

# KALANDOZÓK KARNEVÁLJA

KALANDMODUL 4-6. SZINTŰ KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA: Lathan és Gambit  
HELYSZÍN: Észak-Ynev, a Quiron-tenger déli partvidéke, Narvan városa  
IDŐPONT: az Égi Fény 3686. esztendejének őszén, Dreina Tercének második (fohászok Hava)



KALANDOZÓK KARNEVÁLJA

# HANGULATKELTŐ NOVELLA

*„Az előjáték a történet azon részlete, melyet akkor kell papírra vetned, mikor még nem léptek a történet színpadának deszkáira főszereplőid. Valahogy aképp elrendezendő a történet színterét, ahogy a páncélos seregek sorfalai okádják könnyűfegyverzetű portyázóikat az ellenség csapatai elé, felingerelendő, felmérendő amazokat.*

*Jó előjáték nélkül oda a közönség, hisz mely nemes úr tekintete marad a színpad deszkáira szegezve, mikor kihunynak a lámpások, és a késői estebédtől eltelve magára marad szeretőjével a kényelmes zsöllyéje mélyén... Hacsak a bárd, ki történeted felvezetését citálja, nem énekel vérről, szerelemről, viszályról és gyilkos pengékről, melyek megfogják képzeletét. Mely épp elég vért és viszályt látott, s most más szenvedését, boldogságát óhajtja látni, anélkül, hogy bőrét, vagy pedigréjét vásárra vinné.*

*Az istenes darabokat feledd fiam, Pyarron oly messze, az északi nép mást kíván. Szépséget, kit elnyelhet a rettenet, kalandozót, kit felemelhet a véletlen, hőst, ki elbukik, vagy menybe megy... egyre megy. Ha épp odakint háború dúl, túl a színház falain, nosza írd vidámat. De ha már túl nagy a béke, a kard rég hűveltyében szárad, gyerünk, vérrel áztasd el a világot jelentő deszkákat...”*

Haygar Brish a neves színész, és megannyi nagysikerű színdarab megalkotója egyik tanítványához intézett szavaiból...

„A vihar hajtotta dagály megtette a magát. A kereskedőnegyed és a Barena csatornafedői alól elsőnek a patkányok, majd a sáros szennylé zubogott elő – Narvan Antoh dühét nyögte. A szeszélyes Ūrnő talán Domvik angyalainak városszerte álló, márványba zárt sokaságát, a mécseseket, vagy a lupár ajkakon megfogant engesztelő imákat elégelte-e meg, nem tudni. De éjközép után a fergeteg olyan erővel szakadt a városra, hogy még a Barena palotái közt megbúvó apróbb csatornák vize is a Quironeiát idéző tarajos hullámokkal ostromolta a kikötőbakokat, vízpermetet és a kanálisok iszapjának gyomorforgató bűzét hagyva hátra minden hullám nyomán.

A hercegi palota hátsó vizikapuja leginkább hatalmas vízesésre emlékeztetett, ahogy a boltíveken túli villámfény megvilágította vízfal aláződült a tetők magasából. A lépcsők és a kikötőből palotatömbbe vezető kapuja mellett fél tucat bíbor ujjasú gárdista várakozott a fáklyák fénykörében. Azon túl a falfülkék sötétjéből számszeríjak mögül figyelt még pár feketére mázolt képű társuk, a Gárda válogatott lövészei.

A Nafraelek csónakját a palota őrszemei a higany órájában, kevéssel éjközép elmúlta után jelentették. Lassan haladt az erős ellenszélben, megkerülte a katedrális épületeinek tömbjét, majd mélyre merítve evezőit, szembeszegülve a széllel a hercegi palota hátsó vizikapuja felé igyekezett a Főcsatorna vizén. A szél tépte-rázta a közepén emelt felépítmény vásznait, s az eső mellé a csatorna szennyes habjával is behintette a fedetlen, ütemre mozduló evezősök testét.

A csónak kellelten lassúsággal tört át a kapu bolthajtásáról lezúduló vízfüggönyön, az őrséget vezető hadnagy szívét marokra kapta a balsejtelem, de csak az első ernyedten az evezőre hanyatló test láttán kiáltott riadót. Emberei rendezetten húzódtak vissza a kapu mellé, hogy helyet adjanak a csupán lendülete hajtotta csónakot pásztázó lövészeknek. A bárka tompa döndüléssel koppant a kikötő kövezetéhez, ekkor robbant elő a feketébe öltözött, felleghajtóját maga előtt legyezőszerűen szétcsapó férfi. A gárdisták szétnyílván engedtek utat neki, hogy közrefogják és végezzenek vele, miután az acélhegyek erejüket vesztve a vastag posztóban, szikrázva siklottak le az ujjas alatt viselt láncingról.

Az alak a tönkresilányított ruhadarabot hátrahagyva tört vetett a hadnagy mellébe, majd amaz tíznagyát egyenes pengéjével levágva áttört az alakzat csúcsán, hogy egy húsba hatoló reccsenés nyomán meginogva zuhanjon a kapunak. A nyílhegy a vállgödrében állapodott meg, nem túl mély, de idővel veszedelmessé váló sebet nyitva testén.

A zsoldosok közül ketten hanyatlottak le a feljáró két oldalán a fekete vizekbe. A két megmaradt túlélő iszonyodva hátrált a zöld tűzben égő tekintetű támadójuk elől, ki ingujjából pengét bővölt elő, s a baloldali felé hajította. A tör a férfi ágyékába mart, mire amaz sikoltva esett össze. Társáról pillanat alatt foszlott le húsz esztendő szolgálat minden tudása és önfegyelme. Üvöltve, magasra emelt, két kézre fogott karddal rontott neki a démonnak, ki egy pillantást sem vesztegetve rá lebukott a penge alá, majd az elzuhanó testnek utat engedve, oldalt lépve hasította fel gyomrát. Szemei már az újonnan érkezett szürke, ezüstsújtásos köpenyt viselő jövevényt kutatták.

A titoknok! A felismerés bűverejű ígét csalt a kardforgató idegen ajkaira, megidézve a szétrobbanó teste szülte, forró higanyként romboló, cseppenként gyilkos vére hatalmát.

Az erősítésként érkezett szakaszt vezető tiszt elborzadva a látottaktól lassan, óvatosan közeledett a kiegészített kikötőből vizén lebegő halottakkal teli bárkához, kerülgetve a lépcsőt borító, összeégett tetemeiket. A kifordult szemű evezősök és saját bajtársai testének látványa megviselte és óvatossá tette. A ponyvát intésére az egyik lándzsás vont a félre, míg ő maga kardját előrszegezve a nyílásba hajolt. A Nafrael Ház nagyasszonya hevert odabent, úti ruhájának selyme, hollószínű haja csatagos volt önnön véréből. Arca viaszosan csillogott a fáklyafényben, szája sarkából sűrű, sötét vér szivárogtott. Fűzője keresztben felhasítva hasán, kiomló beleit csak merev öltözéke tartotta helyén, miközben saját vérében fuldokolva, a haldoklók kitarásával suttozta:

Arknumoy... a báró... Arknum..."

A fergeteg elvonult és a város új hajnalra virradt, egy újabb napra melynek végeztével beköszöntenek a Karnevál napjai. A Karneválé, mely hatalmassá és erőssé teszi Narvant, mely idegen aranyak sokaságát vonzza a város falai közé, hogy gazdáik gyönyört, mámort vagy feledést vásároljanak értük. A Karnevált mely álságos békét, vagy halált hoz kinek-kinek szeszélye szerint, hogy vendégei ne feledhessék, míg élnek a 3686. esztendő Maskarádéját.

## ELŐBESZÉD

Tisztelt Kalandmesterek és áldozataik!

Ezen modul, amelyet kezekben tartasz a Tuan Kiadó első hivatalos versenymodulja, mely a Kalandozók Karneválja rendezvénysorozat keretein belül lát napvilágot. A Wayne Chapman megálmodta díszletek között játszódó történet célja elsősorban megdolgoztatni a játékosok képzelőerejét, megmutatni a MAGUS világában rejlő szerepjátékos lehetőségeket, mind a jellemformáló játékokat kedvelők, mind pedig az inkább harciasabb beállítottságú játékosok számára. Bárhogy legyen is, bízom benne, hogy ebben a téren és képzeleten túli világban örömtöket lelitek majd abban a mesében, melyet most elétek tárunk.

Mi a verseny a szervezői, a Tuan kiadó és a modul írói köszönettel tartozunk Wayne Chapmannek, amiért beengedett minket az általa megálmodott díszletek és szereplők közé is, igaz csak órákra, de a legenda részesei lehessünk.

Köszönjük

Az ókori bölcsek szavaival búcsúznék, képzeletbéli mágiszterhez illőn:  
„Si vis pacem, para bellum”

Lathan Aria Lorientne on Dywirden

KALANDOZÓK KARNEVÁLJA

# NARVAN

„A roppant kiterjedésű Quironea déli partvidékén, a Kwyn Lior fűtengerétől keletre, a Viharkaputól majd háromszáz mérföldnyire kezdődik a Rossz Földek vidéke, melyet évezredek óta öntöznek sós vízzel a tenger felett születő fellegek. A kontinens bőre itt fakó és repedezett, akár egy élőholt. A fű napszitta csontként sárgállik, az itt-ott porladó valódi csontokon baljós futamokat fűtyül a szél. Igazi sírkert ez, madarak, vadak, esztelen emberek temetője, átszelésére a kereskedőkön kívül csak olyanok vállalkoztak, akik jobban irtóztak a hegymagas hullámoktól, a Kapuk homályától - vagy jó okuk volt rá, hogy se lfinben, se Abaszisz partmenti városaiban ne mutassák meg arcukat...”

„ Ezen hatalmas pusztaság keleten végül beleveszik a Kwyn Adrun folyamának szürke szalagjába, mely a tenger felé való unott vándorlása közben a tengermelléki síkságon ezer ágra bomolva hatalmas ingoványt és sós vizű tavakat képzett egykoron. Narvan városa ezen ingoványra, illetve a milliommnyi apró tavacska és csatorna vizére épült. A keleti partvidék királynőjeként emlegetett város, leginkább Karneváljáról, astesi maszkjairól, mindenütt feltűnő angyalszobraitól, és cölöpökön álló palotáiról híres, melyek egy-egy kettősholdtól utáni apálykor egész hínárba fűlt erdőt mutatva a szemlélődőnek teszik közszemlére számos vézna lábuk. A Karneválról szólva nekem sajnos kora tavaszi érkeztem miatt nem adatott meg a részvétel, de a helybéliek, és küllhoniak egyaránt esküdjöznek egyedi látványosságról van szó, melyet a helybéliek lupár őseiktől amazok pedig Cranta nagyjaitól vettek át. Az ünnepek alatt, nem csak a téli napfordulót, de az embernek a tengerrel való jegyességét is ünneplik magukra maszkokat és színes köpenyeket öltve...”

Igraim Reval - Geofrámia

Narvan városa egy ősi, még Crantánál is ősbibb alapokon nyugvó település, melynek kevés szárazulatát a vízfelszín alatti nedvességtők csöpögő, vagy épp teljesen víz alatt lévő járatok kötik össze. A Kwyn Adrun a város mellett ömlik a tengerbe, természetes kikötőt és hatalmas mocsárvilágot hagyva hátra, mely szinte egész várost körbeöleli.

A város öt nagy kerületre osztható, ezek a tengertől távolodva a következők: a kikötő negyed, melyben leginkább a hercegi csapatoknak és kereskedőknek van keresnivalójuk, s ahol mindenféle nép megfordul, ki a Karneválra érkezik, vagy épp elhagyná a várost. Ez azonban az egyetlen olyan hely is, ahol a kereskedők és a tengerész nép türelme és világlátottabbja tapasztalatai miatt megtűrik a nem emberfajúakat is komolyabb bámész tömeg, esetlegesen egy-két ártatlanabb összetűzés nélkül. A város kis számú csavargója és hétköznapi bajkeverője szintén a kikötőnegyed lakója. A többiek, tolvajokat, zsebmetszőket, zsarolókat az évtizedek folyamán Odan a herceg láncos kutyája lassan a feledés ösvényére küldte, azaz arccal lefelé kezdték meg útjukat az apállal a nyílt tenger felé.

Errefelé látványosságot leginkább az érkező hajók rakománya, esetleg egy-egy egzotikusabb érkező utas jelent. Szép számmal állnak még errefelé squerok, hajóépítő üzemek és sólyák is, melyeknek jórészt a Nafrael család címerei ékítik, bár mostanság egyre sűrűbben tűnik fel közöttük egy-egy Arknumoy szőlőinda is.

A tengertől távolodva a következő negyed a Tegusa, mely a kikötő egyetlen narvani léptékkal mérve hatalmas, . alig hétszáz láb hosszú - szigetéhez képest rengeteg apró szárazulatra és a fenébe levert cölöpökre épült. A városrész afféle igazi tengermelléki Eriont rejt. Egyes részei még akár a hírneves Talavra, vagy Caedon forgatagával, sokszínű látnivalóival is felveszik a versenyt. Errefelé leginkább a hajók ontotta nyersanyagok feldolgozásával foglalkozó kézművesek és családjaik lakoznak. Nem ritka egyes foglalkozások esetén az sem, hogy akár harminc-negyven család is egyetlen utcába költözve kialakítja a csizmadiák, vagy a rézmetszők utcáját. A karakter itt szinte bármit beszerezhet a csatornákon tovalibegő csónakokban, vagy ahogy errefelé nevezik canocékban helyet foglaló caitóktól - vándorárusoktól. A választék teljes. Narvan térképe épp oly könnyen megszerezhető, mint mondjuk egy aranyberakásos maszk, vagy épp egy különleges afrodisziákum. Az árak meglehetősen borsosak, de lehet alkudni. Igaz nem olyan igyekezettel, mint amivel mondjuk egy dzsad szerájban.

A kissé mostanra fényét veszített, megfakult Barena negyedben leginkább fogadók (errefelé tequis-nek nevezik az efféle vendégházakat - lásd a Szószedetben) és raktárerődök állnak. Az olcsóbb szállásra vágyó, vagy inkább minden igényt kielégítő szállást keresők egyaránt megtalálhatják számításukat. Igaz a kalandozók mostanra csakis a Démonhátnál találhatnak szabad szállást, igaz annak mindkét hídpillérében rejtekező fogadóknak, azaz az Ezüst ívben és a Vörös macskában is. Az előbbi a Barena, az utóbbi az Angolnavég oldalán található, és ez a kettősség nem csak a vendégházakra, de a vendégházak nyújtotta szolgáltatásokban is jócskán megmutatkozik (lásd lejjebb). Ezen negyed is könnyűszerrel járható vízi úton, sőt talán így még jóval egyszerűbb és gyorsabb semmint eltévedni az aprócska hidak és szigetnyi terecskék útvesztőjében.

A Mantecada, az úgynevezett palota negyed leginkább a kereskedő-nemesek hihetetlen palazzóiról és az egyre fogyatkozó vízi utakról ismerhető fel. Ide nem szükséges ugyan belépőt keríteni, de bármely nemesi család, vagy kereskedőház mólójához való kikötés is komoly következményekkel járhat, ha az illető időben nem tudatja a háziakkal, hogy: „mi járatban”.

A Mantecada belsejében, a város köré rajzolható kör északi részén emelkedik a hercegi palota és a baleo tanácsstermeit rejtő városháza is. Akárcsak a Nafraelek díszes palotája, mely nem csak méreteiben, de gazdagságában is vetekszik a hercegi család otthonával.

# TITKOS VAGY TITKOLT TÖRTÉNELEM

A délvidéki familiát, neveztesse am Narvan néven, kik manapság a város erényes, Domvik parancsolatait követő koronás főinek szerepében tetszelegnek a távoli Shadlekből nem testvérviszály űzte el, hanem, egy próféta vezette őket északra, a Seralon túlra, a Hasadékhoz, melyet álmaiban pillantott meg először, s melynek hatalmát és jelentőségét már akkor is felismerte.

A Hasadékhoz, mely éteri jelenségként, a Quironea déli partján több száz mérföld hosszan kígyózva halad végig a legkihaltabb, legellenségesebb vidékeken, s mely az egykori a Birodalom hadihajói által felperzselt Arguremtől egészen Narvanig ér. Ez a tünemény, nem más, mint egy felfedezés a valóság szövetén, mely egyes, hamar elhallgatott bölcselők szerint magára a káoszra nyílik.

A próféta, ki a kompániát a Quironea déli partjára vezette, s ki bíborosnak nevezte magát, a hagyomány szerint életében a Kosfejű magas rangú papja; egy shadleki romlásszekta vezetője volt. Amanovik örökösének képzelhette magát, mert a fejébe vette, hogy új, Gorviknál is szentebb földet vesz birtokba övével a Seral innenső oldalán. Istene ujját látta abban, hogy kijutottak Shadonból, s áldozatok nélkül értek célhoz - a Hasadék ereje úgy áthatotta, hogy alakoskodásról és paktumról, hallani sem akart többé. A bevándorló családok vezetői, a dinasztiaalapítók józanabbak voltak nála. Rettegtek Észak inkvizitoraitól, és elhatározták, hogy a nyugalom érdekében, a főpap vérét veszik. Az első általuk rendezett karnevál harmadik és negyedik napjának fordulóján. Éjfélnél idején rontottak rá, legmakacsabb híveivel együtt meggyilkolták, de nem végeztek tökéletes munkát: a *ranashavik* halála percében átkot mondott rájuk és utódaikra. Hiába szabdalták ízekre, hiába hamvasztották el a maradványait, a Hasadék, meglehet, Ranagol közbenjárására örök, lidércekéhez hasonlatos életet nyert. Azóta vesztíti el a dinasztia minden elsőszülöttjét amazok életének huszonegyedik esztendejében, a karnevál harmadik éjszakáján.

A jelenlegi herceg és ősei egyaránt régi, a családjukat sújtó átkot emlegetnek, Észak gonosz varázstudóit és elvetemült papjait, kik lesújtottak a gyanútlanokra, ezzel is szájalmat keltve maguk iránt.

A kalandozók egy igen feszült légkörű városba érkeznek meg, ahol a herceg az úr, s hatalmát az ősök bölcsessége: „oszd meg, és uralkodj!” - elve alapján tartja fenn alakoskodással, fenyegetésekkel és zsarolással. Ehhez eszközként a Nafrael és az Arknumoy famíliákat használja fel.

A Nafraeleket, kik századokon át szedték a vámot a szárazföldi utak mentén, és a jövedelmüket, kalmárkodással sokszorozták meg. Építőműhelyeiket, raktáraikat innét Toronig mindenütt megtalálod; mondják, szoros a kapcsolatuk a Magános Házakkal, és hogy régen kölcsönössel támogatták Abaszisz nagykirályát. A rangjukat mindenesetre egy Otlokirtól nyerték, és az Abbitflotta pusztulásáig egyetlen hajó sem futhatott be Narvanba az ő tudtuk és engedelmük nélkül. A herceg a Ragg-foknál történtek óta alaposan megnyirbálta az előjogaikat és egész vagyont vesztettek a tíz hónappal korábbi tűzvészben. A műhelyeik és a raktáraik dzsad pénzből épültek újjá, és a korona rendelkezik azóta felettük.

Az Arknumoyokat, kik egy ízben megakadályozták, az állítólag Ammar Nafrael pénzén fogadott gyilkosokat, hogy a herceg életére törjenek, s kik ezért az Angolnavég meg a mocsárföldek haszonbérletét kapták jutalmul. A lovag azóta a bárót is gyűlöli. Minden esztendőben bevádolja, hogy Toronnal paktál, hogy markában tartja a város gonosztevőit, és sápot húz működésük hasznából... de bizonyítania ez idáig semmit nem sikerült.

Lathan Arknumoy borral, hallal és cetprémekkel kereskedik. A herceg tart tőle, mert rövid idő alatt jókora hatalomra tett szert, és mert a katonái közel-távol a legjobb úszók és fegyverforgatók. Harci öltözéküket angolnászírral dörzsölik be: olyan síkosak, hogy az acél sem árt nekik. Mesterei a lopakodásnak és a cselvetésnek.

A herceg és felesége mostanra a dinasztiaát sújtó átkokra is megoldást lelt. A szörnyeteget, amivé a pap lett, csakis saját haragjával és Ranagol törvényeivel gyűrhetik le; önnön vére lesz végzete, de az már egy másik történet...

Jelenleg a hercegi család számára, s számunkra is csak annyi a fontos, hogy a korona másodszületettjét Peralt az óhazába küldték tanulni, míg az elsőszülöttet Sigilt a leányt Abasziszba, s kit idejekorán kicseréltek már egy másik kislányra évekkor ezelőtt (**a csere leleplezésére nincs mód**). Tehát a gyermekek biztonságban, de a família veszélyben van. Hisz az elmúlt néhány esztendőben az eddig oly készségesen egymás ellen fenekedő nemesek, most összefogni látszanak Arknumoy báró vezetésével, és szabadulni igyekeznek a déliek uralma alól. Egy szó, mint száz addig meg kell tartani a hercegi család hatalmát, míg a terv végbemeleg, míg eltelik az elkövetkezendő tíz esztendő. S életben maradni nem könnyű ezeken a partokon. Ezért fogam meg a következőkben taglalásra kerülő terv Eugen am Narvan fejében, hogy elveszejtsék, mind a Nafraeleket, mind az Arknumoyokat.

A terv szerint feleségét az óhazába, s aztán még messzebbre küldi, míg fiukat kíséri Shadonba. Az asszony végül egy szerafistával az oldalán tér meg Narvanba, ki egy nyirokdémonnak (lásd a Függelékben) parancsol. Az ő segédelmével remélik elveszejteni, illetve véres háborúba hajszolni egymás ellen az Arknumoyokat és a Nafraeleket.

Ezen félelmektől, régi sebektől terhes időkben játszódik történetünk, betekintést engedve az emberi lélek mélyebb bugyraiba is. A modul az Égi Fény 3686. esztendejének őszén, Dreina Tercében, a Fohászok havában játszódik Narvan városában, a Karnevál napjaiban.

# SZEREPLŐK

## A NARVANI HERCEGI FAMILIA ÉS CSATLÓSAIK

A hercegi család már jó néhány száz esztendeje birtokolja Narvan trónusát, uralmukat egy ihletett bárd anno „véres törrel becéző, fekete, női bársony kesztyűhöz” hasonlította, és ebben van némi igazság. A gorviki politika és nemesi játszmák minden fogását alkalmazták és alkalmazzák napjainkban is hatalmuk megtartására, persze a helyi viszonylatokhoz igazítva hithű domvikitának mutatva magukat.

### Eugen és Igana am Narvan

Narvan hercege negyvenes éveiben járó, igazi, szikár délvidéki férfi. Arca leginkább keselyűéhez hasonlatos, sötét szemével, s lassan őszbeforduló ritkás hajával, karvalyszerű orrával, nem igazán jóképű alak. Nem túl magas, vékonytestalkatú, és toroni módra kék, fekete, ezüstszíneket visel. Halkan, csendesesen beszél. Az élet és halál ura ezeken a partokon, de... No igen, a jó asszony áldás, a hercegi palotában pedig ez kétszeresen igaz. Mivel az erővel való finom játék kikezdte az uralkodásra szánt akaratot és Narvan hercege egyre sűrűbben un bele az alakoskodásba, egyre gyakrabban veszi elő a mélabú, és egyre gyakrabban enyhíti treboléval, vagy enciánnal lelke kínjait.

Fegyvert láthatóan sosem visel, viszont holdkövel, hegyikristállyal ékített jogarától, melyet a szerafistája előljárói készítettek neki, s mellyel a démon felett teljes hatalommal bír, sosem válik meg. A jogar fürkészésre nem mutat mágikus aurát, csakis 20 E feletti fürkészéssel érzékelhető némi mágia benne, de valós hatalma a sötét rituálék miatt csakis egy 40E feletti papi fürkészésre mutatná meg magát. A démonnal némi összpontosítás árán képes kommunikálni, így eközben harcolni, vagy nagyobb odafigyelést igénylő feladatot végezni nem tud.

Asszonya, Igana igazi délvidéki ragadozó. Hajlékony még ifjonti teste – alig harmincegynehány esztendő -, és érett szépsége még két gyermeke születése után is vágyat ébreszt a férfiakban. Megjelenése leginkább vadászó macskáéra emlékeztet. Kedveli a merev, fűzős, állógallérú báli öltözékeket, és a feketébe hajló sötétvörös színeket, melyek jól kiemelik haja és szeme sötét tüzét. A terv, mellyel elveszejteni kívánják a korábban oly készségesen kezükbe simuló nemesi familiákat jórész az ő érdeme, s ő kerítette azt a délvidéki démonlovast is, kinek segedelmével a véres nemesi házak között kirobbanó háború okát megteremthetik az Arknumoyok és a Nafraelek között.

A hölgy nem csak politikusnak és szeretőnek veszedelmes, de ellenfélnek is. Merev öltözéke alatt mindig magán viseli a Ghibricchi-féle harci öltözékét, melynek rudazata és huzalai nem láthatóak, de mozgását merevvé, igen árulkodóvá teszi az első lövés után.

/Részletesebb statisztikát lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  


Gyermekeik jelenleg nincsenek a városban, a leányuk – Yaria – a hercegi zászlós bigand fedélzetén hajózott ki napokkal ezelőtt a fiuk – Peral – pedig Shadonba utazott majd egy esztendeje ez előtt. A leány távolátét az ünnepek alatt egy merénylet előkészületeiről érkezett kétes megbízhatóságú hírrel magyarázzák, s mindent meg is tesznek, hogy az érkezőkben és a helyiekben az aggódó szülők, koronásfők látszatát keltsék.

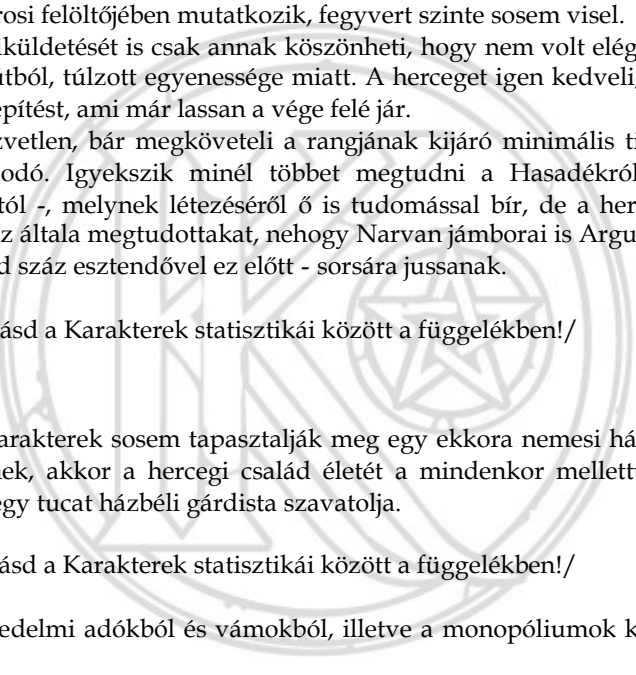
### Wuq en Amnas ( a szerafista)

A délvidéki, gorviki kurafi igazi túlélő, mozgása, tekintete riadt, mint azoké az embereké általában, kik önnön maguk elől is bujkálni kénytelenek. Jelenleg egy aprócska, agyonhajszolt, negyvenes éveiben járó titoknok benyomását kelti. A városiak felé mutatott alakoskodása szerint, a kincstár és a kulcsok őrizője, kopaszodó, vékony, kis szürke ember, kinek riadt tekintete, csak a mérlegkönyvek útvesztőiben talál néha nyugodalmat. Ki a számok és rendeletek nagy ismerője és zsonglóre, ki az ismeretlenekkel visszahúzódóan, kimérten viselkedik, egy –egy bemutatáskor rajtakapott gyerekként, a padlót és saját lábát bámulja. S kinek néhanapján még a szolgáltnak való parancsolás is nehezebbre esik. A herceg besúgóí pedig azt a mendemondát terjesztik egyes rosszabb hírű csapszékekben, hogy viszonylag sűrűn látogatja a Vörös Macska nevezetű lámpásházat, s hogy állítólag igazi férfiként csakis az itt „vendégszereplő,” elkábított hölgyekkel szemben tud viselkedni.

Ezzel ellentétben időnként, mikor levedli az álarcát egy kegyetlen, visszataszító ember búvik elő a szürke senki mögül, a szerafista. Ilyenkor villanó tekintete és cingár teste inkább rovarszerű benyomást kelt, de a veszedelmesebb fajtából. Ha sarokba szorítják, egyezkedni próbál, de alig egy-két perc alatt láthatóan elveszíti türelmét, azaz inkább a testébe fogadott nyirokdémon, és közös erővel pusztítani kezdenek, majd menekülőre fogják a dolgot.

A Hasadék erői iszonyatos képességekkel ruházzák fel. Varázslatai sosem látott erővel jönnek létre és a nyirokdémon létezéséhez szükséges erőket sem kell saját testéből kisajtolnia.

A titoknok alig egy esztendeje érkezett a városba, de azóta folyamatosan a két ellenlábás familia összeugrasztásán munkál. Az ő számlájára írható Nafrael két gyermekének elvesztése, oly sok Arknumoy raktárházak elleni támadás és a démon az ő parancsára végzett a lovag feleségével is, ahogy a kedvcsinálóban elmeséltük.

/Részletesebb statisztikát és a játéktechnika leírást lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  


### Loras Angiura (Domvik bíbornoka)

Narvan jelenlegi bíbornoka, egy igazi, óhaza béli főpap, ki talán túlságosan is megszokta a békés Tella Bierra-i éghajlatot. A hercegi család hozatta ide északra egy évvel ez előtt, közvetlen a titoknok érkezése után, mikor az átok leküzdésére kitervelt terv megfogant. Hiszen és kellett valaki, ki valóban Domvik hatalmával bírva minden gyanú felett állva, majd igazolhatja a városa megmentéséért a véres belháborúnak véget vető herceg döntéseit a nép szemében.

Loras kissé kövérkés, őszülő, göndör hajú, ötvenes évei végén járó férfi. Általában bíborral szegett, hófehér reverendájában, esetleg bíborosi felöltőjében mutatkozik, fegyvert szinte sosem visel.

Igazi széplélek, narvani kiküldetését is csak annak köszönheti, hogy nem volt elég törtető és politikai ellenfelei jobbnak látták elsöpörni az útból, túlzott egyenessége miatt. A herceget igen kedveli, és hatalmas hévvel vezeti a korona támogatta katedrálisépítést, ami már lassan a vége felé jár.

A kalandozókkal igen közvetlen, bár megköveteli a rangjának kijáró minimális tiszteletet. Kissé sokat beszél ugyan, de kellemes társalkodó. Igyekszik minél többet megtudni a Hasadékról – persze csak a számára megbízhatónak tűnő alakoktól -, melynek létezéséről ő is tudomással bír, de a herceg kérésére még nem tárta északi, illetve déli társai elé az általa megtudottakat, nehogy Narvan jámborai is Argurem lakóinak – azt a várost a toroni flotta perzselte fel majd száz esztendővel ez előtt - sorsára jussanak.

/Részletesebb statisztikát lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  


### A Ház erőforrásai, birtokai

**Haderő:** Remélhetőleg a karakterek sosem tapasztalják meg egy ekkora nemesi ház haragját. Mindenesetre, ha öngyilkos akcióba kezdenének, akkor a hercegi család életét a mindenkor mellettük tartózkodó, titoknokként rejtekező szerafista, mellett, egy tucat házbéli gárdista szavatolja.

/Részletesebb statisztikát lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  


A hercegi familia a kereskedelmi adókból és vámokból, illetve a monopóliumok kiárusításából, és no persze a Karnevál bevételeiből él.

**Épületek:** A hercegi familia palotáját védő alakulat majd' tíz tucat, zsoldosból, kiemelkedett fegyverforgatóból áll. Nem ritka közöttük egy-két kardnemes sem.

Az épület maga egy gyönyörűen megálmodott, igazi délvidéki palota. Égbetörő hófehér tornyaival, hatalmas, majd négy láb magas színes ólomüveg ablakaival és vége nincs lobogóktól és bíbortól terhes termeivel lenyűgöző, magával ragadó alkotás... De, aki közelebről, ne adja az ég, értő szemmel vizsgálja, az hamar felfedezheti a hatalmas ablakok ólombetétjeibe erőltetett acélkereteket, a tornyokban vigyázó számszerfjászokat, a precízen magával sodró, a behatolókat egyre szűkebb csapdába terelő termék labirintusát és elborzadhat. Ez nem erőd, de csapda, amely, ha egyszer elnyel nem ereszt, és a rengeteg álcfalnak és titkos ajtónak hála, el is hallgattat nyom nélkül ez a palota-szörnyeteg. A hercegi palota pedig úgy terpeszkedik Narvan szívében, mint valami lapos korallzátony, mely az eget nem, legfeljebb a szomszédos épületeket fenyegeti torony-tüskéivel.

Terebélyes, de rideg, és mint a város, csupán a látszataból él: A szakértő szemnek hamar látszik, hogy a tornyok voltaképp külön erődítmények, hogy a falak művészi kőcsipkéi valójában a támadók dolgát hivatottak megnehezíteni, s hogy a csúcsíves ablakok, melyek a palota eleganciáját kölcsönzik, túlon túl keskenyek ahhoz, hogy bárki beférkőzhessen rajtuk, ólom eresztékeikbe acél erőltettek és a látható veszélyeken túl akadnak láthatatlanok is. A cselszövés és a tragédiák, a Nafrael-bérencek és az Arknumoy-katonák a védekezés mestereivé edzették a délieket.

A palota teljes területén 10 E-ig hasztalan a térmágia és külön varázs fékezi meg és fojtja le a 6 E-nél komolyabb tüzeket is ezen határ alá.

A hercegi kikötő sem védtelen, bár megépítőinek már vagy ideje, vagy kedve nem maradt komolyabb erődítéseire. Támadás esetén „csupán” másfélszáz gárdista és adott esetben a hat hercegi bigand védelmezi.

## AZ ARKNUMOYOK

### Lathan Arknumoy báró

Az igazi kalandor, a legtöbb nő álma... No persze nem, mint életük párja, csak, mint egy futó kaland, semmi több. Azaz, az idő rajta sem múlt el nyomtalanul, talán kicsit lenyeste becsvágyát, s megkurtította álmait. De meghagyta az álmodozót, a harcost, igazi férfit faragott belőle; nemest a kincsvadászból.

Az úr immár túl ötvenedik esztendején, még mindig ugyan az, az élénk mozgású, széles vállú, könnyed modorú, gavallér, mint húsz esztendeje, csak érettebb, férfiasabb, s tapasztaltabb, s talán (s vészjóslóan) könyörtelenebb lett.

Megjelenése mindig kifogástalan, persze talán kissé túl harcra kész, de kifogástalan. Kedveli a sötét, mélykék színeket, a durvább szövésű, matt, fénytelen szöveteket, melyeket szabóival az ősi lupár csaskákkal hímeztet tele.. Lovagkardja, akárcsak gyémánt berakásos tőre öltözéke elmaradhatatlan része. Göndör fekete haját szabadon, zabolázatlanul viseli, őszülő ezüst halántékát sem festeti, büszke a korára, mint az édes óbor.

Asszonyból a vöröset, italból az erőset kedveli. Nem szenved a hölgyek társaságának hiányától, mégis törvényes ágyast vett maga mellé, hogy amaz fiút szüljön neki. Eddigi próbálkozásait nem koronázta siker, talán ezért suttogják városszerte, hogy gyenge az Arknumoy mag, talán nem is igazi férfi, s az ágyas a palotában csak álca. Ezt persze a herceg besúgóí terjesztik a környező vidékeken. Mindenesetre egyetlen dolog biztos csupán, igaz szerelemmel csakis ágyasát szereti, bár érzelmeinek kimutatása nem az erőssége.

Hitét tekintve eltűri, és részt vesz az Egyetlen szertartásain, de az ősök szellemeiben, a lupár vérben hisz.

/Részletesebb statisztikát lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  


### Tiane Arknumoy

Ura legtöbbször láthatatlan, észrevétlen, szürke kísérlője. Túlnyomórészt porszín csuklyás felleghajtóját viseli, amely nemcsak szép, szabályos arcvonásait, borostyánszín szemét, hollószínű hajlő vörös haját, de kívánatos alakját is elrejt. Csendes, igen rendszerezett életet élő érett nő. A Ház kard és mágiaforgatói közül sokan úgy vélik, az évek folyamán az ágyas valódi árnyékká vált, hiszen még a palota lakói számára is ritkán látható – ura kíséretét leszámítva. Származását tekintve igazi toroni „dáma”, nagy ismerője az ottani etikettnek, és szokásoknak. A báró birodalmi fogságból szabadította ki, s ez meglátszik ragaszkodásán is.

Ami viszont nem látszik, s amit csak a báró tud, az az, hogy Tiane boszorkány, Morgena úrnő felkentje és, mint ilyen igen veszedelmes ellenfél, ha megszorítják. Álmaival, ölével és képességéivel szolgálja a bárót, és igaz szerelemmel szereti, annak ellenére, hogy a férfi csak igen nehezen képes kimutatni érzelmeit.

A Hasadék erejét ő is érzi, de tisztátalannak tartja. Azon kevesek közé tartozik, kik Morgena beavatottjaként ismerik keletkezésének titkait, a titkot melyet képtelenség kiszedni belőle, jószántából pedig sosem kürtölné világgá, hogy a Hasadék nem más, mint egy hasadás a szférák szövetén, ahol bármely erő utat találhat Ynev elsődleges, anyagi síkjára. A Kóborlók Rendje afféle őrszemként állította ide idegen varázstudók, elvetemültek nyomát kikutatni, és őket elveszejteni, mielőtt bárminek is kapu nyitnának odakintről. A báróval is a Rend egy efféle „véletlene” sodorta össze. Úrnőjének hála, idővel nem csak megszokta, de meg is kedvelte, megszerette a férfit.

A karakterekkel, szinte bármilyen helyzetben megtalálja a megfelelő hangot. Ha kell kofaként pöröl, vagy nemesi sarjként ereszkedik le közéjük, szent és ördög egyszerre, ha érdekeiről van szó. Ha lehet, nem hazudik és igyekszik nem titkolni semmit azok elől, kiknek szavában hisz.

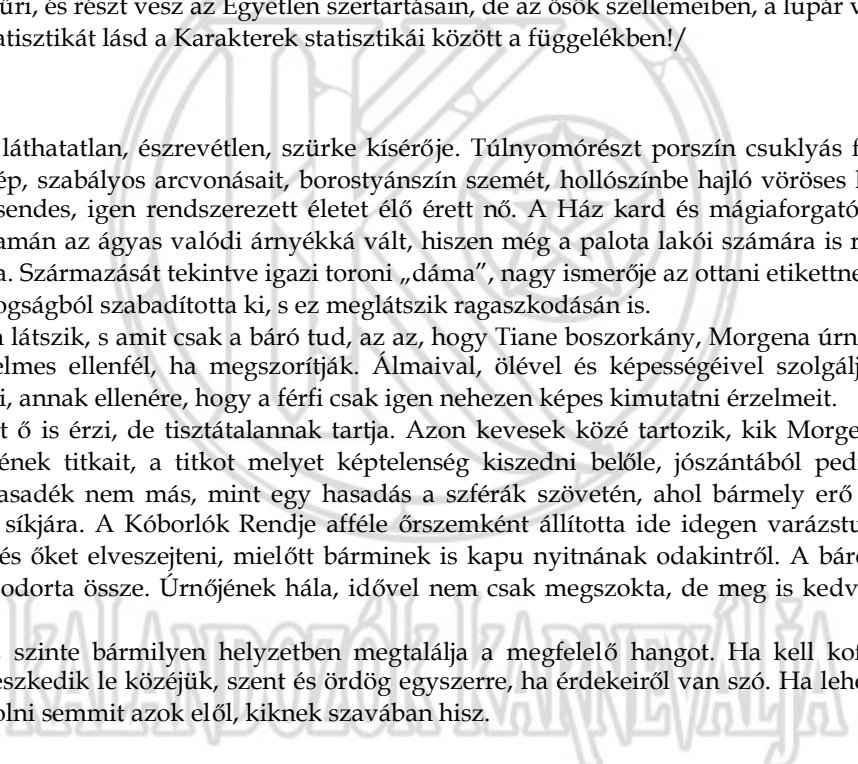
/Részletesebb statisztikát lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  


### A Ház erőforrásai, birtokai

**Épületek:** A narvani Angolnavég raktár-erődei és a kastély mellett külön, aprócska kikötővel is rendelkeznek. A Ház bevételeit jórészt az angolnakereskedelem, és a borecet árusítása adja, de a borkereskedelem is igen jól jövedelmez. Több raktárházuk is áll a hercegi kikötőben; új címerüket, azt a szőlőindás földbeszúrt kardot ábrázolót is emiatt készítették már vagy jó öt esztendeje.

Az Arknumoy kastély igazi ősi nemesi fészek; vastag vasalt ajtókkal, lakoma és lovagtermekkel, kandeláberekkel és parázstartókkal. Nélkülöz az épület minden felesleges cicomát és pomádét; némi szépséget csupán a Tiane elrendeztette bútorok és festmények, illetve brokátok sokasága csempész a falak közé.

**Haderó:** Jelenleg Narvanban félszáz zsoldossal és vagy egy századra való mantecával rendelkezik a báró, kik parancsokat Tiane úrnőtől is elfogadnak. A mantecák az Arknumoyok rettegett halemberei igazából egy a báró szolgálatában álló és letelepedett zsoldos klán tagjai, kik félelmetes úszótudásukkal és bűvaraikkal váltak ismertté. Támadásaikat szinte mindig meglepetésből a víz felől indítják, s igen drága fémmel megerősített bőrvértjeik, melyet angolna zsírral kenetnek szinte sebezhetetlenné teszi őket a könnyebb pengékkal szemben.

/Részletesebb statisztikát lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  




## A NAFRAEL HÁZ

### Ammarn an Nafrael lovag

A Nafrael família egyetlen életben maradt tagja, hacsak nem számoljuk a csecsemőként Abasziszba menekített unokaöccsét, ki jelenleg is az öreg juttatta évjáradékból cseperedik.

Régebben jó kiállítású, sötét egyenes hajú férfiember volt, ki nem csak a politikában, de a harcban is jeleskedett, ha gabonaszállítmányai megvédelmezéséről esett szó. Felesége halála óta – a kedvcsinálóban olvashattátok, hogy ez is a nyirokdémon számlájára írható – eléggé elhanyagolta magát, meghízott és csak szolgálói óvatos unszolására hajlandó csak ünneplőt ölteni a Karnevál alkalmából. Csak a bosszú élte az Arknymoyok és bárki más ellen, kihez valós, vagy vélt sérelem fűzi; és Domvik imádata, kinek túlvilágán, az Egyetlen felkentjei szerint ismét együtt lehet szeretett feleségével és a korábbi tengeri csetepatékban elvesztett fiaival. Hatalmas összegekkel támogatta a hercegi székesegyház építését, és még mostanság sem fukarkodik adományaival támogatni az egyház ügyét.

A karakterek egy morózus, halk szavú vénembert pillanthatnak meg benne, ki nem igen lesz velük közlékeny.

/Részletesebb statisztikát lásd a Karakterek statisztikái között a függelékben!/  


### A Ház erőforrásai, birtokai

**Épületek:** Narvanban egy palotán, egy raktárerődön kívül más birtoka nincs. A távoli Ifinból irányítják intézői hajóinak útját.

A palota és a raktárerőd is komor, fenséges épületek. Egy kalandor, egy katona, egy tengerész építtette a hozzá hasonlók ellen.

**Haderő:** Jelenleg Narvanban kétszáz lándzsás zsoldossal és egy kevés tengerésszel rendelkezik hajóiról. Nem kedveli a gégemetszőket; inkább, ha úgy hozza a szükség szó nélkül fogad fel egy egész aszisz falanxot.

## A MASZKOK ÜNNEPÉRŐL

Narvanban nem csak a Karnevál legendája, de az ünnepi játékok is ezerszám vonzzák a messzi földről érkezett vendégeket. Közülük is a rangosak és előkelők szórakozása a nyitó esten megrendezésre kerülő Víziszínház, ahol Narvan öblében a kerubok szárnyai alatt sorakoznak föl a nézősereg hajói, hogy megtekinthessék az öböl közepére vontatott bárkán előadott látványos színelőadást, míg a kevésbé vagyonosak a kikötőben bérelhető dereglyékről, vagy világítótorony szirtjéről tekinthetik meg.

Narvan nemesei nem fukarkodnak az aranyakkal, hogy évről-évre Észak legkiválóbb színészei lépjenek föl Ynev szerte híres szerzők darabjaival kápráztatva el a műkedvelők nézőket. Legnagyobb sikere mégis minden évben Iriogo Orel páratlan szomorújátékának van, mely egy elcsapott lovászfűű és egy ereni dáma tragikus történetét meséli el, s melynek cím a Magány lovagja.

A színészek közé csak felkéréssel lehet bekerülni, s nem kis megtiszteltetés ez azon kevesek számára, akiknek megadatik ezen kiváltság. Aki egyszer is részt vehet a Narvani Víziszínház darabjaiban, élete alkonyáig Ynev-szerte válogathat a fellépések között.

Egyetlen magára valamit is adó művészetpártoló északi nemes sem mulasztja el, hogy legalább egyszer életében szemtanúja legyen e feledhetetlen élménynek.

Egy másik messze földön híres látványosság a Lángtáncoltatás, ahol a Barena főcsatornáján felsorakozó százszáz zsonglőr (szakmájuk legkiválóbbjai) csillantják meg tudásukat. A csatorna fölött és a két parton egy időben majd ezer fáklyát tartanak a levegőben, látványos alakzatokat rajzolva ki, máskor a két partról egymásnak hajtva fáklyáikat. Olykor különleges olajba mártják a ronggyal körülcsvart botokat, és a csatorna fölött pörögve átívelő szemkápráztató bíbor, türkiz, kénsárga és smaragdzöld ragyogású lángnyelvek tükörképével hintik tele a Barena vizét.

A hercegi palotától keletre simuló, a város egyetlen összefüggő szabad vízfelületén, a Kristálytükörön minden nap délutánján megrendezett canocékkal vívott „csatákon” vagy evezős versenyeken múlathatja idejét a látogató. Ezek közül is a legnevezetesebb az egész Narvant bejáró Canocé-futam, ahol a legrátermettebb dereglyések mérhetik össze tudásukat. A verseny a Kristálytükörtől indul, és a versengőknek a városszerte kijelölt helyeket kell végigjárniuk, majd visszatérniük. Így a csónakosoknak nem csak evezős képességeikről, de városismeretükről is tanúbizonyítást kell tenniük. A versenyzőket rendszerint maga a nézősereg is követi, hol a szárazföldön, hol a vízen, hidakról bámulva a canocésokat, vagy lehorgonyzott bárkáról biztatva őket.

A győztes jutalma egy aranyveretekkel ékes drakkfa evezőn kívül nem kevesebb, minthogy a hercegi család személyes szolgálatába szegődhet, s egy álló éven keresztül utaztathatja az előkelő vendégeket. Címet következő évben természetesen meg kell védenie.

A köznép körében sokkal inkább dívnak a kedélyes megmérettetések, kocsmai vígasságok.

Az ivókban, italmérésekben naponta rendezik meg a férfiaság próbájának tartott hordótartó vetélkedőt, melyek során a versenyzőknek treboléval telt jó nyolcfontos hordót kell feje fölé emelve tartaniuk. Természetesen közben nem tilos az italból fogyasztani, ezzel is könnyítve a terhen. A végén az a versenyző győz, aki mindenkinél tovább elbírt a hordót, ne adj isten mindenkinél hamarabb fogyasztotta el a jóféle gyümölcsbort. A jutalom természetesen egy újabb – nem kevésbé apró – hordó az említett italból, a vesztesek „büntetése”, hogy kifizessék nem csak maguk, de a győztes italát is, no persze ami a verseny végén a hordójukban marad, azt kedélyesen elfogyaszthatják, de illik belőle megkínálni a versenyre összegyűlt kocsmánépet is.

Máshol – főként kifőzdék háza táján – is sokan összeverődnek, ha a környező vizekben élő sepe nere (apróhal) minél nagyobb mennyiségű elfogyasztásában kell jeleskedni. A próbálkozók közt főként helybeli halászok gyermekei vesznek részt, de időről-időre feltűnik egy-egy bátor lelkű vagy rosszul informált külhoni jelentkező is, ki elfelejtett utánakérdezni, vajon megsütik-e előtte a halat.

A fiatalok közt dívik a kedélyes versengés a „mocsárjárás”, ahol a legrátermettebb legények tehetik próbára bátorságukat. A város melletti ingoványba helyeznek ki egy póznát, amire ezüsttel hímzett szalagot, két csaskákkal díszes astesi maszkot és köpenyt kötnek. Leggyorsabb megtalálójának előjoga, hogy kedvesét a maszkok takarásában egy éjszakára megszöktesse, s aznap senki ne vonja őket kérdőre, s ne tagadjon meg semmilyen kérést a szerelmes pártól. Ha a leány szülei este csak hűlt helyét találják gyermeküknek, a szobája ajtaján pedig ezüsthímzésű szalagot, az a leánykérés jele, amit nem is szokás visszautasítani. Nem ritka, hogy a fiatal párok (ha a szülők rosszallják vonzalmukat, s hacsak ily módon nem sikerül egybekelniük), a Karnevál napjai alatt együtt lépnek a Feledés Ösvényére.

A tehetősebb polgárok gyermekei körében is dívik hasonló szokás, mégpedig hogy a legényeknek a féltő gonddal a házak tetejére tűzött angyaldíszes selymet kell „ellopniuk”, ha pedig a „megkárosított” apa nem váltja ki az elragadott vásznat, megszerzője jogosult csókot lopni a ház valamelyik hölgyétől. A karnevál napjaiban nem ritkaság az udvaron kopók elől, vagy a háztetőkön menekülő astesi maszkos legény. Az udvarlók elszántságát pedig nem ritkán teszik próbára hihetetlen összegekkel, mégis a néphit szerint rossz csaska elfogadni a váltót.

A karnevál legtöbbször által áhított rendezvénye azonban kétség kívül a hercegi palotában megrendezésre kerülő bál, ahova csak a legrangosabbak, gazdag nemesek, céhmesterek, köztisztviselők álló polgárok és a messzi vidékek nemesei nyernek bebocsátást. Utóbbiaknak minden esetben valamely baleoba tartozó helybeli nemeshez kell folyamodniuk, ajándékukért cserébe pedig a vendégbarátság jeléül kíséretükkel egyetemben meghívást kapnak a bálra.

A vígasság az egész ünnepség alatt megszakítás nélkül tart, a korona termeiben bálakat, fogadásokat, gyertyafényes vacsorákat rendeznek a kékvérű vendégek tiszteletére.

A karnevál utolsó napján a palota bizonyos részeit a nép előtt is megnyitják, hogy leróhassák tiszteletüket az uralkodó előtt.

Mégis az egész Karnevál megkoronázása az utolsó éjjelen rendezett felvonulás, mikor is az ünneplők maszkjukban és köpenyükben végigjárják Narvan utcáit. A Tegusa kerületben induló maszkabált a céhek felvonulása nyitja meg, rangjuk szerint sorban vonulnak fel az üvegfúvók, kovácsok, cserzővargák, tímárok, ékszerészek és megannyi más szakma képviselői. A körmenetet hagyományosan a maszkkészítők zárják, miután megindul a nemesek díszfelvonulása. Bárkáikon behajózzák a Barena csatornáit, majd elindulnak a kikötő felé, hogy a nyílt tengerre bocsássák alkarnyi áldozati hajóikat. Az őslakos lupár és dolamin népek jó csaskát látnak a messzire sodródó és szűkös, nehéz évet a hamar elsüllyedő fogadalmi csónakokban.

# A MODUL ESEMÉNYEI

## A Város és a Karnevál hangulata

Az időjárás, a késő őszi korai sötétedés, az elvonulóban lévő vihar és az éjközép idején érkező újabb fergeg, mely fagyos hideget, és a tengeri viharokra jellemző villámlást hoz magával éles kontrasztot teremt a mindenütt jelenlévő, porták szegélyén, oszlopokon és tereken üdvözülten mosolygó angyalszobrokkal és a talpuknál az elemekkel küzdő, pislákoló mécsesekkel. A megütközés még nagyobb elmélyítéséhez pedig a Karnevál maga is hozzájárul a bárlól bárla, vendégházból vendégházba járó iszogató, ünneplő sokasággal, mely egyetlen arc nélküli vörös, arany, ezüst astesi maszkok forgatagává olvad össze a villámfényben.

## Az éteri jelenségek

A Hasadék szabad szemmel nem látható csatorna valamely külső sík, vagy más teremtetett világok, esetleg a káosz síkjai felé. Azon kevesek közül, akik tudnak létezéséről páran úgy vélik, hogy a Nagyok, Ynev valamely ősi fajainak háborúi nyitották meg. Mások crantai ősmágusokhoz, megint mások zauderek fajtájának megjelenéséhez és Ryekhez kötik eredetét.

Egyetlen dolog bizonyos, azon sötét erőkkel praktikaló hatalmak, melyek elég időt töltenek itt el egyfajta mana-csatornaként, folyamatosan jelenlévő, számukra megfogható varázserőként érzékelik jelenlétét.

Ezen energia megragadásához és jelenlétének elviseléséhez idő kell. Minden mágikus képességekkel, vagy pszi tudománnyal rendelkező lény, ha harmadik szemével pillant a világba (Asztrál- és Mentálszem, Asztrál- és Mentálpillantás, Auraérzékelés, Tudatnyitás stb. egy rőtes, kaotikus, világtalan, naptalan, holdtalan helyet pillant meg. Örült víziói támadhatnak, orrába-szájába az itt ragadt, senyedő lelkek – melyek a Hasadék erejétől nem juthatnak tovább, hacsak nem volt elég erős a hitük- kínjának iszapszerű, fullasztó bűzét érzik, vagy épp sötét sugallatokat hallhatnak odaatról. Mivel amit lát és érzékel az nem más, mint egy másik, a miénknél sokkal rendezetlenebb, kaotikusabb világ lenyomata, csupán árnyéka, ezért ebben a formájában is elég erős ahhoz, hogy az efféle kitérüléstől elvegye bármely lény kedvét.)

Játéktechnikailag ez annyit jelent, hogy bárki, aki efféle kutató jellegű pszionikát, vagy mágiát szeretne alkalmazni, az első alkalommal olyan látomászerű sokkot él át, amely akár percekre is hatalmába keríti, hacsak nem dobja meg -4-gyel Akaraterőpróbáját. Ha a próba sikeres, akkor csak egy körre szédül meg és egyfajta rettenetes undort hagy maga után a látomás. A behatás annyira nyomasztó, az elmétől oly idegen, hogy az első ilyen kitérülködés után minden Asztrál, vagy Mentálmágia, bármilyen kitekintő informatív varázslat, vagy pszi-alkalmazás esetén csak akkor képes az erőket megidézni az alkalmazó, ha előtte sikeres Akaraterőpróbát dob -2-vel.

## A Karnevál első napja

A Kalandozók kissé megkésve érkeznek egy vihar miatt, mely majdnem hajójukat nyomorítja meg és kis híján nekicsapja a kikötőt vigyázó két hatalmas szeráf egyikének. A szeráf közelében a varázstudók furcsa meg nem magyarázható hidegletést éreznek, ahogy a hatalmas alkotmány csendes cseppenként nyeli magába a varázserőt. Bármiféle kutatómágia nem érzékel a szeráfból mágikus aktivitást, mivel elnyeli a manát, de azt is csak oly kicsiny mértékben, hogy Adron papjai is képtelenek felfedezni. Ha a kontinens belsejéből jönnek, akkor a vihar az utat változtatja nehezen járható ingoványvá.

Bármelyik úton is jöjjenek a városba, szabad szállást már csak a Démonhátnál – Domvik új bíborosa Sárkányhátnak nevezte át -, ennél a hatodikorból itt maradt híd-erőd óriásnál kaphatnak a Barena – nemesi negyed - peremén. A híd a főcsatornán ível át, melyet Narvan egyetlen sugárútja is keresztez. A híd két hídfője egy-egy diadalívnek is beillő monstrum belsejében nagyobbacska termeket rejt, melyek egyikében a régi kézműves negyed - mostanság Romlás negyed - felé eső oldalon a Vörös Macskához címzett bordély – cégére egy hatalmas hízelgő bronz macskát ábrázoló kovácsremek a bejárat mellett, míg a majd kétszáz lábnival odébb lévő parton az Ezüst Álom nevezetű tequis (vendégház) talált helyet a monstrumban.

A fogadók belső elrendezése a régi mesterek munkáját dicséri és teljesen egyforma. A tulaj maga egy narvani nemes: Vaskord, ki szintén bárói rangot birtokol, de a köznép a háta mögött tolvajbárónak csúfolja, amiért tisztos hasznót húz a híd jobbik felében megszálló jámborok éjszakai elcsábulásából, s a bűnüket megbánó vétkesek szép summáiból, amit a hallgatásért cserébe fizetnek.

A karakterek vérmérsékletüktől függően szállhatnak meg bármelyik helyen. A Vörös Macska hatalmas belső termeit lant és hegedű uralja, a hatalmas selymek között a test és a lélek gyönyöreinek egyaránt adózhat bármely nem és faj tagja, a lehetőségek korlátlanok.

Az Ezüst Álom egy igen csendes, rendezett, férjura nélkül utazó nemes hölgynek, vagy jámbor hívó polgárnak való hely. Ízléses, díszesen berendezett lakomateremmel és tágas lakosztályokkal.

Vagy akár kóborolhatnak, hajózgathatnak is a csatornákon, az apró tereken – a város egyetlen igazi nagyobb térszí szárazulata az Úr Arcok tere, mely nevezetes zarándokhely a Tegusa és a Mantecada határán. A házfalak domborművein hét esztendőn át dolgoztak a messzi földről jött mesterek egy-egy évet minden szent ábrázaton. A hírek szerint az Angolnavégről áradó rontással akartak birokra kelni, ámbar ahhoz tán csak Domvik katedrálisában rejlik elegendő erő...

Jártukban- keltükben megbámulhatják a tűz és kardnyelőket, mutatványosokat, táncosokat, akik jórészt mind csakis a karneválra érkeztek a városba. Ha jónak látod egy kevéske eső és viharszünetet is engedélyezhetsz nekik, de csak azért, hogy láthassák az egyik halottszállító csónakot, amint az a tengerre igyekszik néhány külsországi rendbontó tetemével. A testeken csúnya, mély szúrt sebek éktelenkednek. Ezen holtak Odan, az Álarcos Gyilkos az Erionból idáig menekült örült elf munkásságát dicsérik, kit a hercegi família amolyan házi fejedelemséggé kötött magához már vagy ötven esztendeje. Az ő szerepe a modulban az erő képviselője, a várost tizedelő karakterekre való rárontás valamely sötét zugból, majd villámgyors menekülés képességei segédelmével. Kedves KM, ha ölnöd kell, mert egy játékos a csapata játékát veszélyezteti és szórakozásokat botor módon, bután rombolja, nyugodtan vedd be Odant, hogy emlékezzenek, mindenütt van egy nagyobb hal.

A karaktereket itt érdemes kicsit engedni játszani, élvezni a karnevál szépségeit, hogy kijátszhassák nemes, vagy épp nemtelen karaktereiket az általuk választott környezetben. Fentebb olvashatsz pár sort a karneválról, ha a karaktereket szeretnéd egy kicsit beleveszejteni a forgatagba, mielőtt behajítanád őket a mélyvízbe.

### A fekete leves...

Majd kicsivel éjfélnél, mikorra már túl vannak a vacsorán és az esetleges vígasságokon, és kissé eltelve, vagy már épp más gyönyöröktől elfáradva lassan lefeküdni készülnek, akkor jön a személyre szabott rémálom. A fogadó ajtaján egy fiatal nő surran be, ázott szakadt inge, szoknyája formás idomokat rejt. Egyik csizmája elveszett, másik lábára pedig egy nyílvesző szögezte oda bokája magasságában a lábbelít.

A nő riadtan húzódik a kalandozók felé, a többi vendég elborzadva menekül az útból. Pár pillanattal később, pont mielőtt a játékosok kérdezősködni kezdenének Arknumoy-mantecák - jó tucatnyian - nyomják be az ajtót kezükben nyílpuskákkal és mezítelen pengékkel.

A mantecák nem támadnak azonnal, csak a nőt akarják elfogni. Ha a karakterek megpróbálnak közbeavatkozni, akkor sem támadnak azonnal, csak ha rájuk vetik magukat, mintha várnának valakire.

### Kalandmesteri jegyzet:

A nőben, aki amúgy Nafrael egyik fiának özvegye Visrya, a nyirokdémon rejtekezik, ki épp egy fertály órája próbálta megölni a testben Tiane Arknumoyt. A démon a herceg parancsára ölte meg és foglalta el a nő testét, hogy összeugrassza két családot. A démon az igen erős 50+ pszi pajzsai mögött nem különböztethető meg a nőtől, a különböző mágiák, vagy pszi mesterfokú pszi-alkalmazónak mutatja.

A nő, ha a csapat nem segít rajta egyiküket ökölrel téríti a földre – a legközelebb állót – majd csak utána kezdi el leöldödni az Arknumoy katonákat, körönként, vagy kettőt. Pusztá ökölcspásaival, igazi fergeteként minden ütése nyomán méterekre hajtva ellenfeleit /részleteket lásd a függelékben a Karakterek statisztikái között a nyirokdémonnal/. A gyenge akaratú, pajzsokkal nem bíró egyéb vendégek a nő (a démon) első sikolyára omlanak össze és ájulnak el. A karakterek maradhatnak és harcolhatnak, vagy megpróbálhatnak elfutni felfelé, vagy kifelé, de az Arknumoyok már minden utat elzártak.

Tiane 6 kör után érkezik, s azonnal visszaparancsolja a katonáit. Az összecsapás lemesélését úgy kell intézni, hogy addigra a „nő” már halott legyen, és a démon észrevétlenül elsurranhasson a kövezet réseiben, hátrahagyva a korábban bárki által megsebzett valamelyik karakterben egy apró darabkáját, mely csak ül és figyel.

Tiane hamar tisztázza a helyzetet, elmondja, hogy megpróbálták megölni és a karaktereknek velük kell tartani, mert ő még érzi azt a furcsa aurát – Hatodik érzék -, amit akkor érzett, mikor rátámadt a nő a kastélyban. Mivel ahhoz idő kell, hogy kiderítse, hogy melyik karakter irányából érzi a dolgot, ezért megkéri őket, hogy tartsanak vele.

Ha a karakterek nem hajlanak Tiane békítő szavára és nekiugranak a hátráló mantecáknak, akkor Tiane és az erősítés harcképtelenné teszi őket mérgezett nyílveszőkkel és Tiane Mágiaelnyelés varázslatával és utána, mivel érdekli, mi volt a nőben, amit most a karaktereken érez, magával viteti őket erővel az Arknumoy kastélyba, persze megfosztva őket minden fegyverüktől, varázstárgyuktól, szimbólumoktól; mindentől, amiben fenyegetést vélnének felfedezni.

A karakterek jó fertály órán át utaznak az Arknumoy palotáig az éjszakában csónakokon, ahol Lathan Arknumoy majd egy órát várhatja őket, mialatt fali kémlelőnyílásokon át szemmel tartják és kihallgatják a nagyteremben magukra hagyott karaktereket. Amelynek egyetlen hatalmas kapunak is beillő gyönyörű, lupár csaskákkal ékes (inda minta) kovácsoltvas ajtaja van; vastag rácsokkal ellátott ólomüveg ablakai, és egyetlen szintén rácsokkal elzárt kéménykürtővel rendelkező kandallója, mely nem sok esélyt ad a menekülésre. A terem majd 20 láb hosszú és 15 széles.

A mennyezet 8 láb magasságban húzódó egymásba érő meszelt kövekből épült kupolák alkotják, a falak a gyertyák füstjétől homályosak. A berendezést gyönyörű vérvörös cédrusból faragott hatalmas karosszékek és egyetlen darabból kifaragott majd tíz láb hosszú, tengeri csaták és Narvan alapításának fába vésett mementóival ékes lakoma asztal jelenti.

Végül a báróné és a báró felkeresik vendégeiket, akik, ha eddig ellenségesen viselkedtek, az elmúlt egy órát megkötözve töltötték a karosszékekben. Ha szabadulni próbáltak, akkor az őrség bejött és megfenyítette őket.

Tiane, a játékosok bárhogy is állnak a vendéglátójukhoz a segítségüket kéri, hogy kiderítsék, ki szabadította rájuk ezt a szörnyet, ami megölte a nőt, és a báróné életére is tört. Ha beleegyeznek, hogy segítenek, akkor Tiane elmondja nekik, hogy vele és urával kellene tartaniuk a hercegi bálba, hiszen ha egy orgyilkos valamit lépni akar, akkor nincs tökéletesebb helyszín számára, mint egy zsúfolt álarcosbál. Egyetlen oka van, hogy a karaktereket vinné magukkal a palotába, s az az, hogy mantecáit nem viheti magával a hercegi palotába. Cserébe 100 aranyat ígér fejenként, ha verekedni kell, vagy ha kiderítik ki is áll a támadások mögött és félszáz aranyat, ha semmit sem kell tenniük. De előtte nekiállni felderíteni azt a zavaró aurát – Így akrván kiugrasztani a megszállottat a többiek közül, hogy valljon színt.

A tervet meghallva a démon megpróbál kitörni megszállva a hordozója testét (lásd a Függelékben a nyirokdémon leírásánál) és megölni Tianét, illetve másokat is, akit magával tud vinni, hogy elmondhassa a többi részének, hogy mit tudott meg.

Ha a karakterek nem hajlandóak Tiane ajánlatát elfogadni, s ezt ki is mondják, akkor a démon megpróbálja egyikük felett átvéve a hatalmat megölni a vendéglátóikat, hátha a többiek úgy hiszik, hogy maga a karakter döntött úgy, hogy támad. Ezért javaslom, hogy már korábban adj át egy üzenetet az általa kiválasztott megfertőzött karakternek azzal a kéréssel, hogy akkor nyissa ki, ha jelzel neki valamilyen a többiek által nem észrevehető módon.

A cetlin csak annyinak kellene szerepelnie, hogy:

„Legjobb tudásod szerint támadd meg a bárót, vagy az ágyasát, és próbáld meg őket megölni, majd elveszejteni a többieket is, mintha te magad tennél így. Közben te magad csak tétlen szemlélője saját tested szavainak tetteinek. A mágiádat nem, de a pszidet nyugodtan használd úgy, mintha mesterfokú alkalmazó lennél és 50 psi-pontod lenne. Minden sebzésedhez pedig adj hozzá +5 pontot a hihetetlen erőd miatt. Légy találékony kérlek!”

### Kalandmesteri jegyzet:

A megszállt karakter -4 módosítóval dobhat Akaraterő próbát. Ha sikeres, akkor a karakter cselekszik az adott körben, ha elbukja, akkor a démon (azaz a KM, vagy ha lentebb említett üzenetes módszer sikeres, akkor a KM által beavatott játékos – lásd kicsivel lejjebb). Ha legyűrik, lefogják, vagy bármi módon harcképtelenné teszik, akkor a démon menekülni próbál, s a karakter szemzugából, s egyéb testnyílásaiból vérként tör elő és minimálisan 1k6 Fp sebzést okoz, bár a vérveszteség igen látványos. Ha a karakterek nem ismerik fel és ők nem pusztítják el a foltot, akkor Tiane söpri el varázshatalmával – tűzzel -, bár maga sem tudja, hogy pontosan mit is. Úgy hiszi, valamely alakváltót, vagy valamely ismeretlen lényt lát.

Fontos itt megjegyezni, hogy a démon csak a tűz, de abból a közönséges is, sebzi igazán – akár egy egyszerű embert. Így, itt szerezhetik meg e fontos tudást, mikor merice Arknumoy tűzzel pusztítja el a kis darabot, illetve ha beszélni kezdenek vele, akkor elmondja, hogy a koraesti merénylet után is elvesztette két katonáját, mikor valami megszállta őket, s amazokat is hiba döfték halálra, csak a tűz állította meg őket, mikor egyikük felborított egy parázstartót (közönséges tűz). Az egyszerű fegyverek semmit sem sebeznek a lényen, de a mágikus és áldott fegyverek csapásai találatonként egy pont sérülést okoznak A lény ezen kis darabjának 5 ÉP-je van.

### A Karnevál második napja

A karakterek az Arknumoy Palotában történt éjféli összecsapás után Lathan Arknumoy és Tiane vendégszeretetét élvezik. A palota hatalmas, zezugos folyosói, majd másfél láb széles ablakbenyílói, földalatti, fáklyafüstös termei nem éppen vendégmarasztaló helyek, mégis, a rengeteg kémlelő-nyílás, és a titkos járatok ellenére, ez az egyetlen hely, ahol a karakterek a városban biztonságban érezhetik magukat az elkövetkezendő egy napban.

Ha a karakterek idáig ellenségesen viszonyultak Tianéhez, akkor pihenésük alatt folyamatosan szemmel tartják őket, és egészen a második kiáltásig váltott őrség és a szállástermeikkel szemközti falban rejtekező szobában néhány számszerijász várakozik az engedetlen kóborlókra.

Ha a karakterek a békés utat választották, akkor az őrség alig egy-két fő, de ekkor is minden lépésüket lopva figyelik a titkos kémlelő-nyílásokon keresztül.

A szolgálak a vendégek pihenését csak jóval a harmadik kiáltás után, majdnem napközépkor zavarják meg: reggelit, fürdőt, szabót és minden más mesterembert kerítve, akire, vagy amire szükségük lehet az elkövetkezendő órák során. A játékosoknak itt mindazon tortúrákat át kell élniük, amelyeket egy igazi bálra készülő nemes hölgy, illetve nemes úr végig kell, hogy szenvedjen minden ilyen multság előtt.

Az urakat az örületbe lehet kergetni néhány percnyi ruhapróbával, a szabók visszatérő kérdéseivel („Milyen oldalas is a nadrág?” stb.), a hölgyeknek pedig nyugodtan lehet ecsetelni a fűzők és abroncsos alsószoknyák okozta pokoli kínokat.

Az út a hercegi palotába meglehetősen eseménytelen: az egyetlen változatosságot talán az jelenti, hogy a karakterek végre világosan is szemügyre vehetik Narvant. A város ezúttal nem rejtekezhet a sötétség vagy esőfüggöny mögé, és az alacsonyan járó fellegekből alászüremlő napfény sem sokat javít a helyzeten: Narvan házai kopott, elhajított, törött cserépdarabokként hevernek a partmenti ingoványban.

A *canoce*-okban ülve lassan végighajóznak a Barena keleti főcsatornáján más nemesek és nemtelenek ladikjait, csónakjait kerülgetve. Eközben alaposan szemügyre vehetik a fehérből szürkébe fakult várost, amint rongyaival takargatja magát. Ekkor vehetik észre a kikötőben álló hajógigászt Toron egyik karakkáját, melyen a Távolsági Keleti flottaconcitator követének zászlaja leng. A hajóról jó néhány csónak hiányzik, valószínűleg a hajó utasai is partraszálltak.

A palotában az érkezőket a herceg fogadja, majd megnyitja az aznapi bált a télikertben, mely egy nagybacska sziklára épült nyúlványa a palotának, egyetlen hatalmas rózsablakokkal ékített, tükörfalú, hófehér márvány burkolatú teremmel, és a fölé hajló kupolában rejtekező karzattal és apróbb szobákkal. A világosságot jókora falikarokon függő olajlámpások és csillárok adják

### Kalandmesteri jegyzet:

A herceg, miután Arknymoyéknál a démon csődöt mondott a bálon készül összeugrasztani Nafraelt és az Arknymoy családot. A magas rangú, toroni vendégek jelenléte kissé aggasztja, de asszonya ráveszi, hogy cselekedjenek.

A herceg a nyirokdémon egy igen apró részét egy treboléval és gyümölcsökkel töltött tálba parancsolja, hogy ha merice Arknymoy a tálból inná, s utána lépne oda Loras bíboros, akkor mérgezzék meg, hogy Tianéra terelje a jelenlévők és a játékosok gyanúját egyaránt.

Előtte, hogy még a toroni vendégnek is világos legyen, hogy a bíboros hova húz, felajánl ezer tallért az egyik felmenője idejében leégett papnevelde felépítéséhez, hogy Nafrael szokása szerint szintén adakozzon, majd biztosítsa a bíbornokot további segítségéről is.

A bíboros ájultan rogy össze kicsivel később. A herceg a csupán „alélt” bíborost kiviteti udvaroncaival, és mindenkit biztosít arról, hogy semmi baj, csupán múlt rosszullét, de jól láthatóan szalajtja az oldalsó kisterembe legjobb vajákosait, kik a rossznyelvek szerint leginkább a mérgektől óvják urukat. Majd minden ételből, italból újat hozat. A teremben lassan kitör a pánik, mindenki mérgezésről suttog.

Ebben a helyzetben a nemesek már igen ingerlékenyek és testőreiknek sem kell sok, hogy bárkinek nekiessenek. A karaktereknek, mivel megpróbálják megtalálni a bűnöst a tömegben, aki Tiane szerint nem lehet messze igen óvatosan és körültekintően kell eljárniuk, nehogy őket gyanúsítsák.

Nafrael már tajtékzik a dühtől, de tettelegességig nem merészkedik az Arknymoyokkal szemben. Ekkor ad parancsot mentálisan a herceg a nagy mű betetőzésére, a bíboros a démon erejétől hajtva „támadjon fel” és ölje le a lezárt teremben a vajákosokat, majd egyikük maszkja és köpenye rejtekében próbálja megölni Lathan Arknymoyt, vagy Tianét. A herceg vérfürdőt akar.

A karakterek dolga megvédelmezni védenkeiket, felismerni a túlságosan szűk öltözéket a bíboros terebélyes testén, vagy a vajákos túl ragadozó szerű mozgását. Ha nem elég szemfülések, akkor Lathan maga menti meg kettejük életét kardjával akasztva meg a merénylő törét.

A „bíborost” miután legyőzték, amaz menekülne, nehogy tűzzel essenek neki, de a palota mágikus védelme miatt csak egyfelé a különterem falában lévő titkos ajtó felé tud, amit neki nem kell kinyitnia, egyszerűen beszívárog a résen jól látható nyomokat hagyva.

Itt csúszik az első hiba a herceg terveibe. A menekülő demont megpillantja a toroni flottamagitor, a boszorkánymester is és azonnal felismeri mivel áll szemben, de szembeszállni nem akar vele egyelőre, parancs nélkül. Mindenesetre urát testőrei egy mentális üzenete parancsára a hercegi családdal egyik mentik ki a teremből, majd zárják rá az ajtót a bent lévőkre. A csapat jó eséllyel eközben a külön teremben úzi a demont a falba, esetleg már a titkos ajtó nyitásának módját keresik, így csak később tudják meg, hogy foglyok.

A toroniak felajánlják vissza nem utasítható segítségük a hercegnek. A boszorkánymester egy napot kér bizonyos rítusok elvégzésére, hogy áldozatok nélkül elfoghassák a lényt. De azt kikötik, ha bárki ki mer törni, akkor fel kell égetniük az egész palotaszárnyat a bent lévőkkel együtt megakadályozandó a démon elszabadulását. A télikert sziklájára körül a karakka csónakjai cirkálnak a boszorkánymester szellemei szintén a télikertet figyelik. Bárki menekülni akar, akár láthatatlanul is a szellemek felfedezik és végeznek vele, közben riasztva uruk. A szellemek köröngént 10 pontnyi asztrál pajzsot rombolnak, majd egyszerűen a halálba rémítik a karaktert egy látomással a túlvilágról – Asztrálpróba -4 -gyel sikere esetén csak öntudatlan állapotba taszítják. Ha térmágiával próbálkoznak, akkor a palota védművei gátolják meg menekülésüket egészen 10E-ig.

# BÁLTEREM

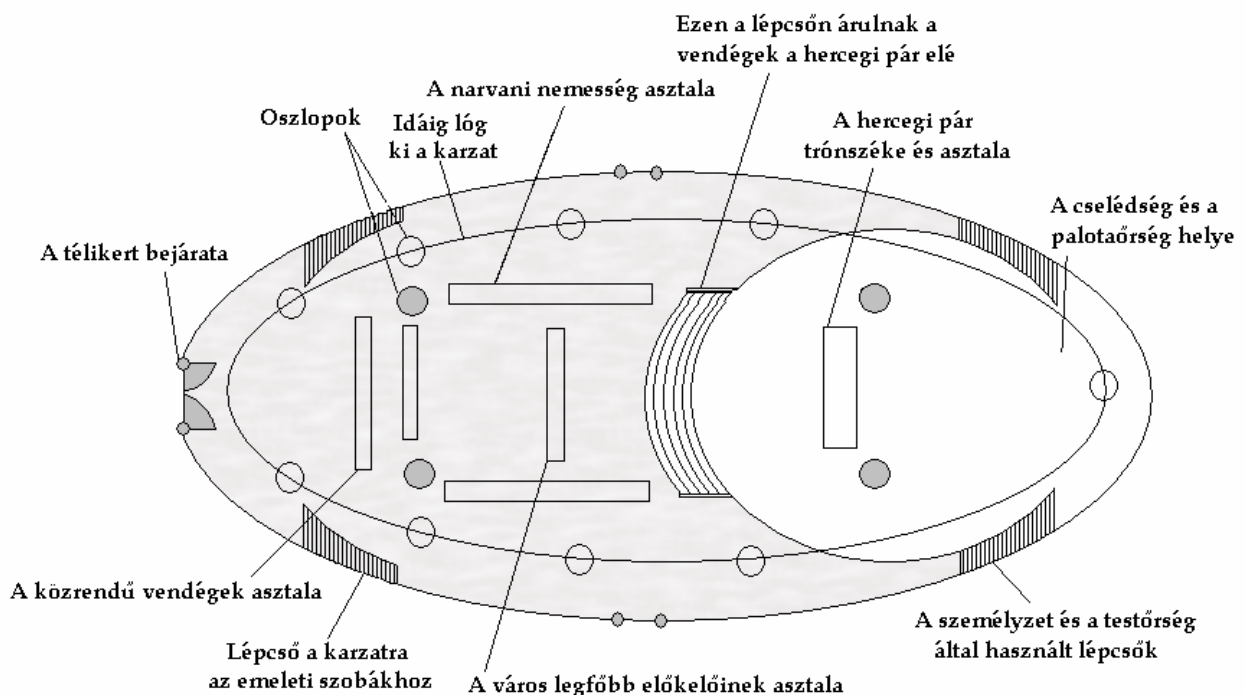
A bálterem majd hetvenlábnyi hosszával, negyven láb széles táncterével a déli part egyik legimpozánsabb épületének, a narvani hercegi palota télikertjének része. A négyemberrnyi ezüsttel futtatott tükrök, a hatalmas csúcsíves ólom-üveg ablakok lenyűgöző hatást keltenek. A karakterek igazán úgy érezhetik, mintha Erigow hercegének udvarába tévedtek volna. A magasban, a hétszortatú kupolában Domvik hét arcának kétölnyi színes üveg mintázata rejtekezik. Nap, vagy holdvilágnál ezen ablakok, mintegy napóráként vetítik ábrázoltjuk képmását a hófehér márvány padlatú táncterem közepére. A nap fényénél dicsőségükben ragyogva, a Kék Hold sugaránál megbocsátó derengésbe vonva, a Vörös Hold fényénél haragos dühödt bíborba öltöztetve az isten arcait, hogy a villámok fényénél mind a heten jelenjenek meg egyszerre, egy helyen dühödt-szomorú, gyilkosan áldó alakjukban.

Az emeleti kerengőből aprócska szobák, alkóvok nyílnak, melyek alig egy-kétlábnyi terükkel, kényelmes pamlagjaikkal szerelmi légyottokra, fojtott dühödt vitákra sarkallják a vendégeket. A modul végén a szerafista ezen apró budoárok egyikében rejtőzik el, hogy varázslatát végrehajtsa.

A korábban már leírt hercegi palotában, a többszáznyi jövő igyekvő gárdista, a vendégeket fogadó udvaroncok egész serege kápráztatja el az érkezőket. Éreztetni kell a játékosokkal, hogy egy igen gazdag nagyúr hajlékába tévedtek, hogy minden lépésükre ügyelni kell, hiszen kész a baj egyetlen óvatlanul kiejtett szó, vagy elejtett mozdulat nyomán. Itt lehet bemesélni párbajhősöket, kik beléjük akaszkodnak kivívandó Nafrael elismerését és bőkezű ajándékait – mivel látták, hogy az Arknumoy díszbárkáján érkeztek. Vagy egy gazdagabb kereskedő kisé vérmesebb lányát, ki az egyik különterembe invitálja valamelyik karaktert apja testőrei szeme láttára, majd kikezd vele. A bős atya pedig kicsivel később érkezik kardforgatóival... Vagy éreztetheted velük a díszvacsora kellemetlenségeit azok számára, kik nem ismerik az etikettet – a narvani társaság hamar nyelvére vesz bárkit. A lényeg az, hogy a karaktereket zavarjuk kissé össze, hogy ki, ki mellett is áll.

Közben pedig megérkezik a flotta concitator követe is Alayr on Vecchias nagyúr. A kyr nemes, a birodalom méltó képviselője, majd két láb magas, hóhajú, smaragdszemű férfi, orkabőrből készült fekete fehér kabátjában, lunír fejpántjával és smaragdberakásos kardjával lenyűgöző jelenség. Modora kifogástalan és nem leereszkedő a külországaikkal, a kalandozókban tiszteletreméltó szövetségest, vagy ellenfelet lát.

Kíséretében érkezik Myrcas Viniver a boszorkánymester a flotta magitora, és még hat vihargárdista kéklunír vértetükben. A magitor lila dreggisében, őszülő fejével, és kimért óvatos mozgásával leginkább ezüstrókára emlékeztet. Nagyon megfontolt, bölcs tanácsadó, ritkán mozdul ura közeléből.



Itt a modul két ágra szakadhat. Neked kedves KM a dolgod eldönteni, melyiket játszatszod le a játékosokkal képességeik és eddigi cselekedeteik alapján.

### 1. lehetőség

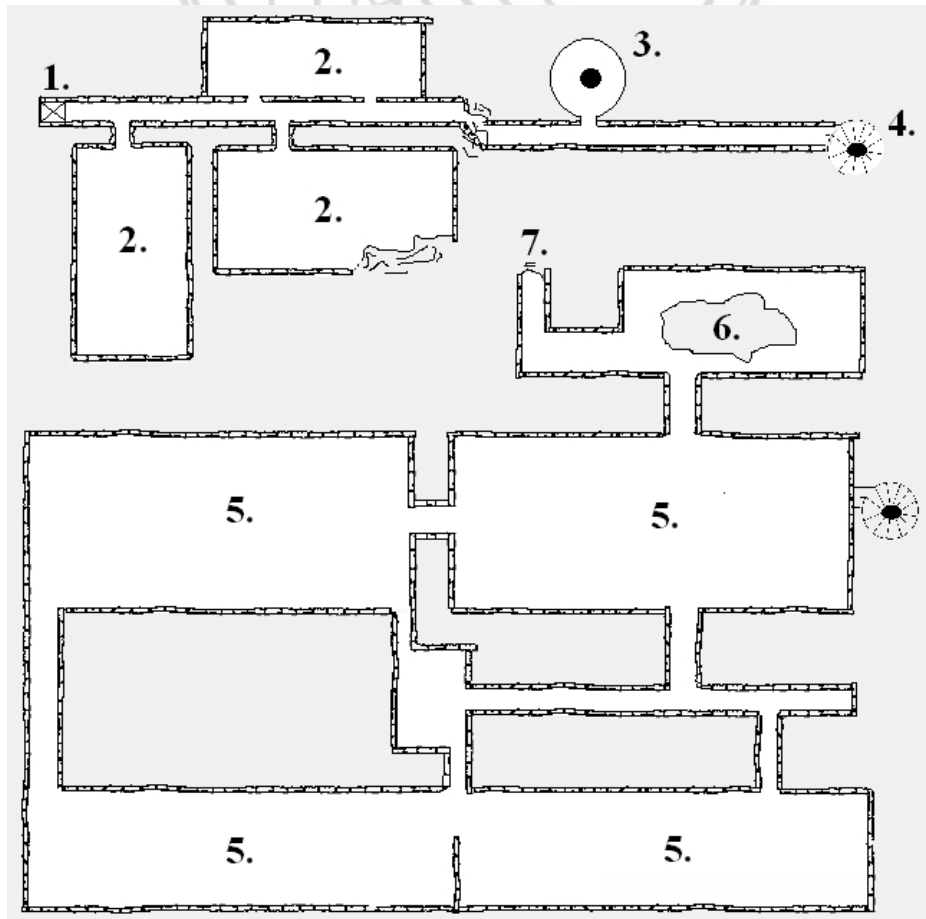
A karakterek itt már bizonyosan alaposan megkeveredtek. Hagyni kell őket, had nyomozzanak, beszéljenek mindenkivel, engedni kell, hogy felderítsék a városban uralkodó erővonalakat, hogy megismerhessék az ok okozatokat. Had tudják csak meg, hogy az új kincstárnok alig egy éve érkezett, hogy azóta mérgesedett el nagyon a két nagy família ügye, hogy a fickó jötte után alig egy hónappal halt meg a Nafrael nagyasszony a kedvcsinálóban leírtak szerint. Az a cél, hogy mindhárom, vagy akár négy félt okolhassák, hogy ha elég okosak, akkor a következő harcosabb, a papneveldőben és az odavezető úton lejátszandó részek lemesélése nélkül is győzedelmeskedhessenek.

Ha ekkor elkezdik firtatni a titoknokot, aki szintén bennragadt, akkor amaz igyekszik behúzódni valahová és üzeni mentálisan a hercegnek, aki majd a jogarral üzen vissza, hogy mindenkivel végezzen odabent, és akkor jöhet a 8 ponttal lejjebb leírt Búvragály varázslat leírását tartalmazó rész. Ha a karakterek esetleg még a varázslás megkezdése előtt nekitámadnának, akkor nem a lejjebb leírt módon harcol, hanem teljes varázshatalmát és a démon erejét is latba vetve harcol. Minden a teremben lévő halottat korábbi harcértékeivel talpra állítva, hadba szólítva démoni erejével – ez 1 kört vesz igénybe.

A toroniak megérezve a komoly mágikus erőket megmozgató összecsapást 10 kör vagy belátásod szerint több idő után törnek be az épületbe és végeznek a szerafistával, ha karakterek nem tették volna meg addig. A modul befejezése részhez ugorhatsz, ha van még életben valaki a karakterek közül. A herceg az alább a másik lehetőségnél leírtak szerint megmérgezi magát és látva titoknoka, a szerafista pusztulását, tökéletes bűnbakot kreál belőle.

### 2. lehetőség (inkább harciasabb kevésbé ármánykodó csapatoknak)

A herceg kockáztat és mindent egy lapra tesz fel. A kalandozókat az újraszentelt székesegyház ellen uszítja, akképpen, hogy menekülő démonnal, aki a templom felé tart a földalatti járatok útvesztőjében jól látható nyomokat hagyat hátra.





# KAZAMATÁK

Narvan városa egy hatalmas lápvilágra, illetve az abban megbúvó apró sziklakiszögellésekre épült. Az itteniek közül viszonylag kevesen, csak a legtehetősebbek engedhetik meg maguknak, hogy palotáikat, erődjüket ne a cölöpökre, hanem igazi sziklára építsék. De ez a biztonságérzet illúzió csupán, mint majd minden a városban.

Az épületek alatt, a láp mélyén ősi romok sötétlenek, azokból az időkből, mikor még a felszínen crantaiak és kyrek, majd a lázadó tartományok és a birodalom nagyjai ölték egymást.

A felszín alatti útvesztő, az egymásra épült városok, a mocsárba süppedt romok és az azóta oda befészkelte élő és holt lények jellemzik. A fentiek legnagyobb szerencséjére az útvesztőbe vezető utak jó része vagy évszázadok óta járhatatlan, vagy gondos kezek tették csak bizonyos személyek által átjárhatóvá. A modulban a nyirokdémon az egyik emeleti budoáron keresztül a falburkolat fájába rejtett titkos ajtón keresztül jut be, annak fáján eléggé felfedezhető vérnyomokat hátrahagyva.

A mélységbe, a palota majd kétlábnyi vastag falába rejtett penészvirágos, rezzenetlen levegőjű, málló vakolatdaraboktól, majd lejjebb kiálló durván megfaragott szikla élekkel tarkított omladozó csigalépcső vezet le. Nyomokat nem, csak a viszonylagosan rendszeres használat nyomait, a porcicák és pókhálók hiányát fedezhetik fel a karakterek. A járatot a szerafista és Odan használja néhanapján.

1, A csigalépcsőben való jó néhány percnyi ereszkedés és pár beomlott szakaszon való átfurakodás után érhetik el a térképen jelzett pontot. A lépcsőről egy jó harminc láb hosszú folyosóra látni. Ezen rész a korábban itt álló kyr udvarház pincéje volt egykoron, a viszonylag kevés díszítő elem, véset és a sziklába vágott faragvány között jó néhány jószerecsse rúna és barras található.

2, Az alábbi termék a régi borospince maradványai, igaz, csak a kő tárgyak maradtak épen. Az elröppent majd négy évezredben minden más az enyészete lett. Alaposabb kutakodás esetén felfedezhetik esetleg Odan itt jártának nyomait – illetve a korábbi áldozatainak (legalább ötven éve eltűntek) esetleges személyes tárgyait. A démon igyekszik a plafon sötétjében csordogálni, hogy minél kevesebb nyomot hagyjon a nyomában lihegő (majd negyed óra előnnyel rendelkezik) karakterek számára, de azért még követhető legyen.

3, A fentebb említett folyosó bal oldalán egy nagyobb kupola alakú terem található, melynek közepén egy kávéja vesztett- korábban már az üregbe omlott kút található. A karakterek, ha aláereszkednek bele, néhány Odan által korábban a palotából eltávolított, majd itt felejtett fogoly testére bukkanhatnak, jó száz láb ereszkedés után. A fogoly a korábbiakhoz hasonlatosan legalább fél évszázada a helyén hever.

4, A fal egy szakaszát alig egy esztendeje törte át valaki a nyomok szerint. A fal omladéka mögött egy a crantai korból származó csigalépcsőre lelhetnek, amely már a vízszint alá vezeti a csapatokat. A falba vésett óvó jelek helyét átveszik a tiltó jelek, és az ötöd, hatodikori romok közül hirtelen a negyedkor maradványai között találhatják magukat. A lépcső újabb tizenegy-néhány láb ereszkedés után bukkan elő az 5-ös sorszámú teremben.

5, Az itteni termék az irgalmatlan idő eltelte okán, már inkább barlangokhoz hasonlítanak, semmint az emberkéz alkotásaihoz. Korábban ezekben a termekben a helyi crantai hatalmasság hálótermei, szobái kaptak helyett.

Ezekben a termekben az alábbi kellemetlen meglepetések érhetik a bemerészkedőket, ha követik a nyirokdémon hátrahagyta nyomokat (alvadt vér darabok, esetleg nyálkás foltok).

## A csapaták

Idelent bármely terem kapujába bemesélhetsz egy hatalmas forgóajtót, amely a közeledőknek leginkább egy félig megnyílt és beszorult álfalra emlékeztet és, amely abban az esetben, ha megpróbálják megnyitni, és nem fedezik fel a veszélyt – elmés rejtett görgősorokról van szó – akkor maximálisan ketten, de egy-egy külön álló terembe zuhannak, amit egy nem túl vastag kőfal véd. A falakon egyszerűen át lehet kiabálni, s így esetleg megbeszélni a menekülési terveket. A termék közül az egyik mindig nyitva van, de csak addig, míg valaki a súlyával a verem egyik távoli pontján állva nyitva tartja... a társa addig kimászhat a veremből, de társa fogva marad. A szabadulás, csak úgy lehetséges, ha valamivel kisúlyozzák az egyik pontot... ezáltal némi felszerelést hátrahagyva, vagy köveket hátrahagyva.

Valamelyik teremben ráadásul, ha úgy látod jónak, hogy egy kicsit megizzaszd a csapatot, akkor egy crantai álomkristályt is be lehet mesélni, amely már csak egy kristály töredék. Hiányossága folytán, csak az itt korábban elpusztított crantai kőborlók emlékeit őrzi. Azaz a csapatnak egy crantai kőborlók által végrehajtott támadást kell túlélni, amelyben egyre hihetlenebb dolgok történnek egészen addig, míg rá nem ébrednek, hogy ez csupán csak egy káprázat. Tehát nem alszanak el, csak az álomkristály töredékes mágiájából összeállított káprázatot élük át csupán, mely nem sebzi őket, csak ha sikertelen Akaraterőpróbát dobnak. A karakterek helyett neked kell minden sikeres támadás alkalmával próbát tenned... lehetőleg rejtve, hogy a karakterek maguktól törjék meg a kristály hatalmát.

**Crantai kóborló**

Megjelenők száma: 2K6

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Tám/kör: 1

KÉ: 35

TÉ: 95

VÉ: 115 (165 csak túlütéssel sebezhető)

Sebzés: 1k10+4 (hosszú kard)

Ép: 35 *Ezen kóborlókat most az egyszerű, a nem mágikus pengék is sebzik!*

Fp: - (lásd alább)

AME, MME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszí képzettség: 25 Pszipont (lásd alább)

Intelligencia: magas

Jellem: Káosz, Halál

Necrografiai osztály: II., éji rém

A kyrek bevonulását Ynevre – noha a történetírás erről előszeretettel hallgat – súlyos harcok kísérték. A hódítók legnagyobb ellenfelei a crantai sámánkirályok voltak. Seregeiket számtalan rég elhalt, élőhalottá vált harcos segítette. Az óbirodalmi krónikák crantai kóborlóknak nevezik ezeket a lényeket.

Miután a kyrek győzelme bizonyosnak látszott, s cranta seregének katonái közül mind többen választották az önkéntes halált, hogy holtukban is tovább küzdhessenek a hőszi hajú hódítók áradatával. A sötét szertartás során a holtukban is eleven katonákba ellenállhatatlan készletést plántáltak, hogy a kóborlók minden évben, a Keselyű jegyében a környék legmagasabb pontján gyülekezzenek és táborozzanak két héten keresztül. Ott várják a sámánkirályok küldöttét, aki a megfelelő formulával bizonyítván, hogy jogosult erre, egy éven át parancsol nekik.

A kóborlók mérgekre immunisak, s mágikus fegyverek híján egyedül a tűz segít ellenük. E lényeket csak túlütéssel lehet megsebezni, az egyszerű Fp-t okozó sérülések semmilyen hatással nincsenek rájuk. A menekülő idegeneket addig üldözik fáradhatatlanul, míg a végső csapást is megadhatják; sötét dühüknek csupán a napvilág vethet gátat. Bár a fény el nem pusztítja őket, legyengülnek tőle (minden értékük 30-cal csökken), és inkább visszahúzódnak menedékükbe. A pihenőidő alatt feléledt kóborlók nem engedelmessé válnak semmilyen kérésnek, parancsnak – legye az akár az ősi formula is.

Anyanyelvük, a crantai rég feledésbe merült, de értik és beszélnek a kyrt is. Megtermett, magas férfiak, testfelépítésük inkább karcsú, mint robosztus. Fejükön szárnyas, koponyával, rúnákkal díszített sisakot hordanak, arcukat még soha senki nem látta. Egész testüket feketelunir pikkelyvért borítja SFÉ: 6, MGÉ: 2. Egyetlen fegyvert használnak, egy keskeny hosszú kardot, melyet kéklunirból kovácsoltak egykor. Törük és sisakjuk vöröslunir, minden mágikus tulajdonság nélkül való.

KALANDOZÓK KARNEVÁLJA

6, A karaktereket végül a démon a nyomaival egy pincerém kolóniába vezeti be, ahol maximum három rém található a romok között fekve, hatalmas pöfetegnek álcázva.

### Iblogh (pincerém)

Megjelenők száma: 1

Termet: változó

Sebesség: 120 (SZ)

Tám/kör: változó

KÉ: 20

TÉ: 70

VÉ: 118

CÉ: 40

Sebzés: 1k6/1k6 + speciális, vagy fegyvertől függ

Ép: 30

Fp: 60

AME, MME: 40

Méregellenállás: immunis

Intelligencia: alacsony

Jellem: -

Az ibloghok rászolgáltak közkeletű, nem túl hízelgő elnevezésükre: kizárólag régi pincékben, kazamaták, földalatti járatok mélyén fordulnak elő, olyan helyeken, ahová a kalandozók kincsek reményében, várakozással és harci kedvvel eltelten merészkednek.

Az átlagos iblogh két méter átmérőjű, rücskös felületű, kőszürke golyóként gubbaszt a barlangok, folyosók padlatán. (Feljegyeztek olyan esetet is, amikor a mennyezeten tapadt meg, ám ez inkább kivétel a szabály alól.) A kalandozók – vagy egyéb lények – közeledtére először a rá jellemző hosszú sóhajt hallatja (mondják, ilyenkor tér vissza az életbe), majd lábaira emelkedik, kidugja a húsredők közül ötujjú, karmos kezeit, eltátja hatalmas száját, és komikus sietséggel támadásba lendül. Az iblogh harcértékei nem kimagaslóak, bizonyos különleges tulajdonságai azonban veszedelmesebbé teszik annál, amilyenek az első pillanatban látszik.

Rendszerint karmos végtagjainak csapásával, harapásával s köpésével harcol, de előfordulhat, hogy régi vagy elejtett fegyvereket kaparint kézbe, s azokkal küzd. Egy körben először csak két kézzel és köpéssel, tehát összesen háromszor támad (nyála azonnal ható, mozgásközpontot támadó méreg; sikeres Egészségpróba esetén k6 körig émelegést, sikertelen próba esetén k6 órás bénulást okoz.) A küzdelem folyamán azonban –ha vágófegyverrel sebzik –minden tizedik elvesztett Sp után újabb száj nyílik a testén, melyből a következő körben már köpethet. (Zúzó- vagy löfegyverek újabb szájak kialakulását nem eredményezik!) Elemi mágiával viszonylag hatékonyan sebezhető, emberitől merőben idegen agyberendezése azonban remekül ellenáll az asztrál- és mentállényegű varázslatoknak; Pszit használni nem képes, ám az ilyen jellegű támadásokkal szemben –ugyancsak a fenti okból – kőfalként viselkedik.

A leterített ellenfeleket a nyugalom óráiban szétszaggatja és elfogyasztja, seb-szájai lassan – k6 hét alatt – begyógyulnak. Mindenevő; felzabálja a patkányokat és a denevéreket, de a falakon tenyésző penészt sem veti meg; a bűzmentes, szinte steril földalatti járat úgyszólván biztos jele a pincerém közelségének. Ha már semmiféle tápláléka nem akad, belső tartalékait kezdi felélni, és zsugorodásnak indul a rászitáló porban; ha kalandozók földalatti barangolásuk során alig emberfejnyi, göcsörtös bőrű pöfetegre bukkannak, mely közeledtükre súlyos sóhajjal feléjük indul, biztosra vehetik, hogy a rájuk támadó iblogh nagyon vén –és nagyon éhes.

A rémek otthonául szolgáló omladék mögött található az az alagútszerű járat, amely már nem csak nedvességet izzadó falakkal és dohos szagú levegővel jelzi, hogy a felszín alatt járnak, de a víz is majd derékig, helyenként egészen plafonig ér, hogy a karaktereknek úsznia kelljen. Itt a démon egyszerűen oldja meg, hogy karakterek a nyomára akadjanak. A vízben úszók közül támadja meg és rántja a folyosó további szakaszába az egyiket. A megtámadott sikeres erőpróbával szabadulhat, illetve segíthetnek is neki a többiek. Személyenként két pont könnyítést jelent minden segítő. A lény célja egyikkőjüket vízbe fojtani, ha ezzel nem boldogul, elmenekül előre a sötétségbe... A karakterek üldözhetik, de itt már olyan szűk a hely, hogy sokáig nem képesek vele lépést tartani.

## 7. Kijárat a katedrálisához

Az útvessztőbe, ha gondolod a térképhez tartozó jegyzetekben található bármelyik szörnyet vagy teremtményt bemesélheted akaratom és a csapat képességei szerint.

A démont a titkos ajtó rejtette járaton keresztül az épület alagsorába parancsolja, és megölet ott vele mindenkit, hogy a lényt követő minden lében kanál kalandozók már egy, a démon bábjai által átrendezett, az ő elpusztításukra felsorakozott ranagolita szektával találják szembe magukat a jámbor ifjak helyett. Itt egy tucatnyian támadnak a frissen meszelt falak, gyantaillatú bútorok között a csapatra, akik a sekrestye éléskamrájának ürege felől bukkannak elő. A démon, ugyan ódzkodik a tűztől, de egyik bábja segédelmével a kalandozók érkezése előtt bezárja a masszív ajtókat és felgyújtja kívülről az épületet, hogy a kiérkező tűzőrök jelenthessék a bajkeverők tűzhalálát, ezzel meggyőzve a toroniakat, hogy ne az egész várost perzseljék fel, viszont kikényszerítve belőlük a létező kijárat miatti aggodalmukban azt a döntést, mellyel halálra ítélik a palotába szorultakat, azaz a palota lövetését a naftavetőkkal.

A palota télikertjéből nincs más kiút, az ablakok keskenyek és a Domvik angyalait ábrázoló színes üvegek közé abbitacélt erőltettek, az ajtók vasalt tölgyből vannak, és odakintről, tisztos távolból a toroniak gárdistái és boszorkánymesterei vigyáznak arra, hogy senki se ki, se be.

A herceg érzékeli a démon halálát, kit a szerafista az akaratával a herceg szolgálatára rendelt. Látja, hogy a helyzet lassan menthetetlen és végső lépésre szánja el magát. A bent ragadt szerafistának üzen, hogy mi a helyzet. Ha a kalandozók most élve kijutnak, akkor a toroniak faggatózása nyomán minden kiderülhet, ezért mindenkit meg kell ölnie odabent. A varázstudó gyorsan nekiáll végrehajtani a feladatot egy rettentő veszedelmes Bűvragály segédelmével, melyet majd a démonra szándékoznak kenni.

Eközben odakint a herceg gyomorfájdalomra panaszodik és a titoknoka készítette tinktúrát hajtja fel a toroniak előtt, közben esetelvé jótékony hatásait. Persze korábban már kicserélte az italt a kyr eredetű választóvíz nevezetű méregre, mely csak a kyr fajzatoknak nem árt, de mindenki mást lassú gyötrelmes halálra ítél. S most a lassún van a hangsúly. Mivel reméli, hogy a birodalmi magitorok felismerik milyen mérget ivott és segítenek rajta, s ezzel az egész ügyet a titoknoka nyakába varrhatja, mintha amaz a koronát akarta volna megkaparintani. Ezzel egy csapásra halálra ítélve a szerafistát, aki, ha nem végez a kalandozókkal, akkor tökéletes bűnbak lesz.

Odabent ezalatt a karakterek visszatérnek a földalatti folyosón át és ha kicsit gondolkodtak és igyekeztek mindenkivel beszélni és levonták a következtetéseiket, akkor már tudniuk kell, hogy a herceg a hunyó (ezt csak sejtetik), de mindenféleképp neki áll érdekében a dolog. Ha ekkor okosan elkezdik figyelni, mit csinálnak a herceg bennragadt udvaroncái felfigyelhetnek a titoknak eltűnésére és elindulhatnak megkeresni.

A szerafistát a karzatról nyíló egyik emeleti szobában lelik meg, épp ott varázsol és készíti elő a Bűvragályt, amihez majdnem az összes varázshatalmára szüksége lesz, így, ha időben megzavarják, akkor a varázslat is elvész és a Mana-pont is, így lesznek ellenfelek a csapat tagjai számára.

A csapat tagjai, ha győzedelmeskedtek, még nem menekültek meg. A toroni magitor ugyan megérezte a szerafista hatalmának megnyilvánulását és annak mértékétől meglepve az azonnali behatolás mellett döntött, mert nem engedhette, hogy a katapultok elől esetleg elmeneküljön a varázstudó valami módon. Hiszen valószínűleg csak a palota tércsapdáinak vésetei tartanak még fogva, ezen jelek viszont azonnal elpusztulnának, amint az első naftalövedék bömbölve bevágódna az épületbe.

## A MODUL BEFEJÉZÉSE

„ A kalandozók arcukon az undor maszkjával hátráltak ki az emeleti kerengő vérgőztől terhes aprócska szobájából. Odabentről még hallatszott a szerafista haláltusájának undok szörcsögése, amint a bennrekedt lények sokasága próbálta megmenti a varázstudó halandó testét mindhiába. Ténykedésük nyomán csupán összeszabdalták azt, amit csakis az istenek alkothatnának újra...”

„ A külhoniak kimerülten, lassan levánszorogtak a lépcsőn, arcukon veszteségeik fájdalmával álltak meg a hatalmas rózsablak alatt, mely a Hit védelmezőjét ábrázolta felemelt pallosával. A narvaniak lassan, ahogy vadállatot közelít meg az ember gyűltekkörük, hallgatták a rettenet történetét, mint és hogy esett az elmúlt fertályórában... És akkor lángra gyúlt az ég. Odakint túl az üvegen, ólmon és acélon smaragdszín nap kélt. Egyre növekvő fénye beragyogott a színes üvegeken át és a hófehér vértől szennyes padlóra hintette Domvik egyik angyalának képmását. Az angyalét, kinek lángoló alakja betöltötte a csodálattól, rettenettől tágra nyílt tekinteteket, ki egyre hatalmasabbra nőve emelte pallosát ítélkezvén az alatta állókon, hogy egy pillanattal később a dermedt néma csendet szétzúzva a halálának mementójaként szétrepülő gyilkos szilánkjaival hintse be a halandó, hús-vér lényeket. Majd a széthulló ablak nyomán a mindent elemészto smaragd tűz cseppeivel tisztítsa meg teremtményeit a hús nyűgeitől.”

### Kalandmesteri jegyzet

A toroniak még időben leállítják a sortüzet, de az egyik naftavető lövedékét már nem tudják megakasztani, mely a végítélet smaragd csillagaként függ a város felett, majd becsapódik a hercegi palota télikertjébe. A karakterek, ha úgy látod jónak, hogy eleget szenvedtek már a győzelemért, megúszhatják egy kis riadalommal is, de ha igazi drámát akarsz dobass velük egy szerencse próbát. A nafta nem válogat, aki k6-on párost dob, azt elemészttette a tűz... No persze a toroniak vajákosai csodákra képesek, bárkit visszarángatnak a halál szakadékának széléről, csak hát ahhoz az kell, hogy jó játékaival ezt a játékos kiérdemelje. A döntés a KM, azaz a Te kezében van.

Innentől már csak a megdicsőült kalandozók jutalmazása van hátra, kiket nagy külsőség között maga a herceg újdonsült toroni szövetségeseivel az oldalán tüntet ki.

„ - Az Égi fény 3686. Esztendejének Karneválja sokáig emlékezetes marad narvan lakói számára. A dicső külhoni kalandozókat maga a herceg fogadta a város nemeseivé évjáradékot biztosítva nekik tetteikért, mellyel a város jámborainak segedelmére és a korona megsegítésére munkálkodtak a vész idején. Ezen szavait okirattal is megerősítették, melynek tartalma álljon itt példázatul és okulásul az utánunk jövőőknek. – tekerte össze a másnap a palota egy épen maradt szárnyában megtartott ünnepi ceremónia végeztével tekerceit az új kancellár, majd a nemesi adománylevelek egyikéért nyúlt, melynek hiteles példányait már markukban tudták a kalandozók.”

„Mi, Narvan hercege, ki elsőként hoztuk el az Egyetlen fényét ezen partokra, hogy szentté és megszenteltté tegyük általa; mi az égi és földi vizek parancsolói e partokon ezennel kihirdetjük óhajunkat.

Ezen oklevél szavaival kinyilvánítjuk akaratunkat, megparancsoljuk és elrendeljük minden utódunknak, sarjunknak és vérünknek, illetve a mindenség népeinek tudomására hozzuk, hogy ezen írás birtokosai és minden sarjuk bizonyos a vészben a koronának tett szolgálataik okán, mely az utódok emlékezetére is méltó, Narvan kardnemesi légyenek, és ehhez méltó évjáradékot nyerjenek minden esztendő első napján, mementóként a Karnevál napjai alatt tett szolgálataikra, melyekkel a végpusztulástól menekítették meg városunk jámbor nemeseit. A korona, ha vész űzné őket, fogadja kegyelmébe és védelmébe a város ezen új nemeseit, hacsak ez nem sérti a korona más régebben kötött egyezségeinek szavait és akaratát.”

Ezen írás kelt Domvik kegyelméből az Északi istenek alászállásának 3686. esztendejében a Karnevál ünnepének harmadik napján. Hitelességül szolgáljon a korona pecsétje, és herceg urunk kézjegye.

Domvik kegyelméből, az ő akarata szerint.

Az éljenzés csak ez után tört ki az egybegyűltekből.

Hát ennyi volna a történet. Az nem baj, ha kételyek maradnak a karakterekben, hogy a jó oldalon álltak-e, vagy utóbb rádöbbennek, hogy mégse. Ynev egy hatalmas kontinens, ahol szerencsére mindig akad valaki, aki szembeszáll a rosszal, vagy akár a jóval is...

# NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK

## Hercegi família tagjai

A hercegi família tagjai a modulban szentek és sérthetetlenek, nem szabad, hogy bántódásuk essék, de azért álljanak itt alább a képességeik a rend kedvéért.

Ép: 8 Fp:20 Ψp: - AME, MME: 51 (tudat alatti: 6, Stat. 45.)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Tőr	2	28	45	100	1k6

A herceg asszonya Igana a Ghibricchi féle harci öltözéket viselve 2-es SFÉ-vel bír és az alábbi értékekkel küldi útjára acélhegyeit a ruhaujjából, összesen 6 darabot.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	CÉ	VÉ	Sebzés
Harci öltözék	2	35	55	-	1k6

## Az Álarcos gyilkos, Odan

8. Tapasztalati szintű fejedő, Jellem: Halál, Rend

A hercegi család csahos kutyája. A ramierával, melyet nekiajándékoztak mentálisan és asztrálisan kényszerítik szolgálatra, gondolkodás nélkül egyfajta meggyőződésből öl. Általában áldozatai bőrét készíti ki és viseli magán elrejtendő önnön csúfságát, mivel az elfek emiatt, Mallior bélyege miatt közöcsítették ki. Abban az esetben, ha ez nem lenne elég, akkor Odan képes napjában háromszor egy órára egy másik humanoid alakját felvenni, illetve az árnyakat manipulálni (max 25% Lopózás és Rejtőzésre), vagy állatokra asztrál-, mentálmágiát alkalmazni.

A KM végső fegyvere a modulban az Álarcos Gyilkos. Bevetése, vagy szerepeltetése csak akkor fontos, ha a karakterek esetlegesen öldökölni, vagy rombolni kezdenének az éj leple alatt.

Ép: 13 Fp:77 Ψp: 0 AME MME: 40 (tudat alatti: 5, Stat. 35), Din. 0)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Ramiera	2	47	105	152	1k6+5
Dobótőr	3	48	95	120	1k6+3

**Képzettségek:** Lefegyverzés Mf, Fegyverhasználat Mf, Pszi Af, Lopózás / Rejtőzés 65%, Éberség 55%  
Illetve, amit szükségesnek látsz, és a faji bonuszok...

## Wuq en Amnas ( a szerafista)

10. Tapasztalati szintű boszorkánymester, Jellem: Halál, Káosz

Hűségesen szolgálja a familiát, valamely korábbi tartozása miatt, mely akkorára rúg, hogy egy hozzá hasonló ember sem meri a dolgot az asztal alá söpörni, sőt akár az életét is adná a kontraktusért cserébe. Kedvencei a rontások, de ha közelharcra kerül a sor jobban szereti az Anyagpusztítást és a Villámmágiát alkalmazni. Kedvenc taktikája, hogy a karaktereket villámaival beszorítja valamely szűk helyre, majd savfelhőt idéz rájuk. Mivel a modul végén már nincs vele a nyirokdémon, így az ő képességeit ekkor már nem figyelembe venni.

Ép: 8 Fp:40 Ψp: 47 AME MME: 77 (tudat alatti: 7, Stat. 47, Din. 23)

Mp: 70 Amikor a karakterek a végső leszámolásban nekitámadnak, csak 40 MP-ot birtokol.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Dobótőr	2	40	79	110	1k6

**A nyirokdémon**

A démon Wuq a szerafista által megidézett teremtmény, ki sajátformájában leginkább egy alvadt vértócsára emlékeztet és alig futó ember sebességével képes haladni. Így nagyon sérülékeny, mivel harcértékei igen gyengék, csak abban a különleges képességében bízhat, hogyha valakinek be képes jutni a véráramába mondjuk egy sebbel, akkor az illető köteles -3 módosítóval egy sikeres Akaraterőpróbát tenni, különben a démon kezdi el irányítani. A próbát körönként kell dobni, amíg 3 sikere össze nem gyűlik a játékosnak, mert ekkor lerázta magáról a démon hatását, a lelke kivetette testéből az idegen anyagot.

A démon igazán akkor válik veszélyessé, ha megöl, vagy sikeresen megszáll valakit, mert akkor a hordozó test minden képességét megkapja, illetve a fizikai Tulajdonságai megnőnek 23-ra, pusztá öklének sebzése pedig 1k6+5re módosul. Csatában kedvenc taktikája - mivel nem ért az pusztakezes harchoz eléggé, hogy 1 ÉP-nél komolyabb sebeket ejtsen - az, hogy megüti és ezzel letaglózza, vagy messzire löki ellenfelét. Sikeres találattal és Erő ellenpróba sikeres megdobása után boríthat fel, vagy dobhat el valakit.

A szerafistában maradvá ÉP-i összeadódnak amazéival és ekkor rendes fegyverrel is sebezhető ez a kettős lény, de ekkor a vérlény értékeit megkapja a szerafista plusz értékent, mind a HM-ek, mind az ÉP-k tekintetében, illetve iszonyatos erejét is.

Ép: 40 Fp: - csak túlütéssel sebezhető Ψp: 0 AME MME:immunis

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Saját alakjában	2	20	45	100	1k6
Ha egy kasztnélküli embert száll meg	3	30	70	120	1k6+5

Ha valamely kaszttal bíró karaktert száll meg, akkor az ő képességeivel harcol, de a megnövekedett Tulajdonságaival.

**Képzettségek:** a hordozó test képzettségei.

**Loras Angiura (Domvik bíbornoka)**

7. Tapasztalati szintű Domvik pap.

A bíboros végül meghal a modulban, de ha te jónak látod korábban is végezhetsz vele, csak akkor gondoskodnod kell okról, amiért majd a démont űzőbe vehetik a játékosaid.

Harcértékei elhanyagolhatóak, sohasem szívlelte a pengéket. Ellenben mentális és mágikus képességei erőteljes hitéből fakadóan igen erősek.

Ép: 7 Fp: 50 Ψp: 35 AME MME: 57 (tudat alatti: 5, Stat. 35, Din17) Mp: 63

**Lathan Arknumoy**

A báró - szintén szent és sérthetetlen.

Ép: 13 Fp: 77 Ψp: (12) 0 AME MME: 43 (tudat alatti: 5, Stat. 32 Din. 6)

Sfé: 3 Mgt: 0 (abbit láncing)

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Lovagkard 63 Mp	2	52	111	183	2k6+3

**Képzettségek:** Lefegyverzés Mf, Pszi

Illetve, ami egy művelt volt kalandor nemesnek kellhet...

**Tiane Arknumoy**

6. Tapasztalati szintű Boszorkány / Morgena papnő, Jellem: Élet – szintén szent és sérthetetlen

A bájos ágyas alakja igazán ráillik a hölgyre, ki nem csak „társalkodónője”, titkainak és álmainak ismerője urának, de igazi gyógyító is. Harcértékei elhanyagolhatóak és nem is hord fegyvert.

Ép: 7 Fp: 39 Ψp: 44 AME MME: 55 (tudat alatti: 7, Stat. 32, Din. 16)

Mp: 48/54 (Mindkét mágiaformáját 6. szintű beavatottként ebből használja.)

**Képzettségek:** Herbalizmus MF, Sebgyógyítás MF, Erdőjárás AF, Építészet AF, Éberség 40%  
Meg ami egy papnőnek az ET alapján jár.

**Ammarn Nafrael lovag**

Szintén szent és sérthetetlen, értékeiben a hercegi család tagjait követi.

## MELLÉKSZEREPLŐK

A gárdisták minden helyen, ahol előfordulnak, bármely színekben is:

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Hosszúkard v. Lándzsa	1	35	70	125	1k10

Az íjászok, bárhol is vesd őket harcba:

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés
Könnyű nyílpuska	1	28	CÉ: 45	90	1k6+1
Rövidkard	1	28	TÉ:55	105	1k6+2

Arknumoy báró mantecái minden harcértékükre +10 pontot kapnak, illetve ők viselek a 3-as SFÉ-t adó páncéljaikat, melyet a nedvesség ellen angolnászírral kenetet.

KALANDOZÓK KARNEVÁLJA



# CSELEKMÉNYVÁZLAT

Az alábbi cselekményvázlat majd a pontozásban lesz a KM segítségével, hisz itt lejegyezheti mi és hogyan esett meg, Így nem az emlékezetére kell hagyatkoznia majd a KM-nek, mikor pontozza a csapatot.

1. Megérkezés a városba, rövid, vagy hosszabb séta, esetleg hajókázás, a karakterek szabadon játszható idejüket töltik.
2. Az események a fogadóban, Tiane feltűnése, út az Arknumoy palotába.
3. Összecsapás az Arknumoy palotában, rövid pihenő, majd készülődés a bálra.
4. A bál eseményei egészen a bíboros haláláig.
5. Ha a föld alá mennek a katedrális felé, akkor az út, az ott esett események, és a visszaút.
6. Ha maradnak a bálteremben és nyomoznak, akkor a titoknok lebuktatása.
7. Összecsapás a titoknokkal.

KALANDOZÓK KARNEVÁLJA

# TARTALOMJEGYZÉK

BORÍTÓ.....	1
HANGULATKELTŐ NOVELLA.....	2
ELŐBESZÉD.....	3
NARVAN.....	4
TITKOS VAGY TITKOLT TÖRTÉNELEM.....	5
SZEREPLŐK.....	6
A NARVANI HERCEGI FAMILIA ÉS CSATLÓSAIK.....	6
Eugen és Igana am Narvan.....	6
Wuq en Amnas ( a szerafista).....	6
Loras Angiura (Domvik bíbornoka).....	7
A Ház erőforrásai, birtokai.....	7
AZ ARKNUMOYOK.....	8
Lathan Arknumoy báró.....	8
Tiane Arknumoy.....	8
A Ház erőforrásai, birtokai.....	8
A NAFRAEL HÁZ.....	9
Ammarn an Nafrael lovag.....	9
A Ház erőforrásai, birtokai.....	9
A MASZKOK ÜNNEPÉRŐL.....	9
A MODUL ESEMÉNYEI.....	11
A Város és a Karnevál hangulata.....	11
Az éteri jelenségek.....	11
A Karnevál első napja.....	11
A fekete leves.....	12
A Karnevál második napja.....	13
BÁLTEREM.....	15
KAZAMATÁK.....	17
Crantai kóborló.....	18
Ibogh (pincerém).....	19
A MODUL BEFEJEZÉSE.....	21
NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK.....	22
Hercegi família tagjai.....	22
Az Álarcos gyilkos, Odan.....	22
Wuq en Amnas ( a szerafista).....	22
A nyirokdémon.....	23
Loras Angiura (Domvik bíbornoka).....	23
Lathan Arknumoy.....	23
Tiane Arknumoy.....	24
Ammarn Nafrael lovag.....	24
MELLÉKSZEREPLŐK.....	24
CSELEKMÉNYVÁZLAT.....	25
TARTALOMJEGYZÉK.....	26

Jegyzetek:



KALANDOZÓK KARNEVÁLJA

Jegyzetek:



KALANDOZÓK KARNEVÁLJA