

## A madarak szigete



Az alábbi kaland Dél-Yneven játszódik, és 2-4 tapasztalati szintű karaktereknek szól.

A történet tulajdonképpen folytatása a Kísértetjárta házban esett kalandoknak, ezért célszerű, ha ugyanaz a KM meséli a játékosoknak, akik ugyanazokkal a karakterekkel játszanak. Ha netán a játékosok nem játszották volna a Kísértetjárta házat, célszerű előbb azt a kalandot megoldaniuk. Ám, mivel nem szerves része a cselekménynek, a KM dönthet úgy is, hogy kihagyja ezt az előzményt; ekkor azonban neki kell gondoskodni arról, hogy a kalandozók megismerjék megbízójukat, Desmodust.

A játékosok, visszatérve Tham Cardiff elátkozott házából, néhány napra megpihennek Pyarron városában, és élvezik előző kalandjuk gyümölcseit. Ez alatt a néhány nap alatt megtehetnek minden olyasmit, amire a város és az idő lehetőséget ad: készíttethetnek maguknak ruhát, fegyvert, dorbézolhatnak, hódolhatnak szenvedélyeiknek, stb. Arra, hogy új Képzettséget tanuljanak, netán Tapasztalati Szintet lépjenek, csak abban az esetben van idejük, ha a KM is úgy akarja, és meghosszabbítja a pihenőt. A néhány gondtalan nap után Desmodus, előző megbízójuk újból felkeresi a társaságot. Megjelenése, érkezése és modora most is ugyanolyan tiszteletet parancsoló, mint korábban.



Amint belép a fogadóba, ahol a karakterek éppen tartózkodnak, pillanatnyi habozás nélkül, határozottan indul a kalandozók asztala felé. Kérés nélkül ül le, mintha csak az övé volna az egész ivó, és nyomban megszólítja a karaktereket:

*„Uraim (és természetesen Hölgyeim), a múltkori sikeres szolgálat meggyőzött afelől, hogy a jövőben is gyümölcsöző lehet együttműködésünk. Mint arra minden biztonnyal emlékeztek, a múlt alkalommal egy térképrészlet megszerzésére kértelek fel titeket. Azóta alaposan áttanulmányoztam ezt a bizonyos papírdarabot, és néhány igen érdekes következtetést vontam le.”*

Itt egy kis hatásszünetet tart, várva a karakterek reakcióit, érdeklődését. Akár rákérdéznek, akár nem, ő folytatja.

*„Az említett térképrészlet a Keleti-óceán partvidékének és szigetvilágának egy darabját ábrázolja, különös tekintettel egy bizonyos szigetre. Mint kutatásaimból világossá vált, ezen a szigeten jelentősebb összeget képviselő kincset rejtett el valaki. A feladat ez alkalommal eme kincs felkutatása lenne... amennyiben vállaltjátok, urak (hölgyek).”*

Itt ismét vár, hogy a kalandozók beleegyezzenek ajánlatába, de legalábbis tovább érdeklődjenek a küldetés iránt. Az egyes kérdésekre az



alábbiak szerint válaszol, ha senki sem kérdezi meg, akkor magától mondja el:

*„A kincsből természetesen ti is részesültök. A teljes érték harminc százalékát ajánlom.” A játékosok valószínűleg alkudoznak, ezért Desmodus hajlandó akár ötven-ötven százalékig is elmenni, de ettől kezdve hajthatatlan marad.*

*„A garancia arra, hogy nem távoztok a teljes vagyonnal, egy-egy hajtincsetek lesz. Ezt hagyjátok itt nekem visszatérésetek fejében. Ez számomra elég.”*

*„Ne is gondoljátok, hogy saját szakállatokra megtalálhatjátok a kincset. Ez még a térképrészlet birtokában is szinte lehetetlen feladat, mivel azon csak az szerepel, melyik szigeten található a kincs, de hogy azon belül hol, azt még én magam sem tudom. Tudok azonban egyet s mást, ami segíthet a megtalálásában.”*

Ha a játékosok hajlanak az egyezésre, Desmodus gondosan elteszi egy-egy fürt hajukat, átnyújtja nekik a térképrészletet, és belekezd további mondandójába.

*„A kincset egy dzsad származású kalóz ásta el azon a szigeten, hozzávetőleg tíz-tizenöt évvel ezelőtt. Az illetőt Kaffar Dzsidhma-nak hívták, és a Gályák tengerén mindenütt rettegték nevét. Egy napon, mintha csak közeledő halálát érezte volna meg, felhalmozott kincseit elrejtette a Madarak szigetén, ezen az aprócska, lakatlan szigeten, s végrendeletében leírta a kincs helyét. Nem sokkal ezután egy tengeri ütközetben kilehelte lelkét. A végrendelet fele - a térkép - már a kezemben van, a másik fél hollétéről azonban sejtelmem sincs. Eddigi kutatásaim alapján feltételezem, hogy Pyarronban lehet, ez azonban korántsem bizonyos. A hiányzó darab, azután pedig a kincs felkutatása lesz a feladat.”*

Ezzel Desmodus elköszön és távozik, ahogy jött. Emlékeztetőül: sem harcban, sem mágikus módszerekkel nem tudnak ártani megbízójuknak; mint KM, minden körülmények között kerüld el ennek lehetőségét.

## Háttértörténet

Kaffar Dzsidhma al Abadana emirátusban született, egy befolyásos sejk fattyú gyermekeként. A sejk egyike volt a tisztavérű jann-eknek, akik az emírségben a hatalmat birtokolták, de mivel ágyasa dzsad nő volt, fia félvérnek született, s a jann-ek kitagadták maguk közül. Tisztavérüként az emír halála után talán még a trónra is komoly esélye lett volna, de így örülhetett, ha apja vagyonából legalább egy kis részt megkapott. Ez persze az ifjú, lázadó lelkű Kaffarnak nem tetszett, ezért elhagyta szülőföldjét. Sok kaland és sok megpróbáltatás után embereket gyűjtött maga köré, és kalózkodásra adta a fejét. A Gályák-tengerén hamarosan mindenütt megismerték a nevét, hírhedt kalóz vált belőle. Arról volt nevezetes, hogy a dzsad hajókat különös kegyetlenséggel támadta meg, és ha egy jann-t talált a fedélzetén, azt minden esetben saját kezűleg mészárolta le. Már elég tekintélyes vagyont harácsolts össze, amikor egy hirtelen ötlettől vezérelve, az egészet elrejtette a Madarak szigetén. Csak néhány megbízható emberével ment oda, akik titoktartást esküdtek neki. Végrendeletet is írt, melyben minden vagyonát egyik, Pyarronban élő törvénytelen fiára hagyta - de ami fontosabb, részletesen leírta neki, hol található meg a kincseket. Mintha csak megérezte volna, hogy evilági léte végéhez közelít; néhány hónapra rá szembe találta magát Abadana flottájával. Nem volt menekvés. Kaffar és kalózái mind ott pusztultak, hajójuk azóta is a tenger fenekén nyugszik. Azt azonban senki sem sejtette, hogy a végrendelet nem vészett hullámsírba. Senki, míg Desmodus fel nem figyelt rá...

## A halott kalóz kincse

A játékosok dolga, hogy a kincset a Madarak szigetén megtalálják - ehhez azonban tudniuk kell, hol keressék. A rejtély megoldása Pyarronban van, ha nem ott próbálkoznának, néhány sugallattal tereld őket a helyes útra. Az alábbiakban szerepelnek mindazok az adatok, amelyekkel a nyomozás során a játékosok találkozhatnak. Nem fontos, hogy minden egyes információ a birtokukban legyen, de itt a

teljesség kedvéért szinte minden lehetséges út szerepel. Ha a játékosok mégis valami olyasmivel állnának elő, amire nem talál sz Magyarázatot az alábbiakban, akkor a leírt adatok és a háttértörténet alapján Te magad találj ki, milyen szerencsével járnak a karakterek.

## A Hajósok céhe

A céh épülete a kikötőben áll, magas, díszes épülete messziről felismerhető a homlokzatát ékítő színes címerpajzsról. Odabent főleg irodák találhatóak: minden valamire való hajósnak van itt egy szobája, ahol üzleti ügyeit intézheti, hiszen aki a tengeren akar szállítani valamit, az ide jön hajót bérelni.

Ha a játékosok itt próbálnak szerencsét, az ajtónálló útbaigazítja őket. Amennyiben csak egyszerűen kérdezősködnek, az őt az egyik kereskedőhöz küldi őket. Ha kérdésüknek 1-2 ezüst nyomatékot is adnak, készségesen vezeti a társaságot a céhmesterhez.

A kereskedő hallott annakidején Kaffar Dzsahmaról és azt is tudja, hogy meghalt. A kincsről vagy a végrendeletéről nem hallott, annyit azonban segít, hogy Kaffar is, mint sok más kalóz, nagy nőcsábász hírében állt. Nőkben is főleg a dzsahdokat kedvelte. E kapcsolataiból minden bizonnyal születtek gyermekei. Könnyen lehet, hogy az egyik utódjára hagyományozta vagyónát. A céhmester természetesen minden fenti információt ismer, ezenfelül azt is tudja, hogy itt Új-Pyarron építése előtt is volt már település, amit a pyarroniak gyakorlatilag teljesen átalakítottak. Az előző város azonban egyike volt Kaffar kedvelt rejtékhelyeinek. Ha valami gond akadt, gyakran húzta meg magát itt. Meg aztán, Pyarron építése is remek üzlet lehetett egy kalóz számára, hiszen a város már épül, lakói vannak, közrendje, őrsége azonban még nem az igazi. Rablásra, lopásra sohasem vetemedett ezen a földön, ám rendkívül jó orgazda-hálózatot tartott fenn.

Ezek hollétéről illetve kilétéről azonban ma már senki sem tud.

Ha a játékosok alaposan körültekintenek a Hajósok céhének épületében, felfedezhetik, hogy bár az ajtókon szereplő réztáblák szinte mindegyike pyarroni kereskedő nevét jelzi, akad egy, amelyen az Abdul Dabih név szerepel. A kereskedő éppen nem tartózkodik a szobájában, de ha megvárják, valóban olajbarna bőrű, fekete, hullámos hajú, sötét tekintetű dzsahddal állnak szemben. Öltözete teljes egészében a pyarroni divatot követi, annak is az előkelőbb változatát. Ha Kaffar Dzsahmarról faggatják, még annyit sem hajlandó elárulni, amennyit a fent leírt kereskedő, a beszélgetés alatt azonban végig furcsa, fürkésző tekintettel méregeti a karaktereket. Hacsak teheti, arra tereli a szót, hogy tulajdonképpen mit is akarnak Kaffartól, illetve örökösétől. Ha kölcsönösen nem tudnak kihúzni egymásból semmiféle információt, Dabih elbúcsúzik a kalandozóktól. (Abdul Dabih egyébként mindenben a később leírtak szerint fog cselekedni.)

## A Szürkecsuklyások klánja

Pyarron alvilágában meghatározó szereplő a Szürkecsuklyások klánja. Nem is csoda, hisz' ez a tolvajszervezet szinte egész Dél-Ynevre kiterjeszti hatalmát. Valójában a pyarroni tolvajklán csak igen gyenge szálakkal kötődik a shadoni központhoz, főleg a távolság miatt. Esetükben a térkapu nem mindig járható út, hiszen ott igen szigorú az ellenőrzés.

Ha a karakterek közül netán valaki a Szürkecsuklyások közé tartozna, az természetesen tudja, hol találja a klánt, és gyakorlatilag minden információhoz hozzáfér. Ha ne adj' isten viszont valaki a Kóbrák klánjának tagja, az jobban teszi, ha mélyen hallgat erről.

A városban némi utánjárással és kenőpénzzel fel tudják venni a kapcsolatot a Szürkecsuklyásokkal. Persze, a központjukat nem találják meg, ám ha a kalandozók eleget kérdezősködnek, a klán elküldi egy emberét, hogy kiderítse, mit akarnak az idegenek. A fogadóban egy tolvaj lép az asztalukhoz. „Enyves” néven mutatkozik be, és megkérdi a karaktereket, ugyan mi dolguk a klánnal.

Ha a játékosok elmondják, mit akarnak, vagy legalább hihető történetet alkotnak, Enyves közli a feltételeit: Általános információ 5-10 ezüst, ha

hasznot is hajt (pl. betörés itt, Pyarronban), akkor a zsákmány 25%-a. Ezek a klán törvényei, s persze megvannak a maga eszközei, hogy be is tartassa őket. Amennyiben a játékosok hajlandók beleegyezni a szabott feltételekbe, Enyves elmondja, amit tud, és 7 ezüstöt kér fizetségül. Beszélgetés közben természetesen ő is megpróbál minél több részletet kihúzni a karakterekből.

## A matróz

Az Enyves által megnevezett matróz valóban Kaffar Dzsidhma hajóján szolgált egy darabig, de egy rajtaütésnél megsérült, és parton kellett maradnia. Tulajdonképpen ennek köszönheti az életét, mivel társai egytől-egyig odavesztek az Abadana flottája ellen vívott ütközetben. A matróz nem tudja, hol a kincs, azt azonban igen, hogy Kaffar egyik kedves gyermeke itt él Pyarronban. Ennél többet csak akkor hajlandó elárulni, ha kellő mennyiségű ezüsttel (2-4) megoldják a nyelvét. Az illetőt Abdul Dabihnak hívják, jómódú hajós kereskedő, vagy legalábbis ezt állítja magáról. Valóban tagja a hajósok céhének, kereskedik is, fő jövedelemforrása azonban - apja nyomdokain - a kalózkodás. Hajói többnyire Pyarrontól távol működnek, így az itteni hatóságok keveset tudnak kétes üzemeiről. Abdul Dabih az előkelő negyedben, egy dzsad stílusban épült házban lakik.

## Enyves

<b>Kaszt:</b>	Tolvaj
<b>Szint:</b>	4
<b>Faj:</b>	Ember (pyarroni)
<b>Jellem:</b>	Káosz
<b>Vallás:</b>	Pyarroni (Noir)

### Képességek

Erő:	13
Állóképesség:	13
Gyorsaság:	12
Ügyesség:	14
Egészség:	14
Szépség:	14
Intelligencia:	16
Akaraterő:	15
Asztrál:	14
Műveltség:	11

### Harcértékek

Ké:	18/28/28 (alap/tör/ököl)
Té:	35/43/39
Vé:	93/95/94
Cé:	14
Ép:	8
Fp:	45

Pszi:	Pyarroni módszer Af
Szint:	4
Pszi pontok:	19
Stat pajzsok	
Asztrál:	33
Mentál:	33

### Képzettségek

	Fok/%
Fegyverhasználat (tör, rövidkard)	Af
2 nyelvismeret (shadoni,dzsad, erv)	3,2
Ökölharc	Mf
Lovaglás	Af
Álcázás	Af
Pszi	Af
Fegyverdobás (tör)	Af
Értékbecslés	Af
Kocsmai verekedés	Mf
Kötélből szabadulás	Af
Csomózás	Af
Hátbaszurás	Af
Mászás	74%
Esés	44%
Ugrás	39%
Lopózás	59%
Rejtőzés	44%
Kötéltánc	54%
Zsebmetszés	64%
Csapdafelfedezés	53%
Csapdalerelés	43%

Enyves a Szürkecsuklyások klánjának egyik fontos tisztségviselője Pyarronban. Ismeri a Kaffarról szóló történeteket, de a karaktereknek csak pénz fejében hajlandó segíteni. Kaffar örökösét ugyan nem ismeri, de ismer egy matrózt, aki valaha a kalózvezér hajóján szolgált, most pedig a városban él (lásd

font). Ha a játékosok be akarnak törni Dabih házába, Enyvesen keresztül igen jó segítséget kaphatnak: a zsákmány 25%-ának fejében hozzájutnak a ház alaprajzához. Ha a karakterek elég sokat elárulnak valódi céljaikról, Enyves megpróbálja maga megszerezni a kincset, mégpedig úgy, hogy megvárja, míg a társaság összegyűjt minden lényeges információt, majd ellopja tőlük a térképet és a végrendeletet. Kizárólag szolid módszerekkel dolgozik, az erőszak nem kenyerre.

## Abdul Dahib

<b>Kaszt:</b>	Kalóz (harcos)
<b>Szint:</b>	5
<b>Faj:</b>	Ember (dzsad-dzsenn félvér)
<b>Jellem:</b>	Káosz
<b>Vallás:</b>	Dzsad (Galradzsa)

### Képességek

Erő:	17
Állóképesség:	17
Gyorsaság:	16
Ügyesség:	14
Egészség:	18
Szépség:	10
Intelligencia:	13
Akaraterő:	11
Asztrál:	15
Műveltség:	12

### Harcértékek

Ké:	19/35 (handzsár)
Té:	60/84
Vé:	117/142
Cé:	4
Ép:	15
Fp:	61

### Képzettségek Fok/%

Fegyverhasználat (tőr)	Af
(Handzsár)	Af
(Jann szablya)	Mf
Úszás	Mf
Futás	Af

Mászás	19%
Esés	24%
Ugrás	14%
Ökölharc	Af
Hadvezetés (tengeren)	Af
Írás/olvasás	Af
Térképészet	Af
Időjósítás	Af
Hajózás	Mf
Csomózás	Mf

Asztrális és mentális behatások ellen amulettet visel, mely saját értékeit 20E-vel növeli.

Abdul Dabih Kaffar Dzsahma legkedvesebb gyermeke és örököse. Pyarronban, az előkelő negyedben él, és tisztességtelen kalóz-ügyeit a becsületes kereskedő álcája mögé rejti. Külön irodája van a hajósok céhében. A Szürkecsuklyásokkal nem tart fenn kapcsolatot, mivel tevékenységi köre messze esik a várostól és a szárazföldtől.

Anyja közönséges örömlány volt, apját nem nagyon ismerte, mégis ő örökölte hatalmas vagyonát. A vagyonnal azonban mit sem tud kezdeni, mivel sejtelve sincs róla, hol található. A végrendelet ugyan nála van, a térképrészlet viszont, ami alapján a Madarak szigetét meg lehetne találni, nincs a birtokában. Gyermekkorától minden vágya, hogy apja nyomdokaiba lépjen, és övé legyen a hírhedt kalóz minden kincse. Erre eddig nem volt lehetőség; ha azonban a karakterek felkeresik őt, netán a Hajósok céhében érdeklődnek utána, minden bizonnyal gyanút fog. Hacsak a játékosok nem találnak ki valami jól hangzó, hihető mesét, Dabih rá fog jönni, hogy náluk van a hiányzó térkép, és meg akarják szerezni tőle a végrendeletet.

Ha a karakterekkel beszél, letagadja, hogy ismerte volna Kaffart, azt meg különösen, hogy az örököse lenne. Végig kitart amellett, hogy ő szolid kereskedő, aki csak a megbízhatatlan mendemondákból ismeri a hírhedt kalózt.

Amint elválnak tőle a kalandozók, azonnal rájuk uszítja embereit, hogy szerezzék meg az idegenektől a térképet. Parancsa úgy szól, először derítsék ki, hol a térkép, győződjenek meg róla, hogy nincs-e másolata, aztán lopják el, és a másolatokat semmisítsék meg. Ha megoldható, ne öljék meg a kalandozókat, az csak bonyodalmat okozna; ha azonban nincs más mód, el is tehetik őket láb alól. Dabih emberei dzsadok, handzsárt

forgatnak; KÉ 26; TÉ 48; VÉ 107; Ép 10; Fp 27; Bátorság 13. Összesen hatan vannak, de általában ketten-hárman járnak együtt.

A végrendeletet Dabih a házában őrzi, egy vasalt szekrényben. Minden fontos irata, pénze itt található. Éjjel a házat hat ember őrzi, értékeik a fentiekhez hasonlóak. A ház maga nem túl nagy, azonban lényeges segítség, ha a karakterek a Szürkecsuklyásoktól megszerzik az alaprajzot (lásd mellékelt vázlat). Dabih házán az ablakok rácsozottak, a falak a Pyarronban általában használt fehér gránitból épültek. A végrendeletet tartalmazó szekrény az emeleten, Dabih dolgozószobájában található. A házat őrző emberek a kertben helyezkednek el, a ház körül.

A végrendelet szövege jellegzetesen dzsad megfogalmazású. Írója mindvégig képekben beszél, semmit sem mond ki nyíltan.

„Ne hidd, hogy e világtól válni félek,  
hogy lelkeimmel sötétbe szállni félek.  
Mind nem riaszt, hisz elpusztulni: törvény.  
Mert nem tudtam jó úton járni: félek.

Tudod, hogy öröködből részesülsz majd,  
Ha titkok függőnye mögé kerülsz majd.  
Igyál, hisz nem tudod honnan fakadtál,  
Vigadj, hisz nem tudod, hová merülsz majd.

Megfordított gyertyák alatt,  
Ahol a kék függöny hasad,  
Belép csodálatos csapat,  
Minden titkok felfénylenek

Galradzsa vigyázzon utadon már,  
Keresd a kincset, hol madár se jár!”

Dabih maga sem tudja, pontosan mit is jelentenek a verssorok, de úgy gondolja, a térkép majd segít a rejtély megoldásában.

Ha Dabih megszerzi a térképet, leggyorsabb hajójával indul a kincs felkutatására. Próbálkozása azonban kudarcra ítéltetett, mivel a szigetre érve sem tudja megfejtetni a végrendeletet. A térkép nem jelöli a rejtek pontos helyét, dzsadunkat pedig nem áldotta meg az ég annyi sütnivalóval, hogy kihüvelykezze a sorok mögött megbúvó támpontokat.

A hajóút

Amikor a játékosok úgy érzik, minden fontos információt összegyűjtöttek, útnak indulhatnak

távoli céljuk felé. Ha a kikötően hajót próbálnak szerezni, azt találják, hogy egyetlen bárka sem vállalkozik erre az útra. Legfeljebb a Kereskedő Hercegségekbe vagy Shadonba juthatnak el, onnan újabb hajót kell bérelniük. A hajó Shadonig 2k6 aranya(!) kerül, onnan tovább 2k10 ezüst. Amennyiben kiderítik, hogy Dabih előttük jár, tanácsos sietniük, hiszen ők nem tudhatják, hogy a dzsad nem fogja megtalálni a kincset.

A karakterek kénytelenek átszállással utazni. Az egyetlen hajó, ami hajlandó kihajózni velük a Keleti-óceánra a Ravanea nevet viseli, és csöppet sem bizalomgerjesztő Közepes méretű, gyors járatú vitorlás, amelyről szakértő szem megállapíthatja, hogy nem csak kereskedelemre használták.

A Madarak szigete

Végre mégiscsak megérkeznek a kis, szubtrópusi szigetre. Legnagyobb szélessége sem nagyobb 20 km-nél. Dús növényzet borítja, nagyobb állatot azonban nem látni rajta. Azonnal szembeötlik viszont, miről is kapta a nevét - ezer és ezer madár sereglük mindenfelé. Nem láttak még embert, ezért nem is félnek tőlük igazán, noha a kellő távolságot megtartják.

A sziget maga vulkáni eredetű, erről árulkodik a közepén emelkedő hatalmas, kúp alakú hegy. A vulkán már régen szunnyad, ám a tetejét még nem nőtte be a növényzet. Az élet azonban nem hiányzik róla, mert a sziklás, köves vidéket kedvelő madarak ott fészkelnek. A növényzetet és a madarakat egy kis forrás látja el édesvízzel, ami a hegy lábánál ered, és vékony pataként csörgedezik alá egy nagyobb tóba, ahová egy 4-5 méteres zuhatagon át jut. Az egész sziget teljesen érintetlennek és lakatlannak látszik. Valóban, a kalózkodók óta nem is járt itt senki.

A kincs a tó mellett rejtőzik, a vízesés alatt. Egy egészen szűk barlangnyílás indul a zuhatag tövéből, amit azonban csak akkor lehet felfedezni, ha valaki tudja, mit keres. Hőseinknek a végrendelet rejtelmes soraiból kell kihámozniuk, hol is keressék az elrejtett vagyont. Véletlenül szinte bizonyosan nem találja meg senki, mert a barlangfolyosó nagy része a víz alatt van. Ha valaki bemászik, sikeresen vissza kell tartania a lélegzetét 3

körön át. A hasadék végén egy tágas barlangcsarnokba jut, amit hajdanán a magasabban álló víz vájhatott a vulkáni hamuba. A barlangcsarnokban hatalmas láda áll, viaszosvászonnal bevonva. A láda elmozdításához legalább két ember kell, akiknek együttes Ereje legalább 32. A ládában Kaffar Dzsindhma összerabolt kincse hever. Arany, ékszerek, drágakövek, egyéb értékek - összesen körülbelül 860 aranyra rúghat.

Az út hazáig

Ha a kincset felviszik a Ravaneára, a kapitány természetesen azonnal megkérdezi, mi van a ládában. Ha kiderül, és a kapitány nem elég lojális a kalandozókhöz (pl. Bájolás!), akkor bizony nehéz lesz a karaktereknek megvédeniük a zsákmányolt javakat. A kapitány és matrózai a mesés vagyontól megrészesülve szinte mindent el fognak követni, hogy megkaparintsák. A matrózok tizenketten vannak, harcértékeik: KÉ 18; TÉ 57; VÉ 106; Ép; Fp 34; Bátorság 11. A kapitány a matrózaihoz hasonló harcértékekkel bír, harcolni azonban csak a végső esetben fog. A játékosok komoly dilemma előtt állnak, mivel a kapzsi matrózok az életükre törnek, a hajót viszont legénység nélkül képtelenek visszavigálni a kikötőbe - ennek a kapitány is a tudatában van, éppen ezért (patthelyzetben) 100 aranyat akar kizsárolni a szállítás fejében.

Ismét civilizált vidékre érve, már könnyen találhatnak nagy kereskedelmi hajót, ami elviszi őket Pyarronba. Itt már nem kérdezősködnek, megszokott, hogy valaki nagy és nehéz utazóládával hajózik.

## A kaland befejezése

Amint visszatérnek a fogadóba, megbízójuk felkeresi őket. Mivel nem tudja, mennyi kincs volt eredetileg a ládában, a vagyon felét kéri. Ha legalább 350 arany értéket adnak neki, megelégszik, ha azonban ennél kevesebbet, gyanút fog és rosszallásának ad hangot.

Amennyiben a játékosok lennének olyan meggondolatlanok, és megpróbálnának a teljes összeggel egérutat nyerni, Desmodus az előrelátóan eltett hajtincsek segítségével, szimpatikus mágiával és Asztrális-Mentális mozaikok felhasználásával jobb belátásra bírja őket. Minden tekintetben kezeld úgy Desmodust, hogy a játékosoknak ne legyen esélyük elmenekülni a teljes összeggel. (Figyelmedbe ajánlom a „Vágy” mozaikot.)

1994.07.

Szerző: ismeretlen

Forrás: Rúna magazin I.évf./6.szám

Szerkesztette: Magyar Gergely