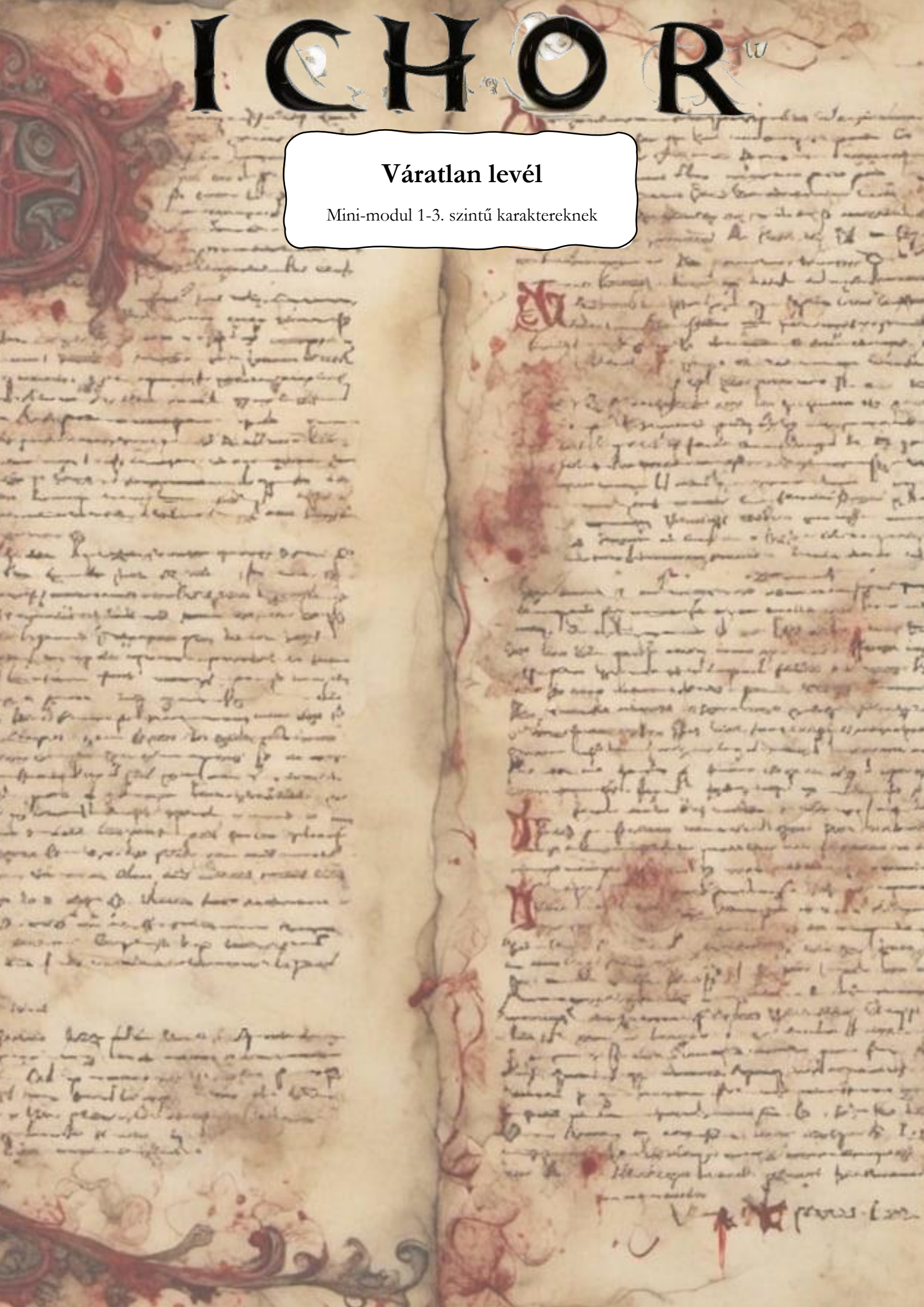


ICHOR

Váratlan levél

Mini-modul 1-3. szintű karaktereknek



Előzetesen

Ez, az Ichor szerepjátékhoz készült újabb mini modul sorrendben a második a mindössze egy jelenetből álló, pár óra alatt lejátszható bevezető kaland, amelynek révén a karakterek már egészen korán, az első szintek során belekeveredhetnek az escari nagypolitika szövevényes szálaiba.

A karakterek a kaland kezdetén betérnek a fővárostól nagyjából egy napnyi járásra található fogadóba, és csakhamar szembe találják magukat a Fekete Kard Vágtázóival és kézhez kaphatnak egy furcsa levelet, amelynek tartalma fenekestől felforgathatja Escar királyságát.

Fogadó az Öreg Tölgyhöz

A kaland helyszínéül a fővárostól keletre található népszerű fogadó szolgál. Errefelé fut a Hódító Útja, a királyságnál is régebbi, gondosan karban tartott és rendszeresen őrtjáratozott kőút. Alacsony töltésen fut nagyjából párhuzamosan és látótávolságnyira a Bonatarától. Két oldalán szántóföldek és kapálók terülnek ameddig a szem ellát. Ez a királyság egyik legsűrűbben lakott és legtermékenyebb vidéke, a Valle de Barro, vagyis Sár völgy, amely a folyó gyakori kiöntései után hátramaradó látványról kapta a nevét.

A környékre jellemző jómódú falvak gyakorta váltogatják egymást a folyó partján, többnyire mesterségesen feltöltött és időnként szigetté változó dombhalmok tetején. Sejoj falva sem lóg ki a sorból: a Hódító Útjától jobbkézfélre, nagyjából egy kilométerre az úttól emelkedik a falu dombja, amelyen talán száznál is több takaros parasztház zsúfolódik össze. A domb körüli termékeny és süppedős földeken vizibivalyok kérődzene és parasztok hada gondozza a gyümölcsösöket, rizs- és lenföldet. A folyón halász hajók tucatjai ringatóznak, és időnként hasas bárkák haladnak el – a falvaknál meg-meg állva – hogy a környék terményeit a mindig éhes fővárosba vigyék. A Hódító Útja nem falusiak érdekeit szolgálja, elsődlegesen a királyi seregek és a hírnökök használják, na meg a karakterekhez hasonló utazók, akik olcsóbbnak találják a gyaloglást a bárkákon ücsörgésnél.

A Fogadó nagyjából húsz kilométerre található a főváros falaitól, vagyis nagyjából egy napnyi gyalogútra. Akár a fővárosba tartanak, akár onnan érkeznek, együtt vagy külön-külön, de a kaland akkor veszi kezdetét, amikor a karakterek beteszik a lábukat az öreg tölgyhöz címzett fogadóba. A fogadó az úttól északra emelkedik, az út szintjére feltöltött tercián, beékelődve egy alacsonyabban fekvő gyümölcsösbe. Több épületből áll, de csak egyikük, a közös teremnek is helyet adó főépület ajtaja nyílik a szabadba. A főépület mellett embermagas palánkkerítés veszi kezdetét és öleli körül a fogadó területét. A fogadó udvarára szélesre tárt kétszárnyú kapu vezet.

A fogadó főépületébe belépve a karakterek azonnal egy terített asztallal kerülnek szembe. A hosszanti irányban elrendezett masszív asztal körül elhelyezett székek nagyjából fele foglalt,



többen jóízűen falatoznak, mások már jóllakottan beszélgetnek. Az asztal mögötti nyitott faszenes tűztér felett nyársra húzott malac forog körbe-körbe, már amikor a fogadás asszonynak épp van ideje forgatni. A malac legízletesebb részei már természetesen hiányoznak. A tűzhely túlsó oldalán egy hasonló, ám terítetlen asztal áll. A szemközt egy hosszú söntéspult uralja a teret, amelynek oldalában nagy csapra vert söröshordó áll.

A közös termen kívül a háznak mindössze három másik szobája van. Ebből kettő a söntés mögötti ajtókból nyílik. A jobb oldali ajtó mögötti szobában faltól falig polcokon sorakoznak az élelmiszerek. Nagy kampókon lógnak a kolbászok és szalonnák, megpakolt ládákban állnak a zöldségek és gyümölcsök, hasas zsákokban ül a liszt, a bab, a rizs. Ebből a szobából egy falnak támasztott ütött-kopott létrán keresztül a poros padlástérbe lehet jutni, míg egy másik ajtó az épület mögötti veteményes kertbe vezet. A söntés mögötti másik ajtó mögött üres és teli hordók sorakoznak. A nagyobb hordókban sör és bor, a kisebbekben mindenféle röviditalok várják a porzó torkú utazókat.

A harmadik és egyben utolsó szoba a fogadás és asszonyának szobájába vezet. Szellős és tisztán tartott, de egyszerűen berendezett szoba, mindössze egy nagy ágy, egy szék és két kis szekrényke található benne. A hálószoba ajtaját a fogadós né gondosan zárva tartja, az ajtó kulcsa mindig a nyakában lóg.

A szállásra vágyó utazók ágyai nem a főépületben kapnak helyet. A fogadó udvarán az istállón és az árnyékszéken túl további három épület található, ezek a vendégházak. A vendégházak bár egyforma méretűek, de különböző fokú zsúfoltságot és így árat képviselnek: a legdrágább házban összesen három kényelmes ágy található és minden ágyhoz tartozik egy az ágy alá betolható és zárható vasalt faláda is. A másik két házban ezzel szemben emeletes ágyak sorakoznak és zárható láda sem tartozik hozzájuk. Mindent összevetve 13 kiadó fekvőhely található a fogadóban, de szükség esetén az istállóban és az étkezőben is alhatnak páran.

A fogadó udvarának meghatározó látványossága egyébiránt az épületeket árnyékba borító évszázados tölgyfa az udvar közepén. A masszív fa kérgébe többszáz utazó vésett ajtatos üzeneteket az évek során, ágairól kopott-tépett színes szalagok lógnak, földből előtűremkedő gyökerei között döngölt föld keménységűre koptatott barna földfelület jelzi a helyet, ahol a biztonságos utazás reményében az utazók tömegei elmormolhatnak egy-egy fohászt.

A fogadásék az Öreg Tölgy jövedelméből félretett pénzüket egy rejtett, lakattal zárt ládikában tartják. A rejtekhely nem különösebben elmés vagy eredeti: az ágy alatt egy laza padlódeszka alatt bújik meg, és egy Érzékelés + Észlelés (10)-es próbával megtalálható. A lakat feltöréséhez Ügyesség + Kézügyesség (12) vagy Erőnlét + Atlétika (10) próba kell. A láda nagyjából 50 királpénzt (k10*10) és talán kétszer annyi nagygarast tartalmaz.

A szoba berendézi tárgyai közé tartozik egy régi ám élesen tartott rövidkard és egy szerelésre szoruló számszerűj is.



Az útszéli fogadóhoz természetesen méretes istálló is tartozik, bőséges takarmánnyal, friss szénával és kellemes lótrágya illattal. Mindezekon túl a kert közepén áll egy nagyobb kerekesút is és három csirkeól. Mindent összevetve takaros és jól felszerelt ám a sokak szemében szent tölgyfát leszámítva semmiben sem különleges

Az Öreg Tölgy vendégei



A fogadóban a karakterek érkezésekor a többi vendég, egy kivétellel a közös teremben vacsorázik a nagy asztal körül.

Az új jövevényeket barátságos köszöntéssel fogadják, majd ki-ki saját vérmérséklete szerint folytatja vacsoráját, megkezdett beszélgetését vagy éppen a karakterek felé fordul kérdéseivel.

Az egyetlen szállóvendég, aki nem tartózkodik az asztal mellett **Reijai Görbe Ferran**. Egyszerű öltözetű és gyakorlatias, bár erősen aggodalmas természetű parasztember, ahogy a neve is sugallja, Reija falvából, három napnyi járásnyira északra. Egy sajt, olíva és olaj súlyától roskadozó szekérrel utazik a fővárosba. Először teszi meg a fővárosba vezető éves útját egyedül, korábban mindig vele tartott a két fia is, de egyikük lerokkant egy balesetben, a másik pedig fejébe vette, hogy világot szeretne látni és megszökött a faluból. Így aztán Görbe Ferran egyedül utazik, és minden kanyar mögött, minden bokor mélyén rablókat és haramiákat sejt. Pár percnél hosszabb időre nem hajlandó szem elől téveszteni a szekerét, úgyhogy csak felkapott a fogadóból egy karéj kenyeret meg némi kolbászt és visszamászott a bakra. Úgy tervezi, hogy aludni is ott fog.

Az étkezőben a bejárati ajtóhoz legközelebbi széken foglal helyet két fütengeri nomád sució, **Zand** és **Negha**. Testvérek és le sem tagadhatnák a hasonlóságot: bronzos bőrük és enyhén mandulavágású szemek ugyan nem különböztetik meg őket az escari suciók tömegeitől, de egyformán ívelt orruk, göndör barna hajuk és elálló füleik mindenki szemében felismerhető mód hasonlóvá teszi őket. Foltosított és kopott, escari szabású ruhákat viselnek, összes holmijuk a lábuk mellé fektetett barna vászonzsákokban hever. Kettejük közül Negha az idősebb, ránézésre épp a nővé érés határán van, szikár termete és pattanásos-sebhelyes bőre ellenére is vonzó teremtés. Zand két-három évvel lehet fiatalabb nővérénél, szája felett ritkás fiú-bajusz pejhedzik, végtagjai megnyúltak, izomzata tónustalan. Főleg egymással beszélgetnek, saját nyelvükön, leszegett fejjel. Ha a



JK-k megkérdeznék tőlük, elmondják, hogy Verguilles, egy északon található falu ura küldte őket a fővárosban menetlevéllel, hogy ott szolgálják őt tovább. Menleveleik egyébként hamisak,

valójában megszöktek Verguillesből és abban reménykednek, hogy Ciudad Sucia utcáin felszívódhatnak.

Zaddal és Neghával szemközt, magányosan, szinte érintetlen tányér előtt ülve egy magányos férfi iszogat. Még a vacsoraasztalnál is magán hagyta mellvasát, oldalán sokat forgatott, élesre fent kard hegye kaparja a fogadó padlóját. **Arnau Atenas**nak hívják, a Sámánháború foragatagából tért haza nemrégen és kérvénnyel tart a király színe elé. Nagynevű és nagymúltú északi nemescsalád utolsó életben maradt sarja. Évekkel ezelőtt dezertált a sámánháborús seregekből, és mostanáig a nagyvilágot járta. Időközben családi birtoka elnéptelenedett és elvadult, haramiák és nomádok kezére került. Abban reménykedik, hogy a király segítségével katonákat és jobbágyokat toborozhat és helyreállíthatja ősei birtokát, miközben persze próbálja eltitkolni, hogy milyen rövid ideig tartott csak ki a királyi lobogók szolgálatában.

Arnau Atenas és a sució testvérpár is fontos szereplővé léphet elő a karakterek későbbi kalandjai során, és az Észak-Escarban játszódó modulokban újra elő fognak bukkanni.

Arnau Atenasszal szemben, az útra nyíló ajtóra és ablakra néző széken ül **Lipe Beldad**. Átlagos magasságú, huszonéves fiatalember.

Mélyen ülő kék szemei egyfolytában a környezetet pásztázzák, a belépő karaktereket is jó alaposan megnézi magának. Összefogott és gondozott hosszú barna haját feltűzve viseli, arcán pár napos smink és alapozó nyomai látszódnak. Sápatag és megkímélt bőre tanúsága szerint eddig meglehetősen kényelmes életet élhetett, ám most arca fel van puffadva, egy foga hiányzik, egy másik félig letört. Jobb kézfején véráztatta kötés, kagylókék ruhája koszos és szakadozott.

A fogadó többi vendégével ellentétben Lipe nem köszönti az újonnan érkezőket, és beszélgetésben is csak nagy nehezen kezd bárkivel. Ha a karakterek együtt érkeznek és fegyvereiket jól látható helyeken viselik, akkor érkezésükkor hátrébb tolja a székét és testtartása arról árulkodik, hogy bármelyik másodpercben elrugaszkozhat a legközelebbi ajtó vagy ablak irányába. Derasból érkezett lóhalálában, szerencsétlen hátasa kishíján kidőlt alóla. Egy levelet visz Olverába, egyenesen a keleti exarcha kezébe, amelyről tudja jól, hogy életveszélyes titkokat rejt. Azt

tervezi, hogy mikor mindenki nyugovóra tér elköt egy pihentebb hátast az istállóból és azon folytatja útját az éjszaka rejtekében. Okkal siet: tudja jól, hogy a kancellár pribékjei a nyomában járnak, egyszer más sikerült kicsúsznia markukból, de nem szívesen kísértené a sorsát még egyszer.

Az asztaltársaságot egy nagyobb társaság kerekíti ki: egy északra tartó család és egy fiatal pár, akik hamar összebarátkoztak velük. Ők ülnek az asztal legtávolabbi részénél, és az asztalhoz közelebb ülő morózus és titkolózó emberekhez képest egészen idilli képet festenek magukról. A **Merola család**nak három tagja van. **Cello**, a család patriarchája harminc körüli, nagydarab, napcserzette arcú, mosolygós férfi. Széles vállalai és hordónyi mellkasa egy életen át tartó kemény munkáról árulkodnak, bal kezének tömpe és furcsán görbülő mutatóujja pedig a munka veszélyeiről. **Deanna** majdnem egymagas férjével, hátközépig

Lipe Beldad és a sució testvérpár reakciója is könnyen gyanús lehet a karakterek számára. Egy Intelligencia + Lélektan (8) próba segítségével egyértelmű lehet bárki számára, hogy mindannyian üldözöktől tartanak.



érő karamell haját összefonva hordja. Komoly tekintettel figyeli férjét és gyermeküket, időnként helyreigazítva férje véget nem érő áradozó nagyotmondását. A család legkisebb tagja, a négy-öt éves forma kislány, **Mena** lenge kislányruhájában az asztal alatt játszik, apjának és új barátainak a lábait piszkálva.

Velük átellenben foglal helyet két padour utazó, akiket Cello Merola nagy hangon gyűzköd, hogy tartsanak velük északra. **Adenet és Juliana Magneret**nek az óhíthez való ragaszkodás miatt kellett hátra hagynia a Padour birodalmat, azóta világot látnak, csődületről csődületre, lovagi tornáról lovagi tornára vándorolva. Énekesként, felcserként, padour csodaszerek árusaiként keresik szegényes betevőjüket. Adenet negyven körüli, kopaszodó, alacsony férfi. Szemei körül mosolyráncok ülnek, kezeivel zavartan játszik bármivel, ami keze ügyébe kerül. Erősen koncentrálni Cello minden szavára, de arckifejezése őszinte érdeklődés helyett inkább értetlenségről árulkodik. Juliana közben Cellóra szinte ügyet sem vetve az asztal alatt kúszó-mászó kislánnyal van elfoglalva, ételdarabkákat adogat neki, padour nyelvű nyelvtörőkkel szórakoztatja, böködi és csipkedi a kislányt. Juliana még férjénél is alacsonyabb, töltöttgalamb termetű, kerek arcú asszony, arcán nyakán régi sérülések nyomaival.

Az Öreg tölgyben összegyűlt emberek többsége szívesen szóba elegyedik a karakterekkel. Egyedül a két sució ifjú a kivétel. Ők részben a nyelvi nehézségek miatt elzárkózóbbak: nehezen forgatják az escarit, bár azért szinte mindent megértenek. Ennél is fontosabb azonban, hogy az escariakban alapvetően ellenséget és fenyegetést látnak, akik, ha megtudják, hogy hamis menlevéllel utaznak bizonyára ellenük fordulnak majd. Az ő hozzáállásuk is megváltozik azonban, ha a karakterek között több külhonit is látnak, vagy ha a karakterek alapvetően barátságosan közelednek hozzájuk.

A fogadó személyzete

Az Öreg Tölgy vendégeinek kényelméről négyen gondoskodnak. Josú és Dora a hely tulajdonosai, idős, összeszokott házaspár. **Josú** túl van a hatvanon, és **Dora** sincs sokkal elmaradva mögötte. Hosszú évek óta üzemeltetik a fogadót, több gyermeket is felneveltek, de mindannyian máshol akartak szerencsét próbálni, így öregségükre kénytelenek voltak a közeli faluból segítséget fogadni. Gyakorlott fogadósok, rég megtanulták, hogy nem érdemes a vendégekkel túl sokat foglalkozni: másnap úgymint odébb állnak, és többségüket soha nem látják viszont. Csendesen sürgölődve gondoskodnak róla, hogy a vendégek megfelelően ki legyenek szolgálva, kérdéseikre nyíltan válaszolnak, de nem firtatják a titkaikat.

Az istállóban a lovagról egy néma tinédzser, **Rias**, gondozza. Hadiárvaként került a faluban lakó nagynénjéhez évekkal ezelőtt, és nem sokkal később munkát is kapott a fogadóban. Senki nem tudja biztosan, hogy a tragédiák okozzák-e a némaságát, vagy netalán valami betegség, de tény, hogy pár bólintásnál és egyszerű mutogatásnál több kommunikáció nem telik tőle. Ugyanakkor nagyon jó gondját viseli a lovaknak, és szinte soha nem mozdul el mellőlük, egészen estig, amikor hazatér a faluba **Torre** társaságában.

Torrét is a háború felfordulása vetette a faluba északról. Negyven felett járó, sovány de szikár izomzatú, ápolatlan külsejű férfi borvirágos ábrázattal. Mióta családja birtokát hátrahagyva délre menekült a nyargalók elől napszámosként tengette napjait, amíg jó és megbízható fizetés nem ajánlottak neki a fogadóban. Egy falusi özvegyasszony képében párt is talált magának, de nem szívesen adná fel a munkáját az Öreg Tölgyben: itt békében iddoggálhat miközben a dolgára jár, odahaza meg csak az asszony zsörtölődését kellene hallgatnia.



A Fekete Kardok érkezése

A karakterek – együtt vagy egyesével – a napnyugta előtti órában érkeznek a fogadóhoz. A vendégek közül ők érkeznek utolsóként, de a fogadósok egészen napszálltaig várják az újabb vendégeket, így érkezésük nem kelt különösebb feltűnést. A következő nagyjából egy órában kényelmesen elkölthetik vacsorájukat, bejárhatják a fogadó területét, ismerkedhetnek egymással, a személyzettel, a vendégekkel.

Az Öreg Tölgyben már végére ér a vacsora, odakinn már leszáll az éj, mikor csörgő vértetek viselő fenyegető lovasok érkeznek a fogadóhoz. Még csak távoli sziluettjük látszódik és fegyvereik-vértjeik csörgése hallatszik, de **Lipe Beldad** már erre is felkapja a fejét és gyorsan a fogadó udvarára távozik.

A lovasok megállnak és halk beszélgetésbe kezdenek az országúton, mindössze tucatnyi méterre a fogadótól, majd két kivétellel leugrálnak a nyeregből és besétálnak a fogadóba. A barnától a feketéig húzódó színekben pompázó, keményített bőrvértet, brigandint, sodronyínget viselő zsoldosoknak tűnnek, változatos fegyverzettel. Ruházatuknak pusztán egyetlen közös pontja van: mellkasukat egy nagyjából fél méter hosszú szablya festett fekete rajzolata díszíti.

Ellentmondást nem tűrően masíroznak be a közös helységbe. Körülnéznek, és a hozzájuk legközelebb ülő karaktert kezdik faggatni. Egy „fiatal kurafi”-t keresnek, barna hajjal, „összevert pofával” és sérült kézzel; vagyis az eddigre már az udvaron rejtőző Lipé Beldad-ot. Ha a karakterek esetleg meggyőzően faloznának is Lipének, a többi vendég viselkedése jó eséllyel felkelti a vágátók gyanúját.

Az érkező vágátók száma attól függ, hány harc-orientált karakter van a csapatban. A hozzávetőleges irányelv az, hogy egy ilyen karakter esetén 2-en, 2 karakternél 3-an, három karakter esetén 5-en vannak az érkezők, és így tovább. Fontos, hogy a játékosok számára úgy érződjön a vágátók fenyegető, de nem legyűrhetetlen fölényben vannak.

Fokozni a téteket

A karakterek természetesen megtehetik, hogy elárulják Lipé Beldadot, mint ahogy az is, hogy egyszerűen csak kimaradnak az eseményekből. Ebben az esetben a Fekete Kardok fokozatosan egyre jobban és jobban belelovallják magukat az Öreg Tölgy vendégeinek terrorizálásába.

Ha a karakterek nem segítenek a vágózók azonnal és fenntartások nélkül ők hamar az agresszió eszközeihez nyúlnak. Veréssel vagy még rosszabbal fenyegetik a karaktereket és a többi vendéget, közlik, hogy a kancellár ügyében járnak el, és ha úgy tartja kedvük akár az egész fogadót is felgyújthatják, és minden itt tartózkodót kardélre hányhatnak. Ha a fenyegetés nem segít egy véletlenszerűen kiválasztott és könnyű célpontnak tűnő NJK-ra kezdet is emelnek, hogy hogy megtudják tőle merre van a küldönc.

Amennyiben a karakterek mindezt passzívan figyelik Arnau Atenas ezen a ponton besokall a vágózók viselkedésétől és felszólítja őket, hogy távozzanak. A vágózók erre természetesen nem hajlandók és rövid harc veszi kezdetét a fogadóban. A karakterek segítsége nélkül Arnaunak nem sok esélye van, a vágózók rövid úton helyben hagyják, majd a hasonló problémák megelőzése céljából fegyvereik lerakására szólítják fel a fogadó vendégeit.

Ezután figyelmük újra a korábban már kipécézett NJK faggatására, sőt kínzására fordul vissza. Teljes mértékben nyeregben érzik magukat, és hozzá vannak szokva, hogy megfélemlítéssel és erőszakkal érik el céljaikat, így a karakterekkel szemben is így lépnek fel. A teljes kooperáción kívül minden mást ellenségesen fogadnak.

Ha a karakterek az együttműködés mellett döntenek erőszakosan lökdösődve és fenyegetőzve felszólítják őket, hogy mutassák meg nekik merre van Lipe. Attól függően, hogy mennyi késlekedés után döntenek végül is az együttműködés mellett a küldöncöt az udvar valamely pontján találják.

Lipe Beldad végzete

A közeledő lovasok láttán Lipe azonnal rosszat sejtett és gyorsan cselekedett. Első útja az istállóba vezetett, hirtelen elhatározásból, hogy megszabaduljon a levéltől, ami ennyi veszélybe sodorta. Hirtelen nem akadt jobb ötlete, mint hogy kivette nyeregtáskájából és gyorsan belegyűrte egy véletlenszerűen kiválasztott másik ló holmija közé: történetesen a karakterek egyikének nyeregtáskájában végzi az iromány.

Ezután azt tervezte, hogy megpróbálja elmagyarázni a vágózók, hogy szörnyű félreértés történt és ő bizony nem szállít semmiféle levelet, ezért vissza indul a fogadó felé. Ha a karakterek már a Fekete Kardok érkezésekor rögtön az együttműködés mellett döntenek, és az udvar felé vezetik

A többi vendég és különösképpen Arnau Atenas jelenléte biztosítás a karakterek számára: ha rosszul alakulnának a dolgok közbeavatkozhatnak a karakterek oldalán. Ugyanakkor a vendégek körül senki sem vágyik különösebben a vágózókkal való konfrontációra, így erre ne kerüljön sor mindaddig, amíg nincs rá szükség. A vendégek közbeavatkozása azonban semmiképpen ne kisebbítse a karakterek érdemeit, leginkább csak kössék le pár Kard figyelmét, ám a győzelmet a karaktereknek kelljen kiharcolni.



a vágatókat, úgy ekkor találkoznak össze Lipével. Lipe először menekülni próbál, de segítség nélkül a vágatók könnyedén elkapják és ütlegelni kezdik. Lipe ugyan erősködik, hogy nincs nála semmiféle levél vagy üzenet, a vágatók egyrészt nem hisznek neki, majd kibökik, hogy levél nélkül is túl sokat tud. A karakterek jelenlététől mit sem zavartatva magukat végül is végeznek Lipével – feltéve, hogy ebben senki sem akadályozza meg őket.

Ha Lipe a fogadóhoz közeledve odabentről harc vagy akár csak kiabálás hangjait hallja meggondolja magát, és a vágatókkal való szembenézés helyett a menekülés mellett dönt. Megpróbál kimászni az udvar hátsó kerítésén, ami első próbálkozásra nem sikerül neki. Elég nagy zajt csap ahhoz, hogy az úton maradt Fekete Kardok – ha a karakterekkel való harc eddig nem vonzotta be őket a fogadóba – felfigyeljenek rá, és a nyomába eredjenek. Nem messze a fogadótól, a szomszédos szántóföldön érik utol lóháton és rövid tusa után megkötözve visszahurcolják a fogadóba a társaikhoz.

Lipe Beldad élete egyedül úgy menekülhet meg, ha a karakterek a Fekete Kardok érkezésekor szinte azonnal konfrontálódnak velük, és ráadásul gyorsan és hatékonyan meg is futamítják őket.

Ha a karakterek szótlán végig nézik, ahogy a Fekete Kardok végeznek Lipe Beldaddal utána még át kell esniük egy alaposabb kikérdezésen. A Fekete Kardok minden vendéget és a teljes személyzetet kikérdezik arról, hogy mi mindenről beszélgettek Lipével, mi mindent mondott el nekik a halott küldönc, és hogy nem adott-e nekik valamit. Lipe holmiját alaposan átforgatják, és ha a karaktereket nem találták kellőképpen együttműködőnek és szimpatikusnak, úgy a fogadó többi vendégének holmiját és megpróbálják átkutatni.

Végülis nem találnak semmit, és ebben megnyugodva még azon nyomban, az éj leple alatt el is indulnak visszafelé a fővárosba.

Hogyan tovább?

Ha Lipe életét vesztette a karakterek egyike másnap este, amikor épp lovát szerszámozza le éjszakára ráakad egy kancellári pecséttel ellátott levélre a lószerszámai között. A levélen nem szerepel feladó, ám címzett igen: Amaro Rainier Oquendo keleti exarcha, az Őrzők Rendjének escari kapitánya, országos főméltóság. A levél szerint Ceriló mester, a kancellár egyik írnoke egy alkalommal a kancellárt keresve nyitva találta a kancellár irodájának ajtaját, holott a kancellár nem tartózkodott ott. A kancellár íróasztalán, legnagyobb megdöbbenésére, féregimádó kegytárgyakat, egy kőből faragott sárkánytojást mintázó edényt, csontból készült tört és egy agancsos koronát látott. Életéért rettegve Ceriló azonnal elmenekült a Fellegváról azzal a feltett szándékkal, hogy meghúzza magát Aracelisnél a derasi kikötőben mindaddig, amíg az exarcha, a királyság érdekében – érte nem küldet.

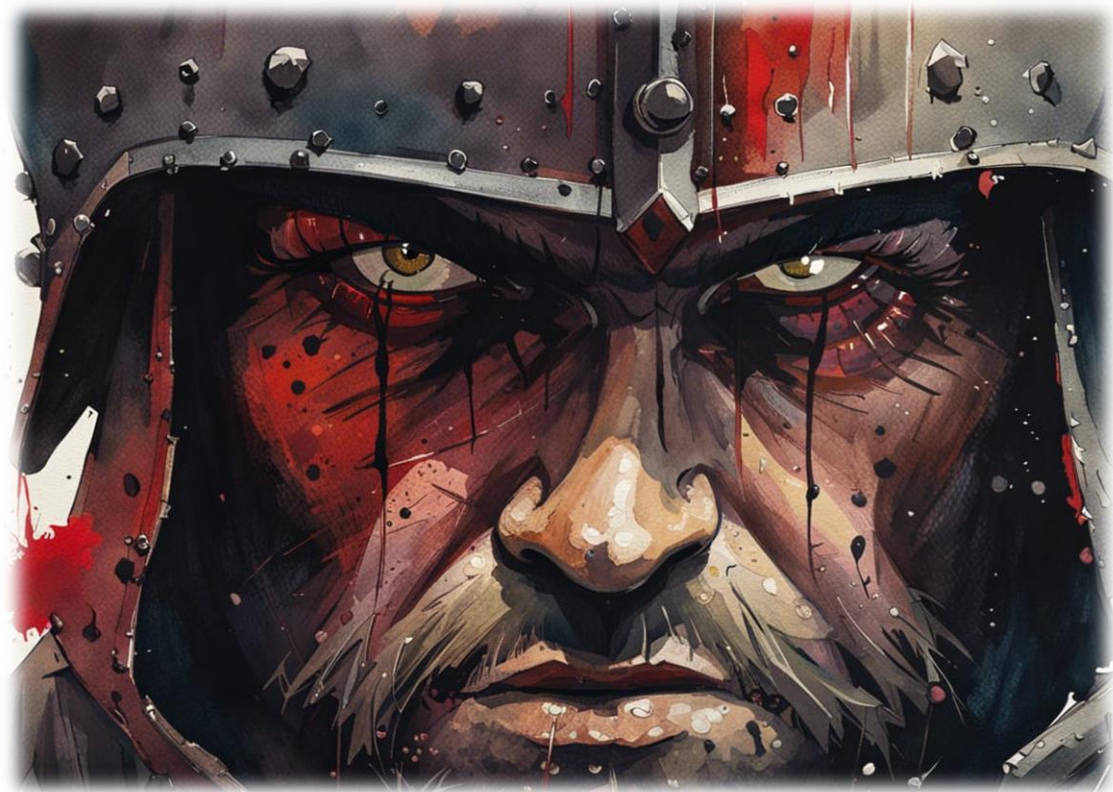
Igazak-e levélben leírtak? Ennek eldöntése a mesélő feladata, amennyiben a történetnél kifejtése mellett dönt. Bár a mini-modulban történetek egyértelműen a kancellár bűnössége irányába mutatnak, de még kiderülhet, hogy amit Ceriló látott valójában nem féregimádó kegytárgyak voltak, vagy éppen nem a kancellaré voltak. A Fekete Kardok viselkedése mindenesetre elsősorban őket minősíti. Ugyan valóban a kancellár nevében járnak el, de feladatuk mindössze annyi volt, hogy megszerezzék a levelet, erőszakos fellépésük és Lipe Beldad esetleges meggyilkolása már ügybuzgalmuk jele csupán.

A Váratlan Levél mini-modul lezárása és a történet folytatása számos irányt vehet cselekedeteik és döntéseik függvényében. Ha a karakterek összetűzésbe keveredtek a Kardokkal, és ennek életben maradt szemtanúi is akartak – akár pár elmenekült vágatózó, akár a fogadó

személyzetének személyében - bizton számíthatnak részükről a megtorlásra az első adandó alkalommal.

Ha közbeavatkozásuknak köszönhetően Lipe életben marad minden tőle telhetőt meg fog tenni, hogy rávegye a karaktereket, hogy kísérik el a keleti exarchához. Megpróbál a lelkiismeretükre, vagy éppen a dicsvágyukra hatni, arról győzködi őket, hogy a királyság érdekeit szolgálnák evvel, és azt ígéri nekik, hogy a keleti exarcha busásan meg fogja jutalmazni őket. Az esetleges védelem reményében még a levél tartalmát is hajlandó megosztani a karakterekkel. Amennyiben a karakterek a levél kézbesítése vagy Lipe Beldad elkísérése mellett döntenek nagyjából négy napnyi, izgalmakkal tarkított utazás vár rájuk Olverába, a keleti exarcha várába. Oquendo exarcha hálásan és bőkezűen fogadja odaadó szolgálatukat, és ha jó benyomást keltenek az öreg lovagban könnyen lehet, hogy további feladatokkal is ellátja őket, például Ceriló mester felkeresésével a fővárosban. Az exarcha mindenképpen meg akar bizonyosodni Ceriló mester szavahihetőségéről, és amennyiben az bebizonyosodik a királyságot hamarosan telekürtöli a kancellár féregimádatának hírével.

Ha a karaktereket sem a levél kézbesítése, sem Lipe megsegítése nem hozza lázba, ellenben a Fekete Kardokkal szembeszállva tanujelét adják bátorságuknak Arnau Atenas léphet elő megbízójuknak. Mint elmondja a Sámánháborúból hazatérőben azért meg a fővárosba, hogy zsoldosokat gyűjtsön maga mellé, mielőtt hazatérne Észak-Escarba, hogy visszafoglalja a nomádok kezére került ősi birtokait.



Felfordulás Aracelisnél vagy Váratlan Levél?

A mini-modul kiindulópontja ugyanaz a szituáció, mint a Felfordulás Aracelisnél esetében, sőt ennek a modulnak az eseményei akár közvetlenül megelőzhetik a Felfordulás Aracelisnél történéseit – ha a vágztázók végeznek Lipével és a levelet is megszerzik első útjuk Aracelishez vezet.

A Felfordulás Aracelisnél eseményeinek idején a vágózók már megakadályozták, hogy a levél elérje célját, és a Ceríló is igen nehéz helyzetben van. Még ha a karakterek meg is mentik az életét a drogtanyán és úgy döntenek, hogy segítenek neki eljutni a keleti exarchához, már a fővárosból való kijutásuk is meglehetősen nehéz lesz. Következő pár kalandjuk jó eséllyel a veszélyes utazás viszontagságai körül fog forogni.

A Váratlan Levél eseményei után ezzel szemben, amennyiben a karakterek azon az úton indulnak el, javasolt rövidebbre fogni a keleti exarchához utazást. A karakterek egy napnyi járóföld előnyben vannak bárkihez képest, aki a fővárosból utánuk eredne. Ezt a mini-modult követően tehát a karakterek sokkal hamarabb az escari politika hálójában, az egyik országos főméltóság személye előtt találhatják magukat.

A Váratlan Levél eseményein keresztül a karakterek akár gyanútlanul is belekeveredhetnek az eseményekbe. Könnyen megeshet velük, hogy miután végignézik, ahogy a vágózók elbánnak Lipével csak napokkal később találják meg a levelet, és ha nem olvassák el, bizony a háttérben zajló események ismerete nélkül is a történések fontos szereplőivé léphetnek elő, késlekedésük bizony a féregimádó kegytárgyak tulajdonosának malmára hajtja a vizet.

Miután a levélre ráakadnak akár úgy is dönthetnek, hogy a keleti exarcha helyett valaki máshoz jutattják el azt, vagy akár a kancellárt keresik fel vele. Természetesen azt is megtehetik, hogy maguk próbálnak meg utána járni a vádak igazságtartalmának. Akárhogy is, a döntéseik révén a karakterek kezébe kerül a Fellegvárban uralkodó status quo felborításának eszköze, és könnyedén a derasi intrikák középpontjában találhatják magukat.

Nem Játékos Karakterek értékei

Fekete Kardok

A Fekete Kard Vágtázói elnevezésű zsoldoskompanyia erőszakos és magabiztos tagjai. Vezetőjük Pörölyös Ilor, széles vállú, bikanyakú, oldalszakállas, magas homlokú alak. Nevét természetesen választott fegyveréről kapta. A többiek többnyire kardokkal vannak felszerelve. Rugalmas vérteket viselő fiatal férfiak és nők a világ minden tájáról. Agresszióhoz és kegyetlenséghez szokott emberek, akik zsoldoséletük során megtanulták, hogy ellentmondást nem tűrő magabiztossággal szinte bármit el lehet intézni. Bár egyesével akár még kellemes személyek is lehetnek, összeverődve a legkellemetlenebb személyiségjegyeket hozzák ki egymásból, amikor egymásra rálicitálva próbálják megmutatni félelmet nem ismerő kegyetlenségüket.

Név: A Fekete Kard vágtázója

Leírás: Furio Barbuto zsoldoskompanyiájának a tagja, a Sámánháború veteránja.

Erőnlét: 1

Ügyesség: 1

Érzékelés: 0

Karizma: 0

Intelligencia: 0

Lelkierő: 1

Életerő: 12

Mozgás: 20

ME: 4

Ismeretek

Atlétika 3

Észlelés 2

Harctéri gyakorlat 3

Lovaglás 4

Megfélemlítés 2

Harcértékek

Cselekedetek: 1/1

Vért: 2 (brigandin)

SK: 6

Kezdeményezés: 2

Támadások

Szablya

KT: 20

Sebzés: k6+2

Pöröly (Ilor fegyvere)

KT: 30

Sebzés: k10+3

Max. Vé: 70

Képességek:

Átélt borzalmak: A vágtázó a háború forгатagában első kézből tapasztalta meg milyen embertelenségekre képesek az embertársai, így aztán az élet már kevés olyat tud mutatni neki, amitől megrémülne. Az ellene irányuló Megfélemlítés próbák célszáma +3-mal nagyobb.

Tűrőképesség: a Sámánháború veteránjaként jól tudja, hogy egy harcban az a természetes, ha elromlanak a dolgok. A vágtázó számára a zavaró hátrány nem jár negatív harcérték módosítókkal.

Nyargalók ellen I.: A vágtázóknak volt alkalma tökéletesíteni a harcmódorát lóhátról harcoló ellenfelek ellen. Ilyen esetekben +5 KT-t és Vé-t kap.

Kegyetlenség: a vágtázó számára természetes a kegyetlenség és a konfliktusok erőszakkal való rendezése. Ha lehetőségében áll megölni egy ellenfelet, akivel a jelenet során harcban állt, csak akkor kímélheti meg, ha sikeres Lelkierő próbát tesz 7-es célszámmra. Hasonlóképpen, minden alkalommal, amikor egy potenciális ellenfél kihívást intéz vagy fenyegetően lép fel a karakterrel vagy szövetségeseivel szemben, a karakter köteles harcot kezdeményezni, kivéve, ha sikeres Lelkierő próbát tesz 7-es célszám ellen, függetlenül a fenyegetés természetétől és mértékétől.

Arнау Atenas

Az észak-escari Atenas család utolsó élő tagja, a Sámánháborút is megjárt lovag. Morózus hangulatban lévő szűkszavú férfi, aki a gyász jeleit és a háború sebeit egyaránt magán viseli. Természetét tekintve barátságos és optimista alkat lenne, ám családjának és bajtársainak elvesztése, családja birtokainak sorsa letargikussá tették. Mellvértet visel és egyeneskarddal harcol, ha szükségét látja. Harc közben elevenedik meg igazán, ha társai is akadnak a harcban határozott és hatásos utasításokkal látja el őket.

**Arнау Atenas**

Leírás: észak-escari lovag.

Erőnlét: 3

Ügyesség: 2

Érzékelés: 2

Karizma: 1

Intelligencia: -1

Lelkierő: 1

Életerő: 19

Mozgás: 20

ME: 8

Ismeretek

Atlétika 3

Észlelés 2

Harctéri gyakorlat 3

Kultúra 3

Lovaglás 3

Meggyőzés 2

Vadonjárás 3

Harcértékek

Cselekedetek: 1/1

Vért: 7 (lemezvért)

SK: 9

Leterheltség 1

Kezdeményezés: 2

Támadások

Egyeneskard

KT: 40

Sebzés: k10+3

Max. Vé: 85

Képességek:

Megingathatatlan: minden harci kör után, amely során nem éri találat visszakap +5 akt. Vé-t.

Taktika: szabad cselekedet. Arнау képes hasznos tanácsokkal ellátni társait harc közben. A tanácsok célpontja, amennyiben képes megérteni azokat +5 KT-t vagy Vé-t kap Arнау következő köréig.

Páros harc: kiegészítő cselekedet. A képesség használatát követően Arнау akt. és max. Vé-je +10-zel nő a következő köréig, célpont, 5 méteren belül tartózkodó karakter pedig +5 Vé- kap Arнау következő köréig.

A Fogadó az Öreg Tölgyhöz



A fogadó térképe