

# SÖTÉTLŐ HEGYEK

(Az II. Keleti Legendák Szerepjátékos Verseny és Találkozó, valamint a VIII. Fanfár a Hősökért Tábor kalandmodulja, 6-8. Tsz.-ű játékosok számára)

**Írta:** Ket és Komattre

**Helyszín:** Észak-Ynev; az egykori Enoszuke szigete, Sinemoszuke területén

**Időpont:** P.sz. 3714; az Eno korszak tizennegyedik éve





II. Keleti Legendák  
VIII. Fanfár a Hősökért  
2014. május 1-4.  
© kronikak.hu, 2014

### Hangulatkeltő novella

Sötét éjszaka borult a hegyormok közt megbúvó Jirai városára. Atsushi, az ifjú shenar egy közeli sziklás bérc magasából tekintett le a környékre. Befelé figyelt, ahogy az indulatokat és kétségeket lecsillapítva összegezte magában esti küldetését. Nem ő volt az első, aki a feladatra vállalkozott, és lehet, hogy nem is ő lesz az utolsó. Nagypjának idején még csak egyszerű földműves falu állott itt, ahol most egy nappal nyüzsgő, ám éjjel sem feltétlenül nyugodt város képe tárult elé. A hazáját ért katasztrófák miatt az élet már közel sem volt ugyanaz, mint gyermekéveiben. Mindenünnen áramlani kezdtek az emberek, haszonlesők és megélhetést keresők egyaránt. Házakat emeltek, kereskedtek, dolgoztak, élték mindennapi életüket, míg a hegyi kőfejtők munkásai értékes nyersanyagra, s sok egyéb másra nem akadtak. Ahol haszon mutatkozik, ott hamar felüti fejét a korrupció, s a tisztességes kereskedők álcája sokszor rejt alvilági figurákat, akiket egy még nagyobb és még rejtettebb szervezet bábjátékosai mozgatnak. Három szám nevével illették őket, melyek Atsushi szemében egyet jelentettek az önző erőszakkal, a csalással és hamissággal.



Figyelmét lassan ismét környezete felé irányította. Bal felől a település melletti tó hatalmas vízfelülete ásított feketén, melynek partján magányos fogadó állott, jobbra a házak aprónak tűnő fényei pislácoltak álmosan. A tücskök egyhangú zenéje, a kabócák éles ciripelése és a kócsagok távoli rikoltásai mellett a szél gyakorta megborzolta a lombokat és leveleket, neki pedig törekednie kellett arra, hogy a mozgása keltette zajok harmonikusan belesimuljanak a környező hangok elegyébe. Atsushi nekiiramodott. Siklott, szinte szállt lefelé a harmatos fű borította hegyoldalon, s olyan csendesen olvadt össze a környező fákkal és bokrokkal, hogy közeledtét még az ijedős hegyi kecskék sem neszelték meg. Nem telt sok időbe, míg a település határát jelző fehér kövekhez nem ért. Árnyként vágott át a Jirait nyugatról határoló sűrű fenyvesen, ahol csak egy-két színes lámpás világított a kicsiny tisztások környékén. Az éjjeli légyottokra összegyűlő ifjakat és a néhány alvó részegét gyerekjáték volt elkerülni, mindegyikük el volt merülve a maga mámorában.

Amint az első ablakok fényét megpillantotta a sűrű tülevelek borította ágak közt, mókus ügyességével kúszott fel egy vastag törzsön, egészen a legfelső ágakig kapaszkodva. Innen átszökkent egy kétszintes épület meredek cseréptetőjére, gondosan ügyelve, hogy a moha

borította részre érkezzen. Végigfutott a tetőzet gerincén, majd házról házra szökkenve iramodott úti célja irányába. A holdak még nem buktak alá a sötét hegyvonulat alkotta csipkés láncolat mögött, Atsushi ezért árnyékról árnyékra illant, s ügyelt rá, hogy a fényforrásokat messze elkerülje. Végigfutott egy kisebb templomegyüttes tetején, melyen sárga szemükkel leskelődő macskák pislogtak rá az ereszcsonnak irányából, odalentről pedig vidám ének szűrődött ki Maneki Neko szentélyéből. A tehetősek szélesen terpeszkedő udvarházainak vonalán túl feltűnt a város urának erődje. Atsushi ebből a távolságból is jól látta a falak mentén járőröző katonákat, és a toronyban éppen pipára gyújtó íjászt, valamint a posztot váltó kapuőröket. Úgy vélte, legbiztonságosabb ha kelet felől, a gazdasági épületek irányából közelíti a komplexumot.

Fürgén átmászott a bejárat előtt várakozó szekerek hasa alatt, elkerülve a bókászó katonák útvonalát, majd az egyik kordé takarásából átcsúszott egy nyitva felejtett, pincébe vezető szellőzőnyíláson. Noha természetes fény nem jutott el a lenti termekbe és járatokba, s a fiú pusztán szaglása, hallása, és finom tapintása által tájékozódhatott, de ez sem akadályozta meg, hogy hamar rá ne leljen az erőd belsejébe vezető veretes fenyőfa ajtóra. Apró szütyőjéből két kis horgot vett elő, melyekkel alig húsz szívdobbanásnyi idő alatt megoldotta a régi zár nyelvét. A folyosót, ahová érkezett főtt rizs és sült hal illata lengte be – közel lehetett a konyhához. Érzékei ezúttal sem hagyták cserben, s még idejében felfigyelt a lépcsőfordulóban szuszogó ör horkolására. Balra vette az irányt, a fal mellett osonva megkerülte a méretes kondérok felett izzadó szakácsot, és a szolgálólányok éjszakai szállása mellett, a raktárból felfelé vezető lépcsősoron keresztül a fenti árkádok takarásába érkezett.

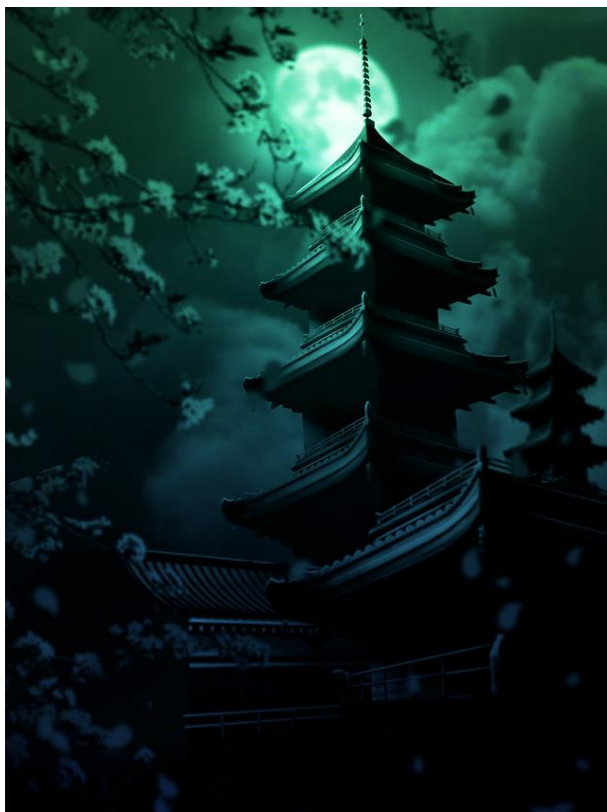
Útja a középső udvaron vezetett keresztül, azonban ez a szakasz szolgáltatta ki leginkább az illetéktelen tekinteteknek. Figyelmesen várt, hogy a járőrök útvonalát megismerhesse, ám a kert gondosan metszett fái közül beszélgetés foszlányai ütötték meg fülét – alighanem egy kisebb társaság ülhetett a sövények közt. Néhány szolgáló érkezett, akik lámpásokat és tálcán aszalt gyümölcsöt hoztak a vendégek számára, ám a közelben maradtak, a további rendelkezések esetére. A belső teret barackfák virágának édes illata töltötte be, a fűvet pedig a korábban lehullott mandulavirágok szirmai tarkították. Atsushi kiszűrve tudatából a zavaró tényezőket, koncentrálni kezdett. Bensőjét és egész lényét a közömbösségre, a környezettel való együtt-rezgésre hangolta. Egy lett a fákkal, az oszlopokkal, de ő volt kertben álló szobor és a leveleit bontogató cédrus is. Ő volt az ugató kutya, a kőkerítés mentén elsurranó pocok és a könnyedén röppenő szentjánosbogár. Testét jótékonyan betakarta az árnyak leple, s mint a füst az éjszakában, úgy osont keresztül az udvaron, teljes jelentéktelenségében.

Átsuhant néhány kifejezéstelen arccal bámuló íjász mögött, akik legfeljebb valamelyik szolgálónak vélhették, már ha egyáltalán szükségét érezték volna, hogy figyelmet fordítsanak rá. A belső udvar átellenes részéből egy másik bejárat nyílt, s az itt talált szűk lépcsőt megmászva Atsushi a fenti termek valamelyikébe jutott. Nem ismerte az épület alaprajzát, mégis minden egyes újonnan felfedezett helyiség újabb részlettel járult hozzá a fejében összeállni készülő mozaik teljességéhez. Óvatosan félretolta az ablaktáblát, majd



miután meggyőződött róla, hogy az épület árnyékos oldalára érkezett, az ereszcsonornán fölfelé araszolva tette meg az utat a következő szintig. Innen egy erkélyre szökkenve fülelni kezdett, érkezik -e valamilyen nesz a lebegő függönyök takarása mögül. A hálókörlet lehetett ez, az úr személyes beosztottjainak szállása. Miközben átvágott a szobán, tekintete átfutott az alvó kardforgatókon – *nem, nem értetek jöttem*. Ugyan csak néhány mozdulatába került volna, hogy örökre elhallgattassa őket, most erre nem volt idő, s nem is ez volt a feladata. Ma éjjel sokkal nagyobb vadra vadászott.

Újabb folyosókon haladt keresztül, majd a kétszárnyú ajtó oldalain strázsáló őroket egy zsebében hordott kavics okozta zajjal, majd a galambok bűgását utánozva elcsalta a bejárat közeléből. Szerencséje volt, az ajtót nem zárták, s mire a katonák visszatértek ő már egy újabb kivilágítatlan lépcsőn szaladt felfelé. Egy toronyba érkezett, melyet minden oldalról széles, nyitott tornác szegélyezett. Egy darabig ismét várt, fülelt, szimatolt, de semmi gyanúsat nem érzett. Óvatosan lépdelt, kerülve a deszkapadló recsenését. A szél fuvallata mellett csak a



papírból készült lámpaburának ütődő rovarok zaja dobolt ütemesen, s Atsushi tulajdon szívverését is hallani vélte, amint vérét egyre gyorsabban kezdte pumpálni ereibe. Tompa léptek zajára lett figyelmes valahonnan a szemközti ajtó irányából, melynek nyílásában egy idősebb rónin alakja jelent meg. A testőr körülnézett, majd a korlátnak támaszkodva szemlélni kezdte az alant elterülő tájat.

A szél iránya hirtelen megváltozott, s egy váratlanul jött heves léghullám aprót taszított Atsushi testén. A padló megnyikordult. A cserzett arcú rónin felkapta fejét, s a hang irányába nézett. Elsőre nem láthatta meg az árnyékba burkolózó ifjút, azonban Atsushi nem tétovázhatott. Nem kockáztathatta, hogy most, a célegyenesben közvetlen küzdelembe bonyolódjon. Ellökte magát a faltól és a korlátig szökkenve végigfutott a hosszú deszka peremén. Az őr kiáltásra

nyitotta száját, ám ideje csak a meglepetésre volt elég, kardját már nem ránthatta elő. Az ifjú kezéből kirepülő csillagok egyike a szívébe, egy másik pedig a torkába fúródott. Atsushi még idejében megragadta a mélység felé lóduló testet, s könnyedén a padlóra helyezte. Végre itt volt, s végre úgy tűnik semmi sem akadályozhatta meg terve kivitelezésében.

Belesett az ajtó alatti résen, majd miután meggyőződött arról, hogy nem jár más a teremben, belépett a gazdagon díszített helyiségbe. Az alacsony asztalon két teáscsésze gőzölgött, a város ura tehát még ébren lehetett. Az éjjeli ragadozó puha lépteivel közelítette meg a teremből nyíló kisebb szobát, ahonnan gyér fény szűrődött ki. Feszülten figyelt, koncentrált, a végletekig feszítve érzékelésének határait. Odabent valaki ült, s papírokat rendezett. Az illető férfi – ezt könnyedén megállapíthatta az általa használt illóolajok és az erős szaké szagából. Atsushi egy pillanatig várt, lecsitította elméjét, majd egy pár pillanatig tartó rövid meditációt követően elrugaszkodott.

Még volt ideje megpillantani a neki háttal ülő férfit, ám érezte, hogy a küszöbre lépve teste egy leheletnyit megsüllyed. Hallotta még a működésbe lépő mechanikus szerkezet kattanasát, a jól kivitelezett kitéréshez azonban már nem maradt elég ideje, vitte előre a lendület. A fali kárpitok takarásából két számszeríjvessző hasított keresztül a szobán a bejárat irányába. Atsushi megtántorodott, amint a becsapódás ereje hátravetette. Mellkasához kapott, s lassan térdre rogyott. Maradék lélekjelenlétével lecsillapította az éles fájdalmat, ezáltal tudata megszabadult a sebek okozta tompa bódulattól. Az asztalnál ülő férfi lassan felegyenesedett majd megfordult. Kopaszodó homloka felett haját hátrakötve viselte, arcszörzetét csak kétoldalt, az álla mentén kanyarodva hagyta meg. Tekintete nem árult el haragot, sem meglepetést, egyfajta egykedvűséggel nézte a fiút, amint az ott térdelt pár lábnival előtte. Az asztal szélén álló szakés pohárért nyúlt, majd lassan belekortyolt az italba.

- Ki küldött, vadász? – szólította meg a fiút mély bariton hangján. – Ki akarja ezúttal a fejedet? A szomszédos tartományok urai tán szemet vetettek a jól jövedelmező üzletemre? Vagy netán besúgót kéne keresnem az embereim közt? Esetleg a városi csócselék bérelt fel, vagy valamelyik kereskedelmi partnerem akar eltenni láb alól? De várj csak. Szerintem te önálló érdekből jöttél. De lám, mint ahogy elődeid, úgy te is elbuknál. Atsushi dacosan hallgatott, a férfi pedig felhúzta a maradék szakét, miközben ráérősen a holdfény által megvilágított hegyormot nézegette, melynek oldalát megannyi, ember vájta mélyedés torzította.

- Sötétlő hegyek... – idézte találmra egy költemény kezdő sorát.  
- Réti fűvön dereng még, némi félhomály – fejezte be a fiú az ismert haikut, nehézkesen tagolva a szavakat.

A férfi ajka mosolyra húzódott, s lassan megindult a fiú felé.

- Hidd el, nem neheztelek rád. A tieid és a mieink sosem értek meg egymással errefelé. És bizony mindig csak egy maradhatott, ezt a szabályt diktálták felmenőink és a történelem.

- Katashi – nyögte a fiú utolsó erejével – legalább az embereket kíméld meg. Jól tudod, veszélyes játékot űzöl.

- Talán igen, talán nem. – válaszolt a nevéen megszólított férfi. – De ebben a játékban kizárólag nyerni érdemes.

Lassan előhúzta törét a tokjából, a holdak fénye megcsillant a csupasz pengén.

- Elismerésem ifjú, hisz oly sokáig eljutottál. Azonban véd eszedbe: vannak ellentétek, melyeket nem csitít le sem idő, sem politika, még akkor sem, ha a világ arca megváltozik. Most pedig, indulj őseidhez...



## Lithes Kalendarmester!

Üdvözöllek a hajdan volt mesés birodalom, a több részre szakadt **Enoszuke** titkokkal és misztikummal teli világában. A következőkben a **II. Keleti Legendák Szerepjátékos Verseny és Találkozó** avagy a **VIII. Fanfár a Hősökért Tavasz Tábor** modulját olvashatod, mely reményeink szerint ismét élvezetes utazást jelent majd neked és játékosaidnak. A négy részesre tervezett sorozat nyitó akkordját a *Szétszakadt Birodalom* című kaland adta meg, mely Ragaenszuke vidékére kalauzolta a játékosokat, ezúttal pedig **Sinemoszuke** régióját járhatjuk be.

Előismeret gyanánt mindenképp érdemes elolvasnod a **Geofrámia kivonatok: Enoszuke – a Bukott Császárság** című összefoglaló írást, melyet a [kronikak.hu](http://kronikak.hu/?p=2729) oldalon érthetsz el.

A karakteralkotás a jól bevált **12 000 Tp-s** rendszer némileg finomított verzióját vette alapul mely az oldalon szintén megtalálható. (<http://kronikak.hu/?p=3981>)

A modul egyik különlegessége – idén először, kísérleti jelleggel – a **LIVE**-ban is lejátszható fogadjelenet, mely új dimenzióba kívánja helyezni a csapatkereső fogalmát. A reménybeli útitársak karakterüket néhány szimbolikus kellék, díszlet és jelmez által megszemélyesítve léphetnek ki a megszokott keretek közül, hogy ezáltal a szerepjáték ne csak az asztal körül ülve, hanem testközelből is megvalósulhasson. Ennek értelmében játékosainktól azt kértük, kivételesen ne konkrét csapatkonceptióval jelentkezzenek, hanem pusztán előtörténetükkel készülve, a felállást úgymond a véletlenre bízva vegyenek részt ebben az új, érdekes összemeselésben.

Ezúton szeretnék köszönetet mondani

**Ketnek**, a rendezésben nyújtott sokéves közreműködéséért és töretlen lelkesedéséért, a tábor LIVE részének megtervezéséért és kivitelezéséért, a statisztikákért, és a szervezői feladatokban nyújtott segítségéért,

**Amundnak**, a VII. Vándorkronikák Tábor kalandja (*Úttalan út*) során Enoszukét érintő történekek összegyűjtésében végzett értékes kutatómunkájáért és ötleteiért,

**Sheyenne** művésznőnek, a gyönyörűen kivitelezett emléklapért,

**Phoenix**-nek a LIVE részben vállalt alakításáért és a mesélésért, valamint

**Kacatnak** a LIVE-ban vállalt tervező munkájáért, szerepléséért és a mesélésért

A **kronikak.hu** Szerkesztőségének nevében minden kedves barátunknak és játékosunknak jó kalandozást kívánok!

Komattre

*sötétlő hegyek  
réti fűvön dereng még  
némi félhomály*

Josza Buszon



### Háttér és előzmények

Még a rianna-ate átok okozta kataklizma beköszöntét megelőzően, a hajdani Enoszuke földjén, valamikor a Hatodikkorban történt, hogy egy megmagyarázhatatlan módon, szinte a semmiből előtűnő kalandozócsapat tette lábát az idegenek által csaknem érintetlen szigetvilágra. Cselekedeteik krónikáit már elmosták az évszázadok, s a róluk szóló dalok is



kivesztek a nép ajkáról, így tetteik is csaknem feledésbe merültek. Egyetlen legenda őrzi mindössze emléküket, melyet a Két Hold (Lrad Mon) könyvtárának szerzetesei róttak fel hóviharok által ostromolt kolostorerődjük falai közt, miszerint egy mágiaforgató és társai nagy küzdelem árán egy hegy mélyébe üztek egy démoni teremtményt. A

szörnyeteget semmilyen ember által forgatott fegyver nem fogta, ezért legyőzői egy kardot kovácsoltak, mellyel végül megsebezték, s időtlen rabságba kényszerítették. Sinemoszuke vidékén egyébként is gyakoriak a démonokról szóló történetek, melyek többnyire csak a helyi folklór hagyományát képezik. Persze meglehet, egy-egy mese mögött valóságos történések emléke bújnak meg.

A hegybe börtönzött démoni kreatúra háborítatlanul aludta évezredes álmát börtönében, s foglyul ejtőinek még csontjait is porrá őrölte az idő. A rianna-ate átok azonban jelentősen átformálta a sziget arculatát, felborítva a helyiek életét, örökre átírva ezzel sorsukat. Enoszuke hajdani népe felbolydult, egész városok és vidékek tűntek el, a hosszú emberöltőkön át megszilárdult uradalmi rendszer pedig végérvényesen megingott. Az alábbi feljegyzéseket egy jeles krónikás vetette papírra, aki a katasztrófa után az első külhoni pionirokkal lépett a vidékre:

*„A déli régió legnagyobb része kisebb városállamok laza egysége, melyek kiskirályok, kalmárfejedelmek, idegen hadurak és kalandozók kezén van. Kincs- és szerencsevadászok paradicsoma ez a vidék, akik a jobbára jobbágy kasztba tartozó őslakosok közül igen hamar, igen komoly befolyásra tettek szert. A Sinemosi Szövetség államalakulatai tartanak itt fent állandó érdekeltségeket és vannak kereskedelmi kapcsolatban a kaotikus mindennapok felett trónoló kalózból lett kalmárokkal vagy éppen a helyzetet jól kihasználni tudó enoszukei vagyonos nemességgel. Egységüket nagyban rombolja a vidéken visszahúzódott, de soha el nem tűnt démoni befolyás.”*

### Vándorok Sinemoszuke földjén

A történet helyszíne a **Keimusho**-nak nevezett hegy árnyékában megbúvó **Jirai** városa, mely hajdani telepes faluból nőtte ki magát nagy áruforgalmat lebonyolító bányavárossá, köszönhetően az elmúlt évtizedekben felfedezett értékes teléreknek. Egyfajta aranyláz vette kezdetét, tömegével áramlanak a városba a jobb megélhetést remélő kereskedők, iparosok, bányászok és persze a vándor szerencsevadászok. A köznép összetétele főleg a mindenünnen ideérkező kőfejtőkből és bányászokból áll, a hegyvonulatok mocsaras



völgyeiben rizst termesztő helyi földművesekből (hjakusók), no meg az egyre népesebb számban jelenlévő szerencsevadászokból és mindazokból, akik boldogulást keresnek a jobb megélhetés reményében. Mindemellett egyre nagyobb számban képviselteti magát a gazdag kereskedő réteg, s rendre sokasodnak a vagyonosok impozáns lakóházai. A település fejlődésével párhuzamosan egyre inkább mutatkozni látszanak a hatalmi-gazdasági törésvonalak is. A szülőföldjükéről és birtokaikról valamilyen okból távozni kényszerülő muszatashik egész udvartartásukkal együtt beköltöztek a védelmet nyújtó hegyláncok által közrefogott Jirai falai közé, s emelték fel kicsiny palotáikat, melyek árnyékában sűrű labirintust alkotva sokasodnak a különféle érdekszövetségekbe tömörült iparosok és kézművesek (kódza) faépítményei. A legszegényebbek a város peremén húzzák meg magukat sátraikban és nádból emelt viskóikban, javarészt napszámosként dolgoznak a közeli földeken, vagy követ fejtének a hegyi bányákban.

Jirai fűszerekkel, teával, selyemmel, porcelánnal, ércekkel, rézzel és újabban arannyal látja el a Sinemosz-szoros leggazdagabb városait, amiért cserébe búzát, kukoricát, árpát, bort, olajat, acélt és busás fizetséget kap a Quironeia felől. A város egy, a közeli uradalmakban is használt saját verésű fizetőeszközt használ, melynek egyik felén a hegyvidéket szimbolizáló írásjel, másikon pedig az érme névleges értéke látható. Mindkét oldalon sárkánymotívum fut körbe, mely Kaoraku egyházának vallási fennhatóságára is utal. A Sinemosi Liga kirendeltségében működő forgalmas pénzváltóban cserélhetik a játékosok érméiket helyi valutára, de a legtöbb kereskedő a külföldi pénzt is elfogadja, ha az üzlet eléggé megéri számára. Az árak igazodnak a Quiron tenger országainak normáihoz, a város piacán és műhelyeiben pedig a legtöbb alapvető kereskedelmi cikk elérhető. A beszélt nyelvek közül legelterjedtebb az enoszukei, illetve ahogy a város az utóbbi időszakban népszerű kereskedelmi beszállítónak vált, többen elsajátították a közös nyelv ismeretét is. (Kivételt képeznek ezek alól a shenarok, akik nem voltak hajlandók megtanulni a külföldi nyelvet. Közvetítőik által érintkeznek mindenkori megbízóikkal, így ez nem jelent akadályt számukra.)

A kitermelést a **Sinemosi Liga** kereskedelmi megbízottjai felügyelik, ám ez nem volna megvalósítható megfelelően szervezett irányítás és fegyveres rendtartó erők nélkül. Tekintve, hogy a földrészt ért krízis miatt a környék uradalmi rendszere szétzilálódott, a bányavidék fennhatóságát **Katashi**, egy erőskezű volt hadúr ragadta magához, s a hozzá hú katonáiból,

zsoldosaiból, a régióban kóborló hontalan roninokból és a megélhetést kereső magányos kardforgatókból tekintélyes fegyveres erőt kovácsolt maga köré. Amiről senki sem beszél, de mégis többen tudni vélik, hogy Katashi és a hozzá közel állók a **yakuza** klán tagjai, azonban a hírsztelés nem bizonyított, így egyelőre zavartalan a város ura és a Sinemosi Liga közti együttműködés. Jirai kereskedelmi partnerei nem kívánnak beszállítójuk kényes dolgaival foglalkozni, amíg az ellátás biztosított és nem mindennapi hasznot ígér, a yakuza pedig igyekszik védve maradni és inkább a háttérből irányítani az eseményeket.

A yakuzák jelenléte a városban még a Sinemosi Liga számára sem egyértelmű, tekintve, hogy a szervezet vezetői szinte sosem fedik fel kilétüket. A klán emberei közé tartoznak közvetett módon a bakutó tagjai, azok a tradicionális szerencsejátékosok, akik minél több pénzt igyekeznek elnyerni a gyanútlan külhoniaktól, és a tekiya, vagyis az utcai árusok, akik körmönfont és ügyes húzásokkal igyekeznek minél nagyobb hasznot kinyerni a helyi piacok látogatóitól. Mindkét oldalág feltűnés nélkül, titokban dolgozik, a nyereség egy részét maguk közt osztják szét, kijelölt vezetőik útján pedig meghatározott százalékot juttatnak Katashi kincstárába. A város ura cserébe biztosítja a bakutó és a tekiya háborítatlanságát. (A játékosok is találkozhatnak velük rámenős utcai árusok vagy szerencsejátékosok képében) A Liga ugyan képviseltet bizonyos mértékű fegyveres erőt a térségben, ám ezek többnyire a kereskedelmi kirendeltség körül összpontosulnak, és számuk messze elmarad Katashi fegyveresei mögött.

Ugyancsak mendemondák keringnek arról, hogy valahol a hegyi erdőségekben shenarok egy kicsiny faluja bújik meg, noha az elszigetelten és katonás rendben élő közösség kizárólag közvetítők által érintkezik a külvilággal. Csak néha hallani róluk, akkor is rendszerint félelemmel vagy áhíttak ejtik ki nevüket. Az egyszerű nép számára szinte mesés lények, akiket legjobb nem háborgatni és határaikat érdemes tiszteletben tartani. A régiót megjárt krónikások feljegyzései szerint a hegyek titokzatos lakói *„árnyak közt rohanó, csendes léptű orgyilkosok, akiktől még a legyőzhetetlen seregek urai is rettegnék. Ők a shenarok, az árnyak gyermekei, kik gátlástalanul visszaélnek a harcművészetük tudásával és hatalmával.”*

Mindemellett a vidék megőrizte az korok óta tartó démoni behatás számos lenyomatát: néven nem nevezett szekták gyűlnek össze éjszakánként, hogy uraiknak, úrnőiknek mutassanak be áldozatot, s megüljék évszázados, titkos rituáléikat. A mai napig léteznek közösségek, ahol egy, vagy több démonnak adóznak odaadó tisztelettel, s noha alig mutatkoznak a világ előtt, a róluk szóló történeteket még az öregek is csak félve mesélik a tábortűz mellett.



Ebbe a környezetbe kerülnek hát a játékosok, akiket valószínűleg a hely nyújtotta lehetőségek tárháza, az anyagi érdek, vagy éppen a menekülés vágya vonzott ide. A fontosabb helyszínek Jirai városában a következők.

A Sinemosi Liga Kirendelt Kereskedelmi Állomása: itt ellenőrzik a kimenő-bemenő áruforgalmat, de nagy valószínűséggel a kalandozókat is kifaggatják céljaikról. Igyekeznek kiszűrni a gyanús elemeket és fenntartani a viszonylagos közbiztonságot. A kirendeltség közvetlen kapcsolatban áll a város urának erődjével, így bármilyen fontosabb hírt hamar képesek megosztani egymással.



#### Információ:

- Úgy tűnik egyfajta aranyláz vette kezdetét, tömegek áramlanak ugyanis a hegy irányába, a nemrégiben felfedezett és megnyitott újabb bányászati területekre.

Yorokobi no niwa: avagy az Öröm Kertje, a város nevezetes teaháza, mely elit bordélyként is funkcionál. Az együttléteket a hely etikettje szerint hosszas beszélgetés, irodalmi- és kulturális társalgás, valamint teaszertartás előzi meg. A betérő vendégnek 40% esélye van rá, hogy függősége támad a teába kevert afrodisziákumoktól, ebben az esetben ellenállhatatlan vágyat érez, hogy minél gyakrabban igénybe vegye a „teaház” szolgáltatásait. (A yakuza kifejezetten a jó módú és sokat fizető vendégek számára tartja fenn a helyet, hogy kielégítse a társadalmi és gazdasági elit igényeit.)



#### Információk:

- Nem meglepő, hogy a Kert is a yakuza fennhatósága alá tartozik, a klán terjeszkedését azonban nem mindenki nézi jó szemmel.
- Állítólag több fegyveres összecsapás is történt a hegység erdeiben már emberöltők óta jelenlévő shenar közösségekkel.

Mubaka bazárja: egy kiszolgált khál kapitány üzemelteti a helyet, aki idős korára felcsapott kereskedőnek. Szenvedélyesen gyűjt minden régiséget, a relikviáktól az egészen értéktelen kacatokig. Boltja roskadásig van az elmúlt évszázadok használati tárgyaival, szerszámaival, díszével, műalkotásaival. Örömmel ajánl fel a kalandozóknak némi honoráriumot, ha hoznak számára valami érdekeset a bányavidékről, ahol sok minden előkerülhet a föld alól, cserébe maga is hajlandó a leghaszontalanabbnak tűnő bóvlira is néhány rezet áldozni. Nem nyerészkedik, de hamar rájön, ha át akarják venni – egyszerűen kedveli a színes, szép tárgyakat.



#### Információk:

- Több olyan, a bányavidékről érkezett tárgy (faragványok, kis szobrocskák) fordult meg a keze alatt, melyek arra utalnak, hogy valaha itt egy elfeledett, és istenségként tisztelt lény kultusza élhetett. Állítólag az elszigetelten élő hegyi barbár törzsek a mai napig hódolnak ősi szertartásaiknak.

- A helyi szerencsebarlangok és szórakozóhelyek nem külviláginak való helyek, de még a rendes szuke is könnyen adósságba verheti magát a megannyi csaló és hamiskártyás miatt, akiknek szintén közük van a szervezett alvilághoz.

**Szentélyek:** a városban **Kaoraku** templomai mellett elszórtan **Kao Min, Kao Tun, Kao Dai, és Kao Vej** kisebb szentélyei egyaránt megtalálhatók, tekintve, hogy a sokáig földművelésből élő helyiek előszeretettel áldoznak a négy égtáj szellemeinek bőséges esőért, kedvező időjárásért és gazdag termésért. Az ősök kultusza szintén népszerű, de a városban bóklászva gyakran találhat az utazó kis oltárköveket, ahol a helyiek róják le tiszteletüket a természeti szellemeknek. Az utóbbi évtizedekben feltűnt **Maneki Neko**, a jó szerencsét hozó macskaszellem szentélye is, amely egyre nagyobb látogatottságnak örvend. (Mubakára is sokan mint szent állatára tekintenek.)



#### Információk:

- Bármelyik szentélybe betérve a helyi papok vagy szerzetesek beszámolhatnak arról, hogy a nagymértékű bevándorlás miatt egyre jellemzőbb a vallási sokszínűség: a part mentén feltűntek a **Kradnak** és **Gilronnak** szentelt apró kegyhelyek is.
- Mesélhetnek Lrad Mon ősi könyvtáráról, mely a Kaoraku szerzetesrend rejtett hegyi kolostorában található. Megközelítése a fagyos hegyi bércek megmászása miatt embert próbáló feladat, viszont időnként többen is nekivágnak, hogy felkeressék a kolostor legendásan gazdag könyvárát zárandoklat, vagy tudásvágy céljából.

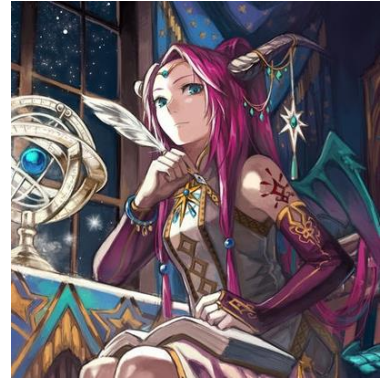
**Matsubayashi:** a város közepébe nyúló, érintetlen erdős rész, mely a hegyoldali rengetegeket is alkotó, hosszúültű fenyőkből áll. Mivel a kis erdőség kiirtása túl nagy befektetést igényelt volna, ezért a terjeszkedő város inkább elkezdte körbeölelni azt. A helyiek kedvelt helye, ha a kemény munka után elérkeznek a pihenés órái, de a sűrű fenyők közt megbúvó kis tisztásokon hangszeres zenei előadásokat, szavaló- és színházi esteket is tartanak. Az egyik ilyen füves réten épp egy bábjátékost ülnek körül a nézők, aki a *Szétszakadt birodalom* című mesét adja elő. A túlelű lombok közt napközben is csak a ritkásabb részekben tud utat törni magának a fény, az est leszállta után pedig a világítást a fákra felfüggesztett színes lámpások biztosítják, ami az éjjeli madarak dalával és a fenyő illatával kiegészülve misztikus hangulatot kölcsönöz a helynek.



#### Információk:

- A helyiek beszélgetését kihallgatva több panaszt is hallhatnak az egyre nagyobb mértékben növelt adókról és pletykákat arról, hogy a város ura alvilági szervezetekkel áll kapcsolatban.
- Egy, a napokban történt bányaomlás során többen életüket veszítették. Beszélik azt is, hogy rossz szellemek járnak odalent a mélyben, akik nyomasztó képekkel, érzésekkel ijesztgetik az embereket.

**Chise műhelye:** élt régtől fogva egy vén javasasszony, aki a jóslás mellett növényekkel, füvekkel, és mindenféle gyógyító praktikákkal foglalkozott. Miután napjai beteltek az emberek világában, mesterségét unokája, a fiatal Chise vette át. A lány meglepő hozzáértéssel készít főzeteket, kenőcsöket és különféle italokat, ügyesen gyógyítja a sebeket és jóvendómondásra is rávehetik, ha arról van szó. A vendégekkel nagyon kedves, jól ismeri a környező erdőségeket és – barbárokat de akár shenarokat is láthatott gyűjtögetés közben.



#### Információ:

- Ha jóslásra kéri, transzállapotba mélyedve vademberek hordáját látja, amint felprédálják a várost, a hegyek felől pedig sűrű sötét fellegek kezdik elhomályosítani a tájat. A város urának erődje lángokban áll, előtte Katashi folytat élet-halál harcot egy ismeretlen, fekete ruhás nővel. (Egy pillanatkép a legrosszabb forgatókönyvből, amennyiben a kalandozók nem állítják meg a démont)

**Fukai tó:** a város mellett terpeszkedő, hatalmas kiterjedésű tó, melyet a hegyi patakok és barlangi karsztvizek táplálnak. Rossz idő esetén a vízpart túlfelén lévő hegyeket elfedi a pára és a köd, így úgy tűnhet, mintha Jirai városa egyenesen a tengerparton foglalna helyet. A Fukai bőséges mennyiségben látja el hallal a helyieket, felszínén számos csónak és halászbárka ring. A messzeségben feltűnhet egy kicsit sziget, melyet babonás félelemmel kerülnek a helyi halászok - a **Holtak Szigetének** nevezik, s több rémhistoria is terjed róla.



**Fogadó a Vizimanóhoz:** Mint azt egy távoli utazó feljegyezte naplójába, „a hegység lábaitól nem messze áll a Vizimanóhoz címzett fogadó, amely talán az egyik legősibb vendégváró a szigetvilágon. Egy mese kötődik a nevéhez, miszerint valaha a fogadó melletti tóban élt egy vizimanó herceg, aki megtámadott mindent és mindenkit, aki birodalmát fenyegette. Egy napon azonban nálánál erősebb mágiaforgatók táboroztak a part mentén és nem egyszerűen legyőzték, hanem megsütötték és megették őt. A nép azóta is rettegve figyeli a mélyből, ahogy uruk legyőzői évezredek óta vígan mulatozva ülnek tort a kis tó partján és emiatt nem mernek elmenni innen.” Az épület gerendái több száz év alatt magukba szívták a por, a füstölők, a párologó tea, a dohánylevelek és az kerítésszagató szaké illatának elegyét, ami által egészen különleges hangulat fogadja a betérőt. A fogadó belseje leginkább valamiféle múzeumra emlékeztet: számos régi agyagedény sorakozik a polcokon, a falat képek, kopottas szöttesek és kárpitok borítják, a plafonról ódon harangok, rézcsengettyűk, megfakult lampionok lógnak, és a sarokban néhány pókháló borította viharvert páncélzat is helyet kapott. (Hiába, a fogadós nem szeret takarítani.) A Vizimanóhoz címzett fogadóban a következő **NJK**-kal találkozhatnak a játékosok (**LIVE**-ban is lejátszható rész rész):



**Tatsuhiko** (a fogadó tulajdonosa): félig szuke, félig északi származású, sokat látott és sokat tapasztalt veterán, aki annak idején Tachitua tábornok alatt szolgált. A vendégekkel barátságos, katonás kiállása miatt tekintélyes és sokak által tiszteletben tartott figura. Jó humora, és fanyar, odamondós stílusa miatt is kedvelik.

#### Információk:

- A Sinemosi Liga minden munkavállalótól kitermelési adót szed, amit Katashi folyamatosan egyre megemel, amiért általánosabbá vált az elégedetlenség, sőt fegyveres összetűzésekre is sor került.
- A hegyekben élő barbár ukkó törzsek csak tovább nehezítik a bányászok életét, mivel rendszeres szabotázsakciók és rajtaütések által igyekeznek elűzni a hivatlan vendégeket. A tárnákban ugyanakkor sok a baleset, gyakoriak a kőomlások, amik feltételezhetően szintén nem kizárólag természetes eredetűek.



**Mordecai** (toroni ügynök): Toron ügynökeként azért érkezett a régióba, hogy felmérje a birodalmi fennhatóság kiépítésének lehetőségeit. Fel kívánja venni a kapcsolatot a yakuza klán helyi érdekeltségeivel, ehhez pedig a legkínálkozóbb lehetőség számára az, ha valamiképp megnyeri a bányavidék urának, Katashinak jóindulatát és pártfogását. Kapóra jönne számára néhány jól megfizethető fegyverforgató ebben az idegen környezetben, akiknek szellemisége talán nem is esik oly távol a birodalom eszméitől.

→ **Megbízás:** elkísérni őt a város urához és asszisztálni a kapcsolati lehetőségek kiépítéséhez, esetleg meggyőzni Katshit a toroni fennhatóság előnyeiről.

- Fizetség: a Birodalom óvó keze és kegyes hozzájárulása a kalandozók előtörténet szerinti ügyes-bajos dolgainak megoldásához.



**Haruto** (*szövetségi küldött*): Mint építész érkezett Ragaenszuke egy távoli tartományából, híret véve, hogy az újonnan létrejött bányaváros fölé magasodó helyek kőfejtőiben igen jó pénzért tehetné közkinccsé tudását. Kevesen értenek ugyanis szakavatott módon a nyersanyagok kitermeléséhez, a helyi vájárokat életét pedig már több baleset is megkeserítette. Ismerője azon robbantási technikáknak is, melyekkel hatékonyan nyithatóak meg az egyébként nagy nehézségek árán hozzáférhető hegyoldalak. Legelőnyösebb lenne számára, ha szolgálatait magának Katashinak ajánlhatná fel. Szívesen venné, ha néhány megbízható kísérő társaságában érhetne el céljához, akik nem utolsó sorban szavatolják személyi biztonságát is. Persze ez mind csak álca, valójában az Sinemosi Liga beépített embere, akinek feladata kideríteni, milyen erős a yakuza befolyás a városban, szükség esetén megtenni a lépéseket a szövetségi erők közbelépésére. Kilitét felfedve valódi terveibe be is avathatja a kalandozókat, amennyiben azok készségesnek és megfelelőképp elkötelezettnek tűnnek.

- **Megbízás:** Audienciát kérni a város vezetőjéhez és feltérképezni a kitermelési területet valamint a bányajáratokat, bizonyítékokat találni a helyi alvilág működésére.
  - **Fizetség:** 10 aranyat ajánl fejenként, illetve részesedést kínál az esetleges további nyereségekből.



**Mizuki** (*tolvaj, szerencsevadász*): A kikötőkben futótűzként terjedő hírek hatására hagyta el szülővárosát annak reményében, hogy a sokszínű kavalkádban számos gyümölcsöző kapcsolatra tehet szert, s nem utolsó sorban erszényét is gyarapíthatja pár elcsalt vagy lopott értékkel. Úgy tudja, a hegy belsejében aranyat is fejtenek, ahol pedig arany van, ott lehetőségek is bőven kínálóznak a minél gyorsabb meggazdagodásra. Szívesen ismerkedik és csatlakozik a kalandozókhöz, amennyiben azok nem vetik meg furcsa humorát.

- **Megbízás:** hamis engedéllyel, vagy csellel bejutni a bányászati területre, esetleg kifosztani a város urának erődjét.
  - **Fizetség:** az nyereség 60%-a a kalandozók részére



**Hama apó:** Állítólag mindig is ott ült a sarokban és mindig ilyen öreg volt. Kissé már szenilis, ám ha valaki szóba elegyedik vele, hosszasan és élvezettel mesél a múlt eseményeiről. Úgy tartja, a hegy elátkozott, s a szellemek haragosak, amiért az emberek megbolygatták a környék évszázadok óta háborítatlan nyugalalmát. Álmaiban tűzorkánt lát kicsapódni a hegy mélyéből és viharfellegetek, melyek elsöprik az építményeket.

- **Megbízás:** Elérni Katashinél, hogy állítsa le a bányászatot, vagy pedig valamiképp ellehetetleníteni magát a kitermelést.
  - **Fizetség:** elárulja, hova ásta el a vándorútjai során összegyűjtött kincseket. (Nem hazudik, tényleg van kincses ládája, de nem sokat tudna kezdeni már vele, nemrég töltötte be a 105. életévét.)

A kalandozók viszonylag baráti áron kaphatnak meleg ételt és szabad szobát. A fent említett NJK-kon kívül a fogadó közönsége nagyon vegyes, a munka után italozni vágyó kőfejtőktől és földművesektől egészen a gazdag kereskedőig mindenki megfordul e történelminek minősülő helyen. Számos információ cserél itt gazdát, s ha a szóbeszédnek hinni lehet, itt köttetnek a legjövedelmezőbb üzletek is.



## Utazás a mélybe

Valamelyik megbízón keresztül eljutnak [Katashi erődjéhez](#), innen irányítja a város ura a település életét, illetve itt van fegyvereseinek szállása is. Szintén itt találhatóak azok a gazdasági épületek és raktárak is, ahol a kitermelt nyersanyagokat és ásványi kincseket tárolják, természetesen megfelelő őrizet mellett. A falakon belül egy külön hivatalban képviselteti magát a hivatalnokaival a Sinemosi Liga kereskedelmi megbízottja.



[Katashi](#) megfontolt és rámenős üzletemberként viselkedik, modora némileg nyers, ugyanakkor megnyerő, egyfajta magával ragadó karizma sugárzik belőle. Igyekszik jól kijátszani a hirtelen hozzá került lapokat, egyelőre hasznosnak tartja a kalandozók megjelenését, s mivel kapóra jön számára a rátermettnek tűnő csapat, munkát ajánl nekik. Fizetség gyanánt első körben aranyat ajánl, de másról is lehet vele egyezkedni.

→ **Megbízás 1:** Feladatuk abban állna, hogy egy újonnan feltárt kifejtési területet kéne biztosítani, a helyiek ugyanis babonás félelemmel rettegnek a helytől. Mondják, hogy gonosz lakja a hegy mélyét, s minél inkább lemerészkednek, annál inkább magukra haragítják a hegy szellemét. (Volt már persze pár csapat, akik lementek felderíteni, de nem tértek vissza) Mivel rendkívül értékes aranytelérek bukkantak elő, a város urának megéri az anyagi befektetést, hogy minél gyorsabban elkezdhesse a fejtést.



→ **Megbízás 2:** A hegyi erdőségekben tanyázó shenarok már nem egyszer kíséreltek meg merényletet Katashi ellen. Több vezető beosztottját eltették már láb alól, és néhány magas rangú katonájával is végeztek, ráadásul az ő számlájukra írja a bányában tapasztalható folyamatos baleseteket. Nagy segítség lenne Katashi számára, ha a csapat segítene az shenarok felkutatásában és likvidálásában.

A csapat eltölthet valamennyi időt a bányászati területen kérdezősködve, ahonnan a következőket tudhatják meg.

#### Információk:

- Az őslakos telepések leszármazottai a hegy szellemét emlegetik, aki magával ragadja az óvatlan bányászokat, s ha tovább dühítik, haragjában elsöpri az egész települést.
- Az ominózus terület környékén előkerült valamiféle entitás sokkarú, sokszájú ércszobra, melytől babonás félelemmel rettegnek a helyiek. Egy feledésbe merült ősi démonikus kultusz hírmondója lehet, akit állítólag a hegyi vademberek a mai napig tisztelnek. Ezeket látják is néhanap portyázni a sziklás erdőkben, noha nem merészkedtek még le a településig.
- Azt rebesgetik, hogy a mélyben ijesztő, emberforma lények tanyáznak, melyek időnként áldozatokat szednek az egyedül dolgozó bányászok közül.
- A yakuza ugyan igyekszik a háttérben maradni, s Katashi mint tapasztalt, bölcs előjáró jelenik meg a nép előtt, egyesek azonban tudni vélik, hogy egyetlen célja minél nagyobb nyereséget kisajtolni az üzletből, tekintet nélkül a Sinemosi Liga érdekeire és az emberek testi épségére.
- A hegy mellett hatalmas tó található, ennek partján foglal helyet a Vizimanóhoz címzett fogadó is. Azt beszélnek, hogy a tó közepén lévő sziget - A **Holtak Szigete** - annak idején földi paradicsom volt, de egy gonosz démon megrontotta azt, lakóit élőholtá téve. Évszázadok óta senki sem merészkedett oda.
- Néhány esztendeje valaki megpróbálta eltulajdonítani Maneki Neko aranyszobrát, ezért a szentélyt vigyázó a szerzetesek nagyobb számban vannak jelen a városban. Tőlük érdeklődve is informálódhatnak Lrad Mon-ról és híres könyvtáráról is, ám óva intenek mindenkit a veszélyes úttól és a kolostor nyugalmanak megzavarásától.



A nevezett terület jócskán a hegy mélyén található. Áthaladva a csillékkal, támoszlopokkal és segédfalakkal megerősített bányajáratokon a kalandozók egy ősi, természet alkotta járatrendszerhez érkehetnek. Ez az a terület, ahonnan a helyiek nem merészkednek tovább, s állítólag a korábban leküldött csapatok sem tértek vissza. Kezdetét veszi a bolyongás a



mélyben, ahol út közben humanoid lények támadnak rájuk, akiknek testét mintha megszilárdult hamu és láva alkotná. Ezeket a fajzatokat az ébredező démon öntudata alkotta meg, ám mivel évezredekken keresztül el volt szigetelve a külvilágtól, nem sok emléke maradt a valóságról és lényeit az első erre tévedő teremtmények alapján próbálta megformázni. Alig hogy az összecsapás véget ért, távoli morajlás kíséretében hatalmas rengés rázza meg a barlangrendszert, melynek hatására a visszafelé vezető út beomlik, ezen felül súlyosabb sérüléseket okozhatnak a leszakadó kövek és a záporozó törmelék. A rengés elültével a csapat maradék erejével nekivághat az ismeretlennek. Szerencsére a barlangjáratok átrendeződése új lehetőségeket is kínál, és egy hasadékon keresztül, (hosszas mászás, ügyesség, gyorsaság stb. próbákat követően) kijuthatnak a felszínre.

Valahol a szoros bércek által csipkézett hegylánc által körbezárt kis völgyben bukkannak elő, ahol egy közelben meditáló szerzetesnek okoznak nem kis meglepetést. Ő [Taku Masato](#), Kaoraku szerzetes, aki segítségét felajánlva elkalauzolja a megtépzott társaságot a közeli kolostorba, [Lrad Mon](#)-ba. Az éjszakára a csapat menedéket lelhet a felszentelt falak közt a gyilkos fagy elől. A szerzetesek zárkóztak és elég szótlanok, nincsenek hozzászokva a külvilági látogatókhoz. A kolostor valóban legendás méretű könyvtárral bír, az itt felhalmozott tudás is motivációul szolgálhat a játékosoknak. Az iratokat csak a szerzetesek engedélyével vihetik ki innen, amennyiben lopni próbálnának, azt rögtön megérzi a kolostor évezredek mágikus védelme, és több tucat feldühödött szerzetes előtt kell kimagyarázniuk magukat. (Érdekesség: ha a könyvtárban kutakodnak, sikeres csapdakeresés dobás esetén megtalálhatják a *"Harold, aki haza akar menni"* című, Ynev szerzte betiltott kötet utolsó példányát.) Éjjel Taku ébreszti a kalandozókat s a kolostor imatermébe hívja őket.



Az itt összegyűlt szerzetesek már készen állnak a jósló szertartás megkezdésére, hogy útmutatást kérjenek Kaorakutól. A termet füstölők bódító illata tölti meg, a háttérben többen halkán mantráznak és énekelnek. A csillagok állásából, a szél járásából, az áldozati állatok lapockacsontjából és a szertartás során elégetett gyógynövények paraszának füstjéből igyekeznek kifürkészni a sárkányisten akaratát, miközben ősi, roskatag fóliánsok szent szövegeiből olvasnak fel. Majd egy óra múltán, ahogy elfelhősödik az ég, közös meditációra indulnak, ahol **Kazumitsu**, a közösség vezetője összegzi a jelek értelmét és mondanivalóját. A hegyben lakozó gonosz valóban ébredszik, álmát az emberi önzőség és haszonlesés, valamint a természet rendjét felborító uralomvágy idézte elő. (No meg a bányászati robbantások keltette eróziók, bár ő erről nem tud.) Mivel a szerzetesek szent fogadalmat tettek, hogy nem hagyják el Lrad Mon könyvtárának környékét, ezért a kalandozókra hárul a feladat, hogy elejét vegyék a katasztrófának. Mint azt Takutól is hallhatták a legendák szerint

létezett egy varázsfegyver, amivel a démonon sebet ejtettek, s ezáltal mágia segítségével rabságba kényszeríthették. A csodás kard ugyan elveszett, de vannak róla metszetek a könyvtárban, ami alapján reprodukálható. A hegy túlfelén, a shenarok menedékeinek területén él a nevezetes **Hillronzo kardkovács-klán**, egyedül ők bírnak megfelelő tudással az elkészítéséhez. Továbbá, állítólag különleges hatalommal kell felruházni a fegyvert, ám ennek titkát csak a legendás Hillronzo leszármazottai ismerik.

A szerzetesekkel beszélgetve további **információkat** tudhatnak meg:

- A shenarok eredetileg a hegy háborítatlanságát hivatottak őrizni, s ugyan több szabotázs- és orvgyilkos akcióval próbálták megakadályozni a további kitermelést, igyekezetük nem járt sikerrel.
- A démon állítólag oly nagy hatalommal bírt, hogy annak idején kultusza is volt, a hagyományait megőrző barbár ukkók pedig most kezdik megérezni mesterük ébredését.

Másnap a csapat útra kelhet az shenarok felkeresésére. Ha nagyon igénylik a kockát, útközben megtámadhatja őket néhány tetszőleges bestiáriumi fenevad, de akár a hamuemberek is, éreztetvén a démon egyre fenyegetőbb jelenlétét. **Shinobu Hillronzo** egy elrejtett kis **shenar** faluban él, aminek portyázó felderítői hamar felfedezik a közeledő csapatot. Mindannyian elit harcosok, ujjat húzni velük meggondolatlanság volna. Vezetőjük **Asako**, aki mellesleg nem más, mint Shinobu lánya. Az erődített falunak a közelébe sem engedik a jövevényeket, hanem rögvest kérdőre vonják őket szándékaikról. A shenarok e vidéken esküdt ellenségei a yakuzáknak, így a város vezetőjének elbuktatására most új lehetőség kínálkozik a kalandozók által. Az ébredő démonról szóló legendákat jól ismerik, s kötelességüknek tartják megvédeni a hegység nyugalma, bármiféle fajzat nyugodjék is benne. Csak akkor hajlandóak együttműködni, ha a játékosok segítenek nekik egy yakuzák elleni offenzíva megtervezésében és kivitelezésében. Ennek érdekében minden érdemi információt át kell adniuk a bányavárosról, annak működéséről és a környéken tapasztalt dolgokról.



Cserébe Shinobu megkövacsolja ugyan a kardot, de elmondása szerint ez még csak hideg fém, lelketlen. A szellemek erejével kell felruházni a fegyvert, ez pedig csak különleges fókuszpontokon tehető meg. Ezek a pontokon oly koncentráltan esszencializálódik az energia, hogy egyfajta **pszi-források**ként működnek, körülöttük annak idején faragott kövekből óvó köröket hoztak létre. Több ilyen helyet ismertek a környéken, de mára ezek közül csak kettő maradt, s mindkettő ellenséges területre került. (Mesterfokú pszi használó a szent helyek 20 láb sugarú körében azonnal visszakapja elköltött pszi pontjait.) Ezek közül az egyik a talán már ismert **Holtak Szigete**, a másik pedig a hegy tetején lévő, barbárok által lakott vidék, a **Yukiyama**. Amennyiben élnek a lehetőséggel, Shinobu a kalandozók mellé adja kísérőnek Asako-t, aki csendes, ám hasznos útitársnak bizonyul. A férfiak közeledésére nem reagál, keveset beszél, klánja titkait féltve őrzi, amennyiben a csapatban van szüke fegyverforgató, vele közvetlenebb, barátságosabb lehet, de távolságtartására végig ügyel.

## A fegyver

Amennyiben még visszatérnek Jirai-ba, a helyiek, vagy Katashi elmondhatja, hogy egy balul sikerült robbantás több járatot beomlasztott és sok munkás is odaveszett, ráadásul a nagy anyagi hasznot ígérő telér is elérhetetlenné vált. (A balesetért felelőssé tett Haruto jelenleg a kivégzést várja). Ha előadják a legendát a bebörtönzött démonról, Katashi cinikusan fog állni a történethez, mondván, minden bizonnyal a hegyi népek, vagy a shenarok merényletei állnak a háttérben. Asako csak álruhában lép a város falai közé, időnként eltűnik, majd újra előkerül: igyekszik kipuhatolni az erőd védelmének gyenge pontjait.

**Holtak Szigete:** valóban idilli kis sziget volt, melynek lakói javarészt halászatból éltek, ám egy szörnyű járvány szinte egyik napról a másikra kipusztította a teljes lakosságot. Valójában egy nekromanta okozta a ragályt, aki a holtakon kísérletezni kezdett, s sokukat visszahozta az életbe, kisebb-nagyobb mértékben megőrizve az halott hajdani öntudatának egy részét. A szigeten



kóborló élőholtak némelyike még mindig azt hiszi, hogy megszokott kis életét éli, nem képes felfogni saját állapotát, sem környezetének pusztulását. Nem ritka, hogy beszédre is képesek, legalább is azok, aki nem esnek rögvest a kalandozók torkának. A szigeten található pszichikus fölé emelt oltárt a víz szellemének szentelték annak idején. Megtisztítva a szigetet a szentségtelen behatástól és legyőzve a boszorkánymestert, felruházhatják a fegyvert a víz szellemeinek áldásával. Ehhez nem kell mást tenni, mint a fegyvert az oltárra helyezni és bemutatni valamiféle áldozatot, ami a vízzel, mint elemmel kapcsolatos. (Lelocsolni az oltárt, halat áldozni, stb.) Az oltár körül valóban sajátos aura tapasztalható, szinte remeg a levegő az összpontosuló energiáktól. Asako elmondása szerint egyfajta metszéspontok ezek, ahol a föld alatt megbúvó chi erővonalak többszörösen keresztezik egymást.

**Yukiama:** a nevezett hegycsúcs tetején valamikor egy ősi kolostor állott, ennek már csak omlatag romjai maradtak meg, melyek közt tanyát vertek a démoni entitást tisztelő barbár törzsek hordái. Szót érteni velük nem lehet, vadul támadnak és utolsó lehetőségükig harcolnak. Harminc-negyven harcos élhet ebben a rejtekben, de a nyomokból ítélve nem kizárt, hogy léteznek még hasonló helyek. A környéket megtisztítva a romok közepén álló téren rátalálhatnak a másik oltárra, amely a levegő és az ég szellemeinek áldásával ruhazza fel a fegyvert. (A rituálé itt ugyanígy működik, áldozhatnak madarat, de akár énekekkel, zenével is működésbe hozhatják.) A kultisták táborhelyén számos érdekes tárgyat, ékszert találhatnak, amiket Mubaka örömmel átvesz tőlük. Fizetség gyanánt egy varázslatos okarinát ad cserébe, amivel naponta k10 szellemharcos idézhető meg.





A fegyver, ami eddig egy hagyományos nien kard benyomását keltette, most mintha anyagában teljesen megváltozott volna. Pengéje áttetszőnek tűnik, akár ha jégből volna, minden suhintást fagyosan hideg légáramlat és füst kísér. A **Démonölő** leginkább azon játékos kezében fog jól viselkedni, aki legközelebb áll a rend jellem megtestesítőjéhez. A többiek számára a kard forgatása nehézkes, a fegyver kiegyensúlyozatlannak, rossz fogásúnak tűnik,

megfelelő kézben azonban szinte mintha egy idegen erő kísérné a harcos minden mozdulatát. (Értékei: Tám/kör: 1, KÉ: 12, TÉ: 28, VÉ: 15, Sebzés: 1k10+4, mágikus)

### Szembenézés a sötéttel

Amint megszerezték a kardot, több lehetőség áll rendelkezésükre. Visszatérhetnek a shenar faluba, ahol közösen indulhatnak a yakuzák ellen, illetve Katashinak is jelenthetnek, aki a fegyvert látva valószínűleg már hitelt ad történetüknek és arra kéri őket, közös erővel vonuljanak a shenarok elpusztítására. Amennyiben pártatlanok kívánnak maradni, és nem akarnak belesodródni a helyiek harcába, a kalandozók leereszkedhetnek a kolostor felől azon a hasadékon, amin érkeztek, és elindulhatnak megkeresni a démont. (Esetleg Katashi yakuzái, vagy Asako shenarjai, illetve Taku szerzetesei segítségével.) Mindezek értelmében két finálé lehetséges:



**Összecsapás:** akár az egyik, akár a másik frakció oldalán döntenek, egy évtizedek óta forrongó ellentét lezáró leszámolás közepében találhatják magukat. A harc viszonylag kiegyenlítettnek tűnik, (történhetnek epikus összecsapások a főbb NJK-k közt), amíg földrengés és füst kíséretében a hegyoldalon meg nem jelenik maga a démon, és több száz vérszomjas kultistája. Maga a lény valamiféle torz sárkányfajzatra emlékeztető, de emberi vonásokkal is bíró archaikus vértet visel, követőit pedig az örületbe ragadta istenségük

visszatérése felett érzett eufóriájuk. A démon évezredes haragjában követőit leszámítva mindenkit ellenségének tekint és feltett szándéka, hogy bosszúját beteljesítse. A végkifejlet a mesélő kegyeire van bízva, a két ellenséges tábor akár egyesítheti is az erőit, vagy pedig elszabadulhat a káosz és a démoni csapat könyörtelenen vérengzés közepette beapríthatja a tusakodókat, a bányaváros elpusztítására törve – persze amíg a kardot forgató személy meg nem akadályozza ebben.

**Harc a mélyben:** ebben az esetben a kalandozók személyesen ereszkednek le a démoni fészekbe. Útközben találkozhatnak a hamuemberek egy nagyobb csapatával, esetleg egyéb elfajzott káoszlényekkel, amelyeket a mélységi gonoszság fertőzött meg. A démon tanyája egy lávafolyamokkal tarkított hatalmas belső barlangban található, a már említett kultisták éppen itt tartják eretnek szertartásukat. Amint a démont levágják, újabb robbanás rázza meg a hegyet, s a mélységi barlang lassan elkezdi beomlani. Menekülés, harc az idővel, a lezúduló kövekkel és a maradék őrző kultistával.

Akár az első, akár a második (vagy bármilyen egyéb) forgatókönyv szerint alakul a finálé, a démon, vesztének közeledtét érezve utolsó erejével kaput nyit a mélybe és látványos füst és fényeffektek kíséretében menekülni próbál. Ha sikeresen megakadályozzák ebben és végérvényesen legyőzik, láthatják még, amint szétroncsolt maradványaiból egy sárkányforma szellem illan el. Ha Takut kérdezik, a szerzetes elmondhatja, hogy ezt a gonoszt legyőzték ugyan, de számos démon fenyegeti még Sinemoszuke földjét, közülük pedig sokan egyáltalán nem ilyenek, hanem az emberek közt járva szövik hálójukat ármányból és sötétségből.

### Jutalmazás

**Katashi:** amennyiben a kalandozók végül a yakuza pártját fogták és megmentették a bányát, a volt hadúr busásan megjutalmazza a csapatot és felajánlja a Rengetők klánjának feltétel nélküli támogatását, amiért cserébe hűségüket kell tenniük a yakuzának.

**Asako/Shinobu:** az shenarok jó eséllyel belátják, hogy Jirai népének megélhetéséhez elengedhetetlen a bányászat folytatása. A yakuzákat azonban könyörtelenül kiűzi a területről, Katashi pedig szertartásosan, önkezeléssel vet véget életének.

**Mordecai:** ha sikerült Katashit behálózni, örömmel segít a kalandozóknak hátrányaikból adódó problémáik (tartozás, bosszú, stb) elsimításában. Ellenkező esetben egy levelet hagy számukra, miszerint a Birodalom orvgyilkosai már úton vannak, és csak jó szándéka jeléül figyelmezteti őket, hogy esetleg még idejében egérutat nyerhessenek.

**Haruto:** számára a yakuzák bukása a legoptimálisabb forgatókönyv, ebben az esetben a Sinemosi Liga fejeként 20 arannyal honorálja a csapat erőfeszítéseit. Mivel jelenleg a város fegyveres erő és vezető nélkül maradt, Katashi helyét Haruto veszi át, de felajánlhatják a posztot valamelyik kalandozónak is.



**Mizuki:** a felfordulás és a démonnal való összecsapás közepette megfelelő alkalmat nyílik Katashi erődjének kifosztására. Az k100 arany értékű ellopott javak 40%-át megtartja, a többi a kalandozókat illeti. Megköszöni a segítséget, majd eltűnik.

**Hama apó:** a csapatnak adja a kincseket tartalmazó ládika kulcsát és elárulja annak pontos helyét. Valahol a fenyőrengetegben van elrejtve egy hegyi barlangban. Valójában maga a láda bír varázserővel, minden egyes kinyitás alkalmával más-más ételt, italt és édességet találhatnak benne.

Statisztikák

Karakterek	Fegyver	Ké	Té	Vé/Cé	Tám/kör	Sebzés	Ép	Fp	Mana	Pszi
Szerzetesek	rövid kard	24	49	144	2	k6+2	11	74	54	45
Yakuzák	nien kard	39	89	113/7	1	1	12	102		40
Hamuemberek	puszta kéz	25	75	85	1	k10+4	15			
Zombik	fog/karmok		20	80	1	k6	10			
Kultisták	hosszú kard	55	92	137	1	k10	15	96		
	dobótőr	59	89	123	2	k6				
Boszorkánymester	tőr	48	56	105/5	2	k6	8	63	49	29
Katashi (kardművész)	Slan kard	58	106	143	1	k10+2	8	147		61
Asako (shenar)	Shenar kard	52	92	136	1	k6+1	9	150		49
Taku (szerzetes)	rövid kard	32	57	160	2	k6+2	11	118	90	61

Live

A résztvevőket beszivároztatjuk a fogadó helységbe, semmiképp se egyszerre érkezzenek meg.

Hangulatteremtés:

- japán feliratok
- képek
- poháralátétek
- pult
- bor
- vacsora
- füstölő
- tea
- szerencsesüti
- vízimanós cégér
- kint fáklya

Négy darab ötfős csapat kialakítására törekszünk az NJK-k megszemélyesítésével és a hozzájuk kapcsolódó minikalandok teljesítésével. Figyeljen oda az NJK-t játszó kalandmester arra, hogy olyan csapatnak adja ki a feladatot, akinek testhez álló (pl. a toroni ne adjon ki északi lovagoknak küldetést...)



## NJK-k és a hozzájuk kapcsolódó feladatok:

**Tatsuhiko** (fogadós):

Elmeséli a Fogadó történetét a vízimanóról, és

- a) megkéri őket, hogy szerezzenek egy vízimanót hogy az ünnepségen darts táblaként használhassa
- b) elrejtett jó pár éve két üveg predoci óbort az erdőben, keressék meg a csatolt térkép alapján

Ez után ad nekik küldetést amin elindulhatnak másnap a fő kalandszálon.

**Mizuki** (tolvaj, szerencsevadász):

A fogadós húga a szerencsevadász lány, aki általában a sarokban ül, és tsurózik esténként, ám most valahova eltűnt, a fogadós régóta nem látta és aggódik. Megkér egy csapatot, hogy keressék meg, tudja hogy szeret a közeli erdőben sétálni.

A lány a közeli erdőben fetreng egy mécses társaságában. Belátnokzsályázott, és ezért nincsen magánál, hallucinál, és magában beszél. Ha sikerül kijózanítaniuk és visszavinni a fogadóba, és tsuróznak vele (ez a játékszenvedélye miatt józanítóan hat rá), akkor előbb utóbb elkezd beszélni arról mit látott (látta elpusztulni a várost, a szellemek nyughatatlanok, valami gonosz rejtőzik a hegy mélyén), és meg is bízza őket egy küldetéssel, ami az egyik hallucinációjában lévő aranytelérhez kapcsolódik...

**Mordecai** (toroni ügynök):

A toroni mielőtt kiadná fő megbízását, leteszteli a csapatot: két emberrel stratégiai kártyajátékot játszik, míg a másik hármat elküldi kémkedni a másik három csapat után. Feladatuk, hogy mindent megtudjanak a többi csapatról, és a kalandozókról.

**Haruto** (a Liga kereskedelmi felügyelője, ügynök):

Sebesülten érkezik a fogadóba egy frissen szerzett titkosírással írt pergamennel. Ha sikerül a bizalmába férközniük, megkéri, hogy segítsenek neki megfejteni az iratot. Ha sikerült, kiadja a fő küldetést.

A titkosírás (lásd a következő oldalon, két féle verzió is lehetséges)

*„Mélyen Tisztelt Kapitány Úr!*

*Jelentés:*

*Egy érc szobrot találtunk a hegy mélyében, mely igen negatív hatással bír a helyi emberekre. Rettegve félnek tőle, javaslatom szerint el kellene pusztítani.*

*Ismét merénylet történt. Bár nem bizonyítható, gyanakszunk arra, hogy esetleg ismét egy árnyvadász keze lehet a dologban.*

*A sátrakat véres festékekkel írt feliratokkal borították be helyi barbárok. A helyzet kezd igencsak kiéleződni. A sátrak környékén hajnalban a rongálás után megtépázott csirkefejeket találtak elszórva, ez nem tesz jót a morálnak*

*További utasításáig maradok tisztelettel,  
Kaprust Incinitíviusz Főhadnagy”*





## II. keleti legendák avagy VIII. fanfár a hősökért tavaszi tábor

### EMLÉKLAP

### RÉSZÉRE

"BORÚS SZIRTEK ÁRNYÉKÁBAN SEREGEK VONULNAK,  
VAD KADAK EGYMÁSBA VÉRREL ÉS VASSAL FONÓDNAK.  
MINDEN SEREGBŐL SOKAN ELHULLANAK,  
NEVES ÉS NÉVTELEN HŐSÖK IS.  
EGYEDÜL A GYŐZŐK HALLJÁK MEG,  
A FANFÁRT A HŐSÖKÉRT..." - CLOUD BOOKEN

KÖSZÖNETTEL,  
AZ ELVESZETT  
MESÉK TÁRSASÁGA  
2014. MÁJUS 14.

