

ICEHÓR



A Jég Markában

Bemutató kaland

Bevezető

Nagy kaland vár rátok! Egymással viszálykodó nemesek, ádáz fraelig portyázók, vadul tomboló mágikus vihar és egy rég elfeledett ereklye állják utatokat, de csak Ti vagytok képesek rá, hogy Procipio szigetét kiszabadítsátok a jég szorításából.

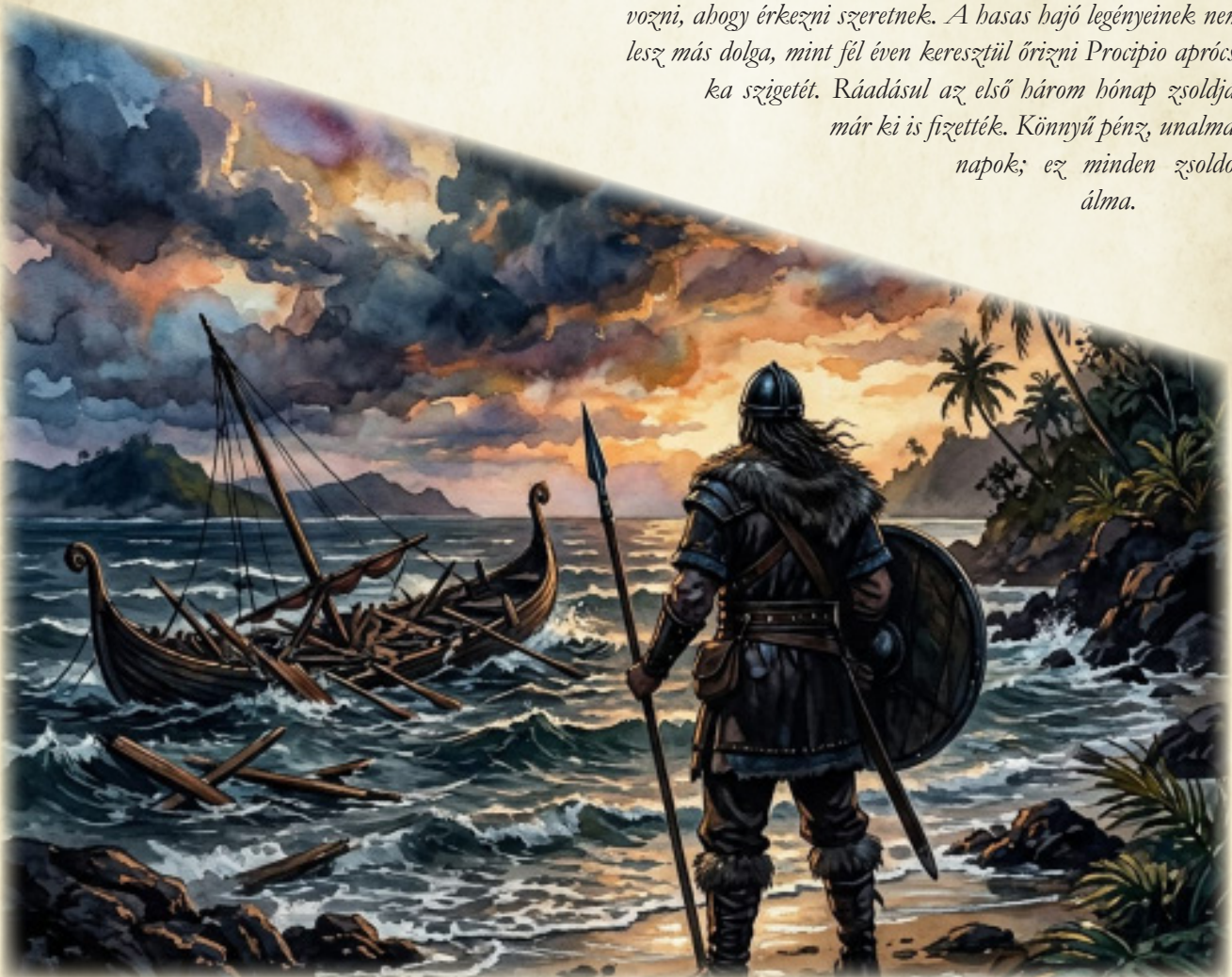
A kaland az **Ichor Kezdőkészlet** számára íródott, végigjátásának becsült ideje 2-3 (egyenként kb. 4-5 órás) játékkalkalom. Önmagában is használható, de kiindulópontja lehet további kalandoknak is. A modul lapjain először a legvalószínűbb események ismertetése következik, kronológiai sorrendben haladva, majd a kaland levezetéséhez szükséges háttér-információk, és végül térképek és illusztrációk. Természetesen semmi sem garantálja, hogy a játékosok követni fogják a vázolt történéseket — és ez így van rendjén. A modulban található bőséges és részletes információk segítenek a mesélőnek akkor is, ha a csapat teljesen új irányt vesz.

Emberöltön keresztül keserítették a fraelig portyázók a jóra való tengerész népek életét. Figyelmeztetés és előjelek nélkül rajzoltak ki hideg déli otthonukból, hogy fosztogassanak, házakra tüzet vessenek, emberekre végtomlást hozzanak. Nem volt ellenük áfium, sem valamire való védelem.

Tíz évvel ezelőtt a fraeligeknek nyoma veszett, mondják a drakkáikat kikötőbe zárta a Hosszú Tél. De egyszer minden rossznak vége szakad, és tavaly ismét fraeliget láttak a Vitorlátlan Tenger partjain. Ezért aztán senkit nem lep meg túlságosan, hogy idén nyáron is visszatértek; de még az sem, hogy ráakadtak Isleta Procipio kiszolgáltatott kicsiny szigetére az óceán mélyén.

A szigetecskéről hosszú az út Roccamaréba, a Kereskedőszövetség arzenáljához, és visszafelé sem rövidebb. A kikötőmester felbívására a de Leze család példás gyorsasággal szerelte fel egyik szárazdokkba vont briggjét; látta el matrózokkal, katonákkal, és (mivel katonából nem volt elég kéznél) az aranyon vásárolható legvisszatartóbb kikötői söpredékekkel - ne szerénykedj, nyugodtan közéjük sorolhatod magad -, hogy a szigetet minél hamarabb újra birtokba vehesse Marina úrnő büszke hajósnépe.

Senki sem számít komoly viszontagságokra. A fraeligek becsületére legyen mondvá épp oly gyorsan szokásuk távozni, ahogy érkezni szeretnek. A hasas hajó legényeinek nem lesz más dolga, mint fél éven keresztül őrizni Procipio aprócska szigetét. Ráadásul az első három hónap zsoldját már ki is fizették. Könnyű pénz, unalmas napok; ez minden zsoldos álma.



A kaland háttere

Procipio apró sziget a Vitorlátlan-tenger és az óceán találkozásánál. Kevesen lakják és még kevesebben keresik fel utazásaik során, most mégis rendkívüli események helyszíne lett.

Pár nappal ezelőtt a Hosszú Tél szorításából szabadult fraelig flotnarok tették tiszteletüket a szigeten, úgy ahogy csak ők tudnak vendégségbe érkezni: kivont karddal, vérszomjas szemekkel. A sziget nem volt felkészülve a támadására, Procipio érett gyümölcsként pottyant a messzi délről érkezett fosztogatók ölébe.

Baldo Albiso, helyi halász, a tengeren ringatózva figyelhette végig a három fraelig hajó érkezését, és azonnal a kontinens felé vette az irányt. Így aztán a Procipiót ért támadás híre meglepően gyorsan, mindössze két nap alatt eljutott a Kereskedőszövetség képviselőinek fülébe. Ők pedig nem hezitáltak, hanem példás sietséggel felszereltek egy dromont - a Pegazust - és kényszer-soroztak egy bárkát - a Sirályt - hogy katonákkal megrakva a szigetre küldjék őket. A karakterek is ezekkel a hajókkal érkeznek majd a szigethez.

A fraeligek a falu felprédálása során meglepő titokra bukkantak rá: a sziget világtól elzárkózó kormányzóasszonya, Lorenza de Montefeltro, őrzi népük elveszettnek hitt, legendás ereklyéjét, a Jégtört. Ezért aztán, bár nem szokásuk, de a kormányzóasszonynak otthont adó erődítés ostromába kezdtek. Nagy nehézségek és jelentős vérveszteség árán, azon a hajnalon sikerül végre áttörniük a védműveken, amikor a Pegazus és a Sirály a szigethez érnek.

Ám hiába vágnak a fraeligek véres rendet a kormányzóasszony katonái között és találják meg az utat a Jégtörhöz, az ereklye nem bizonyul olyan együttműködőnek, miként azt remélték. Helyette a tör uralma alá hajtja az öt megragadó fraeliget és szabadjára engedi mérhetetlen hatalmát. Az így elszabaduló mágikus jégviharban a karaktereket szállító hajó is megsemmisül, hőseink pedig a jeges óceánban találják magukat.

Dal Marina Kereskedőszövetség

A Faria szívében elterülő beltengert szélcsendes természetű miatt az itteni hajósnépeknek legtöbbször csak Vitorlátlan-tengerként emlegetik. Errefelé a hajósok számára bizony hasznosabb, ha jól bánnak az evezővel, mint ha a vitorlák kötéletével birkóznak meg virtuóz módon. Bár Faria történelmének nagy

részében a nagy birodalmak perifériájára szorult szolgánépek tengették csupán mindennapjaikat a tenger partvidékén, manapság mégis a Vitorlátlan-tenger lett a kontinens kereskedelmi hálózatának egyik legfontosabb és legpezsgőbb csomópontja.

Roccamaréból a Padour Birodalomba tartó, a messzi észak egzotikus kincseit szállító galleák, az Áldott Liga nagy építkezéseit ellátó bárkák, a Skizmában fogságba esett szerencsétleneket evezőpadhoz láncoló hadi gályák százai szelik a Vitorlátlan-tengert nap, mint nap. A tengert tarkító apró szigetek és a hegyekkel tarkított északi partvidéke meleg, száraz vidék, amelyre időnként meglepő hevesseggel csapnak le a viharok.

A Tengervidéket nyüzsgő, civakodó, kifinomult, fondorlatos és szorgalmas népek lakják. Bár számos, a függetlenségéhez foggal-körömmel ragaszkodó kisebb állam is található a tengerparton, pár száz évvel ezelőtt a vidék kereskedőinek vágya a hajóik hathatósabb védelmére négy évszázaddal ezelőtt életre hívta a Marina istennő védelmébe ajánlott Kereskedőszövetséget. A szövetséget a legnagyobb, leggazdagabb városok huszonegy kereskedő-dinasztiája vezeti, mint például a kalandban is szerepet kapó Montefeltrók és de Lezek.

A Kereskedőszövetséghez, szépszerével vagy erőszakkal, számos város és kisállam csatlakozott, és szerte a Vitorlátlan-tenger százszámra lobognak a huszonegy tengergyönggyel ékes zászlók a kereskedelmi lerakatok, tengerparti erődítmények és impozáns hajók felett. A siker azonban ellenségeket szül, és a Kereskedőszövetség sincs híján a rosszakaróknak. Akadnak közöttük, akik a kereskedő-dinasztiák mesés vagyonára áhítoznak, mint a Vitorlátlan-tengerre évről évre visszatérő fraelig tengeri rablók, de olyanok is, akik a Kereskedőszövetség teljes elveszejtését tűzték ki célul, mint a Padour Birodalom nagy hatalmú hercege, Maussalt Gribelin.

Ezért aztán a szövetség minden fenyegetést komolyan vesz, és mindig nagy gondot fordít rá, hogy hajóhada a legnagyobb és legjobban felszerelt legyen a Vitorlátlan-tengert járók között. De a tenger nagy és a kihívások egyre csak gyarapodnak, így a kereskedő-dinasztiák vezetői már rég megbarátkoztak a gondolattal, hogy időnként rendkívüli megoldásokat kell keresniük sokasodó problémáikra. Így történt ez most is: a Procipiót ért csapás idején az Admirálisnak nem áll rendelkezésre sem elég hajó, sem elég ember, ezért szánta el magát a karakterek felfogadására, annak ellenére, hogy az ichorvérűek híresen kétélű

fegyverek.

Dinasztikus viszálykodás

A szövetséget uraló kereskedő-dinasztiák híresei kérelhetetlen eltökéltségről amellyel a legjobb üzleteket, a lehető legnagyobb profitot hajszolják. Teszik ezt már csak azért is, mert a Dal Marina Kereskedőszövetségben a vagyonnal egyenesen arányos a hatalom és a befolyás, és aki a versenyben alul marad nem csak pillanatnyi haszontól eshet el, de politikai befolyástól és pozíciótól is - akár véglegesen is.

Nem csoda hát, ha a versengés könnyedén vezet ellenségeskedéshez a dinasztiák között, ami gyakorta csúcsosodik ki egymás ellen fogadott vérbosszúikban, merényletekben, sőt akár szabályos ütközetekben is.

A kalandban szerepet kapó Montrefeltróknak és de Lezéknek is meglehetősen ellenséges a viszonya. A két család között újabban soha nem látott heveséssel újult ki az ősi ellenszenv, miután mindketten nagy lendülettel és komoly ráfordítással vetették bele magukat az óceánt átszelő kereskedő-expedíciók szervezésébe, és így érdekeik közvetlen összeütközésbe kerültek. Versengésük persze nem csak a piacterek és börzék talaján zajlik, az elmúlt évek során a két család számos szolgája és több tagja is vérét hullatta a szövetség pletykafészkéinek bőséges témát szolgáltató harcokban.

A procipiói kormányzás megszerzése is viszálykodásuk részét képezte, hiszen a kis sziget az utolsó kikötő a Salmeriát megkerülve északra tartó óceánjárók számára. A két család versenyéből ezúttal a Montefeltrók kerültek ki győztesen, így Lorenza de Montefeltró személyében közülük kerülhetett ki a sziget kormányzóasszonya.

Mikor a Procipiót ért támadás híre eljutott a Kereskedőszövetség központjában a de Lezék gyorsan eszméltek, és kapkodva felajánlották, hogy az anyagi gondokkal és emberhiánnyal küszködő Admirálisát kiegészítve felszerelnek egy expedíciót, hogy a szigetet biztosítsák a szövetség számára. Teszik ezt abban a reményben, hogy ha Lorenza halálát lelta a fraelígek keze által, úgy az expedíciót vezető Francesco de Leze veheti majd át a helyét.

Fraelig fosztogatók

Évről évre dicsőségre és hadi zsákmányra éhes ifjú harcosok százai kelnek útra a távoli a távoli Neiderheimrből, hogy a Vitorlátlan-tengeren csinálják meg szerencsájukat. Felfedezés, kereskedelem, fosztogatás,

vagy éppen zsoldos élet: a szabadságszerető fraelígek szemében ezek mindegyike egyként elfogadható elfoglaltságnak számít, és előfordul, hogy egy út során mindegyikbe belekóstolnak.

Így voltak ezzel a Vasharapó Thyrát követő flotnarok - így nevezik egymást a tengerjáró fraelígek - is. A tavasz derekán érkeztek a Vitorlátlan-tenger vizeire, első útjuk pedig Colella kikötőjéhez vezetett, ahol jó áron adtak túl az otthonról hozott borostyánon és prémeken. Ezt követően több hónapon keresztül a padour császár zászlaja alatt prédálták az Áldott Liga partvidékét. Még két nagyobb kereskedőhajót, a Tridentet és a Nyílhegyet is sikerült kifosztaniuk. A már addig felhalmozott kincsek mellé ezzel tucatnyi véka fenyőtömjént és több száz orsó selymet zsákmányoltak. Csakhogy a Nyílhegy padour hajó volt, és ezt követően Vasharapóék szövetséges és biztonságos kikötő nélkül maradtak. Vasharapó és két fraelig drakka a tenger fenekén végezte amikor a padour hadihajókkal utolérték őket Perpinne előtt.

Vasharapó halála után a flottácskának mindössze öt hajója maradt, és komoly viszályt okozott, hogy ki vezesse tovább a kalandot. A vérontásba torokkolló vezérválasztásból végül is Dagfinnr Holder került ki győztesen, aki el is rendelte a hazautat - természetesen hazafelé tovább fosztogatva, ahol csak lehet.

Így akadtak rá Procipio szigetére is. A sziget egyetlen települése könnyű préda volt, hamar a flotnarok kezére került. A kormányzóasszony bezárkózott erősségébe, ami a várostromokhoz nem vonzódo fraelígeket nem különösebben zavarta. Helyette a helyiekből verték ki utolsó garasukat is. Tőlük hallottak a kormányzóasszony rejtélyes ereklyéjéről is. Volt ugyan némi vita közöttük, de végül is elegen gondolták úgy, hogy a szigetlakók által emlegetett jéghideg tör akár még Sollaug legendás fegyvere is lehet, hogy úgy érezték muszáj megpróbálkozniuk az ereklye megszerzésével.

A Jégtör története

Sollaug, a fraelígek legendás kalandor-királya több, mint öt évszázaddal ezelőtt tűnt el rejtélyes körülmények között gerdstadi csarnokából, nem hagyva hátra örököszt, csupán csak híres fegyverét, a Jégtört. A történetet követően hosszú ideig Gerdstadtban őrizték Sollaug egykori szolgáinak leszármazottai, mígnem a Hosszú Tél elején egykori gazdájához hasonlóan ő is eltűnt. Szerte Neiderheimrben mesék és elméletek százai születtek a Jégtör sorsáról, pedig a valóság már lelombozóan egyszerű: egy gerdstadi akolita csem-



pészte ki a várból és adott rajta túl jó pénzért egy bogun nagyreményű bogun herceg megbízottjának. A tör a herceg birtokainak felprédálása után került újra a feketepiacra, ekkor értesült róla Pace de Montefeltro, Lorenza bogunokkal gyakorta kereskedő férje. Mivel a Montefeltrók hadi szerencséje a roccamarei kereskedő-viszályok forгатagában igen csak rosszra fordult az elmúlt években, Pace nem sajnálta az aranyat és megvásárolta a tör.

Hazafelé tartva Pace de Montefeltro szerencsét próbált a törrel, aminek eredményeként az őt és a tör szállító hajó fagyos hullákkal a fedélzetén hánykolódott hetekig Roccamare közelében. Amikor Lorenzához eljutott a Montefeltro szellemhajó híre személyesen sietett a hajóra, ahol megtalálta a férjét és a tör a kezében. Lorenzát érthető módon elretentette a hajón látott szörnyűség, ugyanakkor furcsa módon mégis késztetést érez, hogy megtörje a tör. Talán azért, hogy férje áldozata ne legyen hiába való.

Így aztán a Montefeltrók minden követ megmozgattak, hogy Lorenza számára bebiztosítsák a propicipói kormányzóságot, hogy az asszony a figyelő szemektől távol, óvatos körültekintéssel és kegyetlen eltökéltséggel dolgozhasson a tör megtörésén.

Immár két esztendeje, hogy Lorenza a szige-

ten tartózkodik és kormányzói teendőinek semmibe vételével a tör megtörésén munkálkodik. Igyekezete azonban nem vezetett eredményre. Könnyen lehet, hogy, ha a fraelígek nem érkeznek a szigetre Lorenza kísérletei soha nem vezetnek eredményre. A fraelígek támadása azonban új mederbe terelte az események sodrását.

Propicio ostroma

Ostromeszközök és türelem híján a fraelígek a falak megrohamozása mellett döntöttek. A faluból létrákat és csákyás köteleket vételezve a hajnali derengés leple alatt rohanták le a falakat. Lorenzának nem volt elég embere, hogy a fal minden pontját védeni tudják, így a fraelígeknek sikerült bejutniuk a vár udvarára. Itt azonban kellemetlen meglepetés várta őket: Solinus atya az előző nap során összetákolta egy gölemet a vár védelmére. A sietős munka okán a gölem meglehetősen esetlen és szemre sem túl tetszetős látvány, de váratlan megjelenése épp elegendő volt, hogy a várvédők javára fordítsa az események menetét.

Miután vérző fejjel visszahúzódtak a vár alól visszahúzódtak a vár alól a fraelígek tanácsot tartottak és a hazatérés mellett döntöttek. De közel sem volt

teljes az egyetértés a fraelikek között, és Starolfnak, Odunnar alakváltó hyllijének sikerült meggyőznie az egyik drakka legénységét, hogy az éjszaka leple alatt térjenek vissza a szigethez. A kaland kezdetének hajnalán a magányos drakka észrevétlen a vár alatti sziklák közé manőverezett és a fraelikek megmászta a vár falait.

Az újabb támadás felkészületlenül érte a vár védőit, akiknek még arra sem volt érkezése, hogy a gólemet újra mozgásra bírják. Starolfék kegyetlen megszárlást rendeztek a várnépben, és még a toronyba is sikerült bejutniuk. Lorenza, végső elkeseredésében, a pince felé vette az irányt, hogy az ott őrzött ereklyét hívja segítségül. A nyomában ekkor már három fraelig (Starolf, Ingrid és Siegstein) loholt.

Az összecsapás rövid volt: a Jégtőrrel, a fraelikeket utoljára egységbe kovácsoló Sollaug király ereklyével, felfegyverezve Lorenza kegyetlenül lecsapott Starolfékra, de közben elvesztette az irányítást a fegyver és saját maga felett.

Végül a fraelikek egyikének - Siegsteinnek - sikerült kicsavarnia a tört Lorenza kezéből, és most ő kezdett viaskodásba a makacs ereklyével. Lorenza, a tőr okozta kábulatból ocsúdva kimenekült a pincéből és a sebesült fraelikekre zárta annak ajtaját.

Időközben a Jégtőr és hordozóinak a viaskodása elszabadította Romlást, és a szigetre szörnyűséges vihar csapott le. Egyszeriben fagypontra alá süllyedt a hőmérséklet, orkánszerűvé erősödött a szél, jégbe burkolózott a vár és a tenger a környékén. Az erős szél a sziklákhöz csapta drakkát és halálra rémítette a győzelmüknek örülő fraelikeket a vár udvarán. Végső ijedségükben diadalukról megfeledkezve a sziget biztonságosabbnak tűnő belsejébe menekültek.

A karaktereket szállító hajókra is ekkor csapott le a vihar, percek alatt ripityára zúzva azokat, és a hirtelen jegessé vált tengerbe hajtva a karaktereket.

In Medias Res

Jéghideg víz csap át a fejed felett.

A fagyos óceán sokkja kiszorítja a levegőt a tüdőből, az izmaid sikoltozva tiltakoznak, ahogy küzdesz, hogy a fejedet a kavargó hullámok fölött tartsd. Körülötted tombol a vihar, habpermetes örvényessé korbácsolva a tengert. Egykor erős tengerjárótok darabjai most szétszórt roncsok, szilánkokra tört maradványai a mágikus jégvihar dühének bizonyítékai.

Egy pillanatra a világ a víz, a szél és a sötétség kaotikus homályává válik. Aztán megpillantod ahogy a többi utas a hullámokban hanykolódik, segélykiáltásai alig hallatszanak a vihar morajától. Néhányukat elragadja a könyörtelen áramlat, és eltűnnek a hajnali derengésben, míg mások élettelenül és sápadtan, tehetetlenül billegnek a törmelék között.

A kétségbeesés eluralkodik rajtad, ahogy küzdesz a felszínen maradásért. A jeges víz minden másodperccel elszűnő az erődöt, és azzal fenyeget, hogy magával ránt a mélység hideg ölelésébe.

Előljáróban a mesélőnek

A kaland akcióval kezdődik, amelynek célja, hogy a karakterekkel megismertesse a játékmechanikák működését. A meglepő kezdés hatására a játékosok könnyedén összezavarodottnak, elveszettnek érezhetik magukat. Emlékeztess őket, hogy karaktereik is épp így érzik magukat! Ha a játékosok kérdésekkel állnak elő azzal kapcsolatban, hogy hol vannak és hogyan kerültek ide a lényegre szorítkozz: egy hajón voltatok, amelyre hajnaltájban váratlanul lecsapott egy természetellenesen hideg és heves vihar. A vihar összezúzta a hajót és most az utasok mind a tengerben vannak. Az egyéb kérdéseknek majd akkor lesz helye, ha a karakterek túl vannak az életveszélyen.

Nyakig a bajban

A karakterek a jeges, viharos vízben úszva kezdik a kalandot. Miután a mesélő felolvasta, vagy saját szavaival átadta a fenti hangulatkeltező lényegét a játékosoknak a sor, hogy eldöntsék, hogyan próbálnak meg kikecmeregni a vízből. A part hozzátétőleges irányával tisztában vannak, de semmi mást nem tudnak.

A zavaros, törmelékkel és jéggel teli vízben már úszni sem egyszerű feladat; mindenképpen próbát igényel.

A Jég markában kalandmodulban több helyen előfordulnak olyan próbák, amelyekre nagy valószínűséggel sor kerül. Ezek leírásánál a modul arra vonatkozóan is közön információkat, hogy az egyes

eredmény-fajták milyen következményekkel járnak. Ajánlott, hogy a mesélő és a játékosok egyéb, a modul leírásában nem említett próbák esetén is adjon jelentőséget a siker különböző árnyalatainak.

Partra úszás

Erőnlét+Úszás (0) esetleg Ügyesség+Úszás (-1 SM) próbával.

Nem és: a karakter kisodródik a nyílt tengerre. Újra próbálkozhat, de -2 SM-mel. Dobnia kell kimerültség ellen.

Nem: nem sikerül közelebb kerülnie a parthoz, újra próbálkozhat. Dobnia kell kimerültség ellen.

Nem, de: nem sikerül kiúsznia, de megkapaszkodik valamiben útközben, nem kell dobni kimerültség ellen. Újra próbálkozhat.

Igen, de: kiúszik, de csak nehézségek árán. Dobnia kell kimerültség ellen.

Igen: kiúszik gond nélkül.

Igen és: kiúszik és valakinek útközben segíteni is tud, egy kategóriával javítva valaki más eredményét.

Kimerültség

Kimerültség ellen a karakterek mentődobásra jogosultak. Ilyenkor Erőnlét+Atlétika vagy Akarat+Atlétika próbát dob a karakter. Hogy melyiket, azt a mesélő dönti el a helyzet függvényében. Sikertelenség esetén a karakter mindaddig, amíg ki nem pihen magát (de minimum a jelenet végéig) +1 *sziint* hátrányba kerül.

Könnyen lehet, hogy egyes játékosok kellemetlenül kockázatosnak érzik a fent felvázolt Úszás próbát (ennek részleteit a mesélő akár a dobás előtt ismeretheti a játékosokkal), ebben az esetben a mesélő felajánlhatja a játékosok számára, hogy álljanak elő saját ötletekkel, vagy emlékeztetheti őket, hogy a vízben rengeteg törmelék hánykolódik, amely biztonságos kapaszkodóként szolgálhat.

Megkapaszkodás

Ügyesség+Kézügyesség (0) próbával.

Nem, és: a karakter hevesen nekiütözik a veszélyesen hánykolódó törmeléknek. k10+4 Sérülést halmoz fel, kötelező Sebekkel és nem sikerül megkapaszkodnia. Újra próbálkozhat.

Nem: a karakternek nagy erővel nekisodródik egy törmelékdarab. K10 Sérülés és nem sikerül megkapaszkodnia. Újra próbálkozhat.

Nem, de: Ugyan sikerül elkapnia valamit, de az túl kicsi vagy nehéz ahhoz, hogy a lebegésben érdemi segítséget nyújtson. A későbbiekben +1 felszerelést

választhat. Nem sikerül megkapaszkodnia, de újra próbálkozhat.

Igen, de: sikerül megkapaszkodnia, bár nem fájdalommentesen. K10 Sérülés.

Igen: sikerül megkapaszkodnia egyéb következmény nélkül.

Igen, és: sikerül megkapaszkodnia egy darab törmelékben és még arra is akad lélekjelenléte, hogy azt a part felé irányítsa. Hamarosan gond nélkül kisodródik a partra.

A karaktereknek nem feltétlen kell azonnal a partra úszniuk. Megtehetik például, hogy más bajba jutottnak próbálnak segíteni, vagy éppen a tengerben hánykolódó törmelék között saját felszerelésük, vagy éppen más kincsek után kutatnak. Ezekhez felhasználhatják a fenti Úszás próbáik extra sikereit (2 SM/+1 felszerelés), de természetesen más ötletes megoldásokkal is előállhatnak.

Felszerelés

A partra evickélést követően a karaktereknek ideje akadhat végre, hogy kissé számba vegyék a dolgokat. Ezek között alighanem előkelő helyen szerepel a felszerelés kérdése. Hogy pontosan mi mindent sikerült kimenekíteniük magukkal elsősorban a szerencse kérdése. Minden játékos a karakteréhez kapcsolódó listáról k5+1 tárgyat választhat, amely továbbra is a karaktere birtokában van. Minden más a tenger mélyén pihen, vagy a fövenyt borító törmelék között található. Itt a későbbiekben kedvükre keresgélhetnek, ilyenkor egy (50)-es szerencse próba dönti el, hogy mit találnak: 1+SM tárgyat választhatnak a mellékletben szereplő listáról.

A kikötő

Procipio kikötője lapos, homokos fövenyre épült, egyetlen mólója L alakú és majd száz méterre nyúlik a tengerbe. A móló tövében tekintélyes méretű raktár-épület magasodik, amit a fraelígek előbb kifosztottak majd felgyújtottak. Bár az épület falai még állnak, de teteje beszakadt és a belseje teljesen kiégett.

A település épületei mintegy ötven méterrel beljebb találhatóak, ott, ahol a homokos föveny apránként átadja a helyét a szilárd talajnak. A helyiek többnyire alacsony, vastag falú, kagylómésszel vakolt vályogházakban laknak, amelyek közé itt-ott vegyül pár a Kereskedőszövetségre jellemző emeletes kőház. Azonnal feltűnhet, hogy a környék milyen kihalt, a kikötőben nincs mozgás, senki sem siet a karakterek

segítségére.

Az időjárás

A hajótörés a hajnali órákban történik, de az eget beborító fekete viharfelhők miatt szinte éjszakai sötétség van. A kikötőt sűrű köd üli meg, a heves szél jégcsillamokat és méretes hópelyheket sodor. A tengervízben kisebb-nagyobb jégdarabok úsznak, a fövenyt friss hóréteg borítja.

Míndez természetesen felettébb szokatlan errefelé, Procipio szigetén évek óta nem havazott, ráadásul mindez az ősz elején történik. Egyértelmű, hogy mindez valamiféle mágikus esemény eredménye. Sikeres Intelligencia+Mágiaelmélet (0) vagy Intelligencia+Vadonjárás (-3 SM) próbával megállapítható, hogy az időjárás egy közelmúltbeli Romlás-esemény eredménye. Ajánlott, hogy a mesélő **igen, és** eredmény esetén megengedje a játékosoknak, hogy az extra sikerekkel arányosan további kérdéseket tehessenek fel a Romlás-esemény természetét illetően.

A Viharszülött

Nem sokkal az után, hogy a karakterek kiérnek a partra fájdalmas kiáltásnak lesznek fültanúi. A köd takarásában két elmosódott alakot pillantanak meg. Az egyi-

kük szinte bizonyosan egy férfi, a másik, bár szintén ember formájú, de majd egy méterrel magasodik az ember fölé és szabad szemmel is láthatóan egyre nagyobbra nő. A második alak - egy *viharszülött* - a karakterek szeme láttára lesújt a férfire, mire az segítségért kiáltva elterül a földön.

A következő másodpercek eseményei gyorsan peregnek. A karaktereken kívül egy NJK is a fövényre lép. A közelben tartózkodó karakterek felismerhetik, hogy Lucullus LeFer az, a kinevezett kormányzó, Francesco de Leze testőre és híres párbajhős. Lucullus fegyvert rántva a *viharszülöttre* ront, hogy megvédelmesse a földre került férfit, akiben felismerte Francescót. A karaktereknek is kiált, hogy segítsenek.

Ha a karakterek így tesznek harc kezdődik, ellenkező esetben a távolból figyelemmel kísérhetik, ahogy a *viharszülött* lemészárolja Lucullust és Francescót.

Jó eséllyel ez lesz az első, hogy a játékosok beleköszölnak az Ichor szerepjáték harcrendszerébe. Ennek megfelelően ajánlott a szabályok körültekintő és türelmes használata. A *viharszülött* statisztikái és az Ichor harcrendszerének rövid összefoglalója a következő oldalon található.

Az első jelenet behátszása.



Viharszülött

Erőnlét: változó Ügyesség: 20 Érzékelés: 20 Karizma: 20 Ösztön: 10 Akarat: 20

Max. Seb: változó Ké: 50 Mozgás: 15 LE: 25
Akt: Próba: 20 Feszültség:

Cselekedetek: 2+1 varázslat

Fegyver: Pusztá kéz KT: változó Hárítás: +10 Sebzés: változó

Kitérés: 50 Sérülések:

Képességek:

Veleszületett mágia: Elemi varázslataival csak jeget képes teremteni. Ezekkel a varázslatokkal nem halmoz fel Feszültséget.

Hőérzékenység: tűz és hó okozta Sebek egyben ugyanannyival csökkentik max. Sebeinek számát is.

Növésben: Az elementál nem sokkal azelőtt született, hogy a karakterek találkoznak vele és még növésben van. Növekedése, mindaddig, amíg közvetlen kapcsolatban van a tengerrel szabad szemmel is látható és értékeit körről körre változtatja a következő táblázat alapján. Ha elszakad a tengertől a növekedése lelassul és a jelenet végéig már nem változnak az értékei.

Kör	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Erőnlét	45	47	49	51	53	55	57	59	61	63
Max. Seb	15	17	19	21	23	25	27	29	30	30
KT	45	50	55	60	65	65	70	70	75	80
Sebzés	k10+2	k10+2	k10+2	k10+3	k10+3	k10+4	k10+4	k10+5	k10+5	2*k10

Manőverek:

Lökés I: 1 cselekedet, +5 Feszültség. A viharszülött közelharcú támadást dob a célpont ellen. Sikeres támadást követően a célpont választhat: 1 métert hátrál vagy -1 szint hátrányba kerül a viharszülött következő köréig (ezek az értékek a támadás SM-jéből növelhetőek). A célpont által viselt vértzet teljes Súlya csökkenti a hátrálás és a hátrány mértékét. A célpont hátráló mozgása nem vált ki alkalomszerű támadást.

Megragadás I: 1 cselekedet, +5 Feszültség. A viharszülött egy közelharcú támadással megragadja ellenfelét. A támadás nem jár sebzéssel. Innentől mindketten -1 szint hátrányba kerülnek lesz, és a célpont megragadottnak számít amíg ki nem szabadul. A célpont a cselekedeteit csak akkor használhatja helyváltoztatásra, ha képes a karaktert is mozgatni. A célpont megpróbálhat kiszabadulni. Ehhez körönként egyszer, 2 cselekedetért Erőnlét+Atlétika (0) próbát dobhat és összesen 0 SM-et kell összegyűjtenie (ez a szám a támadás SM-jeiből növelhető).

Mindaddig amíg a célpont megragadott a karakter alkalmazhatja vele szemben a következő technikákat:

Földre vitel - 1 cselekedet. A célpont elesik.

Fojtogatás - 2 cselekedet. A célpont 1 Sebet halmoz fel és Kiszolgáltatottá válik a karakter következő köréig.

Lefogás - 2 cselekedet. A célpont Cselekvőképtelenné válik.

Varázslatok:

Lövédék (jégcsap): 1 cselekedet. A viharszülött varázslás-próbát dob (40)-re egy max. 20 méterre tartózkodó célpont ellen. Siker esetén célpont 1+SM*k5 Sérülést szenved el.

Mire a segítségére sietnek Francesco már földön van. Mellkasát egy méretes jégcsap járta át, elkékülő bőrrrel piheg a hideg tengervízben, szemmel láthatóan mindössze percei vannak hátra. Lucullus a harcot követően azonnal minden figyelmét Francescóra fordítja, és bár ért is némileg a sebek ellátásához, de Francescón nem tud segíteni, a nemes úr életben maradásához a karakterek segítségére is szükség van.

Francesco állapota igen összetett, egyrészt a testét átjárt jégcsap tetemes mennyiségű (11) Sebet okozott neki, ami már önmagában a halál kapujába lökné a kormányzót. Másrészt vészesen ki is hűlt. Ebben ugyan a jeges vízben való úszás is szerepet játszott, de leginkább a testét átjáró mágikus jégoszlop az oka. Francesco állapota még akkor is válságos marad, ha a szilánkot eltávolítják a testéből és elsősegélyben részesítik.

Francesco Sebeinek a gyógyítása hagyományos kezeléssel (Ügyesség+Orvoslás (0) próba, sebbalzsam, mágia) megoldható. A kihűlés ellen minél előbb melege van szüksége, ideális esetben valamilyik tengerparti házban, frissen rakott tűz mellett. Azt, hogy mindez csak az állapotának a stabilizálására lesz elég egy sikeres Intelligencia+Orvoslás (0) próba megmondhatja. Intelligencia+Mágiaelmélet (0) igazolhatja, hogy állapotának mágikus oka van, legalább 3 SM esetén pedig a mesélő azt is elárulhatja, hogy alighanem a Romlás-esemény teljes elmúlása után indulhat majd csak el Francesco gyógyulása.

A Francesco megmentését követő percekben még k5 matróz partra úszik. Ha a karakterek a jelenet elején másokon is segítettek partra úszás közben, vagy már a partról próbálnak meg segíteni a vízben hanykolódóknak - feltéve, hogy a mesélő szerint frapáns ötletekkel állnak elő - úgy a jutalmuk még több kimentett matróz lesz. A hajótörtek rossz bőrben vannak, de egyikük állapota sem súlyos.

Francesco, vagy, ha ő nincs ehhez megfelelő állapotban, Lucullus, feladattal látja el a karaktereket: nézzenek körül a környéken, járják be a falut és menjenek a kormányzói várba. Keressenek segítséget, vagy ha embereket nem is találnak, keressenek alkalmasabb helyet Francesco ápolására. Legyenek óvatosak, ne keveredjenek harcba, és ha tehetik derítsenek ki minél többet a mágikus viharról és arról, hogy mi történt a szigeten.

Egy lehetőség

A Jég Markában kalandmodulnak nem létezik egyetlen „megoldása”, és nincsenek benne, a kezdeti jelenetet leszámítva, bizonyosan bekövetkező események. Procipio szigetének lakói és frakciói közül mindenkivel lehetséges barátságot, de legalábbis érdekszövetséget kötni; mint ahogy bárkivel szembe is kerülhetnek a karakterek. Ugyanakkor, annak érdekében, hogy némi támpontot, segítséget nyújtsunk a mesélőnek álljon itt egy lehetséges eseménysor rövid összefoglalása.

1. jelenet

Miután a karakterek sikeresen partra vergődnek és megmentik Francesco de Leze életét, a sebesült és gyengélkedő Francesco elküldi őket, hogy nézzenek körül a faluban és a várban és keressenek segítséget. Lucullus leFér a nemes úr mellett marad, hogy gondoskodjon biztonságáról és ápolásáról.

A karakterek a falut járva szembesülnek a pusztulással, amit az elmúlt napokban a fraeligek és a aztán a vihar okozott. Felfedezik a falusiak a sziget belseje felé vezető nyomait, és észreveszik a várból őket figyelő Lorenza de Montefeltrót.

2. jelenet

Az első találkozásuk Lorenzával több furcsaságot is tartogat. A kormányzóasszony ugyan beengedi őket a várudvarra, de a lakótoronyba nem. A vár belsejében is egyértelműek a korábbi csata nyomai, és az is, hogy milyen kevés embere maradt Lorenzának. Ugyanakkor találkoznak Solinusszal és az ő gölemével, egyértelmű tehát számukra, hogy Lorenza nincs teljesen híján a védelemnek.

Lorenza letagadja, hogy bármit tudna a vihar okáról, mint ahogy arról sem számol be, hogy a lakótorony alatti pincékbe zárt három fraelig portyázót, akik ráadásul megszerezték féltve őrzött ereklyéjét, a Jégtört. A hajnali csatáról és az azt megelőző napok eseményeiről csak röviden és nagy vonalakban számol be. Hallani sem akar róla, hogy elfogadja Francescót a sziget új kormányzójának, vagy hogy meginvitálja a de Lezét a várba, amíg Francesco el nem ismeri őt a sziget jogos urának és a karakterek hűséget nem tesznek neki.

3. jelenet

A karakterek tehát a fenti üzenettel és aligha-

nem Lorenza követelésének jogosságát fontolgatva térnek vissza Francescóhoz, akinek állapota időközben szemernyit sem javult. A sebesült nemes úr természetesen ragaszkodik a szolgálataikhoz, bár arról ő sincs meggyőződve, hogy ki a sziget jogos kormányzója. Mindenesetre a karaktereket arra kéri, hogy keressék fel a sziget valamely hatalmasságát és kérjenek tőlük segítséget és szállást.

4. jelenet

A karakterek jó eséllyel a falusiak nyomait követve az Asselin birtok felé veszik az irányt. Ez egyben a 2. felvonás kezdete is, mostanra elült a vihar, a falutól távolodva kitisztul az ég, melegszik a levegő.

Az Asselin-birtokon meglepett, de barátságos fogadtatásra találnak. A falusiak érdeklődve hallgatják beszámolójukat, és készségesen beszámolnak mindenről, amit csak tudnak a szigetről, a fraeligekről, Lorenzáról. Helisent Asselin a fraelikeket sejtő Romlás elszabadulása mögött, és megpróbálja meggyőzni a karaktereket, hogy eredjenek a fosztogatók nyomába. Cserébe megnyugtatója őket, hogy felkeresi Francescót és gondoskodik a nemes úrnak az Asselin-birtokra szállításáról.

5. jelenet

A karakterek, Helisent győzködésének engedve a fraelige nyomába erednek és rá is találnak a rémült fosztogatókra a sziget északi részén. A feszült találkozás remélhetőleg vérontás nélkül ér véget, de még ha harcra kerül is sor, az abból győzedelmes kikerülő karakterek újabb információkhoz jutnak a fraeligeektől. Értesülnek tőlük az vár lakótornyába bejutott Starolfékről, és arról is, hogy Lorenza de Montefeltro a legendás Jégtört rejtegeti a vár mélyén. A fraelige egyben a Jégtört híresen nehéz természetére is figyelmeztetik őket.

6. jelenet

A karakterek a fraelig vadászatról visszatérőben Helisent Asselint aggodalmak között találják. Hiába kereste fel személyesen a falut, Francesco de Lezének mindössze a holttestét találta meg. A nemes úr és testőrének tetemei jelenleg az Asselin-birtokon vannak, megvizsgálva a karakterek láthatják, hogy rövid pengével történt vágások és szúrások végeztek vele és Lucullusszal is.

7. jelenet

A karakterek ekkor jó eséllyel a vár és Lorenza felé veszik az utat, hogy számon kérjék Francesco halálát rajta. Elképzelhető, hogy a falusiak egy részét is feltüzelik, és ők is velük tartanak. Odafelé úton újra erősödni kezd a vihar, elkezdődik a 3. felvonás és egyben a végjáték.

Lorenza, aki továbbra is csak a várudvarra enged be a karaktereket, vehemensen tagadja a vádakát (holott igazak), és a fraeligekre fogja Francesco de Leze halálát. Elmondja, hogy miután a fosztogatók visszatértek a kikötőbe és megölték a roccamarei nemes urat érte is eljöttek a várba, de sikerült kicseleznie őket és bezárta őket a vár pincéjébe. Végül elkezd kérélni a karaktereket, hogy végezzenek a pincébe zárt fraeligeekkel.

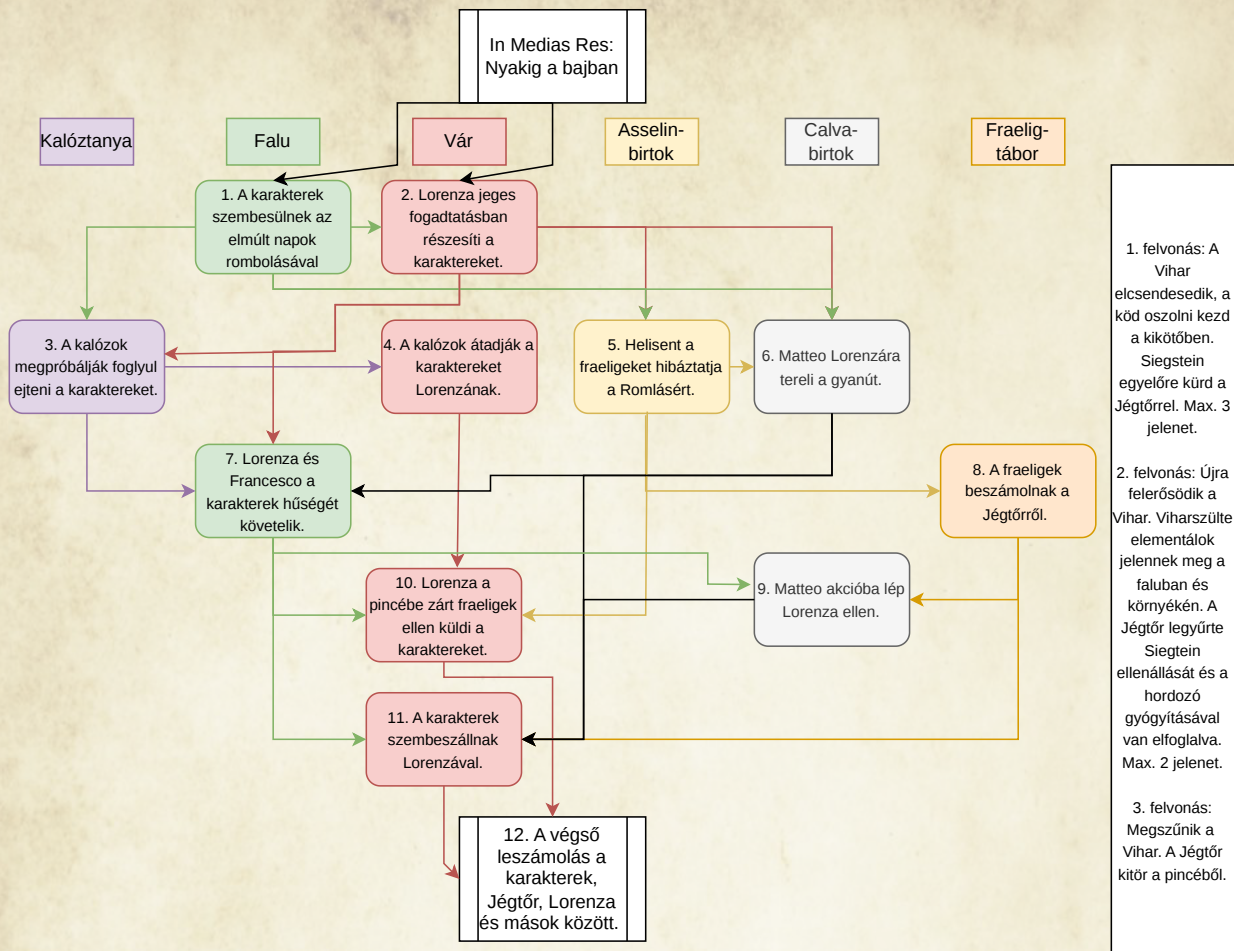
8. jelenet

Ha a karakterek megtagadják Lorenzától a segítséget ő a várban rejtőzködő kalózokért kiált, és kezdetét veszi a végső csata. Pár körrel a harc kezdete után a Jégtört és két kísérője is kitör a pincéből és rátámad Lorenzára. Lorenza menekülni próbál, és akár még a karakterektől is segítséget kérhet. Lorenza halála után a Jégtört felszólítja a kalózokat és a karaktereket, hogy hódoljanak be neki.

Eddigre mindazok a nem játékos karakterek, akikkel a karakterek a kaland során kapcsolatba kerültek; vagyis ezen eseménysor szerint Helisent Asselinék és a sziget belsejébe menekült fraelige a faluból figyelnek - természetesen egymástól függetlenül - és azon hezitálnak, hogy mikor és kinek az oldalán avatkozzanak közbe. Így, vagy úgy, de kaland ezen a ponton eléri klimaxát.

Természetesen mindez csak egy a számos lehetséges eseménysor közül. Gyökeresen más végkiemenetelhez vezethet például, ha a karakterek az Asselin-birtok helyett Matteo Calva palotáját keresik fel a sziget belsejében, vagy ha éppenséggel a kalóztanya felé veszik az irányt, hogy arról már ne is beszéljünk, hogy mi történik, ha elfogadják Lorenza érvelését, és Francesco helyett a kormányzóasszony parancsainak engedelmeskednek.

Épp ezért fontos, hogy a mesélő alaposan megismerkedjen a kaland helyszínével és a szigetet benépesítő karakterekkel. Így bármerre induljanak is el a játékos karakterek, bármilyen döntéseket hozzanak is, könnyen és gyorsan fog tudni alkalmazkodni.



Helyszínek

Procipio falva

A falu ködbe és csendbe burkolózva fogad benneteket. A házak között lélek sem rezdül, a móló mentén nem ringatóznak hajók, csónakok. A fönnyen és a vízzen törmelék-rengeteg, ráadásul ránézésre nem csak a ti hajótok maradványait látjátok. Az öbölt dél felől lezáró földnyelv alatti sziklákon egy fraelig portyázó hajó, egy drakka oldalra dőlt és összezúzott roncsait is megpillantjátok.

A következő oldalakon a sziget legfontosabb helyszíneinek általános bemutatása következik. Ajánlott, hogy a mesélő figyelmesen elolvassa ezeket a részeket a játékot megelőzően, hogy aztán szükség szerint és saját szavaival ismertethesse őket a későbbiekben.

A helyszínek ismertetése után a helyszínekhez kötődő valószínű események rövid leírása következik. Ezek esetében a cél nem a leírtak szolgálai átvétele, mindössze azt a célt szolgálják, hogy ötleteket szolgáltatva megkönnyítsék a mesélő dolgát a játékos karakterek nem várt cselekedeteihez való alkalmazkodás során.

Procipio szigetének egyetlen valamire való települése a kikötő-falu. Nincs neve, a helyiek általában csak „a falunak” szólítják, míg a Kereskedőszövetség könyveiben a falu és a sziget neve összerosódik.

A sziget kicsit több mint száz éve lakott, és pár száz ember lakja. Nagyjából fele arányban vannak közöttük a „bennszülöttek” és a bevándorlók. Legtöbbször természetesen a Kereskedőszövetségből érkeztek, de Salmeriából, a Padour Birodalomból és a Tengervidékről is akadnak itt családok. Ennek megfelelően a tengeri közösnek is nevezett roccamarei nyelvjárás a legelterjedtebb a szigeten, számos jövevényszóval színesítve.

A falu kinézete is hasonlóan sokszínű, miközben a roccamarei építészeti ízlés dominál. Faanyag híján az épületek többnyire egyszintes, vastag falú házak döngölt földből és a sziget egyetlen, vulkanikus hegyéből fejtett kőből. Szinte mindenki világosra vakolja a házait a helyben készített kagylómésszel. Délutáni napsütés idején a falak vakító fehérje, amiből itt-ott kikandikál az építőkövek fekete sarka, már messziről könnyen beazonosítható látvány a Procipióba tartó hajósok számára.

A házak félköríves kapui, egyszerű, de elegáns homlokzata jellemzően a part felé néz; szemlátomást

a helyiek életének legfőbb mozgatórugója az óceán. A házak teteje lapos vagy enyhén lejtős és kőlapokkal fedett, sok helyen amolyan loggiaként is szolgál, amire az épület oldalába vájt lépcsőkön lehet feljutni. Asztalok, székek, cserépedényekben zöldellő növények és vastag zsinegekre aggatott száradó ruhák jelzik, hogy a procipióiak életének jelentős része zajlik a háztetőkön.

Legalábbis boldogabb időkben ilyen képet fest a falu. Most, mikor a karakterek nagy nehezen a partra evickélnek némileg más látvány bontakozik ki a sűrű ködből.

A falut megtépázta a hajnali vihar. Az utcákat a loggiákról lesodort bútorok törmeléke borítja. Derékban kitört, földből kifordított citrusfák, felborult és a házak oldalának hajtott kézikocsik, talajból feltépett kerítések mindenfelé. Több ház összedőlt, még többnek a teteje hiányzik, a spaletták szinte mindenhol hiányoznak. A friss pusztításba itt-ott pár nappal korábbi tragédiák nyomai visznek változatos-
ságot: Procipio kifosztása közben a fraelikek több épületet is felgyújtottak, ezeknek most már csak üszkös romjai látszanak.

Élő embernek nyoma sincs Procipióban. Az összedőlt házak törmeléke között és az utcákon viszont több holttest is hever. Mindössze pár órája estek áldozatul a Romlásnak, de testüket vékony jéghártya fedi; bár jól láthatóan nem a hideg végzett velük, hanem az őket eltaláló törmelék.

A falunak mindössze pár említésre méltó épülete, terecskéje van. A karakterek elsőnek a mélyen az öbölbe nyúló, szintén vihar-tépett **mólót** pillantják meg, könnyen lehet, hogy kapaszkodóul is szolgál számukra a jeges tengerben fuldokolva. A móló végén két szint magas, téglatest alakú **raktárépület** magasodik. Olyan erősre épült, hogy a vihar alig tett benne kárt, ellenben a fraelikek mohóságának nem tudott ellenállni. A raktár bejárata leverve hever a fövényen, az épület belseje felforgatva és kifosztva.

A raktárt minden irányból homokos fövény veszi körbe, az első házak mintegy ötven méterrel hátrébb, a part szilárdabb, magasabb szakaszán sorakoznak. Mind közül a legnagyobb, **Guymar Valloton otthona** a raktárépület mögött magasodik. Nem csoda, Guymar ugyanis a colellai Grandis kereskedőház helyi faktoraként tevékenykedik, és Procipio egyik leggazdagabb lakója. A fraelikek és a vihar a Valloton házat sem kímélték, az épület emelete leszakadt és eltorlaszolja a falu belsejébe vezető legszélesebb utcát.

A törmeléken átjutva már nincs messze a falu



piactere, amely jobb napokon a helyi élet központja, táncparkett és focipálya is egyben. Most törmelék alá temetett idős asszonyság ideiglenes nyughelye.

A piacterről már látszik az aeternumi panteon **szentélye**. A falu házaihoz hasonlóan ez az épület is a tenger felé néz, és a Kereskedőszövetségben népszerű stílust követve építették meg fél évszázaddal korábban. Központi, oszlopokkal díszített, kör alakú és kupolás fogadóterméből két szárny nyílik: az egyik az istenek szobrainak lakhelye, a másik a szentély papjáé. A fraelikek természetesen a szentélyben is jártak, és a helyi pap vagyonát nem kímélték, de az istenek szobraihoz és ereklyéihez nem nyúltak.

A szentély belseje furcsa kettősséget mutat. Az istenszobroknak otthont adó helyiség elhanyagoltnak tűnik. A panteon tagjainak szobrai uszadékfából faragta egy helyi szobrász évtizedekkel ezelőtt. Alig-alig kivehetőek a jellemzőik, de beazonosításukat segíti, hogy fel vannak öltöztetve, és jellemző szent ereklyék (Kemi vadász íja, Cheorr kalapácsa, stb.) lábaik elé vannak helyezve az áldozóoltárok mellé. Az épület másik szárnya ad helyet a szentélyt felügyelő pap apró szobájának és - hagyományosan - egy nagyobb teremnek, amelyben a közösség vallási életének fontos eseményei zajlanak. Jelenleg azonban a szertar-

tásterem az új pap, Solinus atya szerszámaival és munkaasztalaival van tele, na meg töméntelen mennyiségű fafogáccsal és egy keményfából faragott gölem félkész torzójával.

1. A karakterek szembesülnek az elmúlt napok rombolásával

A falut érkezéskor sűrű köd takarja, a látótávolság mindössze pár méter. Itt-ott vékony jégvárta fedi a pocsolókat, a talaj síkos és sáros. Minden csendes és elhagyatott, a hangulat horrorisztikus. Valódi veszély ugyanakkor nem leselkedik a karakterekre, és szabadon járhatnak-kelhetnek, kicsi az esélye, hogy akár a várból, akár a kalóztanyáról észrevegyék őket.

A falu átvizsgálása során a karakterek viszonylag kevés hasznos információt találhatnak. Az elmúlt napok megpróbáltatásai rajta hagyták a nyomukat a településen, és sajnos több holttestbe is belebotolhatnak, de rajtuk kívül senki ember fia nem tartózkodik az épületek között. Ellenben, egy sikeres **Érzékelés+Nyomolvasás (+30)** próbával megállapíthatják, hogy a vihar elől menekülő procipíóiak nem a közeli vár, hanem a sziget belseje felé távoztak.

7. Lorenza és Francesco a karakterek hűségét követelik

Miután Lorenza tőlük, vagy esetleg a kalóztoktól, értesül a karakterek jelenlétéről, Solinus gölemjétől kísérvé felkeresi Francesco de Lezét a parton. Beszélgetésük feszült és rövid: Lorenza kétségbe vonja Francesco kinevezésének jogosságát, és közli, hogy csak akkor hajlandó menedéket és segítséget nyújtani a sebesült nemes úrnak, ha ő is elismeri Lorenzát kormányzónak. Hogy Francesco erre hajlandó-e elsősorban azon múlik, hogy mennyire érzi úgy, hogy számíthat a karakterek támogatására.

Lorenza ezt követően, Francesco választól függetlenül, a karakterekhez fordul, és arra hivatkozva, hogy ők a kormányzót jöttek szolgálni, követeli tőlük, hogy álljanak a szolgálatába.

Lorenza ezen a ponton még nincs felkészülve rá, hogy harcba bocsátkozzon a karakterekkel, így ha azok megtagadják az engedelmességet egyszerűen távozik, de a továbbiakban, az első adandó alkalommal, amikor a karakterek távoznak Francesco mellől a kalózzal megöleti a sebesült nemes urat. Ha sikerrel jár Francesco haláláért megpróbálja a pincébe zárt Fraeligeiket hibáztatni, azt állítva, hogy miután végeztek Franciscóval őt is megpróbálták megölni, de ő

kicselezte és a pincébe zárta őket. Végül a karakterek segítségét kéri ellenük.

12. A végső leszámolás

Ha a karakterek idejekorán felismerik, hogy milyen fenyegetést jelent Lorenza és rátámadnak amikor ő „meglátogatja” Franciscót, az a végjáték korai bekövetkeztét jelenti. Ekkor, a harc kitörésével szinte egy időben hirtelen feltámad a vihar is, majd k6 kör után a Jégtör, Starolf és Ingrid kitörnek a várból, majd közbeavatkoznak a harcban.

A mesélő, annak függvényében, hogy a korábbiakban merre jártak és kikkel kerültek kapcsolatba a karakterek, a sziget északi részéről idemerészkedő fraeligeiket, az otthonukba visszatérő falusiakat, a Lorenza megsegítésére érkező vagy éppen Matteo Calva zsoldjába állt kalózzokat egyaránt bemesélheti a jelenetbe.

A vár

Procipio falvának határában emelkedik a sziget egyetlen erődítménye és egyben a mindenkori kormányzó otthona. Aprócska erődítés csupán, a szigeten jellemző sötét, vulkanikus kőzetből építve.

Az erősség a falutól éppen hogy keletre található, enyhén emelkedő földnyelvre épült. Falai nagyjából szabályos négyzetet alkotnak, sarkain pár méter magas bástyák kandikálnak ki. A várudvaron mindössze négy épület található: egy raktárépület, egy többfunkciós műhely, az istállók és végül az öregtorony.

A váracskát „békeidőben” kéttucatnyi fegyveres őrizte és még ennyi szolgáló dolgozott itt a mindenkori kormányzó keze alatt. Lorenza de Montefeltro számára viszont a személyzet feltétlen hűsége és megbízhatóság fontosabb volt a kényelemnél vagy a biztonságnál, és az elmúlt két évben jelentősen megcsappant a személyzet létszáma.

Talán ezért is volt az erőd kiszolgáltatva a fraeligeeknek, és mikor a délvidéki fosztogatóknak végre sikerült bejutniuk a falakon belülré, a kormányzó összes fegyverforgatóját kardélre hányták. A karakterek érkezésekor a vár teljes védelméről Solinus masinája gondoskodik, a kormányzóasszony rendelkezésére pedig mindössze három további szolgáló áll. Mindenki más a várudvar közepébe ásott, egyelőre temetetlen tömegsírban nyugszik.

A lakótorony három emeletes, és nagyrészt évek óta kihasználatlan. Míg a korábbi kormányzók



A vár földszíne

rendes személyzettel és legtöbbször családdal együtt éltek itt, és rendszeresen látták vendégül a szigetre érkező hajóskapitányokat és a sziget előkelőségeit, Lorenza semmi ilyesmire nem hajlandó.

A torony bejáratán belépve egy szőnyegekkel borított folyosóra érkezünk. A falakon gondos kézzel hímzett fali szőttesek, vadász trófeák és faragványok díszlenek. Ezek mind Lorenza elődjének az ízlését dicsérik. A folyosóról jobb kéz felé nyíló ajtók a szolgák szállásaira vezetnek. Itt két, aprócska és szegényesen berendezett egyéni szoba található a szakácsasszony és a komornyik számára, a harmadik ajtó pedig egy nagyobb szobára nyílik, ahol sűrű sorokban álló emeletes ágyakban alszik a többi szolgáló. Innen nyílik a várfal belsejében futó folyosó vasalt, vastag ajtaja is.

A bejáratától balra két ajtó nyílik. A közelebbi az étkezőszobába, amit Lorenza, ha feltétlen szükséges, fogadószobának is használ. A másik ajtó a konyhába vezet, ahová egyébként az étkezőből is nyílik ajtó. Az emeletre és a pincébe a folyosó végéből csiga lépcső vezet.

A vár első emelete hagyományosan a kormányzó családjának az otthona. Itt, rögtön a lépcsőfeljárótól balra található Lorenza díszesen berendezett és gondosan karban tartott szobája. Lorenza szobájával átellenben egy tárgyaló-iroda található, a kormányzóasszony leginkább csak akkor használja ezt a

szobát, ha a kalózzal akar négyszemközt tárgyalni. Ezen kívül még az emeleti folyosó végében található iroda van használatban: itt tartja Lorenza mindazokat a könyveket és tekerceket, amelyeket a Jégtőr történetével, az ereklyékkel és általában a tárgymágiával kapcsolatban összegyűjtött. A maradék két szoba egyike egy poros, pókhálós hálószoba; az utolsó pedig bármilyen célt szolgált is egykoron, mostanra csak a legkülönbélebb bútorok és dísz tárgyak által megtöltött raktár.

A vár második emeletén található az őrkapitány szobája és irodája, a várőrség társalgója, egy vasalt ajtóval és méretes lakattal lezárt fegyverarzenál. Az egész emeleten látszik, hogy a közelmúltban még használatban volt: a kapitány ágyán még ott a felhúzott ágynemű, az íróasztalán félbehagyott levél. A társalgó közepén álló kockázóasztalon mosatlan kupák és egy félbemaradt kockajáték nyomai. Erről az emeletről nyílik a kijárat az erkélyre is. Az előző kormányzó idején aprólékos gondnal rendben tartott virágoskert volt itt, amelynek csodájára járt minden látogató, de Lorenza alatt gazdátlanul maradt és tönkrement az erkélykert is. A harmadik emelet a várőrség szobájának és egy apró kápolnának ad helyet, és itt található a galambszoba is.

A vár pincéje tágas és jól felszerelt: ládákban, zsákokban, hordókban hónapokra is elegendő gyökérzöldség, aszalt gyümölcs, sózott hal, olaj, liszt, méz, bor és még ki tudja mi minden megtalálható. Az igazi érdekességek azonban kicsit hátrébb találhatóak. A lejárattal szemközt, a pince végében két cella nyílik a falból. Masszív, rácsos fémajtók és remekbe szabott zárszerkezetek gondoskodnak róla, hogy a vár foglya-inak esélye se legyen a menekülésre. A celláknál balra fordulva, a folyosó végén, zsákok és ládák takarásában keskeny ajtócska nyílik egy második, még mélyebbre vezető lépcsősorra.

Legalul, hét-nyolc méteres mélységben található Lorenza laboratóriuma. Valaha jégverem volt, és a kormányzóasszony furcsa humort lelt benne, hogy ide zárja be, itt próbálja akarata alá hajtani a Jégtört. Az évek során több tucat szerencsétlen vesztette itt életét Lorenza kísérletei eredményeképpen, a legutolsó áldozat porhüvelyé most is a bilincsekkel ellátott asztalon hever. Lorenza laboratóriuma rendkívül jól felszerelt, ritka könyveiért egy vagyont fizetett, alkímista-asztalán szelencébe gyűjtött ichorkövek és apró üvegcsékben kavargó aether- és ichoresszenciák sorjáz-
 jáznak.



A vár pincéje

2. Lorenza jeges fogadtatásban részesíti a karaktereket

A kaland kezdetén a vár lakói sokkos állapotban vannak. Meglepte őket a fraeligek visszatérte az éjszaka során, és kis híján mindannyian az életüket veszítették. Mindössze pár szolgálónak és Solinusnak sikerült elrejtőznie a torony legfelső emeletén, Lorenza pedig a pincébe menekült, hogy végső elkeseredésében, akár saját maga feláldozása árán, a Jégtört fordítsa a támadók ellen. Talán szerencse, hogy a nyomában loholó fraeligek egyike kicsavarta a kezéből a tört. Miközben a Jégtör megpróbálta átvenni az irányítást a harcokban megsérült fraelig flotnar felett, Lorenza a felfordulást kihasználva kimenekült a pincéből és az odalenn rekedt három fosztogatóra zárta az ajtót. Közben, a Jégtör ébredése elszabadította a Romlást a sziget felett, a semmiből támadt vihartól megrémült többi fraelig pedig elmenekült a várból.

Ezzel Lorenzáék pillanatnyilag megmenekülnek ugyan, de a tomboló vihar rájuk is veszélyt jelent, és azt aggódva figyelik, hogy pincéből milyen hangok szűrődnek ki. Odalenn ugyanis a Jégtör, hordozója sebeit érzékelve, hibernációba húzódik, miközben a hideg egyre jobban eluralkodik a pincén. A két másik fraelig - Lánghaj Ingrid és Starolf - ezalatt fegyverekkel és, Starolf esetében, foggal-körömmel is nekiesnek a zárt ajtnak, de nem járnak sikerrel.

Nem meglepő, hogy mindezek mellett Lorenzáék csak csekély figyelmet fordítanak a karakterekre. Ha a karakterek első útja a várhoz vezet hideg fogadtatásra lelnek. Lorenza a vártárolról szól hozzájuk, és először megtagadja tőlük a belépést. Megfelelő érvek vagy fenyegetések hatására ugyan beengedi a karaktereket az udvarra, de ennél tovább már legfeljebb erőszak vagy mágikus befolyásolás hatására.



Lorenza kénzó-készítő kamrája

reket az udvarra, de ennél tovább már legfeljebb erőszak vagy mágikus befolyásolás hatására.

A várudvar, ha bejutnak, siralmas látványt nyújt. Az épületeket megtépázta a vihar, cseréptörmelék és leszakadt kődarabok pettyezik a talajt. Az istállóval szemben jókora gödör tátong, a belsejéből előtörő hullaszag csak a heves szélnek köszönhetően elviselhető. A gödörben az elmúlt napok harcainak áldozatai hevernek, a hullahalom tetején a hajnalban életüket veszítették. Solinus mester masinája, egy keményfából és vasból épített három méter magas gölem az udvar közepén álldogál, parancsra várva.

Lorenza ugyan meghallgatja a karaktereket, de egyelőre leginkább a váron szeretné tudni őket, hogy nekiállhasson eltervezni a folytatást.

4. A kalózkodók átadják a karaktereket Lorenzának

Ha a kalózkodók sikerül elfogniuk a karaktereket, megkötözve és szigorú őrizet alatta a várhoz masíroztatják őket és átadják őket Lorenzának, bár természetesen nem ingyen. Lorenza ezt követően felajánlja a karaktereknek a szabadságot, ha cserébe - és, mint elmagyarázza, mindannyiuk érdekében - végeznek a pincébe zárt fraeligekkel.

10. Lorenza a pincébe zárt fraeligek ellen küldi a karaktereket

A nap során kitisztul az idő és felmelegszik a levegő, amit Lorenza jó jelnek vesz. A holttestek eltakarítását követően a gölem elkezd betemetni a tömegsírt, a házakról lesodródott törmelék pedig a kormányzóaszszony szolgálói halomba hordják a várfal árnyékába. Ugyanakkor a lakótorony mélyéről egyre csak sugárzik felfelé a hideg, a szobák egyre jobban kihűlnek, hiába gyűjtanak tüzet minden kandallóban, parázstartóban, ami rendelkezésre áll.

Odalenn a két fraeliget a fagyhalál fenyegeti, ezért ők is tüzet gyűjtanak a kijárat közelében. Ehhez

ládákat, polcokat törnek össze, azokat tüzelik el. Az ajtó elleni hasztalannak bizonyuló és kimerítő harcot feladva a tűz mellé telepednek melegedni. Az eltorlaszolt pinceajtó résein füst szivárog a lakótorony felsőbb szintjeire. A Jégtőr egyelőre még hibernációba merülve gyógyítja hordozóját.

Lorenza, miután érvekkel vagy fenyegetéssel rávette a karaktereket, hogy merészkedjenek le a pincébe a lelkükre köti, hogy ne hagyjanak túlélőket és semmi körülmények között ne fogják kezükbe a tört. Bővebb magyarázatba nem szívesen merül, kivéve esetleg a pince elrendezését. Azt ugyan tudja, hogy hányan vannak lenn a fraeligek, de azzal nincs tisztában mekkora fenyegetést jelentenek.

Mikor a karakterek leereszkednek a pincébe, ott a fraeligek agresszívan reagálnak rájuk, bár ez elsősorban rémületből fakad. Starolf és Ingrid, ha a karakterek visszafogják magukat, rávehetőek a kommunikációra és akár megadni is hajlandóak magukat a karaktereknek; de nem Lorenzának. Ugyanakkor ezzel egy időben felébred a Jégtőr és elementáljai által támogatva a karakterekre támad.

Lorenza terve, hogy végül leszámoljon azzal, aki győztesen kerül ki az összecsapásból, akárki legyen is az.

11. A karakterek szembeszállnak Lorenzával

Ha a karakterek a történet bármely pontján, a várban tartózkodva, rátámadnak Lorenzára, az a végjáték bekövetkeztét is jelenti. Ekkor, a harc kitörésével szinte egy időben hirtelen feltámad a vihar is, majd kő kör után a Jégtőr, Starolf és Ingrid kitörnek a várból, és közbeavatkoznak a harcban.

A mesélő, annak függvényében, hogy hogyan alakult a történet, a Lorenza megsegítésére érkező kalózokat is szerepeltetheti a jelenetben.

A Viharmadár Fészke

A falunak is otthont adó öböl nyugati végében, a legszélső házaktól pár száz méterre található a Viharmadár Fészke, egy egészen különleges, és számos titkot rejtő kocsma.

A kocsmát pár évtizeddel ezelőtt építette egy hosszú hajúutakon meggazdagodott, és vénségére Procipión letelepedő egykori hajóskapitány Carlo Alard, az építkezéshez pedig egykori hajóját is felhasználta. A Fészke sokáig a helyiek és a környékre tévedő matrózok kedvelt találkahelye volt, és csak annyira volt veszedelmes és törvénytelen, mint bármely másik



mulatóhely a Vitorlátlan-tenger partjain.

Idővel azonban Pheres, a tenger rettegett „kalózkirálya” rávette az agg tulajt, hogy adja el neki a Fészket. Carlo azóta a faluban tengeti unalmas napjait, a Fészkeből pedig kalózlakat és csempészkikötő lett, Pheres megbízottjának, Galleren Bescondnak a felügyelete alatt. A kalózkok tevékenysége nyílt titok, a helyiek már rég elszoktak a Viharmadár Fészke látogatásától, és gyakorta felteszik maguknak a kérdést, hogy a kormányzóasszony miért tűri el a kalózkok.

Kérdésükre a válasz az, hogy Lorenzát nem hogy nem zavarja a kalózkok tevékenysége, de igen jó kapcsolatot ápol velük. Ők látják el ugyanis rabszolgákkal, akiken elvégezheti a Jégtőr megtörésére tett kísérleteit, és szintén a kalózkokon keresztül szerzi be mindazokat a tiltott szereket, varázslat-alapanyagokat, amelyekre szüksége van.

De nem Lorenza Pheres-ék egyetlen kuncsaftja a szigeten, Matteo Calva is rendszeresen vásárol rabszolgákat a Fészke urától.

Maga a kocsma egy apró, talán ötven méter magas emelkedő tetejére épült. A bejárat előtti teraszhoz hajódeszkákból ácsolt lépcső vezet fel tüskés bozóttal borított domboldalban. Odabenn egy hosszú söntés és kilenc kerek asztal fogadja a porzó torkú

vendégeket, na meg egy karzatra vezető meredek fel-
lépő. Odafenn további négy asztal található, valamint
a karzat korlátja mentén is végig helyet lehet foglalni.

A söntés mögötti apró szobában oldalukra
fordítva is embermagas hordók sorjáznak. Egy kivé-
telrel mindegyikben a fél falnak elegendő itóka lögy-
bölög, ám a középső valójában a kocsmá hátsó trak-
tusába vezető titkos átjáró.

A hordón átfurakodva - amihez egyébként
nem különösebben kell összehúznia magát az ember-
nek - egy újabb szobába érkezik a kíváncsi vendég.
A sziklaoldalba vájt helyiség további asztalokat rejt,
valamint egy meredek folyosót a tenger irányába.

Aláérezskedve egy rejtett grottóba érkezünk,
amelyben több 4-5 méter hosszú, egyvitorlás, keskeny
hajó is horgonyoz. Ezek a hajócskák szokták Pheres
kalózhajói és a sziget között az éj leple alatt elszállítani
az árut - legyen az ember vagy rabolt kincs. Most, a
vihár pusztítása után ezek az utolsó épen maradt ha-
jók szigeten.

A grottóból egy másik járat is nyílik, egy ne-
héz vasajtóval lezárt terembe. Ez a kalózok kincses-
kamrája, gondosan lezárt ládákban temérdek áru és
kincs, valamint vasketrecekben négy szerencsétlen
rabszolga várja itt a sorsának beteljesülését.

A Viharmadár Fészkéhez két további épület
is tartozik. A kocsmá mögött, a bozótos határában
álló, helyi stílusban épült földszintes lakóházakban él
a kocsmá személyzete, amíg Pheres le nem váltja őket
valaki másra.

3. A kalózok megpróbálják foglyul ejteni a ka- raktereket

A hajnali vihar épp úgy meglepi a kalózokat, mint
mindenki mást, és a kocsmá védettebb részeibe visz-
szahúzódva vészeli át a vihart. Mindössze ketten -
egyikük Galleren Bescond, a kalózok helyi vezetője
- tartják szemmel a kocsmát. A karaktereket óvatosan,
de kocsmárosi szerepüket meggyőzően játszva fogad-
ják, készséggel kiszolgálják őket és közben megpró-
bálnak minél többet megtudni róluk. Ha a karakte-
rek elmondják nekik, hogy Francescóval mi történt
és azt is, hogy mindössze ők és Lucullus vigyáznak a
de Leze család igen értékes tagjára, felajánlják, hogy
Francesco lábadozzon náluk.

Ha a karakterek elfogadják a felajánlást, egyi-
kük elkíséri a karaktereket és segít Francescónak a
kocsmába cipelésében, míg a többiek elrejtőznek. Mi-
kor a karakterek visszatérnek a kocsmába, a kalózok

, akik kétszeres túlerőben vannak a karakterekhez ké-
pest, körbeveszik őket, és felszólítják a karaktereket,
hogy adják meg magukat.

Ha a karakterek visszautasítják a kalózok fel-
ajánlását és nem hajlandóak Francescót a Viharma-
dár Fészkébe hozni, Galleren mondvacsinált okkal a
kocsmá hátsó részébe távozik, hogy erősítéssel tér-
jen vissza. A karaktereket semmiképpen nem fogják
hagyni békében távozni.

A későbbiekben, a vihar csillapodásával a ka-
lózok kimerészkednek a Fészekből körülnézni. Ezt
a karakterek, ha épp a fővényen tartózkodnak, akár
észre is vehetik. Ebben a felvonásban Lorenza, ha
úgy ítéli meg, hogy nem bízhat a karakterekben, a vár-
ba hívja a kalózokat és a segítségükkel próbálja meg
meggyilkoltatni Francescót. Ebben az esetben a Fé-
szek gazdátlanul marad.

Ha karakterek korábban Lorenza szolgálatába
álltak, és tevékenységükre felfigyelt Matteo Calva, a
földbirtokos egyezsége lép a kalózokkal és a birtoká-
ra invitálja őket. Ebben az esetben a Fészek gazdátla-
nul marad.

Asselin-birtok

A sziget két nagybirtokából az egyik, a fraelígek ámok-
futása során megözevgyült Helisent Asselin otthona,
és a faluból menekült szigetlakók mentsvára.

Az Asselin-család tagjai a sziget „őslakói”
közé tartoznak, hiszen a család alapítója, Gui Asselin,
az első hajók egyikével érkezett. Ő, majd a nyomdo-
kain haladva fia, szorgalmas gazdálkodással és okos
kapcsolatépítéssel jelentős vagyona tettek szert, és
mostanra a sziget majd negyede az Asselinek birto-
ka. Földjeiken jobbára cukornádat termesztenek, he-
lyi béresek és a kontinensről hozott adós-rabszolgák
munkaerejére hagyatkozva.

Az Asselin udvarház a falutól nagyjából egy
kilométerre található, egy takaros - és mesterséges
- halastó partján. Kirívó módon az udvarház nem a
szigeten is elterjedt roccamarei építkezési stílust köve-
ti, hanem a Padour Birodalomban népszerű kastélyok
mintájára épült. Az udvarház elegáns, kecses épület,
vakítóan fehérre festett falakkal és meredek palatető-
vel. Szimmetrikus homlokzatát árkádos loggia és kőbe
faragott családi címer díszíti, sarkain karcsú, inkább
díszes, mint védelmi tornyocskák emelkednek. A bel-
ső udvar rendezett, geometrikus kerttel és márvány-
kúttal, a termék magasak, freskókkal és kárpitokkal
ékesek. Az egész birtok a gazdagságot és kifinomult

ízlést hirdeti.

A ház úrnője, Helisent Asselin, gyászol. Férjét a fraelikek a szeme láttára, a kastély fogadószobájában kínozták halálra a fraelikek az Asselin kincseket keresve. A fraelikek kincskeresésének nyomait egyébiránt is magán viseli a kastély: megrongált bútorok, leszaggatott faliszőnyegek, összezúzott műtárgyak színesítik a szobákat.

A kaland során a kastély és a környékén elterülő szolgaszállások és gazdasági épületek a faluból elmenekült procipióiakkal vannak tele. Helisent a kisgyermekes anyukáknak és a rossz egészségi állapotban lévőeknek tartotta fel a kastély belsejét, a többség ott vert tanyát a birtokon, ahol tudott. Vannak, akik az istállók melegét választották, vannak, akik rögtönzött kalyibákat vertek fel a tóparton. Összességében fél ezer ember szállta meg a birtokot és figyelni aggódva a falu feletti viharfelhők kavargását.

5. Helisent a fraelikeket hibáztatja a Romlásért

A kaland kezdetén a birtokon hideg szelek fújnak, de a vihar nagyja és a sűrű köd idáig már nem ér el. A falusiak, akik nemrég menekültek ide a vihar elől, rettegve figyelik az eseményeket, és izgatottan próbálnak rájönni, hogy mi történhetett. Sokuknak van részinformációja az eseményekről, van, aki látta visszatérni a fraelikeket az éjszaka során, van aki a csatazajt hallotta a várból, és persze Lorenza titkos kísérleteiről is sokan tudni vélnek ezt-azt. Bizonyosság híján télen-ségre vannak kárhóztatva, miközben meglehetősen általános a körükben a kétségbeesés. Helisent Asselin éppen ellenkezőleg reagál az eseményekre. Míg a fraelikek távozásának hírére a gyász és a tehetetlenség érzése hatalmasodott el rajta, most, hogy sérültekről és menekülő rászorultakról kell gondoskodnia, magára talál és fáradhatatlanul munkálkodik.

A birtokra tévedő karaktereket meglepetten, de reménykedve fogadják. Készséggel elmondanak nekik mindent, amit csak tudnak, és - feltéve, hogy nem keltenek rossz benyomást - beléjük fektetik reményüket. Kifejezett útmutatással azonban csak Helisent Asselin szolgálhat feléjük; ő pedig meg van győződve róla, hogy a fraelikek szabadították el a vihart, ezért a sziget északi részére menekült fosztogatók nyomába küldené a karaktereket, sőt még jutalmat is ajánl minden halott fraeligért cserébe.

A későbbiek során a vihar enyhülése reményt hoz az Asselin-birtokra menekült falusiaknak, és ha csak a karakterek le nem beszélik őket erről, a délután

során nagy részük visszamerészkedik a faluba. Így, ha a karakterek ekkor tévednek az Asselin-birtokra ott már száznál is kevesebb procipiót találnak, és közülük is sokan a hazatérésre készülődnek.

A vihar kiújulása és viharszülött elementálok megjelenése még a korábbinál is nagyobb pánikot okoz a falusiak között, akik természetesen ismét az Asselin-birtok felé menekülnek. Míg korábban a sokk hatása alatt szinte teljesen tehetetlennek érezték magukat, most a pánikba némi eltökéltség és harciasság is vegyül, és fegyverkezni kezdenek, hogy ha kell megvédhessék magukat. Bár többségüknek be kell érnie rögtönzött fegyverekkel, Helisent a birtok szerszáma- it és rozsdás díszfegyvereit a falusiak rendelkezésére bocsátja.

Ha a birtok ideiglenes lakói ekkor találkoznak először a karakterekkel gyanakodva és harcra készen fogadják őket, bár viszonylag könnyedén lebeszélhetők a harcról és hajlanak az együttműködésre. A legfőbb veszélyt mindannyian a viharszülött elementálokban látják, és többen beszámolhatnak arról is, hogy a vihar újjáéledése a part menti erődítménytől indult el. Bár a Jégtőrrel továbbra sem tudnak, de a karaktereket, ha azok hajlandónak mutatkoznak a segítségre, a vár felé irányítják.

A Calva-birtok

Matteo Calva volt a sziget a legelzárkózóbb és legerjtélyesebb lakója - a kormányzóasszony érkezéséig. Otthonát a sziget szívében építette fel, földbirtokainak közepén, négy méter magas túskebozót-sövény mögé rejtve. A tengervidéki villák mintájára felépített otthona szemkápráztató gazdagságot és egyszersmind szörnyű titkokat rejt.

Matteo évtizedekkel ezelőtt és takaros vagyonnal érkezett a szigetre, és apránként felvásárolta a szárazulat belsejében található aprócska dombságot, majd beültette őket tengervidéki szőlőfajtákkal. A Calva-borok jól ismert és keresett termékek Colella és Salmer kikötőiben, de csak egy részét adják Matteo Calva jövedelmének. A másik - nagyobbik - rész ichorvérű rabszolgák véreinek lepárlásából, és az így készült, szigorúan törvényellenes, Romlott Ichornak a kalózok segítségével történő árusításából származik.

Matteo Calva ugyanis életének első felét, akkor még más néven, az Ébredő Ichor Gyermekei között töltötte, ahol a világ pusztulásának előmozdításán munkálkodott, nem túl nagy lelkesedéssel. Az első alkalmat megragadva sikerült elszöknie a veszedelmes

szektából. Hosszú, névtelen vándorlást követően Pro-
cipio szigetén vélte megtalálni azt a helyet, ahol még
az Ébredő Ichor sem találhat rá. Egy ideig megpró-
bált hétköznapi életet élni, de a robotolás nem volt
ínyére. Így aztán hamarosan elkezdte kamatoztatni a
Gyermekek között szerzett titkos tudását.

Mindezek után talán már érthető, miért őrzi
foggal-körömmel a magányát és zárkózik el a sziget-
lakók elől. Birtokán kizárólag a szárazföldről hozott
rabszolgák dolgoznak, ami persze arra is lehetőséget
ad, hogy újabb és újabb rabszolgaszállítmányok örve
alatt ichorvérű foglyokat csempészhessenek a szigetre
neki a kalózok.

A szőlőföldeket leszámítva a Calva birtok
minden része az áthatolhatatlan túskebozót-sövény
rejtékében található, a sövény egyetlen bejáratát pedig
egy valódi kapu-erőd őrzi. A sövény mögött Matteo
Calva rezidenciája lenyűgöző látványt nyújt: a hófe-
hérre vakolt falak és az oszlopos árkádsorok a tenger-
vidéki paloták könnyed eleganciáját varázsolják Pro-
cipióra, még akkor is a díszítés itt-ott túlzásokba esik.
A kertet távoli vidékről hozott növények és fűszerek
illata lengi be, a pázsit gondosan ápolt, a fák és bokrok
szépen nyírtak.

A rezidenciával ellentétben a kertben meg-
búvó egyéb épületek inkább funkcionálisak, semmit
esztétikusak. A fegyveresek házai - merthogy Matteo
Calva biztonságáról tucatnyi jól fizetett és jól tartott
fegyveres, valamint kétszer ennyi bőszi harci kutya
gondoskodik - kényelmesek és otthonosak, a rabszol-
gaszállások pedig strapabíróak és biztonságosak.

6. Matteo Lorenzára tereli a gyanút

A szigetlakók közül Matteo Calva az egyetlen, aki
nagyjából érti mi okozta a vihart, és elég hamar meg-
állapítja azt is, hogy mindehhez Lorenza titkos kísérle-
teinek és a fraeligeknek is köze van. Ezért aztán meg-
kétszerezi az őreinek számát a sövény mentén és az
a kapuerődben, és rendszeres jelentéseket vár tőlük.

Ha a karakterek az első felvonás során téved-
nek a Calva-birtok közelébe, Matteo őrei gyanakodva
fogadják őket, és csak megfelelő érvek vagy sikeres
Meggyőzés-próba hatására hajlandóak értesíteni Mat-
teót a karakterekről. Arra szinte semmi esély, hogy
szépszerével beengedjék őket a birtokra.

Matteo a karaktereket Lorenza és a vár felé
irányítja. Mint mondja, szinte biztos benne, hogy a
kormányzóasszony titkos üzelmei vezettek a Romlás
elszabadulásához. Igyekszik úgy megosztani informá-

ciót a karakterekkel, hogy közben ő maga ne tűnjön
gyanúsnak, ami nem könnyű feladat. Ha a karakterek
elkezdnek vele kapcsolatban kérdezősködni megvál-
tozik a stílusa: fensőbbes és fenyegető lesz és véget
vet a beszélgetésnek.

9. Matteo akcióba lép Lorenza ellen

Ahogy telik az idő, Matteo-ban úgy érik elhatározás-
sá a gondolat, hogy tennie kell valamit Lorenza és a
Jégtör megállítására. A vihar lecsendesülésével Mat-
teo, pár ór kíséretében, kimerészkedik a birtokáról,
hogy felmérje a helyzetet. Első útja a faluba vezet, a
karakterek akár ekkor is találkozhatnak vele.

Ha a karakterek a nap második felében kere-
sik fel a Calva-birtokot, vagy találkoznak Matteo-val
a faluban, a vajákos nem köntörfalazik tovább. A ko-
rábbinál nyíltabban beszél saját képességeiről és arról,
hogy úgy szerzett tudomást Lorenza üzelmeiről, hogy
ő is a kalóztól vásárolja illegális rabszolgáit. Kény-
szerszövetséget ajánl a karaktereknek, hiszen, mint
mondja, csak akkor lesznek végre biztonságban, ha
Lorenzát és az ereklyét is elpusztították.

Ellenben, ha a karakterek Lorenza szolgálatá-
ba állnak, és ennek híre eljut hozzá vagy Francescó-
hoz, Matteo cselekvésre szánja el magát: ha teheti a
birtokára hívja Francesco de Lezét, valamint felveszi
a kapcsolatot a kalózzal is, és őket is megkísérli
meggyőzni arról, hogy a Lorenza jelentette fenyege-
téssel szemben fogjanak össze.

A fraelig tábor

A vihar elől elmenekülő fraelig csapat a sziget belse-
jében elterülő birtokokon keresztül rohanva meg sem
állt a túlsó partig. Errefelé egy bokros, ligetes, szel-
lős erdőség nőtt ki a sziklás, szikkadt talajból. A fák
többnyire mindössze 3-4 méter magasak, és nem elég
terebélyesek, hogy felfogják a szelet, de legalább némi
búvóhelyet nyújtanak.

A falut megfagyasztó viharnak idáig már csak
a szele jut el, de a folyamatosan süvítő hideg levegő és
a gomolygó viharfelhők távoli látványa hatásos emlé-
keztető a fraeligek számára, hogy mekkora gondban
vannak. Nagyobb sziklák tövében keresnek szélárnyé-
kot, amit végül a tengerpart közelében találnak meg,
és ruhájukat összehúzza kezdenek tanácskozni.

Táborhelyüket nem szánják tartós tartózkodási
helynek, és egyelőre tábortüzet sem raknak, így
ott tartózkodásukról mindössze a szétaposott talaj és
felbolygatott bokrok tanúskodnak.

8. A fraeligeek beszámolnak a Jégtőrőről

A fraeligeek a karakterek érkezését követő első órákat pánikkal fűszerezett tervezgetéssel töltik. Első gondolatuk, hogy a környéken található faanyagból próbálnak meg hajót, vagy legalábbis tutajt ácsolni maguknak, de hamar be kell látniuk, hogy ehhez sem megfelelő gerendák, sem elegendő szerszám, kötél, vászon, miegymás, nem áll rendelkezésükre.

Ha a karakterek már ekkor a fraeligeek táborára találnak, a fosztogatók gyanakvóan fogadják őket, de harci kedvük meg van törve, ők csak erősen indokolt helyzetben fognak harcot kezdeményezni. A bizalmukba férkőzni ugyan nem egyszerű - legkönnyebben alighanem a szigetről való menekülés ígéréssel lehet -, de ha sikerül készségesen beszámolnak a karaktereknek mindenről, amit Lorenzával és a Jégtőrrel kapcsolatban sejtene, és ami a várban történt.

Ugyanakkor, amíg a vihar tart szinte lehetetlen rávenni őket, hogy visszamerészkednek a falu környékére. A vihar elültével a fraeligeekben feltámad a remény is. Némiképp tanácskozás után, akár a karakterek jelenléte nélkül is úgy döntenek, hogy visszamerészkednek a faluba. Eddigre már némileg megnyugodtak a kedélyek közöttük, és bár továbbra sem szándékoznak újra szerencsét próbálni a várban, az agresszióra némileg hajlamosabbak.

Ezért, ha a karakterek ekkor találkoznak velük először, és első benyomásra nem tűnnek különösebben fenyegetőnek, nagyobb az esélye, hogy a fraeligeek követeljenek tőlük, semmint, hogy kérjenek. De ha sikerül megtalálni a közös hangot, ekkor is készséggel beszámolnak mindenről, amit csak tudnak.

Ha a karakterek nem veszik fel velük a kapcsolatot korábban, a fraeligeek épp elérik a falu épületeit, amikor a Jégtőr felébred és a vihar újra kezdődik. Ebben az esetben jó eséllyel a Jégtőr segítségére sietnek és a szolgálatába állnak.



Szereplők

A helyszínek után most a fontosabb nem játékos karakterek részletesebb bemutatása következik. A leírások ugyan tartalmazzák, hogy az egyes szereplők hogyan reagálnának pár nagy valószínűséggel bekövetkező eseményre, de mivel a játékosok cselekedetei kiszámíthatatlanok, fontos hogy a mesélő képes legyen a szereplők fejével gondolkodva alkalmazkodni a változó körülményekhez. Ezért a leírásokban a szereplők fontosabb célkitűzéseinek és jellemvonásainak ismertetésén van a hangsúly, bár természetesen a külső megjelenés és a játéktechnikai értékek bemutatása is megtörténik.

A Pegazus legénysége

Francesco de Leze

Kinézet és viselkedés: Magas, sovány, fiatal férfi. Mindig kócos haja a szemébe lóg, száját pelyhes bajusz és ritkás szakáll keretezi. Ha ideges vagy kényelmetlenül érzi magát, amire gyakran kerül sor, arcát és nyakát kendőkkel törölgeti. Ilyenkor a dadogásra is hajlamos. Parancsoláshoz szokott, ellentmondással nehezen tud mit kezdeni, ilyenkor követelőzővé vagy akár erőszakossá válik. Ugyanakkor lelkiismeretes és munkál benne a bizonyítási vágy is.

Történet: A roccamarei de Leze család ifjú sarja. Gyermekkorában tanulta a párbaj és a kardvívás szabályait, sokat lovagolt hajtóvadászatok alkalmával és fiatalon sokat hajózott a család kereskedőhajóin, de összességében azért a kényelemhez szokott, nem lett belőle tapasztalt tengerész vagy harcos. Az elmúlt években több kisebb feladatot is rábíztak a dinasztia vezetői, de minduntalan csalódást keltett. Hogy ő lett a Prociپیóra küldött új kormányzó a de Lezéknek tett gesztus, és jelzi, hogy az Admirális nem számított bonyodalmakra a szigeten.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Francesco, az életben maradáson túl, elsősorban a családjá elismerésére vágyik. Mivel a de Lezék és a Montefeltrók között régre visszamenő rossz viszony uralkodik, elfogadhatatlan számára, hogy meghunyászkodjon Lorenza előtt. Arra talán rábeszélhető, megfelelő, elsősorban jogi érvekkel, hogy beismerje kinevezésének



Francesco de Leze

Erőnlét: 30 **Ügyesség:** 25 **Érzékelés:** 15
Karizma: 25 **Intelligencia:** 30 **Akarat:** 20

Max Seb: 16 **Mozgás:** 20 **LE:** 30

Ismeretek

Kultúra 25 Lélektan 15
Meggyőzés 20 Megfélemlítés 10
Sárm 15

Cselekedetek: 2

Ké: 70 *Ké próba:* 30

Kitérés: 60

Rapír

KT: 45 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +15

jogtalanságát és Lorenzát elfogadja a jogos kormányzóasszonynak, de nem fogad el tőle utasításokat, és ragaszkodik hozzá, hogy a karakterek továbbra is az ő szolgálatában maradjanak.

Sérülése miatt ő nem különösebben aktív a kaland során és, ha a karakterek elnyerik bizalmát, szinte minden másban hajlandó hallgatni rájuk.



Scimabil

Kinézet és viselkedés: Francesco de Leze útítársa egy, fajtájához képest, alacsony növésű csimpánz. Robusztus testalkatú, görbe tartású emberszabású, kifejező arcmimikával. A de Lezék címerével hímzett kék selyem felöltőt és tollas kalapot visel, amit csodával határos módon túléli a hajótörést.

Scimabil rendkívül intelligens, több száz szót megért és jól eligazodik az emberek között. Kötődik Francescohoz és, ha baj van, gondolkodás nélkül a segítségére siet. Ugyanakkor elkényeztetett és öntörvényű is, amit csak megkíván; legyen az étel, ital, vagy érdekesnek tűnő tárgyak; gondolkodás nélkül eltulajdonít. Elsősorban az alkoholnak nagy rajongója, gyakorlatilag alkoholista.

Történet: Scimabil közel egy évtizede, még apró kölyökként került Francesco mellé, azóta elválaszthatatlanok. A kötődésük kölcsönös, nem sok minden van, amit Francesco ne tenne meg, hogy Scimabilt biztonságban tudhassa.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Scimabil nem tud úszni, így csak abban az esetben éri el élvezet, ha a karakterek valamelyike a segítségére siet az első jelenetben. Ezt követően Scimabil mindvégig Francesco közelében marad, és idejét bajkeveréssel és, ha teheti, piálással tölti.

Scimabil

Erőnlét: 40 **Ügyesség:** 45 **Érzékelés:** 30
Karizma: 10 **Ösztön:** 40 **Akarat:** 20

Max Seb: 18 **Mozgás:** 25 **LE:** 30

Ismeretek

Atlétika 20
 Akrobatika 40

Cselekedetek: 2

Ké: 85 *Ké próba:* 85
Kitérés: 70

Pusztá kéz

KT: 40 **Sebzés:** k10+1 **Hárítás:** +10

Husáng

KT: 50 **Sebzés:** k10+3 **Hárítás:** +10

Lucullus leFer

Erőnlét: 25 **Ügyesség:** 35 **Érzékelés:** 30
Karizma: 30 **Intelligencia:** 25 **Akarat:** 30

Max Seb: 15 **Mozgás:** 20 **LE:** 40

Ismeretek

Akrobatika 20 Észlelés 20
 Harctéri gyakorlat 25 Kultúra 20

Cselekedetek: 2

Ké: 90 *Ké próba:* 55
Kitérés: 70

Egyenes kard

KT: 60 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +20

Sírá

KT: 70 **Sebzés:** k10+4 **Hárítás:** +30

Képességek

Akkor hát kezdjük: 0 cselekedet. Lucullus leFer előrántja kardhüvelyéből Sírámot. Ha ezt a jelenet során először teszi elveszít 20 Sérülést.

Csak kifújom magam: 2 cselekedet. Aktuális Vé-je kiszámításához kétszer adhatja hozzá fegyveres Hárítását. Ha a kör végéig nem halmoz fel Sebet, elveszít 10 Sérülést

Tengerészek

Erőnlét: 25 Ügyesség: 25 Érzékelés: 25
Karizma: 20 Intelligencia: 15 Akarat: 15

Max Seb: 15 Mozgás: 20 LE: 15

Ismeretek

Atlétika 20 Akrobatika 10
Harctéri gyakorlat 10 Úszás 20
Vezetés (hajó) 20

Cselekedetek: 2

Ké: 65 Ké próba: 35

Kitérés: 55

Rövidkard

KT: 50 Sebzés: k10+1 Hárítás: +15

Láncza

KT: 45 Sebzés: k10+2 Hárítás: +15

Íj

TávT: 40 Sebzés: k10+1

Pajzs

Hárítás: +30



reskedő-dinasztiák szolgálatában, de mostanra megelégtelte az északi partot és haza vágynak. Testőrként érkezett a szigetre, hogy Francescóra vigyázzon pár hónapig, amíg a szigetre nem téved egy, a Padour Birodalom felé tartó hajó, amivel végre hazatérhet.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Becsületbe-lyi ügynek tartja, hogy megóvja Francesco életét, ám a dinasztiák intrikái hidegen hagyják. Ezért a kaland során, ha csak teheti, igyekszik Francesco de Leze közelében maradni, és ha szükséges akár a saját élete kockáztatásával is a nemes úr védelmére kel. Gyakorlatias gondolkodású, világlátott ember, szívesen ellátja tanácsokkal a karaktereket, mindaddig, amíg úgy ítéli meg hogy céljaik egybe váganak.

Tengerészek

Bár sajnos nincs rá garancia, de a karakterek hathatós fellépésének köszönhetően megeshet, hogy a szigetre küldött de Leze tengerészek közül páran túlélnek a hajótörést. Ha így lesz, hasznos szövetségesei lehetnek a karaktereknek a későbbiekben, hiszen tapasztalt, hozzáértő emberekről van szó.

Javasolt nevek: Maffeo Barbo, Domenico Abiate, Vettorino Memo, Giovanni Fiorina, Filippo Capello, Gualterott Giustiniani, Taddeo Caladri, Conte Fiaschi, Fiorentino Benedetti, Gualtieri Calvacanti, Lucrezia Figiovanni, Madaluzza Callocci, Margarita Fiolo, Helena Barbamachollo.

Lucullus leFer

Kinézet és viselkedés: Lucullus apró termetű veszélyes személyt takar. Egyenes tartású, ruganyos mozgású harmincas éveiben járó férfi. Sötét haja vállig lóg, arcát körszakáll keretezi, a legújabb padour divat szerint. Ad a ruházatára, és a hajótörést követően is igyekszik rendbe szedni magát. Teremtő Acce hitében nevelkedett, és bár nem különösebben vallásos azért néha még mindig elmormol egy gyors fohászt, bár próbálja titkolni vallását.

Számos fegyverrel jól bánik, de általában egy egyeneskardot és híres szablyáját, Sirám-ot viseli az oldalán. Azt mondják, hogy Sirámot csak akkor vonja ki, ha méltó ellenfélre talál, és erre már évek óta nem volt példa.

Történet: Fiatalon a Skizma csatáerein szerezte első harci tapasztalatait, de leginkább mint párbajhős vívott ki magának megérdemelt hírnevet. Az elmúlt éveket a Tengervidék nagyvárosaiban töltötte, a ke-



Lorenza és emberei

Lorenza de Montefeltró

Kinézet és viselkedés: Negyven körüli, szikár, mosolytalan özvegyasszony. Haját szigorú kontyba fogva hordja, ruházata visszafogott és praktikus. Művelt, előkelő és parancsoláshoz szokott nemesasszony. Nem idegen tőle az alakoskodás, bár alapvetően barátságatlan természetét ilyenkor sem tudja letagadni. Aki csak ismeri tisztában van vele, hogy haragtartó, bosszúálló természetű; és az elmúlt években sokszorosan bizonyította, hogy céljai érdekében nem restell a végletekig is elmenni.

Történet: Roccamare előkelő családjai közé született, de mindig is többre és többre vágyott. Ambícióit egykori férje is osztotta, a Jégtör megszerzése közös tervük volt. Még mikor egykori társa a törő áldozatául esett sem mondott le a céljairól. Sok követ meg kellett mozgatnia hozzá, de végül sikerült megszereznie a procipiói kormányzóságot, hogy a figyelő tekintetektől távol folytathassa a törő megtörésére tett kísérleteket.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Céljai érdekében semmitől sem retten vissza. Közvetlen célkitűzése, hogy megszabaduljon a fraeligek maradványától, és a szigetre érkezett roccamareiektől, hogy végre helyreállhasson a rend. Ezért, ha kell hazudik, ha megveszteget, de a merényletektől, gyilkosságtól sem riad vissza. Ugyanakkor tudja, hogy bajban van és szövetségesekre van szüksége; ezért szinte biztos, hogy megpróbálja megkörnyékezní és Francesco, valamint a fraeligek ellen felhasználni a karaktereket.

Lorenza de Montefeltró

Erőnlét: 15 **Ügyesség:** 25 **Érzékelés:** 25
Karizma: 35 **Intelligencia:** 35 **Akarat:** 40

Max Seb: 13 **Mozgás:** 20 **LE:** 50

Ismeretek

Kultúra 20 Meggyőzés 20
Mellébeszélés 10 Mágiaelmélet 20

Cselekedetek: 2

Ké: 85 *Ké próba:* 35
Kitérés: 55

Stiletto

KT: 40 **Sebzés:** k5+2 **Hárítás:** +15

Lövedék

TávT: 50 **Sebzés:** 2*k10

Képességek és felszerelés

+20 Mágiaellenállást biztosító nyaklánc

Tűzlövedéket lövő rubint gyűrű. Aktiválása 1 cselekedet.

Varázsvértet biztosító tiara. Aktiválása 0 cselekedet, reakcióként. Aktiválás után összesen 20 pontnyi sebzés elnyelésére képes.

3 gyógyital. Egyenként k10 Sebet gyógyítanak.

Solinus atya

Kinézet és viselkedés: Hatvan év körüli, foltokban kopaszodó, ősz hajú férfi. Arcát számtalan ránc barázdázza, karjáról és nyakáról bőrlebernyegegek lógnak. Középmagas, a meleg idő ellenére is több réteg ruhát hord, és oldalán mindig ott lógnak elmaradhatatlan szerszámai. Skrupulusok nélküli, munkamániás ember, akit csak a gölemjei és, kisebb mértékben, a varázstárgyak érdekelnek. Lorenzával jó kapcsolatot ápol, hiszen kölcsönösen egymás hasznára vannak: Solinus segíti Lorenza kísérleteit, cserébe ő bőséges támogatást és nyugalmat kap a masinái építésére.

Történet: Bár a Tengervidéken, polgári családba született, már fiatalon az Áldott Ligába került, ahol Cheorr mester követőjének nevelték. A Skizma idején nagy hírnevet szerzett magának elmés hadigépeivel, bár sokan pletykálták, hogy hadifoglyokon tesztelte őket. Talán ezért vált a háború más vidékekre szorulásával egyre kényelmetlenebbé számára a Ligabeli élet,

Solinus atya

Erőnlét: 20 **Ügyesség:** 25 **Érzékelés:** 15
Karizma: 25 **Intelligencia:** 35 **Akarat:** 20

Max Seb: 14 **Mozgás:** 20 **LE:** 40
Max. Ichor: 3 **Romlás:** 1

Ismeretek

Mechanika 30 Szakma 25
Síkismeret 20 Mágiaelmélet 20
Történelem 20

Cselekedetek: 2

Ké: 75 *Ké próba:* 35

Kitérés: 50

Varázserők és varázspróbák

Sík 20 (75) Elemek 15 (70)
Transzmutáció 15 (70) Tárgy 25 (80)

Képességek

A friss acél izzása: 1 cselekedet, 1 Ichor. Célpont tárgy része vagy egésze felizzik és a jelenet végéig izzásban marad. A tárgy izzó részével való folyamatos érintkezés körönként 1 Sebet okoz. Amennyiben egy fegyver hegye vagy vágóéle kerül felizzításra a képességgel, úgy a fegyver sebzése +4-gyel nő az izzás ideje alatt.

Cheorr kalapácsa: 1 cselekedet, 1 Ichor. Solinus előtt megkeményedik és formát nyer a levegő, amíg egy átlátszóan vibráló kalapácsot nem alkot. Ez a lég-kalapács megtámadja az atya célpontját. A kalapács KT-je 60, Mozgása 30 (levegőben), sebzése 2*k10, Kitérése 60, Max Sebe 10. A kalapács 5 körön keresztül körönként 2 cselekedet hajt végre, amelyből maximum 1 lehet támadás.

így mikor Lorenza levelei rátaláltak nem sokat hezitált, mielőtt Procipióra költözött volna.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Bár jó a kapcsolata Lorenzával, de különösebb hála vagy szeretet nem köti hozzá, és igazából nem vágyik másra, mint hogy a felfordulás véget érjen és visszatérhessen a műhelyébe félbehagyott gólemjén dolgozni. Ezért mindaddig, amíg úgy gondolja, hogy ezt Lorenza segítségével elérheti hűséges és megbízható embere lesz a kormányzóasszonynak, de az erőviszonyok változásával az árulása sem kizárt.

Solinus góleme

Erőnlét: 40 **Ügyesség:** 30 **Érzékelés:** 10
Karizma: 10 **Intelligencia:** 10 **Akarat:** 20

Max Seb: 18 **Mozgás:** 20 **LE:** 30

Cselekedetek: 2

Ké: 40 *Ké próba:* 30

Kitérés: 50

Ütés

KT: 50 **Sebzés:** k10+4 **Hárítás:** +10

Nehéz számszeríj

TávT: 40 **Sebzés:** 2*k10+5

Láncos buzogány (2 cselekedet)

KT: 60 **Sebzés:** 2*k10

Vért: 5

Képességek

Gyúlékony: Tűz által okozott sebzés 3 Sérülésenként okoz kötelező Sebet.

Gépezet: Nem halmoz fel Sérüléseket (a Sérülések után járó kötelező Sebeket azonban igen).

Lorenza szolgálói

Erőnlét: 20 **Ügyesség:** 20 **Érzékelés:** 20
Karizma: 20 **Intelligencia:** 20 **Akarat:** 20

Max Seb: 14 **Mozgás:** 20 **LE:** 20

Cselekedetek: 2

Ké: 60 *Ké próba:* 20

Kitérés: 50

Rövidkard

KT: 35 **Sebzés:** k10 **Hárítás:** +15

Lorenza (rab)szolgálói

Megfélemlített, de ugyanakkor - patológikus módon - hűséges szolgálók. Az elmúlt napok megpróbáltatásai után mindössze öten maradtak életben, és ők sincsenek sebek híján. Láttak elég szörnyűséget ahhoz az elmúlt évben, hogy ne ijedjenek meg egy kis vértől meg erőszaktól, de nem jelentenek különösebb kihívást a harcban. Lorenza egyszerű fekete-fehér ruhák-

ba öltözteti őket, de nyakukban jól láthatóan csillog a rabszolgák vastag sárgaréz nyak-bilincse.

Javasolt nevek: Vico, Stoldo, Tieri, valamint Nucca és Isotta

A kalózok

Galleren Bescond

Kinézet és viselkedés: Ötven év körüli, napcszerzetten bőrrű, viharvert tengerész. Lépteinek hangja már messziről halható, hiszen bal lába bokából lefelé hiányzik, csizmájában mindössze egy faláb kopog. Jobb karján összenőttek az ujjak, kétujjas kesztyű takarja deformitását. Míg a hiányzó lábfej az esemény teljes élet lenyomata, kézfeje a Romlás hatására lett ilyen és egyszerűen egyértelmű jele ichorvérűségének. Csendes, visszafogott, de határozott és skrupulusok nélküli ember.

Történet: Messzi vidékről, a minduntalan terjeszkedő Velcai Köztársaság által elnyelt városállamok egyikéből származik. Gyerekkorában apja halászhajóján ismerkedett az óceánnal, tinédzserként gályarabként került egy velcai evezősre, majd onnan megszökve igyekezett olyan messzire kerülni Velcától amennyire csak tudott. Mire a környékre keveredett egy kalózhajón találta magát. Nemrég úgy döntött ideje nyugdíjba vonulni, és meggyőzte kapitányát, Pherest, az Üszök- királyt, hogy a Viharmadár Fészke kocsmáján élén segíthetné tovább a kalózkodásból szerzett áruk Kereskedőszövetségbe csempészését. Igaza lett, mostanra több sikeres kalózkapitány találkahelye és csempész lerakata lett a helyből.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Gallerent nem fűzi különösebb hűség senkihez, ha szorul a hurok a nyaka körül bárkit (Pherest, Lorenzát, Matteót vagy akár a karaktereket) gondolkodás nélkül elárul. Figyelembe véve a szigeten uralkodó körülményeket nem motiválja más, csak a túlélés. Ennek érdekében eleinte ő és az általa vezetett kalózok is meghúzzák magukat, később pedig készségesen paktálnak le a legerősebbnek ítélt oldallal.

A kocsmá kalózzai

A Viharmadár Fészkében több bármire kapható kalóz segíti Gallerent, hogy a titkos rabszolga-kereskedelem, ami Lorenzát és Matteót egyaránt ellátja



Galleren Bescond

Erőnlét: 25 **Ügyesség:** 20 **Érzékelés:** 20
Karizma: 25 **Intelligencia:** 30 **Akarat:** 20

Max Seb: 15 **Mozgás:** 20 **LE:** 30
Max. Ichor: 1 **Romlás:** 2

Ismeretek

Atlétika 15 Kézügyesség 20
Harcéri gyakorlat 25 Megfélemlítés 20
Úszás 20

Cselekedetek: 2

Ké: 90 *Ké próba:* 55

Kitérés: 65

Szablya

KT: 55 **Sebzés:** k10+1 **Hárítás:** +20

Képességek és felszerelés

Szörnyeteg: 1 cselekedet, 1 Ichor. Galleren ábrázata eltorzul a jelenet végéig. Hangsúlyosabbá válnak sebei, szemeiből füstölő genny-sárga folyadék csorog alá, szájából villás nyelv türemkedik elő. Ellenfeleinek Akarat + Elmekontroll (0) mentőpróbát kell tennie különben -1 szint hátrányba kerülnek. Megfélemlítés próbáira +20 járul.

Mérgek: Előszóval mérgezi fegyvereit. A jelenet első sikeres találatát követően az áldozatának Erőnlét (0) mentőpróbát kell tennie. Vétés esetén az áldozat további 2*k10 Sérülést halmoz fel (kötelező Sebek nélkül) és a jelenet végéig -1 szint hátrányba kerül.

Kalózok

Erőnlét: 25 Ügyesség: 25 Érzékelés: 20
Karizma: 20 Intelligencia: 20 Akarat: 20

Max Seb: 15 Mozgás: 20 LE: 20

Ismeretek

Atlétika 15	Kézügyesség 15
Harctéri gyakorlat 10	Lopódzás 10
Megfélemlítés 10	Úszás 20

Cselekedetek: 2

Ké: 65 Ké próba: 40

Kitérés: 55

Szablya

KT: 45 Sebzés: k10 Hárítás: +15

feláldozható emberekkel, fennakadás nélkül folyjon. Kegyetlen, harcedzett emberek mindahányan.

Javasolt nevek: Arnoult, Ferrant, Mahalt, Borso, Cardo

A Calva-birtok lakói

Matteo Calva

Kínézet és viselkedés: Meghatározhatatlan korú, alacsony, szikár férfi. Erősen kopaszodik, homlokát májfolt díszíti. A sötét, egyszerű és praktikus ruhákat szereti, ékszers nem visel, fegyvert nem hord magánál. Erős akaratú ember, határozottsága csendes természetén is átüt: ritkán kell felemelnie a hangját ahhoz, hogy rá figyeljenek.

Történet: Matteo lassan két évtizede él a szigeten, de ez alatt is idő alatt is csak keveseknek sikerült őt megismernie, és előéletéről is csak kevés - és hamis - információ kering a szigetlakók között. Ez nem a véletlen műve, Matteo ugyanis az Ébredő Ichor Gyermekei közé született, köztük tanulta a mágiahasználatot, és sokáig úgy tűnt, hogy felnőve a titkos szervezet esz-közévé fog válni. Matteónak azonban más terve volt: az adandó alkalmat megragadva elszökött közülük, és nevet változtatva a lehető legeludgottabb helyen; Procipio szigetén kezdett új életet, és lett belőle idővel a sziget leggazdagabb és legelzárkózóbb embere.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Matteót nem



Matteo Calva

Erőnlét: 20 Ügyesség: 20 Érzékelés: 15
Karizma: 35 Intelligencia: 30 Akarat: 35

Max Seb: 14 Mozgás: 20 LE: 50

Ismeretek

Alkímia 40	Lélektan 20
Megfélemlítés 20	Mágiaelmélet 30
Orvoslás 40	

Cselekedetek: 2

Ké: 65 Ké próba: 30

Kitérés: 60

Tőr

KT: 40 Sebzés: k5+2 Hárítás: +15

Varázserők és varázspróbák

Halál 20 (80) Természet 20 (80)

Képességek

Romlott Ichor: Matteo, lévén nem ichorvérű, varázslatai létrehozása közben egy adag Romlott Ichort is el kell fogyasztania, ez 1 cselekedetébe kerül. Általában 7 adagnyi tart magánál. Varázslatai a próba SM-jével egyenlő számú Romlás felhalmozódásával járnak.

ijesztette meg különösebben a fraelikek szigetre érkezése. Fegyveresei sikeresen távol tartották a fosztogatókat a birtokától, ezt követően pedig sikerült némi sarc árán megvásárolnia a további háborítatlanságot. A Romlás-vihar kitörése azonban aggasztja. Eleinte csak kivár és figyel, valamint, ha lehetősége adódik rá, a karaktereket Lorenza irányába tereli, azt reméli. Azt reméli, hogy közvetlen beavatkozása nélkül is megoldódik mielőbb megoldódik a helyzet a szigeten. Azt ugyanis mindenáron el akarja kerülni, hogy a szigeten elszabadult Romlás felkeltse az Admirális, vagy; az istenek ne adják; az Ébredő Ichor Gyermekének figyelmét. Ezért, ha úgy ítéli meg, hogy Lorenza vagy a Jégtör megállítása csak így lehetséges, kénytelen-kelletlen személyesen is beavatkozik az történésekbe.

A Calva-birtok őrei

Matteo Calva birtokán több fegyveres őr is szolgál, akik gondoskodnak a rabszolgák engedelmisségéről és a kellő nyugalmat biztosítják Matteónak. Kemény emberek, de nincsenek hozzászokva az ellenálláshoz, és nem különösebben tapasztalt harcosok. Legnagyobb fegyvertényük a fraelig fosztogatók megfutamítása volt, amiben Matteo mágiája is a segítségükre volt.

Az embereken kívül számos félig idomított harci véreb is őrzi a birtokot.

Javasolt nevek: Fano, Nuccio, Fede, Gualterott

Asselin-birtok

Helisent Asselin

Kinézet és viselkedés: Helisent fiatal özvegyasszony. Friss gyásza és bosszúvágya az arcára van írva. Fiatal, barnás-szőke hajú, alacsony asszonyság. Arányos alakú és klasszikus szépségű. Időnként minden előjel nélkül is képes elsírni magát, és a fraelikek említésére vérbe fordul a tekintete. Leginkább azonban a birtokára menekült falusiak istápolásával van elfoglalva, mindenkire van egy jó szava, egy kedves gesztusa.

Történet: Az Asselinék a sziget eredeti lakói között voltak, férje ide született, itt nőtt fel. Helisent azonban a Padour Birodalomból származik és mindössze tíz éve él a szigeten. Bár olykor hiányolja a birodalomra jellemző pezsgő életet, de összességében elégedett volt a sorsával a közelmúltig. A fraelikek érkezése váratlanul érte Asselinéket, otthonuk a fosztogatók

Őrök

Erőnlét: 25 **Ügyesség:** 25 **Érzékelés:** 25
Karizma: 20 **Intelligencia:** 15 **Akarat:** 20

Max Seb: 15 **Mozgás:** 20 **LE:** 20

Ismeretek

Észlelés 15 Megfélemlítés 20
Nyomolvasás 10

Cselekedetek: 2

Ké: 65 *Ké próba:* 30

Kitérés: 50

Buzogány

KT: 45 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +15

Ostor

KT: 40 **Sebzés:** k5 **Hárítás:** +10

Vért: 4 **Vért darabok:** mellvért, karvért, sisak **BK:** 7

Vérebek

Erőnlét: 20 **Ügyesség:** 30 **Érzékelés:** 40
Karizma: 20 **Ösztön:** 30 **Akarat:** 10

Max Seb: 14 **Mozgás:** 30 **LE:** 10

Ismeretek

Észlelés 30

Cselekedetek: 2

Ké: 100 *Ké próba:* 70

Kitérés: 60

Harapás

KT: 40 **Sebzés:** k10 **Hárítás:** +10

martaléka lett. Helisent férje behalt a kínzásba és a délvidéki martalócok természetesen Helisenttel sem bántak kesztyűs kézzel.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Helisent legfőbb vágya, hogy bosszút álljon a fraelikeken. Bár sem Lorenzát, sem Matteót nem szívlelheti, de a velük szemben táplált ellenérzései most eltörpülnek a fraelikekkel szembeni gyilokvágya mellett. Épp ezért hajlamos minden bajért és veszedelemért a fraelikeket

tenni felelőssé, és a karaktereket is megpróbálja; akár csengő aranyak ígéretével, ha az érzelmi húrok penge-tésével nem megy; a fraeligek nyomába terelni.

Fraeligek

Dagfinnr

Kinézet és viselkedés: Őszbe csavarodó haját és szakállát általában gondos fonatokba csavarva hordja, bár az elmúlt napok eseményei során persze nem sok módja volt a szépségápolásra. Bőrvértje, kardja, pajzsa mind Dagfinnr szorgalmáról árulkodnak. Bátor és fifikás, de nem vakmerő és nem öncélúan kegyetlen. Most, hogy veszélyben érzi magát és fraeligjeit óvatos lett, és hajlik a kompromisszumra.

Történet: A fraelig portyázók legtapasztaltabb tagja, már a Hosszú Tél előtti évtizedekben is többször megfordult a Vitorlátlan-tengeren. Az fraelig portyázók előző kapitányának, Vasharapó Thyrának a halála után a többség szemében egyértelmű volt, hogy Dagfinnrnek kell átvennie a helyét, és ő büszkeséggel fogadta el a felelősséget.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Dagfinnr, a portyázók mindegyikéhez hasonlóan, eljátszott a gondolattal, hogy megszerzi magának a Jégtört, de soha nem uralkodott el rajta ez a vágy teljesen. Most, hogy több próbálkozásuk is kudarcba fulladt, már teljesen le is tett róla. Jelenleg már nem törekszik másra, mint, hogy megmaradt csapatával szabadon távozhasson a szigetről. Változást a prioritásaiban csak az fog hozni, ha saját szemével láthatja a Jégtört, hatalma teljében. Ekkor jó eséllyel önként térdet hajt a tör és hordozója előtt és felajánlja szolgálatait.

Fraelig portyázók

Vezetőjüket és lelkesedésüket veszített fraelig harcosok. Többségükben tapasztalatlan 15 és 25 közötti fiatalok, akiknek ez az első útja északra, és most megvannak rémülve, bár ezt igyekeznek harciassággal leplezni.

Dérsikoly Gautstalf

Kinézet és viselkedés: Már-már színtelenül szőke hajú, köldökig lógó szakállú fraelig. Elmaradhatatlan társa rozmárgyar-vázra feszített dobja. Harsány, kötekedő, harcias figura. Ugyan szikaldnak nevezteti

Dagfinnr

Erőnlét: 35 **Ügyesség:** 25 **Érzékelés:** 20
Karizma: 30 **Intelligencia:** 25 **Akarat:** 25

Max Seb: 20 **Mozgás:** 20 **LE:** 30

Ismeretek

Harctéri gyakorlat 30 Észlelés 10
Lopódzás 10

Cselekedetek: 2

Ké: 70 *Ké próba:* 50

Kitérés: 60

Fraelig kard

KT: 50 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +20

Rönd pajzs

KT: 35 **Sebzés:** k10 **Hárítás:** +30

Vért: 4 **BK:** 6 **Vértdarabok:** mell, kar, sisak

Képességek és felszerelés

Utolsó vérig: Kritikus értéke megegyezik max. Seb-ével, így soha nem szükséges Kritikus próbát tennie. +20 Méregellenállás.

Vérszem: Dagfinnr a harc során annyi KT bónuszt kap, ahány Sebet a jelenet során addig okozott.

Fraelig portyázók

Erőnlét: 25 **Ügyesség:** 25 **Érzékelés:** 25
Karizma: 20 **Intelligencia:** 15 **Akarat:** 15

Max Seb: 15 **Mozgás:** 20 **LE:** 15

Ismeretek

Atlétika 15 Harctéri gyakorlat 10
Úszás 10

Cselekedetek: 2

Ké: 65 *Ké próba:* 35

Kitérés: 50

Neiderheimri bárd

KT: 50 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +15

Rönd pajzs

KT: 30 **Sebzés:** k5+2 **Hárítás:** +30

Vért: 3 **Vértdarabok:** mellvért, karvért, sisak **BK:** 6

magát, de az eddák írása nem érdeklő különösebben, inkább csak a csata forgatagában szeret éles magas hangon ordítva énekelni.

Történet: Dérsikoly is azon fraeligek közé tartozik, akik már a Hosszú Tél előtt is belekóstoltak az északi kalandokba, és alig várta hogy a tenger kiolvadásával újra hajóra szállhasson. Dagfrinnrrrel ellentétben az ő harci kedvét nem törte meg a Romlás, és a Jégtör megszerzéséről sem mondott le teljesen.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Dérsikoly nem fér a haláltól, amúgy is úgy gondolja, hogy lassan túl öreg lesz a kalandokhoz, azt pedig nem szeretné megélni. Ezért, ha a karakterek fenyegetően vagy követelőően lépnek fel, ő könnyen lehet, hogy párbajra hívja ki egyiküket. A Jégtör megszerzésével járó dicsőség teljesen elcsavarta a fejét. De nem szeretne egyszerűen csak a tör szolgálja lenni, így ha esélyt lát rá, lehet, hogy még Siegstein összefagyott kezéből is megpróbálja elragadni az ereklyét.

A pincébe zárt fraeligek

Starolf Borstigsson

Kinézet és viselkedés: Végtelenül magabiztos, dicsőségvágyó és félelem nélküli harcos. Bátorságával kétszer is kiérdemelte, hogy Odunnar istenség csarnokában lakomázhasson. Talán a harmadik hasonló alkalom reményében olyankor is harcot provokál, amikor egyébként semmi indok nem lenne rá, keresi a lehetőséget a bizonyításra. Senkit nem tűr el maga felett valónak, senkinek nem hajlandó meghunyászkodni. Középmagas, izmos és mokány, rendkívül szőrös férfi.

Történet: Starolf, bár ez az első útja északra, de már komoly nevet szerzett magának odahaza, mint bőrváltó berzerkir. Nem csoda, hogy őt is külön felkérte a Vasharapó, hogy csatlakozzon a portyázókhoz. Az út során a portyázó csapat tagjaiban felemás érzések alakultak ki Starolffal kapcsolatban. Bár mindenki elismeri vitézségét, és sokan csodálják is, de majd mindenkivel volt már konfliktusa is, és kevesen kedvelik igazán.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Hallani sem akar a megadásról, és biztos benne, hogy ha előbb nem, amikor a Jégtör magához tér, ki fognak jutni a pincéből. Meg van győződve róla, hogy ő méltóbb hordozója lenne a Jégtörnek, mint Siegstein, de haj-

Dérsikoly Gautstalf

Erőnlét: 30 **Ügyesség:** 20 **Érzékelés:** 15
Karizma: 35 **Intelligencia:** 20 **Akarat:** 30

Max Seb: 17 **Mozgás:** 20 **LE:** 40
Max. Ichor: 3 **Romlás:** 1

Ismeretek

Előadás 25 Mellébeszélés 20
Megfélemlítés 15 Történelemismeret 25

Cselekedetek: 2

Ké: 55 *Ké próba:* 55

Kitérés: 60

Dobverő-buzogány

KT: 55 **Sebzés:** k10+3 **Hárítás:** +15

Vért: 2 **Vért darabok:** mellvért **BK:** 5

Varázserők és varázspróbák

Fény 15 (60) Hang 25 (70)
Élet 5 (50) Érzelem 10 (55)

Képességek

Hősi lélek: 1 cselekedet. 1 Ichor. A szkald szavai megidézik Jégtör Sollaug, a rég halott fraelig hős spektrális mását, ami ezt követően ráveti magát a célpontra. A célpont ezt követően 5*k10 Feszültséget halmoz fel.

Berserkrsongr: 2 cselekedet, 1 Ichor. Gautstalf éneke és zenéje képes vad őrjöngésbe kergetni célpontját. Sikeres Karizma + Előadás (0) próbát követően, a célpont Mágiaellenállás mentőpróbát tehet. Ha ezt elvétí a célpont válogatás nélküli mézárulásba kezd. Ezen idő alatt a célpont +10 KT-t és -10 Kitérést kap. A célpont minden körben köteles megtámadni legalább egy másik embert (vagy állatot, démont, élőholtat, stb...), amennyiben képes erre. A hatás időtartama alatt a célpont nem képes varázsolni. Gautstaf 3+SM körön keresztül képes fenntartani a hatást. Ezen idő alatt a karakternek folyamatosan énekelni és zenélni kell, amely minden körben egy cselekedetébe kerül. A célpont dönthet úgy, hogy nem áll ellen a karakter képességének. Ebben az esetben Gautstaf korlátlan ideig képes fenntartani a hatást.

Starolf Borstigsson

Erőnlét: 30 **Ügyesség:** 35 **Érzékelés:** 25
Karizma: 30 **Intelligencia:** 25 **Akarat:** 35

Max Seb: 16 **Mozgás:** 20 **LE:** 50
Max. Ichor: 3 **Romlás:** 1

Ismeretek

Atlétika 20 Harctéri gyakorlat 20
Megfélemlítés 15

Cselekedetek: 2

Ké: 85 *Ké próba:* 50

Kitérés: 65

Fraelig kard

KT: 60 **Sebzés:** k10+3 **Hárítás:** +20

Vért: 3 **Vértdarabok:** mellvért, karvért **BK:** 6

Varázserők és varázspróbák

Halál 10 (65) Érzelem 10 (65)
Elemek 20 (75)

Képességek

Farkasbőr: 1 cselekedet, 1 Ichor. Starolf teste gyorsan és látványosan megváltozik és farkassá alakul. 1 órán keresztül képes ebben az alakban maradni, de 1 cselekedetért bármikor visszaalakulhat. Új alakjában szerzett Sebei eredeti alakjában elvesznek. Képességei a farkasbőr leírásában szerepelnek.

Dicsőség a csatában: Starolf minden alkalommal, amikor egy ellenfél elmenekül előle a csatából, megadja magát neki, vagy harcképtelenné válik az ő cselekedetét követően, kap +10-et próbáira a jelenet végéig.

Győzhetetlen: 0 cselekedet, 1 Ichor. A karaktert célzó következő támadás célt téveszt, függetlenül a dobás eredményétől. A képességet reakcióként is lehet alkalmazni, ebben az esetben a támadás nem okoz Sebet, mindössze Sérüléseket okoz.

A farkas vonyítása: 1 cselekedet. Starolf egy éles üvöltést hallat, majd Karizma (+30) próbát tesz, az ellenfelek pedig Mágiaellenállást dobhatnak. Az üvöltést halló ellenfelek, ha elvették Mágiaellenállásukat 1+SM*k5 Feszültséget kapnak. Egy ellenfél ellen ez a hatás csak egyszer alkalmazható.



Starolf farkasbőrben

Erőnlét: 30 **Ügyesség:** 35 **Érzékelés:** 40
Karizma: 30 **Intelligencia:** 25 **Akarat:** 35

Max Seb: 16 **Mozgás:** 30 **LE:** 50
Ichor: 3 **Romlás:** 1

Cselekedetek: 3

Ké: 80 *Ké próba:* 60

Kitérés: 60

Harapás

KT: 65 **Sebzés:** k10+4 **Hárítás:** +10

Képességek

Éles szaglás: Starolf farkasalakban éles szaglása segítségével is képes nyomokat követni, sötétben személyeket és tárgyakat megtalálni, közeledő személyeket megérezni, sikeres Érzékelés (0) próba esetén.

Macskaszemek: Starolf szemei farkasalakban hatékonyan dolgozzák fel a fényt. 2, 3. és 4. fényerősségű területeken rá kettővel magasabb fényerősségre vonatkozó szabályok érvényesek (pl. a természetes fény közel teljes hiányát úgy kell tekinteni, mintha félhomály lenne). Fény teljes hiányában (1-es fényerősség) ő is vak.

landó elfogadni a helyzetet, főleg miután látta, hogy az ereklye teljesen elfojtotta a hordozója elméjét. Ugyanakkor szolgáian viselkedni még a Jégtőr előtt sem fog, és ez akár a kettejük közötti konfliktushoz is vezethet. Ha a karakterek rájuk törnek a pincében, első reakciója a bőreváltás és a harc lesz.

Lánghaj Ingrid

Kinézet és viselkedés: Lánghaj Ingrid majdnem olyan vakmerő és dicsőségvágyó, mint Starolf, nem csoda, hogy az út során összemelegedtek. Nevét fel-tűnő, lángvörös hajáról kapta. Fiatal, ruganyos mozgású harcos.

Történet: A fiatalabb portyázók közé tartozik, élete felét a Hosszú Tél és legendás hősokról szóló dalok töltötték ki. Könnyörögnie kellett, hogy csatlakozhasson Vasharapó bandájához, de Lánghaj soha nem tudta hogyan adja fel a küzdelmet, így végül a hajókon kötött ki.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Lánghaj harci kedve minden, a pincében töltött órával egyre fakul, mikor pedig egyértelművé válik számára, hogy a Jégtőr teljesen elfojtotta Siegstein személyiségét, végleg eluralkodik rajta a kétségbeesés. Ha a karakterek rájuk törnek a pincében megpróbálja lebeszélni Starolfot a harcról és csak akkor támad, ha a karakterek is így tesznek. Ezután viszont már nem kér és nem ad könyörületet. Ha Jégtőr kitör a pincéből ugyan ő is a kíséretébe szegődik, mint Starolf, de igyekszik a háttérbe húzódni, és ha a Jégtőr alul marad a harcban készséggel megadja magát.

Siegstein Karlsson

Siegstein alábbi leírása a Jégtőr nélküli tulajdonságait, kinézetét és viselkedését tükrözi.

Kinézet és viselkedés: Siegstein viszonylag fiatal fraelig harcos, a népére gyakran jellemző szökés hajjal, arcszőrzettel és ápolt megjelenéssel. Csavaros észjárású és bátor ember, de nincs híján a belátásnak sem; felismeri a vert helyzeteket és ritkán követi el kétszer ugyanazt a hibát.

Történet: Gerdstadt közelében nőtt fel, így gyerekkorától gyakorta és szívesen hallgatta a Jégtőr Sollaugról szóló dalokat. Talán ezért volt a lehetőség, hogy megszerezze a Jégtőrt leküzdhetetlenül vonzó a számára. Mikor Starolf kiagyalta cseles tervét a Jégtőr megszerzésére a leglelkesebb támogatói között volt, és talán már ekkor eldöntötte, hogy kerül, amibe kerül, első-

Lánghaj Ingrid

Erőnlét: 25 **Ügyesség:** 30 **Érzékelés:** 25
Karizma: 20 **Intelligencia:** 20 **Akarat:** 20

Max Seb: 15 **Mozgás:** 20 **LE:** 30
Max. Ichor: 3 **Romlás:** 1

Ismeretek

Atlétika 20 Akrobatika 10
Harctéri gyakorlat 20 Úszás 10

Cselekedetek: 2

Ké: 75 *Ké próba:* 40

Kitérés: 60

Fraelig kard

KT: 70 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +15

Rönd pajzs

KT: 30 **Sebzés:** k5+2 **Hárítás:** +30

Vért: 3 **Vértdarabok:** mellvért, karvért **BK:** 6

Képességek

Semmi baj: 1 cselekedet. Lánghaj elveszít k10+5 Sérülést.

Siegstein Karlsson

Erőnlét: 25 **Ügyesség:** 30 **Érzékelés:** 25
Karizma: 20 **Intelligencia:** 20 **Akarat:** 20

Max Seb: 15 **Mozgás:** 20 **LE:** 30

Ismeretek

Atlétika 20 Akrobatika 10
Harctéri gyakorlat 20 Úszás 10

Cselekedetek: 2

Ké: 75 *Ké próba:* 40

Kitérés: 60

Fraelig kard

KT: 70 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +15

Rönd pajzs

KT: 30 **Sebzés:** k5+2 **Hárítás:** +30

Vért: 3 **Vértdarabok:** mellvért, karvért **BK:** 6

próbálja elfojtani a lelkét és átvenni felette az irányítást. Ezt követően pedig feltétel nélküli szolgálatot és hódolatot vár el mindenkitől.

Biagino atya

Kinézet és viselkedés: Idős, csaknem teljesen kopasz férfi. Bár mindig is sovány és szikár megjelenésű férfi volt, de a börtönben töltött hónapok során még jobban lesoványodott, most már jártányi ereje is alig van. Ruházata szakadozott, ő maga pedig piszkos és bűdös. Az elzárva töltött idő az elméjét sem kímélte: kezdi elveszteni valóságérzetét, időérzékelése teljesen megszűnt, a napok és hetek egybeolvadnak a számára, a körülötte történő eseményekről alig vesz tudomást, alig ad magáról életjelet.

Történet: Biagino atya Votisz nagyúr követőjeként a sziget vallásos életének fókuszja volt évtizedeken keresztül, Lorenza érkezéséig. A kormányzóasszonnyal az első naptól kezdve konfliktusai voltak, és mikor híret vette Lorenza istentelen üzelmeinek nem állhatta meg szó nélkül. Ez lett veszte. Hogy még mindig életben van annak köszönheti, hogy a kormányzóasszony számos áldozata közül ő volt az egyetlen, aki le tudta gyúrni a Jégtört, és Lorenza azóta is próbálja kideríteni, hogy mi olyan különleges az öreg papban.

Valószínű cselekedetek és motiváció: Biagino készséggel elmond a karaktereknek mindent, amit csak tud, bár beszámolója nem lesz különösebben világos vagy könnyen érthető. Nem könyörög a megmentésért, beletörődve várja a halált, de ha kiszabadítják tömlőcéből készségesen velük tart. Harcba meglehetősen hasznavehetetlen, és bár ichorvérüként elvileg képes varázsolni, Lorenza rendszeresen aetheresszenciát itat vele, így most arra is képtelen. Amire viszont képes, az, hogy ellenálljon a törnek, ha az ismét a kezébe kerül.

A Jégtör

A Jégtör egy tudatra ébredt ereklye. A fraeligeiket háromszáz esztendővel ezelőtt rövid időre egyesítő Jégtör Sollaug legendás fegyvere volt. Sollaug Gerdstadt jarljának és Leyna istennőnek volt a gyermeke, de származása ellenére utazásra adta a fejét és Stigandr hyllije lett, majd idővel varázsló. Azt tartják, hogy fiatalkorában bejárta az egész világot, még olyan helyeket is, ahol korábban senki sem járt. A Jégtörre ezen utazásai során tett szert, állítólag a Fariától délre egy tengeren úszó jégtáblán vívott meg érte egy

Biagino atya

Erőnlét: 10 **Ügyesség:** 15 **Érzékelés:** 15
Karizma: 25 **Intelligencia:** 20 **Akarat:** 45

Max Seb: 12 **Mozgás:** 20 **LE:** 55
Max. Ichor: 2 **Romlás:** 1

Ismeretek

Elmekontroll 20 Kultúra 10
Lélektan 10 Történelem 20

Cselekedetek: 2

Ké: 45 *Ké próba:* 20

Kitérés: 50

Pusztázás

KT: 15 **Sebzés:** k5+1 **Hárítás:** +10

Varázserők és varázspróbák

Élet 10 (75) Halál 10 (75)

Jégszolga

Erőnlét: 40 **Ügyesség:** 20 **Érzékelés:** 20
Karizma: - **Intelligencia:** 10 **Akarat:** -

Max Seb: 22 **Mozgás:** 20 **LE:** 20

Cselekedetek: 2

Ké: 50 *Ké próba:* 20

Kitérés: 50

Ütés

KT: 50 **Sebzés:** k10+2 **Hárítás:** +10

Vért: 5

Képességek

Automata: A Jégszolga nem rendelkezik önálló akarral, ugyanakkor képes a problémamegoldásra, és a Jégtörtől kapott utasításokat legjobb tudása szerint teljesíti.

Visszafagyás: 0 cselekedet. A környezeti nedvességet felhasználva gyógyítja magát és elveszít 1 Sebet és 5 Sérülést.

Olvadáspont: tűz és hó mindig a kidobható maximális sebzést okozza neki, valamint szobahőmérsékletnél melegebb levegőben tartózkodás körönként +1 Sebbel jár a számára. Ilyenkor a Visszafagyást sem alkalmazhatja.

Jégtőr

Tudatra ébred ereklye

Karizma: 35 Intelligencia: 35 Akarat: 45

LE: 80

Név	KT	TávT	Hárítás	Sebzés	Súly
Jégtőr	15	0	20	2*k10	0

Manőverek

Réstámadás, Rövidítés, Hatalmas ütés, Riposzt

Képességek

Domináns: A Jégtőr csak nagyon nehezen hajlandó új hordozót elfogadni, sőt, ha teheti átveszi az irányítást a karakter felett, aki őt kézbe fogja. Erről bővebben *A Jégtőr rossz kézben* lehet olvasni.

A Jégtőr hordozójának a következő képességeket biztosítja, illetve, ha sikerül legyűrnie a hordozót ezeket a képességeket a Jégtőr a hordozón keresztül alkalmazhatja:

Semmi baj: 1 cselekedet. A hordozó elveszít k10+5 Sérülést.

Instabil ichorgóc: A Jégtőr egy igen erős ichorgóc, a közelében mindig van ichor varázsolni, így az ereklyét még Ichorpusztítással sem lehet kómába taszítani. A tőr 20 méteres közelében minden varázslatpróbát követően +3-mal nő a felhalmozott Romlás értéke.

Jégpáncél: 0 cselekedet, reakció. A hordozót egy röpke pillanatra vékony, de kemény jégvárta fedi be. Célpont fizikai támadás sebzése 10-zel csökken.

Tükörjég: 0 cselekedet, reakció. A képesség használatának feltétele, hogy a hordozó képesség vagy varázslat célpontja legyen. Jégtőr Siegstein Akarat (+30) mentődobást tehet, majd siker esetén új célpontot választhat a varázslatnak vagy képességnek.

Jégszolgák: 2 cselekedet. A képesség 1 jégszolgát terem, amellyel a hordozó képes mentális kommunikációt folytatni és csak az ő parancsainak engedelmeskedik. A hordozónak egyszerre maximum Akarat/10 jégszolgája lehet.

Gyors gyógyulás: A hordozó napszakonként dobhat gyógyulás próbát, amire +10 módosítót kap.

jégelementállal. Akárhogy is, Sollaug és híres fegyvere olyannyira elválaszthatatlanok lettek egymástól, hogy Sollaug elhíresült mellékneve is a fegyvertől származik.

Sollaug halála után három évszázadon keresztül Gerdstadtban őrizték a fegyvert, és mind ahogy a Gerdstadton belül történő dolgokról nehéz bizonyosat mondani, a Jégtőr sorsáról is csak találgatni lehet. Valószínű, hogy Sollaug halála óta nem volt a fegyvernek hordozója, hogy a világtól elzárva tartották, részben a hatalmától való rettegésből. Az első pletykák a Jégtőr eltűnéséről tíz esztendővel ezelőtt ütötték fel a fejüket Neiderheimrben, és bár az elzárt város urai természetesen azóta sem ismerték el a tőr eltűnését, mostanra mindenki biztos tényként kezeli.

A tíz év nagy részét a tőr egy bogun herceg kincseskamrájában töltötte, mielőtt Pace de Montefeltro is egy kisebb vagyont kifizetett érte. Roccamare felé hajózva Pace botor módon kísérletet tett a tőr forgatására, de az életével fizetett érte. Az elmúlt évben Lorenza több nem-egészen-önként jelentkezőt is arra kényszerített, hogy tegyen próbát a tőrrel, de mind pórul jártak. Mostanra Lorenza taktikát váltott, amellet, hogy ha teheti még mindig kísérletezik a foglyokon, felfogadott egy Cheorr papot, hogy törje meg az ereklyét. A Jégtört ez kellően feldühítette ahhoz, hogy eldöntse: elég volt a bezártságból és a kísérletekből. Ha még valaki kézbe veszi ő fog diktálni.

A Jégtőr rossz kézben

A Jégtőr a fraelikek egyik leginkább tisztelt, fontos ereklyéje, amelyet Niederheimr szerte tisztelettel öveznek. A fraelig népet legutoljára egyesítő legendás hős, Jégtőr Sollaug fegyvere volt, amely a hős cselekedetei által maga is felmagasztosult és rendkívüli hatalomra tett szert. Sajnos önálló akarata is van, és igen nehéz természete. Csak azon kevesekkel hajlandó együtt működni, akik bizonyítják neki, hogy méltók erre a megtiszteltetésre.

A Jégtőr minden új gazdáját próbára teszi, méghozzá olyan módon, hogy megpróbálja átvenni az irányítást felette. Acélos akaratra van szükség a tőr legyűréséhez. A Jégtörhöz való hozzáérés önmagában még nem veszélyes. Szabad óvatosan a pengét, vagy akár a markolatot is megfogni, és nem származik belőle gond. Az ereklyének 1 teljes körre, és arra, hogy valaki rendesen rámarkoljon a markolatára, van szüksége ahhoz, hogy megpróbálkozzon átvenni az irányítást valaki felett. Ezen kör alatt a tőrt tartó karakter egyértelműen érzi a tenyeréből a vállá felé kú-

szó fagyos hideget, szemei kifakulnak és jégkékké válnak, először kézfejét, majd pár kör után egész alkarpját jégvárta vonja be. A folyamat igen látványos, és a karakter elméjét közben ostrom alá veszi a Jégtőr. Amennyiben a karakter ellen próbál állni 1 cselekedetet koncentrálnia kell majd dobni egy Akarat + Elmekontroll (-3 SM) próbát.

Igen, és esetén a Jégtőr SM napszakon keresztül engedelmeskedik a karakternek. Ezt követően az *Igen* eredményénél leírtak érvényesek a továbbiakban.

Igen esetén ura marad önmagának és a továbbiakban kommunikálhat a Jégtőrrel, és megpróbálhatja rávenni, hogy fogadja el őt hordozónak. A Jégtőr nem képes rajta keresztül alkalmazni a képességeit.

Igen, de esetén a kommunikáció csak részben valósul meg, a Jégtőr folyamatosan üzenget neki, és időnként a tudatának feszül. Jelenetként egyszer, amikor a Jégtőr úgy ítéli meg, hogy a karakter figyelmét egyéb események kötik le megpróbálja átvenni az irányítást a karakter felett. Ilyenkor a karakter eldöntheti, hogy megismétli a próbát, vagy következő cselekedetét -3 szint hátrány mellett hajtja végre. A próba megismétlését a karakter is kezdeményezheti, ehhez 2 cselekedetnyi koncentrációra van szükség. A Jégtőr képességeit sem a karakter, sem a tör nem képes használni.

Nem, de esetén a Jégtőr nem hajlandó kommunikálnia karakterrel, de a karakter, ha legalább egy körön keresztül erre koncentrálni megismételheti a próbát. A Jégtőr képességeit sem a karakter, sem a tör nem képes használni.

Nem esetén a Jégtőr elzárkózik a karaktertől, a próbát többé nem ismételteti meg. A Jégtőr képes a karakteren keresztül alkalmazni a képességeit, és akár a karakter ellen is fordíthatja azokat. A Jégtőr képességeinek a használatát a karakter 1 reakcióként használható cselekedettel és sikeres Akarat (0) próbával tudja megakadályozni.

Nem, és esetén a tör átveszi az irányítást az őt kézben tartó karakter felett. Mindaddig, amíg a karakter le nem gyűri magában a Jégtőrt, vagy a valaki ki nem csavarja a kezéből az ereklyét, az ereklye szabadon cselekedhet és használhat képességeket a karakter testét használva.

Ezen idő alatt a karakter saját elméjének börtönében viaskodhat tovább a Jégtőrrel. A karakter számára ez élénk hallucinációkkal jár:

“Hirtelen egy jeges pusztaságban találod magad. A

hideg a csontjaidba batol, az izzadságod és lebeleted azonnal a torkodba, a bőrödbe fagy, lassúvá téve a mozgásodat, nehezebbé a lélegzést. Csakhamar küzdened kell minden mozdulatért, minden lélegzetért.

Talpad alatt jég ropog, a körülötted kavargó hóvihárban csak távoli sejtés a horizonton végigfutó hegygerinc.

Egy szürkésfémű, kivehetetlen alak, vagy talán csak egy személy árnyaszerű emlékképe áll előtted. Széles vállával, egyenes tartásával fenyegetően föléd magasodik. Hangtalan és nyúlsebesen mozdul, ahogy megpróbál elkapni és legyűri a földre.”

A karakter nem képes képességeket, varázslatokat használni, harcértékei a következő képen alakulnak:

Kezdeményezés: Akarat+Intelligencia

Ké próba: Intelligencia+Harcéri gyakorlat

KT: Akarat + Elmekontroll

Kitérés: Akarat+Intelligencia

Sebzés: k10+Akarat/10

Max. Seb: 10 + Akarat/5, ha a karakter rendelkezik a Strapabíró képességgel akkor további Akarat/5

A Jégtőr harcértékei:

Kezdeményezés: 80

Ké próba: 65

KT: 60

Kitérés: 80

Sebzés: k10+4

Max. Seb: 19

A harc során a Jégtőr a karakter lefogására törekszik, megragadás után a karakter Akarat (0) ellenpróbával próbálhat meg kiszabadulni. A Jégtőr a harc során képes Jégzolgákat és 3*k5 sebzésű, 4 méter kiterjedésű elemi formákat idézni.

Mialatt a megszállt JK a saját elméjében viaskodik, a Jégtőr a karakter testét használva felszólítja a többi JK-t, hogy hajtsanak térdet előtte és tegyenek neki hűségesküt. Ellenkező esetben rájuk támad.

Minden sikeres Lefegyverzés manőver, vagy a hordozót érő minden 3. Seb az elmében viaskodó Jégtőr-árny számára -1 szint hátrányt ad, valamint elpusztít egy, a megszállt karakter elméjében létező jégzolgát vagy egy elemi formát.



„A Sors vetett titeket partra, de végzetetek már más kezében van.”

A Jég Markában az Ichor szerepjáték Kezdőkészletéhez készült bemutatómodul. A kaland során a játékosok előre elkészített karakterek bőrébe bújva, 4-6 órányi izgalmas játék során halálos fenyegetésekkel néznek szembe, nemesi intrikákba keverednek, és ha szerencséjük van, megoldják a Procipio szigetét végveszélybe sodró rejtélyt is.

A Kezdőkészlet további tartalma: **Az Ichor szerepjáték szabályainak összefoglalása**
Előre elkészített karakterek leírásai
Karakterlapok
Térképek

Az Ichor szerepjáték híreiért, további olvasnivalókért és a Kezdőkészlet digitális változatáért keresd fel a www.ichor.hu-t!

Csatlakozz közösségünkhöz, az **Ichor - Kalandok a Katasztrófák Világán** facebook csoporthoz!