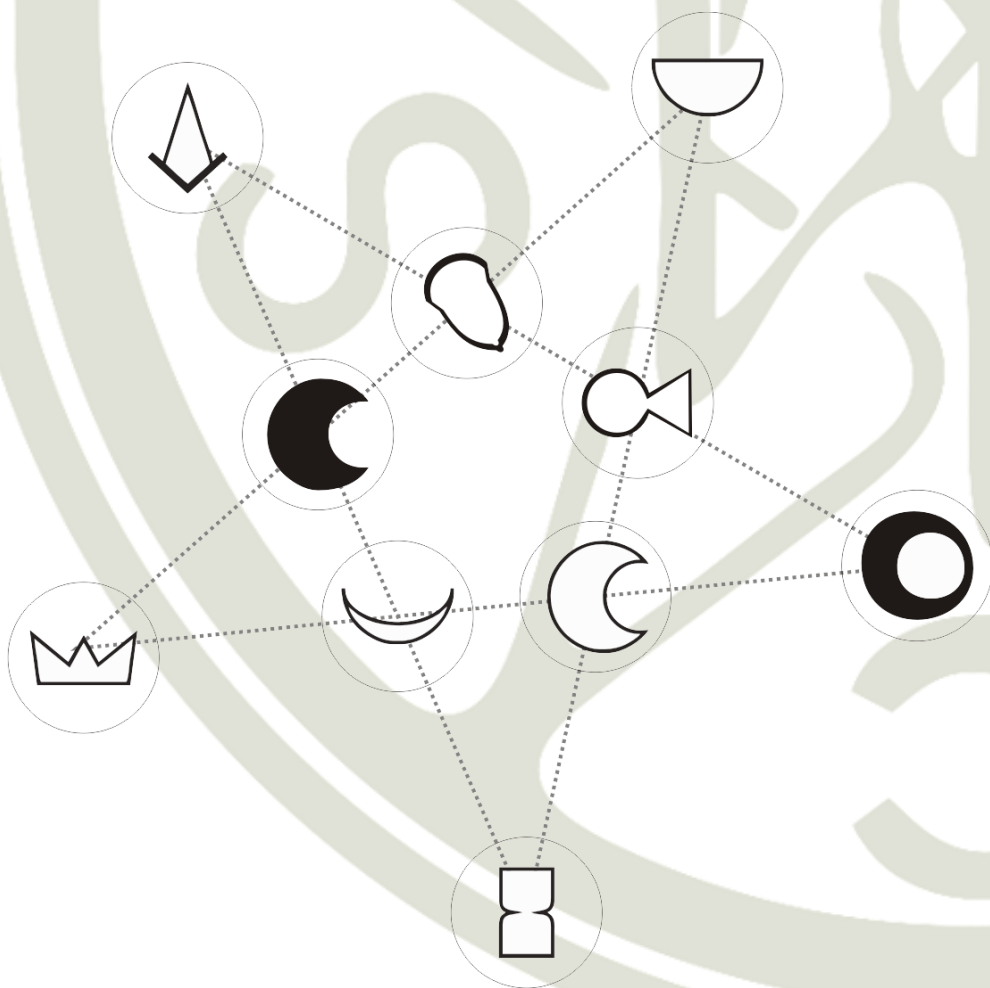


VILMINUS PRÓBÁJA

PRÓBÁK TRILÓGIA 2. RÉSZE

Helyszínek: Erion városa; Krán belső területe (határvidék); Laorgan városa (Akdaur)
Időpontok: P.sz. 3695 Alborne "Dal" hava és P.sz. 3674 Antoh "Tengersend" hava
M.A.G.U.S. rendszerű szerepjátékos kalandmodul 1-20. Tsz karakterek számára



VIII.MENTÁLCSAVAR TÁBOR

Tiszalúc , 2014. július 24-28.

Írta és szerkesztette: rhea

Segédanyagok, történések, kiegészítések: Magyar Gergely, Lord Rufus, Uno

Teszt csapat: Impaller, Nazgul, Lord Rufus

Díjak: Lorin

TARTALOM

Bevezető	4
Karakteralkotás és a modul.....	4
Felhasznált források, képek.....	4
A trilógia	5
Az első részről, összefoglaló jelleggel.....	5
Versenymodul	5
Kapcsolat.....	5
Vázlat.....	6
Mi fog történni a karakterekkel?	6
A modul lényegi tétje, mondandója.....	7
Előzmények.....	8
Történesek kezdete	8
Kronológia	8
Történesek Laorganban.....	9
Angal személye	9
Szertartások keveredése	9
A város sorsa	10
Vilminus megszállottá lesz	10
Bemesélés	11
Mi tartozik a bemeséléshez?	11
Mít lehet a bemesélés alatt érdemes érinteni?.....	11
A mese kezdete.....	12
A karakterek a varázsló befolyása alá kerülnek	13
Hogyan valósulna ez meg a tábori megnyitó keretei között?	13
Történesek.....	14
Kránban.....	14
Krániai a levél körül.....	14
Hogyan juthatnak tovább a karakterek?.....	15
Laorganban.....	16
Az ajánlott történéssor	16
Áldozatok, sorrendben	17
A nyomozás kezdete	19
Hogyan vehetnek véget a rituálénak?	20
Kimeneteli lehetőségek.....	21
Megölik a Megszállottat	21
Részt akarnak venni a rituálén	22
Kiegészítő anyagok, összegzések.....	23
Fontosabb NJK-k adatai.....	23
Vilminus del Sineas	23
Krániai a levél körül.....	24
Krániai a városban	25
Helyszínek adatai, leírásai, térképek	26
Laorgan	26
Akdaur térképe	31
Laorgan térképe.....	33
A kék fenyő fogadó térképe	37
Akdaur címerei	38
a futár levele.....	40
Eseményvázlat.....	43
Az ereklye leírása	44
A modul tábori kiegészítő elemei.....	46
Megnyitó	46
Hanganyag.....	46

Szimbólumok a megnyitón	46
Díjazás	46
Karakteralkotás	47
Karakterjellemzők	47
A karakter képességei	47
A karakter faja	47
A karakter kasztja	47
A karakter szintje	47
Megjegyzés	47
Képzettségek	47
Ajánlott képzettségek	48
Legendás képzettségek	48
Felszerelés, pénz	48
A karakter vagyona	48
A karakter mágikus tárgyai	48
Modulkarakterek	49
A diplomata	49
Jellem:	49
Kaszt:	49
Előny:	49
Hátrány:	49
Egyéb:	49
A kém	49
Jellem:	49
Kaszt:	49
Előny:	49
Hátrány:	49
Egyéb:	49
A kalandor	50
Jellem:	50
Kaszt:	50
Előny:	50
Hátrány:	50
Egyéb:	50
Bónuszok	51
Bónuszok kaphatók	51
Bónuszok költhetők	51
Kiegészítések, javítások	52
Hírnév	52
A karakter mágikus tárgyai	52

BEVEZETŐ

Kedves mesélők, érdeklődő olvasók!

Ezúton is köszönjük, hogy időt szántok a modul tanulmányozására, esetleg lemesélésére. Engedjétek meg, hogy néhány rövid mondatban összefoglaljam, amit talán érdemes tudnotok.

Mindenek előtt fontos jelezni, hogy ez a modul egy háromrészes sorozat második eleme, s mint ilyen, több ponton is kötődik az előző és a következő tábori moduljainkhoz. Ebből a jellegéből adódóan bizonyos pontokon nyitott szálakat hagytam az írás során, ugyanis tábori mesélőink sem ismerik még a következő modult és a modulsorozat átfogó lényegét, úgymond mondandóját a kalandozókra nézve. Az első modul rövid összegzését a bevezetés egy későbbi pontján mellékelem azok számára, akik ezt nem ismerik. Mindennek ellenére a modul önmagában is értelemmel bíró mesét tesz lehetővé.

Ahogy korábbi írományaim, így a jelen történet is inkább nyomozások, gondolkodtató rejtélyek (azért nem túl bonyolultak, úgy gondolnám) köré szövődik, helyet adva egy-két heroikus küzdelemnek, szociális karakterek számára pedig nem kevés beszélgetésnek. Táborunkban szerencsére idén (is) kiváló mesélők vállalták a csapatok szórakoztatását, így az esetleges mellékszálak, kiegészítő nyomok és történések kapcsán - korábbi tapasztalatból kiindulva - az ő spontán kreativitásukra bízom a leírtak kiegészítését. Ezúton is köszönöm nekik, hogy oly sokat segítettek a különböző kiegészítő anyagokkal, ötletekkel és történeti kiegészítésekkel kapcsolatban. Segítségükkel azt remélem, nem csak egy csapat számára szolgálhat a későbbiekben szórakoztató mesék alapjául jelen alkotásunk.

KARAKTERALKOTÁS ÉS A MODUL

A modulhoz olyan karakteralkotást terveztünk, mely az eddigi, nagyjából húsz-huszonöt M.A.G.U.S. rendszerű versenyek során a legjobb fogadtatást kapta a résztvevőktől. Mint láthatjátok, sok helyen nagyon laza, sokat engedő karakteralkotás, melynek segítségével hisszük, hogy bárki megtalálhatja a neki tetsző koncepciót és megvalósíthatja - szinte - határok nélkül.

Mivel versenyek elsődleges tétje soha nem a modul megfejtése, hanem a szerepjáték,¹ így az esetleges "tápolások" sem szegik kedvünket, hiszen rengeteg kiváló játékos kap lehetőséget a sokkal kevésbé kötött karakterjátéokra.

Jelen modulunk szempontjából azért fontos ezt átlátni, mert a karakterek szintje (1-20 Tsz) és előnyeik, hátrányaik nagyban meghatározzák, hogy hogyan alakul a kalandmodul a leírtak mellett vagy ellenében. A legtöbb helyen nem adunk túl konkretizált NJK értékeket, hiszen minden mesélőnk maga fogja eldönteni csapata ismeretében, hogy mennyire ad nekik erős ellenségeket, nehéz rejtélyeket. Nyilván a modul célja, hogy alapvetően egy versenypályán mozogjanak a játékosok és ezáltal modulmegoldási szempontból is értékelhetőek és összehasonlíthatóak legyenek - ezt szolgálják a jól kifejtett központi részek.

FELHASZNÁLT FORRÁSOK, KÉPEK

Ahol lehetett, igyekeztem utalásokkal kiegészíteni a leírtakat, hogy az egyes részeknek bővebben is utánaolvashassatok - helyenként rövidebb, kivonatolt részeket illesztettem be, vagy éppen csatoltam a teljes leírást, természetesen pontos forrásmegjelöléssel minden esetben (*források főleg: Bestiárium, Summarium, Rúna, Mentálcsvár Karakteralkotás, Magyar Gergely helyszín- és történésleírásai, térképei és egyéb kiegészítői a Garadur titka c. modulból, a Dúlás kronológiája, Az órák yenevi elnevezése... stb.*).

A modulban használt képek mind saját alkotások - a térképeket, látképeket és címereket Magyar Gergely készítette, a szimbólumok, folyamatábra, logó és a levél Kis Andrea (rhea) alkotásai, a kiegészítő hanganyag Hajdu Lajos (Uno) műve. A modulhoz készült, a szimbólumokat mintázó medálok melyek a díjazáshoz készültek Forján Valentin (Lorin) alkotásai.

¹ Ezzel kapcsolatban: bőven kifejtett pontozólapot készítettünk el a X. Mentálcsvár Találkozóra, melynek alapvető szellemisége azóta is meghatározza versenyek pontozását - <http://mentalcsvar.hu/downloads/pontozolapmcxsx.pdf>

A TRILÓGIA

Ahogy fentebb jeleztem; jelen modulunk egy három részes modulsorozat középső eleme. Mint ilyen, az első modul története meghatározza előzményeit, végkimenetel pedig a harmadik modul kezdőpontját adja meg.

A harmadik, záró részről jelen leírásban nem fogok értekezni.

AZ ELSŐ RÉSZRŐL, ÖSSZEFOGLALÓ JELLEGGEL

Az első modul Aired próbája címet visel, teljes verziója megtekinthető a Mentálcsvár honlapján.²

Lényegében egy különös múltú hercegről szól, aki igazságmániájától vezérelt és egy rátapadt asztrállény akaratainak engedelmeskedik. Aired herceg ezek hatására úgy döntött, hogy saját magát fogja megpróbálni istenné emelni, mindehhez pedig természetesen egy nagyhatalmú rituálét kívánt használni. Ennek a rituálénak a részét képezték a jelen kalandmodulban is szerepeltetett szimbólumok.

A játékosok ezen rituálé végső előkészületeibe szólhattak bele (érdemes volt így tenniük, hiszen egyikük személye és élete szerves részét képezte a hercegi tervnek) és végül akár meg is akadályozhatták a nagyravágyó uralkodó tervét. A központilag megállapított végkimenetel az volt, hogy a herceget meggyőzték és így a rituálé nem valósult meg.

Jelen modul szempontjából ezek a legfontosabb, legalapvetőbb történések, ám természetesen érdemes lehet átolvasni magát a modult is, amennyiben teljesebb képet szeretnénk kapni a történésekről.

VERSENYMODUL

A modul a VIII. Mentálcsvár Tábor M.A.G.U.S. rendszerű versenyére készült. Éppen ezért leírásában a tábori megvalósítással kapcsolatos elképzelések is szerepelnek - természetesen ezek a későbbi olvasók számára csak mementó jelleggel kerültek elhelyezésre. Reményeim szerint nem törik meg túlzottan a modul logikáját, esetleg akár hasznos ötletekkel is szolgálnak majd. Esetenként otthoni mesélés során is jól használható kiegészítőkre lelhetek bennük (például a nemes megnyitójának mp3 változata honlapunkon elérhető és ezt alább is jeleztük).

KAPCSOLAT

Kérdéseket, véleményeket mindig szívesen várunk és fogadunk - amennyiben úgy gondolod, érdemes volna megosztanod velünk elképzeléseidet a modul, vagy bármi más kapcsán, kérjük, az alábbi elérhetőségek egyikén tedd meg.

Amennyiben modulunkat otthoni mesélésre, vagy bármi egyébre használtad, köszönjük! Kérjük, ha teteszed neked vagy csapatodnak, mindenképpen dobjatok erről egy üzenetet - ezzel nagyban támogathatjátok a későbbi modulok minőségének javulását.

E-mail: mentalcsvar@gmail.com

Website: mentalcsvar.hu

Facebook: [facebook.com/MentalcsvarKlub](https://www.facebook.com/MentalcsvarKlub)

Telefon: 70/639-9843

² <http://mentalcsvar.hu/downloads/mcst7magusmod.pdf>

VÁZLAT

Vagyis rövid összegzés, melynek célja a modul lényegét tömören megfogalmazni, hogy a törtések leírásának olvasásakor már érthető legyen a modul koncepciója is. Rövid, vázlatos leírás csupán, mely valószínűleg rengetegnél is több kérdést hagy maga után - de ezekre igyekszem a későbbiekben válaszolni a részletesen kifejtett modul során.

MI FOG TÖRTÉNNI A KARAKTEREKEL?

Egy kalandozóknak szánt versenyre neveznek be csapatukkal együtt, melynek nem csekély díjazása (egy örök lakosztály Erion legnívósabb fogadóinak egyikében, pénzjutalom és egy "kivánság") és nagy híré résztvevői egyaránt csábítólag hatnak a karakterekre

- a bemesélés ezen része már megoldott, a **karakteralkotásban**³ ugyanis lezárt tényként szerepel az, hogy a modulkarakter maga és csapata nevében is elfogadta a próbát hirdető erioni nemes meghívását
- a verseny valódi ötletgazdája egy **Megszállott**,⁴ aki a nemest befolyása alá vonta
- megszállottságának jellege a Dúlással⁵ kapcsolatos - előtörténete: egy, a Dúlás során elpusztult város védelmező varázslója volt; a várost kellett védenie, melynek túlélése megmenthette volna magát az Államszövetséget is (szerinte). Rájött, hogy a városba kráni kémek jutottak be és felfigyelt a történésekre, de csak túl későn; a kémek által bejuttatott és működésre bírt **kráni ereklye (Zogg)**,⁶ melyet Krán ügynökei juttattak a városba, működésbe lépett és szörnyű pusztulást hozott.
- A varázsló túlélte a tragédiát, de szörnyű sebekből kellett regenerálódnia, melyek lelkét és elméjét is befolyásolták.
- Évekig gyógyult, de sosem tudott túllépni a törtéteken, beleőrült végzetes hibájába. Megszállottságának tárgya: a város pusztulása, a Dúlás maga. Célja: kijavítani hibáját.
- Mit tett ennek érdekében eddig? Rengeteg információt szedett össze a Dúlással kapcsolatban (pl. hírnök levele, a kémek és az ereklye (ld. alább)... stb.). Ezek alapján többször is arra jutott, hogy semmilyen alternatív valóságban sem tudta volna megmenteni a várost, de megszállottsága nem engedi számára, hogy szabaduljon gondolataitól.
- **Ezért**: elhatározta, hogy a törtéteket "lejátsszatja" olyanokkal, akik változtathatnak a történések menetén; több csapatnyi kalandozón akarja kipróbálni, hogy vajon képesek-e megváltoztatni városa sorsát □ ha talál ilyen csapatot, a próba kiállása után vissza akarja juttatni őket a múltban, hogy valóban megmentse a várost (bár tudja, hogy "hagyományos" módszerekkel erre esélye nincs, nem zavartatja magát; talált megoldást)
- Erionba tért, befolyása alá vont egy nemest és gondos előkészületek után kihirdette vele a **Kalandorok Próbáját**
- karatereket az **erioni nemes fogadja** udvarában, hogy tájékoztassa a próbákról - itt kerülnek a varázsló mentálmágiájának (gondolat írás és olvasás) befolyása alá
- a **varázsló mágiájának hatására** az alábbi jeleneteket látják:
 1. **tájékoztató**: több csapattal találkoznak a teremben (tábori megnyitó kezdete), a herceg elmondja beszédét és egy alapvető tájékoztatást a próbákról (nem említi valódi céljukat persze)
 2. **térmágikusnak** mondott **medált** kapnak, melyet megérintve másik helyre kerülnek, kezdődik a kaland
 3. első szín: **kráni határ kráni oldala**, egy halott küldönc és levele a földön hevernek
 4. második szín: **a város bejáratánál** - dalnokokkal állnak sorba befelé menet, akik a gömbszentélyről, a kegyeltekről beszélnek nekik (rögtön érzékelhető, hogy más időben járnak)
 5. **bejutnak**, kapnak valamennyi szabad időt, ide (is) jönnek a **szabad szálak**
 6. **első áldozat (sorban a hatodik)** haláláról értesülnek, majd megtudhatják, hogy rituális keretek között újabb és újabb halottak bukkantak fel az utóbbi órákban, napokban
 7. a rejtélyt bonyolítja egy különös **mellékszál** is (l. alább), de összességében valószínűleg kapcsolatba kerülnek a **varázsló akkori önmagával**, aki segítségre kéri őket
 8. **céljuk**: megtudni mi történik és **véget vetni a gyilkosságoknak** → több lehetséges végkimenet ezen a ponton:

³ <http://mentalsavar.hu/downloads/mcs8tkari.pdf>

⁴ *Bestiárium* p. 87

⁵ http://users.atw.hu/atlantisz/magus/terkep/A_dulas.doc

⁶ *Summarium* p. 266

- **kiderítenek mindent, sikeresen megfékezik a rituálét** működésbe hozó kráni **shi-krist**⁷ **kikerülnek a mentális befolyásból és a megszállott segítségére kéri őket**
 - **nem járnak sikerrel** (nem készülnek el időre/meghalnak... stb.) → a megszállott nem éri be ennyivel, azonnal **újrakezdeti velük a próbát** (nem muszáj a legelejéről kezdetni)
9. így vagy úgy, egy idő után a **megszállott színe elé kerülnek**, aki addigra testeiket pincéjében helyezte el és **előkészítette a múltba jutásukat lehetővé tévő rituálét**
10. gratulál nekik a megnyert próbához, elmondja, hogy most ideje **valóban megmenteniük a várost** és a már előkészített és megkezdett rituálét befejezni készül. ismét két lehetőségük marad:
- **beleegyeznek és részt vesznek a rituáléban**
 - **ellenkeznek**, mely esetben csak úgy menekülhetnek, ha **végeznek a megszállottal**

A MODUL LÉNYEGI TÉTJE, MONDANDÓJA

A finálé és a modul erkölcsi tétje bizonyos szinten maga a döntés és a szorosán ezt követő részek. A megszállott meggyilkolásával az utolsó felvonás során bejárhatják barlangját, sötétbe fulladt lelkének és valaha fényesen lobogó elméjének bizonyítékait találhatják meg. Végigjárhatják a sok év alatt összegyűjtött leleteket és tudásanyagot, rengeteg felhalmozott eszközt és hozzávalót, terveket és jelentéseket. Fontos jelenet és tudásanyag lehet ez, ugyanis Kránról és az időben történő utazásról is fontos információkra bukkanak, ráadásul pedig a Megszállott lélekcspadába bűjtatott lelke velük marad; akarata hamarosan belefészkel a következő modul leendő modulkarakterének elméjébe - de erről bővebben a kibontott modulban olvashattok :)

Amennyiben a rituálén részt vesznek, úgy valóban visszatérhetnek... valahova. Ugyanis a következő élményük csak egy valamit tesz bizonyossá: nem sikerült eltalálni a helyes időpontot az érkezéshez...

(Hogy mi a helyzet az idő őreivel⁸ és más nyalánkságok szintén később kerülnek kifejtésre)

⁷ Bestiárium p. 37

⁸ Rúna, IV. évfolyam, 5. szám p. 110

ELŐZMÉNYEK

TÖRTÉNÉSEK KEZDETE

Laorgan (Akdaur egy városa), P.sz. 3674, Alborne első, "Lant" hava (Laorgan városának minden anyaga - történet 3674-ig, térkép, leírás...stb. - Magyar Gergely alkotása, melyeket a Garadur titka⁹ c. modulban közölt. A város kiegészített történetére szintén ő tett javaslatot és írta le a kronológiai részen. Ezúton is köszönet érte!)

Laorgan városa a közeli Garadur várának ellátására rendezkedett be. Önmagában nem lett volna képes a kráni hadak útját állni, ám az istenek úgy hozták, hogy ennek kipróbálására nem kerülhetett sor, ugyanis a város szörnyű pusztulás áldozata lett. Az első támadás után krániak hadak bevetése nélkül, egy aquir ereklye segítségével tüntették el a várost teljes egészében. Hogyan, mi történt?

KRONOLÓGIA

Psz. 1100 – A dan Ocraln Ház Ó-Pyarronból Akdaur területére települ.

Psz. 1258 - Arrnuhdur várának építésének kezdete.

Psz. 1267 - Garadur várának építésének kezdete.

Psz. 1386 - Mooladur várának építésének kezdete.

Psz. 1450 – A din Welos Ház nemesi címet kap és Akdaur területére települ.

Psz. 1453 – Linadur várának építésének kezdete.

Psz. 1523 - A lar-dori bulla kihirdetésével hivatalosan is megalapították Akdaur államot, a négy vár szövetségét, védistenének Kradot jelölve meg.

Psz. 2438 – Akdauri Krad-lovagok benyomulnak Kránba és megszerzik a Birodalmi Emlékezet egy példányát.

Psz. 3595 – Krad lovak kiszabadítják Kránból Igrain Revalt.

Psz. 3674, Alborne első, „Lant” hava – Garadur eleste, az akdauri várakat ostromzár alá vonják.

Psz. 3674, Alborne második, „Álmok” hava – Arrnuhdur eleste.

Psz. 3674, Alborne harmadik, „Ébredés” hava – Mooladur és Linadur eleste.

Psz. 3674, Adron első, "Áldozat hava" - A Kráni előhad tovább vonul Pyarron felé, a feldúlt Laorgan magára marad.

Psz. 3674, Adron második, "Engesztelés" hava - Az első pyarroni felderítők jelentést tesznek a városról, Pyarronban tervet kovácsolnak a Kráni csapatok utánpótlásának elzárásához. Ügynökök indulnak a Kráni előhadak által letarolt vidékre, Akdaurba is.

Psz. 3674, Dreina második "Esküvések" hava - Laorganba érkezik Vilminus del Sineas (a varázsló/későbbi megszállott), és vezetésével a visszaszivárgó túlélők megkezdik a város helyreállítását.

Psz. 3674, Dreina harmadik, "Fohászok" hava - A Laorganba érkező lovak és katonák felújítják a járőröket, megerősítik a határszakaszokat, nekilátnak a védművek helyreállításának. A Kární utánpótlási vonalakat több helyen időlegesen elvágják.

Psz. 3674 Antoh második, "Áradás" hava - Titokban Laorganba érkezik Dinas-Tiequal (a Zogg-hordozó), hogy végleg elrendezze a város jelentette problémát... Megkezdí felderítését két társával, akik kráni ügynökök.

Psz. 3674 Antoh harmadik, "Tengercsend" hava, 1. nap - Krin-she megkezdí a rituálét, megöli első áldozatát

Psz. 3674 Antoh harmadik, "Tengercsend" hava, 7. nap - az utolsó áldozat halálának dátuma; a Zogg beteljesíti a város végétét és egy kitörő vulkán alá temeti azt. Vilminus túléli az eseményeket, de eszméletét veszti és súlyos sérüléseket szenved.

⁹ <http://www.kalandozok.hu/kiegeszitok/kalandmodulok/garadurtitka.pdf>

TÖRTÉNESEK LAORGANBAN

Néhány hónappal a város helyreállításának megkezdése után, máris egy gyilkosság történt a helyi levéltárban. **Vilminus del Sineas** (a varázsló, későbbi megszállott) sokáig nem remélhette, hogy elszigetelt, egyszeri eseményről van szó; második, harmadik és negyedik erőszakos halál követte a levéltári írnok, **Angal** (neve ismerős lehet az *Aired próbája* c. előző tábori modulból, amelyben szintén írnokként tevékenykedett) halálát másfél napon belül. A halálesetek rituális keretekre utaltak; minden áldozat bőréből jellegzetes jelek mintájára vágtak ki darabokat haláluk előtt. Vilminus nem tudhatta, hogy valójában két rejtély szerencsétlen, mégis sorsszerű egybefonódásának áldozata lett logikus elméje; valójában a szimbólumoknak nem volt köze a rituáléhoz, de mégis egybeolvadtak azzal az erekllye akaratát végrehajtó **shi-kris** (*Bestiárium* p. 35.) tudatában.

ANGAL SZEMÉLYE

Történetünk ezen pontján kell megemlékeznünk az előző modulról, melynek során a karakterek (az általános végjáték alapján) megállították az önmagát istenné emelni kívánó herceget és lebeszéltek arról, hogy szertartását végrehajtsa. A herceg lemondott veszélyes küldetéséről, helyreállt a béke. Sajnos ekkorra valaki más olyannyira belelovalta magát a hercegi igazságkultuszba, hogy nem akart megbékélni ezzel a döntéssel - bizony, az udvari írnokról, Angalról van szó. Csalódottságában összepakolt, távozott az udvarból, fejébe vette, hogy új játékosokat keres és a sorsjátékkal egy arra valóban, jobban rászoruló vidéket ment meg a gonosztól. Nem kellett sokáig keresnie; ironikus módon egy, a későbbi rituálé majdani áldozatává váló dalnoktól hallott Laogar városáról, melyet Krán melletti fekvése miatt ideálisnak tartott. Fejébe vette, hogy megmenti az ismert világot a krániak pusztító erejétől, ehhez pedig a sorsjáték szertartását fogja használni.

Mindez P.sz. 3670-ben történt. Angal a következő éveket a város megismerésére, feltérképezésére fordította; ő lett a város levéltárosa és térképésze egyben, a csatornákat, barlangokat is ő kezdte térképre gyűjteni. Közben megismerkedett a város lakóival, átutazókkal, visszatérő vendégekkel egyaránt és terve mentén elkezdte a játékba illő karakterekkel azonosítani a különböző embereket. Terve kész volt, lassan a megvalósítás útjára kívánt lépni, ám ez sosem következhetett be, hiszen...

SZERTARTÁSOK KEVEREDÉSE

Hiszen mindeközben megérkezett a shi-kris a városba két kráni fejedelmével kíséretében. Angal (és a város) szerencsétlenségére hatalmas, a várossal kapcsolatos lexikális és gyakorlati tudása nagyon jó célpontra tették az aquir számára (úgy gondolta, hogy ez a tudás megsegíti későbbi mozgását a városban és egy bizonyos mindenki által megbízhatónak tartott alakot tudhat magának viszonylag kis kockázattal, hiszen Angalnak nem voltak rokonai, nem őrizték városörök és könyvein kívül kevés barátja akadt), hiszen alakváltó képességei segítségével tudását, emlékeit is megszerezhetette. Éppen ezért, az erekllye a rituáléhoz kijelölt helyen való eltemetése után Angal lett az első áldozata a rituálénak; a levéltár pincéjében ölték meg, egy csatornanyílás felett (a rituálé valódi szabályszerűségei megkívánják ugyanis, hogy az áldozatok vére talajszint alatti, mélyebben lévő földet érjen, így az aquir minden áldozatát csatornafedők felett, pincékben, vagy magában a csatornában gyilkolja meg).

Halálának pillanatában két dolog történt; **1.** az aquir megérintette meggyilkolásának pillanataiban, és így azonnal emlékei lepték el elméjét, melyek között meghatározó szerepet játszott az írnok szimbólumokkal kapcsolatos tudása, a szertartásba vetett hite; illetve **2.** Zogg megkapta első áldozatát a tizből, így mágikus, nagy erejű kapcsolat jött létre közte és az áldozó (a shi-kris) között. Ez a kapcsolat gondolatait is meghatározta, hiszen innentől fogva Zogg nem hagyhatta, hogy leálljon a rítus.

Ez a különös kettősség, a két féle szertartás elemei a shi-kris elméjében összeforrta és különös elegyet alkotva éltek tovább ettől a ponttól fogva. A két rítust azonosította egymással és így is kezdett neki ámokfutásának; az írnok által kijelölt áldozatokat az ő általa meghatározott sorrendben, a szimbólumok törvényei szerint és mégis Zoggnak engedelmessé váltak egyesével, pentagramma alakot létrehozva áldozásai helyszíneiből az erekllye körül.

A VÁROS SORSA

Rövidre fogva a leírást (a történeknél bővebben kifejtve olvashatók hamarosan, hiszen a karakterek a próba során nagyjából a varázsló emlékei szerint élnek meg az eseményeket), Vilminus minden kétségbeesett igyekezete ellenére sem tudta megállítani a gyilkost, aki tíz rituális áldozattal Ranagol poklát szabadította a városra; a tizedik áldozat után ugyanis megszakadt a föld, izzó belseje kiömlött és az egekig szökött forró belseje egy új vulkán formájában. A város - talán mondanom sem kell - a környékkel együtt elpusztult, Vilminus csupán annak köszönhetette életét, hogy a rejtély megoldása közben kissé félrevezették a nyomok, így a városon kívül tartózkodott a rituálé befejezését követően.

VILMINUS MEGSZÁLLOTTÁ LESZ

Ahogy korábban olvashatták, noha Vilminus túlélte a tragédiát, szörnyű sebekből kellett regenerálnia, melyek lelkét és elméjét is befolyásolták a gyógyulás kínokkal teli folyamata során. Évekig gyógyult, de sosem tudott túllépni a történeten, beleőrült végzetes hibájába.

Amint tehetett, elhagyta az ispotályt, ahol gyógyulását segítették, türelmetlenül és borzalmas büntudattal viselte azt, amikor már-már hősként ünnepezték sikertelensége ellenére is. Odahagyta hazáját és hajszolni kezdte azt a tudást, mellyel a Dúlás oka, a város végét jelentő események és egyéb összefüggések felfedése lehetővé válhat. Rengeteg helyet megjárt; Krán határvidékén is túlra jutott és Pyarronba is visszatért egyes részletekért. Pontos tudását érdemtelen volna vázolni próbálni - fontos ebből egyébként is főleg a végkövetkeztetés, melyre jutott.

Többször is arra jutott ugyanis, hogy semmilyen alternatív valóságban sem tudta volna megmenteni a várost, de megszállottsága nem engedte számára, hogy szabaduljon gondolataitól. Ezért tehát elhatározta, hogy a történeteket "lejátsszátja" olyanokkal, akik változtathatnak a történekek menetén; több csapatnyi kalandozón akarta kipróbálni, hogy vajon képesek-e megváltoztatni városa sorsát.

Hosszas vándorútja végeztével Erionba tért, befolyása alá vont egy nemest és gondos előkészületek és kutatás (különböző hasonló próbákat is megfigyelt, hátha talál alkalmas jelentkezőket, de végül máshogy döntött, biztosra akart menni) után kihirdette vele a **Kalendorok Próbáját**.

BEMESÉLÉS

A modul alapvetően lejátszható 1, 2 és 2 és fél nap alatt. Ez teljesen a csapatok igényétől és a kalandmesterek elképzeléseitől függ; érdemes a csapattal ezt is egyeztetni már mikor a csapatkonceptiót megbeszélitek velük, hiszen ez a történet sok elemét meghatározza.

A bemesélés szempontjából ez azt jelenti, hogy

- akik csupán 1 napos verzióval számolnak, erre a részre kevés időt szánjanak. Legfeljebb fél óra elég kell, hogy legyen a csapatmegbeszélés után.
- a 2 napos verzió esetén már van lehetőség ezt a részt is picit jobban kibontani, ám nem feltétlenül ajánlott. Látható, hogy 1 óránál többet még itt sem ildomos rászánni erre a részre (kivételek persze lehetnek
- a 2 és fél napos verzió esetén a bemesélés is jobban elhúzható, akár néhány órát is szánhattok rá, ha ezt érdemesnek ítéltétek (illetve van lehetőség akár a nemes meghívójának megkapásáól mesélni a történéseket, mely esetben a hír hozóját kikérdezhetik picit a nemesről is)

MI TARTOZIK A BEMESÉLÉSHEZ?

Ahogy a vázlatban is jeleztem, a karakterek motivációja ha nem is adott, de feltételezett és biztosított a karakteralkotás által. Ebben csapatonként egy kötelező modulkaraktert kértünk megalkotni, melynek bizonyos elvárásoknak meg kell felelnie.

Röviden, a bemesélés szempontjából csak egy a lényeg:

A modulkarakter ilyen vagy olyan személyes jellegű motivációból kifolyólag elvállalta a Próbán való részvételt maga és csapata nevében is. Csapatával természetesen egyáltalán nem biztos, hogy ezt egyeztette előzetesen, viszont a három féle modulkarakterből kettőnél megadtuk már, hogy csapatukat is meggyőzték a részvételről, a harmadik fajta modulkarakter (a diplomata) pedig ugyan nem kapott ilyen egyértelmű megjegyzést, de róla - jellegéből adódóan - feltételezzük, hogy meggyőzi a csapatot, ha bármilyen kérdés vagy probléma felmerül. (Ha nem szeretnénk túl sok időt tölteni a dologgal, ne csak feltételezzük, hanem összegezzük is ezt röviden a csapat számára)

Tehát ez elrendezett dolog, át lehet beszélni velük, de összességében a bemesélés már csak ezutáni részekkel kezdődik.

MIT LEHET A BEMESÉLÉS ALATT ÉRDEMES ÉRINTENI?

- csapat többi tagjának elképzelései a próbáról, átbeszélni, átbeszélteni velük, hogy ki mennyire és miért akar (ha akar) a próbán részt venni
- mivel a próbáról Erionban értesülnek, ekkortájt is itt tartózkodnak. Ehhez mérten felszereléseik listájának bővítésére, átalakítása szintén lehetségessé válik
- üldözők, ellenségek (lsd. Karakteralkotás, Előnyök és hátrányok) bemesélésére is van lehetőség már itt - vegyétek figyelembe, hogy a Megszállott által létrehozott világban is ott lehetnek ezek a szálak, így a felvezetésre ez egy jó alkalom lehet
- a nemesről is megtudhatnak egyet s mást, összességében viszont nem kell túl bőkezűen adagolni az információkat, de ezt rátok bízom - úgyis érezni fogjátok, hogy a csapat képességei milyen szintű nyomozást tesznek majd lehetővé... Megtudható infók: a nemes neve, nagyjából kora; családjának fő profilja (ékszerkereskedelem); nincs családja (sem feleség, sem gyermekek); kisebb udvartartása van; leghűségesebb embere egy fiatal férfi (Roshu), aki egyben segédje is (és mellesleg szeretője, de ez mellékes és nem köztudott információ); udvari varázslója is sokat tartózkodik a környékén (ez a Megszállott); az utóbbi időben gyakorta lelte örömét a különböző, kalandozóknak szóló próbatételek megfigyelésében, szervezésében (kb. fél éve, alig több ideje, mint amióta a varázsló hozzakerült)

Erionban a megkeresés és a csapat meggyőzése után egyébként összesen egy napja van a karaktereknek, ugyanis a nemes már ennek a napnak az estéjére meghívta a csapatokat kúriájába, hogy tájékoztassa őket a próbáról. A fenti lehetőségekkel élhetnek tehát ez alatt az egy nap alatt.

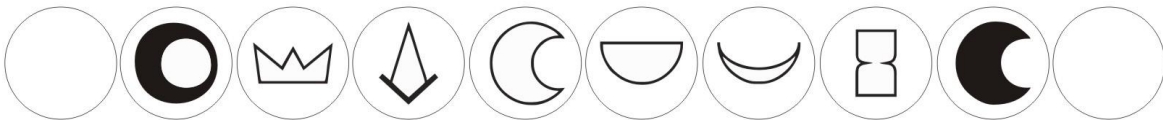
A MESE KEZDETE

Estére a nemes (Necton del Rien) a Homály órájára¹⁰ hívta meg magához a karaktereket. Ettől a ponttól lesz kifejezetten érdekes a dolog, ugyanis mikor a karakterek beérnek a nemes kúriájába, azon belül is annak egyik belső fogadótermébe, akkor kezdetét veszi a tábori megnyitó :)

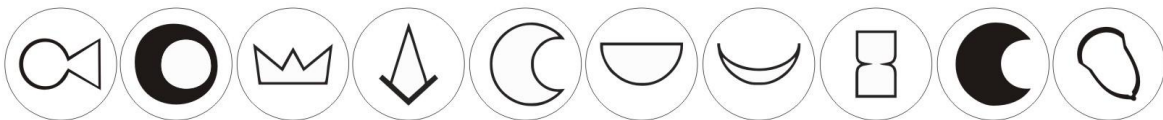
A csapatok terveink szerint ezen a ponton valóban felállnak mesélőik körül és közösen tapasztalhatják meg a nemes megnyitó beszédét, a terem leírását és a többi csapat kinézetét is, hiszen a próbán résztvevő csapatok ekkor valóban találkoznak egymással.

A karakterek belépnek a terembe, melyben az alábbiakat láthatják:

- Maga a terem szépen rendben tartott, tisztított és valószínűleg gyakran használt hely; faliszőnyegek, igényes képek és egy-egy kisebb asztalkán kisebb-nagyobb dísz tárgyak kaptak helyet benne. Ablakai jobbra és balra is vannak, mindkét irányban kertre néznek, ugyanis a helyiség a kúria belső udvarának közepén helyezkedik el (a belső udvarra nyílik rálátás az ablakokon át)
- A csapatok kétszárnyú, tölgyfa ajtókon léphetnek be, ezen kívül még két ajtóra lehetnek figyelmesek. Az egyik a terem tulsó végében, kicsit jobbra, másik pedig majdnem középen található. Míg az előbbi egyszerűbb ajtó (a cselédek használják), addig az utóbbin keresztül érkezik meg a nemes és kísérete, eleve egy faragványokkal díszített szebb darab. Ezek mellett ennél a falnál látható egy szépen faragott (trón)szék párnával és felette az alábbi szimbólumok:



- a teljes kép így nézne ki, ha az összes szimbólum látszana:



- A szimbólumok az előző modulból ismerősek lehetnek, de ezt már jeleztem. Minden szimbólum egy-egy karikában került feltüntetésre, ezek tulajdonképpen vésetek a falban. Összesen 10 ilyen karika van és 8 szimbólum; az első és utolsó karikában nincs semmilyen jel. A későbbiekben ez a sorrend érdekes és fontos lehet, ugyanis a rituális gyilkosságok az itt látható jelek sorrendiségét fogják követni (hogy egészen pontosak legyünk; a jeleket a varázsló a rituális gyilkosságok sorrendje alapján készítette el ilyen sorrendben). Az első és utolsó szimbólumok itt nem kerültek elhelyezésre, ugyanis Vilminus sejtette, hogy valamiért ezek kilógnak a sorból. Ennek ellenére nem lesz nehéz dolga a karaktereknek ezek megállapításában sem (mindjárt erre is kitérek).
- A teremben továbbá láthatják az összes többi csapatot és karaktert (ideális esetben vannak karakterképek, melyek segítik, hogy akár valóban "láthassák" egymást a karakterek játék felett, a megnyitókör), illetve a hamarosan megérkező nemes, segdejét és a varázslót

¹⁰ 21. óra - <http://kalandozok.hu/kiegeszitok/ynevkiesezitoi/azyneviiorakelnevezese24.pdf>

A KARAKTEREK A VARÁZSLÓ BEFOLYÁSA ALÁ KERÜLNEK

A szimbólumok mögött mentálszimbólumokat helyezett el a varázsló, melyek a karakterek a terembe történő belépésekor működésbe lépnek:

- Emlékirás és emlékolvasás mozaikok kerültek a szimbólumba, melyeket alkalmazva a varázsló - ha szükséges - azt is elfeledtetheti a karakterekkel, hogy lebontásra kerültek pajzsaik a varázslat létrehozásának érdekében
- Ennek okán - nem érzékelve az átmenetet a valódi és fiktív világ határán - a következő történések éppúgy valósnak tűnhetnek, mint az addigiak, viszont valójában a varázsló akarata szerint működő, a karakterek saját emlékeit és gondolatait is felhasználó történésor alakul ki
- A történések innentől kezdve a játék legvégéig (pontosabban: mikor kikerülnek a befolyásolás eredményeképpen született világból, azt jelezni fogom; ti is sejthetitek, hogy ez akkor következik be, mikor sikerül a küldetést teljesíteniük) a csapat kollektív fantáziájában játszódnak

A karakterek (már befolyásolt állapotban) az alábbi történéseket látják a teremben:

- Megérkezik a nemes, segédje és a varázsló
- Rövid köszöntés következik, melynek során a nemes ismerteti a próba alapszabályait, a megnyerhető jutalmakat és sok sikert kíván a csapatoknak
- Felszólítja a csapatokat a próba teljesítéséhez szükséges tárgyak átvételére
- A játékosok csapatonként kapnak egy-egy medált, melyen a falon látható első szimbólum van és melynek megérintésével a következő helyszínre kerülhetnek
- A nemes egyebeket nem közöl, ám kérdésekre felelhet - igaz, hogy nem túl bőbeszédűen, hiszen arra hivatkozik, hogy a próba részét képezi az is, hogy minél gyorsabban és kevesebb információval ellátva teljesítsék a próbákat

HOGYAN VALÓSULNA EZ MEG A TÁBORI MEGNYITÓ KERETEI KÖZÖTT?

A nemes rövid megnyitója egy köszöntő szöveg volna, melyet lejátszunk a megnyitón. Nagyjából ezen elemeket tartalmazza:

- köszöntés a bátor és kiváló kalandozóknak, akik kiválasztásra kerültek a Kalandorok Próbájára
- szabályokról röviden:
 - az nyer, aki leghamarabb végez a küldetéssel;
 - két helyszínen fognak folyni a próbák;
 - az első helyszínen csak egy levelet kell megszerezniük és már mehetnek is tovább egy, a most kapotthoz hasonló medál segítségével;
 - a második helyszínen a próbák megtalálásához és megoldásához érdemes a levelet minden oldalról tanulmányozniuk és megérteniük;
- a nyertesekre csodás díjak várnak
- sok sikert, járjanak sikerrel...

Megkapják az elkészített medálokat (csapatonként egyet-egyét), melyeken a "kezdet" jele található. A háttérben pedig láthatják a felrajzolt szimbólumokat is egy falra erősítve, úgy, ahogy fentebb megjelenttem azokat.

Ezek után nyomás játszani, a kíséző mesét mindenki a saját mesélőjétől kaphatja meg :)

ITT kezdődik a történet.

TÖRTÉNÉSEK

A modul valódi történéssora, vagyis a Próba két szintéren folyik. Az első egy betoldott rész, melynek célja Vilminus megfogalmazásában az, hogy már itt felmérje a kalandorok képességeit, illetve figyelmüket már ekkor a valódi próba fontos részére terelje. Ez a kráni rész.

Utána következik a lényeg; Laorgarn városának tragikus utolsó napjait élhetik újra a karakterek ekkor.

KRÁNBAN

A megkapott medálok megérintésével kezdetét veszi a történet, a karakterek a próba első színhelyére jutnak, vagyis a kráni határvidék belső oldalára, valamivel északabbra Laorgantól. A Megszállott ezen a helyen találta meg azt a levelet, melyet most a karakterek számára is elérhetővé akar tenni - ezért is mutatja meg nekik először ezt az emlékképet.

Megérkezésükkor kietlen tájat látnak, száradó növényzettel, egy-két korhadtabb fával és dombokkal tűzdelve. Az utazás minden szempontból mágikus jellegűnek tűnik számukra; varázslók, varázshasználók térváltásra gyanakodhatnak.

Már itt leírom, hogy mivel a Megszállott varázsa a karakterek gondolatai között is képes kutatni, így a számukra előállított világnak a Megszállott által nem simert része is minden szempontból úgy működik, ahogyan a karakterek tudják, hogy működnie kell. Éppen ezért varázslataik, pszi diszciplínáik és minden más képességük, készségük, valamint a világ alapvető szabályai ugyanúgy működnek. Ez teszi az egész történéssort igazán valóságossá és ez teszi lehetővé azt is, hogy kifejezetten nehezen jöhessenek rá, hogy mi is történt valójában velük. Ugyanakkor érdemes azt is megjegyezni, hogy ez kisebb-nagyobb ellentmondásokat is fog szülni, mely alapján megsejthetnek vagy feltételezhetnek dolgokat a valós helyzettel kapcsolatban. (pl. hamar rájöhetnek, hogy a múltba kerültek, ami eleve felvethet kérdéseket)

Nem érdemes ennek ellenében mesélnünk; a tesztmese csapata kifejezetten élvezte ezt a fajta találgatást és sok részlet alapján felismertek hasznos dolgokat, melyek a modult élvezhetőbbé, a megoldást kézzelfoghatóbbá tették.

A táj mellett a megérkezés után eszmélő karakterek láthatják egy hírnök holttestét (valószínűleg azonnal felismerik, hogy halott, hiszen nyilvánvalóan állnak ki testéből és vértócsában fekszik kitekeredett tagokkal), mely korábban a most mellette fekvő tekercestartót szorongathatta kezében. A tekercestartó egyszerű, nincs lepecsételve, ellenben benne megtalálható a levél, melyet meg kellett keresniük.

A halott hírnök egyébként érdekes is lehet; tüzetesebb vizsgálat hatására megtudhatják róla a hozzáértők (álcázás/álruha képzettség birtokában), hogy pyarroni alkatú és kinézetű férfiről van szó, aki kráni álcát, parókát visel (a hírvívó egy pyarr kém volt, aki értékes levelével éppen a határ irányába sietett, mikor utolérte a vég). {erre az emlékre a Megszállott úgy tett szert, hogy kutakodásai közben az akkori kráni különítmény boszorkánymesterével megküzdött és emlékei között megtalálta ezt a jelenetet is}.

A közelben kráni csapat lapul, akiknek célja a levél és tartalma ismerőinek megsemmisítése. Amikor a csapat a levéllel kezd foglalkozni, rájuk támadnak.

KRÁNIAK A LEVÉL KÖRÜL

A kráni különítmény elsődleges feladata a kém leleplezését követően annak kiiktatása volt, mely feladatot sikerrel teljesítettek. A különítmény nem elsősorban fejjavadászközből áll – egy függetlennek tekinthető társaság, afféle ellenkalandozó csapat kapta a megtisztelő feladatot, hogy bizonyítson.

A csapathoz négy bérenc is tartozik, akik harci értéke messze elmarad a csapat többi tagjától. Ők 6. szintű harcosok, elsősorban íjászként és esetleg nyílfogóként szerepelnek a jelen összecsapásban. A további három személy abszolút klasszikusnak mondható: tolvaj, lovag, boszorkánymester, akik mindannyian 10. szintűek és nem különösebben mélyedtek el egyetlen vallásban sem.

Amikor a csapat a levelet kezdi kutatni vagy a környéket átfésülni, a lovag támadást vezényel. Az íjászok nyílvevőkkel szórják meg a kalandozókat, a boszorkánymester pedig megpróbálkozik egy villámbörtönrel a veszedelmesnek tűnő harcosok számára. A második körben a boszorkánymester felolvassa rúunatekerését, vagyis *láthatatlanságot* mond a tolvajra, aztán egy rontást, a Vörös halált szórja a csapatra. Ezután a hatalmát nyeri vissza egy itallal; eddigre elválnak, a csapatban kik a varázstudók (valószínűleg), s innentől az íjászok elsősorban a mágiahasználókat támadják. A tolvaj nekiindul, hogy ledöfje a csapat esetleges elleníjászait, vagy legalábbis megszerezze a levelet. Amint a tolvaj végzett, a lovag támadásra vezeti a csatlósokat, akik két három fős csoportban kráni pusztító ék alakzatot vesznek fel és így növelik a harcértékeiket a csapat ellen. A boszorkánymester egy villámlánccal segít (6E) a csapatán, az esetleges megsebzett csatlósokra pedig ha kell, Gyilokvágyat varázsol. Ha menekülni kellene, a boszorkánymester egy teleportálás tekeresét használ el, a tolvaj sárkánylehelettel pusztít végig mindent, majd egérré változva elrejtőzik, a lovag pedig még keményebben küzdve visszavonul, amikor lángokba borul a terület.

HOGYAN JUTHATNAK TOVÁBB A KARAKTEREK?

A továbbjutás kulcsa a következő medál lesz, melyen a 10. szimbólum található (makk forma sziluettje). Ezt rátok bízom, hogy hol helyezitek el a kráni esemény sorban, hiszen csapatfüggő, hogy mi lehet a legideálisabb. Lehet a támadó kráni csapat egyik tagjának nyakában, jól látható helyen, vagy a hírnöknél, esetleg a tekercestartóban vagy rajta... Ahogy tetszik, ez a jelenet kicsit felhivatott rázni a csapatot, de nem kell sok időt rááldozni vagy erőltetni a harcot, ha mondjuk nagyon nem érdekeltek benne a karakterek.

Amint a medál megvan, az előzőhöz hasonló módon suhanhatnak tovább térben és időben, egyenesen Laorganba.

LAORGANBAN

A medál hatására a karakterek ismét utazhatnak térben és időben (legalábbis így fog tűnni nekik), így a vidék ismét változik; késő délutáni-kora esti időpontban érkeznek meg Laorgan környékére, egészen pontosan dél-délkeletre picivel a város alá, az útra.

Fontos itt megjegyezni, hogy a városi történések nagyon dinamikusán változhatnak és érdemes is a csapat igényeihez mért mennyiségű és minőségű mellékszálát, információmorzsat... stb. elszórni. Éppen ezért rövidebben írom le a "kötelező" történéseket és rátok bízom a megvalósítást.





AZ AJÁNLOTT TÖRTÉNÉSSOR





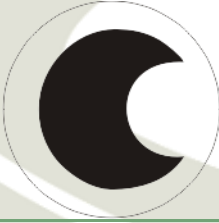

- A karakterek megérkeznek a város mellé, felmérhetik az új látképet (szebb vidék, zöld mezők és szépen művelt földek), majd hamarosan egy, a város felé közeledő dalnok csapatra lesznek figyelmesek. A dalnokok feltucatnyian vannak, Pyarron felől érkeztek, aminek környékén dalpárbajon vett részt és nyert vezetőjük, egy Teran nevű énekmondó. Éppen ennek emlékeit felidézve mesélnek történeteket Pyarron szépségéről, a Gömbszentélyről.. stb. (azért találtam érdekesnek ezt a részt a lemesélésre, mert megadja a városias alaphangulatot, kicsit megnyugodhatnak az iménti képsorok után és mellesleg hallhatnak arról, hogy a Gömbszentély még létezik ebben a valóságban. Nem mellesleg Teran lesz a soron következő áldozat, ezen az éjszakán ő kerül feláldozásra és a dalnokok között van az egyik álcázott kráni kém is - ezt alább is leírom, kifejtem)
- Bejuthatnak a dalnokokkal vagy tőlük külön is a városba, mindenesetre Teran és társasága a fogadóig mennek, így a karakterek velük is tarthatnak éppen. A fogadóban az álcázott kráni észrevétlenül megpróbál lelépni a társaságtól, a többi dalnok vidám dalolászásba, étkezésbe és ivásba kezd.
- A karakterek nem fognak eleinte nagyon érdekes dolgokat találni. Amennyiben nem töltenek külön időt Terannal, halálát sem odázhadják el; ő még éjfélnél előtte kisebb sétára indul, melynek során a rá leső shi-kris megtalálja és megöli. A feláldozás módjáról és pontos helyszínéről alább írok.
- Hamarosan felfigyelhetnek arra, hogy a fogadóban/utcán kisebb mozgás támad; néhány városőr igyekszik csnedesen, kerülve a feltűnést megvitatni a fogadóssal, hogy Teran korábban itt szállt-e meg és ismerte-e bárki. A városőrök igyekeznek eltitkolni a történeteket; ez a várost felügyelő varázsló parancsa egyébként, ugyanis nem szeretne pánikot kelteni. Amennyiben a karakterek érdeklődni próbálnak, van esélyük egy beidézést nyerni a varázsló elé. Amennyiben nem, úgy is hamarosan megkeresteti őket, mint újonnan érkezőket, akik az énekmondókkal jöttek a városba.

Ezen a ponton érdemes néhány szóban írni a rituális áldozatokról, melyeknek összesen tíz fős sorában Teran már a hatodik volt. A meggyilkoltakat ugyanúgy ölték meg: elmetszették torkukat és valamely feltűnő bőrfelületükből kivágtak egy, az adott áldozathoz tartozó szimbólum mintázta darabot (mindegyiküknél jelzem, hogy mi a szimbólumuk és miért) (ezeket a bőrdarabokat a shi-kris nem használja semmire sem; a kivágás után megsemmisíti őket, a rituális keretek kavardása a fejében eredményezi ezt a "szertartást")

ÁLDOZATOK, SORRENDBEN

Az áldozatokról, röviden, kiegészítve azzal, hogy miért éppen ők lettek az áldozatok + haláluk helyével (jelzések kapcsán lásd a mesélői térképet!)

Név	Rövid leírás	Jelkép	Szimbólum	Térkép	Halál helye
1. Angal	Az Aired próbája c. modul írónoka. A shi-kris első áldozata - a rituálé megkezdése előtt elhatározta, hogy első áldozata alakját és tudását ellopja magának. Olyan embert akart keresni, akit nem védenek sokan, de sokat tud a városról és hozzáfér a csatornák és a város térképeihez. Mikor megérintése után az aquir megölte, a rituálé és a szimbólumok logikája miatt kapott ő is egy szimbólumot.	"kezdet" alkímiai jelképe, hal alakhoz hasonló jel		K2	a levéltártól délre, egy csatornában , mely elérhető a levéltár pincéjéből (innen vitte le áldozatát a shi-kris)
2. Olga	A város Darton papnője. Angal választása azért esett rá, mert szerinte az élet hordozásának lehetősége női mivolta miatt és hite érdekes elegyét képezték a jónak és rossznak.	Fekete-Fehér Istennő jele, alkímiában a "jó és a rossz" együttes jelzése		N3	a fürdőháztól délre, egy csatorna felett, az utcán , a papnő éppen a fürdőházat hagyta el
3. Terrd din Welos	a város egyik nagyobb hatalmú nemese, aki emiatt került az uralkodó helyére az írnok elméjében.	korona forma, "uralkodó" alkímiai jele		N5	az Ellana-szentély környékén, egy csatornában , épp a papnők egyikével készült találkozni, mikor a halál utolérte
4. Ilten	Egy nemrégiben bátorsága miatt kitüntetést kapott városőr, aki emiatt került a harcossal azonosításra.	kard forma, "harcos" jele		N1	a városfal egyik bástyájának pincéjében , Ilten itt végezte szolgálatát

Név	Rövid leírás	Jelkép	Szimbólum	Térkép	Halál helye
5. Efran	Krad nagyhatalmú papja mágikus hatalmával vonta magára Angal fgyemét, ugyanis az utóbbi időben több esetben is nagy nyilvánosság előtt nagy erejű mágiákat használt.	üres félhold, "varázsló" jelképe		K3	a Krad-szentélytől északra, az utcán, egy csatorna felett , a pap éppen a szentélyből indult útjára
6. Teran	A dalnok már évek óta visszatérő látogatója a városnak, mellékesen pedig a sámáni tradíciókból merítő dalai tették híressé. Kevesen tudják, hogy valóban sámánhitet követett, de Angalnak ez tudomására jutott, így őt helyezte erre a helyre.	félkör, "sámán" jelképe		N2	a fogadótól északkeletre, kisebb utcák egyikén, csatornafedő felett , kisebb éjszakai sétája vezette erre, a pontos helyszínre pedig gyilkosa hozta, miután leütötte
7. Irg	Kevés gondolkodát igényelt ennek a posztnak a betöltése; a pyarroni gondolkodású írrok a város egyetlen goblinját gyorsan összekötötte ezzel a hellyel.	szarv, "démon" jelzése		K4	a város alatti egyik szennyvízcsatornában , ahol Irg egyébként is gyakran megfordult
8. Ertan	A barlangfűrök egyik tehetséges tagja, segített Angalnak a csatornák és barlangok feltérképezésében. Általában nagyon visszahúzódó, kevés időt tölt a földfelszínen, ezért az azonosítás.	homokóra, "remete" jele		N4	a saját házának pincéjében
9. Lea	Ellana papnőnek álcázott boszorkány - kevés magyarázatra szoruló párosítás: Angal véletlenül jött rá, hogy boszorkánnyal van dolga, de ez igencsak kapóra jött neki.	fekete félhold, "boszorkány" jelképe		K5	egy kisebb magaslat alatti barlangban , Lea egyébként is a magaslaton tartózkodott abban az időben
10. Naumm	Fogadós; őt nem Angal, hanem az aquir választotta ki, hiszen Angal terveiben csak 8 szimbólum szerepelt. A választás oka roppant egyszerű: az elkészülő pentagramma utolsó pontja Naumm fogadója mellé esik, így rá esett a választás.	egy makk forma, nincs alkímiai jelentősége, magát az ereklyét, Zoggot jelképezi		K1	a fogadótól délre, egy csatornában , mely elérhető a fogadó pincéjéből (innen vitte le áldozatát a shikris)

Az áldozatokat legfeljebb 12 óránként ölik meg, de ez nem meghatározott: teljesen a ti döntéseteken alapul a dolog. A shikris Angal alakját viseli, ha kell álcázza magát, de nem vált alakot. Ismeri a város minden pontját, a csatornákat előszeretettel használja.

A NYOMOZÁS KEZDETE

Így vagy úgy, a karakterek megismerkedhetnek a több évtizeddel fiatalabb varázslóval. Vilminus akár ismerős is lehet nekik, bár nem éppen a kinézete alapján. Megszállottunk ugyanis torzulásait álcázta, tehát kevés a hasonlóság. Aurája azonban hasonló a már megismert varázslóéhoz; ezt egyes karakterek észlelhetik és persze egyéb hasonlóságokat is mutathatnak nekik.

Tehát beszélnek vele, ő vagy a segítségüket kéri, vagy megvádolja őket (annak függvényében, hogy eddig hogyan viselkedtek) - így vagy úgy, de a nyomozást elkerülhetetlenné igyekeznek tenni számukra. Ő is szívesen segít térképekkel, az eddigi áldozatokról gyűjtött adatokkal, viszont a szimbólumok dolgát nem fogja érteni, ő maga ezekre van ráfíxálva (ezért is nem tudta anno megoldani a rejtélyt; hiába volt kevéske információja Zogg kapcsán (no nem túl sok, csak éppen már hallott olyan aquir ereklyékről, melyeknek emberáldozatra van szükségük a kívánt mágikus hatás eléréséhez) nem értette az összefüggéseket, hiszen nem tudta, hogy két féle szertartás torz keveréke eredményezte ezt).

Összességében annyi a lényeg, hogy a karakterek nekiláthatnak a nyomozásnak, melyben Vilminus és a városőrök is segíthetik őket.

Ebben az időpillanatban még négy áldozat van hátra, a Zogg a város alatt nyugszik és a föld indóknént meg-megmozdul Zogg hatására (lsd. az ereklye leírásában közölteket). Az ereklye által megidézett iflindék már a város alatt tevékenykednek, a két kráni kém kíségeti a shi-krist (eltakarítanak az útból, ha szükségesnek érzik, biztosítják a terepet... stb.), de nem tartják vele a kapcsolatot. Vilminus az utolsó előtti áldozat halála után úgy hiszi, nyomra bukkan, így ekkor elhagyja a várost és kissé távolabb kutat szerinte helyes feltételezése alapján nyomok után. Addig főleg tornyában tevékenykedik, éjjel-nappal olvas, kutat és megszállottan töpreng. A városban csak csökkentett létszámú papság és városőrség lelhető fel, ugyanis a leghatalmasabbak a kráni támadások okán Garadur felé távoztak. Az emberek nem sejtene semmit; nem tudnak a halálokról. Ilyen terepen kezdhetik tehát a nyomozást a karakterek.

Innentől rengeteg lehetőségetek van a nyomok adagolására és a karakterek vezetésére; egy-egy jó időpillanatban berakott földmozgás, esetleg a levéltár átkutatása sok új nyomot adhat a kezükbe. Csak egy-két példa a saját mesélésem alapján:

- a shi-kris Angal fém végű kalligrafikus tollával gyilkolja meg áldozatait (ezt láthatták, ha megjelent előttük a shi-kris, látomásaik voltak vagy éppen sejthetik, hogy hasonló tárgyról van szó Élettan, Írás olvasás Mf, Fegyverismeret képzettségek birtokában) - a levéltárban az írnok egykori kíségetője, egy fiatal fiú tartózkodik, aki használja a kalligráf készlet egy másik, hasonló darabját és kérésre megmutatja a készletet, melynek egy darabja hiányzik
- a szertartás rendje szerint az áldozatok vérenek a földre kell érnie, éppen ezért (és a shi-kris csatornákon belüli közlekedési szokásai miatt) minden korábbi áldozatot csatornafedők fölött/csatornában/pincék földdel érintkező részein ölték meg - ez alapján a karakterek figyelme a csatornák felé fordulhat. az én mesémben a gyilkosságok helye alatt, a csatornák alsó részében minden áldozat alatt található volt egy aprócska véset, mely a vonatkozó szimbólumot formázta; mikor az áldozat meghalt, a szimbólumra csöpögött vére és az vöröses színűre változott)
- a szimbólumoknak utánagondolva (alkímia képzettség birtokában)/olvasva rájöhetnek az alkímiai jelentésükre
- történelemismeret Mf képzettséggel bíró karakterek tudhatják, hogy Largan városa nagyjából mikor és hogyan pusztult el a múltban

Lényeg a lényeg: céljukká kell tenni, hogy megértsék, vagy legalább megállítsák azt, ami történik. A Megszállott a gondolataikat figyelve alakítja újra és újra a körülöttük lévő világot; ő maga is ezzel párhuzamosan, a karakterek viselkedése és gondolatai, eddigi tudása alapján figyelhet fel új részletekre saját emlékei között és így válhat lehetségessé a karakterek számára megoldani a rejtélyt.

HOGYAN VETHETNEK VÉGET A RITUÁLÉNAK?

- gondolhatnak, hogy ha rájönnek, hogy ki lesz a következő áldozat és azt megmentik/megölik, akkor nyert ügyük van. Sajnos tévednek, ugyanis ebben az esetben a Zogg nem hagyja elúszni az egész szertartást, új áldozatot jelöltet ki az aquirral.
- megpróbálhatják kiszámolni, hogy hol lesz a következő gyilkosság és megállítani azt - lehetséges, hogy sikerül is, de az aquir addig nem nyugszik, míg meg nem öli az aktuális áldozatát és gond esetén a két kráni kém is segítségére siet
- megölheti az aquirt - ez a legjobb módja a szertartás megállításának
 - megtalálhatják és megpróbálhatják megsemmisíteni az ereklyét - sok sikert hozzá :) ha sikerül, megint csak nyertek

Amennyiben ez nem sikerül, elpusztulnak a várossal együtt vagy megölik őket. A modulnak ilyen gyorsan nincs vége, ugyanis a Megszállott eléggé türelmetlen, a kudarcot nem hajlandó elfogadni, így a karakterek a valós halál helyett egy korábbi időpillanatban találhatják magukat, hogy tovább próbálkozzanak, akár az idők végezetéig.

Amennyiben sikerrel járnak, az már más kérdés. Ebben az esetben jöhet a finálé, ugyanis örömködésük nem tarthat sokáig; a Megszállott felébreszti őket és jöhetnek a kimeneteli lehetőségek.

KIMENETELI LEHETŐSÉGEK

Mivel a Megszállott meggyőzése nem lehetséges, elmenni nem engedi a karaktereket és egyéb békés megoldások nem nagyon vannak így összesen két kimeneteli lehetőség marad;

MEGŐLIK A MEGSZÁLOTTAT

Nem vesznek részt a rituálén és ezzel az egész ügy lezárulni látszik.

- ebben az esetben a harcot kell lemesélnünk; a Megszállott eleve egy igen hatalmas, magas szintű varázsló és bár a rituálé előkészületei meggyengítették, még így is tartogathat meglepetéseket
- a küzdelem során vegyük figyelembe, hogy hazai terepen játszik; a pincéjét védelemre rendezte be, ugyanis a kráni titkok üldözése közben erős ellenfelekre és üldözőkre is szert tett
- a pince tehát védőkörrel van védve, ezen belül tartózkodik a Megszállott (minden elemtől és elemei erőitől véd 20 E-t, TAM-tól, tér-, szimpatikus és asztrál mágiától 15 E-t) - az egész egyetlen varázskör, mely a padlóba van vésve, szőnyeg fedi el, melyen asztal, székek és egyéb tárgyak is találhatóak
- tércsapda (30 E a teljes pince területén, 3 láb sugarú gömbben) is van elhelyezve, körülötte bebörtönző varázskör (közrendű démonokat, élőholtakat is bebörtönöz), tehát ki-be teleportálni nem igazán lehet
- emellett Roshu (a nemes segédje) szintén a Megszállott befolyása alatt áll és a pincében tartózkodik, hiszen segítette a varázsló munkáját, így vele is tud rendelkezni. Roshu egyébként nem bír nagyon különleges képességekkel, ellenben tolvaj kasztú, így hátszúrni például bárkit tud, főleg, ha kap egy gyorsítást a varázslótól mindehhez (ez persze csak egy tipp, a végső megoldásokat nyilván ti befolyásoljátok)
- amennyiben sikerül legyőzniük, végigjárhatják a pincét és itt jön már a következő modul felvezetése, ugyanis:
- egyrészt találhatnak rengeteg információt mind Kránról és a Dúlásról, mind pedig a különböző időmágikus rituálékról
- másrészt a varázsló hátrahagy maga után egy leplezett (30 E), láthatatlan (10 E) lélekcsapda varázsjellel ellátott könyvet, amely a varázsló lelkének befogadására lett elkészítve. Ez garantálja tudatának továbbélését, illetve végrendelkezése alapján Roshunak ezt kell az öt esetlegesen elpusztítókhoz juttatni (célja, hogy befolyása alá vonja őket, hiszen még mindig nem adta fel időutazós elképzelését)

A harmadik modul ugyanis azza indul, hogy a karakterek ilyen vagy olyan módon átmennek az időkapun.

RÉSZT AKARNAK VENNI A RITUÁLÉN

A Megszállottal együtt belépnek az időkapun.

- hosszas kutatás után megszerezte a múltba történő utazás egy lehetséges módjáról szóló tudást és előkészítette pincéjében az átjutás módját
- amit a karakterek nem tudhatnak; korábban a Megszállottat már megkeresték az Időörök és munkássága befejezésére kérték. Természetesen nem nagyon hatotta meg a dolog és folytatta munkáját.
- az Időörök ettől függetlenül nem hagyhatták, hogy egy, a történelemben ennyire közel lévő és hatalmas jelentőségű eseményt megbolygasson, így mindenképpen meg fogják akadályozni átjutását
- amennyiben a karakterek úgy döntenek, hogy vele tartanak, úgy az alábbiak játszódnak le a fentiekből következően:
- a Megszállott megnyitja az időkaput
- a karakterek és ő is belépnek, ám ő szörnyű halált halva elpusztul
- a karakterek nem halnak meg, de a kapu nem a közelmúltba viszi őket, hanem valahova sokkal távolabbra - P.e. 3674-ben érkeznek vissza Erionba, vagyis az akkori helyére

Hogy miért és mi fog ezután történni, az titok, legalábbis, ha lejátszanátok a következő modult. Ebben az esetben számotokra és a JK-k számára is ott végződik a dolog, hogy egy nagyhatalmú varázs hatására létrehozott időmágikus örvény után a megváltozott tájat látva rádöbbenhetnek, hogy valami nem teljesen sikerült jól.

FONTOSABB NJK-K ADATAI

VILMINUS DEL SINEAS

A várost védő varázsló, akik később megszállottá válva folytatja létezését. A kidolgozottak csak alapnak szolgálnak, a csapatok tapasztalati szintjétől függően nyugodtan tegyék erősebbé vagy éppen gyengébbé a megszállottat.

A VARÁZSLÓ

10. szintű ember pyarroni varázsló, rend, élet jellem

E 13 Ü 15 Gy 16 Áll 11 Eg 15 Sz 14 In 15 Ak 15 Asz 17

SFÉ 2 (védőköpeny) Mp 110 Ψp 66

pyarroni varázsló: zónájában 10E-vel gyengébben jönnek létre mindazok a varázslatok, melyeknek megszületésébe nem egyezik bele (a képességet mint megszállott természetesen elveszíti)

időmágia specializáció: a varázslatai időtartamát eggyel kedvezőbb kategória szerint tudja növelni, vagyis pl. hetek helyett csak napokat kell hozzáfűznie a mozaikokhoz.

A MEGSZÁLLOTT

Miután teljesen beleőrült a város megmentésének gondolatába, ezzel kapcsolatos gondolatai az őrült zseni tökéletességével telítődtek, minden mással kapcsolatban azonban jelentősen visszaesett a szellemi teljesítőképessége. Megjelenésében, amit megszállottsága elváltoztathatott volna, mágiája segítségével mindjárt vissza is változtatta, így egy koraidős, ötvenes, klasszikus, hosszúhajú jellegű varázsló.

egykori varázsló, káosz jellem

E 13 Ü 15 Gy 16 Áll 11 Eg 15 Sz 14 In 19 (12) Ak 19 (12) Asz 12

Mp 30-220 (minél inkább veszélyben érzi a célja megvalósulását, annál több hatalom felhasználására képes)

Ψp 154 vagy kevesebb (minél kevésbé kapcsolódik a célpont a megszállottságához, annál nehezebben megy...)

Ψ-pajzsok 111 (ezeket a statikus pajzsokat még józanul emelte majd egy évvel ezelőtt)

KRÁNIAK A LEVÉL KÖRÜL

CSATLÓSOK (5 FŐ)

E 14 Ü 15 Gy 13 Áll 14 Eg 14 Sz 10 Int 12 Ak 14 Asz 11
Ké 25 Té 50 Vé 100 Cé 25 Ép 8 Fp 60 SFÉ 3 (láncing) MGT 1 Ψ-pajzs 15-15 (statikus)
könnyű nyílpuska (mf) 2 // 34 / 42 / 100 láb / 1k6+1 + méreg
egyeneskard 2 // 31 / 65 / 115+15 (alkarvédő) / 1k10
pusztító ék támadója (1 fő): Té 90, Vé 165; védői (2 fő): Té 50, Vé 130
méreg: 3. szintű gyors hatóidejű, rövid ideig tartó görcs/kábulás hatású fegyverméreg az első 1k3 nyílvevőn

LOVAG (A CSAPAT VEZETŐJE)

10. szintű kyr származék káoszfatyú lovag; halál, rend jellem
E 22 Ü 16 Gy 13 Áll 16 Eg 17 Sz 11 Int 13 Ak 17 Asz 8
Ké 19 Té 121 Vé 217 Cé – Ép 22 Fp 100 SFÉ 7 (teljes vért 63 Mp) MGT 0 (7) Ψ-pajzs 35-35 (statikus)
pallas (mf, pusztítás mf, kiegészítő támadás mf, 93 Mp) 1+1 // 28 / 145 / 229 / 3k6+10 (kieg. 1k6+6)
mint az ék támadója: Té 170, Vé 315; harci láz (mf): ké +5
istenek itala (erő +3), istenek itala (egészség +3), gyógyital (10 Ép)

TOLVAJ (A CSAPAT FELDERÍTŐJE)

10. szintű ember tolvaj; halál jellem
E 14 Ü 16 Gy 18 Áll 13 Eg 9 Sz 14 Int 14 Ak 11 Asz 13
Ké 40 Té 60 Vé 110 Cé 30 Ép 3 Fp 60 SFÉ 2 (védőköpeny) Ψ-pajzs 35-35 (statikus)
dobótőr (mf, kétkezes harc mf mellett dupla) 2+2 // 50 / 71 / 112 / 1k6
sárkánylehelet itala, átváltoztatás itala (egérré)

BOSZORKÁNYMESTER (A CSAPAT DIPLOMATÁJA)

10. szintű boszorkánymester; káosz jellem
E 10 Ü 15 Gy 11 Áll 14 Eg 11 Sz 16 Int 17 Ak 16 Asz 14
Ké 22 Té 65 Vé 106 Cé 20 Ép 5 Fp 80 SFÉ 6 (védőköpeny+láncing) Ψp 40 Mp 70
rúnamágia af, hátbaszúrás mf, lopózás és rejtőzés 80%
hatalom itala (4 adag), sebezhetetlenség itala (tűz), istenek itala (int. +3), szellemi frissesség itala, macskaszem tetoválás

KRÁNIAK A VÁROSBAN

A shi-kris nem egyedül érkezett Laorganba; két kráni ügynök is elkísérte és segítette.

DINAS-TIEQUAL, ZOGG HORDOZÓJA

Shi-kriiss, mindenben megfelel a Bestiáriumban a 37. oldalon illetve Summariumban a 196. és 219-236. oldalon leírtaknak.

SHARAK (TILESSA), AZ ALKIMISTA

3. szintű ember boszorkány; jellem: rend, halál

Tilessa, a Malida Saluquas boszorkája egy átalakítás varázslat hatása alatt hitelesen alakította a hetekkel Dinas-Tiequal érkezése előtt lecserélt alkimista, Sharak szerepét. Az alkimista testét tökéletesen megsemmisítette, ugyanis a húsát megette, csontjaiból pedig jósejtközeteket farigcsált magának... A legfontosabb feladata az volt, hogy amikor Zogg nekilát az áldozatoknak, Tilessa biztosítson segítséget a városőrségnek mint alkimista és vezesse tévútra az ügybuzgó varázslót, Vilminust féligazságokkal és hamis kijelentésekkel. Csendes és inkább elmenekül, semmint vállalná a harcot akár csak a városőrséggel.

Int 16 Ak 14 Asz 18 // Mp 24 Ψp 31

VITTAR OLS (ULQUIASSUR), BÁRD

17. szintű ember bárd; jellem: káosz

Vittarnak fogalma sem volt, hogy miért ért olyan gyorsan véget az útja Garadurba – Ulquiassur, Krán küldötte egy pillanat töredéke alatt végzett vele és a helyére lépett. A karakterekkel egy időben, egy csapat bárdal együtt érkezett Garadurba, akiktől azonban szinte azonnal le is szakad és álcáját le nem vetve, de immár magányosan vár, hogy szükség esetén Dinas-Tiequal segítségére segítsen, vagy, a legrosszabb esetén, a helyére lépjen.

E 14 Ü 17 Gy 17 Áll 14 Eg 14 Sz 14 Int 17 Ak 16 Asz 18

Ké 41 Té 89 Vé 157 Cé 34 Ép 8 Fp 130 SFÉ 1 (bőr) Mp 119 Ψp 65

hosszútőr (mf, kínokozás mf, fegyverdobás mf, 123 mp) 2 // 62 / 128 / 196 / 1k6+3 x2 (x3 túlütésnél)

hátbaszúrás mf, álcázás/álruha mf, százalékos értékek ~100%

LAORGAN

Laorgan egyike Akdaur három, említésre érdemes városának. Ezek a városok az akdauri várak őrizte völgyekben találhatóak, fő feladatuk pedig a várak számára szükséges áruk beszerzése és előállításuk, azok ellátása. Laorgan Garadur erődjének városa volt.

Elhelyezkedés

Laorgan városa a Déli Városállamok Kráni régiójában, Akdaur területén, az Ördögnyelv Truddon és Verolen nyúlványai között húzódó völgyben fekszik.

Történet

Laorgan városát a minden bizonnyal a raganok alapították, valamikor a Psz. IX. század környékén; amikor Garadur várát építeni kezdték (Az Első Nomádjárás után, körülbelül Psz. 1267-ben) – erős pyarroni segítséggel és ráhatásra – már létezett. A várépítés, és később annak ellátása fellendülést hozott a városnak, lakossága megnőtt, sorra épültek az új templomok, középületek, a városfal és pyarroni mérnökök segítségével a vízvezeték, és főként azt a több tucat hidat és alagutat kell megemlíteni, amelyet ahhoz kellett építenie az államszövetség szakembereinek, hogy a vidék normálisan lakható, szekérrel is bejárható legyen.

Psz. 1523-ban, amikor a lar-dori bullával hivatalosan is megalapították Akdaurt, és a fővárossá Akdaur városa vált, Laorgan is szabad szövetségi városi rangot kapott.

A Dúlás során, Psz. 3674-ben, amikor Alborne első „Lant” havának kilencedik napján Garadur elesett, a városnak is befellegzett. A hevenyészett védelem ugyan kitartott két napig is, bá inkább valószínű, hogy az orkok sem siettek annyira, ám a vár védelme nélkül Laorgan sem állhatott ellen a kráni hadaknak, és a város elesett.

Bár az ellenállókat felkoncolták, a fontosabb épületeket megrongálták vagy teljesen lerombolták, az orkok nem végeztek akkora pusztítást egyik városban sem, mint az erődökben, nyilván azokat is külső parancsra tették használhatatlanná. A lakosság nagy része a hegyekbe, barlangokba menekült, s csak töredékét tudták összefogdosni és rabszolgának, és még ki tudja milyen célból elhurcolni. Sokan menekültek a hegyekben zárkózottan élő óriás kolóniák védelmébe is, akik bár nem voltak hajlandók harcba szállni az emberekért, a területükre tévedőket ideiglenesen befogadták, hálára kötelezve az embereket. Az orkok azonban nem háborgatták az óriások zárt területeit, a parancs erőltetett tempóban rendelte őket tovább, Ó-Pyarron felé, és hasonlóan jártak el az utánuk érkező kráni hadak is.

Közigazgatás

Laorgan vezetését, szabad szövetségi státusza révén, a papi-nemesi tanács látja el. Ennek tagja a város főpapja, a helyi papság két válszott, előkelő tagja, a város katonai parancsnoka, a közeli erőd (Garadur) kapitánya, és a helyi nemesség két képviselője. Ez a héttagú, papi tanács hivatott dönteni a város ügyeiről. Előljáró szerve az Akdauri katonai tanács, melybe a város főpapját és Garadur kapitányát dejegálja.

A papi tanács alatt a céhek tanácsa áll. A céhek tanácsa a kilenc céhvezetőből, a polgárság egy képviselőjéből, és a négy meghatározó vallás, Krad, Dreina, Gilron és Ellana egyházának helyi előljáróiból áll. Ez a tizenhat tagú tanács dönt a mindennapi dolgokban, egyébiránt csak javaslatokat terjeszthet fel a várost vezető papi tanácsnak.

Gazdaság

Akdaur gazdaságának döntő erejét a hegyek kincseire épülő kitermelés és feldolgozás adja. Jelentős mind a bányászat, mind a faanyag kitermelése, bár ez utóbbit alig szállítják, csupán a környék szükségleteit elégítik ki.

A városban és környékén a jelentősebb munkaterületek végzőit céhekbe szervezik, ez erős és fegyelmezett központi irányítást, ugyancsak érdekképviselést is jelent. Laorganban tíz jelentős céh található, a favágók, a bányászok, a vadászok, a kovácsok, a fegyverkovácsok, az asztalosok, a szücsök céhe, a barlangfúrók és a hídépítők céhe, ami mára inkább csak a sok híd és alagút karbantartását és javítását végzi, (a Dúlás felendítette a dolgukat, ismét volt bőven tennivalójuk a helyreállítás során) és a kereskedők céhe, akik a legújabb szerveződésű, a dúlás után céh formát felvett gazdasági szövetség.

Vallás

Akdaur szigorúan a pyarroni vallás híve, az apró állam hivatalos védistene Krad. Ennek megfelelően szinte minden városában ők bírnak a legnagyobb befolyással. Elterjedt még a többi pyarroni isten tisztelete, más azonban nem jellemző. A pyarroni elvek alapján elfogadott egyéb vallásokat ugyan eltűrik, ám azok nem tudtak igazán megtelepedni, egy-egy időnként felbukkanó prédikátoron kívül aligha akadna jelentős támogatottságuk.

Laorganban Krad, Dreina, Ellana és Gironon vallása meghatározó, valamennyinek található kisebb-nagyobb szentélye a városban, igazi, nagy templommal csak Krad hívei rendelkeznek. A temetőben – a városon kívül - áll még Darton szentélye, ám külön hívei nemigen akadnak.

Városőrség és közbiztonság

Laorgan városa nagy létszámú városőrséggel rendelkezik, ez jelenleg újraszervezés alatt áll. A városőrséget hagyományosan Krad lovagjai vezetik, és két részből áll, a belső őrségből, akik a városon belüli rend fenntartásáért felelősek (ezt teljesen felállították már), és egy külső részből, akik háború esetén hadsereggé vonulhatnak a völgy lezárására. Mindkét egység parancsnoki posztja befolyásos tisztségnek számít, és íratlan szabály, hogy egyházi személyek töltsék be.

A belső őrség létszáma mintegy százötven fő, ebben a tíz ötfős járőr, illetve a városkapunál és a bástyákon szolgálatot teljesítő őrök, valamint a kisegítő személyzet szerepel. Főleg helyiek dolgoznak benne. A városban külön laktanyájuk van. Vezetője Terrd din Welos. Öt fős egységekben járőroznak, felszerelésük láncing vagy félvért. Fegyverzetük a hosszúkarú és a csatabárd/buzogány, közepes pajzsokkal. A lovagi taktikát részesítik előnyben, az egyéni harcban jobban kaptak, mint alakzatban. Általában minden egységét kíséri egy számszeríjász, de az őrségben nekik külön egységeik is vannak.

A külső őrség létszáma jelenleg csak mintegy kétszáz fő, ám rendszerint három-négy száz főnek kellene lennie. Ők nem a város lakói, hanem jobbra külső falvakból, és a környékről toborozzák őket, amolyan zsoldoscsapat jellegűek. Bár a város szélén áll a laktanyájuk, nemigen alkalmazzák őket odabent, sőt, gyakran töltik idejüket a határon kiképzéssel, építkezésekkel.

A közbiztonság Laorganban jónak számít. A város zárt, rendezett, szinte mindenki dolgozik, a Pyarroni Államszövetség nem kevés pénzt és energiát áldoz arra, hogy ez így legyen. A szervezett alvilág gyakorlatilag nem létezik, a kisebb közösségek pedig kizárják soraikból a bűnözőket. A hegyekben olykor előfordulnak ideig-óraig fennálló útonálló csoportok, de ez csak a Dúlás utáni viszonyokra jellemző, ezek felszámolása folyamatos.

Épületek

Laorgan épületei kőből készülnek, zömmel a helyben bányászott terméskövet használják építési célokra. A tetőzet fából készül, és igen gyakori a tartós pala alkalmazása. Érdekes a nagy számú hidat is megemlíteni az épületek között, ahány, annyiféle, némelyik külön erőd, a megfigyelőtornyaival. Ezek anyaga is kő, csak a kisebb hidak, vagy az ideiglenes hidak épülnek fából.

A város legnagyobb, és legimpozánsabb épülete Krad temploma. A hattornyú, kétkupolás, márvánnyal díszített, Új-pyarroni stílusban épült épület a város főterén áll, és a dúlás után teljesen újra kellett építeni, a pyarroniak nemkülönben a ragan származású helyiek makacosságára jellemző, hogy teljesen a régi helyére emelték. A város többi négy kisebb temploma – inkább szentélye - (Dreina, Ellana, Gironon és Darton) mellett található még egy kisebb Krad-szentély is Laorganban, és Kradnak szentelték a városi levéltárat is. Szintén Krad papjai oktatnak abban a kis iskolában, ahol a helyiek tanulhatnak az általános tudományok közül.

Neves épület még a városgyűlések háza is, mely a tanácsterem mellett számos hivatali irodának is helyet ad. Szintén nevezetes a felújított fürdőház, és a város jelentősebb épületei közt kell megemlíteni a két nemesház helyi udvarházát is.

Az épületek között kell megemlíteni a főtéren álló, két emberrnyi magas bronzból készült ismeretlen paplovag szobrát. A paplovag, a legendák szerint az egyik kráni hadjárát hőse, egy gyermekfejnyi nagyságú hegyikristályt tart a feje felett. A kristályt a Dúlaskor sikerült kimenekíteni a városból – egészen pontosan még időben ellopta valaki... – de mára visszakerült a helyére. A kristály mágikusan nem tiszte, de, bár homályos is, értéke így is vagy 50 arany körüli lehet.

Fogadók

A város egyetlen említésre méltó fogadója a *Kék Fenyő* fogadó. Az egyszintes, fa építésű fogadó állítólag egy kék levelű fenyő köré épült, a fogadó kör alakú, központi csarnokában és a tetőn ma is ott a helye, ám a Dúlás során odaveszett. Vannak, akik szerint már sokkal korábban eltűnt a fa a helyéről...

A fogadó átlagos árakkal, házias hangulattal és finom ételekkel várja a kevés számú átutazó vendéget, az egyházi követek a templomokban, a Kránba készülő kalandozók inkább a vadonban vagy a katonai táborokban szállnak meg. A fogadás a megtermett, ezért gyakran óriásnak hívott Naumm, akinek annyira megtetszett az óriás mendemonda, hogy szándékosan óriások fattyának vallja magát, amit két lábnyi, majd másfél mázsás termetét látva nem is nehéz elhinni.

Érdemes szólni a menedékházakról. A hegyekben több helyen található kisebb, fa építésű menedékház, melyet az erdőjárók használnak, ha éppen épségben van. Természetesen ezeket rabolják ki, támadják meg leggyakrabban, Akdaurban mégis sok van belőlük, hiszen a hegyekben ragadtak számára mindig jól jön a menedék hol az eső, hol a hó és hideg elől.

Rendek

Laorgan uralkodó rendje Krad Akdauri egyháza, ami egy kiterjedt klán módjára uralja az élet fontosabb területeit. Szervezett alvilágról nem beszélhetünk. Az embereket, és családjaikat még a céhek szerzik kisebb egységekbe, ennek okán az akdauriak zöme jóra való, fegyelmezett ember.

Nemesházak

Laorgan városában jelenleg két nemes ház székel, bár egyikük sem az a megszokott fajta kékvérű család. Akdaurban a nemesek csupán kiváltságokat kapnak, nincs akkora hatalmuk, mivel a papság irányít – bár ez a két réteg gyakran fonódik egybe.

Fsz.	1	2
Név	din Welos	dan Ocranl
Eredet	Pyarroni	Pyarroni
Vallás	Krad	Krad, Gilron
Politika	Krad hű	Pyarron hű
Gazdaság	Katonaság	Bányászat

1. din Welos Ház

Eredet: pyarroni

Vallás: Krad

Politika: Krad hű

Gazdaság: Katonáság

Családfő: Damol din Welos (42)



A din Welos Ház pyarroni eredetű akdauri pap-nemesi család. Psz. 1450 környékén kaptak nemesi címet, amikor Akdaur területére települtek.

Nagy szerepük volt a mesterséges állam megalapításának előkészítésében, és a mai napig aktív szerepet vállalnak a Krad-egyház katonai politikájában is. A család kevés birtokkal, de sok egyházi juttatással rendelkezik, adóbeszedési joggal bír Akdaur középső részén. Hagyományosan ellátja valamelyik erőd parancsnokságát, így bár nemesként nincs akkora beleszólásuk az ország ügyeibe, várkapitányként van. A jog nem örökletes és automatikus, volt már, amikor egyik várban sem volt vezető szerepük, és volt, amikor a négy akdauri várból három (!) is din Welos parancsnokság alatt állt. A Ház Krad vallásának hű követője, ami azt illeti, még a Szent Város ügyeinél is előbbre helyezi az egyház érdekeit. Mivel nemesi címet is az egyháztól kapta, ez érthető.

A din Welos Ház jó kapcsolatot ápol a környék hatalmaival, különösebb ellensége, szövetségese nincs, erre felé a nemesek kevesebbet politizálnak és intrikálnak egymás ellen, mint Ynev más részein.

A családfő a 42 esztendőes Damol din Welos, jó harcos, és erős hitű paplovag hírében áll. Apja, Urham oldalán harcolt a Dúlás alatt, meg is sebesült, és csak apja szigorú parancsára maradt ki a '81-es Kráni bosszúhadjárattól, ahonnan senki nem tért vissza, az apja sem, rá maradt hát a család és a város. Jelenleg Arrnuhdur lassan épülő erődjének új parancsnoka. Felesége Miriol, két fia, Terrd (24) és Logor (18) és két lánya, Rille (17) és Sayena (13) van.

A Ház címere akdauri pajzson, négyelt osztás középmezőjében kék alapon Krad aranykőre, a jobb pajzsfő és baj pajzsláb kékkel és arannyal ötször hasított, az ellentétes mezőkben bíbor alapon ezüst kakasfej.

2. dan Ocraln Ház

Eredet: pyarroni

Vallás: Krad

Politika: Pyarron hű

Gazdaság: Bányászat

Családfő: Soranor dan Ocraln (29)



Ó-pyarroni eredetű kisenemesi család. A Psz. 1100 körül hagyták hátra a Szent Várost, és a lehetőségeket hajszolva érkeztek meg a mai Akdaur területére.

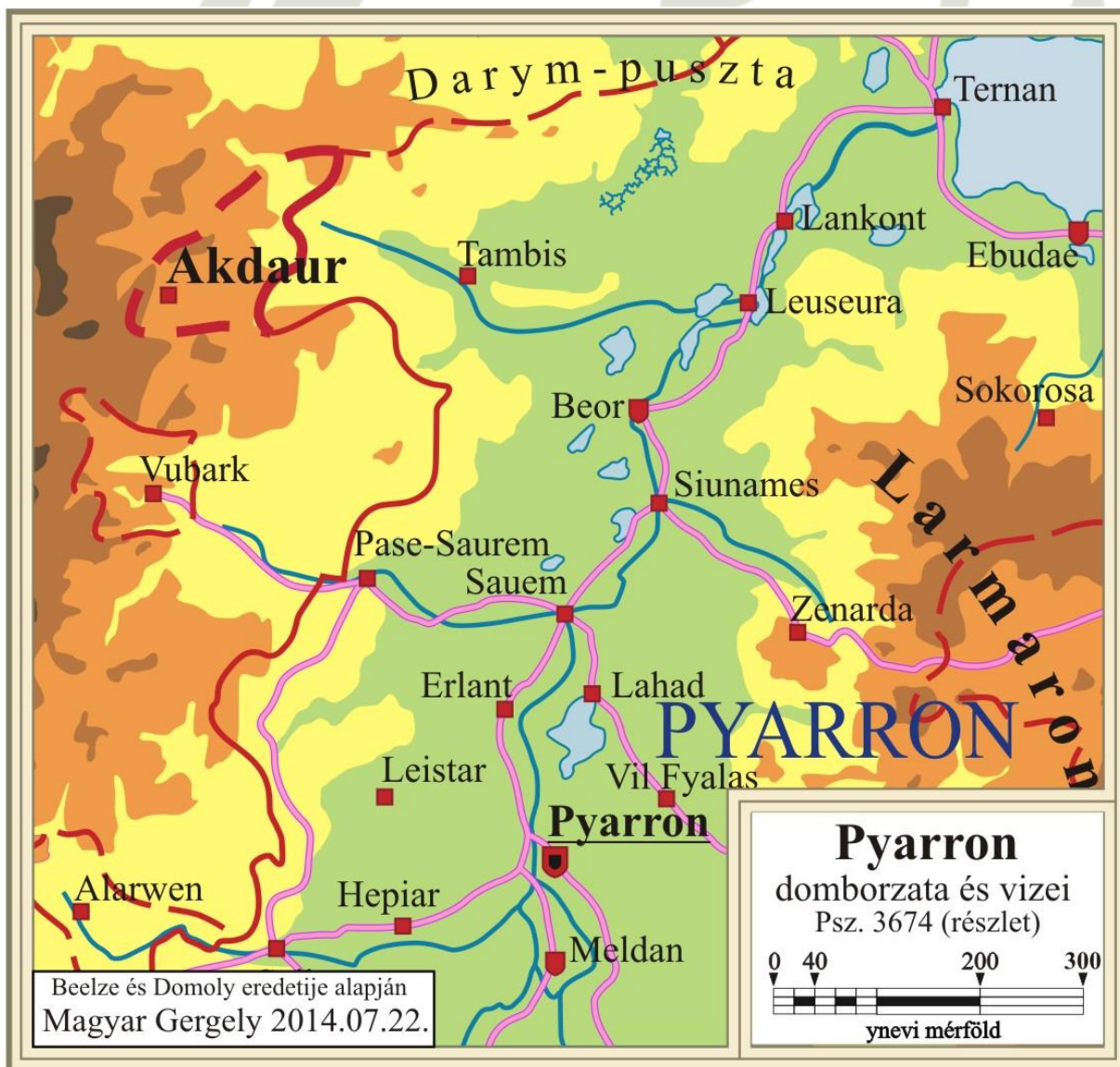
Bányászattal foglalkoztak, hamar megszerezték itt is a vezető szerepet. Különösen sok munkát végeztek, amikor Pyarron a nagy alagútépítkezéseket elkezdte. Akkoriban befolyással bírtak az alagútúró klánban is, mára csupán a bányász céh vezetői. Nem csak előjogokat gyakorolnak, maguk is hagyományos bányászok, a család hagyománya a föld alá parancsol hosszabb-rövidebb időre minden fiút. Bevételeinek nagy része is a bányászati jogokból, és azok bérbe adásából, részesedésből származik, ami a Dúlás alatt, lévén, a munka megállt, megcsappant. Igen sokat költöttek a hidak minél hamarabbi helyreállítására, hogy a bányák ismét könnyen elérhetőek legyenek, a termelés alig másfél éve állt vissza a régi kerékvágásba. A Ház Pyarron hű politikát folytat, Krad tanai mellett Gilron tanításait követik.

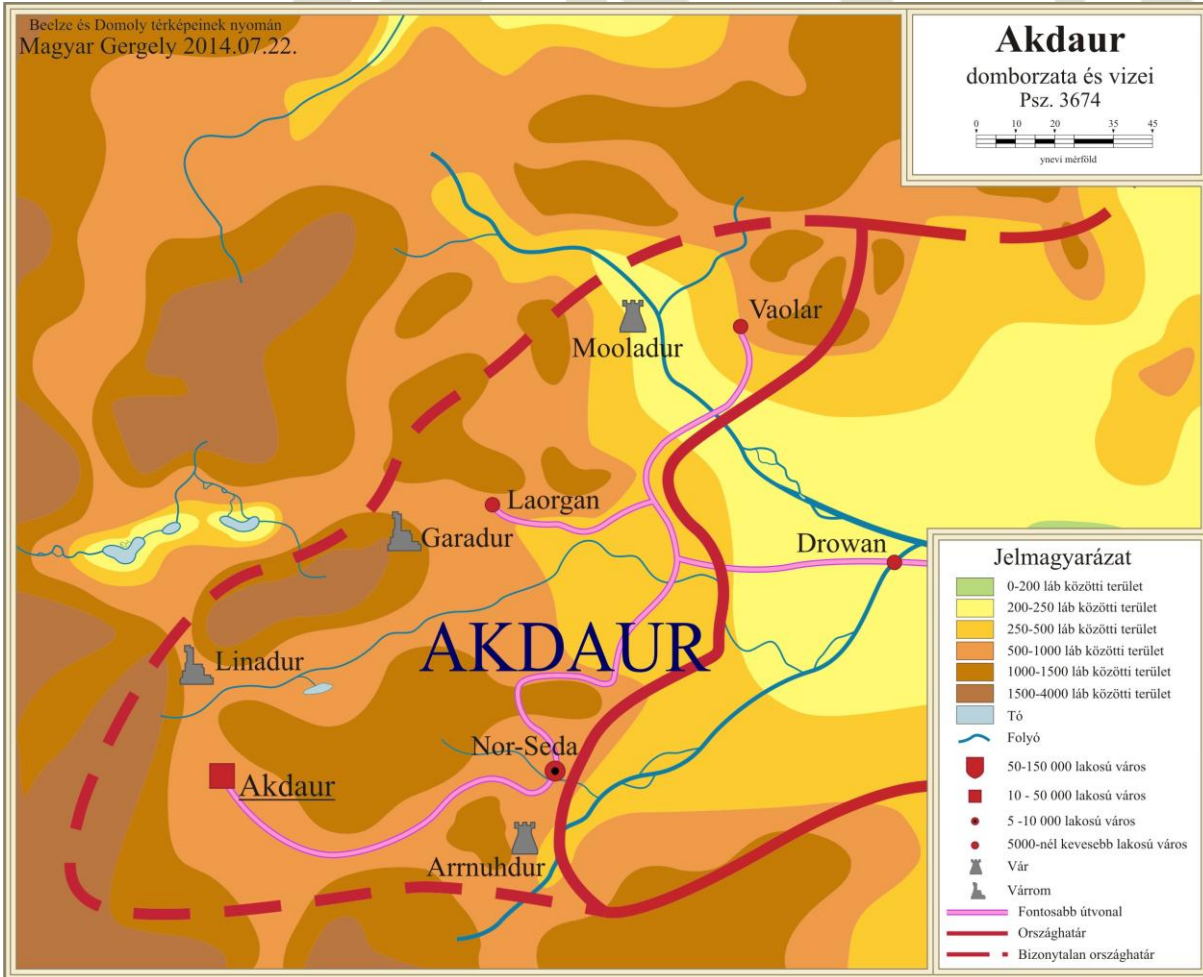
A Ház jó viszont tart fenn a környék Házaival.

A család feje a 29 esztendőS Soranor dan Ocraln. A magas, erőteljes vörös ürtökű férfi Lar-Dorban tanult bányamérnök, gyakorlott csákányforgató hírében áll, a nemességet és az etikettet is lazán értelmezi. Apja, anyja, első felesége meghalt a Dúláskor, maga is csak erős hitének köszönhetette, hogy nem rokkant bele a veszteségbe. Ám az ifjú nemes a nép élére állt, összeköttetést szervezett a túlélők csoportjával, és tárgyalt az óriások vezetőivel is. A háborúba nem tudta őket bevonni, ám azok befogadták az embereket, sokakat megmentte így. A bújkálás során szerezte második feleségét, a helyi Anhiát, akitől két fia, Luner (7) és Tiglat (5) született.

A dan Ocraln Ház vezeteli jelenleg a bányászok céhét, bár a céhmester egy középkorú Gilron-pap; akadnak nézeteltéréseik, de azért megértik egymást. A Gilron-pap a céh gyakorlati oldalát felügyeli, míg Soranor a tulajdonosa több bányának is.

A Ház címere akdauri pajzson, zöld alapon ezüst farkasfej és arany sarló.

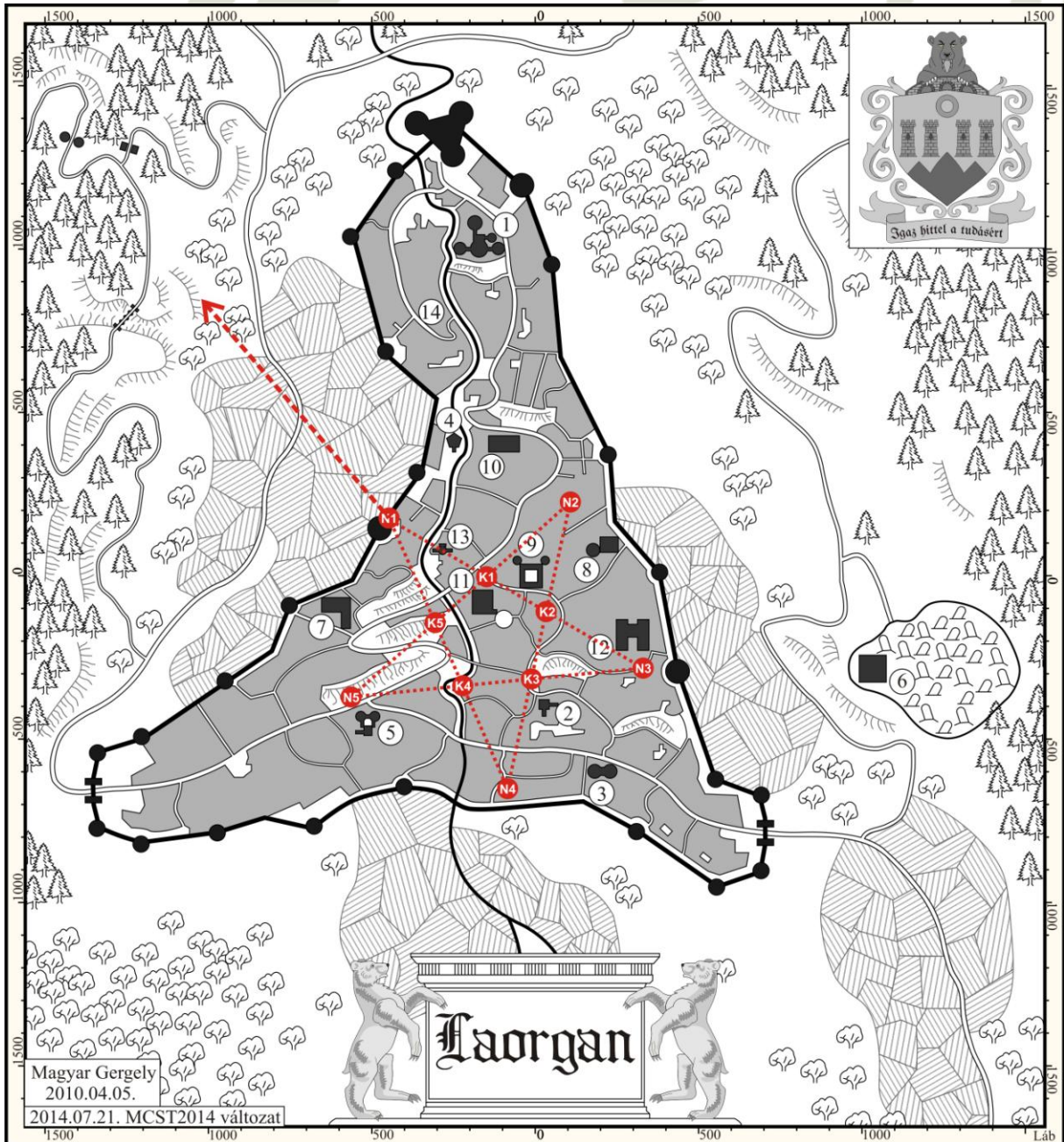




LAORGAN TÉRKÉPE

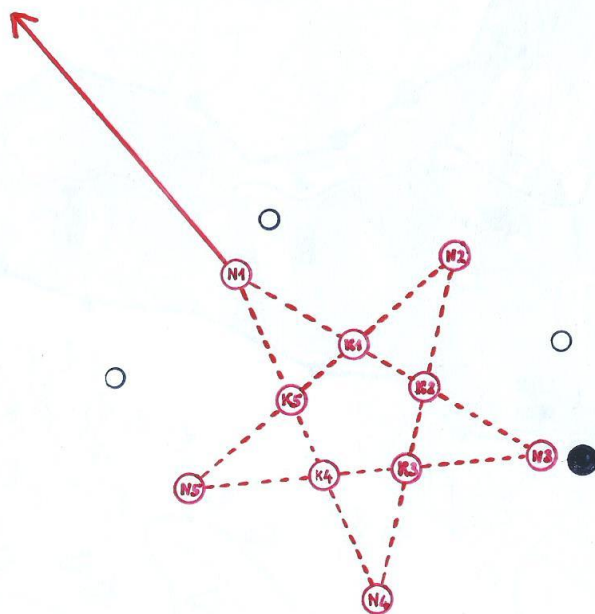
JÁTÉKOSOKNAK





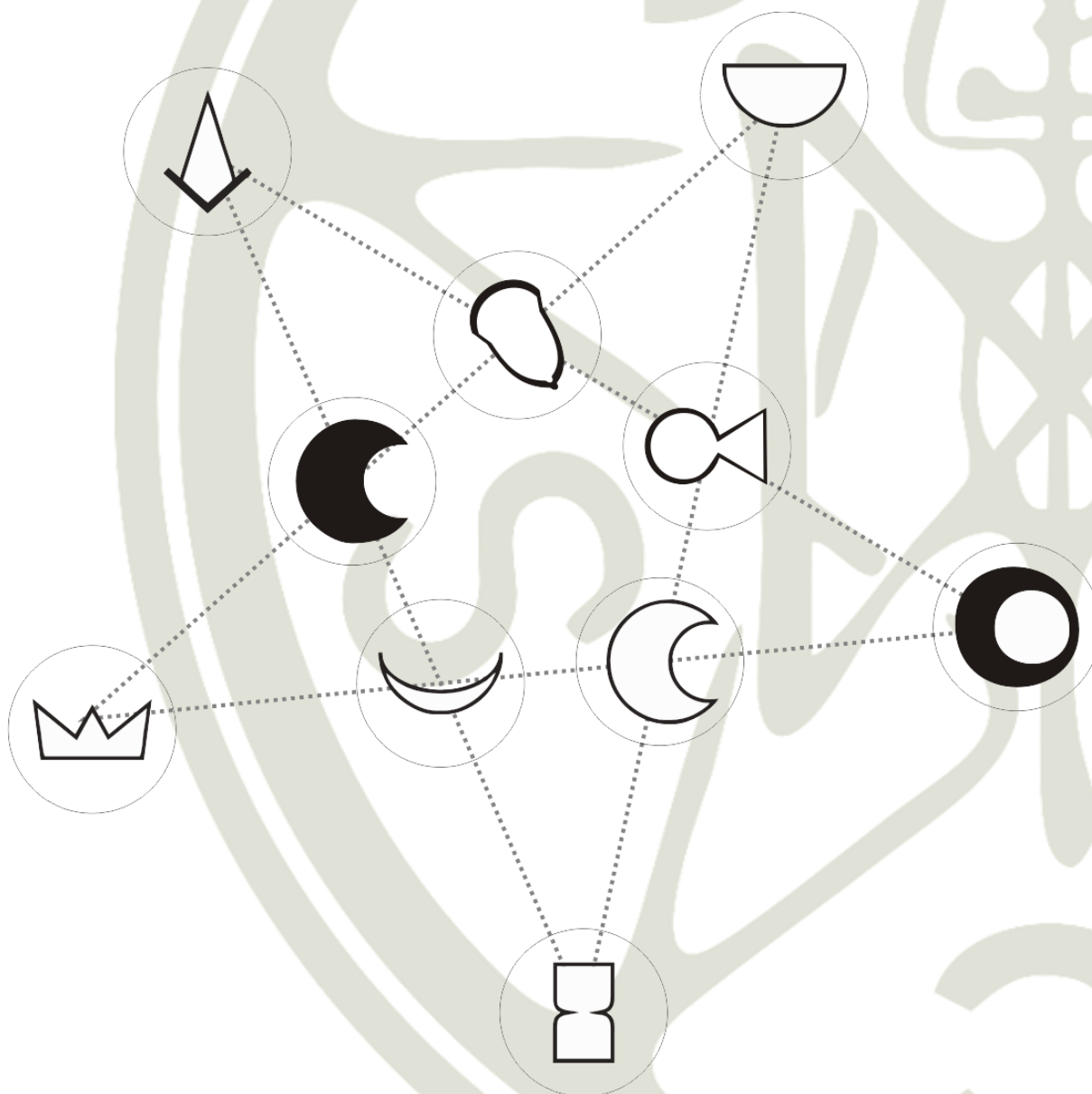
- | | | |
|---------------------|-------------------------|-----------------------|
| 1 - Krad-templom | 6 - Darton-szentély | 11 - Városgyűlés |
| 2 - Krad-szentély | 7 - din Welos udvarház | 12 - Fürdőház |
| 3 - Dreina-szentély | 8 - dan Ocranl udvarház | 13 - Kék Fenyő fogadó |
| 4 - Giron-templom | 9 - Levéltár | 14 - Ispotály |
| 5 - Ellana-szentély | 10 - Iskola | |

Gyilkosságok helyszínei a „Vilminus Próbája” modulhoz MCST 2014

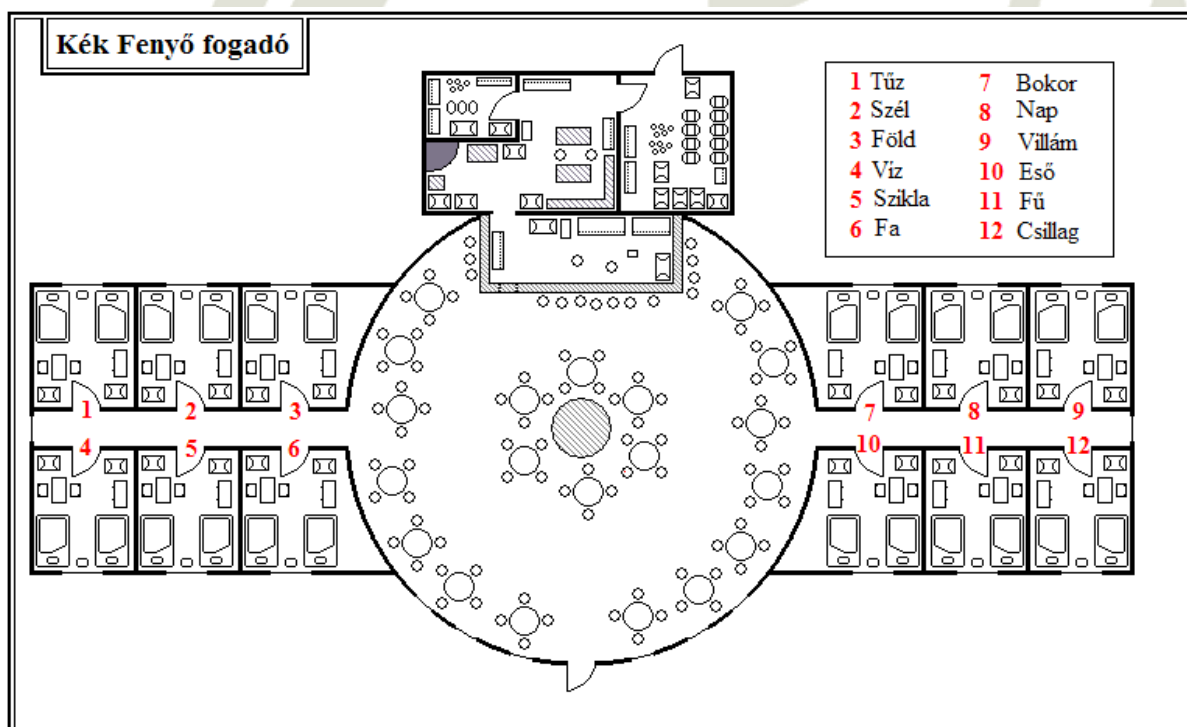


A/4 Laongan térképre

SZIMBÓLUMOK ELHELYEZKEDÉSE A PENTAGRAMMÁBAN

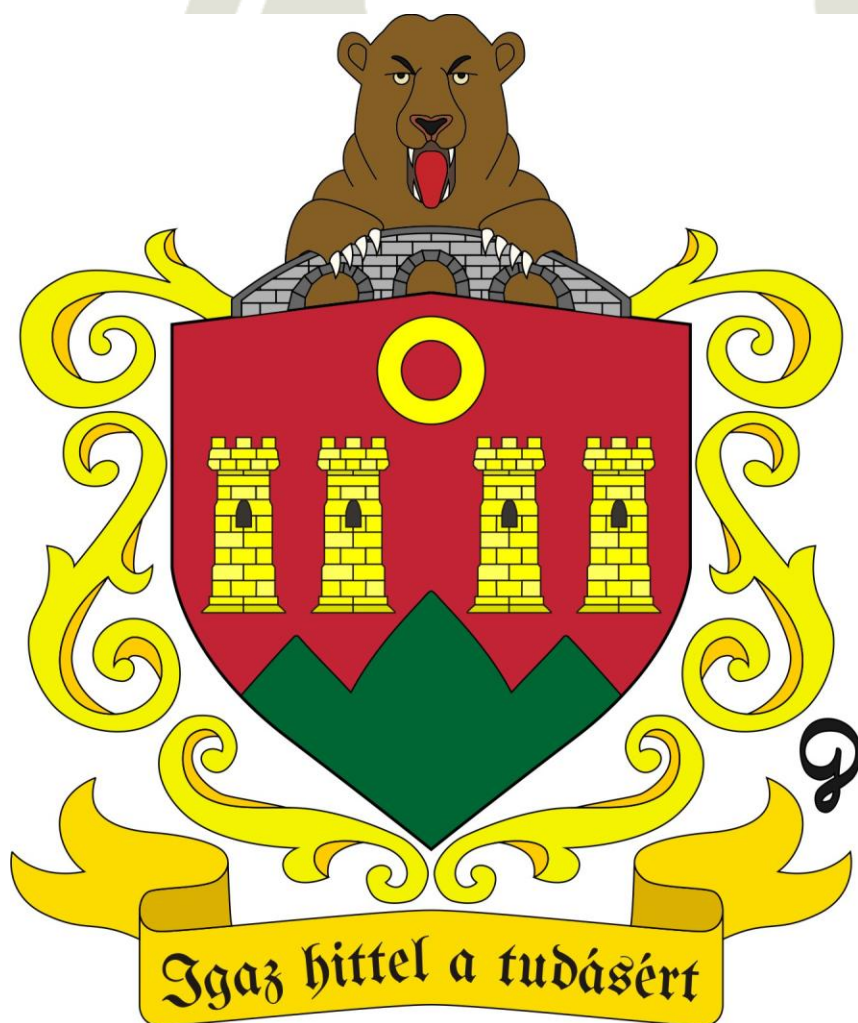


A KÉK FENYŐ FOGADÓ TÉRKÉPE



AKDAUR CÍMEREI

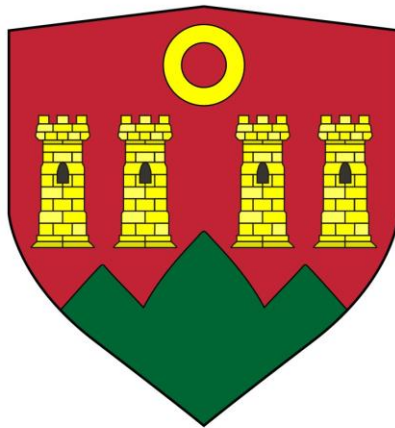
AKDAUR CÍMERE



NEMESI CÍMEREK



Akdaur címerei áttekintő



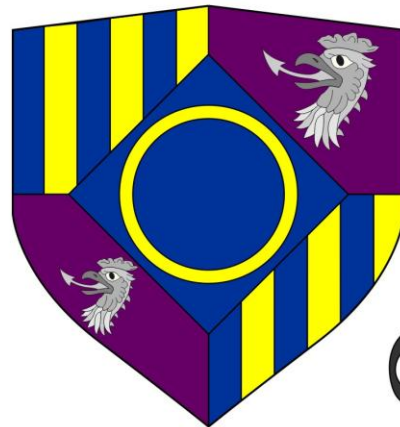
Akdaur címere

„Igaz hittel a tudásért“



dan Ocraln Ház

„Az igazak egyenesen járnak“



din Welos Ház

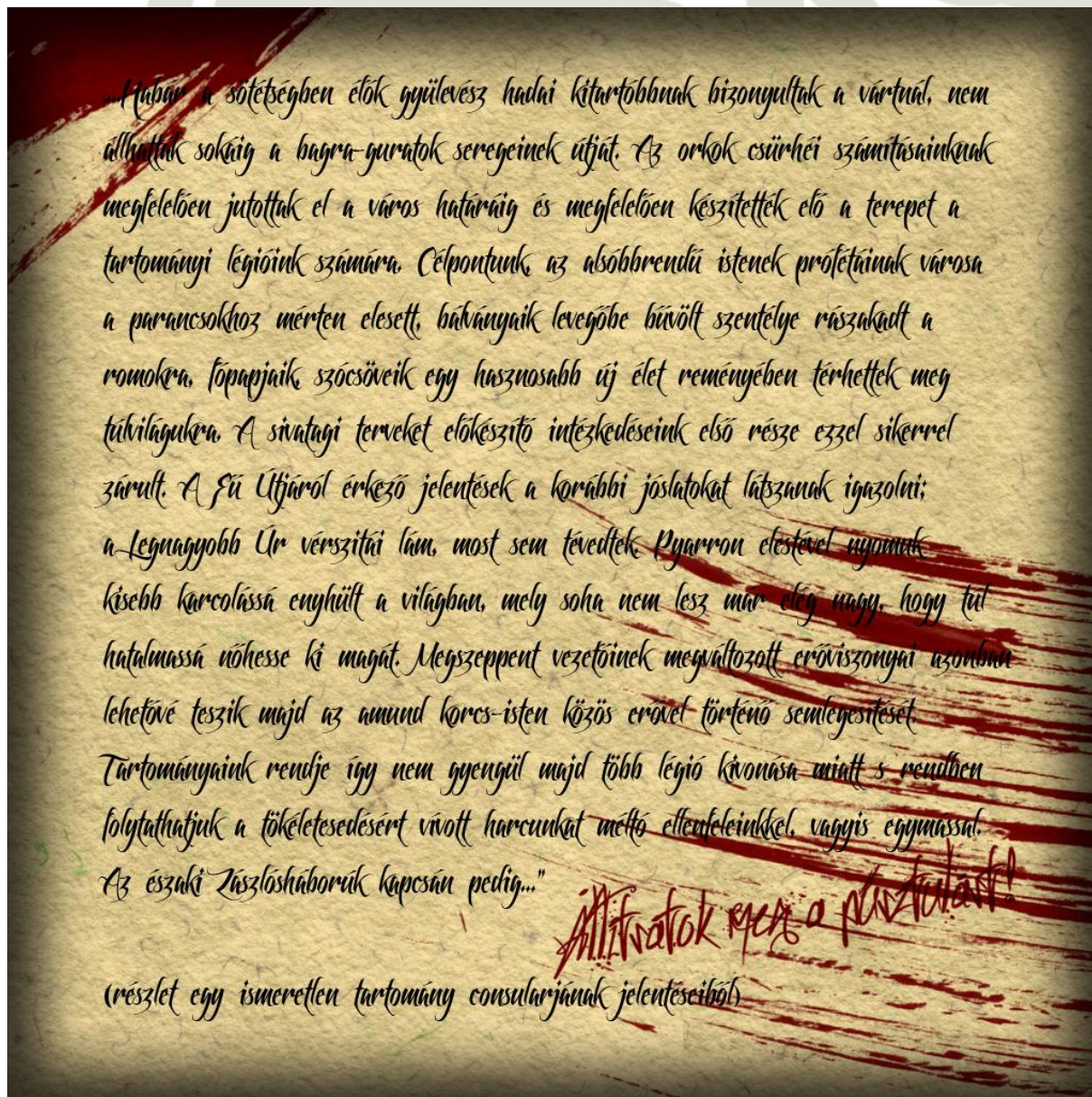
„Krad fényében, töretlenül“



A FUTÁR LEVELE

A játékosok ezt a levelet találják a kráni oldalon a hírvivőnél, illetve ez a kiadott hangulatkeltő anyag (az első oldal legalábbis)

1. oldal



Szövegezés:

„...Habár a sötétségben élők gyülelésez hadai kitartóbbnak bizonyultak a vártnál, nem állhatták sokáig a bagra-guratok seregeinek útját. Az orkok csürhéi számításainknak megfelelően jutottak el a város határáig és megfelelően készítették elő a terepet a tartományi légióink számára. Célpontunk, az alsóbbrendű istenek prófétáinak városa a parancsokhoz mérten elesett, bálványaik levegőbe bűvölt szentélye rászakadt a romokra, főpapjaik, szócsöveik egy hasznosabb új élet reményében térhettek meg túlvilágukra.

A sivatagi terveket előkészítő intézkedéseink első része ezzel sikerrel zárult. A Fű Útjáról érkező jelentések a korábbi jóslatokat látszanak igazolni; a Legnagyobb Úr vérszítái lám, most sem tévedtek. Pyarron elestével nyomuk kisebb karcolássá enyhült a világban, mely soha nem lesz már elég nagy, hogy túl hatalmassá nőhesse ki magát. Megszéppent vezetőinek megváltozott erőviszonyai azonban lehetővé teszik majd az amund korcs-isten közös erővel történő semlegesítését. Tartományaink rendje így nem gyengül majd több légió kivonása miatt s rendben folytathatjuk a tökéletesedésért vívott harcunkat méltó ellenfeleinkkel, vagyis egymással.

Az északi Zászlósháborúk kapcsán pedig...”

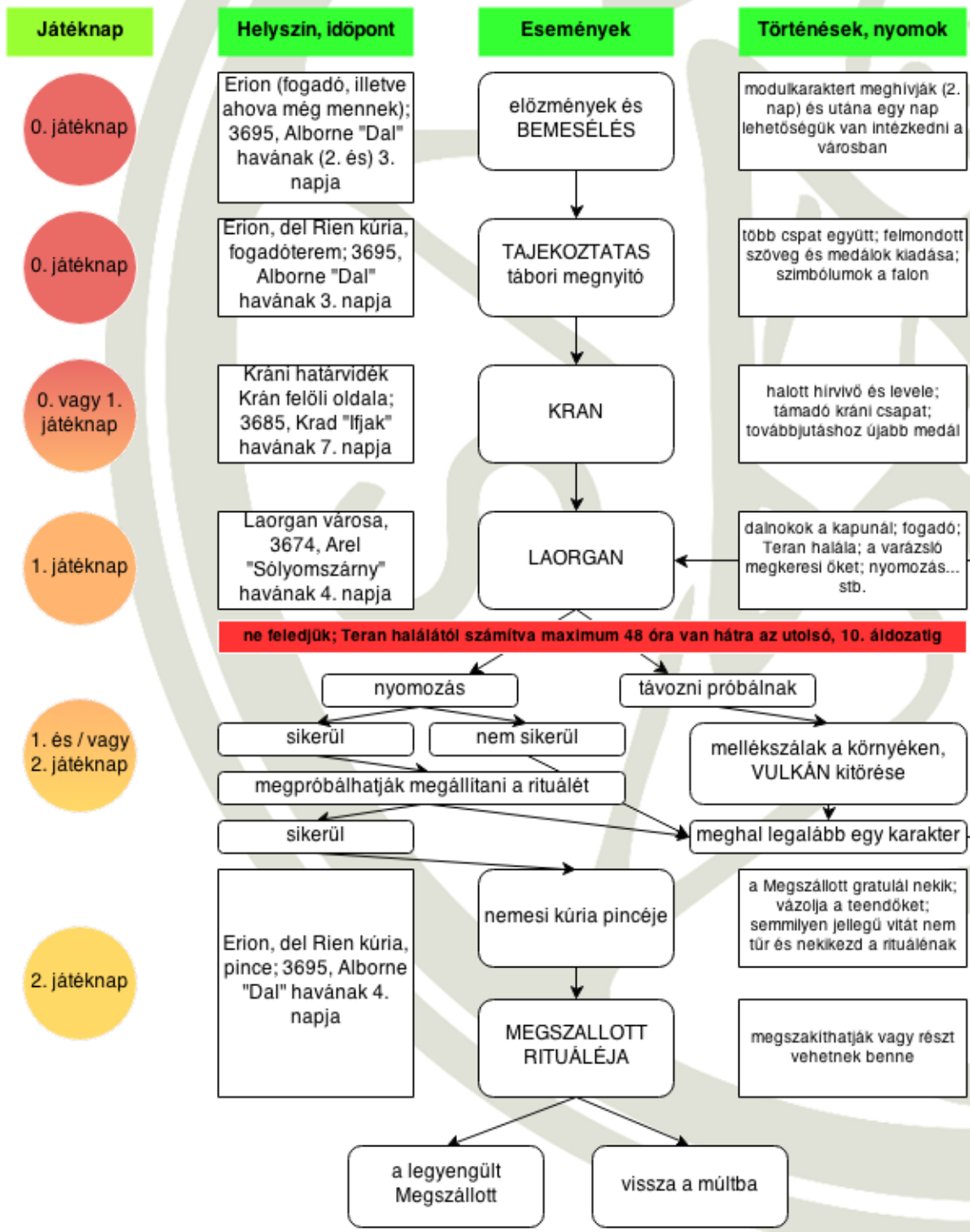
//részlet egy ismeretlen tartomány consularjának jelentéseiből

rajta, vérrel: "ÁLLÍTSOK MEG A PUSZTULÁST!"



város térképének redukált változata; megfelelő alkímista kezeléssel a teljes térkép felfedi magát

ESEMÉNYVÁZLAT



AZ EREKLYE LEÍRÁSA

ZOGG, a Hegyek Gyökere

Ez az ereklye kráni eredetű; a legenda szerint Uroyahaas, a Tizenhármak, egyike készítette, miután háromezer éven át megszakítatlanul elmélkedett egy magmafolyam szigetén. Első látásra aligha gondolná róla az ember, milyen félelmetes hatalom lappang benne: csupán egy szürke, makkforma kavics, nem nagyobb egy kisgyermek öklénél. Mindig melegebb kicsivel környezete hőmérsékleténél, és ha valaki a kezébe veszi, különös, émelygő érzése támad, keserű nyál fut össze a garatjában. Ettől az apró kíséreléssel eltekintve teljesen ártalmatlannak tűnik.

A látszót persze csal, hiszen Zogg annak idején kulcsfontosságú szerepet játszott a godoni birodalom megdöntésében, majd évezredekkel később a pyarroni dűlásban. A Tizenhármak városokat romboltak le vele: egy-egy shi-kris gondjaira bízták, aki alakot váltva beépült az ellenség hátsó részébe, majd a megfelelő pillanatban működésbe hozta az ereklyét. Ügynökök ugyan többnyire nem élte túl a feladatát, ám ez a végeredmény szempontjából nem számított.

Mintegy harminc évvel ezelőtt azonban az Inkvizítorok Szövetsége Berrana-roda városában leleplezte és likvidálta a Hegyek Gyökerét hordozó shi-krist. Zoggot egy kolostorerődben helyezték el, amíg meg nem találják a módját a megsemmisítésének, innen azonban tisztázatlan körülmények között eltűnt. Holléte azóta ismeretlen. Ha valaki használja akarja Zoggot, először is mélyen el kell ásni a földbe valahol a célterület - többnyire egy népes és jól erődített város - közepe táján. Ezután felrajzol köréje a térképen egy képzeletbeli pentagrammát, amelynek boszorkánycsúcsa mindig Krán felé mutat, szárai pedig körülbelül egy mérföld hosszúak. A pentagramma csúcsai és metszéspontjai azok a pontok, ahonnan energiát kell közölni a Hegyek Gyökerével, hogy működésbe lépjen. Ez úgy történik, hogy az ereklye hordozója mind a tíz helyen rituális emberáldozatot mutat be. Az egyes szertartások között nem telhet el tizenkét óránál több idő, különben előlről kell kezdeni az egészet; az azonban mindegy, hogy az ügynök milyen sorrendben járja végig a kijelölt helyszíneket. Mihelyt megkezdte munkáját, a maga jószántából többé nem bírja abbahagyni; az első áldozat bemutatását követően teljesen Zogg hatalmába kerül. Az ereklye befolyása alatt állva perverz módon örömet leli abban, amit csinál, és nem tö rődik mással, csak feladata tökéletes végrehajtásával.

Ahogy az áldozatok száma gyarapodik, úgy sokasodnak a fenyegető előjelek a célterületen. Kisebb-nagyobb szerencsétlenségek következnek be, látszólag elszigetelten és összefüggéstelenül. Itt összeomlik egy régi palota; ott lábom elszárad három tábla búza; amott sújtólég robban a. környék leggazdagabb bányájában. Mindegyik szerencsétlenségnek valami köze van a földhöz, és ahogy szaporodnak az áldozatbemutatók, úgy válnak egyre súlyosabbá.

Abban a pillanatban, amikor a tizedik áldozat utolsó lélegzik, Zogg fölébred, és kinyilvánítja hatalmát. Azon a ponton, ahol elásták, meghasad a föld: a nyílásból mérgező gázfelleg gomolyog elő, amit csakhamar lávakitörés követ. Ugyanekkor az egész célterületet pusztító erejű földrengés söpri végig. A Hegyek Gyökere körül felpúposodik a talaj, és egyre magasabbra emelkedik, papírházikókként rázva le magáról az emberkéz emelte építményeket. Az utolsó áldozati rituálé befejezésétől számított egy óra múlva a város helyén már egy újonnan született vulkán magasodik, magmát és forró hamut okádva kráteréből.

Főlöszleges ecsetelni, hogy sűrűn lakott vidéken micsoda borzalmas pusztulással jár mindez. A kataklizmának többnyire áldozatul esik az ereklye hordozója is, aki bemutatta neki az emberáldozatokat; a rendelkezésére álló idő nem elegendő ahhoz, hogy elmeneküljön a helyszínről. Az ezzel járó nehézségeket a kráni hadvezérek úgy hidalták át, hogy nem közölték az ügynökökkel, mi fog történni a tizedik szertartás után. Maga Zogg természetesen nem semmisül meg a- vulkánkitörésben; egész idő alatt békésen pihen a tűzokádó hegy gyomrában, a lávakürtő legmélyén. Hogy a gazdája mi módon szerzi vissza innen, az az ő dolga; a krániaknak mindenesetre megvoltak rá a maguk eszközei.

A Tizenhármakon kívül valószínűleg senki nem ismeri annak a titkát, hogyan is működik valójában a Hegyek Gyökere. Az elméleti mágia tudorai számos teóriát állítottak már fel róla: egyesek szerint Zogg egy miniatűr, hordozható Kapu az elemi létsíkokra, mások úgy vélik, valamelyik kahra dzsombatta van belébörtönözve a hat közül. Az igazi megoldásra persze egyikük sem jött rá.

Uroyahaas, az ereklye készítője nem csupán elmélkedéssel töltötte azt a háromezer évet a lávaszigeten. Ennyi időre volt szüksége, hogy kidolgozzon egy minden képzeletet felülmúló bűbájt, amit egyszerre egy egész fajra rá lehet bocsátani! A

varázslat nem lett tökéletes: az alanyokat csak rövid ideig és meghatározott feladatra mozgósítja, ekkor azonban akár akarata ellenére is. Áldozatul Uroyahaas egy szelíd és békeszerető népet választott ki, amely mindazonáltal félelmetes pusztító hatalommal bír: az ilflindeket, törpe nevükön a Bíbor Izzás Jámborait.

Zogg lényegében egy mágikus kulcs, amely - miután energiát közölnek vele - működésbe hozza Uroyahaas varázslatát. Az első áldozat halálának pillanatában az ilflindek megkezdik munkájukat: alagutakat vájnak a célterület alatt az anyakőzetbe, izzó lávafolyamokat terelnek a járatokba, és hozzálátnak a vulkán belső dómjának kialakításához. A felszínen történő kisebb-nagyobb szerencsétlenségek az ő tevékenységük mellékhatásai.

Megjegyzendő, hogy az ilflindek kényszerből engedelmessé válnak Zoggnak, és igazából nem sok kedvüket lelik abban, amit csinálnak. A bűbáj hatalmának nem szegülhetnek ellen; ám, mint fentebb már szó volt róla, a varázslat nem tökéletes. Az ilflindek kénytelenek magmát és kénes gőzöket vezetni a célterület alá; azt azonban Zogg nem tudja megtiltani nekik, hogy néhányan közülük a felszínre merészkedjenek, és keresni kezdjék az emberáldozatokat elvégző ügynököt. Ha idejében megtalálják, hamuvá égetik a nyomorultat, majd visszatérnek földmélyi honukba. A Bíbor Izzás Jámborai már számos mit sem sejtő várost mentettek meg ily módon a saját maguk hozta veszedelemtől...

Játéktechnikai Megjegyzések

1. Zogg jelleme: Rend, Halál.
2. Zogg emocionális úton kommunikál a gazdájával.
3. Miután az ereklye hordozója elvégezte az első emberáldozatot, Zogg mentális befolyása alá kerül. Ha bármikor felmerülne benne a gondolat, hogy nem folytatja tovább a szertartásokat, azonnal ellenállódobást kell tennie 50 E erősségű mentálmágia ellen. Amennyiben elhibázza, akarata ellenére is meg kell próbálkoznia a hátralévő emberáldozatok bemutatásával. Amennyiben sikerül neki, egy órája van rá, hogy kijusson Zogg mentális befolyási körzetéből (100 km sugarú terület az ereklye körül). Ha egy óra múlva még az adott körzeten belül tartózkodik, újabb ellenállódobást kell tennie.

(Summarium p. 266)

A MODUL TÁBORI KIEGÉSZÍTŐ ELEMEI

Ahogy fentebb is jeleztem, a tábori mesélést játék feletti elemekkel is segítettük, így ehhez is készült néhány segédanyag. Az alábbiakban az ehhez készült kiegészítő elemeket mutatjuk be.

MEGNYITÓ

A modul és egyben a verseny megnyitóján a versenyen résztvevő csapatok egy helyre gyűltek, ahol a falra feltettük a szimbólumok nyomtatott verzióját a megfelelő sorrendben és lejátszottuk a nemes beszédét tartalmazó hanganyagot.

Felmerült az is, hogy több közös pontot tervezünk a kalandozó csapatoknak, illetve karakterképeket készítettünk vagy választatunk mindenkivel. Ezeket kinyomtatva a játékosok maguknál tartják a képeket és játék felett "láthatják" és közben valóban felmérhetik a többi csapatot, vagyis ellenfeleiket. A terv ezúttal nem került megvalósításra.

HANGANYAG

A nemes megnyitója elérhető mp3 formátumban honlapunkon.¹¹

SZIMBÓLUMOK A MEGNYITÓN



DÍJAZÁS



¹¹ <http://mentalcsavar.hu/downloads/VIIIMcstkoszonto.mp3>

KARAKTERALKOTÁS

KARAKTERJELLEMZŐK

A KARAKTER KÉPESSÉGEI

A karakter tíz képessége¹² között **150 pontot** oszthat el, 1-1 arányban növelve azokat.

A KARAKTER FAJA

A **szabálykönyvekben szereplő fajok bármelyikét** képviselheti a karakter. Megjegyzésként engedjete meg annyit, hogy mivel a modul alapvetően emberi környezetben játszódik, nem ajánljuk az *amund*, *gnóm*, *goblin*, *dzsenn* és *khál* fajokat. Ezek a modul bizonyos szakaszaiban feltétlenül komoly hátrányokat szenvednek majd.

A KARAKTER KASZTJA

Bármilyen, a **szabálykönyvekben szereplő kasztú karakter** indítható, de itt is megjegyezzük, hogy legalább egy csapattag karakterét (az ún. modulkaraktert) a modul elvárásaihoz mérten kell formálni (l. lentebb). A **többkasztúság a Második Törvénykönyv szabályai szerint megengedett**, de kettőnél több kasztja senkinek nem lehet.

A kalandmesterek az egy csapatba nem a világhoz híven¹³ vagy illogikusan csoportosított kasztok esetén megtehetik, hogy nem fogadják el a csapat koncepcióját. Ez mindössze annyit jelent, hogy lehetőleg Ranagol papja és Ranil paplovagja ne kerüljön egy csapatba, ahogy célszerűtlen választás a pyarroni varázsló, Tharr-pap és haonwelli elf gladiátor trió is.

A KARAKTER SZINTJE

A tábori modulra **5-20. szint közötti karakterekkel** lehet készülni, viszont a modul szempontjából léteznek preferált karakterszintek. Amennyiben karaktereteknek ilyet választotok, a lentebb foglaltak alapján kaphattok bónuszokat.

A csapatok szint szempontjából is legyenek logikusak; akár 5. és 20. szintű csapattagok is kerülhetnek egymás mellé, de csak akkor, ha ez a játék élvezhetőségéből nem vesz el. A kalandmester nem köteles elfogadni a csapatkonceptiót – ennek elkerülésére javasoljuk a közös előtörténetet.

MEGJEGYZÉS

Mivel a fenti szabadság lényege a kreatív, újszerű, egyedi vagy éppen életút karakterek versenyen szerepeltetésének támogatása, a klasszikus tápolás sajnos nem kerül pozitív értelemben véve pontozásra; legfeljebb negatív pontok gyűjthetőek be ilyen módon.

Versenyeink pontozási alapelveiről bővebben olvashattok honlapunkon – ezt ajánljuk is, hiszen egy rosszul megalkotott, elképzelt karakterrel a 1,5-2 napos játék maradandó kellemetlen emlékeket okozhat, különösen, ha rhea mesél nektek ☺...

KÉPZETTSÉGEK

A karakteralkotás során az eleve kapott **képzettségek leadhatók**, mely által a Kp értékük felének megfelelő Kp nyerhető.

¹² az ETK 9 képességéhez az Érzékelés csatlakozik az Új Tekercsekben tizediknek

¹³ Versenyeinken a pontozás szempontjából a világhűséget is igyekszünk előtérbe helyezni. Ebben az esetben is, mint mindig, Magyar Gergely gyűjtése ad ennek alapot.

Az Alapfok Kp költségét már magában foglalja a Mesterfok Kp költsége, azaz egy eleve alapfokú képzettséget mesterfokra fejleszteni csak a **két fokozat különbségének megfelelő Kp-ba kerül.**

AJÁNLOTT KÉPZETTSÉGEK

Az alábbi képzettségeket az **eredeti Kp-költség háromnegyedéért** (felfelé kerekítve) lehet felvenni:

Hadvezetés, Legendaismeret, Építészet, **Történelemismeret**, Lélektan/Emberismeret, Térképészet, Alkímia, Mágiaismeret, **Álcázás/álruha**, Zárnyitás, Nyelvismeret

LEGENDÁS KÉPZETTSÉGEK

A legalább 10. szintű karakterek választhatnak egy **legendás képzettséget** is. Ennek Kp-költsége a képzettség Mf árának kétszerese, az addig kifizetett pontokon felül. Amennyiben a karakter választ magának egy legendás képzettséget, Hírnév alapja +50%.

A legendás képzettség, ha eleve számszerű módosítókat adott, megduplázza a Mesterfok módosítóit (pl. Fegyverhasználat, Fegyverdobás), vagy különleges képességekkel, előnyökkel ruházza fel a karaktert (a Méregkeverés lehetővé teheti élőmérgek előállítását, az Éneklés/zenélés ösztönös Dalmágikus képességeket ad a karakternek). A nem számszerűsíthető bónuszt nyújtó képzettségek legendás fokának adományairól kérdezettek nyugodtan a fórumon, e-mailben, Facebookon vagy személyesen!

FELSZERELÉS, PÉNZ

A KARAKTER VAGYONA

A karakterek a Függelékben szereplő induló felszerelés mellé további **30 aranyat kapnak minden szintjük után**, azaz egy 5. szintű karakter 150, egy 20. szintű pedig 600 aranyból válogathatja össze felszerelését.

Az egy csapatban szereplő karakterek, ha a csapatkoncepció indokolja, természetesen megoszthatják egymással vagyonukat.

A KARAKTER MÁGIKUS TÁRGYAI

A karakterek varázstárgyait **szintenként 20 Mp-nyi**, (ha maga is képes elkészíteni ezeket, úgy 40 Mp-nyi) hatalomból válogathatják össze. Ha a varázstárgy csak egyszer használható (varázstekercs, bájjital), úgy készítésének csak minden második Mp-ját kell a felhasználható hatalomba számolni (azaz egy 30 Mp-ért készített gyógyital csak 15 Mp-vel csökkenti az induló Mp keretet). A tárgyak készítési költségét minden tárgy esetén **ki kell fizetni**.

MODULKARAKTEREK

Mint fentebb említettük, csapatonként egy karakternek kötelező az alábbi szerepek egyikét betölteni, mely bizonyos előnyökkel, hátrányokkal és megkötésekkel is jár számára. Mindhárom szerep a modulhoz kapcsolódik.

A három modulkarakter mindegyike egy kalandozóknak szánt versenyen készül részt venni (a Kalandorok Próbáján) csapatukkal együtt, melynek nem csekély mennyiségű a díjazása (egy örök lakosztály Erion legnívósabb fogadóinak egyikében, pénzjutalom és egy kívánság). Ne titok, hogy a versenymodul központjában a próba áll, szokás szerint kis csavarral. A bemesélés körülményeiről és a próbáról a hangulatkeltő novellákban olvashattok majd bővebben, egyelőre legyen annyi elég, hogy egy erioni nemes ennek meghirdője.

A DIPLOMATA

JELLEM: Rend és Élet bármilyen kombinációja (*jellemvonások: tudálemos, kíváncsi, egyenes, nagyképű*)

KASZT: Varázshasználó Főkaszt, kevésbé harcias papok, bárd, Syenas Bástyája harcos iskola növendéke (Lar-Dor)

ELŐNY: kisugárzása tiszteletet parancsol, általában eleve rokonszenves mindenkinek és ítéletét (különösen az egyszerű emberek, de akár csapattársai és vele azonos kaliberű kalandozók is) sokkal könnyebben elfogadják (vonatkozó Szépség próbáira +2 módosítót kap)

HÁTRÁNY: nehezen állja meg, hogy beleszóljon mások (a környékén zajló) vitáiba vagy a közelében folyó érdekes eseményekbe (a KM hasonló történések esetén Akaraterő próbával is készítheti akár cselekvésre)

EGYÉB: a Kalandorok Próbájáról egy fogadóban hallott, Erionban. Csapata eredetileg nem volt a meghívottak listáján, de érdekesnek ítélte a kihívást és főleg a jutalmazást, így beszélgető partnerét (az erioni nemes egy küldöttét) meggyőzte, hogy alkalmasak a próbára, meghívatta magukat is.

A KÉM

JELLEM: nem lehet benne Káosz (*jellemvonások: nyugodt, kimért, alapos, kitartó*)

KASZT: Harcos Főkaszt, Harcművész Főkaszt, tolvaj

ELŐNY: mások előtt rejtve maradó részleteket, összefüggéseket nagy tehetséggel vesz észre (TSZ/4 ilyen részletre deríthet fényt a KM segítségével játékban eltöltött naponta; amennyiben gyanúsak érez egy helyzetet, kérheti mesélőjét egy részlet felfedésére, de akár a mesélő is tudtára adhat ilyesmit)

HÁTRÁNY: egy korábbi kihágása során egy boszorkánymesteri/boszorkányi átok hatása alá került, melynek eltüntetésében rendje/szervezete nem segít akkori önfejlése miatt. Az átok kidolgozását a játékosra bizzuk, de a mesélővel történő egyeztetés ebben az esetben elengedhetetlen.

EGYÉB: Erionban hallott a próbáról, melynek jutalmazása okán akar részt venni ezen. Célja, hogy a győztesnek jutalmul kínált kívánsággal átkát eltüntesse, így csapatát is meggyőzte.

A KALANDOR

JELLEM: Káosz, lehet benne Élet, nem lehet benne Halál (*jellemvonások: lobbanékony, szenvedélyes, hazug*)

KASZT: bármi, kivéve a jellem miatt eleve kizárt kasztok

ELŐNY: eleve kap TSZ*3% hírnevet; sokat látott kalandozóként hírnév százalékával dobhat világismerettel kapcsolatos próbák esetén százalékos dobást, melynek eredményétől függően a KM által meghatározott mennyiségű információt tudhat az adott témáról.

HÁTRÁNY: mindenképpen rendelkeznie kell egy hátránnyal (l. lentebb), melyért nem kap bónusz pontot, de hírneve alapján ismertető jegyeként is szolgál, illetve egy üldözővel/ellenséggel/haragossal (szintén nem jár érte bónusz), aki hírnevét kihasználva követi

EGYÉB: a Kalandorok Próbájára elsők között hívták meg őt és csapatát, hiszen messze földön is felismerik híre alapján. Az összes többi csapat jutalmazása mellett neki egy extra kívánsága teljesítését is beígérték, így mindenképpen részt akar venni a próbán, csapatát is meggyőzte erről.

BÓNUSZOK

A karakteralkotás során a legkülönbözőbb forrásból bónuszok kaphatók és különféle dolgokra költhetők.

BÓNUSZOK KAPHATÓK

JELENTKEZÉSI PONTOSSÁG

Időre leadott jelentkezési díj és jelentkezés (akik egy összegben fizettek/már rendezték mindezt, értelemszerűen automatikusan megkapják a pontokat)

- | | |
|--------------------------|---|
| 1. részlet, június 25-ig | 3 |
| 2. részlet, július 5-ig | 3 |

Kidolgozott, leadott előtörténet (július 15-ig) 2

Csapatkonceptió és csapattörténet 2

Kidolgozott, mintára leadott karakterlap 1

A karakter kidolgozott motivációi 1

Jól meghatározott kinézet és karakterkép 1+1

Pontosan kidolgozott felszerelés 1

Öt jellemvonás meghatározása 1

PREFERÁLT KARAKTERSZINTEK

szint	6	8	10	12
bónusz	12	10	8	6

HÁTRÁNYOK

Választhatók a *Mentálcsvár Előny/hátrány listáról*.¹⁴ A hátrányok pontértéke hozzáad a bónuszokhoz.

BÓNUSZOK KÖLTHETŐK

ELŐNYÖK

Előnyök választhatók a *Mentálcsvár Előny/hátrány listáról*.⁵ Az előnyök pontértéke levonandó a bónuszokból.

VAGYON

Minden bónuszpont további 15 aranyat hoz a karakter konyhájára.

¹⁴ mentalcsvar.hu/downloads/elonyhatrany.pdf

HÍRNÉV

Százalékos jellemző; alpból szintenként 2% + a százalékos képzettségekhez hasonló módon (1 kp = 3%) lehet fejleszteni. Meghatározza, hogy a karaktereket mennyire ismerik Ynev szerte és sokat számíthat, mikor új helyre kerülnek. Fontos megjegyezni, hogy önmagában csak egy többértékes értelmezhető jellemző, vagyis amennyiben a játékos nem határozza meg, hogy mi által nyert hírnevet karaktere, úgy a dolog éppen akkora eséllyel sülnhet el jól, mint rosszul. Gondoljunk csak bele; nem mindegy, hogy egy rablóbanda vezérének híre jutott el egy faluhoz vagy a lantversenyek százait megnyerő dalnoké.

A KARAKTER MÁGIKUS TÁRGYAI

Ahogy fentebb jeleztük, a karakterek TSZ*40 Mp értékben készíthetnek maguknak varázstárgyakat, vagy TSZ*20 Mp-ért mások által készített darabokat szerezhethetnek be. Felmerült annak a kérdése, hogy a két szintenkénti érték összeadódik-e? A válasz az, hogy nem; a helyes értelmezés így szól:

A karakterek összesen varázstárgyakat legfeljebb TSZ*40 Mp értékben szerezhethetnek be, ebből maximum TSZ*20 Mp értékben válogathatnak mások által elkészíthető darabok közül. A teljes Mp alapjuk tehát ilyen szempontból TSZ*40.