

# Hazatérés

---

## MAGUS-kaland 5.-6. szintű kalandozóknak

**Játszódik: Ennaim kereskedő hercegségben, Riera városában**

**Pyarron szerint 3718-ban, Kyel második szekundumában, a Harag havának utolsó napjain**

## Tartalom

Háttér (kiadva!)	4
Riera városa	4
A múlt	5
A közelmúlt	6
A jelen	7
A kaland kezdete	8
Nem Játékos Karakterek, egyéb szereplők	12
A Phorcys Ligát alkotó családok	12
Abato család	12
Vidal Abato	12
Giosetta Abato	12
Amon Abato	12
Mimi Abato	13
Reyes család	13
Adam Reyes	13
Ania Reyes	13
Lew Reyes	13
Hefin Reyes	13
Javier család	13
Nihel Javier	14
Evita Javier	14
Emilio Javier	14
Martha és Reina Javier	14
Hamon család	14
Amal Hamon (†)	14
Julia Hamon	15
Devora Hamon	15
Akan Hamon	15
Roch család	15
Ebert Roch	15
Matilda Roch	15
Witold Roch	15
Volker Roch	16

Spiro család.....	16
Brian Spiro (†).....	16
Magali Spiro.....	16
Corin Spiro.....	16
Perinne Spiro.....	16
Más szereplők.....	17
Agnus Davana (†).....	17
Ira Davana.....	17
Eloy Rivas (†).....	17
Meyer Volpe (†).....	17
A fekete sziklába zárt lény.....	17
Dzsad orgyilkosok (6 darab).....	17
Ira szolgálói (4 darab).....	17
+ Ira pincébe telepített csapdái.....	18
Melléklet 1: Idővonal és fellelhető nyomok.....	19
MÚLT:.....	19
KÖZELMÚLT:.....	19
JELEN:.....	19
NYOMOK, INFÓK:.....	19
Melléklet 2: Karakterek.....	20
Infók a karakterekhez (Bódás Péter írta).....	20

## Háttér (kiadva!)

**Riera városa** a Gályák-tengere mellett, a Tara-Byr hegység déli lábainál fekszik. A közepes méretű kereskedő város gazdagsága szembeötlő, a kikötő árbóc és vitorlarengetege és a város északi területein füstölgő kohók és műhelyek közt fehérlik a kereskedő és lakónegyed. A hegybe teraszosan beépülő városban kevés a széles út és nyílt világos tér, felépítése zsúfolt, számtalan sikátor és eldugott köz rejti a városlakók titkait. Riera élete pezsgő, és vidám. A biztonság és jólét érezhető a kereskedők és iparosok lakta utcácskákon járva, a hegyben megbúvó bányatelepek mellett is elviselhető az élet. Mindez a Tara-Byr érctárnáinak, a számtalan kovácműhelynek és a kikötő forgalmának köszönhető. A várost a Ligák Szövetsége vezeti, a családi és üzleti alapon szerveződő, több családot tömörítő ligák egymással versengve próbálnak minél nagyobb befolyást szerezni a Szövetségben. Erőik egyensúlya a béke záloga, napjainkban a legtöbben a status quo fenntartásában érdekeltek. Szokás, hogy a város tehetős családjai a másodszülötteket külhonba küldik tanulni, hogy hazatérve tudásukkal és tapasztalataikkal segítsék az elsőszülötteket a család irányításában.

A kikötő népe főként Antohot imádja, a bányászok és iparosok elsősorban Gilront. Riera megtűr minden hitet, amely betartja a pyaroni paktum elveit, a városban a legtöbb pyar istenség szentélye megtalálható, és a Manifesztációs háború elől menekülő dzsadok is felépíthették saját templomaikat. A figyelmes vándor, ha tudja mit keressen a kyr istenségek követőire is rábukkanhat, a hegy lábánál apró tűztemplom őrzi Sogron hitét, Morgana furcsa ikervallásként telepedett Noir jósdáiba és bünbarlangjaiba. Ranagol, Thar és Orwella hite tiltott, és üldözött, persze a nagy forgatagban könnyen elrejtőzhet egy-két hívő.

27 éve jött létre és emelkedett fel a város egyik vezető hatalmává a Phorcys liga. Tagjai elsősorban tengeri kereskedelemmel foglalkozó famíliák, de többen bányászattal és fegyver-, páncélkészítéssel foglalkoznak. A ligát alkotó családok szoros és jó kapcsolatban vannak egymással, gyakoriak a találkozók, közös lakomák, vadászatok, látható hatalmi harcok nincsenek a ligán belül. A ligát az Abato család vezeti, a családfő Vidal Abato magabiztosan irányítja a szervezetet. A helyiek gyakran példálózna a Phorcys ház összetartásával, amit sokan azzal magyaráznak, hogy fiatal korukban a szövetség alapító tagjai közösen éltek túl egy hajótörést.

A Phorcys ligára nehéz napok járnak, bár üzleti sikerük megalakulásuk óta töretlen, az utóbbi hónapban a szövetség 3 alapító tagját gyilkolták meg. A Ligák Szövetsége és Riera népe értetlenül áll a halálesetek előtt, a hatalmi harcokat gazdasági eszközökkel, vagy kalózkodás segítségével szokás intézni a városban. A harmadik gyilkosság után Vidal Abato úgy dönt hazahívja a másodszülötteket, és segítségüket kéri a gyilkosságok felderítésében.

Riera városában szinte kivétel nélkül emberek élnek, sem elf, sem törp kolónia nem él a vidéken, félelf talán ha maroknyi akad. Az emberek azonban sokfélék. A pyarr népek eleve sokfélék, nem beszélve a gorviki, shadoni és dzsad bevándorlókról. Ha lehet átlagos rierairól

beszélni, akkor könnyű csontú, átlagos termetű, karcsú népek, enyhén kreol bőrrrel és világos barna, savószínű szemmel. Természetük könnyed és játékos, kissé frivol. Megszokták a sokféleséget, nehezen lepődnek meg, az újdonságokat örömmel és kíváncsian fogadják. Mesterségüket szenvedéllyel és büszkén, versengve űzik, legyen az hajózás vagy kovácsmesterség. Öltözködésük az enyhe éghajlat miatt szellős, könnyed, a férfiak kedvelik a bő vászon ingeket, amit posztómellény egészít ki ha szükség van rá, a nadrág szintén bő, lábukon bőr sarut, vagy csizmát hordanak. A nők lenge, a test vonalait kiemelő ruhákban járnak, vállukra kendőt terítenek. Vihar idején, és az esős hideg tél alatt mindkét nem nehéz köpönyegek alá húzódik. A ruhák színe változatos, közkedveltek a világos élénk színek, de a fekete a vörös és a földszínek sem ritkák. Fegyvert minden polgár hordhat, de a szokásoknak megfelelően ez vadász-, vagy háritórör. Hadifegyverrel parádézni a külhoniak szoktak.

A város számtalan kisebb nagyobb ünnepet ismer, a rengeteg vallás és kultúra jelenléte miatt szinte minden nap lakomák, mulattságok vagy szertartások zajlanak valamely negyedben. A legfontosabb és leghíresebb mind közül az Azúr Zászló hajóverseny. A verseny Antoh tercének kezdetén a Hullámok havának első hetében megrendezett fesztivál alatt zajlik. Az egy hetes ünneppsorozat nyitánya a hajók kifutása, és egy héten belül a versenyzők visszaérnek. A hajók általában a ligákat képviselik, legénységük a tehetősebb befolyásosabb családok ifjaiból kerül ki. A győztes hajó kapitánya egy esztendőn át használhatja az Azúr Zászlót, melyet Antoh helyi főpapja szentel fel, és a dicsőségen túl rengeteg előjogot biztosít a kapitány hajója számára. Maga a verseny komoly erőpróba a legénységnek és a hajóknak egyaránt, ennek ellenére, vagy talán épp ezért sok ifjú, aki amúgy nem a tengeren éli életét, részt vesz a versenyen, hogy képviselje családját, és dicsőséget szerezzen.

## ***A múlt***

3691-ben az Azúr Zászlóért versenyző összes hajó időben visszatért, egy kivételével. A Phorcys könnyű építésű, apró, gyors hajó volt. Legénysége vegyes, a kapitány Vidal Abato bosszúságára nem sikerült tapasztalt hajósokat toboroznia a versenyre. Persze első tisztként vele volt jó barátja Adam Reyes, benne maradéktalanul megbízott, és jelentkezett Nihel Javier, a kétes hírű tengerész, de a maradék négy legény menthetetlenül szárazföldi patkány volt. Vidal kockáztatott, úgy döntött letér a kijelölt és biztonságos útvonalról, beviszi a Phorcyst az alig feltérképezett zátonyokkal és lakatlan szigetekkel pettyezett Szigony fokhoz, hogy lerövidítse az utat, és esélye legyen a győzelemre.

A hajó viharba került, talán maga Antoh nem nézte jó szemmel az apró csalást. A Phorcys hősiesen küzdött a hullámokkal és az orkánszerű széllel, de végzetét nem kerülhette el. Oldalát a Szigony fok sziklái felszaggatták, kormányja eltörött, az ifjak hajótörést szenvedtek. Apró kopár szigeten tértek magukhoz, a fekete repedezett sziklán egy szál fű sem nőtt, még hínár sem tapadt az oldalához. A hajó felült két szikla közé, nem süllyedt el, de javítani nem volt mivel, és a sérült raktérből a készleteket kisodorta a hullámverés.

Az ifjak a harmadik éjszakán hallották meg a hangokat. Talán a szomjúság, talán a félelem élezte ki érzékeiket a túlvilág felé. Valami élt a fekete sziklában, bebörtönözve, elfeledve. Talán démon, talán óvilági fattyú. Neve nem volt, vagy ha volt, nem mondta. Azt

mondta megéri a fiúkat, megéri, hogy éheznek és szomjaznak, mert ő is éhezik és szomjazik. Azt mondta tud rajtuk segíteni, megmentheti őket, hazavezeti őket, ha csillapítják éhségét és szomjúságát. Sorsot húztak. Vidal Abato egy kődarabbal verte agyon Agnus Davanát. A hullámverés uszadék fát sodort a sziklához és az egyik édesvízes hordót. Miközben a hajót javították a hangok tovább beszéltek. Gazdagságról, szerencséről. A fiúk hallgattak. De hallották.

Az alig úszóképes, viharvert hajó az Áradás havának elején futott be Riera kikötőjébe. Nem volt ünneplés, csak nagy megkönnyebbülés, meg gyász. Az ifjak heteken át betegeskedtek, mire kiheverték az utazást. Aztán összeültek, és megalapították a Phorcys ligát. Sokat vitatkoztak, elmondják ami történt, vagy hallgassanak, éljenek a sziklában lakó lény ajánlatával, vagy felejtsek el az egészet. 3692-ben, Darton tercében a Sikolyok havában ismét kifutott a Phorcys Vidal Abato vezetésével, megbízható legénységgel, meg egy öreg iszákos tengerésszel.

Adam Reyes nem tudott megbékélni a lelkiismeretével, és elmondta a hajótörés teljes történetét Ira Davanának, Agnus ikerhúgának. A Davana család egyetlen élő tagjaként Ira elhagyta a várost, azóta sem hallott róla senki.

A Phorcys liga hamar a város egyik legerősebb hatalmi tényezőjévé vált, a telérekből bőséges és tiszta érc fejthető, a műhelyekben remekművű fegyverek és vérték készülnek, a kereskedelemben pedig velük van a kalmárszerencse. És a liga minden évben, Darton tercében, a Sikolyok havában hajót indít a Szigony fok felé.

## ***A közelmúlt***

Ira Davana 27 év után visszatért a városba, hogy bosszút álljon. Az elmúlt három évtizedben sok minden történt a lánnyal. A távozása utáni első évtized nagy részét tolvajként, később orgyilkosként töltötte. Független, egyik céhhez sem tartozó szabadúszóként gyakran kellett menekülnie, az állandó vándorlás kalandozóvá érlelte. Egy balul sikerült munkája „jutalmaként” úgy húsz évvel ezelőtt vámpírrá tették. Nem telepedett le, nem alakította ki a maga kis rémuradalmát, mint sok sorstársa, hanem folytatta a kalandozó életet, használta tudását és az állapota adta képességeket. Folyamatosan figyelemmel kísérte Riera és a Phorcys liga életét, a távolból tanulmányozta ellenségeit, és tervezte bosszúját. Terve szerint nem csak végezni akar a liga alapítóival, ezt kisebb erőfeszítéssel megtehetné, hanem teljesen meg akarja semmisíteni azt az összetartást, ami a családok között kialakult. Magát a ligát akarja tönkretenni. Ehhez pedig a másodszületteket akarja felhasználni, az a terve, hogy a külhonból hazatérő kalandozók ráébredjenek családjaik mocskos titkára, és zavarodottságukban szétzilálják a szervezetet.

A Szándék havában érkezett a városba, és berendezkedett egy, a hegy lábánál bérelt udvarházban. Hetekig puhatolta a város viszonyait, vámpírként szolgálóvá tett több óvatlan kulcsfigurát, városi örkapitányokat, kikötő felügyelőket, vagyonos urakat. Kerüli a feltűnést, nyilvánosan alig mutatkozik, nem jár társasági eseményekre. Az Akarat havának elején felkereste Adam Reyet, kipuhatolta, hogy a liga tud-e arról, Adam megvallotta neki bátyja halálának körülményeit. Miután megbizonyosodott róla, hogy senki nem tud róla, és nem

számít rá, mivel a Reyes családfő mélyen hallgatott arról, hogy eljárt a szája, az Akarat havának végén megölte. A háznépet altató méreggel kiiktatta, majd álmában lepte meg Adamot. Torkát elmetszette, hasát felnyitotta és az üregbe egy fekete sziklatüskét helyezett.

A liga tagjait megdöbbenetette a gyilkosság, Vidal magához vette a sziklaszilánkot, és hallgatást parancsolt a többi családfőnek. Egy magánbeszélgetésben megbízta Brian Spirot az ügy felgöngyölítésével.

A Harag havának első hetében Briant a saját fürdőházában ölte meg az egyik leány. Miután végzett urával, a tört maga ellen fordította. A lány Ira befolyása alatt állt. Brian testét még aznap este megszentelteltették a ravatalon. Füleit levágták, szemeit kiemelték, nyelvét kimetszették. Torkába apró bőrbe csavarva üzenetet hagytak. Az üzenet egy név: Eloy Rivas. Rivas az a tengerész, akit múlt évben a Sikolyok havában a liga a Szigony foknál feláldozott. Családját az Abato ház gazdagon kárpótolta, a feleség és a gyerekek elköltöztek a városból. Csupán ösöreg apja maradt hátra, aki a bányák melletti telepen nyomorogva gyászolja fiát.

A Harag havának utolsó hetében Ira újra lecsapott, arra számított két gyilkosság után a liga hazahívja a másodszülötteket, de mivel ez nem történt meg, tovább kellett fokoznia a nyomást. Amal Hamon megmérgezése gyerekjáték volt a vámpír számára. A nagyétkű és nagyívó fegyverkovács bánatában és félelmében lassan iszákossá vált. A halálos kímérget a borral vette magához, és egyedül, hatalmas háza hálójában görcsök közt szenvedett ki. Mikor megtalálták kihűlt ujjai közt a Hét Jogar szimbólumát szorongatta, próbált megbékélni teremtőjével. Mellette a padlóba vésve egy név: Meyer Volpe. Meyer a két évvel ezelőtt bemutatott áldozat. Idős, mogorva magányos segédkovács volt a Hamon család szolgálatában. A vámpír nem tudott kárt tenni a szent szimbólumot szorongató tetemben, ezért kellett a padlóba vésnie.

Vidal őriöngött és rettegett, teljes titoktartásra kötelezte társait, a padlót szőnyeggel takarták le. A feliratot látták Amal gyermekei, jelentőségét nem értik, és tudják, kérdezősködniük nem tanácsos. De mindketten tudni akarják az igazságot apjuk halálával kapcsolatban.

Vidal Abato tehetetlenségében úgy döntött hazahívja a másodszülötteket, de a múltat megpróbálja elfátyolozni előttük.

A liga meggyengült, válságban van, de még menthető. A lehetőséget megneszelte a Manifesztációs háború elől a városba menekült dzsád diaszpóra. Bár fogalmuk sincs, ki állhat a gyilkosságok mögött, de készen állnak, hogy megragadják a kínáló alkalmat, és elsöpörjék a Phorcys ligát, majd a helyébe lépjenek a Ligák Szövetségében. Menekültek, és úgy érzik másodrangúakként bánnak velük, ezért módszereikben nem alkalmazkodnak a helyi szokásokhoz. Gyilkosaik készen állnak.

## ***A jelen***

Kyel második szekunduma a Harag havának 14. napja

Hazaérkezésük után a karakterek egy-két napot családjukkal töltenek, ez az időszak nem része a kalandnak. Természetesen szívesen látják őket régi otthonaikban, ahol pompás körülmények között lakhatnak.

## **A kaland kezdete**

A másodszülettek megérkezésének tiszteletére lakomát rendeznek az Abato rezidencián. Az épület három szintes belső kertes udvarház, a kertben szökőkút és rózsakert várja a márványpadokra letelepedőket. A lakomát a földszinten, több egymásba nyíló teremben szolgálják fel. A gyászra való tekintettel csak a ligát alkotó családok tagjai és maroknyi városi méltóság van jelen. A Ligák Szövetségének ülnöke, egy városi örkapitány, Antoh helyi főpapja és a Lumano liga vezetője.

A lakoma komor ünnepélyes hangulatba zajlik, Vidal pohárköszöntőt mond a hazaérték egészségére, és lelkesíteni próbálja a jelenlévőket. A Phorcys ház tovább éléséről beszél, és arról, biztos benne, hogy a másodszülettek segítségével ezt a vihart is átvészelik.

A lakoma után a vendégek apró beszélgető csoportokra oszlanak. Itt tudnak információhoz jutni az eddigi gyilkosságokról, és ha figyelmesek, egy-két dolog feltűnhet nekik:

- Corin Spiro és Vidal Abato különvonnak, és a kertben beszélgetnek. Ha sikerül őket kihallgatni, a karakterek tanúi lehetnek, hogy Corin szerint a dzsádok mozgolódnak, gyanús alakok érkeztek a városba.
- A Hamon testvérek nem szívelik egymást, de mindketten minél többet meg akarnak tudni. Ha sikerül a bizalmukba férközni, akkor esetleg beszélnek a padlóba vésett névről, de eléggé meg vannak félemlítve.
- Ebert Roch vagy Nihel Javier beszélhet a holttestek állapotáról, és hogy üzeneteket hagytak a testekben. Persze ehhez eléggé meggyőzőnek kell lenni, vagy keményen le kell őket itatni. Az üzeneteket nem ismerik.
- Mimi Abato dacos kamaszként viselkedik a lakomán, és eléggé undok. Ha sikerül a bizalmába férközni, akkor mesél a fekete sziklaszilánkról, amit elloptott apja szobájából. A szilánk apró, barna foltokban őrzik Adam Reyes vérét. Aki nagyon jól ért a hajózáshoz felismerheti, hogy zátonyok környékén található hasonló kövek.
- Magali Spiro szívélyesen viselkedik, de szemmel láthatóan komor. Ha bármilyen információval tudnak szolgálni a karakterek a gyilkosságokkal kapcsolatban, akkor cserébe elárulja a férje torkában talált nevet.
- A Spiro család leánya nem vesz részt a lakomán, gyengélkedik.
- A Roch család panaszkodik, hogy az utóbbi hónapban megszorodtak a bányabalesetek, szinte naponta lelik halálukat emberek a tárnákban. (Valójában Ira táplálkozik velük, és balesetnek álcázza a halálokat)
- Ha bárkivel komolyabb beszélgetésekbe keverednek a karakterek, akkor pillanatok alatt ott terem Vidal, és beszáll a társalgásba. Nehezen lehet tőle megszabadulni.

Az elkövetkező napokban a karakterek utána nézhetnek a bányaszerencsétlenségeknek. A tárnák környékén a felügyelők értetlenül állnak az esetek



előtt, a bányák eddig biztonságosan működtek, a Roch család megfontoltságának hála. A halálesetek száma magas, majdnem minden második nap valaki odalenn marad. A baleseteknek sosincs tanúja, azok mindig éjjel történnek, a bányák éjjel-nappal működnek, de az éjszakai műszak sokkal kevesebb munkással működik. Ha a munkásokat kérdezik, akik a balesetek közelében voltak több munkáson zavart, furcsa emlékezetkieséseket tapasztalhatnak. Persze ezt csak alapos kikérdezés fedi fel. A munkások szállásai körül anyák panaszkodnak halálra rémült kisgyerekekre, oktanulul síró csecsemőkre. Ha sikerül egy holttestet megvizsgálniuk megfelelő élettani (Af) vagy elsősegély (Mf) ismeretekkel feltűnhet, hogy a testek nem tartalmazznak vért.

Ha a bálon megtudták az üzenetek tartalmát utána nézhetnek, kiket takarnak a nevek. A város levéltárában a nevek mellett megtalálják a halálok bejelentett időpontját (Meyer Volpe 3716 Sikolyok hava 12. nap; Eloy Rivas 3717 Sikolyok hava 14. nap), és hogy mindkettővel baleset végzett a tengeren. A kikötői naplókát átnézve mindkét hajót a Phorcys liga indította. Tengeren a halálos balesetek és betegségek nem ritkák, de ha a kikötőben utána néznek vagy kérdeznak megtudják, hogy a liga minden évben indít hajót a Sikolyok havának elején, és a hajósok közül minden évben hiányzik legalább egy, mikor hazatérnek. Megtudhatják, hogy a kérdéses időpontra a Phorcys liga indulási időpontot egyeztetett 3718-ra is. Ha jobban beleásnak a hajóbalesetekbe rájöhetnek, hogy 26 éve minden évben történt baleset a Sikolyok havában a liga hajóin. Az áldozatok minden esetben magányos, egyedülálló emberek voltak, vagy ha nem családjuk busás fájdalomdíjban részesült, és elhagyta a várost. A hajók kapitánya 17 esetben Vidal Abato volt, 6 esetben Adam Reyes, az utóbbi három évben pedig Amon Abato.

Ha a karakterek sokat mozognak a kikötő vagy a bányák környékén, akkor a dzsadok támadásba lendülnek. Megvárják, míg a másodszülettek kihaltabb sikátorokba, vagy a bánya elhagyott részeire tévednek, és rájuk vetik magukat. A hat támadó könnyű sötét ruhát visel, arcukat kendő takarja, testükben a Haláltánc tombol. Rövid éles dzsambiát használnak, kerülnek a fogságba esést. Egyértelműen a karakterek megölése a céljuk.

A rongyok alatt vérbefagyott dzsad arcok vannak. A városi hatóságok kérdőre vonják a helyi diaszpórát, de persze tagadással találkoznak. A támadók nem helyiek, származásukról, céljaikról senki nem tud semmit. Ha a karakterek nagyon megszorogatják a helyi dzsad vezetőket, akkor talán sikerül valamit kicsikarni belőlük, de ebbe a próbálkozásba könnyű belehalni.

Az évenkénti halálesetekről, ha Vidalt vagy Nihel Javiert kérdezik hallgatással és mellébeszéléssel találkoznak. A Roch család feje beszélne, de merénylet áldozatává válik.

Ira a nyomozás kezdete után pár nappal megtámadja Ebert Roch-t, célja, hogy végezzen az öreg mérnökkel, és újabb üzenetet helyezzen el a testében.

A Roch ház csendes és tiszta kétszintes kőépület külön hálóval a családfő és felesége számára. Mivel Ebert eléggé ájtatos, ezért a gyakori böjtök alkalmával felesége társaságát is megtagadja magától. A vámpír könnyedén végezhetne a magában alvó öregúrral, de nem számol a szobában díszként álló gépszolgálóval. Megsebzí Ebertet, de a fenyegetésre a

gép ura védelmére kel. A nő túlvilági hatalma tehetetlen a kharei szerkezettel szemben, Ira arra kényszerül, hogy a gépiesen támadó páncélt egyszerűen szétverje. A lárma toppan a szobába Volker Roch. A gépszolga fegyverét felkapva vadul a vámpírra támad, örült dühe valamennyire védi elméjét. A vámpír pár pillanatig állja a rohamot, majd mellkason szúrja az őrző ifjút és elmenekül.

Volker túléli a sérülést, haragos és ijedt egyszerre. Elmondja, hogy a támadó nő, de rettenetes erejű, és a szeme olyan, mint az alkonyi farkasoké. Többet nem nagyon látott, és sebesülése miatt pihenésre szorul.

Ebert élet és halál között lebeg, a döfés a fejébe hatolt. Már az Antiss-on jár, suttogja egy szolgáló.

A karakterek, ha maguk nem értenek hozzá, felkereshetik a helyi Morgena szentélyt, és a papnő segítségével beléphetnek az öregember álmába. A rituálé során erős kábító főzetet itatnak az utazókkal, testüket áldozati állatok vérével kenik, így kapnak álmotestet.

Ebert álmvilága egy hatalmas kőfal, amit a tenger ostromol, az ég éjsötét, dühöngő orkán tépi az emberek fekete köpenyeit, az eső szakadatlan. A falon túl a tengerből fekete sziklák merednek az égre, a sziklák között valami roppant lény lakozik. Sötétségből és éhségből áll a lény, és folyamatosan ostromolja a falat. A fal fennmaradását gépek, csigák emelők biztosítják. A fogaskerekek folyton beakadnak, a szíjjak megfeszülnek. Ebert az, aki az emberek fogaskerekek közé vetését elrendeli, hogy vérük nedvesítse a szerkezetet. Ha beszélnek vele elmondja, hogy mennyire szégyelli amit tesz, de ennek így kell lennie, különben a lény áttöri a falat, és mindent elpusztít. A főzet hatása lassan lejár, magára kell hagyniuk az öreget saját személyes poklában.

Ha eddig nem tették, kérdőre vonhatják a maradék két házfőt, ha egymagában találják Nihel Javiert, és elég bizonyíték áll rendelkezésükre, akkor a lendületes szilaj férfi megtörik, vedelni kezd és elmondja a 27 évvel ezelőtti hajótörés valós történetét. Az évenkénti áldozatokról tud, de soha nem vett részt benne, azt mondja, családja nem azért szakított Ranagollal, hogy egy rosszabb ördögöt találjon.

Ha Vidal Abato-t vonják kérdőre a férfi örült haragra gerjed. Rágalmazásnak, feltételezésnek nevezi az elhangzottakat. Ha a karaktereknek sok bizonyítékuk van, akkor sem mond semmit. Konokul tagad. Mágiával hatástalanul próbálják befolyásolni, nem hat rá sem a mentál, sem az asztrálmágia. Ha megkísérlik eddigi tombolása hirtelen elcsendesül, fagyos nyugalom szállja meg, és elküldi a karaktereket. Ha megtámadják a benne lakozó lény elötör.

Vidal 17 éven át maga hajtotta végre az áldozatokat, ez alatt a 17 év alatt valami megváltozott benne, valamit magával hozott a Szigony fokról. Bár külleme és viselkedése nem változott, Vidal már nem ember. Magában hordoz egy darabot abból az ősi rettenetből, ami a fekete sziklákba börtönözve vár évszázadok óta. Mivel a családfő az utóbbi években nem keveredett igazán veszélyes helyzetbe, ezért a lény szunnyad, míg a férfi élete nincs közvetlen veszélyben. Ha elötör Vidal testét szétszaggatja és groteszk

fekete démonként támad. Mivel az eredeti lénynek csupán egy darabja legyőzhető, de gyilkos ellenfél.

Amon Abato is tud a múlttól és az áldozatokról, apja arra kényszerítette, hogy az utóbbi három alkalommal ő végezze a gyilkosságokat. Ha a karakterek őt kérdezik kezdeti gőgje után hamar beszélni kezd. Fél Vidaltól, azt mondja apja megváltozott, de nem mer neki ellentmondani.

Az áldozati hajók legénységére a lény rémlátomást bocsát, arra emlékeznek, hogy rettenetes viharba kerültek, és társuk az elemek prédájává vált.

Akár kérdőre vonják Vidalt akár nem, előbb-utóbb a vámpír nyomába erednek. Ha tudják mit keresnek viszonylag könnyű rátalálni. Megvárhatják a bányák környékén éjjel, mikor vadászik. Nehezebb, de kevésbé kockázatos ha utána kérdeznak a környékre nemrég érkezetteknek. Hallhatnak az udvarház bérlőjéről, aki zárkózottan él, soha ki nem mozdul, és csak maroknyi szolgát vett fel. Ha nappal törnek a vámpírra viszonylag könnyű dolguk van, csak szolgálival kell megküzdeniük, és megtalálni a pincében egy ládában fekvő nőt. Ira a pincébe csapdákat telepített, és előszeretettel használ mérgeket. Ha éjjel támadnak a vámpírra, akkor rettenetes csata vár rájuk. Ha lelepleződik Ira félreteszi kifinomult tervét, és megpróbálja a karaktereket egytől egyig legyilkolni. Képzett és teljesen gátlástalan gyilkos. Amennyiben sarokba szorítják, vagy csapdába ejtik megpróbálja a karaktereket a maga oldalára állítani. Elmeséli, hogy bátyával ketten árván maradtak, és szüleik csekély vagyona csak a szegénység elkerülésére volt elég. Bátyja azért jelentkezett a versenyre, hogy hírnevet és támogatókat szerezzen. Elmondja, hogyan menekült el a városból, még szinte gyerekfejjel, hogyan vált tolvajjá aztán gyilkossá, és azt mondja a leszármazottakkal semmi baja, ő csak a bűnös családfőket akarta megbüntetni. Ha a karakterek elengedik, vagy lehetőséget kínálnak a szökésre, akkor amint lehet megkeresi Vidalt, hogy végezzen vele, aztán felszívódik örökre. Nagy valószínűséggel Ira nem tud végezni a férfiban lakozó lényel, csupán megsebezi és elmenekül.

A kaland befejezése a karakterek döntéseitől függ, ha megtalálják és legyőzik a vámpírt, akkor megvédhetik a ligát, de a felszínre kerülő múlttal mindenképpen kezdeniük kell valamit. Ha Vidal meghal, új vezetőre van szüksége a Phorcys ligának. A Szigony foknál bebörtönzött lény kérdése is megválaszolatlan marad. Nem tudni, hogyan reagál, ha az áldozatok elmaradnak, nem tudni mennyire szőtte át a családtagok új generációját. Azt amibe a karakterek is tartoznak. Vajon a Spiro család torz leányában is a lény lakik, vagy csupán az istenek büntetése a torz test és elme?

## Nem Játékos Karakterek, egyéb szereplők

### A Phorcys Ligát alkotó családok

#### Abato család

Az Abato család a liga vezetője, tengeri kereskedelemmel és hajózással foglalkoznak, a család gazdag és nagyhatalmú. Flottájuk számtalan kisebb teherhajóból, 5 tehergályából, 2 hadigályából és egy új építésű karavellából áll. A hadihajók felett a város rendelkezik, ezeket a családok felajánlják a kikötő védelmére. A család házanépe hajósokból és kereskedőkből áll.

#### Vidal Abato

ötvenes évei elején járó erőteljes nagydarab férfi. Tengeri szél cserzette bőre sötét, haja hullámos fekete. Mindennapjait a liga vezetése köti le, és hogy elsőszülött fiából Amonból kinevelje utódát. Vidal évek óta magában hordozza a fekete sziklákban lakó lényt. Emberi alakjában kecses tengerészszablyát forgat, szörnyalakban (zárójeles értékek) csáppokkal és karmokkal támad.

Ké	40 (37)	MME	immunis
Té/Cé	80 (115)	AME	immunis
Vé	125 (100)	Méreg	immunis
Ép	11 (40)	Mágia	-
Fp	53 (immunis)	Pszi	-
Sebzés	k6+2 (2*k6+4)	Spec.	szörnyalakban az okozott ÉP sebzést gyógyulja

#### Giosetta Abato

negyvenes éveiben is ragyogó szépasszony, törekeny sötét szépség. Vidal feleségként ügyel, hogy férje helyett vezesse a család ügyeit. Diplomata és megkapó, de kereskedőként eszes és könnyörtelen.

#### Amon Abato

igazi hajóskapitány, fiatal kora ellenére magabiztos és hidegvérű. Jó vívó, de elsősorban hajósként és kereskedőként remekel. Viselkedése, mivel nem csak a család, hanem a liga vezetése is az övé lesz egy napon, kissé fennhéjázó. Apja pár éve beavatta a liga titkába, sőt rábízta az áldozatok intézését.

Ké	42	MME	27
Té/Cé	83	AME	25
Vé	127	Méreg	4
Ép	10	Mágia	-
Fp	51	Pszi	pyarroni Af 20
Sebzés	k6+2 (szablya)	Spec.	-

## Mimi Abato

eladósorban lévő leány, a család fekete báránya. Anyja törekeny alakját örökölte, de viselkedése vad, kalandvágyó. A tiltások és büntetések ellenére rendszeresen feljut a hajókra, hogy akár hetekre is eltűnjön. Apjától ellopta az Adam Reyes testében talált sziklaszilánkot.

## Reyes család

A Reyes család az Abato család legközelebbi szövetségese, szintén hajósok és kereskedők, bár vagyonuk nem ér fel a másik családéhoz. Hagyomány szerint a Reyes család fiai hajóskapitányként szolgálnak az Abatoknál. Flottájuk 2 tehergályából és maroknyi kisebb csónakból áll.

## Adam Reyes

a családfő erős szikár férfi volt, igazi tengeri medve. Hajózás iránti szenvedélye mellett keveset törődött a család ügyeivel. Ágyában érte a halál, orgyilkos töre végzett vele. Nehezen viseli a titok terhét, még ifjúként elmondott mindent Ira Davanának bátyja haláláról.

## Ania Reyes

a család nagymamája erős északi teremtés, míg férje élt, addig is főleg ő vezette a családot. Adam halála nagyon megviselte, de konok akarattal tartja magát.

## Lew Reyes

az elsőszülött apja nyomdokaiban jár, az Abato karavella büszke kapitánya. Hadihajós tisztként gyakran hangoztatja, hogy ő nem a családnak és nem a ligának, hanem a városnak tartozik hűséggel.

Ké	38	MME	31
Té/Cé	92	AME	28
Vé	127	Méreg	6
Ép	14	Mágia	-
Fp	60	Pszi	pyarroni Af 22
Sebzés	k6+2 (szablya)	Spec.	Bőrvért SFÉ 1

## Hefin Reyes

ifjú kereskedelmi hajóstiszt. Szelíd, nyugodt ifjú, erős támasz anyja számára.

## Javier család

A Javier család kilóg az amúgy is sokszínű Riera családjai közül. Csupán az utóbbi két generáció hagyott fel a kalózkodással. Vérük forró, harcias. Három gályájukon a mai napig minden matróz fegyvert hord, a városban elterjedt szóbeszéd szerint többször fegyverrel érvényesítik a liga érdekeit.

## Nihel Javier

a családfő nagyapja gorviki vonásaival és természetével büszkélkedhet. Szeretteit imádja és védelmezi, haragosaival szemben alattomos és kíméletlen. A családot igyekszik szorosan egyben tartani, szándéka szerint leányait a ligán belül adja férjhez. Kegyetlen természete miatt jól viseli a titok terhét, de távol tartja magát az áldozatoktól.

Ké	39	MME	25
Té/Cé	85	AME	22
Vé	115	Méreg	5
Ép	11	Mágia	-
Fp	45	Pszi	pyarroni Af 19
Sebzés	k6+2 (szablya)	Spec.	-

## Evita Javier

a negyvenes évei elején járó asszony csendes és alkalmazkodó. Gyermekeivel foglalkozik, minden mást férjére hagy. Akik közelebbről ismerik, tudják kitűnő vadász és törvívó.

Ké	45/30	MME	29
Té/Cé	93/30	AME	31
Vé	129	Méreg	3
Ép	8	Mágia	-
Fp	39	Pszi	pyarroni Af 27
Sebzés	2*k6+ (ramiera)/k6+1 (nyílpuska)	Spec.	Lopózás/Rejtőzés 80%+

## Emilio Javier

az elsőszülött anyja türelmét örökölte, felelősségteljesen igazgatja a család üzleti ügyeit. Bár maga nem tengerész elég sokat tud a hajózásról és a pénzről ahhoz, hogy a Javier család a város egyik leggyorsabban gyarapodó családjá legyen.

## Martha és Reina Javier

a család ikerlányai. Lassan eladósorba kerülő ragyogó szépségek. Élvezik a figyelmet és rajongást amely körülveszi őket.

## Hamon család

A Hamon család fegyverkovácsolással és kereskedelemmel foglalkozik. Shadoni vérüknek hála indulatos, nyakas emberek. Portékájuk bár nem legendás, de értő gonddal készített, jó minőségű. Saját kohóval, és fél tucat kovácsműhellyel rendelkeznek.

## Amal Hamon (†)

a családfő mesteri kovács, és elfogadható kereskedő volt, míg meg nem mérgezték. Felesége halála óta nagyívó volt, büntudatát és keservét borba fojtotta.

## **Julia Hamon**

a család nagyasszonya egy évtizeddel ezelőtt szülés közben meghalt.

## **Devora Hamon**

az elsőszülött nő létére magának követeli a család vezetésének jogát. Erős és határozott teremtés, egyaránt megállja helyét a munkások és a kereskedők között. Ha meg is viselte apja halála, ez nem látszik rajta.

## **Akan Hamon**

a harmadszülött fiú remek kovács és vívó. Magának követeli a család vezetését, nővérét gyakran támadja. Amal halála nagyon összetörte.

Ké	42	MME	27
Té/Cé	88	AME	25
Vé	132	Méreg	4
Ép	10	Mágia	-
Fp	51	Pszi	pyarroni Af 20
Sebzés	k6+2 (mestermű szablya)	Spec.	-

## ***Roch család***

A Roch család bányászattal és kohászattal foglalkozik. Békés és ájtatos népek, Gilront követik, de vallásosságuk inkább kitartó munkában és szerény kényelemben nyilvánul meg, nem látványos szertartásokban. Névtelenül támogatnak egy árvaházat és egy ispotályt.

## **Ebert Roch**

a családfő Kharében tanult, nagy tudású mérnök és mesterember. Ő tervezte a bányák és kohók gépeit. Gazdagsága az Abatokéhoz mérhető, de sokkal kevésbé hivalkodó. Lassú kitartással vásárolja fel a tárnákat, egyiket a másik után. Mániákus elszántsággal igyekszik tudását az emberek életének jobbá tételére fordítani, és családját megvédeni a természetellenes fenyegetéstől.

## **Matilda Roch**

a családanya csendes támasza férjének. Kitűnő szakács és gondos anya. Mellette a legfeldúltabb férfiak és elcsendesülnek, halk kéréseit senki sem hagyja figyelmen kívül.

## **Witold Roch**

az elsőszülött Gilron papja és mérnök. Elsősorban tanulmányai foglalkoztatják, szerkezetei, találmányai, ha egyszer kiforrnak nagyban megkönnyítik a bányászok és kovácsok dolgát. 3. Tsz NJK pap 27 Kegy pont, értékelhető harci képességei nincsenek.

## Volker Roch

a harmadszülött Witold ellentéte, hirtelen haragú, szilaj ifjú. Imád vadászni és vívni, mindene a virtus, a küzdelem. A család támogatása nélkül már tömlőben ülne, vagy holtan ringatózna a tengerfenéken. Soha nem találta a helyét, mindig érezte, hogy valami nem stimmel a liga körül.

Ké	40	MME	21
Té/Cé	92	AME	19
Vé	130	Méreg	5
Ép	13	Mágia	-
Fp	59	Pszi	pyarroni Af 23
Sebzés	k10+1 (mestermunka hosszú kard)	Spec.	-

## *Spiro család*

A Spiro család kereskedelemmel, diplomáciával és fürdők üzemeltetésével foglalkozik. A ligát információkkal és tanácsokkal szolgálják, jól értesültségük már-már gyanús. Kellemes, bár távolságtartó népség, a családi legendárium szerint elf ősökkel büszkélkedhetnek, de az ősi vér már réges rég kiveszett belőlük.

## **Brian Spiro (†)**

a családfő kifinomult úriember, és nagy tudású tanácsadó volt, míg élt. Fényes nappal saját fürdőházában vágta el a torkát. Feladata az áldozatok családjainak kártalanítása és eltüntetése volt, kezét vér soha nem szennyezte be.

## **Magali Spiro**

a család nagyasszonya zavarba ejtő jelenség. Felületes ismeretség alapján kedvesnek és nagylelkűnek tűnhet, de lelkében sötét tűz ég. Nagy ravágyó és haragtartó, intrikus és manipulatív. Férje halála rettentően dühíti, személyes veszteségén túl a legyőzöttség és megalázottság munkál benne. Régóta sejtette, hogy a liga körül valami titok lappang, de nem tudott rájönni semmi konkrétúra.

## **Corin Spiro**

az elsőszülött kitűnő diplomata, kellemes, de nehéz tárgyalópartner. Kereskedőként is megállja a helyét, de elsősorban mint városi tanácsnok jeleskedik. Apja halála után gyorsan és fennakadások nélkül vette át a család vezetését.

## **Perinne Spiro**

kevesen tudnak a lány létezéséről. A Spiro udvarházba zárva éli életét, elméje születése óta bomlott, teste torz. Ha a karakterek meglátogatják a Spiro házat találkozhatnak vele, de nincs fontos szerepe a kalandban.



## Más szereplők

### Agnus Davana (†)

a 27 évvel ezelőtti első áldozat. Kisnemesi családból származó árva.

### Ira Davana

Agnus ikerhúga. Sokáig kalandozóként és orgyilkosként élt, de egy rosszul sikerült munka során vámpírrá tették. Majd három évtized után tért vissza szülővárosába, hogy bosszút álljon a Phorcys ligán.

Ké	48	MME	immunis
Té/Cé	93	AME	immunis
Vé	120	Méreg	immunis
Ép	40	Mágia	-
Fp	-	Pszi	
Sebzés	2*k6 (tór)	Spec.	vámpír, Lopózás/rejtőzés100%+, hátságúrás Mf.

### Eloy Rivas (†)

a tavalyi áldozat, halála után családja elhagyta a várost. Gyenge és megbízhatatlan tengerész volt az Abato család szolgálatában.

### Meyer Volpe (†)

a tavaly előtti áldozat, mogorva és magányos öregember volt, aki soha nem vitte sokra.

### A fekete sziklákba zárt lény

az ősidőkben bebörtönzött lény, hatalma csekély egykori önmagához képest, de így is befolyásolni tudja a hozzá tartozó emberek sorsát, és a közvetlen közelében lévők elméjét. Talán egy aquir, aki túl hatalmas volt ahhoz, hogy legyőzői elpusztítsák, ezért most a Szigony foknál vár korok óta.

### Dzsad orgyilkosok (6 darab)

Ké	45	MME	10
Té/Cé	90	AME	10
Vé	125	Méreg	4
Ép	10	Mágia	-
Fp	40	Pszi	-
Sebzés	k6+1 (dzsambia)	Spec.	Haláltánc hatása alatt állnak

### Ira szolgálói (4 darab)

Ké	30	MME	10
Té/Cé	65	AME	10

Vé	110	Méreg	3
Ép	10	Mágia	-
Fp	35	Pszi	-
Sebzés	kés, tör, szablya k5/k6/k6+2	Spec.	Harc gyűlölettel, rejtőzés 40% (elbújnak, majd lesből rontanak a karakterekre)

### **+ Ira pincébe telepített csapdái**

Medvecsapda: felfedezés +25%, hatás k6 SP – hatástalanítás során a rugós szerkezetben elrejtett másodlagos csapda beindulhat

Tűcsapda: felfedezés -20%, hatás 1 SP – Kobramarás méreggel kezelt a tú 5. szint görcs/halál azonnali

Fáklyák: a pince fáklyái erős kábító méreggel vannak preparálva, meggyújtás után 5. szint gyors hatású légiméreg gyengeség/kábulat

## Melléklet 1: Idővonal és fellelhető nyomok

### MÚLT:

27 éve (p.sz.3691): Azúr Zászló hajóverseny, Phorcys legénysége: Vidal Abato, Adam Reyes, Nihal Javier, Agnus Danava, Amal Hamon, Ebert Roch, Brian Spiro

†27 éve (p.sz.3691): Vidal Abato, Adam Reyes és Nihal Javier feláldozza Agnus Davana-t a hajótörés során.

27 éve (p.sz. 3691): Megalakul a Phorcys liga, Adam Reyes elmondja Ira Davanának bátyja halálának körülményeit. Ira Danava ezután elhagyja a várost, tolvaj, majd orgyilkos lesz.

26 éve (p.sz. 3692), Sikolyok hava: Vidal Abato elkezd az évenkénti rendszeres áldozatok bemutatását.

†2 éve (p.sz. 3716): Amon Abato feláldozza Meyer Volpe-t.

†1 éve (p.sz. 3717): Amon Abato feláldozza Eloy Rivast.

### KÖZELMÚLT:

Szándék hava: Ira Danava megérkezik Rierába.

Akarat havának eleje: Ira Danava felkeresi Adam Reyest.

†Akarat havának vége: Ira Danava megöli Adam Reyest. (egy fekete sziklaszilánkot hagy a hasüregében). Vidal Abato megbízza Brian Spiro-t az ügy felgöngyölítésével.

†Harag havának első napjai: Egy lány megöli Brian Spirot, majd magával is végez. Brian testét a ravatalon Ira meggyalázza, torkába Eloy Rivas nevét gyűri.

†Harag havának második hete: Ira Danava megöli Amal Hamont. (Meyer Volpe nevét karcolja a padlóba)

Harag havának 12. napja: Vidal Abato hazahívja a másodszületteket.

**Harag havának 17. napja:A másodszülettek hazaérkeznek.**

### JELLEN:

**Harag havának 19. napja:A másodszülettek tiszteletére lakomát rendeznek az Abato rezidencián.**

†Harag havának vége – Végítélet havának eleje: A karakterek nyomoznak...Ira Danava megöli Ebert Rochot.

### NYOMOK, INFÓK:

Lakoma:

Hamon-testvérek: Amal hamon holttesténél a padlóba karcolja: Meyer Volpe.

Meg vannak félemlítve! Nem beszélnek könnyen...

Ebert Roch / Nihal Javier: A holttestek állapota, üzenetek.

Meggyőzés / leitatás! – Az üzenetek tartalmát nem tudják.

Mimi Abato: Fekete szilánk (Adam Reyes holttestéből)

Roch-család: Gyanús halálesetek mostanában a bányánál

Magali Spiro: férje torkában Eloy Rivas neve

Csak más fontos információért cserébe árulja el!

Levéltár: Halálozások ideje. (kideríthető, hogy 26 éve kb. ugyanakkor hal meg egy-egy ember)

Kikötő: Phorcys liga minden évben indít hajókat, és mindig meghal egy-egy ember. Kikötő környékén Dzsad orgyilkosok!

Bányák környéke, felügyelők: Gyanús halálesetek mostanában (Ira áldozatai)

## Melléklet 2: Karakterek

### *Infók a karakterekhez (Bódás Péter írta)*

Amit tudni kell a karakterekről:

- A karakterek a M.A.G.U.S Alaptörvénykönyv, Második Törvénykönyv, Harcosok Gladiátorok Barbárok, valamint a Papok-Paplovagok szabálykönyvek alapján készültek
- Alap esetben mi a játszható karaktereket ember születésűnek ihlettük, de ettől NAGYON INDOKOLT esetben el lehet térni, ha a játékos egyeztet a KM-el róla, viszont a Khál, Dzsen, Amund, Ork fajok semmilyen esetben NEM játszhatóak!
- Az alapértékek (tulajdonság (14-es átlag), Pszi, Mp, Ép, Fp) adottak
- A karakterek jelleme, vallása, leírása, kinézete a játékosokra van bízva
- A harcértékek az alap értékek és a kötelező elosztás alapján lettek kiszámítva, itt minden kasztnak fel van tüntetve egy még elosztható HM, ezt a játékosokra bíztuk, hogy ezt hogyan osztják el (ez alól a bajvivó kivétel, neki végleges HM-ek lettek kiszámolva, elkerülendő azt, hogy embertelen TÉ-je legyen magas "halálos szúrással".)
- Képzettségek is be lettek írva, amikhez hozzávettük azokat a képzettségeket, amiket úgy gondoltuk, hogy a karakterek nemesi származása, illetve a kasztja indokol. A képzettségek oszlop alján szintén van egy sor ami a még elosztható KP-t tartalmazza ez egy 30-50 közötti érték, ezek elosztásáról a játékos rendelkezhet. Amennyiben %-os képzettségei vannak a kasztnak akkor abból is van valamennyi el nem osztott %, ami szintén a játékosokra vár.
- Felszerelés kiválasztását a játékosokra bízuk, a józan ész határán belül, hiszen egy nemesi sarjnak lehet akár valamilyen speciális vértje, vagy fegyvere, !!! Főleg, ha ezt az előtörténete is indokolja !!!, de itt is vétó joga van a mesélőnek!



Karakterek.zip

