M*PATCH - TTKT2025

Gyémánteső

M.A.G.U.S. TTK kalandmodul
4. szintű kalandozók számára

Írta:
Hulla

Közreműködtek:
Bitschak, Rajmi, RózsaszínVarjú, TAO, tetra

GYÉMÁNTESŐ
(M.A.G.U.S. kalandmodul)

Írta:
Hulla

Közreműködtek:
Bitschak, Rajmi, RózsaszínVarjú, TAO, tetra

Tesztcsapat:
Hulla, Rajmi, RózsaszínVarjú, tetra

Kalandmesterek:
Eylon, Hulla, Naizred, Rajen Reval, Rajmi, RózsaszínVarjú, tetra, Weilon

Szabályrendszer:

Tiltott Törvénykönyv 0.92 (TTK)
https://magustk.hu/

Borító:
Viki

Jelen mű készítése és közzététele még közvetetten sem szolgál jövedelemszerzést vagy -növelést, és e korlátozással mások által ingyenesen és szabadon felhasználható, a szerzők személyhez fűződő jogainak tiszteletben tartása mellett. Jelen anyag felhasznál olyan karaktereket, helyszíneket, egyéb jellegzetességeket, amelyek más személy szellemi alkotásai, illetve olyan védjegyeket, amelyek más személy tulajdonában vannak - ezek önálló felhasználása csak a jogtulajdonosok hozzájárulásával lehetséges. A jelen mű a hivatalos kiadók kiadványaitól független, nem hivatalos rajongói alkotás.

Készült:
az Úr 2025. esztendejében

TARTALOMJEGYZÉK

KONCEPCIÓ 4
KÖRÜLMÉNYEK 5
HÁTTÉR 6
ESEMÉNYSOR 6
KEZDETEK 7
- BEMESÉLÉS 7
- INDULÁS 7

FŐ SZÁL 7
- A PECSÉTELŐ RITUÁLÉ 7
- ELTŰNÉSEK 8
- A PECSÉTŐR ÚTVONALA 11

MELLÉKSZÁLAK 13
- 1. A MEGSZÁLLOTT GNÓM 13
- 2. A HELYI VISZONYOK 13
- 3. BAJKEVERŐK 14
- 4. A RIVÁLIS 14
- 5. A HELYÜKRE PÁLYÁZUNK 14
- 6. A KÖVEK VONZÁSA 15

BEFEJEZÉS 15
TIPPEK ÉS FELJEGYZÉSEK A KM-NEK 16
- EXTRA NYOMOK 16
- MI VAN HA ... 16
- KIADANDÓK 17

LADOC 18
- LEÍRÁS 18
- HŐFORRÁS 20
- VÍZESÉS 20
- GYÉMÁNT-TÓ 20
- JEGES-TÓ 20

LEÍRÁSOK 20
- VARÁZSLATOK ÉS VARÁZSTÁRGYAK 20

NEVESÍTETT NJK-K ÉS BESTIÁK 22
TUCAT NJK-K 23
NJK SABLONOK 24
LADOC TÉRKÉP 27

GYÉMÁNTESŐ

4. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK
HELYSZÍN: Tiadlan (Észak Ynev), Ladoc
IDŐPONT: P. sz. 3699. Adron első (Áldozat) havának 17-18. napja
a XIV. Zászlóháború után két esztendővel

Írta: Hulla

Az első TTK Találkozó kalandmodulja – az esemény egynapos mivolta okán – egy rövid, sandbox jellegű kaland. Azaz viszonylag zárt és kevés szereplővel operáló történet, melyben a történet zajlik a maga medrében, ám annak végső kifutása a JK-k ténykedésétől, döntéseitől érdemben függ.

KONCEPCIÓ

A modulban a tiadlani tagokkal is rendelkező kalandozócsapat egy nehéz küldetés után tesz kísérletet arra, hogy jutalmát csengő aranyakra váltsa, illetve kipihenje az előző kaland fáradalmait. Egy zárt, de igen színes homokozó, a közelgő vég előtti “pillanatban”, ahol a tettrekész kalandozó csapat tűnik fel. Rajtuk áll majd, hogy miképp mozognak a kalandtérben, de a tervek szerint több, eltérő irányból érkező impulzus éri majd őket. Az egyes események és szereplők pedig olyan szinten lesznek összefonódva, hogy nem kerülhetik el a sorsukat, azaz azt, hogy belefolyjanak a történésekbe, ahol a kaland a játékosok ténykedésétől függő, de mindenképp epikus kimenetellel ér véget.

Mivel ez egy sandbox modul, nagyon sok múlik a KM-en. A sikeres (értsd: élménydús) játék érdekében jó érzékkel kell mozgatni a történet elemeit. Természetesen épp ennyire fontos az, hogy mesélőként meghagyjuk a játékosok döntési szabadságát, illetve érdemi következményeken keresztül vezessük át azokat a történet egészén.

KÖRÜLMÉNYEK

Időpont

A csupán két napot felölelő modul 1. napja - azaz kezdete - megegyezik Adron első (Áldozat) havának tizenhetedik napjával a P. sz. 3699. évben.

Időjárás

Ezen a hegyes-völgyes vidéken egy késő tavaszias napra számíthattok. A holdak ideje alatt borzongatóan hideg, míg nappal hűvös idő várható, amely enyhén melegnek mondható az évszakban errefelé megszokottakhoz képest. A keleti széljárás többnyire változatlan erősséggel fúj. Olykor semmiféle szélmozgás sincsen, máskor alig érezhető szellő hajtja majd a fellegeket, melyekből jobbára lesz majd néhány az égen.

Időszámítás

A vitákra okot adó - és a világ lakói számára érdemben úgysem mérhető - 20 vagy 24 órás időbeosztás helyett a Reggel(v) – Dél(v) – Délután(v) – Este(s) – Éjszaka(s) – Hajnal(s) felosztás használata javasolt.

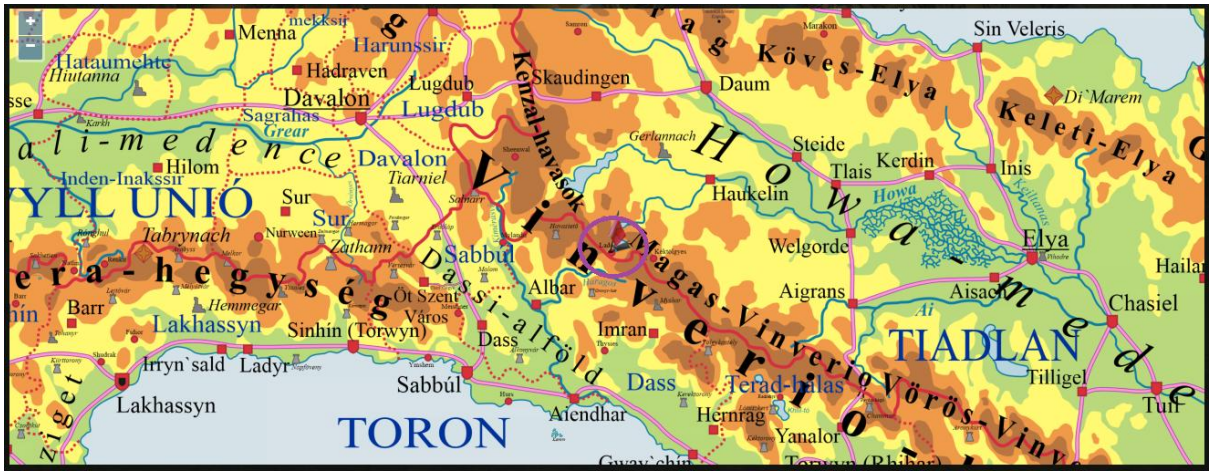
A Vörös hold napnyugtakor (azaz az Este beálltával) tűnik fel az égen. Éjközépig marad az égbolton, ami az Éjszaka beálltakor jön el. Ilyenkor bő húsz percen át egyik hold sincs fent az égen. E sötét percek után felkel a Kék hold és egészen napkeltéig (a Reggel bekövetkeztéig) az égen van.

Manaháló

A történet helyszínén sűrű mana található, ám az opcionális Mana háló szabály alkalmazása nem javasolt.

Helyszín

A történetünk Észak-Yneven, Tiadlan délnyugati részén, gyakorlatilag a toroni határ mellett található Ladoc nevű településen játszódik, mely a Vinverio-hegység egyik völgyében, egy nagy kiterjedésű hegyvidéki tó partján található.



HÁTTÉR

A kyr-crantai háborúk idejében egy kiemelt fontosságú crantai erődváros Arwurr volt ezen a helyen, ami otthont adott a crantai-háló egyik misztikus fókuszpontjának is. Az ötödkori harcok idején a kyrek anyrjai elsüllyesztették az egész települést, hogy ellehetetlenítsék a hely funkcióját. Elpusztítani nem merték, a manaháló előnytelen átrendeződésétől tartva. Az elsüllyesztést lehetővé tevő varázslat azonban nem tart örökké. Így minden korban meg kell azt újítani. A Hatodkorban ez viszonylag könnyen sikerült, ám most, a Hetedkor idejére a kyrek leszármazottai közül már kevesen emlékeznének a feladatra és még kevesebben lennének képesek azt végrehajtani. Az anyrok azonban előrelátók voltak és egy, a feladat végrehajtására alkalmas varázstudót előreküldtek az időben, hogy végezze el a munkát. A feladat végrehajtása előtt egy hónappal tűnik fel ez a Pecsétőr. Kiemelkedő szellemi képességeinek és fejlett szociális készségeinek hála, gyorsan asszimilálódik. A varázslat megújításának elengedhetetlen elemeként (komponenseként) hat halandó lelket magába záró, drágakőből készült, arasznyi bálvány szükséges az egykori varázslat végrehajtásának helyszíne körül. Méghozzá bizonyos misztikus erővonalak és kapcsolatok figyelembevételével.

A kalandozócsapat egy bő két hetes út után érkezik meg Haukelinből a Vinverio-hegységben található Ladoc nevű faluba, amely egy a hegyek közt megbúvó tó partján található. Egyrészt a csapattal baráti kapcsolatban álló haukelini fogadós, Ógei Yiguró levelét hozzák annak lányának, Yuhiko-nak. Másrészt, ami hasonló fontosságú, hogy ezen a helyen egy nagyon jól jövedelmező Felügyelői munkát vállalhatnának, köszönhetően a legutóbbi kalandjuk nyomán kapott nagynemesi ajánlólevélnek. Néhány nap múlva lesz a település Szabadulási ünnepe, amin annak birtokosa is tiszteletét teszi és dönt majd arról, hogy ki kapja meg a Felügyelői kontraktust a soron következő esztendőre. Tehát a játékosok csapata szemrevételezi a helyet, illetve a körülményeket, hogy elvállalja-e ezt a megbízatást.

ESEMÉNYSOR

ELŐZMÉNYEK

• (két évvel ezelőtt) az Északi Szövetség csapatai visszafoglalják Torontól Ladoc-ot
• (egy hónappal ezelőtt) megérkezik a Pecsétőr
• (egy hete) megérkezik a mutatványos testvérpár
• (három napja) megérkezik a három bajkeverő zsoldos
• (tegnapelőtt) megérkezik a gnóm
• (tegnap) eltűnik az első áldozat (férfi, helyi riválisok prominense) (napnyugta után)*
• (tegnap) eltűnik a második áldozat (Yuhiko) (éjközép előtt)*

FORGATÓKÖNYV (*dőlttel az esetleges eseményekkel*)

1.nap
• délidőben befut a JK-csapat
• *összetűzés a bajkeverőkkel*
• harmadik áldozat (férfi, gyűjtögető) (napnyugta után)*
• negyedik áldozat (nő, felvigyázó) (éjközép előtt)*

2.nap
• *találkozás a gnómmal*
• *párbaj a riválissal*
• ötödik áldozat (férfi, ex templomszolga) (napnyugta után)*
• hatodik áldozat (nő, bábaasszony) (éjközép előtt)*
• vég (hőforrásba vetés, éjközép idején a Kék hold felbukkanásáig)
*a Pecsétőrnek az Este ideje alatt kell végrehajtania ezen ténykedéseit

KEZDETEK

Bemesélés

A hangulatkeltő egyben a bemesélést is szolgálja. A JK-k csapata kettős céllal érkezik kisvárosba. Egyrészt a jóbarátjuk által, annak lányához írt levelét hozzák. Másrészt szeretnék felmérni azt a helyet, ahol esetleg(!) jól fizető munkát vállalhatnának. Két hét alatt lovon jutnak el erre az amúgy Tiadlan és Toron határán lévő helyre. Fontos a helyszín, azaz a magashegyi környezet, a rettenetesen hideg vizű tó hangulatos leírása, illetve az évszak (tavasz, mely kifejezetten barátságtalan, ám itt a megszokotthoz képest kimondottan enyhe) és a történelmi helyzet (két évvel vagyunk a legutóbbi zászlóháború után) tisztázása.

Azért, hogy megteremtődjön az érzelmi kapcsolat, a Yigurót megformáló KM-nek az érintett (központi) JK-val érdemes lejátszania a levél átadásának jelenetét, (akár a csapat előtt).

Indulás

A csapat délben megérkezik Ladocba észak felől. Még látszódnak a háború utáni újraépítés nyomai, illetve az ide vezető út során, a tó partján rég letűnt korok romos maradványai. Lovaikat a kapu előtti istállóban kénytelenek hagyni. A jövetelük céljáról és a pontos kilétükről a posztoló őr (állandó parancsa értelmében) alaposan kikérdezi őket. Ha ekkor nagyon rosszul teljesítenek (gyanúsak), akár egy Felvigyázót is a kapuhoz hivathat. Ki azért nem tiltják őket, az csak extrém helyzetben történhet meg. (Ez KM-i oldalról azért kerülendő fordulat.)

Megismerkednek a helyszínnel, a főbb szereplőkkel, illetve értesül Yuhiko eltűnéséről, amikor megkísérli átadni a levelet.

FŐ SZÁL

A történet fő szála egy ősi varázslat megújítása köré tekeredik. Ez egy több speciális komponenssel megtámogatott rítus keretében realizálódik, melyet a modulban a Pecsétőr néven hívott kyr varázstudó (NJK) hajt majd végre. A Pecsétőr egy hónappal ezelőtt, mint vándor szatócs (kereskedő) érkezett meg a településre. A batárt, illetve az abban található árukészletet, és a viselt személyazonosságot egy Dordal Carba nevű férfitől szerezte. (Pár napig vele utazott, aztán megvásárolta a dolgait és őt magát eljuttatta valami jó távoli helyre.) Ladocban az árukészlet kiárusítása során alaposan felmérte a helyet, megismerkedett a lakóival. Az itt tartózkodása alatt a település egyik pontján leállított batárjában lakott. Igáslovai a település istállójában vannak érkezése óta.

A Pecsétőr tekintélyt parancsoló tudományos, misztikus és szociális készségekkel bír. Ezen kívül két varázstárgya támogatja. Az egyik egy illúzióval operáló nyaklánc, mellyel képes tartósan felvenni valaki külső megjelenését. Ez a tárgy több töltettel bír, így bátran használja, használta is a céljai érdekében. A másik egy teleport gyűrű, amit csupán szükség esetén vet be, hogy egy szempillantás alatt a kiszemelt nagyobb szabad térrészbe teleportáljon vele. Utóbbi segítségével bármilyen támadás elől „azonnal” el is menekül.

Az alapos és okos Pecsétőrnek kész terve, forgatókönyve van a feladatának lebonyolításához. Tisztában van vele, hogy az a legjobb módszer, ha nem kerül szem elé. Ezért a kalandozó csapatot és mindenki mást is kerül a rituálé előkészítésének ideje, azaz a kaland alatt. Idejét a batárban tölti, amely, mivel napokkal ezelőtt kifogyott az eladásra szánt árukészlete, most már a helyiek által sem látogatott hely.

A Pecsétőr viselkedése a számára váratlan helyzetekben: defenzív, konfliktuskerülő. Ha módja van rá, inkább visszavonul, hogy utána folytathassa a feladatát. Újratervez, tárgyal, kizárólag a leges-legvégső esetben bocsátkozik harcba.

A pecsételő rituálé

A Jeges-tó mélyén egy nagy hatalmú anyag, elemi, tér, asztrál és mentál varázslat tartja fogva a crantai várost, illetve az annak alapjául szolgáló szigetet. Ezt a varázslatot anyrok bocsátották a helyre. A Pecsétőr hatalma természetesen messze elmarad azokétól, ám a varázslat meghosszabbításához, tárgyi komponensekkel megtámogatva még épp elegendő.

Magasmágusként technikailag három komponenst szeretne beépíteni ebbe a varázslatba. Ezek különleges szobor kompozíciók. Minden kompozíciót két összekapcsolódó figura alkot. A figurák arasznyi magasságúak, eltérő fajtájú drágakőből vannak és emberi lélek lakozik bennük. Ezek olyan falusiak, akik a kaland során tűnnek el. Belőlük készülnek, varázslat segítségével a szobrok. Mivel roppant nehéz valakiből - akarata ellenére - ilyen szobrot készíteni, ezért a Pecsétőr olyan helyieket választ a célra, akik a közösség érdekében, szociális eszközökkel "könnyen" rávehetőek erre. Alapvetően jó, a közösség érdekét szem előtt tartó személyek. Egy-egy ismerősük "alakjában", előre kész tervvel keresi fel az áldozatokat. Szociális készségei segítségével veszi rá őket az együttműködésre. Közli, hogy milyen veszedelmet jelent az minden itt élőre, ha nem működnek együtt. Fertelmek lakoznak a tó mélyén. A szoborrá változtatás 4 perces varázslat keretében valósul meg, mely során az alany testének érdemi része megsemmisül, és a maradék drágakővé változik. Utóbbi módot ad arra, hogy a lélek ebben menedéket leljen. Az átváltoztatás egy hétig maradna érvényben. A folyamat nem visszafordítható. Páratlan erejű varázstudó kell ahhoz, hogy ebből az állapotból "visszahozzon" valakit az életbe.

Amikor megvan a három kompozíció következhet a Pecsét varázs megújítása. (Ennek módszere egy varázstörés, de ez a kaland szempontjából nem fontos.) A helyszín és az időpont a lényeges. A hőforrásnál kell azt elvégeznie a Pecsétőrnek, mégpedig az éjközép ideje alatt. A varázslat alatt a komponensként szolgáló szobrokat a forrás kürtőjébe kell dobnia. Siker esetén egy teljes kornyi időtartamon keresztül működik tovább a pecsét. (Mellékhatás, hogy a környék és kiváltképp a Jeges-tó megfagy, ám erről a Pecsétőr nem tud.)

Eltűnések

A kaland központi eleme a városkából eltűnt emberek utáni kutatás, nyomozás. A Pecsétőr minden "áldozatának" esetében ugyanazt a forgatókönyvet alkalmazza. Azaz: egy ismerősének képében érkezik este. Olyan célpontokat és helyszíneket választ, ahol kettesben maradhat az alannyal. Szociális úton, szóbeli meggyőzéssel próbálja elérni a céljait. Törekszik rá, hogy lehetőleg észrevétlen érkezzen és távozzon. A szoborrá változtató varázslat anyagmágikus velejárója, hogy a célpontok fém, drágakő tárgyai nem változnak át és nem pusztulnak el, azaz a helyszínen maradnak.

Első eltűnés - Cor Impun (öreg favágó)

Háttér: Impun egy idős, köztiszteletben álló, kétkezi munkásember, aki - a toroni megszállást leszámítva - egész életét ezen a településen élte le. Kora miatt a munkát már kevésbé bírja, de a helyiek számíthatnak rá. Több - felnőtt korú - gyermeke él Ladocban. A Helyi viszályok (lásd mellékszál) nagyon ellenére vannak, hiszen a közösség összetartását ássák alá.

Pecsétőr: A kyr őt keresi fel elsőként a modul kezdetét megelőző napon, nem sokkal napnyugta után. Ekkor Lauf Twyll képében érkezik ide, aki egy helyi, nagyhangú, középkorú pásztorember. Impun, aki a viszályok elkerüléséért küzd, örömmel látja a vendéget. (A valódi Lauf Twyll otthon volt ebben az időpontban.)

Helyszín: Egyszerű házacskája a Nagy-híd déli "lábának" a tó felőli második épülete (1-es).

Nyomok:

- eltűnése az egyik lányának tűnt fel, aki ételt és a kimosott ruháit hozta az apjának.
- van olyan környéken élő városi, aki látta, hogy Lauf Twyll belép az öreg favágó házába. (Erről az őrség is értesült és utána is járt. Laufnak viszont tanúi vannak, hogy az adott időpontban máshol volt, de akár Kyel papja előtt is hajlandó erről esküt tenni. Ez nem egy titkos információ.)

- a favágó ruházatának fém gombjai és övcsatja maradt hátra a házában. (Ezek többségét az őrség megtalálta, de előbbiből két gomb még fellelhető [Keresés:12] a helyszínen. A dolog nem titok, de nem is tanúsít jelentőséget neki senki.)

Második eltűnés - Ógei Yuhiko (felszolgáló lány, a JK-k "kapcsolata")

Háttér: Yuhiko nem sokkal a visszafoglalását követően (kb 2 éve) érkezett a településre és vállalt munkát a helyi fogadóban. A környezete szorgalmas és kedves lánynak tartja. Sokan ismerik. Általában minden nap dolgozik és a fogadót üzemeltető család házában lakik. A helyi ifjak közül nem egy próbálta meg már csapni neki a szelet. Inkább kevesebb, mint több sikerrel.
Pecsétőr: A kyr a modul kezdetét megelőző napon, egy órával éjközép előtt kereste fel. A lány ekkor már egyedül végezte a fogadótér takarítását. A vendégek már távoztak és a fogadós, illetve annak családja is hazatért. A Pecsétőr ide is Lauf Twyll képében érkezett, aki egyébként rendszeresen tér be egy-egy italra a Jégvirágba és Yuhiko azon kevés emberek egyike, akit kedvel. (A valódi Lauf Twyll otthon volt ebben az időpontban.)
Helyszín: A meggyőzés a Jégvirág vendégterében zajlott, de Yuhiko átváltoztatása a Hegyi kapu közelében, attól tíz méterre délnyugatra, a fal tövében történt (2-es). A Pecsétőr a varázslatot a fogadóban hajtotta végre, a kész szoborkompozíciót pár perccel később személyesen vette magához a fal tövéből.
Nyomok:

- eltűnése a fogadósnak tűnt fel, aki reggel szembesült vele, hogy a lány nem töltötte az ő házában lévő apró, de rendezett szobájában az éjszakát.
- a fogadó szomszédságában megszálló vendégek egyike hallotta, hogy Yuhiko egy férfivel beszélgetett a vendégtérben, de nem tudja miről beszéltek és, hogy ki volt az. (Ez a szereplő lehet a zsoldosok vagy a mutatványosok egyike.)
- a fogadó kitakarítása után Yuhiko bezárta azt. (A Pecsétőr korábban szert tett a kulcs másolatára.) Ezt követően - útban a feláldoztatás helyszínére - még betért a fogadós házába, és a kulcsot a helyén hagyta. A fogadós háza - ahol a családjával él - a fogadó északi oldalán álló épület.
- az első nap késő délutánján az eltűnés közelében lakó helyi asszonyság (akit a macskája vezetett nyomra) megtalálja Yuhiko elhagyott nyakláncát és hajgyűrűjét a fal tövében. Mivel az asszonyság a fogadó kertszomszédságában lakik, felismeri ezeket a tárgyakat. Eljuttatja azokat a fogadósnak, aki valószínűleg értesíti az őrséget. Az eltűnés helyszínét átkutatva [Keresés: 9] megtalálható a fogadós (de nem a fogadó) házának kulcsa.

Harmadik eltűnés - Raan Revertan (gyűjtögető)

Háttér: Revertan egy középkorú gyűjtögető, aki bő egy esztendővel ezelőtt költözött Ladocba. Akkoriban, amikor kezdett ismét benépesedni a település. Sosem volt saját családja. Az ideköltözését is az indokolta, hogy egyetlen élő rokona, az öccse él itt a feleségével és a gyermekeikkel. Ők pótolják a saját családot, érzelmileg hozzájuk kötődik. Munkája, hogy a környező hegyekben gyógy- és alkimista célokra növényeket, elsősorban tintafát gyűjtöget eladásra.
Pecsétőr: A kyr őt a modul első napján, nem sokkal napnyugta után keresi fel. Ekkor Virs Nortel tizedes képében érkezik, aki a városőrség tagja. Revertan ebben a státuszában bizalommal fogadja őt. (A valódi Virs Nortel otthon volt ebben az időpontban.)
Helyszín: Revertan háza a főtér és a tópart között félúton található (3-as).
Nyomok:

- az eltűnését a legidősebb unokaöccse fedezi fel, akivel reggel együtt indultak volna a hegyekbe a megbeszéltek szerint. Ő jelezte a dolgot a szüleinek és az ő közvetítésükkel jutott el a hír az őrséghez. (Értelemszerűen ez később történik meg, mint a negyedik eltűnés felfedezése!)
- az asztalon két boroskupa és egy pipa, meg utóbbi kellékei maradtak. (Ezzel, ha megérkezik az őrség is azonnal szembesül.)
- egy gyűrű (családi örökség) és egy gyűjtőkés a földön, amit mindig a csizmájában hordott, maradtak a helyszínen.

- az asztallapon egy pipa hamuval rajzolt pillangó található. Ezt a felkérésen töprengő Revertan rajzolta, míg a kyr győzködte őt. Egyedül a fivére van tisztában a jelentésével. Egy régi, gyerekkori emlék, amikor Revertan véletlenül elengedte az öccse féltve őrzött pillangóját.
- az egyik rosszul alvó szomszéd hallott valami fura, kopogó zajt az éjszaka. A Pecsétőr batárja lassan, de nem elég óvatosan távozott a helyszínről. Úti célja a negyedik áldozat, pontosabban egy az Őrházhoz közeli hely.

Negyedik eltűnés - Rogura Icuri (felvigyázó húg)

Háttér: Icuri a Rogura család tagjaként tevékeny részt vállalt a Ladoc toroniaktól való felszabadításában. Az elmúlt két esztendőt a településen töltötte. Kedveli a helyi embereket és becsülettel, odaadással végzi a munkáját. A családból ő az, aki leginkább szereti ezt a helyet, az itteni életet. Eltűnésének idején az őrházban van, mivel épp ő a soros őrségparancsnok.

Pecsétőr: A kyr őt a modul első napján, valamivel éjközép előtt keresi fel. Ekkor Virs Nortel tizedes képében érkezik, aki a városőrség tagja. Icuri érdeklődéssel figyeli, hogy mit keres itt és milyen halaszthatatlan jelenteni valója van a szolgálaton kívül lévő férfinak. (A valódi Virs Nortel otthon volt ebben az időpontban.)

Helyszín: A meggyőzésre az Őrházban kerül sor, mely az erőd kapujának közelében található épület (4-es).

Nyomok:

- eltűnése az őrség erődkapunál posztoló tagjának (Aragin Wikath) tűnik fel, aki látta a tizedes érkezését. (Köszöntek is egymásnak). Aztán az órák múlásával furcsállni kezdte, hogy Icuri rendszeres, őrparancsnoki körútját sem kezdi meg. Ezért átvizsgálta volna az őrházat, de az ajtaját belülről bezárták. A kopogtatásra, majd a határozott zörgetésre sem érkezett válasz belülről. Ezért használta a jelzőkürtön a rövid jelzést, mely nem az egész várost csak az őrséget riadóztatja.
- az éjszakai látogató az északra futó városfal irányából érkezett a helyszínre. (Érdekes, mert Virs Nortel délre lakik innen.) Az ide vezető nyomok visszakövetése nem könnyű [Nyomolvasás: 15], de a batár hűlt helyéig, mely ekkor már nincs itt, megvalósítható. Magát a batárt visszakövetni még ennél is sokkal nagyobb kihívás [Nyomolvasás: 19].
- Icuri rövid, pár soros levelet írt és hagyott hátra, melyben kéri a családtagjait, hogy ne keressék, és megírja, hogy ez az ő döntése. (A Pecsétőr a vártnál nehezebben tudta csak meggyőzni, de végülis ez a levél nem zavarja a terveit.) A levél szövege: "*Míg a kontraktusunk tart, mi felelünk Ladocért és a lakóiért. Ne kutasson utánam Apám! Igaza volt, egy Rogurának mindenkor meg kell tartania az esküvését. Virs Nortel pedig nem felel semmiért.* "
- a levél mellett azon keresztbe fektetve ott van Icuri kardja, illetve a szoba padlóján [Keresés: 8] édesanyjától örökölt nyaklánca, mely az egyetlen általa viselt ékszer volt.
- az őrház egyetlen bejárati ajtajára mindvégig rálátása volt a posztoló Wikathnak, ráadásul a kulcs is belülről volt. (A Pecsétőr teleport segítségével hagyta el a helyszínt és tért vissza a batárjához.)

Ötödik eltűnés - Abelatton Fiba (egykori templomszolga)

Háttér: Fiba egy jó szándékú, ám de részeges férfi, aki pár hónappal ezelőttig a Kyel templom templomszolgájaként tevékenykedett. Sajnos a sorozatos hibái miatt, melyek a túlzott italfogyasztásra vezethetőek vissza, a település papjának (D'Vor Daarnak) meg kellett tőle válnia. Azóta még inkább lecsúszott. Jelenleg az anyjával él. Alkalmi munkákból él (tüzelőt hasogat, állatok körül segédkezik stb).

Pecsétőr: A kyr őt a modul második napján, nem sokkal még napnyugta előtt felkeresi. Ekkor D'Vor Daar, a helyi Kyel-pap képében jelenik meg. Hosszú és őszinte beszélgetésre érkezik az egykori szolgához. (Fiba idős édesanyja magukra hagyja őket. A ház egy hátsó, ajtóval elzárt helységében tartózkodik, majd - miután kicsit hallgatózott - az éjszaka beálltával nyugovóra is tér.)

Helyszín: Fiba szegényes otthonának - ami az északi kapu külső oldalán, az út tó felőli oldalán található - egyik szobája (5-ös).

Nyomok:

- eltűnése (a modul ideje alatt!!!) nem kell, hogy feltűnjön senkinek. Ha KM-ként mégis szükségét látod, akkor az idős anya felriadhat a Pecsétőr távozása után. És megtapasztalva a fia eltűnését, felzörgetheti a szomszédokat, esetleg segítségért fordulhat az északi kapunál posztoló őrhöz.
- a sikeres átváltoztatás után a Pecsétőr teleport segítségével jut vissza a batárjába, mivel a kapuk ekkor már zárva vannak.
- a Fiba nyakában lógó, rézből készült Kyel szimbólum maradhat a helyszínen. Ezt megtalálni sem nagy kihívás [Keresés: 6].

Hatodik eltűnés - Sinier Kiriste (bábaasszony)

Háttér: Kiriste a falu középkorú bábaasszonya. Gyermekei már felnőttek, többségük nem is Ladocban él. Férje elhagyta. Otthonát négy gyermekkel osztja meg, akik a nemrég véget ért háború során szakadtak el családjuktól.

Pecsétőr: A kyr őt utolsóként a modul második napján, jóval éjközép előtt keresi fel otthonában. A nő annyira nem riad meg az éjszakai zörgetéstől, hiszen munkájából fakadóan ez nem ritka jelenség. Persze meglepődik, amikor látszólag D'Vor Daar, a helyi Kyel-pap áll az ajtóban. A kyr a győzködés során nem leplezi le magát, féligazságokkal operál és veszi rá a nőt, hogy a gyermekek érdekében vesse alá magát a varázslatnak. Utóbbiról érdemi részleteket nem árul el. Papként megígéri, a gyermekekről Kyel gondoskodni fog. Kiriste - aki áldozatkész típus - aláveti magát Kyel akaratának. A kettejük beszélgetése természetesen nem a gyerekek szobájában zajlik. A kicsik e kései órán már alszanak.

Helyszín: Kiriste háza, ahol a védenceivel lakik, a település délnyugati részén, a templom és a Patak-kapu közt félúton található (6-os).

Nyomok:

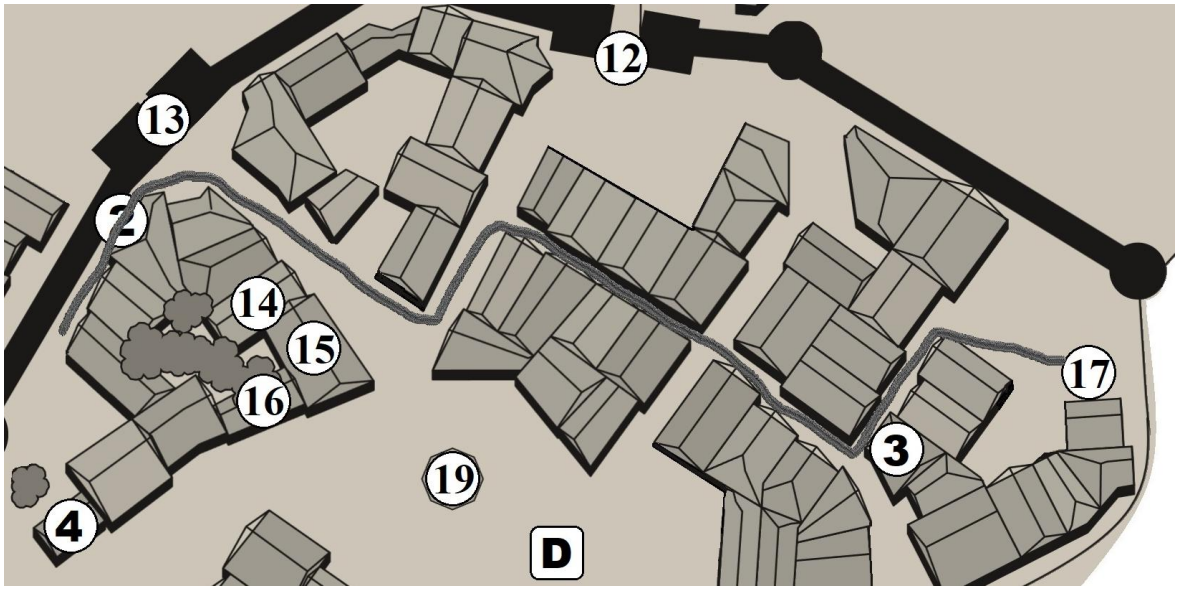
- eltűnése (a modul ideje alatt!!!) nem tűnik fel senkinek. A gyermekek alszanak. Ha KM-ként mégis szükségét látod, akkor az ijedt ifjak felzörgethetik a szomszédokat, hogy Kiriste nincs otthon.
- a Pecsétőr batárral érkezik a közelbe. Viszont a batár nyomában, ám gyalogosan indul innen a forráshoz kevéssel éjközép előtt.
- néhány ékszer marad az eltűnése után a helyszínen. [Keresés: 7].

A Pecsétőr útvonala, tartózkodási helye a történet ideje alatt

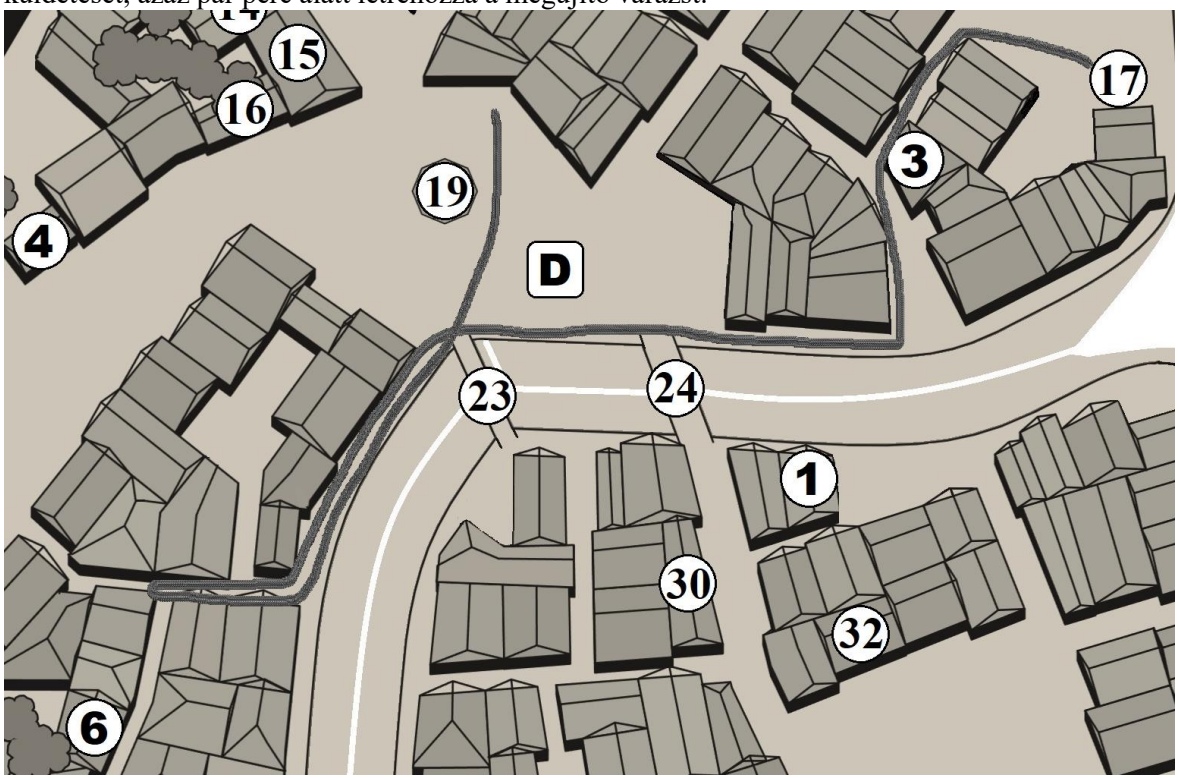
A Pecsétőr a modul ideje alatt általában a batárjában tartózkodik. A batár pedig a település északkeleti, tó partján lévő terének egyik sarkán áll. Ő maga ott alszik, pihen. Portékáit már eladta, egyelőre nem feltűnő a jelenléte. A lovai a falakon kívüli istállóban pihennek. A batár "őrködik" helyette. A jármű egyébként is zárt állapotban van. Ha "ostrom" alá vennék, annak belsejéből a teleportgyűrű segítségével észrevétlenül kereket old(hat).

A **nulladik este**, amikor még a kalandozók sincsenek a településen, az éj leple alatt, gyalogszerrel közelíti meg az első két áldozatát. A települést az egy hónap alatt jól megismerte. Mivel még nem kezdte meg a munkáját, ezen az estén még garantáltan nyugalom van.

A következő nap második felében (ekkor már itt vannak a JK-k) tesz egy sétát Virs Nortel alakjában, ahol meghallgatja, hogy a település miképp reagált az éjszakai eltűnésekre. Az **első éjszaka** első áldozatát - hisz az nagyon közel van - gyalogosan közelíti meg. Az Őrházat viszont már a batárban utazva közelíti meg, mivel nem szeretne fizikai védelem hiányában megjelenni ott. Az őrség által védett Északi kaput elkerülve, csendesen, keresztutcákon keresztül közlekedik. Az Őrházból a gyűrű segítségével tér vissza a batárhoz, amellyel aztán visszatér arra a térre, ahol a batár korábban is tartózkodott.



A **második napon** még naplemente előtt gyalog megy ki az Északi kapun, hogy az ötödik áldozatát felkeresse. Onnan a gyűrű segítségével tér vissza a batárhoz. Ezt követően a batárral, az éjszaka leple alatt, a patak bal partját követve közelíti meg a hatodik áldozat házát. Amikor ott végez és közeledik a megújító szertartás ideje, azaz percekkel éjközép előtt, előre küldi a batárt a főtér északkeleti felébe. Közben ő szemmel tartja, hogy valaki figyeli-e a járművet. Ha nem, akkor éjközép után 2 perccel a gyűrűjével (de még mindig a helyi Kyel-pap - esetleg egy másik szereplő - alakjában) megy a hőforráshoz. Ha a megfigyelés alatt valami gyanúsat tapaszttal, akkor egy elterelő akcióhoz használja fel a batárt, pl. tomboljon egy a Főtértől távolabbi pontján a városnak. Mondjuk az Erőd-kapu közelében. A Pecsétőrt a hőforrás körül terjengő párafelhő elrejti a kíváncsi tekintetek elől. Mialatt a batár majd őrködik és tart távol mindenkit, hogy ő nyugodtan befejezze a küldetését, azaz pár perc alatt létrehozza a megújító varázst.



MELLÉKSZÁLAK

1. mellékszál (fix) - A megszállott gnóm

Gorras Graab Sugaraamni, így hívják azt gnómot, aki a messzi nyugatról érkezett pár nappal ezelőtt Ladocba. Fajának felfedése [Ismeret(Legenda):13]. Jöttének oka, hogy nyugtalanító feljegyzéseket olvasott egy föld mélyi csarnok kőtábláin. Az ősi kyr nyelven írt szövegek arról szóltak, hogy a Hatodkor végén, ezen a vidéken egy gonosz varázs okán fagybilincsbe zárattak a hegyek és völgyek. Az írás (vagy jóslat) nehezen érthető, töredékes, homályos, a gnóm pedig kissé eszelős. Mindenesetre a Jeges-tó környékén barangoló figura, több ősi (crantai) monolit töredéket is felfedett. Meggyőződése, hogy a közeljövőben megismételheti magát a történelem, és akkor mindenkire pusztulás vár. Ezen aggodalmát közölte a Rogurákkal is, de a felvigyázó család illetékese, egyszerűen bolondnak nézi őt. Még kalodával is megfenyegetik, ha tovább kelti a pánikot a településen. A KM-nek érdemes úgy megformálnia a megszállott Sugaraamnit, hogy ne tűnjön teljesen bolondnak, de ne is könnyítse meg a JK-k dolgát. (E szereplő lehet kleptomán.)
Néhány idézet tőle:
"A hét csúcs rejti a kulcsot, hol a manából font vonalak találkoznak."
"Figyelmezz a Kék hold eljövetelére a fordulat idején, mert az lopja ki az élet melegét a nagy völgyből."
"A minta törhetetlen lészen, míg ellenlábasaink elnyomatnak egészen."
"A három holdak harmadának találkozásakor köttetett az alku."

Időzítés: Ez egy a főszálhoz szorosan kapcsolódó eleme a kalandnak. Több funkcióval is bír. Egyrészt némi misztikumot és talányt csempész a kalandba. Másrészt a történet előrehaladtával a gnóm egyfajta megbízói szerepkört is betölthet. Rávilágíthat néhány összefüggésre, de nem szabad hogy ő legyen az, aki megoldja a kaland központi elemeként funkcionáló rejtélyt. Ráadásul, mint utóbb kiderül majd, nincs ismeretében a pontos tényeknek. Nem tud a Pecsétőrről és annak pontos céljairól, végképp nem arról, hogy ha annak tényked̄sét megakadályozzák, annak mik is lesznek a következményei.

2. mellékszál (fix) - Helyi viszályok

Ladoc lakosainak az élete az elmúlt hetekben kissé felbolydult. Két nagyobb létszámú közösség néhány vélt vagy valós okból összekülönbözött egymással. Az egyik közösséget javarészt favágók alkotják, míg a másikat pásztorok. Természetesen a település nem minden pásztora és favágója érintett ebben, de az ilyen családok többsége kisebb-nagyobb mértékben már bevonódott és áll egyik vagy másik oldal mellett. Az egész történet onnan fakad, amikor egy fiatal pásztor felbontotta egy favágó lányával kötött eljegyzését. Ezután egyesek szerint a hoppon maradt lány fiatalabb rokonai, szélnek eresztették a karámban lévő birkákat. Közben lábra kapott a pletyka, mely a fiatal lányt hírbe hozta más ifjakkal. Ez okozta az eljegyzés felbontását. Utána elcsattant egy pofon itt, birkaürülékkel piszkoltak be ajtókat és szerszámokat ott. Egyesek még toroni aknamunkát is felfedezni vélnek a háttérben, kiváltképp, mióta az egyik favágó házának falára a Háromfejű jelképét pingálta fel valaki. Majd az egyik nyáj vezérürüjének okozták a pusztulását farkasok, vagy valakik annak akarták beállítani a dolgot. A konfliktusban érintett lakosok érdemi része a településtől délre vezető út jobb, illetve bal oldalán lakik. Mára már, ha csak közvetve is, de minden helyi kellemetlenségként éli meg ezt a dolgot.

Időzítés: A modul helyszínéül szolgáló település feszült hangulatát biztosítja ez a szál. Ez a mások, kiváltképp a riválisok hibáztatása szolgálhat hamis nyomokkal, utalásokkal, éjszakai settenkedőkkel stb. Továbbá magyarázatként is szolgál, hogy a legelső eltűnésekkel még miért nem foglalkozik az amúgy is elfoglalt őrség.

3. mellékszál (opc.) - Bajkeverők

Nem sokkal a JK-k megérkezése előtt szállásolta el magát a település fogadójában három zsoldos. E fegyverforgatók érkezésének célja, hogy körülnézzenek azon a helyen, ahol állítólag gyémánt hullik az égből. Az egyszerű helyi emberek is érzik, hogy jobb tőlük távol maradni. Kiváltképp, hogy örömmel félemlítik meg az ittenieket. Arra viszont, hogy nyílt kihívást intézzenek az őrség (kiváltképp a Rogurák felé) nem vetemednek. Ellenben úgy tervezik, itt maradnak a település Szabadulási ünnepéig.

Időzítés: E szereplők kötekedő bajkeverők. Fő funkciójuk a kalandban a JK-k velük való konfrontációja. Amennyiben a játékosok némi harcra szomjaznak, akár néhány pofon is lecsattanhat velük kapcsolatban. Ám a velük zajló vérre menő élet-halál harcok eléggé valószínűtlenek. Ha elhúzódna egy-egy velük kapcsolatos konfliktushelyzet, a település regnáló felvigyázóinak felbukkanása lezárhatja a nemkívánatos eseménysort.

4. mellékszál (opc.) - A Rivális

A kaland második napján felbukkanhat egy neves kardforgató és kompániája (5-6 fő). A hölgy Szato Sashi Kusochei. A zászlóháborúk veteránja, híres kardművész, aki azzal a céllal érkezett, hogy ő legyen a település soron következő felvigyázója. Rogura Tarnt személyesen is ismeri, tervei szerint az erődben kéri majd tőle elszállásolását. Az őrségtől már az érkezésekor megérdeklődi, hogy vannak-e idegen fegyverforgatók Ladoc-ban, így információt szerez a Bajkeverők és a JK-k csapatáról. Előbbieket - mivel hallott már róluk - teátrálisan távozásra szólítja fel és győztesen kerül ki a konfliktusról. (Nem kell vérnek sem folynia, a bajkeverők kis ráhatásra nyúlcipőt húznak.) Ezután a játékosok motivációiról személyesen érdeklődik. Amennyiben kiderül számára, hogy ők is hozzá hasonló célokkal érkeztek ide (erre erősen gyanakszik), párbajra hívja ki a bajnokukat (az ezt a funkciót ellátó JK-t). Az eseményre az ő javaslata szerint a falakon kívül kerülhet sor és bőven megelégszik egy fegyvervesztésig tartó összecsapással. A vesztes fél becsületszavát adja, hogy sem ő sem társai nem pályázzák meg a felvigyázói státuszt. Kusochei tartani fogja a szavát. (Egyébként a kaland főszálába nem ártja bele magát, bár a záró jelenetnél akár a JK-k segítségére is siethet.)

Időzítés: Felbukkanása opcionális elem, melyet akkor érdemes bevetni, ha a KM szükségét érzi megtörni a nyomozás egyhangúságát, egy kis konfliktussal, kockadobálással feldobni a történetet a viszkető tenyerű karakterek/játékosok számára.

5. mellékszál (opc.) - A helyükre pályázunk

Ladocban a Rogura család látja el a felvigyázói feladatokat, mióta a települést sikerült visszafoglalni a toroniaktól. A kétszer egy esztendős kontraktusuk hamarosan lejár, ők pedig nem akarják ezt meghosszabbítani. Utóbbiról - mármint, hogy ez a Rogurák döntése - rajtuk és a földesúron kívül (Keiring kalmárdinasztia) nem tud senki. A változásról viszont már elindult a pletyka. A JK-k is emiatt vannak itt. A Rogura család feje az idős és megfáradt Tarn. Kora és egészségi állapota okán ő már szeretné letenni a kardot. Felajánlotta három gyermekének, hogy döntsenek ők a folytatásról. A két fia Kogai és Sasumi azt szorgalmazták, hogy - hiába a jövedelmező státusz - inkább térjenek vissza a családi birtokra erről az istenek háta mögötti, az ország vérkeringésétől távol eső helyről. Húguk, Icuri - aki kifejezetten kedveli ezt a helyet - véleménye eltérő volt, de természetesen meghajtotta a fejét a család döntése előtt. Érdekessé az a szituáció válhat, ha a JK-k kinyílvánítják és a környezetük felé is kommunikálják azt a szándékukat, hogy ők szeretnének lenni a következő felvigyázók. A Rogurák ezt nem feltétlenül veszik jó néven. Feltehetően zavarni fogja őket - kiváltképp, ha nem kellő tapintattal viseltetnek a JK-k -, hogy mindenféle jöttmentek bontják meg a település rendjét és zavarják össze a helyiek fejét, még azelőtt, hogy a kontraktusuk lejárt volna, illetve a kalmárdinasztia megnevezte volna az

utódjukat. Tehát, ha rosszul tálalják a dolgot a JK-k, akkor a Rogurák kifejezetten ellenszenvesek tudnak lenni. Egyébként a kaland ideje alatt a kalmárdinasztia prominensének közelgő fogadásának előkészítése köti le az energiáik java részét. Többek között ezért is hanyagolják épp a helyi konfliktusok illetve (eleinte) a különös eltűnések kérdését. Utóbbiban a helyi Kyel pap, D'Vor Daar segítségét is mindenképp kikérik, ha JK-k ezt nem lépik meg korábban.

Időzítés: A mellékszál egyfajta nehezítést jelenthet a kaland szempontjából. Akkor mindenképp érdemes érinteni, ha a JK-k nyíltan kommunikálják az ezirányú szándékaikat.

6. mellékszál (opc.) - A kövek vonzása

Az ünnepre egy mutatványos iker testvérpár (férfi és nő) is idetévedt. Valójában ők talavrai Csodaművesek, akik épp azt vizsgálják, miképp tudnák rátenni a kezüket a helyi drágakőmosók által összeszedett drágakövekre. Ennek érdekében a kaland ideje alatt nem tesznek semmi érdemit. Nem csinálnak semmi különöset vagy törvénybe ütközőt, de mégis fura helyeken és helyzetekben bukkanhatnak fel, illetve látszólag sokminden érdekli őket a településen és annak környékén. Sokakkal beszélnek és szinte mindenre kíváncsiak a történet ideje alatt. Ráadásul, ők is a Jégvirágban szálltak meg.

Időzítés: Amennyiben nehezíteni szeretnénk a JK-k dolgát, a csapatnak feltűnhet majd ez a külhoni, simulékony páros. Némi erőforrásba és időbe telik majd, ha utána szeretnének járni a JK-k ennek a duónak. A korai "behozataluk" egyik jó eszköze, ha valaki szól pár szót arról, hogy a testvérpár férfi tagja csapta a szelet Yuhikónak. Illetve az is járható, ha a Bajkeverők nyílt színen konfrontálódnak velük pl. zaklatják az ikerpár egyébként talpra esett női tagját.

BEFEJEZÉS (FELTEHETŐEN NARRATÍV LEMESÉLÉS MELLETT)

A kalandmodul tervezett befejezése a Ladoc főterén zajló "összecsapás" a JK-k és Pecsétőrt védelmező mágiával mozgatásra bírt batárja között. Természetesen ettől teljesen más is lehet a történet kifutása, erről majd a *Mi van ha…* részben találhatók tippek. (A tervezett befejezési helyszínen éjközépkor -3 [Súlyos], a hőforrás területén -5 [Egyértelmű] harci hátrány van a látási viszonyok okán. Ha valamely hold épp az égen van, akkor az -2 [Számottevő] módosítót jelent.)

Tehát, ha minden az előzetes koncepció alapján zajlik, akkor a kaland második estéjén, a holdaktól mentes éjközép idején kellene végrehajtania a Pecsétőrnek az ősi varázslat megújítását. Annak függvényében, hogy ez megvalósul-e, két verzió van:

Epilógus A

Ha sikerül megakadályozni, ellehetetleníteni a Pecsétőr célját, akkor kiemelkedik a crantai város a Jeges-tó közepén. Ennek következtében egy nagyobb szökőár indul a település irányába, melyet az erőd védelmében át lehet vészelni. Az eseménysor pontos lefutását - víz visszahúzódás, figyelmeztetik-e a lakosokat, hova és hogyan menekülnek - érdemes a játékosokkal egyeztetni. Zárókép: a kék hold fényében egy sziget a tó közepén, melyen egy baljóslatú város sötét falai, épületei látszanak, melyekben itt-ott, egymás után lidércfény gyúl.

Epilógus B

Ha nem sikerül megakadályozni a Pecsétőr feladatát. Ekkor egy gigászi kiterjedésű elemi fagytenger terjed szét a hőforrásból kiindulva. A hideg elől akár gyalog is el lehet menekülni azoknak, aki képesek azonnal elhagyni Ladoc központját. A fagy hatására vastag jégpáncél keletkezik a tavon, befagy a patak és a vízesés. Azok az emberek, akik egy percen belül nem érnek az érintett területen kívülre, a házaikkal együtt fagynak halálra. Hogy mennyien járnak így, az a játékosok narratív döntésein múlik. Azaz, hogy kiket és miképp tudnak figyelmeztetni, kijuttatni abban az egy percben, míg a dermesztő fagy eléri az egykori átváltoztatások által körbejelölt településközpontot. (A helyieket fenyegető fagy terjedési sebessége egy sétáló emberé [12láb/kör].)

TIPPEK ÉS FELJEGYZÉSEK A KM-EKNEK

Ez egy sandbox modul. A KM-en múlik, hogy miképp tekergeti a szálakat. A történet több irányból is támogatja ezt. Ami a rendezvény kapcsán fontos lehet, hogy állíts fel magadban egy játékidőn alapuló ütemtervet, hogy sikerüljön komplex sztorit megalkotni a csapatoddal, azaz időben tudjatok a történet végére pontot tenni. (Később mellékelünk is majd egy javasolt verziót.) Tartsd szem előtt, hogy sokkal könnyebb hangulatosan elhúzni a sztori végét, mint kapkodva, nagy hajrában befejezni azt. Azt is neked kell elismerned, hogy a - egyébként valótlan - toroni fenyegetettségre mennyiben helyezel hangsúlyt.

Extra nyomok

- **Használd a térképet és (ha nem is feltűnően) mindig mutasd (jelöld) rajta, hogy hol vannak épp. Ezzel a módszerrel felfedhetik, hogy az eltűnések helyszíneiben van egy minta, a napi tengelyek pedig a hőforrásnál metszik egymást.**
- Misztikus kérdésekben a Kyel-pap képes lehet segítséget adni nekik. Őt egyébként is megérintheti a közelgő változás előszele. Gyakran mondogatja: *"Köd telepszik az eljövendőre."*
- Ha(!) közelébe jutnak a vándorkereskedőnek, akkor érdekes információ lehet róla, hogy már egy jó hete kifogyott a portékáiból. Illetve egy képzett nyomkereső [Nyomolvasás:9] felfedheti, hogy a batár elmozdult a helyéről a közelmúltban.
- A Hőforrás medenceköveinek pár órás tanulmányozása után [Ősi nyelv: 12] kiderülhet, hogy ez egy kyr emlékmű elemeit tartalmazza. Egy anyr tiszteletére emelték, aki egy nagyerejű varázslatot hajtott végre anno. (Az nem derül ki, hogy mi volt ez a varázslat, illetve hogy most is tart.) Képzettség hiányában az ide hívott gnóm kisegítheti a csapatot.
- A Palota "titkos" könyvtárának alapos (több órás) átvizsgálása után [Írás/olvasás: 10] kiderül, hogy a mágikus védelem kiépítésekor érdekes misztikus anomáliát jegyzett le a térmágus, melyből kiderül, hogy valami misztikus hatás van itt a közelben, mely érdemi hatást gyakorol a manahálóra. (E könyvtár létéről értesülni és ide bejutni az igazán nehéz.)
- A mutatványos ikerpár egyik tagja jártas a legendákban és történelemben. Ha beavatják, ő az ötletelései segítségével rávezetheti a csapatot néhány összefüggésre.
- Az őrség több tagja képzett nyomkereső (Nyomolvasás, Keresés), ha noszogatják őket, segíthetnek egy-egy helyszín átvizsgálásában.
- Szociális helyzetek tisztázásában a fogadósra mindig számíthatnak, mert kb. mindenkit ismer Ladocban.

Mi van ha …

Idő előtt el akarnak menni a karakterek Ladocból?
A település Felvigyázói szempontból való feltérképezése, illetve az eltűnt lány téma ki kell hogy tartson másfél napot. Ha ez mégsincs így, egyszerűen egy tavaszias időben nem szokatlan természetes sziklaomlással lezárható az északi út. A déli meg Toron felé jelent egy aprócska kerülőt. A sziklaomlás helyszínen feltűnhet a gnóm, aki akár okozhatja is azt, mivel épp az egyik crantai monolitot akarta kiimádkozni a hegyoldalból.

Nem hisznek a gnómnak?
Felajánlja, hogy megmutatja az egyik monolitot. Rövid, egy órás hegymászással összekötött túra után egy oda nem illő kőből készül, különös (crantai) rúnákkal telírótt kőoszlopot mutat nekik, mely a föld alatt még ki tudja milyen mélyen folytatódik. Ha kiássák a monolitot, kiderülhet [Ősi

nyelv vagy Ismeret(Legenda):12], hogy egykor ezen ősi hegyek közt egy - a crantai birodalom misztikusai számára fontos - település állt korokkal ezelőtt.

Be akarnak jutni a (varázslat alatt álló) batárba?
Ha a Pecsétőr bent van, a teleport gyűrűvel elmenekül. A batár ajtaja - mivel aktív forma - szinte kinyithatatlan [CÉL: 18]. Aztán viszont - a parancs értelmében - magától kinyílik. A forma nem harcol, passzív. Ebben a helyzetben a Pecsétőr átdolgozza a forgatókönyvet.

Elfogynak a nyomok?
A Felvigyázók felkérésére szintén az ügyben nyomozó Kyel-pap kéri fel együttműködésre a csapatot és megosztva saját kutatásának eredményeit, átlendítve a JK csapatot ezen a holtponton. Ezen kívül érdemes a történet saját idejébe is "beletekerni", hogy további fordulatok, események valósuljanak meg a kalandban ténykedő szereplők által.

Korábban kerülnek szembe és ütköznek meg a Pecsétőrrel vagy zavarják meg őt?
Semmi gond. Az összecsapás kimenetelétől függő következményei lesznek ennek a történetre vonatkozóan. ***Ha ez a második nap estéjén történik***, például az egyik áldozat megkörnyékezésekor, akkor logikusan minden megy tovább a maga módján. Ha még van játékidő, azt a Felvigyázóknak való magyarázkodással, a mozaikok összelegózásával tölthetik a JK-k a Vörös hold felkeltéig, amikor is a *Befejező (Epilógus A)* jelenet zárja le a kalandot. ***Ha elmenekül a Pecsétőr és marad még esélye*** a tervei – akár kevesebb szobor-kompozícióval való – megvalósítására, akkor rögtönöz. Ilyenkor annak érdekében, hogy elterelje magáról a figyelmet és adjon "melót" a nyomában járó JK-nak, nyit egy térkaput a környező csúcsok egyikére, melyen keresztül az ott élő misztikus szörnyek egyike, egy Jégtroll érkezik a településtől délre és kezd esztelen pusztításba. (Falon kívüli épületek, nyájak.) Statjai kapcsán a Batárnál megadott értékekből érdemes kiindulni, elhagyva az ott szereplő *Spec*. jellemzőket.

Elfogy a játékosi motiváció a nyomozáshoz?
Hozd be egy más jellegű, izgalmas mellékszálat, amely kicsit megtöri a nyomozás egyhangúságát. Erre jó szolgálatot tehet a Bajkeverők vagy A Riválisok mellékszál.

A zárójelenetig nem rakták össze a történet hátterét a játékosok?
(*Szerencsés, ha a kaland során állnak össze számukra a részletek, ha még karakterben csodálkozhatnak rá a miértekre!*) Az Epilógus kezdetekor, azaz a második napon Éjközép után, a Kék hold felkeltekor, annak fénye megidéz egy monumentális víziót az eredeti, anyrok által elvégzett varázslat utolsó pillanatairól kb. a Hőforrás központtal. Mivel évezredek teltek el azóta, e látomás kőhajításnyival a település jelenlegi szintje fölött jön létre. Pár anyr, kyr pusztítók, szárnyas sisakos legyőzöt foglyok. Az öldöklés, a harc csak nemrég ért véget. Hat önkéntes (három férfi és három nő) hexagram alakban, középütt a rítust vezető anyr, amint megformálja a pecsételő varázslatot. Minden illúzió alak északkelet felé néz (így jó eséllyel a JK-k is), hol a Kék hold fényében egy távoli szigeten álló várost nyelnek el a habok. Ezután egy felhő úszik a hold elé, a látomás szertefoszlik és jöhet az A vagy a B jelű Epilógus.

Kiadandók

- ***Ladoc vaktérkép***: a játék kezdetén érdemes átadni a játékosoknak és folyamatosan jelölni a helyzetüket, akár tokennel (figurával, kockával), hogy épp hol tartózkodik a csapat.
- ***Levél Yuhikónak***: a játék kezdetén lezárt(!) állapotban érdemes átadni annak a játékosnak, aki a Hangulatkeltő, bemesélő novella nézőpontkarakterének irányítója.
- ***Icuri üzenete***: amennyiben a JK-k szert tesznek erre az írásos üzenetre, átadható a csapatnak.

LADOC

Az alig 800 fős település Tiadlan délnyugati részén, a Magas-Vinverio hegység égig érő csúcsai közt, a toroni határ közvetlen közelében, egy nagyobb kiterjedésű hegyvidéki állóvíz, a Jeges-tó partján található. A település a domborzati viszonyok miatt kelet-nyugati irányban, a Jeges-tó felé lejt.

Helyszínleírás

A magas-hegyvidéki, tóparti település. Fenyvesek, kék ég, hideg és friss levegő jellemzi. Gyalogosan az innen eredő folyó nyugati partja felől közelíthető meg. A települést a hideg évszak beálltával az első havazások, illetve az olykor bekövetkező lavinák és sziklaomlások elzárják a külvilágtól. Ilyen zord időkben viszont a befagyott tavon keresztül, gyalogszerrel is el lehet hagyni a települést észak-keleti irányba.

Közigazgatás

A település, az azt övező területekkel együtt királyi adományként a Keiring kalmárdinasztia szabadbirtokát képezi. Ez azt jelenti, hogy a király adószedői nem illetékesek ezen a vidéken. A Keiringek helyi képviseletét az általuk fogadott és foglalkoztatott Felvigyázók látják el. Ez jellemzően egy család, egy céh vagy egy iskola, mely a feladatot egy alaposan kidolgozott kontraktus alapján végzi. Lényegében ők vezetik, szervezik a település működését. Felelnek annak biztonságáért, de legfőképp a drágakövek “kitermeléséért”.

Vallás

Itt is, mint Tiadlan egész területén a szentháromságot tisztelik. Ezek Nastar(Krad), Ville(Arel) és Velar(Kyel). Tehát a pyarroni vallás követői. Ladoc településén a kaland idején egyetlen ifjú pap teljesít csak szolgálatot, aki a köznép által leginkább tisztelt Kyel követője. Ő felel a lakosság hitéletéért. Tartja a kapcsolatot a duini hivatallal, ami egyébként kinevezte ide. Esket, gyógyít és temet. Utóbbit a hely jellemzőiből fakadóan hamvasztással teszi. (A modul ideje alatt is lehet egy temetés, hol a Nagy-hídról a hamvakat a patakba szórják.)

Gazdaság

A település legfőbb gazdasági értéke abban rejlik, hogy az itt található időszakos gleccserpatak értékes dárgaköveket hoz magával a ködbe vesző hegycsúcsok közül. A patak csak az év egyik, melegebb felében “termel”. Ezeket a mesés vagyont érő kincseket - bár ez nem publikus - manapság egy, a térmágiában jártas varázsló juttatja el a kereskedődinasztia központjába. Ezen túlmenően értékes faanyagot, illetve a csak ilyen környezetben élő, herbalizmusban hasznos növényeket küldenek innét az ország belső régiói felé. Ezeket elsősorban vízi úton indítják útra. Továbbá, a helyi lakosság igényeit kielégítendő, a lankás részeken nagy létszámú birkát is tartanak. A Jeges-tónak nincs gazdasági értéke.

Őrség és közbiztonság

A település fegyveres ereje csekély. Élőerő tekintetében a Felvigyázó hivatalt betöltő Rogurákon túl a kisebb részben velük érkező, nagyobb részt a helyiek soraiból toborzott, három tucat fegyveres adja. Ezek mind emberek és többségükben harcoltak a két esztendővel ezelőtt véget ért háborúban.

Az Északi- és a Déli-kapunál, illetve a vízesés melletti Gyémánt-bástyán a nap minden percében két-két őr teljesít szolgálatot. Szintén kétfős állandó jelenlét van az Erőd kapujánál. Ezen felül az Őrházban a felvigyázó Rogurák egyike mindig szolgálatban van. Ezeken túl a nappali órákban a csak akkor nyitva lévő Hegyi-kapunál egy őr posztol, míg további három őr a településen felügyeli a rendet. Napnyugta és napkelte idején történik az őrségváltás. A harmadik osztag pihenő napját tölti. Az őrség a minden posztoló őrnél megtalálható jelkürttel riadóztathatja az egész települést, vagy - ha rövid a jel - csak az őrséget.

Épületek és utak

A település útjai kövesek. Növényzet fenntartására alkalmas talaj csak elvétve akad a falakon belül. Az épületek néhány kivételtől eltekintve fából készültek és egyetlen szinttel bírnak. A település kőből készült épületeinek egyike a templom. Ezen kívül az erőd összes épülete szintén kőből készült falazattal bír.

Vízi úton, úsztatják - tutajba kötve - a kitermelt fát. Ezen kívül van egy négyevezőpáros csónak, mellyel északkelet-délnyugati irányba is lehet közlekedni a tavon. Ezt használják arra a célra, hogy - ha az évszak megengedi - ellátmányt hozzanak a tó keleti partjáig közlekedő karavánoktól. Merthogy a Ladoccal szemközti parton, a folyótorkolat közelében is van egy kikötő.

Kapuk, falak, alagutak

Kis jószándékkal öt kapu található a településen. A zárható Északi-kapu az északi, a Déli-kapu a déli irányba vezető utak mentén töri meg a városfalat. Mindkettő alkalmas szekerek átengedésére is. Ellentétben a Hegyi-kapuval, melyen keresztül csak gyalogos vagy lovas forgalom bonyolódik. Szintén nagyobb méretű az a kapu, mely a települést köti össze az Erőddel. Utolsóként szót lehet még ejteni arról a kőből épített, sűrűn áttört falszakaszról, melyen keresztül a patak bejut a település épületei közé. Az erőd minden védműve (bástyák és falak), illetve a település falai mentén található bástyák is mind kőből épültek. Viszont a település négy láb magas falai fából vannak. A többi védmű utóbbiak fölé magasodik legalább egy lábnyi magassággal. A város kapuit kizárólag nappal tartják nyitva. Az őrség által végzett ellenőrzés alapos, az érkezők kilétét, szándékait is részletekbemenően firtatják ekkor.

Erőd

Az Erőd néven ismert rész a település nyugati oldalán, a terület legmagasabb pontján található. Kőből készült falak és bástyák veszik körül az itt található négy, szintén kőből készült épületet. A kapu mellett a felvigyázók otthonául szolgáló épület található, melyben most a Rogurák élnek. A kétszárnyas, központi épület - melynek bal szárnyán felújítási munkálatokat is végeznek - a Keiring palota. (Ez a kaland idején nincs használatban, hisz a kalmárdinasztia ekkor nincs jelen itt.) A nagyobb ikerépület két fele a szolgaszállás és az istálló, míg a kisebb épület a kincsmosók lakhelye. Az Erőd teljes területe, a falaival és azok öt láb széles környezetével, illetve a Gyémánt-tó a vízeséssel együtt egy térmágiától óvó mágiagáttal van ellátva. Ez 6-os Erősségű, így minden térmágia erősségét 3E-vel csökkenti.

Fogadó és ivó

A település méretéből fakadóan csupán egyetlen fogadóval bír, melyet Jégvirágnak neveznek. A főtér északnyugati sarkán áll, kert szomszédságban több másik épülettel. A fogadóhoz sorolható még a közvetlen szomszédságában álló két épület. Az északi oldalán álló házat a fogadós, annak családja és a személyzet használja. Míg nyugati oldalon lévő épület négy, külön bejáratú lakóhelységet rejt magában, a szállásért betérő vendégek számára biztosít fekhelyet. (*A szállás ára 5 réz ágyanként, egyszeri étkezés 5 réz fejenként. A falon kívüli istálló napi 7 vagy heti 20 réz.*)

Rendek, Céhek és Szervezetek

A településen nincsenek sem erős, sem nagy létszámú céhek. Ellenben jellemző a közös munka közösségformáló erejének megnyilvánulása. Több család hagyományosan egy adott munkakört tölt be generációkon keresztül. Természetesen a település méretéből fakadóan ezek legfeljebb néhány tucat munkás kezet számláló közösségek. Ennek alapján a legnagyobb ilyen közösségek a:

- favágók
- pásztorok
- kincsmosók
- fuvarosok
- tutajosok
- gyűjtögetők.

Törvénykezés

Ladocban is a Tiadlanban élő királyi törvények vannak érvényben. A települést birtokló kalmárdinasztia nevében a Felvigyázók jogosultak arra, hogy igazságot szolgáltassanak.

Hőforrás

A település Főterén hőforrás fakad, mely köré kör alaprajzú, falakkal nem, csupán tetőből és az azt tartó oszlopokból álló pavilon épült. Az oszlopok és a vizet felfogó medence kőből készül, míg a tető fából ácsolt. A jókora gyűjtő medencéből bárki vehet vizet, ellenben abban fürdeni vagy mosni nem ildomos. Hideg idő esetén (a modul esetén esti órák alkalmával) természetes pára veszi körül a hőforrás épületét. (Az infralátást teljesen megakadályozva.) A forrásból érkező vizet egy a járószint alatti, fedlapokkal eltakart csatorna juttatja a patakba, annak Kis-hídnál található szakaszán.

Vízesés

Az időszakos vízesés a település nyugati oldalán található. Az év hidegebb időszakaiban inaktív. Vízhozama nagyban függ a fentebb uralkodó hőmérséklettől, mivel a csúcsok közt megbúvó gleccserek táplálják. Odafentről, több lépcsőben, az utolsó esetében is majdnem száz láb magasságból zúdul alá az ott található tóba, melyet a helyiek kőfallal vettek körül. (A kaland idején a vízhozama csekély.) Vizét a terepviszonyok miatt kanyargós patak juttatja el a Jeges-tóba. A patak medre kövezett, a dőlt partoldala legfeljebb gyalogszerrel járható.

Gyémánt-tó

A tavacskát, melybe a vízesés ömlik, kisebb kőfal veszi körül. A tavat megközelíteni csak az itteni bástyán, egy onnan nyíló masszív vasrácson keresztül lehet. Itt éjjel-nappal van őrség. A kincsmosók ellenben csak nappal dolgoznak. Ott, ahol a víz fentről lezúdul, sűrű szövésű háló van a sekély, ám jéghideg víz aljára fektetve. Ezt ellenőrzik (vonják ki és helyezik vissza) rendszeresen. A háló, melyből több is rendelkezésre áll, gyakran megsérül a fentről lesodort szikláktól, így javítani is kell. A kincsmosók a nevezett bástyától északra található épületben laknak. Az erődöt ritkán és csak alapos ellenőrzés után hagyhatják el. Általában a településen élő családjukkal találkoznak ekkor.

Jeges-tó

Nagyon hideg vizű, igen mély és kimondottan nagy méretű tó. Nagy hegyek veszik körül. Állatok nem igazán élnek benne, halászni nem érdemes. Odalent a mélyben egy ősi (fagyott) város alussza álmát. Erről azonban senki nem tud. (A benne megmártózókra a Nélkülözés szabálya érvényesül. Ekkor 10+a benne töltött percenként CÉL-ra Állóképesség próbát szükséges. A szereplőt e próbái során a legmagasabb kudarcszinttel azonos MGT és TGT sújtja, ráadásul kudarcszintenként 5 ponttal csökken a maximális Fp értéke.)

LEÍRÁSOK

Varázslatok és varázstárgyak

(A modul fő varázslataira tett próbái mindenképp sikeresek a Pecsétőrnek, direktmód e próbákra a JK Lp-vel nem lehetnek hatással!)

Pecséttörés: A Pecsétőr egy nagyon összetett varázs feltörő varázslatot hajt végre. Ennek három komponense három szobor kompozíció. A kompozíciók kétféle drágakőből vannak és két-két lélek lakozik bennük. Az első két kompozíció hiányában a Pecsétőr varázsereje (Mp) nem elegendő arra, hogy végrehajtsa a varázslatot. Ha megvan az összes kompozíció, akkor 90 Mp és 5 perc a varázslat, ha az utolsó hiányzik, akkor 97 Mp és 7 perc. Utóbbi esetben – a fentiekben megfogalmazottakkal szemben – köteles stresszpróbát tenni a Pecsétőr! (Asp.nehézség:19, 11E)

Drágakő-bálvány: A varázslat segítségével hozza létre a végső Pecséttörés varázslat komponenseit. Azaz Részben megsemmisíti az áldozatok testét, a maradékból arasznyi gyémánt szobrot készít, majd az ekkor már holt lelket a szoborba kényszeríti. A varázslat hatása 1 hétig tart. A létrehozásakor 1 karátnyi gyémántot (ami itt beépül a szoborba) használ fel komponensként. Mivel szoborkompozíciókat készít, a nap első áldozat szobrát a második áldozat kezébe adja a varázslat megkezdése előtt, hogy egymáshoz tudja alakítani azokat. (Mp:87, Var.idő:5perc, Asp.neh:17, 8/6E)

Batár-testőr: A Pecsétőr a Dordal Carbatól szerzett batárjára mondja rá ezt a varázslatot a kaland kezdete előtti éjjelen. A varázslat aktív formává alakítja a batárt, mely ezután képes önállóan cselekedni. Mivel Kontrollált varázslatként hozza létre, ezért módjában áll új parancsot adni a batárnak. A parancs kiadása - melyből körönte csak egy lehet - csak 1 CS, de utána a Lecsengés miatt 10 CS-ig nem tud varázsolni a Pecsétőr. Utóbbi okán jól megfontolja, hogy mikor ad új parancsot a batárnak. A batár átlag feletti tulajdonságokkal bír, ezért hatékonyan látja el feladatát. (Mp:96, Var.idő:6perc, Asp.neh:18, 6E)

*(A JK-k **ne** étresüljenek róla, hogy ez a kép szerepel a modulban, mert azonnal tudatosul bennük, hogy fontos szerepe van a batárnak!)*

Álca nyakék: A Pecsétőr egyik aura tárgya. Segítségével 1 CS-ért képes új külső megjelenést felölteni a beléfoglalt látvány illúzói varázslatnak köszönhetően. Módjában áll a tényleges testméreténél kisebb vagy - akár a nagyobb tárgy léptéken belül - termetesebb személyek külső alakjának felöltésére is. Egy konkrét személy alapos leutánzásához fontos, hogy korábban azt alaposan szemrevételezze. A varázslat hatása egy hétig tart. A jelenség illúzió mivoltának passzív felfedezéséhez Érzékelés alapú Éberség próbán 18-as produktum szükséges. Tölthető tárgy, mely alapvetően 10 töltettel rendelkezik. (Asp.neh:18, 5E)

Teleport gyűrű: A Pecsétőr másik aura tárgya. Segítségével 1 mérföld távolságon belül az adott irányba és távolságra tud átteleportálódni a gyűrű birtokosa. A hatás aktiválása 1 CS-ig tart és egy parancsszó kimondásával történik. Az irány és a távolság felől pontos információkkal kell rendelkeznie a viselőjének. Tölthető tárgy, mely alapvetően 10 töltettel rendelkezik. (Asp.neh:17, 6E)

NEVESÍTETT NJK-K ÉS BESTÁK

Név	Szerep	Jelző	Sablon(old.)
Ógei Yiguró	haukelini fogadós	JK-k régi barátja	nincs(-)
Radugaron család	nagynemes	ajánlólevél kiállítója	nincs(-)
Keiring Akeshu	kalmárdinasztia ura	tisztelt	nincs(-)
Cor Impun	öreg favágó	bölcs(1.áldozat)	Polgár(25.)
Ógei Yuhiko	felszolgáló lány	szorgos(2.áld.)	Szolga(25.)
Raan Revertan	gyűjtögető	szomorkás(3.áld.)	Polgár(25.)
Rogura Icuri	felvigyázó húg	elhivatott(4.áld.)	Rogura(25.)
Abelatton Fiba	extemplomszolga	gyenge(5.áld.)	Szolga(25.)
Sinier Kiriste	bábaasszony	segítőkész(6.áld.)	Szolga(25.)
Rogura Tarn	felvigyázó feje	elfoglalt, megfáradt	Rogura(25.)
Rogura Kogai	felvigyázó báty	nehézkes, konok	Rogura(25.)
Rogura Sasumi	felvigyázó öccs	komor, sebhelyes	Rogura(25.)
Rogura Icuri	felvigyázó húg	elhivatott(4.áld.)	Rogura(25.)
Ceris Liogon	dalnok báty	magabiztos, világi	Dalnok(24.)
Ceris Sasuna	dalnok húg	dumás, nyugodt	Dalnok(24.)
Jahil Rach	bajkeverő	kárörvendő, okos	Harcos(24.)
Dial Holn	bajkeverő	kakaskodó, igénytelen	Harcos(24.)
Lauwa Bran	bajkeverő	hallgatag, melák	Harcos(24.)
Lauf Twyll	pásztor szószóló	durva, hőbörgő(1.tanú)	Polgár(25.)
Virs Nortel	őr tizedes	zavarodott(3./4.tanú)	Őr(24.)
Nakulo Ulon	Jégvirág fogadósa	gondterhelt, elfoglalt	Szolga(25.)
D'Vor Daar	Kyel-pap	újonc, töprengő	Pap(25.)
Szato Sashi Kusochei	a Riválisa	hősnő, magabiztos	Hős(26.)
Gorras Graab Sugraaimn	gnóm	eszelős, zagyva	Gnóm(26.)
"Dordal Carba"	a Pecsétőr	tervszerű, kyr	Pecsétőr(26.)
Batár	*aktív forma*	*testőr varázslat*	*Batár*(26.)

TUCAT NJK-K

A kalandban természetesen a fentieken túl is számtalan szereplő felbukkanhat. Amennyiben a velük való interakcióban statisztikákra lenne szükség, úgy az alább kidolgozott sablonok egyikét érdemes alapul venni. Természetesen itt még inkább igaz, hogy az NJK adott szerepe miatt érdemes néhány odavágó pontértékkel módosítani, esetleg képzettséget vagy adottságot beemelni vagy elhagyni.

Lakosok: a település különböző lakói azok a szereplők, akik szinte garantáltan kisebb vagy nagyobb szerepet kapnak a kalandban. *Sablon*: Polgár [fizikai munkás, férfi] (25.old.), Szolga [nem fizikai munkás, nő, gyermek] (25.old.)

Őrök: a településen közel kéttucatnyian vannak. Élethelyzettől függetlenül lehet teljes fegyverzetben vagy épp "szolgálaton" kívül. *Sablon*: Őr (24.old.)

Rivális csatlósai: az ismert hősnő követői ők. Négyen-öten vannak és gyakorlott fegyverforgatók. *Sablon*: Harcos (24.old.)

NJK név	***NJK szerep***	***Megjegyzés***
Daidan Dergaro	……	……
Araleass Akrid	……	……
Vareda Kibei	……	……
Manarig Morin	……	……
Szatoroda Togai	……	……
Gokkan Kogasumi	……	……
Gokkan Onimikó(♀)	……	……
Atoroda Jumi(♀)	……	……
Jadasite Arikó(♀)	……	……
Zara Myssia(♀)	……	……
D'Vort Vala(♀)	……	……
Jah Rella(♀)	……	……

NJK SABLONOK

DALNOK	**Fiz**: 10	**Rea**: 12	**Sze**: 12	**Ép**: 11 (7)	**Fp**: 33 (10)	**Mp**: 55	**Pp**: 15
(BAB)	**Ké**: 40	**TÉ**: 50	**VÉ**: 110	**CÉ**: 50	**Fej**: 0	**Test**: 0	**Kar**: 0	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Af)	5,5	11,5	-	-	k5+1	3	-2 (-1)
tőr (Af)	6	11	-	-	k5+4	3	-2 (-1)
rövidkard (Af)	6	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
tőrkard (Af)	6	12	-	-	k10+2	3	-2 (-1)
dobótőr (Af)	-	11	5,5	10	k5+3	2	-2
hárítótőr (Af)	5	12(+1)	-	-	k2+2	2	-2 (-1)

Képz.: HARCI(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Legenda)(Kf), SZOCI.(Kf), VILÁGI(Af), ALVIL.(Kf), MÁGIK.(Bárd)(Af)
Spec.: EGÉ: 11, KAR:13, Mozg.: 60/10, Szociális affinitás II., Varázstudó II.

Ceris Liogon: ÉRZ: 14, Alvilági affinitás II., Mászás(Kf), Ugrás/esés(Kf)

Ceris Sasuna: KAR: 14, Csábító II., Megtévesztés(Mf)

HARCOS	**Fiz**: 11	**Rea**: 11	**Sze**: 9	**Ép**: 11 (7)	**Fp**: 35 (11)	**Mp**: 0	**Pp**: 0
(BBB)	**Ké**: 35	**TÉ**: 55	**VÉ**: 110	**CÉ**: 40	**Fej**: 3+3	**Test**: 3+3	**Kar**: 3+3	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Kf)	6	11,5	-	-	k5+3	3	-1 (+0)
tőr (Kf)	7	11,5	-	-	k5+5	3	-1 (+0)
hosszúkard (Kf)	7	12,5	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)
egyk. buzo. (Kf)	7	11,5	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)
másfé. kard (Kf)	7,5	12,5	-	-	2k5+5	(2)1	-1 (+0)
alabárd (Kf)	7	13	-	-	2k5+5	(1)	-1
lándzsa (Kf)	7,5	12,5	-	-	2k5+3	(2)1	-1 (+0)
hajítóbárd (Kf)	-	11,5	5,5	15	k5+5	2	-1
hosszú íj (Kf)	-	11	5	70	k10+3	(2)	-1
kis pajzs (Kf)	6	14(+1,5)	-	-	k5+3	1	-1 (+0)
közep pajzs (Kf)	6	14,5(+2)	-	-	k5+3	1	-1 (+0)

Képz.: HARCI(Kf), 2Fegyverhasználat(választott)(Kf), Ismeret(Heraldika)(Af), Önuralom(Af), VILÁGI(Af), Éberség (Af)
Spec.: ERŐ: 12, GYO: 12, ÜGY: 12, Mozg.: 60/12, Harci affinitás I., Világi affinitás I., Láncing

Jahil Rach: ÜGY: 13, Éberség(Kf)

Dial Holn: ÉRZ: 12, Pusztító I.

Lauwa Bran: ERŐ: 14, ÉRZ: 9, Megállíthatatlan I.

ŐR	**Fiz**: 11	**Rea**: 11	**Sze**: 10	**Ép**: 11 (7)	**Fp**: 40 (13)	**Mp**: 0	**Pp**: 0
(BBB)	**Ké**: 33	**TÉ**: 46	**VÉ**: 110	**CÉ**: 39	**Fej**: 3+2	**Test**: 3+2	**Kar**: 3+2	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Af)	5	11,5	-	-	k5+2	3	-2 (-1)
tőr (Af)	5,5	11	-	-	k5+4	3	-2 (-1)
rövidkard (Af)	5,5	11,5	-	-	k10+2	2	-2 (-1)
egyk. buzo. (Af)	5,5	11,5	-	-	2k5+3^{E}	2	-2 (-1)
lándzsa (Af)	6	12	-	-	2k5+2	(2)1	-2 (-1)
rövid íj (Af)	-	-	4,5	50	k5+3	(3)	-2
kis pajzs (Af)	4,5	12,5(+1)	-	-	k5+2	1	-2 (-1)

Képz.: HARCI(Af), SZOCI.(Af), Írás/olvasás(If), VILÁGI(Af), Éberség(Af), Keresés/elrejtés(Af)
Spec.: ERŐ: 12, ÜGY: 12, KAR: 11, Mozg.: 57/12, Harci affinitás II., Világi affinitás I., Láncing

PAP	**Fiz**: 9	**Rea**: 9	**Sze**: 12	**Ép**: 10 (6)	**Fp**: 30 (9)	**Mp**: 42	**Pp**: 15
(BBA)	**Ké**: 36	**TÉ**: 30	**VÉ**: 100	**CÉ**: 33	**Fej**: 0	**Test**: 0	**Kar**: 0	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Af)	3	10	-	-	k5+1	3	-2 (-3)
hárítótőr (Af)	3	11	-	-	k2+2	2	-2 (-3)
tőr (Af)	4	10	-	-	k5+4	3	-2 (-3)
egyk. buzo. (Af)	4	10,5	-	-	2k5+3^{E}	2	-2 (-3)

Képz.: Fegyverhasználat(választott)(Af), TUDOM.(Af), Ismeret(Történelem)(Kf), Ismeret(Vallás)(Kf), SZOCI.(Af), Meggyőzés(Kf), Önuralom(Kf), Éberség(Kf), MÁGIK.(Szakrális)(Af)
Spec.: EGÉ: 10, ÜGY: 10, ÉRZ: 10, Mozg.: 42/9, Szociális affinitás I., Tudományos affinitás I., Varázstudó II.

POLGÁR	**Fiz**: 11	**Rea**: 11	**Sze**: 11	**Ép**: 11 (7)	**Fp**: 32 (10)	**Mp**: 0	**Pp**: 0
(BBB)	**Ké**: 40	**TÉ**: 40	**VÉ**: 105	**CÉ**: 40	**Fej**: 0	**Test**: 0	**Kar**: 0	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Af)	4	10,5	-	-	k5+1	3	-2 (-3)
kés (Af)	4,5	10,5	-	-	k5+2	3	-2 (-3)
tőr (Af)	5	10,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)
furkósbot (Af)	4,5	11	-	-	k10+2$^{(E)}$	(2)1	-2 (-3)
hosszúbot (Af)	5	11,5	-	-	k10+2$^{(E)}$	(2)1	-2 (-3)
parittya (Af)	-	10,5	4,5	50	k5+3	1	-2

Képz.: Fegyverhasználat (választott)(Af), TUDOM.(Af), SZOCI.(Af), VILÁGI(Af), Szakma(választott)(Kf), Éberség(Kf)
Spec.: Mozg.: 57/10, Szerencsés II., Szociális affinitás I., Világi affinitás I.

SZOLGA	**Fiz**: 10	**Rea**: 10	**Sze**: 12	**Ép**: 10 (6)	**Fp**: 36 (11)	**Mp**: 0	**Pp**: 0
(BBB)	**Ké**: 36	**TÉ**: 36	**VÉ**: 101	**CÉ**: 36	**Fej**: 0	**Test**: 0	**Kar**: 0	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (-)	3,5	10	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
kés (Af)	4	10	-	-	k5+2	3	-2 (-3)
tőr (Af)	4,5	10,5	-	-	k5+4	3	-2 (-3)

Képz.: Fegyverhasználat(RP)(Af), Ismeret(Heraldika)(Kf), Ismeret(Történelem)(Af), Ismeret(Vallás)(Af), Írás/olvasás(Af), SZOCI.(Kf), Lovaglás(Af), Szakma(választott)(Af), Éberség(Af), Keresés/elrejtés(Af), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Af)
Spec.: ÜGY: 12, ÁLL: 11, KAR: 13, ÉRZ: 12, Mozg.: 45/9, Lélekerő I., Szociális affinitás II.

ROGURA	**Fiz**: 13	**Rea**: 12	**Sze**: 10	**Ép**: 14 (9)	**Fp**: 52 (17)	**Mp**: 0	**Pp**: 18
(BAB)	**Ké**: 45	**TÉ**: 55	**VÉ**: 115	**CÉ**: 40	**Fej**: 3+3	**Test**: 4+3	**Kar**: 4+3	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Kf)	6	12	-	-	k5+3	3	-1 (+0)
tőr (Kf)	7	12	-	-	k5+5	3	-1 (+0)
hosszúkard (Kf)	7	13	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)
slan kard (Kf)	7,5	12,5	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)

Képz.: HARCI(Kf), Ismeret(Heraldika)(Af), SZOCI.(Af), Önuralom(Kf), VILÁGI(Af), Éberség(Kf), Pszi slan(Af)
Spec.: GYO: 13, ÜGY: 13, Mozg.: 66/11, Életerős I., Furge I., Harci affinitás II., Kardművész vért

Rogura Tarn: KAR: 12, Lélektan(Kf), Meggyőzés(Kf)
Rogura Kogai: ERŐ: 14, Megállíthatatlan II.
Rogura Sasumi: Ké: 50, Pusztító II.
Rogura Icuri: ÉRZ: 14, Szerencsés II.

HŐS	**Fiz**: 12	**Rea**: 13	**Sze**: 13	**Ép**: 12 (6)	**Fp**: 42 (13)	**Mp**: 0	**Pp**: 24
(AAA)	**Ké**: 51	**TÉ**: 55	**VÉ**: 115	**CÉ**: 40	**Fej**: 3+3	**Test**: 4+3	**Kar**: 4+3	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Kf)	6	12	-	-	k5+3	3	-1 (+0)
slan kard (Mf)	8,5	13	-	-	2k5+5	2	-1 (+0)
slan tőr (Mf)	7,5	12	-	-	k10+4	3	-1 (+0)
hosszúkard (Kf)	7	13	-	-	2k5+4	2	-1 (+0)

Képz.: HARCI(Kf), Fegyverhasználat(Kardművész)(Mf), Írás/olvasás(Af), SZOCI.(Af), Önuralom(Kf), VILÁGI(Af), Éberség(Af), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Af), Pszi slan(Kf)

Spec.: GYO:15, ÜGY: 14, AKA: 15, Mozg.: 63/9, Csábító II., Extra reakció II., Harc affinitás II., Fürge II., Kardművész vért Előszeretettel fegyverzi le ellenfelét. Vérre menő küzdelemben a kardművész fegyverzetével kétkezesharcol.

GNÓM	**Fiz**: 10	**Rea**: 11	**Sze**: 12	**Ép**: 12 (8)	**Fp**: 39 (12)	**Mp**: 0	**Pp**: 27
(ABA)	**Ké**: 48	**TÉ**: 34	**VÉ**: 100	**CÉ**: 37	**Fej**: 0	**Test**: 0	**Kar**: 0	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (-)	3	10	-	-	k5+0	3	-4 (-3)
furkós bot (Af)	4	10,5	-	-	k10+2$^{(E)}$	1	-4 (-3)

Képz.: Fegyverhasználat(ZÚZ)(Af), TUDOM.(Kf), Ismeret(Legenda)(Mf), SZOCI.(Af), Nyelvismeret(Kf), Értékbecslés(Kf), Mászás(Af), Szakma(Könyvkötő(Kf), Túlélés(Af), Éberség(Kf), Lopódzás(Af), Trükk(Kf), Pszi-Pyarroni(Af)

Spec.: ÜGY: 13, EGÉ: 12, KAR: 13, INT: 15, AKA: 14 Mozg.: 30/5, Lélekerő I., Alvilági aff. I., Fürge I., Tudományos aff. I.

PECSÉTŐR	**Fiz**: 11	**Rea**: 12	**Sze**: 16	**Ép**: 11 (7)	**Fp**: 27 (8)	**Mp**: 98	**Pp**: 34
(AAA)	**Ké**: 52	**TÉ**: 38	**VÉ**: 109	**CÉ**: 43	**Fej**: 0	**Test**: 0	**Kar**: 0	**Láb**: 0

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
ököl (Af)	4	11,5	-	-	k5+2	3	-2 (-3)
hárítótőr (Af)	4,5	12	-	-	k2+2	2	-2 (-3)

Képz.: Fegyverhasználat(RP)(Af), Ismeret(Miszikum)(Mf), Ismeret(Legenda)(Af), Írás/olvasás(Af), Ősi nyelv(Af), Pszi-Kyr(Kf), SZOCI.(Kf), Meggyőzés(Mf), Hangutánzás(Kf), Lovaglás(Af), Éberség(Kf), Lopódzás(Af), Rejtőzködés(Af), MÁGIKUS(Af), Tér mozaiktan(Mf), Idő mozaiktan(Mf), Anyag Mágia(Mf), Tér Mágia(Mf), Mentál Mágia(Kf)

Spec.: ERŐ: 13, ÜGY: 13, KAR: 14, ÉRZ: 14, Mozg.: 48/7, Varázstudó III., Mana vezető III., Mágikus aff. III., Szociális affinitás II., Aurabőség I., Legenda pont: 2

BATÁR	**Fiz/Fiz**	**Rea/Elk**	**Sze/Sze**	**Ép**: 14 (-)	**Fp**: - (-)	**Mp**: -	**Pp**: -
Aktív Forma	14/14	15/15	14/14				
7E / 6Ter.	**Ké**: 60	**TÉ**: 70	**VÉ**: 130	**CÉ**: 70	**Fej(0)**	**Test(6-9)**	**Csáp(2-5)**	**Láb(1)**
					-	-	-	-

Fegyver	**TÉO**	**VÉO**	**CÉO**	**Táv**	**Seb**	**Tám**	**Mód**
Test	9	15	-	-	3k5	3	-1 (+0)

Méret: 0 **Mozg.(SZ)**: 52/7 **Harci:** Kf, **Jellemző:** Kf, **Különleges:** Nf

Spec.:

BEHATÁSTŰRŐ (Mérgek, betegségek hatástalanok vele szemben)

LÉLEKTELEN (Asztrális, Mentális azaz szellemi úton nem lehet rá hatni.)

MEGRENDÍTHETETLEN (Nem érvényesül vele szemben a Megrendítő találat, sem a Leütés)

ABSZOLÚT TOLERANCIA azaz 20Fp=1Ép (SZÁ, LOV, PD, NYD, VET, ÍJ, SZÍ)

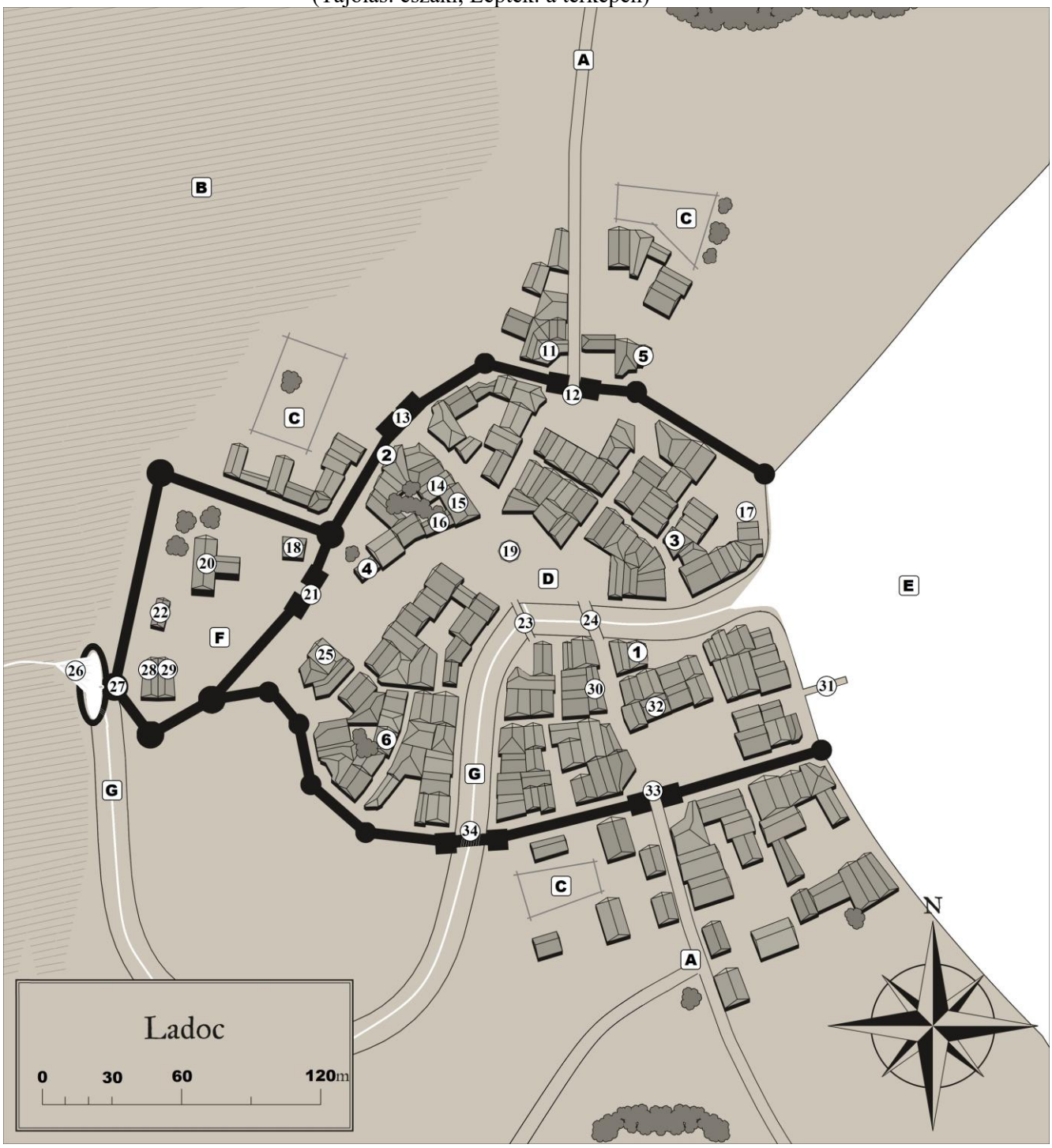
ERŐS TOLERANCIA azaz 10Fp=1Ép (RP)

GYENGE TOLERANCIA azaz 7Fp=1Ép (HP, Ököl)

Leírás: A batár egy négy vasalt kerékkel bíró, zárt, robosztus felépítményű lakó és szállító jármű, melyet rendeltetésszerűen két ló húz. A kocsi rész öt láb hosszú, három láb széles, két és fél láb magas. Az ezen túlnyúló rúd három láb hosszú. Aktív formájában hátsó két kerekéből formálódó lábain jár. Testét a felépítmény adja. Első kerekeiből rövid, nyolc küllőujjal bíró karok képződnek. Lapos feje a bakból képződik, melyből hosszú csőrként mered elő a támadásokhoz előszeretettel használt szekérrúd. Fontos már a leírásában érzékeltetni, hogy egy veszedelmes bestiáról van szó. Továbbá jelezni a játékosoknak, amikor egy tolerancia által érintett találatot visznek be neki, hogy az a vártnál kevésbé effektív vele szemben. (Precizitás: +2)

LADOC TÉRKÉP

(Tájolás: északi, Lépték: a térképen)



A: Utak
B: Hegység(járhatatlan)
C: Birka karámok
D: Főtér
E: Fagyos-tó
F: Erőd
G: Patak

1: Favágó háza[Impun]
2: Yuhiko eltűnési helye[Yuhiko]
3: Gyűjtögető háza[Revertan]
4: Őrház[Icuri]
5: exTemplomszolga háza[Fiba]
6: Bábaasszony háza[Kiriste]

11: Istálló
12: Északi-kapu
13: Hegyi-kapu
14: Fogadós háza
15: Jégvirág fogadó
16: Fogadó szállásháza
17: *a Batár helye*
18: Felvigyázók háza
19: Hőforrás
20: Keiring palota
21: Erőd-kapu
22: Kincsmosók háza

23: Kis-híd
24: Nagy-híd
25: Templom
26: Vízesés & Gyémánt-tó
27: Gyémánt-bástya
28: Szolga lak
29: Istálló
30: Felcserház
31: Móló
32: Kovácsműhely
33: Déli-kapu
34: Patak-kapu