

MASZKOK ÜNNEPE

KALANDMODUL 3-4. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

ÍRTA: Gangler
HELYSZÍN: Észak-Ynev, Eren déli tartománya, Masgar városa
IDŐPONT: 3691. Esős évszak, Dreina tercének második (Esküvések) havának tizennegyedik napja, kilenc hónappal a XIV. Zászlóháború kezdete után, a Sagrahasi ütközet előtt négy hónappal.

"...negyedfél emberöltőn át kutattam volt a zászlóháborúk titkait, a lényeghez mégsem az írott szó, hanem az északföldi beszéd juttatott közelebb. Hallatán döbentem rá, mit jelent az itt élők számára e küzdelem. Száznál több kifejezést ismernek a háborúságra, ám alig egy tucatnyit a békességre. Az utóbbiak nyersen, az előbbieket lágyan, már-már barátain csengenek: munkába vette őket az idő, miként munkába veszi s lekerekíti a kövek éleit. A háborút jelentő szavak jó ismerősök Sinemos szirtjeitől Nilraen bérceiig; megkoptak a gyakori használatban mindenütt, hol emberek és egyéb fajok, a lobogók hordozói élnek.

...a vörös hadurak: az emberem s a velük szövetséges népek bajnokai. A fekete hadurak: a múlt sötét titkainak letéteményesei. Lobogók, hatalmuk varázsos jelképei uralkodók és birodalmak, mágusok és harcosok garmadáját emelték fel s döntötték romlásba az ezredévek során. A harc, mert oly rég dúl, csak oly rendkívüli itt, mint az évszakok változása: rombolásra építés jön, télre tavasz, ősze tél. A bűvlobogók korunk hajnala óta lengnek, történetük számos megszívelendő tanulságot kínál... az itt élők, mint valamely pusztító szenvedély rabjai, mégis mindannyiszor alájuk gyűlnek, hogy végzetüket Észak lángjaiban próbára tegyék. Ezernyi sors, ezernyi hang és ezernyi cél kavargó e tűzben, a lobogó azonban kétféle csak - vérszínű és éjsötét."

Igrain Reval: Geoframia

PROLÓGUS

Tizenhárom zászlóháború. A lobogók tizenhárom véres küzdelme. Ennyi csatát vívott egymással Vörös és Fekete hadúr. A Szövetség és Toron évszázados acsarkodása tizenegyedszer borítja lángba Észak Ynevet.

Tiadlan királyát és erigowi Hercegi Vörös Lovagrend nagymesterét csapdába csalják Toron hatalmasai, és elragadják az első két Vörös Lobogót. Kabur-Lah tarini tárnaerődjébe aquirok hatolnak, és súlyos veszteségek árán bár, de a törpék zászlaja is az ellenség kezére kerül. Ha pedig mindez nem volna épp elég ok a riadalomra, nyoma vész az örökifjú Eligornak - Eren hercegének - s vele erejét veszti a negyedik lobogó is. Sirenar elfjei vonakodnak táborba állni, a Titkos Szekta nagymestere hallgatásba burkolózik, Doran nagyjai közt áruló bujkál.

A kilencedik lobogó hordozóját rowoni zsoldosok lemészárolják, ám az végül határtalan szerencse folytán Calyd Carnelian kezébe kerül, aki Alidarba küldte, ahol kedvese Salina őrizte Tier nan Gorduin és társai megérkeztéig. A lobogó végül Rosanna de Lamart választja hordozójául, aki Graum Hegdrok, Timul cwa Anrem és Rongyosai kíséretével Di'Luanba indul, hogy az orákulumnál kapjanak választ kérdéseikre.

A Titkosszolgálat jelentései a Birodalmi Légión gyülekezéséről tanúskodnak a Pidera-hegység és a Vinvero déli lankáin, a keleti barbárok hordái Shruk Dakul kán ördögfejes zászlaja alatt gyülekeznek, az aszisz nagykirály „bepolitikai okokra” hivatkozva lezárta az Ifint a Szövetséggel összekötő térkaput, Tiadlan hegyeiben pedig portyázní indultak Gro-Ugon ork törzsei, a Vérivők, Irtóztatók és az Irgalmatlanok. P.sz. 3691. Adron kvartjának tizenegyedik napján a Toroniak a Pidera egész hosszában támadást intéztek a Dwyll Unió erőrendszere ellen, és a Sárkánygerinc egy hónap múlva megroppant, leomlott a távolnyugati tartomány naptornya. Toron, Rowon és Ediomad Fekete Hadurainak seregei megkezdték az előrenyomulást a Sagrahasi alföldön Davalon felé, de Cíth-Emrennél ellenállásba ütköznek. A dwoonok egymagukban már nem sokáig tarthatják a határokat Toron egyre erősödő nyomásával szemben. Az idő fogytán, a vég egyre közeleg... Észak tizenegyedik erőpróbája kirobbanni látszik, mialatt az Északi Szövetséget az összeomlás veszélye fenyegeti.

Ebben a szorult helyzetben - mialatt Tier nan Gorduin és Alyr Arkhon titokban a *Szem*, a hermelinpalástú áruló felkutatásával foglalkoznak - a Titkosszolgálat egy reménytelen küldetéssel bízta meg toroni ügynökeit. Feladatuk beszivárogni a legmagasabb császári körökbe, kideríteni a Kék Herceg hollétét, értesítéseket szerezni Toron készülődő hadmozdulatairól, felkutatni a negyedik Vörös Lobogók rejtekét, majd a tudással visszatérni szövetségi földre...

Öngyilkos vállalkozás.

Az elmúlt hónapok egyébként is hatalmas érvágást jelentettek a Titkosszolgálat számára. Toron fejedelemségének boszorkánymesteri rendjei valóságos irtó hadjáratot indítottak a Szövetség ügynökei után. Rhyn tartományában alig tucatnyi Embervadásznak sikerült csak életben maradnia, és mikor már semmi esély nem látszott a sikerre, néhányan közülük mégis célba értek.

Hogy miként, annak talán csak maguk az istenek a megmondhatói, de az Embervadászoknak sikerült a Rhyn tartományban állomásozó Birodalmi Légión *Regitor Imperalis*-ának közelébe férközniük, majd a tartományi hadak parancsnokának lelkét egy ékkőbe zárva a pengefalon keresztül kijutniuk a Toronból...

Páratlan teljesítmény.

Kezükben volt minden, ami a háború megnyeréséhez, vagy legalábbis a vég elodázásához szükséges - a toroni haderő pontos létszáma, az alakulatok állomáshelyei, felvonulási- és ostromtervek, utánpótlás útvonalak, az elkövetkező hónapokra tervezett hadmozdulatok; a Szövetség ellen indított offenzíva részletes adatai. Ám hiába minden, ha az értékes követ nem sikerül időben Doran nagyjainak kezébe juttatniuk.

A *Regitor Imperalis* meggyilkolása után a tartomány (ahol már jóval korábban kihirdették a hadi állapotot) felbolydult akár egy méhkas. Hamarosan fejedelmek rajzottak ki szerte a tartományban, a vakmerő gyilkosok és a veszélyes tudás után kutatva. Az Embervadászoknak nem volt maradása, azonnal menekülniük kellett, s bár egy varázsló Térkapu segítségével szemhunyasnyi idő alatt áthidalhatta volna a több száz mérföldes távolságot, a Szem (aki a szigorúan titkos terrort csak későn értesült) gondoskodott róla, hogy a menekülők sehol ne akadjanak megfelelő hatalmú mágiatudorra.

(A követ teleportálni pedig nem lehet, mert ahhoz a *Regitor Imperalis* lelkének beleegyezésére volna szükség.)

Hajsza kezdődik hát a tudásért [lásd: a *Lélekfutam* című kalandmodult]. A tudásért, mely egy tizenegyedik vérengzéshez vezethet, vagy előzhet meg. Az északiaknak rá kellett ébredniük, hogy nyomukban az összes a Szövetségben tevékenykedő toroni kémmel, besúgóval és fejedelmekkel nem jutnak messzire, Doranba pedig végképp nem. Ezért - maguk mögött hagyva a dwoon határt - úgy döntöttek, a déli tartományi székhely, Masgar felé veszik az irányt, ahol a háborússá fokozódó helyzet ellenére is nagy készülődés előzi meg a Maszkok Ünnepeit.

Ha a várost eléri, onnantól a kő talán már biztonságban lesz. Oda talán már nem ér el a boszorkánymesterek álnok keze. Az embervadászok terve szerint délben találkoznak az összekötővel az Esthajnal fogadó udvarán. A kő őrzése ettől kezdve már az Inkvizíció feladata lesz, akik már meg is találták a módját, hogyan jutassák el a követ pillanatok alatt Doranba, és onnantól a toroniak reménye végképp elveszett.

És akkor... akkor talán hamvaiba hal észak ismét fellobbanó lángja.

Ők persze még nem tudják, hogy bár túljutottak megannyi veszélyen, s elkerültek tucatnyi kelepécét, halálos csapda vár a követ hordozó ügynöknőre, és egyedül maradt társára Masgar utcáin. Nemhiába rettegik a Szövetségben a Ködfivérek nevét, a Szem révén tudomást szereztek a találka minden részletéről, s megelőzve Doran követét, utolsó erőfeszítésként megpróbálják elragadni a követ a Szövetség kezéből. A kelepéce lassan bezárul, és ha minden jól megy, sem az inkvizítor, sem a két ügynök nem hagyja el többé élve a Masgart. Ha minden jól megy - gondolták ők...

De ismét elkövették a hibát, ami annyi nagyra törő tervnek volt már buktatója. Nem számoltak (nem is számolhattak) egy állandó veszélyforrással. A szerencse kegyeltjeivel. Bátrakkal, s bolondokkal egyszerre, kiket hajt a vágy, hogy elérjenek valamit.

Pénzt. Hírnevet. Egy percnyi halhatatlanságot.

Kalandozók ők...

A MODULRÓL RÖVIDEN

A történethez az ötletet egy ismeretlen szerző „A dal hava” c. modulja adta. Először apróbb módosításokkal meséltem el, csak aztán írtam át a kerettörténetet a saját szám íze szerint. Azóta az eredeti sztoriból talán csak pár NJK maradt meg, őket azért is nem alakítottam át, mert egyrészt nagyon tetszettek, ötletesek és hangulatosak voltak, másrészt egyáltalán nem akartam letagadni, hogy csak átvettem őket.

Maga a kaland sokkal inkább előtérbe helyezi a szigorú értelemben vett szerep játékot, harci jelenetek csak azért szerepelnek benne, hogy a forróbb vérű karaktereknek se váljon egysíkúvá. Mindenesetre ez közel sem egy harcias modul, inkább azok lelik majd örömeiket benne akik jobban kedvelik a nyomozgatós, intrikálós sztorikat a nyílt vérfürdővel szemben. Nem kimondottan kezdő játékosok számára íródott, bár a hangsúly itt inkább a KM tapasztaltságán van.

A modul nagyon sok NJK-t vonultat fel, ami nem kis feladatot ró a kalandmesterre. A cselekményszálak is néha elég bonyolulttá válnak, a JK-k színre lépésével pedig az egész történet összekavarodhat, merőben más irányt is vehet, mint ami le van írva, ezért a KM jobban teszi, ha már a játék elején számol a lehetséges bonyodalmakkal, és játékosai függvényében alakít egyet, s mást a modult.

Éppen ezért fontosnak érzem még megjegyezni, hogy amit itt leírtam, az nem a Biblia, nem kell szentírásnak tekinteni minden egyes szavát. Ha valamelyik NJK, a helyszín, vagy akármilyen más nem tetszik, netán nem illene az összképbe, nem következik logikusan az eseményekből, nyugodtan hagyd ki, alakítsd át, vagy amit gondolsz, hiszen minden kalandozó csapat más, ennél fogva adódhatnak olyan egyedi helyzetek, amikre én egyáltalán nem is gondoltam. Ezért minden parti számára egyedien kell mesélni, az ő igényeiknek megfelelően. Szóval egyenesen ajánlom, hogy alakítsd a kalandot a játékosaidhoz, hiszen csak te ismered őket igazán.

Ehhez remélhetőleg sok segítséget nyújtanak majd az alternatív NJK-k, akik szerepletetése nem kötelező, de bármikor bevetheted őket, ha úgy érzed nem a megfelelő mederben folyik a játék. Időtartamát tekintve szerintem hozzávetőleg 12 óra alatt kényelmesen lemesélhető, ha pedig a játékosok igazán jól játsszák ki a karaktereiket, ennél akár sokkal hosszabbra is nyúlhat, de akár le is rövidülhet.

Nézzük akkor először nagyon röviden miről is szól a kaland:

- Időpontja a XIV. Zászlóháború kezdete. Szövetségi kémekek meggyilkolják Rhyn tartomány *Regitor Imperialis*-át, és a lelkét börtönbe záró ékkövet igyekeznek Doranba juttatni. Eren felé veszik az irányt, Masgar városában lenne találkájuk egy inkvizítorral, aki tovább kísérné a követ Doranba. Az első érdekszféra tehát az Északi Szövetség: az Inkvizíció, az Embervadászok és Doran. Az ő céljuk a kő megőrzése és biztonságba helyezése.
- Toron ezt persze nem nézi tétlenül, és a szövetségiek után eresztí saját embereit, akik egészen Masgarig üldözik őket, ahol csapdát állítanak nekik. A második (ellentétes) érdekcsoport Toron szövetségi területen működő ügynökei, a Ködfivérek. Céljuk a kő visszaszerzése, és az ellenséges ügynökök elhallgattatása.
- Harmadikként említhetnénk a történet szempontjából semleges NJK-kat, mint például a kobzos, a toroni utazó vagy a bajvívó. Nekik nincs konkrét köztük az eseményekhez, csupán ártatlan szemlélői (adott esetben áldozatai) annak.
- Persze nem szabad megfeledkezni a játékos karakterekről sem, akik akár a fent említett első két érdekcsoport képviselőjeként, vagy merő véletlenségből kerülnek az események sodrásába.
- A mindenki által hajszolt kő véletlenül az egyik mit sem sejtő karakterhez kerül az inkvizítor helyett, ezzel rendesen megkavarva mindent. A zsákmány – alig karnyújtásnyira – hirtelen eltűnik mindenki szeme elől, de hogy hová, az rejtély. Ezért gyilkos vadászat indul a kő után, amiben mindenki csak sejtheti egy másik fél jelenlétét, de kilétében sokáig nem lehet biztos.
- A megoldás teljes mértékben a karaktereken múlik. Állhatnak bármelyik oldalra, akár erkölcsi okból akár saját személyes céljaikat helyezve előtérbe, a lényeg hogy a kő végül vagy a Szövetség vagy Toron kezébe kerüljön (lehetőleg minél kalandosabb úton). Tehát megoldás lehet az is, ha a karakterek bár a Szövetség pártján állnak, a követ mégis a toroni ügynökök orozzák el.
- Így nincs is abszolút happy end, hogy a kaland a JK-k számára sikeres volt-e vagy csúfos kudarc, az csak és kizárólag a résztvevő karakterek mentalitásától függ.

Na, hát akkor lássunk neki... Kellemes játékot és jó szórakozást kívánok mindenkinek!

MASGAR

[Mivel a város legtöbb része a kaland szempontjából mellékes, ezért teljesen feleslegesnek is tartottam térképet mellékelni.]

Eren lakóit mindig is harcias vérmérséklet jellemezte, és mivel ritkán telik el emberöltő háborúk, hadjáratok nélkül, a határvillongások pedig szinte már mindennaposak, érthető az itt élő népek vonzalma a biztonságot nyújtó erődök, várak, fallal körülvett erősségek iránt. A várost körülölelő nyolc ember magas falon mindössze három bejárat található. Az óriási kapukat két gigász bástya fogja közre – mindegyik önmagában kisebb seregek megfutamítására alkalmas erődítménynek is beillene. A falakon meglepően sok katona posztol.

Az emberek lassan kezdenek összetömörülni, s mire a karakterek a falak közelébe érnek, már mozdulni is alig tudnak a tömegben. Csak araszolva juthatnak előre. A bástyaóriások árnyékában két tucat mellvértes kék-piros általvetőt viselő, lándzsákkal felfegyverzett láncinges katona posztol. Az ünnepség és a háborús készenlét miatt mindenkit felületesen átvizsgálnak (nem megmotoznak!), bár nem törődnek sokat senkivel, hiszen a kapunál rengeteg ember torlódott össze, de a gyanús alakokat leszállítják lovaikról, és vallatóra vonják ittlétük okai felől.

A JK-k tanúi lehetnek a jelenetnek amint egy postakocsi-szerű négylovas vasalt batárt félreállítanak az út mentén. Hajtója a tér szélén várakozó két- és négykerekű hintók, szekerek mellé besorolva széles taglejtésekkel kétségbe esetten vitatkozik a kocsit közrefogó örökkel. Látszólag sietős dolga lenne, ám a kapuőrök sehogy sem akarják beengedni. A kocsi ablakából 40 év körüli beesett, aszkéta arcú férfi figyelni dühösen az események alakulását. Ha valamelyik karakter netán a közelben ácsorogna, elcsípheti a beszélgetés foszlányait, amiben a kapuőrök rangidőse kormányzói rendeletre hivatkozik, mely szerint fel kell tartóztatnia minden hintót és azok utasait nem engedheti a falakon belülré míg az óra delet nem üt...

A kapuőrseget elhagyva beléphetnek a jó öt láb magas boltíves alagútba, mely átvezet a városfalon. A járat huszonöt lépés hosszú, szélében három szekér is elférne egymás mellett, és végig félhomály uralkodik. Oldalt apró, lőrészerű nyílások, köztük beugrókban posztoló városőrök. Az alagút meglehetősen nyomasztó. Szinte rátelepedik az ember mellkasára. Mintha egymagának kéne megtartani azt a több száz mázsányi sziklát, amit a buzgó városiak – feltehetőleg törpe építőmesterek utasításai alapján – évek alatt hordtak a város megerősítésére. Az alagút végét máskor alkarnyi vastag vasrács zárja le, amin oldalt kisebb középen pedig egy nagyobb ajtó nyílik, ám ezt most felhúzták a könnyebb közlekedésért. Máskor valószínűleg itt kell kifizetni a kapupénzt, de úgy látszik az ünnepre való tekintettel ettől most eltekintenek.

Átjutva a kapun egy zsúfolt térre jutnak. Odakint a bágyadt őszi napsütés az átjáró homálya után vakítóan ragyogóknak hat. Az apró terecskén, ahonnan három irányba vezet tovább széles sugárút, így a késő délelőtti órában hatalmas a nyüzsgés. Utazók, kereskedők, helybeliek kavarnak szín pompás áradatban. Balra tőlük a falnak támaszkodva magasodik a kapuőrsegek barakkja, egy háromszintes masszív épület. Kapuján városőrök járkálnak ki be.

A város épületein lépten-nyomon felfedezhetők a törpe mesterek keze munkái. Az ereniek kedvelik a zömök két-, háromszintes bástyaszerű lakóházakat, vastag falakkal és apró ablakokkal. Aki díszes palotákat, szökőkutakat, kastélyokat akar látni, az valószínűleg csalódnia fog Masgarban, mivel ilyen itt keresve is nehezen találni. A várost belső falak osztják kerületekre, ezeknek élén a helyi nemesek, harcos képző iskolák vezetői, várkapitányok állnak.

A közbiztonság jó. Ez elsősorban az ország vagyoni helyzetének, lakosainak szemléletmódjának, valamint a vaskemény törvényeknek, s a nem kevésbé szigorú végrehajtóknak – a Biztosoknak – köszönhető. Ennek ellenére az ünnepek alatt drasztikusan megnőtt a lopások száma, és ez ellen a szigorított őrzések se sokat tehetnek. Szervezett alvilág szinte egyáltalán nincs, jobbra szabadúszó tolvajok űzik a mesterséget. Ennek fényében, ha a karakterek zsúfolt helyre kerülnek 5-10% esély van rá, hogy meglopják őket.

Az utcákon nagy a felhajtás. Majdnem minden házat feldíszítettek, a háborús készülődés ellenére a városon kezd eluralkodni az ünnepi hangulat. A kíváncsi járókelőt kardnyelők, tűzköppők és mutatványosok szórakoztatják, az utak mentén vásári bódékat ácsoltak, az apró tereken felállított színpadokon csepűragók mulattatják a szájtáti népet. Dreina terecnek második havában, a várost máskor szinte előzőnlik a zenészek, színészek, bárdok, mutatványosok, szerencsevadászok és bár a Zászlóháború fenyegedése sokat rontott a közhangulaton (békéidőben kétszer ennyi ember is összegyűlik ez idő tájt, ráadásul két hét helyett idén csupán négy napig tart majd az ünnepség), mégis sokan látogattak a városba, hogy legalább pár napra megfélekedzenek a háború szörnyűségeiről. Nehéz olyan utcasarkot találni, ahol ne állna legalább egy a lantot forgató ifjú széptevőkből. A város vendégfogadói, de még az egyszerű bordélyok is lassan zsúfolásig megtelnek, éjszakánként az egekig harsog a mulatozók lármája. Hiszen ma éjjel köszönt be a Maszkok Ünnepe, ideje a táncnak zenének, szórakozásnak...

A karakterek nyugodtan nézelődhetnek, csavaroghatnak Masgarban, hogy egy kicsit ráérezzenek az ébredező karneváli hangulatra. Ám ha szállást keresnének éjszakára, hát csúfos meglepetés várja őket. A város fogadói – a leleptantabtból egészen a csillagászati összegeket kérőkig – már napokkal az ünnepek előtt beteltek. Aki nem kap szállást a vendégfogadóknak, az ismerősöknél próbálkozik, vagy helybelieknél keres kiadó szobát, jobb híján a városfalon kívüli lebujszókban húzza meg magát... Ha eleget kérdezősködnek, valaki ajánlhatja nekik egy félreeső kis fogadót, az Esthajnal, ahol talán akad még néhány üres szoba. Mások váltig azt állítják, hogy az ünnepek ellenére már vagy három napja pang az ürességtől. Sokan úgy vélik, bizonyára a rossz konyha az oka, míg mások a házigazda kiállhatatlanságára panaszkodnak. A városlakók szívesen útba is igazítja a karaktereket.

A helybeliek persze nem sejtik, mért is nem fogad vendégeket az Esthajnal. Mikor a szövetségi értesültek társaik közeledtéről, különböző álneveken a kő érkezésének napjának deléig kibérelték a szobák nagy részét, és bár a vendégek többsége sosem érkeztek meg, de minden esetben előre fizettek, így a tulajdonosnak sem volt ellenvetése a dolgok ilyen alakulása ellen. Az egész épületet kiüríteni bajos lett volna, hiszen egyrészt kerülni akartak mindenfajta feltűnést (egy csont üres fogadó pedig könnyen szemet szúrhat bárkinek, főleg ha az egész városban nincs egy talpalatnyi üres hely sem), másrészt a már bejelentkezett lakókat se lehetett csak úgy kidobni...

Hogy megtegyenek minden szükséges óvintézkedést, lenyomozták a leendő vendégek névsorát, és a gyanús egyéneket igyekeztek távol tartani az ünnepektől, az épület környékén és szerte a kerületben pedig megsűrűsödtek az őrzések, na meg persze a Titkosszolgálat ügynökei (közülük kettő már jóval korábban beépült a fogadó személyzetébe).

A toroni kémszolgálat feje (bizonyos Sigur báró) miután a Szem értesítette őt a találka pontos helyéről, időpontjáról és az előkészületekről – pénzt, embert és befolyást nem sajnálva, megtette a szükséges ellenlépéseket, és saját különlegesen képzett embereit, a Ködfivérek klánjának fejedelmét küldte a köért. Így sem a valódi ilanori bárdlány, sem a kitért dorani nekromanta nem érte el soha Masgar falait. Mindkettőjük eltűnt az odavezető úton, helyettük saját emberei szálltak meg az Esthajnalban, három napig sikeresen játszva szerepüket...

Az Esküvések havának tizenharmadik napján akcióba léptek a Ködfivérek, és véres leszámolás színterévé vált Masgar. Sigur nem kívánt semmit a véletlenre bízni és egy *sensiess*-t (Olyan toroni magtor, aki asztrális és mentális kisugárzása alapján deríti fel az ellenséget) is kirendelt a helyszínre, hogy leleplezze a szövetségi fejedelmeket. Az első Embervadász éjjel tájában tűnt el a posztjáról, majd nemsokára követte őt a második, majd a harmadik is... Reggel a fogadóba szállító fűszeres elmaradt az árukkal, a gyümölcsárús standja is zárva maradt és az este mulatozni ment vendégek sem érkeztek vissza. Amire pedig reggel nyolcat ütöttek a harangok Kyel templomának tornyán, nem marad élő szövetségi ügynök az utcákon, leszámítva a fogadóban tevékenykedő kettőt, akik hetek óta játszották a lovászfű és a szobalány szerepét.

A toroniaknak természetesen tudomásuk volt az inkvizítor érkezéséről is, ezért még hajnalban a kapuórság - egy megtévesztésig igaznak látszó kormányzói rendeletben - azt a parancsot kapta, hogy délig tartóztassanak föl minden külföldi járművet, amely a városba igyekszik. Különösen ügyeljenek egy Raveen felől érkező batárra...

A Raveenben székelő inkvizíció elküldte ugyan egyik nagyhatalmú tagját, ám őt a masgari kapuórság hosszas vitatkozás után (a határozott régensi rendeletre hivatkozva) nem engedi be. Az inkvizítor, megelégedve a vesződést, papi hatalmát kinyilvánítva követelte, hogy engedjék tovább, ám ekkor egy Erenben rekedt gyanús kinézetű, részeg rowoni zsoldosbanda valami semmisségen hajba kapott pár rossz külsejű kalandorral. Az incidens pillanatok alatt elfajult, mivel mindekét félnek hirtelen tucatnyi ismerőse termett a helyszínen, hogy társai segítségére siessen, ám amikor a városőrök nekiálltak elosztatni őket, egy csapásra megfélemlítve a korábbi sérelmükről, együttes erővel estek a gárdistáknak. A kisebb csatajelenet majd egy fertályóraig elhúzódott, mivel a rendbontók elbarikádozták magukat két felborított szekér között, majd halott társaikat hátrahagyva a házak közt kerekelt oldottak. A néhány sebesült helybelin és katonán kívül a küzdelemnek egyetlen halálos áldozata volt: a magas rangú inkvizítor, akinek a harc első másodperceiben egy „eltévedt” hajítóbárd zúzta be a koponyáját.

A Sigur által felállított kelepce bezárult, és a szövetségi csapok csak később eszméltek, bár ez érthető is, mivel a Titkosszolgálat masgari rendházában váratlanul tűz ütött ki, több tucat áldozatot követelve magának, amit csak háromórás megfeszített küzdelemmel sikerült megfékezniük. Ám ha hamarabb felismerik a veszélyt, a követ hordozó két gyanútlan ügynökön már az sem segített volna, hiszen nem tudták volna őket időben értesíteni...

Így azonban felkészületlenül szaladtak a nekik szánt csapdába, pont amikor már-már biztonságban tudhatták magukat... Az Esthajnaltól pár saroknyira a Ködfivérek rajtuk ütöttek. A lány azonban elmenekült, míg társa feltartóztatta a támadókat. A fogadóba érve még így is elbuktak volna, hogy mégsem így történt, az csakis a sors fintora lehetett, vagy talán maguknak az isteneknek sem volt közömbös északi ügye, de kincsük végül mégsem került az ellenség kezére.

Tévedésből bár, de most a Szövetség – és vele talán egész Észak – sorsa egyetlen ember, egy kalandozó kezébe került...

A FOGADÓ

Fontos, hogy úgy intézd, hogy a karakterek még dél előtt beérjenek a fogadóba. Ha hagyni akarod, hogy előtte még járhassanak egyet a városba, akkor már hajnalban érjek el a városkapukat és akkor marad még idejük a városban lófrálni. (Erre egyébként később bármikor lesz lehetőségük, de délben legalább az egyikük tartózkodjon a fogadó környékén.)

Egy apró, a főutcától távol eső terecskén álldogáló Kyel szentélyel szemben keskeny, kövezett, békés utcácska nyílik, itt áll az **Esthajnal fogadó**. A maga nemében elég jó hírű, tehetséges kereskedők, vagyonos utazók kedvelt szállása. Személyzete a tulajdonoson, és családján kívül egy istállófiú, egy cseléd, egy felszolgálólány. Bár az árak meglehetősen borsosak – mint Erenben általában –, ám a kiszolgálás és a kényelem megéri az ezüstöket.

A fogadó négy épületből álló épületegyüttes, a helyi középnemesség által olyannyira kedvelt vidéki udvarházak mintájára épült. Az embermagas téglafalon nyíló palánkkapu mellett két kisebb ajtó nyílik, az első szintén az udvarra, a másik az ivóba vezet. A kétszárnyú, masszív kapu kövezett térre vezet. Az udvar bal oldalán, az utca felőli oldalon egyszintes épület rejt a cselédszállásokat, az istállónak (ami egyben a kocsiszín is) külön bejárta van az utcáról nyíló sikátorra. Az udvar közepén tornyosuló, terebélyes háromszintes épületben vannak a kiadó szobák, a jobb oldali ház az ivó, fölötté az emelten a fogadós lakik családjával, ide fából ácsolt lépcső vezet fel, ez alatt van az ivó bejárata. Az udvar hátsó traktusában pedig raktár húzódik meg.

A fal utca felőli frontja mellett asztalok és padok sorakoznak, amin most két városőr és néhány helybeli üldögél, körülöttük fehércselédek szorgoskodnak. Egy testes leányzó (**Estell**) épp a söpröget, miközben vidáman trécsel ifjabb társnőjével, aki leplezetlen kíváncsisággal, egy 'rendes lányhoz' méltatlan érdeklődéssel figyel a karaktereket (**Rebecca**). Az istállóból tizenhét éves forma lovászoklyók (**Eric**) rohan az újonnan érkezettek elé...

[Ők ketten az életben maradt beépített szövetségi ügynökök.]

A lépcső árnyékában alacsony szemöldökfájó ajtó vezet az ivó alsó szintjére. Bent három nagyobb és két kisebb asztal áll, és a söntésnél is van hat szék. A terem hátsó felében apró bokszok húzódnak meg, némelyik függönnyel eltakarható, kirekesztve a kíváncsi tekinteteket. A terem elég félhomályos, csak két ablak nyílik a belső udvarra, a gerendákról olajlámpások csöngenek alá, de csak néhányat gyújtottak meg, mert kevés a vendég, gyér fényvel világítva be a termet. A falakat karcolt idézetek, állatbőrök, címerek díszítik. A pult mögötti falon hatalmas kiterített medvebőr csüng. Az ivó meglehetősen kihalt és csendes az asztaloknál csak néhány helyi és átutazó vendég ül.

A söntés mögött ajtó apró nyílik a konyhába, egy másik mögött pedig sötét folyosó vezet hátra, a ragtárakhoz, és a fogadós családjának lakrészéhez. Az ivóból keskeny lépcső vezet fel a galériára, ahol még négy asztal kapott helyet. Ezeket csak akkor terítik meg, ha az ivó nagyon zsúfolt és a vendégek már nem férnek el odalent. Máskülönben az emelet elég elhagyatott, vigasztalan képet fest: az utca felőli falon három ablak nyílik, ezeken szüremlik be némi sápadt fény, a deszkákon áll a por, a székeket felpakolták az asztalra, a falakon csonkán merednek az üres gyertyatartók, áporodott levegő üli meg a helységet.

Gilbert, a fogadós (középmagas, göndör hajú, megnyerő mosolyú, pofaszakállas, harmincas férfi - kiszolgált katona. Régóta húzódo betegsége miatt elég rosszul lát, a szeme nem bírja az erős fényt, még félhomályban is állandóan hunyorog.) a söntés mögött áll kötényben, ha nincsenek túl sokan az ivóban, általában ő maga szolgál föl. Mikor meglátja a belépőket, azonnal eléjük siet. Asztallal, borral kínálja a vendégeket, de ha szobát szeretnének kivenni, a kezét tördeli és kelleetlenül szabódik. Hiába látszódik ugyanis üresnek a fogadó, jelenleg nincs egyetlen szabad szobája sem, ám pár órán belül több is felszabadul. Mint azt a vendégek is láthatják, többen is épp erre várnak. Ha esetleg a furcsa jelenség okiról faggatóznak, a fogadós készségesen elmondja, hogy a szobákat egy héttel korábban lefoglalták, ám végül egy vendég sem érkezett meg. A szobákat azonban ma délig előre kifizették, így csak egy óra múlva lesznek szabadok. Addig azonban akármit tesznek is a karakterek, szabad akaratából nem hajlandó kiadni a szobákat. [Ha a csapat egyik tagját a kő megszerzésével bízták meg, őt persze (ál)névre szóló, előre foglalt szoba várja.]

Opcionális összesemeselés:

Az étel kiváló, a bor kellemesen fűszeres, kiűzve minden gondot a fáradt utazóból. Miután a kalandozókat leültette a középen álló nagy faasztalhoz, és befejezték a lakomat egy nagy kancsó kiváló predocival és néhány önkupával a fogadós is közéjük telepedik kérve a játékosokat, hogy amíg várakoznak meséljenek el egypár izgalmas történetet, mivel jómaga is részt vett pár csatában, és szívesen hallgatja az utazók beszámolóit, pláne ha bátor kalandorokról van szó, mint amilyenek az uraságok is látszanak. Erre néhány helybeli is köréjük gyűlik, feszülten várva a csodás történeteket, hősi küzdelmekről, nagy csatákról, misztikus lényekről. A hercegség nepe büszke és becsvágyó, igen sokra becsüli a bátorságot, a hőstetteket mindennél előbbre tartja, így a karakterek könnyen nagy népszerűsége - és ingyen kupa borokra - tehetnek szert egy-egy jól sikerült történettel. Ez egyben remek alkalom arra is, hogy az eddig esetleg idegen karakterek most megismerkedjenek egymással.

Az árak meglehetősen magasak (egyszerű kétágyas szoba 15r naponta, külön szoba 25r, közös háló nincs, a lakosztály egy ezüst. Ebéd, vacsora 10-10r, az istálló abrakkal még ugyanennyi. A bor évjárata és ára is kielégítő, 5r kupánként. A fogadós szívesen beszerez bármit, ami átlagos vegyesboltban kapható, az ár 1.75-tel szorzandó). A karakterek - ha gondolják - vehetnek egy forró fürdőt (az épület szemközti oldalán található), majd egy szolgált megmutatja leendő szobáikat.



A szobák (4 lakosztály, 10 egyágyas, 2 két- és 2 háromszemélyes) külön épületben vannak. A szobakulcsokat a fogadós apró, zárható szekrényben tartja a kármentő alatt. A szobák falai csupaszok, egyszerű fehérre meszeltek, az ajtókon zár, belül eltolható retesz. A sarokvasak olajozottak, a padlódeszkák sem nyekeregnek. Spalettával zárható ablak nyílik az udvarra. (Megjegyzés, hogy az ablakokból és a folyosó kerengőjéről is viszonylag könnyen fel lehet jutni a tetőre) Mindnek hasonló a berendezése: egy kényelmesnek mondható ágy, egy zárható fiókos íróasztal székkal, egy háromlábú sámlí az ágy fejénél, rajta bádoggal mosdótál és egy kancsó víz. Egy nagy utazóláda van az ágy végében lakattal, amibe a holmijukat tehetitek (kulcs az asztalon). A padlót deszka és elnyírt szőnyeg borítja. A plafonról olajlámpás csüng alá. A lakosztály berendezése is hasonló, csak a bútorok minősége jobb, és külön hálószobája, fürdője van.

ÁRLISTA - ételek/italok*

(A valószínűleg még jó ideig elhúzódó háború és az ünnepség jó másfélszeresére srófolták az élelmiszerárakat.)

Tepsis vadhús	- 18r	Fehérborok	Masgari hársnedű (száraz)	- 5r/kancsó
Paprikás marhapörkölt	- 10r		Masgari furmint (félédes)	5r/kancsó
Sült szalonnás oldalas	- 12r		Haonwelli szamorodni (édes)	- 4r/kupa
Hagymás rostélyos	- 9r			
Töltött kacsasült	20r	Vörösborok	Ereni szürkebarát (száraz)	- 10r/kancsó
Sertés fatányéros	- 15r		Tiadlani bíborlevelű (félédes)	- 10r/kupa
Tűzdelt szarvas	25r		Aszisz lavalosz (édes)	- 2e/butélia
Rablóhús	- 5r/nyárs			
Roston sült borjúérmék	- 10 r	Predoci óborok	'90-es 1 fűrtös	- 0,5 e /kupa
„Királyi” lakomás tál	- 0,5 e		'87-es 2 fűrtös	2 e /kancsó
Füstölt csülök egészben	- 13 r		'83-as 3 fűrtös	- 1 a/butélia
			'62-es 4 fűrtös	- 5 a/butélia
Húsleves	- 4r			
Kolbászos bableves	- 6r	Sörök	dwoon búza	- 10r/pint
			ereni árpa	- 3r/pint
Tört/főtt krumpli	- 6r		gianagi barna	5r/pint
Rétes (almás, túrós)	- 4r	Tömény italok	törköly	- 2r/uncia
Almakompót	- 1r		gyomorkeserű	- 5r/uncia
Túrógombóc	- 3r		szilvapálinka	4r/uncia
Édes, mézes, sült alma	- 2r			
Cipó/karaj barna kenyér	- 2r	Egyéb	friss mézes tej	- 3r/pint (csak reggel)
Ecetes uborka	- 1r		fűszeres forralt bor	- 5r/kupa (hűvös, esős estéken)
Tejföl	- 1r		édes must	- 1r/kupa
			almabor	- 1r/kupa

* 1 kancsó (1 l) = 2 pint (5 dl) = 4 kupa (2,5 dl) = 20 uncia (5cl) 1 butélia (7 dl)

A FOGADÓ ALAPRAJZA (egyelőre hiányzik)

A FOGADÓ LAKÓI

Az első játékrész célja az NJK-k bemutatása, a velük való ismerkedés. Nagyon fontos, hogy milyen a játékosok első benyomása az NJK-kal szemben, és milyen viszony alakul ki közöttük már a legelején, mert a továbbiakban erre kell építened a történetmenetet. Hogy az általad mozgatott szereplők pontosan mit is csinálnak majd az elkövetkező 2-4 napban, az szinte teljességgel a Te belátásodra van bízva, eltekintve bizonyos kötelező elemektől, amik a cselekmény szempontjából elengedhetetlenek. Többé-kevésbé megpróbáltam behatárolni az NJK-k lehetséges mozzanatait figyelembe véve céljaikat, képességeiket és a lehetséges szituációkat, de hogy miként reagálnak majd a karakterek megjelenésére azt Neked kell kitalálnod.

A kobzos

A karakterek optimális esetben dél előtt jó egy-másfél órával érkeznek. Az udvaron egy 45 év körüli, nemesnek tűnő, szikár, középmagas férfi téblábol. A haja oldalt már őszülőben van, szeme acélos kéken villog. Megjárhatott már jó néhány csatát, arcába mély árkokat vájtak a fájó emlékek. Szürke nadrágot visel, amit széles bőrvö fog össze. Vörös inget, ehhez teljesen hasonló színűre cserzett csizmát hord, oldalán rövidkard lóg. A vállán átvetve nagy zsák és egy mívesen kifaragott, bár az időtől már megkopott lant. Nemrég érkezhetett, és láthatólag még nem döntötte el, marad-e éjszakára vagy sem. A városban máshol már nem kapott szállást, ezért egy üresedő szobára vár, akárcsak mindenki más. JK-kal szemben alapvetően semleges, könnyen összebarátkozhatnak vele, de ha nem szólnak hozzá, ő sem keresi a társaságukat. Meglehetősen sokat iszik. Nem szívesen beszél a múltjáról, a családjá elvesztéséről, ha mégis felmerül a téma, csak húz egy nagyot a kupából, és más irányba tereli a szót.

Anatyda, a fehérruhás lány

Mikor a játékosok az udvarra lépnek, valahonnan az ivó emeletéről bús-szomorkás dallam csendül (ilanori gyászdal). Tiszta, bánatos női éneket kísér a mandolin bágyadt hangja. A lépcső fölé nyúló eresz alatti árnyékba húzódva, tiszta fehér ilanori szabású (gyász)ruhába öltözött alig húsz év körüli gyönyörű nő ül. Az a fajta akit már messziről megbámulnak a férfiak, és gyakran a fél utca utána fordul ha elhalad valahol. Haja rövid, gesztenyeszínű, a szeme zöld, akár a macskaké, ajkai érzékenyek, arca gyermeki ártatlanságot sugároz. Lehunyt szemmel, inkább csak magának játszik, ha egy ideig hallgatják feltűnhet, hogy csak szomorkás, borús hangulatú dalokat. Még a szolgálok tapintatosan elkerülik. A karakterek közeledését egy bágyadt mosollyal de kellő elutasítással fogadja. Még az igazán sármos karakterek is legfeljebb néhány érdeklődő pillantásra számíthatnak, többre nem.

A sunyi alak

Harmincas éveie elején járó nyers, északias férfi elég jellegzetes vonásokkal. Üldögélhet az udvaron lévő asztaloknál, az istálló árnyékában, az egyik emeleti ablakban, igazából teljesen mindegy, unottan egy késsel épp a körmét piszkálja. Fekete nadrágot, bő ujjast, térdig érő csizmát visel, mélyen az arcába húzva széles karimájú kalap, mellette ledobva nagybacska utazózsák. Fegyvert nem látni nála, dobótőreit rejtve hordja. Az arca különösen ellenszenves, aljas, bozontos szemöldöke alatt, mélyen ülő sötét szemei mindenkit alaposan – szinte már kihívóan – végigmérnek. Némi rosszmájúsággal azt is mondhatnánk, hogy felbecsüli az értékét embernek, tárgynak, mindennek. Nem kötekedik ugyan, de a karakterek akárhova menjenek, magukon érezhetik a férfi kutakodó pillantását.

Az ál-nekromanta

A középső épület udvarra néző szobáját hajlott hátú öregember jön lakja. Ritkán jár ki a házból, még az ételt is a szobájába rendeli. Arcát millió ránc szabdalja, bal szeme enyhén bandzsít. Első ránézésre 60 telet látott törékeny aggastyánnak tűnik, mégsem látszik védtelennek. Mindenkit egyfajta megmagyarázhatatlan félelemmel vegyes tisztelet jár át, szinte sugárzik belőle a hatalom. Földig érő, kopottas szürke daróccsuhát hord, kámzsáját mélyen a szemébe húzva és csoszogva halad a folyosón. Csontos aszott baljában (akár a dorani nekromanták) hosszú, fekete, unikornis szarvat formázó botot szorongat, arra támaszkodik.

A toroni nemes

Az ivó egyik boksának sarkába húzódva magányos férfi iszogot. Ruhája alapján toroni utazó lehet Magas, kreolbőrű, fekete hajában fehér sávok jelzik nemesi származását. Arca élesen metszett, szigorú kifejezés ül rajta, mindenkit lenéz. Bő kék ruhát (dreggist) hord, és ezüst ékszereket. Mellette utazóláda. A körülötte ülőkre ügyet sem vet, csupán néha ereszt meg feléjük egy mélységesen megvető pillantást. A szolgálóknak is végtelenül lekezelő modorban vet oda pár szót, ha netán megszólítja őket. Ha beszédbe elegyednek vele, akkor végtelenül arrogánsan viselkedik, hacsak az illető nem Toron szülöttje, ám akkor is megköveteli a megfelelő udvariassági formulák szigorú betartását.

Estell a szakács (25)

Estell alacsony, jól megtermett, nehéz csontú dwoon leányzó. Hosszúsálú, szalmaszőke haját két gyermekcsukló vastagságú copfba fonva omlik a vállára. Szeme égszínké, mindig tágra nyíltan tekintget körbe, mintha folyamatosan csodálkozna valamin. Egyszerű falusi ruhát visel. Járása nehézkes, az emeletre nem is nagyon szeret járkálni. Szükszavú, hallgatag, magának való, de egyáltalán nem együgyű vagy mogorva teremtés. Erősen raccsol, az *r* hangokat *ll*-nek ejti

Rebecca a szobalány (21)

Társnőjével szemben Rebecca magas, karcsú, törékeny és kifejezetten szép lány. Dús, hátközépig érő barna haját kibontva hordja. Járása könnyed, alakjának kecses vonalaiba, csípője lágy ringásába szívesen feledkezik el a férfitekintet. Nem közönséges vidéki felszolgálólány ő. Állítása szerint fiatalabb korában egy Erigowi nemes hölgy szobalánya volt. Ennek megfelelően műveltebb az átlagosnál, jártas táncban, zenében, irodalomban, ízlése is meglepően kifinomult. Fűzős, derékban karcsúsított, egyszerű újjú ruhát visel, magasan felvágott szoknyával.

Eric az istállófiú (17)

Xxx

Gilbert a fogadós (36)

Xxx

Sarolt asszonyág a fogadósné (42)

Xxx

Erna néne az anyós (32)

Xxx

Berta (16) és Lili (12) a fogadás két lánya

A KŐ MEGÉRKEZIK

Ha a karakterek már berendezkedtek, intézd úgy, hogy egyikőjük (olyan, aki nem ismeri a kő titkát) magányosan várakozzon az udvaron, lovát tisztogassa az istállóban, iszogasson az árkádok alatt, stb. lényeg hogy a társaitól távol legyen. Nem kell feltétlenül benn tartózkodnia a fogadó területén, mindez lejátszódhat kint a kapu előtt, vagy a szomszédos mellékutcában is.

[Válassz olyan játékost, aki feltehetőleg ne bízik meg teljesen társaiban, vagy nem ismeri a többi JK-t, és valószínűleg nem rohan oda hozzájuk azonnal, hogy kifecsegenj mindent. Ettől később sokkal drámaibb lehet a cselekmény. (A célnak talán egy tolvaj karakter felel meg leginkább.) Ezt a jelenet nagyon pörgősen meséld, a játékosnak ne nagyon legyen ideje szóhoz jutni, vagy végiggondolnodnia mi is történik körülötte.]

[Nagyon fontos, hogy pontosan érzékeltesd az idő múlását. Ezzel megkönnyíted a JK dolgát, hogy később összerakhassák az eseményeket. A legegyszerűbb, ha a Kyel templom harangja fertályóránként egyet, minden egész órában annyit harangoz, ahány óra van.]

Egyszer csak - tíz perccel dél előtt - egy eléggé csinos, de szakadt, dwoon szabású ruhákat viselő fiatal nő rohan be a főkapun. A bejáratnál egy pillanatra megáll, habozva, tétován néz körbe, majd megpillantja a JK-t. Fekete haja csapzottan omlik a vállára, arca falfehér. Zihál a kimerültségtől. Támolyogva lép a karakterhez, szinte a karjaiba zuhan. A tekintete kétségbeesett, látszik, hogy retteg valamitől. Talán fel sem foglya hol van, kihez beszél - részeg lehet.

[Ha a karakter jártas a mérgek ismeretében, felismerheti az erős kábító/bódító mérgek okozta jellegzetes hatást.]

Mielőtt a JK bármit kérdezhetne, a lány benyúl kigombolt inge alá, és letépi a nyakában függő vékony fehérarany láncot, és a karakter kezébe nyomja: „*Tudod, mit kell tenned!*” - zihálja a lány eszelős, tébolyult hangon - „*Rejtsd el! Rejtsd el gyorsan, és tartsd titokban! Senkinek egy szót se róla! Még a többieknek se! Áruló van köztetek!* - tekintete idegesen rebben körbe - *Nem tudom hogyan, de tudták, hogy idejövünk, az is lehet hogy mindenre rájöttek!!! Jobb ha eltűnök mielőtt észreveszik, hogy találkoztunk! Továbbiakban is a terv szerint, Kyel legyen veled!*” - majd nőtől váratlan erővel kitépi magát a JK szorításából, sarkon fordul, és szó nélkül elrohan. A JK hiába próbálja követni, a téren kavargó tömegben hamarosan elveszti szem elől Kyel temploma felé.

[Nem más ő, mint a toronból menekülő szövetségi ügynöklány. A tértől nem messze üldözőik rajtuk ütöttek. Társa ('a csapzott férfi') hátra maradt, míg a lány elmenekült. Tévedésből a dorani küldöttnek nézi a karaktert és átadja az általa hordozott ékkövet. Egy fokkal talán logikusabb a dolog, ha van valami közös a kinézetükben, ami alapján összekeverhette őket. Teszem azt az arcvonások, netán egy ruhadarab... Később emeld is ki ha a küldött kinézetét írod le, hogy ez és ez meghökkenően hasonlít társatok holmijára... Ha a karakter ismeri a Dwyll Unió nyelvét, akkor lehet az egyezményes jel egy dwoon köszöntés is.]

[Az *áruló van köztetek* kijelentés persze nem a többi karakterre vonatkozik, hanem a Szemre és a dorani tanácsra. Az egész jelenet legyen kellően meghökkentő, a lány beszéde homályos, de mindenképp sarkallja arra a JK-t, hogy valóban rejtse el az ékszer. Legjobb az lenne persze, ha a társainak se mutatná meg, de az sem nagy baj, ha mégis megteszi.]

[A magitor ezalatt folyamatosan a Fűrkszt vizsgálja és gondolatátvitellel utasításokat ad a fejedáslánynak, aki közben elrejtőzve várja a préda megérkezését. Tíz perccel korábban a vártnál a varázstárgy jelein derengés fut végig, ám a rúnák szinte azonnal halványodni is kezdenek. A préda az utolsó pillanatban mégsem sétált be a csapdába. A sensies kétségbeesetten üzen Anatydának, aki gyorsan a menekülő szövetségi ügynök utána ered, és a magitor utasításai alapján a Kyel templom melletti sikátorban beéri és végez vele, de a követ nem találja nála! Átadta volna az összekötőnek? Nem, az inkvizítor meghalt a városkapunál! Hátha a társánál van?! Vagy lenne még szövetségi ügynök az Esthajnalban? De hát a magitor mindegyikük elméjét átvizsgálta!]

[Kis szerencsével a karakter a szobájába húzódik, hogy megvizsgálhassa a nyakláncot Ha magától nem tenné, kicsit rá is segíthetsz egy „*Biztos az udvar kellős közepén akarod megvizsgálni?*” típusú mondattal. Csak mellesleg hegyezd meg hogy mire visszajön, a mandolinos lány befejezte a játékát és elment, ahogy a sunyi alak is eltűnt. Mindketten a lány nyomába eredtek, de a toroni a Fűrkszt segítségével hamarabb megtalálja, és garottal (mandolin húrt használ) megfolytja. Szerencsére a fejedász nem látta, melyik JK-nál van a keresett tárgy. Ezt esetleg a tolvaj tudhatja, ezért az éjszaka folyamán majd meg is kísérel ellopni.]

A Kyel templom harangja elüti a delet.

Nem sokkal az előbbi jelenet lezajlása után Eric a lovászfíú egy abrakkal teli zsákkal, és Rebeca a cseléd egy halom mosatlan lepedővel idegesen toporog az udvaron. Meglehetősen nyugtalannak látszanak, amire pedig egyáltalán nem lenne okuk, gyakran pillantanak egymásra, és nem mutatnak hajlandóságot a dolguk után menni. Itt finoman kódósítheted a sztorit, ha úgy állítod be, mintha Eric és Rebecca titokban szerelmesek lennének, és az ilyen alkalmakat használnák ki az együttlétre... :)

[Dél van... A két ügynöknek már itt kéne lennie! És hol az inkvizítor?! Hol a többi Embervadász?! Aggasztó... valami nagy bajnak kellett történnie!]

[Az inkvizíció raveeni rendházának főpapja ezalatt Doranban várja a fejleményeket. A Masgarba küldött inkvizítoron ugyanis indulás előtt a Nagy Arkánum egy Rituálját, Segélykérést hajtott végre, hogy azonnal magához szólíthassa amint

az megkapja a követ. Ám a főpap jó fertályórával dél előtt hirtelen megérezte a másik pap halálát. Gyorsan kellett cselekednie, ezért kényszermegoldásként a közeli Kyel templom főpapját küldte az Esthajnalba.]

Pár perc múlva – alig öt perccel dél elmúltával – magas, vékony testalkatú, rövid fekete hajú, 40-es pap-forma férfi lohol be a kapun, még zihál a kimerültségtől, reverendája esetlenül csüng rajta. Arca bár pár percre kipirul a hirtelen megerőltetéstől, máskor merev, mentes az érzelmeiktől, szeme sötétbarna, tekintetéből sugárzik a hatalom. Sötétbarna csuhát visel, nyakában Kyel szent szimbóluma a kettős kör. Egy darabig csak fel-alá téblábol az udvaron, végigméri az odakint állókat, tekintete hosszan időzik a lovásziúrn és a cselédlányon, majd jó félórás várakozás után betér az ivóba. A cseléd nemsokára követi. A lovász – otthagya a zsák abrakot – kimegy a fogadóból (állítólag a pap holmijáért szalajtották), valójában a Titkosszolgálat rendházat értesíti a történetekről.

A csuhás kimért léptekkel sétál a pulthoz – a fogadós szemében némi zavarodottság tükröződik, hiszen azonnal felismeri a templom főpapját – és egy lakosztályt bérel ki meghatározatlan időre. A szolgáló felkíséri, a hordár felviszi a csomagjait, majd beáll a batárral a kocsiszínbe.

Félórás várakozás után a sunyi alak bosszankodva tér be az ivóba, és rendel egy sört – nem találta meg a lányt – leül hátul az egyik boksztban.

GYILKOSSÁG A TEMPLOMNÁL

Kivágódik az ivó ajtaja, és egy csapzott férfi ront be rajta. Csupa veríték, arca lüktet, dwoon szabású utazóruhája koszos, több helyen szakadt, véres. Keze hosszú kardja markolatán. Magas férfi, úgy huszonnyolc éves lehet. Markáns, borostás arcát zúzódások borítják. Hosszú, fekete, izzadtságtól csatagos haját hátul varkocsba fogja. A jobb lábára sántít. A levegő hirtelen megfagy az ivóban. Minden tekintet a férfira szegeződik. Amaz odabiceg a fogadóhoz és fojtott hangon egy hölgy után érdeklődik: magas, szőke, hosszú hajú, dwoon utazóköpenyben. Pár perce térhetett be. A fogadós a fejét rázza. Széttárja a karját. Erre a férfi szinte összeomlik, leroskad egy székre, és két könnycsepp csordul le megfáradt arcán. Kényelmetlen csönd, majd pár másodperc múlva a halk zsongás újra feltámad majd fölcsendül a kocsmai lárma.

[Ő a testőr, aki kijutott a toroniak csapdjából, de azt hiszi, hogy a lányt (és vele a követ is) elfogták. Ha a karakterek kérdezik, nem hajlandó szóba állni velük, legfeljebb egy zavaros történetet ad elő valami kocsmai verekedésről. A karakter, aki látta a lányt, bizonyára rájött, hogy őt kereste. Vigyázz, ne áruld el a többieknek, hogy ők már találkoztak. Mondjuk miközben beszél, nézz a játékosra, és kacsints észrevétlenül.]

Ha a JK ezek után közli a férfival, hogy ő látta a lányt annak hirtelen megélné az arca. Egy darabig gyanúsán méregeti a JK-t – nem tudja, mennyire bízhat meg benne –, majd közelebb hajolva suttogja, hogy találkozzanak naplemente után a szobájában. „Addig is vigyázz a ...” – itt elhallgat, és bizalmasan bólint.

A férfi hamarosan felkel, kivesz egy szobát. Épp távozna, mikor egy izgatott helybeli ront be, majdnem fellökve a férfit, és fennhangon újságolja a hírt, hogy egy fiatal nőt megfojtottak a templom melletti sikátorban. A városi őrség már ki is érkezett a helyszínre. A csapzott férfi erre hangosan felnyög. Arcára a rémület és a megdöbbenés kifejezése ül. Hirtelen, minden átmenet nélkül, kardot ránt (mire a helybeli összerezzen, és két lépést hátrál), majd kirohan az ivóból. Ha a karakterek követik (a sunyi-képzű felpattan és utána ered), rohanva átvág a kis terecskén, egyenesen egy sikátor felé, ahol már jó ötvenfős tömeget próbál eloszlatni a városőrök kisebb csapata (8 fő). Közelebb érve megpillantják a szőke nőt, szétvetett tagokkal, merev tekintettel fekszik a földön. A csapzott férfi megpróbál átvergődni az örökön, ám ketten lefogják, és kicsavarják kezéből a kardot. A férfi erre összerogy. A városőrök senkit nem engednek közelebb, és pár percen belül megérkezik az erősítés is (újabb 8 fő és egy Biztos). Észlelés próbával a JK-k megpillanthatják az összecsődült nép közt a sunyi alakot a lépcsőről – vajon mit kereshet itt? A tömeg lassan szétszéled, az őrség pedig lezárja az utca mindkét végét. A halottat elszállítják. Az öröktől csak komoly megvesztegetés árán tudhatják meg, hogy feltehetőleg garott végzett a szerencsétlennel. A holttest megvizsgálására is csak akkor nyílik lehetőség, ha megfelelő szöveg mellett súlyos aranyakat szurkolnak le, és ekkor is legfeljebb pár percet kaphatnak. A csapzott férfit az örök bekísérik a parancsnokságra, ott kihallgatják, majd estefelé elengedik. Ekkor a szobájába zárkózik, senkivel nem hajlandó beszélni.

[Orkot, udvariorkot ne engedj a halott közelébe, mert a szaga alapján azonosíthatja a gyilkost!]

Az utolsó előtti vendég késődelután fut be. Drága ilanori ménen érkezik egy fiatal, huszonöt éves körüli ifjú. Arca vidám, barna szemei is vidáman csillognak. Szőkésbarna, vállig érő göndör haját kiengedve hordja, fején széles karimájú kalap. A legújabb divat szerint szabott fekete-fehér csíkos harisnyát, ezüstsújtásos, drága bársonyból készült fekete ujjast, bő fehér selyeminget és fekete, combközépig érő, puha lovaglósizmát visel. Oldalán mívesen megmunkált keskeny pengéjű rapír, kezén drága vívőkesztyű... Peckesen betér az ivóba, kéri a legjobb szobát és egy kupa bort, majd nekiáll társaságot keresni.

Mivel nem talál kedvére való fiatal hölgyet – esetleg Rebeccának bókolhat egy-két kedves szóval, netán csaphatja neki a szelet, ha pedig ezt egy játékos már korábban megtette, akkor egyenesen kötelező, hogy megpróbálja elcsábítani...), –, az egyik szimpatikus karakter mellé ül le. Erigowi bajvívó ő, aki az ünnepélyre kíváncsi. Jött tenni a szépet. Ficsur benyomása ellenére kellemes beszélgető partnernek bizonyul, és egy baráti párbajra bármikor kapható, ha a karakterek szomjaznak a harcot. Kiváló vívó, könnyedén, látványosan legyőzheti akármelyik JK-t, de arra vigyázz, hogy ez ne legyen túlzottan megalázó.

1. ÉJSZAKA

Este közös vacsora az ivóban. [Itt újra felvonultatható a szereplőket.] A bajvívó a lantos nemeshez csatlakozik, és hangosan nevetgélnek az egyik asztalnál. A toroni utazó megszokott bokszában ül, néhány helybeli, a Kyel pap és a sunyi-tekintetű alak a nagyasztalnál foglal helyet (ide ülhetnek a karakterek is). Az ál-nekromanta nem jön le vacsorázni, míg a fehér ruhás lány magányosan eszik az egyik félreeső asztalnál. A csapzott férfi nem jelenik meg. A vacsora vége fele, a fogadós odalép a karakterekhez, elnézést kér a zavarásért, és közli, hogy egy úr vár rájuk a bejáratnál. A JK-k távoznak, fél percre rá a tolvaj is elhagyja az ivót.

[Feltételezem minden játékos arra gondol majd, hogy végre, itt a szörnyen középszerű és sablonos, fekete köpenybe és csuklya árnyékába burkolózó megbízó... Nem baj, ringassák magukat nyugodtan ebbe a hitbe, de alaposan meg fognak lepődni...:]

Ha aznap este nem a fogadóban vacsoráznak, akkor mindez a városból hazafelé menet a fogadó előtt történik. Odakint a kapu előtt magányos alak toporog türelmetlenül. Vonásait, ruházatát nem lehet kivenni, fegyver nincs nála. [Ezt kellően hangsúlyozd ki, hogy kicsit altasd a JK-k éberségét!] Mikor a karakterek odaérnek, harsányan(!) kérdezi, hogy melyikük [annak a karakternek a nevét mondja, akinél a kő van]? Abban a pillanatban, hogy valamelyikük válaszol, négy társa (akik eddig a falak árnyékában lapultak) rávetik magukat a karakterekre. Közben a férfi is kést ránt, és beavatkozik a küzdelembe. Vadul esnek neki a karaktereknek, ám az első komoly seb után elmenekülnek. Ha futniuk kell, akkor a környező mellékutcák, kapualjak vagy a háztetők felé menekülnek. Valószínűleg nem jelentenek majd komoly ellenfelet a játékosoknak, de nem is ez a feladatuk. Ha egyiküköt elkapják (akár egy elhúzódó éjszakai üldözés végén is), ő pár pofon után kinyögi, hogy ismeretlen felhajtó bízta meg őket, hogy intézzék el xy-t - ne öljék meg, csak jól hagyják helyben. Biztos valami személyes sérelem miatt ő honnan tudja? A megbízó kilétéről semmit nem tud, ha nagyon megfenyítik, csak annyit mond, hogy olyan ellenszenves, sunyi képű volt...

[Ez talán több is, mint elég...:] De ezt az infót csak akkor add ki, ha tényleg sokat akarsz könnyíteni a JK-k dolgán.]

Ez alatt a sunyi tolvaj belopózik a csapzott férfi szobájába, és leszúrja a kimerült ügynököt. Mindezt zaj és feltűnés nélkül. Óvatosan átkutatja a szobát, nem hagyva árulkodó nyomot maga után. A követ persze sehol nem talál. Dulakodásra utaló jelként szétszór néhány holmit a földön (*nyomolvasás* AF-kal, vagy 16 fölötti *Érzékeléssel* könnyedén megállapítható a csalás), majd a törével vérnyomokat ejt a padlón egészen a bajvívó szállásig, hogy rá terelje a gyanút.

Ha a tolvajt megpróbálják kérdőre vonni / elkapni / megfenyíteni / ilyesmi az megpróbál kereket oldani, ha sikerül, többet nem is jön vissza.

Vacsora után valamelyik kevésbé szerencsés szomszéd ízelítőt kaphat drága nemesünk kifinomult lantjátékából. Szegény zenészünk - tökéletesen botfülű és teljesen tehetségtelen lévén - régen hozzászokott már az elismerés hiányához, így fel se veszi a hangos káromkodást, netán egy-két diszkrét dörömbölést a falon. A kaland szempontjából ez egy teljesen lényegtelen, így ki is hagyható rész, ám egy csodás élethelyzetet ábrázol: a zajongó szomszéd, aki valószínűleg csak a mi bosszantásunkra hangoskodik. A „zene” kimondottan zavaró, senkit nem hagy aludni a szomszéd szobákban, és hacsak nem tesznek határozott lépéseket, másnap igen kialvatlanul és morcosan ébrednek a karakterek. Határozott fellépés esetén, egy kisebb szócsata árán elvehetik a kedvét a játéktól, ám ha nagyon sértegetnék felbőszül, és öltre megy akár egy erősebb ellenféllel is. Egy kis dulakodás után a szolgáltók szétválasztják a harcoló feleket, majd a fogadós az őrséggel és Biztossal fenyegetőzve a szobájukba zavarja a rendbontókat.

Ha a kőt birtokló karakter elmegy az esti találkára - Estell épp eloltja a fáklyákat a folyosón -, a férfi nem nyit neki ajtót, és nem válaszol sem a kopogásra, sem egyéb kiabálásra, ilyesmikre.

A két Embervadász addig titkon találkozik a Kyel pappal és megbeszélik a további teendőket. Feltételezik, hogy a kő valamelyik kalandornál van (a csapzott férfi - még nem tudják, hogy középük való -, a bajvívó, a gorkivikak, a három színész utánuk érkezett. Tehát csak a fehér ruhás nő, a tolvaj, a hajlott hátú öreg - róla sejtik, hogy őt is a kő érdekli - és a karakterek maradnak). A fejevadászok később megtalálják a csapzott férfi hulláját, ám ő már órák óta halott (egyel kevesebb ember a listán).

2. NAP

Szürkület előtt fél órával a fogatót metsző sikoly veri fel. Hatalmas a kavarodás, szinte mindenki fegyverrel a kezében lép ki a folyosóra. A csapzott férfi szobája előtt a személyzet egy kisebb csoportja. Az egyik szolgálólány az ajtóhoz vezető vérfoltokra lett figyelmes (most halálra vált arccal, falfehéren ápolgatják egy széken nem messze). Az ajtót betörték. Odabent dulakodás egyértelmű jelei (szétszórt ruhák, egy eltört polc, feltúrt láda, amiből eltűnt minden érték). A férfi hátában késsel fekszik a szoba közepén. A karakterek kikérdezhetik a szolgálókat, de senki nem látott vagy hallott semmit. Ami elég gyanús, mivel a nyomok alapján percekig verekedhettek (aztán meg nehéz valakit védekezés közben hátba döfni...). Mindenesre a nyomok elég valószínűvé teszik a rablást, főleg hogy többen is emlékeznek rá, hogy a férfi milyen állapotban tért be a fogadóba. Valószínűleg valamelyik haragosa gyilkoltatta meg. A zárat megvizsgálva nem találnak behatolásra utaló jelet (tehát a gyilkos vagy az ablakon mászott be, vagy beengedték. Mindkettő lehetséges, ám a tolvajnak kulcsa volt a zárhoz, amit előzőleg készítettek.) ha valamilyen módon „kihallgatják a holttestet” (a helyiek persze már kihívták az őrseget, és senki nem engednek a halott közelébe), ennek ellenére, ha mégis valahogy kettesben maradnak vele, a lélek semmire nem emlékszik a halálával kapcsolatban – álmában ölték meg. Ha a bajvívót kérdezik az árulkodó nyomokról, ő nem tudja mire vélni a dolgot. Állítása szerint nem volt otthon, és csak nemrég érkezett (a szeméi valóban elég karikásak), ám ezt nem tudja bizonyítani.

A két embervadász, a tolvaj (ha még itt van) és a gorvikiak nem mutatnak különösebb érdeklődést. Az inkvizítor meglehetősen nyugtalan. A toronit és a színészeket megrázta az eset. Az öregember arca kifürkészhetetlen. A bajvívó és a fehér ruhás lány látszólag gyászolják a halálát.

Ha a játékosok valamelyike este meglátogatta a férfit, akkor erről a szolgáló, aki a fáklyákat oltotta említést tesz, és hamar rá is terelődhet a gyanú.

A városi őrseg (8 fő) fél órán belül megérkezik, és mindenkit lerendelnek az ivóba. A holttestet elszállítják, a nyomokat felmossák. A parancsnok semmi konkrétat nem tud mondani, de mindenkit felszólít, hogy ne hagyják el a várost, illetve a kerületet. A kapuhoz négy őr rendel (bárki szabadon közlekedhet, de inntól kezdve, ha elhagyják a fogadót, figyelni fogják minden lépésüket).

Reggeli.

A játékosok valószínűleg már sejtik, hogy itt valami nem stimmel, rajtuk kívül álló erők szövik körülöttük a hálót. Napközben semmi különös nem történik, a JK-k kedvükre mászkálhatnak, nyomozgathatnak, bár valószínűleg nem jutnak előrébb. Ha a várost járják Észlelés 10 feletti része x 5% esélyük van rá, hogy kiszúrjanak néhány alakot, akik szemlátomást őket követik. Ha megpróbálják nyakon csípni, azonnal felszívódnak. Persze ha gondolod, a JK-k nyomába küldheted a gorvikiakat, vagy az Embervadászokat. Ilyenkor lehetőleg ismerjék fel követőiket, legalább ez is csavar egyet a történeten.

A bajvívónak szemlátomást megtetszett a mélabús ilanori lány. A délután nagy részét halk beszélgetéssel töltik a sziklakertben.

A színésztársulat napközben játszik az egyik szabadtéri színpadon, csak napnyugtára térnek vissza. A gorviki házaspár pedig délután elmegy kocsikázni.

Ebéd.

Az embervadászok is csak késő délután tűnnek fel újra (a várost járták, hátha a kapcsolataik révén közelebb kerülhetnek az igazsághoz. Így nagy valószínűséggel tisztában vannak a karakterek előéletét kasztját, jellemét, vallását illetően.)

2. ÉJSZAKA

Vacsora után a JK-k előre láthatólag bizalmatlanul tekintenek az elkövetkező éjjel elé. Jól is teszik, ha kiékelik az ajtóikat, és a biztonság kedvéért kezük ügyében tartják a fegyverüket. A két gorviki ismét nekilát a keresésnek. Előzőleg altatót csempészték a színészek szobáját megvilágító kandeláberekre, így nyugodtan munkálkodhatnak a lelepleződés veszélye nélkül. Hogy az egyik férfi mégis felébred az csak a balszerencséjüknek köszönhetik. Villámgyorsan végeznek vele, majd módszeresen átkutatják a szobát. Ha valamelyik karakter ébren töltene az éjszakát, Észlelés x 3% esélye van rá, hogy meghallja a mozgólódást a szomszédából.

A tolvaj - ha még nem kapták el - megpróbál betörni ahhoz a karakterhez, akinél a kő van. Lehetőleg kapják rajtam és meneküljön el. Az Iker a bajvívóval tölti az éjszakát, de az rájöhetett valamire, mert kénytelen őt is megfojtani. Csak hajnaltájt távozik. A lantos nemes épp a dolgát végzi az árnyékszéken, mikor megpillantja a távozó nőt.

Ez sem az embervadászok éjszakája. Épp az egyik karakter szobáját készültek átkutatni, amikor véletlenül belebotlottak a gorvikiakba, akik feltehetőleg hasonló szándékkal lopakodtak a folyosón... Természetesen azonnal átláttak egymás álcáján, de óvakodtak nyílt konfliktusba keveredni, nem tudván, ki melyik oldalon áll. Ezért ma estére felfüggesztették a keresést. Az Embervadászoknak a doranival kellett megtárgyalniuk a váratlan fordulatot, míg a gon-corgák azt latolgatták, érdemes-e ujjat húzni az északi kollégákkal.

3. NAP

Délelőtt tíz óra tájában ismét sikítás rázza fel a még alvókat. A színésztársulat női tagja tébolyultan rohangál fel, s alá miközben ordibál. A ruhája véres, a keze el van vágva (csupán egy éles szög volt). A társulat másik tagja próbálja csitítani. Harmadik társukat reggel holtan találták az ágyában mellbe szúrva. Tiszta, szép dőfés egyenesen a szívbe. Profi munka. Az átriumban hatalmas felfordulás. Mindenki a másokra mutogat, s szinte tömegverekedéssé fajul a helyzet. A színészek a gorviki párt vádolják, bár maguk sem tudják miért. Sokkal inkább a déli állam iránt érzett gyűlölet, mint a valós tények váltják ki ezt a reakciót, de mégis - egész véletlenül - igazuk van.

[A gyanú árnyéka természetesen a karakterekre is vetülhet. Sőt, a játékosok ne bízzanak teljesen egymásban sem. Amikor az éjszakai történeteket meséled, hívd félre néhányukat, mintha szörnyen fontos dolgokról beszélnél velük. Ez elég lesz arra, hogy a többiekben felmerüljön a kérdés: „Mit is csináltál te este?”.]

Mielőtt a dolog nagyon elfajulhatna, ismét kiszállnak a városi őrök. A parancsnok láthatólag nagyon ideges. Tanácstalan az ügyel kapcsolatban. Mindenkit egyenként kihallgat, de nem jut előrébb (a csuhás éjjeli hangokra panaszkodik, a fehérruhás lánnyal pedig bizalmasan beszélget a lantos-mester). A bajvívó nem jelenik meg, az ajtaja zárva. Dél környékén vizsgálóbiztos érkezik, aki azonnal átkutatattja a szobákat (kivéve a bajvívóét, akiét akkor szeretné átnézni, ha visszaérkezik - az egyik szolgáló mintha látta volna elmenni hajnal körül.)

A katonák megtartják a felületes szemlét, de semmi érdemlegeset nem találnak (mindenki kellően elrejtette a nem kívánatos holmikat). Senki nem hagyhatja el az épületet. A kapu őrségét megkétszerezik (váltás 4 óránként).

3. ÉJSZAKA

A vacsorát mindenki a szobájába kapja. Lefekvés után ismét felpeszdül az élet a folyosón. A lantos nemes megpróbálja zsarolni a toroni lányt, ám az eltöri a nyakát, majd ledobja a sziklakertre, mintha az emeletről zuhant volna le. Ez alatt a gorvikiak behatolnak a színészekhez, és levágják őket, ám dulakodás közben az egyik gon-corga megsérül az arcán.

Hajnaltájt az eddig lapító boszorkánymester most végső elhatározásra jut, Meglátogatja a varázslót, ám az egyik fejedősz a biztonság kedvéért a doraninál töltötte az éjszakát. A Ködfivér erre nem számíthatott, így esélye sem volt a két északi ellen. A csatazajra mindenki felébred. A szoba romokban hever. A berendezést tűz perzselte fel, a falakról lemállott a vakolat, a helységet betölti az égett hús émelyítő bűze. Az embervadász felszívódik. A kapuőrök felrontanak az emeletre. Megtalálják a nemes hulláját a sziklakerten. A korlát kiszakadva a helyéről. Nyakát szeghette az eséstől, bár ez elég átlátszónak tűnik.

4. NAP

A reggelinél sem a sebesült gorviki, sem a bajvívó nem jelenik meg. A két északi fejedősz szerint a bajvívó szobája bűzlik (ha a csapatban van ork / udvari ork ő is erről panaszkodik). Ha betörik a szoba ajtaját, megtalálják az ifjú holtestét. Garottal fojtották meg legalább két napja. Az elkövetőre semmi nyom, csak a nemes látta a toronit, ám ő már halott. A színészek sem adnak életjelet. A toroni utazónál betelik a pohár és kijelenti, hogy továbbiakban senki sem kényszerítheti, hogy maradjon. A városőrök elviszik.

Tehát maradt a toroni lány, a két gorviki, az embervadászok, és a csuhás követ. Nem túl sok választási lehetőség... A vizsgálóbiztos mindenkit a szobájába rendel, és őrséget állít az ajtók elé. Ebédet a szobában kapnak. A dorani végre döntésre jut. Megbűvöli a folyosón álló öröket, és felkeresi az egyik szimpatikus (lehetőleg szövetségi származású) karakter, hogy segítsen neki. Javasolja, hogy állítsanak csapdát a toroninak.

VÉGJÁTÉK

A fejedősz lány is tudja, hogy ez az utolsó lehetősége a kő megszerzésére. Elhatározza, hogy egyenként végez az összes karakterrel, míg valakinél meg nem leli, amit keres. Feltehetőleg az átriumban kerül sor a végső összecsapásra.

[A toroni azért kapott ilyen magas értékeket, mert a meglepetés a JK-k oldalán áll, így nagyon valószínű, hogy le tudják győzni. Ha nagy gondban lennének, a két embervadász bármikor besegíthet. Harc alatt persze ne azt értsd, hogy a toroni vakon neki ront a játékosoknak. Próbál helyzeti előnyt nyerni a számbeli fölényvel szemben, és egyenként végezni velük. Nem hagyja magát sarokba szorítani, ha megszorítják, inkább leugrik a földszintre... ilyesmik. Ha teheti használja az árnymágiát is. Fegyvereit KM belátása szerint mérgezi.]

Ha őt legyőzték, a dorani megkapta végre a követ, a JK-k szabadon döntenek a gorvikiak sorsa felől. Amennyiben a karakterek a dorani mellé álltak, akkor ő elsimítja az ügyet a városi őrséggel (meg is jutalmazhatja a karaktereket ha gondolod). Ezután a JK-k - ha gondolják - szabadon távozhatnak, de persze az inkvizíció és a titkosszolgálat is igény tarthat néhány kipróbált és hithű kalandor szolgálataira. Épp lenne egy testhezálló feladat a számukra...

~ Vége ~

AZ ÉKSZER

Egy vékony, mives aranyláncon függő, pénzérménél valamivel kisebb, gyönyörű medalion, kaotikus (toroni) mintázattal, közepén egy legalább 35 karátos rubinnal! Igazi mestermunka, és valóságos vagyont ér! Ha ékszeréssel vizsgálják meg, ő legalább 15.000 aranya becsüli az árát. Maga a lánc is több száz aranyat ér, ám a benne foglalt kő felettebb ritka, szerkezete tökéletesen tiszta, csiszoltsága oly finom, amelyet egyszerű ékszerész elképzelhetetlennek tart. A díszítő motívumok és kézjegyek toroni mesterre utalnak, míg az ékkő tökéletessége arra vall, hogy a megrendelő vagyona nem sokkal marad el a császártól... Ha pedig egy mágiahasználó vizsgálja meg, mágikus erők fókuszára ismerhet benne, még hozzá nem kis hatalom összpontosul benne. A jelek alapján könnyedén egy nagyhatalmú hatalom amulettnek vélheti a „laikus” szemlélődő, és még egy varázsló is csak nehezen állapíthatná meg, hogy valójában drágakőmágiával készült (ET 401. o.). A kifürkészésére pedig 10. TSZ alatt kétségtelenül kevés a hatalma. Az ékkő varázsszó kimondására aktiválódik, és a Mozaikmágia Nekromancia fejezeténél leírt Lélekcspada Varázsajnlél leirtaknak (ET 318. o.) megfelelően működik: ha a halál beálltának pillanatában élőlényhez érintik, a kő magába zárja az eltávozó lelket, ami így kiszakad a lélekvándorlásból, és az ékkő rabja lesz.

NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK

Városőrök, kapuőrök 2. Tsz ember harcosok, egységenként 8 fő

Erő	14	Fp	35	2 Fegyverhasználat	AF
Gyorsaság	13	Ép	7	Hadrend	AF
Ügyesség	15	Pszi	-	Helyismeret	MF
Állóképesség	12	Mp	-	Pajzshasználat	AF
Egészség	10	AME	-	Lefegyverzés	AF
Intelligencia	11	MME	2		
		SFÉ	2	(láncing)	

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap	1	25	42	90	14	-
Hosszúkard	1	31	55	106	-	1k10
Alabárd	1/2	26	55	105	-	2k6+2
Íjpuska (könnyű)	1	27	-	91	30	1k6+1

Felszerelés: sisak, láncing, fegyverek, az íjászoknál tegez (15 lövedék), pár rézpénz, ruha, személyes tárgyak. A városi őrség nyolcfős csapatokban járőrözik, kb. negyedóránként. Egy-egységet 5 közkatona (alabárd + hosszú kard), 2 számszeríjász, és egy parancsnok (3.tsz-ű Ereni kékköpenyes KÉ: 30 TÉ: 60 VÉ: 110, Hadvezetés AF) alkot. Fegyelmeltesen, alakzatban harcolnak. A játékosok jobban járnak, ha nem kötekednek velük, ellenkező esetben könnyedén k3 napra tömlőcben találhatják magukat. A büntetéstől természetesen óvadék ellenében eltekintenek. (A rendbontás mértékétől függően 1-10 ezüst/nap). Erv anyanyelvűek, de tűrhetően beszélnek a közöset is.

A kobzos, aki nem tud lanton játszani

Egy kisebb ereni nemes, aki csak a saját kedvtelése miatt játszik a lanton, még hozzá felettebb rosszul. Ehhez járul még a meglehetősen gyatra énekhangja is. Masgartól nyugatra él, egy apróbb községben. Öt éve egy nomád betörésnél elvesztette feleségét és leányát. Azóta nincs maradása szülőhelyén. Három évig szolgált Eligor herceg nyolcadik zsoldos ezredében, végül tizedesi ranggal szerelt le. Azóta járja Erent és a Szövetség szomszédos államait, a kenyerét alkalmi zsoldosként keresi.

Megjárhatott már jó néhány csatát, arcába mély árkokat vájtak a fájó emlékek. Szürke nadrágot visel, amit széles bőrvög fog össze. Vörös inget, ehhez teljesen hasonló színűre cserzett csizmát hord, oldalán rövidkard lóg. A vállán átvette nagy zsák és egy mivesen kifaragott, bár az időtől már megkopott lant. Nemrég érkezhettek, és láthatólag még nem döntötte el, marad-e éjszakára vagy sem. A városban máshol már nem kapott szállást, ezért egy üresedő szobára vár, akárcsak mindenki más. JK-kal szemben alapvetően semleges, de könnyen összebarátkozhatnak vele de ha nem szólnak hozzá, ő sem keresi a társaságukat. Nem szívesen beszél a múltjáról, a családjá elvesztéséről, ha mégis felmerül a téma, csak húz egy nagyot a kupából, és más irányba tereli a szót.

Sokat tapasztalt, világot látott, megfásult, az életbe már belefáradt alak, aki néha hajlamos az önsajnálattásra. Nem találja helyét a világban, úgy érzi, családjá elvesztésével élete értelmét is elvesztette. Bánatát mind gyakrabban folytja italba. Majd minden este magányosan issza magát asztal alá az ivóban, reggel pedig másnaposan ténfereg az udvaron, vagy a szobájában alszik délig. [Harcba nem fog bocsátkozni, ezért felesleges is lenne értékeket rendelni hozzá.]

Egy csapzott férfi

A sunyi tolvaj visszaérkezése után ront be az ivóba és a bárd-lány után érdeklődik. Csupa veríték, arca lüktet, dwoon szabású ruhája koszos, több helyett szakadt, véres. Keze a hosszú kard markolatán. Magas férfi, úgy huszonnyolc éves lehet. Markáns arcát zúzódások borítják. Hosszú fekete haját hátul varkocsba fogja. A jobb lábára sántít. Ő a bárd utolsó életben maradt testőre, aki megmenekült a gorkviak csapdájából. Mogorva, szőfukar figura. A tekintete korához képest talán túlzottan gondterhelt. Akár az úzott vadé, aki érzi a ragadozó közlekedését. Nem szívesen beszél a játékosokkal, ha nagyon erőltetik, egyszerűen faképnél hagyja őket. Több hetes bujdosás, menekülés és rettegés után végre biztonságban érezhette magát, és az ellenség éppen ekkor csapott le rájuk. A lány elvesztése lelkiekben teljesen összetörte. A küldetés kudarcáért saját magát vádolja, úgy érzi, kizárólag az ő hibája miatt haltak meg társai. Felszerelése egyetlen hosszúkardból áll. [Mivel a tolvaj már az első este leszúrja, így szükségtelen leírni az értékeit.]

Cerian Ionar sik'Hiss - a Toroni utazó

A neve Cerian Ionar sik'Hiss. A shuluri sik'Hiss család harmad szülött gyermeke. Magas kreolbőrű, fehér hajú férfi, arca élesen metszett, szigorú kifejezés ül rajta. Látszólag mindenkit lenéz. Sötétkék haqitesst (bő, kámzsás köpönyeg hasított ujjakkal) alatti drága selyeminget visel, karján, nyakában ezüst ékszerek. Egy nagy utazóládával érkezik nem sokkal a karakterek előtt. Magába forduló, hallgató alak. Mindenkiel lekezelően és meglehetősen ellenszenvesen viselkedik. Üzleti ügyeit intézte Erigowban, mikor a háború kitört. A Kapukat lezárták, ezért megpróbált postakocsival visszajutni Toronba, de sokadszori átszállással is csak Masgarig jutott. Itt próbálja meghúzni magát, m0g a vihar el nem csitul, vagy amíg nem kínálkozik megfelelő alkalom a hazajutásra. Nem szívlelheti az északi népeket, az az ősi gyűlölet ég benne, amit a legtöbb toroni is érez az erv 'betolakodókkal' szemben. (Titkon még azt is reméli, hogy elég lesz Masgarban bevárnia, míg Toron uralma alá hajtja a Szövetséget.) Nyíltan nem mutatja ugyan, de undorodik és megveti az itt élő embereket. Ha csak hozzászólnak, már személyes sértésnek veszi, hiszen „Mocskos navorok ezek, még a pietoraik sem érdemlik meg, hogy akár egy pillantást is vessenek egy Birodalmi famorra, ezek mégis nyíltan megbámulnak! Az arcátlan férgek! De nem baj, hamarosan eljön az idő, amikor Toron lesújt ezekre a porban csúszó férgekre...”

Eric és Rebecca 3. TSZ Embervadászok

Erő	15	Fp	30	Pugoss	AF
Gyorsaság	18	Ép	7	Kétkezes harc	MF
Ügyesség	17	Pszi	13	Belharc	MF
Állóképesség	14	Mp	-		
Egészség	11	AME	4	Emberismeret	AF
Intelligencia	13	MME	4	Színészet	MF
		SFÉ	-	Auraleplezés*	MF

* Új Tekercsek 277. o.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	38	53	106	+1
Pugoss	2	50	60	110	1k6+1
Pugoss	2	50	60	110	1k6+1

Leírás...

Törkardos ifjú 5. Tsz bajvívó, ember

Erő	14	Fp	52	Törkard	MF
Gyorsaság	16	Ép	5	Lefegyverzés	MF
Ügyesség	17	Pszi	30	Pszi	AF
Állóképesség	12	Mp	-	Tánc	MF
Egészség	10	AME	35	Éneklés / zenélés	MF
Intelligencia	14	MME	35	Etikett	MF

Erigowi bajvívó, aki az ünnepségre kíváncsi, jött tenni a szépet. Fiatal, huszonöt éves körüli férfi. Vidám arca van, barna szemei is vidáman csillognak. Szőkésbarna, vállig érő göndör haját kiengedve hordja, fején széles karimájú kalap. A legújabb divat szerint szabott fekete-fehér csikos harisnyát, bő fehér inget, és térdig érő fekete csizmát visel. Oldalán mívesen megmunkált keskeny rapír, kezén vívókesztyű. Életvidám, szimpatikus alkat. Könnyen áll nála a tréfa, élvezzi az életet és annak minden ajándékát. Az ünnepek vonzották ide, és épp apja vagyonát készül eltékozolni. Iszik nőzik, kártyázik és ha ezekre ráunt, hát kimegy a viadalokra fogadni, vadászni jár, vagy valamelyik helyi nemes leányának elcsábításán jár az esze. A bajvívókról bővebben lásd a Titkos Főliás 169-176. oldalán.

Az „inkvizitor” 5. Tsz Kyel pap, ember

Erő	10	Fp	45	Pszi	-	MF	Emberismeret	22	MF
Gyorsaság	13	Ép	6	Erkölc	-	MF	Lélektan	17	MF
Ügyesség	14	Pszi	23	Írás - Olvasás	-	AF	Jog - Törvényezés	10	AF
Állóképesség	8	Mp	40	Vallásismeret (pyar)	-	MF	Mágiaismeret		
Egészség	10	AME	30	Történelemismeret	-	MF	boszorkány	5	AF
Intelligencia	15	MME	30	Legendaismeret	-	AF	boszorkánymester	5	AF
Akaraterő	17	SFÉ	-	Sebgyógyítás	-	MF			
Asztrál	18								
Érzékelés	16								

Szfériái: Élet, Halál, Lélek. **Kedvelt varázslatai:** A hatalom szava, Bénítás, Csapás, A hit hatalma, Meggyőzés, Parancs, Igaz szó, Széztúzás, Kizökkent/Kizökkent idő, Kyel ökle. 55%-ban megérzi, ha jelenlétében valaki tudatosan valótlant állít.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	15	40	100	-
Kyel ökle	2	27	56	120	2k6+4

Az Embervadászok után érkezik egy fekete batáron. A karakterek könnye ráismernek - ezt a kocsit tartóztatták fel a városkapuban. Magas, vékony testlakatú, aszkétaképzű férfi, rövid, gombaformára nyírt barna hajjal. Az életkorát nehéz megállapítani: lehet 30, de akár 50 éves is. Nyugodt, mogyoróbarna szemiből sugárzik a hatalom. Vonásai semmitmondóak, arca szigorúvá merevedett maszk, az érzelmek legcsekélyebb jele sem mutatkozik rajta. Halkan, komoran, kimért hangon beszél, mindig tömören, lényegre törően. Nem kenyerre a kertelés. Viselkedése magabiztos, határozott mint aki tökéletesen tisztában van a mögötte álló hatalommal. Fekete, dísztelen, durva daróból készült papi reverendát visel, amit a derekán vékony kötéllel fog össze, oldalán fából faragott rózsafüzér csüng, nyakában nyíltan viseli istene szent szimbólumát, a kettős kört, ugyanakkor ruhája alatt kámeás nyaklánc bizonyítja inkvizítor mivoltát. Fegyvert nem visel.

Sunyi tekintetű alak 5. Tsz ember tolvaj, a Suttogók kéme

Erő	12	Fp	45	Kés	MF
Gyorsaság	16	Ép	4	Kétkezes harc (kés)	MF
Ügyesség	17	Psz	10	Dobótőr	AF
Állóképesség	13	Mp	-	Belharc	AF
Egészség	10	AME	14	Lopózás	105%
Intelligencia	14	MME	14	Rejtőzködés	90%
		SFÉ	1	Zárnyítás	100%

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	30	45	95	-
Kés	2	45	59	105	1k5
Dobótőr (4)	2	40	56	97	1k6

Felszerelés: komplett zárnyító készlet (pajzser, csavarhúzó, álkulcsok, drótok, reszelő, viaszrúd... ezek segítségével szinte bárhová be tud jutni). 17 arany, pár ezüst, váltásruha, fegyverek.

Hírheft kiséző és mestertolvaj. A Suttogók alvilágé szervezetét névtelen megbízó kérte fel a kő megszerzésére, 100 arany fejében. Ám bármilyen jól informált is a szervezet, nem tudják, hogy mind az Embervadászok, mind az Ikrék ugyanazt a követ keresik. Szemtől szembeni harcban valószínűleg nem ellenfele a karaktereknek, ezért egyenként próbál végezni velük, ha kenyértörésre kerül a sor. Ha erre nincs lehetősége, inkább megpróbál elmenekülni. A megbízó kilétét nem tudja, ha esetleg el is kapnák, nem tud használható információval szolgálni. Nincs tisztában azzal, hogy mit is keressen. Egy Toronból menekült lányt és testvérét kell megtalálnia, és megszerezni amit őriznek. Közelebbi információt nem tud. Első este felbérel néhány helybelit, hogy kössék le a kalandozók figyelmét, amíg ő megpróbálja megszerzi a holmit. Gyáva és számító alak. Ha az életéről van szó, félretesz minden mást csakhogy mentse a bőrét mentse. Akár tévútra is vezetheti a karaktereket egy fondorlatos történettel...

Ál-nekromanta 5. TSZ magitor (boszorkánymester), a Ködfivérek ügynöke

Erő	6	Fp	48	Pszí (speciális)	MF
Gyorsaság	8	Ép	8	Méregkeverés	MF
Ügyesség	12	Pszí	37	Herbalizmus	MF
Állóképesség	9	Mp	35*	Démonológia	AF
Egészség	13	AME	43	Álcázás/álruha	MF
Intelligencia	16	MME	43		
Akaraterő	18			* 3 hatalom itala	
Asztrál	17	SFÉ	-		
Érzékelés	15				

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	23	49	83	-
Hosszúbot	1	27	59	99	1k5
Mérgezett tűk	2	23	49	83	1k6-5*

Hajlott hátú, kopaszodó öregember. Arcát millió ránc szabdalja, bal szeme enyhén bandzsít. Első ránézésre 60 telet látott törekeny aggastyánnak tűnik, mégsem látszik védtelennek. Mindenkit egyfajta megmagyarázhatatlan félelemmel vegyes tisztelet jár át, szinte sugárzik belőle a hatalom. Földig érő szürke kámszát hord, és csoszogva halad a folyosón. Aszott, csontos baljában hosszú fekete botot tart, ami aprólékosan kifaragott unikornis szarvat formáz, akár a dorani nekromantáké. Közelharcba - ha teheti - nem bocsátkozik, mágiájával védi meg magát. Kizárólag villámokkal, rontásokkal és mérgekkel operál. A ruhájába rejtve 5 mérgezett tűt hord, melyek egy speciális méreggel preparált (A Ködfivér bosszúja, 5. szintű, izomrendszerre ható méreg. Hatása gyors - 1k3 kör - és közepes ideig tar 1k6*5 perc. Elvétett próba esetén görcsöt, sikeres próba esetén émelygést okoz.)

Felszerelése közé tartozik még egy fürkész is. Ez egy körülbelül tenyérnyi rézlap, amelyeket hajszálvékony vésetek és karcolatok hálózhatnak be. Különleges, kyr eredetű varázstárgy, ami tér- és szimpatikus elven működő idéző mágiát használ. Általában szökevények, eltűnt vagy bujkáló személyek felkutatására használják Toron fejedelméi.

Ha csak a karakterek nem törnek rá, ő valószínűleg keresi majd az összetűzést velük. Naphosszat ki sem mozdul első emeleti szobájából, de az egész udvar és a fogadó nagy része a zónáján belül esik (kivéve az ivót, a raktárt, az istállót és a cselédszállást). A boszorkánymesteri mágiák közül csak az Alapvarázslatokat, az Anyagmágiát, a Rontásokat, az Asztrál- és Mentálmágiát képes használni. Ám ő nem csupán egy egyszerű boszorkánymester, hanem egy különlegesen képzett magitor, egy *sensiess*. Olyan toroni varázstudó, aki asztrális és mentális kisugárzása alapján deríti fel az ellenséget (amolyan mentalista). Ennek megfelelően korlátozott mértékben képes használni a Kyr metódus bizonyos diszciplínáit (ez persze nem azonosak a varázslók által használt pszivel, de hatása annyira hasonló, hogy játéktechnikailag nincs értelme különbséget tenni). Valamint mentálfonál köti össze a fejedelmével, így folyamatosan tudnak kommunikálni, illetve a magitor képes Anatyda érzékszerveit is használni, illetve rajta keresztül pszí diszciplínákat használni.

Ismert diszciplínák	ψp	meditáció	időtartam
Asztrálszem	3	3 szegmens	azonnali
Mentálszem	5	5 szegmens	azonnali
Láthatatlanság felfedezése	5	2 szegmens	5 kör
Auraérezékelés	7	1 szegmens	azonnali

Verőlegények 6 fő

Erő	15	Fp	25	Ökölharc	MF
Gyorsaság	13	Ép	10	Kocsmái verekedés	MF
Ügyesség	14	Pszí	-	Kés / furkós bot	AF
Állóképesség	12	AME	-	Fegyverdobás	AF
Egészség	12	MME	-	Helyismeret	AF

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	20	45	90	-
Kés (2)	2	30	49	90	1k5
Furkós bot	1	22	52	50	1k6
Vasököl	2	29	50	92	1k6+1

Szakadt, nagyhangú helyi kötekedő alakok, félrészeg matrózok, bajkeverők, pár rézért kapható verőlegények. A partinak nem jelenthet gondot a legyőzésük. Viszont lesből támadnak (+30 TÉ), kést dobálnak, elmenekülnek, és azt se felejtse el, hogy egy lovag sem teljes vértben, pallossal megy vacsorázni... Tehát a karakterek jórészt fegyvertelenek (legfeljebb könnyű kézfegyver - rövidkard, tör, rapír... - lehet náluk), illetve sodronyígnél nem nehezebb páncél. Bár... így sem hinném, hogy komolyabban megigazaszthatják a játékosokat.

Anatyda – a fehér ruhás lány, 5. TSZ-ű toroni fejdobász, Ködfivér

Erő	10	Fp		Fegyverdobás ⁽¹⁾	MF
Gyorsaság	17	Ép	7	Kétkezes harc	MF
Ügyesség	18	Pszi	20	Álcázás-álruha	MF
Állóképesség	13	Mp	-	Hátbaszúrás	AF
Egészség	10	AME	45*	Pszi	AF
Szépség	17	MME	45*	Éneklés-zenélés	MF
Intelligencia	14	SFÉ	-	Színészet	MF
Akaraterő	15			Mászás, esés, ugrás	
Asztrál	12	* a sensiess		Lopózás, rejtőzködés	
Érzékelés	18	építette			

⁽¹⁾ – a MF-ű fejdobásra érvényes az **íjász-szabály (!)** ET 95. o.

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	30	65	110	+ 2
Lagoss (AF) 33mp	1	38	79	124	k6+6*
Pugoss (MF) 33mp	2	47	82	124	k6+2*
Dobócsillag⁽¹⁾ (6)	3	40	69	110	k3+2*
Garott	1	-	70	90	spec.

* fegyvereit a KM belátása szerint mérgezi

A *lagoss* Toron fejdobásainak enyhén ívelt hosszabb (max. 25 hüvelykes) kardja (1, 8-14-14, 1k6+4), míg a *pugoss* a nagyjából fele ilyen hosszú, rövid keresztvasú kiegészítő penge (2, 12-6-4, 1k6).

Toroni fejdobász, a Ködfivérek szektájának tagja, Sigur báró különleges ügynöke. Egyike azon toroniaknak, akik a követ keresik. Hófehér ilanori szabású ruhát visel (fehér ing, bőrzeke, nadrág, csizma) Haja szőke, rövid, a szeme azúrkék. Arcán kislányos báj, mégis gyakran árnyékolja be bánat, s ilyenkor komor kifejezés ül rajta. Csodálatosan játszik a mandolinon, de csak szomorú dalok hajlandó megszólaltatni. Ráadásul elbűvölő hangjához kifejezetten illik a búskomor, melankolikus ének. Csendes, visszahúzódo alkat. Járása könnyed, szinte légies, minden mozdulata kecses, szemei igézően csillognak. Alakja vékony, törekeny, szinte vonzza a férfitekinteteket, de ruházata nem hivalkodó. Sőt, egész viselkedése visszafogott, magába forduló, lényéből süt az ártatlanság.

Ez persze csupán része tökéletesen felépített álcájának, valójában hidegvérű gyilkos. Valójában persze nem Anatydának hívják, fedőneve nem sokkal a klánba kerülése után ragadt rá egyik társa révén: az anatydák egy felettébb ritka alakváltó faj, tudományos nevük *Voluptas Nefaria* azaz Ördögi gyönyör.

Közelharcban a következő taktikák közül választ:

- 1.) Jobb kezében a pugossal harcol (2/47/82/124), ezalatt bal kezével körönként 3x támad a mérgezett dobócsillagokkal. Ilyenkor érvényesül az íjász szabály, tehát ha a sebzés a lehetséges legnagyobb - 1k6/2 (1k3) esetében tehát a dobás 5 vagy 6 - akkor még egyszer dobhat, és ez az eredmény is hozzáadható a sebzéshez. Ez addig folytatható így, míg a kocka a maximumát adja.
- 2.) Ha megszorítják, vagy dobócsillagjai elfognak, a lagossal és a pugossal folytat kétkezes harcot:
 - támadó taktika:** mindkét kezével támad, védekezésre a lagosst használja
tám/kör: 3 TÉ: 79/82/82 VÉ: 124 Sp: k6+6/k6+2/k6+2
 - ismétlő csel I:** a pugossal félresöpri ellenfele fegyverét, utat nyitva a másik pengének
tám/kör: 2 TÉ: 95/82 VÉ: 124 Sp: k6+6/k6+2
 - védekező taktika:** csak a pugossal támad a lagossal csak védekezik
tám/kör: 2 TÉ: 82/82 VÉ: 138 Sp: k6+2
 - védekező harc:** egyáltalán nem támad, folyamatosan hátrál, mind két fegyverrel csak védekezik VÉ: 178

Minden esetben próbál helyzeti előnyt szerezni kihasználva a terep nyújtotta lehetőségeket, ha teheti nem keveredik harcba egyszerre több karakterrel, hacsak nincs egyértelmű fölényben. Mivel jó pár napja tanulmányozza a JK-k viselkedését, alaposan szemügyre vette fegyverzetüket, számba vette esetleges hibáikat és ehhez alakította harcmódorát, ezért akár számíthat is a csapdára és elkerülheti azt.

Nem hagyja magát sarokba szorítani, ha kell tárgyakat hajít üldözői elé, mögéjük kerül, a korlát felett leugrik a fölszintre. Íjász elől ha teheti fedezékbe vonul, vagy úgy harcol, hogy saját társai akadályozzák a lövést. Nehézpáncélatú ellenféllel nem áll le küzdeni, csak ha végképp nincs más megoldás, de mindennek előtt a mágiahasználókat (ha van ilyen) próbálja meg kivonni a forgalomból. Próbálja ellenfeleit elszakítani egymástól, hogy egyenként végezzen velük... stb.

Harc közben használhat pszi diszciplinákat is: Képességjavítás, Kínokozás, Roham, Pszi lökés.

Szóval használd okosan a képességeit, legyen ez egy kemény harc a JK-k számára, egyedül nem, csak együttes erővel győzhetik el, de lehetőleg egyikük se halljon bele. Ha valamelyikük mégis életveszélybe kerülnének, és nem feltétlenül akarod megölni, a két Embervadász is beavatkozhat a küzdelemben.

FAJOK, KASZTOK

A kaland igazán csak a következő karakterekkel élvezhető, s bár eljátszható más kasztokkal is, ez nagyságrendekkel több nehézséget és arányosan kevesebb élvezetet nyújt:

Északi Szövetségbeli harcos
Északi fejedő
Jó jellemű lovag
Bajvívó
Tolvaj*
Bárd

Pyarroni hitű pap, paplovag
Boszorkány*
Boszorkánymester*
Dorani varázsló
Tiadlani harc-, kardművész

Játszható fajok: ember, udvari ork, elf**, félelf, wier.

* Erenben a törvény vasszigorral súlyt le minden bűncselekményre, így ha a boszorkányt, boszorkánymestert hatalma gyakorlásán kapják, azonnal kivégzik. Hasonlóan szíves fogadtatásra számítson minden tolvaj, illetve toroni fejedő. Ezért nyomatékosan kérem, hogy csak tapasztalt játékos játsszon ezekkel a karakterekkel.

** Elf az Erenben uralkodó erős fajgyűlölet miatt csak a KM engedélyével tapasztalt játékosoknak engedélyezett.

CSELEKMÉNYVÁZLAT

1. NAP – A FOGADÓ

1. Érkezés Masgarba
2. Vizsgálat a kapunál
3. Esthajnal fogadó
4. Lantos nemes
5. Fehér ruhás lány
6. Toroni utazó
7. Sunyi alak
8. Hajlott hátú öreg

1. NAP - A KŐ MEGÉRKEZIK

1. Egy JK megkapja a követ
2. Az Iker és a tolvaj utána ered
3. Az inkvizítor
4. A tolvaj visszatér
5. Csapzott férfi

1. NAP – GYILKOSSÁG A TEMPLOMNÁL

1. Az Iker megöli a lányt
2. Helybeli ront az ivóba
3. A gyilkosság helyszíne
4. Bajvívó
5. Színésztársulat

1. ÉJSZAKA

1. Vacsora
2. Támadás a kapunál
3. A tolvaj leszúrja a csapzott férfit
4. A kobzos daljátéka
5. Az Embervadászok találkoznak a Kyel pappal
6. Esti találka a csapzott férfival

2. NAP

1. A szolgáló felfedezi a holttestet
2. Városőrök
3. Reggeli
4. A bajvívó udvarol a toroni lánynak

2. ÉJSZAKA

1. Vacsora
2. A tolvaj megpróbál beoson az egyik karakterhez
3. Az Embervadászok átkutatják a nemes szobáját
4. A toroni a bajvívóval tölti az éjszakát. Megöli
5. A lantos nemes látja távozni

3. NAP

1. A színészek felfedezik társuk halálát
2. Dulakodás az átriumban
3. Városőrök. Kihallgatás
4. A bajvívó nem jelenik meg
5. Vizsgálóbiztos. Nem hagyhatják el a fogadót

3. ÉJSZAKA

1. Vacsora a szobában
2. A lantos nemes zsarolja az Ikert
3. Eltöri a nyakát, a sziklakertre dobja
4. A tolvaj átkutatja a toroni utazót
5. A toroni felébred, a tolvaj megszökik
6. Hajnalban a boszorkánymester megtámadja az inkvizítort
7. Az Embervadászok és a Kyel pap végeznek vele
8. Megtalálják a nemes testét

4. NAP

1. Felfedezik a bajvívó halálát
2. A toroni utazó távozik
3. Vizsgálóbiztos. Öröket rendel az ajtók elé
4. A Kyel pap felkeresi az egyik karaktert

VÉGJÁTÉK

OKOSSÁGOK A KM-NEK – amolyan végszó helyett

Különösen érdekes lehet egy olyan partinak mesélni, ahol a többség Szövetségi beállítottságú, és e mellett van mondjuk egy toroni fejevadász karakter. Ilyenkor érdemes kipróbálni, hogy a fejevadászt még a játék előtt félrehívod, mintha karaktert alkotnátok, és közbe vázlatosan beavatód az előtörténetbe. Legyen ő is egyike a követ kutató toroniaknak. Említsd meg, hogy akadáhatnak klántársai, akik szintén a varázstárgyat keresik, bár nem tudnak egymásról. Kérd meg, hogy ezt tartsa titokban játéktársai előtt, hiszen ezt a feladatot klánja bízta rá, így szigorúan titkos.

Ezek után hívj félre egy másik karaktert, aki majd az Északi Szövetség ügynökét fogja alakítani. Hasonló mesével bízd meg őt is a kő kutatásával. Feledhetetlen játékot nyújt az egymás mellett és mégis egymás ellen dolgozó karakterek. Ha eddig nem is így játszottatok, most mindenképp tiltsd meg játékosaidnak, hogy megnézzék egymás karakterlapját. Külön öröm figyelni a JK-k titkolózását és bizalmatlanságát, hiszen valószínűleg hozzászórtak, hogy mindent tudjanak a másik karakterről, egy ilyen húzással pedig rendesen megkavarhatod őket. Természetesen mindkét 'titkos ügynök' higgye azt, hogy ő az egyetlen a csapatban, akinek takargatni valója van. Ezek után add oda a követ egy harmadik társuknak aki az egészről mit sem tud, hogy őrizze meg...

Nagyon vigyázz, nehogy elszóld magad! Például, ha a fehérbe öltözött lány kinézetének leírása után benyögöd, hogy a fejevadász felmegy a lépcsőn, hát azonnal hazavágtad az egész kalandot. Tudom, hogy ez most triviálisnak hangzik, de higgy nekem, hogy a játék hevében bizony kicsúszhat ilyesmi a szádon, és biztosíthatlak, hogy minden játékosodnak hirtelen igen éles lesz a hallása, ha a KM bakizik... Ezért érdemes a 'cetlis' módszert használni, vagyis amit csak egy karakter tud és a többiek nem, azt egy cetlire írod, és csak neki mutatod meg. Ilyen cetliket már jó előre is csinálhatsz, és akkor nem kell ott helyben irgatnod őket.

Egy előre megírt modul sikere mindig a mesélő KM-en múlik. Lehet akármilyen gyatra is a történet, ha a mesélő megfelelő kreativitással találékonyan adja elő, a JK-k élvezni fogják. Ezért ha megtisztelsz azzal, hogy az én kalandomat meséled (köszönet érte) arra kérlek, készülj fel belőle rendesen. A kaland alapos, minden részletre kiterjedő ismerete a KM egyik legfontosabb kötelessége. Nincs annál hangulatrombolóbb, mint amikor a mesélő azt mondja, hogy „*Bocs, erre most nem emlékszem. Egy perc és átnézem...*” Tudom, hogy ez mennyire illúzióromboló, átéltem már JK-ként és KM-ként is.

A játékosok pedig csak ülnek és nem tudnak mit kezdeni magukkal. Szóval ne az legyen, hogy a játék előtt egy órával még kézbe se vetted a kalandot. A KM-nek kötelessége a játékosok szórakoztatása, és ha ennek nem tesz eleget, akkor nincs értelme játszani. Kérd el játékosaidtól a karakterlapjaikat, és írd le magadnak a fontosabb értékeiket, hogy később bármikor dobhass képzettségpróbát anélkül, hogy még egyszer elkérnéd a karakterlapot, felhívva ezzel a játékos figyelmét. Azon kívül ha az ellenfelek túl erősre / gyengére sikerültek, még mindig lesz lehetőséged átalakítani őket anélkül, hogy a JK-k ezt észlelnék. Ne sajnáld a fáradságot. Kövesd nyomon a cselekmény, és gondold át, mit tennél az adott helyzetben, így nagy eséllyel megtalálod azokat a logikai buktatókat, amiken a kaland elcsúszhat.

Előfordulhat, hogy a történet teljesen másként alakul (a JK-k nem állnak az északiak mellé, a tolvaj hamarabb lelepleződik, de az is lehet, hogy már a második nap rájönnek az igazságra és elintézik a toronit). A lehetőségek tárháza végtelen, minden helyzetre szinte képtelenség felkészülni, így marad a rögtönzés. Én csupán egy, lehetséges végigjátszás elemeztem ki, szolgáljon ez támpontul a meséléshez.