

KALANDMODUL 1-4 TSZ-ű ÉS 2-4 TSZ-ű KARAKTEREK SZÁMÁRA

m.a.G.U.S.

avagy
a kalandorok krónikái



a kísértetjárta ház
és
gyilkosság Caedonban

KALANDMODUL 1-4 TSZ-ű ÉS 2-4 TSZ-ű KARAKTEREK SZÁMÁRA



A KISÉRTETJÁRTA HÁZ ÉS GYILKOSSÁGOK CAEDONBAN



Valhalla Páholy®
1994 BUDAPEST

M.A.G.U.S. AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI

KÉT KALANDMODUL:

A kísértetjárta ház

írta Jakab Zsolt

és

Gyilkosság Caedonban

írta Kovács Adrián

Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek reprodukálásának jogát!
All rights reserved!

A címlapon Bruce Pennington munkája
A belső illusztrációkat Buttinger Gergely készítette

Tipográfia: Marjai Csaba és Tóth Endre
Műszaki szerkesztés: Tóth Endre

Copyright © 1994 by Valhalla Páholy Kft.
Az AVALON Kiadói Csoport tagja

ISBN 963 8353 32 5
VP-M-070694-4.75.4

Kiadja a Valhalla Páholy Kft. Felelős kiadó: Novák Csanád ügyvezető igazgató.
Felelős szerkesztő: Gáspár András. Szedés, tördelés: Valhalla Páholy Kft.
A nyomdai munkálatokat az Alföldi Nyomda Rt. végezte.
A nyomdai megrendelés törzsszáma: 5057-66.69
Felelős vezető: György Géza vezérigazgató.
Készült Debrecenben az 1994.évben.

Előszó

Hát ezt is megértük! Régóta esedékes volt már, hogy az első magyar szerepjátékhoz megjelenjenek az effajta kalandmodulok. Legyen bármennyire fantáziadús egy Kalandmester, találjon ki magának akárhány kalandot, sosem árt, ha a polcáról bármikor leveheti az előre elkészítettet - egy olyat, ami mindig kéznél van, s nem kell rajta heteket gondolkodnia. Miután a játékosok gyakran nagyobb léptekkel haladnak, mint azt előre sejteni lehetne, s egy parti igencsak megsínyli, ha kényszerpihenőre kárhoztatják, míg az új kaland megszületik, az egyetlen segítséget a "gyári" modulok jelentik. Mi sajnos nem siettük el megjelenítésüket, ám hogy valamiképpen enyhíteni tudjuk a fellépett hiányt, egy kötetben mindjárt kettőt is közreadunk. S ez így folytatódik mindaddig, míg csak elég kalandmodul nem áll rendelkezésére kezdőnek és haladónak egyaránt.

Ez a kötet persze egyfajta példa is, hogy mi miképpen képzelünk egy kidolgozott modult, szerintünk hogyan kell egy M.A.G.U.S. történetet felépíteni.

Mindenek előtt le kell szögezmem, hogy e modulok sem alkalmasak arra, hogy frissen megvéve, elolvasás nélkül játszásként őket.

Kedves Kalandmester! Mielőtt belekezdene a most következő történetek elmesélésébe, tanulmányozd át mindkettőt alaposan! Gondold végig pontról pontra, próbáld meg kitalálni előre, hogy a játékosaid hol térhetnek le az előre felvázolt útról, s hogy akkor mit teszel. Az improvizáció a játék kárára válhat. Ha gondold színezd ki, változtasd meg a történetvonalat, helyezz el benne új NJK-kat, vagy újabb eseményeket. Tégy úgy, ahogyan jónak látod, ahogy szerinted jobb lehet a játék. Csupán arra figyelj, hogy az arányokat, s az egyensúlyt ne borítsd fel. A kalandok nem túl nehezek, leginkább kezdők számára készültek, ám nincsenek minden veszély híján. Ha játékosaid meggondolatlanok, botorul vesz-tükbe rohannak, ne riadj vissza attól, hogy elpusztítsd karakterüket! Ez nem cél ugyan, ám nem is mindenáron kerülendő katasztrófa. Míg valakiből igazán jó játékos válik, számtalan karaktert kell elveszítenie. S ne engedd, hogy a partidban felüsse fejét a sértődöttség, ha valaki kalandja időlegesen véget ért.

Különös kegyetlenséggel büntesd, ha játékosaid közül bárki a kalandmodult olvasgatná - ilyenkor érdemes megváltoztatni néhány dolgot: az ellenfeleket annyira felerősíteni, hogy a velük való összecsapást semmiképpen se élhessék túl. Ezzel jó eséllyel leszoktathatod őket az efféle csalásokról, "a sors előre fürkészésétől."

Nos, hogy kifogytam a jótanácsokból, csak az maradt hátra, hogy kellemes szórakozást kívánjak!

Budapest
1994 május 24.

Novák Csanád

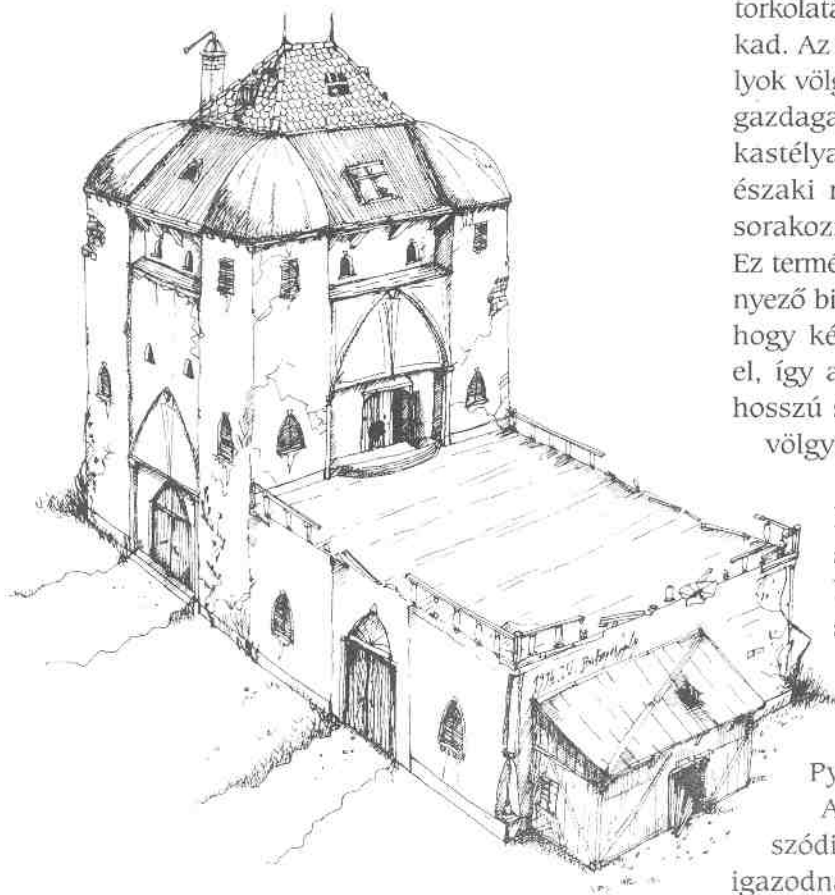
JÁTÉKOS! NE TOVÁBB!
A KALANDMODULOK ELOLVASÁVAL
A SAJÁT SZÓRAKOZÁSODAT
(ÉS TÁRSAIDÉT) VESZÉLYEZTETED!

a kísértetjárta

ház

kalandmodul

1-4. tapasztalati szintű
karaktereknek



Előszó

A következő kaland dél-Yneven játszódik, és 1-4. Tapasztalati Szintű karaktereknek szól. Komoly segítség a kalandozóknak, ha a csapatban megtalálható egy varázsló is, ám a kaland enélkül sem megoldhatatlan.

A kaland maga egy pyarroni fogadóban kezdődik. Hogy a játékosok hogyan kerülnek ide, az a Kalandmesteren múlik, ahogy az is, hogy a már a kaland előtt találkozzanak és összeismerkedjenek. A karakterek érkezhettek messzi földről, hajón, vagy származhatnak Pyarronból is. A kalandozók legtöbbször felismerik egymást, talán maguk sem tudják, mi alapján azonosítva önmagukhoz hasonló, nyughatatlan lelkű társait. Amennyiben jellemük, vallásuk, vagy bármi más nem okoz jelentős ellentétet közöttük, ez már éppen elegendő ok arra, hogy összeálljanak egy csapatba, és egy ideig együtt keressék boldogulásuk útját Ynev világán.

Lényeges tudnivaló a csapat számára, hogy Pyarron a Gályák tengerének egyik öblében, a Dorlan folyó torkolatában épült. A folyó a torkolatnál több ágra szakad. Az egyik ilyen ág arról nevezetes, hogy a Kastélyok völgyén folyik keresztül. A Kastélyok völgye a leggazdagabb pyarroni nemesek és kereskedők vadász-kastélyainak, nyári lakjainak ad otthont. A Dorlan északi mellékága mentén hosszú kilométereken át sorakoznak a különböző kúriák, villák és kastélyok. Ez természetesen úgy értendő, hogy az épülethez a környező birtok is hozzátartozik, ezért könnyen meg lehet, hogy két szomszédos villát félnapi járóföld választ el, így a folyó völgyének több, mint száz kilométer hosszú szakaszát ismerik közel és távol a Kastélyok völgyeként.

A völgyön át széles, kővel rakott út vezet, hogy a hintók is akadálytalanul közlekedhessenek. A főútról nyíló leágazásokon lehet megközelíteni az egyes kúriákat. Az út mentén szinte minden fertályórában pihenőállomásra, fogadóra bukkan az utazó.

A Kastélyok völgyét természetesen minden pyarroni ismeri, de aki csak egyszer is járt Pyarronban, bizonyosan hallott róla.

A kaland a Psz. 3695. év késő tavaszán játszódik, a történetben előforduló évszámok ehhez igazodnak.

Háttértörténet

Az alábbiak kizárólag a KM-nek szólnak, a játékosok és karaktereik erről nem tudhatnak!

Élt valaha a Kastélyok völgyében egy jómódú kereskedő – Tham Cardiff. Tisztes vagyont felhalmozott és nyugodt, békés életet folytatott feleségével és szolgálival. Egy napon azonban kereskedő érkezett a távoli Shadon Birodalomból, Shadleck városából. Cardiff jó üzletet kötött vele és többek között megvett tőle néhány tépett szélű, megsárgult pergamenlapot, amit érdekes ábrák díszítettek. Ekkor még nem is sejtette, hogy milyen hatalmas mágiát birtokolnak a papírok. Ekkor került birtokába az a térképvázlat is, amit a karakterek feladata lesz megkeresni. A térkép valójában egy kalóz kincsének kulcsa, ám ezt sem Cardiff, sem a shadoni kereskedő nem tudta.

Miután megkötötték az üzletet, Cardiff áttanulmányozta az újonnan szerzett iratokat, és rádöbrent, hogy mágiával foglalkoznak. Érdeklődve olvasta végig a töredéket, és bár nem sokat értett belőle, elkezdte érdekelni a dolog. Minél többször olvasta, annál inkább a könyv mágikus bűvkörébe került és annál többet értett meg belőle. Elhatározta, hogy kipróbálja az ott leírtakat és megdöbbenve tapasztalta, hogy a lapok mágikus hatalmának segítségével sikerrel járt! Egyre-másra folytatta kísérleteit, sikert sikerre halmozva. Közben telt az idő, Cardiff kísérletein kívül semmi mással nem foglalkozott, így szép lassan beleőrült. Kutatásairól persze senkinek sem számolt be, a házban azonban sejteni lehetett, hogy valami nincs rendjén. A cselédek, szolgák egymás után hagyták el a házat, míg végül csak a felesége és a komornyikja maradt.

Cardiff ebből mit sem vett észre, ő csak a „tudományának” élt. Elérkezett a pillanat, amikor úgy határozott, hogy a patkányok és egyéb kisebb állatok után emberi testen is ki kell próbálnia a Necrografia hatalmát. Erre a célra néhány éve elhunyt nagybácsijának, Cor Carolinak a tetemét használta fel. Leköltözött a pincébe, a kriptá mellé, ott folytatta tovább kísérleteit. Az emberi testbe azonban emberi lelket akart költöztetni.

Dalf, a komornyik ugyan nem tudta, mi készül, ám bizonyos jelekből arra következtetett, hogy gazdája a túlvilági hatalmakkal paktál. Végül úgy határozott, nem marad tovább a házban. A felmondását még megírta, de elmennie már nem sikerült. Az őrült Cardiff a könyvlapok mágiájának segítségével kiszakította lelkét a testéből, és bebörtönözte azt Cor Caroli Cardiff Halottmozgatás és Lélekcsapda bélyeggel felruházott

holttestébe. Egyvalamivel azonban nem számolt. A létrehozott homonkulust nem volt képes irányítani, hiszen ilyen jellegű mágikus rajzolatok nem voltak azon a néhány lapon, ami a birtokában volt. Természetesen teremtménye nyomban ellene fordult, de sikerült még idejében bezárnia a pincébe. Innentől fogva a padláson tevékenykedett tovább. Nem tudta, hogy kísérletei csak azért sikerülnek, mert a könyv lapjai mágiával vannak átitatva, örült elméjébe befészkelte magát a gondolat, hogy ezt saját maga képes megtenni, sőt, akár képes lesz egyszer hatalmat gyakorolni teremtményei fölött.

Felesége, aki látta, hogy férje őrült, egyre jobban rettegett tőle, ami állandó szóváltásokhoz vezetett. Egy ilyen veszekedés alkalmával Cardiff leütötte az asszonyt, aki menten szörnyethalt. Az őrült természetesen nem volt tudatában tette szörnyűségének, így hát feleségéből is homonkulust csinált. Ettől fogva teljesen egyedül élt a házban és annyira belemerült kóros mániájába, hogy az evésről és ivásról is megfeledkezett. Nem sokkal felesége után ő is eltávozott az élők sorából, de makacs lelke nem tért örök nyugalomra, hanem kóbor lélekként kísért a házban, egyre keresve a módot, amivel akarata alá hajthatja a túlvilág teremtményeit.

A megbízó

Nem sokkal érkezésük után a karakterek békésen iszogatnak Pyarron egyik előkelőbb fogadójaiban. Közeledik az éjszaka, egyre több helybéli tér be az ivóba, hogy esti óráit barátai társaságában mulassa el. Mire a nap nyugodni tér, a kocsma már szinte zsúfolásig telt. A kalandozók kicsiny csapata meglehetősen elűt a könnyed selyemingekbe és bő szabású nadrágokba öltözött Pyarroniaktól, különbözőségeikre azonban oda sem hederít senki – errefelé gyakoriak az utazók. Szólni sem szólnak az idegenekhez, kérdéseikre azonban udvariasan válaszolnak. Ha netán valamelyikük beléjük akarna kötni, virtuóz szópárbajokkal kerülnek el a verekedést. Ha netán mégis valami baj lenne, a fogadós azonnal egy kifutófiút szalajt a városi őrséghez, ami 1k6 perc alatt odaér, és kemény módszerekkel rendet tesz. Kardlappal avatkoznak be, egészen addig, míg valaki fegyvert nem ránt, azután már a kard élet sem restek használni. Természetesen a verekedésért és a károkért mindenki egybehangzóan az idegeneket teszi felelőssé, akiknek meg kell téríteniük az 1k6 arany (!) értékű kárt.

Ha az este látszólag eseménytelenül telik el, valamivel napszállta után új vendég lép be az ajtón. Ez önmagában megszokott esemény, de amikor ez az ember belép, a másodperc egy törtrésztelére megfagy a levegő a helyiségben. Minden szempár az újonnan érkezőre szegeződik a síri csendben. Aztán, mintha mi sem történt volna, folyik tovább a társalgás, tivornyázás. Ha van a karakterek között varázsló, egy másik varázsló zónáját érzékeli mindaddig, amíg megbízójuk a helyiségben tartózkodik.

Az idegen valóban rászolgált a pillanatnyi néma ámulatra. Látszólag semmi különös nincs rajta, ám egészében mégis figyelemfelkeltő alak. Mindenekelőtt nagyon magas, talán két méter is meglehet. Arca markáns, egyenes vonalú, arisztokratikus, amely jól kiemeli sásorrát. Haja koromfekete, a szemei pedig különös zöldesszürkék. Ruházata is szembeötlő, mivel kizárólag fekete és fehér színekbe öltözik, ám ezt sem a helyi divatnak megfelelően teszi. Fehér selyeminget visel, nyakát fehér selyemsál díszíti a fekete felöltő fölött. Pantallója és rövid szárú csizmája szintén fekete. Vállát és hátát szinte földig érő sötét utazóköpeny borítja, amely – ruházatával együtt – élesen kiemeli hűvös, nyugodt arcvonásait.

Az újonnan érkezett vendég körültekint az ivóban, majd megállapítja, hogy egyetlen kalandozócsapat van csupán a helyiségben, így a csapat asztala felé indul. Amint odaér, nyilvánvaló idegensége ellenére bármelyik helybélit meghazudtoló, tökéletesen tiszta pyarroni nyelven, kimért hangon szólítja meg a kalandozókat:

„Uraim (és természetesen Hölgyeim), fontos ügyben szeretnék Önökkel tárgyalni.”

Ha a karakterek érdeklődést mutatnak, helyet foglal, és belekezd a történetébe.

„Először is engedjék meg, hogy bemutatkozzam: a nevem Desmodus. Családom igen előkelő, ősi család. Vagyunk meglehetősen nagy. Volt azonban egy melléki unokatestvérem, aki az őt e vagyonból megillető részt keveslette, ezért arra vetemedett, hogy meglopja a saját családját. Azóta a bűnös meglakolt, de az általa okozott károkat nem tudtuk maradéktalanul helyrehozni. Itt természetesen nem anyagi károkra gondolok – sokkal nagyobb az eltulajdonított tárgyak eszmei értéke a család számára. Egy ilyen tárgynak bukkantam nyomára, és azt szeretném, ha Önök ezt hozzám eljuttatnák.”

Itt kis hatásszünetet tart, ami alatt meghallgatja a karakterek esetleges kérdéseit.

„Természetesen nem kívánom ingyen. Az az illető, aki átnyújtja nekem ezt a bizonyos tárgyat, 60 aranyat kap kézhez.”

Ez egy meglehetősen csábító ajánlat, egy nemesember éves jövedelme! Itt ismét elhallgat, várva, hogy a karakterek érdeklődést mutassanak ajánlata iránt.

Ha a játékosok kérdéseket tesznek fel, azt megbízójuk az alábbiak szerint sorban megválaszolja, különben maga mondja el.

„A tárgy egy pergamentekercs, amely a Keleti-óceán partvidékének egy részét ábrázolja. Gyönyörű kézműves kivitel, ezen kívül családi legendák is fűződnek hozzá, ezért ér számomra ennyit. A tekercs valószínűleg egy faragott csont tekercstartóban található, amelyet szimbolizált szélrózsa és egy horgony vésete díszít. A tekercs legutóbbi értesüléseim szerint egy kereskedőhöz került. A kereskedő a Dorlan mentén lakik, a Kastélyok völgyében, innen hozzávetőleg háromnapi járóföldre.”

Megadja, hogy pontosan merre kell menni, és hogy nagyjából milyen a ház. Részletekkel nem szolgálhat,





mivel ő maga még sohasem járt ott.

„En magam azért nem mehetek a tekercsért, mert üzleti ügyeim a városhoz kötnek – igen elfoglalt vagyok, meg azután az utazás nem nekem való elfoglaltság. Értesüléseim szerint legutoljára egy Cardiff nevű kereskedő vette meg a tekercset. Róla mindössze annyit sikerült kiderítenem, hogy a Kastélyok völgyében lakik, és sem ő, sem a családja nem fordult meg a városban már több, mint öt éve. Könnyen lehet, hogy a háza elhagyatott, nem lakja senki. Ha így is van, nekem csak egy a fontos – a tekercs a kezemben legyen, bármi módon is jut el hozzám. Ha sikerült megszerezni, térjenek vele vissza ide. Tudni fogok érkezésükről és felkeresem Önöket.”

Ezzel különös megbízójuk feláll, elköszön és távozik a helyiségből. Előleget nem ad. Ha valaki követi, azt találja, hogy határozott, gyors léptekkel az előkelő negyed felé veszi útját. Ott pillatnyi habozás nélkül eltűnik egy kisebb házban, amelynek ajtaját gondosan bezárja maga mögött. A háznak nincs kertje, homlokzata közvetlenül az utcára néz. Kissé elűt környezetétől, mert bár romosnak nem mondható, mégis olyan jól karbantartva, mint a negyed többi villája. Ha a karakterek behatolnak, azt tapasztalják, hogy a ház lakatlan, bár a varázsló mágia jelenlétét érzi. A pincében egy bezárt ajtó mögött varázskört találnak, amely kétségkívül jelmágikus alkotás, ám a varázsló sem tud mit mondani róla. (Végrehajtó varázskör – lásd RÚNA I./1. szám). A varázskörnek semmiféle hatását nem érzékelik. Megbízójukat nem találják a házban.

Ne hagyd, hogy játékosaid harcba bonyolódjanak a megbízójukkal. Kerülj minden olyan helyzetet, ami harchoz vezethet. Ha mégis megtámadják, teljesen esélytelenek ellene, mivel magas TSZ-ű varázslóként fog védekezni – mindenek előtt elemi erő aurával, ami gyakorlatilag sebezhetetlenné teszi a karakterek számára.

Az utazás

Mivel megbízójuk nem szabott határidőt, a karakterek tetszés szerint felkészülhetnek az előttük álló útra. Útjuk könnyű és veszélytelen, gyalog három napig tart, lovon, kényelmes tempóban másfél-két nap, míg ha hajszojják a hátasaikat, egy nap leforgása alatt odaérhetnek.

A megadott leágazást dús vegetáció, növények erdeje teszi szinte alig észrevehetővé. Az utat teljesen benőtte

a gaz, csak arról lehet megkülönböztetni, hogy a keréknymokban nem annyira dús a növényzet. Semmiféle képzettségre nincs szükség annak megállapításához, hogy évek óta nem járt itt senki emberfia. Ha valaki Nyomolvasás vagy Erdőjárás képzettséggel rendelkezik, megállapíthatja, hogy ez az idő két évre tehető. Az út néhány kilométer után egy nagyobb tisztásba torkollik, ahol egy valaha szép, ám mára már megkopott villa áll.

A ház

A tisztás közepén álló villa meglehetősen elhanyagolt állapotban van. Építészet képzettséggel bíró karakterek megállapíthatják róla, hogy hozzávetőleg 30-40 éve épülhetett, de az elmúlt néhány évben senki sem törődött vele, ezért igencsak leromlott. A vakolat néhol omlik, a tető foghíjas, a spaletták megfakultak, a festék részben lepergett róluk. A falon itt-ott repedések éktelenkednek.

A ház baloldala egy zömök torony, amely 14-15 méter magas és tíz méter széles, négyzet alaprajzú. A torony mellett egyszintes épületszárny áll, tetején díszes márványkorláttal övezett terrasszal. A terasz mellett az épülethez egy istállót toldottak. Az istálló fából épült, és meglehetősen rossz állapotban van.

A házról messziről látszik, hogy lakatlan, a tisztást is jócskán benőtte a gaz – itt ember évek óta nem járt.

A villába előlről két ajtón át lehet bejutni. Mindkettő vastag, vasalásokkal megerősített tölgyfa alkotmány, amely az eltelt évek hosszú sora alatt is dacolt az idő pusztításával. Ha erőszakkal kellene behatolniuk, a karakterek minden bizonnyal gondban lennének, az ajtók azonban nincsenek bezárva. Amennyiben bekopogtatnak vagy más módon kérnek bebocsátást, semmi választ sem kapnak.

A házba hátulról is be lehet jutni, a konyha és a cselepszállások felől. Az ablakokon erős, masszív spaletták vannak, amiket kívülről csak nagy erőfeszítések árán lehetne kifeszíteni – belülről természetesen ez nem okoz nehézséget.

A házban a bezárt spaletták miatt mindenütt félhomály uralkodik. Minden berendezés poros és régen használt, embernek nyoma sincs sehol. A porréteg körülbelül két-három éves lehet.

Földszint

1. Hall

A bejárati ajtótól rövid, széles előszoba vezet a tágas és magas hallba. A hallban a nyugati fal mellett nagyméretű, díszes kandalló áll. Keletre a bejáratihoz hasonló széles folyosó kétszárnyú ajtóhoz vezet. A helyiségnek nincs saját mennyezete, fel lehet látni az első emelet magasságában húzódó galériára, amelyre két lépcső is vezet az északi, valamint a déli fal mentén. Mivel így a mennyezet mintegy hat méteres magasságban található, ez lenyűgöző hatást kölcsönöz a szobának. A falakat körben tájképek díszítik, a kandalló fölött pedig domborműként egy festett címerpajzs látható. A címer a karakterek számára ismeretlen, de alapfokú Heraldikával megállapíthatják, hogy szimbólumai pyarroni kereskedőre vallanak. A bútorzat mindenben követi a kor és a vidék ízlését. Székek, egy asztal és egy kanapé tartoznak a berendezéshez. A bejárati ajtó két oldalán két kisebb ajtó nyílik az előszobából. A kandallóban titkos járat található, amely gyakorlatilag a kéményben vezet végig. Megtalálni csak úgy lehet, ha valaki bemászik a kandallóba és elkezd fölfelé mászni. Ekkor azt találja, hogy nem egy szűk, járhatatlan kéménybe jut, hanem egy függőleges aknába, ahol létrafokok könnyítik meg a közlekedést.

2. Az ebédlő

A terasz alatti épületszárny legnagyobb részét a hatalmas ebédlőcsarnok foglalja el, melyben egy U alakú asztal áll. Az asztal külső oldala mentén székek sorakoznak. A helyiségben viszonylag világos van, a plafonon tatóngó lyukon beáramló fény elűzi a máshol uralkodó félhomályt. Még a hozzá nem értő számára is nyilvánvaló, hogy a terasz igen rossz állapotban van, hisz a lyuk alatt kupacban áll a törmelék. Az asztalon nincs terítő, azonban mindent valami különös, kemény réteg borít – ürülék. A valaha volt ebédlő ugyanis egy népes denevércsalád otthonául szolgál. Ha a karakterek nappal lépnek be ide, a denevérek felriadnak és riadtan repdesni kezdenek mindahányan, ezzel hatalmas kavardást okozva. Aki nem menekül azonnal ki, az arcába, hajába, bőrébe bele-bele kapó denevérektől körönként elveszít 1 Fp-t. Ez ellen csak vértzet védi meg, mivel több tucat denevér ellen védekezni képtelenség. Ha füstöt vagy tüzet csinálnak, a denevérek 1kó percen belül elrepülnek vagy elpusztulnak – bár ez utóbbit egy Élet jellemű karakter nem biztos, hogy jó szemmel nézi. A denevérek elűzését megnehezíti, hogy varázsolni teljes képtelenség, amíg a varázshasználó a röpködő állatok forgatagában áll.

Földszint



3. A konyha.

A konyha sarkában kemence áll, amely azonban nem kéményben folytatódik, füstje a sarokban tátongó nyíláson keresztül távozott a szabadba. A konyha jól felszerelt – bár a lábasokat, fazekakat régen használhatták utoljára. A konyhából két ajtó nyílik, az egyik a kamrába vezet (7.), a másik le a pincébe. A pincébe vezető lépcső alján bezárt ajtó állja a karakterek útját, amelyet súlyos vasalása miatt szinte lehetetlen felfeszíteni. A rajta lévő zár közönséges, sikeres Zárnyitás esetén az ajtó kinyitható.

4. Cselédszállások

Négy apróbb szoba, amelyekről rövid vizsgáldás után kiderül, hogy a szakácsok és cselédek szobái lehettek valaha. Semmi említésre méltó nem található bennük.

5. Vendégszobák

Szépen berendezett, tágas szobák nyílnak a hosszú,

keskeny folyosóról. Minden szoba felszereléséhez hozzátartozik két ágy, egy asztal, egy szekrény és néhány szék. Használati tárgyak egyikben sincsenek.

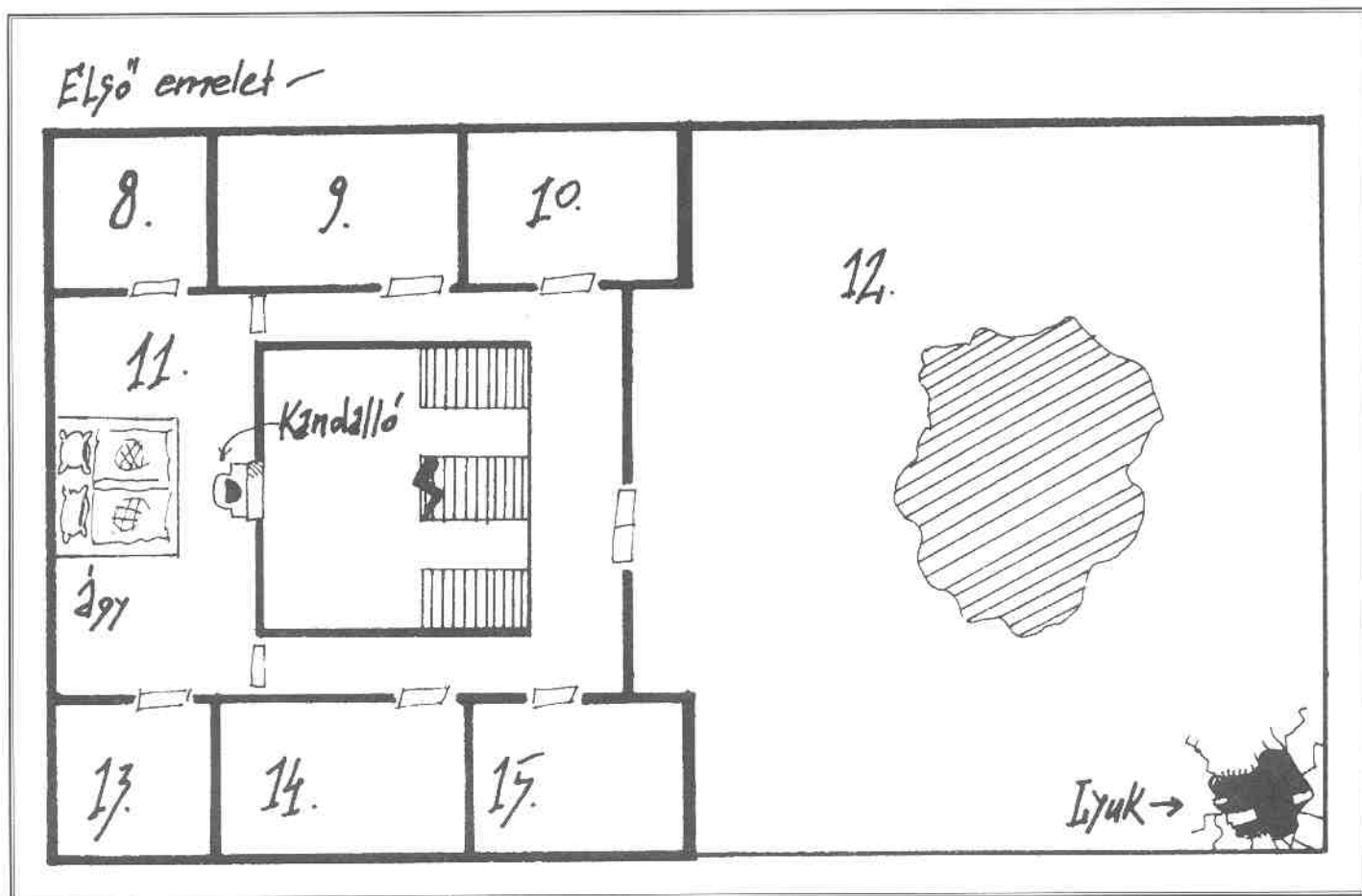
6. A komornyik szobája

Ezeknek a szobáknak a szolidabb berendezése, és a szekrényekben található régi, viseltes ruhák arra engednek következtetni, hogy ez a komornyik és a komorna lakrésze lehetett. Alaposabb kutatás után egy levél kerül elő az egyik fiókból. A komornyik felmondása, amit a gazda valószínűleg már nem kaphatott meg.

7. Kamra.

Meglehetősen üres, ami étel maradt benne, már régen összeszáradt, megpenészedett.

Az első emeletre nyikorgó lépcsők visznek fel a hallból. A két lépcső között egy harmadik visz tovább a második emeletre, a lépcsőkkel szemben pedig széles, kétszárnyú, üvegezett ajtó nyílik a teraszra.



Első emelet

8. Öltözőszoba

Kis öltözőszoba, ablak nélkül. Ajtaja a hálósobába nyílik. Minden berendezése egy öltözőasztal tükörrel, egy szekrény, valamint egy szék. Az asztalon és fiókjaiban számos használati tárgy található: borotva, pamacs, lavór, fésű, stb. A szekrényben pyarroni divat szerint készült férfiruhák találhatók. Nagy részük szakadozott, molyrágt. Alaposabb kutatás után a az asztalka fiókjából egy kulcs kerül elő, ami a dolgozószobát /10./ nyitja.

9. Családi múzeum és fegyvertár

Tágas szoba két nagy ablakkal. A legszembeütőbb benne talán a nyugati falon elhelyezett díszes címerpajzs, és az alatta álló, ezüstösen csillogó teljes lovagi vértet. A szobában ezeken kívül még számos egyéb fegyver és pajzs található: alabárdok, kardok, török, buzogányok. A falakon egy-két festmény csatajelenetet ábrázol. Alaposan körütekintve a karakterek egy bárszony párnán heverő díszkardra lesznek figyelmesek, amely szépségével rászolgál a kitüntetett helyre. Pengéje ritkán látott minőségű mestermunka, markolata bárszony bevonatú, keresztvasa aranyozott, és megannyi színes drágakő ékíti. A markolatgombban egy nagyobb, áttetsző vöröses ékkő foglal helyet. A kard nemcsak díszként, hanem fegyverként is megállja a helyét. A páncélzat nem valódi, mindössze utánzat, dísz. Távolról ugyan nem látszik rajta, ám közelről megfigyelve észre lehet venni, hogy a szegecses és eresztékek csak bele vannak kalapálva a vékony lemezbe. A többi fegyver úgyszintén mives kivitelű – de valódi. Bármelyikért a szokásos ár két-háromszorosát is el lehet kérni. A fegyverek között fellelhető egy shadleki csatabuzogány is, ami ezen a vidéken meglehetősen ritka fegyvernek számít.

10. Dolgozószoba

A zárt és erősen vasalt ajtó mögött a kereskedő dolgozószobája található. Ez az egyetlen nagyobb szoba, amelynek egyáltalán nincs ablaka, ajtaja pedig – a többitől eltérően – zárva van. Az ajtó vasalása olyan erős, hogy kulcs nélkül, nyers erővel lehetetlen kinyitni. A zár bonyolultsága miatt a Zárnyitás próbát 20% levonás terheli. A szobában két szekrény, egy fiókos

íróasztal és két szék található. A szekrények, valamint a fiókok tele vannak különböző papírokkal, amelyek mindegyike valamilyen kapcsolatban áll a kereskedelmi tevékenységgel. Adás-vételi szerződések, fuvarlevelek, állami megrendelések Pyarron város pecsétjével, stb. Az asztal egyik fiókjában hever a pergamentekercs is, ami a karakterek jövetelének célja volt. A tekercs mellett egy érdekes jegyzéket is találnak a karakterek, ha külön figyelmet szentelnek a különböző papírok elolvasásának. A jegyzék a következőképp szól:

- egy darab díszes csatabuzogány Shadleck városából -	3a
- egy darab cirádás térkép Shadon partjairól -	5e
- egy darab faragványokkal ékített tekercstartó csontból -	8e
- hét vég finom posztó -	4a
- tíz vörös róka préme -	6a
- misztikus tartalmú papírlapok, ábrákkal kísérvé -	2e

Egy másik fiókban hasonló számvetés található, az azonban kizárólag ékszerekről szól. A leírásból kiderül, hogy ezeket a kereskedő nem egyszerre vásárolta. A fiókban található még egy kis kulcs is, hasonló egy lakatkulcshoz.

A szekrényeket tüzetesen megvizsgálva a figyelmes szemlélődő az egyikről megállapíthatja, hogy annak dupla feneke van. Ehhez sikeres Titkosajtó keresés próbát kell dobni +20% módosítóval könnyítve. A dupla fenék egy fiókot rejt, amit a szekrény oldala felől lehet kihúzni, és amit a fiókban talált kulccsal lehet kinyitni. A titkos fiók 40 aranyat tartalmaz.

11. Hálósoba

Széles és tágas hálósoba, közepén hatalmas ágygal. A nyugati falon két ablak nyílik, a keleti falnál díszes kandalló áll, amely titkos járatot rejt. Ez mindenben megegyezik a hallban található járatral. A hálósobában a hatalmas ágyon kívül semmi sem található. Két ajtó vezet innen tovább, két öltözőszobába.

12. Terasz

Szélét faragott márványkorlát övezi. Néhány szék van a teraszon, rendetlenül szétdobálva, mindahány szét-
esőfélben. A terasz végében sötét lyuk tátong, bizony-
ságául annak, mennyire nem veszélytelen idefent jár-
kálni. Ha valaki mégis megkockáztatja és a vonalkázott
részre téved, az alatt beszakad a terasz padlója, az
óvatlan illető a mélybe zuhan, és elszenved 1k6 Sp
vesztéséget. Ha sikeres Gyorsaságpróbát tesz, még
idejében képes elkapni a beomló rész peremét, így
nem zuhan le.

13. Öltözőszoba

Kis, ablaktalan öltözőszoba, ajtaja a hálószobába nyí-
lik. Berendezése mindössze egy öltözőasztalkából, egy
szekrényből és egy székből áll. Az asztalkán és fiók-
jaiban fésűk, hajtűk, illatszerek, parfümszórók talál-

hatók. A szekrényben megkopott, molyrágtatott női ruhák
sorakoznak.

14. Szalon

Két kényelmesnek tűnő – bár poros, és első érintésre
széteső – kanapé, egy asztal, két komód és néhány
szék a berendezés. A falakat tájképek díszítik. A ko-
módokban ezüst étkészlet található, értéke hozzáve-
tőleg 2 arany.

15. Családi képtár

A szoba teljesen üres, egyetlen bútor sincs benne. A fa-
lakon körben portrék sorakoznak - könnyű kitalálni,
hogy a család tagjait ábrázolják. Minden egyes kép
alatt név áll. A két nyilvánvalóan legújabb kép egy
férfit és egy nőt ábrázol. A nőt Coriolla Cardiffnak, a
férfit Tham Cardiffnak hívták.

Második emelet

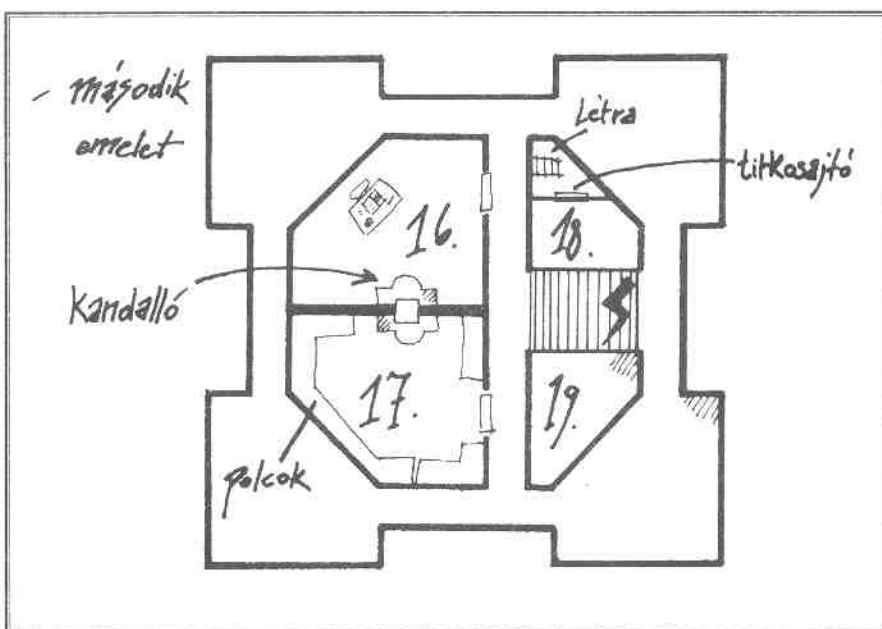
16. Cardiff dolgozószobája

Ablaktalan szoba, az íróasztalon két nagy gyertya-
tartó áll, bennük a gyertyák már régen tövig égtek. A
bejárattal szemben, kissé oldalt, nehéz mahagóni író-
asztal áll, mögötte szépen faragott karszék. A szoba
déli falánál kandalló áll, amelyből ugyanabba a füg-
gőleges járatba lehet jutni, amelyikbe a hálószobából
vagy a hallból is. Az asztalon szerteszét
különböző iratok hevernek. Középpont
néhány összefűzött lap vonja magára a
figyelmet. Rövid vizsgálódás után
kiderül, hogy ez Cardiff naplója. A többi
papíron különböző vázlatok láthatók:
pentagrammák, bélyegek, anatómiai raj-
zok. A fiókban egy kulcs található, amely
a pincelejáratot nyitja.

17. Könyvtár

A dolgozószobához hasonló helyiség,
ami ablak híján sötétbe burkolódik. A
falak mentén, valamint a szoba közepén
polcok állnak, melyeken különféle
könyvek sorakoznak. Található itt
történelmi témájú könyv éppúgy, mint

tudományos értekezések a legkülönbözőbb témákról.
Megtalálható itt többek között egy kivonatos példány
al Sahred Necrografiájából is, amely a lélek és a test
kapcsolatát taglalja, valamint néhány élőholt leírása.
Itt olvashatnak a karakterek többek között a kóbor
lélekről – annyit tudhatnak meg belőle, amennyi a
M.A.G.U.S.-ban, a Bestiárium fejezetben a Kóbor lélek
címszó alatt olvasható, abból is csak az első két be-



kezdést. Kiderül még ezenkívül a könyvből, hogy a kóbor lelkek kivételes esetben más módon is örök nyugalomba helyezhetők. Ehhez megfelelően el kell temetni testüket, majd a koporsóra kell helyezni istenük szent szimbólumát.

18. Kis szoba

Kis szoba, teljesen üres. Látszólag semmiféle ajtó nem nyílik belőle, tüzetesebb vizsgálódás azonban felfedi, hogy az északi fal indokolatlanul vastag. A fal egy darabja csak álfal és elfordítható, így utat nyitva egy szűk kis padlásfeljáróba, ahol a falba erősített létrafokok vezetnek fel a padlásszintre. A létra csapóajtóban végződik, ami felfelé nyílik.

19. Raktár

Szegényesen berendezett helyiség, néhány használaton kívüli, teljesen érdektelen könyvvél, némi papírral, tintával, tollakkal, pecsétviasszal, stb. Egyfajta raktárhelyiségként szolgálhatott, ahol a kereskedő a különböző, munkájához szükséges felszereléseket tárolta.

20. A padlástér

Az erős gerendázat alatt tágas, teremnek is beillő helyiségbe jutnak a karakterek. Kizárólag egyesével léphetnek be a padlásra, hiszen a csapóajtón kell kimászniuk. A padlás félhomályba borul, fény csak a tető foghíjain szűrődik be. Oldalt-szemben a kémény tömbjét látják. A terem közepén pentagramma van a padlóra rajzolva, túlsó végén pedig alkimista műhelynek is beillő, misztikus rendeltetésű tárgyakkal rakott asztal áll. Amint az első karakter megjelenik a padláson, a kémény mögül előlép a homonculus. Azok, akik figyelmesen megsejlelték a képtárban Ćoriolla Cardiff képét, határozott hasonlóságot vélnek felfedezni, de az mindenkinek első látásra feltűnik, hogy a borzalmas

emberalak nő. Minthogy az utóbbi időben nem jutott táplálékhoz, teste romlásnak indult és rettentő dögbűzt áraszt maga körül. Bárki, aki látja, sokkal inkább hiheti zombinak, semmint varázsló alkotta mesterséges lénynek, homonculusnak. Egyetlen furcsaság figyelhető meg a holttesten – az asszony koponyájáról még korábban eltávolították a bőrt. Fehéren csillogó koponyacsontját megannyi különös rajzolat díszíti – mágikus bélyegek. A homonculus rögvest megtámad mindenkit, aki csak él és mozog. Ha a karakterek jobban körülnéznek a szobában, az egyik fal mellett régi holttestet látnak – Cardiff teteme nehezen felismerhető, ám még így is emlékeztet a képtárban látható arcképre. A földön látható pentagrammáról a varázslók azonnal megállapíthatják, hogy jelmágikus idéző rajzolat, és aki csinálta, minden bizonynnyal mestere a jelmágia tudományának. A pentagrammának a karakterekre semmiféle hatása sincs. Az asztalon tucatnyi lombik, edény, misztikus rúnákkal telerótt pálca és vázlatokkal összefirkált papírlap között különös lapokra bukkannak a karakterek. Míg az előbbieket minden hozzáértő számára egyértelműen babonás kellékek, az utóbbi komoly műnek bizonyul. A lapok erős mágiát sugároznak. Leírásokat tartalmaznak arról, hogyan kell különböző jelmágikus rajzolatokat elkészíteni. A szöveg mellett különböző ábrák is láthatók. Jobban megvizsgálva kiderül, hogy egy könyvből kitépett lapokról van szó, korántsem teljes a szöveg. Azt mindenki jól tudja, hogy így módon – leírás alapján – nem lehet varázslatokat létrehozni, hisz a varázslók hosszú éveken át tanulják, hogyan jussanak transzba, hogyan lássák el rajzolataikat Mana-pontokkal. Ha ennek ellenére mégis valaki kipróbálja és követi a szöveg útmutatásait, nagy meglepetésére azt tapasztalja, hogy kezét valami természetfeletti erő vezeti, és a kitépett könyvlapokat baljában tartva, az ábrákat onnan másolva képes a kiválasztott jelet felrajzolni, legyen bármilyen kasztú is.

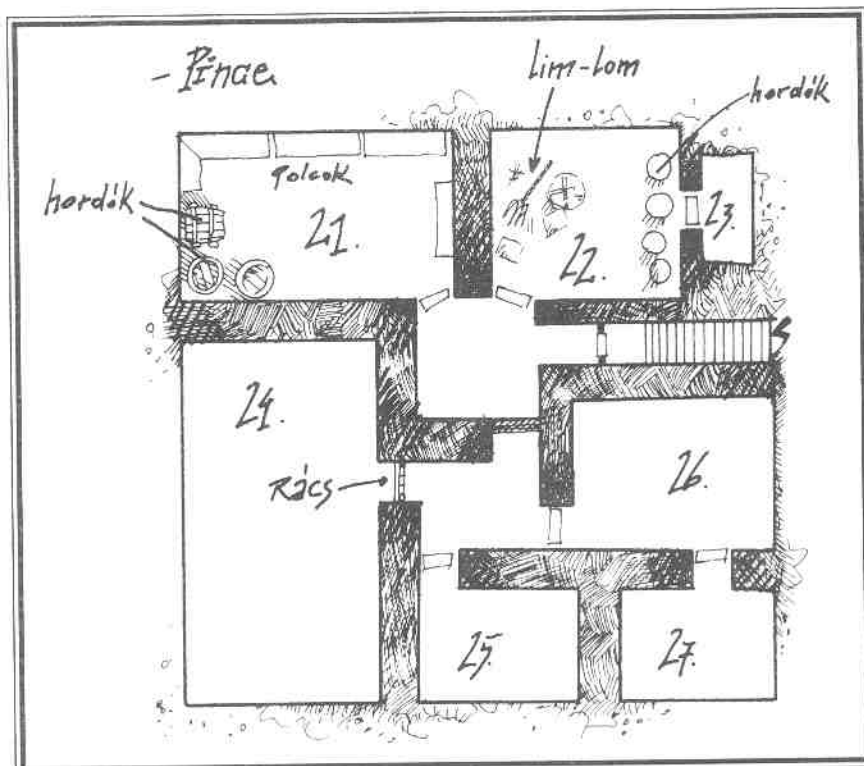
A pince

A pince alapvetően két részből áll. A 21-23. helyiségek egy közös folyosóról közelíthetők meg, míg a pince többi részét egy régi lefalazás zárja el. Ide vagy a kéményben lévő titkos járaton át lehet lejutni, vagy le kell bontani a falat. A lefalazást Titkosajtó keresés esetén találhatják meg a karakterek, mivel a por,

penész és salétrom belepte annyira, hogy egy futó pillantással ne lehessen megkülönböztetni a pince eredeti falától. Ha viszont valaki határozottan keresi, +80% módosítóval könnyítve teheti, mert közelről megvizsgálva a pince eredeti falazásánál újabb téglá elüt a környezetétől.

21. Borpince

Hosszú, dohos helyiség, a falak mentén polcok sorakoznak, rajtuk különböző üvegek. A sarokban néhány kisebb hordó áll. Az üvegekben és hordókban ital van, bor vagy valamiféle borpárlat. Néhány üveg azonban valami különös véletlen folytán megromlott, tartalma megváltozott. A hatás talán a könyvlapok erős mágikus kisugárzásának, talán csak az idő vasfogának köszönhető – mindenesetre az italok mindegyike ízre a borra hasonlít, hatásában viszont más lehet. Hogy mi az egyes italok hatása, arról az alábbi táblázat ad útmutatást. Dobj 2k10-zel, add össze a dobott eredményt, és keresd ki a táblázatban.



2. 3. szintű mérge, III. típusú, izomzatra ható, hatása gyengeség vagy görcs, lassan fejti ki hatását, de hosszú időn át tart.
3. 6. szintű mérge, II. típusú, idegrendszerre ható, hatása émelygés vagy bódulat, gyorsan lép működésbe, hatását rövid ideig fejti ki.
4. 7. szintű mérge, II. típusú, idegrendszerre ható, hatása semmi vagy különleges, gyorsan lép működésbe, hatását rövid ideig fejti ki. Különleges hatása a bódulathoz hasonló, ám ez egy tudatgátló mérge, aminek következménye képpen a Hatodik érzék nevű Pszi-diszciplínához hasonlító víziók, látomások rohanják meg az áldozatot.
5. 5. szintű mérge, IV. típusú, keringési rendszerre ható, hatása gyengeség vagy tetszhalál (ájulás), azonnal kifejti hatását, közepes időn át tart. A tetszhalál mindenben hasonlít az azonos nevű Slan Psi-diszciplínához, kivéve, hogy az áldozat nem gyógyul.

6-10. borpárlat, pálinka

11-17. közönséges bor

18. kétfürtös predoci óbor

19. ötfürtös predoci óbor (5 arany értékű!)

20. 7. szintű mérge, II. típusú, idegrendszerre ható, hatása semmi vagy különleges, gyorsan lép működésbe, hatását közepes ideig fejti ki. Különleges hatása a bódulathoz hasonló, ám ez erős serkentőszert, amely mindenből állati ösztönöket szabadít fel. Az áldozat a bódulat hatása

alatt nem a szokásos levonásokat kapja, mindössze Asztrálja és Intelligenciája csökken 5-tel. Ha azonban valakiben ellenfelet, ellenséget lát, olthatatlan vágyat érez, hogy lemészárolja, lehetőleg pusztán kézzel, vagy valamilyen fegyverrel. Ha Asztrál Képességpróbája sikeres, felül tud kerelkedni ezen a készleten, ha azonban elvéteti, nekiront kiszemelt áldozatának. Mindenképpen saját kezével akar véget vetni ellenfele életének, ezért még ha képes lenne rá, akkor sem alkalmaz mágiát, vagy bármilyen Pszi-diszciplínát. Harcban a Harc gyűlölettel módosító befolyásolja harcértékeit.

22. Raktárhelyiség

Itt tárolnak mindenféle limlomot, törött széket, szakadt lepedőket, lyukas fazekakat, stb. A különböző szerszámok, mint ásó, csákány, lapát, vasvilla szintén itt található az egyik sarokban, lassanként elporladó nyéllel, rozsdától mart, fényét veszített vasakkal. A helyiségben az utóbbi években nagyon elszaporodtak a patkányok. Mivel ezek az elvadult rágcsálók mindig éhesek, megtámadnak bármit és bárkit, aki él és mozog – annál is inkább, mert nincs túl sok ennivaló a házban. A keleti falnál álló hordók egy alacsony ajtót takarnak.

23. Kincstár

Szűk kis pincehelyiség, mindössze egyetlen láda található benne. A ládában a kereskedő hosszú évek alatt felhalmozott vagyona – szebbnél szebb ékszerek 50 arany értékben. A korona a gyűjteményen valóban egy korona – ékkövekkel kirakott gyönyörű darab, Dreina istennő szent szimbóluma. Ez képviseli a gyűjtemény értékének közel felét, 20 aranyat.

24. Családi kriptá

Hosszú helyiség, a nyugati falban mélyedésekkel, melyek koporsókat rejtnek. A levegő állott, áporodott, dohszag érzik. Két koporsó üres, alattuk névtáblák láthatóak: *Coriolla* és *Tham*. Egy koporsó nyitva van, és hiányzik belőle a tetem, alatta a táblán a *Cor Caroli Cardiff* felirat olvasható. A kriptá bejáratát nehéz acélrács zárja el, ezt még az eltelt évek hosszú során át sem tudta kikezdeni az idő vasfoga, nyoma sincs rajta rozsdának. Nyers erővel lehetetlenség elmozdítani a helyéről. Alaposabb vizsgálódás kideríti, hogy a rács egy horonyban képes becsúszni a baloldali falba, azonban kinyitni így sem lehet.

25. Családi ravatalozó

A terem közepén hatalmas márványtömb áll, amelyre

a holtakat terítették ki. A ravatalozó asztalon egy test fekszik. Se nem élő, se nem holt. A néhai komornyik teste az, tetszhalott állapotban, lelkétől megfosztva. Arca természetesen jól felismerhető, de a családi képtárban látottak közül senkire sem hasonlít. A terem körben fekete függönyök, drapériák övezik. A függöny mögött rejtve, az északnyugati sarokban szűk folyosó indul, amelynek végében egy kerék és egy különös mechanizmus található. A kereket elforgatva éktelen csikorgás közepette kinyílik a kriptát elzáró acélrács.

26. Cardiff régi laboratóriuma

A falon üres fáklyatartók, a szoba közepén asztal. Az asztalon szerte szórva, rendetlenül papírok, vázlatok, egyenletes rétegben belepte őket a sok éves por. A fiókban szén, kréta, tintatartó, régen beleszáradt fekete és kék tintákkal, hozzá írásra hegyezett lúdtollakkal.

27. Üres szoba

A Cardiff laboratóriumából /26./ vezet ide egy ajtó, mely kívülről erősen el van reteszelve. A helyiségben Cardiff régi, félresikerült kísérleteinek eredményei vannak. Rettenetes, torz lények, patkányok, kutyák, nyulak. Itt található Cor Caroli Cardiff mágiával mozgatott, összeaszott csontváza is.

A kalandban előforduló szörnyek

Emberi homonkulusok

Ilyenből kettő található a házban. Az egyik Coriolla Cardiff a padláson (20.), a másik Cor Caroli Cardiff a pincében (27.). Mindkettőnek hasonlóak a tulajdonságai, ezért együtt tárgyaljuk őket. ÉP: 21; TÉ: 30; VÉ: 60; KÉ: 10; sebzés: 1k3, éles karmaikkal; Mágiaellenállásuk nincs; a mérgekre immunisak; Ψ -t, varázslatokat nem képesek használni. Fájdalmat nem éreznek, azaz Fp-jük nem lévén csak túlütéssel lehet rajtuk sebezni. Megfélemlíteni nem lehet őket, addig harcolnak, amíg mozogni képesek. Mindkettőjük közös jellemzője, hogy Cardiff a koponyájukról jelentős területen lenyúzta a bőrt, és a sima, fehér csontra rajzolta föl a mozgató-sukhoz használt bélyegeket. Mivel mindkét hulla elég rég oszlásnak indult már, ezt csak viszonylag közelről,

közelharcban lehet megfigyelni. Ha valakinek sikerül eltalálni a bélyeget és megtörni a vonalait, természetesen a homonkulus azonnal megszűnik működni. Ahhoz, hogy ez sikerüljön, a játékosnak előre be kell jelentenie szándékát, túl kell ütnie a homonkulust, de úgy, hogy közben a Harc az ellenfél elfogásáért módosítók sújtják, hiszen viszonylag kis célpontot kell pontosan eltalálni.

Cardiff szelleme

Az örült kereskedő lelke halála után kiszakadt a világ körforgásából és kóbor lélekként kísértett tovább a házban (lásd: Bestiárium). A cél, ami hajtja, hogy halma legyen a holtak fölött, hogy képes legyen irányítani teremtményeit. Először az első emeleten talál-

koznak vele a karakterek. Cardiff mit sem törődve a kalandozókkal megpróbálja egyiküket megszállni (teljesen véletlenszerűen), és a testét felhasználni arra, hogy tovább folytathassa félbeszakadt kutatásait. Akaratereje 16. Akárhonnan is lépett be az idegen testbe, nyomban a padlás felé indul. Ha nem akadályozzák meg, a padláson tesz-vesz az asztalán a vázlatok között. A többi kalandozóra ügyet sem vet, mindaddig, amíg nem bántják. Természetesen, ha rátámadnak vagy megpróbálnak az útjába állni, harcolni fog. Ilyenkor természetesen saját harcértékeit használja, hiszen a megszállt karakter tudásának nem kerül birtokába. Ha eszméletét veszti, megkötözik, vagy más módon cselekvésképtelen lesz, elhagyja a testet. Ilyenkor nem azonnal próbálkozik másik kalandozóval, hanem – örült lévén – céltalanul bolyong egy darabig, mígnem újból próbálkozik. Kivétel ez alól, ha féltett mágikus papírjait venné el valaki, mert azokhoz emberfeletti módon ragaszkodik.

A játékosok kétféleképpen szabadulhatnak meg a kísértettől. Vagy bebörtönzik a lelkét lélekcsapda varázsjellel, vagy tisztességesen eltemetik. A varázsjel a mágikus papírok segítségével éppúgy fel tudják írni, mint Cardiff, de természetesen a jelbe bele kell írni a kereskedő nevét (Tham Cardiff). A tisztességes temetéshez le kell hozniuk a padlásról a holttestet a pincébe, belefektetni a számára rendeltetett koporsóba, majd a kincstárban /23./ talált díszes koronát – Dreina istennő szent szimbólumát – a koporsóra helyezni, mivel Cardiff életében Dreina hívő volt.

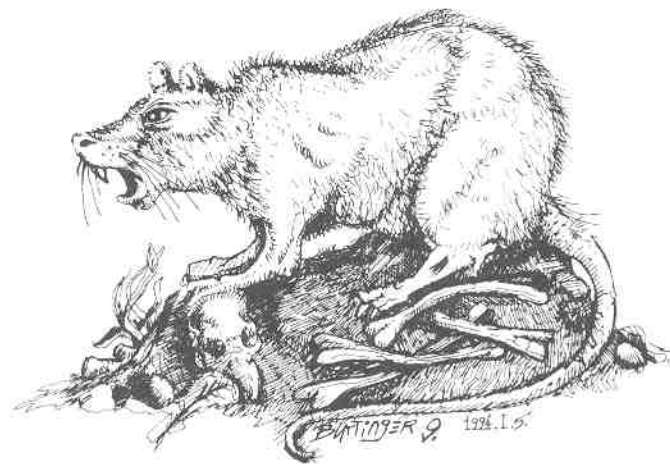
Cardiff semmiféle Pszi-diszciplínát vagy varázslatot nem képes alkalmazni, beszélni sem lehet vele, mivel érthetetlen, örült motyogáson kívül többet nem hajlandó szólni, ha pedig valaki erőszakkal akarná szóra bírni, támad.

Sikertelen homonkuluszok (27.)

Ezek a patkányokhoz hasonlóan egyszerre, tömegesen támadnak, azonban nem futamodnak meg, azaz minden egyes egyedet el kell pusztítani közülük. Ezek a homonkuluszok igen sokfélék. Patkányok, kutyák, különböző torz lények, egy részük megcsonkítva. A csapaton összesen 16 Ép sebet kell okozni. Ehhez 60-as VÉ-t kell túllütni, azaz 110-nél nagyobb támadás szükséges. Természetesen vannak egyéb módok is, amelyekkel sokkal hatékonyabban el lehet pusztítani ezeket a szörnyetegeket.

Patkányok (22.)

A Bestiáriumban leírtak szerint ezek a patkányok csapatostul támadnak. A csapat 30 Sp elvesztése után oszlik szét, addig saját Sp-inek egyötödét sebzí.



Tanácsok a KM-nek

Bár a Kóbor lélek korlátozás nélkül képes bárkit megszállni, mégis javaslom, az első áldozat után hosszú ideig ne próbálkozzon újra. Hagyd, hogy a játékosok egy kicsit fellelegezzenek, hogy azután amikor a legkevésbé számítanak rá, akkor csapjon le újra. Mivel így sem azt nem fogják tudni, mivel állnak szemben, sem azt, mikor támad legközelebb, elég nehéz lesz a harcot felvenni ellene.

A kalandban szereplő tárgyak részletes leírása

A fegyvertárban /9./ található díszkard mágikus, erejét a markolatába foglalt spinelltől nyeri. A kard hosszúkard, harcértékei a mágia miatt a következőképpen módosulnak: KÉ +2, TÉ +5, VÉ +5, Sebzés +1 Sp.

A díszes térképvázlat, amit a karaktereknek meg kell szerezniük, kulcs egy régen élt kalóz kincséhez. Ez a térképből nem derül ki, ezért gyakorlatilag értéktelen a karakterek számára.

A mágikus hatalmú lapok egy természetfeletti hatalmú könyv lapjai. A könyv Ranagol saját kézzel írott Fekete Könyvének egy másolata, a Sanctum Regum. Az eredeti Fekete Könyv ugyan elveszett, de az a néhány másolat, ami készült, szintén hihetetlen hatalommal

bír. Az idők folyamán azonban ezeknek a másolatoknak is nyoma veszett. Egyet még őriznek a Shadon fővárosi székesegyház katakombáiban, de a többi valószínűleg ranagolista szektákhoz került. (Bővebben lásd: GURU melléklet, Rúna VIII. szám.)

A könyv – és a lapok – különleges tulajdonsága, hogy a rajtuk vázolt varázslatokat bárki képes létrehozni anélkül, hogy értene a mágiahoz vagy akár egyetlen Mana-ponttal is rendelkezne. A mágikus energiát a könyv maga pótolja. Néhány varázslat létrehozásához kell némi szakértelem és Mana-pont, de jóval kevesebb, mintha a varázsló saját erejéből akarná létrehozni. A könyv azonban magas árat szab a hatalomért. Minél többet lapozgatja, használja valaki, annál inkább a hatalmába kerül az illető.

A Cardiff által megvásárolt lapokon a Lélekcsapda varázsjel és bélyeg, a Halottmozgatás bélyeg, valamint az Idéző pentagramma szerepel. Ezért volt képes az őrült kereskedő homonkulust létrehozni, noha nem varázsló. Természetesen a pentagrammával semmire sem ment, hiszen mágikus gyertyát készíteni, vagy lelket idézni nem tudott. Ugyanígy sikertelenek maradtak arra irányuló kísérletei is, hogy teremtett lényeit saját akarata alá hajtsa, hiszen az ehhez szükséges mozaikok nem szerepeltek az általa ismert lapokon.

Az átok Cardiffon is elhatalmasodott, a mágikus hatalomért a lelkével fizetett.

Dalf, a komornyik felmondólevele urához:

„Tisztelt Uram, Tham Cardiff!”

Hosszú évek óta állok már az Ön szolgálatában, és mondhatom, mindkettőnk számára emlékezetes ez az idő. Mindazonáltal nem tudtam nem észrevenni az Ön viselkedésében az utóbbi időkben bekövetkezett változást. Én, mint hű szolgája a végsőig kitartottam, de — kérem ne vegye sértésnek — attól tartok, Ön olyan tevékenységet folytat, amely a Pyarroni Paktum tiltásaiba ütközik, így tovább nem maradhatok az Ön nagybecsű szolgálatában.

Dalf

Cardiff naplója

A hónapok és napok nem kivehetőek, Cardiff néhol ki sem írta őket.

„3690

Elhatároztam, hogy naplót vezetek, mivel az elmúlt események különlegessége erre késztet. Alig egy hete, hogy egy távolról érkezett kereskedővel üzletet kötöttem, akkor még nem is sejtve, milyen jól járok. Sokféle kincset hozott távoli hazájából, melyek a mi vidékiünkön ritkaság számba mennek, a legérdekesebbnek mégis az a néhány különös papírlap bizonyult, amit azóta is tanulmányozok. Bár a kereskedő shadoninak vallotta magát, tudtommal ott tilosak az olyan mágikus praktikák, amelyek ezeken a lapokon is állnak. Bár nem beszélem túl jól a nyelvet, mégis szerencsére mindent megérték belőle.

...

Felfedeztem, hogy ezek nem önálló papírlapok, hanem egy könyvből származnak, ami minden bizonnyal többet mond erről a misztikus tudományról.

...

Napok óta tanulmányozom a mágikus iratokat és ahányszor csak újra meg újra olvasom, mindig egyre többet és többet értek belőle. Szinte hihetetlen, ahogy feltáruznak előttem a misztikus tudományok.

...

Tegnap le kellett mondjak egy jövedelmezőnek ígérkező tranzakciót, mert úgy érzem, most nem szakíthatom félbe mágikus tanulmányaimat.

3691

Szinte már kívülről tudom a mágikus igéket, és bár már az oldalak nagy részét értem, még akad egy-két részlet, ami nem világos.

...

Minden nap legalább kétszer átolvasom a mágikus tanokat, és most már a legapróbb részletekig tudom fejből. Azt hiszem, itt az ideje, hogy a gyakorlatban győződjek meg a tanultak igazáról...

...

A kísérlet csődöt mondott. Sem a rajzolat, sem a ráolvasás nem működött. Talán nem tudom még elég jól. Gyakorlás, gyakorlás, gyakorlás...

...
Ma a feleségem mindenféle csúfságot vágott a fejem-
hez, hogy bolond vagyok, meg ilyenek. Nevetséges. Az
ostoba asszonyállat egyszerűen nem képes felfogni
semmit a mágia magasabb tanításaiból, és elvárná,
hogy mindenféle pénzügyek után loholjak. Nem érti,
hogy az én időm ennél sokkal értékesebb...

3692

Végre sikerült egy valódi patkányra is felrajzolnom a
jelet, az azonban nem moccant. Egyébként is úgy lát-
szik, hiábavalóan tanultam meg kívülről a jelek rajzo-
latát, mivel ez is csak úgy sikerült, hogy a könyvből
néztem.

...
A könyvvel a kezemben minden sikerül. Egyszerűen tu-
dom, hogyan kell csinálni...

...
Rájöttem a megoldásra! Nem elég a bélyeg, lelket is
kell börtönözni a testbe, csak így mozdulhat meg. Mi-
lyen ostoba voltam, hisz mindvégig itt állt leírva, hogy
nem vettem észre?

...
Megpróbáltam a bélyegeket együtt alkalmazni, de így
sem működik. Valami még mindig hiányzik...

3693

SIKERÜLT!!!

Dreínának hála, megtaláltam a megoldást. Nem elég
maga a bélyeg, a bebörtönözni kívánt lélek nevét is
bele kell írni, ezenkívül az egész eljárás csak a frissen
elpusztult állatokkal működik, a többibe nem vagyok
képes lelket zárni. Valószínűleg ezek lelke már túl
régén eltávozott, és külön meg kell idézni.

...
Újabb siker. Egy régen elhullott kutyát keltettem életre,
amelybe egy patkány lelkét zártam. A kutya nehezen
bár, de megmozdult, és minden tekintetben patkány-
ként viseledett. Szinte hihetetlen.

...
A sikerek után megint gondban vagyok. Hiába vagyok
Úr Életen és Halálon, ha teremtményeimet nem tudom
akaratom alá hajtani. Kénytelen voltam rájuk re-
teszelni az ajtót, nehogy kitörhessenek. Dreina segít-
ségét kérem, hogy kísérleteimet továbbra is koronázza

siker.

...
Elhatároztam, hogy régi kísérleteim eredményeit el-
pusztítom, mivel nincs már rájuk szükség. Teremtmé-
nyeim meglepő módon ellenállónak bizonyultak,
olyannyira, hogy a végén menekülőre kellett fogjam a
dolgot. Szerencsére még időben csaptam rájuk az ajtót.
Furcsa, mert amíg éltek, sokkal kisebb csapásoktól is
elpusztultak a patkányok, most viszont hiába csaptam
le az egyik fejét, tovább rohant, mintha mi sem történt
volna.

3694

Mivel továbbra sem sikerült az oktan állatokra rábí-
nom az akaratomat, úgy vélem, a probléma fő forrása
az, hogy az állatok nem bírnak értelemmel. Elhatároztam
tehát, hogy emberen fogom kipróbálni hatalma-
mat. Néhai nagybátyámat szemeltem ki e célra, hiszen
még nincs öt éve, hogy eltávozott közülünk.

...
Jól haladok a tetem előkészítésével, azonban újabb fo-
gós problémába akadtam. Milyen lelket zárjak a test-
be? Az eredetit nem lehet, hiszen az már régen elköltö-
zött, állatit pedig nem akarok, mivel akkor ugyanott
tartok, ahol eddig. Kénytelen leszek valakinek a lelkét
kölcsönvenni.

...
A feleségem azt mondja, nincsenek szolgálók a ház-
ban, mind itt hagytak minket. Ez különös, mivel em-
lékszem, a legtöbbjüket magam vettem fel. Mikor a cse-
lédszálláson körülnéztem, valóban senkit sem talál-
tam, de szerencsémre találkoztam Dalffal. Valami levél-
ről mormogott, de nem volt világos, hogy ő kapta vagy
küldte. Mindenesetre lehívtam a pincébe, ahová vona-
kodva, de követett. Itt azután végrehajtottam a lélek-
átültetést, és mondhatom, a legteljesebb sikerrel. Caro-
li bácsi teste megmozdult, és minden tekintetben em-
berként viselkedik!

...
Sajnos szembe kell néznem a szomorú valóval. Emberi
teremtményemet sem vagyok képes irányítani. Meg-
próbált ellenem fordulni, ezért őt is be kellett zárjam.

...
Tovább tanulmányozom a papírokat. Kell, hogy legyen
valami megoldás, valami, amivel az akaratomat rájuk
tudom kényszeríteni.



...
Úgy határoztam, a fenti dolgozószobában kutatok tovább. A feleségem úgy látszik, megőrült, mert egyik pillanatról a másikra üvöltve esett nekem. Mőresre kellett tanítsam. Most úgy tűnik megsértődhetett, mert azóta csak gubbaszt a sarokban, és nem szól egy szót sem.

...
A kísérlet ismét sikerrel járt! Nagy szerencsém volt, hogy időben észbekaptam, így a lélek még nem távozott el teljesen.

...
Továbbra is gond az irányítás..."

A kaland befejezése

Ha a karakterek sikerrel jártak, megszerezték a pergamentekercset, és visszatértek a fogadóba, a következő estén megjelenik különös megbízójuk. Amint belép az ivóba, tekintete egy pillanatra sem kalandozik el, habozás nélkül a kalandozók felé indul. Örömmel veszi, hogy kérését teljesítették, és átnyújtja a megállapodás szerinti 60 aranyat. Fontos, hogy bármennyien legyenek is a kalandozók, és bármennyien térjenek is vissza, a 60 aranyat az az egy valaki kapja, aki a tekercset átnyújtja. Természetesen, mielőtt fizetne, meggyőződik arról, hogy a valódi tekercset adták-e át neki. Hogy készítettek-e róla másolatot, nem érdekli, mivel egyrészt nem tudja megállapítani, másrészt pedig a karakterek vajmi keveset érnek a térképrészlettel.

Ha a karakterek megpróbálják megkeresni, mielőtt ő jelentkezne, mindenképpen sikertelenül járnak. Ha követni próbálnák, ugyanúgy járnak, amint az a kaland elején olvasható volt.

Ha a karakterek úgy gondolják, megpróbálják saját szakállukra értékesíteni a térképet, azt találják, hogy a legmagasabb ár, amit bármilyen kereskedőből ki tudnak csikarni, 4 ezüst. Ha másik fogadóban szállnak meg, vagy egyszerűen nem térnek vissza Pyarronba, megbízójuk az első nagyobb városban akkor is megjelenik, és kéri a tekercset. Természetesen a pénzt így is kifizeti érte, de sokkal bizalmatlanabban néz a kalandozókra.

Ha megpróbálnának megbízójukból több pénzt kicsikarni, az teljességgel hajthatatlan. Erőszakkal szintén nem mennek semmire, a karakterek gyakorlatilag nem tudnak ártani ennek az embernek. Igaz ugyan, hogy közönséges kereskedőnek néz ki, de ha harcra kerülne a sor, olyan fürgeséggel tér ki a támadások elől,

amilyet még a legtapasztaltabb harcosok sem láttak, Elemi erő aurája pedig sebezhetetlenné teszi a karakterekkel szemben.

Amikor megbízójuk felkeresi őket a tekercs ügyében, a varázslók ismét egy másik varázsló zónájának jelenlétét érzik. Ha a karakterek elhozták Cardifftól a mágikus hatalmú lapokat (amelyek a Sanctum Regumból származnak), a 60 arany kifizetése után Desmodusnak elfelhősödik egy pillanatra a tekintete, mintha valamit szimatolna vagy figyelne, és elkezd faggatni a karaktereket, hogy mit találtak még a házban. Ha elmondják neki, megkéri őket, adják el neki. Először 5 aranyat kínál érte, de ha nagyon alkuszna, képes elmenni akár 50-ig is. Ha nem említik meg neki a mágikus papírokat vagy nem hajlandóak eladni, dühösen bár, de beletörődik, és távozik a fogadóból. Mielőtt elmenne, még visszaszól a karaktereknek:

„Még találkozunk...!”

Ha a karakterek a tekercs nélkül térnének vissza a fogadóba, Desmodus akkor is meglátogatja őket, és megpróbálja megszerezni a Sanctum Regum lapjait. Ha nem jut hozzá, a lapok akkor is észrevétlenül eltűnnek az éjszaka folyamán, a karakterek reggelre már csak a lapok hült helyét találják (Desmodus elteleportálta őket).

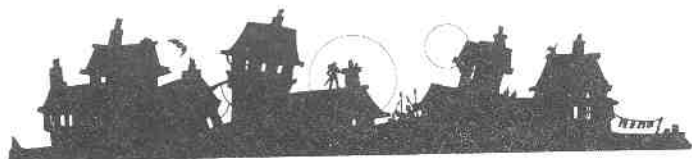
Figyelmeztetés a KM-nek: a Sanctum Regum hihetetlenül erős és hatalmas mágikus tárgy, ami nem képezheti sokáig a karakterek tulajdonát, mert így a játék egyensúlya borulna föl.

Miután a karakterek kipihenték az út fáradalmait, ígéretéhez híven Desmodus újra felkeresi őket, ez azonban már egy másik történet.



Gyilkosság Caedonban, avagy a halálra ítélt szakasz krónikája

kalandmodul
2-4. tapasztalati szintű
karaktereknek



Útmutató a KM-nek

Caedon intrikákkal átszőtt, veszélyes világába vezet történetünk, észrevétlen folyó hatalmi harcok áttekinthetetlen forgatagába egy olyan birodalomban, hol a külhoniak életét csak a jó szerencse, s saját fegyverük vigyázza. Olyan karakterekre lesz szükség a játék alatt, akik nem csak a kardhoz és pajzshoz, de a betűvetéshez és hazugsághoz is értenek, emellett nem dobog torkukban a szívük, ha meg kell ütközniük a helyi rend képviselőivel. Ugyanakkor – a kaland teljesítéséhez – nem szabad kiegyezniük féligazságokkal, vagyonnal kecsegtető kompromisszumokkal, nem érhetik be látszólagos, fél-győzelemmel – amit elkezdtek, véghez kell vinniük. Mivel a karakterek jelleme befolyásolhatja ezt, tanácsos a KM-nek oly karaktereket választania, akiknek jellemében a Rend, vagy legalább az Élet szerepel, igazságérzetük pedig sokszor saját érdekeik ellenében sodorja veszélybe őket. Valódi, egyenes jellemű hősökre lesz hát szükség, avagy a bosszú ynevi angyalaira, akik nem tűrik, hogy hatalmasságok bábuként mozgassák őket politikai játszmáikban. A másik választási szempont a karakterek Tapasztalati Szintje. Az optimális csapat zömében harmadik szintű karakterekből áll, de szerencsés játékosok második szinten is teljesíthetik a küldetést.

A KM első komoly feladata, hogy a játék alaphelyzetét megteremtse. A karaktereknek ugyanis el kell jutniuk Caedonba, szállást kell keresniük a város egyik fogadójában, a Sasfiókhoz címzettben.

Néhány ötlet a karakterek idejuttatására:

Mivel Caedon a Quiron-tenger partján fekszik, megeshet, hogy hajótörés juttatta a városállamba a karaktereket. Ebben az esetben a karakterek tulajdonát képező tárgyak megléte, avagy meg nem léte okozhat problémákat, ám ezt akár ki is lehet használni, szorult helyzetbe hozva a karaktereket. Menekülhettek Abszisztból vagy Toronból veszélyes kalandok után, esetleg egyenesen ide tartottak egy értékes okmányért vagy információért. Előfordulhat, hogy egy itteni bölcs véleményét kell kikérniük, vagy talán a híres Istenek forrásából kell egy kulacsra valót vinniük egy rászoruló megbízónak.

A kalandmodul három jól elkülöníthető egységre osztható. Az első részben betekintést nyerhetünk Caedon állam mindennapjaiba, és itt olvashatjuk a kaland előtörténetét is. A második epizód nem más, mint

maga a kaland. A harmadik egységben megtaláljuk a kalandban szereplő helyszínek térképét és vázlatos leírását. A leírásokban csak a legfontosabb tények szerepelnek, így a KM szinte megkötés nélkül változtathat a pontos részleteken, könnyebbé téve az azonosulást a kalanddal, lehetőséget biztosítva arra, hogy a KM a játékosainak leginkább megfelelő formába

öltse a cselekményt.

A modulban szereplő NJK-k harci értékeit meghatározásuk után a legtöbb esetben ötösre vagy tízesre redukáltuk. Ez csökkenti az értékek skálájának finomságát, viszont sokkal gyorsabbá teszi a harcot, hiszen ezekkel a számokkal mindenki könnyebben boldogul, ha összeadásra vagy kivonásra kerül a sor.

I. Caedon

Caedon a városállamok egyik tengeremelléki tagja, kiterjedt kereskedelmi kapcsolatokkal, jó minőségű árukkal, és kitűnő flottával. Az állam alig nagyobb a kikötővárosnál, csak apróbb falvak és egy-egy kisebb, már városnak nevezhető település fekszik a szomszédos határig nyúló földeken. A fővárost ölelő területeken földművelés, állattartás folyik, mely csak bő esztendőken elég a hatalmas város ellátására – egyébként az állam gabonából, borból, húsból állandó behozatalra szorul. Caedon gazdagságát két fontos ténynek köszönheti. Ezek egyike természetesen a tenger, melynek köszönhetően halból még a legválságosabb években is elegendő kerül az asztalra. A virágzó kereskedelem forrása szintén a tenger. Caedon jelenti az egyik kaput a többi városállam és Toron közt – gondosan beszedve a kapupénzt minden átjutó áru után. A gazdagság másik, sokak által jelentőségben alulbecsült oka a híres Istenek Forrása. A víz gyógyító erejéről legendák szólnak, melyek valóban nem túloznak. Caedon főterén áll a kút, melyet éjjel-nappal két őr vigyáz. Egy pohárnyi víz meggyógyít mindenfajta betegséget, hatása azonnali. Persze a város urai nem adják ingyen a csodát, egy adagnyi víz ára 7 arany az állam lakóinak, külföldieknek pedig 10 aranyat kell fizetniük érte. Joggal gondolhatják többen, hogy egy pap szolgálatai ennél olcsóbbak – ráadásul utazás nélkül is megkaphatóak – ám a biztonság sohasem árt. Hiszen a vagyonosak igazán megengedhetik maguknak, hogy egy-egy üvegcsével tartsanak belőle, arra az esetre, ha a pap későn érkezne. A víz Caedontól távolodva egyre drágább, messze Délen adagja akár 60-70 aranyba is kerülhet. A másik ok, amiért sokan saját embereiket küldik a forráshoz az, hogy a gyógyító italt sokan hamisítják. A víz jótékony hatása ugyanis csak egy teljes adag elfogyasztásakor tapasztalható, egy-egy korty alapján nem különböztethető meg a jó forrásvíztől, mágia észlelése pedig nem érzékeli a víz erejét. Ezért a caedoni tanács már több éve saját pecsétjével látja el az elszállítandó

vízet – ám a tájékozatlanok becsapása így sem kerül komoly erőfeszítésbe.

A város-felépítését tekintve nem rendelkezik különösebb érdekességekkel. A belső vár egy kisebb szirten áll, a város és a kikötő fölé tornyosul. Innen tengerről és szárazföldről érkező támadások is megtörhetők, mesteri munkával készített hajítógépek vigyázzák a város biztonságát. A vár alatt terül el maga a város, mely több negyedre oszlik. Ezeknek szinte találkozásában fekszik a hatalmas főtér, az Istenek Forrásával. A kikötőnegyed – természetesen – a parton terül el. Nappal nyüzsgő, állandóan mozgó kavalkád ez, a város legforgalmasabb területe. Hajók futnak be a révbe és ki a tengerre, az áruk ki- és berakodása szünet nélkül folyik. Éjszakára minden megváltozik. A tengerész-kocsmák, kihalt raktárak, sötét alvilági alakok, nappal el nem takarított szemét világa ez.

A kereskedőnegyed több emeletes, masszív épületeknek ad otthont, itt folyik szinte minden kereskedelemmel kapcsolatos tevékenység, a szerződések megkötésétől az áruk eladásáig. Ennek északi részén áll a város legnagyobb piaca is, a körülötte tekergő apró utcák pedig különféle boltokat rejtnek. A város fogadóit ebben a negyedben találja meg az utazó, de az egyéb szórakozóhelyek is ezen a környéken lelhetők meg. Természetesen az élet éjszaka sem áll meg: a piac zaja elhallgat ugyan, ám a kocsmák és hazafelé tartó, enyhén vagy erősebben kikapatos látogatóik gondoskodnak a kevés itt lakó esetleges nyugodt álmának előzéséről.

A kézművesnegyed határa összemosódik a kereskedőnegyedével, az itt álló műhelyek nem hozott, hanem itt készített portékát árulnak. A mesteremberek és családjaik itt laknak, dolgoznak, élnek.

A város legnagyobb részét kitevő lakónegyed még további részekre tagozódik, ám a kaland szempontjából ezek részletes leírása nem szükséges. Változó méretű és szépségű épületek állnak itt, mindenfajta tervezés

nélkül. Az utcák girbe-gurbák, alig találni köztük egyeneset. Éjjel különösen nehéz a tájékozódás, a sok szűk sikátor, zsákutca, terecske nem könnyíti meg az idegenek dolgát, nem beszélve az akkortájt arra járok meglehetősen kis mértékű segítőkészségéről.

Ám a külhoniaknak nem csak a város kaotikus labirintusával, az itteniekkel is nehéz dolga akadhat. Nem is annyira a lakókkal, hanem annál inkább a rend őreivel és a helyi bürokratákkal. A városöröknek nem kötelessége megvédeni egy külhoni életét vagy vagyonát, ellenben egy helyi polgárét igen. Nem egyszer előfordult már, hogy az örök a tolvajt támogatva avatkoztak be egy küzdelembe, s csak a meglopott idegen utazó félholtra verése után döbbsentek rá tévedésükre. Könnyen megkülönböztethetőek az itteniek magas termetük, világos hajuk, csak itt használatos vállon keresztbe vetett övük miatt. Persze az öltözködés színváltása is leleplezheti az idegent, a caedoni férfiak ugyanis szinte mindig világos, lehetőleg sárga vagy vörös inget, fekete nadrágot hordanak. A nők haja ritkán ér a vállnál lejjebb, ruháik pedig inkább kiemelik, mint elrejtik testük alakját. Öltözeteik színei legtöbbször hasonlóak a férfiakéhoz, de a zöldek is szívesen hordják. A kék csak a nemesség köreiből használatos, ennek múltban gyökerező jelképes szerepe van, a tenger és az állam hatalmasainak kapcsolatára utal. Ide-

geneknek természetesen minden ruhadarab megbocsátható – hisz kevesen foglalkoznak velük. A legfontosabb azonosító tényező azonban a nyelv. Caedonban az aszisz kemény, pergő akcentusát beszélik, de sokan értik a Közös nyelvet is.

Caedon államban két fontos politikai erő gyakorolja a hatalmat, a pozíciójában utóbbi években meggyengült országbáró, és egy hattagú Nemesi Tanács. Az országbáró címe apáról az elsőszülött fiúra száll, a Tanácsot a nemesek hat évenként választják újra. Tagja – nevében is láthatóan – csak nemes lehet. Az országbáró – röviden és általánosan csak bárónak nevezik – háromszáz évvel ezelőttig egyedül uralkodott, ám a rossz gazdasági helyzetet meglehetősen nemesek lázadásainak végére csak a Nemesi Tanács létrehozatala tehetett pontot. A bárók hatalma folyamatosan csökken, ám még így is ők az állam igazi irányítói. A Nemesi Tanács határozatait bevezetésükhöz el kell fogadtatni az uralkodóval – természetesen a báró döntései megfellebbezhetetlenek. A jelenleg hatalmon lévő Dalon Homers trónja igencsak ingatag, több ellentmondó, rossz döntésével kellően felbőszítette a nemesség tagjait. Mivel ő a törvényes örökös, aki egyelőre fiatal és egészséges, minden eséllyel rendelkezve arra, hogy még hosszú évekig az is maradjon, a változásra kevesen látnak lehetőséget.

Előtörténet

A Nemesi Tanács tudomására jutott, hogy Everin Homersnek, Dalon apjának született egy másik fia is. Az elsőszülöttnak azonban nyoma veszett, a bárói címet Dalon örökölte. Az információ forrása meglehetősen bizonytalan volt, így a hat nemes titokban igyekezett nyomára jutni a gyermeknek. Megbízta hát egy hűséges kisnemes a tények felderítésével. A megbízott, Turon Marendan három hónap alatt összegyűjtötte a szükséges információkat, mi több, bizonyítékokat is szerzett. Rekonstruálta a történeteket, melyek rövid összefoglalása alább olvasható:

Everin báró első asszonya – a nemesség legnagyobb felháborodására – gyönyörű abasziszi nő volt. A caedoniak legnagyobb féltelme természetesen egy fiúgyermek születése volt – a külhoniakat megvető nemesség semmiképp sem látott volna szívesen egy fél-abasziszit a trónon. Leírhatatlan volt tehát a megrázkódtatás, mikor a nő teherbe esett. Everin mindent megtett, hogy



elfogadtassa a megszületendő gyermeket – amennyiben az fiú lett volna – örökösének. Hosszú egyeztetés után a nemesség elfogadta a báró örökösödési tervét. Az elhúzódó tárgyalások oka az volt, hogy a báró nem vetette latba megkérdőjelezhetetlen hatalmát, hanem meggyőzni igyekezett az állam nemességét. Azonban ez sem volt elég. Egy összeesküvő nemesi csoport úgy döntött, nem engedi, hogy idegen gyermek kerüljön a trónra. Mikoron az asszony szült, több fejvadász lemeszárolta a bábákat és a nőt is. A fiú azonban – egy testőrnek hála – megmenekült. A testőr megszökött a várból, s biztonságba juttatta a gyermeket. Megszerezte a báróné pecsétgyűrűjét, a történeteket pedig leírta. A fejvadászok viszont hamarosan nyomára akadtak, és végeztek vele – az újszülöttet ellenben nem találták meg. Mivel a testőr nem juthatott el a báróhoz, Everinnel közölték, hogy felesége belehalt a szülésbe, a gyermekkel együtt.

Két év után a báró újra házasodott, ebből a frigyből született Dalon, az egyetlen örökös.

A hatok megbízottja tehát sikeresen teljesítette feladatát, de ezenközben Dalon is tudomást szerzett a tervről. Megbízta udvari varázslóját, tegyen pontot az ügy és a megbízott életének végére. Dalon szerette többszörösen biztosítani terveit, így a varázsló mellé fejvadászokat is fogadott, de nem az Országbárói Fejvadászgárdából. Kerülni akart minden feltűnést, nem szerette volna, ha neve összefüggésbe kerül Turon halálával. Ennek érdekében külön utasításokkal látta el a varázslót. Az udvari mágiahasználónak szerencséje volt, Turon s kísérei későn értek a városba, ezért nem mentek rögtön a palotába. Megszálltak a Sasfiókhoz címzett fogadóban.

A történetbe itt kerültek be a kalandozók, bár még csak passzív szereplőként. Az udvari varázsló, Nelyndor, a parancs szerint járt el, alaposan szemügyre vette a játékos karaktereket, kiválasztva közülük hármat, akiknél páncélt vagy fegyvereket látott. A kalandozók ebből mit sem vettek észre, hisz a varázsló mindezt egy légy segítségével tette, Mozgásközpont Irányítása és Érzékközpont Olvasása, azaz Érzékelés segítségével. A távirányítású kémszem alig egy-két percig repkedett a helyiségben, majd kirepült a fogadóból. Ezalatt azonban a varázsló már minden lényegeset látott, ami a karakterek játékba kerüléséhez szükséges. A kalandozók ugyanis tökéletes bűnbakok. Fegyveresek, idegenek, nem ismernek senkit, s ami még fontosabb,

őket sem ismeri senki. Senkinek nem fontosak, senki sem tesz erőfeszítést kiszabadításukra, megmentésükre. Csak magukra számíthatnak – szemben egy báró akaratával és egy varázsló leleményességével. De lássuk a történet folytatását.

Leszállt az éj. A kalandozók és a fogadó más vendégei nyugalomra tértek. Éjközép után három alak hatolt be nesztelenül Turon szállására. A két fejvadász és a varázsló lépett akcióba. Az egyik kísérő torkát azonnal elmetszették. Turon volt a következő áldozat. A szobát átkutatták, minden értékes, vagy értékesnek látszó dolgot elvittek. A másik kísérő, köszönhetően a fejvadászok hozzáértő ténykedésének, ebből semmit sem vett észre, nyugodtan aludt tovább. Ekkor a varázsló Emlékiráshoz folyamodott. (Ennek erősítése 30E volt, az esetleges Emlékolvasások esetére. Más varázsló ugyanis az emléket olvasva rájöhet, hogy hamis, beírt emlékekkel van dolga, ha az Emlékolvasás erősítése az írásénál magasabb.) A következőket véste a harcos tudatába:

A három fogadóban megfigyelt kalandozó (azaz a játékosok) betörték a szobába, álmukban megölték két társát, amikor a küzdelem zajára felébredt. Kiugrott az ágyból, hogy megküzdjön a behatolókkal, ám rövid és egyenlőtlen küzdelem után, melyben annyira sem becsülték, hogy fegyvert emeljenek rá, leütötték, eszméletét veszítette. Ezután csak reggel ébredt fel, látta vérbe fagyott társait, a kifosztott szobát.

A bevésés után a varázsló az egyik kalandozó szobájába, annak szekrénye alá teleportált egy ezüst érmét, rajta saját Zóna varázsjelével. Ezek után a két fejvadász társaságában távozott.

Reggel Turon kísérője, aki túlélte Dalon különítményét, lélekszakadva rohant a városőrséghez, feljelentést tenni. Mindent – természetesen az Emlékirásnak megfelelő történetet – jelentett, tökéletesen tisztán és az utolsó részletekig pontosan emlékezve a történetekre, egészen addig, míg „leütötték”. A városőrség természetesen az egész borzalomban csak néhány külhoni aljas rablógyilkosságát látta, az események valódi hátteréről semmit sem tudtak. Tették hát a kötelességüket. A délelőtti folyamán felkeresték a Sasfiókhoz címzett fogadót.

Kezdetét veszi a játék...

II. Kezdetét veszi a játék...

1. A városőrök belépője

A fogadó legnagyobb termében ülnek a kalandozók, éppen érkezett a reggeli ideje. Ismerik egymást, egy asztalnál foglaltak helyet. A fogadós szolgál fel, sajtót, kenyeret, sonkát, tojást, frissen sült cipót szeg meg, korsókban tej, kis tálban méz, zöltségek – vagy amit a karakterek éppen rendeltek. Ebben a pillanatban mozgolódás hallatszik kintről, majd négy egyenruhás fegyveres, és egy utazóruhát viselő férfi lép be az ajtón. A fegyveresek ruhája fekete, köpenyük alól minden



B

1. 1994.

A Vörös Szakas Kalandnok

lépéskor elővillan a sordonying. Öltözetük egyetlen díszé a jobb oldalukon hordott vörös válldísz. Határozottan haladnak a kalandozók asztala felé. Megállnak előtte, ketten jól láthatóan nyílpuskákat szegeznek a reggelire várókra. A fogadóban döbrent csend honol. A városőrség ritkán foglalkozik külhoniakkal, négy katona megjelenése a híres Vörös Szakaszból, Caedon elit katonái közül pedig különösen ritka jelenség az asztaloknál – legalábbis szolgálatban ilyen ritkán történik, még ha utána annál megszokottabb dolog is az ilyesmi. A karakterek számára már ekkor sejthető, hogy itt valami nagy baj van. A baj nagyságáról azonban csak akkor kapnak képet, mikor a köpenyes férfi rezzenéstelen arccal végigmutat a korábban a varázshasználó által kiválasztott, és emlékeibe égetett három karakteren, majd annyit mond:

„Ők voltak!”

A négy őr közül az egyik, az őket vezető tiszt így szól:

„Felszólítom ezt a három személyt a rám ruházott tisztségnél fogva, hogy haladéktalanul adják át fegyvereiket, és kövessenek!”

Erre a karakterek több módon reagálhatnak, bízhatnak ártatlanságukban, avagy annak védelmében fegyvert is ragadhatnak. A végeredmény azonban csak kétféle lehet: vagy ellenállnak, vagy fegyvertelenül követik a város őreit. Megjegyzendő, hogy az őrök csak a három megjelölt alakkal törődnek, a többiek szabadok, fegyvereiket is megtarthatják, maradhatnak a fogadóban, vagy elkísérhetik társaikat a börtönig – de nem tovább. Ha ellenállnak, az őrök harcolni fognak.

Tulajdonságaik:

KÉ: 25 (30)

TÉ: 45 (55)

VÉ: 95 (105)

CÉ: 15 (25)

Fp: 35 (45)

Ép: 9 (12)

Sebzés: k10 (hosszú kard), ill.

k6+1 (könnyű nyílpuska)

Asztrál ME: 3 (14)

Mentál ME: 2 (13)

SFÉ: 3 – mindőjük sodronyínget visel

A zárójeles értékek a tisztre vonatkoznak, a többi a Vörös Szakasz közkatonáinak tulajdonságait mutatja meg.

Ha a karakterek már ebben a pillanatban a szabadságot választották, és megütköztek az örökkel, a baj még komolyabb lesz. Ugyanis azt sem tudják, ki és miért akarja letartóztatni őket – így elég nehéz lesz a folytatás, sokkal több munkájukba kerül majd az igazság kiderítése, hisz nincs kezdőszál, amin elindulhatnak, azt is maguknak kell megtalálniuk. Ha a csapat tagjai legyőzik az öröket, akkor ez is csak bűneiket tetézi.

Amennyiben a három karakter átadja fegyvereit, az örök feszültsége láthatóan csökken. Magabiztosságuk álcája csak leplezni próbálta a félelmet, mely három hétpróbás kalandozó letartóztatásakor ébredt – akik a legtöbbször ellenállnak a rend képviselőinek, és legtöbbször nem is akárhogyan. Ha tehát eddig minden mintaszerűen – de legalábbis közelharc nélkül – zajlott, az örök további bizonyítékokért felkeresik a kalandozók szobáit. Az örök fogadóba lépésének pillanatában a Turontól rabolt értéktárgyak többsége teleportációval – Nelyndor jóvoltából – a szekrény alá kerül, oda, ahol eddig a varázsló érmén szereplő Zóna varázsjele feküdt. A szobát átkutató örök persze megtalálja a kincset – aranyat, ezüstöt, Turon pecsétgyűrűjét, egy díszes, drágakövekkel kirakott tört, egy medált, egy mívés lantot, egy réz és egy arany gyűrűt. A karakterek ezek után magyarázkodhatnak. Ha eddig csak gyanúsítottak voltak, most már biztosan bűnösök az örök szemében. Ezenközben két másik városőr megvizsgálja a tett színhelyét, majd jelentést tesznek négy feljebbvalójuknak a karakter szobájában. Ebből kiderül, mivel is vádolják pontosan a kalandozókat. A tiszt újabb fontos kijelentést tesz:

„A három előállított minden kétséget kizáróan gyanúsítható a két caedoni nemes meggyilkolásával és megrablásával. Mindhármukat letartóztatom a város nevében. Sorsukról Caedon város bírái hoznak ítéletet.”

A másik helyiségből érkezettekkel együtt hat városőr tartózkodik a helyszínen, akik megpróbálják megkötnöni és a börtönbe kísérni a három vádlottat. Az útiruhás mindig a tisztet követi, most is vele van. Újabb fordulóponthoz érkezett a cselekmény, a karaktereknek ismét eszébe juthat a menekülés, ám most már öt közkatonával és egy tiszttel kell megküzdeniük, s valószínűleg az útiruhás sem marad tétlen, boldogan áll bosszút társai feltételezett gyilkosain. Az örök tulajdon-

ságai fent olvashatóak, Turon kísérőjének értékei pedig a következők:

KÉ: 30

TÉ: 60

VE: 105

CÉ: 10

Fp: 40

Ép: 10

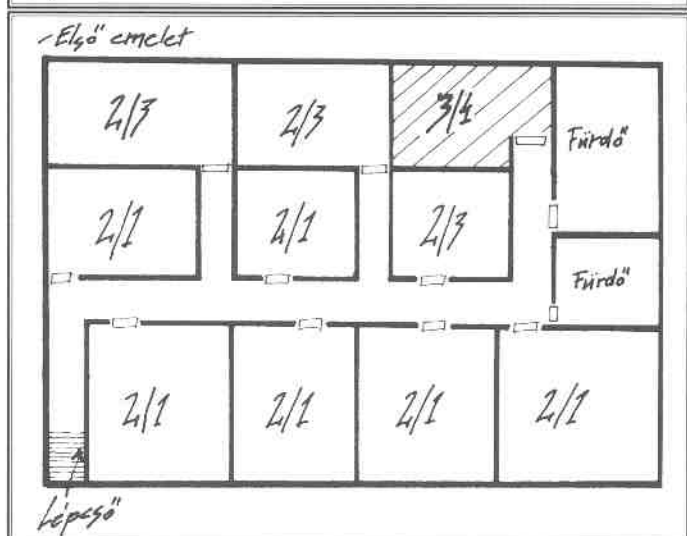
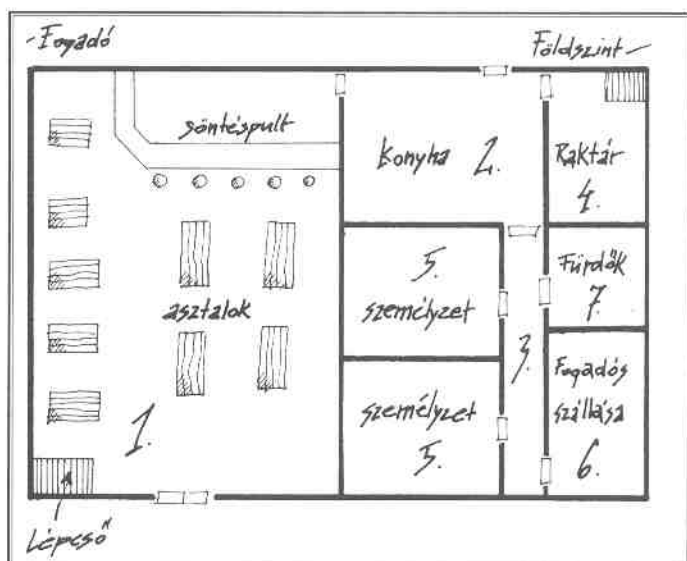
Sebzés: k6+2 (szablya) és megegyező körben k6 (tőr, TÉ: 50)

Asztrál ME: 5

Mentál ME: 4

SFÉ: 1 – kivert bőrvértet visel

A karakterek helyesen teszik, ha Turon kísérőjének életét meghagyják, s megpróbálják kikérdezni. Ő ugyanis értékes információkkal szolgálhat mind az előző éjszakáról, mind Turon küldetéséről. Ha a város öre-



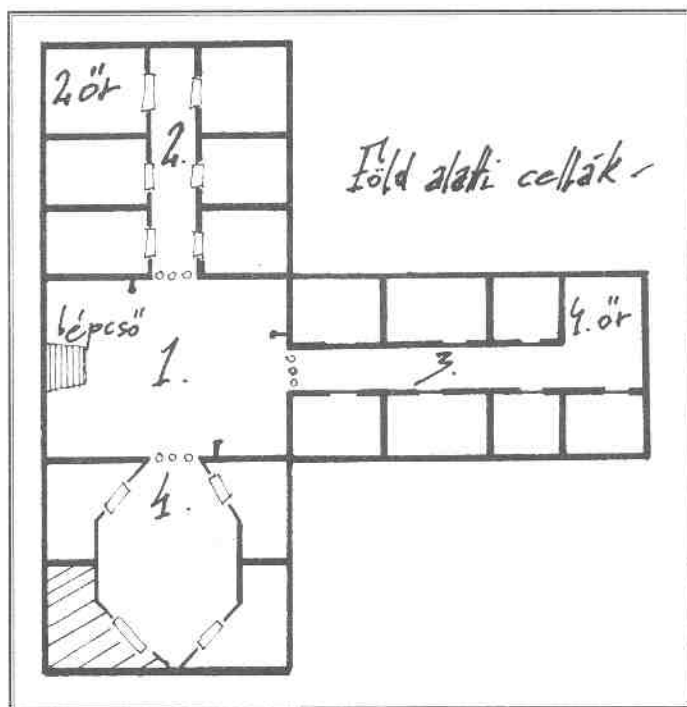
it legyőzték, ők is megtekinthetik a két holttestet, a feldúlt szobát. Érdekes átnézni a szekrény alatt talált kincseket is. Az udvari varázsló Zóna varázsjelét hordozó érme a többi aranypénz között van, ha valaki ezt megtalálja, újabb megfektendő rejtély vár a kalandozókra. Szerencsés esetben a társaságban van egy varázsló is, aki azonnal felismeri a jel mibenlétét. Sajnos az nem derül ki, hogy kié a varázsjel, de a karakterek elgondolkozhatnak, mit is keresett a talált érmék között. Turon kísérője – és egyik legjobb barátja – sem tud semmit a tárgyról, a varázsló azonban rádöbbenhet arra, hogyan került a lopott arany és pecsétgyűrű a szekrény alá a kellő pillanatban. (Itt jegyzendő meg, hogy a kísérő csak az utóbbi hétben csatlakozott Turonhoz, a küldetésről keveset tud. A Nemesi Tanács megtiltotta Turonnak, hogy céljairól beszéljen, még segítség kérésekor is csak a legkevesebbet mondhatta. Ez sem segített, Dalon megtudta, hogy a Tanács terve sikerrel járt, de nem tudja, ki is az elsőszülött, vagy hogy hol hagyta Turon a bizonyítékokat.) Visszatérve a cselekményhez: a Zóna varázsjelre építő ártatlanság-elmélet meglehetősen gyenge, de a karakterek megpróbálhatják meggyőzni a foglyul ejtett kísérőt arról, hogy nem ők követték el a gyilkosságokat. Az, hogy Turon embere hisz-e nekik, csak a kalandozók meggyőzőképességén múlik: a kétségbeesett ember különös hipotéziseket is elfogadhat, vagy ellenkezőleg, a logikával szembeszállva is ragaszkodhat eredeti elképzeléséhez. Legyen a KM feladata eldönteni, mely végletre áll közelebb Lorando, a kísérő – meggyőzésével értékes segítséghez juthatnak a karakterek, de ezért meg kell dolgozni. Javaslatunk szerint a kísérő hajlamos hinni a karaktereknek, de csak akkor, ha a varázsjelen kívül más bizonyítékokat is találnak. Ha fogoly marad, akkor sem akar mindenáron elmenekülni, hiszen így mindig a feltételezett gyilkosok társaságában maradhat, azok sohasem tűnhetnek el előle. Lorando elmondhatja, hogy a meggyilkolt nemes a város előjáróinak utasításait hajtotta végre, és többször említette, hogy veszélyben érzi életét. Azt is elárulta neki, hogy a Nemesi Tanács egyik tagjával, Vadantynal kell kapcsolatba kerülniük a városban. Ám nincs idő hosszú beszélgetésre, mert a város őreit néhány buzgó vendég már értesítette a kalandozók engedelmesnek nem nevezhető viselkedéséről. Érdekes tehát mielőbb távozni, mert a Vörös Szakasza egy tucat katonája közeledik a fogadóhoz. Ezek csak akkor érik el a kalandozókat, ha a KM úgy gondolja, hogy a karakterek lényegesen több időt töltöttek a gyilkosság színhelyén a kelleténél.

Amennyiben a karakterek hagyták, hogy az örök megkötözzék és elvezessék őket, esetleg alulmaradtak a küzdelemben, Dalon terve végzetesen közel került a beteljesedéshez. A három foglyot elvezetik, a Kárhozat terén álló börtönépület a végállomás.

Most történetünk két lehetséges szálon fut tovább, melyek rövid idő múltán találkozhatnak. Ha a karaktereket foglyul ejtették, a *Szöktetés* című fejezet a cselekmény folytatása, amennyiben a kalandozók megütköztek a fogadó emeletén a város őreivel és győztek, a következő epizód a *Nyomozás a városban* lesz.

2a. Szöktetés

Ebben a fejezetben a karakterek megszökhetnek a börtönből, ha megfelelő külső segítséget kapnak társaiktól. Fontos megjegyezni, hogy a kalandozók telepátia segítségével – ha akad köztük Mesterfokú Pszi alkalmazó – akár egyeztetethetik is terveiket, ha maguktól rájönnek ennek előnyeire. A börtönök a föld alatt vannak, mindet igen jól őrzik, így a kijutás nem lesz egyszerű. Ám életben maradásukhoz mindenképp meg kell szökniük. Bezárásukat követően a gyilkosság és a foglyok híre eljut Dalonhoz, aki érvényesíti hatalmát, és másnap délre jelöli ki a tettesek kivégzésének időpontját. Így a Nemesi Tanács sem foghat gyanút, Dalonnak semmiféle bizonyítható köze nem lesz megbí-



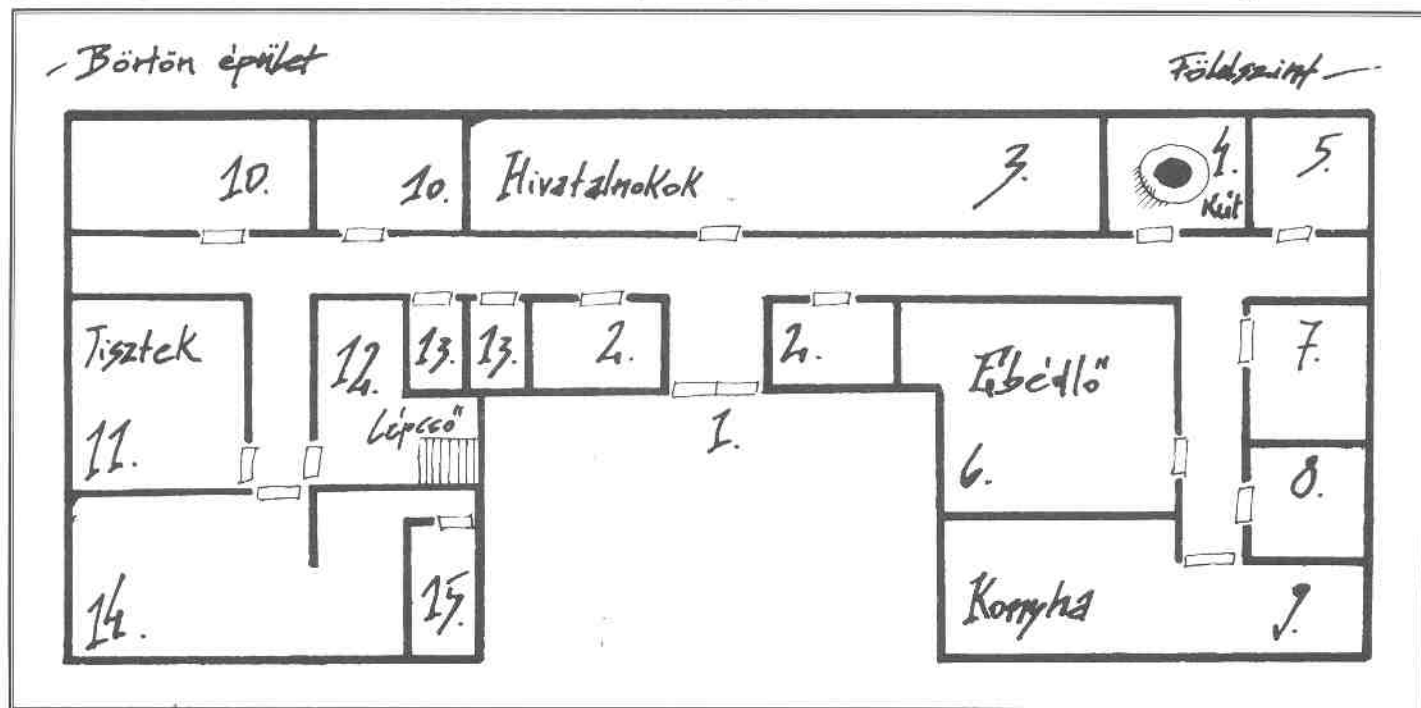
zottjuk meggyilkolásához. Turon értékeit a városőrök elkobozták, az udvari varázsló pedig saját laboratóriumába teleportálta vissza a Zóna varázsjelet hordozó érmét. Könnyen tehetette, hiszen a teleportálandó tárgy a Zónájában volt. Minden bizonyíték megszűnt hát, ami a gyilkosságokat Dalonhoz kötné. Turon és társa holttestét Nelyndor elszállította, így a megbízott köpenybe varrt papír is elveszett – egy időre legalábbis –, ami a sikeres küldetés egyik bizonyítéka, és az igazság kiderítésének kiindulópontja lehetne. (Erről később bővebben lesz szó).

Caedon börtöne zömök, egyszintes épület. A tömlöcök a föld alatt vannak, a föld felett inkább csak őrk, hivatalnokok dolgoznak. Az épületben feljegyzést készítenek minden foglyról, amely nevüket, letartóztatásuk okát és büntetésüket tartalmazza. Az írnokok termei az U-alakú tömb közepén, a pihenő őrk szobái és a konyha a két szárnyban foglalnak helyet. A föld alatti rendszer felépítése sem túl összetett.

Dalon kémei jelentették, hogy a három külhonnak kalandozó társai vannak. (Persze csak abban az esetben, ha a játékosok száma több, mint három.) Ezért a báró úgy döntött, megkettőzi a vádlottak cellájának őrségét, s a börtön általános őrségének számát is megemeli. Mindenképp meg akarja akadályozni a foglyok szökését, hiszen minél előbb le szeretné zárni a gyilkossággal kapcsolatos összes ügyet. A másnapi ki-

végzés helyszíne a börtön előtti tér – itt kerül megrendezésre az összes látványos akasztás, lefejezés, amivel a város igazi ellenségeit büntetik. Dalon példás akasztást szeretne, hiszen a három aljas idegen meggyilkolt két caedoni nemest. A Kárhozat terén a foglyok érkezése után két órával buzgó munka kezdődik – ácsok tucatjai dolgoznak a másnapra elkészítendő emelvényen és bitófán. A jobb sorsra érdemes foglyok ebből semmit sem látnak, de mindent megtudhatnak az idegeneket folyamatosan ingerlő őrkötől, akik a hivatalos ítélethirdetés után boldogan ecsetelik a téren folyó eseményeket. Az „ítélethirdetés” egyébiránt gyorsan zajlik – alkalmasint egy kicsit túl gyorsan is, gyanúsán hamar megvan az ítélet, és nagyon közeli az ítéletvégrehajtás kitűzött időpontja. A három fogoly egy sötét cellába kerül, idejutásuk után két órával ennek ajtaja lassan feltárul. A heves vérmérsékletűeket lehűtendő három számszerűs ór kíséretében két sötét köpenyes férfi lép be a helyiségbe. Egyikük, egy magas, ritkuló hajú alak beszélni kezd. Mondandója rövid, de lényegretörő:

„Idegenek vagytok ebben a városban, de Caedon törvényei szerint szabták ki büntetéseket. Bűnörök két caedoni nemes kegyetlen meggyilkolása, kifosztása. Felháborodottságának e gyalázat hallatán maga az országbáró is hangot adott, maga követelte mielőbbi halálotok. Óriási szerencsétek, hogy urunk a gyors, alig fájdalmas akasztás mellett döntött. Ha rajtam múlt vol-



na, órákon át szenvedtetek volna, könyörögve a megváltást hozó halálért... Mocskok... Holnap délben...!"

Ezzel a két köpenyes távozik, az örök ismét rázárják a foglyokra a cella ajtaját.

A karakterek ekkor elgondolkodhatnak. Tudják, hogy délben felakasztják őket, az örök állandó piszkálódásából pedig kiderül, hogy a kivégzés helye a börtön előtti tér, a Kárhozat tere lesz. Amennyiben Pszi útján kapcsolatba tudnak kerülni kinti társaikkal, eldönthetik, a jól őrzött börtönből, vagy a tömeggel teli térről akarnak-e megszökni. Az örök nem szimpatizálnak a foglyokkal, és mivel kikutatták a karaktereket, nemigen lehet náluk olyasmi, amivel kecsegtetve bármelyikük is a gaz idegenek segítségére lenne. A börtönbe frontális támadással nincs esély bejutni, de ha a kalandozók között akad mágiahasználó, még sok minden történhet. Különböző álcákkal, mágikus módszerekkel észrevétlenül bejuthatnak társaik cellájáig. Bárdok illúziói különösen komoly segítséget jelenthetnek ebben. Mindenesetre a két köpenyes látogatása után egy órával újra nyílik az ajtó, több ór kíséretében egy borbély lép be. A helyi szokások szerint teljesen megborotválja a foglyokat, sem haját, sem szemöldököt nem kímél. Érdekes dolog történik ezenközben. Minden kalandozó egy-egy hajtincset felszedi, s kis bársony-erszényekbe helyezi. Az erszényeken egy jel látható, mely ismerős lehet azoknak, akik látták a Turonnál talált érmék közül azt, melyen a varázsló szimbóluma szerepelt. Ebből sok kellemetlen eseményre következethetnek, még akkor is, ha szökésük sikerrel jár. A borbély munkája végeztével távozik, a cella ajtaja ismét bezárul. A kalandozók tehát megpróbálhatnak kiszabadulni. A börtön épületének leírása a harmadik részben, a helyszínek leírásánál szerepel. A börtönörök harcértékei az akasztás leírásánál lelhetőek meg.

Amennyiben a kalandozók megvárják a kivégzést, mivel ott nem kell kitörniük egy gondosan őrzött épületből, dél előtt egy fertály órával örök jönnek értük. Mindőjük kezét megkötözik, majd a három fogoly és hat ór egy kisebb folyosón a Kárhozat terére érkeznek. Itt hatalmas tömeg fogadja őket, Dalon előző nap (a letartóztatás délutánján) kihirdettette Caedonban, hogy három elvetemült külhoni gazembert felakasztanak a börtön előtt. Persze a ritka látványosságra sokan kíváncsiak. A tér közepén áll a bitó emelvénye, körülötte négy-öt méteres körben örök állnak – nem is annyira a foglyok szökésének megakadályozása, mint

inkább a hatalmas tömeg féken tartása végett. A téren körülbelül 200 báméskodó, 25 tömeget vigyázó ór, továbbá két, egyenként 10 főt számláló Vörös Szakaszból áll. A foglyok érkezésekor a tömeg – az örök hatására – utat nyit az emelvény felé. Mikor a három elítélt eléri az emelvényt, a rövid falépcsőnél két ór elválnak a csoporttól, s megállnak az emelvény lábánál. Így heten jutnak fel az emelvényre, ahol már három alak várakozik. Egyikük a fekete csuklyás, méregzöld ruhába bújt hóhér. A másik két alak közül az alacsonyabb díszes bársonyruhát, divatosan szabott, szűk szárú nadrágot, makulátlan tisztaságú cipőt, csapott bíborszín fejfedőt visel. Kezében lepecsételt papírtekercset tart. A mögötte álló, majd két méteres óriás öltözéke egyszerűbb, de még ez is elegánsnak mondható. A testőr (merthogy az) oldalán hatalmas kard függ, övéből török markolata látszik.

Miután a foglyok feljutottak az emelvényre, az alacsony férfi csendet int, majd feltöri a papírtekercs pecsétjét. Több torokköszörülés után fennhangon olvasni kezd:

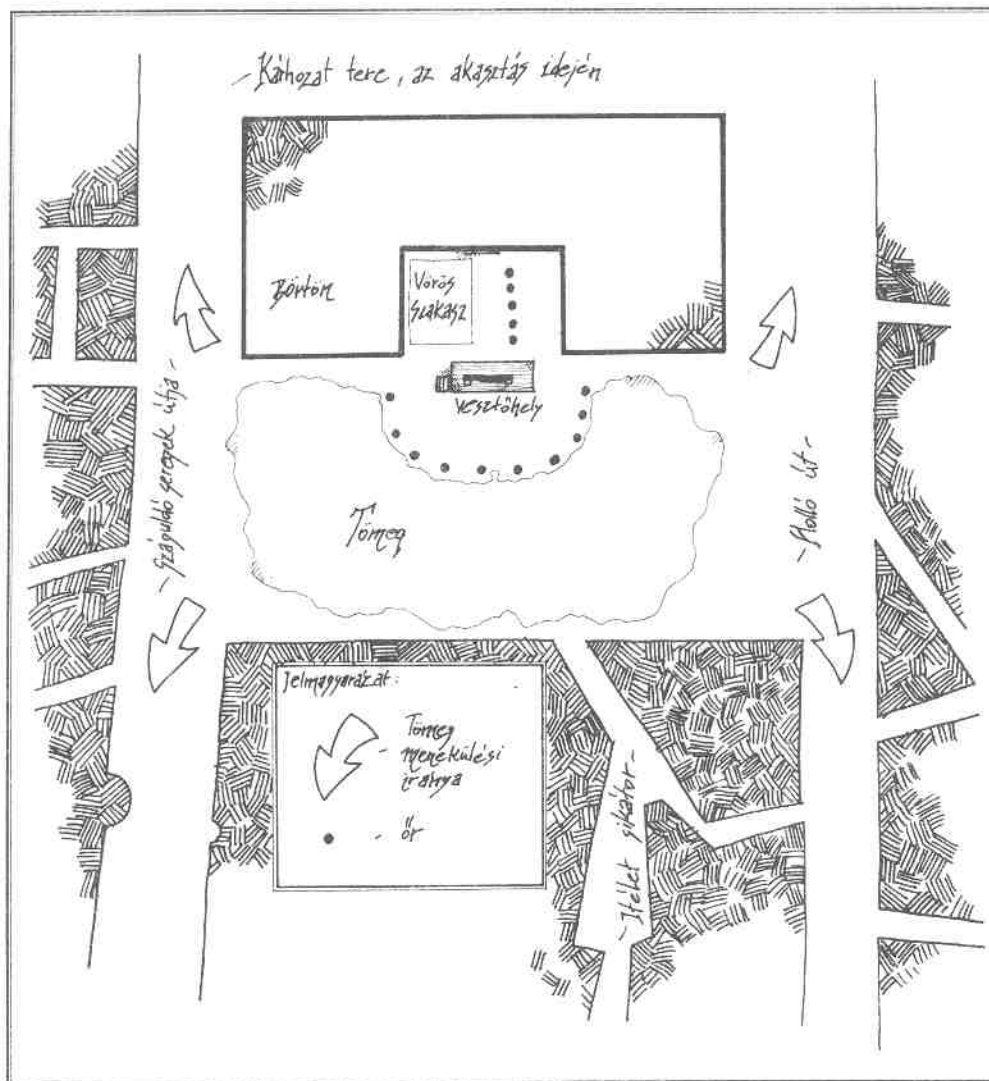
„Az előállított három külhoni bűnösnek találtatott két caedoni nemes, név szerint Turon Marendan és Leorn Hobar meggyilkolásában. Őkegyelmessége, Caedon országjárója, a nemes Dalon Homers kiszabta büntetést: kötél általi halál.”

Ezzel a városi előjáró hátrább lép, átadva az emelvényt a hóhérnak és az elítélteknek. A hóhér – két ór segítségével – a megfelelő hurok alá állítja a kalandozókat. Mindegyikük nyakára ő maga helyezi a kötelet, majd a bitó oldalán látható karhoz lép. Vár egy keveset, keze a markolaton nyugszik. Mikor a tömegben uralkodó feszültség már nem nőhet tovább, a hóhér – tapasztalatából eredő tökéletes időzítéssel – megrántja a kart. A kalandozók alatt megnyílik az emelvény, még két perc fájdalom, és vége.

Persze – ha a játék sikeres – ez nem történik meg. A kalandozók társai bármelyik pillanatban beavatkozhatnak. Az örök reakciója hasonló lesz, így ezeket elég csak egyszer összefoglalni. A beavatkozásra – már amennyiben az látványos, feltűnő – mindenképp kitör a pánik. A tömeg irányíthatatlanná válik, mindkét félnek – a kalandozóknak és az öröknek is – csak útjukban lesznek. Ha bárhol közelharc vagy lövöldözés kezdődik, arról a helyről fejesztve menekülnek. A

25, börtönből iderendelt őt nem nagyon tudja, mit is kezdjen magával – erre nincsenek kiképezve. Megpróbálják egyszerre távol tartani a nézőket az emelvénytől, és közben ártalmatlanná tenni a foglyokat és szabadítóikat. Az összesen 20 Vörös Szakaszkatona lesz a legveszélyesebb ellenfél. Ők megállíthatatlanul gázolnak át mindenkin, hogy a foglyokhoz jussanak. Ahhoz, hogy elérjék az emelvényt, a tömeg miatt majd egy percre (5 kör) van szükségük. Ez bőven elég lehet a gyors menekülésre, annak ellenére, hogy az emberek a kalandozók útját is elállják – ne felejtjük el, hogy a Vörös Szakaszkatonáinak vigyázniuk kell a tömegre, nem vágthatják át magukat rajtuk, míg a kalandozók, ha éppen jobb megoldást nem találtak, akár ezt is megtehetik, így lényegesen gyorsabban tisztulhat előttük az út. Az emelvényen a hóhér hivatalának jelképével, egy díszes, ám fegyverként is kiválóan használható törrel, a testőr először hajított törökkel, majd másfélkezes karddal harcol. Fontos, hogy a testőr

elsősorban az általa őrzött előljáró testi épségére vigyáz, őt állandóan maga mögött tartva visszavonul az emelvényről. Csak akkor kezd harcolni, ha előrejutását egy kalandozó akadályozza – ellenkező esetben csak óvja megbízóját, védekező harcot folytat. Az előljáró egyébként Caedon város egyik legfontosabb nem nemesi rangú embere, Dalon külön megbízottja. Tulajdonképp a báró mindenese, aki az udvarnál a legkülönbözőbb feladatok elvégzésére kapott felhatalmazást magától Dalontól. Egyszerre feje a báró kémhálózatának, végrehajtója ura utasításainak, nem utolsó sorban pedig kiváló tanácsadó és diplomata. Caedon kiváló kereskedelmi helyzete többek közt az ő áldozatos munkájának terméke – bár az utóbbi időben a báró egyre több döntést hoz az ő véleményének kikérése nélkül. Ez még nem jelent kegyvesztettséget, de a tanácsos, Penten csillaga leáldozni látszik. Ezeket azért volt fontos felsorolni a szereplőről, mert a kalandozók – ha eszükbe jut – tökéletes túszként használhatják. Ha a tanácsos a kezükbe kerül, mindeképp könnyebb lesz a menekülés, a Vörös Szakaszktagjai ugyanis tisztában vannak Penten életének fontosságával. Ha ők elbizonytalanodnak, a börtön őrei még inkább. A túszt, ha a kalandozók jól játsszák ki ezt az ütőkártyát, valóban bántatlan elvonulást tesz lehetővé. Penten, mint Dalon egyik bizalmasa és a kémhálózat vezetője, tud a Nemesis Tanács féle tervről, mint ahogy tud az egész eddigi történetről legalább annyit, mint ura, s mestere. Ha a karakterek megpróbálják továbbra is fogságban tartani, és kivallatni, akkor sem fogja elárulni a bárót, inkább meghal. Persze mágikus módszerekkel ez az emberfeletti ellenállás is leküzdhető – a tanácsos hasznos információk forrása lehet, megmagyarázhat sok, eddig esetleg érthetetlen, a történetbe nem illő részletet. Most következzenek a szereplők harci értékei – ezek döntő fontossággal bírnak a szabadulási kísérlet sikerére.





	Börtönőrök	Vörös Szakas	Hóhér	Testőr	Penten
KÉ:	15	30 (35)	15	40	35
TÉ:	40	50 (60)	35	65	50
VÉ:	85	100 (115)	80	125	110
CÉ:	–	15 (20)	–	25	5
Fp:	15	30 (45)	15	55	45
Ép:	8	10 (12)	13	12	8
Sebzés:	1k10	1k10	1k6	2k6	1k6
Asztrál ME: 2		4 (17)	1	25	27
Mentál ME: 2		2 (16)	1	23	29
SFÉ:	1	3	0	1	0

A zárójeles értékek a két tisztre vonatkoznak, a többi a Vörös Szakas 18 közkatonájának tulajdonságait mutatja meg. A börtönőrök csak hosszú karddal rendelkeznek. A Vörös Szakas katonáinak könnyű nyílpuskái is vannak, ám a tömeg miatt aligha használják, csak akkor, ha senki nem áll köztük és a célpont között, így a karakterek fedezékül használhatják a tömeget, ha rájönnek erre. A hóhér törével harcol, ebben Alapfokon képzett. Fontos hivatalt tölt be a városban, rangja van az egyszerű katonákkal szemben, így a harcban csak akkor vesz részt, ha megtámadják. A testőr másfélkezes karddal harcol illetve tört hajít (ebből 4 található nála, TÉ-je törrel: 63). A börtönőrökön kívül bőrvért, a Vörös Szakas tagjain sodronying van. A hóhér és Penten teljesen védtelen, a testőr posztóvértet visel. A tanácsos csak végszükség esetén ránt fegyvert, egy díszes tört, mely mérgezett. Első sikeres támadásakor az áldozatnak Ellenállást kell dobnia 7. szintű mérge ellen. Ha ez sikerül, 3k6 Fp-t veszít, amennyiben nem, a 3k6 Fp vesztesén túl görcsös állapotba is kerül. (Módosítói: Erő, Gyorsaság, Ügyesség -8, KÉ: -30, TÉ: -40, VÉ: -35 CÉ: -15; ezen felül varázsolni sem lehetséges ilyen állapotban.) A mérge hatása 10+2k6 kör után szűnik meg.

Ha a karakterek sikeresen kijutottak a Kárhozat teréről, folytatódhat az események hátterének megismerése.

Abban az esetben, ha a három elítélt egyenesen a fogadóból került a börtönbe, tehát semmiféle ellenállást sem tanúsítottak, csak társaik nyomozhattak a gyilkosság helyszínén, csak ők beszélhettek Turon kísérőjével. A kalandozók helyzete nem sok sikerrel kecsegtet, ugyanis kevés a rendelkezésre álló információ. Mindenesetre, ha szabad társaik jó munkát végeztek, az igazság kiderítése nem reménytelen. A KM esetleg azt is megteheti, hogy a túsul ejtett Penten hűségét csökkenti a játék érdekében, így a tanácsos sokkal kevesebb

meggyőzés után is hajlandó lesz beszélni, csakhogy mentse az irháját. Röviden felsoroljuk az információkat, melyeket megoszthat a kalandozókkal:

Tud Nemesi Tanács tervéről a valódi elsőszülött megtalálására. Elmondhatja, hogy Turon sikerrel járt, de a bizonyítékok és az elsőszülött személye egyelőre ismeretlenek. Ismertetheti Dalon elképzelését a gonosz külhoni gyilkosokról, s elmondhatja, hogy mindebben Nelyndor, a varázsló volt a segítségére. Mindezekon felül megmondhatja Turon még élő kísérőjének nevét, aki esetleg hasznos lehet a kalandozóknak. Egyetlen fontos dolog titok még Penten előtt is: nem tud a Turon köpenyében lelt üzenetről.

Mindenesetre ez már elég információt jelent a továbblépéshez. Akár a varázslót, akár a kísérőt keresik fel, a kalandozók bekapcsolódhatnak a történetbe.

2b. Nyomozás a városban

Ha ehhez a fejezethez értek a kalandozók, bizton állíthatjuk, hogy a báró dühöng. Tervébe hiba csúszott, az idegenek kivégzése mégsem sikerült. Most már nyíltan léphet fel a szökött gyilkosok ellen, mozgósítja hát az Országbárói Fejvadászgárdát. Ez komoly veszélybe sodorhatja a kalandozókat. Eddig csak városi katonákkal – igaz, a válogatott egységekkel – kellett megütközniük, ezek után viszont magányos, vagy kis csoportokban felbukkanó fejvadászok lesznek az ellenfelek – piszkos trükkökkel, mérgekkel, különös fegyverekkel. Városszerte elkezdődik a hajtvadászat a kalandozók után. A városi őrség, a lelkesebb és bátrabb polgárok, a Fejvadászgárda és magányos fejvadászok mind figyelni fogják az utcákat az idegeneket keresve, feltett szándékuk, hogy megszerezzék a vérdíjat: a báró hirdetményt olvastatott föl a város több pontján, melyből kiderül, a karakterek fejére egyenként 25 aranyat tűztek ki. Ezzel helyzetük meglehetősen zaklatottá válik Caedonban. Természetesen a város kapuin, a főtéren álló térkapukon, a kikötők ellenőrzött hajóin sem távozhatnak észrevétlenül, arról nem is beszélve, hogy abban az esetben, ha Nelyndor kezében vannak az elítéltek hajtincsei, ez még komoly veszélyt jelenthet – a varázsló a szimpatikus mágiában is járatos. A kalandozók helyzete még így sem reménytelen. Álruhákkal, elmaszkírozva – akár mágiával, akár természetes úton – sokkal kisebb a felismerés kockázata. Ha ezen lépéseket nem teszik meg, minden alkalommal, mikor a város utcáit járják, 40% az esély, hogy olya-

nokba botlanak, akik felismerik őket a falakra kifüggesztett képek alapján – hiába, a hírnév... Álöltözetben ennek valószínűsége az álcázás sikerességének függvényében 5-25% lehet, ezt a KM határozza meg. Amennyiben a találkozás bekövetkezett, a kockadobás dönti el, mi is történt pontosan.

Dobás (k10) Esemény

1-3	Egyszerű 8 fős őrző csapat azonosította a kalandozókat
4	A Vörös Szakasz 4 embere látta meg a karaktereket
5-6	Túl buzgó, magabiztos város lakók a vérdíj reményében támadják meg a kalandozókat
7-8	Valamelyik polgár felismerte őket, értesíti a városőröket
9	Az Országbárói Fejvadászgárda útjára
10	Magányos fejvadász próbál 25, 50, esetleg 75 arany- pénzhez jutni

Az események részletes leírása:

Egyszerű 8 fős őrző csapat azonosította a kalandozókat.

A várost rendszeresen ellenőrző szakasz pont szembe menetel a kalandozókkal. Ennek vége villámgyors menekülés, azonnali rejtőzés, avagy harc. Az őrk gyengék, de a csatazaj további erő megjelenését eredményezheti, a kalandozóknak tehát gyorsaknak kell lenniük. Az őrk harci értékei:

KÉ: 15 (25), TÉ: 30 (45), VÉ: 80 (90), CÉ: 20 (25), Fp: 15 (25), Ép: 8 (9), Sebzés: k10 (hosszú kard), illetve k6+1 (könnyű nyílpuska), Asztrál ME: 2, Mentál ME: 2

Az őrk kivert bőrvértet viselnek (SFÉ: 1). A tisztek láncingben vannak (SFÉ: 2) – az ő harci értékeik fent zárójelben szerepelnek. Egy szakaszt egy tiszt, és hét közönséges őrk alkot.

A Vörös Szakasz 4 embere látta meg a kalandozókat.

A helyzet sokban hasonlatos a fentebb leírthoz, de a várost ebben az összecsapásban négy elit katona képviseli. Harci értékeik:

KÉ: 25 (35), TÉ: 45 (55), VÉ: 100 (110), CÉ: 15 (25), Fp: 35 (45), Ép: 9 (12), Sebzés: k10 (hosszú kard) ill. k6+1 (könnyű nyílpuska), Asztrál ME: 3 (14), Mentál ME: 2 (13)

Mindőjük sodronyínget visel – SFÉ:3

A zárójeles értékek a tisztre vonatkoznak, a többi a Vörös Szakasz közkatonaik tulajdonságait mutatja meg.

Túl buzgó, magabiztos város lakók a vérdíj reményében támadják meg a kalandozókat.

Ez inkább kellemetlen, mint veszélyes a kalandozóknak, hiszen 12-15 összeverődött, inkább egymást bátorító fiatal vagy középkorú férfi megkérdőjelezhető kisértetéről van szó a veszélyes bűnözők kézrekerítésére. Elég sokan vannak, erősnek, igazán veszélyesnek érzik magukat. Fegyvereik botok, husángok, esetleg fejszék vagy családi emlékként őrizgetett kardok, amelyeket kétes hozzáértéssel forgatnak. Célszerűbb valami módon rájuk ijesztetni, mint halomra mészárolni őket – holott az utóbbi megoldás sem túl időigényes, hiszen minden karakter annyiszor támadhat rájuk köröngként, ahányadik szintű. Ám nem lenne helyes egy tucat becsületes, más körülmények között józan és megfontolt ember életének kioltása, erre tehát más megoldást célszerű kitalálni. Mindenesetre harci értékeik álljanak itt – hátha valóban harcra kerül a sor:

KÉ: 5, TÉ: 15, VÉ: 60, CÉ: -, Fp: 10, Ép: 7, Sebzés: fegyvereik vegyesek, sebzésük egységesen k6 Sp, Asztrál ME: 2, Mentál ME: 2

Vértet természetesen nem viselnek.

Valamelyik polgár felismerte őket, és értesíti a városőröket.

A józanabb lakók reagálnak így a gonosz külhoniak felismerésekor. Tudják, hogy a kalandozók veszélyesek, ezért nem mernek nyíltan szembeszállni velük, ám megtalálják a módját, hogy értesítsék a városőröket. A találkozás után a karakterekre meglepetésből két szakasz közönséges városi őrk csap le. Ezek megpróbálnak összehangoltan akcióba lépni – inkább messziről, nyílpuskákkal ártalmatlanná tenni ellenfeleiket, keresztútba fogni, és halomra löni a karaktereket. Ebben segítségükre vannak a város polgárai is – hiszen veszélyes bűnözőkről van szó, így szinte minden ház nyitva áll a városőrök előtt, ha a helyzet úgy kívánja, ha ott kedvező állást tudnak

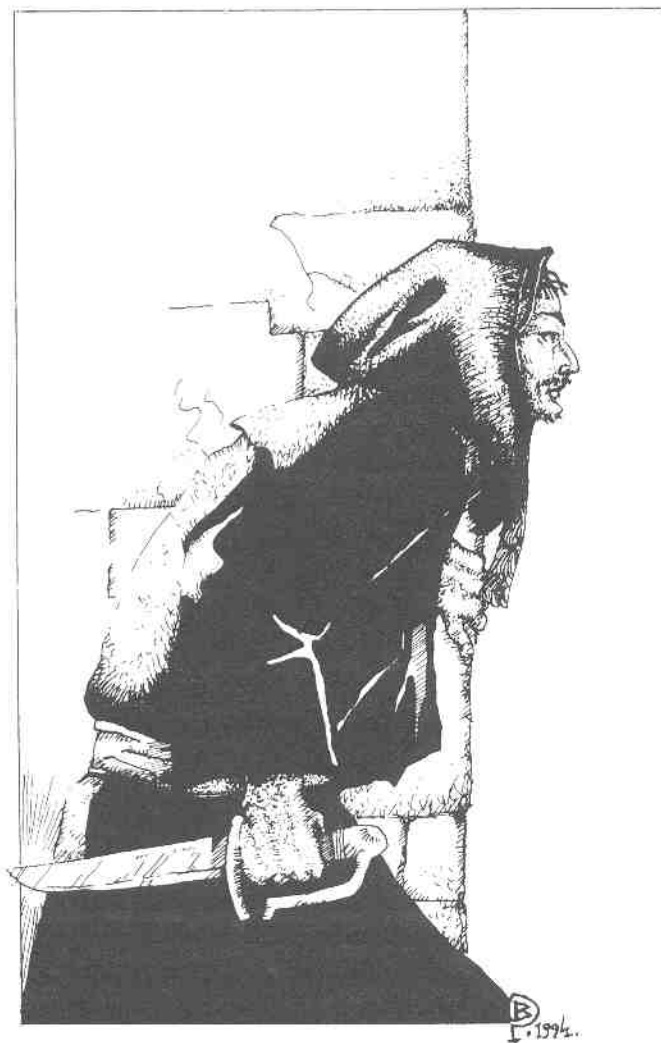




elfoglalni. Ha meglepetésszerű nyílzáporra nincs mód, kénytelenek közelharcba bocsátkozni, természetesen itt is kihasználva a helyismeretet, és a polgárok segítőkészségét. Harci értékeik megfelelnek az első pontban leírtaknak.

Az Országbárai Fejvadászgárda út rajtuk.

Ebben az esetben a város leghatékonyabb védelmi erőivel kerülnek szembe a kalandozók. Szerencsére nem szervezett támadásról, inkább a véletlen kihasználásáról van szó, így csak három fejvadászsal kell megküzdenie a karaktereknek. A három fejvadász először mindenképp hajító és lőfegyverekkel támad, a lehetőségek kínálta legjobb rejtékhelyet kihasználva – ez azonban mindenképpen szükségmegoldás, hiszen nem előre gondosan tervezett támadásról van szó. Amennyiben rejtékhelyüket valami miatt fel kell adniuk, közelharcban is folytatják a vadászatot. Harci értékeik:



KÉ: 40, TÉ: 65, VÉ: 115, CÉ: 20, Fp: 40, Ép: 12, Sebzés: 1k6+2 (fejvadász kard) ill. 1k6/2 (kézi nyílpuska), Asztrál ME: 21, Mentál ME: 19

Mindőjük helyi fejvadászvértet visel – SFÉ: 3

A fejvadászok nyílpuska lövedékein gyenge bénító méreg található. Ez 3. szintű, 1k6 körön belül fejt ki hatását. Sikertelen Méregellenállás dobás esetén görcsöt okoz. (Módosítói: Erő, Gyorsaság, Ügyesség -8, KÉ: -30, TÉ: -40, VÉ: -35 CÉ: -15; ezen felül varázsolni sem lehetséges ilyen állapotban.) A méreg hatása 10+2k6 kör után szűnik meg.

Magányos fejvadász próbál 25, 50, esetleg 75 aranypénzhez jutni.

Az állandó megbízók nélküli, saját meggazdagodásukért „dolgozó” fejvadászok figyelmét is felkeltette a báró hirdetménye. Ebbe a csoportba tartoznak azok az orgyilkosok is, akiket Dalon a kaland kezdetén Turon megölésére bérelt fel. Ezek a vadászok szeretnek egyedül dolgozni, bíznak saját erejükben és ügyességükben. Jó öreg hagyományokhoz híven meglepetésből, fedezékből támadnak először, sok esetben meg sem várják a közelharcot, bíznak abban, hogy lesz következő alkalom – ahová már felkészültebben, több tervezés után, veszélyesebb mérgekkel érkeznek. Az első támadások inkább csak olyan puhatolózás jellegűek, kitapasztalják a karakterek reakcióit, tesztelik képességeiket, és ezek ismeretében cselekszenek utóbb. Ha a KM elég erőt érez magában, kidolgozhat egy igazi, jól szervezett rajtaütést is. Ebben az esetben például a magányos vadász nem támadott, hanem előrelátó ragadozó módjára először becserkészte a vadat – azaz a szállásukig követte a karaktereket – majd az éj leple alatt csapott le. A fejvadászok harci és alvilági képzettségeinek százalékos értékei széles skálán változhatnak. Jó közelítéssel azt mondhatjuk, képzettségeik százalékos értékei mászásban 55%, esésben és ugrásban 40%, lopózásban és rejtőzésben 45%, és végül csapdafelfedezésben 30% körül mozognak. Harci értékeik:

KÉ: 45, TÉ: 65, VÉ: 120, CÉ: 35, Fp: 50, Ép: 12, Sebzés: A legkülönbözőbb fegyvereket használhatják, így ezek sebzése mérvadó, Asztrál ME: 25, Mentál ME: 24

Könnyű vértet viselnek – SFÉ: 1 vagy 2

Mérgeket gátlástalanul használnak, a KM is szinte gátlástalanul – de azért józan ész határain belül – láthatja el őket ezekkel az ártalmas szerekkel. Érdeemes belegondolni a mérgek erősségének megválasztásakor,

hogy a fejjadászok egyes egyedül támadták meg a négy-öt – esetleg több – kalandozót, így eszköztáruk minden bizonnyal a lehetőségeikhez mérten lehető legjobb. A mérgek javasolt szintje 5-7, hatásukat tekintve a kábulattól a görcsig, vagy 25-30 Fp elvesztésig terjedő skálán mozognak – tehát halálos nincs közöttük. A hatóidő legtöbb esetben azonnali, de erős hatású keverékek esetén legyen inkább 1k6 kör. Ezek a fejjadászok egyfajta sportot űznek abból, hogy áldozataikat élve fogják el, ezért nincs halálos mérge az arzenálban – persze ez nem tartja vissza őket attól, hogy magatehetetlen áldozataik torkát utóbb elvágják.

Ezen kellemetlen események leírása után lássuk, mit is tehetnek a karakterek, melynek segítségével közelebe juthatnak a rejtély megfejtésének.

Mit tudnak eddig – biztosan:

- Ártatlanul vádolják őket két gyilkossággal (Turon és kísérője).
- Bizonyíték a kísérő vallomása és a lopott értékek voltak.
- A városban mindenki a halálukat akarja, különösen az országbáró.

Mit tudnak eddig – nagy valószínűséggel:

- A lopott tárgyakat a szekrény alá mágia juttatta, tehát egy varázsló mindenképp fontos szerepet kapott az eseményekben.

Mit tudhatnak még, ha eddig ügyesek és/vagy szerencsések voltak:

- Ismerhetik Dalon hatalomra kerülésének történetét.
- Tudhatják, hogy Turon küldetése kapcsolatban állt az örökösödéssel.
- Turon a Nemesi Tanács egyik tagjához, Vadantynhoz igyekezett.
- Megfelelő Emlékolvasás esetén tudhatják, hogy a kísérő gyilkossággal kapcsolatos emlékei hamisak, ez pedig ismét egy varázsló tevékenységére utal.

A fentiek ismeretében sok érdekes következtetést vonhatnak le, mindenképpen eleget a továbblépéshez. A városból megpróbálhatnak elmenekülni, de több akadály is visszatarthatja őket. Egyrészt a zárt városkapuk, jól őrzött hajók és térkapuk. Más ok lehet a kalandozók személyes tárgyainak vagy hajtincseinek sorsa, melyek Nelyndornál várják a felhasználást. A varázsló ugyanis boldogan használná hatalmát a karakterek módszeres elpusztítására, azonban a városban

ezt nem érzi túl hatékonynak, mivel 50 Mp-jéből a Tárgyszimpátia használata 33-at felemészti, így csupán 17 marad egyszerre felhasználható a külföldiek ellen. Ám ha a kalandozók kitörnek a városból – látszólag reménytelen kísérlet, de ki tudja, mi meg nem történhet szerencsés kockadobásokkal és leleményes játékosokkal – a varázsló azonnal akcióba lép. A kalandozóknak nem lesz egy nyugodt órája sem, Nelyndor gondoskodik erről. Még egyszerűbb az udvari varázsló helyzete, ha a szekrény alatt talált kincsek közt rejtőző jelet megtartották a kalandozók. Ekkor ugyanis a Zóna varázsjelen keresztül Nelyndor minden gonosz vágyát pusztításba fojthatja, kellemetlen pillanatokat okozva a karaktereknek. (Például 48 Mp felhasználásával már valóban elismerésre méltó Tűzlabda idézhető meg...) Nincs hát más lehetőség, Caedonban kell rendet teremteniük a karaktereknek, még akkor is, ha nem kíváncsiak sem az örökösödési ármányokra, sem arra, kik is tették őket két gyilkosság látszólagos tettesévé.

A karakterek nem sok helyen kereshetnek új információkat a gyilkosságok hátteréről. Amennyiben eddig az életben maradt kísérővel, Lorandoval még nem beszéltek, ezt mindenképp érdemes megtenniük. Tőle megtudhatják az 1. részben leírtakat. Mi több, a fogadóból való sietős távozás után Lorandonak még egy fontos részlet az eszébe jut. Turon említette, hogy írt egy rövid levelet Vadantynnak, arra az esetre, ha ő már nem juthatna el a nemeshez. Az üzenetet bevarrta a köpenyébe, a minél tökéletesebb biztonság érdekében. Miután ebből világossá válik, hogy a megoldás kulcsa a Turon köpenyébe varrt üzenet, cselekedniük kell. A Sasfiók fogadásából valahogy kihúzzhatják – a fenyegető erőszak vagy a körmönfönt mágia egyaránt hatásosnak bizonyulhat erre –, hogy Turon és kísérőjének holttestét nem közönséges városőrök, hanem egy köpenyes alak kíséretében érkező fekete ruhás emberek szállították el. A köpenyes különös, majd kétméteres bottal járt, de erre szemmel láthatólag semmi szüksége nem volt. Emberei halkan beszéltek, de az egyik istállófiú meghallotta, hogy a szolgák sötét vezetőjüket Nelyndor úrnak szólították. A fogadás ezek után rögtön tudta, hogy maga az udvari varázsló érkezett Turon testéért. Azt nem is sejtette, hogy miféle praktikákhoz kívánja felhasználni a hullát, de érthető okokból nem kérdezősködött. A tetem tehát – köpenyével együtt – a varázslónál van. Elkerülhetetlennek látszik hát a varázsló felkeresése. A fogadás – jól tájékozott lévén Caedon ügyeiben – tudja, hol van Nelyndor városi laboratóriuma. Tudását pedig hajlandó – avagy kény-

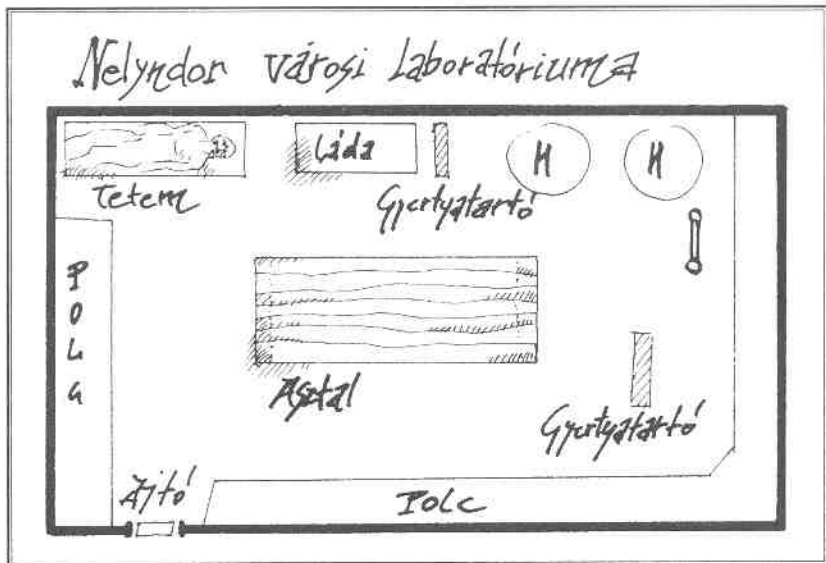
telen? – megosztani a karakterekkel is. Ha a kalandozók a beszélgetés után elég meggyőzően fenyegetik meg, vagy kitörlik emlékezetéből a társalgást, a fogadós hallgatni fog, mint a sír. Ellenkező esetben értesíteni fogja a város őreit. Ez számára eső után köpönyeg, arra mégis elég, hogy az előzőekben leírt 40%-os felismerési esély a következő napra 70%-ra módosuljon, mivel az örök nagyjából tudni fogják, hol is keressék a szökevényeket.

Írány tehát a laboratórium. A tetem nem Nelyndor várban álló rezidenciájában, hanem a városban, egy eldugott kis házban van. Az udvari varázsló sokszor óvatosságból itt teljesít olyan sötét megbízatásokat, melyek minden bizonnyal gyanút ébresztenének a vár tisztességes lakóiban. Ide hozatta a holttestet is, nem kívánta átszállítani a váron, még lezárt kocsiban sem. Akár teleportációhoz is folyamodhatott volna, de a látszat fenntartását mindennél fontosabbnak tartotta. Nelyndornak megvannak az elképzelései a holttesttel. Egyrészt alaposan át akarta kutatni, másrészt üzent egy boszorkánymesternek a tetemmel kapcsolatban. A varázsló tudja, hogy a boszorkánymesterek holtakkal kapcsolatos mágiaja lehetővé teszi, hogy már meghalt személyekről újabb információk birtokába jusson a mágiahasználó. Nelyndor el akarja juttatni az elhunyt Turon egy ujját a boszorkánymesternek, hogy az elvégezhesse rajta a szükséges szertartást. Így ugyanis a varázsló megtudja, amit Turon már tudott – a valódi elsőszülött nevét, lakhelyét. Ez a terv meglehetősen időigényes, mivel a varázsló nem teleportálhatja a szükséges testrészt. Megbízta hát egyik emberét a feladat elvégzésével. A holttest ezenközben a laboratóriumban

maradt. A varázsló átkutatta Turon holttestét, megtalálta a köpenyben elrejtett üzenetet is, elolvasni azonban nem tudta. Az elhunyt bárd Rejtjel varázslat segítségével összekuszálta a szöveg betűit, így a sorokat csak a címzett, a Nemesi Tanács tagja, Vadantyn olvashatja el. Nelyndor nem ismeri a bárdmágiát – hiszen honnan is ismerné – így nem akarta Destrukcióval eloszlatni az írásról a varázslatot attól való félelmében, hogy a szöveg összekevert formájában marad. Az üzenet a laboratórium asztalán fekszik, Nelyndor egyelőre vár. Ha a boszorkánymester megfejtí Turon titkát, az üzenetre szükség sem lesz. Amennyiben a csontok Azonosítással történő kifaggatása sikertelen lenne, még mindig lehet a szöveggel foglalkozni.

Mikor a karakterek megpróbálnak bejutni a laboratóriumba, a teremben csak két feketeruhás alak örkődik. Ők a varázsló emberei, egy 3. Tapasztalati Szintű harcos, és egy 2. Tapasztalati Szintű tűzvarázsló. A behatolók észrevételekor a tűzvarázsló azonnal kapcsolatba lép Nelyndorral, telepátia segítségével. Üzenete csak annyi: „Mester, itt vannak”. Egyik varázsló sem lesz tétlen. Természetesen a teremben jelen van a már ismert Zóna varázsjel, jól elrejtve, a karakterek nem képesek megtalálni – mellesleg érkezésük sem lesz rá. Nelyndor nem túl járatos a Jelmágiában, ezért a laboratórium védelmét valóban csak a két NJK szolgálja. A várban tartózkodó varázsló tudja, hogy két embere nem szegülhet ellen sokáig a kalandozóknak, maga is varázsolni kezd. Környezetéből egy légy lesz mágiajának tárgya. Egyszerre helyez rá Akaratirányítást, Érzékolvasást és Láthatatlanságot, egy percre hosszabbító Időmágiával. Ezek után a legyet a küzdelem színhelyére teleportálja. A láthatatlan rovar feltűnés nélkül

közvetíti a látottakat Nelyndornak, aki 36 maradék Mp-jével megpróbál minél nagyobb károkat okozni a karaktereknek. Ennek legjobb megválasztását a KM-re bízuk, mivel a varázsló lehetőségei nagyban függenek az aktuális harci helyzettől. Érdeemes viszont tudni, hogy Nelyndor kifejezetten kedveli a pusztító Elemi mágiát. Ha a varázsló 36 Mp-je elfogy, és elég idő (tehát még legalább 3 kör) áll rendelkezésére a kémiszem létezéséből, Nelyndor Energiagyűjtéshez folyamodik, 2 kör alatt visszanyerve 50 Mana-pontját. Az újonnan szerzett energiát mindenképp felhasználja a rendelkezésre álló idő alatt, nem akar vakon varázsolni a laboratóriumban. Ezenközben a harcos védi a tűzvarázslót, aki maga is



tűzzel, majd Mp-inek elfogytával kigyókarddal harcol a betolakodók ellen. A harcos és a tűzvarázsló harci értékei:

	Harcos	Tűzvarázsló
KÉ:	30	25
TÉ:	60	50
VÉ:	145	100
CÉ:	10	10
Fp:	45	25
Ép:	11	7
Asztrál ME:	4	25
Mentál ME:	3	27

Sebzés: A harcos pajzsot és egykezes csatabárdot (k10), a tűzvarázsló közelharcban kigyókardot (k10) használ. A tűzvarázsló 12 Mp-vel rendelkezik. A harcos lánclinget (SFÉ: 2), a tűzvarázsló pikkelyvértet (SFÉ: 3) visel.

A harc végével a kalandozók átkutathatják a laboratóriumot. A helyiség meglehetősen raktárszerű, a terem közepét zsúfolt tölgyasztal foglalja el. Rajta lombikok, keverékek, porosodó, sárguló lapú könyvek találhatók. Körben a falnál erős polcok állnak, nagyrésztük üres, a többin alkímiához használatos csövek, edények, tálak láthatók. A mennyezet egyszerű, a világítást két nagy állványon álló gyertyák biztosítják. A padló deszkázott, semmiféle rejtett ajtóval vagy renesszel nem rendelkezik. A terem sarkában fekszik a tetem, egy lezárt, koporsóhoz hasonlatos ládában. Meglehetősen átható szagot áraszt, ha kinyitják – de nincs más megoldás, hacsak észre nem veszik az asztalon heverő üzenetet. A kísérő azonnal felismeri egykori társának írását, ha a kalandozókkal tartott. Másként maguknak a karaktereknek kell rájönniük, hogy a keresett üzenet megegyezik azzal a kusza szöveggel, mely az asztalon fekszik. Ebben segítségükre lehet, hogy Turon köpenyén jól látható a bevarrt üzenet kiszabadításának nyoma. Varázsló megpróbálhatja Destrukció segítségével elolvasni az üzenetet, de ebben az esetben a szöveg a kevert formában marad meg – így ez kerülendő. Mindenesetre a KM figyelmeztetheti a varázslót, hogy az üzenet valószínűleg VÉGLEG olvashatatlan lesz, ha mágiához folyamodik, mivel ez olyan ismeret, amit a játékos nem feltétlen tud, de a varázsló karakter igen. Más

kasztú kalandozók sem tudják megfejteni a sorokat, de esetleg rájöhetnek arra, ki tudja elolvasni a szöveget. A kísérő ugyanis megmondta, hogy Turon mindenképp az egyik Tanácstaggal, Vadantynnal kívánt találkozni. A kalandozók következő útja tehát – szerencsés esetben – a titokzatos nemeshez vezet.

Vadantyn a Nemesi Tanács legfiatalabb tagja, meglehetősen heves természetű, forrófejű alak. Caedon politikai köreiből gyors döntéseivel, szertartásos szerencséjével és intuíciójával lett népszerű. Mondják, egy téves megérzése sem volt már négy-öt éve. Ő az, akit a karaktereknek fel kell keresniük. Az ifjú nemes háza a vár tövében áll, a kalandozók szerencséjére, így nem kell áttörniük a vár szigorúan őrzött kapuján. Vadantyn lakhelyét Caedonban sokan ismerik, a nemes ugyanis minden évben, a Tűz és Fény hónapjaiban hatalmas ünnepséget rendez kertjében. Ide bárki ellátogathat, még ha a kapuknál álló őrök udvariasan el is távolítanak minden nem kívánatos személyt. Hogy ki a nem kívánatos, csak az őrök tudják – számít a viselkedés, az öltözködés, az egyénből áradó szimpátia, és természetesen a szépség. Megjegyzendő, arra igen ritkán akad példa, hogy nőket kísérjenek ki a kert kapuján. Mindenesetre az így szerzett hírnév könnyen a házhoz vezet a karaktereket, akármelyik fogadós megmondhatja a ház pontos címét. A bejutás módjáról a kalandozóknak kell döntenie. A házat nem őrzi túl nagy biztonsággal, de ha támadáson gondolkoznának, komoly hibát követhetnek el. A rezidencia őrői veszély esetén értesítik a város őröit,



amely cselekedet több osztag Vörös Szakaszkatona megjelenését eredményezi. A támadás egyébként is meglehetősen felesleges, a nemes – megfelelő biztonsági intézkedések után – a körözés ellenére is hajlandó beszélni a karakterekkel. A házat ölelő kert kovácsoltvas kapujánál egészen napnyugtáig őrk áll. Ha vele beszélnek, vagy üzenetet juttatnak rajta keresztül Vadantynak, a nemes röpké húsz perc múlva fogadja a kalandozókat. Amennyiben Turon kísérelje, Lorando is a társaság tagja, a bebocsátatás még kevesebb várakozással és előkészülettel jár.

A várakozás után két csendes fegyveres érkezik a kapuhoz. Üdvözlik a kalandozókat, majd egyikük felszólítja őket, hogy kövessék. Másikuk felkéri őket, hogy fegyvereiket adják neki át. Ha a karakterek tiltakoznak, még egyszer megkéri őket erre. Amennyiben most sem tesznek kérésére, elgondolkozik, majd néhány pillanattal később szemmel láthatóan jelez valamit a ház felé. Ezek után int, hogy kövessék. Az út csendesen telik a ház kapujáig. A két őrk nem szól, csak ha kérdezik őket, akkor sem válaszolnak mindenre. A házat elérve még ketten csatlakoznak a társasághoz. Áthaladva a márványpadlójú, gyertyákkal megvilágított díszes előcsarnokon a kalandozók több kanyar és ajtó után beléphetnek Vadantyn fogadótermébe. A helyiség közepes nagyságú, élénk színű kárpitok díszítik. A padlót itt nem márvány, hanem szőnyegek borítják, minden lépés zaját elnyeli a vastag, puha anyag. A két-szárnyú ajtóval szemben ül egy kényelmes karosszékben a ház gazdája. Ülőalkalmatossága körül a karakterek számával megegyező számú szék áll, mintha csak a belépőkre várnának. Vadantyn szó nélkül körbe mutat a székeken, megvárja, míg mindenki kényelembe helyezi magát. Ezek után kíváncsian hallgatja a karakterek történetét. Mindent érdeklődéssel figyel, de Turon üzenetének említésekor igazán izgatottá válik. Türelmesen hallgat, ha a kalandozók még ennek említése után is folytatnák elbeszélésüket, ám néhány perc után félbeszakítja az éppen beszélőt, elkéri az üzenetet. Ő, és csak ő tudja elolvasni a szöveget. Ebből több tényre is fény derül. Megtudhatjuk, hogy Turon megtalálta a valóban életben lévő elsőszülöttet, és a testőr feljegyzéseit, bizonyítékait. Ezek jelentős részét el is hozta, de okulva a testőrrel történekből, ő is feljegyzést készített, majd a bizonyítékokkal együtt elrejtette. A rejtékhely meglehetősen különös, Turon a Marendan család kriptájának mélyén helyezte el az apró, ám nagy jelentőséggel bíró csomagot. A krypta a város déli határánál fekvő temetőben található, ahol Caedon

kis- és középnemesi családjai temetik el halottaikat. Vadantyn tudja, hogy ennek megszerzésében nem követhet el hibát. Meglehet, az ő kezében nyugszik a kulcs Caedon elkövetkező két évtizedének történetéhez. Mivel a kalandozók eddig sikeresen keresztülhúzták Dalon báró minden elképzelését, Vadantyn úgy dönt, ő is a kalandozók segítségét kéri. Ismerteti a helyzetet a karakterekkel. Megmondja, hogy ártatlanságuk bizonyításához mindenképp meg kell szerezni a Turon eredményeit tartalmazó ládikát. Biztosítja a vállalkozókat, hogy ő is szívesen velük tartana, de úgy érzi, inkább hátráltatná őket a feladat teljesítésében. Ha a karakterek mindenképp valamiféle segítséget kérnek, elküldi velük legjobb harcosát, testőreinek vezetőjét. Az NJK harcértékei:

KÉ: 45, TÉ: 70, VÉ: 115, CÉ: 15, Fp: 45, Ép: 12, Sebzés: A harcos szigonyt (k10+1) és rövid íjat (k6) használ, a szigonyt végszükség esetén hajítani is tudja, de azután fegyver nélkül marad, Asztrál ME: 26, Mentál ME: 25

A harcos sodronyínget visel, SFÉ: 3

Az új társsal – vagy anélkül – a kalandozók nekivághatnak az utolsó erőpróbnak. A temető viszonylag messze van, ám az úton egy őrjáráttal sem találkozunk. Ez már önmagában gyanús lehet, bár a karakterek végre hihetik azt is, hogy szerencse kíséri útjukat, vagy Vadantyn intézett csendben valamit. Pedig ez nem igaz. Nem szerencse, hanem Nelyndor irányításával jó néhány fejvadász jár a nyomukban, észrevétlen, több utca távolságban mögöttük. A varázsló végre megtudta, merre is járnak a keresettek, így Vadantyn házatól kémsszemmel figyeltette őket. Nem akarja a városban megtámadni – helyesebben megtámadtatni – a kalandozókat, hiszen tudni kívánja útjuk célját. A temető tökéletes helyszín a rajtaütéshez, szerencsésebben tervezni sem lehetett volna – kellőképpen elhagyatott, és rengeteg rejtékhelyet kínál egy rajtaütéshez. Mikor a karakterek eljutnak a temető bejáratáig, Nelyndor is úgy dönt, csatlakozik a fejvadászokhoz. Ezenközben a karakterek megtalálhatják a Marendan család kriptáját. A nemesség Ynev ezen táján sokat foglalkozik őseivel, azok tökéletes nyugalmával. Minden család saját kriptával rendelkezik, így a föld felett csak kisebb építmények sorakoznak. Mindegyik épület alacsony, tetjén, vagy a bejárat előtt a család erejét és hatalmát hirdető szobor, esetleg szoborcsoporthal díszelve. Ezek legtöbbje márványból készült, a tehetősebbek sokszor arannyal, ezüsttel is díszített szobrokat állíttattak. Szokás még, hogy a család legjelesebb, legnagyobb ér-

demekkel rendelkező tagjainak halálakor újabb szobrot készíttetnek. Ez mindig kapcsolódik a már álló szoborhoz vagy szoborcsoporthoz, így a régi családok emlékei könnyen felismerhetők, valóságos jelenetek kelnek életre a kriptát szemlélők előtt. A temető egyébként meglehetősen sivár. A holtak nyughelyével kapcsolatban a caedoniak úgy vélekednek, csak a márvány és gránit hideg szépsége méltó a temetők állandó nyugalmat sugárzó atmoszférájához, a fák, virágok nem. Ezért sem bokrok, sem égbe törő fák nem nőnek itt – fedezéket is csak a komor kriptáépületek és a szobrok nyújthatnak.

A kalandozók tudják, hogy a keresett vasládika Turon harmadik unokatestvérének falba vágott kamrájában van. Elérve a keresett épületet kellemetlen meglepetésben lesz részük. A fejdáaszok első támadása akkor éri őket, mikor éppen kinyitják a kripa mélyébe vezető vaskaput. A négy vadász és Nelyndor a közeli kripták és szobrok közt keresett menedéket, innen támadják hátba a karaktereket. A varázsló ismét Elemi mágiát használ, az Országbárai Fejdáaszgárda tagjai közül ketten kharei, ketten könnyű nyílpuskával lőnek. A kalandozók az első lövedékek után bemenekülhetnek a kriptába. Itt az ajtó két oldalán egy-egy ember számára elég a fedezék, a többieknek le kell menniük a szűk lépcsőn, vagy a nyughelyen kívül kell menedékbe vonulniuk. Erre lehetőséget biztosítanak a különböző

szobrok és kőablák. (Az itt szereplő térkép most különösen hasznos lehet, javasoljuk, hogy a KM mutassa meg a rajzot a karaktereknek. Így mindenki kijelölheti saját helyét, a KM pedig megmutathatja, honnan érkeznek a fejdáaszok és Nelyndor nyilai és varázslatai.

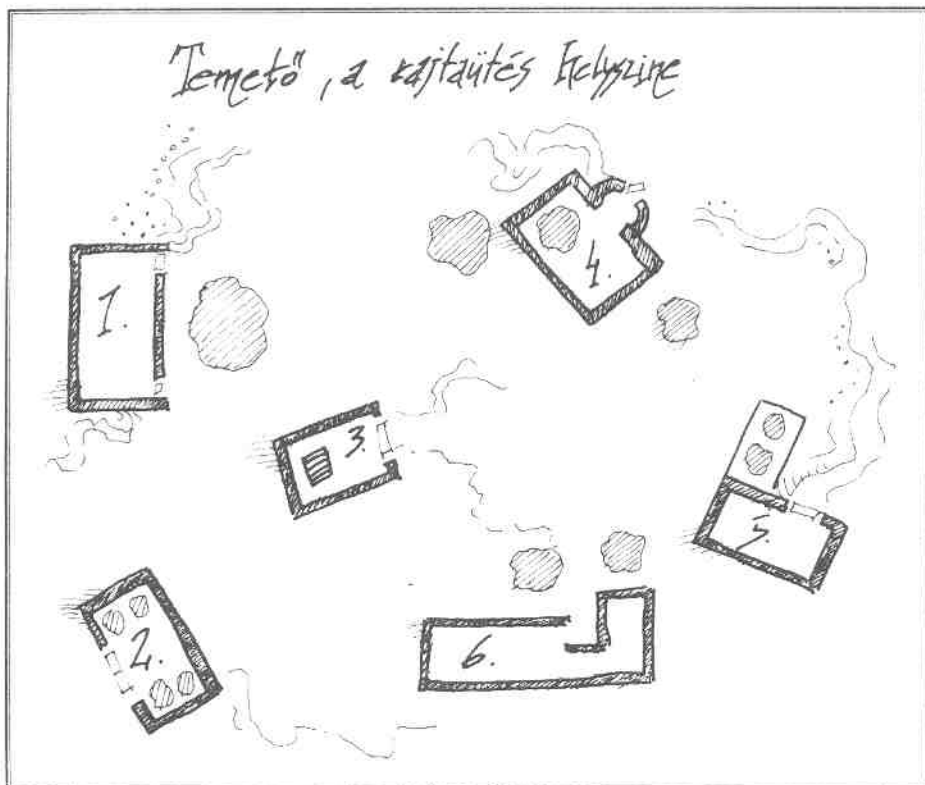
A csata sokáig elhúzódhat, főképp akkor, ha egyik fél sem óvakodik ki a fedezékek közül, csupán célzófegyvereit használja az ellenség ritkítására. Ha Nelyndor Mana-pontjai elfogynak, csak akkor folyamodik Energiagyűjtés diszciplínához, ha saját emberei is húsz méteres sugarú körön belül tartózkodnak. Amennyiben ez nincs így, a Kisajtolást választja. A négy fejdáasz és a varázsló harci értékei:

	Fejdáaszok	Nelyndor
KÉ:	36/37/30	25
TÉ:	70	35
VÉ:	125	90
CÉ:	27/30	5
Fp:	50	25
Ép:	13	7
Asztrál ME:	27	44
Mentál ME:	26	45

Fegyverek: A fejdáaszok KÉ-je fejdáasz kard / kharei nyílpuska / könnyű nyílpuska sorrendben értendő, a célzóérték is kharei nyílpuska / könnyű nyílpuska sorrendben szerepel. A fejdáaszok kétféle mérget használnak. A nyílpuska-lövedékeken 5. szintű altató

folyadékot alkalmaznak, mely azonnal hat. Ennél erősebb keverék ékíti fejdáasz kardjuk pengéjét. Ezen 7. szintű, sikeres Méregellenállás esetén 3k6 Fp-t, sikertelen esetén 3k10 Fp-t és 1k6/2 Ép-t sebző folyadék található. Nelyndor értékei törre vonatkoznak – a varázsló pengéje a fejdáaszok kardján használt keverékkel mérgezett. Vértként a fejdáaszok sodronyínget viselnek (SFÉ: 3), míg a varázsló természetesen semmiféle páncélt nem hord.

Nelyndor 50 Mp-vel és 33 Pszi-ponttal rendelkezik, megjelenésekor Pszi-pontjait nem dinamikus pajzsban, hanem szabadon tárolja, mert így nem tudják Pszi ostrom diszciplínával megakadályozni a Mana-pontok esetleges visszanyerését. A fejdáaszok Pszi-pontjai dinamikus pajzsukban elosztva találhatók.



Amennyiben a karakterek ártalmatlanná tették a támadókat, jut idejük megkeresni a vasládikát. A doboz az előre megjelölt helyen fekszik, a lépcsőn lejuthatnak a kriptá valódi temetői részéhez. Itt le kell feszíteniük a harmadik unokatestvér testét takaró kőlapot a falról. A kőlap könnyen eltávolítható, mögötte zárt, fekete fakoporsó látható. Ha benyúlnak a koporsó és a kriptá fala közé, megelik a ládikát. Ez zárva van, de a zár meglehetősen egyszerű, a zámyítás képzettségre +25% módosítót kap minden próbálkozó. A tető felnyitása után egy réteg viaszosvászon és bársony csomagolásban több megsárgult feljegyzést, egy gyönyörű pecsétgyűrűt, és néhány újkeletű iratot pillanthatnak meg. Ezt kell visszavinniük Vadantyn házába.

A Nemesi Tanács tagja határtalan örömmel üdvözlí a visszatérőket. Menedéket ad a karaktereknek, míg tájékoztatja a Tanács többi tagját Dalon sötét tervéről és az igazi örökösről. Mielőtt ezt megtenné, három harcost küld a bárói cím várományosához, a biztonság kedvéért. A pontos nevet és lakhelyet Turon feljegyzéseiből tudja meg. A Tanács két nap alatt tökéletesen átlátja a helyzetet, eddig tart, míg minden bizonyíték hitelességét ellenőrzik. Összehívják Caedon nemeseit, hatalmas a fejtelenség a városállamban. A Dalonhoz hí nemesek – akik az uralkodó sorozatos ostoba döntései miatt meglehetősen kevesen vannak – egy darabig tiltakoznak, de a fegyveres ellenállás gondolata csak néhányukban merül fel. Ezeknek is gyorsan kedvét szegik a tények: jelentős túlerő ellen, veszett ügy érdekében reménytelen harcot senki sem szeret folytatni. Nem kerül hát sor belháborúra, a józan ész viszonylag rövid idő leforgása alatt diadalmaskodik. A karakterek megvárhatják a több napig tartó ünneplést és az új országbáró beavatását, ha nincs más, fontosabb dolguk. A caedoni Nemesi Tanács mindenképp megjutalmazza a külhoniakat: tiszteletbeli polgárrá avatják valamenyíüket, s fejenként 75 arannyal, díszes helyi fegyverekkel, szép caedoni szobrocskákkal, domborművekkel köszönik meg mindazt, mit a városállamért tettek. Természetesen bocsánatot nyernek minden menekülésük közben elkövetett „gaztettért” is, amik a véletlenül rossz helyen és időben felbukkant városörök durva bántalmazása, a fogadós erőszakos vallatása, és más hasonló cselekedetek lehetnek - az esetleg kardélre hányt városörök és polgárok hozzátartozóiról méltó módon gondoskodik a város. Kalandozóink a néhány napi gondtalan ünneplés végeztével elhagyhatják a várost, új kalandok, új rejtélyek után kutatva.

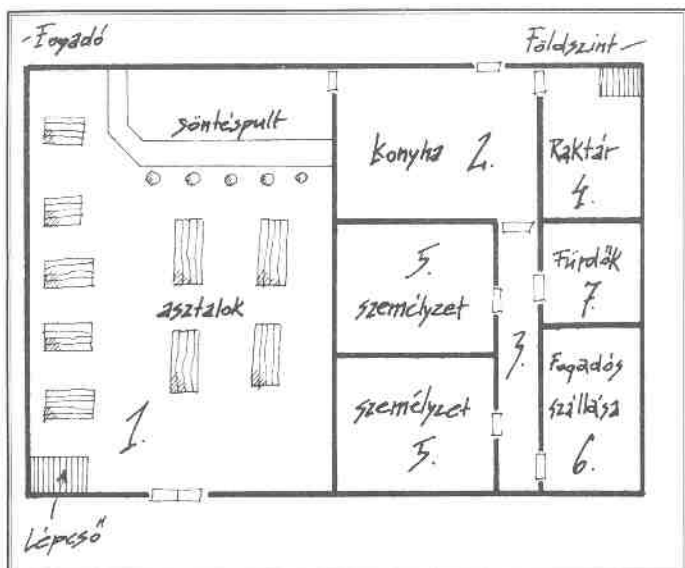
A kalandért adható Tapasztalati pontokról:

Egy átlagos városőr vagy börtönőr 1 Tp-t, egy átlagos Vörös Szakasz katona 3 Tp-t, egy fejedász az Országbárói Fejedászgárdából 6 Tp-t jelent. A tisztekért minden esetben ennek kétszerese adható. A magányos fejedászok és a temetőben támadó négy sötét alak fejenként 10 Tp tapasztalatot jelent. Nelyndorért 20, Penten testőréért 15 Tp adható. Persze a kaland lényegét nem a céltalan gyilkolás jelenti – a valódi örökös megelézéséért a társaság minden tagja 50 Tp-t érdemel. Az ehhez vezető út sokféle lehetett. Javasoljuk, a KM adjon 15-20 Tp-t összesen, ha a kalandozók megfelelő kapcsolatba kerültek Lorandoval vagy sikeresen kivallatták Pentent. Vadantyn jóindulatának megnyeréséért is adható Tp. Ezeken felül sokat számít a jó, élvezetes szerepjáték és a történetben szereplő események egy logikai sorra való felfűzése. Ezek mind-mind újabb lehetőségek a tapasztalat szerzésre – a KM számára pedig Tp osztásra.

III. Nevezetes helyek, térképek a kaland folyamán Fogadó, földszint

1. Nagyterem

A terem viszonylag egyszerűen berendezett, padlózata deszkázott, az ablakok az utcára nyílnak. A helyiségben négy nagyobb és négy kisebb asztal látható, továbbá egy hosszú pult, körülötte székekkel. A pult mögötti ajtón keresztül juthatunk be a konyhába, a bejáratától balra látható lépcső pedig az emeletre, a vendégszobákhoz vezet. Az asztalokhoz tartozó székek az alaprajzon nincsenek feltüntetve, mindegyikhez négyhat alacsony, támlás ülőalkalmatosság tartozik. A helyiségben mennyezetről függő gyertya-csillárokkal világítanak éjszaka.



2. Konyha

Közepes méretű helyiség, egy kemencével, egy tűzhellyel, két előkészítő asztallal és sok edényes szekrénnel. Két dézsa víz is áll a terem sarkában. Itt szinte mindig találkozhatunk valakivel, aki főz vagy a használt tányérokat, lábosokat mosogatja.

3. Folyosó

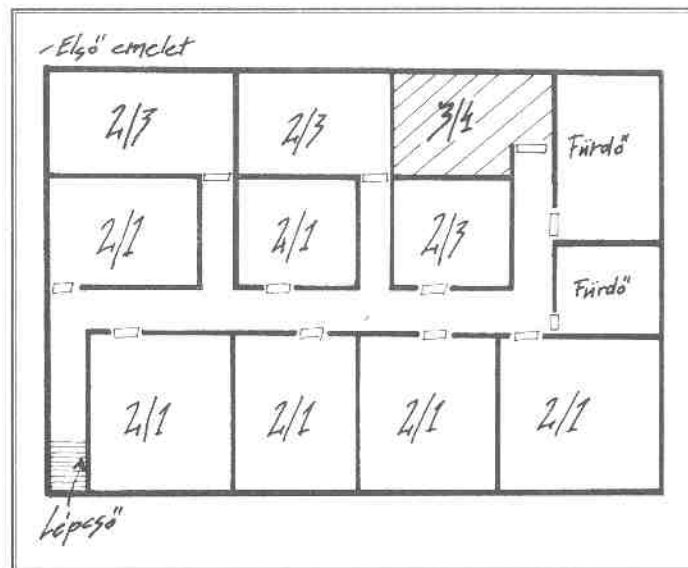
A személyzet helyiségeit köti össze az épület többi részével. Világítását éjszaka falra szerelt fáklyatartókban égő fáklyák biztosítják. A fal dísztelen, padlózata pedig – mint a fogadó legtöbb helyisége – deszkázott.

4. Raktár

A falak mellett zsúfolt polcok sorakoznak, rajtuk lekvár, befőttek, és más, könnyen tartósítható élelem. A földön zsákokban gabona található. Innen lépcső vezet a fogadó borospincéjébe. A pince tulajdonképpen csak egyetlen helyiségből áll, mely kétszer akkora, mint a konyha. Lent hatalmas hordók, és ritka, palackozott borok láthatóak.

5. Szállások

A két, szinte mindenben hasonló helyiség a személyzet szállása. Az egyikben nők, a másikban férfiak laknak. Egyszerűen, de kényelmesen bútorozott szobák ágyakkal, kis asztallal, mindenkinek saját szekrénnel. A szekrényekben közepes minőségű helyi ruhákat találhatnak az érdeklődők.



6. Hálóhelyiség

Ez a fogadós saját szobája. Az ágyon kívül egy nagy, fiókos asztal is áll itt. Ennek fiókjában őrzik a fogadós az aznapi bevételt, és több könyvet az elmúlt hónapok pénzügyeiről. Számlák, bejegyzések, más számára értéktelen iratok találhatóak itt.

7. Fürdők

Fürdő és mellékhelyiségek a személyzet részére.

Az I. emelet

Ennek leírása lényegesen egyszerűbb, mint a földszinté. A lépcső egyszerű folyosóban folytatódik, melynek segítségével minden szobához eljuthatunk. A szobákba két szám került az alaprajzon, ez a vendégek számára utal. A nagyobbik szám azt jelenti, mennyi vendég fogadására alkalmas a szoba, az alacsonyabbik pedig azt, hogy legalább hány vendég számára nyitja ki a fogadós az újabb szobát. A szobák közül az alaprajzon feketével vonalkázottban történt a kettős gyilkosság. A folyosó legvégén két fürdő- és mellékhelyiséget találunk, ezek állnak a vendégek rendelkezésére. A szobák berendezése egyébként egyszerű, és a tisztaság is hagy némi kívánni valót maga után. Mégis, inkább kopott és öreg, mint igazán piszkos itt minden, csótányok és hasonló férgek nem fordulnak elő. A vendégszobákban ágy, szekrény, asztal és néhány szék a bútorzat. A kalandozók találhatnak még két teli vizeskancsot és mosdótálat.

A Börtön épülete,

I. szint

Ez a szint található a föld fölött. Inkább hivatali és pihenőhelyiségeket rejt, a foglyokat kivétel nélkül a föld alatt őrzik. Az épület robosztus, vastag falakkal, lapos tetővel. Az építész célja egy időtállóságot és bevehetetlenséget sugalló tömb megtervezése volt, kísérlete pedig tökéletesen sikerült. Hatásosan elrettentők a szürke, hideg falak és a kis ablakok is.

1. Bejárat

A börtön bejárata duplán vasalt kétszárnyú tölgyajtó. Meglehetősen nehéz, így egy embernek 2-3 körig tart kinyitnia valamelyik szárnyat. A bejárat rövid folyosóban folytatódik, melynek két oldalán örfülkék állnak. A folyosó padlózata kőlapokkal borított, falai sem téglából, hanem kőből épültek. Fáklyatartók láthatóak a jobb oldali falon, ötméterenként egy. Ezek csak napnyugta után világítanak, egyébként elég fény jut be a folyosóra. Innen nyílik a felső szint összes helyiségének ajtaja. Ha a foglyok szökésének híre eljut erre a szintre, de a kalandozók még nem jutottak ki az épületből, a folyosó minden kanyarulatához két-két őrt állítanak. Egyéb körülmények között a folyosón nem állnak őrök.

2. Örfülkék

Nagyságuk miatt helyesebb lenne termeknek nevezni ezeket a helyiségeket. Mindkét oldalon négy ór teljesít szolgálatot.

3. Hivatali helyiség

Nagy csarnok, melyben hosszú asztaloknál 25 őrök dolgozik. Feljegyzések készülnek a börtönbe szállított és szabadon bocsátott foglyokról, valamint a börtön kiadásairól, mint például élelmiszer, zsold.

4. Kút

Ebben a teremben található a börtön saját kútja.

5. Raktár

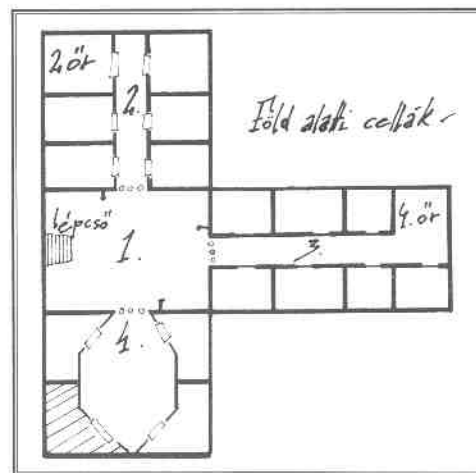
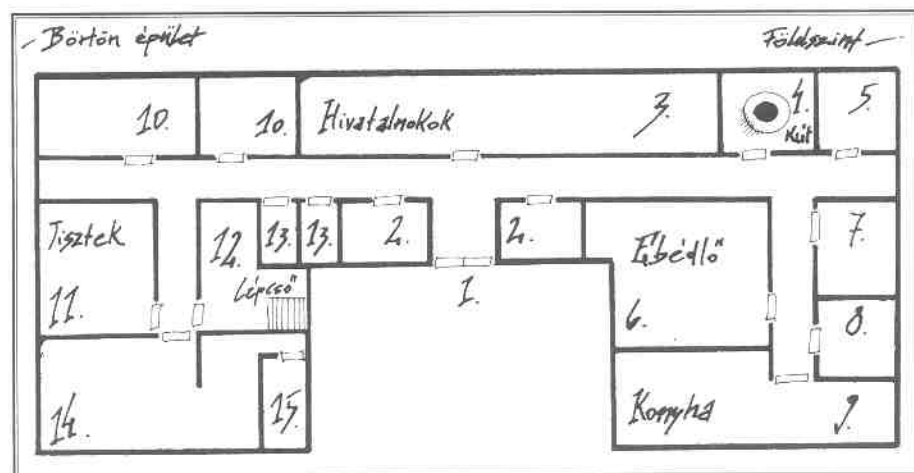
A helyiségben élelmiszert és bort tartanak az őrök részére.

6. Ebédlő

Viszonylag nagy terem, a börtönben dolgozó hivatalnokok és szolgálaton kívüli őrök étkeznek itt.

7. Raktár

A terem ajtaja zárva van, a tolvajok zárnitász képzettségpróbájukra +20%-os módosítót kapnak, ha megpróbálnak bejutni a helyiségbe. A raktár kulcsa egyébként a 11. helyiségben van, a kis faliszekrényben. A foglyoktól elkobozott felszerelést, ruhákat, értékeket őrzik itt. Minden fogoly holmija külön zsákban található, a zsákot összekötő zsinegen cédula lóg, melyen az egykori tulajdonos neve olvasható. A karakterek esetleg visszaszerezhetik felszerelésüket – ámbár az őrök sokszor kiemelik a tárgyak közül azt, ami különösen megtetszik nekik. Hogy mi marad és mi tűnik el, ennek megítélését a KM-re bízuk.



8. Raktár

A teremben élelmet tartanak, a foglyok és a személyzet számára. Az itt felhalmozott készletek három napra elegendőek.

9. Konyha

A börtön konyhája. Itt főznek a foglyoknak és a börtön őreinek is. Persze az étel minősége között jelentős az eltérés – bizony, nem a foglyok javára. A konyha két kemencével, két nagy tűzhellyel és több asztallal, mosogatódézsával rendelkezik. Általában 4-5 személy dolgozik itt.

10. Raktár

A börtön előző évekre vonatkozó feljegyzéseit gyűjtik itt gondosan a hivatalnokok. Az egyszer bekerült információk 12 éven át itt maradnak, csak utána kerülnek ki a börtön levéltárából.

11. Pihenőhelyiség

A börtönben szolgáló tisztek számára fenntartott helyiség. Általában 7-8 tiszt tölti itt a szolgálatig hátralévő időt. Ha a karakterek megtámadják őket, fegyverhez kapnak, de páncélt nincs idejük magukra öltetni. Ebben a szobában a falon függ egy kis faszekrény, melyben két kulcs lóg: a fegyverterem (15.) és az egyik raktár (7.) ajtaját nyitják.

12. Lejárat

Ebből a teremből vezet le a lépcső a cellákhoz. Itt éjjel-nappal két őr vigyázza a börtön biztonságát.

13. Mellékhelyiségek

Funkciójuk egyértelmű.

14. Pihenőhelyiség

A közkatonáknak kijelölt terem. Székekkel és asztalokkal teli helyiség, benne általában 20-25 őr található. Fegyvereik a kezük ügyében vannak, de vértet nem viselnek.

15. Fegyverterem

Az idevezető ajtó mindig zárva van, egy tolvaj a megfelelő felszerelés birtokában módosítók nélkül próbálhatja meg kinyitni. A terem kulcsa a 11. helyiségben található. A börtön katonáinak fegyvereit rejtje ez a szoba. A falakon tárolószekrényekben hosszú kardok, könnyű nyílpuskák, török és korbácsok láthatók. A kalandozók találhatnak még 30 kivert bőrvértet és 8 láncinget.

A börtön a föld alatt

Ez a börtön foglyok számára épített része. A tervezőt az az elképzelés vezette, hogy föld alatt nem lehet megszökni az ablakon keresztül – így a cellák ide kerültek. A szint három nagyobb egységre, és az őket összekötő teremre osztható. A falakat, a padlót és a mennyezetet is durván faragott kőkövek alkotják.

1. Központi terem

A cellák folyosóit összekötő helyiség, innen vezet fel a lépcső a talaj szintjére. Hat őr tartózkodik itt, mind a három folyosót állandóan figyelve. A folyosók ide-torkolló részét egy leereszthető ráccsal el lehet zárni, arra az esetre, ha a foglyok kitörnének cellájukból. Ha a központi terem őrei elég éberek, a rácsokat leeresztve a foglyokat a zárt folyosón lehet tartani. A rácson át nem jelent akadályt nyílpuskákkal átlőni, tehát rendet teremteni. A rácsokat a térképen jelölt karokkal lehet leengedni, illetve felemelni.

2. Női részleg

Caedon börtönkultúrája igen kifinomult, külön cellák állnak a nők és férfiak rendelkezésére. Erről a folyosóról csak nők számára fenntartott helyiségek nyílnak, így itt csak két őr található. Az őrok a térképen jelölt teremben tartózkodnak, csak időnként járják végig a folyosót a cellákban raboskodók ellenőrzése végett.

3. Férfi részleg

Mindenben hasonló a női cellák sorához, de itt nagyobbak a helyiségek – a bűnözés természetéből adódóan több férfi számára kell helyet biztosítson – és négy őr található a jelzett teremben. A kalandozókat nem itt,

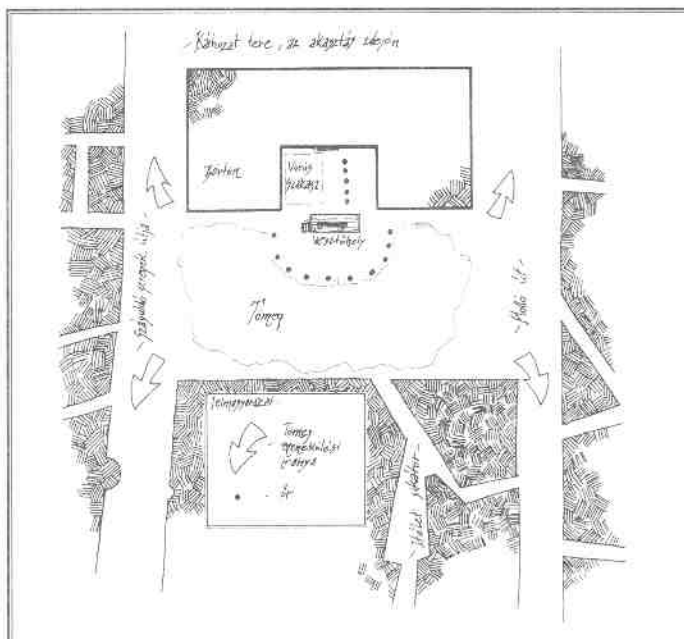
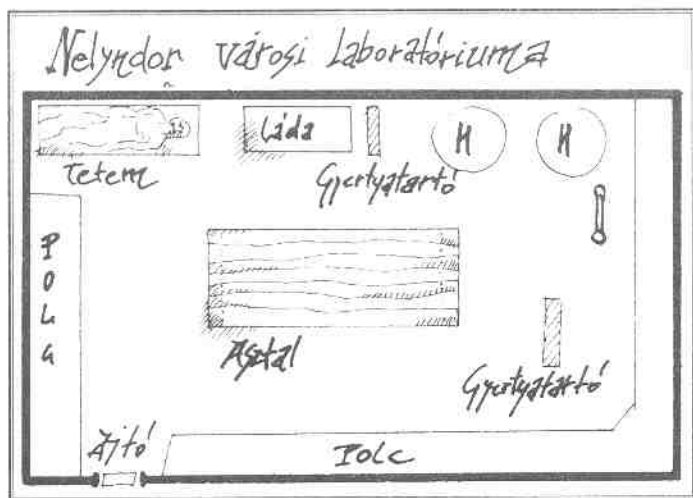
hanem a különösen veszedelmes foglyok számára fenntartott 4. egységben őrzik.

4. Különlegesen biztonságos cellák

Itt csak négy cella és az őket összekötő kör alakú előcsarnok látható. Az itt vigyázó négy őrnök nincs külön szobája, így mindenképp az előcsarnokban tartózkodnak, mindig figyelemmel kísérve a foglyok tevékenységét. A négy cella ajtaja különösen jól megerősített, vasalt fából készült. Rajta kis szemlélőnyílást vágtak, melyen keresztül az őrök megfigyelhetik a rabokat. A nyílások csak kívülről nyithatóak. A cellák kifejezetten barátságtalanok. Szinte fénytelenek, csak az ajtó résein szűrődik be valamiféle világosság az előcsarnokból. Nincsenek ágyak, de még szalmazsákok sem. A cella alját szalmával szórták fel. Ebből egy kisebb halmot összehordva készíthető hevenyészett fekhely. A foglyok élelmet reggel, délben és este kapnak. Ez ritkán más, mint kenyér és víz, délben bizonytalan tartalmú leves. A cellák ajtaját jó minőségű, összetett záruk védik, melyek még tolvajfelszerelés birtokában is -15%-os módosítóval nyithatóak, és per-sze akkor is csak a külső oldalról – eszközök nélkül, vagy a cellából a kísérlet eleve kudarcra van ítélve.

A Kárhozat tere az akasztás idején

Ez a rajz nem igényel különösebb magyarázatot, a szövegben minden lényeges információ szerepel. Csak a könnyebb átláthatóság kedvéért készült róla vázlat.



Nelyndor városi laboratórium

Ez az alaprajz is önmagáért beszél, a kalandozók és az őrök egymáshoz viszonyított helyének meghatározásához használható, továbbá a lehetséges fedezékek és tereptárgyak jó áttekinthetőségéhez ad segítséget.

Temető, a rajtaütés helyszíne

A temető ezen vázlata csak a Marendan kriptá közvetlen környékét ábrázolja. Már a leírásban szerepelt, hogy a temetőben semmiféle növényzet nincs, az esetleg megjelenő gyomokat a temető őrői rendszeresen irtják. Így a fejevadászok és a kalandozók is csak a szobrok és épületek takarásában találhatnak fedezéket. A kép teljesebbé tételéhez leírásra kerül az összes környékbeli kriptá épület és szobor.

1. Gazdag kriptá

Meglehetősen gazdag nemesi család kriptája ez. Az épület maga is meglehetősen nagy, két bejáratral rendelkezik. A föld feletti részben a falaknál márványtáb-

lák állnak, rajtuk az ősök dicsőségét hirdető versek olvashatóak. Ennél a családnál nevesebb tagok halálakor nem új szobor, hanem új vers kerül a kriptába. Az építmény előtt álló 8 méter magas szobor két díszes vértetű lovagot ábrázol, akik kardjukat egyenesen előre szegezve, az egység jeleként szemmagasságban keresztelik.

2. Kisebb kriptá

Ez a sírbolt egy kisebb család tagjainak nyughelye. Szobrokat a kriptá tetején találunk: négy, a négy égtáj irányába tekintő életnagyságú nőalak díszíti az épületet.

3. A Marendan család kriptája

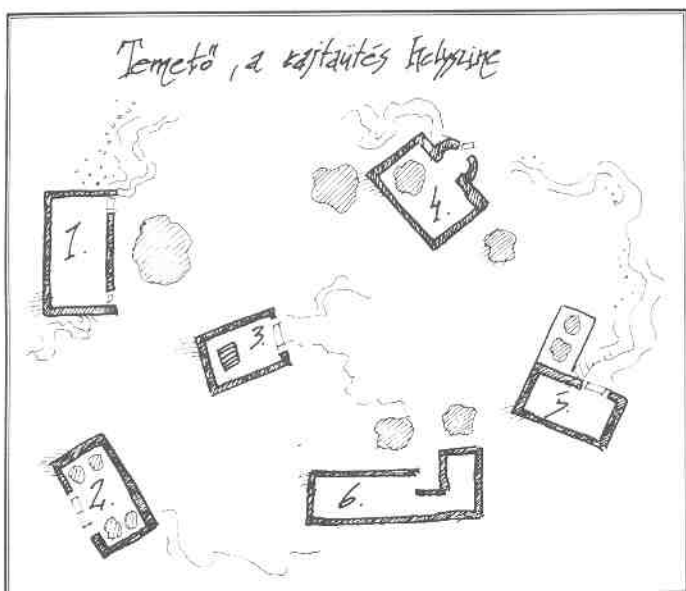
Szobor ennek a kriptának is csak a tetején látható. Ez egy életnagyságnál kissé magasabb lovasszobor; a ló nyergében vadászó, kürtöt fúvó nemes látható.

4. Új kriptá

Felfelé ívelő hatalmú család sírboltja ez az épület. A szobrok közül egy kivételével mind viszonylag új, az utóbbi tíz évben készülhetett. A szobrok 3 méter magasak, vértbe öltözött, állig felfegyverzett alakokat ábrázolnak.

5. Hatalmas kriptá

Ezen a síremléken két valószerűtlenül magas szobor



áll. Egyikük egy szólásra készülő köpenyes alakot formáz, a mellette álló kőalak pedig nagy valószínűséggel egy hajó kapitánya. A szobrok alapzata meglehetősen nagy, a felületes szemlélő akár a kriptá egy szárnyának is vélhetné.

6. Pusztuló kriptá

A kriptá valószínűleg kihalófélben lévő családhoz tartozik. Az épület falain jól láthatók a gondozatlanság jelei, a lefolyó esővíz csíkokat rajzolt a falakra, az ajtón rozsdálnak a vasak, korhad a deszkája is. A két őrt álló páncélos alakot mintázó szobor sincs jó állapotban. Az egyik alaknak a karja hiányzik, a másiknak pajzsáról törtek le nagyobb darabok.

Árlista a Sasfiókhoz címezett fogadóban

Ez a megsárgult, szakadt, azonosíthatatlan foltokkal tarkított lap kiszögelve függ a pult felett. A KM akár ki is fénymásolhatja vagy kivághatja a kalandmodulból, és odaadhatja a játékosoknak, mikor azok beülnek a fogadóba. Így válogathatnak az ételek és italok, valamint a szobák között. Az árlapon természetesen helyi pénznemben vannak feltüntetve az árak. Egy Caedoni Guld egy réznek felel meg. A helyiek a sok kereskedő külhoni miatt szinte bármilyen érmét elfogadnak, bár a Dél-Ynevről származókat alaposan szemügyre veszik. Az árlapon szereplő nevek önmagukért beszélnek, kivéve három különleges italt, a Toroni mérget, a Fekete gyöngyöt és a Tenger lehelletét. Az első rendkívül erős, jellegzetesen keserű égetett szesz, mely méltó nevéhez, sok gyanútlan, esetleg nagyszájú idegen kapkodott hosszú percekig levegő után egyetlen kortytól. A Fekete gyöngy testes, sok fűszerrel ízesített borféleség, különlegessége, hogy egy sötét természetes növényből készítik, melynek főzetétől csillámló fekete lesz. A harmadik ital igazi ritkaság, tengeri növényekből készül. Többek szerint a caedoni italok legzamatosabbika, semmi máshoz nem hasonlítható. Ára azért ilyen magas, mert különleges, nehezen megkapható és beszerezhető alapanyagok szükségesek elkészítéséhez, ami hosszú ideig tart, és kevesen értik igazán a hogyanját és mikéntjét.

Fogadó a Sasfiókhoz

Italok

Mézsör, korsó	3	Guld
Caní fekete sör, korsó	1	Guld
Mantaroí árpasör, korsó	2	Guld
Fehérbor, kupa	2	Guld
Vörösbör, kupa	3	Guld
Caedoni nemes fehérbör, kupa		
Abasziszi fűszeres óbor, kupa	20	Guld
Ezertűz 2 fűrtös vörösbör, kupa	15	Guld
Ezertűz 3 fűrtös vörösbör, kupa	35	Guld
Ezertűz 4 fűrtös vörösbör, kupa	120	Guld
Ánizslukör, pohár	5	Guld
Caedoni tüzes pálinka, pohár	3	Guld
Toroni méreg, pohár	9	Guld
Fekete gyöngy, pohár	25	Guld
Tenger lehellete, pohár	45	Guld

Ételek

halles	2	Guld
tyúkles	3	Guld
Gazdag les	6	Guld
les zöldségekből	1	Guld
hajósok leese	3	Guld
tejszínes saláta	2	Guld
Rózsabimbó saláta	6	Guld

Csirkesaláta	3	Guld
Vadpástétom	4	Guld
Sajt, sonka	2	Guld
Fehér cipó	1	Guld

Sültek

- Disznó	2	Guld
- Marha	3	Guld
- Szárnyas	2	Guld
- Őz	5	Guld
- Vadkan	4	Guld
- Fácán	3	Guld

Mártások

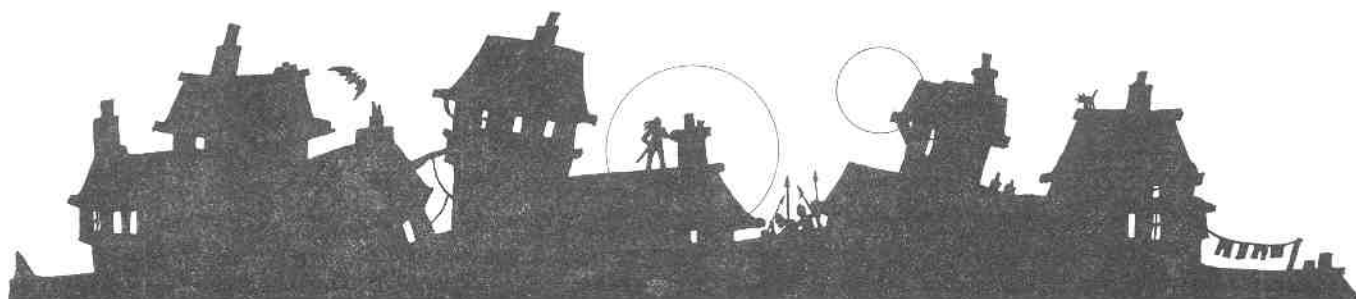
- Áfonyás	1	Guld
- Fehérbörös	1	Guld
- Gombás	1	Guld
- Szegefűszeges	1	Guld
- Toroni	2	Guld

Szállás

Szoba

- egy személynek	9	Guld
- két személynek	15	Guld
- három személynek	20	Guld
- négy személynek	24	Guld

Istálló	3	Guld
---------	---	------



Kaszt:

Tapasztalati Szint:

Faj:

□

sebzés járulék

□

--	--

páncélban

--	--	--

páncélban

Intelligenza

--	--

Akaraterő

--	--

--	--

Asztrál



Páncél

MGT

Max. SFÉ

[illegible]

Pajzs	VÉ	Sebzés
-------	----	--------

[illegible]

Ép

Ép alap

Max. Ép



Fp

Fp alap

Fp/szint

Max. Fp

[illegible]

Karakter leírás:

Szemszín:

Előtörténet:

Hajszín:

Magasság:

Testsúly:

Álcák, álruhák:

Karakter rajza

Jellem:

Vallás:

Ellenségek:

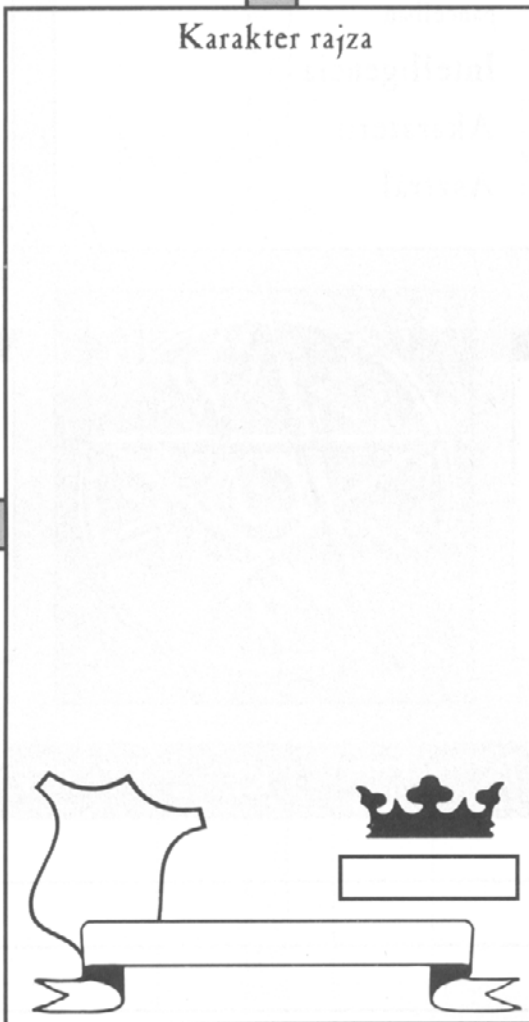
Hátas:

Követők, szolgák:

Gyűlölet:

Félelmek:

Kapcsolatok:



Mithrill _____

Drágakő

Arany _____

Ezüst _____

Réz

Ékszerek _____

Különleges köszönet

Birtokok:

Jövedelmek:

Felszerelés

Felszerelés

Felszerelés

Varázstárgyak:

Játékos neve:

Teljesített modulok:

Kalandmester:

Kidobás dátuma:

Tapasztalati pont

Összesen

Következő Szint

Különleges képességek

Mana-pont

Mp/szint

Max. Mp



Ψ-pont

Iskola:

Ψp/szint

Max. Ψp

Képzettség

Kp

fok/%

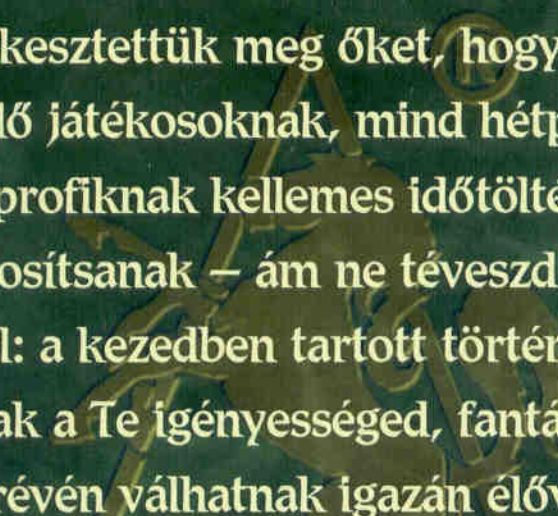
Képzettség

Kp

fok/%

Képzettség
Pont

KP/szint



Két klasszikus ynevi kalandot lelhetsz
e kötetben, vállalkozó kedvű KM. Úgy
szerkesztettük meg őket, hogy mind
kezdő játékosoknak, mind hétpróbás
profiknak kellemes időtöltést
biztosítsanak – ám ne téveszd szem
elől: a kezekben tartott történetek
csak a Te igényességed, fantáziád
révén válhatnak igazán élővé.

KÉT KALANDMODUL EGY
KÖTETBEN!