre van vágva. A feleségével – feltehetően a felesége – együtt vannak a fogadóban. Az asszony körülbelül vele egyidős, harminc-jónéhány éves. Habár határozottan csinos, a szemében már szarkalábak látszanak, amelyek – állítólag – az akaratosság legegységelműbb jelei. Idősebb kora ellenére tüzesnek, érzelmeiben lángolóknak tűnik, mint egy spanyol nő.

4.2.7. Testőrök

Fejvadászok – Gorviki

A másik két férfi viszonylag fiatalabb, maximum 25 éves. Közel egykorúnak látszanak, de biztosan nem testvérek. Sötétkeol bőrük és éles arcvonásaik egyértelművé teszik, hogy melyik társasághoz tartoznak. Horgas orruk, sötét fekete szemük és éjkék ruházatuk kissé ellenszenvenné teszi őket. Széles bőrövikbe átlagosnál hosszabb tőr van tűzve.

4.2.8. Zsoldosok

Hat újasz, két harcok

Fekete ruhás toroni férfiak. A kardosok minden bizonnyal jól bánnak a fejvadászoknál elterjedt Lagoss és Pugoss fegyverpárossal, de a hat lövésre készen álló nyílpuskájú férfinak köszönhetően ezeket nem lesz szükséges használniuk, bármint alakul is a közeljövő a ti részetekre.

4.3. Cselekményvázlat

Egy toroni nemes megbízza a fejvadászt, hogy találjon meg egy értékes tárgyat. Egy udvari orkot keressen meg egy caedoni fogadóban.

Eközben a bárd megszáll, teljesen véletlenül ebben a fogadóban.

Egy érthetetlen haláleset kavarta fel Ceadont: egy fiatal lányt megöltek a nyílt utcán éjszaka. Ha nagyon érdeklő a karaktert, megtudhatja a következőket:

- A bal karját eltörték, szándékosan és nem harc közben.
- A fülében egy madarat ábrázoló arany fülbevaló volt.
- Feltűnően csinos is volt.

Egy fiatal lány felkeresi a bárdot és megbízza egy érdekes munkával: találja meg a tárgyat. Ha már tudja a karakter, vagy nagyon faggatózik elárulja, hogy egy társuk már meghalt az eset kapcsán. Elárulja kik tudhatnak a tárgyról valamit: a lovag és a tűzvarázsló. Valamint elárulja a maga kis részinformációját: Egy földalatti teremben található a tárgy.

A toroni megérkezik Caedonba. Találkozik a nemes orkkal, aki megmondja, hogy ki tudhat még valamit az ügyről: a bajvívó, a tolvaj vagy a pap. Ő is elmondja a maga kis titkát: a helyre csak mágiával lehet bejutni. Ezután este elmegy az informátorához. Ha követni akarják, akkor kiszúrja és lerázza a karaktert. Nekik sem kell túl sokat tudniuk, mert aztán még elteszi ez a rasszista láb alól.

Úgy látszik újabban megromlott a közbiztonság Caedonban. Valami fajgyűlölő megölt egy nemesített orkot az éjszaka. Azért a körülményei emlékeztetnek az előző esetre, ami egy kissé furcsa. A városi őrség egyelőre tehetetlen, nem talál kapcsolatot egy gyönyörű ifjú lány és egy büdös ork között.

Mindenkinek megvan a maga kis információszi-lánkja:

- A lovag alkoholos állapotban elárulja, hogy a tárgy, mivel szoros kapcsolatban van a kyr őskel, csak egy kyr vérű ember érintheti meg, különben valami csapda lép működésbe.
- Ha hoznak neki valami értékes kyr kori régiséget – ilyet mondjuk a romoknál lehet találni – akkor a tűzvarázsló elmondja, hogy valami poros ősrégi foliánsban talált egy kyr nyelvű szöveget, miszerint a bejutáshoz egy kyr mondatot kell idézni. Természetesen a szöveget fel is jegyezte magának. Ha valaki megérti: „Táruj, s bontogasd szárnyaid az éj leple alatt, mi várunk rád, úrnő!”.
- A szerzetes megtudta a lánytól, hogy a várostól nyugatra az Abaszisz felé vezető úton fél napi járóföldre az erdőben kell keresgélni.
- A tolvaj lány valakitől ellopott egy térképet, ami megmutatja az utat a romokhoz. Természetesen nem mutatja meg, de ha nem figyel, akkor könnyen meg lehet találni és lemásolni.
- A bajvívó, miután legyőzték párbajban, elárulja, hogy két magas kőoszlopot kell keresni, amelyeken felfedezhető morgena szimbóluma és egy apró madár. Az oszlopok közül sok a kyr mágiának köszönhetően még mindig áll.
- A pap tudja, hogy aki megérinti ezt az átkos tárgyat, arra magától Morgenától származó átok száll, amelyet sehogyan nem lehet eltávolítani. Ezt viszont hangoztatja társainak is, persze

csak négyszemközt. A karaktereket is megpróbálja meggyőzni, ha megkérdezik a véleményét.

Ezek után a tárgyat elég könnyű megszerezni. A két oszlop között kimondva a megfelelő szavakat, egy sötét terembe kerülnek, ahol megtalálják a könyvet és egy patinás nyakláncot Morgena szimbólumával.

Kifelé egy pentagramma vezet. Kijutva azonban egy kisebb csapat deríti éppen fel a terepet, akik a váratlan megjelenésükre azonnal reagálnak. Hat rájuk szegezett nyílpuska mellett nincs más lehetőségük, mint átadni a könyvet. Nem valószínű, hogy utána tudnak járni, de a toroniak Rovall emberi voltak. Persze ezt könnyen feltelezhetik.

A jutalmuk? A Morgena szimbólum, melynek eszmei értéke jóval több, mint pénzbeli és a rengeteg tapasztalat.

4.4. Tapasztalatok, ismertség

Szerepjáték	100 Tp
Nyomozás a holtak után	+15 Tp
Minden új részinformáció	+10 Tp
Tárgy megszerzése	+25 Tp
Minden meghalt NJK	-10 Tp
Boszorkány halála	-25 Tp
<hr/> Összesen	<hr/> 200 Tp

5. fejezet

Bosszú

Ez ismét a toroni karakterek életútjátékának a folytatása. Mondjuk nem igazán a karaktereknek íródott, sokkal inkább ellenük. Igaz ez kétélű fegyver, mert ha minden szerepjátékosi képességed ellenére rájöttek a csalásra, akkor kénytelen leszel rögtönözni. Néhány nem játékos karaktert nem árt, ha már ismernek az előző kalandból. A játék végén vagy amikor rájönnek őket fel is írhatják az ellenségeik közé.

5.1. A terv

Rovall, e valóban elég ravasz toroni femor mindig szerette ellenfeleit úgy félreállítani az útjából, hogy azok látszólag még hálával is tartoztak neki. Most éppen egy Feliteas nevű másik nemessel gyűlt meg a baja, aki – bár rangban nincs előrébb nála – jó kapcsolatai révén mégiscsak befolyásosabb. Feliteas egyik legmegbízhatóbb emberét küldte el Caedonba, egy kiválóan képzett, hűséges fejdáaszt. A feladata, hogy egy gazdag kereskedőt, aki egy hét múlva fog a városba érkezni, nyomtalanul eltüntessen. A kereskedő abbitacélt csempész abszisztából, a kobraák segítségével. Rovall két héttel ezelőtt üzletet kötött a kereskedővel, miszerint az egész abbitacél szállítmány immár az ő tulajdona. Ez a pimasz Feliteas pedig úgy állította be az ügyet, mintha nagy szolgálatot tenne a hatalmasoknak, miközben elveszi előle az árut. Remek kémszolgálat révén bizonyára tudja, hogy az abbitacél szállítmány nem hivatalosan már Rovall tulajdona. Nyíltan nem léphetett fel Feliteas ellen, mivel az gyakorlatilag árulásnak minősülne a birodalommal szemben. Amennyiben elteszi a fejdáaszt láb alól, esetleg a nyomára bukkannak, ám még mindig ez az egyetlen járható út. Ha tiszta akar az ügyben maradni, olyan embereket kell találnia a feladathoz, akik maguk sem tudják küldetésük valódi célját, eredményét és lehetőség szerint nem hozzák vele ilyen formán kapcsolatba az ügyet. Emberei, akiket a könyv megszerzése miatt küldött a városba, még mindig ott vannak, így a futárral, aki elhozta neki a könyvet, azonnal küldött egy üzenetet az új parancsokkal és egy erszény aranyat. Nem-

sokára visszaérkezett a futár roppant kedvező hírekkel: A két toroni, akik az előző ügyében kellemtlenkedtek neki, kiválóan tudnák teljesíteni a küldetést. Ebben egy büszkeségben sértett, bosszúszomjas lány is segítségükre lehet. A lány fizetség gyanánt a könyvet kéri tőle, amibe nyugodtan belemehet, hiszen nem köteles megtartani a szavát. Jobb is, ha nem beszélhet később a lány semmit. Az embereinek kiadta a feladat elkezdéséhez a szükséges parancsokat, most pedig boldogan várja Feliteas kétségbeesését. A megfelelő pillanatban majd felajánlja neki az emberei segítségét „baráti” áron. Persze ők nem hajlandók a fejdáasz feladatát elvégezni, de majd mindent megtesznek azért, hogy biztonságban legyen. A terv valóban zseniális, több legyet üt egy csapásra:

- Az udvar és a nemes hálás lesz neki, mivel ő mindent megtett a feladat sikerének érdekében.
- A két toronit, akik beleköptek a levesébe eltüntetési hosszú időre vagy véglegesen.
- Megszerzi az abbitacélt és Feliteas fizet a zsoldosainak a jó munkáért.
- Megszabadul egy túlon túl okos lánytól, aki tudja, hogy nála van a könyv.
- A legfontosabb, hogy a gyanú halvány árnyéka sem terelődik majd rá.

5.2. Csalásra utaló nyomok

- A toroni femor nyomtalanul eltűnt és semmi rá vonatkozó információ nem lelhető fel.
- A futár nem tolvaj, hanem egy jól képzett fejdáasz. Miért?
- A futár túlon túl fontosnak tartja a küldetését. Kissé fura, ha csak magánakcióról van szó.
- Rovall emberei belekeverednek az ügybe.

- A halott íjász nem Rovall embere. Csak akkor mondd nekik, ha külön rákérdeznek és előtte valamennyire megjegyezték az ellenfeleket.
- A szobát átkutató férfi szintén nem tartozik Rovall csapatába. Ráadásul eléggé meglepődik a karakterek váratlan átoogatásán.
- Az utolsó levél után egyértelműen kiderül a dolog.

5.3. Karakterleírások

5.3.1. Siorac (Renegát)

Fejvadász – Eren

Magas, szikár alkatú férfi. Haja és szeme egyformán sötét fekete, ráadásul az éjszakai feladathoz szintén fekete ruhát talált a legmegfelelőbb öltözéknek. Egyértelműen látszik meglepődése, amikor rányitják az ajtót, de csak éppen egy rövid pillanatig. A következő másodpercben már kezében is van két – bizonyára borotvaéles – tőre, ami láthatólag az egyetlen nála lévő el nem rejtett fegyver. A karakterek egyetlen alkalommal találkoznak vele, akkor sem biztos, hogy felismerik. Mindenesetre jobb, ha nem várják meg a kivégzőosztagot. Sil felvilágosítja őket, így van lehetőségük a menekülésre. Persze nem tudnak összecsomagolni hozzá.

5.3.2. Futár

Fejvadász – Toron

Vörös haj, szürkés-kék szem, nyegle mozgás. Igazán nem látszik valami veszélyes alaknak. Valószínűleg azért használják ezt a kölyköt futárnak, mert senki nem gyanakodna egy vézna, esetlen és gyenge kikötői csóróra, mint fontos levelek közvetítőjére. Az ilyen kölykök bármilyen feladatot hajlandóak elvégezni néhány réz vagy ezüstpénzért. Aztán, ha már nincs munka számukra a kikötőben, potyautasként elhajóznak valamely másik kikötővárosba. Minden külsőség ellenére ő mégiscsak egy kőkemény fejvadász, aki elég jól tudja álcázni magát. Ez majd bizonyára meglepi a karaktereket, amit igyekszik is kihasználni.

5.3.3. Femort játszó férfi

Tolvaj – Erigow

Tejfehér haj, szigorú zöld szemek, magas homlok. Tipikus toroni nemes, sötétkék inkognóban, minden egyértelmű ismertetőjel nélkül. Hangja mély, ércesen csengő. Beszédstílusa alapján nem Shulurból származhat, hanem inkább valamely kisebb városból. Egyszerűen felbérelték erre a feledatra. Mivel van némi színészi tehetsége, tapasztalata és toroni ismerete, nem tudják

a karakterek a beszélgetés során lebuktatni. Hiába nyomoznak utána, semmit nem tudnak meg egészen addig, amíg egyértelműen rá nem jönnek a csalásra. Ha tudod, hogy a karaktereknek gyanús lesz az eltűnése, próbáld meg magyarázatot adni rá. Vagy utólag, ha kezd gyanússá válni számukra a dolog, akár az is kiderülhet, hogy meggyilkolták. A városi őrségnél mindig is voltak korrump emberek.

5.3.4. Császári testőrkapitány

Harcos – Toron

Magas, szikár szürke szemű férfi. Arcvonásai toroni származásra utalnak, hollófekete haja ellenére. Ruházata nem látszik az út porától az eredetinel is szürkébb, hátrahajtott csuklyájú utazóköpeny alatt. A férfi poros köpönyege és elég jól leplezett, de azért észrevehető fáradtsága arra enged következtetni, hogy talán több órai lovaglás van mögötte. A karakterek csak véletlenül találkoznak vele. Pontosán emiatt az ügy miatt van itt, de nem köti senkinek sem az órára. Amennyiben a karakterek beszélni próbálnak vele, ő nem kíváncsi rájuk. Akármilyen rangban vannak is, hiszen ő személyesen a császár megbízottja. Annak ellenére, hogy pieter kasztú, nem köteles kötni magát az etiketthez. Azt hiszem, a tulajdonságait teljesen fölösleges leírni, ha a karakterek összetűzésbe kerülnek egy 12–15. szintű ellenféllel, akkor nekik úgy is minden mindegy. Remélhetőleg elég meggyőzőerő lesz ez a karaktereknek a „felszívódásra” a modul végén.

5.4. Mellékszereplők

5.4.1. Rovall zsoldosai

Hat íjász, két harcos

Lásd: Romok Caedon mellett a 4.2.8. részben a 18. oldalon.

5.4.2. Őr

Fejvadász – Toron

Magas, szikár alkatú férfi. Ruházata társaiéhoz hasonlóan fekete. Oldalán ott a két toroni penge, amely akár mestersége címere is lehetne.

5.4.3. Harcosok

Harcos – Abaszisz

A harchoz kissé talán már kiöregedett középkorú férfiak. Jobb kezükben elővont rövidkard, amelyhez a bal kézben egy kis kerek pajzs társul. Szegecsekkel alaposan kidekorált bőrvértjük fölött kék köpenyt viselnek. Nem igazán jó harcosok, még a vezetőjük sem érte el az első tapasztalati szintet. Azért a városi őrség katonáinál

jobban harcolnak és nem egykönnyen ijednek meg. Nem szívesen harcolnak valódi kalandozók ellen, de nem tud-

ják a feledat elvállalásakor, hogy ellenük kell harcolniuk.



5.1. ábra. Térkép

5.5. Helyszínleírások

Lásd az 5.1. ábrát a 22. oldalon.

5.5.1. Kalóztanya

Lelakott, piszkos és füstös kikötői kocsmá. Az ilyen helyeken tölti szabadidejét a kikötő színe-java, köztük bizonyára jó néhány „keményfiú”. Az egyetlen utcára néző ablak ki van törve. A ház mellett álló két melléképület fából épült.

5.5.2. Főhadiszállás

Lerobbant, látszólag elhagyott ház, az ablaknyílások többsége bedeszkázva. Ha valaki a kobrák fészékét keresi, vagy egy fejedelemség törzshelyét, bizonyára pont ilyen épület után kutat – csak hát túl sok pont ilyen lakatlan ház van a városban. Mindenesetre az már biztos, hogy ezt itt a toroniak használatba vették.

5.6. Cselekményvázlat

A lány felbérel egy zöld szemű férfit, hogy némi maszkírozás után játssza el a Toroni Femor szerepét. Ő a csapat segítségét kéri egy ügy megoldásához. Egy reneget fejedelemséget kell megtalálniuk. Ehhez egy érdekes mesét is kitaláltak: A fickó a nemes „szolgája” volt, akiben úgy látszik már túlságosan is megbízott. Mikor elküldte

egyedül egy nagyon fontos személyes üggyel kapcsolatban a városállamokba, kihasználva a lehetőséget, egyszerűen eltűnt és az információval elkezdte zsarolni.

Ha nagyon kutatnak a nemes után, akkor minden nyom nélkül eltűnt. Ő kiszállt a képből.

Megfelelő alvilági kapcsolatokkal, vagy a kikötői kricsmikben érdeklődve megtudhatják, hogy a leveleket egy pitiáner tolvaj szokta elhozni tőle és az első shulurba tartó hajón elrejtí. Bizonyára van shulurban egy társa, aki innen továbbítja a levelet. A tolvajt elég sűrűn látják a Kalóztanya nevezetű ivóban. Esetleg személyleírást is adnak róla. Az információ mennyisége és pontossága csak attól függ, hogy mennyi alkoholt fizettek az illetőnek vagy vagy mennyi pénzt adtak neki.

Most két választásuk van: Az első Caedont elhagyó hajón – amely a Synthia – lesnek a tolvajra, vagy megpróbálják törzshelyén elcsípni. A hajó átkutatása során biztosan nem találnak levelet.

1. Synthia: Minden lehetséges körülményt kihasználva megpróbál menekülni. Például a kikötői csőcseléket is ráuszíthatja a kalandozókra, ha vannak a környéken. Ez komoly probléma lehet, mert ötven dühös matróz, még a legkeményebb harcost is agyon tudja verni. Amennyiben erre nincs lehetősége, harcba száll velük. Harcmórával bizonyára meglepetést okoz a kalandozóknak és ezt igyekszik is kihasználni. Minden aljas harci trükköt bevet, ha ezáltal előnyhöz juthat. Célja a menekülés, nem a karakterek megölése.

2. Kalóztanya: Törzshelyén barátai is vannak, így a

karakterek biztosan nem maradnak ki egy kocsmái verekedésből, ha valamit akarnak tőle. Amíg a törzsvendégek verekednek, ő igyekszik eltűnni.

Miután sikerült elkapni, elmondja amit tud, persze nem a valóságot. Egy erre a célra előkészített csapdába irányítja őket. A csapda felé tartva megkapják Sil első levelét. A levelek a 23. oldalon találhatóak. Persze a megfelelő színpadias körülmények között.

Remélhetőleg elgondolkodtak a levél tartalmán és nem éri őket kezükkel a támadás. Egy sötét utcában négy harcos támad rájuk, kettő szemből, kettő hátulról. A támadás előtt két íjász a mellettük lévő ház tetejéről egy-egy lövést ad le, ők valódi fejedelmek. A támadók elég gyenge harcosok és nem is valami bátrak.

Úgy dönt a „renegát”, hogy veszélyesek ezek az emberek, tehát meg kell őket öletni. Még jobb lenne számára az a lehetőség, ha elfogná őket és kivallatná. Ehhez persze az ő két fejedelmén kívül több harcosra is szüksége lesz. Szerencséjére (?) Rovall emberei hazaszeretettel viszonylag olcsón hajlandók segíteni neki. Tíz jól képzett toroni fejedelmé bizonyára képes elbánni velük, akik közül nyolc Rovall és kettő renegát. Megérkezik a császári küldött a fogadóba, de semmit sem tud az eseményekről.

Valamilyen elhagyott helyen meglepetésszerűen rájuk rontanak. Mivel alaposan előkészítették a támadást jól elhelyezett íjásokkal valószínűleg nem lesz más lehetőségük, mint megadni magukat. Ellenkező esetben a nyílak 7. szintű altatóval vannak kezelve, a fejedelmek pedig mindenképpen élve akarják elfogni őket. Ha nem igazán megy, akkor azért a halálukkal is megelégednek.

Egy elhagyott, viszonylag jól védhető épületbe kísérik esetleg viszik őket. Persze a fegyvereiket előtte elveszik. A kétszintes épület egy szűk sikátorban áll, valószínűleg több kijárata is van. Egy felső emeleti teljesen üres szobába kísérik, majd egyetlen harcos felügyelete alatt hagyják őket. Kezüket összekötözik.

Az íjászt a nyitott ablakon keresztül hátba lövik, minden bizonnyal mérgezett nyílvezzel. Mellékelve megkapják Sil második levelét. A hátsó ajtó felé valóban nem állja senki az útjukat, csak három leütött őrt találnak.

Visszatérve a szállásukra, valaki nem sok híján végzett a szobájuk átkutatásával. Amennyiben a karakterek szemmel láthatóan vettek magukhoz fegyvert, inkább a menekülés mellett dönt. Ellenkező esetben inkább megtámadja őket. Ha még a köteleiket sem vágják el, akkor csak leüti őket.

Ilyen felfordulásban bizonyára nem tűnik fel nekik, hogy valaki más is járt a szobájukban. Mindenesetre Sil harmadik levelét, ha rendet akarnak rakni, vagy keresnek valamit megtalálják. Persze lehet, hogy addigra már késő. Az egyik hatalom italába némi nyugtatót kevertek. 10. szintű, hatása némi szédülés.

Amikor a kutakodó menekülni próbál az ablakon keresztül egy nyílvezzel kap a gyomrába. Ebbe nem hal bele azonnal, így még ki tud nyögni néhány szót. Utoljára még azt mondja: „árulás”. Csatolva megkapják Sil utolsó levelét.

Minél előbb elpucolnak, annál jobb. Két perc múlva feltűnnek Rovall fejedelméi futva, a sötét utca végén. Persze nem biztos, hogy ők azok, de avatott szem felismeri a hold fényében csillanó acélban a Pugoss és Lagoss fegyverpárost. Mivel azóta a Toronból érkezett fejedelmek találkoztak velük, legalább tizenöten vannak.

5.7. Levelek

1. levél:

Ne ölesd meg magad, mert én akarlak megölni!

Egy rosszakaró.

2. levél:

Tűnj onnan amíg teheted! Válaszd a hátsó ajtót, ott nincs senki.

Akármit gondolsz, ezt nem az őrangyalod írta.

3. levél:

Legközelebb nézd meg, amit megiszol. Igazán nem nagy dolog megölni téged, de számomra így is édes a bosszú. Ha ezt el tudod olvasni akkor húzod még egy darabig, úgy hogy véss az eszedbe minden szót, amíg még élsz, te méregkeverő. Nyugodj békében, én megbocsátok.

Remélem tudod ki vagyok.

4. levél:

Kösz a munkát fiúk. Fizetséget azért ne várjatok. A fickóval kár foglalkozni, jófajta toroni mérget kentem a nyílra. Amúgy ki is használ ki kit. Elég könnyű volt egy szélhámossal átverni titeket. Ez hát a toroni hierarchia és szolgálalkúság? Íme Toron egy hű boszorkánymestere, hogy is fordul hazája ellen.

U.i.: Mivel te meghagytad az életemet, ezt most viszonzom neked: Tűnj el onnan sürgősen! Még lehet, hogy találkozunk az életben, de csak hasonló körülmények között.

Sil

5.8. Tapasztalatok, ismertség

Szerepjáték	100 Tp
Csalás felfedezése	100 Tp
Nyomozás	+25 Tp
Harc	+25 Tp
Sikeres átverésük	+50 Tp
<hr/> Összesen	<hr/> 250 Tp

6. fejezet

Cerin Laimar

Ez ismét a toroni karakterek életútjátékának a folytatása. Ezúttal a megszokottnál talán kicsit harciasabb. Lehet, hogy kezdek kijönni a gyakorlatból? Az egyetlen lehetséges probléma a modullal, hogy az NJK-k jó kijátásza esetén a feladat sikeres teljesítésére igen csekély az esélyük. Persze az nem baj, ha kissé megizzadnak... A következő rész ígérem, tényleg valami nyomozgatás lesz.

6.1. Prológus

Cerin Laimar, habár nem birtokol hatalmas földterületeket, várakat és vagyonokat, mégis fontos ember Ottlokir birodalmában, hiszen sok titkos információ áramlik át rajta. Ennek köszönhető az is, hogy régóta kémeik követik mindenhová és minden lépését figyelik. Az utóbbi időben néhány pyarroni odáig merészkedett, hogy megpróbálta rávenni, hogy árulja el hazáját. Ezt Abaszisz kémei is megtudták valahonnan és a felsőbb körök úgy döntöttek, teljes titokban végezni kell az árulóval. A fejedelmek valamilyen rejtélyes „csoda” folytán nem jártak sikerrel, de a kísérlet arra pont elég volt, hogy Laimar rájöjjön: számára csak egy választás maradt, ha nem akar sürgősen Darton ítélszéke elé kerülni. Azon sem csodálkozott volna, ha Pyarron kémei szándékosan kotyogtak el valamit, elvégre minden országban ismert a cselszövés és intrika fogalma. Pyarron természetesen tárt karokkal fogadta és védelmet ígért neki. Toron kémei eközben minden lépést alaposan figyeltek, de nem avatkoztak közbe. A sikertelen gyilkossági kísérlet és Laimar abasziszi távozása után a császár és a boszorkánymesterek úgy döntöttek, egy kisebb, néhány főből álló fejedelmcsapatot Laimar meggyilkolására küldenek. Ennél több energiát és pénzt nem ért volna meg rá pazarolni, ezt is csak azért tartották szükségesnek, mert Laimar Toronra is kiterjedt baráti kapcsolatai révén olyan információknak is esetlegesen birtokába juthatott, amelyek kitudódása kellemetlenül, habár nem veszélyesen érintené Toront.

6.2. Karakterleírások

6.2.1. Marinel Anew

Varázslónő – Pyarron

Az ajtón belépő lány mintha ismerős lenne számodra. A következő pillanatban egyből felismered, hiszen együtt utaztatok idáig a Synthián. Amint meglát egyértelműen látod rajta a mély megdöbbenés, majd egy pillanatra a félelem vagy határozatlanság jeleit is. Végül eldönti mi a teendő és immár újra határozottan cselekszik.

6.2.2. Roden Nedivar

Harcos – Syburr

A húszas éveinek vége felé járó férfi társaihoz hasonlóan sötétkék, majdnem fekete ruhába van öltözve. Habár semmiféle rangjelzés vagy kitüntetés nincs a ruháján, egyértelműen látszik, hogy ő a kis csapat parancsnoka. A harcot néhány könnyebb karcolással megúszta, ami azt látszik mutatni, hogy tehetséges ezen a téren. Rövidre nyírt barna hajával és hideg, acélosan kemény tekintetével igazi katona benyomását kelti, aki nem kérdez vissza és a parancsot könyörtelenül végrehajtja, bármi legyen is az.

6.2.3. Cerin Laimar

Nemes – Abaszisz

Ötvenes éveikhez közelítő, viszonylag alacsony, ám testes férfi. Őszesbe vegyülő haja a halántéka környékén eléggé kopaszodik. Ruházata egy elpuhult nemesére emlékeztet, ám ravasz arca, éles metszésű sasorra és élénk szeme ennek némileg ellentmond. Olyan embernek látszik, aki otthon érzi magát a cselszövés, hazugságok, intrikák és a bürokrácia útvesztőjében. Összességében semmiképpen nem tudod szimpatikusnak találni ezt a figurát. Azt is nehéz elképzelni, hogy egy ilyen ember bárkinek megérné a fáradságot, hogy megölje

vagy megvédje, hacsak nem tud valamilyen fontos információt. Kellemtlenül érzed magadon szűrős tekintetét, amellyel megpróbál átlátni rajtad és valószínűleg a gyöngéidet keresi.

Volt még néhány ember, akit nem dolgoztam ki, inkább csak lerögtönöztem:

- Amero Veenac – Varázsló (Lar-dor)
- Segian Ravoir – Harcos (Toron)

6.3. Mellékszereplők

6.3.1. Császári fejedelmek

Két rosszarcú figura fekete ruhába öltözve egy szűk sikátorban. Az embernek az ilyentől végigfut a hátán a hideg és feltétlenül a kardmarkolat közelében tartja a kezét, még ha nem is lehet biztos a szándékukban. Ezek szándékait azonban egyértelművé teszi a hüvelyből sikítva előcsusszanó keresztvas nélküli, a hold fényében hidegen csillanó penge. Hátratekintve két másik fegyveres zárja el a menekülés útját. Jól látszik övükön a csupasz dobótör. Végül az egyikőjük, valószínűleg a vezető, megszólal: „Már vártunk rád áruló, készülj a halálra. Érezd magad megtisztelve, hogy egy pietor küld személyesen Tharr színe elé.” Ezzel maró kígyóként szabadul el kezéből a kicsiny dobótör.

A többiek itt sem dolgoztam ki, de néhány dolog eszembe jutott, amit a rögtönzés közben belekevertem a modulba, azokat később leírom. . . Egyenlőre felsorolás szinten a ki nem dolgozott mellékszereplők:

- Pyarroni harcosok
- Cerin testőrei
- Ravior vadászai
- Abasziszi bérgyilkosok
- Fejedelmek
- Boszorkánymester

6.4. Cselekményvázlat

A karaktereket kimentik a pyarroniak a fejedelmek karmai közül. Persze csak tévedésből, mivel azt hiszik az ő kémeik azok. Ezután a főhadiszállásra kísérik őket, ahol aztán már kiderül a tévedés. Szerencséjükre egy régi ismerősük Marinel Anew is az épületben van, aki alkalmasnak ítéli meg őket a feladat elvégzésére. Persze ha akarják, választhatják a halált is. . .

A feladatuk egy bizonyos Cerin Laimar kísérete lesz Horan városába. Az út körülbelül egy hétig fog tartani.

Esetleges bérgyilkosoktól kell leginkább tartani. A karaván hajnalban indul, a kísérete rajtuk kívül még tíz harcos.

Egy nap eseménytelenül telik el. Addig legalább lesz lehetőségük megismerkedni a katonákkal.

Hajnalban beéri őket három toroni, két fejedelmester és egy boszorkánymester, de nem mennek a közelükbe, hanem észrevétlenül követik őket. Mivel az út mindkét oldalán sűrű erdő van ez elég könnyű feladat.

Későn estére egy sziklakanyontól nem messze érnek. Ezen átkelni már csak másnap reggel tudnak majd. Éjszaka a fejedelmesterek észrevétlenül elkapják az egyik őr, akinek a boszorkánymester egy húsmaszk varázslattal a helyére áll.

A táborban így észrevétlenül tud közlekedni és nyugodtan varázsolhat az egyik alvó őrre orgyilkosság varázslatot. Jó ideig fogja a fickó tervezgetni. Mivel nem tudott észrevétlenül hozni magával hatalom italát, ezért már csak 12 Mp-ja marad. Egy apró üvegcsében van még nála egy adag erős méreg, amit majd másnap akar a célpont ivóvizébe keverni.

Hajnalban egy abasziszi csapat támadja meg a tábor. Mivel nagyszámú túlerőben vannak a legcélszerűbb megoldás a kanyon felé menekülni, majd valahogy megakadályozni, hogy üldözőik átkeljenek a hídon. A támadók a toroniak jelenlétéről nem tudnak és pillanatok alatt le is leplezik a boszorkánymestert. Látványosan lefoszlik a bőre. Azt már nem lehet látni, hogy megölik-e. Mindenesetre megpróbál látványos varázslatokkal tiltakozni. . .

Amilyen gyorsan csak lehet, az abaszisziak átkelnek a hídon, amennyiben ez nagyon sokáig tartana, kétórnyi járóföldre van egy másik, keskenyebb híd. Ezt a JK is megtudhatják a csapat vezetőjétől, aki jól ismeri a környéket. Amennyiben erről most gondoskodnak, később nem lesz gondjuk az abaszisziakra, viszont sok időt veszítenek a toroniak javára.

A toroni fejedelmesterek már előző éjszaka a kanyon ezen oldalán rejtőztek el. Őket is kellemtlenül érinti a támadás és boszorkánymesterük elvesztése. Habár a védők is bizonyára megfogytak, még mindig nincs értelme egy frontális támadásnak. Jelentést tesznek, amiben erősítést kérnek és hogy tegyenek valamit az abasziszi zsoldosok ellen.

Követik a karavánt és lesnek az alkalmas pillanatra, hogy mikor van lehetőségük észrevétlenül elkapni valamelyik őr, majd a helyébe lépni.

Időközben Toronból Horanba érkezik egy boszorkánymester. Mikor útra készül indulni, összetalálkozik a városkapuban egy kalandorcsapattal, akiknek a toroni vezetőjét régebről ismeri. Ez az ember elég kapzsi ahhoz, hogy némi pénz reményében vadászatra induljon. Mivel a boszorkánymester nem kérte a segítségét, a saját szakállára követi.

A boszorkánymester beéri a karavánt és ha tud, ak-

kor csatlakozik a fejevadászokhoz. A toroniak – akik követték – azonnal a csapatra rontanak. A fejevadászok az esélyesebb oldalon fognak a küzdelemben beszállni, ez persze a helyzettől függ, mivel lehet hogy csak nézik. A harcosok vezetőjük eleste után valószínűleg visszavonulnak, de ez az erőviszonyoktól függ.

Estére elérkezik az idő, hogy az orgyilkossággal beoltott zsoldos ölni próbáljon. A helyzettől függően a legjobb módszerrel próbálkozik. Ez valószínűleg azt jelenti, hogy éjszaka a közelébe lopózik és megpróbálja leszúrni.

A boszorkánymester az egyik őrré egy sötétte gyálázás varázslatot alkalmaz, majd átad neki egy üvegben némi levegőben terjedő, erős mérget.

Az őr megpróbálja a célpont közelébe csempészni az anyagot, majd eltűnni. A varázslat hatása egy napig tart, ez alatt biztosan megpróbálkozik a dologgal. Ha nem tud a közelébe kerülni, akkor úgy helyezi el az üveget, hogy minél több őr belepusztuljon. . . Ez a lépés csak akkor következik be, ha az abaszisziakat megakadályozták a kanyonon való átjutásban.

Mivel másnap dél körül eléri Horan kapuját, délelőtt még mindenképpen megpróbálkoznak egy frontális

támadással. Ezt a boszorkánymester mindenképpen túléli.

Amennyiben az abasziszi csapat még mindig a nyomukban van, akkor az utolsó napon éri be őket és azonnal támad. Ebben az esetben a toroniak is beszállnak az ő oldalukon a küzdelemben, mivel nekik sincs több lehetőségük.

6.5. Tapasztalatok, ismertség

Szerepjáték	75 Tp
BM leleplezése	+25 Tp
Híd felégetése	+10 Tp
Másik híd elpusztítása	+15 Tp
Fejevadászok megölése	+35 Tp
Toroni kalandorok legyőzése	+25 Tp
Asztrálpenge használata	+25 Tp
Orgyilkos felfedezése	+15 Tp
Mérgezés megakadályozása	+25 Tp
Harc	+50 Tp
Minden meghalt katona	-10 Tp
<hr/> Összesen	<hr/> 300 Tp

A Bosszú című kalandhoz a levelek még egyszer. Ezeket kivághatod ollóval.

Ne ölesd meg magad, mert én akarlak megölni!

Egy rosszakaród.

1. levél

Tűnj onnan amíg teheted! Válaszd a hátsó ajtót, ott nincs senki.

Akármit gondolsz, ezt nem az őrangyalod írta.

2. levél

Legközelebb nézd meg, amit megiszol. Igazán nem nagy dolog megölni téged, de számomra így is édes a bosszú. Ha ezt el tudod olvasni akkor húzod még egy darabig, úgy hogy véss az eszedbe minden szót, amíg még élsz, te méregkeverő. Nyugodj békében, én megbocsátok.

Remélem tudod ki vagyok.

3. levél

Kösz a munkát fiúk. Fizetséget azért ne várjatok. A fickóval kár foglalkozni, jófajta toroni mérget kentem a nyílra. Amúgy ki is használ ki kit. Elég könnyű volt egy szélhámossal átverni titeket. Ez hát a toroni hierarchia és szolgalelkűség? Íme Toron egy hű boszorkánymestere, hogy is fordul házája ellen.

U.i.: Mivel te meghagytad az életemet, ezt most viszonzom neked: Tűnj el onnan sürgősen! Még lehet, hogy találkozunk az életben, de csak hasonló körülmények között.

Sil

4. levél