

Vissza

Tisztelt KM!

Ez a kaland talán kicsit furcsa lesz elsőre, de remélem meg tudod teremteni a megfelelő alaphangulatot, hisz - majd meglátod - ez adja majd az igazi "ízét".

Köszönet CyHawk-nak, aki egy elejtett mondatával sokat segített :-)

Hát akkor bele a közepébe.

A történet (csak a KM részére!)

"Bolyongok az űrben. Csak a csillagok a nagy semmi, azaz a Minden. Nincs szerepem, feladatom, csak... a lét. Nem kell szeretnem, gyűlölöm, vágyakoznom. Nem is tudok magamról. Nem gondolkodom, nem elmélkedem, mert így vagyok tökéletes.

Néha egy aszteroidával, néha egy lángoló üstökössel száguldok a végtelenségben, van hogy együtt izzom egy nap hevével... évmillióig. Ez a teljesség."

- Forgoz Trokhanutaii, a kharagnak született varázsló szavai egy álmáról

Egy égbolton túli szellem - hívjuk így - az űrben "létezett". Mi mást is tud mondani egy ember arra, ha valaki/valami "nem csinál semmit" pusztán van?! Ez az egy szavunk lenne csak rá?

A szellem az idővel nem törődve utazott a végtelenben. Mindig más módon sodródott, ha épp úgy akarta. Történetünk szempontjából egy bizonyos meteorit a lényeges, mely a IX. Napcsászár idején csapódott Nadyss-ba, pontosabban Xsit egy elhagyatott hegyére. A szellem épp ehhez kötötte anyagi létezésének vékony fonálát. Magáért a létezésért való létét, hirtelen alsóbb síkok örvénylő csápjai rángatták, fojtogatták. Lealacsonyodott, rabja lett a világi létezésnek.

Leszületett.

Mikor a lángoló kéve alászállt, egy kharag hegyifaluban született egy Forgoz Trokhanutaii névre hallgató gyerek...

Fiatalsága egy kharaghoz mérten nyugalmasan telt, ám ahogy növekedett, kezdett lélekben eltávolodni a törzsétől. Hihetetlen intelligenciája, fogékonysága hamar kitűnt, így először a sámán kezdett foglalkozni vele, de mikor röpke két év alatt (!) túltett mesterén, az féltékenységből és irigységből kidobta. A vadászatok és portyák inkább kinnak tűntek a szemében, mint örömteli virtusnak. Aztán mikor 23 éves lett, elszökött a falujából. Díctelen futás és kegyetlen üldözés lett belőle. Egy hónapos menekülés után sikerült leráznia népének harcosait.

Egész Abyrnoss-ig menetelt belső kényszertől hajtva. Itt egy magányos varázslómester szolgálatába állt testörként. Nem telt el fél év és a mester már maga mellé vette. Bölcséletet, ősi ismereteket és mágiát tanult. Tanítója elképedve látta, hogy amit legtehetségesebb tanítványa 6-7 év alatt tanulna meg, azt a kharag hónapok alatt elsajátítja! Úgy érezte, egy felsőbb erő jelölte őt ki a fiú tanítására. És mennyire igaza volt...

Mikor nem tudott újat tanulni, Trokhanutaii továbbállt és más mesterektől tanult tovább. Belső tűz hajszolta, üzte, hogy a lehető legtöbbet tanulja.

28 évesen a térmágia harmadik körébe nyert beavatást. Ezen kívül az Időmágiában, a Szellemtanban és a Mentálmágiában elérte a második kört.

Kezdett híressé válni. Tanulmányai mellett sorra kutatta fel a neves jósokat, sorsáról kérdezősködött. Akik látták, magába zárkózó, hallgatag embernek írták le.

Történetünk kezdetén Trokhanutaii az észak-abyrnoss-i "Kristály fény" kolostorba érkezett, hogy a híres Paltin testvértől kérjen jóslatot...

A háttér

Mindaz, amit itt olvashatsz, nem világos sem Trokhanutaii, sem bárki más előtt. Illetve... de erről később.

A szellem/lélek - nevezzük is akárminek - vissza "akar" térni a végtelen ürbe, céltalan sodródásba. Megismerte a szenvedést és ezt nem volt képes elviselni. Felsőbb készletként erős hatást gyakorolt az alsóbb síkokon létező "testeire". Így Trokhanutaii hihetetlen gyorsasággal tanult és egyfolytában keresett valamit. Valamit, amiről azt sem tudta, mi az. Jelentős mágikus hatalomra tett szert, de evilági személyiségét teljesen meggyötörték a nyughatatlan - látszólag - céltalan bolyongással eltelt évek. Mostanra szomorú, megkeseredett ember lett, aki beletörődéssel viseli sorsát, remélve, hogy egyszer végre megérti, miért nem tudott nyugodt életet élni, miért a magány az egyetlen társa.

A szellem célja, hogy Trokhanutaii megfelelő hatalommal térjen vissza a meteor-bechapódás helyére és a két-három hónap múlva érkező üstökössel "egyesítse" lelkét, aki/ami így elhagyhatja Nadyss-t. Ezért hát a viharos gyorsaság a tanulásban és a megszállott keresés.

Egy - a zorawa miszticizmusban - Nepethus néven nevezett morád, az egyensúly és a megtérült munka istene is "felfigyelt", pontosabban szférájába vonta Forgoz Trokhanutaii-t és a vele történő eseményeket. Erről szintén később.

Most következik a kaland legellentmondásosabb része:

Ugyanis a Napcsászár és a Napudvar is felfigyelt a szokatlan tehetségre. Mágikus és asztrológiai úton megbizonyosodtak róla, hogy hihetetlen mágikus potenciállal rendelkezik: Évezredenként született tehetségek és kiválasztottak ereje munkál benne. Ez, időben kb. egybeesett avval, mikor a kharag varázsló megérkezett a "Kristály fény" kolostorba (ez is morád-hatás. Lásd később). A Napcsászár úgy döntött, nem engedi el a szellemet, szükség lehet erejére a démonok ellen vívott harcban: a közeli jóslatok oly nagyon, de nagyon sötétnek tűnnek... Minden hatalomra és segítségre szükség van, hogy megállítsák a káoszt.

A kaland

1. Megismerkedés

A "Kristály fény" kolostor: Híres zorawa kolostor. Egy a nagyok közül. Nyugodtan ki lehet jelenteni, hogy egyike a legszebbeknek. Észak-Abyrnoss-ban fekszik, közel a Miraclea-Abyrnoss-Nadir- királyság találkozásánál levő "csücsökhöz". Teraszos kertek, gyönyörű, ám mértéktartó és egyszerű épületek jellemzik.

Szerzetesei messze földön híresek. Ebbe az is belejátszik, hogy egyáltalán nem zárkóznak el a külvilágtól.

A parti a itt találkozik Forgoz Trokhanutaii-al, ami nem véletlen, bár a logika szerint nem lehetne más. Ez is Nepethus "hatása" mely abban mutatkozik meg, hogy a kharag és "ellenségei" (a Napudvar) egyenlő esélyekkel indulnak az ifjú varázsló jövőéért folyó küzdelemben. A játékosok is ennek a hatásnak a részei akkor is, ha az egyikük pl. már gyerekkora óta abba a kolostorba készült. Az idő nem létezik és nem is fontos egy morád(hatás) számára. A kolostorban megismerkednek a karakterek a kharaggal. A szobájuk is egymásé mellett van, a vendégek részére fenntartott épületben. Egyszóval a karaktereket a "sors" a barbár mellé sodorta.

(Mikor én meséltem, egy ghodi szellem-harcos, (törzsi harcművész) sámánjától (aki jóslatot látott) kapta a feladatot, hogy védjen meg valakit, akivel nemsokára találkozni fog. A ghodi

még a kharag elüldözésekor segített a menekülőnek: megtette a feladatát. Most, 5 és fél évvel később már ő látta az álmod, hogy a kharagnak ismét szüksége van rá. A kolostorban találkoztak.

A másik karakter pedig egy kissé világutáló, vad, renegát zorawa szerzetes (varázshatalom nélkül) aki épp a kolostorban szállt meg)

2. Menekülés

A második éjszakán Trokhanutaii nem tud kijönni a szobájából. (Ekkor érkezett a császári parancs, hogy tartsák ott.) Az örök az ajtaja előtt finoman kéri, hogy várjon türelemmel. Elnézését kéri, stb. A kharag még nem tudott beszélni Paltin testvérrel, pedig ez létfontosságú lenne neki. Ugyanis vándorlásai során annyit már kiderített, hogy Xsít-be kell mennie, de hogy pontosan hova, merre azt nem.

Az udvaron mesterek tanácskoznak lázasan.

Trokhanutaii eddigre már kezd egy kissé megszállott lenni. Nem is csoda, hisz már csak 2 hónapja van és ezt a szellem nagy nyomással érezteti is rajta. Ráadásul a fiatal varázsló eddigre már nagyjából sejtí, mi is vár rá, ki is lehet ő valójában.

Így hát egyre vadabban követeli kieresztését. Mágiával sikerül kihallgatnia a mestereket (ugye a 3. körös térmágus...) és elfogja a kétségbeesés. A karakterek hallják ténykedéseit (nem túl vastag a fal) és velük hajlandó beszélni, sőt segítségüket kéri.

Ezután következik a szökés. Megszökni egy nagy csapat híres varázsló és kiváló fegyverforgató közül? Bizony örültségek tűnik. Igen ám, de a mesterek csak annyit tudnak, hogy ott kell tartaniuk a kharagot, ráadásul egyelőre nem mint foglyot láncra verve, hanem szelíd erőszakkal. (A biztonság kedvéért rázárták az ajtót).

Itt a partin és Trokhanutaii-on múlik minden.

Trokhanutaii-nak célja, hogy beszéljen Paltin testvérrel, vagy ha másképp nem megy: elrabolja.

Ha nagyon nehézre fordulnak a dolgok, a kharag egy nagy erejű Hívást alkalmaz, felkínálva benne egy Igaz Esküvést. Egy iszonyatos kárhozott lélek érkezik segítségére (Aura : 90) amely végigtartolja az utat a menekülők előtt. Auráját nem képes elnyomni a tegumentum sem: erősebb nála. Akit megérint, az (ha elvétí ME-át) úgy érzi, mintha falbontó kalapáccsal törnének szét asztrállényének finom üvegét: Sokkos állapot, zokogás, idegösszeomlás, téboly jellemzi az áldozatokat. Harmadik szemmel nézve iszonytató:

'6+harmadik szem 15 feletti rész' nehézségű Önuralom próba dobandó, azaz, minél kifinomultabb valakinek a felsőbb síkokon levő "látása", annál jobban képes érzékelni az iszonyatot. (Ez csak a "látványra" vonatkozik!!)

A kolostor varázslói minden erejükkel igyekeznek megfékezni az örült szellemlényt (sikerül is nekik) de addig a csapat megléphet. Persze esélytelen egy ilyen csapat egy kolostori nagymesterrel és magitoraival szemben, de annyi előnyük van, hogy azok nem tudják az úti céljukat, sőt a kharag felsőbb lény a hatodik síkon leplezi a menekülőt és környezetét.

Védelme nem csak erre terjed ki: Spontán hatások védelmezik a porhüvelyt (pl. másfelé mennek a vad farkasok vadászatuknál, nem lazul ki pont akkor a billegő szikla a feje felett, stb. egyszóval hasonló az Imaginációhoz (vagy tul.képp az is))

3. Üldözés

Miután a mágikus keresés kudarcot vallott, a kolostor magitorai közül 2 nagyhatalmú vállalja magára az üldöző szerepét: Zorkis mester és Mikra testvér (lásd az NJK-knál) akiket eddigre "kiokosítottak" már a kharag feltételezett céljairól.

Magukkal visznek egy nyomolvasót és egy 4 harcos testvért is. (2 cas-quor-os, 2 kardos)

Még ha klasszisokkal erősebbek is a karaktereknél, (még a kharagnak is nehéz falatok lennének)

akkor is meg kell találniuk őket először és csak aztán tudnak cselekedni.

4. Az út és menekülés

Trokhanutai kemény tempót diktál. Először (ha sor került a torz szellemlény megidézésére) egy drágakövet kell megtalálnia és összetörnie. Erre kötelezte a szellem, azaz eloldozását kérte cserébe. Szerencsére ez az északi nador-hegyekben van, ezért nem nagy kitérő (a kharag tudja a pontos helyet is a szellemtől).

Ezután irány Xsít.

Ide bemesélhetsz bármit a vad hegyekből. Én nem alkalmaztam harcot, hanem inkább a csodálatos hegyekre és az ott élő szellemekre koncentráltam. Próbáld te is megteremteni a vad hegyek szépségének hangulatát (Segítség a *Baraka* című film)

Észrevehetik 50-100 mérőfal távolságból az üldözőket egy messzi hegyoldalban pl. Ez megadja az üldözöttség érzetét. Zorkis mestert és Mikra testvért már látták egyébként a kolostorban, így, ha rájönnek, kik üldözik őket, akkor tudhatják, hogy legendás, sokkal erősebb, nagyhatalmú ellenfelek caplatnak a nyomukban.

Esetleg egy kisebb lavinát is bemesélhetsz, amit a távolból okoztak az üldözők.

(Nálam ezt a kharag egy időugrással kiküszöbölte (a lavina elhaladása után jelentek meg újra))

Nagyon fontos Trokhanutai jellemfejlődése is. A kharag lassan egyre többet ért meg saját magából az út során és a vége felé már inkább csak csendes, kicsit szomorú beletörődéssel veszi tudomásul sorsát. Álmairól, eddig megtudott jóslatairól szívesen beszél barátainak.

Vedd figyelembe, hogy ő nem azonos a lelkével!! Saját személyisége van, amely először még lázad a magányosság, kitaláltság ellen.

Az utolsó hetekben az üstökös már látszik az égbolton, különös hangulatot vegyítve az utazásba. Fontos, hogy beszéltesd a játékosokat. Ne "medvegyakó poénparti" legyen, hanem próbálják kijátszani karaktereiket. Ne feledd: ez egy nagyon kemény terep! A kharag jól kiismeri magát, de esetleg nem mindenki a hegyek között nőtt fel a csapatból.

Xsít-be érve, közel a gorg határhoz, egy gorg falu mellett halad el a menekülő menet. A kharag oda akar menni, ami jó nagy meggondolatlanságnak tűnhet barbár létére. A gorg harcosok (a falu határának őrei) majdnem fel is koncolják, de végül engedik szólani. A gorg törzsfő külön - saját hajlékában - beszél vele.

Mikor visszatér, látszik: eltökélt. Szeretettel szól a gorg-ról, akitől megkapta az utolsó jóslatot. Tudja már, hogy hova kell mennie és hogy ki is ő valójában.

5. Az eltávozás

A meteorit becsapódási helye egy kisebb tavacska alakított ki, amely alatt a jégben egy kisebb barlang található. A napfény leszűrődik, különös, varázsos hatást kölcsönözve a helynek.

A hely igazából azért ennyire fontos, mert az Égbolt őrzői által kevésbé uralt, amolyan vakfolt-szerű apró hasadék húzódik felette az égen.

Elérkezik az utolsó nap, majd éjszaka és Trokhanutaii (aki a nappalt a varázslat előkészítésével töltötte) belekezd élete utolsó mágiájába.

Ekkortájt érkeznek az üldözők. Persze igazából ez a partitól függ: Mennyire tudták félrevezetni őket, stb.

A kharag azért nem bírta a véletlenre a dolgot: meglehetősen erős, jégként formájában inkarnálódott szellemlények lapulnak a jégbarlang falában (2 darab).

(Aura:60)

A bejárat nagyon szűk, ez előnyös a védőknek, de azért ne feledjük, a támadók közt van két mestere a mágiának!

A sors (ugyan! :-)) tartogat még egy meglepetést. Ugyanis Mikra mester, ki inkább hallgat a saját belső hangjaira, belső harcot vív önmagával. Mikor megtudja, hogy ki is Trokhanutaii, feltámad benne a tisztelet. A végső küzdelemben pedig végül nem képes megállítani a kharag varázslót, védelmére kel. Mindez harc közben, hirtelen elhatározásból jön, szóval az elején egy kicsit azért megszorongatja a partit.

6. Vissza a puszta létezésbe

"A belekarcolt rúnák felizzottak a jégfalban, aztán mintha kinn lettem volna a végtelen űrben. Egész lényemet betöltötte az üstökös nagyszerűsége. Azt hiszem sírtam, de ez már nem számított, mint ahogy semmi más. A szépség okozta fájdalom lassan elesitult, aztán már csak a puszta szépség, semmi más, semmi...."

7. Hazajutás

Ez akár külön kaland is lehet, mindenesetre Mikra testvér kimenekíti őket a közvetlen életveszélyből. Igaz, ezért később valószínűleg megkapja a büntetését.

Összegzés

A kaland lényege itt is a jó szerepjáték, és a karakterek kijátszása természetesen. Lényeges még, hogy itt nem a parti tagjai a "főszereplők", ők csak mellékszereplők ebben a "darabban". Mégis fontosak.

Az út közben mesélj be, amit jónak látsz: szellemlényeket, nador falut, kharag portyázókat (statisztikák a kaland végén) stb. Tedd színesebbé a menetelést!

Végezetül: Remélem, sikerül megteremteni a misztikus hangulatot, az északi hegyek különös hangulatát és hitelesen bemutatni a kharag barangoló jellemét.

Jó játékot!

Nem játékos karakterek

Forgoz Trokhanutaii /kharag varázsló/

ÉSZLELÉS	Szint	-	Külső: Kharag barbár abyrynoss-i ruhában, értelmes, kicsit nem
19	SFÉ	-	evilági tekintettel. Fegyver: ark
MENTÁL	Mana: 60 Mp		
19			Történet, Háttér, felszerelés
ASZTRÁL	Aura: 90 / spec.		Forgoz Trokhanutaii lelke a végtelen űrből érkezett (egy meteorral)
14	Ép: 15		és leszületett. A lélek célja, hogy visszakerüljön a végtelen sötétség
ERŐNLÉT			világába. A törzsétől elszakított, egy varázslónál tanult (hihetetlen gyorsan).
16			
ÜGYESSÉG			
15			

Harci tapasztalat % Fegyverek és technikáik TP TÉ VÉ Eg #2 Harcmódor

Általános harci tap.	20	Ark /7,6,9/	13	20	20	9	50	Pusztítás
Íjászat	15	Íj		15	-	-		Íjászat
Ark - fegyverforgatás	28	Pusztító kéz	5	8	7	0	33	KH
Pusztító kéz	25							

Mágia % Fegyver X KÉ TÉ VÉ Sebzés/megj

Külső erők	60	Ark	1	19	48	48		Nagy + 1
Térmágia	60	Íj	1	-	30	-		Helytől függ
Időmágia	50	Pusztító kéz	2	6/11	33	32		Kicsi / Nagy
Szellemtan	45							
Mentálmágia	40							
Belső Erők (lélek) - spec.	95							

Képzettségek TP % Képzettségek TP % Képzettségek %

Nyelvek (kharag, abryn, abyryn)		50	Hangutánzás - állathangok		45			
Írás/Olvadás		40	Fájdalomtűrés		35+			
Legendaism/ Bölcsel.		40	Vadászat		30			
Erdőjárás		40	Asztrológia		60			
Lovaglás		30						
Futás / Úszás / Mászás		30						

A rendház "megbízottjai".

Őket jelölte ki a császári akarat, hogy elkapják Trokhanutaii-t. Hátrányuk, hogy nem tudják, merre tart a csapat.

Zorkis mester

ÉSZLELÉS	Szint	12	Külső: Akár egy inkvizítor
18	SFÉ	-	
MENTÁL	Mana: 75		
18			Történet, Háttér, felszerelés, személyiség
ASZTRÁL	Aura: 112		- nagyhatalmú mágiszter, a rend második embere
12	Ép: 12		- keménykezű, céltudatos
ERŐNLÉT			
12			
ÜGYESSÉG			
11	VÉ csökkenés: 35 /bot/		

Mágia	%	Fegyver	X	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés/megj
Külső erők	75	Bot	2	13/23	37	35	Nagy
Térmágia /3. kör/	75	Kard	1	13	25	25	Nagy
Titkos alkímia /2. kör/	65						
Mentálmágia /2. kör/	50						
Demonológia	55						
Szellemtan /2. kör/	50						

Mikra testvér

ÉSZLELÉS	Szint		Külső:
17	SFÉ		
MENTÁL	Mana: 60		
17			Történet, Háttér, felszerelés, személyiség
ASZTRÁL	Aura: 90		- Zorkis mester első embere. Jó barátok
16	Ép: 13		Kevésbé fanatikus. Hallgat a megérzéseire.
ERŐNLÉT	Birtokában van egy tiltott szemita!! - Szellem örlítése. 40%, hogy démon lesz belőle! (a szellemlényből)		
11			
ÜGYESSÉG			
14	VÉ csökkenés: 39		

Mágia	%	Fegyver	X	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés/megj
Külső erők	60	Cas-quer /8,4,6/	1	14/24	40	39	Nagy
Asztrálmágia	60						
Szellemtan /3.kör/	70						
Lélekmágia	45						
Térmágia	30						

Kísérő harcos testvérek

ÉSZLELÉS	Szint	7	Külső:
14	SFÉ	3	
MENTÁL	Mana: -		
12			Történet, Háttér, felszerelés, személyiség
ASZTRÁL	Aura: 50		Zorkis mester és Mikra testvér kísérő harcos szerzetesei. (4)
13	Ép: 14		
ERŐNLÉT			
14			
ÜGYESSÉG			
17			

Mágia	%	Fegyver	X	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés/megj
Aura	50	Cas-quor /8,4,6/	2	17/27	75	70	Nagy
		Kard /9,5,8/	2	21	70	65	Nagy

- Cas-quor-osok

1.VÉ: 70	2.VÉ: 70
ÉP: 14	ÉP: 14

- Kardosok

3.VÉ: 65	4.VÉ: 65
ÉP: 14	ÉP: 14

Porukai, a nyomolvasó

Fegyver	X	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés/megj
Bárd / Hajitóbárd	2	12/17	45	45	KH (Nagy)
VÉ: 45					
ÉP: 14					

Kharag portyázók

Ark /7,6,9/	1	18	35	20	Nagy
1.VÉ: 20					
ÉP: 13					

2.VÉ: 20	3. Akt. VÉ: 20
ÉP: 13	ÉP: 13

Hangulatkeltők:

Zene:

- A szellem sodródása, az űr hangulat előidézése:

Pink Floyd: Echoes (Meddle album utolsó száma)

Ezt inkább a KM számára, játékra való felkészülés közben érdemes hallgatni.

- Hegyek szépsége, álmok a hegyekben

Dune - The soundtrack /7;9/

- Vissza a puszta létezésbe (6.) - eltávozás az üstökössel

The Fifth Element: Human nature

Film

- Hegyek vad szépsége

Baraka

Ailtas
1999.VII.5.