

A Prófétá

A KALANDOZOK.HU TÉLI TÁBOR 2005.
VERSENYMODULJA 3-6. SZINTŰ KALANDOZÓK SZÁMÁRA

Tartalomjegyzék

BORÍTÓ	1
TARTALOMJEGYZÉK	2
ELŐSZÓ	4
A MODULHOZ CSATOLT PAPÍROK	4
A VERSENYMODUL PONTOZÁSÁRÓL	4
OSWALD – HANGULATKELTŐ NOVELLA	5
A KEZDÉS	7
A HÁTTÉR	8
ELKEZDŐDÖTT	9
A BEKEVERÉS	10
A PRÓFÉCIA	12
A SZÁLAK SZÉTFUTNAK	13
PLETYKÁK, SZÓBESZÉDEK, LEGENDÁK	14
A GYLKOSSÁGRÓL	14
AZ ALSÓVÁROSRÓL	14
A BÁRDVERSENYRŐL	14
A HARC TORNÁRÓL	14
A SZÁNTÓVERSENYRŐL	14
A NEMESI BÁLRÓL	15
A FOGADÓKRÓL, FOGADÓSOKRÓL	15
A GYÓGYFORRÁSRÓL	15
A HEGYOMLÁSRÓL	15
EGYÉB PLETYKÁK, LEGENDÁK	15
A TUDÁS DARABJAI	16
A TUDÁS ELSŐ DARABJA	16
A TUDÁS MÁSODIK DARABJA	16
A TUDÁS HARMADIK DARABJA	17
MELLÉKSZÁLAK	18
A HARC TORNÁ	18
A BÁRDPRÓBA	19
A SZÁNTÓVERSENY	20
A BÁL	21
A VAD RÓZSÁK GYLKOSA	21
ROSSZKOR ROSSZ HELYEN (OPCIONÁLIS)	22
A SZEMFÜLESEK (OPCIONÁLIS)	22
A KOBZOS (OPCIONÁLIS)	23
A VÉGJÁTSZMA	24
HA MIND A 3 DARAB NÁLUK VAN, ÉS A KRÁNIAK OLDALÁN ÁLLNAK	24

HA 1 VAGY 2 DARAB VAN NÁLUK, ÉS A SHADONI OLDALON ÁLLNAK	25
HA 1 VAGY 2 DARAB VAN NÁLUK, ÉS A KÉT OLDAL KÖZÖTT ÁLLNAK.....	25
A VÉGSŐ CSATA.....	25
EPILOGUS: AZ ISTENEK SAKKOZNAK... ..	26
ESEMÉNYEK ÖSSZEFOGLALVA, IDŐRENDEN.....	27
A PONTOZÁS	28
SZEREPJÁTÉK ÉRTÉKELÉSE.....	28
MODULMEGOLDÁS ÉRTÉKELÉSE.....	29
FÜGGELÉK.....	30
<i>Mi történik, ha egy JK meghal?</i>	30
<i>Mit tegyünk, ha egy shadoni partival van dolgunk?</i>	31
<i>Mit tegyünk, ha egy kráni / gorviki / toroni partival van dolgunk?</i>	31
NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK.....	32
<i>Abyss, a shadoni „inkvizítor”</i>	32
<i>Abyss, a kráni Ranagol-pap</i>	33
<i>A krániak</i>	34
<i>„Kripli”, a fogadósnő tanácsnoka</i>	34
<i>Shanaya, a fogadósnő</i>	35
<i>Gorn, a menekülő</i>	36
<i>A szemfülesek</i>	37
<i>Az Astercus hercegi család</i>	38
<i>Oswald Larion, egy ostoba zenész</i>	39
<i>A városőrök</i>	39
<i>A Próféta</i>	40
<i>Leiona Dan Aligheri</i>	40
<i>A Vad Rózsák Gyilkosa</i>	41
BÓNUSZ NJK-K	42
<i>Gilbron</i>	42
<i>Navah</i>	43
<i>Szellem</i>	44
<i>Szalim</i>	44
<i>A Kripli</i>	45
<i>Sárga Grium</i>	47
<i>A Névtelen</i>	48
REJTETT POÉNOK.....	49
EGY KIS RÁADÁS.....	50
ZÁRSZÓ.....	52

Előszó

A kalandmodul a 2005. évi Kalandozok.hu Téli Táborra íródott. Írta és rendezte: a **Kalandozok.hu** szervezőgárdája.

A kaland 3. – 6. szintű karakterekre van tervezve. A versenymodulhoz külön karakteralkotási rendszer is készült, ott bővebb információ van a kalandhoz illő karakterekről.

Információ, letölthetőség, MAGUS rajongók és Kalandozók: <http://www.kalandozok.hu>

A kalandban rengeteg mindent próbáltunk összeszedni. Egy kaland, ami játszódik városban, erdőben, földalatti dungeon-ben. Egy kaland, ahol a harc-orientált és a szerepjátékos csapatok is jól érezhetik magukat, mindenki megtalálhatja a számítását, és nincsen semmire kényszerítve. Realitás és heroizmus egyszerre van jelen, a kalandozók közönséges emberek (félelfek, orkok, stb.) és ugyanakkor kiválasztottak.

A modul története tulajdonképpen elég egyszerű. Azonban a háttere, a Nem Játékos Karakterek, az indíttatások, az ok-okozatok nem igazán nevezhetőek egyszerűnek, de remélhetőleg a modul és Tagreosz város leírása elég átlátható képet ad. Itt mindjárt ki is emelnénk, hogy a modul megértése nem igazán érthető Tagreosz városának ismerete nélkül, ezért *Tagreosz leírásának elolvasása mintegy előfeltételnek nevezhető a modul elolvasásához.*

A kalandot (megszámlálhatóan) végtelen sokféleképpen lehet lejátszani, ugyanis a modul csak felépít egy alapot, és leír egy történetet, de a Játékos Karakterek a kalandba keveredés után tetszőleges módon oldhatják meg azt. Nagy szabadságot ad a játékosoknak és a kalandmestereknek is. A helyszín, ahol a kaland játszódik, részletesen ki van dolgozva, hogy a játékosok bárhova mehessenek, bármit tehessenek, és a világ reagáljon cselekvésükre, de a Kalandmestereknek még így is nagyban kell majd támaszkodniuk az improvizálásra.

A modulhoz csatolt papírok

A modulhoz tartozó mellékletek:

- Karakteralkotási rendszer (nem tartalmazza a modul)
- Hangulatfestő novella
- Tagreosz város részletes leírása (nem tartalmazza a modul)
- A Prófécia (Játékban egy inkvizítortól kapják, élőben a KM adja át az égetett szélű papirost)
- Térképek
- Egyéb kellékek, papírok

A versenymodul pontozásáról

Modulmegoldás pontozása előre lefektetett, a modul végén van leírva, hogy mire lehet kapni pluszpontokat, mínuszpontokat, és hogy mennyit. Ezekon kívül nem adható pont a KM által.

Szerepjáték megítélése szubjektív. Itt nincs pontozás, nincs számszerű jelölés. Minden ciklus után a KMnek írni kell egy rövid jellemzést (néhány mondat) minden csapatbeli játékosról. Természetesen ez elég szubjektív, de próbálunk kicsit az objektivitásra is törekedni, ezt 2 dolog segíti:

- 1.) nem csak 1 KM mesél egy csapatnak (legalább 2)
- 2.) a KMeknek az alábbi szempontokat kell figyelembe vennie a szerepjáték megítélésekor:
 - a játékos mennyire nehezen játszható karaktert formál meg? (nem számít a kaszt, egy egyszerű harcosból is lehet kihozni igen érdekes karaktert...)
 - mennyire sikerül az általa kidolgozott előtörténetű és jellemű karaktert életszerűen játszani?
 - mennyire sikerül a faji különbséget kijátszania, amennyiben nem emberrel van? (pl. egy elf, vagy dzsenn kijátszása igencsak nem egyezik egy emberével...)
 - kijátssza-e a karakterét akkor is, ha ez a saját, vagy a csapat rovására megy? (akármilyen helyzetben...)

Oswald – Hangulatkeltő Novella

Déli Városállamok, Tagreosz városállam határán, 3699 nyárutója

Az alkony már régen elmúlt, s sötét bársonyba vonta az eget az éjszaka, sűrűn körbevéve az élőket és a holtakat. Köddé vált árnyai alatt minden alak, elhomályosulnak a messzi fények: egy város álmos pislogása. Csak egy valami van, mi a közelben harsányan dacol még birodalma hódításával, egyetlen dolog, mi molylepke gyanánt vonzza a nehéz lábú vándort magához: egy tábortűz égbeszökő lángjai. A bárd fáradtan mosolyodik el, ahogy arra tekint, talán menedéket lel végre. Léptei bizonytalanul, ám mégis erősen indulnak meg újra, lassan haladva a hajladozó igézet felé. Közelebb érve már ki tudja venni, hogy alakok mozognak árnyat vetítve a fénybe, öten vannak, s hogy barátok-e? A bárdot már kevésbé gyötri a kérdés. A fáradtság kilúgozta belőle csaknem minden óvatosságát, a túlélés magasiskoláját, amit eddig elsajátított.

Csaknem raknak a banditák ekkora tüzet az éjszakában... ráadásul a város mellett...

Léptei zaját nem nyomja el a fák suhogása, a tűz percegése, de nem is akarja már leplezni jöttét. Érzi magán a tekinteteket, és hallja a kardpenge halk szisszenését, akár egy kígyó támadás előtt, érzékeiben robban a felismerés, ahogy ráeszmél, az életével játszik. Mégsem áll meg, minden olyan távolinak tűnik számára, csak a rideg hang, ami visszahozza a jelenbe.

- Ki vagy? Mit keresel itt?

A hang felé pillant, és elmosolyodik, annyira nyájasan, ahogy csak ereje engedi. A koboz lassan lekerül válláról, hogy bizonyítsa állítását.

- Szegény vándor vagyok, uram, egy dalnok. Ha megpihenhetnék ma este a tűznél, dallal, sok szép románcal hálálnám meg kedvességüket.

Az előbbi rideg hanghoz most egy megvető mordulás is párosul.

- Utálok a bárdokat, a múltkor is egy rohadt kobzos miatt kerültünk bajba... - s egy jókora köpéssel ad nyomatékot szavainak, aztán mogorván int a bárdnak, hogy messzebb kicsit megpihenhet, ott, ahol nem keverhet galibát.

Na jól kifogtam... kalandozók...

Egy másik felkapja a fejét, mintha csak most ébredt volna álmából.

- Egy bárd? Na ne... csak azt ne... - befejezni már nem tudja, mert egy harmadik mellé lép, és igen tisztességeset rúg a bokájába, amit a másik hangos szisszenéssel és egy rándulással, majd szúrós tekintettel nyugtáz. A harmadik a dalnok felé pillant, és megereszt egy mosolynak szánt fura kis grimaszt.

- Ne törődj a társaimmal – feljűk pillant, és még a félhomály sem tudja elrejtetni azt a gyilkos leintő nézést, amit feljűk intéz. – Kicsit már fáradtak. Szívesen látunk.

A bárd meghajol, s karját a színészethez szokottak félreismerhetetlenül egyedi mozdulatával tárja szét, színpadiasan és kissé megszokottan. Feltekint arra, ki közelebb engedte végre, s egy félmosollyal arcán lép közelebb a tűzhöz, lekuporodik, majd kezeit előre nyújtva melegedik annak hevénel. A lángok között íncsiklandó illatok kelnek, egy vaddisznó sült, melyből megkínálják őt is, ám a bárd nem kér belőle, s hogy mért, nem árulja el a kérdő szavak, s tekintetek után sem. Táskájából egy kisebb csomagot vesz elő, majd tartalmát - mely láthatóan kissé gondot okoz neki, olyan kemény - kedvtelve fogyasztja, mintha csak királyi lakomát költene el éppen.

- Regét írnék arról, ki e húst szárította! - kiált fel fennhangon, mintha éppen előadást tartana. - Regét, és hozzá egy dicsérőnéket. Megérdemli az istenadta.

Aztán hogy szavait tett kövesse, fogcsikorgatót harap a szeletbe, és elteszi a maradékot. Szórakozottan mosolyog egyet vendéglátóira, majd látható jókedvvel, füttyörészve kezd el bajlódni útításkájával. Egy éktelen lyuk tátong alján, melyet eddig csak elkötött, s most úgy fest, azt készül végleg eltüntetni. Tartalmát a földre borítja, egy koszos, rozsdás patkó gurul el belőle, a bárd hirtelen utánakap, és mosolyogva teszi a többi dolga közé. Akad ott még egy dolog, amit szemmel láthatóan félve vesz csak ki, takarva a többiektől, egy kulacs, melyet valamiféle bőrbe bugyoláltak.

- Te igric, mi az ott nálad?

A bárd felkapja a fejét, arca kétségbeesett és mosolytalan.

- Hogy... hogy ez? Áh... semmi... - s a kulacsot mélyre nyomja a táskába, annyira, hogy alja kibukkan a hatalmas lyuknál. - Igazán, semmiség, egy kis... úti víz. Lassan cserélnem kellene... - majd legyint egyet, s gyorsan mindent elpakol a háta mögé.

- Az urak hova tartanak? - kérdezi könnyednek szántan, ám hangja kissé ideges, és hadaró, mint aki gyorsan témát akar váltani. A vándorok összenéznek, majd egyikük feláll, s közelebb lép a bárdhoz.

- Délre. - mondja halkan.

- ÁÁÁÁH, hát Tagreoszba mennek az urak! - a bárd igen harsányan felel, láthatóan hálás azért, hogy másról beszélhet. - No igen, a csodás Tagreosz. Nem mondtam még, mennyiszert jártam arra? Most is onnét jövök ám! No igen! A csodás Tagreoszi tornyok, falak, kocsmák... és hölgyek - pillantása elröved egy pillanatra, majd mint aki mély álomból eszmél, egy sóhajtással kap koboza után. - Tudok egy remek dalt Tagreoszról. Remek dal, bizony ám, egy híres bárd írta - szerényen elmosolyodik, melyből minden az öt vándor számára világossá válhat, hogy e hírneves bárd itt ül éppen előttük. - Előadom, ha megengedik.

Választ nem vár, mély levegőt véve végigsimít a koboz húrjain, ahogy a kényes szeretők testén fut végig egy gyengéd férfi ujjja.

*„Szél támad a hűvös hajnallal
Ég a torony a hét angyallal,
Ahogy felkel a vörös nap,
S fénye ad lángokat.*

*Szép Tagreosz, Hétarcú gyöngyszeme,
Asszonyok bőrén a legfinomabb kelme,
Mihez hasonlót még nem látott az ég,
S miért keblemben hon-szerelem ég.*

*Oh, Tagreosz, jeges ajkaidon a fény
Megcsillan, s forró még a remény,
Pezsgő léted melegséggel tölt,
Míg szavad új és új arcot ölt.”*

Ahogy a bárd elkezd dalát, a valóság síkja mintha megremegne a kalandozók körül. A hang furcsán csengővé, szinte éterivé válik, mintha egy nem evilági lény énekét hallgatnák, és a dallam különös mellékhangzatot nyer. Aztán közöttük, mintha csak köd támadna, képek jelennek meg, melyek teljesen körbeveszik őket, s melyek függönyén át, homályosan látják még egymást. Képek egy városról.

...A hatalmas, és szilárd Katedrálisról, mely ősidők óta hirdeti a Hétarcú hitének igazát. A fogadók dallamos zsongásáról, ahonnan pajkos kacaj, és a jókedv félreismerhetetlen aromája szivárog az utcákra. A népes piacról, ahol a kofák zsvajva összekeveredik a léptek, és a pénzcsevegés zajával, s melynek nyüzsgő népe egész nap sem fogyatkozik. A főtér eseményeiről, melyen az egész város jelen van, s melynek bizarr távolában kegyetlen, vörös lángnyelvek villannak, és egy nő kintől torz sikolya tölti be a teret, melyet felsőbbrendű méltósággal figyelnek fehér csuhás emberek. A gyönyörű, mégis oly hideg, és érinthetetlen tagreoszi nőkről, kiknek hűvös szépsége messze földön híres...

Aztán a kép lassan szertefoszlik, s újra a jelen valóságában vannak. A bárd éneke abbamaradt, s a kalandozók közül hárman már az igazak álmát alusszák, közöttük lehangosabb fortyogással az a mogorva, aki a dalnokot fogadta. Elnyomta őket a mesészerű látomás, és a kimondatlan szavak története. A másik kettő is igencsak fáradt már, az egyikük, ki közel engedte a kobozost, most hozzá lép, s szavait halkán intézi.

- Köszönjük a képeket, és a dalt neked, bárd, de ideje lenne nyugovóra térnünk. Hamarosan feljön a második Hold, feküdj le most már te is.

Azzal visszamegy fekhelyéhez, és amennyire csak tud, kényelmesen elhelyezkedve, azonnal el is alszik.

A hajnal sugarai lágyan nyúlnak szét a mezőkön, megsimogatják a virágok harmatkristályos szirmait, s üde aromát söpörnek magukkal, melynek illatára felébrednek a nappali állatok, és elálmósodnak az éjjeli vadak. A kalandozók lassan mocorognak, egyikük álmos lassúsággal nyitja fel szemét, az, ki legutoljára feküdt le mind közül, s felül nyújtózkodva. Társait figyel, azok még csak éppen ébrednek, aztán összeráncolja szemöldökét, és körbenéz. Valami furcsa számára, valami mintha változott volna. Alaposabban megfigyeli a környéket, a tűz kialudt, a lovak nem messze legelésznek, a többiek mind megvannak, az enivaló eltéve, akárcsak a víz. Mégis valahogy hiányérzete van, mégis valami nincs rendjén. A reggeli révületben eltart neki pár percig, mire felfogja elméje, a furcsaságot a bárd okozza... pontosabban a bárd hiánya. Nincs ott, hol este lefeküdt, csupán a füvek elnyomódása jelzi fekhelyét. Egyetlen dolog van, mely jelzi még, hogy itt járt, a táskája, ami itt maradt. A kalandozó lassan feltápáskodik, s odalép a táskához. Vajon miért hagyta itt? Maga sem tudja miért, de a táska tartalmában remél választ a kérdésre, ezért kinyitja, és tartalmát a földre szórja: egy üvegcese, benne színtelen folyadékkal, egy kis darab fáklya, egy nagyjából öt láb hosszú selyemkötél darab, a csikóbőr kulacs, amit a kobzos az este félve elrejtett és egy rozsdás lópatkó...

A Kezdés

A JK-k Tagreosz városállam határánál tartózkodnak éppen, és a novella alapján dél felé tartanak. Ezt jobb esetben a csapat magától, rosszabb esetben a KM a csapat ismerete alapján saját intuíció segítségével magyarázza meg miért.

A csapatnál van alapból egy gyógyital, egy fáklya, pár lábnyi selyemkötél, egy ismeretlen tartalmú csikóbőr kulacs, és egy közönséges lópatkó (lásd Hangulatkeltő novellát és Karakteralkotási rendszert). Ezek közül 2 dologra kell kitérni:

A csikóbőr kulacsban 2 kortynyi (tehát 2 adag) folyadék van. A kulacs tartalmát ki kell dobni k10el:

- 1 – 5 Ép-s gyógyital
- 2 – poshadt ivóvíz
- 3 – hashajtó hatású, de nagyon finom dzsád tea
- 4 – predoci 5 fürtös
- 5 – tömény sósav
- 6 – ork pálinka
- 7 – fegyverolaj
- 8 – tartósított vér
- 9 – sárkánylehellet itala (azonnal ható, egyszeri)
- 10 – 6. szintű italméreg, 1k10 percen belül hat, 1k10 percig. Sikeres ellenállás esetén gyengeséget és rosszulletet okoz, sikertelen esetén az áldozat a saját hányásában fog fetrengeni görcsben.

Az a **közönséges lópatkó** nem is annyira közönséges. Ugyanis az egy szerencse-amulett. (Működése nem az ETK szerint, hanem gyengítve. Nem befolyásolja a kockadobások értékét!) Működése az, hogy akinél van (táskában, zsebben, vagy valahol), annak olyan esetekben, mikor a véletlen dönt, az ő javára javítja az eseményeket. Pl.: a csapatra zúduló nyílzáporból ő kapja a legkevesebb nyílvezzőt. Csapda esetén előfordulhat, hogy ő aktiválja, de a társára hat. Kártyázás közben az átlagosnál jobb lapokat kap (ez egyáltalán nem jelenti azt, hogy mindig ő győz, csupán azt, hogy általánosságban nézve ő gyakrabban kap jó lapot, mint mások). A lópatkóról nem lehet megmondani ránézésre, hogy mágikus, ugyanis 1. semmi jel nincs rajta, tényleg patkónak néz ki, mert az is. 2. nem zavarja a manahálót 3. még egy varázsló sem mondja meg róla magától, hogy mágikus tárgy. Viszont ha magára a lópatkóra valamilyen mágiafürkésző varázslatot mondanak (pap, boszi, varázsló, stb), akkor rájönnek azonnal, hogy mágikus. De a természetére nem, csupán arra, hogy mágikus tárgy. A mágia mibenlétének kifürkészésére nagyobb hatalom kell.

Ha van olyan csapat, aki csak azért is gyökeresen ellentétes irányba akar menni, annak a KM intézze el, hogy mégis dél felé akarjanak menni, de a módszer ne legyen drasztikus és erőltetett. Egy lehetséges módszer erre az esetre:

A csapat egyik tagját egy éjjel elrabolják ismeretlenek, reggel a csapat többi tagja felébred, rájön az emberrablásra. A nyomok egyértelműen dél felé vezetnek... kénytelenek lesznek követni azt, ha meg akarják menteni társukat. Ha még csak megmenteni sem akarják, hanem mennek inkább a fejük után, akkor

1. nem tettek eleget a karakteralkotási rendszer követelményeinek, mert nem össze szokott kalandozó-csapatl jöttek játszani.
2. direkt a KMet próbálják szívatni.

Megoldás: KMnek: Hentelj! JK-knak: **Kalandod itt véget ért, lapozz az 1. oldalra!**

Tegyük fel, hogy a karakterek eljutnak dél fele, és belépnek Tagreosz város kapuján. Eddig tartott a neheze, innentől már nyakig ülnek a guanóban, a KM hátradőlhet. :)

A Hátér

Kicsit visszamegyünk az időben, mi történt a JK-k városba érkezése előtt...

*"Ki életét veszi önéki, eléri őt a Nagyúr haragja,
Pusztulásra ítéltetik, s áldozata léssen a Fekete Angyalnak."*

Ez van rávésve Linguae Domini nyelvén egy aranymedálra. A medál egy hosszú arany nyakláncra lóg valakinek a nyakában. Ez pedig Domvik kiválasztottja, ki maga sem tud saját sorsáról. Shadon legendái szerint minden tucat évszázadban egy ember van, ki lelkébe nyomva viseli a Hétarcú bélyegét. 3668ban volt, mikor a legújabb korszak eme embere megszületett, de csak 3699ben jött el az ideje annak, hogy Shadon felfigyeljen és megtalálja ezt az embert. A legendák egyszerűen Próféta-nak nevezik az ilyen embert, s köszönhetően egy ősi próféciának, pontosan meg is jelölik felbukását Ynev politikájában. A Próféta kilétéről Shadon sem tud, de miután csillagászok és papok egyaránt kijelentették, hogy a 3699ben fog megtörténni az égi együttállás, melynek idejében a Próféta felbukkan, a Hétarcú birodalma gőzerővel keresni kezdte ez az embert. Nem sok sikerrel. Hamis próféták tucatjai emelkedtek fel, majd végezték máglyán.

A Próféta valójában egy mit sem sejtő, harmincas éveiben járó, Erionban született férfi. Néma, és elég beteges alkat, harmincéves koráig koldulásból tartotta fent magát. Koldus létére gyerekkora óta van nála egy arany medál, mely hosszú láncra lóg a nyakában (maga sem tudja hogy került oda, nem emlékszik). Megmagyarázhatatlan módon nem tudja levenni magáról, s keserű módon koldulnia kell annak ellenére, hogy rejtegetve súlyos aranyláncot visel. Más koldusok, mikor megpróbálták elvenni tőle, mind megégették kezüket a medállal, egyikük meg is halt. A Próféta a harmincas éveibe lépve furcsa látomások kezdtek ellepni, de egyet sem értett meg. Majd, 3698ban, hirtelen indíttatásból fogva elhagyta Eriont, és dél felé vette útját. Egy éven át gyaloglábon vándorolt, napi betevőjét mindig összekeregette. Egy év után, 3699ben Tagreosz városállam határát átlépve úgy érezte, hogy megérkezett oda, ahova neki rendeltetett. Nem tudta miért, nem is próbálta már megérteni.

A Déli Városállamokban természetesen jelen van Krán kémhálózata, minden városállamba jut legalább egy kém, aki tartja egy csoporttal a kapcsolatot. Krán számára az információ mindig is alapvető fontosságú volt. Mikor 3698 körül a Városállamokban is megjelentek a kutató shadoniak, a kráni kémek azonnal felfigyeltek. Idővel kiderítették, hogy kit keresnek, bár ők ugyanúgy nem tudták, hogy végsősorban ki is az. Megkezdődött a „vadászat” a Próféta-ra, immár két nagyhatalom kereste. A sors fintora tán, hogy a Sötét Birodalom talált rá... 3699ben, miután a Próféta átlépte Tagreosz városállam határát, külsős* kráni kémek megtalálták, és foglyul ejtették, óriási szerencséjével. Nem tudják, hogy ki az, akit elkaptak, csak azt, hogy Shadonnak nagyon sokat jelent, mert égre-földre keresteti. Amíg nem derül ki semmi, bevitték oda, ahol Shadon szerintük a legkevésbé keresné: az ellenség fészkebe, egy shadoniak által alapított városállam székhelyére: Tagreoszba. Azt viszont nem tudták a kémek sem, hogy a Próféta pont oda tartott, és Shadon ezt tudja, így pont ott fogja keresni...

Mielőtt a JK-k Tagreosz városába érnek, a krániak már ott vannak, elrejtözve. A Próféta-t rejtegetik, pincében tartják fogva, vallatni próbálják, de sikertelenül. A shadoniak erről nem tudnak, kémekkel kerestetik a Próféta-t Tagreoszban és a környező városállamokban.

És mindezen dolog egybeesik Tagreosz város alapításának ötszázadik évfordulójával...

* Nem a birodalom saját ügynökei, hanem külső tartományból származó, szabad klán kémei, akik olykor a birodalom számára is kémkednek. Meg sem közelítik a Birodalmi Vadászok emberfeletti képességeit, egy kis, külső tartománybeli klán „közönséges” fejdászaik.

Elkezdődött

Az ünneppsorozat előtt két nappal. A JK-k Tagreosz városába érkeznek, estefele, hosszú út után, fáradtan. A várost úgy kell leírni a JK-knak, hogy ne értsenek félre semmit. Legyenek tisztában azzal, hogy a város shadoni származású, a városórség stabil.

A városkapunál való belépéskor a városórség néhány kérdést tesz fel az átutazóknak:

1. Honnan jöttek?
2. Mi a céljuk a városban? A fesztiválra érkeztek?
3. Van-e köztük mágiahasználó?

Majd a városórség felszólítja őket, hogy olvassák el a kőtáblán található információkat (kivonat a helyi törvényekből). Itt olvassuk fel nekik, vagy adjuk oda papíron a kivonatot. Valószínűleg szállást keresnek majd, a normálisabbja fogadóba megy, a gonoszabbik fajta esetleg a Polgárok Kerületébe lakást foglalni (láttunk már példát rosszabbakra is). A lényeg: aznap este azt tesznek, amit akarnak, majd lepihennek.

Az éjszaka gyilkosság történik (Egy shadoni kém, aki a Prófétát kutatja, véletlenül rábukkan a krániak szálláshelyére. A krániak megölik, de tudják, hogy túl feltűnő lenne, ha a kém eltűnik, ezért egyszerűen kirakják egy sikátorba a hullát kifosztva, rablógyilkosságnak álcázva). A városőrök hajnalhasadtával találnak rá a holttestre, és a városkapukat még Napkelte előtt lezárják. Se ki, se be...

Az ünnepség sorozat előtt egy nappal. Reggel a JK-kat felkeresi a városórség (ha fogadóban vannak, akkor ott simán odamennek értük, ha máshol vannak, esetleg rejtőzködnek, akkor végképp gyanút fognak, és kerestetik őket). Kikérdezik őket, mivel idegenek, és most érkeztek. A JK-k gyanúba keveredtek már a városórség szemében (sőt, a városórség a kalandozók jóakaróitól tippet is kapott), s a kérdésekre adott válaszok alapján vagy sikerül kicsit enyhíteni a helyzetüket, vagy még jobban belekeverik magukat. (A városórség veteránja megpróbálja kideríteni, hogy merre jártak előző este, van-e alibijük, stb. Ha felmerül a gyanúja, hogy a JK-k között van nem bevallott mágiahasználó, azonnal letartóztatják őket. Márpedig felmerül a gyanú, mert a veterán rutinosan teszi fel a kérdéseket...)

JK-kat letartóztatják, és állításuk szerint ideiglenesen letartóztatják őket a tárgyalásig. A tárgyaláson szabadon védhetik magukat, mondja a városórség. (ha itt csatára kerül a sor, ki kell használni, hogy kettő osztag van jelen, esetlegesen Domvik-pap által támogatva. a JK-kat a lehető legegyszerűbb módon kell ráébreszteni, hogy nem éri meg ellenállni.) A városórségi fogdába kerülnek már reggel, és délután eljön a tárgyalás.

A tárgyalás pedig nem egészen olyan, mint amilyennek várják... (ha van shadoni kultúrát ismerő karakter, ő ezt előre sejtetheti) A „tárgyalás” a Hit kerületében, a főtéren történik (már délelőtt ki lett dobolva a tömegnek, hogy délután nyilvános tárgyalás, este kivégzés ☺). Kiállítják őket egy nagy fa-szerkezetre, és a tömeg előtt vallatja őket három Domvik-pap. Természetesen nem hisznek el egy szót sem, s a tárgyalás végére kihozzák, hogy a JK-k Shadon ellenségei és máglyahalált érdemelnek. Ki is jelentik, hogy a látványosságot még aznap este, alkonyatkor tartják meg itt, a főtéren.

Csak hogy a kijelentéssel egy időben valami olyasmi történik, amire senki nem számít. Egy földbarna köpenyes, csuklyás alak a tömegből kilép, az örök természetesen összezárnak előtte. Az alak hátrahajtja a csuklyáját, és felemeli jobb kezét. Rajta egy gyűrű, melyet hallomásból minden shadoni ismer, de igazából csak kevesen láttak: egy arany Daccoridon, mely azt jelenti, hogy viselője az Inkvizíció tagja. Az örök először hebegnek, majd fejet hajtva szétnyílnak előtte. A férfi, Abyss (leírását lásd az NJK-k között), fellép a fa-ácsolatra, és tiszteletteljes hangon kijelenti, hogy az Inkvizíció jogán az idegeneket felmenti, mert Domviknak célja van velük. Még a Domvik-papok is meghajolnak kijelentése előtt.

A férfi a JK-kat elhívja onnan, s a hirtelen előálló hintóba tessékeli be őket, majd maga is beszáll. Tesznek egy kis körutat, kihajtanak a városból, majd útszélen megállnak. Ez alatt a férfi bemutatkozik nekik Abyss néven, és egy beszédbe fog...

A Bekeverés

Abyssról: inkvizítorként mutatja be magát, ezt igazolni is tudja a pecsétgyűrűjével. Valójában nem inkvizitor, hanem a Második Arc Testvériségének tagja (a JK-k számára nem sokban különbözik, ám a mi szempontunkból jelentős a különbség: például egy inkvizitor egy boszorkánymestert első látásra kinyiffant, míg Abyss inkább felhasználja a saját céljaira.)

Abyss elmeséli nekik, hogy a város közbiztonsága igen kiemelkedő, és nagyon ritkán fordul elő gyilkosság a városban. Az utolsó másfél évtizede volt, akkor is egy kereskedő ütött agyon hirtelen felindulásból egy vásárlót. Szóval ilyenre még nem volt példa, ami most történt. A városórség rendfenntartásra van kiképezve, nem nyomozásra. Ezért „felkéri” (nemleges választ nem fogad el) a kalandozókat, hogy az életükért cserébe – amit most megmentett – nyomozzák ki neki ezt a gyilkosságot. Elmondja továbbá, hogy menjenek a városórség központjába, ott a hulla, és a városőrök, akik megtalálták. Azt is elmondja, hogy majd ő keresni fogja őket, de ha valami nagyon fontosat tudtak meg, amit halaszthatatlanul át kell adniuk, keressék őt a Taverna a Szent Arához fogadásánál, ő bejáratos a Domvik-rendházba, és tudja őt értesíteni. Ezután Abyss visszaviteti a kalandozókat a városba, és kirakja őket az Utazók kerületében. Ide tartozik még, hogy amit Abyss elmondott a JK-knak, az mind igaz, és a felkérés a nyomozásra sem álca, ám rengeteg dolgot nem árult el, amit még tud vagy sejt. Csak annyit, amennyit szerinte a kalandozóknak tudniuk kell...

Ha elmennek a városórség központjába, a következőket tudhatják meg a hulla megvizsgálásával, illetve a városőröktől való kérdezősködéssel:

- az áldozat egy huszoneves (tisztavérű) shadoni férfi volt
- az áldozat halálát vérveszteség okozta valószínűleg. Rengeteg éles fegyver (pl.: kard) által okozott seb van rajta.
- ha a tanúskodó városőröket megkérdezik, a fickót hajnalban találták meg a Polgárok kerületében, egy mellékutcában. Nyomok már nincsenek, feltakarítottak.
- A városőrök szerint rablógyilkosság volt, mert a fickót kifosztották, és láthatóan megmotozták.
- Ha valaki rendelkezik Élettan képzettséggel, vagy NAGYON jártas az orvgyilkolásban (elsősorban fejevadász kasztúak), akkor megállapíthatja, hogy ugyan az áldozat tényleg lassan halt meg, vérveszteségben, mégis van valami, ami furcsa: az áldozat a halálakor már nem érzett semmit, ugyanis a tarkójánál átvágták a gerincben futó idegeket. Ez profi munkára utal... egy jel, ami túlmutat a rablógyilkoságon.
- Felmerülhet a kérdés (ne vezessük rá a JK-kat, vagy felmerül bennük, vagy nem), hogy miért nem kiabált az áldozat? Ugyanis a környéken nem hallott senki semmit.

Éjjel felkeresi a JK-kat valaki. Mikor a JK-k alszanak, bemegy hozzájuk. Nem akarja meglepni őket, egyszerűen odamegy a JK-khoz. (Ha fogadóban vannak a karakterek, akkor egyszerűen szerez kulcsot a szobájukhoz, kinyitja és bemegy.) A JK-k meglepődhetnek a szürkeruhás, acélmaszkos idegen láttán, aki teljesen higgadtan és nagy nyugalommal bemegy hozzájuk. A fickó elnézést kér a késői zavarásért, és a furcsa maskaráért, maga sem kedveli, de az inkognitóját meg kívánja őrizni. Hangja nyugtató, kellemes és magabiztos. Fegyver látszólag nincs nála. Nem támad, és az esetlegesen agresszív JK-kat is lebeszéli róla (elsősorban szép szóval, de ha máshogy nem megy, parancs varázssal). Ha a JK-k „fejfelalnak” módszerrel nekirohannak, és minden áron meg akarják ölni, akkor lapozzanak az első oldalra... ugyanis a fickó Ranagol-pap, és két láthatatlan fejevadász kíséri.

A férfi hümmög, majd (még az álarcon át is érezhetően) elmosolyodik, és Abyssként mutatkozik be (igen, ugyanazon a néven, mint a Titkos Inkvizíció tagja). Majd egy monológba vág bele, melynek célja, hogy a JK-kat a lehető legjobban elbizonytalanítsa, és a maga oldalára állítsa. A dolgok, amikről beszél:

- A másik, magát Abyssnak nevező férfi hazudott nekik, csak fel akarja használni őket saját céljaira. Tényleg az Inkvizíció tagja? És dolgozott valaha az Inkvizíció valaki MÁSNAK az érdekében, mint a sajátja? Ha felbukkan itt, akkor valami nincs rendben, és a JK-knak csupán a feláldozható bábuk szerepét szánták. (ez féligazság) Állítása szerint Abyss (a shadoni) nem is inkvizitor (ez igaz, bár nem tudja).

- A főtéren történt esemény teljes egészében meg lett rendezve, csupán azért, hogy a JK-kat átvágják, s így belekényszerítsék ebbe a nyomozásba, az Inkvizíció oldalán. (Ez nem igaz, a pap blöfföl. De nagyon ügyesen ám.)
- Ő az igazságot és a túlélést kínálja, az Inkvizítorral szemben. Azt mondja, ha túl akarják élni ezt, amibe belekeveredtek, akkor csak is úgy van erre esélyük, ha őmellé állnak.
- Saját magáról nem akar elárulni semmit, egyelőre. Ennek oka egyszerű és érthető: ő is túl akar élni. De ha a JK-k azt teszik, amit ő mond, akkor később beavatja majd őket, állítása szerint.
- Ha a JK-k beleegyeznek, és úgy döntenek, hogy hisznek neki (vagy legalábbis úgy tesznek, mintha hinnének), akkor elárulja nekik, hogy a halott, akinek az ügyében nyomoznak, nem rablógyilkosság áldozata volt, hanem ő is ebbe az ügybe keveredett bele, amibe a JK-k, és túl sokat tudott meg, ezért kellett halnia. (ez tulajdonképpen igaz, bár kissé abszurd, ugyanis pont ő ölette meg, mert a shadoni kém rájuk bukkant.) Azt mondja, hogy a tettesek álcában lévő gorvikiak voltak. (ez természetesen hazugság.) Azt mondja, hogy Abyssnak (a másiknak) ezt nyugodtan mondják el, hogy ezt derítették ki. Férközzenek a bizalmába, és tegyenek meg mindent, amit kér, így nem fogják felkelteni a gyanúját, s nem lesz gond. Ezen felül viszont figyeljenek, minden elejtett szavára... és próbáljanak meg megtudni mindent egy férfiről, akit a shadoniak keresnek. Hogy ki ez a férfi, ő sem tudja, csak abban biztos, hogy az egész titokzatos történet egy férfi körül forog, akit az Inkvizíció keres... (ez a fickó a Próféta, aki a krániak fogságában van, de ők sem tudják, hogy kit tartanak fogva, csupán azt, hogy valamiért nagyon fontos a shadoniak számára) Majd még keresni fogja őket, ne kutassanak utána. A saját érdekében.
- Ha a JK-k visszautasítják az igen meggyőző monológját, akkor figyelmezteti őket, hogy ezzel a saját halálos ítéletüket írták alá. Nem, nem ő fenyegeti őket, hanem maga az Inkvizíció. Ő nem fenyegeti a JK-kat, állítása szerint ő is csak túlélni akar, azt mondja, hogy a JK-k a megbízóik áldozatai lesznek. Majd azt mondja, hogy még egy esélyt ad átgondolni a dolgot, van 1 percük. Ha a JK-k továbbra is visszautasítják, akkor elmegy, de figyelmezteti a JK-kat, hogy a jövőben ne akadjanak össze útjaik.

Az ünnepség sorozat első, nyitó napja. Reggel meglátogatja őket Abyss (a másik. □ a shadoni.). Megkérdezi a JK-któl, hogy jutottak-e valamire. A JK-k döntése, hogy mit mondanak el neki. Hogy csak azt mondják, amit maguktól tudtak meg a városőrségen, vagy amit az éjjeli látogató mondott nekik, vagy elmesélik az egészet, hogy volt éjjel egy látogatójuk. A pap mindenféleképpen be fogja avatni őket bővebben a saját céljaiba (lásd lejjebb). Ha a JK-k jól forgatják a szót, meggyőzőek, és nem hazudnak, akkor a paptól megtudhatják azt is, hogy a Próféta az, akit keresnek, és hogy a legendák szerint ki az a Próféta (lásd a Próféciát).

Amibe a pap beavatja őket:

- Igen, ő is sejtette, hogy nem rablógyilkosság volt a tegnapi áldozat halálának oka, ugyanis az áldozat shadoni kém volt. De meg akart bizonyosodni erről, és a JK-kat is próbára akarta tenni ezzel.
- Átadja nekik a Próféciát, elmondja, hogy az egy shadoni ősi tekercs, egy jóslat, és elmondja továbbá, hogy az alapján kéne igazából nyomozniuk. A Próféciából kiderül, hogy miért fordul hozzájuk. Az első két sor megfejtését megmondja a JK-knak, a többiét nem tudja. (Itt a KMnek tényleg át kell adnia a Próféciát, egy előre elkészített, égetett szélű papírost.)

Ugyanezen a napon (az ünnepség sorozat első napján) még egy fontos dolog történik: városkapukat megnyitják újra. Ennek két oka van:

- A gyilkossági ügyet már lezártnak tekintik, hiszen a JK-kat elkapták.
- Kezdődik az ünnepség, nem akarnak elzárkózni az érkező átutazóktól, hiszen ők hozzák a városnak a pénzt, és viszik majd szét a hírnevet.

A Prófécia

*"Zimár csillagzata együtt áll majd Aeron fényességével, mikor a Próféta, a Hétarcú követe eme földre lép,
Reményt hordoz isteni tudással, s bár nem tudni honnan, a városba tartana a Két Birodalom között.
Oltalmazó, de hangos léssen halála, míg élte csendes... az Istenek Csatájában ő léssen a béke és a vér,
Győzni az Egyetlen fog, vagy egyetlen egy sem, az Égiek akarata szerint mindig kívülálló döntött.
Dönteni hát ők fognak, kik hitetlenek és idegenek, de látni nem fognak, csak ha megszerzik a Tudást.
Az első rész van a legmesszebb, pediglen helyben vagyon az, csupán az esztendő rejtik el szemük elől.
Versenyre hív a második, hol halandók mérik össze erejüket, ott találta meg az igaz Tudás.
Az utolsó szilánkját a Próféta hordozza, de a három csak együtt egy, s nyitja meg a hitetleneket belül.
Remény a hívőké, döntés a hitleneké, csata az Isteneké..."*

1. sor jelentése: megjósolja a Próféta eljövételét, és megjelöli ennek időpontját (3699)
2. sor jelentése: megjelöli a helyszínt, Tagreoszt. A Két Birodalom = Shadon és Krán
3. sor jelentése: célzások a Próféta életére és halálára
4. sor jelentése: Az Istenek Összezsapása, az Egyetlen fog győzni (Egyetlennek hívják Domvikot, de Ranagolt is), vagy nem lesz győztes. Aki ezt eldönti kívülálló lesz, tehát olyan, aki egyik oldalon sem elkötelezett. Kalandozó.
5. sor jelentése: Kívülállók fogják eldönteni a csata kimenetelét. Célzás a Tudás-ra, mint tárgyra.
6. sor jelentése: Az első darabja a Tudásnak itt van, Tagreoszban, az ősi városban, a mai Alsóvárosban.
7. sor jelentése: Versenyen lehet megszerezni a második darabot. Hogy melyik versenyen, a KM dobja ki k6al, tehát a csapatoknak nem feltétlenül ugyanott van. A KM a csapata ismeretében mellőzheti a kockadobást és eldöntheti ő, hol van a tárgy.
8. sor jelentése: Az utolsó darab a Prófétánál van. Össze kell rakni a három darabot.
9. sor jelentése: Muhahahahahaha! Olvasd csak össze...

A Szálak Szétfutnak

Ezek után valójában végtelen sok lehetőség van a modul további folytatására. Ez eddig egy alapot képezett a kalandnak, a modul hátralévő része valószínűleg minden csapatnak másképp fog elsülni. Hogy hogyan, az függ a csapat származásáról, összeállításától, jellemétől, játéktípusától, játszani akarásától, és egy kicsit a KM kockáitól is. ☺

Abysztól szerzett információk alapján és a Prófeciából a JK-k számára a feladat tiszta: meg kell szerezni a Tudás darabjait és meg kell találni a Prófétát.

Az első különbségek már itt jelentkeznek:

- A csapatok választhatnak, hogy az inkvizítornak segítenek (tehát Shadonnak), vagy a rejtélyes idegennek (tehát tudtukon kívül Kránnak), vagy egyiknek sem, és a két oldal között pengeélen tancolnak (Ez utóbbi a legérdekesebb talán és a legbravúrosabb is, de rendkívül nehéz kihasználni a két oldalt egymás ellen. Egyetlen hiba egyenlő a halállal).
- A csapatok különböző sorrendben fogják keresni a Tudás darabjait. Lesz, amelyik az Alsóvárosba megy, lesz, aki egyből „versenyre”.
- A Tudás első darabja ugyan mindenkinek ugyanott van (az Alsóvárosban), de a második darabjának helye csapatonként változhat (lásd később). A harmadik darab szintén ugyanott van mindenkinek (a Prófétánál).

Tehát ettől a ponttól fogva a KMeknek alkalmazkodni kell a saját csapatuk cselekményeihez. Hagyni kell, hogy arra menjenek, amerre ők akarnak, had gondolkodjanak és játsszanak a saját ízlésük szerint. Tagreosz városa elég részletesen ki van dolgozva, így a JK-k a városállamban maradván nem tévedhetnek olyan területre, mely meglepetést okozna a KMnek. A város leírását jól el kell olvasni, ugyanis a JK-k bárhol járhatnak majd, bármelyik fogadóban megszállhatnak, bármit tehetnek. A város ki van dolgozva, de a KMnek így is nagymértékben támaszkodnia kell majd az improvizációra a JK-csapat cselekvései miatt.

A különböző feladatok megoldásai sincsenek megkötve, akármilyen módszerrel megtehetik a dolgukat. Továbbá oda kell figyelni arra is, hogy bár a JK-k azt tesznek, amit akarnak, egyes események igen nagy valószínűséggel az ő cselekedetüktől függetlenül is bekövetkeznek. A környezet él, és reagál a JK-k minden cselekvésére, tehát előfordulhat az is, hogy a modulban egy előírt esemény nem, vagy másképp következik be a JK-k egy cselekedetének hatására. Minden partinak egyéni játékélménye lesz.

Mivel minden kalandozó-csapat egy bizonyos pont után más úton jár, mint a többi, ezért a KMnek jegyzetelnie kell a modultól eltérő, illetve egyéb fontosnak tartott eseményekről, legalább címszavakban. Erre szükség van, mert az öt követő KMnek másképp nagyon nehéz dolga lenne. Természetesen a KM-csere kölcsönös konzultációkkal fog történni.

A modul innentől nincs ciklusokra bontva, csupán fejezetekre, összetartozó eseményekre. Nincs értelme sorrendbe szedni őket, a JK-k úgy lavírozhatnak ezek között, ahogy nekik jól esik.

Pletykák, Szóbeszéd, Legendák

A városban sok szóbeszéd és legenda jár a köznépi nyelven. Íme egy jó pár ezek közül, melyekkel a JK-k találkozhatnak a városban. Vannak köztük elrejtett információk is, melyek egyes mellékszálak, vagy akár a főszál megoldásában segíthetnek, de van sok független, vagy félrevezető pletyka, legenda is.

A gyilkosságról

- *pletyka*: Valami fontos embert, nemest öltek meg az éjszaka, és addig zárva lesz a városkapu, míg a gyilkos nem bűnhődik.
- *pletyka*: Domvik egy papjára sújtott le a végzet, de a Hétarcú nem méri majd szűkmarkúan a büntetést gyilkosára.
- *pletyka*: Senki nem tudja ki lehetett az áldozat, de a gyilkos biztosan nem helyi volt.

Az Alsóvárosról

- *legenda*: a lakosság minden egyes embere már gyerekkora óta ismeri, de egyikük sem hiszi. A legenda szerint létezik Tagreosz alatt egy másik város.
- *pletyka*: Voltak kalandozók, akik úgy gondolták, megkeresik, el is mentek, de senki nem tudja hová, azóta nem látták őket.
- *pletyka*: Nem is létezik Alsóváros, csak azért találták ki, hogy ezzel is idecsábítsák az utazókat.
- *A Krónikásból tudható*: tényleg volt itt régen város, de eltűnt a felszínről, senki se tudja hogyan, a tekercsek szerint mire ideért az új expedíció, a város már nem volt jelen. Se nomádok.
- *Shanayatól tudható*: Van Alsóváros, ő ismeri egy lejáratot oda, nagyon jó pénzért.
- *Abysstól (shadoni) és Domvik-papoktól tudható*: Van Alsóváros, ők ismernek egy lejáratot oda.

A bárdversenyről

- *pletyka*: Biztos akkora balhé lesz belőle, hogy a városórség mindenkit le fog tartóztatni, aki részt vesz benne.
- *pletyka*: Az évszázad legnagyobb bulija, mindenki megmondhassa. ☺
- *pletyka*: Titok a főnyeremény, de állítólag igazi bárdhoz méltó lesz, és Shanaya nem veri a fogához a garast etéren.
- *Zécétől tudható*: Zécé fog nyerni.
- *Másoktól tudható*: Zécé nem fog nyerni.

A harci tornáról

- *pletyka*: Artis Am Navarro (helyi nemesi család egy fiatal sarja) fog nyerni, ő igazi lovag, Shadonban tanult.
- *pletyka*: Északról érkezett egy gladiátor, valami Rogan (ejtsd: Rogen), biztosan ő fog nyerni, állítólag legyőzhetetlen.
- *pletyka*: Senki nem tudja mik lesznek a próbák, ezért nagyon nehéz lesz.

A Szántóversenyről

- *Paprik ivójában tudható meg*: Szántóversenyt rendeznek a városon kívül, az ünnepség második reggelén.
- *Ábrahámhoz címzett fogadóban tudható meg*: Szántóversenyt rendeznek a város melletti tanyán, de nem könnyű ám megnyerni, mert lesz aki újított ekével indul, és nem mindegy a terület alapja sem.

A nemesi bálról

- *pletyka*: Minden nemes ott lesz, aki számít.
- *pletyka*: A bál utáni napon a köznép meg lesz ajándékozva a nemesség által.
- *pletyka*: A bálon lesznek meglepetés-vendégek, és meglepetés-események.

A fogadókról, fogadásokról

- *pletyka Paprikról*: valaha tolvaj volt, de ma már kevés becsületesebb ember él nála Tagreoszban.
- *pletyka a Taverna a Szent Arához fogadásáról*: névtelen, szerzetesi életet él, egy múltban elkövetett bűnéért vezekel. A Hétarcú rendháza nem veszi fel, pedig próbálkozik bekerülni folyamatosan.
- *pletyka a Taverna a Szent Arához fogadásáról*: névtelen szerzetesnek álcázza magát, valójában az Inkvizíciónak kémkedik.
- *pletyka az Ábrahámnak címzett fogadóról*: senki sem tudja ki Ábrahám, de az biztos, hogy a kocsmá már nem sokáig fog megmaradni.
- *pletyka a Kócos Királyfiról*: idő kérdése, hogy a városőrség mikor elégei meg a kihágásait, és zárhatja be.
- *pletyka a Kócos Királyfi fogadónőjéről, Shanayaról*: állítólag csak az ő bája miatt nem zárják be a fogadót. Sok városőr szívesen mulatja az ő kocsmájában az időt.

A gyógyforrásról

- *legenda*: A múltbeli nagy háború során akkora veszteségek érték Tagreoszt, hogy Domvik ezt végignézvén megsajnálta népét, és egy könnycsepp hullott alá az égből, mely épp a városba esett le. Ennek helyén azonnal gyógyforrás fakadt, ezzel is bizonyítva az Egyetlen kegyelmességét és figyelmét a város felé. Ezt a verziót Domvik szolgálai terjesztik szorgalmasan.
- *legenda*: Létezik egy másik verzió is, amit a köznép bátrabb pletykásai suttoznak. A szerint szó sem volt könnycsepről, a gyógyforrás egy régen volt látatengernek köszönhető.

A hegyomlásról

- *legenda*: A múltban egyszer Domvik megharagudott Tagreosz vezető nemességére (hogy mi miatt, nem említi a legenda), és dühétől megremegett a város melletti hegy, s rázúdult a városra, betemetvén és elpusztítván azt. Azóta csak egy hegyorom van a város mellett, nem hegy. De a tagreosziak túléltek, s Domvik kegyelmességéből egy új, neki jobban tetsző várost építettek fel. A nemesség azóta tiszta és büntelen.
- *A Krónikásból tudható*: tényleg leomlott a város melletti hegy, és tényleg ezért van ott egy hegyorom.

Egyéb pletykák, legendák

- *A töcs legendája*: Először is tudni kell, hogy a városban kialakult szokások szerint nem csupán négy, hanem öt alap ízt ismernek. A keserű, a savanyú, az édes és a sós mellett egy újfajta íznek is nevet adtak, amit nem tudtak a másik négyhez hasonlítani. Ez a töcs. Kellemes íz, fanyar, de nem savanyú, finom, de nem édes. Egyszóval töcs. Ennek legendája: állítólag, több száz évvel ezelőtt az akkori uralkodó elé állt egy kereskedő, aki távoli földről hozott egy újfajta gyümölcsöt. Az uralkodó megkóstolta, hosszan ízlelgette, mindenki hosszasan, kíváncsian várta a reakcióját. Ő percekig hallgatott, ízlelgette újra és újra, végül csak annyit mondott: „Ez... ez... olyan töcs.” Azóta töcsnek nevezték el azt a gyümölcsöt is, és az ízet is. Gyakran ezzel a szóval illetik az új, de meglepően jó dolgokat is.
- *A Fehér Gárdáról pletyka*: a köznép úgy tudja, hogy a Fehér Gárda minden tagját Shadonban képezték ki, s a neveltetés másfél évtizedig tart. Ebből csak a másfél évtized igaz.

A Tudás Darabjai

A Tudás első darabja

Először is pár szó a Tudásról. Egy mágikus, misztikus tárgy. Nem ereklye, nem tápos akármi. Inkább úgy kell elképzelni, mint egy apró darabocskát a Külső Szférából, annak fizikai megvalósulása egy formában. A Tudás tulajdonképpen egy papiros, maga is egy prófécia, szavak nélkül. Míg darabokban van, csupán halovány vonalak látszódnak rajta, de ha a papiros három darabját összeillesztik, összefornak maguktól, s megjelenik rajta négy ábra (erről később). A Tudás egyes darabjai is, és egyberakva is a következő furcsa tulajdonságokkal bírnak:

1. **Változtatható a mérete.** Tetszőlegesen nyújtható, préselhető, de az arányait mindig megőrzi.
2. Bármilyen sík felületre, ha kiterítik, lefektetik, azonnal **áttetszővé válik**. Maga a papiros tulajdonképpen láthatatlan lesz, de a rajta lévő vonalak, ábrák nem.
3. **Mágikus, éghetetlen. Széttéphetetlen** is természetesen, mivel nyúlik.

„Az első rész van a legmesszebb, pediglen helyben vagy az, csupán az esztendő rejtik el szemük elől.”

A Tudás első darabja az Alsóvárosban van. Erre először is rá kell jönniük a JK-knak, hogy ilyen tényleg létezik, mert Tagreosz újraképzte a hegyomlás után, de a régi betemetett város alatta van. Ezek után lejáratot kell találniuk az Alsóvárosba. Négy van:

1. **A Gyógyító Könnyek házából.** A lejáratról csak magas rangú Domvik-papok tudnak. Ezt a lejáratot csak akkor találják meg, ha a fürdőben szándékosan kutatnak utána, mert találnak egy lezárt részt. Csak mágikus praktikák árán nyitható meg. Ezen kívül csak akkor tudnak erről a részről, ha teljesen a shadoni oldalra álltak, tehát az inkvizítorok dolgoznak. Ebben az esetben, ha a JK-k felvilágosítják, hogy le akarnak menni az Alsóvárosba, akkor ő felfedi előttük a lejáratot.

2. **A Kócos Királyfi fogadó pincéjéből.** Csak a fogadósnő és a tanácsadója tud erről. Ők is csak sejtik, hogy a függőleges lejárat az Alsóvárosba visz, még nem jártak ott, és nem is akarnak. De ha érdeklődnek nála, és NAGYON megfizetik (vagy ráveszik másképp), akkor kötelező titoktartás mellett megmutatja a JK-knak.

3. **A temető egyik kriptájából.** Erre csak akkor jönnek rá a JK-k, ha gyanakodnak, hogy a temető régi kriptái már nagyon régóta ott állnak, és elkezdik átkutatni őket. Erről a lejáratról senki nem tud.

4. **A városfalon kívüli döngkútból.** Erről a lejáratról sem tud senki. Arról viszont a könyvtárban szerezhettek információt, hogy a régi város alaprajza nem egyezik a maiéval, és bár nagyrészt lefedi a területét a mai, de egy kis helyen „kilóg” alóla. Ott van a döngkút pont lefúrva... és le lehet jutni, bár van 20% esélye minden karakternek, hogy megfertőződik valamiféle járvánnyal. Ha tényleg fertőzött lesz, ki kell dobni k6-al, hogy az alábbiak közül melyiket kapta el: 1-3: Sreena Átka ; 4-5: Aldennara ; 6: Vérsápadás.

Ha a JK-k lejutottak, lásd Tagreosz városának leírásában az *Alsóvárost*. A Tudás első darabja a Templomban van.

A Tudás második darabja

„Versenyre hív a második, hol halandók mérik össze erejüket, ott találtatik meg az igaz Tudás.”

No igen, de a kérdés, hogy milyen versenyre. Ugyanis a városállamban többféle verseny kezdődik az ünnepségsorozat megkezdésekor. Egész pontosan három:

- Az Astercus uralkodócsalád a shadoni hagyományoknak tisztelegve három napos harci tornát rendez. A versenyre a nevezés az első napon történik, s a második napon már elkezdődik a megmérettetés. Erről a harci tornáról az egész város beszél, lehetetlen nem tudni róla.

- A Kócos Királyfi fogadóban minden évben szoktak dalversenyt rendezni, de ezúttal az ünnepség alkalmából (és a fogadó életének felpörgetése, népszerűsítésének céljából) egy nagyobb, különlegesebb próbát hirdetnek ki: bárdversenyt. Erről akkor tudhatnak a JK-k, ha megfordulnak a Kócos Királyfiban, vagy egy másik fogadóban, esetleg összefutnak egy olyan NJK-val, aki elmeséli nekik.

- A városon kívüli faluban néhány évente a parasztok egy földszántó versenyt szoktak rendezni. Bár most épp nem lenne ez időben, de az ünnepség miatt előbbre hozták. Az ünnepség sorozat harmadik napján tartják meg, délelőtt. Erről a városban élők közül csak a bejáró parasztok, kofák tudnak, meg egy-egy tájékozottabb személy Paprik ivójában.

Csapatonként változhat a Tudás második darabjának helye. Mindenféleképpen a „verseny” fődjá (vagyis a fődj részre valamilyen módon). De hogy melyik verseny? A KM titokban határozza meg.

„Mindig a kocka dönt.”

- 1 – A szántóverseny
- 2 – A bárdverseny
- 3 – A harci torna
- 4 – A bárdverseny
- 5 – A harci viadal
- 6 – A szántóverseny

A KM a csapat ismeretében mellőzheti a kockadobást, illetve felülbíráhatja annak eredményét titokban. Ennek okára példa: Nincs a csapatban bárd, a csapat pedig harc-orientált. Mégis kidobják a bárdversenyt, pedig nekik a harci torna fekédné jobban. Az ilyen esetek elkerülése végett van joga a KMnek változtatni.

A versenyekről bővebb információ a *Mellékszálak* c. rész alatt.

A Tudás harmadik darabja

„Az utolsó szilánkját a Próféta hordozza, de a három csak együtt egy, s nyitja meg a hitetleneket belül.”

A harmadik darab a Próféta nyakában lévő medálba van zárva. A medál láthatóan szétnyitható, a Próféta meg is tette már, de neki nem jelentett semmit a benne lévő papiros, így visszarakta. A krániak is megpróbálták kinyitni, egy emberüket veszítették el miatta.

Ahhoz, hogy ezt a részt megtalálják, a kráni oldalon kell állniuk. Ugyanis csak akkor tudhatják meg a Próféta helyét, ha a teljesen a krániak oldalán foglalnak állást, ekkor be is lesznek avatva a dolgokba. Ekkor elolvashatják a medál szövegét is (bár Linguae Domini nyelvén van). Ha egy kalandozó nyitja ki a medált, ő nem esik áldozatul isteni csapásnak. Ez meg is van jósolva a Próféciaiban, hogy csak egy kívülálló dönthet bizonyos dolgok felől.

Ha a három részt összeillesztik, maguktól összeolvadnak, és négy ábra rajzolódik ki belőlük. 2 „királynő”, és 2 „bátya”...

Mellékszálak

A harci torna

Előszó hozzá: csupán mellékszál, ami akkor is megtörténik, ha a JK-k nem vesznek részt benne. Akkor csupán egy érdekesség. De a JK-k lehetnek aktív részesei is ennek az eseménynek. Harcorientált csapatoknak való mellékszál.

Az Astercus hercegi család rendezi. Kihirdetése és a nevezés az ünnepség sorozat első napján történik. 21 induló nevez (ebben benne lehetnek a JK-k is). A kihirdetés és a Küzdelem órájában, a Hit Kerületének főterén történik. A nevezés itt helyben, a kihirdetés után. Díja 10 arany, ez magában tartalmazza az uralkodói család báljára való meghívást is.

Szabályok:

1. A benevezett harcos-lovagnak mind az öt versenyszámon indulnia kell. A próbákat nem árulják el előre.
2. A lovagnak lehetnek párbajsegédei, akik a verseny minden pillanatában mellette lehetnek. A lovag sérülése vagy egyéb komoly indok esetén egy versenyszámban indulhat helyette egy párbajsegédje, de ez nem lehet az utolsó versenyszám.
3. Minden versenyszámra lehet kapni pontokat. Minden versenyszámon belül az első 5 pontot kap, a második 3, a harmadik 2 pontot. A többi helyezett nem kap pontot. Az lesz a harci torna győztese, aki az öt versenyszám alatt a legtöbb pontot szedi össze (akár úgy is lehet győzni, hogy egyik versenyszámot sem nyerte meg a lovag).
4. A többi, részletes szabály versenyszámonként változik.

Természetesen nem írja szabály, de szabályos viselkedést várnak el minden pillanatban. Lovagiatlan, esetleg aljas cselekedetek alapján akár ki is lehet zárni a versenyből az indulót. A díjazás meglepetés, de az uralkodó család bőkezűnek ígérkezik.

A versenyszámok:

1. Vívás. Egy-egy elleni küzdelem. Mindenkinek véletlenszerűen választott 4 másik lovag ellen kell megküzdenie. A kardot szabadon választhatja az induló, de természetesen csak „nagy” kardok jöhetnek szóba: hosszúkard, lovagkard, másfélkezes kard, pallos. Pajzshasználat nem engedélyezett. Páncél tetszőleges (saját), de minimum mellvért kötelező. Egy küzdelem addig tart, míg egyik fél feladja, vagy láthatóan nem tudja folytatni a harcot. Tilos komoly sérülést okozni (csonkolás, életveszélyes seb azonnali kizárást von maga után).
2. Birkózás. Egy-egy elleni küzdelem. Mindenkinek véletlenszerűen választott 3 másik lovaggal kell megküzdenie. A felek félmeztelenül lépnek a 7 lépés átmérőjű birkózókörbe. Az a fél veszít, aki először kerül ki a körből, vagy láthatóan leszorítják, mozgásképtelen lesz, vagy feladja. A küzdelem típusát nem köti meg szabály, bármit lehet csinálni, de komoly sérülést okozni tilos.
3. Íjászverseny (á lá robin húd). Mindenki egyszerre lő, huszonegy, 1 láb átmérőjű céltáblára, fegyver választható: rövidíj, vagy hosszúíj. Első körben 3 nyílvevessőt kell kilőni egy 30 lépésre lévő táblára. A legjobb 14 jut tovább a második körbe, ahol megint 3 nyílvevessőt kell kilőni immár 60 lábról. Innen újfent a legjobb 7 jut tovább, nekik 3 lövés a 80 lépésre lévő céltáblára. A legjobb 3 lő majd még 3at a 100 lábra lévő célra.
4. Kopjatörés (á lá ájvenhó). 120 láb hosszú futópályán történik, középen el van választva egy vékony és alacsony fakerítéssel. A két ló egymással szemben, ellentétes oldalon fut el, a lovagok pedig lovaskopjával találatot próbálnak elérni ellenfelükön. Ha kilöki a nyeregből, azonnal megverték, ha nem, 3 pontig megy. Fej 2 pont, törzs 1 pont. Aki kiesett, nem versenyezhet tovább. Addig megy, míg egy ember nem győz.
5. Báli etikett. Ez az udvariasság, etikett és lovagiasság próbája. Ez a szám a hercegi bálon történik, és tulajdonképpen az egész bál ideje alatt tart. Nincsenek döntnökök, ebben a számban maga a hercegi család dönt. A bál legvégén, hajnalban történik az eredményhirdetés és a díjátadás.

A díj: egy színezüst lovagkard és díszpajzs. A pajzson Tagreosz város címere, a kard pengéjében pedig beleévésve shadoni nyelven a következő: „Tagreosz bajnokának.” A pajzsot és a kardot a hercegi kincstárból vették, ahol már évszázadok óta hevert. Kicsit felújították, és az került ki díjnak. Amennyiben a Tudás második darabja eme versenyhez tartozik, a kardmarkolat gombja lecsavarható, és a markolatüregben található a papiros. (Ha nem jönnek rá, hogy a markolatban van egy papiros, akkor Abyss (a shadoni ☺) fogja észrevenni, mikor elviszik neki a kardot.)

A bárdpróba

Előszó hozzá: csupán mellékszál, ami akkor is megtörténik, ha a JK-k nem vesznek részt benne. Akkor csupán egy érdekesség. De a JK-k lehetnek aktív részesei is ennek az eseménynek. Elsősorban szerepjátékos csapatoknak való mellékszál.

A bárdpróbát a Kócos Királyfi fogadó rendezi, nem hivatalos verseny, de sokan tudnak róla a városban, kiemelt látványosságnak számít az ünnepség alatt. A Kócos Királyfi célja a versennyel a fogadó népszerűsítése, nevének szélesebb körben való ismertetése, vendégek gyűjtése, a jó hangulat keltése és egy kicsit a nemesek heccelése.

A versenyen bárki indulhat (nem csak bárdok), aki befizeti a nevezési díjat, 5 aranyat. A szabályok szerint a nevezőnek lehetnek segédei, akik segítik őt a verseny ideje alatt. A segédek száma legfeljebb négy lehet, és többnyire a verseny összes számában segíthetik a nevezett cselekvéseit, de nem oldhatnak meg helyette semmit.

Szabályok:

1. A nevezettnek mind az öt versenyszámban indulnia kell. A versenyzők a próbákat nem ismerhetik előre.
2. A nevezettnek lehetnek segédei, akik (néhány kivételtől eltekintve) folyamatosan mellette lehetnek, és bármiben segíthetik. Nem cselekedhetik meg helyette egy versenyszámnak még csak egy részletét sem, de segíthetik a cselekvését bármivel.
3. Minden versenyszámra lehet kapni pontokat. Aki a legtöbb pontot szedi össze a bárdpróba végére, az nyer.
4. A többi, részletesebb szabály versenyszámonként változik.

A versenyszámok:

1. Dalpárbaj. Nem összekeverendő a „párbaj dalvesztésig” párbajjal. Itt minden nevező előad egy dalt a Kócos Királyfiban, a közönség dönti el, ki a győztes. A dalt bármivel lehet kísérni, színjátékkal, hangszerekkel, bűvészkedéssel. A lényeg a jól eltalált hangulat és kompozíció. A győztes 5 pontot kap, a második 3at, a harmadik legjobb előadó 2 pontot.
2. Kocsmapróba. Egy-egy elleni párbaj. Két nevezett megiszik egy-egy Szent Állatot, majd a kezükbe nyomnak egy üveg aszisz rumot, s beküldik őket egy üres szobába. Aki hamarabb kijön az üres üveggel, az győz. Ha 5 percen belül nem jön ki senki, akkor mindketten vesztek. Minden győztes 2 pontot kap.
3. Kártyaverseny. 2 vagy 4 fős csoportokban játszanak a nevezettek, a győztes mindig tovább jut. A kártyaverseny győztese 5 pontot, a második 3at, a harmadik 2 pontot kap.
4. Szópárbaj (á lá körsz of dí mánkiájlend). Látszólagos rapír-párbaj, nem igazi harc. A felek pénzfeldobással döntenek el, ki kezd. A kezdő áltámadást visz a másik felé, de a hangsúly nem ezen van, hanem valamilyen sértő módon gúnymondatot mond a másikra, a válaszadónak pedig egy frappáns válaszmondattal kell védeni, ami rímel az első mondatra, így a két sornak úgy kell hangzania, mint egy vers két sora. Amennyiben ez sikerül, akkor a felek szerepet cserélnek, és új támadás-védekezés kezdődik. Az a fél vesz, aki nem tud válaszolni a felé irányzott gúnymondatra. (Játéktechnikailag a KM és a csapat játszik egymás ellen, 90 másodperc van 1 mondat kitalálására) Aki nyer egy párbajban, továbbjut. Aki az egészet megnyeri 5, aki a második lesz 3, a harmadik helyezett 2 pontot kap.
5. Csábításpróba. Az utolsó, vérbeli bárdpróba. A feladat: az uralkodócsalád által rendezett bálon jelen lesz minden helyi nemes, és mindenki, aki számít. A bálon jelen lesz Leiona kisasszony is, a Dan Aligheri család egyetlen sarja, aki híres-hírhedt szépségéről és arról, hogy minden széptevő lepattan róla. Az nyeri meg ezt a próbát, aki a bálon el tudja csábítani őt. (megjegyzés: A próba része az is, hogy be kell jutni a bálra. Ugyanis oda csak nemesek mehetnek be.) Eme próba győztese 10 pontot kap, más helyezés nincs.

Az ünnepség első estjén lesz a gyűlés, szabályhirdetés és nevezés. Az első két próba az ünnepség második napjának estjén, a harmadik és negyedik próba a harmadik nap estjén lesz megtartva. Az utolsó versenyszám a negyedik napon, az uralkodói bálon dől el.

Díjazás: A fogadó egy egész hónap ingyen ellátást biztosít luxuskörülmények között a győztesnek, ezen kívül a jutalma még egy aranyoszobrocska-trófea, és egy fizetett éjszaka egy Erioni Ellana-szentély főpapnőjével. Amennyiben a Tudás második darabja ehhez a mellékszálhoz tartozik, az aranyoszobrocska talpazata nyikorog, és könnyen leemelhető az alja, ott van a darabka papiros.

Segítség a KMnek: inzultusok, beszólások a szópárbaj versenyszámhoz.

Könnyebbek:

- Még mindig viselsz pelenkát?
- Úgy viselkedsz, mint egy koldus!
- Nem vagy ellenfél számomra, te szerencsétlen bolond!
- Nyelvem élesebb, mint bármely kard!
- Ne kalimpálgj a fogpiszkáddal, mert rám jön a frász!

Nehezebbek:

- Én vagyok a végzeted, te csatornalakó korcs!
- Nincs szó arra, arcod mily gusztustalan.
- Beszéltem már majmokkal, kik értelmesebbek voltak, mint te!
- Ne csak pattogj, lássuk, mit tudsz, te mitugrász!
- Pengém hegye nem sért téged, nyelvem ellen nincs esélyed, szövegem töcs!

Ultra-nehéz:

- Közeleg az idő, mikor kardom beléd mártom, te kis siskebab!
- Búzlesz, mint a kéthetes surcilefety!
- En Garde! Touché!

A szántóverseny

Előszó hozzá: csupán mellékszál, ami akkor is megtörténik, ha a JK-k nem vesznek részt benne. Akkor csupán egy érdekesség, már ha a játékosok tudnak erről egyáltalán. De a JK-k lehetnek aktív részesei is ennek az eseménynek.

Minden harmadik évben a városon kívüli faluban élő parasztek szokás szerint megrendeznek egy szántóversenyt, önmaguk szórakoztatására. Bár erre az évre nem esne verseny, mert két éve volt az utolsó, az ünnepség miatt előrehozták, és idén tartanak szántóversenyt.

A versenyt az ünnepség második napjának reggelén tartják meg. Nevezés ott helyben történik, díja három tyúk, vagy azoknak megfelelő érték. A versenyen egy nevezés alatt két ember indulhat, legfeljebb kettő igavonó állattal.

A szabály: Az nyer, aki hamarabb felszánt egy előre kijelölt, 50x50 lábnyi földterületet.

Trükközések: A parasztek is spekulálnak ám. Van, aki igáslóval indul, és van, aki úgy számít, jobban jár a vontató ökrökkel. Azon is gondolkodnak, hogy bár a felszántani való földek mindenkinek ugyanakkora területűek, nem ugyanolyan alapúak, és számítgatják, melyikkel járnának jobban, egy téglalap alapúval, esetleg egy négyzettel, és ha hosszabb az egyik oldal, akkor milyen oldalról érdemes szántani. A verseny legnagyobb újtója egy olyan paraszt lesz, aki újfajta ekével próbálkozik, a törpékkel kovácsoltatta hetekkel ezelőtt.

A verseny fődíja 2 igásló vadonatúj acélekével, és egy esti kocsimázás, ahol a győztest minden nevezett meghívja valamire. És a győztesnek mindet meg kell innia, amire meghívják. :) Amennyiben a Tudás második darabja ehhez a mellékszálhoz fűződik, a papiros az újonnan hozott ekére van rátekeredve, de nem törődnek vele a parasztek, csak valami szemétnek hiszik, nem tudják, hogy került rá.

A bál

Az uralkodócsalád az ünnepség negyedik napján, a lovagi torna utolsó napján tartja az estélyt. A bál a Félhomály órájában kezdődik hivatalosan. A meghívottak listáján az összes helyi nemesi család, és a lovagi torna nevezettjei szerepelnek. Rajtuk kívül csak olyanok szerezhettek még meghívót, akik bár nem tagreosziak, de nemesek, és az ünnepségre érkeztek. Ha elég nívós a nevük, akkor automatikusan meghívják őket, ha tudnak a városba érkezésükről. A kevésbé ismert nevű nemeseknek csak úgy van esélyük, ha maguk járnak ki a meghívásukat.

Az estélynek az uralkodócsalád a házigazdája, tehát az esemény az Astercus-palotában történik. Rengeteg szolgáló áll a vendégek szolgálatára, a birtokra lépve a lovakat, hintókat elvezetik, az ajtónállók segédkeznek, a felszolgálók kívánságokat lesnek, a palotaőrök figyelnek.

A bál ideje alatt fegyverviselés tilos, csupán dísztőr és díszkard engedélyezett. A palota alsó része, a kis terem, a lovagterem és a bálterem van nyitva és fenntartva a vendégsereg szórakoztatására, a felső rész elzárva. A palotaőrség ötven fővel van jelen a palotán kívül, a birtokon, és huszonöt fővel a palotában.

A bál időrendje:

Félhomály – A bál megnyitása, első vendégek érkezése, étkezés, beszélgetés.

A Kék Hold órája – Az uralkodócsalád megjelenése, és az uralkodó köszöntő beszéde, a lovagi torna utolsó versenyszámának kezdete.

Eretnekek Ostorának órája – Etikett, bálozás, tánc, stb.

Fekete Angyal órája – Etikett, bálozás, tánc, stb. Az uralkodócsalád elvonul.

Exterminus órája – Kis szünet, majd az uralkodócsalád kihirdeti a lovagi torna utolsó versenyszámának győztesét, és végül az egész lovagi torna győztesét, és megtörténik a díjátadás.

Vér – Ünneplés, a bál legpezsgőbb része.

Bosszú – Az estély csillapodása, a fáradtabb vendégek már szállingóznak el.

A Vörös Hold órája – Minden vendég elbúcsúzik és elhagyja a palotát.

A Vad Rózsák Gyilkosa

A mellékszál címe egy férfit jelöl, lásd NJK-k. A férfi az ünnepség sorozat előtt érkezett néhány héttel. Az ünnepek előtt néhány nappal találta meg következő leendő áldozatát, egy szomszédos városállamból, a Kócos Királyfi bárdpróbájára érkező bárdnőt. A férfi az ünnepség első napján, mikor a Kócos Királyfiban nagygyűlés van (a bárdpróba előestéje, a nevezések), elcsábítja (ha a JK-k jelen vannak, akkor ennek szemtanúi is lehetnek).

Másnap délután találkozik a nővel ismét, majd az éjszakát együtt töltik a Kócos Királyfiban, a férfi lakosztályában. Az együttlét után megmérgezi a nőt (pohár borral), s hajnal előtt egy órával kilopózik az utcára, s a Fogadó Ábrahámnak kocsmáoldalsikátorába cipeli a nőt. Senki nem látja őt, városőrök épp nem járőröznek arra (legfeljebb a JK-k szaladhatnak bele véletlenül, akkor megváltozik az egész helyzet, de valószínűleg nem lesz ilyen véletlen).

Reggel (az ünnepség harmadik napján) megtalálja a városőrség a nő holttestét, egy szál rózsával a szájában. Mivel ekkor a JK-k már elvileg hivatalosan Abyssnak, az Inkvizítornak segítenek, őket fogják hívatni a hullához, ezúttal nem nyúlva semmihez, mindent helyben hagyva.

Vizsgálattal és nyomozással kideríthetik, hogy a nő méreg áldozata lett (méregkeverési ismeretekkel megtudják azt is, hogy étel- vagy italméreg), és élettani ismeretekkel azt is, hogy közvetlenül halála előtt nemi aktusban volt része. Utánajárással, kérdezősködéssel rá lehet jönni arra is, hogy ki udvarolt neki 2 nappal azelőtt. De, még ha rá is találnak a Vad Rózsák Gyilkosára, ő nem menekül el, ugyanis nagy valószínűséggel nem tudnak rábizonyítani semmit. Ha felkeresik és szembenéznek vele, akkor tagad mindent, de arcvonásai és szemei elárulják, felsőbbrendűen mosolyog a kalandozókra. A kalandozók pedig nem tehetnek semmit bizonyítékok nélkül. Ha megölik, akkor Tagreosz törvényei szerint őket is büntetés sújtja.

A negyedik napon újra összefuthatnak vele, mégpedig a hercegi család által tartott bálon. A bálon rengeteg

ember van jelen, de észre fogják venni, farkasszemet is nézhetnek vele, ha tudják róla, hogy ő volt a gyilkos. A férfi pedig a bál ideje alatt egyszerűen beleszeret Dan Aligheri kisasszonyba, bár sokáig nem próbálja megkörményékezni (időbe telik, míg észreveszi, majd hosszan figyel távolról, s csak később cselekszik). Leiona-t a bál alatt természetesen a szokásosnál is jóval több férfi próbálja megkörményékezni (hiszen ő a bárdpróba utolsó „versenyszáma”), akad, ki több sikerrel, mint a többiek, de igazából senki nem tud bevágódni nála. Végül a Vad Rózsák Gyilkosa lép oda hozzá valamilyen egyszerű, csendes, ám igen hatásos fellépéssel, s felkéri a kisasszonyt egy táncre. És akkor megtörik a jég. Leiona, a jéghideg fal, akiről eddig mindenki lepattant, elcsábul (köszönhető ez a sötét bárd fellépésének, fergeteges tánctudásának, különleges vonzerejének).

Ez természetesen rengeteg ifjúnak és versenyzőnek nem tetszik, főleg mivel tudják, hogy ő nem is vesz részt a bárdpróbán. De mégsem tesznek, nem tudnak tenni semmit, csak átkozódnak, esetleg bosszút esküsznek magukban. Ők nem tudják ki az a férfi, akivel táncol Leiona. Ellenben a karakterek szerencséjével igen. Innentől rajtuk múlik a nemes kisasszony élete, ugyanis ha nem lépnek majd időben közbe, a kisasszony éjközép után néhány órával már csupán egy szál rózsaként él tovább az örült sötét bárd emlékeiben.

Rosszkor rossz helyen (opcionális)

Ez a rész teljesen opcionális, köze nincsen a modulhoz, a KM ítéli meg, hogy elsüti-e ezt a rövidke mellékeseményt a kalandban, vagy sem. Időben nincs meghatározva, hogy mikor történjen, de ajánlott (és logikusabb), ha a kaland eleje felé történik.

Mikor a csapat egy fogadóban tartózkodik, belép egy fiatalember, majd miután felfigyel a csapatra, megpróbál valamilyen módon a közelükbe férkőzni. Gorn néven mutatkozik be, majd meghívja őket egy italra, és beszélgetésbe kezd, vagy kihívja őket egy fogadásra a versennyel kapcsolatban, esetleg felfogadja őket arra, hogy menjenek ki vele a városból egy vadászatra, vagy a csapat női tagjának próbál hódolni. A lényeg az, hogy valamiféle csinált indokkal a csapat közelébe igyekszik férkőzni, és velük akar maradni. Valójában biztonságot keres, rejtőzködni kíván, mivel eltűnni nem tud a városból a városkapuk lezárása miatt.

Miután Gorn a csapattal kapcsolatot teremtett, és beszélgetésbe keveredett velük, megjelenik a fogadóban a városőrség. Még hozzá két osztag, két Domvik-lovag támogatásával. A fogadóba lépve azonnal a csapat újdonsült ismerőse felé veszik az irányt, aki pedig a JK-k „háta mögött” keres védelmet. Két törvényt idéznek fel szó szerint, az egyik a tiltott mágiahasználatra, a másik a bűnösök rejtegetésére vonatkozik. Ugyanis Gorn mágiahasználó (mellékesen boszorkánymester), akit a városőrség napok óta keres, a JK-k pedig gyanúba keverednek bűnöző rejtegetése miatt.

A csapat így egy kellemes kis guanóba keveredett, amiből csak jó magyarázattal és bizonyítékokkal tudja kivágni magát. Ez végződhet akár összecsapással is, ugyanis Gorn mindenáron meg akar lépni a helyszínről.

A szemfülesek (opcionális)

Akárcsak az előző esemény, ez is teljesen opcionális, a KM ítéli meg az időbeosztás és a csapat játéktípusa alapján, hogy elsüti-e. Nincs meghatározva, hogy melyik nap történjen, bármikor történhet.

A dolog előzménye kell, hogy legyen, hogy a JK-k olyan dolgot cselekedjenek, ami gazdagságra utal. Ez lehet egy nemesi ruha viselete, egy nagy vagyon kiadása nyilvánosan, ritka állat tartása, gazdagságra utaló elejtett szavak, stb. De ennek előzménynek kell lennie, ha nem történik meg, akkor nem jöhet ez a rész. Ugyanis amikor a JK-k egyike ilyet cselekszik, épp jelen van egy tolvaj... aki nem tesz semmit, nem próbálja meglopni a JK-kat, csupán figyel, és felkapja a fejét eme cselekedetre és a nagy zsákmánnyal kecsegtető lehetőségre.

Azonnal jelenti ezt a társainak (öten vannak, a látogatók népességével együtt érkeztek a nagy ünnepségre, de természetesen nem azért, mert érdekli őket az ünnep, hanem mert tökéletes vadászidénynek tűnt nekik az ünnepség sorozat). Ettől a pillanattól fogva egyikük mindig figyel a kalandozókat, és tervezik a pillanatot, amikor kifoszthatják őket. Legalább az első éjszakát még megvárják, és figyellel töltik, de a második éjszakától kezdve bármikor meglehetik.

A támadásuk: a kalandozók elhagyják lakhelyüket napközben, este mire visszatérnek, az ötfős tolvajcsapat már jelen van, felkészülve várja őket. Játéktechnikailag csupán első szintű tolvajok... de fel vannak készülve, és így okozhatnak meglepetést. Mivel legalább 1-2 napja figyelik a kalandozókat, egy kicsit kiismerték őket (ki a vezető, van-e köztük mágiahasználó, stb.), és ehhez mérten is indítják támadásukat. A szobát nem rendezték át,

rejtőzködve várják a kalandozók hazatértét. Meglepetésszerű szülinapi buli jellege van a dolognak, csak itt nem tortával, hanem csapdákkal és nyílvesszőkkel várják az ünnepeket. KM: ne legyél szívbajos, használd ki a tolvajok helyzeti és meglepetésbeli előnyét a kalandozókkal szemben. Okosan játszanak. Mindent felhasználnak. Függyöny mögé, mestergerendák fölé rejtőznek, mérgezett nyílvesszők feszülnek a nyílpuskák húrjain, bukózsineg a küszöb előtt, stb. Tartsd szem előtt, hogy ezek haszonéhes tolvajok, nem gyilkosok. A mérge, amit használnak, alacsony szintű, és legfeljebb bénulást okoz (ez a legtöbb, amit képes az egyikük – a mérgekeverőjük – előállítani). Tehát nem kell félni a kalandozókat, itt elvileg nem halhatnak meg – kivéve persze, ha valami baleset történik.

A tolvajok által használt mérgeket lásd az NJK-k részénél, ugyanezen név alatt. Az általuk ez esetben használt csapdák azonban igen primitívek, hiszen mechanika és idő hiánya áll fenn. Semmi komoly csapda, csak olyanokat használnak ezúttal, amit még egy képzetlen személy is képes elkészíteni. Például: az ajtó felett egy kis vödör méregerős fűszer-por várja a belépőt, nyakába zúdulva kellemetlen hatást okoz, rendkívül csíp, főleg ha az áldozat szemébe, szájába jut.

Amennyiben a tolvajok győzelmet aratnak (legfeljebb kisebb veszteséggel), átkutatják a szobát, megmotozzák a kalandozókat, és mindent, ami értékesnek tűnik, elviszik. Legyen az akár pénzes tarsoly, szent szimbólum vagy díszesebb ruhadarab.

Ha a tolvajok vesztesre állnak, vagy nagyon nagy erejű csapást kapnak rövid idő alatt, menekülni fognak, esetlegesen magukhoz kapva, ami a kezük ügyében van.

A kobzos (opcionális)

A JK-k a városban összefuthatnak a hangulatkeltő novellából ismert bárdal is. A kalandozók elvileg már ismerik őt, találkoztak már vele, így ha újra összefutnak vele, akkor a bárd – aki mellesleg benevezett a bárdversenyre is – szeretné visszakapni majd a cuccait a kalandozóktól, vagy azt, ami maradt belőlük.

A kobzos Oswald Larion néven mutatkozik be, ártalmatlan fickónak tűnik. Nem erőszakoskodik, csupán szép szóval próbálja visszakérni a táskáját, illetve dolgait. Ha a csapat nem akarja visszaadni, akkor sem próbál szembeszállni velük, legfeljebb a városőrséget próbálja meggyőzni, hogy elvették a cuccait.

A Végjátzsma

Ez ünnepség-sorozat első napjától kezdve teljesen kötetlenül, szabadon mehetett a kaland. Ideális esetben egészen idáig, az ötödik napig. (Az ünnepségsorozat első napjától a negyedikig a mellékszálak folynak.) Idejutva, optimális esetben a kalandozók megszerezték legalább egy darabját a Tudásnak. (Akkor sincs gond, ha egyet sem.)

Vegyük figyelembe, hogy nincs ideális eset, hogy „az számít legjobbnak, ha megvan mind a három darab”, ugyanis ha a shadoni oldalon állnak, akkor legfeljebb csak kettőt tudnak megszerezni. Szétbontjuk a befejezést a lehetséges esetekre:

Ha mind a 3 darab náluk van, és a krániak oldalán állnak

Ez a legnehezebb verzió a végjátzsmaiban (nem harci szempontból, gondolkodós).

A JK-k megszerezték a Tudást, összerakták, amelyről kiderül, hogy maga is egy prófécia. Összeillesztve egy négyzet alapú papiros lesz, melyen megjelenik 4 ábra: 2 „királynő” és 2 „bástya”. Ez már sejteti a végjátzsmaát. Feltűnhet a JK-knak, hogy Tagreosz város építése is teljesen négyzet alapú (ne vezessük rá őket!), és ha egy várostérképre ráhelyezik a Tudást (a méretarányal nem lesz gond, mert a Tudás mérete változtatható-nyújtható, és ahogy ráhelyezik, a Tudás áttetszővé válik), akkor az alábbi dolgokat tapasztalják:

- A fehér bástya pontosan a Domvik-rendházra esik.
- A fekete bástya pontosan az ő szövetségeseik, a krániak rejték helyére esik.
- A fehér királynő és a fekete királynő a város közepén áll, egymással szemben.

Ahogy ezt megmutatják Abyss-nak (a Ranagol-papnak, nyilvánvalóan nem a másíknak), elkéri és elhúzódik gondolkodni. A királynők jelentésére vagy maguktól jönnek rá a kalandozók, vagy a Ranagol-pap mondja meg nekik: holnap kimennek oda nyíltan, ahol a két királynő áll, és összecsapnak a shadoniakkal. Hogy miért? Abyss, a Kosfejes Úr szolgálja tévedhetetlenül állítja, hogy az ereklye, amit a kalandozók a kezébe adtak, Ranagol ereklyéje, és szentírásnak tekinti szavak nélküli próféciaját. Azt mondja, hogy a Kosfejes Úr parancsa, hogy másnap nyíltan álljanak ki a csatára. Szent háború, melynek szabályait Domvik hívei is be fogják tartani – állítja.

Az összecsapás színhelye a térkép szerint az Arc-Szentélyek tere az Utazók negyedében (leírása fontos, lásd: Tagreosz).

Amire rádöbbenhetnek már itt a JK-k: ők bábuk lesznek egy sakktáblán. Nem tudják, hogy a fehér oldalon (shadoniak) kik fognak kiállni ellenük, de ők, a krániak és a kalandozók együtt csak tizenötön vannak (tizenhatan lennének, de egy kráni meghalt, mikor a Próféta nyakából le akarta venni a medált). Tehát kell egy tizenhatodik „bábu”. Méghozzá egy *király*. Másnapig ki kell találniuk, hogyan állítanak ki egy királyt.

Megoldás: a Próféta. Őt kell beállítani tizenhatodiknak, királynak. Természetesen nem nyíltan, hanem álöltözetben, például páncélban és sisakban, nagy pallossal, hogy ne lehessen felismerni, de mégis félelemkeltőnek tűnjön. Hogy miért, és hogy lehet erre rájönni?

*”Ki életét veszi öneki, eléri őt a Nagyúr haragja,
Pusztulásra ítéltetik, s áldozata léssen a Fekete Angyalnak.”*

Ez van rávésve Lingua Domini nyelvén a Próféta nyakában lévő medálra (persze ezt meg kell érteni valahogy, hiszen nem valószínű, hogy a JK-k beszélnek a nyelvet, viszont az inkvizitort kijátszva megtudhatják annak jelentését). És tapasztalták is: egy kráni meghalt, mikor el akarta venni a medált. Mi történik, ha megöli valaki a Prófétát? Minden bizonnyal meghal. Ezért kell kiállítani, álöltözetben a csatára: hagyni kell, hogy a shadoniak megöljék (lehetőleg a fehér oldal királya vagy királynője ellen kell harcba küldeni, hogy minél nagyobb veszteséget okozzanak). Ezáltal két legyet ütnek egy csapásra.

Ha erre maguktól jönnek rá a JK-k (megjegyzem igen nehéz), az nagyon pozitív. Ha nem jönnek rá maguktól, akkor Abyss, a Ranagol-pap vezeti rá őket, vagy ő találja ki az egészet.

Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a krániak oldalán állnak

Hasonlóan történik, mint az előző eset, csak itt nem a Tudásból jönnek rá a dologra, hanem Abyss (Ranagol-pap) mondja el a kalandozóknak, hogy a Kosfejes Úr megvilágította elméjét az éjszaka, és elmondja, hogy a nyílt csatának meg kell történnie.

Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a shadoni oldalon állnak

Ezen az oldalon állva nagyon valószínű (gyakorlatilag biztos), hogy nem lehet meg mind a három rész, mert a harmadik a Próféta nyakában van, a krániak fogságában.

Miután a kalandozók megmutatták Abyssnak (az inkvizítornak) a Tudás azon darabjait, amiket megtaláltak, ő elkéri azokat megvizsgálásra. Másnap bejelenti, hogy jósálmot látott az éjszaka a Hétarcú jóvoltából, és Domvik szavára nyílt, szent háborúban állnak ki az ismeretlen (ismert?) ellenféllel. Nem kételkedik abban, hogy az isteni csata törvényeit az ellenség is be fogja tartani.

Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a két oldal között állnak

Ebben az esetben nagy valószínűséggel az utolsó pillanatban kénytelenek lesznek oldalt választani, és valamelyik fél mellett harcolni. Tehát a lehetséges kimenetek:

- lásd: Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a krániak oldalán állnak.

VAGY

- lásd: Ha 1 vagy 2 darab van náluk, és a shadoni oldalon állnak.

VAGY

- a JK-k valami egyedit alkotnak a végére, ebben az esetben a KM improvizálása szükséges.

A végső csata

Eljön az ünnepség-sorozat utolsó napja. Ezen a reggelen nem mozdulnak ki az emberek a házukból... a máskor oly életvidám Tagreosz most ködbe burkolózik, elcsendesedik. A városőrök vannak csak az utcákon, kiemelkedően nagy létszámmal, de parancsba kapták, hogy nem harcolhatnak. A pillanat csendes, ünnepélyes hangulata a város középpontjában fókuszálódik...

Napkelte órájában megjelenik a téren a Fehér és a Fekete sereg. A fekete sereg tizenhat főt számlál, a fehér csak tizenötöt. Az Arc-Szentélyek terén felállnak egymással szemben, tó közepén fekvő kis mesterséges, négyzet alapú szigetecskén. Mindkét fél elhelyezkedik (a JK-k a megfelelő oldalon, a hozzájuk illő helyen. Bármilyen poszton lehetnek, kivéve király, királynő.), de a fehér király helye üresen marad. Fekete király – Próféta, Fekete Királynő – Abyss (Ranagol-pap), Fehér Királynő – Abyss (inkvizítor), Fehér Király – nincs. A Domvik-szerzetesek buzgón zsolozsmáznak, a krániak utolsó fohászukat ejtik meg a Kosfejes Úr felé...

Majd villámcsapásszerűen a krániak megindulnak. Csata, ami belefér. (KM, rád van bízva, hogy az NJK-k mit tesznek. Mindenki kihozza magából a maximumot. Harc és mágia. A JK-k itt már igazából nem döntenek el semmit, de ha harc-orientált csapatról van szó, hagyd, hogy harcoljanak valamennyit, had érezzék, hogy részt vesznek egy igen furcsa és nagy horderejű eseményben. De sokáig ne hagyj, főleg ne a krániak ellen. ☺)

A csata kezdetekor a Fehér Királynő hangos, dalszerű fohászbba kezd, s mindkét fehér bástya (pl.: nehézvértes Domvik-lovagok) csak őt fedezi. Mikor befejezi imáját (néhány kör), a ködös-felhős ég megnyílik, és alászáll valaki az égből... egy Fehér Angyal, a Hétarcú küldötte. Leszáll, s elfoglalja helyét a saktáblán: ő lesz a Fehér Király. (játéktechnikailag: Abyss 9. tsz Domvik-pap, képes kérni istene küldöttjének segítségét, lásd bestiárium)

A Fehér Király megjelenése megfordítja a csatamorált (eddig ugyanis a krániak tagadhatatlanul erősebbek voltak), Domvik hívei fanatikusan harcolnak, főleg, hogy a Fehér Angyal is az ő oldalukon csatába is száll. Az Angyal rárepül az eddig mozdulatlan Fekete Királyra, és isteni pallosával kettébevágja éjszín teljesvértjét... a Fekete Király elterül, legurul róla a sisak, s arca felfedeződik: a Próféta. Ekkor az égből egy villám villan, mely pontosan a Fehér Angyalba csap, s megsemmisíti azt.

Ott marad a két sereg király nélkül: döntetlen.

Epilógus: Az Istenek sakkoznak...

A JK-k még látják az égből lecsapó villámot, majd a Fehér Angyalból felszabaduló, vakító fehér energia mindent elhomályosít...

A kalandozók felnyitják szemüket, homályosan látnak, mint amikor az ember a sötétből hirtelen kiér a fényre.

- Nos, ennyi a történet, uraim. – fejezi be a bárd. – Ideje nyugovóra térnünk, azt hiszem. :)

A kalandozók Tagreosz városállam határán térnek magukhoz, éjszaka van, pont ott vagyunk, ahol a novella végződött. És lefekszenek aludni.

A bárd illúziójának estek áldozatul, és mindvégig csupán az általa mesélt történet szemtanú voltak? Vagy az egészet álmodták? Vagy minden megtörtént, de valahogy mégis...?

A választ nem mondjuk el a JK-knak. ☺ Valójában egyik sem. Nem a bárd illúziójának estek áldozatul, hanem az istenekének. És nem illúzió volt.

Az Istenek játszámája döntelennel ért véget. Patt. Mint ahogy eddig mindig.

A Fekete Király (a Próféta) meghalt, s mivel a Fehér Király megölte a Prófétát, ezért halnia kell, hiszen Domvik profétája volt az áldozat, s meg volt írva benne, hogy az ő gyilkosát utoléri a Fekete Angyal bosszúja, a Hétarcú lesújt reá. És Domvik lesújtott, még ha az pont az ő küldöttje is volt. Hiszen az egyház és a hit alapköve, hogy Domvik *tévedhetetlen*. Ha a Hétarcú profétájának gyilkosát halálra ítéli, akkor be kell teljesíteni a bosszút akkor is, ha a gyilkost történetesen ő küldte le az égből. Ha nem tenné, a tévedhetetlenségi eszme megbukna, és alapjaiban rengetné meg a Domvik-egyházat. S így, akarva-akaratlanul, Domvik csapása lesújtott, és elbuktatta a játszámát. Ironikus. A Fekete Angyal bosszúját egy Fehér Angyal sem kerülhette el.

Ranagol és Domvik, két egyistenhit fő alakja, egy ellentétpár. Két külön, hatalmas személyiség. Az idő folyamán újra és újra összemérik erejüket, apró hívő halandók életével játszanak egymás ellen. A halandók által Tudásnak nevezett dolog egy egyszerű kis darab mindkettőjük isteni síkjából. Mindketten felhasználták híveiket egy kicsinyes játszámában.

Tagreosz városa alatti barlangrendszer néhány évszázadon belül beomlik, magával rántva az egész felszíni várost (lásd: Tagreosz város leírása, a templom). Nyoma sem fog maradni a mai Tagreosznak. A Tudás újra a föld alá kerül majdan... és új kolónia fog érkezni Shadonból, mely megveti lábát e földön. Tagreosz, mint főnixmadár a hamvaiból, újjászületik, és az istenek csatája évezredek múlva újra meg fog ismétlődni.

Majd újra, és újra...

Az időnek nincs értelme az Istenek szemében.

Események Összefoglalva, Időrendben

Nap (ünnepség sorozat szerinti számozás)	Esemény
-3.	A novellában szereplő történések.
-2.	Utazás Tagreoszba, estefelé megérkeznek a városba. Éjszaka gyilkosság történik
-1.	Hajnalban megtalálja a városőrség az áldozatot, városkapukat lezárják. Reggel a városőrség megy a kalandozókhoz. Letartóztatás, délután kivégzés. Abyss (az inkvizítor) kimentti őket és tárgyal velük. Abyss (a Ranagol-pap) éjszaka felkeresi őket.
1.	Napfelkelte: A városkapukat újra megnyitják. Abyss (az inkvizítor) felkeresi őket reggel, és átadja a Próféciát. Küzdelem órája (délután): A lovagi-harci torna kihirdetése és nevezés a Főtéren. Este a bárdverseny kihirdetése és gyűlés a Kócos Királyfiban. Itt és ekkor a Vad Rózsák Gyilkosa megismer és elcsábít egy bárdnőt.
2.	Napkelte órája (hajnal): A szántóverseny. A Tanító órája (délelőtt): A harci torna 1. száma (vívás) A Küzdelem órája (délután): A harci torna 2. száma (birkózás) Félhomály órája (estefelé): A bárdverseny 1. és 2. száma (dalpárbaj és kocsmapróba) Éjszaka: A Vad Rózsák Gyilkosa megöli a kiválasztott áldozatát, a bárdnőt.
3.	A Tanító órája: A harci torna 3. száma (íjászat) A Küzdelem órája: A harci torna 4. száma (kopjatörés) Félhomály órája: A bárdverseny 3. és 4. száma (kártyaverseny és szópárbaj)
4.	Este: A bál. (Egyben a lovagi-harci torna és a bárdverseny utolsó száma, valamint a Vad Rózsák Gyilkosa is jelen van, dan Aligheri kisasszonyra pályázva.)
5.	A végső csata: A sakkjátszma.

Természetesen a fent sorolt események csak azokat a történéseket tartalmazzák, amelyek valószínűleg a JK-k cselekedeteitől függetlenül is bekövetkeznek. Tehát nem tartalmazzák az

opcionális mellékszálakat:

- A szemfülesek
- Rosszkor rossz helyen
- A kobzos

és a JK-k egyéb cselekvéseit, pl:

- kalandozás az Alsóvárosban
- a Tudás darabjainak megszerzése
- kommunikáció a két oldallal, a várossal

A Pontozás

Szerepjáték értékelése

A szerepjáték értékelésében nincs pontozás, nincs számszerű jelölés. Minden játékülés közben jegyzetelni kell, és utána a Kalandmesternek írni kell egy rövid jellemzést (néhány mondat) minden csapatbeli játékosról. Természetesen ez elég szubjektív, de próbálunk kicsit az objektivitásra is törekedni, ezt 2 dolog segíti:

- 1.) Nem csak 1 KM mesél egy csapatnak (legalább 2)
- 2.) A KMeknek megadott szempontokat kell figyelembe vennie a szerepjáték megítélésekor.

Ezek a szempontok:

-A játékos mennyire nehezen játszható karaktert formál meg?

Nem számít a kaszt, egy egyszerű harcosból is lehet kihozni igen érdekes karaktert.

Példa: egy varázsló esetében nem az számít, hogy mennyire ismeri a varázsló kasztot, mennyire profin alkalmazza a mozaikmágiát, hanem az, hogy hozzá illő mágiát alkalmaz-e, hangulatosan hozza-e a karakterét.

Igazából nem a kaszt nehézsége a meghatározó, hanem maga a karakter. Persze egy „sablonos varázslót” általában nehezebb alakítani, mint egy „sablonos harcost”, de egy gladiátor is lehet nagyon nehezen játszható mentalitású, jellemű.

-Mennyire sikerül az általa kidolgozott előtörténetű és jellemű karaktert életszerűen játszani?

Tehát azt játssza a játékos a karakterével, amire az előtörténettel és a karakter-kidolgozással vállalkozott? (Fordult már elő, hogy valaki nehezebb karaktert vállalt, mint amit ki tudott volna játszani, és így modul alatt nem azt játszotta.)

-Mennyire sikerül a faji különbséget kijátszania, amennyiben nem emberrel van?

Nem emberfajú karakter játszása természetesen különbözik egy emberétől. Mégis, gyakran egy félelmet, vagy dzsennit szinte ugyanúgy játszanak, mint egy embert (általában azok, akik csak plusz értékek miatt vették fel azt a fajt).

-Kijátssza-e a karakterét akkor is, ha ez a saját, vagy a csapat rovására megy?

A játékos akkor is hozza az ő karakterének stílusát, ha ez által bajba keveri a csapatot, netán egy karaktertársának az életébe kerül?

A szerepjáték értékelése játékosonként történik, tehát a KMnek minden játékosról kell írni véleményezést. Félidőben (KM-cserekor) és befejezéskor pedig az egész csapatról egy véleményezés. A csapatról való véleményt az előtörténet is jelentősen befolyásolja.

Modulmegoldás értékelése

Ez előre lefektetett pontozási rendszerrel történik, és nem játékosonként, hanem az egész csapatra vonatkozólag. Csak akkor adható-vonható pont, ha teljesítik az adható ponthoz kötött feltételt. Ezekre, és csak ezekre lehet adni-levonni pontot.

Az alapok

Rájönnek, hogy a bárd által otthagytott üvegcsében lévő áttetsző folyadék gyógyital.	0.5 pont
Rájönnek a csikóbőr kulacs tartalmára.	0.5 pont
Amennyiben használható, a csikóbőr kulacs tartalmát ügyesen fel is használják a modulmegoldás javára.	0.5 pont
Rájönnek, hogy a „közönséges” lópatkó nem is annyira közönséges, hanem szerencsét hoz.	1 pont
„Problémás” parti esetén: Városba való bejutásuk és elhelyezkedésük gondtalanul történik.	1 pont
„Nem problémás” parti esetén: Városba való bejutásuk után diplomáciailag jó helyzetbe kerülnek.	1 pont

A főszál

Mikor a városórség reggel értük megy, a vallatáskor ügyesen válaszolnak, és maguktól a városórséggel tartanak.	1 pont
A városórség csőbe húzza, és letartóztatja őket.	-0.5 pont
Ellenállnak és harcba szállnak a városórség ellen.	-2 pont
Abyss-al (az inkvizítorral) való első kapcsolatba lépésük gond nélkül történik.	0.5 pont
A gyilkosság áldozatáról információt szereznek a városórségtől, hulla megvizsgálásával, stb.	1 pont
A gyilkosság áldozatáról a plusz információkra is rájönnek.	1 pont
Abyss-al (a Ranagol-pappal) az éjszaka történő első kapcsolatba lépésük gond nélkül történik.	0.5 pont
Nem történik gond nélkül, megtámadják minden áron.	-1 pont
Abyss-al (az inkvizítorral) való második találkozásukig (a Prófécia átadásáig legkésőbb) valamelyik oldalra állnak. Ezt az oldalt logikusan, érvekkel alátámasztva választották, nem vaktában.	max. 2 pont
Érvelve, előre gondolkodva egyik oldalt sem választják, hanem a kettő között táncolnak.	max. 3 pont
Rájönnek, hogy a Tudás első darabját az igenis létező Alsóvárosban kell keresni.	1.5 pont
Rájönnek, hogy a második darabot a versenyen kell keresni, és erre a versenyre a tippjük a lovagi torna, vagy a bárdverseny (csak az egyik).	0.5 pont
Rájönnek, hogy a második darabot valamelyik versenyen kell keresni, vagy a lovagi tornán, vagy a bárdversenyen.	1 pont
Rájönnek, hogy három verseny is van, nem csak kettő.	1.5 pont
Megszerzik a Tudás első darabját (bármilyen módon).	max. 10 pont
Megszerzik a Tudás második darabját (bármilyen módon).	max. 10 pont
Megszerzik a Tudás harmadik darabját.	1 pont
A két oldal között egyensúlyoztak anélkül, hogy bármelyik mellett is elkötelezték volna magukat, és elérték a végjátszmát.	1 pont
A két oldal között egyensúlyoztak a végjátszmáig, és a végjátszmában SEM választanak oldalt valamilyen módon. (Itt elvileg már nem igazán tudják elkerülni azt.)	1 pont
Még a végjátszma előtt rájönnek a saktábla poénra.	1 pont
A kráni oldalon állnak, és MAGUKTÓL jönnek rá arra, hogy a Fekete Királynak a Prófétát kell beállítani.	2 pont
Valamelyik oldalon részt vesznek a sakkjátszmában bábuként.	1 pont

A mellékszálak

Indulnak a lovagi tornán, és meg is nyerik.	max. 5 pont
Indulnak a bárdversenyen, és meg is nyerik.	max. 5 pont
Indulnak a szántóversenyen, és meg is nyerik.	max. 3 pont
Rájönnek, hogy a Vad Rózsák Gyilkosa egy (sorozat)gyilkos.	1 pont
Lebuktatják, vagy kiiktatják a Vad Rózsák Gyilkosát.	1.5 pont
„Rosszkor rossz helyen” opcionális mellékszálból ügyesen, számukra nem hátrányosan keverednek ki.	1 pont
„A szemfülesek” opcionális mellékszálból ügyesen, számukra nem hátrányosan keverednek ki.	1.5 pont
„A kobzos” opcionális mellékszálból ügyesen, számukra nem hátrányosan keverednek ki.	0.5 pont

Egyéb

A választott oldaluk előnyeit, kapcsolatait a modul alatt okosan kihasználják. Ha nem választottak oldalt, ügyesen lavíroznak a két oldal között, mégis haladnak előre.	max. 2 pont
Kisebbségi fogás, vagy ötlet, mely által a modul-megoldást a csapat jelentősen segítette.	0.5 pont / ötlet
Kiemelkedő ötlet, mely a modulmegoldás hatékonyságát, előrehaladását nagymértékben segítette.	1 pont / ötlet
Meghal egy JK.	-3 pont / halál
Láthatóan nem együttműködő a csapat, s saját hülyeségük miatt bajba is keverednek. (Tehát nem a kaland nehézsége vagy története miatt, hanem attól függetlenül, saját maguk, segítség nélkül bele tudnak mászni a latrinába.)	-1.5 pont / baki

Függelék

Mi történik, ha egy JK meghal?

1. A JK ne haljon meg csupán azért, mert rosszat dobott. Ha ennek a kockázata áll fenn, akkor a KM úgy meséli ki a dolgot, ahogy akarja. Pl.: aprócska isteni közbeavatkozás vagy mázli.
2. Ha a JK NAGY eszetlenséget csinál, és megérdemli a büntetést, nem muszáj meghalnia azonnal, mert az 500 Tp-s bünti elég nagy elsőre. Ha van rá lehetőség - figyelem: reálisan nem mindig van! - akkor ne öljük meg, de mindenféleképpen büntessük meg. Pl.: ejnye-bejnye az istenétől, tárgyvesztés, vagyontvesztés, súlyosabb esetben végtagvesztés.
3. Ha a JK nem először tesz olyan dolgot, ami tényleg nyilvánvaló "fejfel-falnak-menés", vagy elsőre AKKORÁT csinál, ahol egyszerűen irreális, logikátlan lenne megmenteni a popsiját, akkor: bizony jöjjön el a Kaszás érte. Ebben az esetben ne sajnáljuk, kötelező legyen a Tp-felezés. Visszamesélése a játékban többféle lehet, ez függ a karaktertől és a halálának körülményeitől (valamint a KM kedvétől):
 - a) Hivatalos verzió: "Load Game" opció, lásd lejjebb.
 - b) Isteni közbeavatkozás (Domviké, vagy Ranagolé, vagy a saját istené-é, de csak abban az esetben, ha jól beleillik a szituációba)
 - c) egyéb improvizálás

A hivatalos verzió JK halálkor (nem kötelező követni):**Játéktechnikailag:**

NEM készít új karaktert, hanem ugyanazzal a karakterrel jön, fele Tp-ből. A karakter teljesen ugyanaz lesz, személyisége, emlékei megmaradnak. (Tehát ha egy Arel-pappal volt, akkor nem egy másik Arel-pappal jön fele Tp-ből, hanem ugyanazzal.)

Történetileg:

Az összes jelenlévő JK számára visszapereg az idő annyit, amennyit szükséges, hogy a JK-halál elkerülhető legyen. Felnyitják a szemüket, homályosan látnak, mintha most ébredtek volna fel egy álomból. (Ez teljesen belefér a modul elképzelésébe, ha elolvastuk az epilógust.)

Példa:

KM: A fogadóban ültök, és a borotokat isszátok, mikor egy nagydarab férfi lép be a fogadóba.

JK1: Milyen cuccai vannak?

KM: Láthatóan pénzes ember, aranylánc fityeg az övén, s a nyakában egy drágakővel kirakott nyaklánc. Jobb oldalán hosszúkard hüvelyben.

JK2: Raboljuk ki!

<Nyíltan nekiesnek a kocsmában, csata, de a nagydarab férfi megöli mindkettő JK-t.>

KM: Fájdalom nyilall a fejedbe, mikor magadhoz térsz. Hasogat a tarkód, a halántékd sajog. Lassan felemeled a fejed az asztalról. Előtted a boros kupád üres. Homályosan látsz egy kicsit, rendesen berúghattál, haloványan emlékszel valami álmra is egy verekedésről. Jobbra nézve látod, amint társad feje szintén a faasztalon pihen, saját nyáltócsájában. Épp most ébredszik ő is... Az ajtó nyílására odakapod a fejed, látod, hogy egy nagydarab férfi lép be a fogadóba.

Mit tegyünk, ha egy shadoni partival van dolgunk?

A modul eleje változik: ők nem kerülnek bíróság elé, kivégzésre (főleg mert valószínűleg Domvik-pap vagy – paplovag is akad köztük). Velük egyszerűen kapcsolatba lép az inkvizítor, és felkéri őket az ügy megoldására. Nem utasíthatják vissza.

Innentől kezdve ugyanúgy folyik a modul, mintha a shadoni oldalra álltak volna. Oda is álltak, csak nekik nem volt választásuk.

Mit tegyünk, ha egy kráni / gorviki / toroni partival van dolgunk?

Semmit, ugyanúgy lehet őket kezelni a modul szempontjából, mintha közönséges kalandozók lennének. Származásuk rejtésére nekik kell figyelni, mert ha lebuknak, nem lesz benne köszönet. Kivéve, ha a máglyahalál annak számít.

Valószínű, hogy kráni és gorviki parti a kráni oldalra fog állni. Nagyon kráni-szimpatizáns csapatot Abyss (a Ranagol-pap) még inkább a saját oldalára csábít. Ha teljesen kráni-szimpatizáns csapat jön, akkor fel is szólítja őket a Birodalom szolgálatára.

Nem Játékos Karakterek

Abyss, a shadoni „inkvizítor”

Initiatus Abyss Soronir. Ötvenes éveinek közepén járó, bölcs arcú férfiú. Haja hosszú, barna, szemei mélyen ülők, kutatóak. Shadon tartományban született, gyermekkorá óta papnak készítették fel. Céltudatos, határozott, tapasztalt világszemléletű. A megengedettnél jóval kíváncsibb és nyitottabb szemlélete miatt az Inkvizíció még harminc év töretlen szolgálata után is mindig visszautasította jelentkezését. Majd egyszer nagy meglepetésére valakik felkeresték... de nem az Inkvizíció. A Második Arc Testvérisége. Kezdeti meglepetésén hamar túltett, és örömmel csatlakozott. Jelenleg két éve tagja a szervezetnek.

Tagreoszba a közösség küldetésére jött, feladata a Próféta megtalálása és Shadonba való szállítása. Segítség nem kapott, csak a szervezet jóváhagyását minden cselekedetére. Természetesen hatalmát fel is használja Tagreoszban, hiszen kénytelen.

Alapvetően szerény, csendes férfi, de szükség esetén szónoklatokra is képes. Sosem ítél első látásra, bizalmatlan, amilyenek nevelték. Intelligens, de nem ravaszkodik, óvatos, de nem gyáva. Bár a Második Arc Testvériségének tagjaként még az is engedve van neki, hogy szükség esetén hazudjon, tagadjon bármit, ehhez még sohasem folyamodott. Ha beszél, mindig igazat mond, bár nem mindig a teljes igazságot. Az egyetlen hazugság, melyet elkövet életében, az álruha viselete és álnév használata.

Jellemző mondatok a szájából:

„Domvik kegyessége határtalan, de ne higgyétek, hogy pusztán ezért maradtatok életben. A Hétarcúnak minden bizonnyal célja van veletek.”

„Sokan félreismerik az Inkvizíciót. Kegyetlennek, számítónak, titkolódzónak nevezik. De ez azoknak a véleménye, akiknek fogalmuk sincs az egészről. Kérdezted már egy inkvizítor véleményét?”

Név: Abyss Soronir	Kaszt: pap	Ép: 13	Erő: 14	Szép: 12
Faj: ember	Szint: 9	Fp: 45	Gyors: 14	Int: 15
Valós kor: 54	Vallás: Domvik	Mp: 65+10	Ügy: 12	Ake: 19
Látsz. kor: ~50	MME: 50+10+9	Ψp: 50	Áll: 13	Aszt: 16
Jellem: Rend	AME: 50+10+6	Műv: 18	Eg: 17	Érz: 12

Kiemelt Képzettségek:

Méregsemlegesítés	Mf	Emberismeret	Mf
Álcázás/álruha	Mf	Erkölc	Mf
Szájról Olvasás	Mf	Ósi nyelv - Linguae Domini	Mf
Mágiaismeret:	Af	Beszélt nyelvek:	Af
boszorkány, boszorkánymesteri	Af	pyarroni 5, shadoni 5, gorviki 5,	
Mágiahasználat – mentálmágia	Mf	erv 4, dzsad 3	
Mellébeszélés	Mf		

Alap

Tám/kör:	-
KÉ:	11
TÉ:	54
VÉ:	123
Sebzés:	-

Abyss, a kráni Ranagol-pap

Kortalan arcú férfi, vonásai tagadhatatlanul krániak. Eredeti neve Kithac Rinnth'sa. Egy külső tartományban nevelkedett, s tehetségesnek bizonyult a túlélés mesterségében. Kiemelkedően intelligens, s rendkívül jól képzett más emberek manipulálásában. Fizikai képességei nem kiemelkedőek, de ő nem is erre teremtetett a Kosfejes Úr szemében. Ő egy azok közül, akik a legközelebbi kapcsolatban vannak vele, közvetlenül őt szolgálja.

Egy külső tartománybeli, határvidéki kis szabad klánhoz, a Vasemberekhez csapódott huszonevésen, azóta velük szolgál és él. A klán évszázadok óta úgy biztosítja fennmaradását, hogy a Birodalomnak kémkedik a Fekete Határon túl. Emiatt a pap életének nagy részét a Birodalmon kívül töltötte, jobban ismeri a Fekete Határon túli világot, mint a Sötét Birodalmat. A Belső Tartományok számára misztikus, tökéletes létformát jelentenek, míg a külvilág a szennyezett, halandó létet.

A pap kifejezetten szeret játszani más emberek érzelmeivel, próbálgatni, mit bírnak. Szeret próbára tenni másokat, elvégre ő a Kosfejes Úr szolgálja, a természetes kiválasztódás híve, folyamatosan próbára teszi a körülötte állók képességeit. Aki erős, megmarad, a többire pedig úgyszincs szükség, vallja. A pap nem gonosz, csupán ranagolita. Nem a természetéből fakad a gonoszság, hanem egyszerűen úgy cselekszik, ahogy hite és élete megkívánja. Nem gyilkol feleslegesen sohasem, de ha a küldetése megkívánja, elveteti az életét bárkinek, függetlenül attól, hogy ki az. Maga sosem harcol, erre megvannak a testőrei és vadászai. Ha fegyvert vesz kezébe, az azt jelenti, hogy áldozni fog istenének.

A tagreoszi kráni csapatnak ő a vezére, mindenki az ő keze alatt működik. Intelligens, számító és előrelátó mivolta miatt ezt elég jól működteti, annak ellenére is, hogy a stratégiában és hadvezetésben nem különösebben képzett.

Jellemző mondatok:

„Abyss? Átvágott titeket. Miért bízott volna feladatot ismeretlen külvilágiakra? Külvilágiakra, akikért nem kár... az Inkvizíció szemében csupán feláldozható bábuk vagytok a játszmában.”

„Az erős túlél, a gyenge elbukik, és újjászületik. Ez az élet... és a halál rendje. Most a gyenge szerepét játszod, imádkozz Ranagolhoz, hogy legközelebb a másik oldalon állj.”

Név: Kithac Rinnth'sa	Kaszt: pap	Ép: 11	Erő: 13	Szép: 14
Faj: ember	Szint: 9	Fp: 49	Gyors: 11	Int: 18
Valós kor: 42	Vallás: Ranagol	Mp: 65	Ügy: 14	Ake: 17
Látsz. kor: ~40	MME: 50+20+7	Ψp: 50	Áll: 16	Aszt: 17
Jellem: Rend	AME: 50+20+7	Múv: 18	Eg: 15	Érz: 12

Kiemelt Képzettségek:

Álcázás/álruha	Mf	Emberismeret	Mf
Hátbaszúrás	Mf	Fegyverhasználat – áldozótőr	Mf
Kínzás	Mf	Beszélt nyelvek:	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	kráni 5, pyarroni 5, shadoni 4,	
Színészet	Mf	gorviki 5, erv 4	
Mellébeszélés	Mf		

	Alap	Áldozótőr (Mf)
Tám/kör:	-	2
KÉ:	10	32
TÉ:	60	79
VÉ:	114	126
Sebzés:	-	1k6+2

A krániak

A Vasemberek névre hallgató klán emberei. A Vasemberek egy külső tartománybeli, viszonylag kis létszámú klán. Csupán néhány évszázados múltja van, tehát a Birodalomban a fiatal klánok közé tartozik. A honos tartomány harmadik legnagyobb városát tartja a birtokában. Elsősorban a saját szakállára dolgozik, de fennmaradását úgy próbálja biztosítani, hogy a Birodalom számára is kémkedik a Fekete Határon túl. Szinte mindig van kint két-három kisebb csapata a Déli Városállamokban, amelyek elsősorban kémkedéssel foglalkoznak. Egy ilyen csoportot alkotnak ezek a krániak is...

A kémcsoport tagjai: A Ranagol-pap, öt testőr, öt vadász, és egy mestervadász. Értékeiket nem írjuk le, nincs jelentőségük, a JK-k nem keveredhetnek velük harcba semmilyen körülmények közt (kivéve a legvégét a kalandnak). Ha mégis sikerül nekik, megérdemlik.

Virsha ar Rah'naggol [*A Kosfejes Nagyúr szolgálója*]: Kithac Rinnth'sa, Ranagol-pap. Leírását lásd feljebb.

Hín dah Last'na [*Kik Vériükkel Védenek*]: Testőrök. Feladatuk elsősorban a pap és a csoport védelme. Az alapkiképzésen felül ez az ő asztaluk, a terület- és személyvédelem. Kimagasló érzékeik vannak, hozzá vannak szoktatva minden rezdülés, lélegzetvétel, mozdulat észrevételéhez. Természetesen sok fegyverhez értenek, de elsősorban rövidkardot és dobótört szoktak használni (kiegészítőként vagy fő fegyverként), mert az viszonylag kis méretű, sehol sem kelt feltűnést, és szükség esetén rejthető is.

Hín dah Ral'Quastarr [*Kik Puszta Kézzei Ölnék*]: Vadászok. Feladatuk a bármilyen körülmények közötti gyilkolás. Rengeteg fegyver és egyéb tárgy használatában, és a fegyvertelen küzdőművészetben rendkívül képzettek. Soha nem hordanak maguknál semmilyen fegyvert, több okból is: a fegyver számukra felesleges súly, áruló jel, és kötöttség. Ha fegyverre van szükségük, felhasználják a körülöttük található tárgyakat, illetve elveszik az ellenfél fegyverét. A lopakodás és a rejtőzés mesterei. A sötétség a barátjuk...

Hífharr, Hín dah Yan'thuris [*Aki Szavakkal Szól*]: Dequator Thaug, mestervadász, előljáró. A kráni kémek legidősebb és legtapasztaltabb vadásza. Egy emberöltő óta gyakorolja a túlélés mesterségét. Régen vadász volt, de nyílt küldetésre már ritkán megy ki, annál értékesebbek tapasztalatai. Általában hátulról irányítja vadászait, stratégiával és hadvezetéssel foglalkozik. Klánjánál óriási megbecsülésnek örvend, ugyanis a külső tartományokban kevés klán tudhat magáénak olyan fejdászt, aki képes az Ősök nyelvén beszélni. Ő képes, korcs vérvonala képessé teszi erre. Vérében bár csörgedezik egy nagyon kevéske az Ősökéből, ez annyira tisztátalan, hogy rendkívüli erőfeszítésébe és áldozatba kerül neki. Eddig életében kétszer folyamodott hozzá, a második alkalommal annyira kiszipolyozta magát, hogy az fél szemébe került.

„Kripli”, a fogadósnő tanácsnoka

Lásd: A Kripli-t, bónusz NJK-k részben.

Ez a pár tulajdonképpen elválaszthatatlan. Külső szemlélők számára csupán munkatársak, de valójában sokkal szorosabb kapcsolat feszül közöttük: szinte testvéri, vagy inkább apa-lánya viszony. Igen régóta ismerik egymást, évtizedek óta együtt dolgoznak, bár fogadóban csak 10 éve... ők jóval korábbról ismerik egymást: még Shadonból, a Szürkecsuklyások egyik kiképző telephelyéről.

Shanaya, a fogadósnő

A hölgy nem helyi születésű, hanem Shadonból települt Tagreoszba. Apja révén szinte gyermekkorától a Szürkecsuklyások tagja. Shadonban mindössze tizenkilenc éves koráig élt, áttelepedett Tagreoszba, ő képviseli a szervezetet ott. Külső, passzív kémként részese a klánnak, nem harcosnak vagy fejedelemségnek nevelték, hanem tökéletes színésznek és megfigyelőnek. Egy férfi kíséretében hát a Déli Városállamok említett tartományába került, és mivel hosszabb távú, akár egy életre szóló megfigyelésre kapott parancsot, okosan rendezte érkezését. Nem húzódott meg, vagy próbált bujkálni, hanem fogadót nyitott. Méghozzá nem csendes fajtát, amellyel soha sincsen gond, sem olyat, ahol gyanús alakok húzódnak meg esténként... hanem olyat, amely zeng a daloktól, kockacsörgéstől és szórakozni vágyók kiabálásaitól. Olyat, ami kellőképpen központba került Tagreosz városképében, a városőrséggel is többször összeakadtak az útjai. Mindig vigyázott, hogy ne feszítse túl a húrt, mindig a törvényesség határán maradt, de éppen csak ott. Gyakran előfordult például, hogy figyelmeztetést kapott a Csendrendelet megsértése miatt. Hosszú távon az egész város elkönyvelte a tavernát olyannak, amilyen: pajkos, modern, kikapcsoló, a konzervatívok számára már-már istenkáromló... de sosem jutna eszébe senkinek, hogy a szemük előtt táncoló fogadósnő valójában egy alvilági testvériség tagja.

Shanaya középkorú nő, már harmincas évei közepén jár, de még mindig rendkívül vonzó és szép. Nem gyönyörű fruska, hanem érett és szenvedélyes, sokatmondó tekintetű nő. Szerepét nagyon jól játssza, sosem esik ki belőle, és sosem lépi túl. Élvezi, amit csinál, tényleg egy fogadósnőként éli életét. Semmilyen alvilági tevékenységben nem vesz részt, csupán folyamatosan nyitva tartja a szemét, és megfelelő időközönként jelentést tesz. Még egy tapasztalt, alvilágban jártas személy is csak kacér fogadósnőt lát benne, mert tulajdonképpen tényleg az.

Jellemző beszédek:

„Mmm... egy palack aszisz százévest? Jó választás uram, mondhatni meglehetősen merész. Ezt a fajta italt csak az igazi úriemberek tartják becsben.”

„Aki legtovább bírja táncos lábbal, egy hétig a vendégem!”

Név: Shanaya	Kaszt: tolvaj	Ép: 7	Erő: 9	Szép: 16
Faj: ember	Szint: 2	Fp: 15	Gyors: 15	Int: 13
Valós kor: 35	Vallás: Domvik	Mp: -	Ügy: 16	Ake: 12
Látsz. kor: ~30	MME: 35*+2	Ψp: -	Áll: 10	Aszt: 12
Jellem: Rend-Élet	AME: 35*+2	Műv: 14	Eg: 13	Érz: 14

* nem saját építésű

Alap	
Tám/kör:	-
KÉ:	25
TÉ:	32
VÉ:	87
Sebzés:	-

Kiemelt Képzettségek:	
Kocsmai verekedés	Mf
Álcázás/álruha	Af
Színészet	Af
Mellébeszélés	Mf
Emberismeret	Af
Beszélt nyelvek: pyarroni 5, shadoni 5, erv 4, dzsad 3, ilar 2	

Gorn, a menekülő

Középkorú, de fiatalos férfi. A méregkeverés mestere, mérgekkel kereskedik. Erionban született, de még suhancként elhagyta azt, világeletemben vándorolt. Pontosabban menekült. Mindig mindenhol lebukott méregkereskedőként, és sosem találta meg a helyét az alvilágban. Szövetségesek híján pedig nem tud mást csinálni egy városban sem, csak továbbállni.

Tagreosza érkezvén sem történt ez másképp, félhavi ott tartózkodás után lebukott, már az első vevőjénél. A tagreoszi városőrség pedig különösképp nem kedveli az ilyen dolgokat. A város kapui viszont zárva vannak bukása után, így továbbállni nem, csak rejtőzni és menekülni tud a városon belül.

Boszorkánymester, de sosem szerette a nekromanciát, életében alig alkalmazta. Az ő asztala a mérgek ismerete, keverése és eladása. Villámmágiát is alig párszor alkalmazott életében, mikor már közvetlen életveszélyben volt. Ha mágiát alkalmaz, előnyben részesíti az átkokat, rontásokat, de az ő igazi lételeme a méreg.

Dartonita hitű, bár világszemlélete elég egyéni, nem köti magát sem az eredeti, sem a maremita irányzathoz. Élete nem egyszer került már veszélybe a saját baklövése és fekete humora miatt. Eddig mindig sikerrel élte az „add el, és gyorsan állj tovább” irányú életét, de ezúttal úgy tűnik, nincs kiút az egérfogóból...

Jellemző mondatok a szájából:

„Ez bizony asszonyom, a tökéletes szerelmi bájjal. Bárkivel itatja meg, könyörögni fog az ellenszerért, és bármikor a kedvére fog tenni magácskának. Csak az időzítéssel vigyázzon, mert a hatás körülbelül 3 óra múltán érkezik, akkor pedig minden ki fog jönni belőle, ami a száján bement, csak éppen kifelé hátul folyik majd... egyszerre, ehe... ehe... ha érti miről beszélek...”

„Csupán másfél arany egy adag. A minőségre magam vagyok a bizonyosság. Úgy fog működni, ahogy én most itt vagyok, erre mérget vehet!”

Név: Gorn	Kaszt: BM	Ép: 8	Erő: 9	Szép: 15
Faj: ember	Szint: 3	Fp: 13	Gyors: 12	Int: 11
Valós kor: 28	Vallás: Darton	Mp: 21	Ügy: 17	Ake: 13
Látsz. kor: ~35	MME: 15+5+3	Ψp: 15	Áll: 10	Aszt: 17
Jellem: Káosz	AME: 15+5+7	Műv: 11	Eg: 15	Érz: 17

	Alap	Rövidkard	Kézi nyílpuska
Tám/kör:	-	1	2
KÉ:	25	34	28
TÉ/CE:	30/17	42	31
VÉ:	88	102	88
Sebzés:	-	1k6+1	1k3

Kiemelt Képzettségek:

Méregkeverés/semlegesítés Mf

A szemfülesek

Öt fiatal tolvaj. Csupán 1-2 éves tapasztalat van mögöttük. Kiskoruk óta ismerik egymást, és együtt dolgoznak. A legfiatalabbjuk tizenöt év körüli, a legidősebb sincs több húsz esztendősnél. A falkavezér, a felnőttkor korai szakaszaiba lépett Ednes (ejtsd: Ednesz). Haszonéhesek, fiatalok, vakmerőek. Egyáltalán nem gyilkosok, csupán a vagyonszerzés egy könnyebbfajta útját választották. Mindannyian kitanulták a tolvaj szakmát, de komolyabb tapasztalatokra egyikük sem (még Ednes sem) tett szert.

Tagreoszba az ünnepségsorozat híre miatt jöttek, tudták, hogy rengeteg átutazó és bámészkodó fog érkezni a fesztiválra, a kereskedőkről, nemesekről nem is beszélve. Tervük az, hogy az ünnep néhány napja kifigyeljék a gazdagabb személyeket, és kizsebeljék, kirabolják őket.

A csapat tagjai:

- Ednes, a vezér: aránytalanul nyurga testalkatú, rövid barna hajú, arca ravasz és számító, akár egy rókáé. Vékony hosszúkás ujjával állítólag még zárnyitó-készlet nélkül is képes kinyitni egy átlagos zárat. A többiek elismerik vezérként, elsősorban mert ő a legidősebb, másodsor pedig ravaszága és óvatossága miatt. Ért egy kicsit a méregkeveréshez, apjától tanulta (aki mellesleg bitófán végezte egy szomszédos városállamban)

- Rodiv, a sasszemű: alacsony, görbe orrú, kissé gnóm testalkatú fiú. A többiek gyakran csúfolják és gúnyolják, de valójában elismerik, és ő is ugyanolyan oszlopos tagja a csapatnak, mint akármelyikük. Becenevét onnan kapta, hogy közöttük ő bánik a legjobban a kézi számszeríjjal.

- Idnus, az ártatlan: A csapat legfiatalabb tagja, alig töltötte be tizenötödik életévét. Alacsony, vékonyka, lányos képű fiú. Szinte csak egyetlen dologhoz ért, a színészkedéshez és a mellébeszéléshez. Olyan ártatlan képet tud vágni, hogy bármikor meggyőz egy kereskedőt arról, hogy nem is ő lopta el az almát, hanem az leesett, és véletlenül pont az ő zsebébe.

- Ogrom, a kövér: állandó céltáblája a többiek feszültség-levezető gúnyos szavainak, testalkata miatt. Fiatal kora ellenére, elég magas növésű, az átlagmagasságot bő fél fejjel meghaladja, de derékbősége kétszerese is megvan az átlagosnak. Több, mint mázsás teste miatt nem jó zsebes, a tömegben nem tud elvegyülni, kövér ujjai ügyetlenek a zsebmetszéshez, futni pedig végképp nem tud. Amihez viszont kiemelkedően ért a csapatban: a csapdák ismeretei. Óriási türelemmel képes tanulmányozni számára új csapdákat, és avatott szemei szinte mindig megtalálják a betolakodók ellen (ellenük) felállított vermeket, trükkös csapdákat.

- Icpah, a sznob: furcsa viselkedésű, könnyűléptű fiú. Súlya a fele sincs a kövér Ogrom-énak, alkata alacsony, vékony és rugalmas. A csapaton belül árnyéknak is szokták nevezni, mert annyira ügyesen tud rejtőzni és halkán lopózni. Modora furcsa, mert fiatal kora és tolvaj léte ellenére nemesi származásúnak mondja és tartja magát, bár szüleit nem ismerte. A többiek ezen titokban mosolyogni szoktak, hiszen ők is tudják, hogy Icpah nem tud semmit szüleitől.

Jellemző mondatok:

Ednes: *„Cöcö. Még hogy körbeálljuk négyen? Dehogyan, nem láttad, hogy fegyvere is van? Nem kockáztatunk. Elrejtőzünk, és csak azután jövünk elő, hogy Rodiv beleeresztett kettőt-hármat.”*

Rodiv: *„Én ugyan nem. Én sose nem. Maradok az én kis Rózimnál, ő legalább megért engem, és megbízhatok benne. Ha jól karbantartom, sose nem téveszt célt még harminc lépésről sem. Ugye Rózi?”*

Icpah: *„Fel sem foghatjátok, ki a társatok. Egyszer meglátjátok majd, nem a magatok-fajtaival fogom tölteni napjaim, hanem nemes kisasszonkákkal és vadászattal! Még egy munka, aztán kiszállok!”*

Ogrom: *„Huhh... a második kétszersültet már nem kellett volna... nem baj, ha... én most... lemaradok kicsit? ...Addig körbenézek, hátha rejtettek erre is csapdát... meg valakinek a hátatokat is biztosítani kell.”*

Idnus: *„Ó uram, kérem, tényleg nem én voltam! A néhai idesanyámra esküszöm... igen... árva vagyok. Apám elől menekülnöm kell, gyakran ver... nézze ezt a kék foltot! Nem, kérem, ne árulja el senkinek... megélek én magam... csak egy kis ételre lenne szükségem...”*

Név: lásd feljebb	Kaszt: tolvaj	Ép: 5-8	Erő:	Szép:
Faj: ember	Szint: 1	Fp: 10-15	Gyors:	Int:
Valós kor: 15-20	Vallás: pyarroni	Mp: -	Ügy:	Ake:
Látsz. kor: 15-20	MME: 1-5	Ψp: -	Áll:	Aszt:
Jellem: Káosz-Élet	AME: 1-5	Múv: 8-12	Eg:	Érz:

	Alap	Rövidkard*	Kézi nyílpuska**
Tám/kör:	-	1	2
KÉ:	21	30	24
TÉ/CÉ:	28/15	40	40
VÉ:	81	95	81
Sebzés:	-	1k6+1	1k3

* Ednes és Icpah harcértékei rövidkarddal. A többiek nem használnak rövidkardot.

** Rodiv értékei kézi nyílpuskával. A többiek nem használnak nyílpuskát.

- Aki nem lett megemlítve, az nem harcol. Idnus egyáltalán elvből nem harcol, mert nem képes rá, Ogrom szintén nem, fizikailag képtelen a túlsúlya és hozzáállása miatt.

- A tolvajok mérgezik Rodiv nyílvesszőt, Ednes és Icpah rövidkardjait. A nyílvesszőkön 4. szintű görcs / bénultság hatású, izomrendszerre ható mérge van, a rövidkardokon 2k6+3 Fp-t okozó kínmérge van kenve.

- Ogrom csapdaszakértő, így a csapat gyakran használ csapdákat is. Általában egyszerű, áldozatot nem igazán sebző csapdákat állítanak, amelyekkel az áldozatot lassíthatják, zavarhatják, esetleg ideiglenesen foglyul ejthetik.

Kiemelt Képzettségek:			
Kézi nyílpuska	Af (Rodiv)	Színészkedés	Af (Idnus)
Méregkeverés/semlegesítés	Af (Ednes)	Mellébeszélés	Mf (Idnus)
Zárnyítás	90% (Ednes)	Rejtőzködés	70% (Icpah)
Csapdaállítás	Af (Ogrom)	Lopózás	75% (Icpah)
Csapdafelfedezés	75% (Ogrom)		

Az Astercus hercegi család

A család ősei (a jelenlegi) Tagreosz város alapítása után néhány évtizeddel érkeztek, mikor a város helyzete már stabilizálódni látszódott. Shadoni nemesi család, mely azáltal, hogy elvállalta egy (akkor még külső tartománynak nevezett) állam vezetését, hercegi rangra emelkedett.

A család minden gyökerét áthelyezte Tagreoszba (politikailag jobban járt, hogy nem maradt ott), és itt teljhatalmú uralmat gyakorol (természetesen Shadon és a Domvik-egyház jóváhagyásával). Az évszázadok nem csak a városállamot, de a családot is megváltoztatták. A városállam már nem csak egy külső tartomány, hanem egy különálló állam. Jó viszonyt ápol Shadonnal, de nem gyarmati-anyaországi kapcsolat van köztük. Így van ez a családdal is... gyökeres shadoniak, de a hagyomány, a vezetés, a társadalom, a politika módosult és önállóvá vált.

A jelenlegi családi felállás:

- A családfő, az uralkodó herceg: Dostor dan Astercus, 40 év körüli erőskezű uralkodó. A gazdasághoz, kereskedelemhez, hadászathoz nem ért, de jó diplomata és társadalmi vezető.

- A hercegné: Risilini, 30 év körüli nő, a társadalomban a szegények jótévedője, óvóanya-szimbólum, de valójában férje mellett csak kirakatbábu. Családjával együtt idetelepült Shadonból a házasság miatt.

- Négy gyerekük: Riki (16, fiú, örökös-utód), Tiki (14, fiú), Tévi (11, fiú) és Bömbi (8, lány).

- A hercegné szülei: Stan(apa, vézna elnyomott öregember) és Pan (anya, kövér háziasított házisárkány-típusú szipirtó).

A nagyközönség előtt az uralkodó-pár gyakran együtt jelenik meg, időnként a legidősebb gyerekükkel, az örökös-jelölttel. A többi gyerek ritkán jelenik meg nyilvánosság előtt (a nagyszülők meg szinte sohasem).

A család lakhelye az Astercus-palota: lásd Tagreosz városról szóló leírásban.

Oswald Larion, egy ostoba zenész

Egy déli származású bárd, kinek intelligenciája nem túl kimagasló, de legalább alacsony. A nőcsábász kifejezés sosem illett rá, a bárdok nagystílusú életmódja pedig szintén nem. Ő „csak” egy bárd volt mindig is. Színész, bűvész és zenész.

Egész életében vándor-dalnokként kereste kenyerét, több-kevesebb sikerrel. Valaha hozzákerült egy szerencsehozó kabalatárgy, egy vén fogatlan öreganyótól kapta, amiért szerencséjére „öreganyám”-nak szólította. :) Azóta nála van az a rozsdás patkó, s úgy vigyáz rá, mint a szeme fényére.

A kobzos egyébként kissé naiv, balek típus, de rendes, becsületos fickó. Sosem törekedett nagy babérokra, de álma mindig is az volt, hogy egyszer olyan dalt szerezzen, melyről egész Dél-Ynev-szerte ismerni fogják nevét.

Viselkedése ismerhető a hangulatkeltő novellából.

Név: Oswald	Kaszt: bárd	Ép: 6	Erő: 12	Szép: 15
Faj: ember	Szint: 4	Fp: 27	Gyors: 15	Int: 11
Valós kor: 28	Vallás: Alborne	Mp: 4	Ügy: 9	Ake: 12
Látsz. kor: ~30	MME: 14+7+2	Ψp: 14	Áll: 13	Aszt: 12
Jellem: Élet-Rend	AME: 14+7+2	Műv: 12	Eg: 11	Érz: 10

	Alap	Rapír	Dobótőr (Mf)	Kiemelt Képzettségek	
Tám/kör:	-	2	2	Legendaismeret	Mf
KÉ:	15	24	25	Etikett	Mf
TÉ:	45	57	66	Fegyverdobás – dobótőr	Mf
VÉ:	98	112	100	Zsonglörködés	Mf
Sebzés:	-	1k6+2	1k6	Kocsmai verekedés	Mf

A városőrök

A városőrségről: lásd Tagreosz város leírását, Városőrség rész.

Itt csak értékek szerepelnek. A városőröket 3 különböző kategóriára osztjuk: újonc (20 év körüliek, 1. szint), rutinos (25-40 év körüliek, 2-3. szint), veterán (40-55 év közöttiek, 4-5. szint).

Név: -	Kaszt: városőr	Ép: 5-12	Erő: 13-17	Szép: 10-14
Faj: ember	Szint: 1-5.	Fp: 15-33	Gyors: 10-14	Int: 9-13
Valós kor: 19-55	Vallás: Domvik	Mp: 0	Ügy: 10-14	Ake: 12-15
Látsz. kor: -	MME: Szint x 5	Ψp: 0	Áll: 13-15	Aszt: 10-14
Jellem: Rend	AME: Szint x 5	Műv: 8-13	Eg: 13-17	Érz: 12-16

	Alap	Hosszúkard	Kézi nyílpuska
Tám/kör:	-	1	2
KÉ:	15	21	18
TÉ:	45	59	30m
VÉ:	90	106	-
CÉ:	15	-	28
Sebzés:	-	1k10	1k3

Megjegyzések:

- Az összes érték az újoncokra vonatkozik. +10 adandó mindegyik értékhez, ha a katona ezüstgombos (rutinos), és +20, ha aranygombos (veterán).
- A fent említetten kívül még alapfelszerelés a tőr, de természetesen közelharcban kevésbé használják. Emellett még nagyon ritka esetben – pl kalandozók ellen :) – támogatásként bevethetnek shadoni páncéltörőket is.
- A Nemesi Negyedben más városőrség van: A Fehér Gárda. Az ő értékeiket +30as módosítóval kell számolni, és mindannyian kétkezes vívók (hosszú- és rövidkard, olykor számszerű).

A Próféta

A Próféta valójában egy mit sem sejtő, harmincas éveiben járó, Erionban született férfi. Néma, és elég beteges alkat, harmincéves koráig koldulásból tartotta fent magát. Koldus létére gyerekkora óta van nála egy arany medál, mely hosszú láncon lóg a nyakában (maga sem tudja hogy került oda, nem emlékszik). Megmagyarázhatatlan módon nem tudja levenni magáról, s keserű módon koldulnia kellett annak ellenére, hogy rejtegetve súlyos aranyláncot visel. Más koldusok, mikor megpróbálták elvenni tőle, mind megégették kezüket a medállal, egyikük meg is halt. A Prófétát a harmincas éveibe lépve furcsa látomások kezdték ellepni, de egyet sem értett meg. Majd, 3698ban, hirtelen indíttatásból fogva elhagyta Eriont, és dél felé vette útját. Egy éven át gyaloglábon vándorolt, napi betevőjét mindig összekéregette. Egy év után, 3699ben Tagreosz városállam határát átlépve úgy érezte, hogy megérkezett oda, ahova neki rendeltetett. Nem tudta miért, nem is próbálta már megérteni.

Mikor Tagreosz városállamba ért, csupán véletlenül bukkantak rá a krániak. Esélye sem volt, könnyedén foglyul ejtették. Nem érti miért került fogságba, nem érti, kik fogták el, nem érti hova viszik. De megy, mert mennie kell, és tűr, mert tűrni kénytelen.

A nyakában lévő medál tulajdonképpen isteni ereklye, mely által meg van jelölve a kiválasztott. A medál egyetlen tulajdonsága az, hogy megjelöli hordozója lelkét, s védelmezi testét. Bárki, aki a medált megpróbálja elvenni, mindenféleképpen sikertelenül jár és büntetve lesz (büntetése merészségével egyenesen arányos). A próféta testét tulajdonképpen nem védi sérülések ellen, de eltávozni nem engedi egykönnyen. Halandó ember keze által nem halhat meg, s ki életére tör, azzal Domvik haragja végez. Erre utal a medálba vésett szöveg is:

*"Ki életét veszi öneki, eléri őt a Nagyúr haragja,
Pusztulásra ítéltetik, s áldozata lészen a Fekete Angyalnak."*

Tehát a medál vigyázza az életét, hogy elérje azt, amire született. Hogy részt vegyen az Istenek összecsapásában, s elbukjon, vagy túléljen és terjessze Domvik tanítását.

A Próféta egy visszahúzódó, csendes (főleg mivel néma) férfi, aki életében rengeteg megpróbáltatást szenvedett végig, maga sem értve hogyan és miért. Élete vége felé közeledve egyre inkább kezdi látni az összefüggéseket, s megérti, hogy egy magasabb rendű hatalmat szolgál.

Leiona Dan Aligheri

Húszas éveibe épp csak belépett, eleven szobor szépség. Bőre, mint a márvány, hibátlanul fehér és hideg. Ujjai, keze, nyaka, egész lénye kecsesek, szemei meleg, őzbarnák. Szőkésbarna haja rakoncátlan fonatokban hullik a válla alá. A Dan Aligheri nemesi család utolsó sarja. Rendkívül vigyáznak rá, mivel fiúgyermek nem született, ő fogja tovább örökíteni a család gyökereit. Számos kérője akadt már, de a család a tökéletesre vár. Akárcsak Leiona, aki hozzászokott már a rengeteg hódolóhoz, s már kisujjból képes lerázni a legelszántabb ifjakat is.

Nem csak szép, de művelt és okos is. Ez a legtöbb kérőjének kifejezetten hátrány, mert általában műveltebb, mint ők. Nyelve csípős, de általában udvarias.

Jellemző párbeszéd:

Hódoló: *„Egy ilyen hölgynek nincsen párja a világon!”*

Leiona: *„Tényleg nincs, téved uram, ha azt hiszi, hogy maga lesz az.”*

Hódoló: *„Ó, a kisasszony talán nem szereti a hősöket?”*

Leiona: *„Főleg a szájhősöket.”*

A Vad Rózsák Gyilkosa

Negyven év körüli északi férfi. Arca nemesi vonású, alkata vékony. Örült, de a maga nemében rendkívül nemesi. Egyáltalán nem gonosz, semmilyen sötét célja nincs, csupán a felfogása tér el – nem kis mértékben – az átlagtól. Mindenben az élet szépségét és tökéletességét keresi. Stílusosan él, bármit tesz, iszik, visel, mindenben az elérhető tökéletességre törekszik. Vagyona mértéke alapján meg is engedheti ezeket magának. Életcélja, hogy megtalálja és birtokolja néhány szívdobbanásig Ynev leggyönyörűbb nőit. Életfelfogása szerint a szépség múlandó... de a tökéletes szépséget minden fölé helyezi, s úgy gondolja, hogy csak úgy lehet megőrizni (emlékét) a jövő számára, ha elpusztítjuk azt a legszebb pillanatában. Ha nem tennénk, elmúlna a szépség, és már csak a maradékot látjuk. A férfi sorozatgyilkos. A sors iróniája, hogy csak azokra „vadászik”, akikért szerinte élni érdemes, akiknek minden tiszteletével hódol. Folyamatosan vándorol és keresi a tökéletes szépségű nőket, elcsábítja őket, s miután néhány szívdobbanásig birtokolta, megöli őket. Minden egyes áldozatáért ültet egy vadrózsát.

A férfinak több mint húsz éves tapasztalata van a női csábítások terén, eddig még nem volt nőnemű egyén, ki ellen tudott volna állni neki. Megvannak ehhez a fizikai adottságai is, de nem ezért különleges, hanem belső vonzereje miatt. Egy pillantásával örületbe tud kergetni egy átlagos asszonyt, de hosszabb „ostrom” után még egy Ellana-papnő vagy egy boszorkány is behódolna neki.

A férfi nem túl jó harcos, nem hős. Nem is adja magát annak. Csupán rendkívül ért a nők csábításához. Mégsem került még sor párbajra egy nő miatt, beszédével, szócsavarásával nem csak a nők csábításához ért, hanem a férfiak leszereléséhez, nemesek lekenyerezéséhez is. Mégis, ha egy nőért férfiak versengenek, és mind a hízélgésével, beszédével próbálja levenni a lábáról a nőt, akkor ő nem beszél, csupán odamegy, egy mély pillantással, szó nélkül felkéri a nőt egy táncra, titokzatosságával és vonzerejével felkelti a nő érdeklődését.

A férfi nem rablógyilkos. Nem lop. Esetleg emlékebe elveszi a nő nyakláncát, vagy valamely személyes tárgyát, de nem haszonnyerési szándékkal. Vagyona múltja, származása miatt adott (nem ő dolgozott meg érte). Nincs fix jövedelem forrása, elhagyta gyökereit, vándorol.

Talán a legnagyobb vagyonú karakter, akit a JK-k eltehetnek láb alól. Vagyonát magánál és bankban tartja, de készpénz (arany, ezüst, réz) csak annyi van nála amennyi szükséges (10 aranyból sosem több), a többi ékszerben vagy más vagyontárgyban.

Jellemző mondatok a szájából:

„Mikor a vadrózsa virágzása legszebb korában van... nos, akkor kell leszakítani.”

„Minden szépségnek halnia kell.”

„Orcád, mint a vadon élő, szelídítetlen, természetes szépségű rózsáé... nevezhetem-é Vadrózsának ezt a semmihez sem hasonlítható fényességet? Köszönöm, Vadrózsám.”

Név: Norio del Sepphus	Kaszt: bárd	Ép: 9	Erő: 13	Szép: 15
Faj: ember	Szint: 4	Fp: 31	Gyors: 13	Int: 16
Valós kor: 44	Vallás: -	Mp: 24	Ügy: 14	Ake: 13
Látsz. kor: ~38	MME: 23+7+3	Ψp: 23	Áll: 16	Aszt: 12
Jellem: Halál	AME: 23+7+2	Múv: 17	Eg: 14	Érz: 12

	Alap	Tőrkard	Kiemelt Képzettségek:	
Tám/kör:	-	2	Etikett	Mf
KÉ:	20	29	Éneklés/Zenélés	Mf
TÉ:	50	62	Tánc	Mf
VÉ:	95	107	Szexuális Kultúra	Mf
Sebzés:	-	1k6+2	Mellébeszélés	Mf
			Emberismeret	Af

Bónusz Njk-k

A következő NJK-k nem tartoznak a modul kulcsfontosságú NJK-i közé. Ezek csupán élnek a városban. Kalandozók, vagy érdekes átutazók, akiket vonzott az ünnepség, vagy csak véletlenül idekerültek. Végülis nem csak a JK-k lehetnek az egyedüli kalandozók, akik egy ilyen nagyszabású ünnepségre ideverődhetnek...

Csupán érdekességképpen vannak a modulban. Semmilyen kulcsfontosságú információt nem tudnak, de az átlagos dolgokkal tisztában vannak (személyiségüktől függően ki mivel). A JK-k találkozhatnak velük, összebarátkozhatnak, magukra haragíthatják őket, vagy akár az oldalukra állíthatják.

Ezek a karakterek a KM-ek saját karakterei. Minden KM egy karaktert rakott be a modulba.

Gilbron

„Csak egy 'kedves' öregedő uracska.” A karakter kora 58 év. Az utóbbi 5 évben kissé megromlott az egészségi állapota, ezért bőre ráncosabb az átlagosnál, így már az égésfoltok és hegek nem olyan feltűnőek. (A bosszú angyala, Drayen mester – Gilbron kedves, régóta nem látott barátja - által eltávozott belőle, mert ugye a nagyobb célok érdekében ill. korára tekintettel megkívántatott eme dolog. Modul szempontjából nincs fontos szerepe.) ~170 magas, kissé meggömbült a háta és karcolatokkal ellátott sétálóbottal jár (a boton a karcolatok a megjárt könyvtárak neveit tartalmazzák), súlya ~60 kg.

Humorérzéke igen kifinomult azok számára, akik értékelni tudják, gyakorta süt el vicceket, de nem vár semmilyen hatást. Akiben lát hatalmat, azt tiszteletben tartja, a hatalmukkal kérkedő kis semmittevőket lenézi. Csak kézen fogható dolgokat tart fontosnak, amik hasznosak, a haszontalanakkal próbál nem foglalkozni. Nyugodt, nem hirtelen mérgű –hirtelen felindulásból, nem üt, vagy öl-, de a benne felőrlődött haragot később sokkal jobban megtorolja. Idegenekben nem bíz meg, próbára próbálja tenni őket, ha lehetséges. Érzelmileg nehezen befolyásolható, de ha erős érvek támasztanak alá valamit, könnyen enged. Hatalma tudatában van, így kicsit vakmerő, de általában megérzi hol a határ. Minden elkövetkező dolgot próbál kiszámítani, és ha jó, ha rossz maga céljaira felhasználja. Élete során már sokat tapasztalt, mágiát manapság már nem használ, hisz a hatalom itala megviseli a testét, amit szükséges megőriznie minél jobb „minőségben” Drayen számára.

Ha a játékosok összefutnak vele segítőkész lesz velük, érdeklődik, merről jöttek, nem találkozta-e Drayennel, leírja nekik, hogy néz ki. Ha tud segíteni könyvtárakkal kapcsolatban, szívesen segít. Ha esetleg kialakul valamilyen bizalom a csapat és Gilbron között, - bizalmát bármely információval Drayennel kapcsolatban illetve, őszinteséggel szerezhetik meg - akkor segít nekik a Krónikásban anyagokat találni, ugyanis egy ideje itt tölti idejét.

Legtöbb idejét a Krónikásban tölti, de fogadóban vacsorákkor. A vásárban nem látni, ez feltűnhet a JK-knak, mert ugye azt mondta, hogy gazdasággal foglalkozik.

Jellemző mondatok:

„Fiatalok és vakmerőek vagytok, az olvasás mesterségét értitek-é?”

„Látom rajtatok, hogy valami egészséges kétség marja lelketek, osszátok hát meg velem! Utána, ha gondoljátok elmondok egy legendát amit ma olvastam a Krónikásban.”

„Egy toroni fogadóból

*Magasan fekvő hegyes dombok tetején akartam járni,
bércin, hol a hó örök és a birodalomnak a fehér,
végtelenbe tűnő meghódíthatatlan bástyái helyett,
lenn a mélységes sivatag pergő homokjában keltem,
hatalmam a tavak hiányába önön káromba veszejtve...*

Gilbron Nydaen, az Anuttie tavak nyugati részén...”

Név: Gilbron Nydaen	Kaszt: boszmester	Ép: 9	Erő: 11	Szép: 10
Faj: ember	Szint: 7.	Fp: 48	Gyors: 13	Int: 14
Valós kor: 62	Vallás: -	Mp: 49	Ügy: 13	Ake: 18
Látsz. kor: ~60	MME: 33+16+8	Ψp: 33	Áll: 14	Aszt: 15
Jellem: Káosz	AME: 33+16+5	Múv: 17	Eg: 16	Érz: 13

	Alap	Tőr
Tám/kör:	-	2
KÉ:	23	33
TÉ:	41	49
VÉ:	105	107
Sebzés:	-	1k6

Kiemelt Képzettségek:

Nyelvismeret	Af
toroni 5, pyarroni 4, ork 4, dwoon 3, stb.	
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Herbalizmus	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Értékbecslés	Mf
Hamisítás	Mf

Navah

Gyönyörű, barna bőrű szépség Ibara aranyló homoktengereinek egy városából. Volt már háremhölgy, boszorkány, kalandozó. Jelenleg passzív JK-gyilkos. ☺

A hölgy igen viszontagságos életen ment keresztül, ám az mégis inkább megerősítette, mint eltiporta volna. Elit körökben mozgolódik, elit körökben keresik a kegyeit, s szolgálatai igen drágák, legyen az társasága, vagy az ősi mesterség.

Egy finom hölgy, minden szempontból: udvarias, kellemes társaság, művelt és nagyon diplomatikus. Emellett remekül boldogul az intrikák és a politika területén is, nem egy nagyúr már réges régen az ő befolyása alatt van. A felsőbb körökben a neve csak : El Hanife, Az Úrnő.

Ha kell, olyan akár egy vadmacska, ha olyat veszélyeztetnek, ami fontos számára, akkor semmitől sem riad vissza. Indulatait már azért sikerült kordába kényszerítenie, de szeme villanása még néha visszahozza a régi Navah-t, aki nekiugrott azoknak, akik bátyja életére törtek, ha kell tíz körömmel.

A hölgy egyébiránt igen akaratos, makacs, és erős jellem. Az egyetlen gyengesége a szerelme, ám erről soha, senkinek nem beszél, ráadásul az érzés legalább annyira erőt adó számára, mint amennyire elgyengíti szívét.

A Kócos Királyfiban tartózkodik.

Szájából hallható jellegzetes mondatok:

"A nő minden körülmények között maradjon nő."

"Az utolsó sikolyod lehet a kék sikolya is."

"Ha a neved nem is tudja mindenki, a személyiséged legyen emlékezetes."

"A te szépséged csak múlandó forma, az enyém örökkévaló kristály."

Név: Navah el Bara	Kaszt: boszorkány	Ép: 9	Erő: 10	Szép: 20
Faj: ember	Szint: 7.	Fp: 46	Gyors: 10	Int: 17
Valós kor: 38	Vallás: -	Mp: 56	Ügy: 15	Ake: 12
Látsz. kor: ~22	MME: 32+16+8	Ψp: 32	Áll: 11	Aszt: 16
Jellem: Káosz	AME: 32+16+5	Múv: 14	Eg: 16	Érz: 12

Harcértékek nincsenek, mágiát sem nagyon használ, a hölgy taktikus, túlélő típus.

Kiemelt Képzettségek:

Szexuális Kultúra	Mf
Etikett	Af
Álcázás/álruha	Af
Tánc	Af
Emberismeret	Af
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Herbalizmus	Mf
Pszi	Mf

Szellem

„Riegoy-i csatornatisztító.” Magas, vékony, szikkadt testű, albínó férfi (bőre és haja fehér, szeme vörös). De mindez nem látszik, mivel mindig csuklyás köpenybe burkolózik, egy testrészt sem látni. Északi származású, a messzi Riegoy városállamokból vetette erre a sors véletlenül.

Csóró, szakadt figura, gyáva és pénzéhes. Az idegenekkel szemben ellenséges, az ismerősökkel szemben hivalkodó, nagyzó. Harcolni nem nagyon tud, inkább elfut, sértegeti az ellenfelet, stb. Hivatalos szakmája szerint csatornatisztító.

Az Ábrahámhoz címzett fogadóban tartózkodik.

Név: Szellem	Kaszt: fejevadász	Ép: 7	Erő: 10	Szép: 5
Faj: ember	Szint: 0.	Fp: 5	Gyors: 13	Int: 12
Valós kor: 38	Vallás: -	Mp: -	Ügy: 11	Ake: 9
Látsz. kor: ~22	MME: 0	Ψp: -	Áll: 14	Aszt: 10
Jellem: Káosz	AME: 0	Múv: 9	Eg: 11	Érz: 14

	Alap	Csatornatisztító	Csorba kés
Tám/kör:	-	1	1
KÉ:	10	16	19
TÉ:	20	26	26
VÉ:	75	83	80
Sebzés:	-	1k6+1	1k3

Kiemelt Képzettségek:

Szakma – csatornatisztító
 Szakma – Utcaseprő

Szalim

Taran-Ish Abdul Ibn Alhazred Ibn Bakrug El Radzsín Del Dzammu, de a barátoknak csak Szalim. Átlagos dzsad kereskedő, mindene a pénz. Képes megvenni egy 5 réz értékű kutyút 1 rézért, és továbbadni 1 ezüstért. Lyukat beszél bárkinek a hasába.

Az Utazók kerületében, a Piactéren tartózkodik.

Jellemző mondatok:

„Az ezer mérföldes út is egy lépéssel kezdődik!”

„Kedves barátom, látod, hogy megér ez öt aranyat! Itt száradjon le a fülem, essen ki a fogam, Galradzsa vájja ki a szemem, ha ez nem valódi sárkányfog!”

Név: Szalim	Kaszt: Galradzsa-pap	Ép: 12	Erő: 16	Szép: 16
Faj: ember	Szint: 3.	Fp: 40	Gyors: 14	Int: 15
Valós kor: 42	Vallás: Galradzsa	Mp: 27	Ügy: 15	Ake: 16
Látsz. kor: ~40	MME: 30	Ψp: 15	Áll: 14	Aszt: 14
Jellem: Rend	AME: 30	Múv: 14	Eg: 16	Érz: 16

Harcértékek nincsenek, nem szívesen harcol.

Kiemelt Képzettségek:

Mellébeszélés	Mf
Értékbecslés	Mf

A Kripli

A Kripli vak. Vak immár 9 éve. Mégis mindent lát. Ő Shanaya szeme és füle. Nincs olyan dolog a fogadóban, ami elkerülhetné a figyelmét. Ezt 18as Érzékelésén kívül többek között az autocastolt Abszolút látás diszciplínának is köszönheti. Így aztán az ő feladata lefűlelni a hamiskártyásokat, zsebtolvajokat stb.

Mindennapi tevékenysége kimerül valahol a csendes vegetálás, és a non-stop borozgatás szintjén (a non-stop jelen esetben valóban napi 20 órát jelent). A kedvenc itala egyébként a fehér rum. A fogadóban értelemszerűen mindenki az ivócimborája...:D (ami a helybeliekre egyébként igaz is). De szívesen beszélget bárkivel, aki hajlandó megosztani vele a meg nem értett művészsors felett érzett melankolikus világfájdalmát, de a teológiai vitákban is megállja a helyét, sőt, szívesen vitatkozik naphosszat a „mikro- és makro világ” definícióján is. Ami fontos számára, hogy beszédpartnerének legyen stílusa

Elég magába forduló, depresszív jelenség. Életunt, közönyös, kiégett... Egyetlen szó van, amiért képes átharapni bárki torkát: ez pedig a „cufi” (ilyenkor –12vel jogosult Asztrál próbára). Egyébként naphosszat csak a sarokban ül, iszik és pipázik (nem veti meg a házi készítésű „dohánylevelet” is. Titkos tenyészet az egyik boroshordó mohos, nedves belső felén található. Az avatatlan szemlélő könnyen penészesnek nézheti a hallucinogén növényt, ami pipába tömve jellegzetes szagot áraszt. Kifinomult szaglás hiányában Szinesztézia diszciplínával is felfedezhető a „zöldszag”).

Időnként – ha nagyon elunja magát – ütött-kopott szájharmonikát vesz elő és egy búskomor dallamot játszik rajta. Mindig ugyanazt, s ha játszani éppen nincs kedve, akkor kezében lőrével telt kupát forgatva dúdolgatja a dallamot, amit maga sem tudja, honnan ismer: „*They call me the wild rose, but my name was Elisa Day...*” :D

Természetesen a Kócos Királyfiban tartózkodik. Szívesen beszélget egy nem rég érkezett vendéggel, aki mellesleg a Vad Rózsák Gyilkosa.

Késpárbajra nem szívesen hívná ki senki, aki egyszer is látta már küzdeni. Bár vannak a fogadóban kidobó emberek, az igazán renitens kötekedőkkel, rendszerint a Kripli szokott „elbeszélgetni” a hátsó udvar homályosabb felén...

A Kripli előtörténete (nem tartozik szorosan a modulhoz :D - TAO) [Dehogynem! ;) – Gambit]

Született az Égi Fény 3 666. esztendejében (Domvik ege alatt a Hét Arc Megnyilatkozásának 3647. évében) a Fényes Birodalom Shadlek tartományának székvárosában. Szülei indíttatása szerint pap, hajlandósága alapján korhely, barátainak csak a Kripli. A szentéletű csuhások karmai közül szerinte a rossz társaságba keveredés mentette meg, az Inkvizíciós Liga szerint ellenben párttűt, eretnek szektás szervezkedés, úgyhogy eme retorikai értelmezésbeli összetűzés miatt 22 esztendősen távozni kényszerült Shad'leksz városából.

Zsenge teoretikai művét melynek valamilyen isteni eredetű sugallat hatására a „Csodálatos történetei a nem mindennapi kardforgatóknak” címet adta, s ami részben Orwella, Ranagol és Domvik mibenlétét és eredetét boncolgatta, valamint lábjegyzetszerűen kitért az Ynev-kép világhoherenciai összefüggéseire és azok anomáliáira, az Inkvizíció Indexre tűzte, és az utolsó példányig egy gémeskútba vetette.

Az anomália azóta is ott szaporodik.

Züllése meredek ívű volt, mint az elf sípályák a Sheral lejtőin. A papi reverendát két nap alatt szürke csuklyára cserélte, s ezzel egy füst alatt elkövette élete második legnagyobb hibáját is. Miután az inkvizítorok kezei közül meglépett, illegálisan adta ki könyveit, amiért újra elfogták és egy évekig húzódó látványper során Candidatus Inomis és Delta Visius inkvizítorok kimondták a „halálos ítéletét”.. Megvakították, s hogy ne csak ő ne lássa a világot, a világ is elfeledje őt, élete végéig börtönfogságot utaltak ki neki. Szeme világát elvesztette és hosszú évekig sínylődött tetszhalott állapotban egy elfeledett börtön mélyén, mígnem egy Taun nevű nomád szekta fanatikusa feltehetőleg tévedésből ki nem szabadították (félszáz szektatársukkal egyetemben).

Hogy a szekta sorsa végül mi lett, sosem tudta meg, mivel a nyugati tartományokban immár nem volt tovább maradása – azaz éppenséggel lett volna: külön számára fenntartott cella és bitó várta volna szeretettel, bármely pallosjogú városban –, így hát vándorbotot ragadott és a Namani pusztákon, feltámadó őssámánokon és ellopott aranyszállítmányokon keresztül végül a dúlást nyögő Viadomo falai alá ért a Pyarron segítségére siető birodalmi zsoldosokkal.

S bár szoros barátságot kötött egy bizonyos Desmond lovaggal, végül nem kelt át a hegyeken, hanem letelepedett Tagreosz városában, ahol excsuklyásként a Kócos Királyfi fogadóban lelt menedékre, mint a bájós Shanaya tanácsadója ként.

Jellemző mondatai:

„Hé, publi! Igen, te... igen te ott a hátam mögött... én a helyedben eltenném azt a kést...”

„Ejnye mester... hát már megint egy royalflöss?”

„Hikkl.”

„Oldozz fel atyám, mert vétkeztem... Ööö, nem az a lényeg, hogy mit. Inkább hogy hányszor...”

Név: A Kripli	Kaszt: pap/tolvaj	Ép: 4	Erő: 12	Szép: 14
Faj: ember	Szint: 0./7.	Fp: 35	Gyors: 18	Int: 15
Valós kor: 38	Vallás: „a misztikus Egy”	Mp: -	Ügy: 17	Ake: 12
Látsz. kor: ~30	MME: 34+2	Ψp: 34	Áll: 7	Aszt: 12
Jellem: Káosz	AME: 34+2	Műv: 6/14	Eg: 10	Érz: 18

(részeg/nem részeg :D)

	Alap	Kés
Tám/kör:	-	2+2
KÉ:	35	50
TÉ:	63	67
VÉ:	95	105
Sebzés:	-	1k5*

* dobás esetén jár az íjászsabály!

Kiemelt Képzettségek:			
Fegyverhasználat – kés	Mf	Pszí	Mf
Fegyverdobás – kés	Mf	Vallásismeret	Mf
Kocsmái verekedés	Mf	Írás-olvasás	Af
Kétkezes harc	Mf	Zenélés	Af
Belharc	Mf	Lopózás	100%
Hátbaszúrás	Af	Rejtőzködés	100%

Sárga Grium

„Kicsi a törpe, de erős.”

Veterán törpe kalandozóból letelepedett fogadós. Több száz éves, élettörténete hosszú és bonyolult. Valaha gladiátorként kezdte, majd kalandozóvá tette a sors. Két emberöltőn keresztül járta Ynevet, mire belefáradt, és összegyűjtött vagyonából egy fogadót nyitott Erionban Világszéle néven.

Nevét onnan kapta, hogy haja és szakála szőke, ezért fiatalkorában még cikizték is sárga törpének. Később már nem. ☺

Jó törpéhez illően alacsony, nem üti meg a másfél láb magasságot sem. Vállainak szélessége vetekszik testmagasságával, ökölcsapásának ereje pedig egy öklelő bikáéval.

A fogadós énje és kalandozó vére együttesen uralkodik rajta, ezért is van Tagreoszban: sorra járja a fogadókat, próbálgatja, tapasztalhatja, hogy mások hogy vezetik. Röviden: minden kocsmát végigjár és berúg. Szívesen mesél a régi kalandjairól, de sosem hosszan és részletesen, csak említésszinten.

Fontos: Erős karakter, de nem JK-gyilkosnak van a modulban. Bár alacsony asztrálja miatt a Játékosok könnyen magára haragíthatják. ☺ Egy jó bulira viszont bármikor kapható, ha igazi kalandozók beszélnek vele, őszintén, egyenesen. Csapatmunkában nem tud dolgozni, szóval a segítsége nem feltétlenül lesz pozitív, főleg ha csendes melóra lenne szükség.

Jellemző mondatok:

„Mi van, azt hiszed nagy legény vagy? Nem vagy te nagyobb az én Rogan barátomnál, de kötözködni még ő sem mer velem. Akkor te mit akarsz, nyeszlett emberfióka?”

„Jó fogadós vagyok, sosem iszom. Két palacknál többet. Csak ha esik.”

„Embernő? Pfujj. Nyüzüge. Bezzeg a jó törpe menyecskék... jól belemarkolsz a szakállába, aztán...”

Név: Sárga Grium	Kaszt: gladiátor	Ép: 19	Erő: 19	Szép: 10
Faj: törpe	Szint: 10.	Fp: 111	Gyors: 13	Int: 12
Valós kor: sok	Vallás: -	Mp: -	Ügy: 16	Ake: 12
Látsz. kor: kortalan	MME: 50 (nem saját)	Ψp: 30	Áll: 17	Aszt: 9
Jellem: Rend-Élet	AME: 50 (nem saját)	Műv: 11	Eg: 21	Érz: 14

	Alap	Harci Kalapács + Pajzs
Tám/kör:	-	1+1
KÉ:	30	44
TÉ:	100	132
VÉ:	140	199
Sebzés:	-	2k6+1+5 / 1k6+1+5

+ Gladiátor módosítók érvényesülnek.

Kiemelt Képzettségek:			
Másfélkezes harci kalapács	Mf	Földharc	Mf
Pajzshasználat	Mf	Fegyvertörés	Mf
Ökölharc	Mf	Nehézvértviselet	Mf
Kocsmái verekedés	Mf	Pszí	Mf
Kétkezes harc	Mf		
Belharc	Mf		

A Névtelen

„A szürke eminenciás.”

Ötven év körüli északi férfi, teljesen átlagos kinézetű. Szürke számár a ködben. Utazóruhája csupán kopottságával és hosszú vizsgálat utáni feltűnő furcsaságával tűnik ki, több haszontalannak tűnő zsebe is van. Szürkesége ellenére mégis elég misztikus aura lengi körül, hiszen még a nevét sem hajlandó elárulni. (Van neve, de idegeneknek nem mutatkozik be.)

A férfi mintha nem is ezen a világon élne, nem érdekli a pénz, se a hatalom, se a nők, se szórakozás. Az egyetlen, ami érdekli, az a tudomány, az új dolgok felfedezése, önnön maga, az univerzum megismerése. Ebből következőleg szinte semmiben nem foglal álláspontot, illetve ha mégis, azt általában semleges, „szürke” területen teszi. (megléhetősen jó indok kell hozzá, hogy másképp tegyen)

A JK-k számára ő egy teljesen semleges személy, közvetlenül semmire sem használható. Ám intelligenciája, műveltsége miatt közvetve hasznos lehet.

Mágiát nem szívesen használ, alantas célokra pedig sosem. Harcról szó sem lehet.

„Micsoda? Párbajozni akar velem? Köszönöm, ebből nem kérek, uram.”

„A világi gyarlóságokban elmerült közember nem érheti fel ezt ésszel. Így maga sem. Tényleg sajnálom.”

Név: -	Kaszt: varázsló	Ép: 3	Erő: 12	Szép: 13
Faj: ember	Szint: 4.	Fp: 13	Gyors: 13	Int: 17
Valós kor: 44	Vallás: -	Mp: 40	Ügy: 12	Ake: 15
Látsz. kor: ~40	MME: 32+5	Ψp: 32	Áll: 10	Aszt: 16
Jellem: Élet-Rend	AME: 32+6	Műv: 18	Eg: 10	Érz: 12

Harcértékek feleslegesek.

Kiemelt Képzettségek:

Történelemismeret	Mf
Legendaismeret	Af
Vallásismeret	Mf
Alkímia	Af

Rejtett Poénok

0. A sakktabla. Domvik és Ranagol sakkoz, ahol a táblán állók halandók.

1. Minden KM belerakta egy kedvenc karakterét a kalandba. Ezeknek a karaktereknek általában semmi közük nincsen a modulhoz, többnyire semmi fontos információt nem tudnak. Csupán élnek a világban, lehet velük találkozni, kommunikálni, de akár magukra bősíthetik, vagy a maguk oldalára állíthatják a JK-k.

- Andoron: Navah (2004-es „díjnyertes” TT karakter ☺)
- Antail: Gilbron (2004-es NYT karakter)
- Con Salamander: Szellem (0. tsz Riegoy-i csatornatisztító)
- Gangler: A Kripli (ez egy... kripli, mellesleg a Kócos Királyfiban fontos ember)
- Obscuritas: A Névtelen (a szürke eminenciás)
- Shad'lex: Szalim (dzsad kereskedő)
- TAO: Sárga Grium (veterán kalandozóból lett törpe fogadós)

2. A csapat induló felszerelése, köztük az ismeretlen tartamú csikóbőr kulacs és a „közönséges” lópatkó ötlete Antail és TAO agyából pattant ki.

3. A Prófécia szövegét, ha jobban megnézzük, a sorok első betűit fentről lefele olvasva megkapjuk a „Zrogdavar” szót.

4. Az összes fogadó neve Tagreoszban beszélő név. Ezen kívül mindegyiknek van valami érdekessége... Lásd Tagreosz város leírását.

5. A töcs legendája. Lásd a legendák leírásában. (A töcs tulajdonképpen egy dinnyefajta.)

6. A Kócos Királyfi fogadó repedtfaék hangú, Zécé nevű bárdjának személye tisztelgés a KMek részéről Dark Zala felé.

7. A Szemfülesek névre hallgató tolvajbanda a Hét Törpétől kölcsönözte a nevét. (Ednes = Szende, Ogrom = Morgó, Icpah = Hapci, Rodiv = Vidor, Idnus = Szundi)

8. A 2005. évi Kalandozok.hu Nyári Táborból ismert Sötétség Szentjeinek nevei el vannak rejtve a kalandban.

- A Próféta (a kalandmodul egyik, ugyan ezen a néven ismert kulcsfontosságú NJK-ja)
- A Szent Ara (Taverna a Szent Arához címzésű fogadó)
- A Krónikás (Tagreosz város mindenki számára nyitott könyvtárának neve)
- A Szent Állat (A Kócos Királyfi házi specialitásának neve, egy egész pohárnyi ebből az italból állítólag még egy ökröt is ledönt a lábáról.)

9. A Vad Rózsák Gyilkosának karakterét a következő szám ihlette meg:
Nick Cave & Kylie Minogue – Where the wild roses grow

10. A bárdverseny szópárbájának ötletét a Monkey Island játék-sorozat adta. Az inzultusok egy kis része onnan is származik.

11. A Kripli (NJK). Hogy ez honnan jött, csak Gambit tudja.

Egy kis ráadás

(avagy utószó a tábor után)

Bevégeztetett. Mint minden, ez is véget ért egyszer. Az összlétszám megközelítette az 50 főt, s több újdonságot is nyújtott eme tábor a Kalandozóknak. Sok volt az új (első táborozó) szerepjátékos, s - a Kalandozók történetében először - szerepelt egy női Kalandmester, és egy teljes egészében a gyengébbik nemet képviselő csapat.

A visszajelzések alapján úgy gondoljuk, hogy ezt a tábort is sikeresnek, és méltónak nevezhetjük a Kalandozók névhez.

A táborban szerepelt csapatok:

Dark Zala

Dermacentor Marginatus

Fátyollal Járók

Harcosok Klubja

Infravörös Lódobogás

Vegyes Felvágott

Ynevi Vadvirágok

A táborban, **játék közben megesezt poénokból** összeállítottunk egy kis csokrot a teljesség igénye nélkül, tessék hát emlékezni és mosolyogni egy kicsit:

Andoron mesélése alatt történt meg az alábbi szituáció.

Varázsló (JK: Koch Krisztián) a városkapunál, városőrség kérdi, van-e mágiahasználó:

- Nem, dehogyis, nincs egy sem.

Még egyszer rákérdeztek, tagadó válasz. Na erre jön két Domvik-pap, s ők is tudakolóznak:

- Egészen biztosan nincs egy varázshasználó sem közöttük?

- ÖÖÖ... nincs.

- Ebben egészen biztosak az urak? - Domvik pap ekkor már nagyon "szépen" nézett.

Varázsló:

- Öö... hát én már régen nem varázsoltam...

Infravörös Lódobogás játékában a következő cselekvés:

Üres lábbal szedi a kezeit.

Toroni családnak mesélt TAO.

KM (TAO): A barbár a csicska? (a kérdés jogos volt, toroni csapatban egy korg!)

JK (Tybcsoky, Tharr-pap): Neeem, hanyas is az IQ-d?

JK (Mosquito, barbár): Nyolc.

JK (Tybcsoky): Akkor csicska.

Infravörös Lódobogás játékában történt az alábbi eset.

Gorviki vértestvér felháborodottan a Dartonita paplovagnak:

- Te máshoz sem értesz csak a pusztításhoz és a gyilkoláshoz?
- De! A temetéshez... – szólt közbe a Gilron-pap.

Andoron mesélt a Vegyes Felvágottnak.

A varázsló leitatta az Arel papot a Szent Állat nevű helyi méregerős itallal. Kifigyelte a barbárokat, ahogy isszák ezt a csodát, és sorra fekszenek le egy pohár után. Na gondolja, ez jól jöhet valamire, rendel magának is kettőt. Közben belép a mit sem sejtő Arel-pap, aki nem volt tanúja az eddigieknek.

Varázsló: - Gyere, igyál velem.

Arel-pap: - Oké, mi ez?

Varázsló: - Helyi specialitás, nagyon finom, én már négyet megittam.

Az Arel-pap le is húzza szépen a lötytyöt, mire kifekszik. Varázsló arcán pedig elégedett mosoly. ☺

TAO új ciklus kezdeténél belelendülve a játékba (Dermacentor Marginatus csapatnak, a toroni családnak mesélt):

- Szóval ott hagytuk abba, hogy eretnekeknek nyilvánítottak titeket, és mentek máglyahalálra.

Újfent IL játék.

Hatalmas kőajtó előtt a barbár elgondolkodva:

- Szerintem ide Cirmi nem ment be... (Cirmi a barbár macskája, s egyben lelki társa volt)

Szintén náluk esett meg a következő:

Dartonita vissza akarja szerezni Cirmit a kisgyerekektől, de ők nem akarják visszaadni:

- Ha kell, kiállok veletek párbajra!

- Jó! – jön a vagány kisfiú válasza.

- Nah akkor gyere inni egy Szent állatot.

- Jó!

Kisfiú meghalt.

Dartonita a kisfiú kishúgát vigasztalja: Ha már mérföldekre leszek innen, akkor a bátyád felébred. Vagy nem...

Néhány aranyköpés a lánycsapatától, az Ynevi Vadvirágoktól:

- Ne varázsolj, mert jön a manakommandó! – Felon.

- Most ahelyett, hogy játszanánk, csak itt töcsölünk! – Manndil.

TAO a lánycsapatnak való mesélés előtt a KM-szobában:

- Na megyek, kigyomlálom a vadvirágokat...

Helyhiány, lustaság (kevesen jegyzeteltek ☺), és egyéb okok miatt több poén nem kerül ide, úgyis tudjuk mindannyian, hogy igazán csak élőben jönnek ki jól ezek. Ezt minden táborlakó tapasztalta, és fogja még, reméljük sokszor.

Zárszó

A kaland ugyan versenymodulnak készült, de nem egy „rangadó”, hivatalos versenymodulnak ajánljuk, hanem egy jó társaságban lejátszható, kellemes, poénokkal és jó hangulattal teli, mégis komoly hangvételű szerepjátékra. Mint amilyen egy Kalandozok.hu táborba való.

Reméljük sok kellemes percet szereztünk vele minden Kalandmesternek és Játékosnak.

A Kalandmesterek:

Andoron, Antail, Con Salamander, Gambit, Obscuritas, Shad'lex, TAO