

Ez egy áttekintő hat kidolgozott hős kalandba fűzéséhez. Részletesebb, kiosztható karakterlapok is elérhetők. Alakíthatók rajtuk, vagy készíthettek újakat. Az írás/olvasás az anyanyelven és az úszást (Extrák) alapvető (1-es) szinten, valamint a lovaglás és az orosz nyelv tudás Jártasságokat tanácsos legalább 2. szinten felvenni. Nyelvnl ez folyékony, gyakori hiba, akcentus.

Elnézést kérek azoktól, akik hölgy karakterekkel játszanának. A képletemben pergő XIX. századi mágikus-realista világba nem sikerült beleálmodnom az önállóan kalandozó nőket. Ha a tiétekbe beleillenek, nyugodtan alkossatok játszható hölgyeket e mintákat követve vagy fejből.



DONG DALIE

kínai prémvadász és kereskedő

Muszáj, hogy sikerüljön a prémüzlet, hogy kiválthassa adósrabszolgáiban sínylődő testvéreit.

TOM TRUTH

angol hittérítő / aranyos

Aranyosóként hagyja, hogy a bennszülöttek maguktól közelítsenek hozzá és a hithez. Az Úr tréfája, hogy több aranyrőgöt talált, mint új hívet.



NORBU NAWANG

tibeti buddhista zárandok

Folyton egy harcosból lett lámával álmodik, akitől titkos tanításokat kap majd. Sokfelé kereste, sikertelenül. Nemrég hallotta a Mergenről szóló legendát.



REN ROKUTA

japán samuráj

Bosszút állt apja megöléséért, ezért odahaza vérdíjat tűztek ki rá. Az itteni zsoldoskodás ütközik a becsületkódexével, ezért inkább prémvadászattal próbálkozik.



VASILY VAVILOV

orosz tudós

A kelet-szibériai népek érdeklik. A hadsereggel haladt, de megcsömörlött a vérengzéstől. Egyedül kutat, még ha ez így sokkal veszélyesebb is.



VID VENGER

magyar származású cári tisz

A cáriak hurcolták el gyerek hadapródként '49-ben. Katona lett Szibériában. Nemrég hallott egy mergojt dúdolni, és feltolult valami a gyerekkorából. Nem fog többé fegyvert a bennszülöttekre. Leszerelték.



A történet a vasút megépítése előtt játszódik Kelet-Szibériában. A környék törvények nélküli ütközőzóna. Gyakoriak a fosztogatások, kínai-orosz összecsapások. Errefelé az orosz a közös nyelv. A fő közlekedési út – az Amúr határfolyó – sem biztonságos. A mostanában megjelenő gőzösök sem merészkednek messzire.

Az orosz oldalon, egy sziklás erdőségben él az apró mergoj törzs, elkülönülve a környező nanajoktól. Dzsingisz kán egy lázadó vezéréig, Mergenig vezetik vissza a származásukat, aki nemzetségével e vad vidéken talált menedékre. Egyesek szerint aranykincset is hozott magával, amit utódai őriznek. Mergen buddhista hitre tért és remeteként élt. Utolsó lélegzetvétele után is meditációban maradt. Félméteresre összezsugorodott, mumifikálódott testében máig jelen van a tudata. A századok alatt mély megértésre tett szert, ismeri a világ misztikus összefüggéseit, varázserejével segíti a leszármazottait.

A KIHÍVÁS ÉS A HŐSÖK

A mergojok egyetlen faluból álló világához veszélyesen közel portyázik az orosz Tugur Tada húsz fős különítménye. Amerre járnak, kinyilvánítják a cár uralmát, és adó gyanánt fosztogatnak. A törzs a korábbi ilyen támadásokat visszaverte, de a járványok miatt mára nem maradt harc képes férfi köztük. A főnök is halott. Merü, a sámán ezért úgy dönt, hogy áttelepíti a megmaradt 40 főt, valamint Mergen múmiáját a békésebb kínai oldalra.

A veszélyes úthoz védelmezőkre van szüksége. Magához vesz néhány érmét Mergen aranyából, és a legközelebbi város felé evez zsoldosokért. Este találkozik a folyón felfelé haladó tehergőzessel, az első ilyen errefelé.

A karakterek a Zeya gőzös fedélzetén utazó kalandorok. Prémvadásznak, kereskedőnek, aranyásónak, hittérítőnek vagy felfedezőnek mondják magukat, de titokban térképeket is firkálnak, hogy jó pénzért eladják valamelyik nagyhatalomnak. Eltérő nemzetekhez tartoznak, de mind beszélik az orosz. Az utazásért pénzzel, prémmel, aranyrőggel vagy matróz szolgálattal fizetnek.

Merü felkerekedik a hajóra. Valamit ad a kapitánynak, amit az gyorsan zsebre vág. Az érkezése estéjén mindenkivel barátkozik, majd felkéri a hőseket, hogy másnap kísérik el a parttól bő napnyi járásra lévő falujába, hogy megvendégelhesse őket. Zeda, a kapitány szerint a titokzatos mergojok ritkán engednek idegent a területükre, használják ki a meghívást. Ő szívesen horgonyoz itt három napot. Így lépnek hőseink az útra, amelynek végén – remélhetőleg – a mergojok védelmezőivé válnak.

CSAVAROK

1. Merü, a sámán nem pusztán barátságból hívja vendégségbe őket, útközben szándékozik eljűk tárnai a védelmezési megbízást.
2. Zura, a Zeya kapitánya józan pillanaitban kevésbé tűnik gazembernek, de valójában bárkinek átvágná a torkát egy aranyért.
3. Az a Merü, akivel reggel együtt indulnak a mergojokhoz, más, mint akit este megismertek. Valójában a közel 700 éves Mergen viszi a testét.

EGYSZERCSAK

ASZTALI SZEREPJÁTÉK

6 BARÁT 30 ÉVNYI KÖZÖS JÁTÉKA ALAPJÁN



MERGEN KINCSE

WESTERN KALANDMAG

Unod a vadnyugati hátteret? Helyezzük a westernt egy keleti peremvidékre! Az Amúr folyó mentén, a civilizáció és vadon határán oroszok, kínaiak, japánok és más népek kísértik a szerencsésüket. A többség prémekből, aranyásásból vagy felderítő kémkedésből próbál meggazdagodni.

A nevek, helyek történelmi ihletésűek, de nem valóságok.

A mese 2–3 estés szórakozás 2–6 fő számára.

A számok 1xcsak-ban vannak megadva, de játszható más rendszerrel is.

A mára ütött-kopott, lomha Zeya az első gőzösök egyike volt az Amúron. Híresen sokszor cserélt gazdát. A terherhajó csak a négyfős személyzetnek (2 fűtő-matróz, gépész, kapitány) kínál fekhelyt, a többiek a raktérben vagy a fedélzeten alhatnak, ahol összezsúfolodva akár 50 ember is elfér.

HELYSZÍN #2 – A MERGOJOK ERDEJE

Az Amúr kanyargós szakasza fölél magasodó sziklás vidéket sötét fenyvesek borítják. Nem egy hajós és vadász lelte errefelé halálát a zátonyokon vagy a szurdokokban, amihez a rossz nyelvek szerint a környéket lakó rejtélyes mergoj törzsnek is köze van. Annyi bizonyos, hogy a szomszédos népektől eltérően ők cseppet sem vendégszeretők, nem ajánlkoznak pénzért erdei vezetőnek. Titkolják, hogy nemrég járvány tizedelte őket. Így már csak egy falut laknak, a másik két település elnéptelenedett.

NJK-k

TUGUR TADA – orosz százados

Az expedíciós portyák rókaképű veteránja. Nem karizmatikus vezér, de ravasz túlélő. Katonáit zsarolással és ígérettel bírja engedelmisségre, szükségből követik. Le akarja igázni a környék bő prémzsákmányt és aranyat ígérő erdeinek népeit, és kineveztetni magát előljárónak. A szokásos tevékenységeiben rutinos (5-ös Célszám). Zurával együtt a hősök fő ellenségévé válik.



ZURA ZADOV – a Zeya kapitánya

A hatalmas termetű hajótulajdonos kártyaadósága elengedéseért és egy agyonvert matróz ügyének eltosolásáért cserébe vállalta a kormányzónak, hogy felderíti a folyó veszélyes szakaszát. Gyakran részeg, ilyenkor ordibál. Amikor gyöttri az álmatlanság, kártyázásra kényszeríti az utasait. Ha veszít, nem fizet. A nyereségét követelő kitudobással fenyegeti. Két partra lépés között a biciskákon kívül minden fegyvert elzár egy vaslakatos ládába a kabinjában. Zura nagy erejű (4) mesteri ökölharcos (Célszám: 5, 2 kocka), rutinos hajós és kereskedő. A történet során szövetkezik Tadával.

MERÜ – a mergojok sámánja

Az alacsony, vidám, barátkozó mergoj törzi az orosz. Egy meditatív dallal (dallama a Tavaszi szél vizet áraszt) kapcsolatba tud lépni Mergennel, hogy tanácsot vagy segítséget kérjen. Mergen ilyenkor egy kis időre tisztánlátással és különleges képességekkel ruházza fel. Merüt Zura megöli az első éjjel, de testét Mergen tovább használja.



A sámán egy 800 éves aranypénzt ad a kapitánynak viteldíjként. Zura látja, hogy az érme sokat ér. Feltételezi, hogy több is lehet Merünél. Amikor a sámán éjjel elvonulva halkan énekel a hajó végében, mögé settenkedik, egy dróttal megfojtja, elveszi tőle a többi 6 érmét, a tetemet és a csónakját pedig a folyóra bízta. Kis híján szívészélhűdést kap, amikor fél óra múlva meglátja Merüt ugyanott, ahol megölte. A sámán magához szólítja a remegő kapitányt, és megparancsolja, hogy a gazzetért vezetelve álljon készen, hogy elszállítsa a mergojokat. Zura mindent megígér, aztán merev részegre issza magát. Így találhatnak rá a hősök reggel, amikor elindulnak Merüvel a mergojokhoz.

Hogy lehet, hogy Merü él? Éppen akkor hívta magához a dallal Mergent, amikor a kapitány megfojtotta. Mergen mágikus erejével átvette a lélektől elhagyott test irányítását, bezárta a sebt, visszamászott a hajóra és rájesztett Zurára.

A mergoj faluhoz induló hősöknek feltűnik, hogy a tegnapi vidám, beszédes, mozgékony Merü komor, hallgatag és lomha lett. Folyton egy kis dalt énekelget. Aki megkéri rá, annak megtanítja, de nem árulja el, miről szól. Amikor már nagyon gyanús, és kitartóan faggatják – de még jóval a faluba érkezés előtt –, feltárja titkát, és kéri a hősöket, hogy védjék meg a népet, segítsenek az övéinek kínai területre jutni a Zeyával. Cserébe fizetségül aranykincset ígér.

EGYSZERCSAK #2 – A RAJTAÜTÉS

Miután a hősök útra keltek a mergojokhoz, a kapitány kijózanodik. Az érméi megvannak, tehát nem álmódott. Átkozza magát, hogy beijedt a sámántól, akit bizonyára nem fojtott meg rendesen. Azon töpreng, hogyan szerezhetné meg a mergojok többi kincsét. A kormányzótól tudja, hogy Tugur Tada fentebb, a folyónál táborozik. Úgy dönt, felkeresi, és a várható zsákmány feléért elárulja neki, mikor a legalkalmasabb megtámadni a mergojokat: most, mielőtt a sámánjuk visszaér az új, puskás barátaival. Merü megöléséről és feltámadásáról hallgat.

Tada megparancsolja 6 lovasának, hogy üssenek rajta a hősökön. Maga is nyeregbe pattan egy tucat emberével, és útra kel a faluhoz. Két harcosát a kapitánnyal küldi a hősök partraszálló helyére, hátha valaki visszatér oda.

A 6 lovas kapkodva rajtaüt a déli pihenőre megálló hősökön. Ha visszalőnek rájuk, gyorsan megfutamodnak. Egy golyójuk azonban eltalálja Merüt, és Mergennek már nincs elég ereje, hogy meggyógyítsa.



Ha eddig nem, most, mielőtt teste (újra és végleg) elernyed, Merü/Mergen elárulja a titkát, és megtanítja a dallamot, amivel kapcsolatba léphetnek vele. Szöveg nélkül a kontaktus nem erős, de kérdésekre sugalmakkal így is tud majd válaszolni. Kéri, hogy siessenek a patak mentén a faluhoz, mert veszély közeledik. Ha elpusztul az ott őrzött mumifikálódott teste, amibe most Merü porhüvelyéből visszatér, elveszti a kapcsolat lehetőségét az élőkkel.

A 6 támadó visszamegy a táborhelyére és a főnök távollétében iszik, henyél.

A hősök messziről hallják a sikoltozást, és olykor egy puskalövést. Tada és tíz társa a házakat gyújtogatja és a nőkkel erőszakoskodik. Az őrszemnek állított két bamba újonc is a falut nézi.

Egy öregasszony pokróccal letakart nagy dobozt ölelve próbál elosonni az erdő felé, a karakterek irányába. Meglövik, mielőtt a fák közé érne. A pokróc le hull. Csodálatos módon minden szem a zuhanó, díszes ládára szegeződik. Az idő hőseink számára megáll. Átélik Mergen tudatosságát: egyszerre látják az összes ember mozgását a területen és a maguk körül készülődő, de még formálható jövőt! Amikor az idő újra mozgásba lendül, megérzik, hogy Mergen ereje gyorsan apad. 6 körig fog tartani a csoda.

Minden karakter dobjon 2 körönként *karmát* (lenti 1-6): ilyen döntés előtt áll. Ha 5-től visszszámolva nem dönt, az első alternatíva következik be. Dobás helyett választhatsz vagy ki is találhatsz a helyzethez illő eseményeket.

- 1: Rád lőnek, de érzed: nem fognak eltalálni. Felbátorodsz: +2 a Célszámhoz, ha a harcba veted magad. Ha nem harcolsz azonnal, ez a bónusz elveszik.
- 2: Ha nem térsz ki, sürolni fog egy golyó: +1 Sebpont. Ha kitérsz +1 a következő karmadobáshoz.
- 3: Egy feléd menekülő gyereket eltalálnak, ha nem állsz elé. Ha elé állsz, kapsz k6/2 Sebpontot.
- 4: Egy másik hősről, lesből, célozva (+2-vel) lő egy ellenség. Ha magadra vonod a figyelmet, rád +2-es bónusz nélkül lő.
- 5: Egy ellenfél kardcsapása letaglózza a kunyhóból melletted kiugró nőt... Hacsak nem vetődsz oda, hogy testeddel felfogd a csapást (k6 Sebpont).
- 6 vagy olyan szám, amit már dobtak: Semmi, tégy, amit akarsz!

Tadát és csapatát nem segíti Mergen, átgondolatlanabban harcolnak. Tada kitér az összecsapások elől. Ha veszni látja a csatát, magához ránt egy nőt és kést szorítva a torkához, a fák fedezéke és a lovaik felé hátrál. Ekkor egy idős asszony Tada elé térdel egy bőrtarisznyával. Világos, hogy ezt kínálja a nőért. Tada a lábával kinyitja a tarisznát: rengeteg arany! Ha nem avatkozna be, félrelöki a nőt, felkapja a tarisznát, lóra pattan és elvágtat.

EGYSZERCSAK #4 – A ZEYA MEGSZERZÉSE

Tada csak akkor üldözi őket vagy megy a Zeyához, ha nem szerezte meg az aranyat és a mergojok védelmezőinél több embere maradt. A hősök a sebesültekkel, öregekkel, gyerekekkel és Mergen múmiájával két nap alatt érhetnek a hajóhoz. Zura gyanítja, hogy valami nincs rendben. Ha a hősöket látja közeledni, horgonyt szed, menekül. A mergojoktól elrejtett csónakokat kaphatnak. A Zeyát nehezen érhetik csak utol. Közben lőnek rájuk. Ki kell találniuk valamit. Talán eszükbe jut, hogy a dalmammal Mergenhez forduljanak. Ő teljesíti 2-3 olyan kérésüket, amellyel saját képességeiket (vezetés, lövés, sebtűrés...) javítják, de a hősökön kívül másra (a hajóra, Zurára) nem tud hatni.

BEFEJEZÉS

A hősök remélhetőleg megszerzik a Zeyát és elviszik úti céljukhoz a mergojokat. Ha Tada nem vitte el az aranyat, a törzs nekik ajándékozza az egész tarisznát. Talán még romantikus kapcsolat is szövődik köztük és a csinos ifjú mergoj övezgyek között, és letelepednek velük az Amúr kínai oldalán.