



BÖRTÖNBE ZÁRVA

BÖRTÖNBE ZÁRVA

5-7. Szintű játékosoknak

3-5 játékosnak

Helyszín: Erigow, Mavoxia tartomány / Sorneck városa

Idő: P.sz. 3691 tavasz közepe, Uwel Terce

Hivatalos nyelv: erv, közös

ELŐTÖRTÉNET

Észak földjén jó hetven esztendeje már béke honol. A legújabb hírek azonban erősen aggodalomra adnak okot. A toroniak ugyan még nyugodtnak tűnnek, azonban a pyarroni titkosszolgálat egyes jelentései szerint csapatmozgásokat észleltek egyes toroni területeken a határhoz közel.

Mivel nem egyszer történt már ilyen, a Kék Herceg sem veszi félvállról ezeket a híreket. Titkos tárgyalásokat kezdeményez több országgal, többek között Erigowval és Ilanorral is. Mitöbb, egykori kalandozótársaival is fölveszi a kapcsolatot, s találkoztól beszélnek meg Ilanor földjén. Útját magányosan, áruhában tervezi, ám a Hercegi Testőrgárda kapitánya ezt semmiképp nem engedi. Az inkognitónak különösen örül, de hercegének kíséretéhez makacsul ragaszkodik. Így hát Eligor testőrkapitányának és négy legjobb emberének kíséretében, áruhában kel útra. Hajóval jut el egészen az erigowi Sorneck városáig, ahol megejtik a titkos találkozót Erigow előljáróival, majd innen indul tovább Ilanorba.

Azonban Toron kémei sem tétlenkednek. A Sorneckbeli titkos hercegi találkozó híre hozzájuk is eljut, és gyorsan akcióba is lendülnek. Különösebb előkészületekre már nincs idő, így tudják, hogy már nem tudnak végezni a Kék Herceggel, de talán félreállítani még nem késő. Sorneck városában van ugyanis egy Morgena-szentély, ahol őriznek egy ősi ereklyét, mely átjárót képes nyitni a síkok között. Az Árnékúrnő híveivel egyezséget kötve azt tervezik hát, hogy az ereklye segítségével más síkra börtönzik Eligort, így fejezve le az ereni seregeket.

Az ügynököt egy erigowi nemesi ház utazó kedvű leányának álcázzák, s védelmére, valamint az akció leplezésére kalandozókat bérelnek föl. Így kerülnek a karakterek a történetbe.

AZ ALAPSZITUÁCIÓ (AVAGY AMIRŐL A KALANDOZÓK TUDNAK)

A – Ha Északi Szövetség-szimpatizáns a csapat

A kalandozókat egy kerítő kereste föl, aki a de Gar ház nevében járt el, és a nemesi család középső leányának kíséretével bízta meg a csapatot. A nemes hölgy hajóval kíván eljutni Ilanor földjére a család egyik szövetségeséhez. További információt nem árulhat el a kerítő, hiszen az bizalmas. Tisztességes fizetséget ajánl ezért a nem túl megerőltetőnek tűnő feladatért. Veszélytelennek persze nem mondható, hiszen bármilyen jónak is mondható az erigowi flotta nyújtotta védelem, mindig akadnak kalózok, akik a flottát kijátszva fosztogatni próbálnak.

B – Ha Toron-szimpatizáns a csapat

1 – Ha a Császár befolyása alatt álló szervezet szolgálatában állnak

Egyszerűen utasítást kapnak egy kísérőmunkára.

2 – Ha nem tagjai valamely a Császár befolyása alatt álló szervezetnek

A kalandozókat egy levélben hívta találkozóra a Fekete Lótusz nevű szervezet helyi vezetője. A találkozón kiderült, hogy Toron embereihez van szerencsájük a kalandozóknak, akik felbérelték őket a Császár küldöttének védelmére. Szép summát ajánlottak a munkáért, tekintve, hogy sorsdöntő fontossággal bír az ügy. A részletekről majd a hölgy tájékoztatja őket, aki erigowi nemes kisasszonynak adja ki magát.

Az ügy természetesen kulcsfontosságú, így könnyedén föntebb tornázható az ár is. Az életük árán is meg kell védelmezniük az ügynököt, hiszen ő hordozza a Birodalom jövőjét.

Hajójuk az *Albatross* lesz, mely egy hatalmas galeon. Kapitánya egy vén erv tengeri medve, Grond Alver. Most napközép felé jár az idő. Indulásukat a hajnali dagállyal tervezik, így a kalandozóknak van még egy fél napjuk előkészülni. Ez idő alatt bejárhatják a várost (Lásd a *Sorneck* részt!) vagy megismerkedhetnek a hajóval (Lásd Az *Albatross* részt!) vagy a kapitánnyal válhatnak néhány szót (Lásd A *kapitány* részt!), esetleg a nemes hölgygel válhatnak néhány szót (Lásd a *Lirian de Gar* részt!)

A TORONIAK TERVE

Bármelyik oldallal is szimpatizálnak a kalandozók, a Toroniak úgy akarják intézni, hogy a csapat a sikkapu megnyitásáig mindenképp az ő szolgálatukban maradjon, s ezért mindenben segítik is őket. Ha az átjárón áthaladva odavesznének a démoni síkon, annál jobb. Ha sikerrel visszatérnének, akkor pedig a nyakukba varrhatják az egész ügyet.

Az ügynök felkészült rá, hogy az Árnyékúrnő által rábízott ügyért adja az életét, tehát veszténivalója csupán az átjáró megnyíltáig van.

SORNECK

Tengerparti város Erigow északi részén. A Selva folyó itt torkollik a Marvinella öölbe. Lakói javarészt halászatból élnek, de a délebbre fekvő termőföldek és gyümölcsösök is gazdag termést hoznak minden évben.

A part menti házak, a kikötőnegyedet leszámítva egyszerűnek mondhatóak. Egyes halászházak cölöpökön állnak, közel a parthoz. Tetejükön cserepek helyett inkább aprócska konyhakert található. A kikötőnegyed viszont annál jobban kiépült. Még olyan hatalmas hajók befogadására is alkalmas, mint az *Albatross*. Láthatóan jelentős folyami és tengeri kereskedelem folyik errefelé. A rakpart mindenféle csigas emelő- és rakodószerkezettel felszerelt. A parthoz nem is oly messze több taverna is várja a megfáradt tengerészeket. Alig

pár lépésre kezdődik a piac, melyben mindenféle tengeri és folyami halféleség potom áron kapható. A pultok valósággal roskadoznak a rengeteg árutól.

További említésre méltó helyek a városban:

Bordélyházak

Játékbárlangok

Színház

Aréna

Romváros (kyr időkből maradt romok)

Hajógyár (itt egy épp készülöben lévő galeon látható)

AZ ALBATROSS

Galeon

Hossz: 40–50 láb

Szélesség: 10–12 láb

Merülés: 3,5–4 láb

Sebesség: 15–18 mérföld óránként

Teljes terhelés: 300–500 teher

Legénység: 250–400 tengerész + legfeljebb 200 katona

A KAPITÁNY

Grond Alver, vagy ahogyan a legénység hívja: az öreg Grond, vagy hajós körökben: Antoh Hullámtörője. Sokat megélt vén tengeri medve. Hamuszín hajú, dús szakállú, komor erv fickó. Bőre a tengeri vízpermet és a napsütés hatására összeaszott és színe veszett. Homlokába közel ötven tengeren töltött esztendő vájt mély barázdákat. Aludni már szárazföldön nem is tud. Elhízni ugyan a tengeri étkeken nemigen tudott, a kor azért derék tájt megdúsította.

A vén erv kapitány ékszereket nemigen hord, csupán egy *Antoh-szimbólumot* a nyakában egy bőrszíjon, és egy *kisebb karika fülbevalót*.

Egyáltalán nem bőbeszédű, és szóba sem áll idegenekkel. Szinte minden idejét az Albatrosson tölti a kabinjában, vagy a rakodást és egyéb munkálatokat ellenőrzi. Szinte soha nem ér rá beszélgetni. Jóformán csak akkor lehet megkönyékezni, amikor az általa oly kedvelt rumért megy az ivóba, mert azt mindig személyesen szerzi be. Ilyenkor viszont még morcosabb és zárkózottabb, mert a szárazföldön szédül, és a tengeri betegség megfelelője gyötri.

Különleges ismertető jegyei: szeme igen ritka vágású, jellegzetes kék színe pedig egyértelműen kyr ősökre enged következtetni. Ha fölnevet vagy kivillantja fogait, rögtön szembetűnik, hogy a sok sárga fogai közül egy leginkább egy fésűs kagylóra emlékeztet (már ha láttak ilyet egyáltalán a farakterek).

A kapitány információi:

Az úti cél: A hajó legközelebbi állomása Mhattain városa Ilanorban. Nagyjából a biztonságos, partmenti vizeken fognak hajózni, azonban egy rövid szakaszon a nyílt vizekre kell majd lépniük.

A kapitány megérzései: Rossz érzései vannak a mostanában a parti vizeken ülő köd miatt, hiszen ilyet nemigen tapasztalni. Meleg ugyan az idő, de a szél általában mindent elvisz a szárazföld felé. A napokban rossz álmai is vannak: azt álmodta, hogy az Albatross elsüllyedt, és neki a szárazföldön kellett élnie. Ilyen rémálmai még soha nem voltak. Azt sem tudja, most Morgenához vagy Noirhoz imádkozzék-e jó álmokért.

A *rakomány* főként gabonafélékből meg néhány ládából áll. A ládák tartalmáról nincs tudomása, viszont erv katonák őrzik őket.

Az *utasok* tudomása szerint egy ereni ficsúr, aki apjával utazik Ilar földre, egy erigowi nemes hölgy, akit a kalandozók kísérnek, néhány kereskedő a saját katonáival és pár katona, akik a raktérben utaznak ládákra vigyázva már eren óta.

Az *útvonal*: A hajó Erenből indult, a Selván leúszott egész Sorneckig, majd innen folytatja útját Mhattainbe. Idefelé megállt Raveen, Daree, Haonwell és Ter Quillingen városokban (Eren, Haonwell, Erigow)

A kapitány nem igazán bízik a kalandozókban. Rossz érzései vannak miattuk. Mindemellett fizető utasnak számítanak, így amennyire csak lehet, igyekeznek kedvességet mímelni.

LIRIAN DE GAR

Lirian de Gar, a de Gar, alsó nemesi ház középső leánya. Jó kedélyű, bohókás, tizenéves ifjú hölgy. Szemei gesztenyebarnák, alakja vékony, már-már törekenynek hat. Ajkai és keblei teltek. Hátközépig érő, hosszú, barna haját föltornyozva hordja, s egy hosszanti, spirálban futó, mély lila szalag díszíti. Ruhái a legújabb erigowi divatot követik: nyaka, válla és keblének felső része szinte teljesen fedetlen, csupán némi csipke „takarja”. Hosszú, uszályos, bordó ruháját, mely alakját követve kiemeli csípőjét, fekete hímzések és szegélyek díszítik. Több gyűrűt és nyakláncot is visel, de nem a legértékesebbek közül. Karkötője mirtuszkoszorút formáz. Szeme körül igényes indákat mintázó, körvonalas, fehér festés díszel.

FONTOS: az értő szem azonnal felfedezheti (érzékelés -2-vel), hogy a fekete szegélyek néhol kapcsolatot rejtnek, melyek segítségével a „felesleges” ruhadarabok könnyen és gyorsan eltávolíthatóak; haja pedig épp a szalag segítségével egy húzásra kibontható, és praktikusabb helyzetbe köthető (főleg nők számára tűnhet fel). Megfelelő gyanú és vallásismeret mellett jogosan feltételezhető, hogy a mirtuszkoszorú Morgena jelképe!

Lázadó természetű, már amennyire a társadalom engedi. Tekintete élénk. Hangja lágy és bűgő, korához képest érett.

A – Északi Szövetség-szimpatizánsoknak:

A hölgygel indulás előtt válhatnak néhány szót. Lirian ugyanis az egyik rakparthoz közel eső házukban szállt meg, ahol elindulás előtti teendői előtt hajlandó fogadni a kalandozókat. A ház nagy és több szolgáló, komornyik és kapuőr lesi egyetlen jelenlegi lakójának minden kívánságát.

FONTOS! Ha bármelyik karakter rendelkezik heraldika képzettséggel, felfedezheti, hogy a család címere nem ismert. Erre nyíltan rákérdezni nagy sértés nemesi körökben, de ha óvatosan felveti a témát, akkor azt a magyarázatot kapja, hogy nem oly rég kapták a címet a Nagyhercegtől. Ha csellel átkutatják a házat, valóban előkerül egy nemesi adománylevél, mely eredetinek tűnik. Ha van valakinek okirathamisítás vagy hamisítás vagy értébecslés és írás/olvasás(Mf) képzettsége, rögtön láthatja, hogy nem eredeti. (Mf-al egyértelműen, Af-al csak valószínűleg) Feltűnhet továbbá (érzékelés próba) a szolgálok beszédében ejtett néhány hiba: esetenként túl nagy vagy nem megfelelő tiszteletet mutatnak a ház úrnője iránt.

Borral és némi gyümölcscsel kínálja a kalandozókat.

Lirian információi:

Miért bérel kalandozókat? Alsó nemesi családból származván szülei nem tudnak fenntartani elegendő katonát, így zsoldosokat kell felbérelni a védelmére.

Miért megy Ilanorba? Családja rossz anyagi helyzetbe került, így házasság útján próbálnak javítani a helyzetükön. Nem rég járt erre egy ilanori nemes ifjú, aki igencsak szemezett

Liriannal, s családjaik is jó kapcsolatban vannak. A lány a családja elküldte hát „világot látni”, s a fiú családja ígerte, hogy addig gondjaikba veszik. Így lesz alkalmuk összeemelegedni a fiataloknak, s talán létrejöhet a frigy is.

Miért nem az apja megy tárgyalni a frigyról? Lebetegedett, s anyjának ápolnia kell. Nővére már elkelt, húga pedig még túl kicsi.

Érzelmei: Nem aggódik az út miatt. Úgy gondolja, kerítője tökéletesen választott. Nagyon kedvére való a csapat.

B - Toron-szimpatizánsoknak:

Indulás előtt természetesen van idejük szót váltani az ügynökkel is. Lirian de Gar álnéven utazik. Valódi neve is Lirian, viszont a de Gar ház nem létezik. A kíváncsiskodók kedvéért hamisítottak egy nemesi adománylevelet a Nagyherceg pecsétjével, s friss nemesi családként mutatkoznak be.

Lirian természetesen, akár csak ismeretlen megbízója, Toron oldalán áll. Feladatáról annyit árul el, hogy egy igen fontos személyt, Eligor Herceget kell megtalálnia a hajón, és kiiktatnia. Ehhez egy különleges tárgyat fog használni, mely képes megbénítani azt, akihez hozzáérinti. (Lásd az ereklye részt)

Feladatuk tehát Liriant segítve megtalálni és kiiktatni Eligort. Ezt mindenképp véghez kell vinniük. Eligor nem térhet haza életben.

Nehézség, hogy tudják, hogy Eligor álruhában utazik. Az is egyértelmű, hogy erővel őt nem lehet csak úgy félreállítani. Harci tudása nem mérhető már yenevi mércével. Celhez kell tehát folyamodniuk, s ehhez kell az ereklye hatalma.

Ha a házban sikerül kutatniuk, találnak egy toroni pecséttel ellátott levelet, melyet Lirian számára írtak:

A levél arról szól, hogy furcsa, hogy az Albatross oly sok országon haladt keresztül. Valószínűnek tartják, hogy a Szövetség emberei valamiféle védvonal felállításán dolgoznak, és a hajó ehhez szállít ellátmányt vagy fontos terveket. Továbbá kiderül, hogy Eligor is a hajón utazik, és őt mindenképpen félre kell állítani.

A HAJÓ UTASAI

A legénység:

Két részből áll: matrózokból és katonákból. A matrózok között mindenféle korosztály képviselteti magát a gyerekektől a vén tengeri medvékig. Összeszokottan és gyakorlottan működtetik a hajót és követik a parancsokat. A pánikhelyzetben főleg a zendülő vezér, Lippo mellé állnak.

A katonák javarészt meglelt emberek, akiken látszik a szakértelem. Sok csatában vettek már részt. Tőlük meg lehet azt is tudni, hogy ez a galeon bizony nem épp kereskedőhajónak épült. Már az előző zászlóháborúban is szolgálta a Szövetséget. A pánikhelyzetben egy részük a zendülő vezér, Lippo mellé áll, de javarészüket felismeri, hogy zendülés ide vagy oda, meg kell védeniük a hajót. Bárki veszi is kezébe a védelem megszervezését, elfogadják parancsnokukként, hiszen ők is épp eléggé összezavarodottak a történetek miatt.

Az utasok és a legénység érdekesebb tagjai:

Grond Alver a kapitány (Lásd *A kapitány* részt!)

Atoan a szakács. Alacsony, köpcös erved fickó. Sötét haját és szakállát rövidre nyírva hordja. Leginkább a tűzhely körül foglalatatoskodik, ám ha van egy kis szabadideje, szívesen mesél mindenféle tengeri történeteket és legendákat. Általában jó kedélyű, mosolygós alak. Szívesen

állítja egyik inasát a kalandozók kiszolgálására, hiszen az út árában benne foglaltatik az ellátás is.

Reggelire kezdetben a készlet erejéig szárított húsokat, sonkákat, sajtot, hagymát és kenyeret szolgál fel borral. Ebédre gyakran főz káposztás dolgokat és halat.

Az étkeket fatálakon tudja mindenki elfogyasztani, étkező híján ott, ahol épp helyet talál hozzá.

Sozap az első tiszt.

Komor tekintetű vén erv tengeri medve. Valaha volt sötét haját és bőrét a tengeri nap és só szívta szürkére. Szakállat csak oldalt hord az arcán. Görbe pipája szinte mindig szájában lóg. Ráérős idejében szívesen mesél bárkinek tengeri legendákat, melyekből kifogyhatatlannak látszik. Hasonló nagy örömmel mesél a különböző csatákról is, melyekben ő maga is részt vett az Albatrosson.

Lippo a vitorlamester

Mogorva, vékony erv matróz. Sötét haját fonatban hordja. Nemigen rajong sem az útért, sem az utasokért, s ennek nem is áll hangot adni. A kapitány és az első tiszt hatására ugyan igyekszik visszafogni magát, de amint kitör a pánik, rögtön zendülést szít és a rémült tömeg élére áll. Meggyőződése, hogy a haonwelliek által őrzött valami okozta a vesztüket, és legelőször öellenük fordítja a csöcseléket. Ha a kalandozók közbeavatkoznak, akkor ők kerülnek céltáblája középpontjába. Őket kezdi okolni az egészért.

Edoal di Alor és apja, **Tabid di Alor** (Azaz Taniel DiMalto, Eligor testőrkapitánya és maga Eligor))

Eligor testőrkapitánya és maga Eligor Herceg. Ereni nemeseknek adják ki magukat. Az úti céljukat firtató kérdések elől illedelmesen és ügyesen kitérnek. Egyébként az öreg (Eligor) barátságosabb, mint a fiatal Edoal (a testőrkapitány). Természetesen izig-vérig ereniek, és akként is viselkednek a nem ember fajúakkal szemben.

Nem különösebben barátkozó típusúak. A szép hölgyekkel viszont főként az idősebb Tabid (Eligor) meglehetősen barátságos.

Furcsának tűnhet, hogy Edoal, a fiatalabbik szinte minden lépését követi apjának. Tekintete élénk és vizslató. Ő inkább bizalmatlan mindenkivel szemben, mint apja.

Tabidon pedig az értő szem azonnal felfedezheti, hogy gyakorlott fegyverforgató. Körmei ugyan tiszták, kezei azonban néhol kérgesek a fegyverforgatástól. Feltűnhet továbbá a fegyverforgatók számára, hogy Tabid mozgása korához képest meglehetősen fiatalos és ruganyos.

Feltűnhet még egyes ruhadarabjaikon vagy kardjaikon az ereni hercegi címer.

Amint átér a hajó a démoni síkra és kitör a káosz, Edoal (a testőrkapitány) az addig feladatuktól eltántoríthatatlan és megközelíthetetlen erigowi katonákat is hadrendbe tudja szólítani.

Haonweli katonák

Csillogó vértés, marcona, hallgatag alakok. Szakállas puskákat és másfélkezes kardokat valamint alabárdokat használnak. A hajó rakterének közepén lévő acélketrecben, egy halom ruha alatt egy jókora ldányi aranyat őriznek. Az arany Ilanorba tart, állami célokat szolgál.

A katonák a ketrec négy sarkánál őrködnek, illetve négy katona folyamatosan járőrözik körülöttük a raktérben. További nyolc katona pihen és váltja a lent lévőket. A ketrec megvilágítását lámpásokkal oldják meg tökéletesen.

Az őrségben lévők senkivel nem állnak szóba, és minden közeledőt vagy érdeklődőt azonnali távozásra szólítanak fel. A pihenőidejüket töltő katonák is igencsak szűkbeszédűek. Meglehetősen távolságtartással beszélnek bárkivel és szinte kizárólag a feltett kérdésekre válaszolnak (már amire lehet) röviden, tömören, ha lehet egy szóban.

Magnus ver Mastron és neje, **Jaryn** (dorani varázsló és tanonca)

Az öreg Magnus csillagásznak adja ki magát, aki a nejével utazik Ilar földre egy különleges csillagkép miatt, mely onnan látszik legjobban. Valójában a dorani titkosszolgálat emberei, akiket azért küldtek, mert aggódnak a lelepleződött hercegi találkozó miatt.

A zűrzavar kitörése után a hajó védelmét megszervező személy(ek) mellé állnak azonnal.

Lobal da Gwon erigowi ifju nemes és kísérete

Tizenéves ficsúr, aki inkább hóbortból utazik. Katonáit leginkább hovatartozását és rangját jeleznén tartja. Sem neki, sem öt katonájának semmi hasznát nem venni a harcban. A veszély első jelére kabinjukban bújnak meg, faülüket-farkukat behúzza.

A HAJÓÚT

Útjuk egészen a nyílt vizekig tartó napokban eseménytelennek mondható. A tenger csendes, csak néhol állja útjukat egy-két ködfolt.

Ha eddig még nem tették meg, a karakterek az út során megismerkedhetnek a legénység néhány tagjával vagy az utasokkal. (Lásd *A hajó utasai* rész) Hallhatnak néhány tengeri legendát a jó Sozap első tisztától és Atoantól, a szakácstól (Lásd a *Tengeri legendák* részt). Ha pedig már föléledt bennük a gyanú, akkor esetleg nyomozhatnak kicsit a hajón is. Átkutathatnak néhány kabint vagy felfedezhetik a hajót is. (Lásd *Az Albatross* részt)

Északi szövetség szimpatizánsok számára:

Lirian feltűnően sokszor sokszor kíván egyedül maradni a hajón, illetve egy alkalommal láthatják még beszélgetni is egy pipával. Máskor pedig magányosan szipkából dohányzik.

Feltűnően sokszor keresi Tabid, az idősebbik di Alor társaságát, aki szintúgy szívesen tölti vele az idejét (De miért épp az idősebbik?)

Toron-szimpatizánsok számára:

Az út Eligor keresésével telik, és mindenki gyanús. Fedezniük kell majd Liriant, amint pipájából füstöt ereget a hajóorrban.

TENGERI LEGENDÁK

A krikosz

A krikosz tengeri állat. Lábának vége hasított, mindkét részén három-három ujj van, és három-három köröm. Jobb lába kicsi, bal lába azonban igen nagy, ezért, amikor jár, egész testsúlyát a bal lábára helyezi. Bőre héjszerű, sima, fekete, de néhány helyen vöröses. Ha megtapad valamin, erősen tapad rajta. Jó időben ez az állat szabadon járkál ide-oda, de ha fúj a szél, rátapad a kövekre - ott lapít, és meg sem mozdul. Tényleg csodálatos, hogy míg jó időben ez az állat elemében van, viharos időben legyengül és erejét veszti. A krikosz, ez a tengeri lény azokhoz a könnyelmű világi ifjakhoz hasonlít, akiknek jobb lába, vagyis az Istenek és szüleik iránt érzett szeretete gyöngye vagy teljesen hiányzik, viszont a lányokat ködös szerelmektől lihegve megkörnyékezik, s egész lelkükkel erősen rájuk tapadva - legyenek akár mifélek is azok a lányok - inkább az Isteneket, szüleiket és szeretteiket sértik meg, csak hogy teljesíthessék imádoztjuk csalfa vágyait. A bőr, mely az általuk szerelemnek nevezett csalfaságnak elfedője, héjszerű, vagyis sima, törékeny, sérülékeny és fekete, azaz alantas, a bűn szennyét hordozó. Lába hasított, s mindkétfelől három-három ujra oszlik, a hasíték a csalfaság és a megbecstelenítés két rossz szándékának felel meg, ezáltal a megcsalt leányt háromszoros kár éri: szüzessége, lelki tisztessége és vagyona is oda lesz, ha közben szeretőjének abból is sikerül eloroznia valamit.

A tengeri szerzetesek

A tenger szerzetesei olyan tengeri szörnyek, amelyeknek neve pontosan fedi külsejüket. A Mer'Daray tengeren élnek ilyenfajta állatok. Testük alsó része hal alakú, felsőtestük azonban részben az emberi fajéhoz hasonlatos. Fejük olyan, mint a szerzeteseké, tetején frissen nyírott, fénylő tonzúrájuk van, fülük felett fekete kör övezi, amely arra a hajkaréjra emlékeztet, mely a szerzetes vagy a pap fején látható, csak hogy ez a szörzet dúsan szétmered. Ez a szörny szívesen csalja magához a tengerparton sétáló embereket, szemük előtt játszik, és ugrálva közeledik hozzájuk. Ha aztán látja, hogy az embernek tetszik a játéka, örül, és annál inkább játszik a víz felszínén. Amikor aztán azt látja, hogy az illető nagy bámulatában közel megy hozzá, ő is közelebb jön, és alkalomadtán elkapja az embert, magával vonszolja a mélybe, ott aztán felfalja a húsát. Az arca egyáltalán nem hasonlít az emberi arcra, mivel orra olyan, mint a halaké, szája pedig az orra folytatása.

A néreidák

A néreidák hasonlóképpen tengeri lények. Teljes testük borzas és bozontos, alakjuk pedig nagyjából olyan, mint az emberé. Ha egyszer valamelyiküknek (akár az embernek), meg kell halnia, a helybéliek messziről hallhatják sóhajait és zokogását, valamint azt, ahogy panasolja, milyen kegyetlen szükség is a halandók számára a halál keserve. Olyan nyomorult lelket jelképez, aki életében az emberi értelem látszatát próbálta kelteni, ám kit élete végén a démonok arra kényszerítenek, hogy bűneinek bundájától bozontos állatként pusztuljon el. És nincs kétség afelől, hogy valóban keserűn, rettegve kiáltozik és sír. De hiába, mert örök tűzre van ítélve.

A krák

A krák olyan hal, mely lábait és kezeit karként használja. Karjában annyi erő lakozik, hogy a vigyázatlan hajóst bármely hajóról erőszakkal elragadja, tengerbe rántja, és felfalja. Szívesen táplálkozik ugyanis hússal. A Marvinella öböl környéki tengerben igen gyakori. Farka hasított, hátában hegyes cső van, amelyen a vizet hol jobb, hol bal felé eresztí át - tetszése szerint. Igen kemény fejét ferdén tartva úszik. Hanyatt csimpaszkodik a sziklákra, úgyhogy lehetetlen lefejtani. A halak közül egyedül a krák jár ki a szárazföldre. A krákok télen közöszülnek, tavasszal rakják tojásaikat. Olyan termékenyek, hogy felfoghatatlan. Ha költözködnek, emberi koponyákban szállítják és viszik odébb tojásaikat. A krákok a szárazföldön fejjel lefelé közöszülnek. Kotlani szoktak a tojásaikon, és miközben rajtuk ülnek, szinte rostélyszerű karjaikból kamrát formálnak körülöttük. A kőről a krákot lehetetlen lefejtani. De ha valami bűdösét helyezünk oda, azonnal leválik róla. Kagylóhússal táplálkozik, a kagylót ölelésével roppantja össze, de nem ritka, hogy tengerészeket, sőt, hajókat is elragad. Lakhelyét tehát a körülötte heverő kagylóhéjakról, csontokról és koponyákról, no meg a hajóroncsokról lehet felismerni. A krákok kéthavonta raknak tojásokat. Két évnél tovább nem élnek. Sorvadásban szoktak egyébként elpusztulni, és mindig gyorsan, mivel a szülés után nem sokáig élnek.

Egy régi tengeri ének a krákról:

A dübörgő felszín alatt, a mélyben,
A feneketlen tengerben alussza
Álomtalan, ősi álmát a Krák;
Nappénypázmák derengenek elúszva
Komor alakján, és évezredekéből
Nöttek rá roppant szivacsállatok;
Messze a bágadt fényben kavargog
- sok csodás üregből és grottamélyből -
Tömérdek irdatlan polip, karokkal
Kavarnak az álmos, vízmélyi zöldbe;

A Krák csak alszik a századokkal,
Így táplálják a nagy tengeri férgék,
Míg a végső tűz nem éri a mélyet:
Ember s angyal látja akkor, üvöltve
Felbukkan és el is pusztul itt fönn azonnal.

A tengeri seyllák

A tengeri seyllák olyan hangot adó állatok, amelyek fejük tetejétől a köldökükig asszonyi külsejűek, magas termetűek, arcuk borzasztó, a fejükön lévő szőrzet pedig igen hosszú és mocskos. Egyébiránt kölykeikkel szoktak megjelenni, akiket karjukon hordoznak. Ivadékaikat ugyanis csecsükből szoptatják, amely mellkasukon található és igen nagy méretű. Ha a hajósok tengeri seyllákat látnak, nagy félelem fogja el őket. Néha üres palackokat is odavetnek nekik, hogy míg azokkal játszanak, a hajó továbbhaladhasson. Azok tanúsítják ezt, akik állítják, hogy maguk is láttak ilyen lényeket. Atoan szerint a tengeri seyllák testének többi része a saséhoz hasonlít, lábukon marcangolásra is alkalmas karmok vannak. Testük azonban pikkelyes halfarokban végződik, amelyet a habok közt úszva evező gyanánt használnak. Énekük édes, dallamos, amely a hajósokat gyönyörűséggel tölti el, és álomba ringatja: az álomba merült matrózokat aztán a tengeri seyllák karmaikkal szétszaggatják. Azt mondják, ezek az állatok bizonyos mély örvények által övezett szigeteken, néha pedig a tengerben élnek. Némely hajós azonban, bölcs meggondolásból fülét erősen bedugaszolja, hogy sértetlenül átjuthasson, és a tengeri seyllák halált hozó énekétől ne merüljön álomba.

Sozap első tiszt ezeket a tengeri seyllákat nem valóságos állatokként, hanem bizonyos szajháként írja le, akik az arra haladókat romlásba döntik. Szárnyuk és körmük van, mivel a szerelem szárnyal és megsebez. Tengeri folyamokban laknak, vagyis a kéjvágy folyamában. Atoan erről vitázik Sozappal, és állítja, hogy a szirének valóságos tengeri szörnyek.

A zytiron, vagyis a tengeri katona

A zytiron az a tengeri szörny, amelyet a Tengerekk könyve szerint a köznép tengeri katonának hív: hatalmas és igen bátor állat. Azt mondják, testének szerkezete a következő: elülső része szinte olyan, mint egy fegyveres katona; kemény és igencsak ellenálló ráncos bőrének köszönhetően úgy tűnik, mintha fején ércsisak lenne. Nyakából hosszú, széles és belülről üreges pajzs csüng alá, amellyel ütések ellen a szörny harcoss módjára tud védekezni. Erek és erőteljes inak vezetnek a nyakától, lapockáitól a vállába, és ezekről csüng a lapockák közé a fent említett pajzs. Ez a pajzs egyébként háromszög alakú, keménységére és ellenálló képességére nézve olyan erős, hogy igencsak bajos lenne dárdával keresztülszúrni. Karja szintén erős, kéz gyanánt pedig hasított körmű patáját használja - baj nélkül aligha úszhatja meg bárki, ha haragjában jó keményen odavág. Ember tehát nem egykönnyen ejtheti el. Még ha el is fogják, akkor is csak nehezen tudják megölni, hacsak nem használnak kalapácsot. Ez az állatfaj a jelek szerint az emberi fajra jellemző viszálykodást utánozza, hiszen a zytironok állandóan háborút viselnek egymás ellen, és harc közben úgy felkavarják a tengert, hogy küzdelmük színterén olykor még vihar is támad.

Tengeri sárkányok

A tengeri sárkány szörnyen kegyetlen fenevad. Hosszabb mint a szárazföldi sárkány, de szárnyai nincsenek. A farka tekervényes, a feje testének méreteihez képest kicsi, de tátott szája félelmetes. Pikkelye és bőre kemény. A halakra és minden más tengeri állatra veszedelmes. Az a hal ugyanis, vagy bármely más állat, amelyet egyszer megharap, elpusztul. Még az emberen is halálos sebet ejt. Szárnyak helyett uszonyai vannak, amelyeket úszáshoz használ. Egyhuzamban nagy távolságokat képes megtenni a tengeren és ez inkább nagy erejének semmint uszonyának köszönhető. Ha a tengeri sárkány fogságba esik és homokra

kerül, hihetetlen ügyességgel fúr magának üreget orrával. Csontjainak hamuja gyógyítja a fogfájást.

Tengeri kígyók

Minden kereskedő vagy halász, aki Erigow partja mentén elhajózott elmeséli ugyanazt a figyelemreméltó történetet arról, hogy egy iszonyú méretű, 200 láb hosszú és 20 láb széles kígyó lakik a Hesseby melletti barlangokban és szirteknél. Derült nyári éjszakákon ez a kígyó elhagyja a barlangokat, és borjakra, bárányokra meg disznókra vadászik, vagy kiúszik a tengerre, ahol medúzákkal, rákokkal és hasonló tengeri állatokkal táplálkozik. Nyakát rőfnyi hosszú sörény borítja, testét éles fekete pikkelyek fedik, szeme vörösen izzik. Megtámadja a hajókat, megragadja és elnyeli az embereket, ahogy oszlopként kiemelkedik a vízből.

ÁTLÉPÉS A SÍKKAPUN

A ködön haladva egyre nehezebbnek érzik magukat a kalandozók. Hirtelen némi fáradtság lesz úrrá rajtuk. egyre melegebb lesz és megszomjaznak. A ködtől gyakorlatilag semmit nem látnak, csak némi közeledő világosságot. Mire a kormányos észreveszi a bajt és fordítana a hajón, már késő. A kapun már átértek. A köd szinte csettintésre elpárolog és átadja a helyét a forróságnak. A hajó hirtelen megfeneklik és kissé az oldalára fordul. Letekintve látható, hogy homokban áll.

A DÉMONI SÍK

A démoni sík merőben különbözik az Elsődleges Anyagi Síktól. Mivel a démoni síkok is jelentősen különböznek egymástól, az alábbi leírás csupán erre az egyre vonatkozik.

A terep száraz, sivatagos. Növények nincsenek. A földből leginkább korallokhoz hasonló képződmények emelkednek ki. A levegő vibrál a hőségtől. az eget gomolygó felhők borítják, mégis szinte vakító fényesség van. Nap vagy bármilyen égitest nem látható, egyszerűen csak jelen van a fény.

- A gravitáció 10%-kal nagyobb az ynevinél, ezért nehezebb a mozgás, a légzés és egyáltalán a létezés is a síkon. Az Erőből, Gyorsaságból, Ügyességből, Állóképességből és az Intelligenciából is le kell vonni 10%-ot! (14 és az alatt 1-et, 14-fölött 2-t) Indoklás: a gravitáció növekedése miatt nő a karakterek súlya, ami magyarázza a nehezebb mozgást; az intelligencia csökkenését a vér súlyának megnövekedéséből adódó oxigénhiány magyarázza.
- Mivel ez egy másik sík, ez gátat szab bizonyos térmágiáknak, melyek átmenetileg nem működnek. Ilyen például a mély tarisznya vagy a zóna varázsjelek, melyek Yneven maradtak.
- Amely fajok rendelkeznek infralátással, itt még jobban látnak egy különleges fénytartománynak köszönhetően. A többiek látását viszont nehezíti a hőség miatt a délibáboktól remegő levegő.
- Nagy a hőség és nincs páratartalom. így szinte égeti a szabad bőrfelületeket a levegő. Értendő ez minden nyálkahártyára is! (Száj, orr, torok, szem stb) Ezen felül rohamosan kezdenek kiszáradni a karakterek. Körülbelül 3 órájuk van a teljes kiszáradásig. Ezt folyadékpótlással természetesen elodázhadják, így az alábbi maghatározásban megtalálható a folyadékvesztesség mértéke is. Figyelembe kell venni azt is, hogy ilyen páratartalom hiány mellett a kinyitott folyadékkal teli tárolók tartalma is akár percek alatt elpárolog!
 - 1. óra – a testsúly 2%-a elpárolog – fáradtság, teljesítményromlás (Zavaró hátrány -10 Ké, Té, Vé, Cé)
 - 2. óra – a testsúly 5%-a elpárolog - komoly fizikai rosszullét lép fel, szédülés, fejfájás, hányinger kerülgeti a karaktereket, valamint bénító gyengeség és mentális zavartság (Jelentős hátrány -25 Ké, Té, Vé, Cé)
 - 3. óra – 10% folyadékvesztesség – az izmok lebénulnak, a bőr összeeszik, a vizelet megszűnik vagy fájdalmassá válik, a karaktereket látomások kezdik gyötörni. (Végzetes hátrány -50 Ké, Té, Vé, Cé)
 - 4. óra – 15%-os folyadékvesztesség – a karakterek meghalnak.
- A hőség és szárazság miatt a hangszálak is kiszáradnak, így nehezzé, fájdalmassá válik a beszéd. A karakterek csak suttogva vagy pszíivel képesek kommunikálni.
- A varázskörök azon formái, melyek a démonok mozgását bármiféle módon gátolnák, a démoni síkon nem működnek.
- A síkon híg a mana, így minden „külhoni” élőlény lassú sorvadásnak indul. Fáradtak, leverték és kedvtelenek lesznek. De ami fontosabb. a mágikus rajzolatokból is „párolog” a mana! Félóránként 1 E-vel csökken a rajzolatok erőssége.

Mindenképp éreztetni kell a karakterekkel, hogy teljesen idegen a hely, ahol járnak. Nem egyszerűen oly módon, mintha mondjuk az Elátkozott Vidék szívében járnának, hanem teljes valóságban, létezésében, működésében idegen.

Egyes varázshasználó kasztok is nehézségekbe ütköznek:

- *Nomád sámán:* A síkon nincsenek szellemek, így a velük való mindennemű kapcsolatteremtés lehetetlen.
- *Bárd:* A mágiája működik, de a síkon uralkodó fényárban nem látszanak a csillagok. Az ég tele van mindenféle kavargó felhővel, de azok is fényesek.
- *Pap, paplovag:* Mivel ezen a síkon ők lesznek istenük egyetlen képviselői, így azonnal az adott isten síkbéli helytartóivá lépnek elő. Ebből következik, hogy fokozottan hitük szerint, istenüknek tetszően kell viselkedniük a síkon való életük minden egyes apró mozzanatában. Ha sikerrel ismerik ezt fel, és sikerrel hajtják végre, akkor az istenük ezt jutalmazni fogja (például ima nélkül manához jutnak, vagy a „sors” valahogy mindig a karakter oldalára játszik.) Ha viszont nem bizonyulnak méltónak a helytartóságra, akkor istenük akár el is fordíthatja tőlük arcát, megvonva ezzel a hatalmat tőlük.
- *Boszorkány:* Mágiájukra nincs hatással a sík.
- *Boszorkánymester:* Mágiájukra nincs hatással a sík.
- *Tűzvarázsló:* Ezen a síkon igazán elemében érezheti magát a tűzvarázsló. Minden varázslata legalább kétszeres erősítéssel jön létre. Manapontjai automatikusan és szinte villámgyorsan térnek vissza (percenként 1 Mp)
- *Varázsló:* A síkon híg a mana, így a varázsló elméjének feltöltése dupla annyi pszíponot igényel.

Fajok nehézségei és előnyei:

- *Khál:* A bundája miatt elviselhetetlen számára a forróság. Viszont épp a bundája miatt fele olyan gyorsan szárad ki, mint társai. A síknak viszont számára borzasztó szaga van. Ez zavaró hátrányt jelent kezdetektől fogva.
- *Wier:* Már az első órában jelentkezik nála a kízó vérszomj, annak minden hátrányával együtt. Látása élesedik, a síknak viszont számára borzasztó szaga van. Ez zavaró hátrányt jelent kezdetektől fogva.
- *Ork:* Látása élesedik, a síknak viszont számára borzasztó szaga van. Ez zavaró hátrányt jelent kezdetektől fogva. Képes érzékelni a mágikus áramlatokat, így a megfelelő helyen nem sújtják a nehézkes manafeltöltés hátrányai.
- *Elf:* Látása élesedik. A sík borzasztóan taszító a lényük számára, ami zavaró hátrányt jelent a kezdetektől fogva.
- *Félelf:* Látása élesedik. A sík taszító a lényük számára, ami a zavaró hátrány felét jelenti a kezdetektől fogva.
- *Törpe:* Látása élesedik és képes érzékelni a mágikus áramlatokat, így a megfelelő helyen nem sújtják a nehézkes manafeltöltés hátrányai.
- *Amund:* Látása javul és az ismeretlen világ megtelik új és csodás színekkel. Triplán hatékony a *perzselő tekintet* képessége.

VÉGJÁTÉK

Természetesen a démoni sík lakói is felfigyelnek az idegenekre. Az első kíváncsiskodók csakhamar meg is érkeznek kisebb, dögkeselyűkre hasonlító démonok képében. Túl sok gondot nem jelentenek, mert jobban félnek az idegenektől. Nyomasztó viszont, amint megtelepsznek a hajón és körülötte, biztos távolságban, láthatóan a jövevények pusztulására várva.

A legénység között általános pánik tör ki. Hamar megszomjaznak, így a megmaradt folyadékért gyakorlatilag lincshangulat alakul ki, amit Lippo, a vitorlamester vezényel. A kapitány maga is rémült, így képtelen kezelni a helyzetet.

Északi Szövetség-szimpatizánsok számára:

Eligort Lirian kiüti a pipa segítségével, ám a lány is életét veszti a sík viszontagságai miatt. Nincs aki úrrá legyen a pánikon, hiszen az Eligor mellett állók a Kék Herceg védelmével vannak elfoglalva.

Toron-szimpatizánsok számára:

*A toroni kém, Lirian, hamar elájul a sík megpróbáltatásaitól. **FONTOS!** A Toron szimpatizáns csapatnak itt át kell venniük Lirian szerepét! A pipával ki kell iktatniuk Eligort és ha lehet, épségben haza kell juttatniuk a Liriant.*

A hajón szolgáló katonákat lélekjelenlétük tartja az ostromgépeknél készenlétben. Számukra is elviselhetetlen az itt uralkodó állapot, de tudják, hogy ha nem maradnak a helyükön a hajót védeni, mind itt vesznek.

Az általános pánikhangulaton a kalandozóknak kell úrrá lenniük. Edoal (Eligor testőrkapitánya) képes maga mellé állítani az haonwellieket is, akik eddig rendíthetetlenül őrizték a raktérben az aranyat. Ők is belátják, hogy az arannyal itt semmire nem mennek és azzal nem védik meg, ha mind itt vesznek.

A keselyűk idecsalják a nagyobb falkákban élő apróbb démonokat akik örömmel látnának neki lakmározni a „friss húsból”. A démonáradat természetesen egyre csak erősödik, ahogy mindinkább híre megy a betolakodóknak.

Az egyik démonok okozta felfordulás közepette Eligort (vagy *Tabid di Alort*, Edoal di Alor apját) elragadja egy **sárgán villogó szemű** repülő szörnyeteg és a magasba emeli. A kalandozók vagy a katonák nyilai viszont meghátrálásra bírják a bestiát, aki elengedi áldozatát. Szerencsére az megússza a zuhanást kisebb zúzódásokkal, bár az furcsa lehet, hogy egy ekkora zuhanásba jóformán bárki belehalt volna.

Magyarázat: A démon ekkorra már alakot váltott, és átvette Eligor helyét, majd visszazuhant, és a „társaival” folytatta a harcot.

A HAZATÉRÉS (AMENNYIBEN SIKERÜL) - BEFEJEZÉS

Északi Szövetség-szimpatizáns csapat számára:

Ünnepség és Eligor (csak számukra) lelepleződik – Sárgán megvillan a szeme alig észrevehetően.

Toron- szimpatizáns csapat számára:

a – a kém életben van

Visszatérve egy futár rossz kézbe ad egy levelet, amit a kémnek szántak. Ebből kiderül, hogy az egész ügyet a kalandozókra kell kenni és elvarni a szálakat.

b – a kém halott

Hazatérés, a pipa új hordozót választ és menekülést javasol.

AZ EREKLYE

Név: Ködpipa

EP: 50

Jellem: Káosz, Halál

Kommunikáció: emocionális, telepatikus és beszéd

Külsőalak: ütött-kopott, öreg rézpipa. Ránézésre egy rezet sem adna érte senki, főleg, mert az alja lukas.

Használata: természetesen először is uralni kell. Ezután bármilyen dohánnyal megtömhető, majd az alján lévő lyukat a használónak saját kezével kell befognia (igen, azon van a dohány) és úgy meggyújtani. Az így kifújt füstből szép köd keletkezik, mely egyben átjáró is egy démoni síkra. Használat közben a pipát tartó kéz minden esetben alaposan megég. (K6 Sp)

Másik képessége, hogy képes megbénítani akár napokra is azt, akihez hozzáférünk. Ez viszont soha nem vonatkozik a hordozójára. Ellene nem képes ezt a képességét bevetni.

Az ereklye kommunikál hordozójával, és elárulja, miként lehet őt használni (ha jellemük hasonló vagy megegyezik ÉS még uralni is tudják)

Ha nem képesek uralni, akkor az ereklye célja minél nagyobb káoszt és pusztulást előidézni mind a démoni, mind az elsődleges anyagi síkon.

FONTOS:

Az ereklye megszerzése esetén könnyen előfordulhat, hogy az ereklye és új hordozója közt nézeteltérés alakul ki, ilyenkor az Ego dönti el, hogy mi történik. A hordozó(karakter) Egoját a következőképpen számolhatjuk ki:

Ego = Akaraterő * 2 + Intelligencia + Asztrál

Amennyiben a hordozó Egoja legalább 10-zel nagyobb, úgy az ereklye mindenben követi hordozója parancsait és segít neki. Ám ez nem jelenti azt, hogy minden tettel feltétlenül egyetért vele. Amennyiben jellemük ellentétes, az ereklye törekedni fog rá, hogy megszabaduljon hordozójától, az elveszítse őt, vagy ellopják tőle - lehetőleg olyan valaki, akinek kisebb az Egoja, így a tárgy uralni tudja. Persze az ereklye lehet hűséges is hordozójához, ám ez csak abban az esetben valószínű, ha jellemük megegyezik, s a hordozó ténylegesen intelligens lényként bánik vele: kikéri és meghallgatja véleményét, ad tanácsaira, figyelembe veszi szempontjait, s nem használja ki állandóan Egojából következő uralmát.

Ha az ereklye Egoja nagyobb, akár csak 1 ponttal is, úgy a helyzet fordított. Az ereklye mindenben uralja hordozóját, az azt teszi, amit az ereklye sugall vagy parancsol neki, az ereklyétől nem képes megszabadulni akarattal. A hordozó tudatában lesz szolgálai helyzetének,

s minden cselekedetének - ez persze irtózatossal lelt teher, különösen, ha tárgy olyan cselekedetekre kényszeríti, ami ellentétes jellemével. Az összefonódás az ereklye és hordozója között egyre mélyül, s minden öt, együtt töltött év elteltével 10%-al nő az esélye, hogy ha az ereklye elkerül a hordozótól, úgy az ebbe belepusztul. Az ereklyét a hordozójával mindig egy különleges mentál-fonál köti össze, amely csak *Mentál Szem diszciplínával* érzékelhető. Ez a mentál-fonál automatikusan kialakul, ha egy ereklye hordozóra lel, azaz, ha egy élőlény megérint egy ereklyét. A kezdetekkor csak úgy lehetséges a mentál-fonál megtapadása ellen védekezni, ha a karakter tisztában van, hogy ereklyével van dolga, koncentrálni arra, hogy nem akar a hordozó lenni, és sikeres Akaraterő próbát hajt végre. Ilyenkor annyi mínusszal kell számolni, amennyi a két Ego közti különbség. Ha az Akaraterő próbát a karakter elvétette, még mindig esélye van, ha megfelelő nagyságú Mentális Mágiaellenállással rendelkezik. Az ereklye ugyanis az Egoja plusz 2k10 erősségű mentálmágiával próbálja a mentál-fonalt odakötni jövő hordozójához. Ha az első próbálkozása sikertelen, tovább nem igyekszik, ám ekkor a karakternek soha többé nem lehet esélye, hogy az ereklye hordozójává váljon. A későbbiekben a mentál-fonál (a közönséges mentál-fonállal ellentétben) csak egyféleképpen szakítható el: egy olyan akaratközpont írással, melynek erősítése több mint duplája az ereklye EP értékének. Ilyen esetben természetesen fennáll a fentebb említett veszély, azaz, hogy a hordozó nem éli túl a mentál-fonál elszakadását (az ereklye elvesztését).

Abban az esetben, ha a hordozó Egoja kevesebb, mint 10-zel nagyobb állandó mentális küzdelem alakulhat ki. Ha az ereklye és hordozója jellege megegyezik, úgy esély lehet, hogy egy-egy ügy kapcsán megegyezzenek, s az ereklye azt tegye, amit hordozója kíván. Persze ez esetben is számít, hogy a hordozó miképp viselkedik az ereklyével (lásd feljebb). Ha azonban jellemük ellentétes, minden esetben mentális párbajban dől el, hogy melyikük akarata érvényesül. Ez úgy történik, hogy a hordozó (karakter) dob k10-zel. Ha a dobás eredménye kisebb, mint a két Ego közti különbség, úgy a hordozó akarata érvényesül, ha nagyobb, akkor az ereklye uralja időlegesen a hordozót. Ez az uralom azonban mindig csak egy-egy jól meghatározható cselekedetre terjed ki, a következő cselekedetnél újra hasonló módon döntik el, hogy ki érvényesüljön.

Ez azonban a pipa esetében nem jelenti azt, hogy minden szippantásnál el kell dönteni, hogy hajlandó-e füstöt eresztetni az ereklye vagy sem - általában hajlandó, hacsak hordozója nem haragította magára valamivel, vagy nem olyan valaki ellen akarják használni, aki bármily okból fontos az ereklyének. Ráadásul nem mindig a hordozó kezdeményezi az ereklye használatát - sűrűn előfordul, hogy az ereklye szándékozik valamit csinálni, vagy csináltatni hordozója segítségével. Természetesen ilyenkor is fenti szabályok érvényesülnek.

KALANDVÁZLAT

1. Az indulás előtti nap
2. A hajóút (Tengeri történetek, legendák)
3. Átlépés a démoni síkra
4. Hazatérés / végjáték

SZÖRNYEK, NJK-K

Eligor (*Tabid di Alor*)

Erejehez nem fogható akár a hajó összes utasáé sem. Ha nyíltan nekimennek a kalandozók vagy bárki, akkor pillanatok alatt szétdobálja a bandát úgy, hogy azoknak még csak látszólagos esélyük sincs.

Tanial DiMalto – Eligor testőrkapitánya (*Edoal di Alor*)

| Kaszt | Lovag |
|---------------|-------|
| Tsz. | 15 |
| erő | 17 |
| gyorsaság | 14 |
| ügyesség | 14 |
| állóképesség | 16 |
| egészség | 19 |
| szépség | 16 |
| intelligencia | 15 |
| akaraterő | 14 |
| asztrál | 17 |
| KÉ | 33 |
| TÉ | 115 |
| VÉ | 163 |
| Fp | 166 |
| Ép | 15 |
| Psz-pont | 57 |
| Mp | - |

Eligor testőrkapitánya igen jól képzett lovag. Gyakorlott fegyverforgató. Mindenben ura mellett áll és védelmezi akár élete árán is. Szó nélkül bárki ellen fordul aki ura életére tör.

Haonwelli katonák

| Kaszt | Lovag |
|---------------|-------|
| Tsz. | 10 |
| erő | 17 |
| gyorsaság | 17 |
| ügyesség | 15 |
| állóképesség | 16 |
| egészség | 17 |
| szépség | 14 |
| intelligencia | 14 |
| akaraterő | 17 |
| asztrál | 15 |
| KÉ | 37 |
| TÉ | 89 |
| VÉ | 144 |
| Fp | 119 |
| Ép | 14 |
| Pszí-pont | 44 |
| Mp | - |

Magnus ver Mastron

| Kaszt | Varázsló |
|---------------|----------|
| Tsz. | 7 |
| erő | 13 |
| gyorsaság | 16 |
| ügyesség | 14 |
| állóképesség | 15 |
| egészség | 13 |
| szépség | 12 |
| intelligencia | 17 |
| akaraterő | 18 |
| asztrál | 18 |
| KÉ | 16 |
| TÉ | 35 |
| VÉ | 97 |
| Fp | 50 |
| Ép | 5 |
| Pszí-pont | 40 |
| Mp | 70 |

Jaryn

| Kaszt | Varázsló |
|---------------|----------|
| Tsz. | 4 |
| erő | 11 |
| gyorsaság | 17 |
| ügyesség | 17 |
| állóképesség | 14 |
| egészség | 13 |
| szépség | 12 |
| intelligencia | 16 |
| akaraterő | 17 |
| asztrál | 17 |
| KÉ | 16 |
| TÉ | 34 |
| VÉ | 96 |
| Fp | 33 |
| Ép | 6 |
| Pszí-pont | 27 |
| Mp | 40 |

Seylla-démon

Előfordulás: Idézett

Megjelenők Száma: 1

Termet: N

Sebesség: 150 (SZ)

TÉ: 70 / 90

VÉ: 110 / 130

KÉ: 65

CÉ: -

Sebzés: 2K6+2*2 /

1K10+2 harapás

Tám/Kör: 5

Ép: 40

Fp: 120

Asztrál ME: Immunis

Mentál ME: Immunis

Méregellenállás: Immunis

Pszí: 5 (Alapfok)

Intelligencia: Átlagos

Jellem: Káosz, Halál

Tapasztalati Pont: 315



Gondolati séma:

Rendkívül agresszív. Az áldozatai szétmarcangolásában leli örömét. Ura iránt mindig és mindenkor hűséges.

Leírás:

Harci taktikája abban merül ki, hogy a kiszemelt áldozatokat igyekszik harcképtelen állapotba taszítani (Ájulás vagy bénulás, a lényeg az, hogy ne tudjon elmenekülni), ezt hatalmas ugrásaival éri el, ilyenkor +30 TÉ-t és -30 VÉ módosítót kap támadására. Ha minden veszélyforrás hatástalanítva van, akkor megkezdi az áldozatai élve történő szétmarcangolását. Ezt a következő módon végzi el: először a végtagokat vagdossa össze karmaival, majd a vér szagától teljesen megőrülve letépi azokat, s legvégül a fejet harapja le a torzóról, ezt már kevesen érik meg.

Fizikai leírás:

Teste egy sellőéhez hasonlatos, izmos. Fülei csak kicsi csomók, de hallása így is kitűnő, az elfekével vetekszik. Szemgolyói kénsárgák, látása nem a legjobb, még az embereknél is rosszabb és feltételezhetően teljesen színvak. Pofájában megannyi túhegyes és arasznyi hosszú enyhén befele ívelt duplasor fogazat. Nyála közepesen savas, ami 1K6+3 SP elvesztését eredményezi, ha sikeres, sebzéssel járó támadást hajtott végre áldozatán. Érdes nyelve villás, akárcsak a kígyóké, de érzékelésre nem képes használni. Szaglása párját ritkítja mind a démoni, mind az elsődleges anyagi síkon. Egy körben kétszer támad kezeivel (karmaival) és egyszer harapásával.

A homokban úgy úszik, mint hal a tengerben. Onnan kiugrálva támad.

Morkulusz a dárdás

Előfordulás: Idézett

Megjelenők Száma: 1

Termet: N

Sebesség: 150 (SZ)

TÉ: 105

VÉ: 135

KÉ: 65

CÉ: -

Sebzés: 2K6+3*4

Tám/Kör: 4

Ép: 22

Fp: 76

Asztrál ME: Immunis

Mentál ME: Immunis

Méregellenállás: Immunis

Pszi: 10 (Mesterfok)

Intelligencia: Magas

Jellem: Káosz Halál

Tapasztalati Pont: 330

Gondolati séma:

Gonosz, agresszív, bosszúvágyó démon gyűlöli a mágiát, alkalmazóját mindenek között igyekszik elpusztítani. Nem fogad el urat mag felett. Ha valaki mégis megkísérel uralkodni felette, akkor, ha teheti, elpusztítja. Mindhalálig küzd ellenfelével.

Leírás:

Rendkívül intelligens és ellenálló fajzat. Megveti az alacsonyabb rendűeket, a magasabbakat pedig, ha teheti, messze elkerüli. Ha mégis úgy hozná a sors, hogy mágiával rábírnák valamilyen cselekedetre, bármilyen apróság is, akkor az első adandó alkalommal szembeszegül annak akaratával, és ott árt neki, ahol a legtöbbet tud, és megkísérli elpusztítani.

Ilyenkor iszonyatos haragra gerjed és tomboló dühe mindent, felemészt, agressziója ilyenkor nem ismer határt.

Harci tapasztalata nem elhanyagolható, és külön kis taktikát sajátított el, ez minden „Morkulusz” esetében más és más, de általánosságban szereti a szemtől-szemben küzdelmet. Az első támadást, mindig bevárja (amíg azt feltételezi, hogy ő az erősebb). Sohasem támad először, ilyenkor védekező harcot folytat, ezzel is felmérve ellenfele erejét és harci tapasztalatait. Széttárt karokkal enyhén előredőlve, acsargó pofával mered az ellenfelére, illetve ellenfeleire, ezzel is ösztönözve a támadásra őt vagy éppen őket. Utána igyekszik szétválasztani az ellene küzdőket, (ha erősebbeknek bizonyulnak nála) hogy erejük megosztott legyen. Sebei iszonyatos tempóban forrnak össze, s helyükön egy árulkodó heg marad csupán ami 1K6 SP körönkénti regenerálódást jelent a számára. Ezt a képességét a vérének köszönheti. A vérébe egy testében található mirigy folyamatosan egy különös enzimet juttat, ennek szintjét az agya szabályozza, de ez az anyag viszonylag hamar (1K6+6 óra) lebomlik és felszívódik testében. Ha netán egyes JK-k arra gondolnának, hogy ezt felhasználják saját sebeik gyógyítására, akkor súlyos árat kell nekik fizetni ezért. Bőrük enyhén megvastagodik, elszíneződik és durva tapintású és ragyás lesz.

Érzékszerveik is megváltoznak, a szemeik a démon szemeihez lesznek hasonlatosak, mentális képességeik erősen csökkennek (1K3+3), agresszív nyálcsgató vadakká degradálódnak.

Fizikai leírás:

Kb. 2.5 méter magas bőre sötétbarna, csupasz és vastag ezért 2-es SFÉ-t biztosít gazdájának, szemei zöldek és macskaszerű pupillája mintha folyamatos tűzben égne. Arca, eltorzult emberi arc orra kicsi, egy denevérére hasonlít leginkább. Fülkagylói hasonlítanak az elfekére, hallása kifinomult, akárcsak szaglása. Humanoid testfelépítésű közdémon. Karjai nem túl vastagok de ennek ellenére igen erősek, alkarjából egy 1.5 méter hosszú az acélnál is keményebb csont nőtt ki, ez tekinthető az alkarcsont meghosszabbításának is. Kézfejét szabadon mozgathatja s rajta 3, két ízületben hajló köröm nélküli ujj található. Felsőteste egy átlagos emberi felsőtestre hasonlít, egészében nézve nem kelti egy kigyúrt izomkolosszus látványát. Lábai úgyszintén nyurgák, de az emberi lábaktól eltérően ezek patában és nem lábfejen végződnek, valamint a térdízületnél hátrafelé hajlanak, ennek köszönhetően rendkívül erősek és viszonylagosan stabilabban jár-kelek és ugrik magasabbra segítségükkel, ez úgy 3 esetleg 4 métert jelent. Távolra úgyszintén 3-4 métert képes ugrani, amit gyakran ki is használ harc közben, főleg ha valakinek sikerülne fegyverét eltörnie vagy megfosztania karjától. Eme cselekedete gyümölcésének nem sokáig örülhet, mert a csontdárdáját 6 kör leforgása alatt növeszti vissza, karját pedig 60 kör alatt. Ilyenkor kerül az összecsapást ellenfelével, mert sok erejét emészti fel e feladat. Ha elveszíti egyik fegyverét netán karját, akkor TÉ-je 35-tel, VÉ-je 50-nel, KÉ-je pedig 25-tel csökken. Elég gyors ezért mindkét csontdárdájával kétszer támad körönként.