

Korai öröm



Cím: *Korai öröm*

Helyszín: *A kalandozók városa, Erion*

Időpont: *P.sz. 3700 Dreina terce, Esküvések hava 4. nap.*

Írta: *Miracor*



Kedves Kalandmesterek!

Üdvözlünk Benneteket a IV. Farkasodú M.A.G.U.S. Szerepjáték Találkozó és Verseny eseményünkön! Nagyon Örülünk, hogy elfogadtátok a felkérést és eljöttetek Kaland Mesternek.

A Korai öröm című modulban, Erionba a Kalandozók városába vezetjük el a csapatokat, hogy felgöndörítsenek egy kacifántos családi és üzleti konfliktust. A modulban épp annyira szükség lesz a szociális képességeikre, mint a harci tudásukra a kalandozóknak.

A modulnak van egy fő konfliktusa, ami több irányból is megközelíthető. Az információszerzés és a nyomozás, nem feltétlen halad sorban. A kalandozók dönthetik el, hogy a helyszínekre mikor mennek ki, vagy milyen sorrendben. A modulban a csapat legnagyobb ellenfele az idő lesz. Erion egy hatalmas méretekkkel rendelkező város, melynek teljes bejárása akár több napot is igénybe vehet. A helyszínek szétszórtsága miatt, gyalogosan nehezen teljesíthető, lóháton viszonylag gyorsabb. Viszont Erion határain belül a negyedekben szétszórva, a kapuk teréhez hasonlatosan, szintén létezik egy, az Őrzők rendje által üzemeltetett belső kapuhálózat. Ezen kapuhálózatból létezik titkos, rejtett, csak magáncélra üzemeltetett, szállítás könnyítése végett létrehozott és **egy a lakosság számára jutányos áron, szabadon használható**. Ez utóbbi lehet a csapat segítségére, hogy gyorsabban haladhassanak, de kapu és kapu között is lehet akár 1 órányi gyaloglás.

A mellékletben találsz majd olyan NJK-kat, akik a csapatot segíthetik, vagy akár hátráltathatják, ha úgy alakul. Lesznek olyan ellenfelek, akiket bármikor bevethetsz, ha túl gyorsan haladnak, vagy pedig a kaland szempontjából, lesznek olyanok, akiket szándékosan ellenük bérelnek fel, mert már túl sokat tudnak, vagy kezdenek veszélyesek lenni, bizonyos illetők számára.

A modulban megjelenik egy új kaszt, az Árnyjárók klánja. Ez egy bérgyilkos klán, akik saját kapuhálózattal rendelkeznek a városban. Ezen hálózatot rejtély övezi és kizárólag Ők képesek használni. Központjukat megtalálni nem lehetséges. Ügynökeik viszont bizonyos helyeken, mindig fellelhetők. Képesek használni árnymágiát az intelligenciájuk tíz feletti részével megegyező mana pontért, amit csakis hatalom italával tudnak feltölteni.

A nyomozásban természetesen használható a már jól bevált tolvajcéhek felkeresése és az információvásárlás, de természetesen ők sem tudhatnak mindent és nem lehet a konfliktust csak így felderíteni.

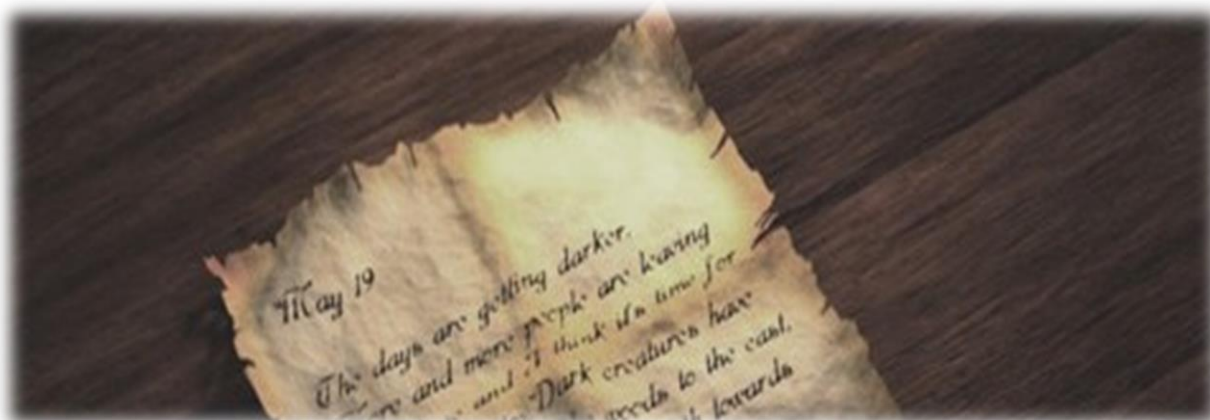
A modulban vannak fix pontok és információk, amiket csak bizonyos helyeken vagy személyektől lehet megtudni, de ezeken kívül nyugodtan improvizálhattok is, ha az nem befolyásolja a megoldást.

A lényeg, hogy mindenki jól érezze magát!

Jó játékot kívánok!

Miracor

1. Remesélés – a levél



Kedves Barátom!

Remélem, levelem időben elér hozzád és jó egészségben, valamint egy darabban talál.

Szeretnék meghív Téged és jelenlegi csapatod Erionba, hisz oly sok most az öröm és ünnepelni való.

Fiam Mare, most tölti be 18. életévét és nagy eséllyel politikai pályára lép. Lányomat, Lille-t, pedig eljegyezte udvarlója. Mindkét esemény nagy öröm a családnak, és ezért hatalmas lakomát csapunk.

Ha mindez nem lenne elég ok, a napokban készült el az aréna teljes renoválása, amit a negyed szintén lakomákkal és egy héten át tartó folyamatos ünnepléssel üdvözöl. Az ünneplés kezdete P.sz.

3700 Dreina terce, Esküvések hava 4. nap.

Remélem megtiszteltek minket jelenlétetekkel!

Barátod!

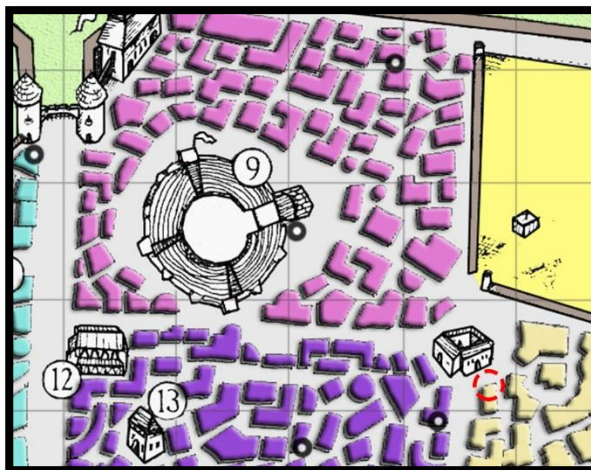
Manzah Skan!

2. Megérkezés Erionba

A kalandozók a délelőtti órákban az északi kapun érkeznek meg Erionba. Jobról a Palota negyed magas falai s rajta folyamatosan járőröző őrök. A Kereskedő negyed pereme, hol emberek százai mászkálnak és igyekeznek eladni portékáikat az újonnan érkezetteknek, kisebb nagyobb bódéikból, asztalaikról. Ez még csak egy kisebb zsidvásár, de már itt is látszik, hogy érdeklődésüknek, csak fantáziájuk szab határt. Bármit megkaphatnak, amit szeretnek, persze a minőség, az árral arányos.

Bal kéz felől a Szórakozó negyed fogadja őket. Játéktermek, fogadó irodák, szórakozóhelyek sokasága, ahová az emberek pénzüket költeni járnak, a nagyobb nyeremény és a boldogság, jó hangulat reményében. A Rivini aréna magasan az épületek fölé tornyosul, így már a kapuból is jól látszik. A negyedben még több kisebb aréna is helyt kapott, hogy minél izgalmasabbá tegyék a különféle stílusok bemutatását a nagyközönség számára.

A csapatot nem várja senki a kapunál, mert nem tudták, hogy pontosan mikor érkeznek, de tudják, hogy hol találják *Manzah* birtokát. Ahogy áthaladnak a Szórakozó negyeden, már láthatják a nagy készülődéseket. Emberek hömpölyögnek az utcákon, munkások rohanganak fel s alá, díszítenek, dekorálnak. Kisebb nagyobb standok és színpadok épülnek. Nagy a készülődés, de ettől az élet még nem áll meg. A rivini aréna jelenleg zárva van és a másnapi ünnepélyes megnyitóra vár, de a többi aréna jelenleg is üzemel és folynak a viadalok.



Ahogy közelednek a szegénynegyed pereméhez, az ünnepi hangulat is egyre halványabbnak tűnik. Már nincs annyi dekoráció és a szórakozóhelyek színvonalai is tükrözi látogatóik anyagi helyzetét. Közel 1 óra lovaglás után érnek el *Manzah* birtokára, vagy ha valamelyikük ismeri Eriont, hamarabb odaérnek az egyik belső térkapuval. *Manzah* épp a kapuban találkozik a csapattal és felderül az arca, mikor meglátja Őket. – **Hát el ért hozzátok levelem, örömöm hatalmas. Legyetek üdvözlve otthonomban.** – Borul a kalandozók nyakában és egyesével üdvözl mindenkit. Maga a birtok egy hatalmas udvar, egy istálló, egy fészer és egy igen csak szépen felújított nemesi ház. A környék egyik legszebb épülete. Az udvar közepén egy kút található és körülötte több gyakorló fa is, melyeken a fegyveres és pusztakezes harcot szokták tanítani, gyakorolni.

Örömmel invitálja meg a csapatot, hogy itt tölthetik az éjszakát, amire három szobát tud felajánlani. Sajnos még fontos ügyeket kell intéznie és a többiek sincsenek itthon, így kéri Őket, hogy nyugodtan menjenek ki a városba, nézelődjenek, szórakozzanak, de ha tehetik, az esti lakomára érjenek vissza, amit 18 órákor kezdenek.

A csapatnak van szabad 8 órája, hogy körbenézzon, szórakozzon, vásároljon.

A lakoma pontban 18 órákor kezdődik, ami előtt, még ha van rá lehetőség, bemutatja a csapatot a családjának.



(**Felesége Leona**, Korábban pultos lány volt egy középszerű fogadóban a Fogadó negyed peremén. Amióta **Manzah** felesége, sokkal előkelőbb életet él és már csak a háztatással és a gyerekek pátyolgatásával foglalkozik. **Fia Mare Skan**, igaz tanult apjától kardvívást, de jobban szeret szócsatákat vívni, így a politikai pályát választotta. Szeretne bekerülni a kerület tanácsába és majd egyre feljebb kerülni. **Lánya Lille Skan** jelenleg hihetetlen boldog és ez látszik is rajta. Mindig mosolyog és kedvessége mindenkit jobb kedvre derít. Nemrég eljegyezte udvarlója, aki egy kisebb kereskedőház harmadik fiú gyermeke, aki szintén itt van. **Lille** egyébként herbalistának képezte magát és nagy tehetsége is van a különféle gyógy főzetek keveréséhez.)

A lakoma úgy két órán át tart és a legkülönfélébb ételeket és italokat szolgálják fel. A csapatnak már rég volt alkalma ilyen pompás ételeket fogyasztani. Az este nagy része beszélgetéssel, nevetgélexssel, régi történetek mesélésével telik. **Leona** mindig finom itallal kínálja vendégeit, ha látja, hogy valaki pohara kiürült. **Lille** apját és a csapatot is folyamatosan régi kalandok, közös küldetések mesélésére ösztönzi. Látszik, hogy nagyon érdekli a téma. **Mare**, többnyire csak csendben ül és figyel, a beszélgetésekben részt vesz ha kérdezik, de sosem kezdeményez. **A jó megfigyelőknek látszik, hogy nyugtalanítja valami, de nem beszél róla.** Ha kérdezik is csak annyit mond – **Nem tartozik ide!** -

Az este jó hangulatban telik mindenki számára. **Manzah** úgy 20 óra körül feláll az asztaltól, és elnézést kér mindenkitől. Van még egy nagyon fontos találkozója az este, de amint végez vele, már siet is haza. Addig pedig maradjanak nyugodtan. Ha elfáradtak, nyugodtan feküdjenek le a szobáikban, már biztos nagyon fáradtak. Reggel nagy bejelenténivalója lesz, amit szeretne, ha Ők is hallanának. Így búcsúzik, majd távozik a házból.

3. Az este eseményei



A nap már rég túl van a horizonton és létéről már csak a bíborvörösre festett fellegek emlékeztetik a nézelődőt. A hatalmas kapuk lassan záródnak, de őreik még egyszer körbejárnak. Két lovas érkezik még utolsó pillanatban, de nem állnak meg, csak tovább lovagolnak. Az őr csak biccent feléjük, jelezve, hogy tudomásul vette jöttüket és az is nyilvánvaló, hogy nem idegenek számára, majd folytatja járőrét. A két férfi határozottan halad, de mintha keresnének valamit, vagy valakit, majd megállnak.

- Már itt kéne lennie, megint megvárat. – Néz Farmus úr a testőrére. Ez inkább csak megjegyzés volt, választ nem várt.

- Nagyuram, nem javaslom, hogy sokáig maradjunk. Ez nem biztonságos környék. – Közben folyamatosan a környéket pásztázza szemeivel.

- Ser Mokka, maga mindenhol rémeket lát, bár bevallom, a szegénynegyed peremén vagyunk, ezért hát aggodalma jogos lehet. Manzah kap még pár percet, aztán ha nem ér ide, hazamegyünk. – Ser Mokka csak biccent fejével, de figyelme cseppet sem lankad.

- Jön valaki! – majd lassan kezét fegyvere markolatára helyezi.

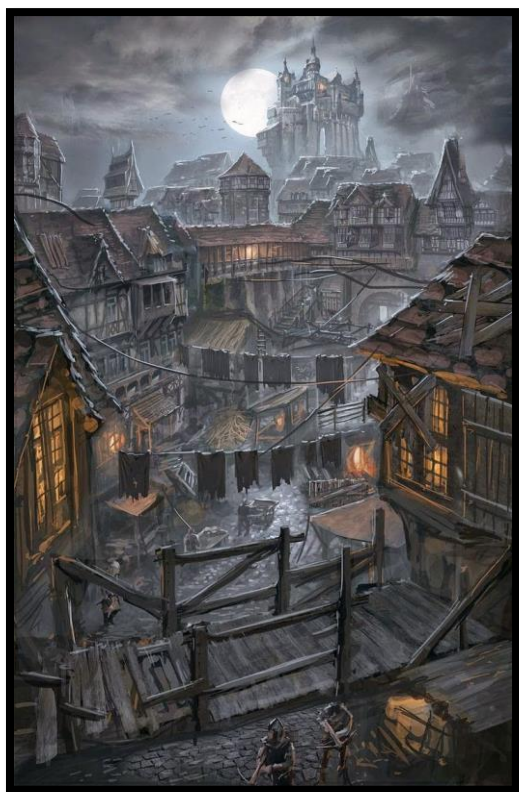
A holdfény egy közeledő lovas alakját kezdi megvilágítani, ki határozottan feléjük tart. Ser Mokka ura elé lép és tekintetét egy pillanatra sem veszi le a férfiről. Az ismeretlen még mielőtt odaérne, hangosan üdvözlí űket.

- Nagyra becsült Farmus Malagor, uram Manzah Skan az elnézését kéri, amiért nem tudott ideérni, de baleset történt.

- Miféle baleset? – néz kérdően Ser Mokka.

- Épp idefele tartottunk, mikor a lova egy kátyúba lépett és eltörte a lábát. Az uram leesett, de aggodalomra nincs ok, jól van. Csak az ijedség volt nagy.

- Ezt örömmel hallom... már mint, hogy nem esett baja. – korigál gyorsan Farmus. – A balesetre való tekintettel, elhalaszthatjuk a beszélgetésünket és...



- Erre semmi szükség! – Vág közbe a férfi. – Itt történt a baleset néhány utcányira és az úr, csak önre vár. Engem küldött, hogy vezessem önöket hozzá. – Lassan fordul a lovával és elindul arra, amerről érkezett. A két férfi követi.

Már több tíz perce követik a férfit a sötét, kihalt utcákon, és ha eddig nem lett volna félelmetes a környék, a mostani síri csend, igen csak azzá tette. Ser Mokka aggodalma folyton folyvást növekszik és ezen érzésén az sem sokat segít, hogy kezd beborulni és lassan felhők takarják el a holdat. Némi fényt csak a házakból kiszűrődő gyertyák fénye és az utcára kilépő férfiak kezében tartott fáklyák adnak. Bár ez utóbbi, ugyancsak nem túl bizalomgerjesztő. Mokka ura mellé siet.

- Nagyon rossz érzésem van! – jelzi halkan. – Ha szólok, azonnal vágtasson, és meg se álljon hazáig. – Farmus tudja, hogy testőre megérzései sosem csapják be, ezért rábólint.

- Mit is mondott, milyen messze is van Manzah úr? – kérdi Mekk a férfit, de nem kap választ. Mit mondott, hogy hívják? – Kérde ismét a férfit, miközben kardját csendesen kihúzta a hüvelyéből.

A férfi lassan hátrafordul. Sunyi mosoly az arcán. – Nem mondtam! – Majd köpenye alól előkap egy dobótőrt és ugyan azzal a lendülettel Ser Mekk jobb vállába hajtja. A Ser fájdalmasan felordít és elejti fegyverét.

- Siessen, meneküljön! – Kiált az urára, majd lepattan lováról, hogy megpróbálja felvenni fegyverét. Ekkor egy újabb tör csapódik bal combjába, mire a földre rogyik. Fájdalmas tekintetét a férfire emeli, akinél már egy nyílpuska van és lő. Ser Mekk egy távoli puffanást hall a háta mögöl és jajogát. Fél lábra emelkedik, kihúzza a tör a combjából és igyekszik takarni urát. Az idegen leereszti nyílpuskáját és elteszi.

- Még csak meg sem izzadtam! – Jegyzi meg gúnyosan, megfordul lovával és ellovagol az éjszakába!

4. Másnap reggel

A csapat kora hajnalban ébred kiabálásra, veszekedésre, sikoltozásra. Amint kiérnek az udvarra, azt látják, hogy három fegyveres, egyenruhás katona (Erioni Vörös Gárda) éppen felteszi *Manzart* egy rácsos fegyencszállító kocsira. Amint meglátják a kalandozókat, kezüket fegyvermarkolatukra helyezik és határozottan kérik, hogy ne avatkozzanak közbe, parancsuk van, hogy bevigyék a gyanúsítottat.



Ha fegyvert rántanának, *Manzah* és a felesége is kéri, hogy ne tegyék, csak még nagyobb bajba sodornák Őket és magukat. Leona arra kéri Őket, hogy inkább kísérik be Őt a gárda börtönébe és tudják meg, hogy mi lehet a félreértés oka.

Mindenképpen győzd meg a csapatot, hogy az ellenállás és a támadás, a lehető legrosszabb, amit csak tehetnek maguknak és a családnak.

Manzaht az Rivini aréna mellett található kaszárnyába viszik, egyenest a cellákhoz. A csapatot oda már nem engedik be, csak annyit mondanak, hogy – **Várjanak itt, rögtön jön valaki.** – Nem is sokkal később valóban érkezik egy férfi és odasétál a csapathoz és Leonához. A nő, meg sem várja, míg megszólalna, rögtön kérdezgeti, hogy miért hozták be, mit akarnak tőle, mi ez az egész. Szinte szóhoz sem hagyja jutni a férfit. Mikor végre szóhoz jut, elmondja, hogy *Manzah Skant*, egy Erioni nemes megölésével vádolják. Az ügy olyan egyértelmű, hogy gyorsított eljárással tárgyalják még a délelőtti folyamán. Ha jelen akarnak lenni, jöjjenek vissza délre, addig viszont kéri Őket, hogy hagyják el a kaszárnya területét.

Ha faggatják a férfit:



Egár Demor kaszárnyavezető.

- *Skant* egy *Farmus Malagor* nevezetű nemes és testőre megölésével vádolják.

- A gyilkosság a szegénynegyedben történt a Keleti kaputól úgy fél óras távolságra valamikor az éjszaka folyamán.

- A gyilkosságot egy ismeretlen férfi jelentette be.

- Utána néztek a helyszínen és egyértelmű, hogy valóban történt ott valami.

Másra nem hajlandó válaszolni. Jöjjenek vissza délre és akkor mindent megtudnak.

Leona ha kell, a kapunk kívül várakozik, de nem megy sehova. Ott várja meg a delet. Ülve, állva, fel alá sétálgatva. A csapat sem sok mindent tehet. A helyszínre nincs elég idejük kimenni, nem érnének vissza. Az utca túl oldalán látnak egy ivót, ami alkalmas lehet az idő eltöltésére. *Leona* is meggyőződhet, hogy tartson velük, de Ő nem iszik semmit, csak ül és vár.

Ha kérdezgetik, hogy mit tud az estéről, hova ment *Skan*, amikor éjszaka elköszönt és elhagyta a házat, csak elsírja magát. Elmondja, hogy valóban *Farmus Malagorral* találkozott, de nem volt semmi oka, hogy megölje. Valami utódlásról akart vele beszélni és nagyon lelkes volt. Egyebet nem tud.

Ha délre visszamennek, azt látják, hogy *Skant* épp teszi fel a rácsos szekérre. Rossz állapotban van. Több zúzódás is látszik az arcán és a testén, nincs teljesen magánál. *Egár* megy az érkező csapat elé. -

Rossz hírem van *Leona*! A férje bevallott mindent, és ha ez még nem lett volna elég, *Malagor* holttestét is megtalálták. A tárgyalás lezajlott és bűnösnek találták. – *Leona* a földre rogyik és zokog. – Az ítélet halál, amit az arénában, gladiátorviadal alatt fognak végrehajtani, a múltjára való tekintettel. A végrehajtás ideje, a záróünnepség lesz. – *Egár* felszólítja a csapatot, hogy fogják a nőt, és hagyják el a kaszárnya területét. Ekkor 15-20 fegyveres tartózkodik az udvaron és további 10, aki a kocsit kíséri az arénába, hogy ott raboskodjon az ítélet végrehajtásáig.

Egár Demornak van egy nagyon rossz érzése. Tart attól, hogy a csapat még bajt kavarhat ezért utánuk szól. – Ha nem értenek egyet az ítélettel, van 4 napjuk, hogy bizonyítsák az ártatlanságát, ellenkező esetben 4 nap múlva az ítéletet végrehajtják. – Ezzel csak az volt a célja, hogy a csapatot lefoglalja és reméli, hogy kis magánnyomozásuk alatt, nem lesz idejük bajt kavarni. *Leona* a szavak hallatán rögtön magához tér. A csapat felé fordul. – Kérlek, segítsetek. Ha valóban a barátai vagytok, segítsetek neki. Biztos vagyok benne, hogy nem követte el, amivel vádolják, be kell bizonyítanotok. – *Leona* olyan szemekkel néz a csapatra, hogy nehéz lenne nemet mondani neki. Addig győzködi, kérleli űket, amíg bele nem egyeznek.

Ha a csapat elfogadja a felkérést és segítenek a nyomozásban, innen a megszerzett információk segítségével tudnak csak tovább haladni és rajtuk múlik, hogy melyik információt, hol és mikor szerzik meg. A megszerezhető információk pedig a következők.

5. Nyomozás

Manza Skan háza

1.

Ha visszamennek a házba *Leonával*, otthon találják *Lillet* is, aki még nem tudja, hogy mi történt. *Leona* elmesél neki mindent. A lány kisebb sokkot kap és zokogni kezd. *Mare* jelenleg nem tartózkodik itthon. Ha kérdezik, *Lille* csak azt tudja, hogy reggel találkozója volt, de nem tudja, hogy kivel és azt sem, hogy hol.

Skannak van egy dolgozó szobája a házban. Amit ha alaposan átkutatnak, több dokumentumot is találnak harci technikákról, sok-sok ábrával. Az aréna harcok szabályzatát és egyéb papírokat. Ez mind olyan dolog, amivel foglalkozott, mint oktató. De találnak egy bezárt fiókot is. Ezt **zárnnyítás képzettséggel** ki lehet nyitni, vagy az íróasztal darabokra törésével. A fiókban több levelet is találnak. A levelek többsége *Farmus Malagortól* érkezett. A levelekből kiderül, hogy ű és *Manzah*, már nagyon régi barátok. **Az utolsó két levél tartalma.**

– Kedves *Manzah*! Már nagyon sokat beszéltünk róla, de most szeretném ismét, ha meghallgatnál. Nagyon jól tudod, hogy nincs vérszerinti gyermekem és fattyamra pedig nem szeretném ráhagyni a gladiátorképzőt. Oly régóta vagyunk barátok és benned bízom a legjobban. Szeretném, ha te vezetnéd tovább a képzőt, amiben már így is rengeteg munkád van. Utólagos engedelmeddel, már intézkedtem is ez ügyben. Tudom, hogy Te is szeretnél valamit a fiadra hagyni. Remélem, mielőbb találkozunk és megbeszélhetjük a részleteket, ez a betegség le fog győzni és érzem, hogy közeleg az út vége. Barátod *Farmus*! –

- Kedves *Manzah*! Nagyon jó hírekkel szolgálhatok. Sikerült elintéznem, hogy a Mi képzőnk gladiátorai tarthassák az utolsó nap, záró számát, illetve a Te képződ! Mindent elintéztem. Hogy *Zamadur*, milyen pipa lesz, ha mindezt megtudja! Örülök, hogy végül belementél a dologba. Találkozzunk hát a kezdőnap éjfélkor a keleti kapunál, ahogy azt javasoltad. Üdv Barátod *Farmus*! –

Leona nem ismeri *Farmus* fattyát és *Zamadurról* sem hallott még soha.

Keleti kapu

2.

A kapunál egy fiatal őr áll. Ruházatán a vörös és a barna színek dominálnak. Fél vértet visel, kezében alabárd. Általában a fal vetette árnyékban áll, olyan helyen, hogy a kintről érkezőket jól lássa, de bentről se lehessen meglepni. Társa épp járőrözni van és még legalább egy óra, míg visszatér. Ha



kérdezik, szívesen segít és elmond mindent, amit tud, amit látott.

Neman Walos kapuőr

Megszerezhető információk:

- Emlékszik, hogy *Farmus* és testőre, kicsivel éjfél előtt érkeztek és nyugatra haladtak tovább.
- Nem emlékszik, hogy látta volna Őket kimenni, de lehet épp a társa volt a kapuban.
- Tudja, hogy *Farmus* a falon kívül lakik, jó pár kilométerre, északra. Egy kis földút vezet egész a házáig.
- *Farmus* havonta legalább egyszer bejött a városba, de a tiszteletadáson kívül, más közös dolguk nem volt.
- Látásból ismeri a fattyát, de sosem beszéltek. Látásra, nem sok jót mondana el róla. Fekete hosszú hajú, hosszú fekete kecskeszakállal. Haja sosincs összefogva.

Farmus Malagor háza

3.

A csapat másfél óra alatt, elér egy nemesi birtokra. A kapuőr útbaigazítása alapján, jó helyen járnak. Egy magas vaskapunál állnak, ami egy közel 2 méteres kőfalon található, amely körbeöleli az egész birtokot. A kapunál nincs senki, de ha megnézik, nyitva van. A kaputól, macskaköves út vezet egy lekövezett belső udvarig, melynek a közepén egy szépen kialakított kerek tó található, középpontjában egy szökőkúttal. Balra és jobbra is lépcső vezet fel, mellyen a környező erdő és sétáló park közelíthető meg. Egyenest pedig a tavat megkerülve, ugyancsak egy lépcső vezet az épületig. Egy négyemeletes kúria, bal oldalán egy toronyépület, további két emelettel. Egyszerű építésű épület, de mégis lenyűgöző pompáról árulkodik. Az udvaron sincs senki, de az épület ablakain benézve, néhány szolgáló sűrű, forog odabent. Egy komornyikyszerű alak szintén észreveszi Őket és kinyitja az ajtót.



A férfin látszik a zaklatottság és szomorúság. Értesültek uruk haláláról és az egész kúria felbolydult. Ha elmondják, hogy *Farmus Malagor* halálának ügyében nyomoznak, a férfi rögtön, ha nem is jobb kedvre derül, de vesz egy mély levegőt és kicsit megnyugszik. Szívesen segít a csapatnak, amiben csak tud.

Megszerezhető információk:

- A házban mindenki nagyon szerette az urat.
- Már régóta betegeskedett valami ismeretlen kórban, amit még az orvosok sem tudtak meggyógyítani, csak kezelni. Talán már csak hetei voltak hátra.
- Az elmúlt napokban folyamatosan valami öröklési ügyön szorgoskodott és csak ritkán jött ki a dolgozó szobájából. Aggódtak is miatta. (Ha kérik, odavezeti Őket)
- Fattyú fiával, sosem volt jó a kapcsolata, de amikor felesége meghalt, kapcsolatuk még rosszabb lett. A Fiút sosem érdekelte a gladiátorképző, mindig azt hangoztatta, hogy ha apja meghal, eladja és gazdagabb lesz, mint Ő valaha. Semmi sem érdekli, csak az anyagiak és a szép nők. (bárd)
- Tudja, hogy hol van a fiú törzshelye az Örömtanyában. Mindig a Vörös Szajhában mulatja az időt.
- Valamint tud arról, hogy van valaki, aki már régóta szeretné megvenni a képzőt az Úrtól, de Ő mindig rendíthetetlenül, elutasította.

Farmus Malagor dolgozószobája is hasonló, mint *Manzahé*, csak sokkal pompásabb. Mint ahogy az egész ház és környéke, sugárzik belőle a gazdagság. A szebbnél szebb fabútorok, értékes antik tárgyak és emlékek, díszítik a szobát. A központban egy dolgozóasztal, tele papírosokkal és feljegyzésekkel a képzőről és harcosairól. Itt is található egy rejtett fiók, mely **már fel van törve és kong az ürességtől**. A komornyik arcán látszik a meglepettség. – **Ezt nem értem... az a fiók mindig zárva szokott lenni.** – Majd az arcán látszik a felismerés. Elmondja, hogy *Zamadurt* látta néhány

napja kijönni a szobából és sietősen távozni. Azóta sem jött még vissza, bár máskor is volt már, hogy napokra, vagy hetekre eltűnt.

Szegény negyed – A támadás helye

4.

Amikor a csapat megérkezik, még 2 katona ott van a vörös gárdából és a helyszínt biztosítják. Az egyik épp ott volt a kaszárnyánál, amikor *Egár Demor* engedélyt adott nekik a magánnyomozásra, így nem tartóztatják Őket fel, de minden lépésüket figyelik. **Ha érdeklődnek, miért vannak még mindig itt, csak annyit válaszolnak, hogy ezt a parancsot kapták, mert a testőr még nem került elő.** Bár Ők személy szerint erre már nem látnak semmi esélyt.

A szag és a látvány is sejteti, hogy ez nem Erion egyik felkapott negyede. Romos lepusztult épületek, háznak alig mondható tákolmányok. Az utcák bűzlenek az ürüléktől és ki tudja még mitől. Rongyos, szakadt ruhákban mászkáló emberek, akik nagy ívben elkerülik a csapatot.

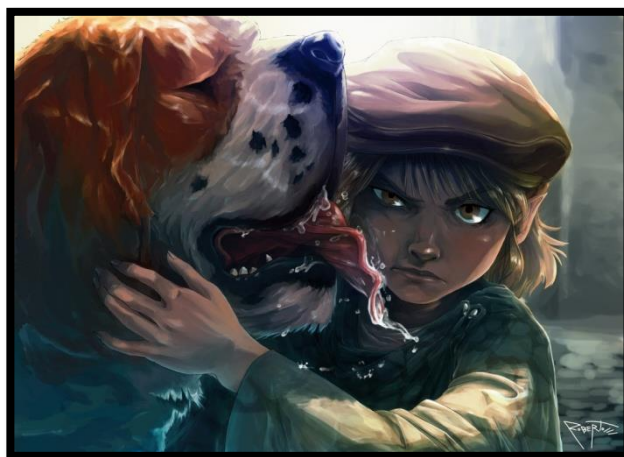
Ha körbenéznak a terepen akár nyomolvasással, akár nélküle, nem találnak semmit. Több száz láb taposta már le a helyszínt és fedte el a lehetséges nyomokat. Amit viszont látnak, az két hatalmas vértócsa, amit már betemettek homokkal, de helyenként átütött a vörös. Túl sok vér, hogy két emberből származzon. (A lovakat darabolták itt fel a húsukért.)

Ha megpróbálnak érdeklődni, kérdezősködni, természetesen senki nem látott és nem halott semmit. Ha figyelmesek, észrevesznek két alakot, akik a többiektől eltérően, nem sűtik le a szemüket, nem fordulnak el, amikor észreveszi Őket valaki a csapatból, hanem tarják a szemkontaktust. Mintha mondanának valamit, de inkább mégse. Az egyik egy idősebb bácsika, a másik pedig egy kisfiú.



A fiút *Hegornak* hívják és olyan 7 éves forma lehet. A kutyája egy nagytestű harci véreb és védelmezi a gyereket. Ha valaki gyorsan halad *Hegor* felé, vagy el akarja kapni, a kutya elé

A bácsi már elég idős és nincs is a legjobb mentális állapotban. Nem igazán emlékszik még a saját nevére sem. Információt nem lehet belőle kiszedni, csak azt ismételteti folyton, hogy a **fekete kéz figyel! A fekete kéz mindent lát!** Hablatyól még valami férfiről és az árnyékaról is, de Ő maga is sokszor visszakérdez magának. – **A férfi! Milyen férfi? Meg az árnyéka. A fekete kéz. A fekete kéz mindent lát.** – Így tovább és ismét.



ugrik, morog és vicsorog. A fiú keze a kutya hátán, így jelzi neki, hogy minden rendben, de ha gyerek is veszélyben érzi magát, elrántja a kezét a kutya hátáról és az támad, a gyerek pedig beszalad a házak közé. Ha viszont kedvesen beszélnek hozzá, esetleg még kevés pénzt is adnak neki, szívesen felel a kérdésekre.

Megszerezhető információk:

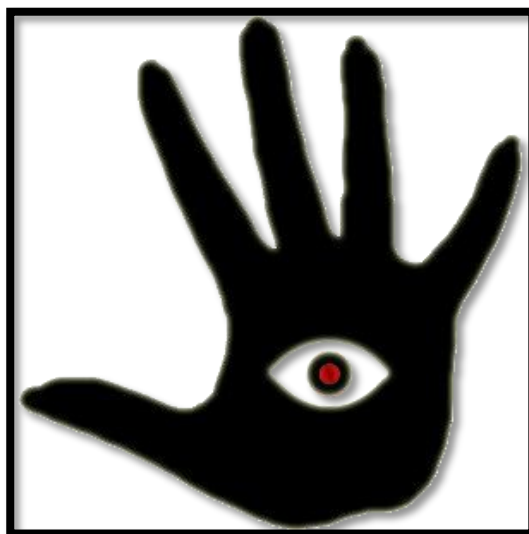
- A fiú látta, hogy 3 lovas közeledett, épp oda akart menni, pénzt kérni, hátha megsajnálják, de erre az első lovas két tört hajított az egyikbe, majd rálőtt a másikra. Mind a kettő a földre zuhant és a lovaik elszaladtak. Persze nem jutottak messzire, mert a házakból kiszaladó emberek hamar befogták és a helyszínen apró darabokra szedték űket. Azóta is azt eszik a környéken élők.
- Látta, hogy a két lovashoz is odaszaladtak és ütlegelni kezdték űket. Az idősebb férfi nagyon mondogatott valamit és mintha meggyőzte volna az embereket, mert nem bántották űket tovább. Ekkor egy nyílveasző repült ki a semmiből és egyenest az idős férfi torkába szállt. Utána csend lett és mindenki elszaladt. A másik férfi is, aki az öreggel volt, de az a másik utána szaladt.
- Látta, hogy beszaladtak egy romos házba és egyik sem jött ki. Nem bolond, nem ment utánuk, a ház már egyébként is nagyon roskatag, alig áll.

Oda vezeti a csapatot a házhoz, de utána elszalad.

A házban megtalálják *Ser Mekk* és egy másik férfi holttestét. Vélhetően dulakodtak és szerencsétlen módon, végeztek egymással. Ha többen is bemennek a házba és a romok között lépkedve, **valaki nem dobja meg az ügyesség próbáját, az épület k6 körön belül összeomlik, és 5k6fp sérülést okoz a bent tartózkodóknak.** *Ser Mekk*nál a fegyverén kívül nincs semmi. Az



ismeretlen férfinél találnak 5 aranyat, 4 dobótört, (mérgezett) egy nyílpuskát, ami az oldalára van felfüggesztve, egy véres tört a kezében és egyet a mellkasából kiállva. Ha alaposan átnézik, találnak egy tetoválást a bal vállán.





A Vörös Szajha a negyed egy eldugottabb, csendesebb részén található. Nem túl nagy, két szintes épület. Az alsó része a vendégváró, ahol a belépők kényeztetésére szinte azonnal lányok sietnek. Három asztal a terem széleinél, körben puffokkal, ahol már javában megy a vendégek csábítása. Van egy kisebb színpad is,

ahol vagy táncolnak, vagy pedig egy kisebb erotikus színdarabot adnak elő a lányok. **A levegőben, bódító afrodiziákum terjed, hogy a vendégek könnyebben levessék gátlásaikat. Sikertelen egészségpróba esetén, asztrál próba, hogy ellen tudnak-e állni a csábításnak. Ha az is sikertelen beleszeretnek abba a lányba, aki épp Őket kényezteti és mérlegelés nélkül, mennek is szobára. Friss levegőn, fél óra alatt kimegy a hatása.** A terem végében egy széles lépcső vezet fel az emeletre, ahol 10 szoba található, mindegyik más és más stílusban és színvilággal kialakítva. A lányok szinte bármire kaphatók, ha jól megfizetik Őket. A méreg hatása alatt pedig a kunsaft bármennyit ki is fizet.

Jelenleg a Madam nincs odalent, de a lányok, maguktól is tudják, hogy mi a dolguk. Információt a kunsaftokról, semmi esetben sem adhatnak ki. (bár fájdalom vagy egyéb mágikus trükkök, megoldhatják a nyelvet, de elég lehet egy kis fenyegetés is.) **Viszont ha nyilvánosan bántják vagy fenyegetik a lányokat, egy rejtett ajtó mögül két megtermett udvari ork ront elő és hosszúkardjaikkal fejük felett lóbálva sietnek a lányok védelmére. Csak akkor támadnak, ha nem sikerül megfélemlíteni a bajkeverőket és Ők is fegyvert rántanak.** Ha erre sor kerül, Zamadur k10 körön belül lelép és napokra nyoma vész.

Ha mindezt csendben és nyugodtan meg tudják oldani és átkutatják a szobákat, vagy valahogy sikerül informálódni valamelyik lánytól, Zamadurt megtalálják az egyik szobában. Fegyver nincs a közelében, de jelenleg ruhában van. (Neman Walos kapuőr leírása szerint felismerhetik) Zamadur nem harcos és ezt Ő is tudja magáról, minden körülmény között, igyekszik kerülni a harcot. **(Mana pontjai nagy részét a nap folyamán elhasználta, jelenleg van neki 12Mp. Nagy valószínűséggel a láthatatlanságot fogja választani, hogy eltűnjön a szemük elől és zajkeltéssel olyan hangot ad, mintha elhagyná a szobát. Ha a csapat követi a hangot, Ő megpróbál az ablakon távozni és lelépni. De másként is dönthetsz.)** Ha elkapják, elején makacskodik, nem válaszol, terel és alkudozik, de amint az élete veszélybe kerül, vagy kínzással fenyegetik, beszélni kezd.



Megszerezhető információk:

- Ha kérdezik, ha nem, elmondja, hogy apja *Farmus Malagor*, úgy 25 évvel ezelőtt megcsalta a feleségét egy szegénynegyedi nővel, hogy miért épp vele, azt ki tudja. Ő lett az eredménye. 10 éves lehetett, amikor anyján betegsége felül kerekedett és talán már csak napjai lehettek hátra. Ekkor vitte el *Farmushoz*, hogy „itt a fiad, már a te felelősséged”. *Farmus* ha akarta volna sem tagadhatta volna le, hisz kiköpött fiatalkori mása volt. A felesége nehezen, de elfogadta, talán még jobban is szerette, mint apja. Apja sosem vette a nevére és nem is nagyon foglalkozott vele. **(Csak azért mondja, hátha sikerül egy kis szimpátiát kelteni a csapatban.)**
- Úgy egy hónapja, felkereste egy férfi, egy bizonyos *Deloren Magnos*, hogy tudja apjával nincsenek jó viszonyban és Ő maga sem ápol vele jó kapcsolatot. A férfi mondta, hogy már sok alkalommal kívánta megvenni a képzőt, de *Malagor*, folyton elhajtotta, ezért neki ajánlja fel az üzletet. Adott *Zamadurnak* egy mérget, hogy azt minden nap adja be neki. A terv az volt, hogy *Malagor* még az ünnepség előtt meghal és mivel nincs másik fia és a felesége is elhalálozott, Ő marad az egyetlen személy, aki örökölhét, ha fattyú, ha nem.
- Apja orvosainak valahogy sikerült lelassítaniuk a mérget, így nem végezne vele időben. Mindenek tetejében, megtalálta apja titkos fiókját a levelekkel, amiket *Manzah Skannal* folytatott és rájött, hogy *Farmus*, *Manzahra* akar hagyni mindent. Tudta, ha nem Ő örököl, az egész terv dugába dől. A lehető leghamarabb eljuttatta a leveleket *Delorennek*.
- Ő maga még sosem járt *Magnos* birtokán és nem is tudja, hogy hol van. Ha akart valamit, mindig egy informátort keresett fel, **Ank'Moor Tavernájában** és Ő hozta össze a találkát. Még a személyleírást is ad róla. (170 körüli középkorú ember férfi, a fején mindig csukja és sebhely a jobb arcán. Mindig egyedül ül egy kis asztalnál a lépcső tövében.)

Ezen információkat is csak akkor tudják meg, ha konkrétan rákérdeznek, esetleg egyéb trükköket vetnek be.

Fogadó negyed – Ank'Moor Tavernája

6.



Ank'Moor Tavernája, nem kimondottan a legszebb, vagy legszívnvonalasabb fogadó a környéken, de kicsit sem nevezhető népszerűtlennek. A hely szinte mindig dugig van és inkább a túlbuzgó, beszólogatós, minden sértésre ugrós kalandozókkal, akiket máshol kevésbé tűrnek meg. Mindezek ellenére még sohasem volt haláleset a szinte mindennapos kocsmai verekedések következménye végett. A rendre maga Ank'Moor Taratuff figyel, aki egy törpe harcos. Néha csak a sárkányölőként emlegetik. Ezen kívül az Őrzők rendje által kiépített belső térkapun is szinte másodperceken belül érkezik a Vörös Gárda elitje.

Nagy a hangzavar és a nyüzsgés. Szabad asztal csak ritkán akad. Sokan csak a falat támasztják, és úgy iszogatnak. Ha jól megfigyelik a helyet, észreveszik az informátort. Egy kis asztalnál ül egyedül a lépcső tövében.



- Ha a csapat magával hozta *Zamadurt*, Ő felajánlja, hogy beszél az informátorral és összehoz egy találkozót *Magnos*al. (*Zamadur* már érzi, hogy szorul a hurok és még, inkább most kiszáll, mielőtt baja esne. Inkább segít a csapatnak az életéért és szabadságáért cserébe.) Ha engedik neki, így is tesz és még az estére lebeszéli. A helyet, mindig *Magnos* mondja meg, amit az informátorral visszaküld. (Az időpont és a helyszín Ma este 22:00-kor a kikötő negyedben a 12-es mólónál.) Ha követni próbálják, egy sötét sikátorban benyit egy ajtón és eltűnik. (árnykapu) Ha utána mennek, nyomát sem találják. Kb. fél órával később tér vissza az infóval.

- Ha *Zamadurral* mennek az informátorhoz, a szituáció ugyan ez, de jelezni fogja *Magnos*nak, hogy valami nem stimmel a találkozón és így lesz ideje kitalálni valamit a csapat ellen.

- Ha *Zamadurt* egyáltalán nem hozták magukkal, az informátor csakis akkor hajlandó információkat kiadni, ha jól megfizetik érte. **(minimum 30 aranyat kér)** Mindenféle kínzásnak ellen áll, nem beszél. Mágiával lehet esetleg infókat kiszedni belőle. (pajzsai 30, 32) Ha fizetnek neki, összehoz egy találkozót a szegény negyed egy pontján, szintén valamikor az esti órákban. Az egyetlen ott található térkaputól, is legalább három órányira.

Kikötő negyed - Találkozás Magnossan

7A.



Magnos a megbeszélte időben ott van a 12-es mólón két testőre társaságában. (3 pedig lesben áll a dobozok és hordók mögött és csak akkor jönnek elő, ha bármi probléma lenne.) Például akkor, ha meglátja *Zamadurt* a csapattal közeledni, vagy a csapatot *Zamadur* nélkül. Nem lép elő, mindig a testőrei takarásából beszél. Próbálja megtudni, kitudakolni, hogy mennyit tud a csapat. Nagy simlis a fickó, észreveszi, ha hazudnak neki, ellenben Ő tökéletes hazudozó. (intelligencia próba -2) Nem ismer be semmit, tagad és hazudozik, viszont ha úgy érzi, a csapat sokat tud, jelez embereinek, hogy támadják meg a csapatot. Ő maga nem ért a harchoz, csak a háttérből figyel és bízik az embereiben.



Ha a csapat legyőzi az embereit, eszeveszett futásba kezd és segítségért kiabál, hogy megtámadták. A kiabálásra 2 kör alatt felfigyelnek és hívják a kikötői őrséget. Ha sikerül elhallgattatni, akár ott, vagy egy biztos helyen ki is faggathatják. Természetesen terel és hazudozik, megvesztegetni nem lehet. Ellenben a fájdalmat nem bírja valami jól. Kínzásra vagy mágiára, megered a nyelve. Természetesen csak arra felel, amit kérdeznek tőle, magától nem ismer el semmit.

Megszerezhető információk:

- Ha kérdezik, elmondja, hogy már régóta meg akarta venni a képződ, de *Farmus* nem adta el neki. Most, hogy az a képző részt vesz a záró számban, még jobban akarta.
- Ő ölette meg *Farmus Malagort* egy bérgyilkos klánnal, hogy megakadályozza *Manzah-val* kötendő szerződését és, hogy *Zamadur* örököljön, aki majd eladja Neki.
- A bérgyilkos klán az Árnyjárók Klánja. Egyetlen kapcsolata velük a már ismert informátor.
- Szándékosan úgy alakította, hogy *Manzah* legyen a gyanúsított.
- *Zamadur* segítségével mérgezte már egy hónapja, de a fránya orvosok valahogy lassították a mérget.
- Két Őrt lefizetett, hogy verjék össze, hogy ne tudjon beszélni és megvédeni magát.
- A levelek, ami bizonyítja, hogy minden így történt, a házában vannak, és ha épségben hazakísérik, hajlandó átadni azokat.

Egyébként próbálja megvesztegetni a kalandozókat, hogy engedjék szabadon, és ha befejezheti tervét, busásan megfizeti Őket. **(Ami fejenként először 20 arany, majd 30, 40, 50, közben figyeli a csapatot, hogy hajlanak-e a vesztegetésre, majd legvégül bedob 100 aranyat fejenként.)**

Szegény negyed – Találkozás Magnossal

7B.



A megbeszélt hely a megbeszélt időpontban teljesen üres. A lakókat is mintha a föld nyelte volna el. Kihalt az utca, kihaltak a házak. *(Hatodik érzék vagy szent fény, komoly veszélyt jelez.)* *Magnos* nincs jelen, viszont az általa felbérelt bérnyílkosok annál inkább és csak a megfelelő pillanatra várnak. Hárman jöttek az árnyjárók klánjából és már előre felmérték a terepet. Ha a kiválasztott ház elé ér a csapat, két nyílpuskás rájuk lő és igyekszik a célházba terelni Őket. A harmadik már a házban van árnyalakban, így a sötétben teljesen észrevehetetlen. Azokat a személyeket szemeli ki magának, akik külön válnak a többiektől. Elmennek körülnézni, megnézik az emeletet, keresnek hátsó ajtót, vagy ilyenek. A két íjász az ablakokon lövöldöz befele, hogy lefoglalja a többieket. Amint ellőtték a fejenkénti 6 nyílveesszót, mindketten behatolnak és támadnak a sötét leple alatt *(Rejtőzködés 75%)*

Ha megölik bármelyiket, halálakor egy fekete árnyalak szakad ki a testükből és szinte azonnal eltűnik a sötétben. Ha szándékosan nem ölik meg Őket, elfogják, elkábítják, vagy ilyesmi, a fekete árny kiszakad a testükből és eltűnik a sötétben, ezzel egy időben szintén meghalnak.

Nincs náluk semmi, csak a fegyverzetük. 1-1 nyílpuska és mérgezett török. Ha alaposan átnézik Őket, a fekete kéz tetoválás egy szemmel a tenyér közepén, rajtuk is megtalálható.



Ha dobnak egy sikeres észleléspróbát -2vel, észrevesznek egy negyedik alakot is, aki a szemben lévő ház ablakából figyelte az eseményeket. Ha megindulnak felé, vagy észreveszi, hogy lebukott, menekülni kezd. *(gyorsasága 14, ügyessége 14)* Ha utoléri, fegyvert ránt és próbál védekezni, tudja, hogy nincs esélye, ezért nem is támad. Ha felszólítják és esélyt kap, megadja magát. A többiekkel ellentétben, még nem esett át a beavatáson és az igazság szerint, nem is szabadott volna itt lennie.

Ha sikerül utolérni és élve elkapni, kifaggathatják. A kérdésekre nem akar válaszolni, a kínzást jól bírja, de ha az életét fenyegetik, beszélni kezd. **(Bár ezek után, a klánja sem fog neki kegyelmezni)**

Megszerezhető információk:

Eleinte próbál hazudni, hogy csak véletlen járt arra és semmi köze a történetekhez, de nem valami ügyes hazudozó. Ha átkutatják, találnak nála egy mérgezett török és a bal vállán a már jól ismert tetoválást. Ezek után tudja, hogy nincs sok esélye.

- Elmondja, hogy az Árnyjárók Klánjának tagja, illetve még csak újonca. Nem is szabadott volna ide jönnie, de nagyon kíváncsi volt egy bevetésre. Bár Ő nem így gondolta a végét.
- Annyit tud még csak a klánról, hogy a város alatt élnek egy már rég nem használt csatornahálózatban, de fogalma sincs, hogy pontosan merre lehet.
- Ő még nem esett át a beavatáson, így az árnymágiát sem tudja használni.
- Viszont már volt sok kisebb küldetésen és információcserén, így tudja, hogy hol van *Deloren Magnos* birtoka, és ha szavukat adják, hogy utána elengedik, meg is mutatja.



Magnos birtoka a szórakozó negyed észak-nyugati részén található a fal tövében. Inkább hívhatnánk várnak, mint háznak. Nem túl magas kőfal övezi a birtokot és egy annál magasabb kő boltívkapu bejárata van, ami előtt egy őr strázsál.

- **Ha Magnussal érkeznek:** Az őr amint meglátja érkezni urát, tiszteleg és kinyitja a kaput, hogy beengedje az érkezőket. Magnus a tisztelegést viszonzatlanul hagyja, és egyenest megy a vár bejárata felé. Míg elérnek a bejáratig, még fél tucat szolgál hajol meg és köszönti urát, de az figyelembe sem veszi Őket. Miközben a folyosókon sétál végig, fejét folyamatosan forgatja, mintha keresne valamit. Amikor az egyik sarokra ér, hangosan felkiált. – **Riadó, fegyverbe, megtámadtak.** – A sarkon túl fegyverrántás hangjai hallatszanak, majd lábdobogás.



A folyosóról három férfi ront elő teljes fegyverzetben, vértbe. Mindhárman tapasztalt harcosok és pszi használók. *Magnos* Elit testőrsége. **Epic harc!**

Ha legyőzik Őket, eldönthetik, hogy hogyan tovább, ez már rád van bízva.

Ha megölik *Magnost* és a levelekkel meg a többi megszerzett információval elmennek felmentetni *Manzah Skant*, Ő kegyelmet kap és *Farmus Malagor* képzője is az övé lesz. Megrendezik a záró számot, amit a csapat az egyik díszpáholyból nézhet végig. *Manzah* vendégei lehetnek, ameddig csak akarják, az egész család hálás nekik.

Ha életben hagyják *Magnost* és elviszik magukkal, hogy a bíróság mondjon felette ítéletet, (a tárgyalás zártkörű) kap egy hét zárkát, azt is csak papíron, majd eltusolják az egész ügyet. Ha a levelekkel meg a többi megszerzett információval mennek felmentetni *Manzah Skant*, Ő kegyelmet kap és *Farmus Malagor* képzője is az övé lesz. Megrendezik a záró számot, amit a csapat az egyik díszpáholyból nézhet végig. *Manzah* vendégei lehetnek, ameddig csak akarják, az egész család hálás nekik.

- **Ha *Magnos* nélkül érkeznek**, mert megölték, vagy valahol fogolyként tartják, esetleg elvitték a kaszárnyába, a kapuőr üdvözlí Őket, de nem enged be senkit, amíg nincs itthon az ura. A bejutás rajtuk múlik. Ha észrevétlen bejutnak ((lopózás, rejtőzés, zárnyitás próbák) Ha a lopózást vagy a rejtőzködést elrontják, lebuknak és jön az **Epic harc.**) és megszerzik a leveleket, elvihetik a kaszárnyába és *Manzah* kegyelmet kap és *Farmus Malagor* képzője is az övé lesz. Megrendezik a záró számot, amit a csapat az egyik díszpáholyból nézhet végig. *Manzah* vendégei lehetnek, ameddig csak akarják, az egész család hálás nekik.

Szórakozó negyed - Deloren *Magnos* birtoka

8B.

Ha a szegény negyedből érkeznek *Magnos* a birtokán van. A kapuban két őr strázsál és az udvaron is járőrözik 5. Szolgák és cselédek jelen esetben is sietnek ide-oda. A vár bejáratában is áll egy őr, továbbá a folyosókon is sétálgat pár. (párosával, összesen 6) **Nap közben** *Magnos* a dolgozó szobájában található az emeleten, ajtaja előtt két őr. (az egyik néha végigsétál a folyosón) Az elit testőrsége a földszinti halban van. Minden gyanús zajra mennek, hogy utána járjanak. *Magnos* szobájához 2 kör alatt oda érnek. **Éjszaka** *Magnos* az emeleti hálójában alszik, ajtaja előtt két őr. (az egyik néha végigsétál a folyosón) Az elit testőrsége a szomszéd szobában pihen. Bármilyen gyanús zajra felébrednek és 2 kör alatt *Magnos*hoz érnek.

Ha harcra kerül a sor, ha nem, innen minden úgy történik, mint az előző fejezetben.

Egyéb esetek

9.

Abban az esetben, ha kicsúsznak az időből, *Manzah Skant* gladiátor harc által, kivégzik az arénában.

Ha valami oknál fogva, nem tudják megszerezni a leveleket, nincs elegendő bizonyítékuk, de a vád labilissá válik, és *Manzah* csak egy évre börtönbe kerül.

VÉGE – Köszönöm a játékot!

Korai öröm

Melléklet

Rövid előzmény összefoglaló

- *Manzah Skan* gladiátorokat oktat a minél hatékonyabb fegyverforgatásra, *Farmus Malagor* gladiátor képzőjében, már vagy 20 éve. *Farmus*, szinte fiaként szereti.
- *Delore Magnos* több alkalommal is ajánlatot tett *Farmus Malagor* képzőjének megvásárlására, amit *Farmus*, rendszerint visszautasít.
- *Magnos* egyezséget köt *Zamadurral*, *Farmus* fattyú fiával, hogy amint megöröklí apja gladiátorképzőjét, eladja neki. Azért, hogy ez az üzlet létre is jöhessen még az arénamegnyitó előtt, mérgezni kezdték *Farmust*.
- *Farmus* orvosai valahogy lassítani tudták a méreg hatásait, de kikezelni nem tudták. *Magnos* fel akart fogadni egy bérgyilkost, amikor *Zamadur* megtalálta *Farmus* és *Manzah* közt íródott leveleket és rájött, hogy mindent rá akar hagyni *Manzah-ra*, így Ő nem örökölné és *Magnossal* kötött üzlete is dugába dőlné. Ezért ellopta a leveleket és elvitte *Magnoshoz*.
- *Magnos* a levelekből megtudta, hol akar találkozni *Manzah* és *Farmus*, majd odaküldött egy bérgyilkost. A bérgyilkos megmérgezte *Manzah* lovát, hogy az a találkahely közelében essen össze, majd nem messze onnan megtámadta *Farmust* és testőrét. Mikor *Manzah* a találkahelyre ért, nem talált ott senkit, várt egy órát majd hazament.
- Továbbá *Magnos* névtelenül értesítette az Erioni Vörös Gárdát, hogy látta amint *Manzah* találkozott *Farmussal*, majd hosszas vitatkozás után végzett vele és testőrével. Ezek után lefizetett két fegyőrt a kaszárnyában, hogy kényszerítsék rá, hogy bevallja, akár a családja fenyegetésével, majd verjék úgy össze *Farmust*, hogy ne tudja magát megvédeni, se pedig beszélni.
- *Manzah* fia, *Mare Skan*, az éjszaka barátaival iszogatott és véletlenül elfecsegte, apja és *Farmus Malagor* szerződését, pedig tudta, hogy titok volt, csak kicsúszott. Miután a Garda elvitte apját, azt hitte, hogy mindez miatta van és pánikba esett. Azóta is iszik valamelyik tavernában és próbál erőt venni magán, hogy bevallja tettét. (Anyja vagy húga esetleg tudhatja, hogy hol szokta mulatni az időt, ha valami bántja, így megtalálhatják.)

Itt kezdődik a játék.

Az ünnepség

Az ünnepség alatt rengeteg fellépő, zenész, csoport lép fel az utcákon felépített színpadokon. Több rögtönzött mini aréna is összejön, valamiféle utcai viadalk keretében. Akár fogadni, akár nevezni is lehet. Gyorsasági, ügyességi próbákon mérettetik meg magukat az emberek és több erőt próbáló feladat is akad. A fogadóirodák tele vannak, mindenki az általa leginkább kedvelt gladiátorképzők embereire fogad. A szórakozóhelyek dugig vannak. Kocka és kártyajátékok, Szkander versenyek és bármi, amit el lehet képzelni. A hangulatért számtalan zenész, bárd, banda felel. Az arénákban

folyamatosak a játékok és szinte bármilyen stílus megtalálható az egy-egy elleni küzdelemtől, az álatok elleni harcon és a csapatos harcon át, egészen a tengeri ütközetekig. Külsős emberek csak a Ruweli arénában nevezhetnek, de szinte bármire, szabályok vagy akár szabályok nélkül. Az ünnepség 5 napon át tart, megállás nélkül, éjen és nappal. Az utcákon és az arénákban is tolvajok, zsebmetszők tevékenykednek.

A csapatnak nem sok ideje van az ünnepséggel foglalkozni, esetleg ha hamar végeznek a küldetésükkel, vagy elakadnak, esetleg el sem kezdik. **Utóbbi esetben belekeveredhetnek kisebb nagyobb galibákba, vállalhatnak megbízásokat, esetleg az előtörténetük alapján rögtönözz nekik valamit, de első sorban ösztönözd Őket az eredeti kalandra.**

Nem játékos karakterek

A Vörös Gárda



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
40	65	125	10	60	10	-	-	3	3
Sebzés		k10		SFÉ		4			
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
45	60	120	5	65	12	-	-	4	3
Sebzés		1k6+2		SFÉ		5			
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
45	65	125	2	60	12	-	-	4	4
Sebzés		1k6		SFÉ		4			

Ha a városban a csapat valamiért, az örökkel kerül ütközetbe, az Ő értékeik a mérvadóak.

Egár Demor kaszárnyavezető



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
30	60	105	5	50	8	7	-	10	11
Sebzés		1k6							

Egár demos, mindig kerüli a harcot, bízik az embereiben.
Ha mégis harcolni kényszerül, övéből egy tört ránt elő

Neman Walos kapuőr



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
40	70	110	20	60	10	-	-	5	3
Sebzés		2k6+2							
SFÉ		4							

Neman Walos kapuőr, csak abban az esetben keveredik harcba, ha a kalandozók rátámadnak, egyébként mindig barátságos. Fegyvere egy alabárd.

Szegények serege



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
15	40	80	25	30	6	-	-	2	3
Sebzés		1k6							

Csak abban az esetben kezdenek gyülekezni, ha a csapat már jó ideje a helyszínen van, és esetleg zaklat, vagy bántalmaz embereket. Akár százan is összegyűlhetnek percek alatt és parittyával, vadvillával fenyegetik a kalandozókat.

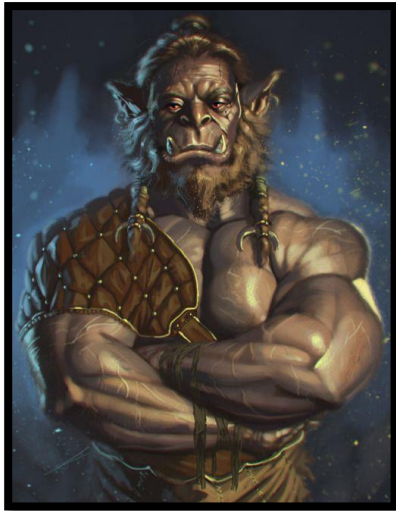
Zamador



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
45	40	100	30	45	12	19	20	24	23
Sebzés		1k6							

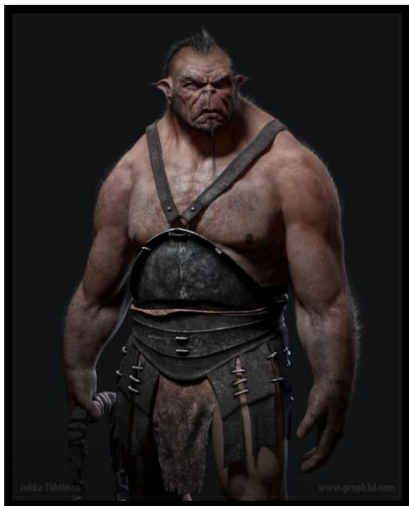
Zamador egy tapasztalt szerencsevadász bárd. Nem egyszer került már komolyabb galibába, de az élete, mindennél többet ér. Adott pillanatban fegyvertelen, de a töre, sosincs néhány lépésnél messzebb. PL. az ágy alatt. Jól mászik, ügyes akrobata. Ismert terepen, vakon is eligazodik.

Udvari ork őrség



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
30	70	125	5	80	15	-	-	3	3
Sebzés		1k10							

Csak akkor támadnak, ha a lányokat fenyegeti veszély, a Vörös Szajhában. Először igyekeznek termetükkel és harci üvöltésükkel elijeszteni az ellenfelüket, és ha ez sikertelen, csak aztán támadnak. Nem túl okosak, de tudják mi a dolguk. Erejük 20, magasságuk 200-205, súlyuk ezzel arányos.



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
35	70	120	3	85	14	-	-	2	2
Sebzés		1k10							

Csak akkor támadnak, ha a lányokat fenyegeti veszély, a Vörös Szajhában. Először igyekeznek termetükkel és harci üvöltésükkel elijeszteni az ellenfelüket, és ha ez sikertelen, csak aztán támadnak. Nem túl okosak, de tudják mi a dolguk. Erejük 20, magasságuk 200-205, súlyuk ezzel arányos.

Az informátor (az árnyjárók tagja)



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
43	66	115	45	55	12	13	3	16	16
Sebzés		1k6+2							

Rendszerint Ő az informátor és a kapcsolattartó. Ank'Moor Tavernájában majdnem mindig megtalálható. A klán egyik szeme és füle. Harcba nagyon ritkán bonyolódik, és azt sem szemből teszi. Harcban mérgezett tört használ, ami 1 kör alatt bekábítja áldozatát. Ismeri a várost, mint a saját tenyerét. Árnyalakban 100% rejtőzés és lopakodás. Képes használni az árnykapukat. Ismeri a tolvajbecsületet, ha valamire a szavát adja, be is tartja.

Magnos Testőrsége



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
30	80	130	8	65	13	16	-	18	19
Sebzés		2k6+2							
SFÉ		5							

Magnos két legmegbízhatóbb testőre, ha megbeszélésre megy, Őket mindig viszi magával. Két ex-lovag, kik felcsaptak testőrnek. A 12-es mólón is Ők vannak Magnos társaságában. Akár az életük árán és megvédik urukat.

Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
35	80	135	5	65	12	16	-	20	21
Sebzés		2k6+2							
SFÉ		4							



Magnos két legmegbízhatóbb testőre, ha megbeszélésre megy, Őket mindig viszi magával. Két ex-lovag, kik felcsaptak testőrnek. A 12-es mólón is Ők vannak Magnos társaságában. Akár az életük árán és megvédik urukat.

Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
35	60	115	5	55	12	-	-	5	3
Sebzés		1k10							
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
33	65	115	10	50	14	-	-	3	4
Sebzés		1k10+2							
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
35	70	120	5	65	14	-	-	5	2
Sebzés		1k6+2							



Magnos, zsoldos testőrsége. A mólón Ők azok, akik elrejtőznek a dobozok mögött és csak akkor támadnak, ha baj van. Jól meg vannak fizetve, meg is szolgálják az árát. Fegyverük a hosszúkard és a szabja.

Árnyjáró bérnyilkosok



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
45	65	115	50	45	12	7	3	10	11
Sebzés		k6+2							
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
45	60	110	45	50	12	7	2	9	11
Sebzés		k6+3							
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
50	65	120	35	50	11	7	2	12	11
Sebzés		k6+2							

A modulban leírtak alapján támadnak. Fegyverük a könnyű nyílpuska és a mérgezett tör.

Ha a csapat máskor is összetűzésbe keveredne a klánnal, az Ő értékeit vedd alapul.

Információkat kiszedni belőlük nem lehetséges.

Magnos őrsége



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
35	55	110	10	65	12	-	-	3	5
Sebzés		k6+1							
SFÉ		3							
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
40	60	105	15	60	12	-	-	3	5
Sebzés		k6+2							
SFÉ		2							
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
40	55	155	5	65	14	-	-	3	3
Sebzés		k10							
SFÉ		3							

Ők azok, akik Magnos birtokát őrzik. Az udvaron és a váron belül is akad belőlük szép számmal. Ha valaki betör a birtokra, uruk parancsára végezni kell velük, még a végén visszamennek. Fegyverük a hosszúkard, szabja és rövidkard. A hosszúkardosok pajzsot is hordanak.

Magnos Elit testőrsége



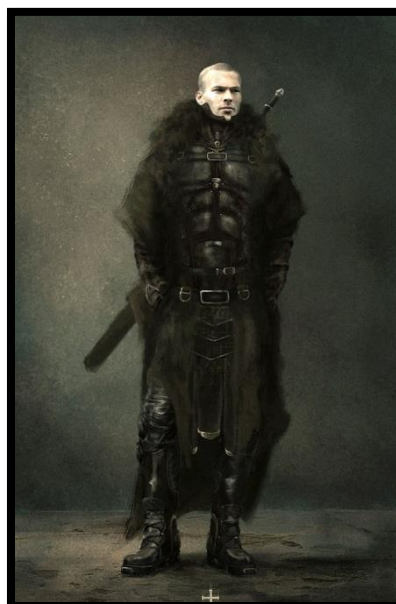
Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
20	95	155	3	70	14	7	-	10	12
Sebzés		3k6+4							
SFÉ		5							

Magnos elit testőrsége, Ők maguk is kalandozók voltak és járták Ynevet. Elsajátítottak több harcmódor és az évek alatt, teljesen összeszoktak. Ha együtt harcolnak, harcértékeikhez hozzámegy +5ké, +10té, +10vé. Magnos megfizette Őket, így harcolnak, de nem engedelmeskednek minden áron és a halált sem hajszolják.



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
40	85	150	6	65	12	19	-	25	23
Sebzés		2k6+3							
SFÉ		5							

Magnos elit testőrsége, Ők maguk is kalandozók voltak és járták Ynevet. Elsajátítottak több harcmódor és az évek alatt, teljesen összeszoktak. Ha együtt harcolnak, harcértékeikhez hozzámegy +5ké, +10té, +10vé. Magnos megfizette Őket, így harcolnak, de nem engedelmeskednek minden áron és a halált sem hajszolják.



Ké	Té	Vé	Cé	Fp	Ép	Psz	Mp	Aszt	Men
50	90	150	10	75	15	22	5	26	25
Sebzés		2k6+4							
SFÉ		4							

A neve Varjú és az Árnyjárók Klánjának nagyra becsült tagja. A klánja, bízta meg, hogy kémkedjen Deloren Magnos után. Több év volt, míg elnyerte a bizalmat és az elit testőrség tagja lehetett. A legfontosabb az álca fenntartása és a megszerzett információk célba juttatása. Ha az élete veszélybe kerül, árnykapun megpróbál elmenekülni.

Válogatott karakterek, akiket nyugodtan bemesélhetsz, ha úgy érzed!

5. TSZ. Tolvaj



Törpe kovács



Eneszukei rabszolga kereskedő



4. TSZ. Boszorkány



4. TSZ. Varázsló



4. TSZ. Harcos



5. TSZ. Tolvaj



5. TSZ. Bárd



4. TSZ. Törpe Harcos



5. TSZ. Boszorkány



5. TSZ Kalandozó



6. TSZ. Gladiátor



5. TSZ. Gladiátor



Malof, Haramia és bandája



4. TSZ. Bajvívó



4. TSZ. Zsoldos és katona



6. TSZ. Boszorkánymester



Az Árnyjárók Klánja

Az Árnyak Klánja egy kétközpontú szervezet. Megalakulását a P.sz 3370-es évekre becsülik. Megalapítója egy bizonyos Samael L' Morgorien, egy toroni boszorkánymester. Samael létrehozott egy klánt, melynek a legfőbb két profilja a bérgyilkosság és az információszerzés (kémkedés). Samael egy véletlen folytán átkerült egy árnyiskra, hol napokig kóborolt, s nem találta a kiutat. Paktumot kötött egy árnydémonnal, hogy az segít neki visszajutni saját síkjára, de cserébe Őt is magával viszi. Az árnydémon rákapaszkodott Samael lelkére és sorsuk az óta teljesen összeforrt. „Egyik sem létezhet a másik nélkül.” A démon, cserébe, hogy kiszabadította az örökké tartó ürességből, hatalmat adott neki az árnyak felett. Ezután újabb megegyezésre jutottak, Emberei segítségével újabb démonokat szabadítanak ki az árnyiskról, cserébe, Ők is kapnak egy kis korlátozott hatalmat.

Míg Samael L Morgorien Toronban maradt és vezeti a Fő klánt, addig Delorien Morgurin, Erionban alakította meg a testvér klánt, a P.sz. 3500-ban. Jelenleg az Erioni klán, már több mint 300 beavatottal büszkélkedik.

Az új tagok végleges beavatása, csak egy év tagság után lehetséges, vagy ha valami rendkívüli dolgot tettek a klán érdekében. A beavatás menete, hogy a beavatott átsétál egy árnykapun, egyenest az árnyiskra, és ha ott méltó rá, lelkével egyesül egy árnydémon és együtt visszatérnek. Ha nem érdemes rá, az idők végezetéig raboskodik a végtelen sötétségben. Minden új beavatott, három árnymágiát képes elsajátítani. (árnyajtó, árnyalak, árnytáncoltatás)

Minden beavatottnak csakis annyi Manapontja lehet, amennyi az intelligenciájának tíz feletti része. Ezek a manapontok, nem térnek vissza maguktól, mivel nem saját hatalom, csak a démontól kapott képesség, ezért csakis egy speciális hatalom itala fogyasztásával térnek vissza. Ha a beavatott rendelkezik mágiahasználattal és vannak manapontjai, az árnymágiára akkor sem képes felhasználni.

Ha a beavatott meghal, az árnydémon kiszakad lelkéből és a beavatott minden megszerzett tudásával visszasiet a mesterhez. Ugyan ez történik, ha a beavatott csapdába esik, elfogják és vallatják.

Árnyajtó: (1Mp, 3+3kör/1szegmens)

Minden beavatott kizárólag csak egy árnyajtót tud létrehozni, viszont bárkiét képes használni, ha ismeri az ajtó nevét. Minden ajtó saját névvel rendelkezik és csak ennek birtokában használható. Az árnyajtó egy térmágia, mi két ajtót köt össze, bármekkora távolságban. Csak akkor hozható létre, ha mindkét ajtót megérinti (persze nem egyszerre) és 3-3 kör, míg aktiválja a jeleket.

Árnyalak: (1MP, 1kör)

A beavatott a varázslat segítségével, képes árnyékká változni. Ekkor mintha egy igazi árnyék lenne, rásimul a falra, földre, mennyezetre. Sétáló ember sebességével képes a mozgásra is, és akár kis réseken is átfér. (pl.: ajtó alatt, kulcslyukon) Ezt csakis olyan helyen képes megtenni, ahol van árnyék. Ebben az alakban, csak mágikus fegyverrel sebezhető.

Árnytáncoltatás: (1MP, 1kör)

A beavatott a varázslat segítségével, képes irányítani az árnyakat, formázni, nyújtani, mozgatni, de csakis már létező árnyékokat irányíthat és az képtelen elszakadni a tárgytól, ami az árnyékokot veti.



P.sz. 3700-ban

1. Az Erioni Hercegi Palota	13. Welle Tavernája
2. Godorai Elveszett Függőkert	14. Shamiti Kőház (Kobratanya)
3. Főnixek Parkja	15. Fogadó Godorához
4. Hercegi Könyvtár	16. Torozon Tavernája
5. Dreina Rendház	17. Rattikani Fogadója
6. Inkvizítorok Szövetsége Székház	18. Ereni Hercegi Lovagrend
7. Krad Lovagrend Székház	Rendház
8. Dartonita Rendház	19. Ellana Főtemplom
9. Rivini Aréna	20. Shidtiri Menedék
10. Erioni Hercegi Bankház	21. Tharr Szentély
11. Kard Testvériség Rendház	22. Minal Kaszinó
12. Fogadó a Három Sárkányfíhoz	

- 23. Al Saraze Szeráj
- 24. Imeko torony
- 25. Vittadora Utazóház és Postakocsi Szolgálat
- 26. Rabszolgapiac
- 27. Tharr Szentély
- 28. Tharr Szentély
- Belső nyilvános térkapu hálózat

-  Palotanegyed
-  Kereskedőnegyed
-  Fogadónegyed
-  Szórakozónegyed
-  Örömtanya
-  Nekropolisz
-  Szegénynegyed
-  Utazónegyed



2,885 m



Jelmagyarázat:

ERION TÉRKÉPE

P.sz. 3700-ban

1. Manzah Skan háza
2. Vörös Gárda kaszárnya
3. Gyilkosság helyszíne
4. Keleti kapu
5. Farmus Malagor birtoka
6. Vörös Szajha
7. Ank'Moor Tavernája

8. 12-es móló
9. Szegény negyed (találkozó)
10. Deloren Magnos birtoka
11. Mare Skan búvóhelye