

REMÉNY

A II. Fanfár a Hősökért tábor Versenymodulja

ÍRTA: A'frad
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Déli-városállamok, a Gályák-tengerének északi partján
IDŐPONT: P.sz. 3703.



Üdv Kalandmester

Mint tudjátok ez az első versenymodulom, ezért kérek titeket, nézzétek el az apróbb hibákat, a nagyobbakért pedig jöhet a kövezés. A modul kitalálásakor, és írásának idején igen csak szentimentalista korszakomat éltem, ami a történetre is nagyban kihatott. Mielőtt még megijednétek, nem, nem egy csöpögős szappanopera forgatókönyvét tartjátok a kezetekben. Ugyan a történet akárhogy alakul, valaki mindig örülni fog, de a főszereplőknek igen csak kicsi az esélyük a boldogságra.

A kalandozók megváltoztatni nem, csak elfogadtatni tudják velük sorsukat.

A modul helyszíne eredetileg Gorvik lett volna, de a szigorú törvények miatt sok csapat még az elején elvesztette volna nem emberi fajú társait, így a történet végleges helyszíne a Déli Városállamok fővárosa, a tengerparton fekvő Equassel.



A modulban szereplő grafikák **Fekecs Máté** és **Vincze Zsuzsanna** munkái. Ez úton köszönöm **Szilágyi János** bizalmát, tanácsait, és ötleteit.

Mindenkinek jó szórakozást kívánok!

Vincze Zsuzsanna „A'frad”

A remény ideje (hangulatkeltő novella)

Nem járt már messze a házuktól, egy lelket sem látott sehol, mégis úgy érezte, mintha valaki figyelné minden mozdulatát. Ám sajnos ez a félelem nem volt ok nélküli, igenis figyelte valaki, a sötétben, nem mutatva magát. Emilia felgyorsította a lépteit, biztos, ami biztos, de mind hiába, a titokzatos alak gyorsan beérte. Már épp futásnak eredt volna, mikor a férfi egy rózsát vett elő a fekete köpönyege alól, s felé nyújtotta. Mosollyal fogadta, majd ösztönösen megszagolta, s hirtelen forogni kezdett körülötte a világ, végül minden elsötétült. Csupán egy elhaló sikolyra futotta egyre fogytán lévő erejéből. A férfi felemelte, a karjaiba vette és egy, a közelben álló hintóhoz cipelte.

Jó egy órába telt mire a férfi elvitte a mindenki által rettegett házhoz. Az őrület házához. A legenda úgy tartotta, hogy aki belép, elveszti elméje felett a hatalmat. Legyen az egyszerű polgár, vagy nagyhatalmú mágus.

A férfi becipelte a romos épületbe, végiment vele a piszkos és elhanyagolt előtéren, majd az abból nyíló folyosón, melynek végén egy faragott, díszes ajtó állt. Bevitte a szobába, és lefektette egy kényelmes, de hideg ágyra.

Néhány perc múlva magához tért, s egy sötét teremben találta magát. A nedves levegő lassan átítatta ruháit. Dideregni kezdett. Feltápázkodott, majd apró léptekkel végigsétált a fal mentén. Végigtapogatta, s közben talált egy ajtót. Semmi fajta fény nem jött be körülötte. Továbbhaladt, de nemsokára újra visszatért az ajtóhoz. Közben egyetlen sarokba sem üközött a keze, így rájött, az egész szoba egy nagy kört alkot. Hallgatózni kezdett. Csend volt, nagy csend. Aztán valami furcsa, suhogó hangot hallott. Közelebről, és közelebről hallatszott, majd tompa lépések ütötték meg a fülét. Ekkor már nagyon közel lehetett az a valaki, aki a terem felé jött. Nemsokára megmozdult a kilincs. Az ajtó lassan nyílt ki, és csendben. Emilia la Fonte ösztönösen hátrább húzódott. Az ajtóban nemsokára két láb jelent meg, majd a hozzá tartozó test is. A lány már tudta, hogy valami szörnyű fog történni.

- Mit akar tőlem?



Választ nem kapott kérdésére. A férfi lehajolt, megragadta a karját és felemelte, azután pedig ki akarta vonszolni a kihalt folyosóra, ám vadul dobálta magát, hogy kiszabaduljon, közben sikoltozott magas hangján, ahogy csak bírt. Ezt nem tűrte tovább a fogvatartója, megragadta fejét, majd teljes erejéből az ajtónak ütötte, melyre vér fröccsent. A lány azonnal elalélt és egy nagy vércsíkot húzott fejével az ajtóra, ahogy eldőlt a padlón. Így, hogy elvesztette az eszméletét és nem ugrált, könnyebb volt becipelni a szobába, azután rácsukta az ajtót és teljes sötétségbe borult a helység.

Eltelt pár perc, mire Emilia ismét magához tért, de az orráig sem látott, nem tudta hol van és hogy egyedül van-e. Rémuló volt, ideges és feszült, továbbá a feje iszonyatosan fájt, a vér megalvadott a haján, ami kifolyt. Nem nyúlt a sebhez, mert attól csak rosszabb lett volna, viszont tapogatózni kezdett, hogy mi lehet a közelében. A koszon kívül nem igen talált semmit, majd a falhoz támoledt négykézláb és a mellett ment tovább. Végül elérte az ajtót, de zárva volt. Lassan megpróbált felállni, majd erősen neki támaszkodott az ajtónak, de az meg sem moccant, ahhoz, pedig túlságosan is hasogatta a fejét a fájdalom, minthogy ütögesse a kijáratot. Érezte, amint egyre jobban eluralkodik fölötte a pánik, és nem tudott ellene semmit tenni, haza akart menni. Ütni kezdte a falat, de nem csillapodott a benne lévő félelem, majd körmeit teljesen a falba mélyesztette és négy csíkot vésett bele. Sírva ült le a földre, teljesen összetört, csak zokogott, mert másra nem futotta az erejéből. Ekkor váratlanul kinyílt az ajtó és elröblője szigorúan nézett rá, de nem várt sokáig, megragadta a lányt és felemelte.

- Hagyjon békén, ne érjen hozzám! - ordibálta torkaszakadtából, de semmire sem ment vele, s a pánikként kezdődő őrület teljesen eluralkodott fölötte.

Kicibálta a lányt a szobából, ahol csak négy körme kaparásának nyoma és az ajtón megszáradt vére maradt meg emlékül. Félhomály uralkodott, hiszen csak néhány lámpás pislákoló lángja töltötte meg fénnel azt a folyosót, ahol behozta. Elhaladtak ugyanazon az ajtó mellett is, majd visszatértek az előtérbe, ott pedig talpra állította, és maga mellett rángatta fel a lépcsőn, végig a labirintusszerű emeleten, majd be egy szobába, ahol egyetlen festmény állt. Lendülettel a kép felé lökte, de nem az következett, mint amire számított.

Hatalmas puffanással ért földet egy pincehelyiségben.

A terem közepén egy fehér, márvány kőasztal volt. Körülötte 29 gyönyörű nő.

- Mire készülnek?

- Hidd el, hamarosan megtudod. - mondta hidegen a férfi, mégis valami rejtett, eszelős élvezetet vélt észrevenni mondatában a megrémült lány.

Ezután vergődése ellenére odakötözte az oltárhoz. Emilia könnyes, rémülettel teli szemekkel nézett végig a körülötte állókon, s egy ismerős arcot pillantott meg. A papnő. Ezért volt olyan ismerős elrablója. A férfira pillantott, kinek tekintete mély gyűlöletre váltott át, a szeméből visszatükröződött a szenvedély, a fájdalom és a kín, mikor észrevette, hogy a nőt bámulja. Nem értette a lány, hogy hogyan láthatott meg ennyi érzelmet egy tekintetben, ám így volt. Gyűlöletet érzett a foglya iránt és szenvedélyt, hogy végezzen vele, fájdalmat, mely a múltjából fakadt, ahogy a kín is.

- Nem fogok neked hazudni, iszonyatosan fog fájni, amit csinálni akarok veled. Ordítani fogsz, míg ki nem tépem a szívedet. Minden egyes alkalommal gyűlölöm magam, de ne aggódj, halálad nem lesz hiábavaló.

A parton sétáltak, lábukat a fodros habok nyaldosták körbe. A lány néha még fel is nevetett, ilyenkor a férfi mosolygott. A távolban hófehér oszlopként ragyogott a világítótorony, ilyenkor nincsen miért jeleket küldenie a messzi partokról érkező hajók számára. Felettük fehér felhők futottak a kék palástú háttér előtt, a magasra kúszott nap már egy egymásba ölelő árnyékot adott csak belőlük.

A boldogság megfoghatatlan és lágy hullámai a tenger morajlásává halkultak, számukra nem létezett semmi a másikon kívül. A lány szemében a magasban szálló madarak tükröződtek, a férfi hajába belekapott az északról érkező langyos szél. Ez a szél hajókat repített kontinensek között, tengereket korbácsolt mindenfelé és most cirógató kézként ébresztett vágyat a párban.

- Boldog vagy?

- Melletted vagyok.

- És az boldoggá tesz?

- Szabaddá.

- Az maga a boldogság.

A távolban hófehér vitorlák nyíltak ki, ahogyan a kikötőből kifutott egy-egy hajó. Ilyen távolságból békés hattyúknak tűntek a hadihajók és rút kacsáknak a kereskedők hasas galleonjai. A tengeri háttér előtt adott csók édesebb és vággyal telibb minden csóknál. Ilyen volt az övék is, dacolva minden realitással és valószerűséggel, több volt mint minden múltó vággyal fogant ölekezés vagy évek súlyát hordozó zálog. Eleven tűz volt és élő fogadalom, ahogyan a romantikus történetek és dalnokok ajkán továbbélő szerelmi balladákban áll.

Az egek kegyetlenek lehetnek csak annyira kegyetlenek, mint egy haragos kedves, férfiak összezárva egy lélekvesztőn nevezhető akár makrancos nők rontó imáinak céltáblájának is. Egy-egy mennykőként elküldött ima és fohász a hűtlen férj miatt, úgy tetszik mind egy-egy matrózokkal teli hajót ér valahol a világtengerek valamelyikén.

Ezen hanyattatott sorsú karavellek egyike, az a két árbócos szépség, amely éppen csak kiemelkedett egy biztos hullámsírnak tetsző hullámtaréj mögül. Csupán a matrózok tapasztaltsága, kaptányuk rátermettsége és a pantheon férfi isteneinek jóakarata mentheti meg az ilyen égi háborúságtól azokat, akik a fellegek alatti világban kénytelen halandó módjára élni. Még akkor is, ha akadnak közöttük olyan kiválasztottak, akik bárdok rímeire illő kalandokat megélve nemegyszer kerülnek komoly rivaldafénybe az égiek között dúló torzszalkodásokban. És az sem volna meglepő, hogyha ezen a hajón nem egy ilyen halandók életmódjától eltávolodott, renitens szerencsevadász is utazna, akiket a városok népei istenek verésének, a beavatott papok kiválasztottaknak, a Miracle Adeptia pedig Kalandozóknak nevezi őket...

Előzmények, háttér:

Equassel, P.sz. 3703.

Equassel városának két megbecsült polgára, Apollina, Della helyi rendházának papnője, és Guillaume de Siente, elismert tudós, p.sz. 3700-ban kötöttek házasságot, ám két év utána megoldhatatlan problémával kerültek szembe. Apollina egyre gyengébb, és betegebb lett. Guillaume megszállottan kezdte kutatni a végzetes betegségnek hitt kórt, ám rövid idő után rájött, hogy szerelme nem beteg, csupán csak wier. Minden tudását, idejét, és hatalmát az új irányt vett kutatásnak szentelte. Míg más tudósok a Bölcsék követét keresték, addig ő ismét emberré akarta tenni kedvesét, de az állandó sikertelenség, reménytelenség miatt szinte beleőrült tehetetlenségébe.

Ám váratlanul ismét lehetősége nyílt, hogy tegyen valamit Apollina 'gyógyulása' érdekében. Egy számára ismeretlen Istennőt imádó papnő kereste fel, s ígéretet tett, hogy ha segítenek nekik egy szertartást előkészíteni, akkor azzal egy időben Apollinát is megszabadítják a wier faj átkától. A feladat egyszerű volt. Megölni 28, teliholdkor született fiatal nőt, és az ő segítségével feláldoznia őket Apollinának.

Természetesen valójában szó sem volt segítségről, csupán a piszkos munkát akarták mással elvégeztetni, hogy az utolsó lány megölésekor megidézhesék Felice-t.

Ezután Guillaume gondos nyomozás utána kiválasztotta az áldozatokat, és sorra a Felice-hívók elé vitte őket. A forgatókönyv mindig ugyan az volt. Az adott lány, amint kilépett otthonából Guillaume követni kezdte, és várta a megfelelő alkalmat, mikor átnyújtott egy szál rózsát a kiszemelt hölgynek, aki miután megszagolta igen készséges állapotba került, és kissé kábán ugyan, de követte 'hódolóját'. Az úticél a város szellemkastélya volt, ahonnan egy, az első emeleten lévő festményen keresztül eljutottak a Felice-szekta rejtkehelyére, a kikötő mellett lévő malom picéjébe, ahol a szerencsétlen áldozatokat egy oltár, 29 nő, és egy áldozótőr várta.

Az első áldozat a város egyik vezető beosztásában lévő Dreina pap unokája volt, így azonnal elkezdték a nyomozást. Már 25, a tengerből kihalászott nő halála ügyében nyomoznak, de eddig még nem jártak sikerrel.

A 23. áldozat, Emilia la Fonte az egyik kalandozó unokahúga volt, kinek bátyja levelet írt unokatestvérének, hogy legyen segítségére, és találja meg szeretett húga gyilkosát. A levél célba ért, így a rokon társaival együtt Equasselbe indult, átszelve a Gályák-tengerét.

A városban éppen a Kitekintés ünnepére készülődnek, melynek csúcspontja a város közelében lévő vulkán kitörése. Az ünnepségsorozat három napos, a város lélekszáma pedig akár a másfélszeresére is megnő. Ez idő alatt sor kerül egy gladiátorviadalra, színházi előadásokra, cirkuszi bemutatókra, és végezetül egy bálra, melyet minden évben megrendeznek az elit számára. Mindeközben a polgárok utcabállal ünnepelnek, és még nem is tudják, hogy ez az este, talán a gyilkosságsorozat végét is jelenti.

Időközben Guillaume saját erejéből nyomozni kezdett a titokzatos „támogatójuk” háttérét illetően és az, hogy tudomást szertett borzalmas tetteiről, óvatosságra intette. Az utolsó reménysugárba kapaszkodva folytatja amit elkezdett mert reméli az ördögi asszony beváltja az ígéretét, de maga is megteszi a szükséges lépéseit arra vonatkozólag, hogy elejét vegye a katasztrófának. Azonban tudja, hogy ehhez a saját ereje kevés lesz.

A város vezetői tanácsalank kialakult helyzetben kapcsolatban, de Equassel önállóságára hivatkozva nem kérnek a felkínált inkvizítori segítségből. Ennek ellenére Pyarron a helyszínre küldi egy különleges „szakemberét”, a Titkos Testőrség egy renegát parancsnokát, hogy személyesen vizsgálja ki a pantheon isteneit ért sértés körülményeit és állítsa elő a bűnöst. A vándorló bukán társulattal a városba érkező pyar ügynöknő Mona, a jósnő jobbkezéként keresi azokat a lehetőségeket, amelyekkel a nem mindennapi események háttérébe nyerhet bepillantást.

Domvik szolgálai a Kitekintés ünnepén rendes tiszteletüket teszik a városban és paplovagjaik a városi nemesek házait védelmezik ezekben a vészterhes időkben. Közülük egyet azonban a Felice hívők orgyilkosokkal megölettek, Apollina házában őrködött. Társai szerint a hölgy védelmében esett el.

Equassel

A város egy fiatal és mégis ősöreg település. A Dúlás idején ez a város gyakorlatilag teljesen megsemmisült. Godoni alapjai maradtak csak meg épen a nomád és ork hadak dühének elcsitulása után. Pyarron újjáépítésével egy időben kezdődtek meg a pantheon két külön istenasszonyának, Dellának és Dreinának szentelt város alapjainak letételei az akkor alakult kis pyar menekült kommunák által, már az Államszövetség berkein kívül. A város alapítói a hatalmaskodó Istenek hibájaként élték meg a Dúlást, melyet ártatlan emberek ezrei szenvedtek meg és mint ilyet elítéltek a művészet és földi boldogság követői.

Így a Déli-Városállamok északi részén, egy termékeny és békés völgyben kezdődtek meg az ó-pyarron stílusú város építési munkálatai és az ezzel járó szentelések. Az eredendő célkitűzés Pyarron korábbi állapotának visszaállítása volt, tudatosan bírálva ezzel az aktuális militarizálódó pyarronita mentalitást. A pyarroniták által csak „bűvészetek völgyének” nevezett telepítvény azonban nem várt gazdasági fellendülések előtt állt ekkor. A pyar vallást szabadosan értékelő és a szigorú kradizálódó törvényalkotást nem elismerő város a szabad verseny és kereskedelem központja lett, ugyanakkor egy művészeti olvasztótégelye is a Gályák-tengerének partján élő nemzeteknek.

Az évente megrendezett Kitekintés ünnepi eseménysorozatok hihetetlen mennyiségű látogatót és kereskedőt csábítanak ide. A déli-városállamok „pyar oldalbordájaként” is ismert városa közkedvelt a szerencsevadászok és kalandozók körében is. A városban nyíltan folytatott áfiumkereskedés és luxuscikkek adás-vétele ilyenkor szükségessé teheti a pénzért felbérelhető legkülönfélébb képességekkel megáldott személyeket, hiszen mint minden fiatal városállam, így Equassel sem mentes a bűnözéstől, azonban ezeket az ügyeket olyan művészi tapintattal és érzékkel söprik a márványszobrok árnyékába amik még a gorviki életérzéssel rendelkező látogatók számára is különlegessé teszi a város hangulatát.

A várost bár Della és Dreina hívei közösen emelték és alapították, védőszentje mégis elsősorban Della, akinek papjai a város szépségének megőrzéséért felelősek. Valamint egész Dél-Yneven nem léteznek nehezebben meggyőzhető személyek, mint a kissé szeszélyes Equasseli diplomaták. Még a legelszántabb követ is borzalmas fejfájással ébredhet egy kiadós tárgyalás után, amelyből szinte bizonyos, hogy örül, ha egálban jött ki Della elszánt követőivel szemben.

A város kikötőjének bejáratát is Della szobra őrzi, egy vízből kiálló márványszirtből formázott pajzsot tartó nőalak vigyázza a kikötőből induló és oda érkező hajókat. Ennek megfelelően a városi őrőrs tagjai is a „Della testőreiként” ismert harcosokból áll, akik képzésükben inkább az északi nertonokra hasonlítanak, mint a délen honos marcona gárdistára. A városi ifjúság tagjai közül mindenkinek köteles egy évet szolgálnia, védelmezni a város lakóit és életmódjukat. A városban a gyilkosság a legsúlyosabb büntetés, ez is a városból való száműzéssel jár. Kerülik az oktalán vérontást a szépség és stílus városában.

Az egyedüli „erőszakos cselekmények” elfogadott módja az éves gladiátor viadalokban való részvétel, amelyre minden a városba érkező számára van lehetőség. Ekkor a jelentkezők egymással folytatnak elsősorban látványra és technikára alapuló küzdelmeket három találatig vagy első vérig.



A modul cselekménye vázlatosan

1. fejezet: Megérkezés Equasselbe

1/1. helyszín: A kikötő

- találkozás Segarro la Fonte emberével, Famuloval
- a gladiátorviadal kihirdetése, és jelentkezés
- a városőrség különítményének megérkezése, a holttest elszállítása

1/2. helyszín: Úton Segarro la Fontéhoz

- találkozás Monával a főtéren
- érintőleges találkozás Apollinával, Della parkjában
- Segarro kúriája

2. fejezet: A nyomozás

2/1. helyszín: A fogadók, a város, és a viadal (live)

- Az akasztott ember, Áspis, Mithrill csillag

2/2. helyszín: A város főbb pontjai

- Világítótorony: találkozás a kontár varázslóval
- Kikötő: találkozás a Különítmény parancsnokával, Guerrero Adaliddal
- A szellemkastély: találkozás a Feliceszeka fejedelisével, behatolás, tévképzetek

2/3. helyszín: A viadal

- I. Live

2/4. helyszín: A könyvtár

- Találkozás Corinnával a 'könyvtárossal'
- információgyűjtés az áldozatokról
- érintőleges találkozás Guilleumeal

3. fejezet: „Csak egy pillantás”

3/1. helyszín: Este a fogadóban

- az idegen (Guilleume) érkezése
- a rózsza átadása
- Guilleume menekülése a kalandozók elöl

3/2. helyszín: A szellemkastély

- a fejedelmek semlegesítése, vagy kijátszása

- találkozás a Furuddal, Guilleume segítségével
- tévképzetek

3/3. helyszín: Felice 'birodalma'

- a festményen át megérkezés a malom pincéjébe

3/4. helyszín: „Éjfél a Négy évszak kertjében..”

- a Felice-szeka felszámolása

4. fejezet: „A jövő köszöntése”

4/1. helyszín: A tengerpart

- beszélgetés Guilleume-al, és Apollinával
- a vulkánkitörés
- újabb találkozás Monával, a város felé menet

4/2. helyszín: Segarro kúriája

- az elmúlt néhány nap történetének elmesélése
- Segarro öröme, vagy felháborodása
- a rokon megjutalmazása, vagy megtagadása

4/3 helyszín: A bál (live)

- a vendégek bejelentése
- köszöntés, vacsora
- a bál nyitótánca





1.fejezet: Megérkezés Equasselbe („Tavaszi”)

A városba vezető tengeri út eseménytelenül telik, úgy tetszik az égiek is támogatják a Kalandozók elhatározását, hogy a távoli rokon segedelmére keljenek. A megérkezésük előtti éjszakán azonban Equasselből elindult hajóval találkoznak össze és mint mindig ilyenkor, a hajósok bizalmatlanok. Ez alkalommal nem teljesen ok nélkül. A Vigyorgók áfiumkereskedő kalózttestvériségének egy sikeres üzlet után Cadatto felé induló naszádjával hozza őket össze a sors. Amennyiben a játékosok „feszültségelevezetésre” vágnak és nagyhatalmú haragosokra akkor egy vidám tengeri ütközetet lehet neki mesélni ballisztákkal és szeszgránátokkal. A kalózkok nem kezdenek harcot oktanul, féltik a rakomány aranyat, azonban aki jártas a heraldika és a történelemismeret képzettségekben és ezek délvidéki ágaiban annak feltűnhet milyen hajóval adnak egymásnak randevút a csillagfényben.

1/1. helyszín: A kikötő

A kalandozók dél körül érkeznek a városba. Hatalmas nyüzsgés fogadja őket, hiszen az ünnepségre érkezők miatt ekkor a legnagyobb a hajóforgalom. A kapitányok, és tisztek harsány parancsokat osztogatnak, persze nem csak ennek köszönhető, hogy minden gördülékenyen és precízen megy. Ahogy lelépnek a mólóról magával ragadja őket a város nyüzsgése. Ekkor lép fel egy összetákolt pódiumra a renegát gladiátor, aki mély, öblös hangjával túlkiabálja a zibongó tömeget, így a kalandozók meghallják, amint az ünnepség alatt megrendezendő gladiátorviadalra invitálja a harcos kedvűeket, és jelentkezésre buzdít mindenkit, aki kardot hord oldalán. Ekkor a kalandozóknak is lehetőségük van jelentkezni (mindenképpen közölni

kell a JK-kal, hogy ez az első Live, asztalnál lejátszani nem lehet! A gladiátorviadalra a az ünnepség 2. napján, a 2.fejezet 2/3 helyszínén, a főtéren felépített ideiglenes arénában kerül sor.)

Miközben jelentkeznek, vagy elhaladnak a pódium előtt, odalép hozzájuk egy középmagas, 40-es éveiben járó férfi, ő Segarro la Fonte küldötte. Rákérdez az egyik játékos karakterének a nevére (az alapján, hogy ki a rokon). Ezzel megbizonyosodik, hogy jó embereket állított meg. Famulo néven mutatkozik be, s kéri, hogy tartsanak vele a la Fonte kúriába.

Ekkor a tömeget áthatoló sikoltozásra lesznek figyelmesek, s a part közelében állók mind a vizet kémlelik. Ha közelebb mennek, láthatják egy fiatal lány holttestét lebegni a víz felszínén, és néhány perc múlva meg is érkezik a sorozatgyilkosságban nyomozó 10 tagú Különítmény is, akik rövid idő alatt odébb terelik a báméskodókat. Szótlanul kihalásszák az újabb holttestet, hordágyra fektetik, majd elszállítják.

Ezen esemény után a tömeg zibongása suttogások morajává változik.

Famulo javasolja, hogy induljanak el ura házába.

1/2. helyszín: Úton Segarro la Fontéhoz

A kikötőt elhagyva Famulo röviden felvázolja az elmúlt év eseményeit. Beszél a városról, a gyilkosságokról, és a pletykák szerinti lehetséges elkövetőkről.

A Főtérre érve hatalmas színekavalkád, és tömeg fogadja a kalandozókat. Színes sátrak, összetákolt színpadok, mutatóanyagok, és kiabáló árusok tárulnak szemük elé. Koldusok, és mozgó árusok rohanják meg őket, két kéregető suhanc még a durva szavak ellenére sem tágít. Ugyan lemaradnak kissé, de minden mozdulatukat figyelik. Ők a Felice-szekta kémjei.

Egy vörös ponyvából felállított sátor közelébe érve hívogató hangot hallanak, mely valószínűleg becsalja őket a sátorba. Alacsony fa asztal mögött ülő középkorú nő fogadja őket. Öltözete puritán, bőr ruhát, hátán prémet visel, hajába színes szallagokat font. Ő Mona, a bukán sámánasszony. Az asztal előtt lévő szalmával kitömött, prémmel bevont ülőpárnák felé mutat, jelezvén, hogy foglaljanak helyet. Egy kis agyagedényből csontokat borít az asztalra, majd belekezd mondandójába.



„Kevesen vannak, de épp elegenden ahhoz, hogy még nagyobb hatalomra tegyenek szert. Eszközként használják az ártatlan, mert neki valós hatalma van, de örülete úgy hull elméjére, mint Della fátyla torz arcára.

Segítsetek neki. Nyissátok fel bánatfátyollal takart szemeit, és mentsetek meg a kárhózzattól.

De egyet soha ne feledjete! A reménykedés az első lépés a csalódottság felé.”

A jóslat végeztével feláll, és elkezdi mindent bepakolni egy súlyos faládába. Ha a kalandozók még nem hagyták el a sátrat, kissé gúnyosan megkérdezi, hogy „Mennek végre, vagy magukat is elpakolhatom...?”

A különös találkozás után, a Főteret elhagyva, a park mellett haladnak el. Ha beljebb kívánnak menni út közben Famulo elkezd mesélni a park történetét, mesél néhány helyi művészről, közben elhaladnak Della vízen úszó szentélye mellett, ahonnan épp egy feltűnően szép hölgy lép ki. Ő Apollina. Famulo felé mutat, s elmeséli, hogy csodálatos művész volt, de talán a Della papjait súlytó örület túlzottan elhatalmasodott felette, vagy lehet, hogy tényleg csak beteg. De hát ki tud eligazodni ebben a pletykaáradatban...

Fél órányi séta után megérkeznek a la Fonte kúriához. Gyönyörű gipszstukkókkal díszített kőépület, melyet szinte már művészi elrendezésű kert övez, valamint belső elrendezése is rendkívüli ízlésre utal.

Az előtérben az elhunyt ősök festményei láthatóak. Famulo bekíséri a kalandozókat a fogadószobába, majd elsiet urához, hogy értesítse a vendégek érkezéséről.

Segarro hamarosan meg is érkezik, és kitörő örömmel fogadja kuzinját, és társait, majd rövid udvariassági beszélgetés után elkezd beszámolóját az elmúlt hónapok eseményiről.

„A gyilkosságok néhány hónapja kezdődtek. Az első után összeállítottak egy különítményt a városőrség legjobbjai közül, hogy minél hamarabb megtalálják a gyilkost, mert az első áldozat a város egyik vezető Dreina papjának az unokája volt. Minden eszközt felhasználtak, de mindmáig nem jártak sikerrel, és az áldozatok száma egyre nő. Szeretett húgom, Emilia holttestét egy hónapja vetette partra a tenger a világítótorony közelében.”

(Esetleges kérdések a játékosoktól:

- Miből gondolják, hogy ugyan az a személy ölte meg az áldozatokat?

- Ugyan az az elkövetés módja és az áldozatok feltűnően hasonlítanak egymásra. Mindannyian fiatal, és szép nők voltak, leginkább középnemesi, és nemesi családok sarjai. A gyilkos kivégeztette őket, szívüket kivágta, majd a holttestet a tengerbe dobta.

- A város mely részéről tűntek el az áldozatok/hol laktak/hol találták meg a holttesteket?

- A helyszínek, és a lakhelyek között nem volt említésre méltó különbség. Minden áldozat testét a part mentén, de főleg a kikötő környékén találták meg.

További kérdésekre a válasz a Km fantáziáján múlik.)

Sajnos Segarro nem tudja őket elszállásolni, mert vendégek érkeznek hozzá az adott napon, és még csak remélni sem merte, hogy a segítség ilyen hamar érkezik, de felajánl 10 aranyat a szállásra, és az étkezésre. 3 különböző színvonalú fogadót említ a kalandozóknak. Az *Akasztott embert*, az *Áspist*, és a *Mithrill csillagot*.

2. fejezet: A nyomozás („Nyár”)

2/1. helyszín: A fogadók, a város, és a viadal (Live)

Az **Akasztott ember**, egy a kikötő közelében található, nem túl színvonalas 1 szintes fogadó. A cégér alatt egy akasztott ember csontváza található, nyakában egy táblával, „Hitelt kértem” felirattal. A tulaj egy kissé elhízott középkorú fogatlan nő, kinek sodrófájától mindenki retteg, ám ennek ellenére gyakoriak a verekedések.

Az **Áspis** egy közepes színvonalú, 2 szintes kellemes hangulatú fogadó. A szobák egyszerű, de ízléses berendezésűek. A fogadó tulajaja egy kiöregedett szoknyavadász bárd, és felesége. A fogadóban egy kisebb kaszinó is található. Ha valakit csaláson kapnak, akkor a bárddal kell egy partit lejátszani, úgy, hogy a csaló minden pénzét felteszi, a bárd pedig a fogadót. Természetesen a tulaj szemérmetlenül, és észrevétlenül csal, így senkinek nem volt még esélye elnyernie a fogadót.

A **Mithrill csillag** a város legjobb fogadója. A puritánabb körülményekhez szokott kalandozók számára kissé túldíszített, hivalkodó épület, de a pökhendi tulajok, és gazdag vendégek számára tökéletes. Egy törpe házaspár tulajdonában áll, kiknek önteltségük, és áraik az eget verik. Az épület mágiával, és örökkel védett.

Pletykák a fogadókban:

- Azt beszélnek, hogy egy újabb lány holttestét találták meg a kikötőben. (igaz, a kalandozók is jelen voltak)
- Talán egy elfajzott Della-szekttát hoztak létre, és azért ölik meg a szebbnél szebb nőket, hogy csúf istennőjük a vérük által ismét szép legyen. (ez természetesen ebben a formában nem igaz, bár valóban egy szekta áll a gyilkosságok mögött)
- Szerintem Dartoniták műve az egész, a nők lelkét pedig szeretetül küldik istenüknek. (ez is csak egy izgalmasnak tűnő primitív pletyka)
- A vulkánban lakozó démonnak áldozza fel a város vezetősége, hogy évente csak egyszer öntse el a földalatti járatokat a láva. (ez is csak egy légbőlkapott pletyka)
- Valaki csak össze-vissza gyilkolászik. Na és...? Ki nem...?



2/2. helyszín: A város főbb pontjai

Amennyiben a kalandozók nyakukba veszik a várost, az iránymutatás a mesélő feladata, amihez javasolt a városleírás, és a város főbb helyszíneinek leírását használni.

A négy évszak kertje



A város közepén található két négyzetkilométernyi kiterjedésű terület tavakkal, sziklakertekkel és különböző szoborcsoportokkal. Nevét a kert középső részén lévő tó egy mesterséges szigetén felállított szakrális jelentőségű szoborcsoportjáról kapta. A négy évszakot ábrázoló szobrokat az évszak fordulók alkalmával feldíszítik és ünnepélyes keretek között megszentelik. Ilyenkor a szobrok talapzataihoz áldozati ajándékokat és olykor ételeket, virágokat is helyeznek el az ide érkezők. (lásd. A fejezetek melletti szobrok képét)

A Kitekintés ünnepén a négyből három szobor előtt ajándékok vannak és az öt szimbolizáló kegytárgyak. A nyár, az ős és a tél metaforikus nőalakja mellett a tavasz szobra nemsokára, éppen az ünnepel egy időben lesz felszentelve, hiszen a szobrok Della különböző aspektusait is hivatottak szimbolizálni. A különös naptári azonosság és a különös csillagállás is azt sejteti sokakkal, hogy ezen az ünnepen rendkívüli események színhelye lesz a Della hívők számára az Equassel-i Négy évszak kertje.

Bukán vándorkircusz

A piac közelében felállított sátrakban a Gályák-tengerének szigetén élő őslakosok vándor társulata mutatja be mindazt amit vándorlásaik során elsajátítottak és kellőképpen látványosnak tartottak bemutatásra. Így láthatnak itt a betérők armeni illuzionistákat éppúgy, mint gorviki törhajítókat vagy shan-alioni csikósokat. Ebben a társulatban utazik a jövőmondó Mona is és segédje a fiatal ügynöknő.

A „Kert”

A „Szellemkastélyként” is ismert épület a város fekete foltja, egyszerűen senki nem tud mit kezdeni vele. Semmilyen ismert mágia nem fog az alapjain és rajta sem, sokan nem is értik miben áll különlegessége. A házba belépve egy elhagyatott kúriát talál és értetlenkedve távozik, de vannak olyanok is akik egyszerűen eltűnnek falai között. A városi irattárban kutakodók nem találnak rá utalást sem, hogy mikor épülhetett vagy kié volt, egyszerűen csak ott van.

A vele szemben nyitott krimó, a **Bagoly**, törzsvendégei is sok különös esetet tudnak mesélni, amiknek azonban a fele sem teljesen igaz arról, hogy miféle épület is az. Egyesek állítják, hogy szerelmes párok ölik meg magukat, ha szüleik nem engedélyezik a házasságot, mondják vannak éjszakák amikor az egész ház szinte kígyóként sziszeg a szélben. Nem egy ihletet kereső művész tért be már és jött ki átszellemült arccal onnan vagy egyáltalán nem...de ha valaki ismer istent akkor nem megy be oda semmi pénzért.

A Kert „valójában” egy kapu ami párhuzamos anyagi létsíkokat köt össze, azonban irányításának módja réges-régen elveszett az építők halálával. A kapu véletlenszerűen reagál a belépő személyek pszichéjére és elvesz belőle, vagy hozzátesz a maga kedve szerint. Így fellebbentheti a múlt és jövő titkait is egy meglehetősen sajátos módon, az érzelmek világán keresztül. A Dúlásról őrzött emlékei kevés elmét hagynak épen, az ihletet keresőknek tetszés szerint mutat képeket távoli, ismeretlen világokról (*így lehetőség van pl. rövid körsétát tenni Arcana, Abyriss vagy Auvron földjén is*). Itt van mód a játékosok különválasztására és egyéni próbák elé állítani őket melynek tétje az elméjük épsége vagy akár a lelkük is lehet.

A ház jelenleg azonban Apollina tudatának egy szilánkokra törött képmása, melyben csak férje Guillaume, képes megtalálni az utat, ő azonban így gyakorlatilag bárhová eljuthat a városon belül a Kert segítségével, a hölgyeket is ilyen módszerekkel juttatta el a szekta rejtkehelyére.

2/3. helyszín: A gladiátorviadal:

Ha valamelyik játékos jelentkezett a gladiátorviadalra, akkor délután 6-kor kell megjelennie az alakalmi arénában. (Ezt a részt csak live-ban lehet lejátszani. Akkor kezdődik, amikor az utolsó liveozni kívánó csapat érkezett ehhez a részhez. A mesélők is részt vehetnek a viadalon, mint harcosok.)

2/4. helyszín: A könyvtár

A hatalmas, és méltóságteljes épület vezetője Corinna More, a Felice-szekta főpapnője. Kifejezetten konzervatívan öltözködik, persze csak a látszat kedvéért. Készségesen segít az érkezőknek. Ha kéri, megkeresi a város nemes családjainak történetét, címereiket, és családfájukat bemutató hatalmas könyvet.



Ha a kalandozók nézelődnek a többi könyv között is, belebotlanak Guillaumeba, aki épp mélyen belemerül az olvasásba. Számukra egyenlőre egy teljesen jelentéktelen alak. Beleolvad a többi olvasó, és tudós közé.



3. fejezet: „Csak egy pillantás” („Ősz”)

3/1. helyszín: Este a fogadóban

Egy igen ízletes vacsora után a kalandozók éppen egy pohár bort szürcsölgetnek, mikor nyílik a fogadó ajtaja, s egy fekete köpenybe burkolózott, széles karimájú kalapot viselő férfi lép be, s egyenesen egy magányosan üldögélő fiatal hölgy asztalához lép. Váltakal néhány szót, majd helyet foglal. Rövid felszabadult beszélgetés után átnyújt egy szál hófehér rózsát. A lány arca mosolyra derül, s megszagolja a virágot. Tekintete üvegessé válik, majd a férfi karját nyújtva kísértal a hölgygel, de előtte még válla felett jelentőségteljes pillantást vet a kalandozókra.

Guillaume besegíti a lányt egy, a fogadó közelében álló fekete hintóba, majd jelezvén a kocsisnak, elhajtanak a Szellemkastély irányába.

Ha a kalandozók követik, beérni ugyan nem tudják, de elvezeti őket a kastélyhoz.

3/2. helyszín: A Szellemkastély

A mindenki által rettegett kastély környékét a szekta fejevadászai őrzik. A bejutáshoz, vagy ki kell cselezni őket, vagy megölni mindet. Összesen 5-en őrzik az épületet.

Az épületbe lépven romos, és koszos belső tér fogadja őket. Lépéseik alig csapnak zajt a padlót borító vastag porréteg miatt. Csak néha reccsen meg egy-egy deszka, mely igen ijesztő a már szinte kínzó csöndben, és a kevés fáklyának köszönhető félhomályban.

Pár perc múltán látomások kezdik gyötörni azokat, akiknek Asztrálja nem éri el a 16-ot. Ez valójában nem gyötrem, hanem sűrített információáradat Guillaume és Apollina történetéről. Szerelmükről, esküvőjükről, boldogságukról, majd kétségbeesésükről, a Felice-papnőről, a beletörődésről, fájdalomról, bánatról, és a végtelen büntudatról jelennek meg képek az empatikusabb, gyengébb idegzetű, vagy alacsony önkontrollal rendelkező kalandozók előtt. Minden kép, hang, és érzés szinte sokkolja őket, főként a gyilkosságokkal kapcsolatosak. Az utolsó kép az a festmény, melyen át el lehet jutni a szekta búvóhelyére. Ez a kép a második emeleten egy lezárt szobában található több, fehér lepellel letakart festmény között.

A „téli kertben” találkoznak Guillaume-al, aki egy kovácsoltvas hintaszékben ül szótlanul, s egy ablakon át nézni a kertben sétáló feleségét. Amint észreveszi, hogy megérkeztek az idegenek, felvezetés nélkül, őszintén elmondja, hogy milyen nagy bajba keveredtek és, a társaság segítségét kéri. Rájött, hogy a szekta asszonya valami olyasmire készül, ami a várost is veszélybe sodorhatja és ő már nem tudja uralni a helyzetet többé.

Elmondja, hogy a főpapnő ma éjjel készül a végső áldozatra, nem tudja pontosan mit ér el vele, de bizonyos, hogy a kör bezárul ma éjjel. Elmondja, kedvese betegségét is (ezt vonakodva) és hogy mindent csupán ezért tett. Itt van módjuk a játékosoknak arra, hogy ráébredszék a betegség valójában nem az és mint világlátott kalandozók elmagyarázzák neki ezt.

Ha végül elhatározásra jutnak arról, hogy segítenek neki a szekta kipurgálásában, és ezzel megbüntetve a valódi gyilkosokat vagy Guillaume-nak támadnak akkor az egyik fal beszakad

és egy Furud támad a kompániára. A papnő ugyanis kihallgatta beszélgetésüket és úgy érezte, már mindenki túl sokat tud a terveiről.

Egyúttal elrabolja Apollinát is és a Kert kapuinak egyikén, vele együtt távozik (ez a másik mód az itt való utazásra). A játékosok Guillaume útmutatása alapján követhetik a szekta búvóhelyére.

3/3. helyszín: Felice 'birodalma'

Amennyiben megtalálják a festményt, vagy a megfelelő kertkaput. és átlépnek rajta, a szekta búvóhelyére, a kikötő közelében lévő malom pincéjébe érkeznek, ahol szokatlan kép tárul szemük elé. A terembe lépve megpillantják a pyar ügynöklányt, aki a papnő áfiumainak hatása alatt van és önkívületben van. Körülötte két szektás amazon-papnő készül arra, hogy ráadják az áldozati öltözetet és majdan a szertartás helyére vihessék. A terem egy Felice, macskaistennő számára feldíszített szentély, szerafista mágia veszi körül, ami megzavarta az eddigi szakrális útmutatásokat. Itt megtalálják azt az oltárt amelyiken az eddig áldozatokkal végeztek. A kastély látomásai után még itt is megérinthei őket a haldokló nők itt ragadt érzelmeinek lenyomata és ez kihathat a harci képességeikre is. Ha legalább egy szektást életben hagynak abból kínzással kiszedhetik, hogy hol vannak a többiek.



3/4.. helyszín: „Éjfél a Négy évszak kertjében...”

A kertbe eljuthatnak a ház segítségével is, de akár gyalogszerrel vagy más módon. Mindenképpen az Éjközép órája előtt nem sokkal érkeznek oda és a parki ösvényeken rájuk leselkedő szekta tagok és fejdámszokból könnyen követhetik a főpapnő nyomát. A négy évszak szoborcsoportnál, a mesterséges szigeten készülnek az utolsó áldozat bemutatására, Apollina megölésére. Ezzel kívánja a főpapnő „meggyógyítani” a kórból.

A kalandozók és Guillaume láttán kántálni kezd és maradék híveit, amazon harcos-papnőket, a csapatra uszítja. Ha veszni látja a küzdelmet, akkor egy újabb Furudot hív elő. A rituáléban az áldozat megölése az utolsó szentencia, így a játékosoknak van idejük eljutni hozzá és megakadályozni. Ha el is jutna addig a pontig, hogy leszúrja a lányt (**deus ex machina- isteni közbeavatkozás**) a fák közül Segarro testőrsége és maga a nemes is kiront és a papnőt íjakkal tűz alá veszik, így nem lesz képes befejezni az idézést.

4. fejezet: „A jövő köszöntése” („Nyár”)

4/1 helyszín: A tengerpart

Amennyiben sikerült felszámolni a szektát, és életben hagyták Guillaumeot, és Apollinát, ők kivezetik a megmentőket a malomból, és hajnalban a tengerpart felé sétálnak, hogy onnan nézzék a vulkánkitörést. Közben elmesélik, hosszas kálváriájukat, majd a csapat jóindulatára bízzák magukat, s megkérlik őket, hogy ha lehet az ő nevüket ne említsék az ügynökben.



Majd visszaindulnak a város felé. Út közben szembejön velük egy köpenybe burkolózott ismerős nő, Mona. Sanda pillantással rájuk néz, majd mondja: „Na ugye hogy megmondtam.” S ládáját maga után húzva továbbhalad.

4/2. helyszín: Segarro kúriája

Segarro ismét kitörő örömmel fogadja rokonát, és barátait. A kúriában most igen nagy a nyüzsgés, hiszen minden vendég elkezdett készülődni az esti bálra.

Hellyel, étellel, itallal kínálja az érkezőket, majd kéri, hogy meséljék el az elmúlt néhány nap történetét, és hogy sikerrel jártak e.

Amennyiben azt mesélik, hogy a Felice-szekta tagjai követték el a gyilkosságokat, és megölték őket, akkor kitörő örömmel fogadja a jó hírt, meghívja őket ebédre, és fejenként 20 aranyat ajánl fel.

Ha kisebb kihagyásokkal (pl.: a gyilkos pár neve említése nélkül) mesélik el az igazságot, és elmondják, hogy nem ölték meg őket, mert valójában ők is áldozatok voltak, akkor teljesen felháborodik, és kidobhatja őket otthonából.

Ha azt mondják, hogy megölték a párt, és kiirtották a szektát, akkor szintén megjutalmazza a kalandozókat. Ha valóban megölték a de Siente házaspárt, a helyzet ugyan ez.

Ha a pár kérése ellenére elmondják a nevüket, akkor Segarro felszólítja őket, hogy teljesítsék be a bosszút. Ha erre nem hajlandóak, pénz és hála nélkül távoznak.

4/3 helyszín: A bál (live)

Ezen a live-on valamilyen formában minden játékos részt vehet.

Akik életben hagyták Guilleume, és Apollina de Sientét aktív részvevőként, saját karakterüket játszva. Akik megölték őket, NJK-ként vesznek részt, mivel számukra a pár halott, viszont a bálon ők is jelen lesznek. Ha minden csapat megölte a de Siente házaspárt, akkor mindenki a saját karakterét játssza. Minden esetben, a kalandozók valamilyen formában ünnepelt hősök lesznek.

A bál forgatókönyve:

- Az NJK-k bent várják a játékosokat.
- Az udvarmester karakternév szerint bejelenti a vendégeket. Nevük hallatán belépnek a terembe, majd akkor mehetnek tovább, ha az adott csapat minden tagja bent van, utána helyet foglalhatnak a vacsoraasztalnál.
- Amint minden csapat elfoglalta a helyét elkezdődik a vacsora.
- A vacsora végeztével lehet vedelni a mézsört, táncolni, vagy beszélgetni, de mindezeket a karakter személyében.

NJK-k:

Guilleume de Siente	- Amund
Apollina de Siente	- A'frad
Udvarmester	- Shalafi
A város ura	- Áron
Segarro la Fonte	- Komattre
Az Áspis bárdja	- Condorius
Guerrero Adalid	- Ákos

Apollina de Siente (Apollína de Sziente)

Tsz: 7. faj: wier ép: 12 mp: 42
 Kaszt: Della papnő jellem: élet-káosz fp: 57 pszi: 35

Erő: 11
 Áll: 14
 Gy: 14
 Ügy: 18
 Eg: 16
 Sz: 20
 Int: 18
 Asz: 14
 Ak: 16

	Ké	Té	Vé	s.	t/k
Alap	27	38	107	k6	1
Hárítótőr	35	42	126	1k6	2

Nyelvek: közös 5. gorviki 4. shadoni 3.

Szobrászat	mf
Festészet	mf
Legendaismeret	mf
Művészettörténet	mf
Etikett	af
Értékbecslés	mf
Hárítótőr	af
Pszi	mf
Írás/olvasás	af
Vallásismeret	mf
Történelem	mf
Ének/zene	af
Érzékelés/észlelés	15%

Egyedi varázslatok:

- megformálás, a dal szépsége, az ecset hatalma, az ujjak akarata, az arc felvétele, a gyöngy ragyogása, a mozdulat gyönyöre.

Varázsital: Della vére (látomásokat okoz)

Fekete hosszú haj keretezi szoborszerű arcát, s öleli körül törékeny testét. Hallgatag, kissé depresszív szobrász, és festőművész. Alkotásainak fő témája Della legendája. A felszentelt parkban több szobra is megtalálható, a szentély belsejét többek között az ő freskói is díszítik.

Sosem vett részt igazán aktívan a társasági életben, amióta pedig kiütöztek rajta a 'betegség' jelei, még inkább visszavonultan él, szintén kissé tébolyult szerelmével, Guillaume-al.



Guilleume de Siente (Gíjjom de Sziente)

Tsz: 5, 3 faj: ember ép: 12 mp: 21 nyelvek: közös 5. gorviki 4. shad3.
 Kaszt: alkimista, bm jellem: káosz fp: 70 pszi: 37

Erő: 15
 Áll: 15
 Ügy: 16
 Gy: 14
 Eg: 16
 Sz: 18
 Int: 17
 Ak: 16
 Asz: 14

	Ké	té	vé	s.	t/k
Alap	34	51	119	1k6	1
Hosszú kard	40	65	135	1k10	1

Írás/olv.	af
Vallásism.	af
Méreg/seml.	mf
Herbalizmus	mf
Sebgyógy.	mf
Pszi	mf
Alkímia	mf
Élettan	af
3 fegyver	af
Fegyv.dob.	af
Álc/álruha	af
Hátbaszúrás	af
Lopózás	40%
Rejtőzés	40%
Érzékelés/észlelés	15%



Hollófekete haja, barna szemei, és jellegzetes arcvonásai gorviki származásra utalnak. Stílusa kimért, de hangja barátságos, arca és tekintete érzelemmentes. A város megbecsült polgára, és orvosa volt, de mióta elméje kissé megbomlott kedvese 'betegsége' miatt, egyre inkább elhanyagolja tiszttségét, hiszen minden idejében szerelme 'gyógyításának' módját keresi.

Ha a kalandozók informálódni akarnak tőle, elfoglaltságaira hivatkozva rövid úton lerázza a kérdezősködőket. Ha a feleségéről, Apollináról kérdezik, csak annyit mond, hogy súlyos beteg, és éppen ezért sietnie kell haza, hogy ápolja.

Corinna More (Korinna Moré)

Tsz: 7. faj: ember ép: 9 mp: 63 nyelvek: közös5. gorviki4.
 Kaszt: Felice főpapnő jellem: rend, halál fp: 60 pszi: 33 shadoni 3.

Erő: 10
 Áll: 14
 Gy: 16
 Ügy: 16
 Eg: 15
 Sz: 18
 Int: 16
 Ak: 14
 Asz: 14

	Ké	Té	Vé	s	t/k
Alap	24	38	102	k6	2
Hárítótőr	32	42	124	1k6	2

Pszi	mf
Vallásism	mf
Írás/olv	af
Idomítás	af
Hangutánzás	af
Szex.	af
h.tőr	af
történelem	mf
ének/ zene	af
etikett	af
mellébeszélés	mf
élettan	af
demonológia	mf
lopózás	60%
rejtőzés	50%
mászás	60%
esés	60%
ugrás	20%
Érzékelés/észlelés	13%

Mágia:

A Kis Arkánum Lélek, és Természet szféráiból varázsolhat, plussz az egyedi varázslatok: Beavatás, A vadász hívása (Furud démon, vérmágia kell hozzá)

Varázsital: Felice esszenciája (átalakító főzet)

Mivel főpapnő minden éjjel átváltozhat 1x, ilyenkor egy feketepárduc alakját veszi fel

Fekete haját vékony tincsekbe fonva hordja, rikító zöld szemei, és a macskákéhoz hasonló hosszúkás pupillája vonzza a tekinteteket. Szeméből gőg, magabiztosság, és szenvedély sugárzik. Ugyan ez vonatkozik a viselkedésére, és beszédére is. Mozgása ruganyos, pont mint egy nagymacskáé. Ha megissza felice esszenciáját feketepárduc alakjában várja a napfelkeltét.

Legalább 2 beavatott harcosnője mindenhová elkíséri, így ha harcra kerül a sor ő a mágijával, háritótőrével, és testőreivel védekezik.



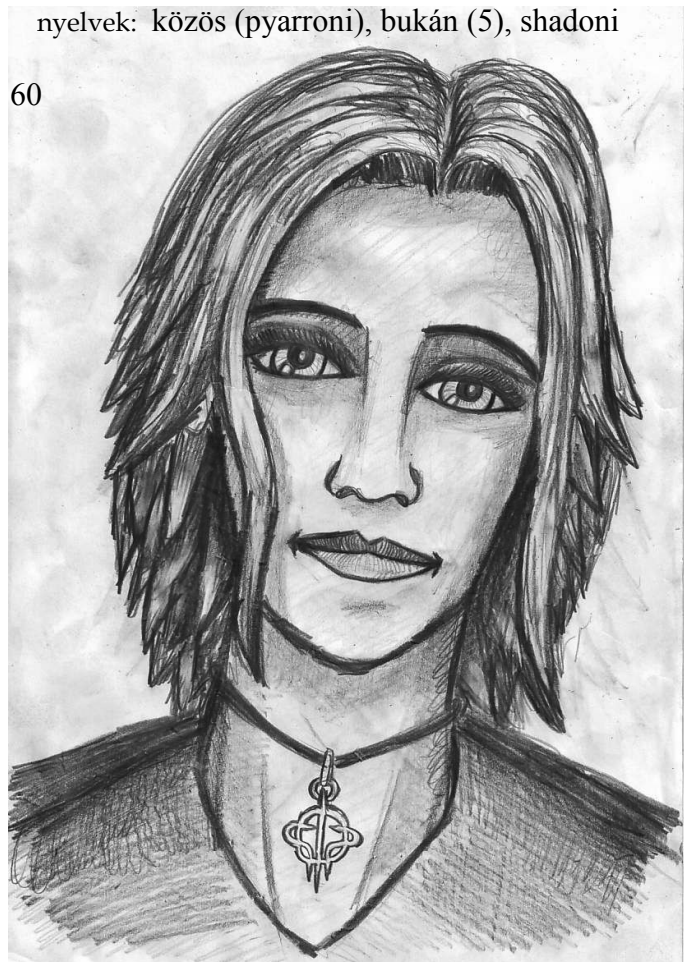
Lara Vivernia (lára vivérnia)

Tsz: 5. faj: ember ép:8 nyelvek: közös (pyarroni), bukán (5), shadoni (4)

Kaszt:pszi-mester jellem: rend fp: 44 pszi: 60

Erő: 12
 Áll: 15
 Gy: 14
 Ügy: 17
 Eg: 14
 Sz: 15
 Int: 17
 Ak: 16
 Asz: 17

Pszi	Siopa	
Írás/olvasás	Af	
Álcázás/álruha		Mf
Etikett	Af	
Lélektan	Mf	
Legendaismeret	Af	
Történelemismeret	Af	
Hosszú bot használat	Mf	
Szexuális-kultúra	Af	
Vallásismeret	Af	
Érzékelés/észlelés	17%	



Fegyver	Ké	té	Vé	tám/kör	sp
Alap	24	34	92	1	1
Hosszú bot	33	54	118	1	1k5

Lara a pyarronita Titkos Testőrség tagja, még ha módszerei kissé sajátosak is. Fiatal korához illően teli van energiával és ezt a megbízásaiban vezeti le. Olyan tekervényes és megkerülő utakat választ célja eléréséhez ami teljesen kiszámíthatatlanná teszi őt a privát életben is. Sokszor a vakmerőséggel határos húzásaival az egész küldetést veszélybe sodorhatja, de reméli minden jól alakul.

A bukán jósnőnél (Mona) találkozhatnak vele a karakterek először és innentől kezdve igyekszik a nyomukban maradni, kellő távolságból figyelni mire jutnak a különös gyilkosságokkal. Emiatt hamarosan az ugyancsak játékos nyomában járó szektásoknak is szemet szúr és amennyiben a játékosok nem figyelnek rá külön, hamar a Kitekintés ünnepi áldozatok egyike lehet belőle.

Harcban mesterien forgatja hosszú botját, de tudása bevallottan a rablók és banditák ellen lenne elégséges, egy harcedzett katona vagy szakképzett orgyilkossal szemben kevés lenne a pyar botvívás ezért ha szemtől szembeni küzdelemről van szó, akkor Siopa diszciplináit alkalmazza támadói ellen.

Segarro la Fonte (Szegárról á Fonte)

Faj: ember szint: 4 ép: 13
 Kaszt: harcos jellem: rend fp: 57
 Nyelvek: közös 5.

Erő: 17
 Áll: 16
 Gy: 16
 Ügy: 15
 Eg: 16
 Int: 13
 Sz: 13
 Ak: 15
 Asz: 14

	Ké	Té	Vé	s	t/k
Alap	35	58	116	1k6	2
Hosszúkard	41	72	132	1k10	1
Rövidkard	44	70	130	1k6+1	1

3 fegyv af
 2kezes harc af
 Írás/ olv af
 Heraldika af
 Lovaglás af
 Úszás af
 Futás af
 Mászás 15%
 Esés 20%
 Ugrás 10%
 Érzékelés/észlelés 7%



Magas, szálkás izomzatú, 30 év körüli nemesember. Nem túl határozott, de mindenre hajlandó, hogy húga, Emilia gyilkosát megtalálják.



Felice papnők/amazonok

Ép: 10 mp: 38 jellem: káosz nyelvek:
közös 5.
Fp: 45 pszi: 24 szint: 4

Erő: 10-14
Áll: 12-15
Gy: 14-17
Ügy: 13-16
Eg: 13-16
Sz: 14-18
Int: 13-16
Ak: 13-16
Asz: 13-16

	Ké	té	vé	t/k	s
Alap	24	40	94	1	1k6
Rövidkard	30	54	106	1	1k6+2

Pszi mf
Vallás mf
Írás6olv af
Idomítás af
Szex af
Ifegyv af
Töri mf
Ének/ zene af
Etikett af
Tánc af

Varázslatok: ld. Corinna, de ők csak holdtöltek tudnak átváltozni.

Corinna felice papnőket, és megtérített, majd beavatott amazonokat gyűjtött maga köré.

A szektában: összesen 28-an vannak: 1 főpapnő (Corinna), 14 amazon papnő, 13 papnő, valamint a véráldozatokat Apollina és

Corinna együtt végzik el. Corinna kivágja az áldozat szívét, a benne lévő vért kicsöpögteti egy serlegbe, Apollina megissza, majd megvágják a csuklóját, és egy áldozati edénybe csöpögtetik, majd felajánlják felice démonának, a furudnak.



Felice fejdászai

Tsz: 5 faj: ember ép: 12
Kaszt fejdász jellem: rend fp: 65
Erő: 12-14
Áll: 14-16
Ügy: 12-15
Gy: 12-14
Eg: 14-15
Sz: 10-14
Int: 12-14
Ak: 15-16 mászás 30% esés 30% ugrás 50%
Asz: 12-15

	ké	té	vé	cé	t/k	s.alap
alap	30	55	120	15	2	1k6
fejdászkard	38	72	136	-	2	1k6+2
kézi ny.p.36	-	-	-	40	2	1k6

pszi af álca/álruha mf hátbaszúrás mf
2kezesharc af lopózás 30% rejtőzködés 40%
mászás 30% esés 30% ugrás 50%

A Különítmény

T.sz: 4 Faj: ember Ép:13
 Kaszt: harcos Jellem: rend Fp: 60

erő: 14-17		ké	té	vé	cé	t/k	s
áll: 14-17	alap	34	55	118	10	2	1k6
ügy: 12-16	h.kard	38	67	130	-	1	1k10
gy: 12-16	könnyű ny.p.	38	-	-	35	1	1k6
eg: 13-15							
sz: 10-14							
int: 12-16							
ak: 13-16							
asz: 13-16							

fegyverhaszn af
 2kezes harc af
 Ökölharc af
 Birkózás af
 Futás af
 Lovaglás af
 Érzékelés/észlelés 6-10%

Guerrero Adalid (Guereró Adalájd)

t.sz: 5. faj: ember ép: 13
 Kaszt: harcos jellem: rend fp: 69

Erő: 15		ké	té	vé	t/k	s
Áll: 15	alap	36	60	121	2	1k6
Ügy: 14	h.kard	42	71	132	1	1k10
Gy: 14						
Eg: 14						
Sz: 13						
Int: 14						
Ak: 14						
Asz: 14						

Etikett af
 Hadvezetés af
 Fegyv haszn af
 Ökölharc af
 Birkózás af
 Úszás af
 Futás af
 Érzékelés/észlelés 9%



A Fanfár A Hősökért Tábor Karakteralkotása

HASZNÁLHATÓ SZABÁLYKÖNYVEK:

A karakterek megalkotásához az Első- és Második Törvénykönyv; Harcosok, Barbárok, Gladiátorok kézikönyve illetve a Papok, Paplovagok kézikönyve I-II használható. Új Tekercsek (*speciális*), Summarium (*speciális*) (Megjegyzés: papokat és paplovagokat kérjük a PPK I-II szerint kidolgozni!)

FONTOS! A karakter előtörténete részét képezi a verseny pontozásának, ezért kérjük, hogy a karakterek előtörténeteit minden csapat egyben küldje el az info@kronikak.hu e-mail címre! (megjegyzés: a kráni karakterek mindenképp renegátoknak számítanak) **A beküldés határideje március 20.** (Megjegyzés: a karakter előtörténeténél nem szabunk semmilyen formai kötöttséget vagy terjedelmi korlátozást, de a hozzávetőleges hosszúság kb. egy gépelt oldal Times New Roman 12-es betűtípussal)

KARAKTERALKOTÁS

A játékosoknak **12 000Tp**-ből kell összeállítaniuk a kívánt karakterüket az alábbi módon: Kiválasztja a fajt, egy ahhoz tartozó kasztot, és hogy mennyi pontból kívánja meghatározni induló képességeit (amibe a faji módosító még azon felül számít) és elkölti az ezekért fizetendő Tp-t. Ezek után a fennmaradó Tp-ből, úgymond szintet lép, ahányat az alapkönyvben (ET vagy MT) található táblázat alapján léphet a meglévő Tp-kből. A fennmaradó Tp-je felét (lefelé kerekítve) megkapja **ezüstben**, amiből felszerelheti karakterét ruházattal, használati tárgyakkal, esetleg fegyverekkel.

Minden szintlépésnél a k6-os dobás (Fp/szint, Mp/szint meghatározásánál) 6-osnak számolandó.

1. Fajok Tp értékei:

1. kategória (1000 Tp): ember, törpe, udvari ork
2. kategória (2000 Tp): elf, félelf, goblin⁽¹⁾
3. kategória (3000 Tp): amund, dzsenn, wier, gnóm⁽¹⁾
4. kategória (4000 Tp): khál, vad ork⁽²⁾

(1) az Új Tekercsek vonatkozó részei alapján; (2) a Summarium vonatkozó részei alapján

2. Kasztok Tp értékei:

1. kategória (1000 Tp): tolvaj, szerzetes, amazon
2. kategória (2000 Tp): harcos⁽¹⁾, gladiátor⁽¹⁾, pap⁽²⁾, barbár, bajvívó, lovag
3. kategória (3000 Tp): tűzvarázsló, boszorkánymester, paplovag, harcművész⁽³⁾
4. kategória (4000 Tp): boszorkány, fejjadász, bárd⁽⁴⁾, nomád sámán
5. kategória (5000 Tp): kardművész, varázsló⁽⁵⁾

(1) a HGB-ben szereplő harcos és gladiátor alkasztok is ide tartoznak egyetlen kivételtől eltekintve. A sirenari erdőjáró a 3. kategóriába számolandó.

(2) a papok közül Sogron és Arel papjai is a 3. kategóriába számolandók.

(3) a harcművészeknek lehetőségük van a Rúna (I/4.) számában megjelent harcművészeti stílusainak alkalmazására, illetve a Rúna (II/1.) számában olvasható harcművész fegyverek (Chi-harcban nem használhatóak) ismeretére az ott ismertetett módokon és áron

(4) a bárd karakter varázslatait a Rúna (I/8.) számában a bárdokra vonatkozó szabályok szerint kérjük kiválasztani

(5) a varázsló karakter minden esetben csak dorani vagy lar-dori mágiahasználó lehet és rájuk a Rúna (II/4.) minden vonatkozó szabálya érvényes. Illetve nincsen módja 6. Tsz előtt megtanulnia a Rúnamágia Mf-ot.

A versenyen van **mód iker- és váltott kasztú karakter** indítására is. Váltott kaszt esetén (példánkban a Doldzsah papnál) a Doldzsah-papnak kétszer kell elköltenie a két különböző kasztjára a Tp értéket, mivel kötelezően váltott kasztba lép 4. szinttől, az odáig való „eljutását” is le kell vonnia a Tp-i számából. Az ikerkaszt esetén a Tp-ket az MT-ben szereplő szabályok alapján kell elosztani.)

3. Elosztható Képességpont csoportok:

1. kategória (1000 Tp): 108 elosztható képesség-pont (12-es átlag)
2. kategória (2000 Tp): 117 elosztható képesség-pont (13-as átlag)
3. kategória (3000 Tp): 126 elosztható képesség-pont (14-es átlag)
4. kategória (4000 Tp): 135 elosztható képesség-pont (15-ös átlag)
5. kategória (5000 Tp): 144 elosztható képesség-pont (16-os átlag)

(csak emlékeztetőül: a pszi-képesség használatához minimum 12-es intelligencia, akaraterő és asztrál szükséges, illetve azokkal a fegyverekkel, amelyek egy körben több támadásra adnak lehetőséget csak 16-os ügyesség és gyorsaság esetén van mód egynél többször támadni ha karakter nem tartozik a harcos főkasztba mert arra az MT-ben szereplő táblázat ad útmutatást a körönkénti támadások számára nézve)

A fenti pontokat a következő **9 alapképesség** között kell elosztani: **Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, Egészség, Szépség, Intelligencia, Akaraterő és Asztrál.** (Az így kapott értékek nem haladhatják meg, illetve nem lehetnek alacsonyabbak, mint a II. táblázatban szereplő kaszt alapértékek, azonban a faji módosítókkal együtt az ott szereplő értékek is meghaladhatóak.)

A faj képességmódosítóit hozzá kell adni a képességpontok elosztása utáni értékekhez!

Ahogy talán a fentiekből is látszik az Éberség/Észlelés az MT-ben szereplő százalékos rendszer alapján lesz meghatározva, és kérjük, hogy ezt az értéket mindenki tüntesse majd fel a karakterlapján is a képzettségeknél. Emellett minden kalandozó 5-ös (anyanyelvi) szinten beszél hazája és 4-es (társalgási) szinten beszél a közös nyelvet.

4. Kasztok induló felszerelése:

Harcos:	ami az adott alkalasznál meghatározásra kerül (ld. HGB)
Gladiátor:	iskolájának megfelelően két fegyver és a gladiátorvért
Fejvadász:	klánjának és származási helyének megfelelő fegyverek (max. 2 db) és vértezet
Lovag:	két darab tetszőleges fegyver és 140 arany értékű vértezet és pajzs, utazó ló
Tolvaj:	-
Bárd:	a választott hangszer (ld. Rúna I/1. szám)
Pap:	hitének megfelelő szent szimbólum (ha az istene leírásában szerepel, akkor vértezet)
Paplovag:	szent szimbólum és egy Istenének megfelelő fegyver és 50 arany értékű vért/ pajzs
Harcművész:	egy választott fegyver (ld. Rúna II/1. szám)
Kardművész:	slan-kard és kardművész vért
Boszorkány:	-
Boszorkánymester:	-
Tűzvarázsló:	láng kard és láng tör
Varázsló:	iskolájának megfelelő bot 3. Tsz-en (ld. Rúna II/4. szám)
Barbár:	egy darab kétkezes vagy két darab egykezes fegyver
Amazon:	emrelin kard (értékeit ld. predoci egyenes kard)
Bajvívó:	rapír (ld. törkard)
Szerzetes:	rendjének megfelelő „fegyver”
Nomád sámán:	amit az adott szinten a sámán képes elkészíteni

Minden itt fel nem sorolt felszerelési tárgyat (pl. ruházat) a játékos a már leírt módon, a fel nem használt Tp-k alapján vásárolhat meg.

Varázstárgyak: a karakter a kezdő vagyonából vásárolhat varázstárgyakat is. Ekkor egyszer a varázstárgy komponenseinek fizeti ki (a varázstárgynál szereplő árat) illetve a varázstárgy elkészítéséhez szükséges mana mennyiségének 1,5 szeresét fizeti ki aranyban.

(megjegyzés: ha egy karakter kasztjából és szintjéből adódóan (pl. boszorkány) képes a varázstárgy előállítására akkor értelemszerűen csak az alapárat kell kifizetnie.)

Méregkeverés/semlegesítés képzettséggel rendelkező karakterek szintjüknek megfelelő adag és képzettségüknek megfelelő szintű méreg (és ellenméreg) előállítására elegendő alapanyaggal rendelkeznek.

5. Különleges kasztok

Az idők során megjelent több olyan kaszt is, mind a Rúnákban, mind pedig az internetes közösségeknek hála amelyekkel sokan szívesen játszottak volna eddig is egy „hivatalos” verseny keretében is. Ez alkalommal szeretnénk lehetőséget adni, hogy ha igen komoly megszorítások között is, legyen mód ilyen karakterekkel való játékokra is. *(a különleges kasztok előtörténeteit a befizetéssel egy időben, március 15-ig várjuk elküldeni)*

Az **Álomtáncos** annakidején a **Rúna (III/3.)** számában szerepelt ám azóta elfelejtődött, lehet joggal, lehet jog nélkül, ám érdekes szerepjátékos lehetőségeknek ad teret ezért szívesen ajánljuk figyelmetekbe. A kaszt egyébiránt Gazsi, Ricco és Zsolt szerzeménye.

Játszható faj(ok): elf

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 2000 Tp

Leírás: ld. Rúna

Az **Árnyvadász**, ahogyan talán sokan tudjátok is, Bahamuth alkotása, ami a sok pozitív visszajelzés mellett egyébként egy igen izgalmas háttérrel rendelkező, ám kellő mennyiségű hátránnyal is „megvert” kaszt. Ahhoz mindenképp elég kidolgozott, hogy e versenyen játszható legyen.

Játszható faj(ok): ember, félelf, wier

Induló felszerelés: fátyolpengék

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A sok vitára és kétségre okot adó **Csatamágus** kaszt mely végül is Ramses jóvoltából érte el azt a formáját, amely talán a legközelebb áll ahhoz a szerephez, amit egykoron Ynev megálmodói e kasztnak képzeltek.

Játszható faj(ok): ember, félelf, wier

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A **Hassidis** ismételten egy joggal/jogtalanul elfeledett, a **Rúna (VI/1.)** számában megjelent kaszt, amelyet talán a Ben Hur ismert kocsiversenyese része ihletett, azonban ez kevés volt ahhoz, hogy elismert, közkedvelt kaszt legyen. Lehetőséget azonban érdemel. Zsolt és Attila munkáját dicséri az egyébiránt igényesen megírt kaszt.

Játszható faj(ok): ember, törpe, elf, félelf, udvari ork, amund, wier

Induló felszerelés: a fogat és a származáshoz megfelelő számú ló (könnyű harci)

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A rettegett és tisztelt **Kráni fejdász**, ahogy a **Rúna (II/3.)** számában látta meg az olvasókat, az akkori nagy nyomás hatására nem kisebb alkotó tollából, mint Nyúl, aki ezzel a cikkével sok örömet szerzett játékosok százainak és igen nagy fejfájást azok mesélőinek. Én remélem, azt hogy akad majd olyan, aki e kasztban nem csupán a mindenki felett álló mészáros látja majd, hanem a lehetőséget, hogy beleélhesse magát egy valódi kétlábú ragadozó szerepébe. Ezért is tesszük ezt lehetővé a játékosok számára.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: ld. fejdász (mara-sequor, sequor, kráni vért)

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Lovagok kézikönyve** már eddig is több átírást ért meg, de a benne foglaltak értéke nem kopott az idők során. Ezen internetes kiegészítő legújabb verziójában szereplő kasztok mind elérhetőek és játszhatóak is lesznek a versenyen.

Játszható faj(ok): ld. lovag

Induló felszerelés: ld. lovag

Kaszt Tp értéke: a Quirrtá Khinn lovagrend 5000 Tp, a többi mint a lovag

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A **Nomád harcos**, mely egykor a **Rúna (IV/5.)** számában jelent meg Gazsi és Ricco prezentálásában egy igen érdekes kaszt volt, mert nem elsősorban a M* alkotóinak fantáziájának köszönhető, hanem az akkorra már létrejött internetes közösség ötletei és tanácsai alapján életre hívott és végül megjelent mű, amelynek kiegyensúlyozott, mégis magas játszhatósága e különös alkotómunka folyamatát és résztvevőit dicséri.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: nomád (visszacsapó) íj

Kaszt Tp értéke: 2500 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Shenar** nemrég publikált kaszt mely az antik japán és kína orgyilkosainak kívánja bemutatni ynevi megfelelőjét. A fejvadász és a harcművész kaszt egy különleges keverékeként lehetne legjobban jellemezni. Az elkövetőit Ifar cirn Inmettelként és Gulandroként tartják számon.

Játszható faj(ok): ember, wier

Induló felszerelés: shenar-kard

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. <http://magus.rpg.hu>

A **Vértestvériség** tagjai, ha még nem sok egy kicsit az egzotikus fejvadász, ugyancsak elérhetőek e verseny erejéig. A rájuk vonatkozó részek a **Rúna (II/1.)** számában található, ismét Nyúl tolmácsolásában.

Játszható faj(ok): ember, félelf

Induló felszerelés: ld. fejvadász (ramiera, fejvadászkard, alkarvédők)

Kaszt Tp értéke: 4000 Tp

Leírás: ld. Rúna

A **Psi-mesterek** jelen idő szerint mind északon, mind délen egy elismert rétegnek számítanak a mágiahasználók körében. A legtöbb nagyobb államban folynak képzéseik és oktatásuk úgy, mint Toronban, Pyarronban, Erigowban és Shadonban is. Emellett kevés nagyhatalmú klán és szervezet engedhetné meg magának, hogy ne tudjon sorai között ilyen tehetségekkel rendelkező renegátokat vagy *akolitákat*.

Játszható faj(ok): ember

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp *(ennek megfelelően szintet is a boszorkánymesterekkel megfelelően lép)*

Leírás: ld. Új Tekercsek *(képzettségeit a III. táblázatban láthatod)*

Az **Illuzionisták** rendje ugyan köztudottan Armen városában található, de *vagabond* és önfejű tanítványok a kaland és veszélyek nyomában haladva, magányosan vagy kalandozó csapatokban szinte egész Yneven fellelhetőek. Ilyen módon, s mert különleges szerepjátékos lehetőségeket rejtő kaszt, értékes tagja lehet egy szerencsevadászokból álló csapatnak.

Játszható faj(ok): ember, félelf, wier, udvari ork

Induló felszerelés: -

Kaszt Tp értéke: 3000 Tp *(ennek megfelelően szintet is a boszorkánymesterekkel megfelelően lép)*

Leírás: ld. Új Tekercsek *(képzettségeit a III. táblázatban láthatod)*

A **fajok** terén is ez alkalommal kiegészültek a lehetőségek a **gnóm, goblin és vad ork** fajú karakterekkel. Az Új Tekercsek és a Summarium azon részei, amely ezen fajokról szólnak hasonlóan a karakteralkotás részét képezik. A fenti fajok játékba kerülésének módjáról az alábbi felsorolás ad útmutatást:

Gnómmal játszható kasztok: harcos, gladiátor, tolvaj, boszorkánymester *(csak maaghita)*

Goblinnal játszható kasztok: harcos, gladiátor, fejvadász, tolvaj, boszorkánymester

Vad orkkal játszható kasztok: harcos, énekmondó⁽¹⁾, gladiátor, tolvaj

(1) **Kaszt Tp értéke:** 2000 Tp; **Leírás:** ld. <http://magus.rpg.hu>

Itt kell megemlítenem, hogy bár sokan kérték, de az **Ynev fejvadászai** című kiadványban megjelent harcművészetekkel és kasztokkal való játékokra nincsen lehetőség így a versenyen (az ismert fejvadász rendek közül) csak a hivatalosan napvilágot látottakkal van mód játékokra. Erre elsősorban azért is van szükség, hogy az ott megjelent Ynevtől meglehetősen távol álló leírások ne zavarják össze senki Ynevről alkotott képét.

I. táblázat: Párosítható Fajok és Kasztok

	Amund	Dzsenn	Ember	Elf	Félelf	Khál	Törpe	Udvari ork	Wier
Harcos	I	I	I	I	I	I	I	I	I
Gladiátor	I	I	I	N	I	I	I	I	N
Fejvadász	N	N	I	I	I	N	N	N	I
Lovag	I	N	I	N	I	I	N	N	I
Tolvaj	N	I	I	N	I	N	I	I	I
Bárd	N	I	I	I	I	N	N	N	N
Pap	I	N	I	N	N	N	I	N	I
Paplovag	N	N	I	N	N	N	N	N	I
Harcművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N
Kardművész	N	N	I	N	I	N	N	N	N
Boszorkány	N	N	I	N	I	N	N	N	I
Boszorkánymester	N	N	I	N	N	N	N	I	I
Tűzvarázsló	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Varázsló	N	I	I	I	I	N	N	N	I
Nomád Sámán	N	N	I	N	N	N	N	N	I
Szerzetes	N	N	I	N	N	N	N	N	I
Amazon	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Barbár	N	N	I	N	N	N	N	N	N
Bajvívó	N	I	I	N	I	N	N	N	I

II. Táblázat: Kasztok képességeinek minimum és maximum értékei

Kaszt	Erő	Állók	Gyors	Ügye	Egészség	Szépség	Intel	Akar	Aszt
Harcos	13/20	9/20	8/20	8/20	11/20	6/18	6/18	8/18	6/18
Gladiátor	13/20	13/20	8/20	8/20	11/20	8/18	6/18	6/18	6/18
Fejvadász	8/18	13/20	13/20	9/18	11/20	6/18	6/18	6/18	6/18
Lovag	13/20	9/20	6/18	6/18	11/20	8/20	8/18	9/18	6/18
Tolvaj	6/18	6/18	9/20	13/20	6/18	8/18	8/18	6/18	6/18
Bárd	9/18	8/18	9/20	9/18	8/18	13/20	9/18	8/18	9/18
Pap	8/18	8/18	6/18	6/18	9/18	11/20	9/18	9/20	13/20
Paplovag	9/20	9/18	6/18	6/18	11/20	9/18	8/18	9/18	13/18
Harcművész	9/18	13/18	15/20	13/18	11/20	6/18	6/18	13/18	9/18
Kardművész	9/18	9/18	13/20	15/20	9/18	6/18	8/18	13/18	9/18
Boszorkány	6/18	6/18	8/18	9/18	8/18	15/20	8/18	8/18	13/20
Boszorkánymester	6/18	6/18	9/18	13/20	8/18	6/18	8/18	8/18	13/18
Tűzvarázsló	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	6/18	8/18	8/18	8/18
Varázsló	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	6/18	13/20	13/20	13/20
Nomád Sámán	6/18	8/18	6/18	6/18	7/16	6/18	8/18	13/20	9/20
Szerzetes	8/18	13/18	8/18	8/18	6/18	6/18	8/18	13/20	13/20
Amazon	8/18	8/18	9/18	9/18	8/18	9/18	6/18	8/18	6/18
Barbár	15/20	15/20	9/18	8/18	11/20	6/18	6/18	8/18	6/17
Bajvívó	8/18	6/18	9/20	9/20	6/18	6/18	6/18	6/18	13/18

III. táblázat: A Pszi-mester és az Illuzionista képzettségei

Pszi-mester:

Képzettség	fok/%
Pszi	Siopa
2 nyelv	Af, 5, 4
Írás/olvasás	Af
Álcázás/álruha	Af
Etikett	Af
Lélektan	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Af

TSZ	Képzettség	fok/%
3.	Lélektan	Mf
5.	Álcázás/álruha	Mf
8.	Etikett	Mf

Illuzionista:

Képzettség	fok/%
2 fegyver	Af
1 fegyver dobása	Af
Lélektan	Af
Kultúra	Af
Dorbézolás	Af
Hamiskártya	Af
Tánc	Af
Álcázás/álruha	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmai ver.	Af
Mászás	15%
Esés	5%
Ugrás	10%
Zsebmetszés	10%
Lopózás	10%
Rejtőzködés	15%

TSZ	Képzettség	fok/%
2.	Zsonglorködés	Af
3.	Hátbaszúrás	Af
4.	Dorbézolás	Mf
5.	Hamiskártya	Mf
6.	Álcázás/álruha	Mf

Szintenként további 30%-t kap, amelyből a fenti képzettség egyikére maximum 10%-ot tehet, de a Km korlátozhatja az elosztást, a megelőző kalandok ismeretében.



Minden kalandozónak kellemes játékot és jó szórakozást kívánunk!