



## *Yardain: Abbit-futam*

### ELŐZETES

P.sz. 3695, a Quiron-tenger partvidéke. Javában tart a XIV. Zászlóháború. Az Északi Szövetség országai a fennmaradásukért küzdenek - halál, nyomorúság, inség mind a két oldalon.

Egyedül a hadikereskedők örülnek: minden megdrágult. Az élelmiszer, a fegyverek és páncélok ára pedig egyenesen az egekig szökött. Észak és Toron stratégiái jól tudják: a háború folyását talán jobban meghatározza az utánpótlás, mint a fényes páncéltatú seregek. Égető szükség van most a hadianyagra, a jó minőségű acélra. Az abbitacélra - Abaszisz kincsére, egyik legfontosabb bevételi forrására - pedig meg inkább. Csakhogy a nagykirály Toron pártján áll, a hercegkapitányok többségével egyetemben. Ennek következtében az abbitacél eddig sem alacsony feketepiaci ára megtízszereződött. De nem is ez a legfőbb gond, hiszen Észak ügynökei - ahogy mindenkor - most is jól végzik feladatukat.

A gond a szállítással van: a nagykirály és Toron emberei minden utat százszor is ellenőriznek. A kikötőkben hemzsegnak az őrzérek. A tengeri kereskedőhajókat naponta állítják meg és vizsgálják át a Császár tüzköppövel felszerelt karakkái, és a legkisebb késlekedést, vagy az ellenszegülés leghalványabb árnyékát is véresen megtorolják. Kaput nyitni, vagy más mágikus eszközhöz folyamodni ilyen időkben csak a bolond fog: varázstudók tucatjainak igen egészségtelen érdeklődését keltené fel azon nyomban. Kényszerhelyzetben a legkisebb rosszat kell választani, és ha lehet, mindent többszörösen túlbiztosítani: a Két Hold országainak ügynökei ezért úgy döntöttek, hogy az összes lehetséges módon megkísérlik az értékes ötvözet északra juttatását. Több kocsirakomány abbitszállítmányt indítanak útnak szárazföldön is. Kevesebb az ellenőrzés, lagymatagabb - hiszen nem toroni boszorkánymesterek, hanem „csak” a nagykirály és a hercegkapitányok őrkatonái vizsgálják át a határokon átkelőket-, és jobbára az út kezdeti szakaszán kell félni tőlük.

A probléma csupán ott van, hogy elegendő számú megfelelő képességű, megbízható, bátor (vagy talán inkább örült) embert kell találni, akik hajlandóak a szállítás nem egyszerű feladatára. Mert a távolság igen nagy, és szerfölött rossz hírű vidékeken át visz az út:

Hiszen Abaszisz nyugati határait elhagyva végig a senkiföldjén haladva először Ediomadot kell kikerülnie az utazónak, majd (ha ezt netán túlélte) a Toroni Császárság határai menten húzódó füves pusztákon, erdőségeken, hegyeken keresztülágva juthat el csak a dwoonok országáig...

### A KEZDET

Hőseink késő délután érkeznek meg Cassysba, az Ifintől mintegy ötszáz mérföldnyire dél-nyugatra fekvő egyik nagyobb városba. A város a nyktalosi hercegkapitány birtokán található, helytartója a hercegkapitány rokona, Bar-Ulassa herceg. A Cassys hegyek lábánál fekszik, egy kis folyócska szeli ketté. Több út is vezet belőle a tengerpart és Ifin felé, a hegyekbe, valamint Abaszisz nyugati területei irányába.

Hadi készülődésnek semmi nyoma: a háború csupán idegenek és átutazók történeteiben megjelenő izgalom és érdekesség, mellyel a jólétesült világfi elkápráztathatja a főúri társaság hölgytagjait.



Porlepte hőseink a városba érve szálláskeresés közben egy helybeli polgártól a következő információt kapják:

*-.. A Kövér Lándzsás...az az a fogadó, a híd után...ott szoktak a legtöbbször megszállni az ilyen fegyveres urak. Bár a kisasszonyoknak nem tanácsolnám...Túl durva hely az ilyen bájos fiatal hölgyeknek... (természetesen a szöveg a parti összetételének megfelelően változtatandó)*

A fogadóban a karakterek kaphatnak méltányos áron szobát, ellátást. A gazda -az öreg Mikál- nem túl szószátyár, de ha kérdezik, tisztességgel válaszol:

*-A városban mostanában a legtöbbeket foglalkoztató téma az estély, melyet a herceg rendez, és ami ma este veszi kezdetet.*

Sajnos az ivórészben csak a söntéshez közel van szabad asztal - eléggé forgalmas helynek tűnik a Lándzsás. Valószínűleg a helybéliek is kedvelik, hiszen az egy-két zsoldosokból, katonából álló asztaltársaságon kívül iszogató polgárok is akadnak szép számmal. Utazó kereskedők, kövér feleségeik, szolgáltók itt-ott. Halkan beszélgető, összehajoló párok, kockázók, ködös szemmel melázó részegek. A karaktereknek szemet szúrhat még egy kompánia: az egyik ajtó melletti sarokban tipikus „kemény fiuk” ülnek. Nagydarab, kidolgozott izmú, ápolatlan, fegyveres férfiak. Harsányakat röhögnek, korsóikkal csapkodják az asztalt, bele-belemarkolnak a felszolgálólányok fenekébe.

Miközben a karakterek nézelődnek, esznek, isznak (KM, lehetőleg kerüld el ekkor még a verekedést!), belép az ajtón egy földszínű köpenybe öltözött, ősz hajú, szikár, szúrós szemű középkorú férfi - Koran -, és leül a söntéshez, a karakterekhez közel. Ismerősként üdvözlök egymást a fogadóssal, rendel egy italt, majd halkan beszélgetni kezdenek, valahogy így:

(Ha a karakterek nem „harapnak rá”, és nem hallgatóznak, akkor véletlen hallják meg a diskurzust, vagy részleteit - fontos!)

**Koran:** *-Kemény fickókra van szükségem...*

**Mikal:** (fejével a sarokba int, a nagydarab fegyveresek fele)

**Koran:** *- Nem agyatlan barmok kellene...Ilyeneket bárhol találok.*

**Mikal:** *- Úgy hallottam Horgas Janar meg a Szívtiprók itt vannak a városban...*

**Koran:** (sötéten válaszol) *- Egyik se vállalta... És reményvesztetten néz körül.*

Az ezután remélhetőleg közbeszóló (ha nem, akkor végszükség esetén Koran is kezdeményezhet) karaktereket először elutasítólag fogadja, majd kis unszolás után elmondja, hogy:

*-...Tulajdonképpen közvetítéssel foglalkozom...ha netán egy kereskedő fegyveres kiserőket fogadna fel, vagy ilyesmi...akkor nekem szólnak. Ez a mostani is valami ilyesféle munka lenne...a megbízót személyesen nem ismerem, de az a feladat, hogy jóeszű, fegyverforgató személyeket találjak, akik nem ijednek meg a saját árnyékuktól - és ha esetleg van köztük olyan, aki a mágiához is ért... hát annál jobb!... A fizetség sem akármilyen: ötven aranydénár fejéért...nem kell nagydobra verni az ügyet különben...*

Ha hőseinket érdekli a dolog, akkor elmagyarázza, hogy

*-..Na, ez a bizonyos illető csupán azt szabta feltételül, hogy aki hajlandó elvégezni ezt a munkát, az...találkozzon vele.*

*-..Tudniillik a hercegúr által rendezett estélyen vesz részt...és ezt mintegy a jelentkezők rátermettségének a próbájaként tekinti...Mármint hogy így vagy úgy, de megtalálják-e őt, avagy sem...Onnan fogják megismerni az urak, hogy...hogy is, na...arra a versre, hogy*



*"...A kapu bezárult  
Hogy közel a segítség  
Igazán senki sem hiszi,"*

*-Azt fogja mondani az illető, hogy...óóó..*

*"De hol az a bátor  
Ki hűségem zálogát  
Szerelmesemnek elviszi?..."*

A karakterek közül a bárdok és mindazok, akik rendelkeznek legalább Af Legendaismeret, vagy Mf Történelemismeret képzettségekkel felismerik, hogy a részlet a Lariona Énekből, egy a Godorai Birodalom idejéből származó hősi költeményből való.

Koran különben nem hazudik: tényleg nem ismeri a megbízót, és valóban csak ennyit tud az ügyről. A fizetségét - egy aranydénárt - előre megkapta, egy magyarázó-levél kíséretében. Amelyet természetesen rögtön elégetett. Ám ez utóbbi dolgokat csak erőszak hatására mondja el. Vagy mágiával megtudható.

Az estélyt a fellegvarban tartják, csak meghívólevéllel lehet - hivatalosan - bejutni. Ezt hőseink vagy a fellegvár kapujában, vagy Af Etikett - Abaszisz képzettséggel tudják meg. A meghívó tenyérszálra vésett szöveget intarziák és féldrágaköves berakások díszítik (nyersanyag: 3a). A városban jelenleg több nemes is tartózkodik, aki rendelkezik ezzel, de még nem indult el az estélyre. A karakterek sokféle módon hozzájuthatnak egy meghívóhoz: erőszakos úton (KM! A nemesek kísérettel közlekednek, kifosztásukat ne tedd könnyűvé!), hamisítás útján (Mf Hamisítás - idő! pénz! szerszámok! nyersanyagok! minta!), hozzácsapódhatnak egy hivatalos társasághoz, stb. - vagy akár megkísérelhetik a meghívó nélküli bejutást is. Szolgákat már nem vesznek föl a herceg emberei az estélyre, és mulattatókat (táncos, énekes, bárd, etc.) is csak akkor, ha valami különlegességgel rukkolnak elő (Mf), akkor is igen korlátozott számban. A fellegvárat térmágikus védelem (tehát a teleport nem működik) övezi, és a kapukban a vendégek fogadására felsorakozott katonák között minden esetben vannak mágiahasználók (boszorkánymester, vagy pap - ízlés szerint) is, akik ebből a szempontból figyelik a vendégeket, és a herceg udvari varázslója is bevészte a megfelelő helyekre a megfelelő jeleket... Az illegálisan behatoló mágiát(mágikus potenciált, mágikus tárgyakat) mindenképpen észreveszik, és hajtóvadászatot indítanak utánuk. Természetesen udvariasan, finoman, az estélyt nem zavarva. (KM, jó kis kergetődzést szervezhetsz a karaktereknek, ha úgy alakul, nagy álcázásokkal, menekülésekkel és villámgyors adok-kapokkal...)A nem mágikus behatolókkal az "egyszerű" őrség - a katonák - foglalkoznak.

## AZ ESTÉLY

A szokásos nagyvilági bálók egyike. Az ajtóknál, kapuknál és a lépcsőfordulóknál egyenruhás őrök, libériás szolgák várakoznak. Maga a bál négy-öt nagy, egymásba nyíló teremben zajlik, de kisebb szobákba, félreeső teraszokra, lépcsőkre, folyosókra, beugrókba is elvonulhat az, akinek erre van szüksége. A hercegi palota többi - nem a bál céljaira fenntartott részére való bejutást minden esetben erős őrség akadályozza meg (2k10 katona a folyosók megfelelő helyein álldogálva, az ajtókat vigyázva).

Általában nagy a nyüzsgés: apródok, inasok, fáklyavivők rohangálnak, kisebb-nagyobb főúri társaságok érkeznek, jönnek-mennek mindenfelé. A nagyterem egyikében dúsan terített asztalok, lakoma. Felszolgálók hatalmas ezüsttálcákkal igyekeznek. Italhordók ügyelnek arra, hogy senkinek se ürüljön ki a pohara. Mulattatók minden nagyobb térségen: kardnyelők, láng-





fúvók, illuzionisták, táncos akrobaták, zenészek. Szerelmi vetélkedések, pletykálkodó idős dá-mák, büszkén feszítő urak, stb. (KM, az etikettben való valamelyes jártasságot igénylő helyzetekben dobass a karakterekkel Intelligencia Próbát, hogy boldogulnak-e, avagy faragatlan módon viselkednek...). Az udvarmester díszes botjával koppantgatva jelenti be a terem fölép-csőjén állva az új és új vendégeket, míg a főétekfogó minden fogás előtt teszi ugyanezt az éte-lekkel (KM, az egyes afférok közti szünetekben nyugodtan olvasd fel részleteiben az étlapot - ez is fokozza a hangulatot. Játszd el az udvarmestert is az új vendégek címeinek bejelentésé-vel, a különböző táncok és zenék felsorolásával, stb.)

### ÉTKEK

- Könnyű lyvoni bor, fehér cipóval
- Savanyított tengeri káposzta, velós konccal
- Tormás barrakuda-szeletek
- Cyssos-i borjúhús sáfránylében
- Tyúksült tejfellel
- Sült malac ropogósan
- Carrithon-hal vajás lében, borssal és seizalfa-olajjal
- Hirtelensült lúd, gyümölcsök levével
- Töltött tyúk, édességekkel
- Szárnyas egresmártással, savanyúan
- Malacsült fekete lében
- Dióval töltött fajdmadár
- Csuka torott lével
- Lúdaprólék tiszta borban
- Barronkása velővel, olajjal
- Lazac olajos lében, gyümölcskörettel
- Sült kalács dzsad fűszerszámokkal, melegen
- Egészben töltött pávamadár, apró gombócokkal
- Rák vajjal
- Töltött malac Iridán-módra
- Fehér lúd tésztakörettel, Főnixnyelv-módra
- Csíkhál pyarroni öntettel
- "Sárkánybél" fűszeres töltelékkel
- Vajban rántott tavi hal, Warkand nagyúr kedve szerint
- Ritka öreg rák sósan
- Sült récék vadasmártással
- Bisonszeletek Antoh salátájával
- Gyümölcsök mogyoróval, dióval, édes lepénnyel, nyolcféle sajttal
- Bélelt kalács vajjal, mákkal és lótuszgyökérrel
- Apró lepények qusarmai gyümölcsök ízével

A karakterek, ha már bejutottak, nyilván keresni kezdik a megbízót. (KM, hagyd őket, hadd széledjenek szét, ahogy akarnak! Annál érdekesebb lesz a dolog. Titokban dobj, vagy dobass velük Észlelés Próbát, és siker esetén közöld az alábbiakat:





## AKIK HALLGATÓDZNAK

(1k10)

- 1-3 - kíváncsi nemes hölgyek
- 4 - magát kíváncsi nemes hölgynek álcázó toroni ügynök, Comtessa Yleana
- 5 - gyanús, őszülő hajú nemes
- 6 - Darvan Sial, Halanyr báró vezna személyi titkára, a nagykirály ügynöke
- 7 - özvegy Olwaer báróné, Halanyr báró anyósa - egy vén, pletykás hárpia
- 8-9 - Razen és/vagy Palane inasok, Bar-Ulassa herceg kémszervezetének ügynökei
- 10 - Tozin Sheren

Ha a karakterek felelősségre vonják, avagy kérdezgetni kezdik az illetőket, akkor azok a megfelelő módon reagálnak. (Tehát mint érdeklődő nemes hölgyek, -urak, és inasok, nem pedig mint ügynökök! *"..Pusztán mert magácska oly igen ismerősnek tűnt..", "... Már találkoztunk valahol, ezt a tekintetet nem lehet elfelejteni..", "... Az a dolgom, nagyságos uram, hogy figyeljem a vendégek kívánságait..", "...Gazdám, a herceg úr kellemes estét kíván önöknek, és engedjék meg, hogy felhívjam figyelmüket a herceg úr borospincéinek messze földön híres calvados-ára..."*, stb.)

Okvetlenül tűnjön fel a karaktereknek, hogy az alábbiak szúrósan/merően/kacéran bámulják és/vagy figyelik egyiküket-másikukat:

- Raton Carahana
- Cora Derinn
- Odo Feneron

## AFFÉROK

### PÁRBAJ

Egy estély forgatagában szinte művészet elegánsan és jólnevelten forgolódni -kikerülni az ide-oda siető szolgálkat, ügyesen leemelni a tálcákról a poharakat, megfelelőképp üdvözölni a nemes hölgyeket... Ezért nem csoda, hogy az etikettben legjáratlanabb férfi karakterek egyik Intelligencia Próbája alkalmával a legkevésbé jóra (leginkább elrontottra) sikerült gazdája – későn kapva észbe egy főrang köszöntésekor - hebehurgyán viszonzza annak meghajlását, és ha rákövetkező Ügyesség Próbáját nem dobja meg, akkor a mögötte álló nemes lábára lép.

Akár rálépett, akár nem, a mondott nemes - Irlan Coquetor gróf - megperdül, és kardja markolatát szorítva felcsattan:

*- De uram! Mire véljem ezt a bárdolatlan viselkedést?! Azonnal kérjen bocsánatot!! Majd rögtön utána:*

*- Micsoda tökfilkó! Faragatlan paraszt!*

Az arrogáns gróf nem tágít, csak ha a karakter megalázkodva bocsánatot kér tőle. Ellenkező esetben kardot ránt. A párbaj a környező urak és hölgyek által alkotott körön belül zajlik, akik legyezőiket lebegtetve végig izgatottan cseverésznek, suttogva felbecsülik az esélyeket, méltatják a szép vágásokat, stb. Ha a párbaj nagyon elhúzódna (tovább tartana 1k5 percnél), akkor közbelép a herceg egyik testőrkapitánya, és udvariasan szétválasztja a verekedőket.

Ha a gróf győz, akkor pengéjéről a vért egy kis kendővel letörölve büszkén elsétál, rajongóitól övezve. A vesztes felet -ha más nem törődne vele - a szolgálk állapotától függően vagy az ispotályba, vagy a ravatalozóba viszik.



Amennyiben a gróf veszít, akkor vagy saját lábán távozik gyűlölködő pillantásokat vetve, vagy szolgálai viszik el. Az estély zavartalanul folyik tovább, ám k3+1 nap múlva három felbékelt fejedelmű (egy kis, helyi klánból) indul a karakter(ek) után. Céljuk az illető elpusztítása, és akár mérföldek százain is képesek követni, csak hogy bevégezzék feladatukat.

### UDVARLÓ

Kövér, zsíros képű úr - Odo Feneron báró - először finoman, majd durván ajánlatot tesz a parti hölgytagjának (KM, ha nincs nő a csapatban, a legszebb fiúra játszsd ki!). Kezdetben csak céloz rá:

- ...*Nem lennék hálátlan...Talán egy finom kis csecsebecse..., de aztán meg is mutatja azt az ékköves aranyláncot (érték: 15a), melyet hajlandó lenne...*

- ...*ajándékozni az arra érdemesnek. Elvégre, szépet a szépnek!...*

Rendreutasítása esetén háta mögött figyelő testőrsége - négy északi láncinges zsoldos – durva módon közbelép. Az affért a vendégek érdeklődve figyelik, de nem avatkoznak bele.

### GÁLÁNS

Egy mélyen dekoltált sötétlila bársonyruhát és gyémántos nyakláncot viselő kacér szőkésbarna szépasszony - Cora Derinn grófné (Szépség: 14) - legyezője fölött a legjóképűbb/leginkább kapható férfikarakterrel szemez és kokettál.

Majd alkalmas pillanatban közelkerülve szerét ejti (pl. zsebkendőjét leejtve), hogy odasutoghassa:

-..*Hintó a piactér déli végében. Éjközép\* órájában...(\*KM, intézd úgy, hogy az illető karakter a lehető legalkalmatlanabb időben legyen kénytelen elhagyni a társait..)*

A mondott időben a piactér déli végében valóban egy zárt hintó várja a leendő amorózót. A kocsi hajtója egy csuklyás szolga, a grófnő belső szolgálattestvéi közül. Nem tud semmi érdemlegeset, nem fontos személyiség. Ha a karakter nem erőlteti, szó nélkül a város előkelő negyedében fekvő nemesi palotához, Derinn gróf kastélyához szállítja. Egészen pontosan a déli falon lévő erkély alá. A kapukban és a falakon (4,5 m magasak) természetesen őrség van, de ez a rész viszonylag biztonságosan megközelíthető. Ha a karakter nem túl sikeres mászó (+30% mászás a fal felülete és a folyondárok miatt), akkor kisvártatva egy kötél ereszkedik le föntől... Felérve a félkör alakú erkélyre, a negligzsében lévő grófnő ugrik a karakter nyakába, majd vonszolja be a mögöttes helyiségbe. A fényűző berendezésű kis szobát a közepén lévő ágy uralja. Egy - jelenleg bezárt - ajtaja van. Cora nem tétozódik sokat - Af Szexualis kultura.

Körülbelül másfél óra múlva dobogás az ajtó mögötti lépcsőn: érkezik a dühös férj, Sanier Derinn gróf.

Egyszerre:

**Cora:** - *Magasságos Dreina, a férjem! Menekülj, drágám!...*

**Sanier:** - *Törjétek be az ajtót!...*

Serény fejszecsapások szakítják be az ajtót, majd benyomul a drabális, szakállas-bajuszos, horgas orrú gróf. (KM, dobass Gyorsaság Próbát és Ügyesség Próbát! Nem olyan egyszerű fél lábon ugrálva egy nadrágba belebújni, fegyverövet felöltetni, és közben szenvedélyesen elbűcsúzni az imádott hölgytől...)

Ha sikerült a próba, akkor a karakter képes elmenekülni - a gróf azért meg elvágja a lefelé igyekvő kötelet /Esépróba: rontás esetén -3k6 Fp/. Ha sikertelen, akkor kezdetét veszi a harc a behatolókkal: a dühödten harcoló gróffal, és katonáival /két fejszés + két testőr/. Ha az amórozó sikeresen meglógott, akkor a gróf személyesen (ha nem sebesült meg túlságosan) üldözi 2k10 emberével, ill. keresi max. négy napig a városon kívül. (A városban és környékén még évek múltán sem lehet biztonságban a karakter.)

### SZÉPSÉGEM

Egy dúsan díszített, sötét ruhát viselő szikár, fekete hajú, félszemű úr kezét hosszúkardja markolatán nyugtatva több ízben szúrósan nézi az egyik/legszebb női karaktert, aki Asztrál Próbával fedezheti ezt fel. Ha a nemes - Raton Carahana örgróf - felfedezi hogy észrevették, akkor eltűnik az estély forgatagában. Később, mikor a női karakter hazafelé tart/a váról távozik, megbízottai rajtaütnek. Az emberrablás helyszínéül lehetőleg egy sötét, elhanyagolt sikátort választanak. Az örgróf a lesvetésnél nincs jelen, csak a belső testőrségét adó elit harcosok. Az akciót pontos koreográfia, begyakorlottság, összeszokott munka jellemzi. (Elterelő támadás előlről /3 fő/ és hátulról /3 fő/, hálóvetők /2 fő/ a kapuboltokból, a hálóvetőket fedező fegyveresek /2 fő/, és az egész osztagot a tetőkről biztosító számszerijászok /3 fő/.) KM, ha szükséges, a lesvetők számát növeld a hazafelé tartók erejének függvényében! Intézd úgy, hogy a karakterek lehetőleg csak a gyors helyzetfelismerő-, kommunikációs- és problémamegoldó képességüknek köszönhessék a megmenekülést, ne annak, hogy képesek lemészárolni néhány támadót!

A támadók célja az emberrablás. Azaz nem érdekli őket más - ha megvan a zsákmány, a szomszédos sikátorból elődübörgő elsötétített, címer nélküli hintón villámgyorsan távoznak.

- Amennyiben a kísérlet kudarcot vall, az örgróf a Kobrákat bízza meg a feladattal: *"Sértetlenül kell elhoznotok őt!"*, akik 1k5 nap múlva erednek a hölgy nyomába. (Az örgróf 40 aranyat fizet a Családnak ezért a kis munkáért!) Ha az emberrablás sikerült, akkor az örgróf Cassys-on kívüli várába viteti a karaktert, ahol először szépszerével, majd erővel próbálkozik. Legvégső esetben falhoz láncoltatja, majd megerősokolja (-1k6 Fp, -4 Asz. a jóvátételig).

De ez már egy másik kaland...

### TORKOS

Az egyik terített asztal mellett egy kövér úr - Artan Givan báró - eszik. Lassú, de igen kitartó tempóban. Az arra ögyelgett karaktert megszólítja:

- *Egész túrhető ma a fúrjpástétom, nemde?... Egyik kedvenc étel, bár Ifinben csinálják a legjobban... Viszont a Főnixleves borzalmasra sikeredett... Én lefejezetném a szakácsomat, ha ilyen... - ah, de mi mást is várhatunk itt, vidéken!... Evett már uraságod vörösfüvel készült tűzdelt kappant warviki módra...?*

Közelebb húzódik, suttog:

- *Mivel látom, hogy igazi ingyencre akadtam, végre... Jöjjön csak!... Kifejezetten az én személyes kérésemre készítette a herceg... Eldugott asztalhoz vezeti a karaktert. Finom ezüsttálcan apró falatkák. Megkínálja, miközben mennyei gyönyörrel az arcán ő is vesz, és majszol:*

- *Dzsad ávizsban forgatott Korenerri mézes gombócok!... Hm... valóságos költemény!...*

(A mézes gombócok mérgeztettek /6.szint/, valaki rosszat akart az éltes konyha-rajongónak. Gyorsan /k6 perc/ alatt kiteljesedő hatás: k3 napig tartó ájultság, előtte fájdalmas hasgörcs /2k10 Fp/, vagy "sima" rosszullét/hányás/szédülés 2k10 óráig.)

### MŰÉRTŐ

Vörös szakállú, középkorú, addig csöndesen figyelő férfiú a valamely karakter által előadott idézetre kigyúlt orcával, rajongó hangon folytatja az idézet második részét, majd tovább:

- *..Ahh, a Lariona Ének! És az is mily csodálatos rész, hogy:*

*"..Bókoló paripák,  
zászlóink selymén játszott  
tavaszunk mézezüst fénye.."*

- *..Micsoda öröm egy műértővel találkozni! Látom Ön is nagy hódolója a godorai költészetnek. Ismeri Agerle-i Cerinnt?*

*"..O, számon még a fanyar íz,  
Amirtaise, Amirtaise!.."*

- *Vagy ezt:*

*"..Míg lenn az Agerl szürke habjaiban  
a susogó, fáradt fűzek fürödtek,  
fenn a táncosok egymás karjaiban  
mint bukó őszi levelek pörögtek..."*

És így tovább, míg a karakter meg nem unja, és el nem menekül. Az úr egyébként egy környékbéli, magánakvaló, csak a költészetnek élő nemes.

### A MEGBÍZÓ

Végül ha már minden mulatságot fenéig élveztek a karakterek, egy inas ezüsttálcán levélkét hoz, rajta:

*"De hol az a bátor,  
ki hűségem zálogát  
Szerelmesemnek elviszi?.."*

*A Bíbor Terem melletti szobában várom Önöket.*

A jelzett szobácska sötét, árnyékokba burkolt. Egy ajtaja van, a falakon kárpitok, díszek, elegancia. A gyertyatartókban csak néhány gyertya ég. A szoba közepén kis asztalka, mögötte ül Tozin, a háta mögött pedig Nanna áll. Az "Udvari Szállító" szóltalanul fürkészi a belépőket, majd nevek nélkül bemutatkozik, és a tárgyira tér.

Kezdetben csak annyit árul el, hogy egy értékes szállítmány Északra juttatására lenne szükség, illetve a kíséret biztosítására. Az áru Kapun nem szállítható, a tengeren pedig a háborús blokádnak miatt nem lehet. A járművet - vezetővel - ő biztosítja. A fizetség fejedelmi: 80-120 arany.



Többet csak akkor mond, ha a karakterek elvállalták a dolgot. Most még szabadon dönthetnek, akár el is távozhatnak

- *..Elfelejtve, hogy valaha is láttuk egymást... De később már erre nincs lehetőség...*

Igenlő válasz esetén kiböki, hogy abbitacélról van szó. A műveletről senki sem tudhat. Végcél Tiadlan, Elya, az átvevő egy bizonyos Shan Zereq, akinek a vezetőjük igazolni fogja magát (és viszont). Az álcázásról maguknak kell gondoskodniuk. Mindegyik karakter hajából (de legalább az egyikéből) kér egy tincset, melyet - ezt hajlandó akar esküvel is fogadni – visszajuttat a feladat elvégzése után a tulajdonosnak. (Amennyiben a karakterek erre nem hajlandóak, akkor meg próbálkozik kicsit, feljebb srófolja az árat /80-ról indul.../, de ebben a fázisban már nem engedheti szabadon elmenni őket. Ha semmiképp sem akarnak kötélnék állni, akkor lemond akár a megbízatásról is, de a hajtincsről - most már - nem.

- *Sajnos biztosnak kell lennem abban, hogy nem szívárogo ki semmi... Megérthetik....Pusztán egyszerű biztonsági óvintézkedés... Ígérem a probléma megoldódásával azonnal visszajuttatom jogos tulajdonosának!*

Legvégső esetben megfenyegeti őket: ha nem adnak neki egy tincset, akkor feladja őket mint északi kémeket, vagy az összeköttetései segítségével eltünteti őket az útból. Erőszakra eltűnik, míg Nanna fedezi a hátát. Majd az őrséget fellármázva valóban a mondottak szerint jár el. /KM, ne adj sok esélyt a karaktereknek! Ha valami csoda folytán mégis megmenekülénének, akkor az északiak által felbérelt/megbízott fejedelmek/alvilági klánok végezzenek velük!)

Ha elvállalták a feladatot, és átadtak min. egy hajtincset is, akkor közli velük, hogy másnap reggel a nyugati kapun kívül egy tanyánál találkozhatnak a vezetőjükkel és átvehetik a szállítmányt. Majd elköszön. (Ha minden jól megy, a karakterek többet nem is találkoznak vele.)

Másnap a mondott időben és helyen a karakterek valóban ott találják a szekeret, a hajtót, és az abbitacél-tömböket.

Indulhat a Kaland....

## "STATISZTIKÁK"

**Tozin Sheren** - Őszülő, kecskeszakállas úr, Ófelsége a Nagykirály Udvari Szállítója. Díszes, sötét ruhát visel, bal fülében gyémánt fülbevaló. Ha értékeket akarunk neki adni, tegyük azt mintha 4. szintű tolvaj lenne.

**Nanna cwa Thargon** - Tozin kísérője és testőre. Hamvasszőke szép hölgy, tengerkék báli ruhában, zafir ékszerekkel. (2.sz. fejedelmek. Fegyverei: 3 hajtű /képzett a forgatásukban/ toronyozott frizurájában, 3 tör /2 ruhába rejtve, 1 övön/, szintén hajában abbitúr garott, szükség esetére kezüben kézi nyílpuska és rövidkard. Minden fegyver bénítóméreggel preparálva.)

**Bar-Ulassa herceg katonai, örök** - Első, legfeljebb (elit szakaszok) második szintű harcosok. Fegyverei: alabárd, rövidkard, tör. Fémmel kivert bőrpáncél, egyenruha, hercegi címeres tabard.

**Bar-Ulassa herceg varázstudói** - Ízlés szerint. Lehetnek Dreina- vagy Tharr-papok, esetleg boszorkánymesterek. Előbbiekből 2-4. szint, utóbbiakból 3-4. szint ajánlott. Udvari varázsló: 3.szint (általános).

**Irlan Coquetor gróf** - 2. szintű harcos. Fegyverei: hosszúkard, tör. Két kézzel harcol, törét mérgezi (Egészség Próbák siker: émelygés, kudarc: - k10 Fp, azonnal ható, 5. szintű).



**Irlan gróf által felbérelt fejedelmek** - Kis, helyi klánból, három 1. szintű fejedelmek. Nem tágitanak, míg egy karakter is él. Minden eszközt bevetnek (csapda, mérge, árulás, stb.). KM, adj a karaktereknek egy kis időt, ne engedd rögtön rájuk a fejedelmeket! Jöjjenek rá szép lassan, hogy valakivel elintézetlen ügyük van...

**Sanier Derinn gróf** - 2. szintű harcos, fegyverei: hosszúkard, tör. Üldözéskor sodronyinget is visel, és könnyű számszeriját vitet maga után csatlósaival.

**Sanier Derinn gróf emberei** - Első szintű harcosok: hosszúkard, tör, sodronying. Az ajtót betörőknél balta (= csatabárd). A karaktereket lovon üldözik, a gróf vezetésével.

**Északi zsoldosok** - Drabális, lenszőke hajú alakok. A közöst törve beszélnek. 2. szintű harcosok, fegyvereik: csatabárd/másfélkezes kard, török. Nehéz, de kurta bőrvérteket hordanak. Indulat nélkül, a parancsoknak engedelmeskedve harcolnak.

**Raton Karahana őrgrof** - 3. szintű harcos. Fegyverei: hosszúkard, török (kínméreggel kezelték).

**Raton őrgrof emberei** - Két 2. szintű fejedelmek (kétkezes harc), három 2. szintű tolvaj (belharc képzettség!), a többiek 2. szintű harcosok. Fegyverek: hosszúkardok, török (dobják is!), hálók, könnyű nyílpuskák, garottok. Ugyanolyan kínméreggel preparálták, mint uruk eszközeit (Egészség Próba siker: - k6Fp, kudarc: - 2k6 Fp; 4.szintű; egy-egy fegyveren 3 körig "él", azonnal ható).

**Kobrák** - Három második szintű tolvajt küldenek a karakterek utána. A kígyósok kezdetben finom eszközökkel próbálkoznak (kábitószerek, altató, megtevesztések, kisebb varázslatok/bérelt varázstudókkal/), később már a keményebb módszerektől sem riadnak vissza (emberablás felbérelt segítőkkel, esetleg személyes rajtaütés). Ha mindhárman elbuknak (a.m. elhalálnak), akkor a Kobrák hosszú ideig nem indítanak új végrehajtókat. Ám a Család nem felejt, és nem hagy félbe dolgokat. (KM, később bármikor újra előszed-heted őket, csak hogy a karakterek edzésben maradjanak...!)

**A kísérő – Tarabun** - (ejtsd "tarabuun"), a tarini kóborlók színeit viselő (vörös zeke, barna nadrág) 2. szintű törpe harcos. Kb. 130 cm-es termet, 60kg-os testsúly, 232 éves kor. Varkocsba fogott, acélpánttal leszorított ezüstfehér haj, kékeszöld szem. Masszív testfelépítés; világosbarna, szél-és napcserezte bőr; két ágba fogott, befont szakáll. Zekéje alatt rövid tarini sodronyinget (SFE 4, 20kg), az alatt vörös inget visel. Nadrágja háromrétegű, fölül széles bőrvív fogja össze. Az övben hátulra tűzve aszisz tör. Mindig kezügyében egykezes csatabárdja (tarini, csuklósíjjal, KE: 6, TE: 13, VE: 12, Tám: 2x, Sebzés: 1k10+1).

Egyéb fegyverei: kis pajzs, rajta törpe rúna (KE: 1, TE: 0, VE: 30, Sebzés: 1k6), rövidkard

Képességek		Harcértékek és fájdalomtűrés	
Erő	17	KÉ	17
Állóképes.	12	TÉ	47
Gyorsaság	13	VÉ	87
Ügyesség	13	CÉ	3
Egészség	20	Ép	17
Szépség	9	Fp	24
Intelligen.	15		
Akaraterő	9		
Asztrál	14+faji bónusz		
Jellem	Élet, Rend		



Képzettségek			
Lovaglás	Af	Pajzshasználat	Af
Futás	Af	Rövidkard	Af
Úszás	Af	Tőr	Af
Kocsihajtás	Mf	Csatabárd	Mf
Mászás	18%	Olvasás/Írás	Af
Esés	23%	Ugrás	13%
Nyelv: Brukkh'obor	5	Nyelv: Közös	5
Nyelv: Aszisz	3		

Gyors felfogású, kissé gyanakvó, istentelen (jókedvében gyakorta énekel az égiekkel szemben kimondottan tiszteletlen énekeket), alapvetően vidám. Az útonállókat - gazdag tapasztalatainak hála - gyűlöli, a pórokat általában nem szereti ("önzésük miatt" - máskor is dolgozik benne a harcos büszkesége...), néhány aszisz kereskedő jó barátja, kifejezetten fél a betegségekől, és titokban imádja a könyveket. (Jelenleg is hurcol magával egy versgyűjteményt és egy gyógyfüves könyvet, de csak akkor nézegeti és tanulmányozza őket, mikor senki sem látja. Ha rajtakapják zavarba jön, és elvörösödik.) Még azokat is szeretettel fogja a kezébe, amelyeket képtelen elolvasni. Egyszerűen maga a tárgy nyűgözi le.

A feladatról ugyanannyit tud, mint a karakterek. Az északiakat meggyőződésből szolgálja, hűsége rendíthetetlen.

#### Felszerelése (+ a kocsihoz tartozó dolgok):

Egy kettétört ezüstérme, mellyel igazolni tudja magát Shan Zereq előtt; 2 takaró, 2 tömlő víz, 3 vörös ing, 3m lánc, 4 lópokróc, 4 zsák (zabnak), ásó, fáklya, fenőkő, kesztyű, kis hátizsák, kis hordó sör, kis láda (benne ruhák és könyvek), kötél (20m), kova+acél+tapló, 1 kulacs agzeh barag, 1 kulacs sör, lámpás 5 adag olajjal, medveprém, mellény, nadrág, övtáska, szekerce szegekkel, szekérjavító szerszámok, szövetköpeny barna csuklyával, vaslábás, vödör, 1 + törhüvely. Nyakában egy kis zacskóban 1 arany, 10 ezüst, és 100 rézpénz – ellátmányra neki, és a lovaknak.

**A jármű** - magasított és megerősített falú társzekér, ponyvával fedve és vasalt kerekekkel.

<b>Hossza:</b>	5 m	<b>Szélessége:</b>	3.5 m
<b>Hossza tengellyel:</b>	9 m	<b>Hossza lovakkal:</b>	10 m
<b>Magassága</b>	2.5 m	<b>Falvastagsága</b>	5 cm
<b>Magassága ponyvával:</b>	3.5 m	<b>Kerék átmérője</b>	1.3 m
<b>Kerék súlya:</b>	30 kg	<b>Raktér térfogata:</b>	15 m <sup>3</sup>
<b>Súly:</b>	370 kg	<b>Raktér térfogata ponyvával:</b>	22.5 m <sup>3</sup>
<b>Súly lovakkal:</b>	1550 kg	<b>Szállítható:</b>	600 kg
<b>Sebessége jó úton</b>	50 km/nap	<b>Lépés:</b>	4 km/óra
<b>Könnyű vágta:</b>	10 km/óra	<b>Ügetés:</b>	6 km/óra
<b>Vágta:</b>	20 km/óra		

(Természetesen az ügetés és a vágta napi ideje korlátozott.)

Rakomány - Négy darab, 1.5m x 20cm x 30cm-es abbitacél tömb, kb. 100kg/db. Szalmába ágyazva fekszenek a koci dupla padozata között. KM, az abbit mágikus anyagnak minősül, figyelj erre! Ha a karakterek netalántán saját szakállukra szeretnének vele üzletelni, akkor az árú nagy értéke és kényes volta miatt minden valamirevaló alvilági klán a nyakukba esik + a hercegkapitányok emberei + a nagykirály elhárítása (Toron ügynökeivel megerősítve) + az északiak ügynökei. Ekkor a karakterekre vagy halál, vagy kínkamra vár..





**Lovak** - 4 db nehéz almásderes málhásló.

<b>Lépés:</b>	7 km/óra	<b>Könnyű vágta:</b>	40 km/óra
<b>Teherbírás:</b>	100 kg/ló	<b>Napi táv:</b>	50 km
<b>Ügetés:</b>	20 km/óra	<b>Vágta:</b>	60 km/óra
<b>Max teherbírás:</b>	160 kg/ló	<b>Támadás:</b>	1/kör
<b>KÉ:</b>	6	<b>TÉ:</b>	10
<b>VÉ:</b>	50	<b>Sebzés:</b>	k6 rúgás, k3 harapás
<b>AME, MME:</b>	0	<b>Méregellenállás:</b>	3
<b>Ép:</b>	30, 28, 28, 30	<b>Fp:</b>	34, 34, 36, 36

