

SEL DURIEM KULCSA

P.sz. 3716
Hideg évszak, Uvel évszakai

Abaszisz
Rak Narval tartomány
Sel Duriem

TARTALOMJEGYZÉK

TARTALOMJEGYZÉK	2
SZERKEZET	3
ESEMÉNYVÁZLAT	3
Az eltelt félév	4
A feladat	5
Árnyék-ág	6
Elerys-ág	7
Frevio-ág	8
Sel Duriem ostromának látomása	9
Frevio-bál	12
A dul Mordak palota	12
Sel Duriem ostromának valósága	14
Az egykori jelen	16
Átvezetés	16
FÜGGELÉK	17
Sel Duriem	17
Bevezető	17
Alsóváros	18
Középváros	18
Felsőváros	19
Sel Duriem arcai	20
Nem Játékos Karakterek	22
Bemesélés	22
Elerys-ág	22
Frevio-ág	23
Árnyék-ág	25
A Frevio-bál alakjai	26
Sel Duriem ostromának valósága	27
Az aszisz négypróba	28
Lovaglás	28
Célbadobás	28
Birkózás	28
Vívás	28
A bál eseményei	29
Alapok	29
Felbolydulások	29
A hangulatról és időjárásról	30
A kulcshoz vezető út	30
A kulcsmester palotája (1)	30
A borospince (2)	31
A borospince alatti titkos folyosók (3)	31
A várudvar alatti folyosók (4)	31
A kulcs termének közvetlen előzményei (5)	33
Új tér és idő	34
A karakterek fejlesztése	34
Szövetséges	34
Kísérő	34
Hírnév	34
Karakternyilvántartás	35

SZERKEZET

A kalandmodult különböző jelölésekkel láttuk el, hogy könnyebben igazodjatok el rajta és kevesebbet kelljen keresgélni.

A félkövér, dőlt betűvel szedett tények fontos neveket, helyszíneket emelnek ki. Ezekről később további információ található.

A // jelek közé szorított szöveg hosszabb szövegek összefoglalt változatát tartalmazza illetve mesélői segítséget nyújt értelmezni a későbbi elemeket.

A -- jellel bevezetett részek az adott résznél előkerülő játéktechnikai információt vagy tanácsot tartalmaznak; a lényeg, hogy itt rendszertechnikai információt találsz.

A + jellel bevezetett részek az adott résznél előkerülő események hátterét tisztázzák, amelyekre a rövid háttér-összefoglalóban nem lenne elég hely.

A ! jellel bevezetett részek az ott előkerülő szereplőkkel kapcsolatban tartalmaznak információt; elsősorban a szereplők egymáshoz vagy a karakterekhez való viszonya található itt vagy olyan érdekességek, melyek az eseményvázlatban nem kaptak helyet.

ESEMÉNYVÁZLAT

// Zárójelben a főbb fejezetek sorszáma található, a betűjel a fejezetek jelenben és múltban játszódó részeit mutatja (m-múlt, je-jelen, jö-jövő).

//

(1je) A bemesélés a Sel Duriem titkai és a jelen modul közti eseményeket foglalja össze egy indító esemény és annak kommentárján keresztül.

(2je) Jellemüktől/előző kalandtól függően találkozás Fehér Árnyékkal/Elerys dul Mordakkal/Frevioval, aki két lépésből álló feladatot ad a karaktereknek. Meg kell találniuk egy kulcsot a másnapi bálon és azt felhasználva le kell jutniuk a palota alá.

(2m) A bál előtti éjszakai álmukban a karakterek segítenek megvédeni a város palotáját Oerissa seregétől és megismerkednek a kulcs mibenlétével is. Az első komolyabb seb alkalmával az ostrom abbamarad.

(3je) A bál éjszakáján az eseményen vagy előtte, előbb-utóbb megszerzik a kulcsot.

(4je) A kulcsot használva kinyitnak egy kaput, amelyen bemenne a múltba kerülnek – időkapu – egyenesen az ostrom idejére.

(5m-je) Az ostromot ott folytatják, ahol a múlt megszakadt, ám ezúttal saját magukként.

(5m) Kijutnak az ostromból, túlélnek egy elszabadult tűzvihart. Démoni alkut ajánlanak fel a karaktereknek egy idődémon szerafistái. Ha elfogadják, időugrással, ha nem, úgy harcba keverednek és időviharral kerülnek vissza a „jelenbe”.

(6je-jö) Valamikor az egykori jelen közelében kötnek ki az időben, mindannyian véletlenszerűen meghatározott helyen, ahol, ha elfogadták a szerafisták ajánlatát, démonvadászok várják őket. A közeljövőben szétszóródva kezdődik a következő kalandmodul.

Az eltelt félév

A bemesélés a *Sel Duriem titkai* és a *jelen modul közti eseményeket foglalja össze egy indító esemény és annak kommentárján keresztül.*

// Fontos megjegyezni, hogy a bemesélésben található harci jelenetben a karaktereknek nem kötelező részt venniük, sőt, ha úgy gondolod, elég, ha csak az utolsó fázisát élik meg, ahogy a városba érkezve körültekintenek. Nem szabad belekényszeríteni senkit, hogy mindjárt harccal kezdje a kalandot.

//

A karakterek meghívásra érkeztek a városba, meghívójuk személye attól függ, hogy az előző kalandot melyik oldalon játszották (vagy valószínűleg melyik oldalon játszották volna) végig illetve azt a kalandot milyen eredménnyel zárták.

Szabadúszók – **Fehér Árnyék**, a Fehérszem első embere

... ezentúl Árnyék-ág.

Toroni ág – **Elerys dul Mordak** városmester (és **Tarlossa** toroni főtanácsos asszony)

... ezentúl Elerys-ág;

Pyarroni ág – **Zorgas Frevio**, a Sárkányliga helyi legfőbb kereskedője

... ezentúl Frevio-ág;

A karakterek szárazföldön és tengeren is hasonló módon érkeznek Sel Duriem Középvárosába: és bajjal, vérrel és mágiával.

Az első percben máris részeseivé válnak egy rablás-kísérletnek, ahol a déli hegyek abbitkohóiból a városba illetve a kikötőből Toronba szállított abbitszállítmányt kísérlik meg ellopni. Az abbitot szállító karaván néhány kocsiján gyapotot hoznak (visznek), amelyből hirtelen tucatnyi fegyveres ork (Árnyékjárók) és két mágiahasználó ugrik elő a legóvatlanabb pillanatban, amikor a város és a karaván őrei nem is figyelnek (a különböző papírokat intézik és a városlakóktól védik a szállítmányt). Rátámadnak az örökre illetve a szekerek gyeplőjére mennek, majd, mikor a három társzeker az övék, a varázshasználók egyike az abbitszekerek közelébe térkaput készül varázsolni.

A karakterek, irányultságuknak megfelelően megakadályozhatják a rablást, vagy segíthetik is a rablókat (természetesen nem nyíltan, az azonnal a Nagykirály ellen való vétek lenne, inkább a rablók elmenekülésének biztosításával). Az előbbi elsősorban a Frevio-ág illetve az Elerys-ág, az utóbbi az Árnyék-ág esetében valószínűsíthető.

A kísérlet mindenesetre nem arat teljes sikert, mert a térkaput megnyitó varázstudót a varázslás utolsó pillanatában találat éri ismeretlen nyílpuskából, így a varázs nagyon bizonytalanul jön létre – de létrejön. A kocsik közül az első át tud menni rajta különösebb gond nélkül; a másodikat a térkapu nem szolgálja ki: hajtói nekivezetik a mögötte lévő kapualjnak (és útnak) vagy mólónak (és víznek); a harmadikat viszont igen kellemetlen meglepetésben részesíti: szétszaggatja ökröstül, szekerstül, acélrögöstül és rablóstul, a darabokat pedig szétszórja a környékén. A kapu ezután bezárul, az itt- és életben maradt támadókat az örök lefegyverzik és vasra verik.

A környékre gyűlő emberektől vagy, ha segítettek a kocsik biztosításában, a városöröktől megtudhatják, hogy a támadás azért volt lehetséges, mert az új (törpe) örkapitány, **Bofur Mogg** beiktatása csak másnap történik majd a Frevio-bálon, addig a városőrségnek nincs parancsnoka. A város ráadásul összerúgta a port a Vérkelyhes boszorkánymesterekkel (kelyhesek) is, akik így jelenleg nem segítik a város mágikus védelmét – egész addig, amíg **Octavio mester**, a kelyhesek elöljárója meg nem gondolja magát. Kiderül, hogy a Kortalanok eleve nem segíthettek volna, mert

öt évre ki lettek tiltva a városból azért, amit az Esős évszak „csatornaáradásakor” tettek. Csakúgy kiderül, hogy senki nem csodálkozik azon, hogy az orkok simán bejutottak, hiszen az istenek sem figyelnek már a városra úgy: az Antoh-templom medencéje kiszáradt. Mellékesen megtudhatják azt is, hogy a Csatornatisztítók egykori céhházát teljesen kiürítették, azóta elhagyatottan magasodik a csatornák felett.

Ha a karakterek nem vesznek részt az abbitlopás eseményeiben, úgy a város hálátlanságukat egy tolvajlási kísérlettel hálálja meg; a Fehérszem tolvajai kinézik őket, aztán lesz ami lesz.

+ Az abbitlopás elrendelése mögöt a kelyhesek állnak, akik így kívánják rádöbenteni a várost saját szükségességükre. Az Árnyékjárók szívesen segítenek titokzatos megbízójuknak ártani a Nagykirálynak, aki ellen amúgy is érvényben van még vérbosszújuk.

+ Az új őrkapitány a városmester és a baleo közti harmonizációt testesíti meg; Elyers beleegyezik Frevio jelöltjének kinevezésébe, cserébe Frevio szerződéssel fogadja el a toroni tanácsosnőt a városmester oldalán és támogatja annak maradását akár Elyers családjával szemben is.

+ A kelyhesek jól megfontolt politikai érdekből maradnak távol, Elyers ugyanis letette őket főtanácsosi helyzetükből; amíg a helyzet vissza nem áll olyanra, mint volt (vagy érkezik ifjából más utasítás), nem segítenek az őrségnek.

+ A csatornaáradáskor a Kortalanok a csatornában található holttesteket begyűjtötték és zombikat csináltak, mellyel a kelyhesek ellen törtek azok kereskedelmi pozíciójáért.

+ Az Antoh-medence az év fordulóján száradt ki, egyik napról a másikra. Az egyház próbálkozott sok mindennel, áldozatokat mutattak be és könyörögtek istenükhöz, de Antoh nem hallgatta meg őket s a medence azóta sem telt meg vízzel. Az egyház soraiban máris megjelentek azok, akik mindezt politikai céljaik érdekében megpróbálják kihasználni.

+ A Csatornatisztítók céhházát a csatornaáradás után hagyták el a Fehérszem emberei még azelőtt, hogy a város haragja lesújthatott volna rájuk. A Fehérszem új helyre költözött és lezárta a korábbi megközelítési útvonalát az egykori céhház irányából; a Csatornatisztítók a kikötőbe költöztek egy kisebb, jelentéktelenebb, dísztelen kalmárkúriába.

! A nyílvesztőt, mely a varázslót megölte, a Kelmefestő eresztette el. A karakterek 60% vagy afeletti effektív Észleléssel és egy sikeres dobással megláthatják az alakját.

-- Sel Duriemben kimondottan sok a zsebtolvaj, akik az Alsóvárosban 50% eséllyel szúrják ki a karaktereket – ha azok ezüsttel fizetnek, az esély +25%, ha arannyal, akkor automatikus a siker. A Középvárosban (**ide érkeznek a kaland kezdetekor**) már csak 30% eséllyel nézik ki őket (+25 ezüst, +50 arany esetén), a Felsővárosban pedig nem mernek próbálkozni (legfeljebb a fogadószobában lévő tárgyak elcsenésével...) Ha kiszúrták a karaktereket, a tolvajok megpróbálják megrabolni őket, Zsebmetszésük 70%. Az áldozat és a tolvaj is dobnak 1k10-zel, melyet hozzáadnak az Észlelés/Zsebmetszés értékükhöz, a 10-es értéket újra lehet dobni és össze lehet adni. Ha a tolvaj eredménye jobb, sikerült elemelni hősünk erszényét vagy valamilyen értéktárgyát (például kisebb fegyvereit, varázstárgyát).

A feladat

Jellemüktől/előző kalandtól függően találkozás Fehér Árnyékkal / Elyers dul Mordakkal / Frevioval, aki két lépésből álló feladatot ad a karaktereknek. Meg kell találniuk egy kulcsot a másnapi bálon és azt felhasználva le kell jutniuk a palota alá.

Tehát találkoznak azokkal, akik meghívták őket a városba s akik, ha kérik, szállást is biztosítanak számukra.

Árnyék-ág

Fehér Árnyék képviselőjével ezúttal nem a Csatornatisztítók céhházánál – vagy éppenséggel abban – találkoznak, az ugyanis elhagyatott. Ha korábbi emlékeikre hagyatkozva megkísérelnek lejutni azon keresztül Fehér Árnyékhoz, szomorú tapasztalatokkal lehetnek gazdagabbak.

A meghívásuk amúgy is a Szoborkertbe szól, ahol Árnyék egyik eljárója fogadja őket: az előző történetből megismert **Vörös** (vagy, ha az előző kaland során Vörös szomorú véget ért volna, úgy a helyébe lépő **Kaspar**). Az eljáró nem csak fogadja őket, de el is vezeti ahhoz a fogadóhoz, amelyben találkozhatnak Fehér Árnyékkal.

Itt szobát kapnak és ingyenes ellátást maradásuk idejére, napnyugta után pedig egy személyes idegenvezetést végig a fogadó alatti katakombákban egészen Fehér Árnyékig, aki ezúttal is szobrai között várja hőseinket és korábbi üzlettársaként köszönti is mindegyiket. Elmondja, hogy nehéz idők járnak a városra és hogy ő mindent megtesz annak érdekében, hogy ez minél előbb megoldódjon, melyre azonban megtépzott hírneve miatt egymaga (a Fehérszem segítségével) nem lehet képes, ezért is kéri a karakterek segítségét. Tudja, hogy a város mélyén rejtezik egy különös erő, melynek felhasználásával Sel Duriem csillaga ismét a magasba, sőt, a korábbiaknál magasabbra emelhető.

Holnap lesz egy bál a Frevio-família kúriájában a Felsővárosban, ahol természetesen komoly feladata lesz a karaktereknek. A város új örparancsnoka egy kulcsot hord magával, melyről csak annyit lehet tudni, hogy nem tényleges kulcs. Ezzel nem csak meg tudják közelíteni a különös erő rejtekét, de be is tudnak menni hozzá és meg is tudják zabolázni azt. Az erőt a palota tömlőcei alatt tartják mágiával lepecsételt ajtók mögött és soha nem lesz jobb alkalom az elorzására, mint most, amikor a kelyhesek nem szolgálják a város mestert. Természetesen a lejutás nem garantált, viszont van hozzá egészen frissen készített térkép és persze az intés: ne tegyenek komoly kárt a palota esetleges őreiben, mert az a gyümölcsöző üzleti kapcsolatuk végét jelentheti.

Azért hívta tehát Fehér Árnyék a városba a karaktereket, hogy megszerezzék és használják is a kulcsot, azaz hozzák el neki azt a mélyen található erőt, mellyel megsegítheti a város nagyjait – természetesen jutányos áron megszámlálva segítségét. Ebből a jutányos árból juttat a karaktereknek is, elsősre például 50 aranypénzt vagy valamilyen szívességet ajánl. Természetesen fejkenként.

+ Érdekesség, hogy a Szoborkertben épp azoknak a szobra előtt várakozik rájuk Vörös, akiket (1) az előző kaland múltidézésében alakítottak és (2) akikkel a jelen kaland múltidézésében találkoznak mint ellenfelekkel (rövid leírásuk a modul végén).

-- Fehér Árnyékból a múltkorhoz képest valamivel több látható: apró aranyló kerék-alak izzik ott, ahol józan ember a bal szemét sejtene. Ha Fehér Árnyék valóját megpróbálják mágiával kifürkészni, két dolog történhet. Amennyiben a lelkébe kívánnak látni (Auraolvasás, Asztrál- és Mentálszem, Asztrál- és Mentálpillantás), csak spirálisan örvénylő sötétséget látnak, mely el kívánja nyelni őket. Ha a fürkésző nem dob sikeres Akaraterő-próbát, elveszíti az eszméletét és egy teljes napig rettegni fog a sötétségtől. Fénymágia hatására fekete köddé válik és felszívódik, csakígy fegyveres támadás hatására.

-- A Fehér Árnyék szeme helyén izzó aranyló kerékről azok, akik rendelkeznek a Legendaismeret Af és valamely képzőművészet Mf képzettségekkel, megállapíthatják, hogy a kerék a kyr kultúrkör óta minden kultúrában és szimbolikában az örökkön változó és önmagába visszatérő Időt jelképezi, melynek tengelye része az időnek de nem vesz részt a körforgásban.

! Ha rákérdéznek Fehér Árnyéknál az aranyló kerékre, az természetesen nem fog válaszolni, ám a kérdezősködés kétségtelen siettetni fogja a karakterekkel való találkozás végét.

Elerys-ág

Az abbitrablás-eset és az azzal kapcsolatos ribillió közepette a karakterekre Elerys egyik hivatalnoka, **Obiasz Larninn** ismer rá és mindjárt a Felsővárosba invitálja – vezeti – őket saját, féltucat falanxharcosból álló kíséretével együtt. Mivel a karakterek a városmester hívásának tettek eleget, feltehetőleg nem ellenkeznek majd a dul Mordak pecsét és a hivatalnoki öltözék kombinációját látva.

+ Eleve Obiasz dolga lett volna, hogy a városkapunál / kikötőben várja a csapatot és pontos leírással rendelkezik kinézetükkel és ismert (előző kalandban használt vagy nyilvánvaló) képességeikkel kapcsolatban. Ezt részben a városmesternek, részben közvetlen felettesének, Plataionak, a dorani titkosszolgálatot (természetesen rejtve) Sel Duriemben szolgáló varázslójának köszönheti, aki csengő dénárokkal jutalmazta meg Obiaszt, amiért elsőként őt értesítette a karakterek érkezéséről.

A Felsővárosba a Vörös lépcsőn mennek fel, az emberek gondosan megbámulják a lépcsőn felfelé kaptató karaktereket, akik a városmester katonáival övezve, a város lobogója alatt haladnak meghívójuk felé, aki a palotában alig egy órával a palotába érkezésük után fogadja őket. Addig is a márványépítmény egy külső részében kapnak lehetőséget rá, hogy felfrissítsék magukat, a palotaszolgák pedig szállásukra viszik a felszerelésüket – már amitől a karakterek hajlandók megválni. Ebbe bele fog tartozni minden, törnél nagyobb fegyver is mint biztonsági intézkedés; Elerys nem lehet elég óvatos most, hogy a kelyhesek nem szolgálják ügyét.

Az óra leteltével az udvar két fontos személyét ismerhetik meg: a palotaőrség vezetőjét, **Mariosz dul Deral grófot** és az udvarmestert, **Plataio en Escarantét**. A kötelező bemutatások után Plataio Elerys elé vezeti a karaktereket egy estebédre, ahol bőségesen rakott asztal mellett, pajzán, de finoman formált aszisz bordalok, kihívón öltöztetett szolgálólányok és Elerys tanácsosnőjének körében költhetik el többfogásos étkezésüket.

+ Mariosz gróf Elerys egyik legfőbb támasza és legjobb barátja, akit a városmester a lehető leggyakrabban igyekszik Plataio mellett tartani, akinek töretlen hűségében egyikük sem bízik igazán. A gróf erkölcsisége szerint az Elerys felé való szolgálatának töretlenségét egyáltalán nem kérdőjelezi meg az, hogy az udvari történekekről rendszeresen beszámol a Fehérszem kémjeinek.

+ Plataio, aki dorani kapcsolatai és erkölcsisége révén alapvetően az Elerys-ellenes Frevio-ligához húz, az egyik legfontosabb szeme a Frevio-ligának a városmester udvarában és tekintetével ezúttal a karaktereket is kitünteti. Plataio tisztában van Mariosz rossz szokásával a Fehérszemmel kapcsolatban, amely megteremti kettejük között a kölcsönös bizalmatlanságon alapuló távolságtartást, ami mindenesetre lehetővé teszi mindkettejük számára a vállalt feladatuk ellátását.

! Az estebéd alatt nyilvánvalóvá válhat a karakterek számára Plataio és Mariosz ellentéte, melyet elsősorban apró félszavakkal, lesújtó tekintettel tesznek felismerhetővé csakúgy, mint Elerys nyilvánvaló szerelme az alapvetően hidegnek mutató Tarlossa iránt, aki mindeközben kinéz magának egyet a karakterek közül, amennyiben az szórakoztatónak bizonyulhat és valamivel kellemesebb megjelenésű az átlagosnál és vele megy majd a Frevio-bálra (Elerys legnagyobb öröme). Bárdok kizárva, őket elvből nem engedi a közelébe (ki tudja, hol jártak korábban).

Az étkezés után Elerys négyszemközti sétára invitálja a csapat vezetőjét (vagy azt, aki annak tűnik a számára az étkezés alatti beszélgetés során) és rátér, hogy miért hívta vissza a városba hőseinket. Elmondja, hogy nehéz idők járnak a városra és hogy ő mindent megtesz annak érdekében, hogy ez minél előbb megoldódjon, melyre azonban a jelenlegi, többszörösen megosztott politikai közéletben nem lehet képes, ezért is kéri a karakterek segítségét. Tudja, hogy a város mélyén rejtezik egy különös erő, melynek felhasználásával Sel Duriem csillaga ismét a magasba, sőt, a korábbiaknál magasabbra emelhető, ráadásul mindezt ő, a város törvényes ura emelhetné fel.

Holnap lesz egy bál a Frevio-família kúriájában a Felsővárosban, ahol természetesen komoly feladata lesz a karaktereknek. A város új örparancsnoka egy kulcsot hord magával, melyről csak annyit lehet tudni, hogy nem tényleges kulcs. Ezzel nem csak meg tudják közelíteni a különös erő rejtekét, de be is tudnak menni hozzá és meg is tudják zabolázni azt. Az erőt a palota tömlőcei alatt tartják mágiával lepecsételt ajtók mögött, ahová ráadásul természetesen mindenféle ellenállás nélkül biztosított a lejutás.

Azért hívta tehát vissza a városba Elerys karaktereket, hogy megszerezzék és használják is a kulcsot, azaz tárják fel neki azt az ismeretlen, mélyen található erőt. Szolgálatukért elsöre valamilyen szívességet illetve befolyásos pozíciót ajánl a város vezetésében, vagy, ha a csapat jellegzetesen zsoldos-fajta, 50 aranyat. Természetesen fejenként.

Frevio-ág

Az abbitrablás-eset és az azzal kapcsolatos ribillió közepette a karaktereket *Riverro con Cardas*, a Sel Duriem titkaiból ismert bosszúszomjas fiestino köszönti a városban és amint lehet, szépen fel is megy velük a Felsővárosba, hogy a Frevio-palotába irányítsa az idegenek lépéseit. A kapupénzt Frevio természetesen előre kifizette „a Cardas úrral tartó kompánia számára.”

Frevio palotája a Felsőváros Oroszlán kerületében található, a Kék út vezet a karakterek talpa alatt felfelé. A palotában a meghívójuk fia, **Werthasz Frevio** fogadja a kisebb kompániát, amíg atyja egy fontos üzleti ügyet intéz. Nem tart sokáig az idősebb Frevio megbeszélése, ám ezalatt az idő alatt kiderül, hogy Werthasz nem nagyon szívleli a kalandozó fajtát és szívesen megmutatná nekik az aszisz virtus valódi természetét. Riverro igyekszik csillapítani Werthasz harcias szellemét, de mindezt úgy teszi, hogy szavaival csak olajat vessen a tűzre. Ez azt jelenti, hogy kihívja a karaktereket egy férfias négypróbara, azaz **lovaglásra, célbadobásra, birkózásra és vívásra**. Ha elfogadják a kihívást, máris megmérkőzhetnek vele (a függelékben található a négypróba játéktechnikai vonatkozása), amelynek eredményétől függetlenül szereznek egy jó pontot Werthasznál; ha azonban visszautasítják a kihívást, úgy Werthasz puhánynak fogja őket tartani és mindent megtesz annak érdekében, hogy ezt a lehető legtöbbekhez eljuttassa még azelőtt, hogy a másnapi bál megkezdődne.

+ Werthasz kalandozó-ellenessége mögött meglehetősen prózai okok állnak: a szülei túlságosan féltették ahhoz, hogy elengedjék a háztól és így, hiába akart világot látni, gyakorlatilag egész életét a város falai között, de legalábbis a Frevio-katonák óvó tekintete előtt töltötte.

! Ha külön mondják, hogy figyelnek, láthatják távozni Plataiot, a városmesteri palota udvarmesterét, akit később, a bálon tudnak is azonosítani szeme körüli tetoválása alapján, melyet nem tud (nem akar) tökéletesen elrejteni.

! Werthasz testén birkózás közben, mellkasára tetoválva láthatják a kerék szimbólumot; feloldását lásd az Árnyék-ágnál.

Az idősebb Frevio a palota fürdőjében fogadja a karaktereket, a medencéjében, természetesen meztelenül. A kezdeti kellemetlenségek (és öltözékek) levetkezése után Zorgas gyorsan rátér, hogy miért is hívta a karaktereket.

Elmondja, hogy nehéz idők járnak a városra és hogy ő mindent megtesz annak érdekében, hogy ez minél előbb megoldódjon úgy, hogy közben a jelenlegi politikai egyensúly ne bomoljon meg s az egyenlőség minél tovább fennmaradjon (szép szavak az anarchiára). Hogy a szerepe a város megsegítésében ne legyen nyilvánvaló (és így ne rettenjenek meg hirtelen hatalmától jelenlegi szövetségesei), a karakterek segítségét kéri. Tudja, hogy a város mélyén rejtezik egy különös erő, melynek felhasználásával Sel Duriem csillaga ismét a magasba, sőt, a korábbiaknál magasabbra emelhető, ráadásul saját polgárai közösen emelhetnének a magasba.

Holnap lesz egy bál a kúriában, ahol az általa pozícióba javasolt új örparancsnok kinevezését ünneplik meg. A bál előtt a város új örparancsnoka átadja nekik a kulcsát, melyről csak annyit lehet tudni, hogy nem tényleges kulcs. Ezzel nem csak meg tudják közelíteni a különös erő rejtekét, de be is tudnak menni hozzá és meg is tudják zabolázni azt. Az erőt a palota tömlőcei alatt tartják mágiával lepecsételt ajtók mögött, ahová a bál alatt a lejutás sokkal egyszerűbb. Van hozzá egy egészen frissen készített térkép és persze az intés: ne tegyenek komoly kárt a palota esetleges őreiben, mert az a gyümölcsöző üzleti kapcsolatuk végét jelentheti.

Azért hívta tehát vissza a városba Frevio karaktereket, hogy felhasználják a Bofurnál lévő kulcsot, azaz tárják fel neki azt az ismeretlen, mélyen található erőt. Szolgáltatukért elsöre pozíciót ajánl a város vezetésében vagy a Sárkányligában, vagy, ha a csapat jellegzetesen zsoldos-fajta, 50 aranyat. Természetesen fejenként.

-- Akik rendelkeznek valamilyen fajta Veszélyérzéssel vagy van valamilyen módszerük a jövő fürkészésére, egyáltalán nem érzik veszedelmesnek a megbízójuk emlegette rejtélyes erőt és nem is kapnak erre utaló jeleket ill. választ fürkészésükre, így semmi okuk nincs démonra, ősi átokra vagy bármi effélére gyanakodni.

Sel Duriem ostromának látomása

//Az előző találkozóról már ismerős múltidézés következik, mely ezúttal Sel Duriem távolabbi múltjába vezet vissza a karaktereket. Érdeemes úgy kezdeni, ahogy a szendergő katonákat ébreszteni szokás – hirtelen.

//

A bál előtti éjszakai álmukban a karakterek segítenek megvédeni a város palotáját Oerissa seregétől...

Tehát hirtelen és váratlanul kezdődik a múltidézés, ami gyorsan, pörgősen zajlik. A karaktereket egy bozontos lupár nemes-sámán ébreszti, akik különleges varázsjelekben ébrednek, sajgó fejjel, körülöttük sápadt, kékeszölden derengő mágikus kövekkel rakott rajzolatok adnak halovány fényeket, a távolból dobok, kiáltások hallatszanak s a föld minduntalan megremeg. A karakterekkel egy helyiségben öt jókora márványgölem, arctalanul várakoznak. A karakterek egymásban önmaguk vonásait látják, ám a konkrét vonások mintha bizonytalanok volnának.

A karaktereket mindenesetre arra utasítja a sámán (aki valamifajta ősi aszisz nyelven beszél, melyet a karakterek mégis értenek), hogy foglalják el helyüket a kulcs termében, s „ha kell, idejűnkkel, sorsukkal és életükkel védelmezzék azt, semmint hogy hagyják *Hiessam fejedelem* karmai közé jutni.” Ha mindenáron kérdezősködnék, legfeljebb két mondatot nyerhetnek, mielőtt az első találatok beütnek.

Ebben megtudhatják, hogy Hiessam fejedelem az egyre terjeszkedő *Oerissa* központú fejedelemség élén ezúttal *Durchemet* nézte ki magának és azt, hogy a kulcsot ők maguk rejtették el az időben. A sámán mindenesetre nincs túlságosan meglepődve a karakterek értetlenségén, de a sorozatos válaszolgatás helyett azt mondja, hogy hamarosan mindent meg fognak érteni, csak menjenek.

A korábban említett találatok futótűzként és kavargó porörvényként a lépcsőkön lefelé hömpölygő tűz- és szélelementálként érkeznek, akik elől a karakterek inkább a kulcs termébe szállnak alá egy aknán, semmint hogy megütközzenek velük – amúgy sem nagyon tudnának velük mit kezdeni. A sámán lupár nyelvű űző varázslatokba kezd, hogy fedezze őket.

A kulcs terme egy barlangcsarnok, melynek padlóján egy hatalmas, a karakterek ébredését szolgáló rúnához hasonló varázskör van; a közepéből nyilvánvalóan hiányzik egy darab, a jel is csöndesen várakozik, nem izzik és nem is dereng. A karaktereknek nincs birtokában a középső rész, mely egy nagyjából tenyérynyi alapú, lefelé fordított kúpnak tűnik spirális menettel.

...és megismerkednek a kulcs mibenlétével is.

// A karakterek ezúttal nem mások bőrébe kerülnek – saját maguk zuhannak a múltba az éjjel. A karakterek idő-idegensége miatt azonban nem tehetnek kárt sem egymásban, sem ellenfeleikben és ők maguk sem szenvedhetnek hibát – kívül állnak téren és időn. Ez magyarázza a későbbi eseményeket.

//

Nagyjából két-három percig tart, míg nyugtuk van, ezalatt persze érezhetik a közelgő veszedelmet, így előkészülhetnek rá: hallani lehet az akna tetején lévő kamrában a sámán kántálását, varázslatok hangjait, lábak dörgését, szavak gördülését, aztán megkezdődik a karakterek szerepe is.

Elsőként a sámán zuhan alá üvöltve, aki zuhanása közben egyre változik, alakul, aztán szétmorzsolódik és semmivé válik még azelőtt, hogy a padlót érinthetné. Utána a fenti kamrában látott gólemek járnak ugyanígy; még márványpor sem marad belőlük, ahogy szétfoszlanak zuhanás közben: kitaszítja őket magából az idő. Aztán egyszerre minden karakterre egy-egy ellenfél érkezik – leginkább úgy mondhatnánk, hogy szikrák közepette siklanak alá az aknában, egyenesen a padlón lévő jel legkülsőbb vonalaira. Az ellenfelek hőseinkre hajznak, az ő tükörképeik: az egyszerűség kedvéért az értékeik is hasonlóak. Éppenséggel csak nincsenek úgy meglepődve. Fontos, hogy egyik sem azt a karaktert támadja, amelynek tükörképe – így mindjárt izgalmasabbá válik a küzdelem. Ne tegyük nyilvánvalóvá, hogy miért és hogyan, de a karaktereken esett sebek azonnal begyógyulnak, az ellenfelekre való támadások haszontalanok, a varázslatok ártalmatlanul oszlanak el a célpontjaik körül vagy szikrázva válnak nyers manává és oszlanak szét, megbontva a terem épségét.

+ A jelek alkalmasak arra, hogy hőseinket különböző időkben és időkből is megidézhessek – ezek hasznosságáról a várost védő különleges mágikus hagyományokkal rendelkező szekta gondoskodik, akik egy időszellemmel kötöttek alkut – egyfajta szeráfi egyezséget.

-- Az ébredőket körülvevő jelekről Rúnamágia Af mellett megállapítható, hogy a kyr rúnamágikus hagyományhoz tartozó, a jelenben teljesen ism. eretlen mágikus hatást eredményező varázskör, ám az bizonyos, hogy több idővel kapcsolatos mozaikot foglaltak bele készítőik.

-- A Durchem névből Történelemismeret Mf vagy Kultúra (aszisz) Mf és Történelemismeret Af birtokában gyorsan megállapítható, hogy legjobb esetben is három évezredre vannak az általuk ismert jelentől. Az Oerissa-Durchem ellentétből egy sikeres Intelligencia-próba elárulja a századot is: P.e. VI. század.

-- A kulcs termében egy 60-nal nehezített Titkosajtó keresés megmutathatja a falon azt a hasadékot, mely a terem közepén lévő rúnába fektetett kúp megfelelő elhelyezésével kinyílik majd. Természetesen mágikus elven működő rejtékajtóról van ró, melynek megismerésében a Mágiaismeret (bármelyik kivéve bárd) vagy Mágiahasználat sokat segíthet: Af +20%, Mf +40%.

Az első komolyabb seb alkalmával a harc és az álom is abbamarad.

Hőseink tehát nem tudják megsebezni ellenfeleiket, ám ha abba akarnák hagyni a harcot, természetesen nem lesz rá lehetőségük. Ha a karakterek ellőnek összesen 100 Manát vagy kiosztanak feleennyi Ép sebzést (melyet természetesen az ellenfelek nem szenvednek el), akkor a karaktereket és ellenfeleiket elválasztó idő meghasad és szétrobbantja a terem falainak egy részét, emberfejnyi gránittömböket sodorva szerteszét, de főleg a karakterekre. A fal cafatjai komoly károkat tesznek hőseinkben, 3-6k6 Sp sebet okozva annak függvényében, hogy mennyire állnak közel a falakhoz.

Ahogy az első sérülést elszenvedik a környezettől, helyre kezd állni az idő, s annak a nyakában, aki a leginkább megsérült, megjelenik a kulcs: egy, a felszínén fogaskereket mintázó cirkonkúp. Ezt követően az ellenfelek többszörös erővel rontanak nekik, hiszen tudják: innentől már képesek egymásban kárt tenni. Amint az egyik támadó elszenved egy igazán szörnyű sebet (azaz elveszíti Ép-inek legalább háromnegyedét), az álom félbeszakad és a karakterek értetlenül ébrednek fel. Ráadásul nem is emlékeznek arra, ami történt, csak a drágakőkúpon található jelre.

+ A P.e. VI. században a Toron-szerte fellángoló Morgena-üldözés déli parti következménye, hogy a Toronhoz már akkor is szorosan kötődő, az Onpor-vidéken élő fejedelemségek is vallási színezettel csaptak össze a hataloméért. Sel Duriem (akkoriban Durchem, azaz Lépcsős) és Oerissa ellentéte a Morgena-Sogron ellentét jegyében zajló háborúk egyik fontos fejezete, a kirobbanás oka Durchem megerősödése és a parti városokat hódoltató háborúsága, amit komolyan segít a városban rejtőző különleges időszellem-kultusz. A negyvenéves háborúság eredménye Durchem teljes felégetése; a háború végleg rejtőzésre kényszerítette a Berkano-kultuszt a nyugat-onpori területeken. (Abaszisz a mai értelemben véve még nem létezik, várat magára további két évezredet, területét fejedelemségek és kalmárszövetségek, kalóztanyák osztják fel maguk között. Durchem felégetésével és elátkozásával Sogron egyháza végleg megtörte a déli területek Morgena-párti fejedelemségeit és rejtőzésre kényszerítette az Árnyékúrnő szektáit. Durchem majd' ezer évig képtelen a feltámadásra, amikor is Antohnak építenek templomot a szétszórt halásztelepek közé, majd a megerősödő városnak a VII. században az új – „Sel” – előtagot adományozzák és az aktuális nyelvjárás szerint nevezik Durchem helyett Duriemnek, így a városnév aszisz nyelvről közösre Újlépcsős néven fordítható.)

! A karakterek nyakában megjelenő cirkon természetesen nem kíséri el viselőjét a jelen valóságába, ahogyan a brutális sérülés sem, ám annak mintája élesen a karakterek emlékezetébe vésetik. A fogaskerek egy az egyben megegyezik a Fehér Árnyék szemének helyén / a palota kerengőjében / a Werthasz Frevio mellkasán észrevett, apró jelképpel.

Frevio-bál

A bál éjszakáján, az eseményen vagy előtte, előbb-utóbb megszerzik a kulcsot.

A látomást követően, ahogy említettük, a karakterek elfelejtik mindazt, amit átéltek, így az nem is igazán szabad, hogy befolyásolja a cselekedeteiket. A bálon való hadműveletek előkészítéséhez persze nyugodtan tervezgethetnek, kémkedhetnek vagy kérdezősködhetnek – az előkészületeket igyekezzünk sebesen lemesélni, a hangsúly úgyis a bálon lesz (vagy éppenséggel a bál ideje alatt lesz).

A bálon részt vevő fontos szereplőket és a hozzájuk kapcsolódó történéseket a függelék tartalmazza, ahogy azt is, hogy miket lehet róluk megtudni és milyen feltételekkel. A függelékben található továbbá a Frevio-palota alaprajza is, különös részletességgel azok a területek, ahol Bofurral is találkozhatnak, megfoszthatják a kulcsától. A kulcs megszerzése több módon is történhet, így Bofur pajzsának elrablásával, a törpe eltüntetésével, a kulcs foglalatából való kifeszítésével is, pontos módozata a karakterekre van bízva.

Minderre persze csak akkor kerül sor, ha a karakterek az Árnyék- vagy az Elerys-ágon érkeznek ehhez a ponthoz; a Frevio-ágot járók még a bálra elsőként érkező vendégek előtt találkoznak Bofurral és a Freviok, **Lucia Ultra Morellasz**, Antoh legfőbb papnője és Plataio jelenlétében megkapják a kulcsot – a cirkonkúpot, melyet **Bofur a pajzsába ágyazva tart**.

-- Amikor a karakterek, érkezzenek bármely ágon, meglátják a kulcsot, felrémlik előttük annak helye és az, hogy mintha már látták volna korábban; a teljes múltidéző látomás azonban egyelőre várat magára annak feltárulkozásában.

! Bofur atyafisága régről a városban található Malviase-szekta, az egykori Berkano-rend leszármazottainak bűvkörében él, ők támogatják a törpe família minden lépését és persze ellenőrzik is azokat; a Lidércálmok úrnőjének boszorkái úgy találták megfelelőnek, hogy Bofur családjára bízzák a kulcsot, majd azt a Frevio-liga szövetségi rendszerébe fonják – mindebben természetesen kizárólag saját, hosszú távú érdekeiket figyelték, melyekről azonban egyelőre nem tudhatunk.

A dul Mordak palota

A kulcsot használva kinyitnak egy kaput, amelyen bemenne a múltba kerülnek – időkapu – egyenesen az ostrom idejére.

Ha a karakterek megszerezték a kulcsot, irány a palota. Az Árnyék-ágot követve érdemes a csatornák felől közelíteni, melyeket a Fehérszem mérnökei néhány héttel ezelőtt összekötöttek a vár alatti menekítő katakombákkal, így onnan szinte közvetlenül a kulcshoz vezető őrzött folyosóra tudnak jutni. Az Elerys-ágot követve természetesen könnyű a lejutás, a Frevio-ág kalandozóinak pedig a kapott térkép alapján kell kitalálni valamilyen olyan módszert, melyet alkalmazva a lehető leggyorsabban lejuthatnak – még így is nekik lesz a leghosszabb ez a rész a három ág követői közül. A függelék tartalmazza a kétféle térképet, amit a karakterek kapnak, feltüntetve mellette a várható ellenállást és az egyes helyiségek vázlatos leírását.

// Annak érdekében, hogy a különböző ágak követői nagyjából párhuzamosan haladjanak a modullal, egy rövid segítség következik, ahol láthatjátok, hogy az egyes ágak esetében az egyes jelenetekre mennyi időt érdemes szánni egymáshoz viszonyítva:

Árnyék-ág: megbízás rövid (egyszerű megbízás), bál hosszú (nincs segítség), lejutás közepes (segítenek a katakombák)

Elerys-ág: megbízás hosszú (estebéd+megbízás), bál közepes (Tarlossa segít), lejutás rövid (átengedik őket)

Frevio-ág: megbízás hosszú (férfipróba+megbízás), bál nincs, lejutás hosszú (nincs segítség)

//

A legfontosabb ügyis akkor következik el, ha a karakterek leérnek addig a pontig, ameddig a térképek a kulcs helyét mutatják. Természetesen ez a szoba még nem az utolsó helyiség, innen egy titkos ajtót kinyitva tudnak eljutni némi ereszkedés után egy aknához, amelyen leereszkedve az inaktív kulcs termébe kerülnek. Ekkor jut eszükbe az, amit álmodtak, az akkor szerzett sebek helyén pedig kellemetlen viszketés jelentkezik.

-- A rejtekajtó megtalálása egy 40-nel nehezített képzettségpróbát igényel. Az ajtót és a mögötte levő folyosót természetesen csapdák is védik, melyeket egy 20-szal nehezített Csapdakereséssel lehet megtalálni. A csapdák a részben a Vérkehely mágikus csapdái, megsemmisítésükhöz a Rúnamágia Af és a Mágiaismeret (boszorkánymester) Af legalább szükséges, részben a Kobra mechanikus intézkedései. A behatolókat Villámbörtön fogadja, miközben elzáródik a bevezető titkosajtó (és így megszűnnek a kintről származó fények), majd megnyílik a közrefogott terület alatt a talaj, egyenesen egy vízzel teli verembe; a talaj ezután ismét elzárul, a víz pedig felemelkedik a talaj szintjéig. A talaj visszazáródásakor a villámbörtön megszűnik, a következő néhány lépést követően azonban dárdák (Té 80, 3k6, karakterek helyhez kötve) és egy lezuhanó plafonszakasz (6k10 és 1k10 Ép) várja az érkezőket. Ha ezt át is vészelnék, a plafonon található tüskék és a talajon található lyukak egyesülésekor aktiválódik a kelyhesek méregcsapdája, mely így egy ájulást/kábultságot okozó, I. típusba tartozó 7. szintű légimérget lehel a folyosóra, mely minden körben egyre újabb és újabb adaggal gazdagodik (így újabb és újabb -1 járul a próbához), egészen 5 adagig. További csapdák nincsenek. A csapdák hatástalanítása a fenti képzettségek mellett a Mechanika Af meglétét és egy 20-szal nehezített próbát igényel.

// A modul itt kísérli meg felülmúlni korábbi elődjét az idővel való manipulálás dolgában: a karakterek ezúttal vissza is mennek a múltba, hogy befejezzék azt a küzdelmet, amit az álmukban elkezdtek. Ennek az átmenetnek az érzékeltetése komoly mesélői feladat, lentebb, a leírásban viszont találsz bizonyos nyomvonalakat, melyeket követve nem okozhat gondot.

//

Ha a kulcsot a szimbólumban lévő hézagba helyezik és elcsavarják úgy, hogy pontosan illeszkedjen a foglalatba, kitárul az álomban már talán felderített titkos repedés a falon, mely így egy kékeszölden derengő folyosónak ad helyet. A folyosón haladva egyre kellemetlenebbé válik az álomban szerzett sebek viszketése, a végén már valós fájdalommal is járnak.

A folyosó végén mindenesetre éppen azon az ajtón fognak kilépni, amelyen eredetileg beléptek erre a folyosóra. A különbség csak az, hogy egyre jobban kivehetővé válnak azok védők, akiknek a szemszögéből az álmodt látják – azaz ők maguk.

+ Az időben való visszautazást a circonfolyosó és az időrúna együtt tették lehetővé. Az, hogy korábban nem tudták megsebezni egymást, abból fakad, hogy a két csapat – valójában egy és ugyanaz a csapat –, egyszerre egy helyen, mégis különböző időben volt jelen, melyet valamiféle erő mégis láthatóvá tett egymás számára. Ez az erő lesz a következő kalandmodul fókuszpontja, addig jótékony homállyal borítsuk Morgena nagyobb dicsőségére.

-- Ha visszafordulnának, a folyosó másik oldalán szerencsére éppen úgy a következő jelenethez érnek: az időrúna a fogságában tartja a karaktereket, nincs tehát visszaút. Ha nem is lépnek be a folyosóra, még visszafordulhatnak. Ekkor két lehetőség van: ha az Árnyék- vagy a Frevio-ágot követik, úgy Elerys csapatai olyan erőkkel vonulnak ellenük, amivel nem bírnak, fogságba esnek (vagy meghalnak) és véget ér a történet. Ha az Elerys-ágot követik, úgy felfelé jövet találkoznak néhány vakmerővel, akik hozzájuk hasonlatosan épp a kulcsot kutatják (az Árnyék-ág vagy a Frevio-ág kalandozói, akik a modul megfelelő ághoz tartozó történéssorát követve jutottak ide a kulcsért) és azokkal kell megmérkőzniük; a sors fintoraként ezek az NJK-k veszteségekkel ugyan, de átgázolnak hőseinken, akik ájultan/holtan fejezik be a történetet. A városban lakozó erő szívesen szabadulna, nehezen tűri, ha ellenére tesznek.

Sel Duriem ostromának valósága

Az ostromot ott folytatják, ahol a múlt megszakadt, ám ezúttal saját magukként.

Különös látomásban lesz részük, ahogy megérkezve a kulcs termébe megdermedten várakoznak (az idő most zökken helyre, így csak szemlélődői lehetnek az eseményeknek). Egyszerre visszaemlékeznek mindarra, amit álmukban láttak, s tudják, hogy mi fog történni. Vagyis azt, hogy mi történt. Látni fogják, ahogy a támadók lidércszerű árnya kilép szoborrá dermedt testükből és megvívja harcát a védőkkel (melyet előzőleg a védők oldaláról ismertek meg). A harc pontosan úgy történik, ahogy korábban lejátszották, s azon a ponton, ahol az egyik akkori ellenfél (a mostani egyik karakter) megkapja azt a bizonyos komoly sebet, a lidércek éppen azokon a helyeken állnak majd, ahol a jelenlegi karakterek várakoztak az időre. Egyikük komolyan sérült, ellenfeleik sem éppen a legjobb bőrben; a harc második felvonása következik, immáron ők mint támadók vesznek részt a csatában.

Ezen a ponton bizony komoly kellemetlenségekre számíthatnak – ők ugyanis azok, akik a kulcsot őrzik, de most már a saját idejükben vannak, így sebezhetők, amivel az is jár, hogy bizony ők is ártani tudnak ellenfeleiknek. Az önmagukkal való küzdelem talán a legnehezebb kihívás, amit a kaland tartogat, főleg, hogy hátrányból indulnak, hiszen egyikük komolyan sérült.

Ha legyőzték a kulcs védelmezőit – azaz saját maguk kissé eltorzított, archaikus mását – és elragadják tőlük a kulcsot, Fehér Árnyék jelenik meg közöttük (szeme helyén továbbra is a jel), aki, hogy a kulcsot maguknál tarthassák, egy, az utazás pálcájához hasonló varázstárgyat fog felhasználni. A pálca eltörésekor mindannyian a várost ostromlók tábora mögé kerülnek, Fehér Árnyék pedig felszívódik.

+ Azt, hogy Fehér Árnyék miként került ebbe az időbe (is), legyen egyelőre titok. Mindenesetre a harc során a teremben lévő tetemes mennyiségű árnyékból szivárgott elő és öltötte fel régi alakját.

-- Ha a karaktereket legyőzik a kulcs védelmezői – azaz azok, akiket az álomban irányítottak – úgy közöttük jelenik meg Fehér Árnyc és őket hajítja a városon kívülre. Ahogy azok megjelennek az ostromtábor mögött, mindjárt azonosulnak is jövőbeli önmagukkal, így a karakterek, ha le is győztek a múltban, mégis folytathatják a kalandot, illetve a kalandok sorát. Semmivel nem fognak többet tudni az aktuális jelenről (azaz a P.e. VI. századról), minden emlékü a távoli jövővel (P.sz. XXXVIII. sz.) kapcsolatos.

Kijutnak az ostromból, túlélnek egy elszabadult tűzvihart.

Fehér Árnyc segítségével tehát, anélkül, hogy szólhattak volna neki bármit vagy megköszönhették volna, a karakterek kijutottak az ostromból, a veszedelmeknek azonban természetesen még nincs vége. Mielőtt meghányhatták-vethették volna, hogy mi történt velük, vagy hogy miként is menjenek tovább – vagy vissza a jövőbe –, a tábornok felügyelő egyik oerissai szabadcsapatnak szemet szúr, akinek kapitánya kétszerannyi lovas küld utánuk, ahányan vannak. Ha ezeket elintézik, elvágtathatnak, miközben a szabadcsapat ezúttal már tízszeres túlerővel üzi őket.

Ha ügyesek, elrejtőzhetnek az Onpor hegyei-barlangjai között; ha nem, egy tűzvihar emészti el őket. A Káoszkorban egyáltalán nem ritka, hogy az egyszerre, egy helyen felszabaduló mana különleges jelenségekbe torkollik; ezúttal sem történik másként.

Mintegy negyedórja-félórja menekülhetnek, a lovak kezdenek neheztelni rájuk az erőltetett menet miatt, amikor borzalmas sikollyal szakad ketté az ég és egyenest a Napból ömlik rájuk a lángeső. A különleges jelenség egyszersmind gyönyörű és halálos, előle 1k6 percük van, hogy menedéket leljenek, így tehát mondjuk egy barlangot vagy vízest. A mesélő dolga, hogy biztosítson ilyen menedéket, a játékosok dolga, hogy megtalálják.

-- A menedék felleléséhez Erdőjárás vagy Hegyjárás, esetleg Helyismeret képzettség szükséges, no meg némi szerencse. Mágiával védekezni a naptűz ellen nem kimondottan lehetséges, annak erőssége 20+5k10. Nem véletlenül kellett a Hatalmasok mágiája, hogy véget vessenek ezeknek a borzalmas mágikus fekélyeknek szerte Északföldön.

Szeráfi alkut ajánlanak fel a karaktereknek egy idődémon szerafistái.

Menedékükben maradv nyugtuk lehet, egészen egy fél napig. Alkonyatkor, mikor az idő szomorú viharba torkollik, különös alakok keresik fel őket, akiknek arcát a már jól ismert fogaskerek- és spirálmotívumok tetoválásai, hegei borítják. Kortalan, szikkadt bőrű, halálra tetovált szerzetesnek tűnnek embernyi, cirkonköves botokkal, akik alkut ajánlanak a karaktereknek.

Eszerint ha megesküdnek, hogy halálukig és azután is védik a kulcsot és azt, amit rejt, visszaviszik őket oda, ahonnan jöttek. Máskülönben megölik őket.

Ha elfogadják, időugrással, ha nem, úgy harcba keverednek és időviharral kerülnek vissza a „jelenbe”.

Ha elfogadják az ajánlatot, úgy a szerafisták valóban beváltják ígéretüket és az egyikük botját eltörve idővihart kavarnak, mely visszarepíti a karaktereket a jövőbe. Így visszatérhetnek a jövőbe, amiért cserébe a lelküket hagyják a múltban.

Ha viszont nem fogadják el az ajánlatot, úgy meg kell küzdeniük a szerafistákkal és a kétellyel, hogy talán örökre a múltban maradnak – de a lelkük megmarad a sajátjuknak. Ez az erkölcsi diadal az, amelyet megszerezve a játékosok jutalmul szintúgy visszatérhetnek a jövőjükbe. Amikor ugyanis a szerafisták közül az utolsót is legyőzik – ami azért is nehéz, mert a szerafisták mindegyike 1k10 perc után visszatér, mintha sosem pusztult volna el (lásd a függelékben bővebben) – akkor hirtelen annak testéből szörnyű idővihar kerekedik, ami visszahajítja őket oda, ahová valók.

Az egykori jelen

Valamikor az egykori jelen közelében kötnek ki az időben, mindannyian véletlenszerűen meghatározott helyen...

Nem csak a hely, de az idő is véletlenszerűen kerül meghatározásra. Az, hogy pontosan hová és mikor érkeznek, két szempont függvénye: a Km fantáziája vagy a függelékben található táblázat szerint meghatározott eredmény. Abból egy 1k3 és egy 1k100 dobással meghatározható ez a metszet.

Ami a legfontosabb: mindannyian más helyre és más időbe kerülnek, így a későbbi megpróbáltatásokat egyedül kell kiállniuk egy ideig.

...ahol, ha elfogadták a szerafisták ajánlatát, démonvadászok várják őket.

Ha a múltban elfogadták a szerafisták ajánlatát és esküt is tettek, a velük való küzdelem helyett más finomság várja hőseinket: amikor visszatérnek a jövőbe, néhány fanatikus toroni démonvadász várakozik rájuk, akik viszont egymaguk kerülnek az adott térbe és időbe. A küzdelem tehát szórakoztató és feltehetőleg kegyetlen is lesz majd, a győzelem esélye minimális.

Az egyetlen könnyebbséget az jelenti, hogy hősünk pontosan tudja, hogy meg fogják támadni (a paktum egyik előnye) és így van 1 perce (6 kör) felkészülni. Ismeri a támadás irányát és a támadók hozzávetőleges képességeit.

Átvezetés

A közeljövőben szétszóródva kezdődik a következő kalandmodul.

Akárhogy is, ez a kaland úgy végződik, ahogyan a következő kezdődik: a karakterek különböző helyen, különböző időben térnek magukhoz és esetleg harcolnak meg friss, váratlan támadóikkal. Remélhetőleg kétségbe esnek és elhatározzák, hogy felkeresik társaikat, akik valószínűleg valahol a közelben lehetnek...

--- VÉGE ---

FÜGGELÉK

Sel Duriem

Bevezető

A város az Onpor oldalába épült, lépcsőzetes emelkedésű, mintegy 14-16 ezer fős település, melyet négy nagyobb részre lehet osztani színvonaluk, biztonságuk és lakosságuk szerint. Ezek az Álsó-, Közép- és Felsőváros illetve a Fellegvár. A különböző nevű városokat további kerületekre lehet osztani, melyek már utalnak a környékre (Mocskosvíz, Kovácsok útja, Oroszlán kerület). A város két kikötővel rendelkezik, melyek az Alsóváros Raktárváros és Halászáros kerületeinek találkozásánál létesült Sirály-kikötő és Középváros mellett kiépített Közkikötő. Az előbbit elsősorban sajkások, rákászok használják, de kisebb vitorlásokon ide érkezik be a kereskedelmi áru kisebb értékű – ám nagyobb mennyiségű – hányada is, míg az utóbbi mellett a szél két-háromárbocosok vitorláit lengeti, melyek vagy megszabadultak már terhüktől vagy kimondottan emberek szállítására készültek. Sel Duriem kettőből harmadik kikötőjét Mocskosvíz jelenti, amely a város mellett a tengerbe ömlő Kisasszony-patak, egy sós-meleg tengeri lagúna és a város szennyvízvezetékeinek kivezetéséből létrejött zöldes-bűzös víz körüli hajólakásokat jelenti.

Mocskosvíz hivatalosan nem is hajózható, ám az éj leple alatt rendszeresen siklanak be hosszú, alacsony merülésű csempészbárkák, ahol a városi adóktól mentesen rakodhatják ki áruikat kevésbé tisztességes kereskedők.

A városokra egyenlő számban oszlik el a mintegy kétszáz fős városórség, a Rákgárda. Az egyre kisebb területű városok egyre jobb közbiztonságnak örvendenek. Míg a város lakosságának kétharmadát tömörítő Alsóvárost hatvan fő vigyázza, úgy a Középváros négyezer emberére hasonló számban vigyáznak – az ötszáz-hatszáz fővel lakott Felsővárost már kimondottan jól őrzik, hiszen itt minden tizedik polgárra jut egy jól képzett városőr. Mert Sel Duriem városőrei szinte mindenre fel vannak készítve és bizony egytől egyig kiszolgált veteránok a dul Mordak légiókból. Minden kerületben található egy-egy kisebb bástya vagy barakk, ahol a Rákgárda a gyakorlatait végzi és ahol tárgyalásukig az elfogott bűnözőket fogva tarthatják, a központi irányítást azonban a Fellegvár oldalába felhúzott Rákkaszárnya látja el. A többépületes, fallal körülvett erődben vannak a város legnagyobb, majd' százötven férőhelyes börtöne mellett a gárdát segítő varázstudók szobái és az örkapitány lakosztálya is.

A lépcsőzetes elrendezésű Sel Duriem úgy emelkedik, ahogy az Onpor engedi. Az Alsóváros legtöbb telepe mindjárt a Quiron-tenger partja mentén található, ahonnan hat nagy, színekről elnevezett lépcsős út vezet feljebb, átszelve a Középvárost és a Felsőváros egyes terein egyesülnek. Ez a hat út a Vörös, Kék, Zöld, Fehér, Fekete, Sárga Lépcső, melyeket a színüknek megfelelőre festett, jól-rosszul látható lépcsőfokok és az út két oldalára időnként kihelyezett, megfelelő színű lobogók jeleznek. A lépcsősorokat időnként kisebb terek, kutak törik meg – természetesen a Középvárosban – ahol konflisok várakoznak, hogy kisegítsenek bárkit, aki kényelmesen akar felsőbb szintekre jutni és ki tud ezért fizetni 5-10 rézpénzt. A kocsik természetesen nem a lépcsőn közlekednek, a kisebb utcákon húznak el – néha szédületes sebességgel – és kerülő úton, meredeken emelkedő utcákon törtetnek egyre magasabbra.

Alsóváros

Az Alsóváros valójában nem összefüggő, kerületei önálló egységeket alkotnak, melyeket csak egy-egy jól-rosszul karbantartott utca köt össze. Rögtön a parton található a Halászáros a megfelelő mesterséget űzők kunyhóival és a kikötőt felügyelő, komor őrbástyával és mellette a világítótoronnyal, egy-két kocsmával, amely mellett kevéssel, a Sirály-kikötő mélyebb öbleiben pedig a Raktárváros épült, ahol téglá- és betonraktárak várakoznak megtöltésre egymás mellett. A Raktárváros munkásai a Vályogvárosban laknak, amely az Alsó- és Középvárost elválasztó fal tövében épült. Ez alkotja a legjellegzetesebb szegénynegyedet, amelyet Abaszisz csak nyújtani tud – többemeletes bérházak, ahol egy-egy szobában tengetik szomorú-szegényes életüket az itt élők, szűk sikátorok, ahol egy lovas már nem férne el, játszadozó kiskölykök és szemfüles tolvajok. Az Alsóváros félreeső városát alkotja a Mocskosvíz, amelyről fentebb már ejtettünk néhány szót.

Hozzá kell tenni, hogy Mocskosvíz városrészben húzzák meg magukat mindazok, akiknek nincs pénzük tisztességes szállást váltani maguknak a Középvárosban vagy egy viskót fenntartani az Alsóváros Halászárosában vagy egy szobát bérelni a Vályogvárosban. Általában a legszegényebb, legelkeseredettebb koldusnép és a városőrök szemei elől eltűnni kívánók élnek itt, no meg az alantasabb mesterségek űzői. Csatornakotrók (akik a város csatornáit mélyítik és tisztítják), hajóvakarók (akiknek az algák és kagylók levakarása a feladata), lagúnahalászok (akik a lagúnában felbukkanó holttestek és nagyobb uszadékok kipucolása a dolga), besúgók, egykori adósrabszolgák és azok a szajhák osztoznak a viskókon, akik már egyik bordélyba sem kellene. Mocskosvíz „háza” valójában a bűzhödő lagúnán rothadó csónakok és hajók felületére emelt, uszadékfából és koszból tákolat lakóalkalmatosságot, melyek egyedül az esőtől és naptól védnek, habár attól sem nagyon. Mocskosvízbe a városőrök csak valamilyen fegyelmi kihágás miatt kerülnek – a Rákgárda legaljasabb, legkegyetlenebb őrei figyelik az utcákat, de visszaéléseik miatt nem ritka, hogy a kerület lakói a maguk módján állnak véres bosszút. Az Örömváros pont az, aminek a neve sugallja és valószínűleg a legkellemesebb az Alsóváros városai közül. Bordélyházak, ivók, fogadóházak, Noir egy szentélye, uzorások, behajtók, áfiumárosok osztoznak a területén. Az Onpor fentebbi részein, a Felsővárossal egy magasságban – de továbbra is az Alsóváros igazgatásához sorolva örölnék a Malomváros malmai, melyek egyrészt szelet fognak lapátjaik közé, másrészt a Kisasszony vizével örölnék. Az Alsóváros másik rendezett környéke ez – a szíjas molnárlégények általában a maguk módján rendezik el a tolvajokat és besurranókat, a szakmabeliek pedig bármikor igazolják, hogy a szerencsétlen ficsúr csak beszorult a malomkövek közé és nem ember törte el a gerincét...

Középváros

A Középváros épületei általában kétszintesek, utcafronton egy kapubejáróval és egy személybejáróval is bírnak, utcánként tíz épületből háromnak erkélye is lehet. Egy-egy udvarban 5-6 család is megél vagy egy mesterség űzője és annak családja. A Középváros utcái általában kövezettek és maguk az utcák meglehetősen biztonságosak is, itt-ott kutak, vízgyűjtők teszik kellemesebbé a forró évközépi hónapokat, máshol köereszek alá húzódhatnak az esőt nem kedvelők a gyakori záporok alatt – azért a sikátorokat még érdemes elkerülni, különösen napnyugtától napkelteig. A Középváros kerületeit utcáknak, utaknak hívják, amelyet az efféle utak és a körülöttük húzódó sikátoros környékek lakóinak mestersége alapján határoznak meg. A Serfőzők útja, a Kovácsok útja, a Fogadók sétánya és a Mészárosok utcája a legismertebb és leggazdagabb környékei a Középvárosnak. Itt található az Arénatér is, ahol, nevéhez híven, a város kisebb gladiátorarénája emelkedik. A város legtöbb előkelősége legalább két-három rabszolgát állandóan tart és edz, hogy a havonta rendezett viadalokon szórakoztassák őket és a fogadásokból jövő bevételekkel gazdagítsák tulajdonosaikat. Szabad gladiátor csak három van a városban, akik viszont a többiek kiképzésével foglalkoznak és csak különleges alkalmakkor lépnek színre, de ilyenkor sem életre-halálra vívnak meg.

Felsőváros

A Felsőváros tövébe már nem építettek házakat, a vastag fal pedig valóságos kapuművel szolgál a belépni kívánók legnagyobb álmélkodására. Oromcsepke és fiatornyok bizonytalanítják el az ártó szándékkal közeledőket, a Felsőváros utcáinak vizét pedig sárkányos vízköpők folytatják a fal tövében ásott csatornába. A városrészt, melyet 3E-ig védenek az Elemi-, TAM, Tér- és Szimpatikus mágiától négy nagyobb kerületre lehet osztani, melyet a Felsővárosba a Középvárosból nyíló kapukról vagy az azokat őrző szobrokról neveztek el. Minden kerületnek megvan a maga jellegzetessége és épületei, amelyeket azonban csak a megfelelő előkelőségi idézés (pecsétes levél) vagy 1 arany kapupénz megfizetésével lehet megismerni. A Rák kerület a legnagyobb területű, a bevezető kaput ezeryi rák faragott motívuma díszíti. Itt található a város előkelőségeinek, a városgróf hivatalnokainak villái, melyek egyenként az utcák egyharmadát alkotják. A Rák kerület őrzi a Rákkaszárnyát és a városgróf bankházát is, amelyet a város nagyobbik pártja tart fenn. A Felsőváros üzleteinek jó része is itt található, azaz jobb ékszerészetek és selyemszabók, drágakőfaragó és néhány bérvarázsló is itt tevékenykedik, ahogy az abbitból készült fegyvereket árusító üzleteket is itt hozták létre, közel az üvegfüvőkhöz. Az Oroszlán kerület a fogadókat és az egyházi épületeket tömöríti, az Aranyhattyú és a Márványsirály fogadókkal, Dreina hatalmas, Darton, Kyel és Alborne szerényebb templomaival, Sogron és Tharr szentélyeivel és két jókora márványoroszlánnal, melyek a kaput őrzik. A kerület egyetlen parkjában található Arel szentélye is, amely voltaképpen egy hosszúkás, feketére kormosodott sziklaoszlop, mely hosszában repedt ketté, körülötte pedig jó három láb szélesen üszkös-szürke a föld. A legenda szerint élt egykor egy nyughatatlan pegazus, aki szerette az emberek társaságát és rendszeresen kereste azt. Egyszer azonban kíváncsiságában rossz emberekre talált, s a kapzsi, felfuvalkodott emberek elfogták és ehhez az oszlophoz kötötték, majd elmentek, hogy megtudják, hogy miként csinálhatnának pénzt az állatból. A fejedelmi vad az istenekhez fohászodott segítségért, így Arel, látva rabságát, hatalmas vihart kavart és egy óriási villámmal kettésűjtotta az őt fogva tartó oszlopot, ám dühében nem figyelt a villám irányítására, ami így porrá változtatta a pegazust és a lába nyomát is – az ő szomorúsága miatt nem nő azóta a környéken semmi. A Lótusz kerület a Felsőváros szórakoztatásáért felelős, így a színház épülete, fürdők, jókora fesztiválterek, két park és Ellana temploma található itt néhány bájitalt, ajzószeret kínáló kereskedő üzlete mellett. A Sárkány kerület kapujára hatalmas vízi sárkány került és főterén egy feltekeredett tengeri kígyót ábrázoltak értő kezű művészek. Ez a város igazgatásának kerülete, a hivatalokkal, kincstárakkal, a Tanácsházzal és a bíróság épületével. Ez utóbbi előtt hajtják végre a kivégzéseket, amikor a kerületbe vezető Sárga és Kék Lépcsők felől ingyenessé teszik a belépést a kerületbe.

Sel Duriem arcai

Ezekkel a mellékszereplőkkel a karakterek bárhol találkozhatnak a kaland leírásának során, éppen ezért közöljük itt az értékeiket. Az egyes statisztikákhoz nem csatoltunk külön leírást, hiszen ezek a szereplők is ezerfélék lehetnek. A fegyveres értékeket nem pontosan számoltuk ki, csak egy javasolt értéket adtunk meg, ha úgy érzed, nyugodtan adj hozzá – von ki belőle annyit, amennyivel el vannak írva a statisztikák. A számértékek után több kategóriában szerepelnek kiegészítések. Ilyenek a legfontosabb képzettségek, a különféle rangbéli dolgok közlése, a különleges képességek és az esetleges megjegyzések, például hogy egyszerre hányan és hogyan jelennek meg, vagy hogy milyen eltérések lehetnek az adott kategória egy-egy tagja között.

Utcai tolvaj, késes

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~12	~14	~14	~12	~12	~12	~30	~35	~90	~20	~8	~25	0-1

Fegyverzet: tör (40/45/90/1k6), dobótörök (40/45/90/1k6), ritkán nyílpuska (30/35/30m/1k3)

Képzettségek: Észlelés, Zsebmetszés és Mászás-Ugrás vagy Lopózás-Rejtőzés 40%, Követés/lerázás 35%, Taktika Af

Megjegyzés: A tolvajok soha nem mozdulnak egyedül – Fehér Árnycék rászoktatta az embereit, hogy legalább 3 fős csoportokban dolgozzanak és fedezzék egymás visszavonulását. Ezt a Taktika képzettséggel teszik meg, amellyel minden segítő tolvaj után +10%-ot adnak az aktív társuknak annak Zsebmetszés, Rejtőzés vagy Követés/lerázás képzettségéhez.

Városőr, 190 fő

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~14	~14	~14	~12	~12	~12	~20	~50	~100	~5	~12	~35	3

Fegyverzet: lándzsa (30/70/120/1k10), rövidkard (25/65/115/1k6), bola (25/55/100/1k3, lekötés)

Képzettségek: Lándzsa Mf, Lefegyverzés Af, Hadrend (páros, hármas, falka) Af

Megjegyzés: Általában négyes csoportokban mozognak, akik közül egy képzett a számszerű használatában is (Cé 40/50m/1k6+1); mindegyik négyesnél van egy rézkürt, amellyel jelezhetnek a többi négyesnek; az ő statisztikáikat használhatjuk akkor is, ha valamelyik előkelőség házi testőrségével kerülnek szembe a karakterek; a kikötők biztonságáért felelős örök lándzsa helyett háromágú szigonnyal vannak felszerelve (+10 Lefegyverzés), jelképezve, hogy az ő zsoldjuknak kétharmadát Antoh egyháza fizeti

Különleges: A Rákgárda tagjainak a várost szolgáló boszorkánymesterek 5-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: A Rákgárda legtöbb tagja az egyszerű városi polgárok felett áll, ám előljáróinak és a városi tisztviselőknél, a városi tanács családjai elsőszülötteinek és a kikötőben a hajók kapitányainak (hajójuk 20 láb körzetében) is engedelmességgel tartoznak

Városőr tíznagy

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~14	~14	~14	~14	~12	~12	~30	~60	~110	~5	~12	~55	3

Fegyverzet: egykezes kopja (40/80/130/1k10), közepes pajzs (+35 Vé)

Képzettségek: Lándzsa Mf, Lefegyverzés Mf, Hadrend (páros, hármas, falka) Af, Hadvezetés Af

Megjegyzés: Általában két négyesre jut egy tíznagy; amikor az egyik négyes talál valamit vagy elfognak valakit, a közeli tíznagyhoz viszik és az ő dolga lesz ezentúl a fogollyal megfelelően elbánni (általában tömlőbe vinni)

Különleges: A Rákgárda tíznagyainak a várost szolgáló boszorkánymesterek 15-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: A tíznagyok a városőrök és az épületeket őrző gárdisták felett, de a gárdisták előljárói alatt állnak és a városgróf hivatalnokai és a városi tanács családjainak családfelei is utasíthatják őket

Gárdista, 30 fő

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~16	~14	~14	~16	~16	~15	~30	~60	~110	~5	~12	~55	4

Fegyverzet: alabárd (35/75/125/2k6+5), hosszúkard (35/75/125/1k10), mellvért

Képzettségek: Észlelés 30%, Alabárd Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend (páros, hármás, falka) Af

Megjegyzés: A Rákgárda gárdistái felelősek Sel Duriem fontosabb épületeinek védelméért a Felsővárosban és a Közkikötőben (a Hajózási társaság épülete); minden épületet 3-5 ilyen védelmez, de kürtjükkel könnyen segítségül hívhatnak városőröket is

Különleges: A Rákgárda gárdistáinak a várost szolgáló boszorkánymesterek 15-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: a gárdisták rangban a városőrök felett de a városőrök tíznagyai alatt állnak

Gárdista előljáró

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~16	~14	~14	~16	~16	~15	~35	~70	~120	~5	~12	~75	5

Fegyverzet: alabárd (40/85/135/2k6+5), abbit mellvért

Képzettségek: Alabárd Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend (páros, hármás, falka) Af, Hadvezetés Af

Megjegyzés: Minden épületnek van egy felelős gárdista előljárója, akiknek a feladata az épület körüli dolgokkal kapcsolatos ügyek elintézése (ha egy épületet támadás ér pl. akkor erről az előljárónak kell jelentenie)

Különleges: A Rákgárda gárdistái előljáróinak a várost szolgáló boszorkánymesterek 20-as Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: a gárdista előljárók rangban a városőrök tíznagyai felett állnak, felelniük csak az adott épület vezető hivatalnokának és a Rákgárda legfőbb előljáróinak kell

A Rákgárda boszorkánymesterei

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Mp	Yp	SFÉ
~10	~14	~14	~10	~13	~15	~20	~30	~90	~15	~7	~30	21	~20	1

Fegyverzet: számszerj (30/25/30m/1k3+méreg), 2 hatalom itala

Méreg: 3. szintű fegyverméreg, azonnali kábulást/álmot okoz

Különleges képességek: boszorkánymesteri mágia, pszi-mester képzés (minden diszciplína 1,5x hatékonyabb)

Nem Játékos Karakterek

Az itt szereplőkkel a játékosok nagy valószínűség szerint találkoznak a kaland folyamán. Itt elsősorban kinézetre, személyiségre utaló információt találsz, amelyet egy elválasztó után közölt harcérték-sor követ.

Bemesélés

Ha a nyitójelenetet le kívánod mesélni a csapatnak, alább megtalálod az Árnyékjárók és a velük tartó két varázshasználó statisztikáit és leírását. Tanácsosabb talán utóbb elmesélni egy szereplő szájával, hogy miféle szörnyű támadás is történt.

Árnyékjárók, 14 ork

Az Abaszisz területén élő és portyázó zsoldos ork törzs, az Árnyékjárók harcosai, akiknek barnásfekete szőrzetű testét valamilyen bunda borítja, kezükben a támadás során kegyetlen belezőkés, arcukon törzsi harci festés.

Az Árnyékjárók értékei a városőrök tíznagyaival egyezik meg, vértetük rákozott páncél (SFÉ 3), fegyverzetük a beltépő (1k6+3 - 1k6+5 sebzés a jókora erő miatt). Egy nemzetséfgő is a támadókkal tart, az ő értékeinek kiszámításához a tíznagyok minden harcértékét növeljük meg 15-tel.

Abbitrabló varázshasználók

A rablókkal tartó két varázshasználó közül az egyik egy pénz- és hataloméhes (milyen másféle van?) boszorkánymester, egy másik egy dorani varázsló-kalandozó, akit Otlokir-ellenes meggyőződése sodort a támadók közé. Mindketten piszkosszürke csuhát viselnek, arcukat festés borítja, fegyverként mágiájukat és a meglepetés erejét használják.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Mp	Yp	SFÉ
~10	~14	~14	~10	~13	~15	~30	~40	~90	~15	~7	~30	49/70	~30	0

Elerys-ág

Elerys dul Norvam dul Mordak

A városgróf

Előnyös megjelenésű, mokány, jó kiállítású aszisz férfi a szakállában törpe módra gyöngyökkel és gyűrűkkel, melyek minden hirtelen mozdulatra összecsörrennek. A legjobb ruhákban és a legjobb testőrök között feszít, négylovas hintóban azonban gyakrabban látni mint személyesen. A városgróf két arcával éli sel duriemi életét; az egyikkel komoly, megfontolt első polgárként próbál viselkedni, aki mindenben kikéri tanácsosai elképzelését, míg a másik csak hetente egyszer, éjszaka jön elő.

Szó sincs Felice átkáról vagy likantrópiáról – Elerys a Lila bársony bordélyházat látogatja ilyenkor, ahol különös élvezeteknek hódol. Erről csak Ellana papnői és persze a Lila bársony lányai tudnak részletekbe menően mesélni – akik persze inkább nem teszik –, de tény, hogy van, hogy ezek után az órák után a bordélyba érkezik egy kocsi, amit néhány gárdista kísér és egész Mocskosvízig visznek egy nagyobb csomagot a kéjtanyáról, amit aztán kövekkel gondosan lesúlyozva egy kis bárkán az éj leple alatt mocskosvízi rakodómunkások hajítanak a szennyvízbe.

Vele remélhetőleg nem kerülnek konfliktusba a játékosok, de ha mégis, használd a városőrök statisztikáit.

Mariosz dul Deral

A palotaőrség kapitánya

Díszes, jellegzetes aszisz téli öltözéket viselő férfi az ötvenes éveinek elején, oldalán aranyozott kardhüvelyben abbit díszkardja, mely a pozícióját jelzi. Peckesen előremeredő szakáll díszíti az állát, orrába és füleibe kis aranykarikákat fúratott, kopaszra borotvált fején tetoválás ékeskedik. Kínosan ügyel rá, hogy mindig legyen rajta kesztyű, amikor csak lehet, ráadásul a tisztaságot mindennél többre becsüli. Kellemetlen hangú, kukacoskodó figura.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
17	16	15	18	19	13	18	85	128	4	16	72	7

Fegyverzet: rúnázott abbit egyeneskard (32/120/170/1k10+3), abbit alkarvédő (/+20), abbit félvért

Képzettségek: Egyeneskard Mf, Kétkesztes harc Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend Af

Plataio en Escarante

Udvarmester, dorani kém

Kellemes hangú, hosszú hajú, karvalyorrú, hízásra hajlamos, enyhén pocakos negyvenes figura jó kiállással és megfelelő öltözéssel (lásd Mátyás király, a könnyebb elképzelhetőség végett). Nyakában bársonyöltözéken arany kulcs, a palotaterem kulcsa lapul, méltán jelezve udvarmesteri mivoltát. Doran szolgájaként régóta intézett, folyamatos intrika révén került jelenlegi helyzetébe, melyet minden lehetséges eszközzel meg is véd s nem lesz hajlandó holmi helyi aszisz fegyveres vademberek (Mariosz) véleményére sokat adni dolgai végzését illetően.

Harcértékei elhanyagolhatók, nincs is nála fegyver. 10. szintű dorani varázslóként azonban meglehetősen komoly mágikus hatalomnak parancsol (100 Mp).

Tarlossa

Elerys toroni szeretője, tanácsosa

Alig két hónapja érkezett a városba Ifinból a toroni születésű, gyönyörű kyr-vérű Tarlossa, aki vérszegény toroni rokonaival ellentétben bőven örökölt a tüzes aszisz vérből is, így csípője bár vékony, keble dús és tompora is kellemes ívű – csakúgy, mint szívarca, vérbő ajkai és szenvedélyes, festett szemei. Hamuszín haja pajkosan omlik selyemruhákba csavart vállára. Hangja buja, általában suttogó vagy épp harsányan kacagó.

Vele remélhetőleg nem kerülnek konfliktusba a karakterek, ha mégis megtámadná, a lány egy utazás pálcájához hasonló hatású gyűrűvel menekül el.

Frevio-ág

Werthasz Frevio

A Frevio-ház örököse

Erőteljes hangú, nagyszájú kötekedő, aki pontosan tisztában van azzal a hatalommal, mely apja révén rá fog szállni egy testes vagyon és számos előjog keretében. Éppen ezért idejét inkább fizikai edzéssel, erőfitogtatással tölti, edzett testalkatát a városban itt-ott fellelhető kerékmintás tetoválások hangsúlyozzák. Teljes, de jól ápolt, rövid szakállat visel (á la Spárta), vállig érő, hullámos haját szalaggal fogja össze csutkába gyúrva.

Értékei megegyeznek Mariosz dul Derallal.

Riverro con Cardas

Bérbajvívó, párbajsegéd

A meglett korú Riverro Abasziszban született, a Tadzeh-beli con Cardas gorviki diaszpóra harmadik fiúgyermekéeként. Mivel nem volt ínyére saját rokonai ellen politizálni, inkább a fegyverének élt, aztán mint bérvívó kereste a kenyerét. Már többször mérkőzött meg Luciusszal, de ismeri a shadoni kódexet és igyekszik nem személyeskedni – vele nincs baja. Alacsony és pocakos, középkorú gorviki férfi, jellegzetes karvalyorrall és hollófekete, olajos hajjal, melyet varkocsba fogva hord. Övén ramiera, kendők jelzik, hogy háza legkiválóbb kétkezes harcosa és hogy ismeri a becsület és tisztelet fogalmát. Az ilyen emberre nem lehet csak úgy kezet emelni. Mosolygós, kicsit megpocakosodott, de kegyetlen alak, akinek már családja is van Sel Duriemben, akiket mindenek felett kész megvédelmezni.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Yp
14	18	17	14	15	14	39	59	115	15	9	62	4	24

Fegyverzet: láthatatlan rúnákkal megerősített ramiera (49/81/144/1k6+5), 3 dobótőr (49/70/127), rúnázott sodronying

Képzetségek: Ramiera Mf, Fegyverdobás Mf, Hátbaszúrás Mf, Kétkezes harc Mf, Pszi Mf, Úgrás 45%, Kiegészítő fegyverhasználat Mf

Stílus: Riverro szerint nincs különbség rúnázott és mágiától mentes fegyver között – a lényeg a kéz, ami forgatja; ha ő nem áll varázs hatása alatt, akkor szerinte nem vét a kódex ellen, ha rúnapengét használ. Jobbjában ezért a ramiera, baljának keze ügyében pedig dobótörök vannak, melyeket a kiegészítő fegyverhasználat képzettség segítségével meglepetésszerűen szór el (legalábbis első alkalommal biztosan), de párbajhoz ezeket nem keni méreggel. Akrobatikusan, ruganyosan harcol kora és súlya ellenére (+9 Vé).

Zorgas Frevio

A Sárkányliga sel duriemi vezetője

Halk szavú, jól öltözött, beesett mellkasú, idős férfi gondosan ápolt, sárgásfehérre őszült szakállal és hajjal. Erőtlen, mégis meggyőző figura, aki csak akkor élénkül meg, amikor üzletről van szó, egyébként kevésbé szívesen mozog, főleg így a hideg idején, amikor kedvenc zöldes-aranyozott bársonyöltözékeit viselheti otthon, papuccsal.

Vele remélhetőleg nem kerülnek konfliktusba a játékosok.

Bofur Mogg

Törpe harcos, kalandozó, Sel Duriem leendő őrkapitánya

Jó hangulatú és megfelelő modorú, reszelős hangú törpe, mellkasig érő szakállában gyöngyök és mindenféle talizmánok, hajában száznyi fonatban gyűrűk. A bálon és általában a városban csak feketelunír sodronyingét viseli bő ruházata alatt, de van egy mithrill teljes vértete is, így ha valamiért úgy látja szükségét, azt is felveheti. Oldalán törpe rúnákkal ékes csatabárd és harci kalapács, ez utóbbi a kedvenc fegyvere is. A kulcsot egy közepes pajzsba ágyazva, saskarmokat mintázó foglalatban tartja, de nem különösebben figyel rá, inkább kísérőire bízta.

Tartozik Morgena egyházának, így ha valaki Morgena vagy Noir papja, papnője vagy komoly híve és ez kiderül (a két istennőt Bofur állandóan keveri), akkor szívesen át is adja a kulcsot azoknak.

Törpe bajtársait kimondottan nagy becsben tartja és feltehetőleg még ismeri is, ha a karakterek törpe fajúak, szívesen beszélget velük és ha át nem is adja a kulcsot, könnyebben vehető rá valamifajta cserére.

Vele remélhetőleg nem kerülnek hosszú ideig konfliktusba a játékosok; Bofur mindenesetre 15. szintű törpe gladiátor és racklalovas, aki általában kétkezes harcot folytat, jobbjában kedvenc mithrill harci kalapácsával, melyet mesterien is dob (és melyet 123 Mp rúna díszít, mely képessé teszi a fegyvert arra, hogy varázsszóra a használója kezébe visszatérjen a kör végén), baljában pedig általános mithrill csatabárdjával. Alapvető szinten ismeri a pszit is, de nem nagyon szereti. A sunuban szintén magas fokon képzett, elismert bajnok. Feketelunír vértje 6, ruházata mágikus védelme további 3 pontnyi SFÉ-t biztosít számára.

Árnyék-ág

Vörös illetve Kaspar

Fehér Árnyék jobbkeze

Vörös alacsony, vékony, hajlékony férfi kegyetlen vonásokkal, vörös, bolyhos hajjal és ritkás vörös szakállal, sötét szemekkel. Ráncbarázdák vannak a szeme és szája sarkában. Füle mögött a fehér tintával festett lehunytt szem tetoválás, ami a Fehérszem jelképe. Kimondottan gyáva, de ez nem azt jelenti, hogy a Fehérszem embereit nem vezeti mézsárszékre, ha arra van szüksége a meneküléshez. A kalandozóktól majdnem annyira tart, mint Fehér Árnyéktól, ami azért nagy szó. Utálja az ismeretlent és hőseink bizony ismeretlenek számára. Kaspar tizenéves utcakölyök, mézszőke, torzonborz frizúrával, aki a hideg ellenére is bő szövénadrágot és mellkason kigombolt szövetinget visel, rajta mellénnyel. Bőrszíjak garmadája díszíti az alkarját, arca pimasz, rajta gunyoros vigyor, ekként viszont mégis, szinte paródiába illően illedelmes a karakterekkel. Tanult elődje sorsából, így óvatosabb is.

Vörös vagy Kaspar értékei megegyeznek egy városőr értékeivel, melyhez 80%-os értékek tartoznak a szükséges képzettségekből (Lopózás, Rejtőzés, Mászás, Ugrás, Zsebmetszés). Vörös, gyáva lévén szívesen fut el, míg mások harcolnak, ezért nem is hord magánál igazán fegyvert – habár hátbaszúrásra azért kapható. Kaspar nem ennyire elveszett, hajító törökkel szívesen csatlakozik a küzdelemhez, melyeket mesterien dob és kétékező harcra is képes velük.

Fehér Árnyék

A Fehérszem klán első embere (?)

A város egyik rejtélyes figurája, a Fehérszem első embere. Sosem mutatkozik olyan helyen, ahol természetes fény érhetné és valószínűleg meglehetősen bizalmatlan, mert még a legközelebbi titoknokai sem ismerik az arcát, valódi hangját vagy akár azt, hogy milyen fajba tartozik. Kimért, hangját valamilyen fémszerkezet torzítja el, amitől olyan, mintha egyszerre három ember is beszélne. Számos legenda kering a Fehérszem klánban a vézna testet takaró fehér csuklyás köpenyről, melynek arca és kezei helyén csak az elemi sötétség kavargó és a hangról, ami mintha távoli világokból szűrődne át. Amit azonban biztosan tudunk, mert Ellana egyháza is feljegyezte, hogy egy alkalommal egy Elise nevű Ellana-papnő látogatta meg és bepillantást kért a csuklya alá és egy mondatot Fehér Árnyék igazi hangján – hogy mit látott és hallott akkor, senki nem tudja, ám a nő végérvényesen megtévelyodött és még ott, a fogadóteremben csimbókokban tépte ki egykor gyönyörű haját és karmaival marta az arcát, hogy soha többé ne lehessen szép. Mikor a kimerültségtől elájult – addig lefogni sem lehetett – egy ispotályba vitték, ahol ébredésével azonnal felkötötte magát. Az ispotályt azóta is Elise nyughelyének nevezik; Ellana egyháza tartja fenn Lótusz kerületben a Felsővárosban, de Fehér Árnyék valamiért rendszeres és bőséges adományokkal segíti az Elise emlékének állított épület fenntartását.

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Ha mégis megtámadják, már a szándék megfogalmazódásakor elemi sötétséggé változik és egy körön belül teljesen eltűnik. A szobrok ilyenkor átlagos szobrokká vedlenek át és megszűnik minden különleges képességük.

A Frevio-bál alakjai

Az alábbiak közül természetes könnyedséggel válaszd ki azokat, amelyek érdekesek lehetnek a karakterek számára. Annak megkönnyítése végett, hogy megtudd, ki kihez tartozik vagy melyik ághoz kapcsolódna legkönnyebben, a leírások végén egy „§” jellel látod bevezetve.

Lucius ves Garratich

Shadonból száműzött bajvívó

Karcsú alkat, párducmozgás, fekete haj, kreol bőr, smaragdzöld szemek jellemzik. Lobbanékony természetével párosuló lustasága, éles nyelve és munkautálata miatt tagadták ki családjából – attól még persze különben viselheti a nevét saját véleménye szerint –, ám ettől még találékonyságával, szenvedélyes lobogásával, könnyed verseivel, méregdrága ruháiban maga a megtestesült hódító.

Kedveli a kártyát is, de komolyabb vagyont nem hajlandó kockára tenni. § *Frevio-ág, Árnyék-ág*

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Yp	Szépség
14	17	17	15	11	13	41	61	118	0	14	54	3	23	17

Fegyverzet: abbit rapír (57/88/147/1k6+3), abbit háromágú háritótőr (53/75/148/1k6-1), abbit sodronying

Képzettségek: Rapír Mf, Tőr Mf, Kétkezes harc Mf, Lefegyverzés Mf, Ugrás 50%

Vívó stílus: A harcot általában a kétkezes harc kihasználásával védekező stílusban kezdi, a háritótőrrel védekezik, a rapírral támad (Vé ilyenkor 147+30) és felméri ellenfele képességeit. Ha az egyértelműen támadó stílust vesz fel, úgy használja Ugrás képzettségét is (+10 Vé) és esetleg Védekező harcot is kezd. Egy-két perc múlva aztán egyszerre egy Pszi-rohammal megtámogatott támadást hajt végre az ellenfél lefegyverzésére ismétlőcsellel (Té ilyenkor 75+17+10+46 azaz 151), amely után felszólítja azt a megadásra. Ha az ellenfél nem adja meg magát, úgy a következőkben már ismétlőcsellel támad és valószínűleg hamarosan befejezi a küzdelmet.

Kedvelt párbajtípus: Párbaj első vérig, fegyvervesztésig és dalvesztésig; soha nem vállal halálig tartó párbajt.

Octavio mester

A Vérkehely nagymestere

Magas, vékony, 50-es évei közepén járó férfi. Bőre világos, csontjaira feszülő, arca akár egy halálfej. Szemei zöldek, haja őszes, több fonatba fűzve. Fekete öltözékén vörös hímzés, számos ezüstdísz és egy vörösarany nyakék jelzi gazdagságát és befolyását. Meglehetősen érzékeny, öntudatos, akaratos figura. § bármelyik ág

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Mindenesetre 12. szintű boszorkánymester, csatamágusi (képes messzebbre varázsolni és főként a pusztító mágiát kedveli) és pszi-mesteri képességgel (minden diszciplína 1,5x hatékonyabb), aki fegyverek helyett a városőrségre és mágiájára bízta magát. Látja a láthatatlant, nyakában lógó amulettje pedig egy Igazság amulett.

Lucia Ulra Morellasz

Antoh legfőbb papnője

Nagy tekintélyű, 40-es özvegy, aki kora ellenére nagy férfifaló hírében áll. Imádja a zenét és a művészeteket, a tenger zúgását azonban még annál is jobban. Pletykák keringenek róla, miszerint ő tette el láb alól a férjét és hogy ért a boszorkánysághoz is. Hollófekete haj, karakteres orr, kegyetlen ívű, erőszakos arc, dús, bár a kortól kissé megereszkedett mellek, tengerzöld bársonyöltözék és koralldíszek. A bálon nem érzi magát annyira elemében, az Antoh-medence állapota miatt minden félreérthető megjegyzésben támadást sejt, minden felszóra csípős válasszal reagál. § *Frevio-ág*

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Jelenleg, Antoh támogatásának megcsappanásával egykori varázshatalmával sem rendelkezik és retteg, hogy mi lesz, ha ez kiderül (valószínűleg egyfajta csendes vallásháború).

Corrano Cor Corradas

Darton rowoni lovagja

Széles vigyorú, vörös hajú, barbár származású férfi, akinek dús szakállába apró ezüstkoponyák vannak fűzve, mosolyát pedig az arcát mindkét oldalt átdöfő csontocskák teszik bizarrabbá és szélesebbé. Zöld szeme szenvedélyes és kegyetlen, keze könnyen eljár, szava hangos; teljes páncélzata és pallosa nem sok jót ígér, ám Elerys néhányéves jó barátjaként természetesen igen népszerű a hölgyek körében. § Elerys-ág

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Yp	Mp
19	12	11	15	17	14	20	69	116	-	14	54	7	32	48

Fegyverzet: rúnázott kétkezes pallos (32/86/132), alkarvédő (+15 Vé), abbit teljes vértzet (7/7)

Képzettségek: Pallos Mf, Pusztítás Mf, Kiegészítő fegyverhasználat Mf

Varázslatok: Lélek, Halál; kedvencei a Gyilkos tréfa és az Intő jel

Emerica Fedele

Erigowi dalnok

Középtermetű nő, mézszőke haja csaknem combközépig ér, szeme zöld, vonásai szabályosak, előkelők. Ruganyos mozgású, gyönyörű dalnok, aki jobban kedveli a művészetet és a dalpárbajt a kardpárbajoknál, a tudományos értekezéseket a csillagok dolgában a hamiskártyánál. Vérbeli nemes, amelyhez foghatót keveset látni az aszisz udvarokban. § Elerys-ág, Árnyék-ág

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Yp	Mp	Szépség
10	13	16	14	13	10	20	48	96	15	8	43	30	30	17

Fegyverzet: hajítótőr (hajtű) (30/66/98/1k6)

Képzettségek: Politika/diplomácia Mf, Etikett Mf, Kultúra Mf, Tánc Mf, Ének/zene Mf, Fegyverdobás Mf

Sel Duriem ostromának valósága

Szerafisták

Időszellem paktumtársai

A karaktereket felkereső, kopasz, pergamenszerű, szürkés, száraz bőrű, időtetoválások ezreit viselő, tűzben égő szemű férfiak és nők, akik mindannyian jellegtelen, szürke csuhát viselnek, akár a szerzetesek. Hangjuk reszelős és idegen, a nyelvet is nehézségekkel beszélik – a küzdelemre viszont nagyon is képesek. Korlátozottan képesek a jövőbe látásra – annál erősebb ez a képességük, minél több ideje harcolnak egy ellenfél ellen. Minden karaktert a saját belső idejében keresnek meg és mindig kettesben.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Mp
16	16	16	16	16	16	30	70	120	-	12	60	0	10

Fegyverzet: egyeneskard (41/95/145/1k10+1, t/k 2), alkarvédő (+15)

Képzettségek: Egyeneskard Mf, Mágiahasználat Mf (boszorkánymesteri vagy varázslói)

Különleges: Ellenfeleiket egyre jobban látják a jövőben, így azonos ellenfél ellen minden körben Té +5 Vé +5, mely halmozódik, így egyre komolyabb és komolyabb ellenfelekké válnak.

Megjegyzés: Ahhoz, hogy a karakter végleg megszabaduljon tőlük és viharban enyészzenek el, a két megjelenő szerafistát egymáshoz képest 2 percen belül meg kell ölniük (12 kör), máskülönben visszatérnek (a múlt egy pontjáról).

Az aszisz négypróba

Az aszisz négypróba a fejedelemségek korából maradt fenn és az Otlokoriok korában is igen népszerű férfias elfoglaltság. Barátságos mérkőzési lehetőséget biztosít a fiatalabb és idősebb asziszok számára is anélkül, hogy komolyan veszélyeztetné a versengők életét. Minden falu és város megtartja a próbákat minden évben, Arel és Krad hónapjaiban, amikor korosztályonként lehet – és érdemes – nevezni a pénzjutalomért, melyet a tartomány uralkodói ajánlanak fel a győztesnek. A lovagi tornák aszisz változata.

Lovaglás

Szükséges képzettség: Lovaglás, Idomítás, Ugrás

Próba menete: egy százméteres pályán akadályok vannak elhelyezve, melyek odafelé nem elsősorban a lovat, de inkább a lovast veszélyeztetik – fejmagasságban elhelyezett korlátok, libegő cégek –, míg visszafelé a ló számára teszik nehezzé a haladást – hordókat gördítenek alá –. **Ha bármelyik lenti próba sikertelen, az csúfos kudarcot és legalább 1k6 (roham miatt dupla) Fp sérülést jelent.**

Próba: odafelé Ügyesség-, Gyorsaság- és Ugrás-próba (-30-cal); visszafelé Ügyesség-próba.

Megjegyzés: Ha a képzettségek bármelyike Mf, úgy a tulajdonság-próbákra +2 járul.

Célbadobás

Szükséges képzettség: Fegyverdobás, Célzás

Próba menete: 10 hajítódárdával kell eltalálni minél távolabb elhelyezett célokat (legelső 40, továbbiak egymástól 10-10 láb távolságra egyre messzebb), amelyek Vé-jét a távolsági harc szerint kell kiszámolni, mint álló, félember nagyságú célpontok. **Amelyik résztvevő messzebbi célt talál el többször, az nyer.**

Próba: támadó dobás távolsági Vé ellen.

Birkózás

Szükséges képzettség: Birkózás

Próba menete: egyszerű birkózás, ütni tilos; **aki egy percig leszorítva tudja tartani ellenfelét, nyer.**

Próba: fegyvertelen harc a Birkózás képzettség alkalmazásával.

Vívás

Szükséges képzettség: Fegyverhasználat (lándzsa), bármely, lándzsával kapcsolatos harci képzettség

Próba menete: fegyveres küzdelem erős bőrpáncélban, tompa lándzsa felhasználásával. A felek egy 20 láb átmérőjű kör átmérőjének ellentétes pontjain kezdenek, s a cél, hogy földre vigyék és ott tartsák ellenfelüket vagy kitalázzák azt a körből. Fejre támadni tilos, a testet védő vastag gyapjúpáncél miatt nem kell sebzést dobni, az automatikusan nullázódik. **Amelyik résztvevő a körön kívülre lép vagy legalább egy percig nem tud felállni, veszít.**

Próba: fegyveres harc lándzsa alkalmazásával.

A bál eseményei

A bálon tetszőleges eseményt elhelyezhetsz, főleg azért, mert a bál mágikus védelméért felelős Vérkehely rend úgy döntött, bizonyítja, hogy milyen nagy szükség van rá, ezért nem biztosítja a varázsvédelmet, tehát az épület bálterének védelme 0, azaz nulla mágikus tekintetben.

Alapok

A vendégek egyesével megérkeznek a bálra, a házigazda Freviok fogadják őket.

A kirakott lakomaasztalokról tetszőleges mértékben lehet fogyasztani.

A Vörös Hold már magasan ragyog, mikor felcsendül az első táncdal, megkezdődik a táncos rész.

Éjközépkor szabad a csók.

A Kék Hold első sugarainál rendezik a környéket, Elerys pedig átadja Bofurnak az őrparancsnoknak járó díszlánczát.

Több köszöntő is elhangzik, több kupa vizezett bor és kevésbé vizezett algabor illetve rakija fog lecsúszni a garatokon, amitől fokozódik a hangulat.

Újra tánczene hangzik fel, egyre szenvedélyesebb, vadabb zene, de csak lassan, fokozatosan emelik a tempót.

Éjközép után három órával már csak a legizmosabb bálozók maradnak, a talpalávaló a hajóskapitányok ízlését idézi, pajzán dalok és úri társaságba egyáltalán nem való nóták is felhangzanak. Egy oldalsó kisebb teremben spontán orgia alakul ki Tharr papjainak szervezésében, némi áfium felhasználásával.

Hajnalban kitessekkelnek mindenkit az őrsgé váltással éber örök.

Felbolydulások

Ezeket bármikor felhasználhatod, a játékosok tanúi vagy alanyai is lehetnek ezeknek.

Corrano, Darton lovagja hangosan megkérdezi Luciát, Antoh főpapnőjét, hogy mi a helyzet a medencével. A szóváltás felerősíti a templom gondjaival kapcsolatos peltykákat. Lucia feldúltan távozik a bálról.

Luciusz régi barátja és segédje, Bannoviusz a télen meghalt, elvileg tüdőlob vitte el, de a bajvívó másként gondolja. Párbajt provokál egy nemes kisasszonynál, akinek becsületét Riverro fogja megvédeni. A viadalt Riverro egy aljas trükkel nyeri meg, Luciusz ezúttal legyőzve távozik, de bosszút fogad.

A győztes Riverrot a Vérkehely egy beavatottja keresi meg és vonja félre; bérencként be szeretnék venni a szervezetbe, cserébe felajánlják neki a mágiájuk alapjainak kitanítását.

A házigazda fia, Werthasz szemérmetlenül nyomul Emericára, az erigowi dalnokra, aki ezt a legkevésbé sem szívleli, de Luciusz távozásával senki nincs, aki kiállna érte, ő maga pedig nem akar párbajozni.

Bofur mellé egy sötét csuhát viselő toroni férfi lép és pár szót suttog a fülébe, mire a törpe kissé elsápad és iszik néhányat. Kiderülhet, hogy a férfi Morgena egy Farkasa (vándorló pap), aki azt üzenté: „Hamarosan eljön az Úrnő ideje és rád is számít; adósa vagy, ne feledd!”

A hangulatról és időjárásról

Sel Duriem tizenöt éve először lát havat a 3716-os Hideg évszakban. A Quiron-tenger kásás, szinte járhatatlan, néhány kalandvágó – és persze minden biztonnal örült – kapitány fut ki ilyenkor csak a hajójával. Az utcákat barnás-fehér, mocskos hó borítja, melyet senki nem tol el, hiszen nincs miért. Az ereszekről jégcsapok függeszkednek, a Felsőváros terein jégzobrokat faragtak értő kezek. A város nem csak nappal, de éjjel is jóval világosabb, viszont nem kevésbé hideg is; ha feltámad a szél, csak a legjobban elkészített szőrmék védik meg az embert a borzongató hidegtől. Hogy képet alkothassunk a dologról, a leghidegebb időben nagyjából -5-10 fok van, ami Abasziszbán, közvetlenül a tenger mellett így is veszettül alacsony hőmérséklet, amihez az emberek nem csak hozzászokva, de arra felkészülve sincsenek.

A kulcshoz vezető út

A város palotája alatt, ahogy a város alatt is egyáltalán több kisebb-nagyobb alagútrendszer húzódik, melyeket Sel Duriem története során a különböző korszakokban kialakítottak, bővítettek vagy éppen hagytak magukra.

A kulcs terméhez vezető folyosó is ezek közül való, mely a palota épületei közül a **Kulcsmester palotája** alatt nyílik. Ez egy kétszintes, díszes, de kis alapterületű épület, ahol a város fontosabb épületeinek és kapuinak kulcsait őrző kulcsmester, jelenleg **Ionisz Hiequom** lakik. A kulcs terméhez vezető útvonal fontosabb pontjai: a palota (1); a palota borospincéje (2); a borospince alatti titkos folyosók (3); a várudvar alatti folyosók (4); a kulcs termének közvetlen előzményei egy titkos ajtó mögött (5).

A kulcsmester palotája (1)

A kulcs terméhez vezető útszakasz leírását részenként, a folyosót fordulónként vesszük számításba, egyszerű nyelvezettel, főként a játéktechnikára koncentrálna – a térkép úgyis megoldja a többit. Erdemes ehelyütt is megjegyezni, hogy az **Elerys-ágot járóknak** nem szükséges a kulcsmesteri palota felől közelíteni, ők **a várudvarról is lejuthatnak a folyosókra** (lásd annak a leírását), az **Árnyék-ágot járóknak** szintén nem kell a palota irányából indulni, nekik ugyanis **a Fehérszem már fúrt egy vájatot a csatornák felől**. Eszerint tehát a lenti útvonalat teljességében kizárólag a Frevio-ágot járó kalandozóknak kell végigjárni, akiknek viszont a bál helyett lesz idejük itt kibontakozni...

A Kulcsmester palotáját egy osztag gárdista őrzi a legjobb, legkeményebb fajtából, akik, mivel ebben az épületben a legtöbb középület kulcsát meg lehet találni, meglehetősen bizalmatlanok a belépni szándékozókkal szemben, különösen éjszaka.

Jelenleg **3 gárdista, egy előljáró és egy felbérelt tűzvarázsló védi az épületet, +1 gárdista a hátsó bejáratot, viszont nem járőröznek**. A gárdisták mindegyikénél van kürt, így annak megszólaltatása esetén (ami első dolguk lesz egy esetleges támadásnál, annak második körében) 1k6 körön belül érkezik 1k10 városőr, 2 perc múlva pedig a Közfürdő elől 5 gárdista és előljárójuk. Komolyabb küzdelem esetén a nem túl távoli Dreina-templom őrei is megérkeznek, a kalandozóknak pedig elég kevés esélye marad a menekülésre...

Az épület maga egy jellegzetes aszisz nemesi ház felépítését idézi, falait vörösmárvány lapok borítják, két emeleti erkélyéről virágkoszorúk maradéka csüng alá, az oldalsó és elülső falakat borostyánrengeteg borítja. Ha térképre van szükség ehhez, mert a csapat mindenképpen fel akarja

deríteni a palota belső részét – ahol egyébként jelenleg is lakik személyzet, tehát nem elsősorban tanácsos –, úgy használd az ETK Dreonnar-térképét, de módosítsd a dolgokat úgy, hogy hamariák helyett városőrök értékeivel bíró örök várjanak a karakterekre. Ja igen, és vészharang, szóval az erősködők nyakára a fent leírt körülmények között érkezik erősítés az ellenfél javára.

A borospince (2)

A palota alatti borospince lejárata könnyen meg lehet találni és észrevétlenül meg is lehet közelíteni, sikeres Lopózás próbával (kőpadló miatt +20%) az örök Ébersége ellen. Dreonnar térképén a 4. számú helyiség, ahonnan azonban nem az ottani Dreonnari pincébe, hanem a mi kis pincénkbe vezet az út lefelé. A borospince nem tartogat kellemetlen meglepetéseket, ha ideáig észrevétlenül eljutottak és nem csapnak komoly zajt. Az egyik hordó teljesen üres, mivel valójában egy megfelelően álcázott titkos ajtó, alatta egy csigalépcső vezet lejjebb (Titkosajtó keresés +30%, mivel a karaktereknek birtokában van a térkép, ahol körrel jelezve van).

A Frevio-ágot követő karakterek erről kapnak egy térképet a kulcs mellé.

A borospince alatti titkos folyosók (3)

A csigalépcsőn a kulcsmesteri palotát és a sel duriemi várat összekötő kazamatába jutnak le a kalandozók. Alapvetően veszélytelen, itt ugyanis eleve a Kortalanok tartottak fenn őrbázist, akik most, hogy kiutasítottak a városból, már nem teszik ezt. Így az élőholtas alagutakat kedvelő kalandozók és kalandmesterek számára az a rossz hírünk van, hogy leginkább üresen állnak ezek a folyosók és termek.

A különféle helyiségekben ettől még lehet látni, hogy valamilyen halállal kapcsolatos kísérletek és szertartások folytak itt, s ha akarsz, egye fene, bedobhatsz néhány itt felejtett szörnyet is.

A Frevio-ágot követő karakterek erről kapnak egy térképet a kulcs mellé.

A várudvar alatti folyosók (4)

A folyosó Folyamatosan lejtő, egyszerűen, mindig csak egyfelé kanyarodó, néhány csapdával és – most, a kelyhesek és Kortalanok kiszállásával csupán – tucatnyi örrel védelt terület, melynek mélyén egy titkos ajtó őrzi a továbbvezető utat, melyről a városmesteren és közvetlen környezetén kívül senki sem tud.

A borospince alatti titkos folyosók után egy hosszabb szakasz vezet át a várudvar alá a föld alatt, melyet a törpék és udvari orkok, és rajtuk kívül mindenki, aki a Térképészet Mf birtokában van, be is tud azonosítani. Egy délmutató mellett sikeres Intelligencia-próba is segíthet.

Az első forduló után máris egy kisebb helyiséget találunk, ahonnan kellemetlen szagok áradnak – ez ugyanis a csatorna aknája, fentebb pedig a várudvar árnyékszéke – ez a helyiség tehát az emberi és természeti szenny várból való ledobására szolgál – mellel pedig arra, hogy a karakterek, ha benéznek ebbe a helyiségbe, rájöhetnek, hogy milyen mélyen vannak. A Fehérszem vájata is ebben a helyiségben végződik egy titkos ajtóban, melyről az Árnyék-ágot követőknek természetesen van tudomása (hisz valószínűleg a vájaton át jöttek).

A második fordulóban egy, a saroktól 10-10 lábra nyúló, négyszög alapú **(1.) súlyérzékelő aktiváló mechanizmus** van (Csapdafelfedezés +10%, ha megfelelő fényük is van), mely egy kellemetlen csapdarendszert indít el. Lentebb, mintegy 40-50 lábra lecsapódik egy **vasrács** (aki az aktiváláskor épp a fordulóban van, sikeres Gyorsaság-próbával átrohanhat alatta; ha valaki épp alatta van, 1k10 Ép és 3k10 Fp sebet okoz; felemelni legalább 50 összesített Erővel, a legmagasabb Erejű sikeres sikeres Erő-próbájával). Eközben fentebb, a csatorna aknája előtti plafonról alázuhan egy nagyobb **kőgolyó**, ami, a lejtés segítségével máris a karakterek felé dübörög (ha átgördül rajtuk, 3k6, ha a rácsnak nyomja őket, 5k6 Sp). A vasrács előtti szakasz azonban, ha az eddigi nem lett volna elég, az előző súlyérzékelő mechanizmus révén maga is **(2.) súlyérzékelő aktiváló mechanizmussá** válik,

amelyre, ha rálépnek, mindkét falból, oldalról **3-3 dárda** (Té 80 (+meglepetés), 1k6+3 Sp/darab) vágódik ki. A dárdák visszahúzódnak és 3 kör múlva ismét kicsapódnak, ha továbbra is ott állnak a karakterek. A rács mechanikája nyomásra is érzékeny, így, ha a kőgolyó nekigurul, felhúzódnak és tovább engedi a golyóbist. Ezt a csapdarendszert a harmadik fordulóban lévő lift aljában lehet kikapcsolni egy kulcs segítségével (Zárnyitás kell hozzá, vagy Csapdafelfedezés, de az csak Mechanikával kombinálva elég).

A harmadik fordulóban egy 3-6 személyes lift várakozik, kiváló, jól karban tartott szerkezet, a várudvarról lehet vele idejutni. A lift aljában, a liftakna falán egy féltényérnyi lyukba helyezve a csapdakulcsot az örök ki tudják kapcsolni a csapdarendszert, így le tudnak menni a belsőbb részekre. A karakterek nem rendelkeznek ezzel a csapdakulccsal, így sajnos... A folyosó második harmadában egy 5 láb széles **veremcsapda** (8 láb mély, 3k6 (vagy 2k6 sikeres Esés-próbával) Sp) várakozik hőseinkre, kétfelé nyílik szét a padló alattuk (Csapdafelfedezés +20, Éberség -20), alatta viszont egy kisebb beugróban egy **iblogh** várakozik táplálékára. A liftes csapdakulcs ezt is kikapcsolja.

Iblogh (Bestiárium 116.o)

T/k 3-tól(2kéz,1köpés)

Ké 20 Té 70 Vé 118 Cé 40 Sebzés 1k6/1k6 + köpés AME, MME 70

Fp 120 Ép 39, minden 10 vágófegyveres Sp elvesztése után +1 száj (így +1 köpés)

Köpés: azonnali, I. típusú, 1. szintű méreg, k6 óra benuulás vagy k6 kör emelygés (minden újabb adag +1 szint)

A negyedik fordulóban egy jókra, tizenkét láb átmérőjű, súlyérzékeny **veremcsapda** várakozik (6 láb mély, 2k6 (vagy 1k6 sikeres Esés-próbával) Sp), mely elég széles ahhoz, hogy a kőgolyó is belezuhanjon, ami a karakterek nyomában lohol (Csapdafelfedezés, Éberség -50). A lift alatti kulcs ezt a csapdát is hatástalanítja, viszont ezen a folyosón már az örök is veszélyt jelenthetnek, ők ugyanis itt tartózkodnak. Konkrétan a folyosón, a verem és a forduló között van egy asztal felállítva, ami mellett üldögélnek négyen, ketten meg a falat támasztják, nyílpuskával (Éberség 40%). Ha a csapdákat fentebb aktiválták, vagy az örök meghallják őket, úgy az asztalt beborítják a verem pereméhez, ők maguk pedig mögé helyezkednek – hárman alabárdal a vermet átugrókat várják (feltartó csel), hárman pedig nyílpuskával kínálják meg őket.

Az ötödik és hatodik forduló között található az a titkos terület, melyről a térképet rajzolóknak semmi fogalma nem volt, hogy mi lehet. Nos, a terem egy kisebb rúnaterem, ahol a palota udvarának ezen szakaszát oltalmazó **Tércsapda varázsjel** található, amellet pedig egy **gondolatészlelő aktiváló mechanizmus** is található itt. Ha a karakterek valamely, a várral, a várossal vagy a kulccsal kapcsolatos gondolatot járatnak a fejükben és elvették MME-jüket 40E ellen, a varázsjellel aktiválódik az utolsó csapda a lejáratig: **két fal csapódik le** a folyosón, az egyik ráadásul az, ami a folyosót a csatornától elválasztja – a zárt terület tehát nekilát **megtelni csatornavízzel**. 5 kör alatt lesz tele, ezután a lélegzet visszatartására vonatkozó szabályok irányadók – annyi különbséggel, hogy sikertelen Egészség-próba mellett mindezt a rosszullét módosítói is segítik (ld. mérgeknél). A folyosó 5 perc múlva lesz ismét járható, amikor beindul egy szivattyú és a falak is felemelkednek. 5 perc alatt a legkeményebb karakterek is alulmaradnak a vízzel szemben (legalábbis valószínűleg). A falakat felemelni nem lehet, csákánnyal vagy varázslattal megsemmisíteni pedig meglehetősen bonyolult, ráadásul a csapdából teleportálni sem lehetséges a Tércsapda miatt, így a karakter csak a rúnaaknába kerül, ami szintén víz alatt van.

A következő szakaszok már veszélytelenek, hacsak a karakterek jelenlétéről nem értesültek a fentiek – ami úgy lehetséges, hogy a falcsapdával is megkínálták őket, vagy a hat gárdistából egy elmenekült (lefelé). Ezen a szakaszon egy kisebb, egyszemélyes lift található, mely a vár öregtornyába vezet felfelé, ezen túl pedig, egy titkos ajtó mögött (keresés -30%) egy csigalépcsőn lehet megközelíteni az öregtorony tövében lévő pincét, mely szintén egy, legfeljebb kétszemélyes. Itt azonban érkehetnek gárdisták (2k10), a falcsapda aktiválását vagy a gárdista visszavonulását követő 3. percben.

A folyosó vége egy újabb titkos ajtó, mellyel kapcsolatban már Fehér Árnyék emberei is tanácsstalanok, már ami a kinyitást illeti.

A Frevio-ágot vagy Árnyék-ágot követő karakterek erről kapnak egy térképet a kulcs mellé, de jelmagyarázatot nem (Térképészet Af).

A kulcs termék közvetlen előzményei (5)

Az utolsó titkos ajtó kinyitása nem lehetséges másképp, mint úgy, ha a bejutni vágyóknál ott a kulcs és be akarnak valahogy menni – ekkor az ajtó magától feltárul. Az ajtó mögött egy kisebb, természetes barlangterem, ahonnan egy kisebb (embernyi széles) és egy nagyobb (kétembernyi széles), mesterséges alagút vezet ki. Mindkét alagutat három-három szoborszerűen dermedt lény szobra zárja el, kezükben kétkezes kard. Ha a karakterek megközelítik a megfelelő járatot és nem viselik a városmester gyűrűjét (amit nem viselnek semmiképp), úgy a szobrok megelevenednek és rájuk támadnak. Amint a szobrok megelevenednek, a bevezető titkos ajtó azonnal összezárul mögöttük.

Őrzők (Bestiárium 90.o)

T/k ½ Ké 40 Té 110 Vé 120 Sebzés 3k6+3 Ép 35 SFÉ – (csak mágikus fegyverrel sebezhető)

Fp, Méregell., AME, MME immunis

A kisebb járat való nekik, a nagyobbik egy korai menekülőalagút, mely még a hatodikori időkben segítette a vár védelmét és ezúttal is kivezeti a karaktereket az Onpor déli lankáira, egy elvadult szőlőskertbe.

A kisebb járat igen hosszú, mintegy fél mérföld hosszúnak tűnik, falát rúnák borítják, melyeket nehezen lehet azonosítani, még egy varázslónak is komoly kihívást jelentenek, mindenesetre az idővel kapcsolatosak. Ha a karakterek elindultak rajta, akkor is a végére érnek, ha visszafordulnának.

Új tér és idő

1k3

1 Sel Duriem

2 Doria

3 Kwyn-lior alföld

1k100

Tízes érték az évet, nagyságrend az évszakot, egyes érték az év napját határozza meg:

1-25 Tavasz

26-50 Nyár

51-75 Ősz

76-00 Tél

Pl: A dobás eredménye 2 illetve 98; a karakter eszerint Doriában tér magához, P.sz. 3716+9 = 3725-ben, a téli időszak 8. napján.

A karakterek fejlesztése

Az előző kaland (Sel Duriem titkai) alatt a karakterek 7 tápot szereztek legfeljebb a kalandmodul megoldásával, további ½-3 pontot pedig a szerepjátékkal, melyet a mesélők értékelése alapján kapnak meg. Ezeket a pontokat az akkori vagy az új mesélő feladata elkölteni a karakterek számára úgy, hogy arról őket nem feltétlenül informálja, inkább érzékelteti ezek elköltését. Ezekhez hozzá adódik a játék során szerzett ellenségek pontértéke, akiből elképzelhetően lesz legalább egy.

Ezek a fejlesztések elsősorban szerepjáték szempontjából könnyítik meg a kaland megoldását vagy éppenséggel a mesélő dolgát.

Szövetséges

Minden erre osztott pont egy befolyásos szereplő szövetségét jelenti Sel Duriem életében, így egy gazdag kereskedőét, egy méregkeverőét vagy éppenséggel a Vérkehely rendet.

A szövetségesek szívesen látják a karaktert és szívesen beszélgetnek is vele, ráadásul könnyebben (olcsóbban) nyújtanak neki értékes információt, de fegyveres védelmet azért nem adnak.

Kísérő

Minden erre osztott pont egy, a karakterekkel tartó kísérőt jelöl, aki az előző kaland eseményeiről értesülve felkeresi hőseinket, hogy velük tartson. Ezek a szereplők általában nem jelentenek komoly segítséget a küzdelemben, annál kellemesebb segítséget jelenthetnek azonban a Sel Duriemben való eligazodáshoz vagy az unalmas hétköznapi átvészeléséhez.

Példakísérők:

Donar, iszákos aszisz igris, aki élete nagy művét írná a karakterekből

Ultima, fiatal Krad-papnő lehetne, de nem avatták még be, beleszeretett az egyik karakterbe

Morli, félkarú goblin tolvaj, aki védelem érdekében csapódott a karakterekhez

Werillion, egy telepatikusan beszélő rubinkő, benne Pszi Mf, 1. szintű boszorkánymester

Hírnév

Minden erre osztott fél pont 10% esélyt ad a mellékszereplőknek arra, hogy azonosítsák a karaktereket az előző kalandban nyújtott teljesítményük alapján. A kirívó hátrány ezt 30-cal megnöveli, az átlagos előny pedig 15-tel csökkenti. Ez az előny persze egyben hátrányt is jelent.

Karakternyilvántartás

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:

Páncél:

Érzékelés %:.....

Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:

Páncél:

Érzékelés %:.....

Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:

Páncél:

Érzékelés %:.....

Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:

Páncél:

Érzékelés %:.....

Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:

Páncél:

Érzékelés %:.....

Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:

Páncél:

Érzékelés %:.....

Harci képzettségek: