

# *Átkozott fészkekben: Csendes móló*

A X. Kalandorkrónikák szerepjátékos találkozó és verseny kalandmodulja  
6-7. SZINTŰ KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA: Gulandro

HELYSZÍN: Quiron tenger, Secchus

IDŐPONT: P.sz. 3711.



Líthas Kalandmester,

a most következő kalandmodul ugyan az Átkozott fészkeknek kampány része, de úgy lett megírva, hogy az események sodrába újabb karaktereket is bevonhasson, így nem igényli a korábbi kalandok ismeretét sem játékosaidtól, sem pedig tőled. Ha azonban még érdekelne, hogy milyen történések is vezettek a jelen kaland eseményeihez, akkor ajánlom az *Ynevi Vándorlások* gyűjteményből (megtalálható a honlapunkon) az **Út az Emlékek Völgyében**, **Mesél az erdő** és **Odalent** című kalandokat. A hivatalosan megjelent kalandmodulok közül a **Veszélyes vizeken** (megjelent az *Ynevi Kóborlásokban*) elolvasása ajánlott, a helyszín ugyanis az ott említett, de játék szempontjából nem érintett toroni kikötőváros lesz, Secchus.

A kalandmodul „ihlete” ez alkalommal is igen széles palettán mozog. Az alapötletet egyértelműen a Commodore 64-es **Blackwyche** játék inspirálta, persze a koncepció alaposan feloldódott aztán a **Predator 2** film egyes motívumaival és persze az Ynev világra adaptálás során. A finálé nagyjelenete egyértelműen a *Halál Hét Arca* novelláskötet Alan O'Connor: *Vakmerőség* című írásának továbbgondolása. Magának a kampánynak a hangulata továbbra is egyfajta tisztelgés a 2003-2006 közötti M\* „interregnumnak”. Karaktereinek motivációi sokat merítenek a korszakban megjelent netes kiegészítők hangulatából, fórumos élményeiből.

Mindenképpen tanácsolom, hogy a kalandra való felkészülést a találkozóhoz írt hangulatkelőt novellák(!) megismerésével kezd, majd a kapott játékosaid előtörténetének megismerésével folytasd. Hiszen ők maguk is (ideális esetben) azok elolvasása után kezdtek karaktereik megalkotásába. Veterán mesélőinknek is ajánlom, hogy mindenképpen jegyezzék fel maguknak a játékosaik által választott előnyöket és hátrányokat, mert a kaland folyamán hivatkozunk is majd ezek meglétére vagy éppen hiányára, illetve egyre központibb szerepe van a játékos karakterek kialakításában, elképzelésében is. Ezt elvileg az előtörténeteiknek tartalmaznia kell már a kiírás szerint is.

A kalandmodul végén található pontozólap kitöltése, ha igaz magától értetődő lesz, de ha valami nem világos csak kérdezd meg valamelyik „krónikást”. Fél hét körül szeretnének ezeket mindenképpen egyeztetni és beszédni, kérlek, hogyha a meséd esetleg tovább is tart, ezt add le a szervezők valamelyikének.

Amennyiben úgy gondolsz, hogy a mesélési stílusodhoz képest változtatni, alakítani kell a kalandon, tedd azt meg. A kampány ellenére a Krónikák rendezvények továbbra is elsősorban szerepjátékos találkozók. Ha azonban eltérsz a kalandtól a játékosaid szórakoztatása érdekében, azt akkor külön kérlek, hogy a végén a pontozásnál a lapra vázold fel vagy élő szóban add elő. Külön mesélői vitatkozást pontozólap esetén nem tartunk szükségesnek, a játékot megelőzően persze lesz alkalom feltenni kérdéseidet a kalanddal kapcsolatban.

**A kalandhoz jó szelet kívánok!**

Üdvözlettel:  
Gulandro



## 1, Feltámad a szél



A parti sziklákat ostromló hullámok nyughatatlan lüktetéssel érkeztek meg újra és újra. Szilajságuk uralta ezt a tájat, ez adott formát a félig kivájt hegységként oromló parti sávnak. Fehér habjuk olykor a magas peremeket érte, de odafent senki sem volt, aki ezt megláthatta volna. Ezen a vidéken emberemlékezet óta nem élt senki, a vad tenger és a természetlen pusztaság határán nem volt keresnivalója a halandóknak, de örökkévalónak hitt isteneiknek sem.

Odalent, a lapos szigetekként szürkellő köveken azonban mégis dacosan állt egy idegen férfi. Hófehér, rövidre nyírt haja alatt savós színű szemek meredtek szenvtelenül a hullámok birodalmára, övén nyughatatlanul pihent két veszedelmes és ritka kardpáros, melyeknek nem volt keresnivalójuk a Sheral-hegység innenső oldalán. Igaz, a férfinak sem.

A körülötte tomboló áradat olykor csak a lábait folyta körül, volt, hogy teljesen átcsapott a testén. Mégsem mozdult, mégsem pislogott. Szoborszerűségét csak a kardja markolatán dobolt ritmus törte meg és hogy halkán, alig hallhatóan, dúdolt magában. Ahogy a dallamot lassan átvette a teste, ahogy előbb fejét kezdte ingatni majd vállait emelni valami érezhetően közeledett a tenger felől. Az idegen arcáról és ruhájáról vigasztalanul folyt le a sós tengervíz.

- „Egy bolond esti szél” - suttogta - „elvette a szerelmem.”

A sziklafal és közte hasadozni látszott a valóság, mintha csak a szárnyait kezdené kitérni a férfi mögött. Fűlsiketítő hangon ez a megelevenedő lény világra nyitott a nemlét káoszából a száját és úgy tetszett tetemre hív mindent ami a természet rendjéhez köthető ... és úgy látszott a külvilág válaszolt kihívására.

- „Egy bolond esti szél” - folytatta a férfi tudomást sem véve a megéledő szörnymadárról - „elüldözött otthonról.”

A tenger felől érkező hullámok különös változásba kezdtek. A hófehér taréj éles vízkardokká formálódott és a kék habok egyre inkább kezdtek emberszerű, de hatalmas testeket ölteni. A hullámok vonala pufók arcokká állt össze, a zavaros részek pedig vádló szemekké alakultak át a part felé tartó rohanásuk közben. A hömpölygő víztömeg alig száz lábnyira a parti szikláktól rohamozó vízelementálókká változott.

- „Egy bolond esti szél” - a hóhajú férfi zordan elmosolyodott - „megváltoztatta az életem.”

A rohanó hullámlovasok körül materializálódó aura felkorbácsolta a vizet. Förfögetésként közeledtek az idegen felé, akinek éppen fekete csizmáját nyaldosta még az ár. Az elementálok körül vízkigyók és vízcsápok kezdtek táncolni, folyékony testükkel a férfi és különös társa irányába. A valóságot gyalázó szárnya lény abban a pillanatban rebent föl addigi rejtekéből, amikor az ikerpengék kirepültek az ázott selyemhüvelyükből.

- „Egy bolond esti szél” - a férfi mély lélegzetvétellel idézte a versszak utolsó sorát - „pedig csak fűjni tud.”

Az irreálmágiából fogant madár és az idegen férfit elérte a mágikus roham. Távolról csak úgy látszott volna, mintha egy magasabb sziklatoronynak ütközött volna egy erőteljesebb hullám odalént. Közelről mégis úgy tűnt, hogy egy természetellenes vízaurában elképzelhetetlen lények keringenek és

csapnak le a védtelennek tűnő áldozatukra, aki hosszas éheztetés után az akváriumba zuhant. A férfi lábai köré vízkígyók fonódtak, hátába hirtelen megszilárduló kardformájú ár csapott. Felette egy madár alak üresség körül csapkodtak eleven-holt folyékony karok és pengék.

- „*Egy bolond esti szél*” - a magasból leereszkedő tekintélyt parancsoló köpenyes alak folytatta a megkezdett verset - „*elvette mindenem.*”

Érdeklődve figyelte a gömbakváriumban folyó harcot. Nem avatkozott bele, kíváncsi volt az események kimenetelére. Lassan elnyújtva dúdolta hát tovább a verset, amihez a távoli Erionban költötték még a dallamot is. A gömb belsejében másmilyen dal szólt, azonban nem kevésbé váratlan szölamokba kezdett. Az idegen ugyanis látszólag nem szenvedett attól, hogy hosszabb ideig levegő nélkül kell harcolnia és a madár testén sem találtak könnyen fogást az elementálok. Az elementálúr néma kiáltásra nyitotta száját mikor rádöbbsent, hogy egyre fogyatkozó hívei révén lassan magára marad az idegennel.

Nem tudta hogyan lehetséges ez, a kavargó harcban ő maga is annyira belelendült a küzdelembe, hogy észre sem vette, ahogy az idegen gyengének tetsző, de alattomos vágásai sorra szagatják szét hívei mágiaformálta testét. Immár csak egy kígyó béklyózta természetellenes pózba a férfit és egy másik elementállal fogta közre, de érezte, hogy lehet ez is kevés lesz ez alkalommal. A madár lecsapott, a másik elementálnak csapódott és zavarból, káoszából font testének hálóján a humanoid óriás egyes részei fent akadtak, a többi elenyészett miközben kiröppentek a gömb gyengülő, mágikus héján.

- „*Egy bolond esti szél*” - a köpenyes alak suttogása megrezgettette a gömb felszínét - „*megsúgta ki vagyok.*”

A szétrobbanó gömb minden irányba szétspriccelte a vizet, a köpenyes alak azonban, mintha csak láthatatlan pajzs óvná testét az utolsó göndör hajszálaig, száraz maradt. Az idegen férfi macskaügyességgel érkezett a két kivont pengével a kézben féltérdre és előre is gurult, hogy megőrizze egyensúlyát. A vízúr kocsonyás tócsává loccsant a kövön, csak hogy a következő pillanatban a közelben lévő nedvességet kiszipolyozva ismét ellenfele fölé magasodhasson.

- „*Egy bolond esti szél*” - a férfi ismét rálelt a hangjára pedig, szájából levegő helyett csak sós lé folyt ki - „*felragadt az egekbe.*”

Akkor rugaszkodott el, amikor a vízúr felüvöltött. Bömbölésében megidézte a tengerek dühét, elmúlt viharok örült táncait és mindazt, amit csak a felszínen meg lehet tapasztalni egy halhatatlan lény számára. Megszilárduló vízkardját mereven maga előtt tartva ő is rohamra indult. Az idegen szinte szállt, a testéből és ruhájából ömlő nedvesség ezüstös sugarat alkotott a háta mögött, ahogy a mély tenger zöldjét viselő ellensége fegyverét szétroncsolta egyik kardjával, majd másikkal a testén hasított résen keresztül átrobant rajta.

A vízúr töretlen rohammal szaladt végig a sziklaparton és elhalványuló kontúrokkal zuhant a közeledő habokba, előbb zöldes olajfoltként szétterülve a felszínén, majd egyre halványulva elmerült a mélyben. A rituális záró pózból felemelkedő férfi egyik szabad pengéjével a köpenyes felé mutatott, amelynek rúnázott vércsatornáján még mindig csurgott a víz. A két férfi egymással szemben állt, tekintetük találkozott, de sem a hóhajú férfi savószínű szemei, sem a szárazon álló szürke pillantásából nem lehetett kiolvasni érzelmeket vagy különösebb szándékot.

- „*Egy bolond esti szél*” - kezdte ismét szűrni a szavakat fogai között az idegen.
- „*tudom, mert az vagyok.\**” - fejezte be a mondatot a köpenyes férfi, állva a másik tekintetét.

A parti szirtek között vitorlázó szörnymadár ekkor ért vissza a gazdájához. Nem fogta fel, hogy mi történt a két férfi között, de megértette, hogy a gazda egyenrangúként bánik vele. A madár zavartan



foglalta el ismét sziklatrónját és védekezően maga elé emelte gomolygásként érzékelhető szárnyait. Szokatlan volt számára ez a szituáció és amikor kacagni kezdtek azok ketten végképp nem tudta mire vélni a helyzetet és panaszos krákogásba kezdett.

(\* a vers az Erionban a Rózsa Lovagjaként ismert költő, Cloud Boohe műve, amely nagy népszerűségnek örvend a partvidéki nemesség körében éppúgy, mint a tengert járó matróznép között. Érdekesség azonban, hogy a hozzá költött dallamnak ennek megfelelően két különböző verziója is létezik, így ha bárdok szándékoznak előadni azt, érdemes jól felmérniük a közönségüket.)



## 2, Repülő kígyók

Feltekintett az égre és szemével a lombok felett elúszó építményt figyelte. A kecses bárka szinte hangtalanul suhant a veszélyes vadon felett. Daychín tartományának veszélyes dzsungelében nevelték ki a birodalom számára azokat az eleven fenevadakat, amiket aztán a soron következő Zászlóháborúban ellenségeikre szabadíthatnak. Egyszerre volt népes és kihalt régió, a toroni birodalom legjobban és leggyengébben őrzött határvidéke. Ideális volt arra amiért a férfi ide érkezett.

Megpillantotta az egyik ablakból kihajított hágcsőt és testtömegének lecsökkentésével egyre magasabbra szökelt a fák ágai között, hogy elérje azt. Éjszakai rejtekükből a vadon bestiái méregették minden mozdulatát, más esetben az idegent már régen széttépték és emészthették volna, de a tudatuk mélyéről érkező parancs hatására nem bántották. Így csak érdeklődéssel figyelték találkozását a léghajóval, aminek oldalára vászonfestő mestereke egy hosszan tekergőző kobra mását álmodták.

Egy ügyes iramodással elkapta a neki dobott kötelet és mintha a súlyát jelnek vette volna a repülő erőd emelkedni kezdett. Minden ügyességét össze kellett szednie, hogy felmásszon, fél kezével a fejére kellett szorítani fekete kalapját, fehér köpenyét vadul cibálta volna le róla a szél. Elégedetlenül fújt és határozott rántásokkal tornászta fel magát a nyitott kabin ablakba. Se látott, sem halott mikor a padlóra zuhant. Érezte ahogyan izmait szokatlan, régen érzett láz hatja át. A szél süvöltését és fülének csengését csak lassan váltotta fel a hajó belsejéből áradó diszharmónikus zenebona.

Egy régen tanult diszciplínával tisztította meg érzékeit és így már volt ereje környezetét is felmérni. Egy használaton kívüli alvóhelyiségben térdelt, mögötte két szerezsen rabszolga a kötél maradványát húzta be és rögzítette az ablakot. Előtte egy vékony nő állt, hiányos öltözéke, sápadt bőre és üveges tekintete valamiféle ajzószer aktív hatásáról árulkodott. Mikor valami módon érzékelte, hogy vendégük már összeszedte magát bágyadtan intett neki és sarkon fordulva a hajó gyomra felé indult. Az idegen felegyenesedett, megigazította ruházatát és követni kezdte.

A folyosó amire jutott több hasonló helységet kötött össze, a kereszteződéseknél nagyobb, különböző rendeltetésű helységekkel. Kaotikusnak tűnt, ahogy az egyik forduló utáni festőállványokat és félkész szobrokat egy kisebb alkimista labor váltotta fel. Egyes folyosókon a gázlámpák sem égtek, máshol csak egy-egy smaragd lidércfény derengett az ajtók között strázsa gyanánt. Az idegen hálás volt, hogy a nő csak a kivilágított részeken kíséri őt végig, nem voltak illúziói azzal kapcsolatban mikre lelne a Kobra léghajó mélyén véletlenszerűen benyitva egy-egy ajtón.

Útjuk végén egy nagyobb, központi terembe érkeztek. Nagyobb báltermek méretével vetekedett ez a rész, középen egy színpad és körülötte ülő- és fekvőalkalmatosságok helyezkedtek el. A kaotikus zene itt már kivehetőbb volt, fel lehetett ismerni egy ordani ballada elnyújtott, eltorzított taktusait benne. A színpadon ugyanis egy teljes zenekar játszott, a vékony nőhöz hasonló állapotban, fizikailag a végsőkig hajszolva, el-elve a hangokat a zeneszerszámaikon. A terem állapotából arra lehet következtetni, hogy itt valami nagy esemény, nagyobb ünnepség zajlott néhány napja ... és hogy egyesek számára még mindig tart.

Az egyik karosszék támlája mögül egy gyűrűvel ékesített kéz legyintett az érkezők felé. A lány a szék mellé rogyott és fejét az abban ülő férfi ölébe hajtotta. Az idegen a székekkel szembeni egyik zsámolyon helyezkedett viszonylagos kényelembe. A székben ülő férfi nem tűnt öregnek, az aurája azonban igen. Szeméből egy látható koránál legalább háromszor vénebb lélek tekintett az előtte ülő fiatal emberre. Halovány borosta futott körbe az arcán és kócos hajába túrt, mintha csak pillanatnyi zavarát vagy fáradtságát leplezné. Előrehajolt ültében és az előtte ágaskodó vízi pipa újratöltésén kezdett fáradozni. Mohaszín köpönyege nedvesen tapadt az izzadt testére, aminek tökéletessége mágikus praktikák alkalmazását sejtette.

- Nem ilyenek képzeltelek, Ront'e Rone grófja. - dűnyögte maga elé, de ugyanakkor az idegennek is címezve szavait - Olyasvalakinek, aki félszáz ügynökömmel végzett már valamivel veszedelmesebbnek kellene tűnnie. Persze csak szerintem. Bár igaz, az is meglep, hogy egyáltalán elfogadtad a meghívásomat. - elgondolkodott egy pillanatra és a dohányfogó is megállt a kezében - Igen, mert én hívtalak ide.
- Magam sem hittem volna, hogy egyszer ezen a helyen fogok veled találkozni, Zöld Láng. - elégedetten nyugtázta a másik pillanatnyi döbbenetét - Hiszen még a legtöbb híved és szolgád sincs tisztában velem milyen urat és milyen néven is szolgál pontosan. Évekbe telt mire rájöttünk, hogy te és Fekete Fátyol felváltva, egymás bőrébe bújva igazgatjátok a Család ügyeit.
- Látod ilyen az életünk - tért napirendre hamar Zöld Láng a másik jól értesültsége felett - nem lehet elég embert megölni, hogy egy titok igazán titok maradjon. Kérsz valamit enni vagy inni előtte? Istenkísértés üres gyomorral útnak indulni oda. Nem venném a lelkemre ha megviselne az átkelés.
- Köszönöm, de hozzá vagyok szokva az ilyesmihez. Egy ideje nálunk is gyakrabban alkalmazzák. Már nem engedhetjük meg magunknak, hogy éppen ehhez ne legyen gyomrunk a hozzátok hasonlóakkal vívott háborúban.

Az északi titkosszolgálatok az elmúlt háborúk után kényszerhelyzetbe kerültek, hogy titkaikat és parancsaikat milyen módon osszák meg ügynökeikkel. A kezdetben alkalmazott telepatikus üzenetváltást a siopa tudás híveinek elterjedése tette életszerűtlenné mindkét oldal számára, a kyr kristálymágia ugyan bírt annyi egyediséggel, hogy évtizedekig nem tudták egymás titkait megfejteni, de végül a drágakómágia visszatérésével és megerősödésével ez is járhatatlan útnak bizonyult. Legott

a Szövetség oldalára állt Kóborlók ajánlkoztak, hogy egyedi antissz tudományukkal egy jó alternatívát teremtenek, de Morgena visszatérése végül ezt a csatornát is ellehetetlenítette. A nagy hatalmak érdeklődése ekkor fordult az alvilági testvériségek tudása felé, északon pedig a legbefolyásosabb ilyen szervezet a Család. Toronon kívül azonban mindenki Kobraként ismerte őket, így nehéz volt fogást találni a szervezeti láncolatukon. Láthatóan nemhogy az emberéletet nem tisztelték, de a sajátjukat sem, hogyha a szervezet érdeke úgy kívánta.

A Család módszerei pedig különböző korokból és vidékekről származtak. Egyes tudományukat délről menekítették át, örök ellenségeik, a Szürkecsuklyások elleni harcok során. Ilyen volt ez, a déli nomád pusztákról származó szer receptje is, amit a sámánok a Démonikus Ó-birodalomig vezetnek vissza. Akárhogy is volt: egy olyan lehetőséget teremtett két lélek számára, amelyet semmilyen módon nem lehetett kihallgatni, befolyásolni és manipulálni. Újszerű eljárás lévén ez legalább még évtizedekig így lesz, de ezzel együtt az alkalmazása is még mellékhatásokkal, nem várt visszacsatolásokkal járt. Hiszen a lelket kiszakítva a testből egy istenek nélküli síkra repíti, ami mindenhol jelen van és sehol sem. A nomádok nyelvén ez az állapot a HaKrasza, ismertebb nevén: Szellemvilág.

A pipa két szára szinte egyszerre koppant a földre ahogy a gróf és a házigazda feje is a mellkasukra borult. Az orrukából szálló füstpamacsok mint fénylő jeleket, kockákat mostak volna ki a pusztából. Helyenként egy másik sík tolakodott ki a két férfi körüli részeken. Egy közelebb álló zenész túlhúzta a vonót és az elpattanó húrok vért fakasztottak sápadt arcából. Üveges szemekkel dőlt ki az átkozott bárdok sorából, de senki sem törődött most ezzel. A zene magasba szállt, a léghajó ablakait mágikus vihar előszele ostromolta. A gróf lélegzete megiramodott és verejték ütközött ki a homlokán. Nyakában lüktetve kezdett fényleni Arel szent szimbóluma, mint erőlködve próbálna fogást találni gazdáján, aki magára hagyta haldokló porhüvelyét.

Egy másik valóságban a hajó védművei nem tartottak ki. Egy másik világban a vihar nyomában járó fenevadak betörték a hajó ablakait és tollas-szőrös szárnyaik körbelengte a folyosókat. A ketrecekbe zárt embervadak vonyítottak, a mentálisan kondicionált vak orgyilkosok felkapták a fejüket de egyetlen érzékszervüket, az orrukat eltakarták betegsápadt karjukkal. Ízelt lábak karistolnak mély árkokat a zuhanó léghajó falaiba, ahogy minden lény a központi terem felé igyekezett. A gróf felkapta a fejét ahogy az első, madárcsontvázra emlékeztető lények berepültek. A Zöld Lángot mulattatta a másik riadalma és kedélyesen megszólalt, miközben szájából kígyónyelv tekeredett kifelé:

- Én mondtam, hogy üres gyomorral ez meg fog téged nyomni. Ez meg fog viselni.
- Még bírom, csak ezek a lények ... korábban sohasem láttam őket.
- A helyszín is fontos, persze sokan állítanak mást. Próbálnák meg ezt egy vágóhídon ... de most nincs erre idő. Ezek a lények is azt jelzik, hogy végesek a lehetőségeink.
- Miért hívtál hát ide Zöld Láng? Mi dolga van a Kobrák titkos vezetőjének az Északi Titkosszolgálat vezetőjével?
- Ne felejtjük ki, hogy a Kóborlók egyik alapítója is vagy Alucardo Ront'e Rone gróf. Ez sem egy utolsó dolog manapság ... hogy valaki tett is valamit ezért a korhadásra váró világgal. - lehunyta a szemét és mélyet lélegzett, mikor kinyitotta sárgás kígyószemek tekintettek a grófra.
- Mit számít mindez? Tudom ki vagyok és tudom, hogy kinek tartozom szolgálattal.
- A szolgálat alól is kell hogy legyenek kivételek, kell, hogy az ember önálló döntéseket hozzon.
- Mire gondolsz pontosan? - tekintet elvándorolt a másik hullószőrűvé változó testéről és a terembe beáramló különös lényeket méregette. Volt amelyik mérete alapján nem is fért volna át a folyosókon. „A falakon át úsznak be!” - döbönt rá hirtelen támadt érdeklődéssel.
- Mindannyiunk számára vannak érzékeny pontok, téged is egy hamis ígérettel tudtalak rávenni, hogy ide gyere. Azonban, mostanra pontosan tudod, hogy nincsen információm a fiad hollétéről.
- Ezt akkor is éreztem mikor meghívásod elért. Azonban a fiam létezéséről is kevesen tudnak.
- Milyen eredeti ... egy Arel pap, aki elszórt magjai hollétén öröklődik.
- Ne pazarold az időm! Nem ezért tettem meg ekkora utat ... - dühösen a zsámolyba akart ütni, de érezte, hogy ökle sokkal erőtlenebb, sokkal puhább, mint volt. Nem mert ránézni sem még.

- Mi itt jó barátok vagyunk Alucardo, a legjobbak amiket ez a zakkant világ csak ismerhet. Nincsenek egymás előtt titkaink. Milyen értéktelen csecsebecsék azok. Csak vér, vér és vér ... de a barátság ... a tettek és az érzelmek időt állóbbak. Lásd!

A gróf elfelhősödő tekintete előtt egy ragyogó kép jelent meg, mozgó élettel teli képek magasból és mélyből ... emberekről, szörnyekről és szerelmeseikről. Hősökről, sárkányokról, démonokról. Elátkozott és elárult emberekről, nagyhatalmú varázstárgyokról, ősi gonoszról és ártatlanságról és a villódzó képek, tájak, jelenetek között hirtelen a gróf felismert valamit, egészen pontosan valakit: a Zöld Láng állt egy magas domb lepusztult ormán, de ez nem is ő. Arca vékonyabb, teste satnyább és a lelke is fiatalabb. Látja a szemeit, látja a lelkét, látja, hogy olyasmire készül ami meghaladja az erejét és sikere mégis generációk, nemzetek sorsát változtatja meg. A domb körül elevennek tetszenek a fák és a sötétség. Fogakat és uszonyokat növeszt a rettenet, mikor a fiatal fiú elsikoltott varázsszavára a domb felett megszakad a valóság és tűzeső ömlik át, látató fakad az égből, mintha csak egy vulkán mélyére nyitott volna kaput.

A jelenést egy ember nagyságú kígyófej szakítja szét és űzi el, mint valami füstöt. A gróf először fel sem ismerné, de a szemekben ragyogó emberi intelligencia elárulja a másikat. „Lássz!” – érkezik a Láng hangja valahonnan nagyon messziről. Alucardo felpattant és lerázni igyekezett magáról a másik köré fonódott testét. Azonban ezek nem az ő lábai amiken áll és a lobbanás ahogy kinyújtja a karját idegenül hat. Súlyom szárnyak tárulnak ki a teremben, büszke madár rikoltása kél a gróf ellenkezése helyett. „Mindig isz tudtad, hogy benned van esz!” Menekülni akar, elhagyni ezt az örült hajót, ezt a hamis síkot, ezt a repülő kígyófészket. A folyosóra zuhan és erősen kapar a lábaival, de alatta megolvad az interziás fa, a falakból pedig polipszerű lények csápjai sejlnek át.

*„Nekem fontos ez a hely. Fontos a szok lélek aki benépesíti. Bár nem az én népem és lehet keveszet is tudnak rólam. Jobb is, hogy nem ismerik világuk teremtésének igazi történetét. Mert én is voltam fiatal és bohó, én is szerettem élni.”* A párhuzamos folyosón olykor látja amint a kígyó gyorsan siklik, olykor belemar az előtte lévő hátába vagy karjába, olykor látni ahogy egyben elnyeli őket. „Azt akarom, hogy te esz a tieid hagyják békén. Ne menjenek oda, akármilyen történet is. A Szövetség maradjon ki a vámpírhajszából.” Egy átjárón már szembe siklott vele a kígyó, megpróbálta szárnyai verdesével kitéríteni magát előle, de nem volt rá szükség mert a kígyó ügyesen átbújt a lábai között. Arra azonban már hasznos volt, hogy az őt követő rovarfelhőn egy lendülettel át tudott repülni.

A hallottakra gondolt. Mathias Cronquist tetteire észak és az ember nép ellen. A veszedelmes vámpír nyugat felé tart, Ediomad tárnáin keresztül a Nyugati Városállamok a célja. Már értesítették, hogy kellene megfigyelők arra a részre, de nem tulajdonított ekkora jelentőséget neki. Vagy csak Zöld Láng tulajdonít ennek ekkora jelentőséget? Ennyire személyes volna az ami őt a Városállamok elátkozott népéhez köti? Egy kérdés azonban megválaszolatlan maradt. Rikoltott, hangja pedig beérte a lassan megdőlé fedélzet teljes hosszát és területét: - Mit kínálsz cserébe, hogy szemet hunyjunk?

*„Emlékszem, hogy az árulás milyen mély sebeket képes hagyni az emberekben. Emlékszem, hogy a legutóbbi háborúban mekkora veszteséget okozott egyetlen északi varázsló hűtlensége.”* Alucard pontosan tudta mire gondol a másik: Wolkum Naizard, a Szem néven ismert dorani diplomata árulása majdnem annyi halott lelket okozott a Szövetség számára mint az utolsó nagy csata toroni rohamai. Nem sokon múlt, hogy a Szem az egész háborút a toroniak kezére játssza. Hogyha a Zöld Láng arra gondolt amire ... „Tudom ki az áruló, pontosabban ki lesz majd az, amikor eljön az idő.”

A kobra olvasott a gondolataiban. Érezte, hogy minden gondolata ezzel kapcsolatban a másik tudatába áramlik. Mikor az megnyitotta az elméjét, hogy átadja az emlékfolyamot nem apadt el a patak közöttük. Erősen a válasza gondolt, pontosabban az ezzel kapcsolatos érzéseire. Nem tudta hol van a kígyó, de érezte, hogy visszatért a központi terembe. „Én, Alucard Ront'e Rone grófia fogadom, hogyha a Kobra Zöld Láng segítségével elfogjuk a sorainkba férközött ügynököket, akkor nem tesziünk katonai és hatalmi lépéseket a Nyugati Városállamok ellen sem most, sem a jövőben.” Tollai egyre foszlani kezdtek róla amint egy létrán mászott már repülés helyett. Remélte a másik érti a szándékát. Üreges csontjaiig érezte, hogyha a szer hatása tovább tart menthetetlenül el fog veszni a Szellemvilágban.



Lassan elért egy magasabb részt, érezte, hogy testének tollazatát fodrozza a szél, izzadt és szédült. Feltérdelt és széttárta karjait, utolsó rikoltással adva meg magát a Daychín vidéke felett örökkön tomboló szellemvilág búverejének és elvesztette az eszméletét. Még bódulatában is érezte a kínzó szomjúságot, amihez most már a szíve dobogásán áthallatszó egyre erősödő lüktetés is párosult. Elméjében indák kezdtek vad táncba, vonalakat alkottak és forogtak. Lelki szemeivel egyre erősödő megkönnyebbülést érzett, ahogyan a kusza jelekből lassan a jól ismert szimbólum, Arel sólyomszíve alakult ki.

- Te aztán nagyon értesz a jó hangulathoz – a létra felől érkező hangok már az eleven és emberi Zöld Láng torkából érkeztek. Kinyitotta a szemét és a fölé hajló megtépázott szoborszépségű férfi mosolyos arcát ismerte fel. A léghajó egy kilátó teraszán feküdt. Izzadt köpönyegét így is kirángatta alóla a vad szél, ahogy a másik zöld ruháját is lobogtatta. Minden kobra fejét és mindenkori urát inkább szórakoztatta ez a helyzet. Kaján mosollyal nyújtotta át a feltápászkodó Arel papnak az elhagyott fekete kalapját. – Tessék, valami azt súgja ez fontos neked.
- Értékes hadizsákmány – merengett el a karimát simogatva a másik – trófea ha úgy tetszik.
- Úgy még meg is értem – az enoszukei selyembe öltözött félmeztelen férfi a korlátnak támaszkodott és a látóhatárt figyelte, ahol már látszottak a horizont első fényei – Ideje indulnia gróf úr!
- Így van. Nem tudom, hogy köszönetet kellene mondanom vagy átkokat szórnom ezért az éjszakáért.
- Egy jó pap mindkettőre képes egy szóval is – tekintete a léghajó magasabb szintjei felé vezető lépcsőkre tévedt, ahonnan léptek hallatszottak – Ne feledje el amit ígért.
- Nem fogom – nézett szigorúan maga elé Alucard és a következő varázslata összpontosításába fogott. Felállt a korlátra és széttárta a karjait. A varázslat zárószavait maga elé suttogetta – A’frad.

A hajnal előtti szél belekapott a friss tollakba és kiragadta a kobradíszes léghajó teraszáról. Az átalakulás már félig vitorlázva történt meg. Két kar, majd egy szárnycsapás után már egy sólyom repült látszólag védtelenül a veszedelme Daychín rengetege felett. Azonban a teraszon álló férfi érezte és tudta is, hogy a Háború és Természet istennőjének áldása kíséri a madár röptét és épségben fogja elérni a Szövetség határát. Elmosolyodott, mikor a léptek elhaltak mögötte és átölelte két vékony kar.

- Azt mondtad, hogy nem fog sokáig tartani – a sötét lepleket viselő nő hangja egyszerre vágott és volt méz ízű. Ahogy ölelése is egyszerre volt gesztus és fenyegetés az ujjain viselt mérgezett gyűrűk miatt.
- Az északiakkal mindig sok a baj, de most már minden rendben lesz – még egy utolsó pillantást vetett a távolban eltűnt sólyom után majd végleg elfordult a látványtól – jól aludtál, Fekete Fátyol?
- Tudod, hogy nélküled nem tudok igazán – a nő kedvesen hozzábújt ahogy a lépcsők felé tartottak és ezen az sem rontott sokat, hogy a fekete csipke fátyol kezelő varrásai közül egy nemrég visszatűzött fojtóhurok egyik vége lógott ki.
- Tudom – vette le tekintetét a lány kebleiről a férfi és minden erejével azon volt, hogy ne essen el a lépcsőkön. Az éjszakai átkelés őt is éppúgy meggyengítette mint vendégét, de nem akarta, hogy ez előtte is nyilvánvaló legyen – Kérlek értesítsd a kapitányt, hogy vigye a hajót a felhők fölé. Jólesik napfelkeltekor szeretkezni veled a magasban.

Miközben a léghajó emelkedni kezdett a lány szorosabban a férfi köré fonta karjait. Ebben a pillanatban nem tűntek a kontinens legkegyetlenebb alvilági vezéreinek, gyilkosoknak, gátlástalan hatalomhajászainak és ezt nemsokára ők is megérezték, hogy ez a reggel, ez a hajnal valamiért más. A felhők falain áttörve olyan volt, mintha ezen a lebegő lélekvesztőn egy új életet kezdtek volna. Életük nehezekeit, múltjukat a földön hagyták és szer hatása nélkül is, lelkeik egyesültek a hajó üvegterejű lakosztályában.



### Háttér és az előzmények:

Secchus városa lassan tíz éve „elszakadt” Toron Birodalmától. A nagy kalóztámadás estéjén azonban nem valódi hatalomátvétel történt, mint egy szokatlan adás-vétel nyélbe ütése. Toron ezt a nehezen védhető és kisebb helyőrségét „eladta” a Család szervezetének. Persze ezt nem lehet nyíltan és tisztán csinálni, így látványosan kis helyőrséget állomásoztatott itt a nem kívánatos katonai elemekből összeverbuválva. Az így „hősi” halált haltakat Toron látványos fenyegetéssel tíz évig élni és erősödni hagyta, hogy majd csak aztán számol le velük (ennyi időre szólt ugyanis a szerződés).

A Család indítékai ugyan kétesek. Feltehetőleg ennyi idő kellett ameddig az itt kiépített „hídfoállítás” révén sorozatos próbálkozások után végül megszerezték Ediomad birodalmából amit akartak. Ezt az ereklyét aztán biztonságban elszállították, nem képezi tárgyát a kalandnak sem (persze későbbi modulokra remek alapanyag, hogyha ilyen irányba terelődik a történet). A kaland a visszavétel „előestéjén” játszódik, három nappal a beígért toroni megtorlás előtt. A Kobrák legtöbb ügynöke ugyan kivonult, de a város „bábkirálya” és új lakói mit sem tudnak az eseményeket mozgató szálakról.

A Lord Marshal tisztségét viselő főkalóz fejébe vette, hogy adja vissza a várost. Ehhez pedig lassan tíz éve folyamatosan hívja és gyűjti maga köré Ynev söpredékét: orgyilkosokat, boszorkánymestereket és más kétes alakokat. Secchus városa egyre csak nőtt és fejlődött, a Toron elleni lázadás szimbólumává vált. A Flotta persze nem kétli, hogy egy parádés katonai akcióval beveszik a várost, de persze mindig ott van az emberi tényező. A Lord Marshal érzi, hogy közeleg az utolsó próbatétele kiskirályságának.

Időközben a Család igyekszik kihasználni a szerződést. Secchusban készül csapdát állítani az utóbbi időben rettegetté vált vámpírvarázslónak: Mathias Cranqvist számára. Tervük, hogy a nagy értékű ereklye legendájával előcsalogatják a varázstárgyakat kutató mágust és elfogják, hogy hatalmát saját céljait használják fel. Régóta figyelik tevékenységét és a nyomában kutató kalandozókat is, a Zöld Láng (a Család jelenlegi vezetője) úgy ítéli meg, hogy eljött az idő Mathias „begyűjtésére”.

A Család ugyanis valóban eljutott Ediomad mélyéig és (ki tudja mi más zsákmánnyal) megszerezte Mathias választott kedvesének, Vhevia Atta, élet és halál között lebegő testét. A lány a kalandozókkal vívott harcban súlyosan megsérült, de támadói életben hagyták a törpék gondjaira bízva őt. A Család pedig egy visszautasíthatatlan ajánlatot tett a törpe település vezetőinek ... A lányt egy szigorúan őrzött ispotályba szállították Secchus városába. Mathias pedig már kutat a nyomában és ő is szervezi a „csapatát”.



A nagyhatalmak szándékosan kimaradnak Toron „becsületbeli” játékából. Természetesen a legtöbb titkosszolgálat tisztában van azzal, hogy miről is szól a Secchus felé tartó hajóflotta küldetése. A városban egyszerre toboroz a Lord Marshal és titokban Mathias is sereget, előbbi a város védelmére, másik az árnyak között egy magánhaderőt. Kellő járatossággal azonban az alvilági kapcsolatoknak mindkét felhívás ismert lehet a játékosok számára (2-es szintű hírhedség hátránnyal). A játékosok Ediomad határában kezdik a kalandot, félúton a Nyugati városállamokhoz tartozó Új-Hamedtől és Secchus között egy karavánpihenő állomáson, ami már előrevetíti mit remélhetnek a városban.

## 1. fejezet: Út a Sötét Hegyek tövében

A játékosok több irányból és motivációval érkehetnek ide: lehetnek a mágus nyomában, nemrég érve ki Ediomad rengetegéből, érkehetnek egy karavánnal délről és északról is, akár kíséretként rögtön vagy a kocsik utasaként. Magasabb szintű csapat lévén lehetnek olyan mágikus tárgyaik, amiket már nem veszítenének el egy térkapu használat során. Az előtörténeteknek nincs kikötve, hogy hol-merre fut ki a vége. *Improvizálj.*

A karavánpihenő egy névtelen kis állomás Ediomad határában. Három kisebb, nagyobb épület, ebből kettő a raktár, istálló és kocsiszín. A fogadó ivója nélkülözi ugyan a megszokott választékot, de viszonylagosan magas áraival a karavánok „söpredékét” kint tartja az istállóban a maguk lőrését inni. Ilyen nyüzsgő kereskedelmi útvonalon ezt megengedheti magának. A fogadó tulajdonosa egy **Galradzsa pap**, **Imám Sefir**, aki valaha maga is kalandozó volt.

Imám naponta kétszer látható a fogadón kívül: reggel és este a napkeltét és -nyugtát köszöntő köszönő imádságai során megáldja a közös kút vizét, ami így a napmeleg ellenére is friss és hűsítő lesz. Persze a fogadónak van egy saját, belső kútja is, de ezen látványosan közösködnek a vendégekkel (csak aztán meglepő lehet, hogy este van rendes zuhany is a szobákban). Szokatlan luxus egy ilyen világvégi fogadóban.



Mikor a játékosok itt tartózkodnak vagy ide érkeznek két nagyobb karaván pihen meg itt éppen. Egy pyar kereskedő (**de’Kardon**) Erionból észak felé tartó úton és egy dzsad nőé (**Hanga**), nyugatról Secchus felé. Utóbbi személyes testőrségében észrevehetőek dzsad kardtáncosok is, a nő pedig egy *dzsenn*. Mikor de’Kardon megérkezik és meglátja a másik karaván gazdagságát nem tud nem arra gondolni, hogy az úton ő mennyi kocsit veszített el.

Emberei sokkal leharcoltabbak is mint a másik karaváné, de ez nem gátolja meg őket abban, hogy tréfálkozzanak rajtuk. Egy durva sértés követően az este során végül kardrántásra is sor kerül és egy pyar zsoldos meg is hal. Ez megzavarhatja a háziak nyugalmát és a két kereskedő tárgyalóasztalhoz is ül. Hanga próbálja a képességeivel eltussolni az ügyet, de az erioni nyakában felfénylik egy mentális védelmező amulett amire az elkiáltja magát, hogy „boszorkány”. Ha a játékosok nem, a házigazda pap avatkozik közbe és csitítja le a kedélyeket.

Persze ez nem tart sokáig és éjszaka néhány pyar zsoldos megpróbál elégtételt venni a karaván vezetőjén. A Hanga lakosztálya elleni harcban az egyik dzsad kardtáncos elesik, hogyha nem avatkoznak közbe a JK-k. Az éjszaka azzal telik a házban, hogy vért sikálnak és próbálják elkendőzni az esetet, Hanga nem akar elégtételt venni. Az események reggel vesznek új irányt. Hajnalban a pihenő közelében egy mágikus vihar vonul végig, le a Sötét Hegyekből. Ez megszokott és Imám rendszeres imája távol is tartja a fürgeteget, de a tovább haladást nem teszi lehetővé senkinek sem.

A kényyszerű tartózkodás idejére mindkét karavánvezető megkönyékezi a játékosokat. Hanga a védelmére kéri fel őket, hogyha az asztrálestüket vizsgálva (jellem) alkalmasnak bizonyulnak, ellenkező esetben de’Kardon a hírességükre apellál és reméli, hogy osztoznának a „banya” kincsein vele. A dél folyamán elviselhetetlenné fokozódik a meleg és több kísérő egymásnak esik az udvaron. Ez azonban csak egy „békés” ökölharc, elvéve kerülnek elő kések. Az ablakokban láthatóak a karavánvezetők, mint két tábornok. Az igaz összecsapás estére várható. Időjóslás Mf-al meg lehet állapítani, hogy éjfélnélkor tetőzik a vihar, de nem sokkal utána el is fog enyészni.

Estére azonban szinte érezni a „háborús” készülődést a karavánpihenőben. Nap közben Imám persze próbál békíteni, ahogy a játékosokat is megbízza ezzel, hogyha módja van rá. Ha nem tudnak tevékenyen ez ellen tenni valamit, akkor éjfélnélkor a két szembenálló istálló és a ház között kitör a

véres harc. A vezetők persze saját szobáikban igyekeznek átvészelni ezt és majd csak a győztes oldal fogja megostromolni a vesztes szobáját. Ebben az esetben mindkét oldalnak megvan a maga „öngyilkos” támadása. Hanga mentális hatalomszavával minden támadó (és védő) lelkét egyszerre igyekszik támadni és elaltatni, de Kardon pedig a testére szerelt több latnyi puskaporral igyekszik a támadóival együtt visszatérni a Körforgásba.



Bárki is nyer, minden csapat alaposan megfogyatkozik reggelre. Mivel a dzsád karaván áruja a számosabb és értékesebb ezért mind de Kardon, mind pedig Hanga Secchus felé folytatná útját. A játékos karaktereket mindenképp szeretnék felbérelni a karaván védelmére, mert a legtöbb harcos a sebeit nyalogatja vagy harcképtelen. Az úton pedig elkél a segítség. A mágikus vihar nyomában járó „káosz-sakálok” a vihar legyengül áldozataira vadásznak. Tízeshúsas csordákban csapnak le és

kerítik be áldozataikat. Gonosz intelligenciájukkal ha sikerül egy kocsit leválasztani a karavánról, akkor már megelégszenek, de keresik a gyenge pontokat, mindenhol próbálkoznak. Különleges képességük, hogy savat köpnek, ami megolvasztja a hagyományos fémeket. Ha fegyverre köpnek akkor k10 sp sebzést okoznak vele, ha vértet akkor addig 2k10 sp ameddig az illető le nem veszi. Erre azonban minden sakál naponta egyszer képes, ezért csak a végső esetben használják. **(értékeik megegyeznek a kráni harci kutyákéval és ismerik a falkataktika hadrendet is)**

A sokat megélt karaván csak ezek után érkezik meg a kaland valódi helyszínére, **Secchus** városába. Érdeemes érzékeltetni velük a vidék ősiségét és természetellenes szépségét. A part mentén torz sziklaképződmények mellett haladhatnak el, a növények és kisebb állatok is mintha mutáción estek át. Egy régi csatamezőn elhaladva temetetlen holtakat találnak, de már évtizedesek lehetnek. Felszereléseik csillognak a napban. Ha valaki mégis elemel egy tárgyat (pl. mestermívű toroni rövidkard) az azonnal kap egy 1. fokú senki bolondja hátrányt, függetlenül attól, hogy visszateszi e azt (ezt nem kell persze az orrára kötni a játékosnak, de be lehet mesélni, hogy rossz érzése van a szép fegyverrel a kezében). Átkozott tárgyak ezek.

### Káosz-sakálok, Ediomad dögevői

Előfordulás: Ritka  
Megjelenők száma: változó  
Termet: E  
Sebesség: 125  
TÉ: 90  
VÉ: 120  
KÉ: 30  
CÉ: --  
Sebzés: 1k6+1/1k6+1/1k10+1  
Támadás/kör: 3  
Ép: 25  
Fp: 85

Asztrál ME: immunis  
Mentál ME: immunis  
Méregellenállás: 15  
Psz: speciális  
Intelligencia: állati  
Max. Mp: --  
Jellem: Halál, Káosz  
Tapasztalati pontok: 85

Egy vezér is van a falkába, a következő harcérték módosítókkal:

**TÉ: +10; KÉ: +10; VÉ: +5**

Szaglászuk, hallásuk és látásuk duplája egy átlagos vadászkutyáénak, azon kívül 20 méterig látnak infra tartományban is

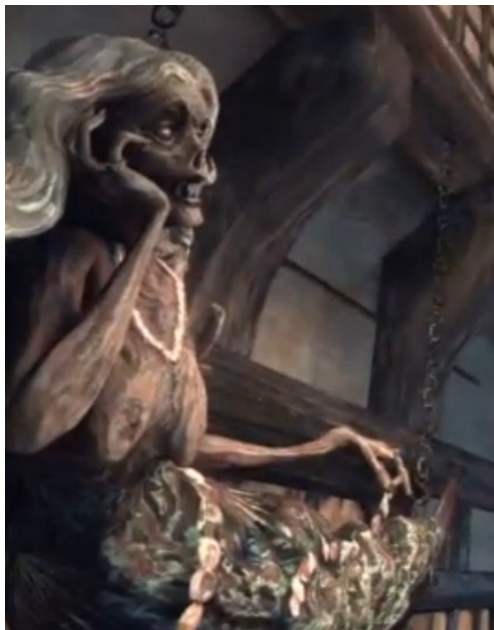


## 2. fejezet: A tűzben edzett város

Secchus egy partmenti kikötőváros, ami még őrzi a kyr-toroni motívumait. A belső város fala magasan a lakónegyed felé tornyosul már messziről, de funkciója nem olyan, mint régen. Egy nagyobb részére kalózjeleket festettek az évek során, másikon pedig (minden bizonnyal varázslat) hatalmas fényillúzióval misztériumjátékot vetítenek ki esténként. Ez egy hatalmas zsványtanya, aminek nem őrzi a kapuit ugyan, de odabent mindenki magáért felel csak.

A katonai készülődés egy ilyen gyűlevész banda esetében mást jelent mint a civilizált világban. Az utcákon végítéletről prédikáló őrültek kiáltoznak, mindenki ész nélkül vásárol vagy éppen elad, a legkisebb nézeteltérés véres párbajba torkollik. Az asztaloknál éppúgy megtalálni szélhámost mint legendás kalandozókat. Az ital ára az egekben, az emberélet olcsó. A kikötőben egymást érik a zsákmányolt hadihajók mindenféle tengeri nemzetből. Abbit orrú aszisz felderítőhajónak döntött keleti barbár evezős csónakok, enoszukei zsonglőrök és félelf szajhák a kikötő egész hosszában. Önjelölt erőművészek szkandereznek, hólyagos képű boszorkánymesterek készítenek mágikus tetoválásokat jó pénzért.

A nap folyamán pedig még nyugodtabb az élet. Mikor hajnalban a karaván elvergődik idáig szinte egy eleven másnaposságba csöppennek. Kevés ember áll ilyenkor talpán a külső városban. Hogy valami érdemes szállást találjanak a belső városig kell kutyaolni, át ezeken a részeken és a kikötő teljes hosszán. Ez remek alkalom a városban kószáló ügynököknek, hogy felfigyeljenek a játékosra. Akár Mathias is figyelemmel kísérheti őket és néhány érzékelés próba után fel is tűnhet jellegzetes alakja egy hajó árbócán, egy tetőn vagy egy sikátor mélyén. Kisebb összetűzésbe is kerülhetnek ha kevesen vannak a helyi kemény arcokkal, akiket ha életben hagynak elmondhatják, hogy egy gazdag úr fizetett meg, hogy kóstolják be őket.



A belső városban álló gazdagabb fogadó a **Rothadt Sellő**. Bár a cégérként kitett fafaragvány ijesztően élethű, nem valódi. A fáradtság persze játszhat a játékosok idegeivel, hogy valaki csöpögni látta a rohadt uszonyt vagy éppen a fél arcát vesztett tengeri szépség pont rá kacsint. A kocsik beállnak a színbe és a kereskedő is megpihen a fogadóban, nem vesz tudomást a játékosokról, ha aludt majd foglalkozik a járandóságukkal. Így a nap további részében szabadon kóborolhatnak a városban. Kérdősköndhetnek a kialakult helyzetről, de nagyon színes kép alakulhat ki bennük a település múltjáváé és jelenével kapcsolatban. Hamarosan azonban a Lord Marshal küldet értük mint híres-hírhedt kalandozókért és a *Gályára* viteti őket.

A *Gályá* a város feletti dombon álló egykor toroni erődtítmény, aminek valóban van egy kis hajó beütése kívülről. Az erőd parancsnoka maga egy bő köntösben fogadja őket, fegyverismeret és észlelés persze rögtön kiszúrja hogy alatt vértben és kardban van a figura. **Enodosként** mutatkozik be, mint a Lord Marshal jobb keze. A katonák jól látható tisztelettel vannak irányában, ellentétben a hamarosan érkező, rangban vele egy szinten lévő szuke származású **Hurokkal**. Ő egy jó kedélyű mestertolvaj, díszesen, piperkőcen öltözködik, hangos és egyszerűnek tűnik, megtúrtságáról vajmi kevéssé vesz tudomást. Ő a Család kapcsolattartója a Gályában.

Hamarosan megérkezik maga a Lord Marshal. A félszemű és félkarú tengeri medve egy riegi törpe kalóz volt valaha. Itt csinálta meg végül a szerencséjét. Tapasztalata és ingathatatlansága inspirál sokakat arra, hogy a toroni veszedelemmel szemben is egyben tartotta a várost. A Marshal két alvezére híján kiküld minden őrt a teremből és kaján módon egy találos kérdéssel fordul a játékosokhoz, hogy azzal mérje fel képességeiket:



*„Lába van, de mégsem jár,  
víz felett visz, nem madár.  
Nem rab, mégis láncot hord,  
s minden utat összetold...”*

Ez az egyszerű gyerek talalós kérdés utalás a kaland befejezésére is, megoldása a **HÍD**. Akár sikerül megoldaniuk akár nem, a következő kéréssel fordul hozzájuk. Tudomására jutott, hogy a városba egy nagyhatalmú mágus érkezett, aki jól leplezi hatalmát. Mivel ilyen veszedelmes próbatétel előtt állnak, szeretné, hogyha a játékosok megkeresnék neki ezt a varázslót és olyan ajánlatot tesznek neki a Lord Marshal nevében, amit nem tud visszautasítani. Ezért persze irgalmatlanul megjutalmazná a játékosokat, a kincstár roskadásig van varázstárgyakkal.

Hogyha olyan csapat játszik, akinek a mágus elpusztítása a célja ... és ezt fel is fedi a kapitány előtt (és momentán még a talalós kérdésre sem válaszoltak helyesen) akkor kifejezetten ellenséges lesz velük, persze tisztában van a helyzetével és azon lesz, hogy minél előbb kitegye a karaktereket az Erődből és később megorgyilkoltatja majd. Érdekes tehát ezt magukban tartaniuk.



Ellenkező esetben igyekszik minden információt megadni róla amivel rendelkeznek: tudni vélik, hogy valamiféle különleges feladatra toboroz a városban és már többeket is a felfogadott. Ha a talalós kérdésre is helyesen válaszoltak megosztja, hogy a Halál Hetedik Nagymesterét is sikerült az oldalára állítani, pedig a Hetedik kifejezetten nem az, aki pénzért dolgozna. Személyleírást is ad Mathiasról, ha kérnek biztosít nekik olyan felszerelést és embereket akiket kérnek a feladathoz. Az idő azonban szorít.

A Rothadt Sellőbe visszatérve különös szituációba kerülhetnek. Ha van olyan karakter a fogadóban, akinek van komolyan **Tartozása-Bosszú hátránya** vagy valamilyen renegát és üldözik, akkor a fogadót egy csapdává alakították mostanra. Ha nem figyelték meg jobban a személyzetet, sokan megcserélődtek, a felső szinteken a kereskedőt és embereit megölték, ők pedig besétálnak a csapdába. Hogyha nem lenne ilyen a csapatba senkinek, akkor a kereskedő mostanra kényelmesen túladott az árun és a részüket kiadja a játékosoknak, amiben megegyeztek (ezt egyébként meg lehet fűszerezni azzal, hogyha az áru rabszolgák voltak és a Lánccarátok vásárolták fel őket).

A kaland következő részében az OFF és ON nyomozásé a főszerep. Ez egyben egy **LIVE** rész is lehet, a találkozóknak otthont adó Afri Café területén elhelyeztünk több papírt is amelyek egy jelszó betűi vannak elrejtve. Amennyiben a csapatod bemondja neked a jó megoldást, akkor az azt jelenti, hogy ráakadtak a Család vezetőjére az összeszedett információk alapján, folytasd a Zöld Láng megjelenésétől a kalandot. Egyébként az első három csapat, aki a kódszót a pincérlányoknak mondja be egy korsó ingyen sört kap. A jelszó: **AMUND**.

A városi ivókban kutakodva nem sok eredménnyel járnak. A legtöbb, amit megtudhatnak az eddigieken kívül, hogyha követik egy-egy verbuvált ember sorsát és utólag a kanálisban akadnak a testére. A mágus ugyanis vámpír, bár nagyhatalmú, nem bántja a nap, de szüksége van a vérre. Hamarosan eljuthatnak arra az ötletre, hogyha egy csali csapatot állítanak, akkor hamarosan előkerülhet a mágus is. Ez így van, bár elég veszélyes lenne a „visszautasíthatatlan” ajánlat nélkül szembenézni vele és a Hetedikkel.

Egy fogadóban hallhatják egy bárd dalát arról, hogyan küzdött meg az aquir hajóval egy csapat rabszolga egy évtizede. Hogyan feneklett meg a hajó a városhoz közeli szigeten és milyen erős mágia

lengi körül ma is azt a helyet. Szent ereklyét találhatnak ott. Ugyanaz a bárd, egy másik fogadóban egy időben ezzel a vámpír szerelméről énekel, akit a „Kobrák a Fészekbe” vittek. Le a mélybe, le a sötétbe. Ő **Alucard Ront'e Rone**, aki így próbál a karaktereknek segíteni. Egy harmadik fogadóban ugyancsak Alucard zenél egy időben, ahol a fenti rejtvény megoldásához mondja el a segítségként szolgáló verset vagy dalt :

*„Tengermélyére süllyedt világok titkait rejtik a fehér habok, ami a szomjat oltja. / A csillagok rejtik a születés és a halál titkait, állat- és szörnyjegyek képében egyaránt. / A legoveszedelmesebb szörny mind közül mégis csak az a bestia lehet, aki várral a hátán úszik. / Mentsvárunk és menedékünk csak a zene lehet és mindaz, ami hiányzik belőle. / Ez mégsem lehet bizonyosság, hogy a tükörből saját magunk tekintünk vissza.”*

Ha két napig sem tudnak semmire sem jutni, akkor a második este meglátogatja őket a Hurok szállásukon. Utal rá, hogy milyen nagyhatalmú fél érdekeit képviseli és hogy tud az erőfeszítéseikről a mágus megtalálása ügyében, de ne erőlködjenek, mert sokkal nagyobb emberek járnak a vámpír nyomában. Nagyzol és fontoskodik, a Zöld Láng tudta nélkül jött el. Ha követik vagy bármilyen más módon kivallatják, akkor el tudja mondani Vhevia Atta rejtkehelyét, a titkos Kobra bázist. Ez abban a falban van elrejtve, amin a misztériumjátékokat vetítik ki esténként. Ő is oda igyekszik a találkozó után.



### 3. fejezet: Zöld lángok

A Kobrafészek egy többszintes rejtkehely. Kéttucat fegyveres, kitenyészett szörnyharcosai a Családnak védelmezik és boszorkánymesterek. Nem is lehet ez másképpen, hiszen most Zöld Láng is itt tartózkodik. Ha valamilyen módon eljutnak hozzá az se vágja földhöz ha az egész seregét megölték. Fontosabbnak tartja, hogy a játékosok most neki segítsenek. Lebegő üveggömbökben figyelteti a város melletti kis szigetet és várja, hogy a vámpír ráharapjon a csalíra. Az „aquir’ hajó fele a szigetre fúródva meredezik, de valójában nem az. A legendákat csak a Család szötte a hely köré, nem kell hinni a mesékben. A csapda kész és mivel a harcosait ha igaz ártalmatlanná tették a játékosoknak kell elmenniük a varázslóért ha megjelenik.

Ez másnap délben történik meg, ekkor ha a Fészekben vannak akkor a Zöld Láng egy tűzkapuval a szigetre viszi őket. Ő maga is jelen akar lenni. A sziget bár kicsi elég zezugos, sziklás valami. A távolban már látszik a felvonult toroni flotta és a kikötőben lassan harcra álló hajók. A vámpírvarázsló

éppen a roncsot tanulmányozza és láthatóan meglepett, nem is támad az érkezőkre. Azt ismételteti, hogy ez valami más ... ez valami egészen más.

A helyből áradó szakrális energia lehengerlő, a papok nehezen is tudnak a nem elméjükben tárolt manájukkal bírni. Persze lehet harcolni a mágussal így is, idéz is kisebb szolgákat magának, gölemeket hogy legyen mivel ellenni ... szinte a köpenyének redőiből. Amint a résztvevők elhasználnak legalább 30 manát összesen a sziget szakrális mezeje megolydul. A félbe tört hajó hiányzó fele anyagiasulni kezd és körülötte, alatta forrni kezd a tenger majd teljesen vörös színűvé változik, egy kilométer hosszan síkkapu nyílik Lindigassra, a Vértengerre, Tharr poklára.

Nem minden mese igaz, de vannak mesék amik igazságokat fednek el. A sziget egy Tharr kegyhely volt régebben és a roncs is szent hely, ahol tilos volt varázsolni. Toron fennhatósága nélkül ezt már ugye nehezkesebbé vált betartatni. Így a tűzkapu nyitása és Mathias szövötmötölése felébresztette a harc varázslatai aktiválták a Szentségtelen kaput. A pokoli történet persze a háborús készülődést is befolyásolja, a toroniak nem mernek lépni.

A kapun keresztül lassan vérdémonok és vérlények kezdenek át szivárogni, érkezni majd özönlenni. Hogyha a karakterek felfogják, hogy együtt kell harcolniuk a kapu bezárásáért akkor a Zöld Láng és Mathias közös varázslatba kezd a fegyverszünet nevében, míg nekik „csak” a változatos lényekkel kell törődniük. A partról és a tengerről is a küzdelem sorsát figyelik.



Hogyha nem sikerül vagy megölik inkább Mathiast és elmenekülnek akkor a kapu statikusan itt marad az elsődleges anyagi síkon. Ekkor a toroni flotta egy lendülettel elsöpri a Tharr papok megerősödő mágiájával a védőket. Ellenkező esetben a kapu bezárásával a szakrális hatalmuk hiányában a Flotta visszafordul és napokkal később egy új szerződés tervezetével követek érkeznek Shulurból a Lord Marshalhoz.

Hogy a játékosok ebből a kavargásból hogyan is kerülnek ki, az a jövő zenéje. Zöld Láng a szigetre lebegő léghajóval eltávozik hogy a csapda kudarcba fulladt, Mathias kedvesét időközben a kiürült Fészkekből a Hetedik kimenekítette. Hogy a mágust megölik e vagy sem a folytatás szempontjából érdekes, hiszen a lány magában őrzi a vámpír esszenciájának egy részét.

**Következik a kampány epikus fináléja az V. Vándorkrónikák Táborban!**



## Nem Játékos Karakterek, mellékszereplők és bestiák:

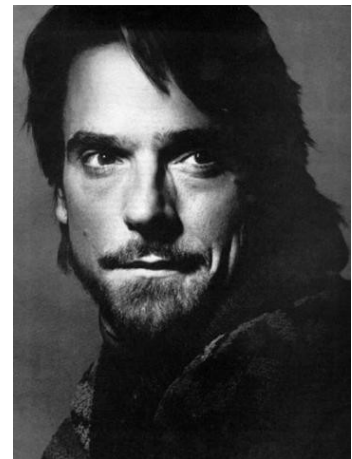
*Az első fejezet fontosabb szereplői*



**Imám Sefir** (4. szintű Galradzsa pap; jellem: Rend-Élet, vallás: Galradzsa) egy dzsád kereskedő családban született. Imám hamar elhagyta a szülői házat, amikor konfliktusba került a család szigorával és a papi hivatás elől az első kalandozó csapattal tartott. Hamarosan azonban meg kellett tapasztalnia, hogy az ilyen döntéseket nem a halandók hozzák meg. Pár év nélkülözés és szerencsevadászat alatt Galradzsa több alkalommal is kinyújtotta felé a karját, hogy társainak gyógyírt adhasson, a veszélyes üzletekből épen kerülhessen ki. Mikor azonban választott mesterei túl nagy fába vágták a fejszéküket Godora ege alatt Imámot csak egy dzsád

család befolyása mentette meg a végtől. Beházasodott a Sefir famíliába és több gyermeke is született. Galradzsa azonban ahogy megadta neki a boldog-békés életet úgy vette el: Imám múltjából előkerülő kezek elvették tőle a családját. Bár bosszúját később beteljesítette, de sem Erionban sem délen nem talált nyugtot. Küldetésének tekinti, hogy az eltévelyedett kalandozó lelkek az ő házában fedele alatt békésebb életre vágyva folytassák útjukat.

**Erem de'Kardon** (njk kaszt: kereskedő, jellem: Halál-Rend, vallás: Noir) Új-Pyarronban látta meg a napvilágot, de családját még Ó-Pyarronból menekült el. Egész életében azt hallgatta, hogy mennyit vesztett a család és ez kegyetlenné és szigorúvá tette. Családját Noir kegyelméből igen komoly beszállítója lett a különböző fűszereknek és áfiumoknak. Erem apját azonban elítélték, hogy gorkiki üzletfelekkel is tárgyalt és ranagolizmussal is megvádolták. A fiú így megkísérelte családját minden megmaradt ingóságát északra telepíteni. Azonban a térkapuk megbízhatatlansága megfélemezte a vagyonukat, a másikat már nem is akarta ilyen módon kockáztatni. Hűséges szolgálóival vágott neki az Erigowba vezető hosszú útnak. Édesanyját a SHERAL lábainál vesztette el, hűgait Erionban házasította meg. Megmaradt híveivel és toborzott martalócokkal vágott neki az út második felének, azonban egy rablótámadásban több kocsit is elveszített.



**Hanga** (njc kaszt: kereskedő, jellem: Rend-Élet, vallás: Dzsen) Új-Hamed városában született, egy a Manifesztációt elkerülő dzsenn diaszpórában. Családját mindig is a közösség szellemi vezetőinek számították, azonban az utóbbi években komolyan próbára lett téve a hitük és a rátermettségük, hogy a menekültek több hullámban bevették a várost. A dzsennek kényszerű és logikus döntést hoztak azzal, hogy a menekültek egy részét, akiket gondosan megfigyeltek és kiválogattak, összerelték és ketreces kocsikban Secchus városába viszik őket eladni mint rabszolgákat. A „nagyobb jó érdekében” végrehajtott adás-vételekkel a város látványos gazdagodásnak indult és ennek sokan örültek, még több szerencsétlent vonzva

oda a gazdagság hírével. Hanga fiatal kora óta él ebben a közegben és a világ legtermészetesebb dolgának tartja, amit tesz, a túlélésük érdekében.

*A második fejezet fontosabb szereplői*

**Lord Marshal** (8. szintű törpe harcos, jellem: Halál, vallás: Tooma) egykori a riegi törpe kalóz kolóniák tagja és vezetője is volt. Azonban az ottani szigorú és kegyetlen szabályok értelmében elbitorolták tőle a hatalmát párviadalban. A megcsonkított és félig megvakított törpe délre menekült a szégyen elől, miután megrendezte a saját halálát és temetését is. Mikor tíz esztendeje a város elfoglalásában mint martalóc részt vett még nem fogta fel annak a jelentőségét mibe is keveredett. Csak miután sorra hullottak el az előtte uralkodók méregtől és törtől értette meg, hogy a kalózáros árnyai mögött másfajta hatalmi harc dúl. Az előző Marshal megölésében ezért már ő maga is részt vett és jó viszonyt alakított ki a városi Kobra vezetőivel, akik közül mára már csak Hurok él. Maga mellé véve őt és a toroni helyőrség egykori illetékes parancsnokát szokatlanul megszilárdította a címét. A várost fenyegető veszély hírére összeverődő „sereg” pedig egy emberként tartja őt vezetőjének. A városba érkező legértékesebb árucikk felett tartotta csak meg a monopóliumát: a mágikus stázisba helyezett jégtömböket mindig a Gályára kell szállítani. A hozzá legközelebb állókat ezért is nevezik a kitüntetett *jégkalózok* titulussal.



**Enodos kapitány** (6. szintű toroni elitharcos, jellem: Rend-Halál, vallás: Tharr) az egykori Secchus erőd rangidős parancsnoka annak idején megadta magát a támadóknak, amikor felismerte, hogy milyen helyzetbe hozta őket a hazájuk. Mivel már akkor is híres vezető volt, sokan pártoltak át vele együtt és lettek inkább bosszúszomjas kalózok. Eredetileg egy pietor családból származó, reményteljes karrier előtt álló fiatal ember volt, de egy szerelmi ügy sértett magas rangú másik fele révén a halálra szánt secchusi sereg parancsnoka lehetett. Jelenleg a jégkalózok vezetője és rettegett párbajhős. Ha módja van rá, akkor megtartja a toroni etikettet a hazájából származó személyekkel szemben. Bizalmát könnyű elnyerni egyenességgel és férfias helytállással. Fegyvere és vértje mágikus abbitból készült, amit bő dreggisével takar.

**Hurok** (8. szintű Kobra mestertolvaj, jellem: Káosz, vallás: Sogron) a Secchusban székelő Kobra utolsó élő vezetője. Az elmúlt évtizedek belháborúi alaposan megritkították a soraikat és Hurok sem esze, sem képességei okán nem emelkedhetett volna ilyen magasságba. Egyszerűen jelentéktelennek tűnt. Most, hogy a Család igyekszik erőit kivonni innen már mindegy, hogy a megmaradt 5-10 tolvajt és fejevadást ki dirigálja. Már maga is a menekülés gondolatával játszott amikor Zöld Láng megérkezett és szerepe egyszeriben megsokszorozódott. Gátlástalanul, saját emberinek életét kockáztatva igyekezett a magas rangú Kobra kegyére tenni, de sikamlós személyisége mögött persze alattomos szándék lapul, amit csak a félelem béklyóz ideig-óráig.



*A harmadik fejezet fontosabb szereplői*

**Zöld Láng** (13. szintű renegát tűzvarázsló, jellem: Halál-Rend, vallás: Sogron) a Család jelenlegi vezetője valaha ordani tanonc volt. Múltjában egy sötét és homályos folt az a fordulat, ami a Nyugati Városállamok területén végleg elszakította őt a rendjétől. Mivel azonban fontos titkok tudója volt és mestere meggyilkolásával is vádolták többször indult a megölésére előbb egy, majd páros Főnix csapat, azonban láthatóan ezek nem jártak sikerrel. A legutóbb az elfogására és elpusztítására felszerelt különítményt az utolsó pillanatban végül a Manifestáció ellen küldték inkább. Nem tudni pontosan, hogy kaparintotta meg a hatalmat a Kobrák között, de rebesgetik, hogy misztikus szeretője és másik személyisége, a *Fekete Fátyol* segítségével. Ez a Sogron tanait a megszállottsággal követő megalomániás figura egyszerre

uralkodik hívein a félelemkeltés és a fenyegetés összes eszközével. Sokan választják inkább a biztos halált, minthogy a legendás *Smaragd Kínzókamrába* kerüljenek. Fanatikus hívek és szörnyharcosok kísérik majdnem mindenhová, illetve az *Eilon* nevű léghajó is a rendelkezésére áll.

**Vhevia Atta** (3. szintű orwella papnő/2. szintű boszorkány, jellem: Káosz-Élet, vallás: orwella) az egykori hegyvidéki faluban felnőtt félelf parasztlány nagy utat tett meg onnan, hogy faja miatt tetteiért üldözzék. Mathias követője lett, majd eszköze is az ereklyék utáni hajszában. Orwella, a torz természetistennő megszólította őt és kedvese révén igyekszik ezt az új hatalmát elsajátítani uralni. Most, hogy egy időre kikerült a vámpírmágus hatása alól már megláthatja kívülről, hogy tetteik nélkülözik az emberi tényezőt és könnyörületet. Hogy hogyan dolgozza ezt fel a történet következő fordulójára az a játékosok hozzá való viszonyulásától függ. Halála azonban még szörnyűbb tettekre sarkallhatja az amúgy is démoni örülettel pusztító varázslót. A karakterekkel távolságtartóan viselkedik, de Mathiast sem értesíti arról, hogy csapdát állítanak neki általa. Múlik a vámpírvarázsló bűbája?



**Mathias Cranqvist** (15. szintű varázsló/15. szintű csatamágus, jellem: Káosz-Halál, vallás: önmaga) az egykori tehetséges lar-dori varázsló és az ősvámpír szimbiózisából született entitás visszatérését titokban készítették elő szolgái. Bár öt évvel ezelőtt kudarcott vallott a Kalandozókkal szemben, ezúttal nem akar nekik újabb lehetőséget biztosítani, hogy terveit keresztül húzhassák. Szinte félisteni hatalommal bír ezen a síkon (és néhány másikon), de úgy tűnik, hogy tervei (bármik is legyenek azok) az Elsődleges Anyagi Síkhoz kötik és mindenkit, aki az útjába kerül elpusztít.

Különös kapcsolatba került azonban a fiatal Vheviával, egyes északi gondolkodók szerint halott kedvesére emlékezteti őt a lány és megnyugtatja a jelenléte. Korábbi külsejét Cranqvist mint a kígyóbőrt vetkőzte le és most ismét egykori valóját „viseli”, annak a varázslónak az alakját, aki egykor a Dúlásban küzdött az övéiért. Amikor felismeri, hogy rászedték, hogy elárulhatta aki kedves neki újra átéli a régi emlékeit is. Megjelenése ugyan megegyezik az idősebb alteregójával, ahogyan hangja is, ami így igen síron túli egy fiatalember szájából. Megölhetné a karaktereket, de érdeke, hogy a lány épségben kerüljön vissza a birtokába és ezért még a Szentségtelen kapu bezárásában is hajlandó segédkezni.

*A kaland fontosabb mellékszereplői*

**Hetedik** (15. szintű élőhalott Anath-akhan fejedelemség, jellem: Halál-Káosz, vallás: Arel) egykor a Mogorváért harcoló titkos sereg legtehetségesebb tagja volt, akit érdemei tudomásul vételéért megajándékoztak halála után a folytatás lehetőségével. Azonban a lelke nem úgy fogadta ezt, ahogyan azt várták. Szembefordul klánjával és azokkal akik halhatatlanságra kárhoztatták, titkos tudományával kivágta magát a szülőhazájából és a legrettegettebb délvidéki orgyilkos lett. Fegyverzete és módszerei miatt a korábbi Hetedik Nagymester helyébe lépett és ő maga is így kezdte el nevezni magát. Hófehér hajú, életunt tekintetű férfi, aki egy különös hatásnak, egy galrexnek parancsol és egyedülként képes elviselni a lány őrjítő közelségét, jelenlétét. Jelenleg a vámpírvarázsló szolgálatában áll, aki visszautasíthatatlan ajánlatot tett neki. Kapcsolatuk azonban túlmutat a megbízáson és különös módon barátság szövődik a két kitaszított renegát között. Hetedik ismeri Mathias valódi tervét a felhalmozott

mágikus potenciával és mindenre képes lenne, hogy segítsen véghezvinni, amit eltervezett. A Rothadt Sellőben vett ki egy szobát, a padlásteret és a tetőablakon át röppen ki madarával, hogyha a vámpír szólítja őt. Érdeklődve figyel, hogyha a játékosoknak harcolniuk kell a fogadóban, de a viláért sem avatkozna bele.

**Alucard Ront'e Rone gróf** (3. szintű Arel pap/3. szintű bárd, jellem: Élet-Káosz, vallás: Arel) az északi titkosszolgálat enigmatikus és alkoholista vezetője. Sokan úgy gondolják, hogy mágikus módszerekkel tartja fent a fiatalságát, mások tudni vélik, hogy hajlott korban meghalt a lammoni incidens során. Elüldözött ilar nemes, aki hivatás mellett az istennő kegyére is rátalált. Fiatalos megjelenése és habitusa ellenére öltözködésében és dalválasztásában is inkább a '60-as és '70-es évek, két Zászlóháború közötti időszakára hajaz. Zenéi inkább siratódalok a természet iránt, végtelen panaszok elvesztett kedvesek felett. Rejtély hogy hogyan képes tisztségét rendben ellátni, mert nem kell neki sok és napokra az asztal alá issza magát, akár becsületből is. Fegyvert ritkábban hord magánál, akkor is csak egy törkardot vagy visszacsapó íjat. Igazi kincse kétségtelenül az élőfém húrokkal rendelkező lantja, ami Tarin szabadszellemeű mestereinek munkáját dicséri. Mivel köti a szava, így csak maga eredt a vámpír és a kalandozók nyomába, igyekszik utóbbiaknak segíteni utalásokkal, elrejtett információkkal.



**S'Lezach** (3. szintű kitért Tharr pap, jellem: Káosz-Élet, vallás: Bordak) szokatlan életutat járt be ez a kyr



famor. Gazdag és rangos családból származott, sokadik fiúként papi pályára szánták. Minden rendben is ment, ameddig be nem avatták Tharr legbelső misztériumaiba és módja nem lett átpillantani a Vértengerre. Ezután megszállottja lett a másik világ tanulmányozásának. Kezdetben a származása sok kaput megnyitott előtte, de hamarosan kutakodását károsnak találták miután Shulur egy kerületére sikerült nyitnia a Lindigasst. Ezután sem adta fel azonban, de ekkor már durva tudatmódosító szerekkel és áfiumokkal kísérletezve igyekezett átlátni. Tharr kegyéből hamar kiesett, Morgena sokszor nyújtotta ki felé a karját, de ő vagy nem vette észre vagy megtagadta azt: figyelme sokkal inkább a fiatal aszisz istenség, Bordak kultuszára esett, aki az ital és a mámor szféráit uralta. Bár semmi sem bizonyítja, hogy ez egy valódi istenség lenne, vagy hogy híveinek igazi hatalmat biztosít, S'Lezach, mint a város „bolondja” téríti az embereket az új hitre. Ha beszédbe elegyednek vele, akkor mesélhet a vértenger különös bestiáiról: a rettenetes Csúszmányról, a gonosz Fehéret dobálóról és a borzalmas Dajujáról.

## A kaland pontozása

Ezt a pontozólapot a játék végén, illetve 18:30-kor kell leadnod kitöltve. Ha bármi kérdésed lenne vele kapcsolatban, akkor inkább kérdezz, de igyekszünk itt példákkal és magyarázatokkal szolgálni arról, hogy mi mit is jelent tulajdonképpen. A csapat helyezése azzal jár együtt, hogy előbb választhatnak az ajándékok közül és hogyha elsőként végeztek, akkor az ő befejezésük szerint folytatódik a kampány. Nem lesznek külön pontozóbírók és nem manipuláljuk a pontokat sem, a csapat eredménye a te szubjektív értékeléseden múlik és az ő objektív teljesítményükön.

### Általánosan adott pontok: (maximum 30 pont)

- **Előtörténet 0 vagy 10 pont** (hogyha adtak le időben előtörténetet, akkor maximum, hogyha nem akkor nulla, nincsen középút): ..... **pont (0 vagy 10 pont)**
- **A karakterek kidolgozottsága** (mennyire „szálltak el” az előnyökkel és a hátrányokkal, mennyire életképes karakter és csapatkonceptióval érkeztek) ..... **pont (1-5 pont)**
- **A játék alatti viselkedésük** (sok volt az Off és zavaró is volt, csörgő mobil, állandó vita, hogy a karakter vagy a személy beszél) ..... **pont (1-5 pont)**
- **Részvétel a LIVE szerepjátékban** (ha egyáltalán nem, akkor 0 pont, ha próbálkoztak és gondolkoztak akkor 5 pont, ha meg is oldották akkor 10 pont) ..... **pont (0 vagy 5 vagy 10 pont)**

### Szerepjátékért adott pontok: (maximum 20 pont)

- **A csapat jól hozta a közös koncepciójukat** (pl. ha volt közös ellenség akkor arra mentek rá, hogyha azonos a hit akkor az látszik) ..... **pont (1-5 pont a csapatátlag, nem egyéni)**
- **A csapattagok jól hozták a karaktereiket külön-külön** (a választott jellemek, kasztok, fajok a helyükön és hitelesek amennyire lehet) ..... **pont (1-5 pont a csapatátlag, nem egyéni)**
- **A karakterek viszonyulása a kalandmodulhoz** (mennyire igyekeztek azonosulni az eseményekkel) ..... **pont (1-5 pont a csapatátlag, nem egyéni)**
- **A játékosok közreműködése a mesélőnek** (nem tartják fel a harcot lapozgatással, emlékeztetik a felvett hátrányaikra, nem hitetlenkednek mindenben) ..... **pont (1-5 pont a csapatátlag, nem egyéni)**

### Kalandmegoldásért adott pontok: (maximum 20 pont)

- **A karavánpihenőben megmenteni a kereskedőket (2 pont)**
- **A csatamezőn imádkozással enyhíteni a lelkeken (2pont)**
- **Mathias nyomára akadni a városban (2 pont)**
- **A Kobrák rejtekhelyére találni a városban (2 pont)**
- **Szabályos párviadalban legyőzni a Jégkalózok vezérét (2 pont)**
- **Hátrányból fakadó küldetés teljesítése (2 pont/fő)**
- **Zöld Láng megölése (2 pont)**
- **Hetedik megölése (2 pont)**
- **Mathias megölése (2 pont)**
- **Lord Marshal megölése (2 pont)**
- **Halál a csapatban (-2 pont/fő)**

Csapatnév:

Kalandmester:

Összesen elért pontok száma: