

Veszélyes Elemek

A XI. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny kalandmodulja

ÍRTA: Phinix

HELYSZÍN: Észak-Ynev, Tiadlan

IDŐPONT: P.sz. 3712



XI. Kalandorkrónikák 2012. február 18.
© Krónikák.hu; 2012.



KRÓNIKÁK.HU

<http://www.kronikak.hu>

A Tavasz Ígérete.

A tetovált alak végigsétált a belső falon, az ereszek alatt, ahonnan víz csöpögött lassan, de folyamatos ütemben a kövezetre. A tetőket roskadásig megülő hó olvadni kezdett, az idő enyhülőben volt. Egy pillanatra megállt és a távolba révedt, a falakon túlra, hosszú percekig nézte a tájat megbabonázva. A Hegyek látványa mindig elvarázsolta, a távolban pedig ott tornyosult a Yian – Yiel. Mennyire hatalmas, és mennyire erős, idáig érződik a kisugárzása, gyökerei oly mélyek, akár csak egy erős fogé, bizonyosan legalább olyan hosszan nyújtózik a föld alatt is, mint felette. Vannak kik azt mondják ott kezdődött minden, az élet, az erő, a történelem. Közben a vízcseppek kopogását hallgatta, akárcsak mint megannyi apró láb dobogása... úton valahova. Olykor bizony elvágódott a kolostorból, s ha így visszagondolt, ez az érzés általában a tavasz beköszöntével kísértette meg újra és újra, egyre gyakrabban mostanában. Az olvadás, a felfrissülő levegő illata, valami új kezdete... de az is lehet, hogy az irgalmatlan és mostoha telek tartják itt, hisz ki vágyna a vándoréletre mikor odakint tombol a hófőrteteg. Elmosolyodott saját gondolatain.

Jól van Ise elég volt, ne hagyj hogy gondolataid szétszéledjenek, meditálni indultál! – parancsolt magára, igaz nem oly határozottan, mint ahogy azt elvárta volna magától. Majd újra célba vette saját kis magán fülkáját, ahova eredetileg is indult.

Pokrócát összehajtogatta, majd a földre terítette, elhelyezkedett rajta, hátát a kőfalnak vetette. Még most is hallani a vízcseppek kopogását, így ezúttal nem lesz szüksége kis imaharangjára, majd a természet vezeti útját. Más testvérek hosszú mantrákat használnak kapaszkodóként átszellemülésük során, ő azonban nem volt híve ezeknek, megteszi egy ütemes monoton hang, a víz hangja jelenesetben. Hatalmas levegőt szívott hát a tüdejébe, majd lassan fújta ki, saját kilégzésének hangjára ültetve rá szellemét, a víz pedig csak dobolt a köveken.

Egy barlangban ült, darócruhát viselt ugyan, de érezte, hogy ő maga az. A testét borító rendtetoválások is a megszokott helyükön voltak, saját maga volt, csak egy másik formájában. Szemben vele egy szintén darócruhában üldögélő alak, olyan akár bármelyik szerzetes a környékről, viszont ő sem bőrén, sem ruháján nem viselt hovatarozására utaló jeleket. Ideáig lehunyt szemeit lassan nyitotta fel, majd Ise-re emelte békés tekintetét. S bár szemei megnyugvást sugároztak, arca merev volt akár a szikla.

- Jól van, akkor most lemegyünk lényeg legmélyére, készülj fel! – szólott hidegen az ismeretlen.

Ise egy pár pillanatig hezitált, próbált felkészülni az utazásra saját ismeretlenjébe, de sajnálatára csak zavart és némi félelmet érzett.

- Nem biztos hogy ez jó ötlet, még nem vagyok kész. – válaszolta bizonytalanul.

Ebben a pillanatban újra a fülkéjében találta magát, szemei hirtelen pattantak fel, de nem volt rémült, nyugalom zsibongott testében. Nem fogadta hát el a vezetést, még mindig fél saját magába nézni. Pedig annyi mindenre választ kaphatna, ha képes lenne rá. Végre valahára le kell győznie magától való félelmét. Tudta ugyan hogy ez a legnehezebb lépések egyike, de érezte, hogy nem juthat előrébb amíg ezt a lépést meg nem teszi. Másként csak egyhelyben topogna
tovább.

Kitárta a vaskos faajtót, és szippantott egyet a lágyan hűvöskés levegőből. Lehet, hogy mégis eltávozást kellene kérnie a mesterektől? Lehetséges hogy tényleg csak egy vándorút segíthetne neki az előrelépésben? Mi van ha a kolostor falai között sosem lel rá önnön magabiztosságára? – ezen gondolatokat susogta fülébe a szellő, mikor is újra dobogásra lett figyelmes, de ez már nem a vize volt, hanem valódi lábaké. Egyik rendtársa futott felé, akinek, amint közelebb ért, kétségbeesést látott az arcán át – átvillanni.

- Ise testvér, Ise testvér... merre jártál, halottad a hírt? – az összeszedettségnek nyoma sem volt a fiú hangjában.

Ise csak meglepetten állt, és kérdőn nézett barátjára... talán valóban meg is lepődött.

- A Lélek Ise testvér! – emelte fel hangját az érkező. Eltűnt, nincs a helyén!

Ise-ben ebben a pillanatban érett bizonyossággá az a megérzés, hogy ez a tavasz valóban a változás ígéretét hordozza.

Üdvözlét Kalandmester,

A most következő kaland Ynev egy kevésbé népszerű, misztikumokkal vegyes vidékére kalauzol. Így igyekeztem egy csipetnyi keleties hangulatot, ezoterikus ízt is csempészni, ebbe az egyébként klasszikusnak mondható alapötletbe, mint ahogy azt a helyszín meg is kívánja.

A kaland a *Krónikák.hu* 2012-es **XI. KalandorKrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny** rendezvényére íródott. Nem része semmiféle kampánysorozatnak, önmagában lejátszható, önálló kalandmodul. **A kaland 6-8. szintű kalandozók számára készült.**

A Krónikák versenyein egyedi karakteralkotást használunk, ami a kasztok és fajok közötti egyenlőtlenségek orvoslása mellett, a teljesebb szerepjátékos élmény elérésére is szolgál. Ezen belül a játékosok választhatnak maguknak előnyöket és hátrányokat is, amelyeket érdemes mesélőként még a játék előtt megismerni és a kaland folyamába beleszőni. Ez könnyen segíthet motiválni és terelni is a játékosokat (**a Karakteralkotás elérhető a találkozó honlapjáról**).

Most pedig néhány szóban szeretnék megemlékezni az ihletadókról, amik igen sokat adtak a kaland hangulatához. Vizualitás terén az Avatar - Aang legendája, és a Storm Hawks című rajzfilmsorozatok tettek nagyon sokat hozzá, illetve a Dungeon Siege játéksorozat harmadik epizódjának bizonyos részei. Nyomtatott oldalról a Legend of The Five Rings regénysorozat, valamint az Ynevi Kóborlások kalandmodul gyűjteményben megjelent, Vihar a hágón című kaland a felelősek egy-egy részlettel. Zenei aláfestésül pedig a Two Steps From Hell albumai szolgáltak, azok közül is elsősorban a Dynasty.

Illetve ezúton szeretném még megköszönni Sheyenne művésznőnek, azaz AJuci-nak, hogy egy igazán szép, saját alkotást készített emléklap gyanánt, külön ehhez a kalandhoz címezve. Valamint Szilágyi Amund Jánosnak, aki piszkálódásaival, amit nevezhetnénk jó tanácsoknak is, hozzájárult a történet végső formájához. A felsorolás bizonyosan nem teljes, mint ahogy az emberi emlékezet sem, így előfordulhat, hogy valakit vagy valamit kifelejtettem a belőle, ha így van elnézést érte.

A kalandhoz jó olvasást, a játékhoz jó mesélést, és a találkozóra jó dobásokat kívánunk!

Üdvözlettel:
Szabó Phinix Tamás

Háttér és előzmény.

A most következő mese Tiadlan sajtáságos és misztikummal kevert világába kalauzol bennünket. Annak is egyik peremvidékére a Velerian – tenger és a Keleti – Elya hágói által ölelt vidékére.

Történetünk háttérének megismeréséhez, egészen a Niare létrejötte és elzárkózása közt eltelt időszakig kell visszanyúlnunk. Amikor is igen szoros kapcsolat jött létre a két állam (Niare és Taidlan) között. Niaréből harcos papok és szerzetesek jöttek, akik a selyem és a harcművészetek titkán kívül még valamit magukkal hoztak, amit azóta sokan el is feledtek. Ez nem más, mint a drágakőmágia. Ugyan Kaoraku birodalmával néhány évtized múltán megszakadt a kapcsolat, de ami onnan érkezett Tiadlan földjére, az már itt is maradt.

Egy különleges adományt birtokló, és azóta már a misztikum kódéba burkolózó, rend is érkezett akkoriban e földre. Az elemek gyermekei ők, bár vannak akik csak elementalistáknak hívják őket. Olyan harcos szerzetesek, akik több titkos tudományt őriznek kolostoraikban. A harcművészetekét, az elemek feletti uralomét, és a drágakőmágia egy sajtáságos formáját.

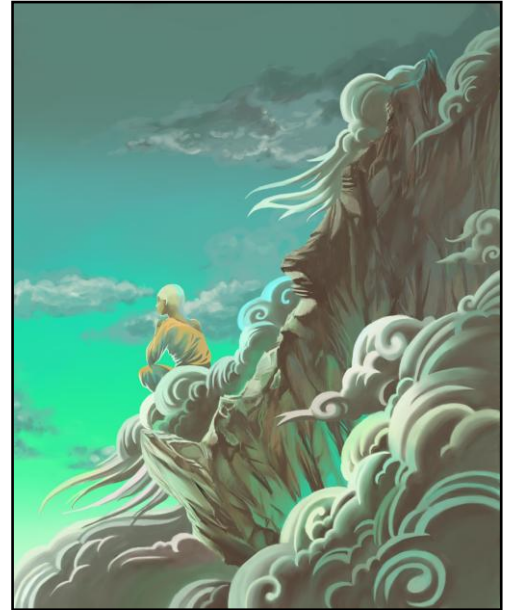
Valójában mára már igen szétaprózódott és megkopott a rendjük (lásd. *Az elemek lelkei és a legenda*) így igazából négy különböző rendről kell beszélnünk. Hiszen a négy elem (tűz-föld-víz-levegő) urai külön – külön, egymástól távol tartanak fent kolostorokat. A Vizek Gyermekei a Sinemosi Liga területén, a Föld Gyermekei a Traidlan hegységben, a Levegő Gyermekei a Yian-Yiel csúcsai közt, a Tűzfiak pedig a Toroni –Tiadlani határvidéken, a Vinverio hegységben. Számuk az idők során megcsappant, a kolostorok még egymással sem nagyon tartják a kapcsolatot, létezésüket néhol már csak legendának vélik. Az igazi nagymesterek, a kolostor falain belül még őrzik ugyan azokat az ősi tekerceket, amik arról tanúskodnak, hogy egykoron bizony egy rend voltak, és hogy voltak olyan kiválasztottak is, akik nem csak egy elem felett élveztek irányítást... Illetve még valamiről szólnak, arról hogy bizony nem csak négy elem létezik.

Az elemek lelkei és a legenda.

A rend, megérkezése után, közös erővel létrehozott egy nagyhatalmú varázstárgyat, az Élet Kővét. Ehhez mind a négy nagymester erejére szükség volt, mind a négy elemre... és még egy valamire, egy ötödikre, a misztikus erőre, a plusz adalékra ami összetart. Az élet köve egy amolyan mesterkő volt, együtt minden elem erejével, és mondják csodás dolgokra volt képes.

A négy nagymester rendelkezhetett felette, illetve kijelöltek egy őrzőt, akinek – ahogy a neve is mutatja – a kő felvigyázása volt a feladata. Ám az őrzőt idővel hatalmába kerítette valami, az élet köve megváltoztatta, az úr beszélt hozzá éveken keresztül, és ő meghallgatta szavát. A többiek nem vették észre időben a változást, hiszen ők nem voltak olyan gyakran a mesterkő közelében, és őket amúgy is a saját elemük energiái kötötték le, azokra voltak ráhangolódva. Idővel a dolog odáig fajult, hogy az őrző sajátjának tekintette a nagyhatalmú ereklyét. A föld nagymestere kapott a fejéhez elsőként, és az őrző elé járult, azzal hogy azonnal adja át az élet kővet neki. Természetesen erre a másik nem volt hajlandó, hiszen hagyta eluralkodni a sötétséget elméje felett, nem volt már önmaga. Összecsaptak, és a sötétség győzedelmeskedett, az őrző nem tudta megállítani önnönmagát, és vérét vette a föld urának. Ráébredve szörnyű tetteire, azonnal elparancsolta magától a varázstárgyat.

A többiek látva eme szörnyű erőt, úgy döntöttek, hogy senki sem elég erős egy ilyen mesterkő birtoklásához, és megszabadulnak tőle. Miután a Föld Gyermekeinek új nagymestere kijelöltetett, visszavették hát az élet követőt, amit egykor nekiadtak. A volt őriző segítségével szétszedték a mesterkövet. Így különültek el az Elemek Lelkei egymástól (a tűzé, a vízé, a földé, és a levegőé). Négy külön ereklye vált hát az egészből. Ezt a négy ereklyét pedig félve és titokban őrizték, csak ritkán használva az erejüket. *Valójában ezek olyan tökéletes tisztaságú drágakövek (Akvamarin, Gránát, Jet, Hegyikristály), amelyekbe egy-egy nagy hatalmú entitást idéztek (hogy szövetségre léptek velük, vagy börtönözték őket, arra már senki sem emlékszik) az adott síkról (Ősvíz, Őstűz, Ősföld, Őslevegő). Így mindegyik hatalmas erővel rendelkezik saját eleme felett.*



Ezután a rendjük egysége is megbomlani látszott, nem hiába történt ami történt, magukat is és a másikat is hibáztatták mindezért. A rendek különváltak, és a négy elem gyermekei más – más vidékre vándoroltak, a saját ereklyéjükkel, hogy csak a saját elemükre keljen koncentrálniuk. Egyfajta vezeklésnek és önkéntes száműzetésnek is felfoghatjuk ezt. Mint ahogy a különböző elemek sem bírják sokáig egymás közelségét, így közük is ellenerő feszült. És hogy mi lett az ötödikkel? Az ürességgel, és a dicstelenné vált őrizővel? Arról nem szól a fáma. Ő kiátkoztatott, neve és kiléte szándékos feledésre ítéltetett.

Négy nagy hatalmú ereklyék hát ez: a Tűz Lelke (Gránát), a Víz Lelke (Akvamarin), a Föld Lelke (Jet), és a Lég Lelke (Hegyikristály), melyeknek saját személyisége és akarata van. Ha a kövekben lakó entitások hatalmát akarnánk mérni, bátran gondolhatunk az elementálurakéval megegyező erőre. Különböző vidékeken, eltérő módon emlegetik őket, nevezik őket szellemnek vagy szívnek is, nem csak léleknek (értsd pl.: a tűz szelleme, a föld szíve).

Illetve még valamiről szól a legenda. Mégpedig arról, hogy a Lelkek visszatérnek majd oda ahol alkották őket, ahol születtek... és ez a jövődőlés az alapja történetünknek.

Az 5. elem.

Bizony létezik, bármennyire is feledésbe merült, bármily kevesen is követik ősvényét (már ha ezt lehet egyáltalán), attól még ott van. Az üresség, avagy űr, nem összekeverendő a semmivel. Üresség és a semmiség között az a különbség, hogy a semmiből nem lehet csinálni valamit, az ürességből pedig bármit. Ez igazából a mindenséget szimbolizálja, mely üresség és minden egyben. Ez az ötödik nem is igazán elem, legalábbis nem úgy mint a másik négy. Olyan inkább mint egy szféra, mondhatjuk úgy is hogy az Üresség vagy az Űr szférája. Így több is, de ugyanakkor kevesebb is, mint a másik négy – valódi- elem. Ezek a népek mindenesetre elemnek nevezik. Együtt pedig, a Föld, a Víz, a Tűz, a Szel és az Űr. Ez az öt jelképezi az egész világot, annak minden aspektusát. Nem véletlenül az üresség az ötödik, ez a legbonyolultabb, a legnehezebben megérthető, a legmisztikusabb mindközül. Hiszen mindenhol jelen van, miközben sehol sincs (legalábbis kézzelfogható formában). Ez különbözteti meg a másik négytől.

Megjegyzés: Az Ürességnek nincs ereklyéje, Lelke. Ilyet nem készítettek. Viszont az üresség hatalmával átitatott drágakő létezik, ahogy az majd a kalandból is kiderül.

A Lelkek szétszélednek.

Mint ahogy fentebb már említést nyert, a Lelkeknek bizony személyiségük és akaratuk van, és ez igen sokat hozzá tett a történések elindulásához. Ahogy az évek reppentek tova, úgy csappant meg az elementalisták száma, és úgy koptak meg ez emlékeik is, az ősi ereklyék kapcsán. Ahogy egyre kevesebb nagymester őrizte már a titkot, egyre kevesebb tanítvány ismerte igazándiból a Lelkek keletkezését, és az igényeiket. A hőskorban (a rend szemszögéből) ugyanis még használták ezeket a nagyhatalmú varázstárgyakat, igaz hogy közel sem mindennap, de használták őket. Mára már azonban javarészt csak a kolostorok kazamatáiban pihentek... és ez bizony nem volt ínükre.

A tűzzel kezdődött, mint a legszeszélyesebb és legkiszámíthatatlanabb jellemmel. A tűznek bizony hiányoztak a régi idők ütközetei, amikor még perzselhetett, mert használták az erejét. Beleunt hát a nyugalomba és a nyirkos kőfalakba, megszökött a Tűzfiak kolostorából. Ugyan kísértelni természetesen nem tudott, hiszen egy drágakő a fizikai megnyilvánulása, ellenben mivel egy igen hatalmas entitásról van szó, megbabonázott egy fiatalembert a „saját” rendjéből. Az elmúlt, hosszú és nyugalmas évek alatt kitapasztalta, hogy hogyan szólíthatja meg, és hogyan édesgetheti magához, a már amúgy is ráhangolódott szerzeteseket. Rávetett hát egy ifjút hogy lopja ki a kolostorból, cserébe ő lehet az elkövetkező nemzedékek legnagyobb tűzmestere-mágusa... Természetesen az ifjú álmai nem váltak valóra, viszont a tűz lelke kiszabadult börtönéből, felfokozott, kaotikus, és egy csöppnyit talán fel is hergelt állapotban. Pezsgésre volt szüksége, így tombolni kezdett, és bizony nem vette figyelembe az emberek érdekeit, túl aprók voltak azok öhozá, akárcsak mikor egy gyermek játékból eltíporja a hangyabolyt.

A víz is egy borzasztóan változékony, és kiszámíthatatlan jelenség. A vízlélek már korántsem vágyott a pusztításra, inkább csak unatkozott. Így ő is elhagyta kolostorát, ahol néhány öregot leszámítva már el is felejtkeztek róla. Kalandra vágyott.

Igen ám, de ez már felkeltette bizonyos emberek érdeklődését is, kincsvadászokét, hatalomra vágyókét. Akik ismerték a legendát, most elég határozott jeleket kaphattak, hogy ezek az ereklyék mégsem csak mesékben léteznek.

Ise testvér.

Ise a tűz gyermeke, saját feljebbvalói engedélyével hagyta el a kolostorát, mikor kiderült, hogy a Tűz Lelke eltűnt rejtekéből, a kolostor pincerendszeréből. Őt küldték elsőként az ereklye felkutatására, és meg is találta azt. Ekkorra növendéktársa, aki kilopta a Tűz Lelkét a kolostorból, már halott volt, a Lélek pedig szerencsevadászok kezére került. Ise visszaszerezte azt tőlük, és elindult hogy hazatérjen vele. Ám mondanunk sem kell, hogy a Lélek nem akart visszatérni a kolostorba, így megkörnyékezte a másik ifjú szerzetes elméjét is. Ise már jóval határozottabb jellem volt, mint névtelen társa, de mivel fiatal és tapasztalatlan, ezért nem ellenfél egy ilyen hatalommal szemben. Az ereklyének ez esetében már be kellett vetnie valódi hatalmát, és megszállnia a szerzetest, tehát konkrétan a testébe költözött. Így lett Ise-ből, minden jó szándéka és akaratára ellenére, az ereklye bábja. *Ise-ről olvashatsz a Tavasz Ígérete című hangulatkeltőben.*

Vilminus di Mook.

Szövetségbeli ősskel rendelkező, ember férfiú, kutató varázsló, kinek családfája már néhány generáció óta Tiadlanban gyökeredzik. Vilminus a játékosok bemesélése szempontjából lehet fontos figura. Ugyanis mint híres ereklyekutató élénken érdeklődött az Elemek Lelkei után, és nemrég a nyomukra is bukkant. Elég sokat kiderített a legendáról, a négy elemi ereklyéről, a régi történekekről, és a jövendölsről hogy a Lelkek újra összegyűlnek egykor. Egy valamiről voltak csak az homályosak az információi, ez pedig az ötödik, az üresség, erről csak sejtésekkel és következtetésekkel bírt. De ez nem zavarta, utánuk eredt hát, cserébe története korántsem érte meg a dicső befejezést

Bemeselés és a karakterek érkezése.

Egyrésztől Vilminus di Mook lehet a történet beindítója, másrésztől pedig maga az ereklyék legendája, illetve ennek a kettőnek a kombinációi. Innen már viszont több alternatíva is lehetséges.

Optimális esetben a karakterek jó barátja Vilminus, aki magához hívja (akár régen látott) barátait. Ez a lehetőség sok mindent megkönnyít. De ha valamiért ez nem megfelelő, akkor vadászhatnak is rá, Vilminus ugyanis nem átalott kutatási közepette ezt-azt eltulajdonítani. Saját magad is kitalálhatsz egyebeket, a lényeg hogy ő miatta mennek Tiadlan eme vidékére, és valamiért fontos nekik a személye. Illetve ők maguktól is járhatnak, saját szakállukra a legendás varázstárgyak nyomában, viszont akkor neked kell kitalálnod, hogy milyen info vezet ide őket. Ha Vilminusal kapcsolatosan érkeznek, akkor is tudhatnak a legendáról. Hiszen ha a barátjuk akkor tájékoztatja őket, ha az ellenségük, akkor pl. a megbízó tájékoztatta őket, vagy kinyomozták valahogyan. Én úgy kezelem hogy Vilminus miatt jönnek.



Tehát Vilminus miatt érkeznek egy ***Ostardil*** nevű helyőrségre, ami jó néhány napi lovaglás Sin Veleris tengerparti (Velerian – tenger) városától. Ha üzen nekik mint barátainak, akkor az üzenet érkezik szimpla levél formájában, de akár üzenetkristályban is. Pszi üzenetben kicsit hosszú lenne, de végül is Vilminus ért a mágia nyelvén, válaszd amelyik tetszik, igazából nincs túlzott jelentősége. Mindenesetre az üzenetben tájékoztatja őket a helyzetről: nagyhatalmú mágikus tárgyak után kutat, amik az őselemekkel vannak kapcsolatban (ő szíveknek nevezi őket) stb. (lásd. ***Az elemek lelkei és a legenda, Vilminus di Mook***). Illetve hogy nagy szüksége lenne a segítségükre, akár ellenszolgáltatás fejében is (ebben az esetben tehát ő a megbízó).

Érkezés.

A felkelő nappal érkeznek a hegyek lábánál, a fenyvesek és a lomboserdő határán, a dombok tarkította síkvidéken már olvad, de a magasabb részeken még kitart a hó, a tavasz lassan közelít. Már távolabbról láthatják hogy füstcsík kígyózik a magasba, az épp tiszta ég felé. Ez pedig nem egy tábortűz füstje, ahogyan közelebb érve az orrfacsaró szagot is megérezhetik, ugyanis hamarost elérik a helyőrséget, aminek bizony nem hűlt, de parázsló helyét találják.

A fa sáncok és falak helyén hamu és üszkös romok, az épületek hasonló állapotban, a koromfekete földön holttestek maradványai, néhány nagyobb faraktár helyén pedig még pislákol a parázs. Kellemetlen szagok és meleg föld, pernye a levegőben, embertelen hő végezhetett szerencsétlenekkel. A romokon pedig kövök csemegéznek (Bestiárium 128 oldal). Természetesen nem a holtak maradványait emésztgetik, hiszen ők csak köveket fogyasztanak. Nem mást mint drágaköveket majszolnak, hiszen azokat mindennél jobban szeretik, az vonzotta ide őket. Ha jobban szétnéznek, a játékosok is láthatnak-találhatnak többet a romok és a hamu alatt szétszóródva. Ám még ennél is fontosabb az a jelenet, amikor is az egyik nagydarab falánk, talál egy nagyobbacska fémesen csillogó darabot. Egy ideig fintorogva nézi, majd makog valamit a saját nyelvén társai felé, akik odagyűlnek, majd körbeadják, vizsgálgatják, megrágszálják (ilyenkor fintorognak) és bámulják a fémes követ. – **fontos hogy ezt a játékosok is lássák.** Egyébiránt a kövő jámbor, békés fajta, szinte már bamba, csak a kő éhségük miatt válhatnak agresszívvá, így alaphelyzetben nem foglalkoznak a karakterekkel.

Ha a játékosok megközelítik a furcsa darabot, akkor megérezhetik rajta Vilminus kisugárzását, lelkének lenyomatát (főként ha jóbarátok). Ez a jelenség hirtelen rohamozó emlékképek gyanánt érkezhethet, vagy esetleg a játékos(ok) elméjében felvillanhat Vilminus arca, és/vagy hatodik érzék formájában stb. Tehát ez az egyetlen nyomuk felé. Két lehetőségük van, hogy megszerezzék:

- Vagy lemészárolják az amúgy békés lényeket. Mert azok önként biztosan nem adják oda a köveket (lásd Bestiáriumi leírás)
- Vagy összeszedik a romok közül a drágaköveket, amiket még nem találtak meg a kövők. Meglepetésükre jó néhány darab van (mind az őselemi kövek valamelyike: Akvamarin, Gránát, Jet, vagy Hegyikristály), és egyébként mágikusak. Ezt a mintegy féltucatnyi (lehet k6+1 is, ha dobni szeretnél ☺), és egyébként nem túl nagy (karátra sem) drágakövet egy primitív cserekereskedelmet lefolytatva elüzletelhetik, a fémes darabért cserébe. Esetlegesen saját drágaköveikből is adhatnak, ha van náluk.

Ha harcolnak érdekesség, hogy a kövők teste agresszió hatására hőt termel, illetve hőaurát, sőt tűzgolyót is tudnak okádni, ami első látásra egybeeshet a felperzselt romok látványával. Persze ezek a behemótok korántsem tudnak akkora hőhatást produkálni, ami képes lenne ekkora pusztításra (ezt csak szakértő szem tudja megállapítani).

Elemek kövei

Akvamarin (Ősvíz, Elemi fagy),
Gránát (Őstűz, tűz, Elemi hő),
Jet (Ősföld, Elemi sötét),
Hegyikristály (Őslevegő, Elemi fény)

Detekció: Őselemek észlelése. Alkalmos leplezett jelenlétük felderítésére is, ha a detekció erőssége meghaladja a leplezését. Segítségével viselőjüie a többi, őselemekkel kapcsolatos tárgyról, rúnáról is megállapíthatja mibenlétüket. A rúnákat minden esetben látni kell.

Védelem: Védelem a kapcsolatos őselemtől. Minden olyan varázslat, amely a kapcsolatos őselemen alapszik, annyit veszít E-jéből, amennyi a védő tárgy E-je. A gyengülés csak a viselőre érvényes - mintha ellentétes elemből való aura védené - a környezetre csonkítatlan erősséggel hat a varázslat. Használata összpontosítást és varázsszó kimondását igényli. A hatás 1k6 percig tart. Két használata között legalább egy órának kell eltelnie.

Okozás: A kapcsolatos őselem egy előre meghatározott formában megidézhető. A tárgy minden esetben úgy működik, mint a megfelelő mágikus mozaik, negyede akkora erősséggel, mint az okozás E-je (4E okozás = 1E mozaik). A drágakő hatása azonban 1 percig (6 kör) tart, ami természetesen nem vonatkozik az időtartam nélküli formákra (nyíl, kitörés). Két használata között legalább egy órának kell eltelnie.

A talált kövek közül jó néhány mágikus. Speciális drágakőmágiával van feltöltve, azaz az adott típus, a saját elemére mind detekcióval, mind védelemmel, mind pedig okozással fel van ruházva (max. 20 E-vel, lásd még ETK 397. oldal). Illetve pl. fegyverbe kovácsolva felruházhatja azt áldásos tulajdonságaival. Persze használatukhoz minimum egy megfelelő varázsszó szükséges, és/vagy drágakőmágia, fegyverbe illesztésükhöz pedig értelemszerűen egy kovácsmester, vagy egy rúnakovács. Mindenesetre nem értéktelen darabok.

Ha megszerzik a fémes darabot, Vilminus emlékei rohannak rá, arra aki elsőnek megérinti. Így ha valamiért mégsem tudnák, hogy miért jött ide, akkor azt most rögtön megtudják. Valamint láthatnak egy képet a helyőrség pusztulásáról, mégpedig hogy Vilminus itt áll az őrség falain belül, és egy hatalmas tűzförgeteg csap le az egekből, ami szétrobbantja a környező tájat (lehetséges hogy Vilminus meghalt?). Ennél többet ne hozza a tudomásukra a pusztítás valódi történéseivel kapcsolatban. Jobban megvizsgálva a követ egyébként kristályos, azaz drágakő, csak fémszínű (mágikus is, ha ez még eddig nem lett volna egyértelmű). Furcsa jelenség, nincs feljegyezve az ismert drágakövek között. *Valójában ez egy ürességkristály. Borzasztóan ritka kő, de nem ereklye, és nem is az Üresség Lelke (Az Ürességnek nincs ereklyéje, Lelke. Ilyet nem készítettek)! Egy olyan drágakő, amit teljes mértékig átjár az úr ereje, mintha csak annak lenne az elemi kőve. És ez fogja elvezetni a játékosokat az 5. elem megismeréséhez, sőt a többi elem lelkéhez is.*

Ha letudták az ismerkedést a romokkal és a kövökkel, akkor botorkál be a képbe egy tépet figura. Az öltözéke maradványaiból ítélve helyi lehet, a vonásai rejtenek némi keleti fűszerezést, egyébként nem túl magas, cserébe szálkás, izmos figura. Ő Ise. Ha úgyérezed hogy a hangulatkeltő ismeretében ez az információ negatívan befolyásolná játékosaidat vagy a meséd menetét, esetleg későbbre tartogatod a felismerést, akkor nem szükséges ezt nyomatékosítanod bennük, akár álnéven is bemutatkozhat (lehet mondjuk Tomboló Pávián ☺).

Valójában Ise égette porig a helyőrséget, pontosabban a benne lakó entitás vette át felette az irányítást egy időre, és dühében, főként mivel tudta, hogy vannak itt olyanok akik őt keresik, megsémisített mindent és mindenkit. Ise pedig nem messze egy barlangnyílásban tért magához, csapzottan, kissé kimerülve, és nem melleleg részleges amnéziával küszködve. Egyenlőre csak sejti, hogy miféle erőszakot is tett rajta a tűzlény, akit oly sokáig kolostora fali közt őriztek. Arról pedig egyáltalán nincs emléke, amikor nem volt ura saját testének, tehát nem tudja hogy ő volt aki annyi életet kioltott itt, nem is oly rég. Érzi hogy valami kiszámíthatatlan és hatalmas erő motoszkál benne, de nem biztos semmiben, főként az emlékezet kiesés miatt. Így óvatos, viszont érdeklődő és kíváncsi is, mert szeretné kideríteni hogy mi is történik. Ha pedig meglátja a furcsa fémes drágakövet, akkor még inkább kíváncsivá válik, hiszen ez neki is újdonság, persze ezen gondolatokat megtartja magának. Alaptermészetét tekintve barátságos, bár mostanság kissé lobbanékony. Egyébként Ise magánál hordja - konkrétan a testébe égett - a tűz lelkének eredeti tárolóját, egy csiszolt gránát drágakövet, mivel a tűz lelke is beleköltözött a testébe. Ezt azért igyekszik eltakarni, bár az amúgy rendtetoválásokkal sűrűn ékített testébe ez könnyen beleolvadhat.

*Vilminus pedig valóban életét vesztette, az első általa keresett ereklyével való találkozáskor. Ám, mivel nemsokkal ezelőtt birtokába jutott, egynek a kimondottan ritka úrkristályok közül, így utolsó leheletével még beleégette lelkének lenyomatát, utolsó emlékét, és akaratát. A kő pedig lelkesen szívta magába, hiszen az üresség minden. Egyébiránt az úrkristály Vilminus akaratával felvértezve megéri, ha valamelyik másik elemi ereklye a közelben van (sőt irányát is jelzi). **Megjegyzés: A Tűz lelke rejtőzködik Ise-ben, tehát amíg nem veszi át felette az uralmat, addig azt nem jelzi!** Illetve még van egy másik kevésbé áldásos hatása is, de erre még nemsokára visszatérünk.*

Ise barátságosan közelít feléjük – hiszen most 100%-ban önmaga, a tüzelleke mélyen pihen benne, a tombolás után – és érdeklődik, hogy mi is történt pontosan. Elmondása szerint éppen szállítmányt hozott, és azt pakolta le a kocsijáról, amikor menydörgő hang közepette rárobbant a szekér, amiből kifolyólag eszméletét veszítette. Ha barátságosak a JK-k, és megosztják ittlétük okát Ise-vel, akkor cserébe ő is szolgáltathat némi háttérinfót, persze nem túl sokat, nem akarja saját magát sem kellemetlen helyzetbe hozni.

Amikről beszélhet, és fontos lehet:

- kövökről némi információ. (Bestiárium 128 oldal)
- illetve a romok közt talált kövekről is szívesen beszél, és tud is, hisz az ő rendje is használ-készít ilyeneket. (elemi drágakövek, színük és jellegzetességeik, az adott kő csak az adott elemmel kapcsolatban ruházható fel mágikus hatalommal stb.)
- a Lelkek legendájáról csak akkor beszél ha kérdezik, és akkor is csak vonakodva, szűkszavúan.

A saját és testvérrendjeiről nem beszél, illetve nem tudja ki az a Vilminus. Cserébe elmondja, hogy nem messze ide, van egy kereskedő állomás, amolyan táborváros, ő is arra veszi az útját, szívesen elvezeti a játékosokat oda, ha kilépnek még ma odaérhetnek. Ha motivációban szegények még, akkor az üresség kristály is jelezhet a hordozójának, pl. egy hirtelen felvillanó emlékképként, hogy Vilminus járt arra. Ha nagyon gorombák és nem akarnak közösködni az idegennel, akkor csak szimplán útbaigazítja őket, hogy merre menjenek. Így ugyan nehezebb lesz megtalálni, de mivel út vezet oda, nem lehetetlen.

Ha Vilminust üldözik a JK-k, nem pedig mint barát keresik, akkor fenn kell tartanod az eshetőséget hogy nem halt meg, különben elveszik a motivációjuk a továbbhaladásra. Még jobb lehet ebben az esetben, ha eléred (vagy esetleg maguktól döntenek úgy) hogy Vilminustól függetlenül megszerzik az ereklyéket (is), így máris megvan a további motivációjuk.

Az utazás.

Az Őrs romjaitól felfelé veszik az irányt a hegyek magasába (Keleti – Elya). Így bizony egyre hidegebb lesz, ugyan itt még lassan emelkednek az ember járta ösvényeken, de ahogy esteledik, és ahogy egyre áthaladnak a hóhatáron, bizony lehül az idő. Így ha nincs mivel felmelegíteniük magukat, akkor sötétedésre igen kellemetlenül érezhetik magukat. Ise vezeti őket, át a kissé kietlen és fagyos tájon, meredélyek mentén kaptatva, függőhidakon és vízmosásokon át. Az út használtságára a néhol felbukkanó állatmotívumokkal díszített oszlopokon és boltíveken kívül nem sok minden utal, forgalom nincs. Kísérőjük sem locsog feleslegesen – főként ahogy érzi magában az újra erőre kapó tüzet – leginkább emlékeiben kutakodik válaszok után.

Két esemény zavarhatja meg csendes utazásukat:

1. A távolban az egyik hegyvonulat felől vékony füstkígyóra lesznek figyelmesek. Az eddig kihalt úton ez mindenképpen feltűnik. Ise meg is jegyezheti, hogy fura, mert az a rész emlékei szerint kifejezetten nehezen járható, és arra nincs is út, sem jártösvény.

Valójában orkok vertek tábort egy kietlen fennsíkon, mégpedig onik az elveszettek törzséből. Mintegy fél tucat harcos, akik kicsit megfáradtak, mivel egész ideig feszített tempót diktálva haladtak, így megkockáztattak egy tábortüzet és némi pihenést a fennsíkon, ami amúgy is nehezen elérhető. Küldetésben vannak, törzsük egyik nagyhírű harcosa után kutatnak, akinek rejtélyes

körülmények között nyoma veszett néhány hónapja, s kit Wram-nak neveznek. Egészen a Yian-Yiel hegyei közt lévő szálláshelyüktől vágták át magukat ideig, de egyáltalán nem mondhatni hogy forró nyomon járnának. Jelenleg véletlenszerűen, ám annál gyorsabban járják a vidéket. Egy nevet tudnak csupán aki, vagy ami elvezetheti őket elveszett testvérükhöz, ez pedig: a Császár.

Ha meg akarják a helyet közelíteni az nem lesz egyszerű. Bizony keményen mászni kell hozzá (jöhetnek a próbák), már ha van felszerelésük és képzettségük egyáltalán. Persze praktikákkal is meg lehet oldani. Ellenben ha a széljárásra és az irányra nem figyelnek, akkor az orkok kiszagolhatják a közeledőket, és mivel nem szeretik az idegen társaságot, egy két figyelmeztető kögörceteggel megpróbálják elriasztani a feljükk nyomuló játékosokat (de nem akarnak megölni senkit, ezt tényleg figyelmeztetésnek szánják). Ha ezek ellenére mégis felküzdik magukat a JK-k, azok nem támadnak azonnal nekik, hajlandóak velük szót váltani (már ha nyelv amin tudnak), de érezhetően lenézik a másfajúakat (kivéve ha mondjuk khál az a más faj ☺), és fegyvereiket egy pillanatra sem teszik kartávolságnál messzebbre. Ami később még fontos lehet az a tüzet üvöltő számarfej motívuma, ami zászlaikon és testükre tetoválva látható. Ezt már akkor is láthatják a karakterek, ha valami mágikus praktikával távolról kikémelelik őket.

2. Egy idegen szegődik a nyomukba, akit annyira nem nehéz észrevenni, mivel egy kőevőt vezet méretes abbit láncon.

*Ő Tifud Malkhasz, egy északi kincsvadász, aki épp drágaköveket gyűjt „állatkája” segítségével, akárcsak ahogy a szarvasgombát szokás malaccal. Néha megkínálja kis kedvencét egy szép darab bauxittal (vagy valami különlegesebb kőzettel), hogy motiválja, ha pedig jó fogás volt, akkor akár egy egészen apró drágakővel is. A zsákmányt pedig egy mélytarisznyában tárolja, mivel a térmágikus tárgy gátat szab a kőevő „szaglásának”, így azokat nem követeli gazdáján. Tifud egyébként nem egy lángész figura, fífikásnak még csak-csak lehet nevezni, de intelligensnek inkább csak gondolja magát. Hírét vette hogy errefelé valamiért drágaköveket lehet nagyobb mennyiségben fellelni, így idejött, és tényleg hozzájutott néhány darabhoz. A befogott, és úgyahogy beidomított kőevőt pedig nagyobb mennyiségű aranyért vásárolta. Mivel a játékosoknál legalább egy drágakő van (az ürességé), így a kőevő jelez neki megfelelő közelségből, ezért kezdi követni a játékosokat. Egyébiránt ő is oda tart ahova kiszemeltjei. A valódi történekekről, és az elemek lelkeiről fogalma sincs, ő leragadt az apró példányoknál (mint amelyet a romok között is találhattak a JK-k). Mikor szembesül a csapat létszámfölnyével, azonnal letesz arról hogy erőszakkal vegye el tőlük, cserébe csatlakozni akar majd hozzájuk, hogy kifaggathassa őket, honnan van(nak) az övék. Ami ennél is sokkalta fontosabb, hogy Tifudnál van a Föld Lelke! A bolondok szerencséjére jellemző, hogy véletlen jutott hozzá. A kis kedvence „szagolta ki” mér földdekről, és egy csapatnyi kalandozó teteme alatt lelt rá a vastag hóban... ő pedig nem átlott hullát fosztogatni. Ha úgy van ezt meg is mutatja a játékosoknak, amolyan mérjük össze kinek van nagyobb hímtagja jelleggel, hogy lássák az övé bizony nagyobb, és ebből ő megfog gazdagodni. Onnan tudja hogy nagyon sokat ér, mivel mér földdekről megérezte a kőevője, és csak komoly harcok, valamint egy maréknyi apróbb kavics felajánlásával lehetett elvenni tőle. **Amikor kihúzza a mélytarisznyájából a lelket, akkor a Vilminus lenyomatát őrző kristály azonnal jelez. Hordozóját azonnal hatalmába keríti egy furcsa, de kellemes melegség, és egy erős akarom érzés, a hatalmas Jet drágakővel kapcsolatban, sőt az irányát is érzékeli, amíg azt Tifud vissza nem rakja a mágikus tarisznyába.***

Az első ereklye a négyből (vagy ötből? ☺), könnyű préda. A kérdés ismét csak az, hogy hogyan szerzik meg? Mert újdonsült barátjuk csakúgy nem adja nekik, az bizonyos! Felprédálják és

elveszik tőle, meglopják, esetleg mágikus trükkel csalják ki? A játékosoké a döntés, de ha jellemükkel ellentétesen cselekednek, akkor az éreztesd velük.



A tábor.

Végül a nap végén, már javában éjszaka, és kellemesen fagyos szélben, eléri a tábort. Ez egy kereskedő poszt, amin látszik hogy ha kell akkor viszonylag rövidező alatt összepakol és arrébb áll. Földsánccal van mindössze körbevéve, szekerek, hatalmas lakósátrak, és könnyűszerkezetes lécházak alkotják, néhol egy-egy földbe ásott raktárral tarkítva. Hivatalos őrség nincs, a komolyabb helyeket (pl. a bordély) viszont zsoldosok őrzik, illetve számos fegyverforgató van jelen. Érkezésük után nem sokkal elered a hó, ami a táboron át-átsapó szélrohamokkal párosítva kellemetlenné válhat. Szállás és ivó természetesen van több is, mint ahogy az utazáshoz helyi viszonylatban szükséges kellékek is megtalálhatóak, ugyanúgy ahogy a szesz és a szexuális szolgáltatások is. Készleteiket feltölthetik tehát, ehetnek-ihatnak, kártyázhatnak, fogadhatnak kakasviadalra, vagy kőszáli kecske rodeóra, de akár kellemesebb társaságban is tölthetik az este hátralevő részét. Egyes helyeken kisebb pofonváltások, verekedések sem elképzelhetetlenek. Mint említettem sok itt a fegyverforgató (vagy épp fegyvert nem forgató) harcos – szabadúszó népség, a vidék különböző pontjairól idegyűlt zsoldos, vagy csak épp átutazó.

Tifud bizony az este erősen kirúg a hámból, akár fogadásokat is köthet az italtól felbuzdulva, hogy letudja-e valaki győzni a kövő bestéjét, vagy hogy van e valaki aki erősebb nála. Később eljátszik néhány drágakövet kártyán, majd erre még ráiszik egy kicsit. Ha még nála lenne a Föld szíve, ez bizony kézenfekvő alkalom, hogy megszabadítsák tőle... egy ilyen fajankónál úgysem húzza sokáig.

Fontos, hogy a játékosok előtt nem sokkal érkezett egy kisebb csoport a Föld Gyermekei közül a táborba, mégpedig a harcosabb szerzetesek fajtájából. Márpedig ha ezek kiszimatolják, hogy itt van a Föld Lelke (ezer közül is felismerik ha előkerül), akkor a játékosoknak nagy valószínűséggel konfrontálódniuk kell velük, ha csak el nem menekülnek vagy át nem adják önként. Érdekes morális önellentmondás lehet, ez pl. a rend jelleműeknek, hiszen jogosan tényleg a szerzeteseket illeti a lélek. Persze egy valamirevaló kalandozó magasról tesz a jogokra ☺.

Ise egyébként a Föld Lelkével való találkozás óta egyre szótlanabb, saját belső küzdelmét vívja, és legkésőbb az éjszaka folyamán, egy észrevétlen pillanatban magukra is hagyja a karaktereket.

Illetve talán a legfontosabb esemény, hogy a hordozó, akinél az űrkristály van, az éjszaka folyamán egy új tudatot (lelket), új irányt kezd el érzékelni. Először csak fel-felvillan, akár egy tiszta fényes pont a hegyek közt, magasan felettük, majd a(z) - időközben hóviharrá terebélyesedő - havazás nyugodtabb pillanataiban tisztán érezheti az ismerős melegséget, és egy irányt, ami a hegyek magasába hívja. Akárhogy is alakul hát az estéjük, holnap folytatniuk kell az útjukat.

Az utazás folytatódik.

Az előző este lecsapó hóvihár reggelre sem múlik, ugyan olyan hévvel ostromol. Így a továbbindulás problémás, vezető ugyanis aligha akad, aki ilyen időben hajlandó lenne elindulni velük. Ise előző este eltűnt, Tifud pedig – már ha még életben van – kiütve fekszik egy istállóban, meleg lószarba hempergőzve (nem mintha amúgy alkalmas lenne vezetőnek). A megérzése irányára még emlékezhet a hordozó karakter, egyébként az érzésre ugyanaz igaz mint este, csak fel –felvillan egy tisztább pillanatban...talán a vihar zavarja a vételt (lehet hogy nem természetes?).



Három dolog, ami szükséges lehet az ilyen mostoha időben való utazáshoz (a felszerelésen kívül persze, de ahhoz könnyedén hozzájuthatnak itt). **1. Hegyvidékjárás képzettség** **2. Helyinek lenni (vagy Mf helyismeret)** **3. Egy hegyivezető.** Ebből legalább egyre szükségük lesz, különben valószínűleg odavesszenek. Vezető csak egy kisebb vagyonért cserébe hajlandó elindulni velük, főleg hogy igazából nem is tudják, hogy hova tartanak. *A távolságot ugyanis nem érzi a hordozó karakter, csak következtethet rá, hogy nem lehet olyan messze, hiszen este kezdte el érezni, ami talán annak a jele hogy közelebb kerültek.* A másik két kritériumra van esély, bár nem túl nagy (tegye fel a kezét aki szokott felvenni hegyvidékjárás képzettséget!). Valamit mindenképpen ki kell találniuk, hogy elindulhassanak.

Hátralevő napjuk pedig jó eséllyel menetelésből fog állni, mikor is elsősorban a természet erőivel kell megküzdeniük.

Mivel az elkövetkezendőkben jódarabig nem lesz kézzelfogható ellenségük, akinek a szeme közé nézhetnének, így itt a hangulat megteremtése elsődleges, hogy átérezzék ez bizony nem sétagalopp. Ahogy majd haladnak előre a nap folyamán, illetve egyre feljebb és beljebb a hegyekben, a vihar is egyre erősödik. Metsző szél, hófúvás, csontig ható hideg, egyre csak csökkenő látótávolság, és ha volt is erre járható út-ösvény, azt már bizony masszívan belepte a hó. Szó sincs itt sétáról, sokszor kapaszkodniuk, mászniuk kell, a jég és a hó borzasztóan csúszik. Elvétett próbádobások eredményezhetnek sajgó végtagokat, lehorzsolt tenyeret és beszakadt körmöket, vagy akár lassú de folyamatos Fp veszteséget is. Ezt ne feledd újra és újra a játékosaid emlékezetébe idézni.

Komolyabb akadályok lehetnek napközben:

- Leszakadó függőhíd. Egy nem túl mély, inkább csak széles szakadék felett ível át, így a vastag hóba esve komolyabb bántódásuk nem esik (néhány k6 Fp). Cserébe a túloldalon fel kell mászniuk, és a felület bizony síkos – fagyos, így komolyan meg kell küszködni a feljutással.

- Jégveremvölgy. Életveszélyes hasadékok és jégbarlangok szakadhatnak be alattuk – amit elfed a hó és vékony jég - ha nem figyelnek (nehezített csapdakeresés és/vagy éberségpróbák). Ez esetben 3-4k10 láb mélységű szakadékok nyílhatnak meg alattuk (zuhanás szabályai).
- Egy szurdokba kell aláereszkedniük, ahol orkán erejűvé erősödik a szél. Itt mindenképp szükségük lesz valamiféle stratégiára, hogy egymást segítve lejussanak, s ne törjék magukat szilánkosra a pengeéles és jéggé fagyott sziklákon. Az egyéni próbálkozások biztosan kudarcba fulladnak, a viharos szél és a jeges felületek miatt (-5 –ös képzettségpróbák), ezt persze éreztetheted velük, hogy feleslegesen egyikőjük se áldozza fel magát. Ha valaki lezuhan, valószínűleg nem éli túl, a szakadék dupla olyan mély mint az előző pontban említett.
- Ha mindenképpen harcolni akarnak (vagy esetleg te kedves KM) akkor jöhetnek a farkasok, vagy medve, esetleg fehér farkas, fehér tigris, hópárduc vagy öregmedve, ha valami extrémebb állatra vágysz (lásd Bestiárium). Ha nem használod őket, mert nem érzed szükségét a harcnak, akkor is berakhatsz néha a háttérbe egy kis farkas vonyítás effektet a hangulat kedvéért.

Ezeket az eseményeket a sikeres utazáshoz szükséges kritériumok meglétének függvényében használd. Ha esetleg mindhárommal rendelkezel, vagy egy igazán profi hegyvezetővel, akkor elég ha csak egybe belefutnak, és a többit megússzák (pl. mögöttük szakad le a híd, és nem alattuk).

A legfontosabbat pedig a végére hagytam. Az ürességkristály, fentebb már említett, áldatlan hatását. Amit az útjuk során végig érezni fognak, folyamatosan adagolva tálald hát nekik. A drágakő elég régóta van már náluk ahhoz, hogy elkezdjen hatni rájuk. Mégpedig úgy, hogy előhossa a másik énjüket, a sötét oldalukat (törpék esetében homálytestvér), hiszen az üresség minden, és pedig az elnyomott részük is a személyiségükhöz tartozik. Sötét gondolatok támadhatják meg őket (itt vedd figyelembe előtörténetüket is), amik a nap kezdetén még csak balsejtelmek, de később akár már meggyőződéssé is válhat, így akár összetűzést is szülhet a karakterek között. És ez nem csak arra hat akinél van, persze arra először, de aztán a többiekre is kiterjed. Gyanakvással indul az a dolog pl.: mintha a másik direkt mindig mögötte jönne, az előbb pedig mintha a táskájába is megpróbált volna belenyúlni, sőt lehet hogy a híd is miatta szakadt le. Jöhet egy sötét emlék is a múltból, amikor valamiért összetűzésbe keveredtek egymással, persze kiszínezve pl.: már akkor is megakartá lopni, vagy talán már ott az életére tört... csak nem a rosszakarói ügynöke, egy ravasz fejdadász? Hogy meddig mész el rád van bízva. Ha nagyon pszichedelikusra akarod, akkor akár az is lehetséges, hogy felismerhetetlen sötét alakok támadnak rájuk a viharban, és miközben vért és verejtéket ontva küzdenek ezekkel, döbbennek rá, hogy valójában egymást kaszabolják és az egész csak egy jeges lidércnyomás volt. Esetleg meríthetsz ihletet a Gyűrűk Ura idevágó jeleneteiből is... elakarják venni tőlünk...” *my precious*”

Abban az esetben ha a karaktereiknek alapvetően a sötét oldaluk a domináns,



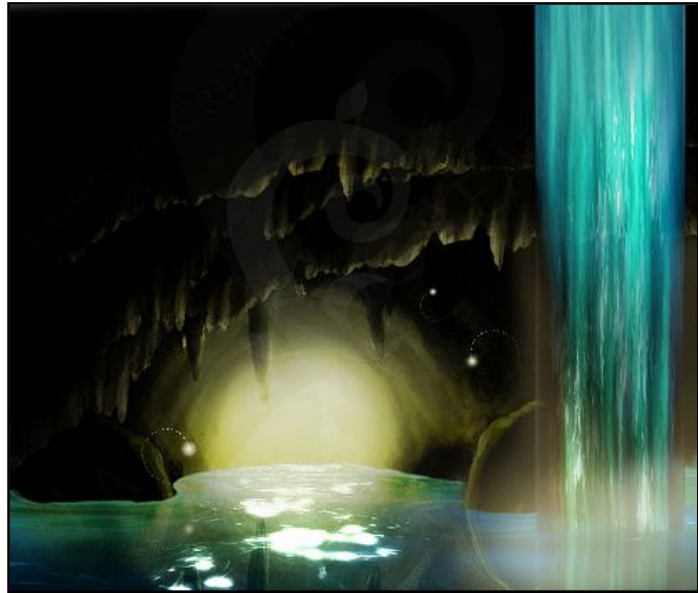
tehát gonoszak (tisza Halál jellem, vagy Káósszal való keveredése – bár alapvetően a kijátszott jellem számít, nem pedig az ami a papírra fel van írva) akkor ez érdekes és vicces szituációkhoz vezethet.

A Barlang.

Sötétedésre érkeznek egy apró befagyott tóhoz, ami egy kisebb mélyedésben fekszik (ezen még esetleg problémát okozhat az átkelés), és a túlpártján egy tágas barlangszáj nyílik. Amiért pedig különösen csalogató a hely, az hogy a barlangban kellemes meleg uralkodik, ami a kinti hőmérséklettel összevetve egyenest hőségnek tűnik. Éjszakára keresni sem lehetne ennél optimálisabbat. Ez egy meleg vizes barlang, amolyan hőforrás, tehát még akár fürödhetnek is egyet, igazi luxusszolgáltatás... persze ennek a szolgáltatásnak is meg kell fizetni az árát.

A barlangban ugyanis a Lángfutó (lásd. Bestiárium 139.old.) egy speciális változata él, és ez(ek) meg is lepi(k) majd a JK-at, amint azok elszenderednek. A lángfutó ugyanis emlékeket eszik (részleges amnézia),

ez a fajtája pedig nemcsak a friss, de konkrétan az erős, azaz az igazi, a valós emlékeket szereti, mert azok élénkek és kellően erős az ízük. Így az még hagyján hogy elfelejthetnek dolgokat, cserébe ha hamis-torz emlékképek rohanták meg őket idefelé tartó útjuk során, akkor most csak azok maradnak és a valódiak eltűnnek. Ugyan ők ezt nem teszik olyan hatékonyan mint a „közönséges” lángfutók, mert náluk csak k10 nap az erősség (nem 10k10). De így is igen érdekes dolgok sülnhetnek ki reggelre, ha csak a „gonosz” emlékeik maradnak meg az útról. Persze megfelelő óvintézkedésekkel, és ellenállás erődítményekkel az elmén, kivédhető az éjszakai meglepetés, és az emlékvesztés. Ha így-vagy úgy túljutnak(esnek) ezen az akadályon, akkor folytatódhat útjuk.

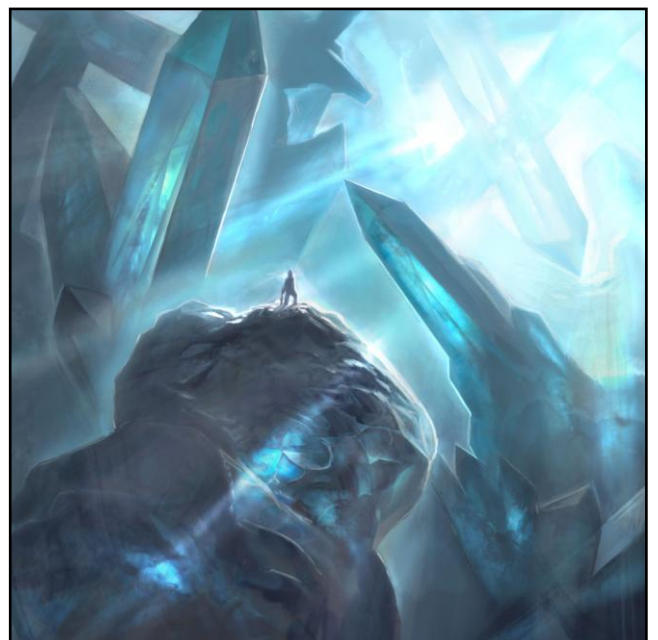


Mindenki összefut.

A Vízlélek völgye.

Másnapra kitisztul az idő, a vihar látszólag továbbállt. Melegnek korántsem lehet nevezni az időt, de legalább a nap süt, és a látótávolság a régi. Ebben a fényben korántsem olyan rémisztő a vidék, sőt kifejezetten szép. Így most már a kellemesen meleg „akarom érzés” is határozottan hívja a hordozó karaktert, aki érzi hogy valóban közel vannak.

Innen már rövidúton el is érik a völgyet ahová a vízlélek menekült, és kialakított magának saját kis lakhelyet. Ez itt



bizony a jég és a víz birodalma. Az ég felé törő jégdárdák meredeznek szerteszét, a földet sem hó borítja már, hanem tükörijég, sima és csillogó, néhol áttetsző jégkristályok. Minden fagyott és kietlen, ám a maga módján gyönyörű. Helyenként vízmosások törnek át a jéggé dermedt képen, néhol pedig kisebb folyamok rejtőznek a jég alatt. Ezeken a helyeken odafigyelve kell közlekedniük, nehogy valamelyik egy vékonyabb részen beleszakadjon egy ilyenbe. Az elburjánzott jégvölgy középpontjában pedig egy jégbarlang, ami valóban jégből és jégkristályokból áll össze, és nem természetes barlang. Oda hívja „az érzés” is a hordozó karaktert.

Bent tükörsima jégfalak határolta útvesztő fogadja a játékosokat. Alapterületre nem kifejezetten nagy, ám könnyen össze lehet benne zavarodni a torz tükörképek miatt, amik a sima jégfalakról verődnek vissza. Egyszer - egyszer távoli, hosszabb-rövidebb ideig tartó morajlás, tompa döndülés töri meg csak a jeges csendet. Egy kis rafinéria és éberség szükségeltetik az útvesztőből való kijutáshoz, bár az izomagyúak át is vágthatják magukat rajta, mivel ezek a tükörsima falak nem túlságosan tartósak. Odabent pedig, az útvesztőn túl egy méretes csarnokban, egy jégkristály közepén pihen a Víz Lelke, ami egy méretes Akvamarin... valamint két Jégóriás (Bestiárium 171. old.)

A Jégóriások azonnal védelmi üzemmódba kapcsolnak (*megjegyzés: nagy létszámú csapat esetén lehet akár három óriás is, ha úgy itéled meg*), és darabokra törik jégbörtönüket, amint a játékosok megérkeznek. Kellemes kis küzdelem kibontakozása van hát kilátásban. A rafináltabbak megpróbálhatják megközelíteni a Lelket, amíg a társaik lefoglalják a két óriást. Ami abszolút működő megoldás lehet, hiszen a lények az ereklyének szolgálnak, tehát ha valaki megkaparintja azt, akkor onnantól kezdve neki. Egy dologgal kell csak számolni, hogy a Lelket őrző jégtömb olyan hideg, hogy aki megérinti, az menten hozzáragad. De fegyverrel összetörhető, vagy nagyobb hőhatására meg is olvad, s máris az övéké lehet az ereklye.

Cserébe egy újabb morálistöntéssel kerülnek szembe ebben a pillanatban, mivel ugyan az óriások leteszik a fegyvert, de nyomban elbocsátást is kérnek, had térjenek vissza saját világukba. *Valójában a jégóriásokat az ereklye szólította ide, és akaratuk ellenére tartja itt őket.* A szeszéjes és játékos vízlélek pedig újdonsült megtalálóra bízta a döntést. A két óriás igen hasznos kis szolgálta lehet, ha további szolgálatra kötelezi őket a játékos (az dönthet akinél az ereklye van). DE(!) érezze hogy ez bizony rabság a két lény számára, és ők mindennél jobban szeretnék visszatérni népükhöz, az is lehet hogy családjuk is van, hiszen ugyanolyan élőlények mint mondjuk bármelyik ember. Mindezt a fejében érezheti, mintha csak szellemnyelven szólnának hozzá, és így láthat képeket is. Ha elbocsátja őket áttörik a jégfalat és távoznak.



A Császár színrelép.

Amint a második Lelket is megszerezték, elhagyják a jégbarlangot, ami az ereklye ereje nélkül feltehetően nem áll már sokáig, még a nagy hidegben sem. Kilépvén a völgybe a távoli morajlás újra megüti a fülüket, ám most már nem marad abba, sőt egyre hangosodik és közeledik, majd percek

belül megérkezik a Császár égi hajója. Ahogy a morajlás közeledik, úgy erősödik az ürességkristály hordozójában a már jól ismert érzés (eddig talán csak azért nem tűnt fel, mert a másik elterelte a figyelmét). Csak nem egy újabb lélek közeledik? De bizony, mégpedig úgy tűnik, hogy a méretes égihajón van. Bár mintha most is elhomályosítaná valami az érzést, valami zavar van az erőben, mintha csak búra alá rejtenék.

*A Császár – akiről opcionálisan hallhattak az oniktól – szintén az elemek lelkeire vadászik. Ő egyébként egy niarei születésű fejedelmű, aki ravaszsága, intelligenciája és jó üzleti érzéke révén, akkora vagyonra és befolyásra tett szert az idők folyamán, hogy megengedhet magának egy kisebb céhet. Így még többfelé nyújtóztathatja csápjait, és van ideje saját célok beteljesítésére, amíg bérencei elvégzik helyette az alantas munkát. Ő is érdeklődött már a Lelkek után régóta, így most hogy hírt kapott a különös események megszaporodásáról, útra kelt hogy a végére járjon. A keleti stílusban épült égi hajója pedig bármekkora mechanika mestermű, és kitűnő munka eredmény, nem lenne képes hosszútávon a levegőben maradni, egy titkos összetevő nélkül. Ez pedig nem más, mint amit a hordozó JK is érez, a harmadik ereklye, a Levegő Lelke! A Hajtómű szívében kovácsolva, a szerviz szinten dohog az ereklye. **Megjegyzés: Károsodás nélkül eltávolítani az ereklyét a szerkezetből, csak szakértő tudja. Így szükségük lehet egy mérnökre a személyzet tagjai közül, vagy egy mesterfokú mechanika képzettségre. Máskülönben ki is üthető-téphető belőle, de ezt a jármű nem fogja értékelni, és nyomban zuhanni kezd. Valójában már elég régen rátette a kezét erre az ereklyére, saját embereivel ragadtatta el a Levegő Gyermekétől, midőn kiderítette hol is van a kolostoruk. Azóta folyamatosan kutatja a többit, és most rálelt kettőre is. Bár ő ezt nem tudja még, mivel neki nincs segítsége. Igazából ő is a jégvölgyet kereste, ahol a Víz Lelke bújt meg.***



WWW.JAMESNGART.COM

Ennél a résznél több eshetőség is elképzelhető. Sok minden múlik azon, hogy a játékosok hogyan döntöttek a jégóriások kérdésében. Mivel az égihajón nincs túl sok távolsági fegyver - néhány ismétlőballisztán és hálóvetőn kívül, maximum a katonák íjászokodhatnak – így két épkézláb jégóriás (vagy esetleg három) elég komoly károkat tudna okozni nekik. Jégóriások nélkül maximum mágiával próbálkozhatnak, különben a Császár emberei nagyesséllyel elfogják őket (a hálóvető igen jól működik elfogóként ;)).

Elfogásuk esetén, mivel a császárnak is a lelkek kellene, gondolkodás nélkül begyűjti őket, és a játékosok mehetnek a cellaszintre. Ha valamelyik karakter fején komolyabb vérdíj van északon, mivel jól informált ezekben az ügyekben, kilátásba helyezheti azt is, hogy beváltja a jutalomért. Ha esetleg a játékosok valami olyan üzleti ajánlattal állnak elő, ami neki is megéri, akkor hajlandó velük tárgyalni róla, de az ereklyéket nem hagyja veszni.

Ha sikeresen szállnak harcba a Császárral és embereivel, akár még az égi hajó feletti irányítást is átvehetik, ez persze még a jégóriásokkal a zsebükben sem lesz egyszerű menet. Az égihajón bő két tucat fegyverforgató tartózkodik, plusz a vegyes személyzet (köztük néhány mérnök), valamint egy renegát szerzetes a Levegő Gyermekének klánjából (ezért tudta hát megszerezni a Császár az ereklyéjüket ;)). Illetve maga a Császár, aki szintén harcba száll ha kell. Ámbátor ha vannak olyan elvetemült játékosok, akiknek sikerül kapásból leszedniük a hajóját, akkor azért kétszer is meggondolja, nem akar ő feltétlen itt halni.

Oni a spájzban.

Ő a bónusz, aki nem más, mint Wram az elveszettek törzséből. Az égihajó cellaszintjén tartják elzárva, vaskos ajtó mögött, egy jól láthatóan masszív magánzárkában. Törzsének veterán harcosa, őt keresik a fentebb említett többiek. A Császárnak sikerült elfognia még Gro-Ugon határában, és most fegyverként használja. Vadászként küldi ki olykor, hogy hajtson fel egy-egy „vadat”. Persze amúgy jól elzárva tartja, mivel veszett harcos lévén, ő is tart tőle. Leláncolva, gúzsba kötve és kipányvázva, akárcsak ahogy mondjuk egy Hannibal Lecter-t szokás. Ő többféle formában szerepelhet ezután. ***Mindenképpen fontos tudni, hogy azért nem lép meg fogvatartójától, mert tudja hogy egymagában nem lenne esélye az égi hajó előtt meglépni, főként hogy ork származása okán kifejezetten nehezebbre esik elvegyülni. De ha hírt kap róla, hogy testvérei itt vannak a közelben, akkor az merőben más fénybe helyezi a dolgokat!***

Ha a játékosok látták az orkokat, akkor könnyedén összerakhatják a képet, főként hogy Wram is viseli a tüzet okádó számárfej tetoválást testén! Így akár lehet a rabosított játékosok utolsó esélye a kitorésre is. De rosszabb esetben ellenfélként is szembekerülhetnek vele, ha a Császárnak van ideje rájuk ereszteni ütközetben, vagy menekülés közben. Márpedig ha szemtől szembe kerülnek vele, és nincs a tarsolyukban valami amivel „megvesztegethetnék” (pl. a sajátjai nem olyan messze innen), akkor bizony nagy bajba kerülhetnek.

A Tűz Lelke és Megszólít az Úr.

Akárhogy is végződjék a találkozásuk a Császárral, a végkifejlet rohamosan közeledik feléjük. Lehet hogy éppen örömködnék, hogy átvették az égihajó felett az irányítást, vagy még csak most törtek ki a cellaszintről, esetleg a legyőzött hajó roncsai közt kutatnak a Levegő Lelke után, sok minden

elképzelhető. Egy bizonyos, Ise hamarosan megérkezik, és most korántsem lesz olyan barátságos a belépője... Egy jól irányzott tűzförgeteggel támadja oldalba a hajót, ezzel késztetvén leszállásra azt.

A robbanás, avagy a becsapódás pillanatában pedig, a játékosokat megszólítja az Úr. Az idő megfagy, ők pedig egy másik létezésben kerülnek. A pillanat töredéke alatt egy szellemvilágban találják magukat, a valóság egy kifakult másában, ahol nem érvényesek a fizika törvényei, a tér és idő nemlétezik, pontosabban létezik, de nem a megszokott módon. Az üresség rántotta magához őket. Itt is sok minden történhet. Ha kellően felszabadult gondolkodásúak és akaratuk is fejlett, akkor bizonyos mértékig, az idő és tér is szabadon átjárhatóvá válik nekik. Így újra élhetik emlékeiket, és akár fel is figyelhetnek olyan részletekre, ami eddig kimaradt számukra (hasonlóan a papi Álomút varázslathoz, ETK 164. old.). Ha emlékeik csorbultak, akkor itt most visszakaphatják, kitisztíthatják őket, szembesülhetnek azzal hogy mi is történt valójában. Ez Vilminus akaratának és az ürességnek a végső ajándéka.



Két dolgot mindenképpen látni fognak:

1. Láthatják Ise rémült arcát, amint épp saját bizonytalanságával küzd, a kétségbeesés legvégső peremén táncolva. Majd láthatják vergődő alakját a hegyek közt, a hóban vonaglni mintha belső tűz égetné, és miközben elolvad körülötte a hó, fájdalmas üvöltés közepette lángoló emberalakra gyúl.
2. Megjelenik előttük az Úr utolsó nagymestere, aki valójában az Élet Kővének őrzője volt valaha. Bármilyen alakban megjelenhet, hiszen ő már egygé vált az ürességgel, de bármit is választasz, mindenképpen érződni fog hogy nem evilági (mármint a JK-k szemszögéből) jelenség, és ez a kisugárzásán is érződik. Lehet angyali vagy ördögi, lehet a megvilágosodás mintaképe, vagy szimplán csak egy szokatlan és furcsa alak, ami neked tetszik (és ami illik a játékosok karaktereihez). Ő elmondja, hogy mennyire érdekes és izgalmas is annyi idő után újra hús-vér embereket látni, és „köztük lenni”. Valamint hogy Vilminus már itt van, és egygé vált az ürrel, nemsokára elfeledi kínjait és örömeit, előző létezését, és végre szabaddá válik. Közli velük, hogy az ürességet nem lehet csak úgy birtokolni akár a többi elemet, az űrt érezni lehet, megérinteni, megtapasztalni, vagy egyévnálni vele. És mivel nekik nagy szükségük van a valódi ürességre, ezért most megfogják tapasztalni hogy milyen is az. Ő már úgy is túl régóta birtokolja. És itt egy, amolyan „a hatalom a tiétek” jelleggel megízlelteti velük azt. A játékosok szeme előtt lepörög eddigi életük, és eddigi tetteik, egy –egy fontosabb jelenetet belassítva, közben pedig mintha csak a csillagok közt a semmiben lebegnének. De ez most



egyáltalán nem zaklatja fel őket, sőt megnyugtató, előnti őket az a határozott érzés, hogy mindennek van értelme, és minden út vezet valahová.

Majd egy pillanat múlva újra régi önmagukként térnek vissza, pontosan abban a pillanatban ahol megszakadt az ismert valóság folyama. Minden ugyan az, csak mintha ők lennének mások. Átjárja őket a megértés és a nyugalom, az üresség érzése megérintette őket.

Ha a hajó zuhan igyekezniük kell hogy viszonylag épségben le tudják tenni, vagy valahogy megúszeni a földetérést. Ha már lezuhantak, akkor csodával határos módon úsznak meg néhány könnyebb sérüléssel, hiszen a végső küzdelem még csak most következik. Ise, pontosabban a Tűz Lelke ugyanis odakint tombol éppen, egy jól megtermett tűzsárkány formájában. Vele kell hát szembenézniük a végénél.

Tűzsárkány formában Ise-vel felvenni a harcot elég esélytelen vállalkozás (persze mindent meg lehet próbálni), ám van egy gyengéje. Mivel a szerzetes valódi énje folyamatosan küzd a saját testéért, és mivel a Tűz Léleknek már az is nagy energiába kerül, hogy egy ilyen masszív formát öltse, ezért ezt egyszerre csak rövid ideig tudja tartani. Ráadásul ez az idő egyre csökken. Első nekifutásra 3k6 kör, majd 2k6, végül 1k6, aztán pedig muszáj hosszabb pihenőt tartania, és visszaadni a testet eredeti gazdájának. Ez a következő képen néz ki: először kidobod a 3k6-ot, ennyi körig tombol első nekifutásra a tűzsárkány, ha ez letelt, akkor jön egy lélegzetvételnyi szünet, míg újra felszívja magát. A szünet után pedig következik a 2k6 környi tombolás, majd újra kis szünet, és végül az 1k6-os. Amikor a tombolások közt szünetet tart, akkor igazán sebezhető, mivel akkor Ise félig önmaga. Ilyenkor a fentebb (a másik létezésben) leírt kínok és kétségbeesés közepette küzd önmagával a hóban. Így ők dönthetnek sorsa felől.

Ha úgymond szimpatikus viszonyt ápoltak vele, és van bennük csöppnyi jóézés, akkor megpróbálhatnak a lelkére beszélni, hogy egy epikus akaraterő próbában felülkerekedjen az idegen lényen (a rafináltabbak még akár psziből növelhetnek is neki kicsit az idevágó értékein, ő pedig elfogadja a segítséget).

Vagy megadhatják neki a kegyelemdőfést (bosszút is állhatnak Vilminusért, hiszen Ise ölte meg). Mivel elég tehetetlen, túl sok ellenállásra nem futja tőle ebben a formában. Max. egyikkőjüknek odapírít még búcsúzóul, majd esdeklő tekintetét rájuk emelve kimúlik.

A pihenő idő egyre növekszik, még hozzá pontosan fordított arányban a tombolással (először csak 2k6 kör, aztán 3k6). Ha nem jutnak megoldásra az első pihenőidőben, akkor újra tombolni kezd, jön a második nekifutás, és így tovább. Ha esetleg megvárják amíg a végére ér a dolog, akkor Ise izzó testtel roskad a hóba, eszméletét veszve. Persze még ekkor is kivághatják belőle az ereklyét (mint említettem már a testébe égett), de ebbe ő biztosan belehal. Amúgy pedig ezután több napig fekszik eszméletlen. Az biztos hogy megfagyni nem fog, sőt körülötte olvad a hó, olyan testhőmérséklete van.

A Mesterkő, és az ösvény.

A végső döntés pedig még csak most következik. Hiszen így vagy úgy, de (remélhetőleg) itt van velük mind a négy Óselemi ereklye, az ötödik erejét pedig magukban hordozzák. Mit kezdenek hát vele? Újra összeillesztik az ereklyéket mesterkővé? Képesek rá, hiszen az Úr ereje bennük van, csak akarataukat kell formába önteniük. Esetleg megosztóznak az ereklyéken, hogy mindenki birtokolhasson egyet?

Ha újraalkotják az Élet Kövét, az megmutatja nekik az utat az ősi templomba ahol alkották. És hogy mi van a kolostor mélyén? Az út a Yian-Yiel másik oldalára, Niaréba. Egy nyugvó átjáró, használaton kívüli térkapu, egy feregjárat. Az út amit a természet elzárt, és gyalogszerrel lehetetlenség megtenni. Ezért térnek hát vissza az ereklyék, ez a legenda beteljesülése. Az ösvény melyen a népek érkeztek, újra járhatóvá válik. Igaz, nem olyan formában mint ahogy annakidején.

És hogy hogyan is mutatja meg az utat a mesterkő? Ahogy a négy elem újra egyesül, az ötödiket használva – úgymond – ragasztóként, az összeforrás pillanatában egy fehér fényű energiapázmá vágódik ki belőle, mely megmutatja egy szikla oldalában a helyet. Így láthatjuk, hogy valójában a Vízlélek a szülőházáig jött, csak a többieket várta hogy ők is megérkezzenek, ő tért vissza elsőként. Nem vezet messzire ugyanis az energiacsóva. Egy majdnem teljesen sík, tükörjéggel borított hatalmas sziklafal tövébe. Ám ahogy az energia percek alatt olvasztja szét a jégpáncélt, úgy válik láthatóvá a sziklafalba vájt ősi templom is. Melynek közepén az alvó kapu várja az öt évezredes nyugalmból felrázni készülöket.



Megjegyzések, Alternatívák.

- Mivel ez egy eredetileg egynapos találkozóra készült kaland ugyebár, így elég sok lehetőség, alternatív rész felmerült, mire elérte jelenlegi formáját. Ezekre szeretnék még egy pár sort szánni itt, amolyan alternatív jelenetek jelleggel, ha növelni, vagy esetleg még rövidíteni szeretnél a történet terjedelmén.
- Tifud-al érkezik ugye a játékosokhoz az első ereklye, ami nem más mint a Föld Lelke. Ő ugyebár egy csapat halott-megfagyott kalandozó teteme között lel rá, a követője segítségével. Ha igazán meg akarod nyújtani a történet elejét, akkor kis energiárfordítással kidolgozhatod azt a részt, ahol ki kell menekíteniük, el kell lopniuk az ereklyét a Föld Gyermekétől. Akár a kolostorukból, akár csak egy csapattól, a lényeg hogy meg kelljen szerezniük. Persze így az egész Vilmius-os kezdés, szál egy kis újraértelmezésre szorul, de jelentősen megnövelhető vele a játékidő.
- A megszólít az üresség című rész, eredetileg egészen másképp lett volna, ám az is annyival megnövelte volna a játékidőt, hogy végül egy erősen rövidített változat került be. Ez az a történet ugye, amikor az Ise által megtámadott, zuhanó égihajón megszakad velük az ismert valóság, és az űr mestere magához szólítja őket. Az eredeti elképzelés szerint itt még el kellett volna utazni (pl. a megkaparintott égihajóval) a Di Maren-i órákulumhoz, aki maga is az űr egyik szolgája (ezért is láthat át téren és időn). Itt pedig a barlangban örvénylő űrbe vetve magukat, kerültek volna át eredetileg a másik valóságba, az üresség síkjára. Ahol akár komolyabb próbatételek is várhatták volna őket. Az emlékeik újrajátszása (értsd nem újraélése, hanem valóban újra lejátszása, egy másik szemszögből akár), küzdelem saját magukkal és az akaraterejükkel, illetve mindaz, ami most is szerepel a kalandban ennél a résznél. Vagy akár egy küzdelem a volt őrzővel, az űr mesterével is. Mindezek után jött volna a többi, harc Ise-vel, kövek egyesítése stb.
- Ha esetleg rövidíteni szeretnél a kalandon, akkor pedig az utazás folytatódik rész a megfelelő pont, amikor az hóviharon és a természet csapdáiin vergődik át magukat. Itt az akadályok kivágásával sok idő nyerhetsz. Ámbátor ha kihagyod azokat a részeket, amikor az űrkristály vájkál személyiségük másik (sötét) oldalában, akkor sokat elveszíthetsz az üresség mint elem értékéből. Valamint ha így teszel, akkor a melegvizes barlangban rájuk törő Lángfutók hatása sem lehet akkora mértékű. Ha már a Lángfutóknál tartottunk, akkor az is egy jó rövidítési pont lehet, ha az emlékezetvesztés, és a totális összezavarodás lehetőségét kiiktatod a kalandból, és az említett emlékező lényecskék helyére valami egyszerűbbet raksz. Bár ha ide egy szimplán leüthető ellenfelet helyettesítesz, akkor sokkal szokványosabb lesz az egész. Ezeket tehát érdemes megfontolni.
- Illetve a befejezés, amikor is az Élet Köve megmutatja nekik az utat az átjáróhoz. Ide még elég szép toldások beépíthetőek, amik megnövelik a történet hosszát. Teszem azt például a kő nem energiacsóva képében mutat irányt, és a kaput rejtő kolostor sincs olyan közel. Hanem egy sárkányszellem vezeti őket egyre magasabbra és magasabbra a hegyek közé, különböző kihívások felé, míg végül csak hosszabb utazás után érik el a helyet. És/vagy a templom hatalmas kiterjedésű, már inkább egy kolostor, így a kapu megtalálásig igen sok mindennel találkozhatják még szembe magukat, az elhagyott hegyoldalba vájt romban.

Nem Játékos Karakterek.

Az elemek gyermekei

Őket most csak dióhéjban foglalnám össze, mivel egyrészt túl sokan nem szerepelnek a modulban (3x mindössze), másrészt nagyon hosszas lenne, és sok infó nem is tartozna közvetlenül a modulhoz. Terveink szerint később még olvashatsz róluk részletesebben.

Az egyszerűség kedvéért kezeld úgy őket, mint harcosokat, akik **járatosak az elemi mágiában. De az elemi mágiának csak abban a részében, ami az ő elemük alá tartozik. Tehát a Tűzfiak őstűzzel és hővel kapcsolatos mágiákat tudnak megidézni, a Föld Gyermekei pedig ősföldet, és ezeket az ott ismertetett formázásokba csomagolni. Illetve a természetes anyagok mágiája alá tartozó részeket használhatják saját elemükre** pl.: sár-föld-kő átalakítása, ezen a vonalon mozogva, ha a Föld Gyermekeit vesszük alapul.

Egyébként titkos tudásuk valójában szerafista alapokon nyugszik, ők az elemekkel állnak szövetségben. Valamint a drágakőmágiájukat is csak a saját elemükkel kapcsolatban tudják használni, igaz azt sokkal hatékonyabban. Mint említettük ők a drágakőmágia egy elég speciális változatát művelik. Minden elemnek van ugye saját drágaköve, a drágakőmágiához értő rendtagok pedig képesek a saját elemük által uralt követ felruházni mágikus energiákkal, és abból ezeket ki is nyerni, akár elemi mágia formájában. Lásd a példát fentebb is: a kövek speciális drágakőmágiával van feltöltve, azaz az adott típus, a saját elemére mind detekcióval, mind védelemmel, mind pedig okozással fel van ruházva. Természetesen a drágakőmágiához csak az idősebb rendtagok, mesterek értenek.

Küzdelmi stílusuk rendszerként különböző. Látványában és technikáiban a harcművészekét idézi, de hatékonyságában nem veheti fel azokéval a versenyt. Tehát nem Slanek, ez nagyon fontos! (nincsenek slan diszciplínák)

Testüket szép számmal díszítik a rendtetoválások, amikből hovatarozásukon kívül, sok minden más is megtudnak állapítani a szakértő szemek. pl.: rangot, a kiállt próbákat, nagyobb tetteket emlékeit stb.

A stílusukról pár szó, az érzékletesség kedvéért:

Föld – Ebben az esetben a föld a rettenthetetlenséget, szilárdságot szimbolizálja (elvégre egy hegyet nehéz elhordani). Ha valaki föld érzéssel harcol, azt a benyomást kell keltenie, hogy ő szilárd, semmi el nem mozdítja. Ilyenkor a mozdulatok egészek, a kitérés kevés, de az ütésekben hatalmas erő van, óriási tehetetlenséggel.

Víz – A víz érzésben annak kell megjelenni, ahogy a folyó körbefolyik egy követ. Nem megakasztjuk, mint mondjuk a föld esetében, hanem kimozdulunk, hagyjuk elfolyni a támadást, kifolyunk az útjából. Támadásunk olyan, mint a tenger hullámozása, lassú, folyamatos, az ellenfélre azonban rázúdul, mint egy hullám.

Tűz – A tűz karakterisztikája a lobbanékonyág. A támadást szinte „beszívjuk”, majd mi is úgy támadunk, mint mikor a parázs oxigén hatására fellobban. Gyors és erős stílus ez, támadó harcra a legideálisabb.

Szél – A vízhez hasonló, de annál sokkal könnyedebb. Semmi ellenállást nem fejtünk ki a támadás ellen, egyszerűen kilibbenünk az útjából, és mint a könnyed szellő, úgy suhanunk. Mozdulataink légiesek és egyenletesek, támadásaink folyamatosak.

A Föld Gyermekének alakulata

Megjelenők száma: K5+1 vagy belátásod szerint

Faj: Ember

Tsz: 6

Ép	11
Fp	79
Mp	30
Pszipont	27
Erő	17
Ügyesség	16
Gyorsaság	16
Állóképesség	16
Egészség	16
Szépség	11
Intelligencia	12
Akaraterő	15
Asztrál	13
Éberség	14



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	32	68	102	+1
Kéz	1	34	86	107	2K6+3
Láb	2	35	76	107	K6+3

Caikin a Renegát

Léggyermekek

Faj: Ember

Tsz: 7

Ép	10
Fp	88
Mp	42
Pszipont	33
Erő	14
Ügyesség	17
Gyorsaság	17
Állóképesség	15
Egészség	15
Szépség	14
Intelligencia	14
Akaraterő	15
Asztrál	14
Éberség	15



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	34	57	111	
Kéz	2	45	70	125	K6-2
Láb	2	46	72	120	K6-1
Hosszúbot	1	43	77	137	K5

Ise testvér

Faj: Ember Tsz: 5

Ép	11
Fp	71
Mp	20
Pszipont	25
Erő	17
Ügyesség	18
Gyorsaság	18
Állóképesség	16
Egészség	16
Szépség	13
Intelligencia	14
Akaraterő	18
Asztrál	13
Éberség	15



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	39	64	102	+1
Kéz	2	49	79	111	K6
Láb	2	50	79	107	K6+1

Tűzsárkány formájában egy 10E-s Tűzvarázslói varázslatnak felel meg (lásd ETK 286 o. Tűzsárkány). Dióhéjban: alap harcértékeihez + 55 adható, minden támadásának sebzése 20K6. Valamint Harc magasabbról támad, csak ősvízzel vagy mágikus fegyverekkel sebezhető (fele sebzés), esetleg fehér tűzzel. Csapásai ellen nem véd a nem mágikus fegyver, páncél, sem a pajzs. Ép-je 10, Fp-je 45, de fegyver csak Fp-t sebez rajta (akkor is ha mágikus). Illetve túlütésnél dupla sebzést visz be.

Iteyy (jégóriás)

Előfordulás: nagyon ritka
 Megjelenők száma: 10-100
 Termet: Ó (4,5-5 m)
 Sebesség: 110
 Támadó Érték: 80
 Védő Érték: 95
 Kezdeményező Érték: 20
 Célzó Érték:
 Sebzés: 3k10+4
 Támadási/kör: 2
 Életerő pontok: 30
 Fájdalomtűrési pontok: 100
 Asztrál ME: 8
 Mentál ME: 35
 Méregellenállás: immunis
 Pszi Képzettség: -
 Intelligencia: magas
 Max Mp.: -
 Jellem: Élet, Rend
 Max. Tp.: 560



Wram és az onik

Faj: Vadork
Kaszt: Harcos
Tsz: 9 (7)

Ép	17
Fp	109 (98)
Mp	-
Pszipont	-
Erő	20(19)
Ügyesség	16
Gyorsaság	17(16)
Állóképesség	18
Egészség	20
Szépség	7
Intelligencia	11(10)
Akaraterő	15(14)
Asztrál	11(9)
Éberség	15(14)



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	37(28)	89(75)	126(110)	+4(+3)
Ívelt Mfk Kard	2	43(36)	114(100)	150(134)	2K6+7(+6)
Láncza	2	41(31)	101(87)	138(122)	K10+4(+3)

Wram értékei mellett zárójelben lásd a többiekét

A Császár

Faj: Ember
Kaszt: Fejvadász
Tsz: 10

Ép	10
Fp	130
Mp	-
Pszipont	45
Erő	13
Ügyesség	17
Gyorsaság	17
Állóképesség	18
Egészség	14
Szépség	13
Intelligencia	15
Akaraterő	15
Asztrál	14
Éberség	16



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	43	92	130	
Sárkányfullánk (khiel)	2	58	117	154	K6+8

Harcosok, Zsoldosok

A Császár emberei, illetve akikkel a kereskedő táborban találkozhatnak

Faj: Ember esetleg Félelf Tsz: 3-4

Ép	12
Fp	49 - 59
Mp	-
Pszipont	-
Erő	16
Ügyesség	16
Gyorsaság	16
Állóképesség	16
Egészség	15
Szépség	14
Intelligencia	13
Akaraterő	15
Asztrál	13
Éberség	16



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	2	25	53	102	
Alap	2	25	42 – Cé: 40	90	

Sfē: 2-3 (keményített bőr és vastag ruházat, esetleg előfordulhat némi sodrony) Fegyverzetük változatos lehet: Szálfegyverek széles skálája, hosszú –egyenes kardok, esetleg buzogányok és alabárdok, illetve amelyeknek van Cé-je annak hosszú íj (a fegyverek értékeit természetesen még hozzá kell adni az alaphoz). Ha félelvet veszel, akkor adhatsz a Cé-hez +10-et.



Kőevő

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: 3-4
 Termet: N
 Sebesség: 40
 Támadó Érték: 65
 Védő Érték: 95
 Kezdeményező Érték: 0
 Célzó Érték: -
 Sebzés: 3k6+6
 Támadás/kör: 1
 Életerő pontok: 50
 Fájdalomtűrés-pontok: 90
 Asztrál ME: 30
 Mentál ME: 15
 Méregellenállás: immunis
 Pszi: -
 Intelligencia: alacsony
 Max. Mp.: -
 Jellem: -
 Max. Tp.: 880

Tifud Malkhasz

Faj: Ember

Kaszt: Tolvaj

Tsz: 3

Ép	8
Fp	38
Mp	-
Pszipont	-
Erő	14
Ügyesség	15
Gyorsaság	15
Állóképesség	14
Egészség	15
Szépség	15
Intelligencia	11
Akaraterő	15
Asztrál	12
Éberség	14



Fegyver	T/K	Ké	Té	Vé	Sp
Alap	1	23	39 - Cé: 16	89	
Hosszú Kard	1	29	54	105	K10
Rövid Íj	2	28	20	89	K6

Néhány szó még a Lelkekről.

Az ereklyék fizikai megnyilvánulásai, tehát az elemi drágakövek, tökéletes tisztaságú és elképesztően ritka, 100 karátos drágakövek. Tehát az öklömnyi méretű „kavicsok” már önmagukban, a bennük lakó elementál lények nélkül is párját ritkítóak lennének, hisz mindegyik tökéletes példánya fajtájának.

Mint ereklyék pedig hatalmas akarattal rendelkeznek, Ego értékük 73. Ezt kell legyőznie annak a karakternek, aki bizton az uralma alá akarja hajtani (majd lehetetlen). $Ego = Akaraterő \times 2 + Intelligencia + Asztrál$. Természetesen Ego-juk legyőzése nélkül is lehet velük mit kezdeni, bár ebben az esetben inkább fordított a helyzet, ugyanis ilyenkor az ereklye dönti el hogy mit kezd viselőjével, mit adományoz hordozójának (lásd pl. amikor a Vízlélek a Jégóriások feletti döntést jogát a megtalálóra bizza). Ezt pedig merőben különböző jellemük is befolyásolja. Ha jól sejtem mindenkinek vannak elképzelései milyen is a négy őselem, mindenki tudja pl. hogy a föld a szilárdság mintaképe, valamint a határozottság szobra, mint ahogy a lassú víz partot mos kifejezést is halotta már mindenki, így ezeket a dolgokat nem is ragoznom tovább. Azonkívül ott vannak, a már az Elemek Gyermekleinél említett stílusbeli különbségek is fentebb. Inkább néhány fogalmat, érzést adnék még a képhez, amit a közelükben lévők érezhetnek, vagy akár a hosszútávon át is ragadhat rájuk. Bár a játékosoknak egyedül a Föld Lelkével lehet alkalmuk hosszabb távon együtt lenni.

- *Föld:* élet, születés, növekedés, természet, élelem, virágzás, csend, bölcsesség, erő, szilárdság, test, érzelmes, búskomor.
- *Levegő:* gondolat, repülés, tudás, értelem, szél, magasság, szaglás, megérezés, elmélkedő.
- *Tűz:* energia, aktivitás, pusztítás, hőség, láng, tisztulás, szellem, harag, akarat, újjáteremtés, szenvedély, öröm, romboló.

- *Víz*: termékenység, bánat, változás, együttérzés, fogékonyság, titok, mámor, vakmerőség, tudattalan, nőies, beszédes.

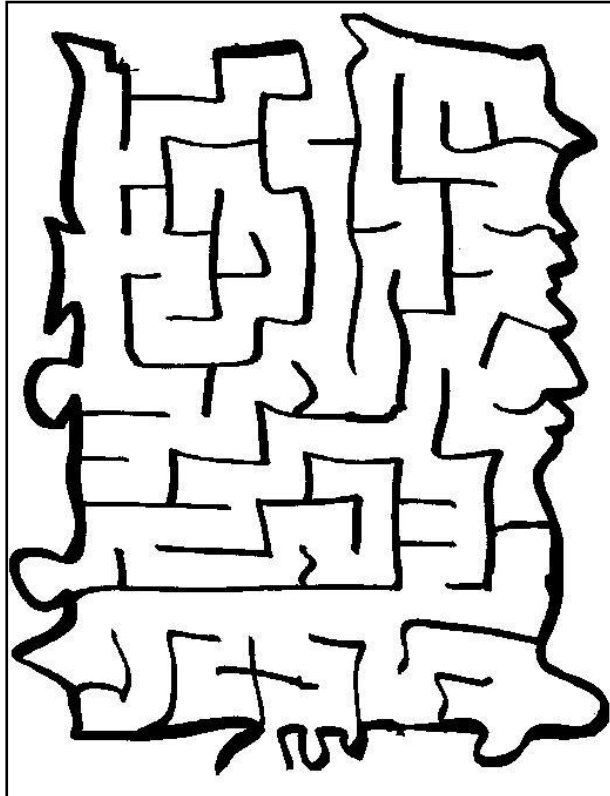
Az értékelésről.

Mivel a csapatok értékelése korántsem kap akkora jelentőséget, mint az előző évi kampány során, így a találkozó elnevezést és nem a versenyt erősítve, az értékeléshez csak támpontokat adok.

1. **Előtörténet milyensége** (kellően összeszedett e? előnyök-hátrányok indoklását, magyarázatát tartalmazza e? kiderül-e belőle, hogyan jött össze, és miért van együtt a csapat?)
2. **Csapat összhangja és csapatmunka** (hátráltatják vagy segítik egymást? ha pl. már az elején megölik egymást az rosszpont)
3. **Karakterek - Jellemek - Fajok kijátszása** (ez azt hiszem egyértelmű)
4. **A Játékhoz és a Mesélőhöz való viszonyulás** (hátráltatják a mesélés menetét, vagy épp hogy maguktól veszik be az egészet, segítség nélkül? ill. ha mondjuk az egyikőjük elalszik játék közben az szintén rosszpont)
5. **Kaland teljesítésének mértéke** (meddig jutottak el? találkoztak e minden fontos elemmel? hányszor haltak volna meg a kegyelmed nélkül? avagy hányszor haltak meg?)



Útvesztő a jég völgyében.



A helyőrség még fénykorában.

