SZENT CÉL

(A II. Kóborló Lelkek Szerepjátékos verseny II. Kalandmodulja, 8-10. Tsz. játékosok számára)

Írta: Fülöp Tamás

Helyszín: Dél-Ynev, Yllinor területe

Időpont: P.sz. 3718. Teremtés és pusztítás hónapjának, Kyel két párjának második (Akarat) hónapja

Kalandról és a versenyről

Ez a kalandmodul az egyike annak a két részes sorozatnak mely zárja a Kóborló Lelkek verseny sorozatot. Hasonlóan az előző versenyhez itt is két egy szere játszódó modul játszhatnak a játékosok. Ami különbség, hogy itt nem csupán a történet folytatásaiban vehetnek részt a játékosok, hanem egy ugyan azon esemény két különböző oldalát közelíthetik meg.

A kalandok lényege, hogy bemutassa milyen szinten eltérő célokkal csöppenhet bele két teljesen más beállítottságú csapat egy ugyan azon eseménybe, amely ráadásul igencsak nagy formáló erővel hat Ynevre. Míg az egyik csapat csupán egy egyszerű kalandozókból álló csapat mely egy kis pénz reményében elfogad egy megbízást, a másik egy szent cél érdekében lett felbérelve méghozzá nem kisebb szervezet által mint a shadoni inkvizíció. Látható hát, hogy két merőben eltérő megbízásról van szó, sorsuk azonban még is össze fonódik a történések különös alakulásának köszönhetően.

A kaland modulok egy másik célja, hogy ellentétbe az előző sorozattal ahol igencsak cifraságokkal lehetett találkozni, ebben a két kalandban teljesen hétköznapi események követik egymást. Természetesen a szint megjelenése nem hiába való. Ám itt nem a bestiáriumi léptékekre kell gondolni, hanem inkább a történet nagyságára. Igencsak fel kell nőni a feladathoz ha valaki egy elveszett Aquir ereklyét szeretne felkutatni, akár szándékosan akár véletlen folytán.

Nem is ragoznám tovább a szót, minden kedves kalandmesternek és olvasónak jó olvasgatást kívánok a kaland modulhoz.

Hangulatkeltő novella

Fagyos éjszaka volt a mai. Későre járt már, az utcákat csupán a hold fénye világította meg, s adott nekik kísérteties fehér színt. Shadon kikövezett utcáit már csupán egyetlen alak járta, fekete árnyként suhant célja felé.

Hívatták. Nem tudta mi célból és nem tudta miért ilyen késői órában kellett megjelennie a mestere előtt, de hát ki volt ő, hogy kételkedjen a tanács döntésében. Össze húzta magán kabátját és tempósabb lépésre késztette magát. Érezte a zsigereiben, hogy valami fontos dolog ütötte fel a fejét, és mélyen magában sejtette, hogy egy ideig ez utolsó éjszakája otthonában. Ha csak nem lenne életbe vágóan fontos a helyzet nem rángatták volna ki éjnek évadján az ágyából a családja mellől.
– Lehet egy újabb háború előszele? – gondolta magában.
Bármi is volt az oka nem soká kiderül. Már csak pár sarkot kellett megtennie. A templom úgy magasodott a város felé mint egy vizslató mindent látó szem. Nem is állt távol a valóságtól. Az inkvizíció temploma. A szent épület melyben olyan döntések születnek melyeket a hétköznapi emberek fel sem foghatnak. Féltek tőlük, megvetették őket. Nem hibáztatta őket ezért. Ám azt is be kellett látni, hogy az ő munkásságuk nélkül a világ egy sokkal rosszabb hely lenne. Persze ezt naphosszat magyarázhatná. Egyszer meg próbálta elmagyarázni egy embernek. Kitárta neki szívét. Próbált könnyíteni magán, hogy ne mindenki csak a gonoszt lássa benne. Kitárulkozott… majd megölte. Ez volt a feladata. Ki volt ő, hogy ellent mondjon az inkvizíció parancsának. Csupán egy eszköz volt. Egy szent eszköz és ő ezt mód felett élvezte.

Fellépdelt a pár fokos lépcsőn mely a nagy kétszárnyas ajtóhoz vezetett, majd felérvén két kézzel betolta azt. A roppant ajtó meglepően csendesen nyílt ki és tárta szeme elé a templom gyönyörét. Bent valamivel elviselhetőbb volt a hőmérséklet, de a lehelete még így is látszott. Már innen látta, hogy két alak vár rá a helyiség túlsó végében, így megindult arra. Lépteit végig víz hangoztak a templomban. A hely akusztikája sokszorosára növelte hangját. Kíváncsisággal megtelve szelte a métereket, kifejezetten izgatott volt.

Fél órát vett igénybe a megbeszélés. Most épp otthonába tartott, hogy elbúcsúzzon családjától. Egy időre el kellett mennie. Oda felé fázott. Vissza felé diadalittas arc kifejezéssel rótta az utcákat. Boldog volt, sehol sem érezte a nem régiben rátelepedett fáradtságot. Vissza tért, már csupán meg kell szereznie. A Gae Bholga újra Yneven van…

Háttér és előzmények

A kalandmodul szorosan kapcsolódik a verseny előző részeihez. Teljességgel annak folytatása. Az alap bonyodalmat a lándzsa a Gae Bholga megtalálása adja.

Egy kalandozó csapat megtalálta Krán területén a relikviát, miután legyőzték a két aquir Sa-Quadot. Nem tudták, hogy mi a fegyver, hiszen ők csak egy küldetésben jártak el, megbízójuk pedig holtan hevert ketrecében. Ha már eddig eljutottak úgy döntöttek magukkal viszik a különös eszközt és majd később egy biztonságosabb helyen megtudják mit is tudhat.

Örömük és diadaluk nem tarthatott azonban sokáig. Miután vissza indultak és kijutottak a barlangból – mely még mindig vészjóslóan hasonlított egy féreg belsejére – megtámadták őket. Azt, hogy kik is a támadók nem volt idejük megkérdezni, hiszen a dolog egyértelmű volt, a lándzsát akarták és ölni jöttek. Kezdetét vette hát a hajsza. Hatalmas túlerővel kellett szembe nézniük ráadásul félholtan így nem állhattak le küzdeni. Elmenekültek egy hintón. A támadók persze a nyomukba is eredtek. Órákig tartott az üldözés míg végül a lovak adták meg magukat. A kézi tusában mindenki életét vesztette csupán egyetlen ember élte túl, csupán egyetlen valaki volt ki nem saját vérében úszva fulladozott a földön. Az egyik kalandozó, egy kardművész. Társai meghaltak, támadói úgyszintén. A férfi pedig örült kétségbe esett arccal menekült tovább vérben úszva, kezében pedig a Gae Bholga virított…

A kaland előzménye tehát egy az egyben az előző modul vége. Annak tovább folytatása. Természetesen a csapat feladata a Gae Bholga megszerzése lesz, ám nem éppen a hagyományos módon, ezt a későbbiekben meg is tudhatod!

A csapat egyetlen túlélője őrületbe kerülve indult tovább céltalan útjának. Kránból kiérvén Yllinor felé vette az irányt. Nem ismerte többé a barátság, az ellenség, a pénz fogalmát, csupán az örült tébolyt. Ez annak köszönhető, hogy a Gae Bholgát felhasználva ölt. A fegyver ugyanis egy olyan különleges aquir ereklye mely elnyeli minden áldozat utolsó érzéseit. Ezzel még önmagában nem is lenne gond, csak hogy a használó abban a pillanatban mikor használja ezt mind egyszerre éli át, 99%-ban ezzel el is vesztve ép elméjét. Ez történt hát a kardművészünkkel is. A lándzsa másik oldalán sem túl kellemes lenni. Midőn híven rászolgál a száz halál névre. A fegyver úgy öl, hogy miután bevitték az első döfést másik 99 lándzsát növeszt az alap fegyver mellé, ezzel szinte teljesen ízekre szedve az áldozatot.

Mondanom sem kell, hogy híre ment a lándzsa előkerülésének. A shadoni inkvizíció már tud róla és embereket küldött az ereklye megtalálására. Nyomok vannak ám a lándzsa pontos lelőhelyét még senki sem tudja. Így kezdődik hát a kaland, a csapat egy a shadoni inkvizíció által megbízott csapat, akiknek egyetlen feladatuk van megszerezni a relikviát minden áron és vissza vinni Shadonba…

I. Beszivárgás

Yllinor Mogorva Chei, a neves kalandozó által a Pyarron szerinti 3592-ben alapított királyság, fővárosa Ru-Shennon. Négy tartományra oszlik, népei – ilanoriak, elfek, tarranok és az itt őshonos nomádok – egymással békességben, Krán közelsége miatt azonban állandó harckészültségben élnek. Népessége hozzávetőleg húszmillió fő. Dél-Ynev jelentős katonai hatalma, még a Dúlás (p.sz. 3676) sem okozott itt számottevő károkat – a Pyarronnal szövetséges államok közül egyedül Yllinor vészelte át ilyen könnyedén a háborút. Nem tagja az Államközösségnek, de a lehető legjobb viszonyban áll vele. Erre utal az is, hogy külön kapu köti össze Új-Pyaronnal. Abszolút uralkodója Mogorva Chei.

A kaland az illanoriak tartományán belül játszódik *Nastral* városában, illetve a vele határos *Darboda-tó* területén. Nastral egy nagyobb város. Lényegében minden megtalálható benne révén, hogy egész Yllinor önellátó állam. A luxuscikkekert jócskán meg kell fizetni ám a többi hétköznapi termék közel átlagos áron megvásárolható (ETK-ban leírt árak érvényesek). A közbiztonság jónak mondható, sok a fegyveres a városon belül.

Időjárás, hangulat

Az időjárás révén, hogy téli évszak van kifejezetten hideg és havas. A Déli jégmezők felől érkező roppant hideg metsző szelek fújnak és havat is hoznak magukkal. Az egész várost hó fedi. Nagy mennyiségben esett le napokkal ezelőtt, azóta pedig a -20 fokos hőmérsékletnek köszönhetően meg is maradt, habár már inkább jeges masszává fagyva. Csupán lassan és elég kellemetlenül lehet haladni olyan helyeken ahol még nincs letaposva legalább valamennyire a kása. A Darboda-tó befagyva alussza téli álmát. Az állatvilágot tekintve csupán olyan fajokat lehet felfedezni kik e hidegben és hóban érzik jól magukat. Alapvetően egy tiszta és hangulatos atmoszférát ad a kalandnak az időjárás. Figyelni azonban érdemes könnyen lehet fagyási sérüléseket szenvedni ha

valaki ostobán sokáig marad a szabadban. Erre nyugodtan hívd fel a figyelmet kedves KM, a kaland egyik nehezítő körülménye hiszen pontosan ez lesz. Az időjárás senkinek se kedvez.

Kezdetek

A csapat a játék elején már Yllinorban tartózkodik. Shadonból érkeztek. Szigorúan véve nem tartoznak az inkvizícióba csupán nekik hajtanak végre egy megbízást. Természetesen szívvel lélekkel teszik azt hiszen a shadoni inkvizíció nem a barátságosságáról híres.

A parti a Darboda-tó környékén állomásozik. A kaland elején, hogy kerüljék a feltűnést a szabadban tartózkodnak éppen. Sátrat vertek és próbálják melegen tartani magukat. Ha más nem legalább a táj gyönyörű képet ad. A befagyott tó és a hófehér táj még ilyen hidegben is melegséggel tölti el az utazók szívét. A csapat feladata pontosan meg van határozva. Nekik csupán véghez kell vinni ami nem lesz éppen sétagalopp. Az utasítások a következőek.

- Yllinoron belül egy Nastral nevű városba kell eljutniuk. Shadoni kémek szerint 100%-os esélyre becsülhető, hogy a lándzsa még ott van.
- Több szállítmány érkezik Yllinorba szekéren. A csapat feladata egy ilyen szekér megtámadása, az utazók személy azonosságának felvétele és észre vétlenül városba jutása.
- A városon belül a vezető nemesi család fejének fiát Geor Tiengort kell meggyilkolniuk észre vétlenül. Ennek köszönhetően a várost zárlat alá fogják venni és lesz idejük megtalálni a lándzsát. Sajnálatos ám szükséges lépés a nemes cél érdekében.
- Semmilyen nyom nem utalhat arra, hogy Shadon keze benne volt a dologban.
- Lándzsa megtalálása és Shadonba való eljuttatása.
- A lándzsát birtokló félőrült átsegítése a túlvilágra.

Mivel pozícióban jól állnak a Darboda-tó keleti oldalán táboroznak csupán meg kell várniuk még érkezik egy szállítmány. Az inkvizíció szerint azért roppant fontos ez a csel, mert ha vad idegen kalandozóként érkezik a csapat a városba, akkor a gyilkosság után könnyen magukra terelhetik a figyelmet. Amennyiben viszont a szokásos szállítmányt viszik a városba senkiben sem fognak gyanút kelteni.

Felkelésük után nem sokat kell várni, a távolban elkezd kirajzolódni egy szekér. Egyelőre a tó túloldalán van de egyértelműen Nastral felé tart. A feladat adott már csak egy terv kell, hogyan vitelezik ki a támadást. Ha már közelebb ér hozzájuk a szekér, látható, hogy egy nagyobb szekérről van szó, összesen két ló hajtja. Kívülről három ember látható. Egy a fogat hajtója kettő pedig mellette ül. Mind a hárman rövid kardot viselnek, nem harcosok de ha életük múlik rajta értelemszerűen harcolni fognak. A fogaton belül további két ember tartózkodik, hasonlóan felszerelve. A szekér maga fából készült, de csupán a váza. A tetején és az oldalán vastag textil van felvezetve ezzel védve a bent lévőket a hidegtől és az időjárási viszontagságoktól. Élelmiszert szállítanak. Különböző -féle import termékeket, olyanokat melyek Yllinoron belül csak behozatal útján találhatóak meg – hát nem tökéletes alibi lesz a csapatnak. A kereskedők leírása a modul végén megtalálható.

Amennyiben túl vannak a harcon, sikeresen elhallgattatták a csapatot, felvették a személy azonosságukat, indulhat útjuk Nastral felé. Innentől eseménytelenül telik útjuk, következő izgalmas esemény a városba való bejutás lesz…

II. Nastral

Nastral már messziről látszik, falai a magasba emelkednek. Az egész városból egyszerre gomolyog magasba a meleget sugárzó füst, melyet a kémények sokasága okád ki magából. Minden fából készült, mind a házak mind a városfal. Itt már rátud térni a csapat a főútra mely a város bejáratához vezet. Kikövezett út, macska köves. Nagyjából meg van takarítva a hótól ám roppantul csúszik így vigyázni a hótól ám roppantul csúszik így vigyázni kell vele. A város fal nagyjából négy méter magasba emelkedik rajta őrök járőröznek, beöltözve, hátukon hosszú íj, oldalukon rövid kard. Nyakukat behúzva kezüket eldugva tengetik idejüket a magasban. A város kapu nyitva áll, előtte kettő őrrel. Náluk lándzsa van és a fenti őrökön már látható rövid kard. Minden gond nélkül bemehetnek a városba nem szólnak az őrök, nem állítják meg őket. Maximum biccentenek üdvözlés képen.

Nastral egy elég nagy kiterjedésű város mely a környéken található legmagasabb emelkedőre épült. Az egész terület dimbes-dombos és nem kevés a hegy sem. Kereskedők, kalandozók és bajkeverők egyaránt megfordulnak itt. A fegyveres erők nagy részben jelen vannak Krán közelségének köszönhetően folyamatos harckészültség van Yllinor egész területén. Sok a katona, sok a gyakorlatozás, nincs ez másképp itt sem.

Uralkodói család

A város uralkodó családja a *Tiengor*. Ők a felelősek a közigazgatásért, kül és belpolitikáért továbbá mindenért ami a várossal kapcsolatos. A család feje *LaTrian Tiengor*. Hatvanas éveit tapossa, jól megtermett, tiszteletet parancsoló férfi. Látszik rajta, hogy egykor katonaként szolgál, mind a kiállásából mind abból ahogyan beszél (bővebb leírást a modul alján a szereplők résznél olvashatsz). Felesége *Cerrin Tiengor*. Három gyermekük van. Egy fiuk *Geor Tiengor* ki most fogja tölteni a tizennyolcadik életévét, továbbá két lányuk *Eristana* és *Rella Tiengor*. Előbbi húsz éves utóbbi tizenkettő.

Törvények

A városban élő törvények szigorúak. Gyilkosságért két -féle képen lakolhat meg a tettes, száműzetéssel, avagy halállal. Amennyiben egyértelműen bizonyítható, hogy gondatlanságból követték el a tettes felmenthető. Kisebb kihágásokért börtön büntetés jár. A városban ahogyan egész Yllinorban jelen van a Ra'kayhassi azaz a vérbosszú. Amennyiben az igazságszolgáltatás nem tud eredményre jutni és egy gyilkos megússza a büntetést a család férfi tagjai bosszú fogadnak és ők teljesítik be azt. Ez egy amolyan becsületbeli ügy, melyen a törvények papíron ugyan tiltanak, de gyakorlatban szinte megkövetelik. Természetesen ha a gyilkos gyilkosa lebukik ugyan úgy lakolnia kell, a törvény az törvény.

Előkészületek

A parti kereskedők képében robog Nastral felé. A bejutáson áll vagy bukik minden. Mivel nem kevés fegyver lehet a csapatnál ha nem gondoskodtak róla szeme szúrhat az őröknek. A katonák teljességgel átkutatják a kocsit, közben kérdezősködnek. Kedves KM ennél a résznél a feladatod, hogy megizzaszd a partit. Érezzék, hogy lebukhatnak. Átnézik a portékát, a kocsi alját, megnézik a lovakat. Ha nagyon gyanúsak akár arra is megkérik a csapatot, hogy pakoljanak ki a kosárból nem esetleg valami illegálisat szeretnének becsempészni. Ha csapat felkészült, volt kész tervük, természetesen viselkednek és nem állig felfegyverezve érkezik a városba akkor túl

juthatnak. Amennyiben lebuknak úgy nem kicsi galibába kerülhetnek. Az őrök a falon járőröznek, vannak üres járatok de kevés. Lenne-e idejük az őröket kiiktatni és bejutni a városba anélkül, hogy bárki észre venné őket? Ha elrontják a bejutást kiderül mennyire leleményesek.

Ha sikeresen vették az akadályt, akkor a városban találják magukat még hozzá biztos háttérrel. Útjuk a Dombhát fogadóba vezet – a kocsiban lévő összes kosárra a Dombhát szó szerepel. Az árut nekik adják el. Kifizetik őket, és kapnak egy napi ingyen szállást, méghozzá egy ötfős szobát. Természetesen a vacsoráért fizetniük kell nekik is. Ha sikeresen eljátszották a szerepüket kezdődhet a tervelgetés hogyan is iktassák ki Geort.

Több úton is megközelíthetik a dolgot. Amit biztosan tudnak, hogy a Teren kúriában él a család. Ez egy igen csak méretes és jól védett villa. Sok őr, sok vizslató szem. Az egyik lehetősége a csapatnak, hogy egyszerűen beszökik a házba és utána bent már megoldja. A másik lehetőség, hogy a part szerencséjére épp egy vacsorát tartanak a kúriában. Meghívó alapú és a városban lévő nemesek hivatalosak rá. Azonban ha meg tudnák szerezni valaki meghívóját könnyű szerrel bejuthatnak a házba. Lássuk a két lehetőséget lebontva.

Mesteri terv, bejutás észre vétlenül

A városról és ép úgy a kúriáról a modul alján találhatsz rajzot. Ha kellőképp körbe szimatolnak és feltérképezik a helyet, ők is tisztában lehetnek azzal, hogyan lehet bejutni. Több őr is járőrözik ám vannak holtpontok. Az ablakok nincsenek berácsozva. A ház maga fából készült épp úgy mint minden más a városban. Alapos megfigyeléssel teljességgel kivitelezhető a bejutás. Ezt rád bízom kedves KM, a térkép alapján menni fog. Hagyd, hogy a csapat magának tervelje ki a bejutást, te csak biztosítsd nekik a hátteret.

Mesteri alibi, bejutás a vacsorán keresztül

A másik lehetőség, hogy egy nemes képében szöknek be. Itt megjegyezendő, hogy nem túl valószínű, hogy az egész csapat betud jutni mint boldog kis család. Ez mondjuk az előzőnél is valószínű, épp ezért javaslom, hogy vezesd rá a csapatot, hogy csak egy ember menjen be, a

többieknek úgy is lesz dolga elvégre is el kellene kezdeni megkeresni a slant. A meghívó birtokában az őrök minden gond nélkül beengedik a csapat tagját a partira. Természetesen azt fontos megjegyezni, hogy fegyvereket kénytelenek lesznek kint hagyni. Egy jól elrejtett kést még nem vesznek észre – nem motozzák meg a vendégeket – ám jól látható helyen található fegyvereket mindenképpen kint kell hagynia a meghívottnak – igen a páncél is gyanús.

III. Gyilkosság és előkészületek

Ebben a fejezetben két szálra bontva találod meg az eseményeket. Egyik szálban a benti történéseket írom le, míg a másikban a városban kutakodást.

I. Gyilkosság a kúriában

A kúria rajza mind kívülről mind belülről a modul végén megtalálható. Így ezzel nem is húznám itt az időt. Ami annál fontosabb, hogy milyen körülmények uralkodnak bent. Midőn egy vacsorát tartanak bent mely a nemeseknek szól, így elég nagy a nyüzsgés bent. Pincérek sürögnek forognak, sok sok őr áll posztot. A város összes nemese megtalálható a házban, így bárkivel szóba lehet elegyedni. Röviden és tömören egy kisebb bál van a kúriában. Geor is részt vesz rajta. Midőn a vacsora fél 11 tájékáig tart így a család köztük az örökös is 11 körül tér nyugovóra. A karaktereknek több -féle lehetőségük is van Geor kiiktatására. Mérgezés, gyilkosság, baleset. Teljességgel rájuk van bízva. Egyetlen feladatuk, hogy Geor halott legyen és ne legyen semmi terhelő bizonyíték Shadonra. Ha véghez vitték a merényletet már csak egy dolog maradt hátra, eltüntetni a bizonyítékokat. Várható hiszen, hogy az őrök átkutatják a szobáját mindenkinek hiába kereskedő képében érkeznek.

II. Kutakodás a város utcáin

Amennyiben a városban szét néz a csapat, rá kell eszmélniük, hogy bárhol is van a slan rendkívül jól elbújt – vagyis véletlen jó helyen botorkál. Sehol sem fogják megtalálni. Viszont egy különös és segítő dologba belefuthatnak. Amennyiben a piactéren is megjelennek úgy egy rablás áldozatául eshetnek. Egy utca kölyök lopja meg egyik csapat tagot véletlenszerűen kiválasztva. Azt, hogy mit lop el azt rád bízom kedves KM, egy a lényeg, a tulajdonosnak legyek oka érte rohanni. A tolvaj egy nagyjából 15 éves fiú. Nem egy ijedős alkat, de természetesen ha utol érik nem kötözködik nála sokkal inkább harc edzett személyekkel. Ha kérdezősködnek és igazán meggyőzőek elmondhatja, hogy a helyi tolvaj céh tagja. Vezetőjük Pókerarc akinek a tanyája ráadásul nem más mint a Dombhát fogadó. Ad személy leírást is. Tőle akár tudhatnak meg pontosabb információkat.

Egyéb érdekes dologba nem futnak bele. De persze érezzék úgy, hogy van esélyük megtalálni a slant, holott nincs hiszen komolyabb célok vezérlik a kaland folyását.

Pókerarc

A helyi tolvaj céh tagja kedvenc időtöltését végzi a Dombhátban, kockázik társaival. Már egyébként láthatták őt a fogadó akkor is mikor megérkeztek, de nem épp egy kiemelkedő alak. Ha udvariasan bemutatkoznak és felajánlanak pár tallért, vagy esetleg a fiúval érkeznek aki megpróbálta meglopni őket, mondhat pár információt.

- Látta már az alakot a városban, vagy legalábbis hallott róla.
- Jelenleg nem tudja hol van, de nem tud róla, hogy elhagyta volna a várost.
- Furcsa arcokat lát mostanság erre. Híreket hallott arról, hogy mintha krániak is járnának a városban, pedig nem épp örömmel fogadják őket errefelé.

IV. Nyomzoás

Reggeli órákban észre is veszik Geor halálát, pontosabban reggel 7-kor. Rá fél órára eléri a csapat a várva várt reakciót, a várost zárlat alá helyezik. Az őrök elindulnak felkutatni a gyilkost és kihirdetik a teljes kijárási tilalmat. Szerencséjükre az ő szobájukat nem kutatják fel hiszen bejárt kereskedők. Reggel azonban kopogásra ébrednek majd és egy csapat őr megkéri őket, hogy ne hagyják el szobájukat, mert az egész városban kijárási tilalom van. Az okát nem mondják el, hogy miért.

Kezdődhet hát a nyomozás. Fontos megjegyezni, hogy legyen ők bárkik ha rajta kapják őket kint az utcán abból bizony baj lesz. Segítő körülmény lehet nekik, hogy miközben az őrrel társalognak halhatnak egy jelentést, midőn egy lehetséges gyanúsítottat üldöznek aki megölt egy osztagot. A gyalázat a piactéren történt. Az az osztag mely őket ébresztette indul el kivizsgálni az ügyet.

A legtriviálisabb nyomuk az őrök követése lesz. Persze észrevétlenül. Nem feltétlenül fontos a teljes rátapadás hiszen tudják, hogy a piactérre tartanak. Az, hogy hogyan jutnak el a piactérre teljesen lényegtelen. Ez csak rajtuk és rajtad áll kedves KM. A lényeg, hogy útjuk a piactérre fog vezetni hiszen ott várja őket az első kézzel fogható nyom. Mire elérnek oda, nem egy hanem két halott osztagot is találnak, pedig a jelentésben csak egyről volt szó. Ha jobban körbe néznek felfedezhetik, hogy nyomok vezetnek a kútba – legalább alapfokú nyomolvasás és eltüntetéssel.

Ha van kötelük találhatnak helyet ahová rögzíteni tudják azt. A kút nagyjából 10 méter mély. Ha nincs kötelük is megkísérelhetik a lemászást + 30 mászás próbával. Kövekbe elég jól bele lehet kapaszkodni. Amennyiben valaki elrontja 2K6 Fp-t veszít a zuhanás következtében. Az alján a nyílásnak víz van így az tompítja az ütést valamelyest. A víz azonban csak sípcsontig ér így ha valakin nehéz páncél van és leesik az 4K6 Fp-vel szegényedik. Ha mind leértek egy fél köríves járatot láthatnak magukkal szemben mely a sötétségbe vezet.

Csatornarendszer átkutatása

A város alatt egy járatrendszer található, melyet véletlen megtalált a lándzsa birtoklója. A kútból mindösszesen egy irány található. A fél kör íves folyosó nagyjából két méter magas és ugyan annyi széles. Anyagában megegyezik a kútéval. Nagyobb kövekből van kirakva. A jártban is sípcsontig ér a víz így csak lassan lehet haladni és nyomokat szinte lehetetlen találni. A kövek mohásak és minden nyirkos. Ha van elf a partiban vagy valaki akinek a hallás jobb az emberénél akkor hallhatja, hogy valaki előttük halad. A járatról a fejezet alján található pontos térkép. A lényeg annyi, hogy a slan itt bolyong, de csak a járat végén fognak ráakadni. Nagyjából mikor a felénél lesznek a jártnak érkezik meg az inkvizítor embereivel. Ezt úgyszintén halhatják ha van elf a partiban. Egyéb iránt végig ijesztő és kísérteties hangok kísérik őket, hiszen a derékig érő vízben halak úszkálnak – biztos, hogy csak halak? Minden zajt pedig ötszörösére erősít fel a hely akusztikája. A saját beszédüket is, így ha beszélnek azt messzire viszi az alagút. Nincsen kivilágítva, hogy a fényről maguknak kell gondoskodniuk.

1. A kút aljának helyisége.
2. Egy tágas terem, több omladozó fallal. Hajdan itt szobák lehettek ma már csak a falak állnak valamelyest. A vízen több rohadó fa edény úszkál. De lehet látni különböző -féle játékokat is melyekkel a gyermekek szoktak játszani. A terem keleti oldala teljességgel be van omolva ez választja el az 5. helyiségtől. A teremben egyébként egy asztal és székek maradványait is fellehet fedezni. Illetve itt-ott még áll is pár polc rajtuk könyvekkel.

3. Ez egy szentély szoba. Maga a terem egy nagyobb elfekvésű négyzetalapú szoba. Ez a szoba magasabban fekszik (ez igaz az összes többire is tehát csak az 1 és 2-re nem) így itt már nincs víz. Ezt a szobát macska kövek borítják már ahol még meg van, több helyen teljesen hiányzik. Bejárattal szembe egy nagy kör alapú kőből készült magaslat látható, rajta egy ősöreg tekercs. Szerte szét a szobában könyvek sokasága látható. Ha valakinek van vallásismerete felismerheti, hogy ez a szoba bizonyosan Arel híveié volt egykoron.
4. Egy étkező szoba. Középen egy nagy asztalt mely átszeli az egész termet. Még áll bár elég viseletes. Székek is vannak hozzá bár jó pár már inkább a földön hever össze törve. Ha jobban szemügyre veszik az asztalt frissebb ételt is láthatnak rajta. Bizonyos, hogy nem régiben még használták ezt a helyiséget.
5. Ez a terem a 2-es terem folytatása csak az omlás másik oldalán van. Bármi is történt a hellyel eléggé eluralkodhat a csapaton a rossz előérzet, ugyanis erről az oldalról a beomlott kövek alatt holttestek láthatóak. Sok. Kinek a felsőteste, kinek csak egy-egy végtagja lóg ki a tonnás kövek alól. A testek már bomlásnak indultak de még teljesen kivehetőek. Maximum pár hetesek lehetnek. Maga a szoba ugyan azon macska kőből van, a víz itt kicsit fellelhető a kövek alól van, hogy átszivárog. A holttesteken kívül csupán pár könyves szekrény található a szobában.
6. Egy újabb négyzetalapú szoba közepén egy lyukkal. A szakadék olyan mély, hogy nem látják az alját, ha bele dobnak valamit körülbelül két perc leforgása után halhatnak valami csobbanás szerű hangot. Ebben a szobában vérnyomokat láthatnak. Frisseket. Valamint kettő szét robbantott holttestet – igen a Gae Bholga. A terem egyéb iránt üres, csupán kettő járatba vezet tovább. A holttestek elég rossz arcú figurák, fekete bőr mellvértet viselnek, amire egy kos fej van gravírozva.
7. Egy U alakú kis szoba, teljesen tele rakva polcokkal, szekrényekkel, ládákkal. Különböző -féle feljegyzések sokasága található itt de mind az itteni illanoir nyelven íródott. Továbbá találhatnak K6 db gyógyitalt, mely 10 Fp-t gyógyít amennyiben megisszák. Több hasznos ital is volt itt de mind össze törve és kifolyva hever a padlón.
8. Ide a 9-es szobából lehet eljutni. Egy csavar formájú szoba közepén egy emelvénnyel mely nagyjából a 7es szobáik visz be. Sok szék található itt mely mind az emelvény felé néz. Egyfajta előadó terem lehetett egykor. Semmi érdekeset nem találnak itt ha átnézik.
9. A legnagyobb szoba mind közül közepén egy hatalmas szoborral mely a plafont is tartja. Egy ember formájú szobor, egyszerű kalandozó öltözékben. Oldalán kard, hátán íj. Karjaival a mennyezetet tartja. Hosszú haj van, és széles mosolyra nyitott arca. A terem végében egy emelvény látható. A kis macska köveket nagy kő blokkok váltják fel. Az emelvényen egy fa trón szerűség látható. A trónban egy alak ül ki fából lett kifaragva. Balján egy kehely, jobbján egy hosszú kard. Az alak külseje megegyezik a nagy kő szoboréval.
10. Egy Y formájú terem. Teljesen üres, azon kívül, hogy egy járat vezet felfele mind két szájából.

1. Egy könyves szekrény mögött megbúvó rés, mely egy másik helyiségbe vezet. Egy kis szoba, közepén egy állvánnyal, rajta egy medál. Egy Igazság amulettje. Ha a tulajdonos magán hordja akkor képes megkülönböztetni az igazat a hazugságtól bármilyen jól érveljen is az illető, bármennyire jól is hazudjon az.
2. Több kis bemélyedés is található a fő szobában ezek egyike viszont valójában egy titkos szobába vezet. Egy fém karika meghúzásával aktiválható mely az egyik kövön látható. A szobában egy könyv található, közös nyelven íródott. A gólem készítésről van szó benne.

1. Az emelvényen lévő tekercs ha hozzá érnek aktiválja a falba szerelt csapdát. A fél kör alakú fallal körül vett emelvény irányába minden irányból körbe nyílvesszők záporoznak, 2K6 Fp-t sebezve azon ki az emelvényen áll. Dobható gyorsaság próba az elkerülésre ám – 3-as módosítóval.
2. Egy a padlóba szerelt csapda, lenyomásra aktiválódik. A jobb oldali falról hatalmas kövek szakadnak le és tartanak a karakterek felé. Gyorsaság próba esetén elkerülhető a sérülés. Ellenkező esetben 3K6 Fp sérülés okozódik a nagy törmelékeknek köszönhetően.
3. Egy kifeszített drót elkaszálása aktiválja a csapdát. Ebben az esetben úgyszintén dobható gyorsaság próba. Ha sikeres elkerüli a felé tartó lándzsát, ha nem 1K10 Fp-t sebez.
4. A szoborhoz érve aktiválódik egy csapda. Ez a csapda azonban nem fizikális hanem mágikus. A fa szobort egy fajta asztrális varázslat járja át. Aki hozzá ír egy 40E erősségű ingerültség varázslatot szenved el. A varázslat 20 percig tart és mindennel kapcsolatban hat. Ha valaki bármi olyat mond az áldozatnak ami nem tetszik neki azonnal képes dühbe gurulni. Sikeres asztrális mágiaellenállás esetén nem hat egyedül a varázslat.
5. A földön ismét egy nyomólapos csapda található. Amennyiben a csapda aktiválódik úgy a földből egy fajta rámpa csapódik az áldozat arcába. 2K6 Fp-t sebez, valamint sikertelen állóképesség teszt dobása esetén harc kábultság módosítóval kell harcolnia 10 percig.

Fontos megjegyezni, hogy egy csapda sem aktív már. Mindegyiket vagy deaktiválták, vagy aktiválás hatására már nem működik. A rejtek ajtók ugyan továbbra is rejtve vannak, ám már nincs semmi bent egyikben sem. Talán valaki előttük jár? Bizony bizony, nem is csak egy valaki.

Az utolsó teremben egy igencsak izzasztó helyzet rajzolódott ki. Összesen 10 katona vár rájuk bent. Ugyan azt a fekete kosos páncélt viselik mint azok akiket kint találtak a nyílásnál. Rajtuk kívül még legalább ugyan annyi széttrancsírozva hever a földön. Továbbá a személy leírást ismerve úgy látszik annak a teste is ott hever köztük akit keresnek. Bizony bizony a megőrült slant utol érte végzete. A katonák kráni beszivárgott egységek. Eléggé híre ment, hogy egy Kránból ellopott aquir ereklye Yllinor felé tart. Nem egy ember szeretné magának azt a lándzsát.

A 10 katonából egy lóg ki csupán, rajta fekete lánc ing látható, kezében pallós, hátán pedig egy különös lándzsa – a Gae Bholga. Ám a kráni csapaton kívül egy másik csapat is jelen van akik épp farkas szemet néztek az ellenséggel. Négyen vannak ránézésre kalandozók. De vajon mit akarnak? Valószínűleg a lándzsát. Így hát egy igazán nagy csetepatéba keveredett az inkvizíció által felbérelt csapat. Egyetlen kijutási lehetőségük ha harcolnak.

V. Gae Bholga végső sorsa

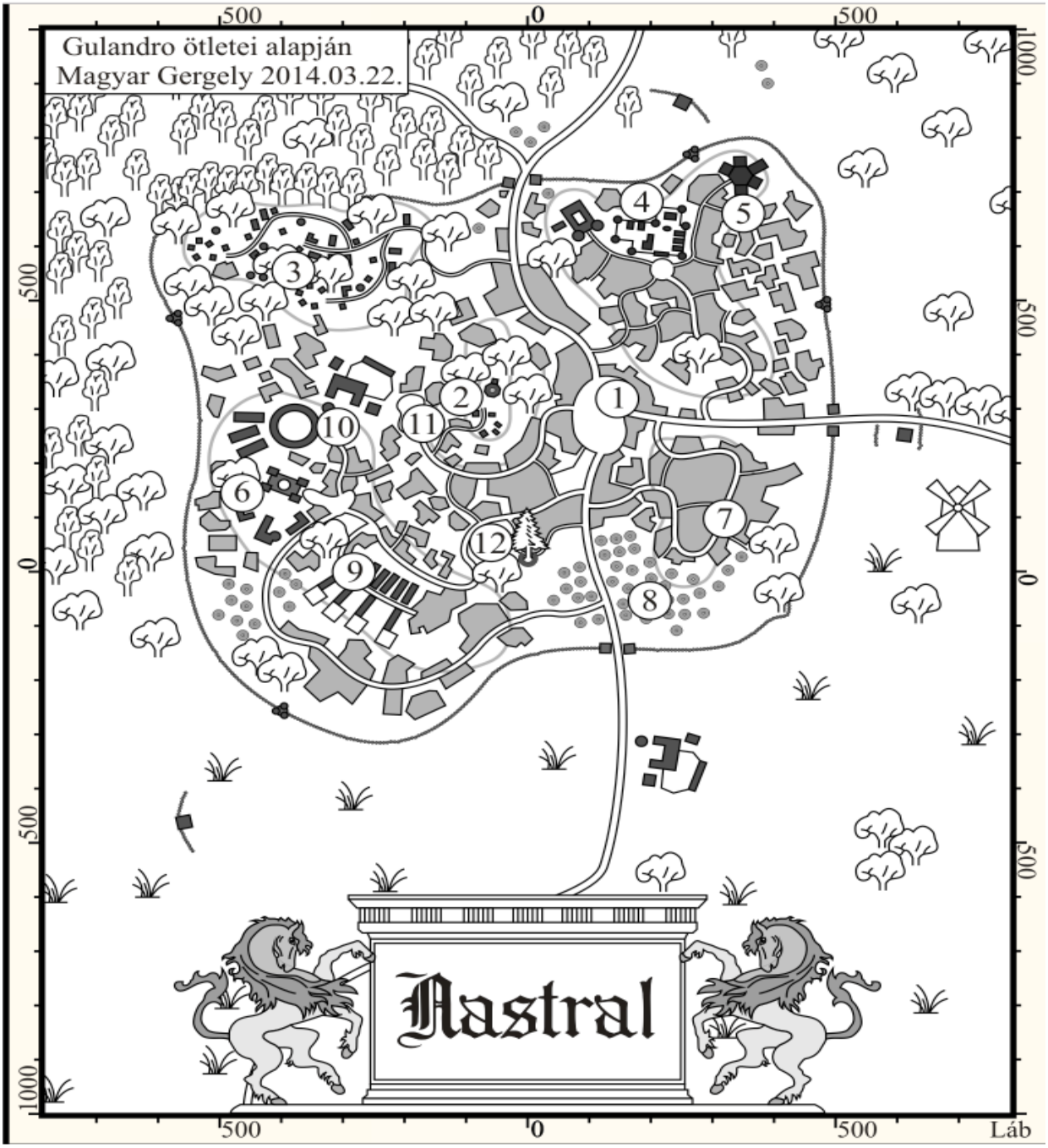
Eljött hát a finálé. Itt az ideje annak, hogy a csapat megszerezze amiért jött. Az, hogy mindenki mindenki ellen fog harcolni, vagy először közös erővel legyőzik a krániakat csupán azon múlik, hogy a csapatod, illetve a versenyen lévő másik csapat, hogyan dönt. Midőn ez egy történelmi pillanat a nagy Gae Bholga visszatérte, hogy is lehetne nagyobb a befejezés mint, hogy kiderül az a csapat akik előttük járnak nem más mint a versenyen résztvevő másik csapat. Kedves KM itt egy különleges élményben lesz része csapatodnak hiszen közös lemesélése lesz a végső felvonásnak.

Itt fog kiderülni, hogy kié lesz az ereklye. A te csapatod az ereklyéért jött, a másik célja pedig már teljesült a bosszúval, így ha úgy döntenek és ti akár közös csapatmunka is kialakulhat. Ha máshogy döntötök akkor viszont igencsak izzasztó lehet a befejezés.

Ennek a fejeznek a végével eldől kié is lesz az ereklye és, hogy a Gae Bholga kihez fog kerülni. Talán a szerencsétlen kalandozó csapaté lesz, akik egy kis pénz reményében elvállaltak egy bérgyilkosságot? Talán megszerzi csapatod és az inkvizícióé lesz? Vagy talán Kránba kerül vissza és ki tudja mire fogják használni. Az is könnyen lehet, hogy senki sem fogja túlélni a csatát és a Gae Bholga a Száz halál ismét feledésbe merül Ynev területén, Yllinor katakombái mélyén…

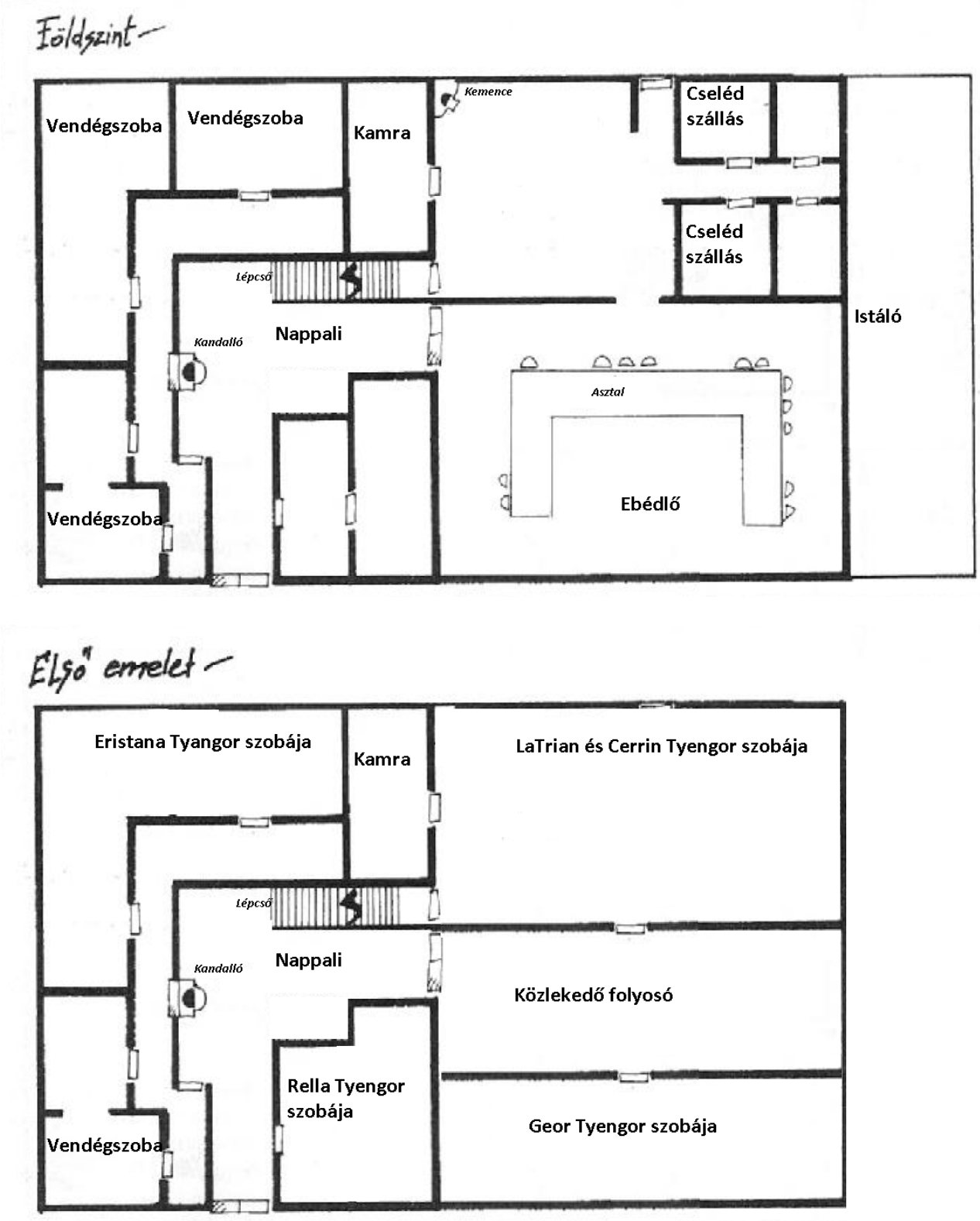
Az Y alakú terem mind két szárnya a szabadba vezet a városon kívülre. Így hát a túlélők minden gond nélkül elindulhatnak további útjukra, bármi is légyen az…

Térképek



1 - Piactér
2 - Arel fatemploma
3 - Elf bungalók
4 - Tarran faerőd
5 - Tarran nemesek
6 - Teren kúria
7 - Tenir klán
8 - Tenir sátrak
9 - Régi istállók
10 - Lóversenypálya
11 - Dombhát fogadó
12 - Fenyőtoboz fogadó

Teren kúria


Földszint
Vendégszoba
Vendégszoba
Kamra
Kemence
Cseléd szállás
Cseléd szállás
Istáló
Lépcső
Nappali
Kandalló
Asztal
Ebédlő
Vendégszoba
Első emelet
Eristana Tyangor szobája
Kamra
LaTrian és Cerrin Tyengor szobája
Lépcső
Nappali
Kandalló
Közlekedő folyosó
Rella Tyengor szobája
Geor Tyengor szobája
Vendégszoba

Karakterek, NJK-k

Név	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Sebzés	Megjegyzés
Város Íjászok (7 TSZ)	24	46	110	35	7	53	1K6+2	Hosszú íjat használnak. Körönként 2x támadnak. Célszámok: Egy helyben áll 30+táv, Kiszámíthatóan mozog:50+táv Kiszámíthatatlanul: 65+táv 1 SFÉ-jük van bőrvértet hordanak.
Városi őrség kardosok (7 TSZ)	34	80	128	0	7	53	1K10	Hosszú kardot használnak. 1 SFÉ-jük van bőrvértet hordanak.
Városi őrség vezetői (8 TSZ)	50	98	132	0	8	70	1K10	Hosszú kardot használnak. 1 SFÉ-jük van bőrvértet hordanak.
Kráni halálosztag gyalogos	50	100	140	0	8	80	1K10+2	Hosszú karddal harcolnak. 1 SFÉ-jük van bőrvértet hordanak.
Etallan Thuzdaz (kráni halálosztag vezetője)	40	120	110	0	10	110	3K6+2	Pallossal harcol, 3 SFÉ-je láncinget hord.

A Gae Bholga habár a kráni osztag vezetőjénél van ha egy mód van rá ne használja. Először is azért mert szinte lehetetlenség túlélni. Másodszor pedig a használó is megőrül tőle örök életére. Egyébként egy normális lándzsa statisztikájával rendelkezik de a sebzése annak 100-szorosa.

Tiengor család
A város vezető nemesi családja. Otthonuk a Teren kúria. Alapvetően szeretik őket a városon belül. Keményen de igazságosan vezetik Nastralt.

Etallan Thuzdaz
Kráni csapat vezetője. Fekete rövid haja, melyet fül tájékon régi vágások csúfítanak el. Egyik szeme zöld, másik fehér egy régi vágás eredményeként. Körülbelül 170 cm magas, szikár felépítésű. Határozott, az emberei láthatóan nem csak félnek tőle hanem tisztelik is. Jó vágású férfi – a szó szoros értelmében is.