

Dédelgetett Álmok

A Regélő Főnix szerepjátékos találkozó kalandmodulja

Írta: Ishidu

Helyszín: Észak-Ynev, Abaszisz, Rak Narval tartománya

Időpont: P.sz. 3717. Antoh Harmadik Hava - Tengersend hónapja



A fiú imája

„Krad isten, ki a panteon főhelyén ülsz és kinek tudása átjárja a halandók és halhatatlanok mindennapjait egyaránt. Halld szavam és fogadd hálámat, amiért utamat könnyűvé és gyorsá tetted a tengeren át, a Szelek Városából e szent öbölbe, mely idegen föld ölében nyugszik. Vad vidék ez és igazságaidat kevesen visszhangozzák itt, nekem mégis helyem és kötelességem van itt, a sómarta sziklák között.

Köszönöm, amiért életemet arra az útra vezetted, hogy Kutató lehessenek, nem csupán értője és őrizője, de keresője is a valónak, ama fundamentumoknak, mely pilléreken a világ nyugszik és rendben telik ki ideje napról-napra, homokszemről-homokszemre. Ott voltál velem próbáimmál éppúgy, mint magányos óráim mélyülésében. Te árasztottad a Kódextár gyertyáinak fényét, te vagy a pergameneket óvó por varázsa és illata is.

Köszönöm, hogy megmentettél és megtartottál, amikor más csak szerencsében bízhatott volna ... már születésem előtt, mielőtt életem farkasok és vágánsok martaléka lett volna vérszerinti atyám karmai között. Ó, te Örök Bölcs, ki eljuttattad hozzám halálának hírért, kérlek, vezesd el a magad honába, hogy meglelje a könyvespolcok közötti fényt és békét, amit én is kerestem és megtaláltam. Rolth jó ember volt, habár nem a legjobb az alapján amit én tudok. S talán az éppen elég.

Fogadd e meggyújtott gyertya lángját és oltsa ki vihar majd, hogy vezesse őt hozzád. Szélzászlók kísérik lelkének végső útját. S ha tudja, vagy tudhassa, hogy milyen veszedelmekkel nézek majd szembe talán, öreg arca komor mosolyra húzódik majd: az alma nem esett messzebb a fától, mint amilyenre hajította. Szakmájához méltó kihívás előtt állok, mely elé te állítottál uram, s áthágva minden törvényt és minden szabályt uram, Krad Atya, itt állok készen a következő próbára.

Tudom, hogy minden evilági híved és talán evilágibbak is rossz szemmel nézik majd jöttömet, hogy a te nevedben mit teszek és félek jobban reszketnek majd attól, amire találok, mint én magam a kutatás hevének lázában égve. Ne engedd elgyengülnöm kezem, ne engedd elmémet hamis utakra térni és hogyha az iszonyat netén lelkem épségét is venné, hadd vigye csak, de helyetted más urat ne szolgálhasson sohasem!

Nem vagyok papod, nem vagyok lovagod. Harcosod vagyok, eszközöd vagyok, sormutató pálcád és könyvjelződ vagyok eljövendő korok nemzedékeinek szemében. Hadd legyenek azzá, amire rendeltetted, hadd tölthessem be helyem a legnagyobb híveid körében. Dacolnom kell idegen föld, idegen kultúra, idegen seregével. Ha kevés vagyok hozzá, inkább felejtse el, minthogy bukásom krónikáját zengje a történelem. Hamarosan indul a vitorlás, amely a partra visz és feladatomhoz közelebb.

Legyen a pergamentartóm száraz, legyen tintám mindig nedves, legyen lúdtollam hegyes és figyelmem lankadatlanul éles. Látom, gyertyám lángját elsodorta a késő esti szél. Érzem, elmémet feltöltötte beléd vetett hitem és tudásod ismerete megacélozza akaratomat. Köszönöm neked mindezt, köszönöm azt, hogy erre az ösvényre vezettél és köszönöm, hogy te el nem hagysz, köszönöm, hogy nevedben cselekedhetek.

KRAD A TUDÁS!”

- Ephano al Rolhon, Krad felkent Kutató szolgáló papja -

Líthas Mesélő,

mielőtt belekezdenél a modul elolvasásába néhány dolgot szeretnék veled közölni. Amikor, a modult meséled, próbáld meg egy kicsit arra az időre gondolni, amikor még valóban a legfélelmetesebb ellenfelek a vándorlás közben az erdőből előugró farkasok vagy az esti tábortűznél a váltott őrökönél az orvul rád támadó banditák voltak. A kaland megpróbál egy kicsit a régi szerszámokhoz nyúlni egy újabb gépezet összeszerelésénél. Ami mindenképpen ajánlok azaz, hogy kalandozásaik során keveredjenek bele a dolgok sűrűjébe és tegyék meg azt, amit egy kalandozónak meg kell tennie. Természetesen adok néhány „hookot” is, ha esetleg azzal a csapattal könnyebben lehet motiválni.

Fontos elem, hogy amennyiben a Jk-k között van Uwel paplovag vagy esetleg szerzetes már az elején tisztázni kell azt, hogy minimális tudásuk van a helyről ahova érkeztek, vagy amit éppen megközelítenek kalandozásaik során. Ez a tudás viszont bizalmas a régi és az új rend számára is. Külön négy szemkőzt a figyelmét fel kell hívni a játékosnak, hogy azokat a minimális információkat, amiket birtokol a legnagyobb bizalmasával is csak nehezen ossza meg. Azt, hogy ezt, hogy játssza ki már az ő dolga viszont az, hogy kellemetlenül érzi magát a hely közelsége miatt már az elején tisztázandó dolog. Semmiképpen ne az legyen az üzenet, hogy nem akar, a helyre menni inkább csak egy rossz közérzet van benne, amikor a hely említésre kerül vagy elérkezik oda. Hasonló a helyzet a többi pyar hitű pappal csak ők ezt minimálisan érzik meg és ez is inkább a hely szakrális kisugárzásából ered viszont információval egyáltalán nem rendelkeznek.

További fontos pont Rolhon a Krad pap. Ő a kaland egyik alapmozgató rugója, akit te személyisítesz meg. Az ő főbb szerepe a motiváción kívül, hogy ha a játékosok rossz útra mennének, ő ott legyen és segítsen nekik fiatalos lendületével valamint az sem hátrány, hogy ismeri a teljes legendát, ami idő közben fog (vagy nem fog) elmesélni.

Már az elején megjegyzendő mielőtt belevágnánk a sűrűjébe, hogy a modul az első Regélő Főnix találkozóra készült, amivel debütálni kívánunk a nagyérdeműnek és szeretnénk, ha mindenki legalább annyira jól érezné magát a játék során, mint mi akkor, amikor készültünk a rendezvényre, de természetesen az is lényeg, hogy te is élvezd kedves mesélő azt, hogy ez az új masina régi szerszámokkal felépül.

Köszönetet tartozunk annak a sok segítő kéznek, akik nélkül nem jöhetett volna létre ez a modul és a találkozó. A **Krónikák.hu**-nak és a **Hősök napja** csapatának, *Con Salamandernek* a térképért, *Magyar Gergelynek* a cikkgyűjteményért, *Tantinak*, *Cathernek*, *Tairnak*, *Draxnek*, *Luciusnak* a véleményezésért, *A'frađnak* és *Magichorsenek* a tesztjátékért, *Amundnak* a tesztmesélésért. Valamint Rolhont, hogy nemzette Rolhont ;). Legyen ez egy köszönet irányukba.

*„A kalandot ajánlom annak a lánynak, aki a legtöbbet támogatott szerelmével és odaadásával **Dorottyának**, a múzsámnak.”*

A legenda

„Rak Narval tartományban, ahol a dul Mordak család kormányoz, volt valaha egy város. Messze híré, nyüzsgő kikötő, temérdek lármás népséggel, hajókkal, matrózokkal, aranyláncos kalmárokkal. Ifjabb éveimben még sokféle ismerték a nevét. Manapság már másként hívják, legalábbis azt a keveset, ami megmaradt belőle. Ti is láttátok, fiaim; az a feketére perzselt, öböl menti katlan volt az, ami mellett a minap elhajóztunk.

Történt egyszer, hogy valami helybéli úrféle szörnyűmód csúfot tett ott egy kölyöknyi, koldusszegény utcalánnyal. Még az emberi ábrázata is odalett a nyomorultnak. Nem nagy ügy, mondhatnátok; elvögre megesisik olykor errefelé az ilyesmi, különösen mióta a toroni gályállaé együtt a Háromfejű hite is átitorlázott hozzánk északról. Igen ám, de én éppen haragban voltam azzal az úrfélével, egy s más disputák miatt; gondoltam hát, szurrantok rajta egyet. A fedélzetre vettem azt a szerencsétlen leányt, és elvittem egy ismerős szentélybe, fél napi hajóútra innen, egy keskenyen bevágott öbölbe. Az ottani népek meghallgatták türelmesen, mi mondandója van, aztán küldöttet menesztettek a városi tanácshoz, és követelték az úrféle megbüntetését. Csakhogy amaz ott eléggé fontos embernek számított, senki sem szívesen húzott volna ujját vele. A tanács az ő pártját fogta; a küldöttet nem szívesen látták; én meg belenyugodtam szépen a dologba, mondván, hogy ez a tervem sem sikerült. Pedig sikerült, méghozzá olyan kiadósan, hogy azt álmomban sem hittem volna. Merthogy ezek az én balkézi ismerőseim nem hagyták ám annyiban a dolgot. Gondolták, ha egy követ kevés volt, többen tán elegendően lesznek – és felkerekedtek mindannyian. Taakaras látogatás volt, csudára megszervezett. Még a nevét is eltörölték a városnak; azóta is övakodnak a környékbeli népek a szájukra venni, állítólak átok ül rajta. Azt a kiégett romhalmazt meg azóta Sathkun Uweliornak hívják. Uwel Lába Nyomának.”

A rég múlt eseményei:

Ternas dul Mordak ajánlatot kap egy Toroni nemestől, hogy segítsen, neki egy hatalmi harcban, amit egy Abasziszi nemessel vív. Tharr nevében ezt szívesen megteszi mivel jómaga is a háromfejű urat szolgálja és a kegyeiért sok mindenre képes. Rendszeresen tart áldozati szertartásokat titokban kúriája mélyén szűk családi körben. A lehetőségre várt egészen eddig a pontig és igen jó lehetőségnek találja, hogy végre a Toroni felső vezetés is az ő segítségét kéri. A háttérben meghúzódó titkot viszont ő maga sem tudja. A város alatt egy ős öreg entitás manifesztálódott korokkal ezelőtt a kín létsíkjáról. Zub'tum egy kis isten, aki az emberi léptékben alig mérhető időkkel korábban Uwelel a bosszú és a kín patrónusának hordozójával vívott élethál harcot a háromfejű Tharral egyetlenben. Ez a küzdelem a fájdalom síkjának uralmáért folyt és végül, ahogy az ismert Uwel jött ki győztesen az elképzelhetetlen csatából. A káosz ura megelégtelte elképzelések szerint a vér síkjának uralmát Zub'tum pedig nem akart tovább küzdeni mivel, hogy ha istenné válik, nem érezhet, többé anyagi fájdalmat, sem érzelmet mivel nem lehet teste az elsődleges anyagi síkon. Ezt követően jött létre a megtestesülése Yneven. A föld mélyén egy sötét barlangban egy zavaros vizű tó formájában és a közeli felszínen élő élőlények fájdalmával és heves érzelmeivel táplálkozott. Tharr egyháza egy északon lerombolt Uwell templomban találtak információkat azzal kapcsolatban, hogy ez az entitás itt él és fel is csillant a papság szeme, mert elképzelésük szerint, ha megfelelően áldoznak részére bárki vagy bármi rávehető bármire (ezt a toroni örömlányokat elnézve igen könnyű elképzelni... mármint hogy BÁRMI lefizethető). Azt tervezték, hogy Ternással feláldoztatnak egy lányt rituálisan a tónak és amennyiben az nem hajlandó segíteni és éppen ellenkezőleg reagál majd egy Abasziszi város fog elpusztulni és nem a dicső Toron egy gyöngyszeme. A rítus meg is történt, elfogatott egy szinte gyermek utcalányt dul Mordak és nagyon súlyosan megkínóztatta. Váratlan fejleményként Zub'tum pozitívan reagált és erővel ruházta fel tévelyedett nemesünket. A sors fintora az, hogy egy aszisz hajóskapitány hallott az esetről és a helyi pyaroniakhoz fordul segítségért, mert nem sejtett semmi jót.

Ahogy az a bürokrácia világában lenni szokott hosszú tanácskozás után elutasították a kérését. Vagy legalábbis csak azt hitte. Kicsit messzebbre is eljutott ez a panasza, mint bárki gondolta volna, mert egy Uwel paplovag is „meghallgatta” a történeteket és levonta a szükséges következtetéseket. Még hozzá, hogy Tharr rá akarja a kezét tenni erre a mérhetetlen erőre. Azonnal üzent is a bosszú nagyurának földi helytartójának, hogy a titok, amit régóta őriznek kiderült valahogy és tenniük kell valamit. Ennek magyarázata az, hogy a lovagok régóta őrizték a titkot és felügyelték Zub'tum nyugalmát. A helytartó el is indult a lehető leggyorsabban, hogy rendbe rakja, a helyzetet bár még maga sem tudta hogyan így urának segítségével fordul. Amint megérkezik, a városba titokban egyből a földalatti tóhoz vette az irányt, akinek visszautasíthatatlan ajánlatot tett. Urának öt ereklyéje közül egyet felajánl Zub'tumnak, cserébe ha Uwellel köt egyezséget és elpusztítja a várost. Majd a zavaros vízű tóba vetette karmazsinszegélyű köpenyét, amit egy tiadlani kardművész mestertől kapott fiatal korában egy Uwellnek szent bosszú beteljesítéséért a legenda szerint. Az áldozatot el is nyelte a tó és buborékozni kezdett a víz. Sietősen távozott a lovag néhány emberes kíséretével és soha vissza sem nézett erre az elátkozott helyre. Ő már nem tudhatta, mi történt, de Zub'tum előntötte és menthetetlenül elpusztítja az egész várost és még az emlékezetből is kitöröli.

Idő közben, amíg bármi is közhírré tétethetett volna a dúlás fekete fellege fedte el pyaron egét és hatalmas károkat okozott. Aminek egy kisebb problémája Uwel egyházának szétszakadása volt. A hatalmas háborút követően a régi korok bosszúálló lovagjai visszavonultak és levetették nehézvértjeiket és szerzetesi csuhára cserélték, ravatorokká váltak, míg az új gárda a bosszú angyalai lettek. A régi rend magával vitte ó-Pyaron romjaiban emelt kolostoraikba a titkot Zub'tummal kapcsolatban és feledésbe merült a történet a kegyelt halálával. A babonák szerint a káoszt átélte elsüllyedt várost mérföldekkel elkerülik, és mindenkit óvatosságra intenek, valamint ma már nevét is elfeledték csak úgy nevezik:

„Uwel lábának nyoma”

Közelmúlt eseményei:

Egy tiadlani úr sérelme:

Belügyi gondjai vannak a kardművészek birodalmának. Legalábbis Astero wri Liromel egy tiadlani középnyemes elképzelései szerint. Sajnálatos módon a saját magát katonai felsővezetésbe szánt úr kevés sikert ért el életében kelletlen magatartása és hamari döntései következtében. Mint a legtöbb rendbontónak a vezetéssel támadtak problémái, amit sürgősen orvosolni óhajtott. Az ilyen emberek soha nem magukat okolják. Ez a folyamat nála több éve tart és eredménytelenül próbálkozott egészen addig, amíg az egyik régi fóliánsban azt az információt nem találta, hogy az előző dorchának volt egy különleges köpenye még a vezérré válása előtt, amit nagy becsben tartott és az elbeszélések alapján mágikus hatalommal bírt, és nem mellesleg később ez a köpeny Uwel egyik szent ereklyéjévé vált. Egy titokzatos elbeszélés alapján, aminek se füle se farka nem volt, azt találta feltételezni, hogy ez a köpeny minek szélé karmazsin hímzéssel van felvarrva valahogy a Ruk Narval tartományban Abaszisban egy elhagyatott romvárosban találhatik. Őrületét szította ez a tény és azonnal egy régészcsapatot verbuvált magának egy öreg kutató Vándorbot Kazilin a volt kalandozó vezetésével és a helyszínre is küldte nem is olyan régen, hogy minél hamarabb találják meg az ereklyét. Ők meg is érkeztek a helyszínre, de nem a kietlen pusztaságot találták, sőt már korábban itt tartózkodó csapatokkal találták magukat szembe. Így a vegyes banda, akik udvari orkokat, törpéket és gnómokat is magukba foglaltak szép számmal versenyfutásba kezdtek a többiekkel úgy, hogy nem tudták azok mit keresnek.

Az örök élet titka:

Az erioni származású Luisio Putton a jó hírű gnóm alkimista mindig is az újítások mezején járt és kevésnek érezte tehetségét ahhoz, hogy valami olyat is lerakjon az asztalra, ami valóban megrengeti egész Ynevet. Kutatásai közben talál egy érdekességet a nagyvilágból méghozzá, hogy van egy lakatlan terület Abasziszbán ahol érdekes dolgok történnek és egy régi legendához köze lehet. Az elmondások alapján a közelben egy aszisz vadász üldözött valami nagyvadat, amikor is arra lett figyelmes, hogy az út közben szerzett sebei nem fájnak. Ez a hír a legtöbbeket tündérmesére emlékeztette vagy a vadász túlzott alkohol fogyasztására fogták a tévképzetet. Kivéve Putton mestert, aki még el sem indult útjára máris összeállította nem csak azt az elképzelést a fejében, hogy az örök élet kútját fogja találni a helyen, hanem azt is, hogy milyen marketing szöveggel fogja árulni egész Erionban. Végül már úton volt, amikor a megfelelő hígítási arányon gondolkodott, hogy azért mégse fiatalítson annyira a varázslatos szer. Összekuporgatott pénzéből egy szedett-vedett főként verőlegényekből álló embercsapatot szedett össze, akik jó pénzért nagyon jó segédeknek bizonyultak és amint megérkeztek a helyszínre a körülményektől függetlenül kutatómunkába is kezdtek.

Aranyélet:

Néhány éve helyszínünkre érkezett egy kisebb csapat aranyásó, akik a hirtelen meggazdagodás reményében a Quilron tengerbe torkolló folyókból szitáltak aranyat az elmúlt időszakban. Ha meg gazdagadás nem is sikerült, de a régi ereklyék és a kisebb aranyrögök pont elegek voltak arra, hogy fenntartsák magukat és éljenek a vadonban olcsó lőrét iszogatva és néha napján a távoli Sel Duriembe utazva örömlányokat kergessenek. Az egyik ilyen utazásuk során botlottak Szürkemedve Amedve a boszorkányba, aki elbűvölte mindjüket és azt a mesét adta be neki, hogy aki neki találja meg a legtöbb aranyat ahhoz feleségül meg. Így már hónapok óta kellemes mámorban végzik nehéz munkájukat a korábban mulatozó jó kedélyű aranyásók.

Apám nevében:

Egy fiatal Krad pap Ephano al Rolhon akinek kalandozó vér folyik ereiben kutatóként szent küldetésének, veszi azt, hogy megtudja mi is történt Uwel lábának nyománál. Természetesen az összes Pyaronita számára tiltott terület a világ e kicsi szeglete, de mint tudjuk, ha valaki kalandozó és még Krad pap is, akkor a kombináció mindent meg tud törni. Apja nyomdokaiban járva, hogy minél többet megtudjon a vére hívó szaváról fiatalos lendülettel vág bele gyakorlatilag mindenbe, ami kockázatos vagy életveszélyes. Persze itt csak erkölcsi kérdésekről van szó, de mindent el kell kezdeni valahol. Ő egyedül érkezett a helyszínre, hogy felkutassa ezt a régen elfeledett várost és megtudja az igazat pusztulásáról.

Aszisz virtus:

Huzlio dul Mordak a tartomány ura híreket kapott azzal kapcsolatban, hogy kelet felől az elátkozott területeken mozgást észleltek a felderítők. Megfigyeléseket követően kiderül, hogy valamit kutatnak északiak és a jelentések szerint tiadlani címerrel ellátott sátrak is vannak a helyszínen, ami akár még aggodalomra is adhat okot. A mozgás nagymértékben megnőtt a kihaltnak nyilvánított területen. Fel is keltette az érdeklődését és mivel a terület titkos őrzőjének számító személyről volt szó úgy döntött részletesebben kíván utána járni a történéseknek. Egy századot vezényeltetett a területre, hogy induljanak el és azonnal amint bármi napvilágot lát kobozzák el és hozzák el neki. Bármi is, amit a tiadlaniak akarhatnak ott neki is szüksége volt rá. Így útnak is indultak a katonák azzal a paranccsal, hogy amennyiben bárki is felfedi, ott tartózkodásukat azonnal végezzék vele.

A kalandmodul cselekménye vázlatszerűen:

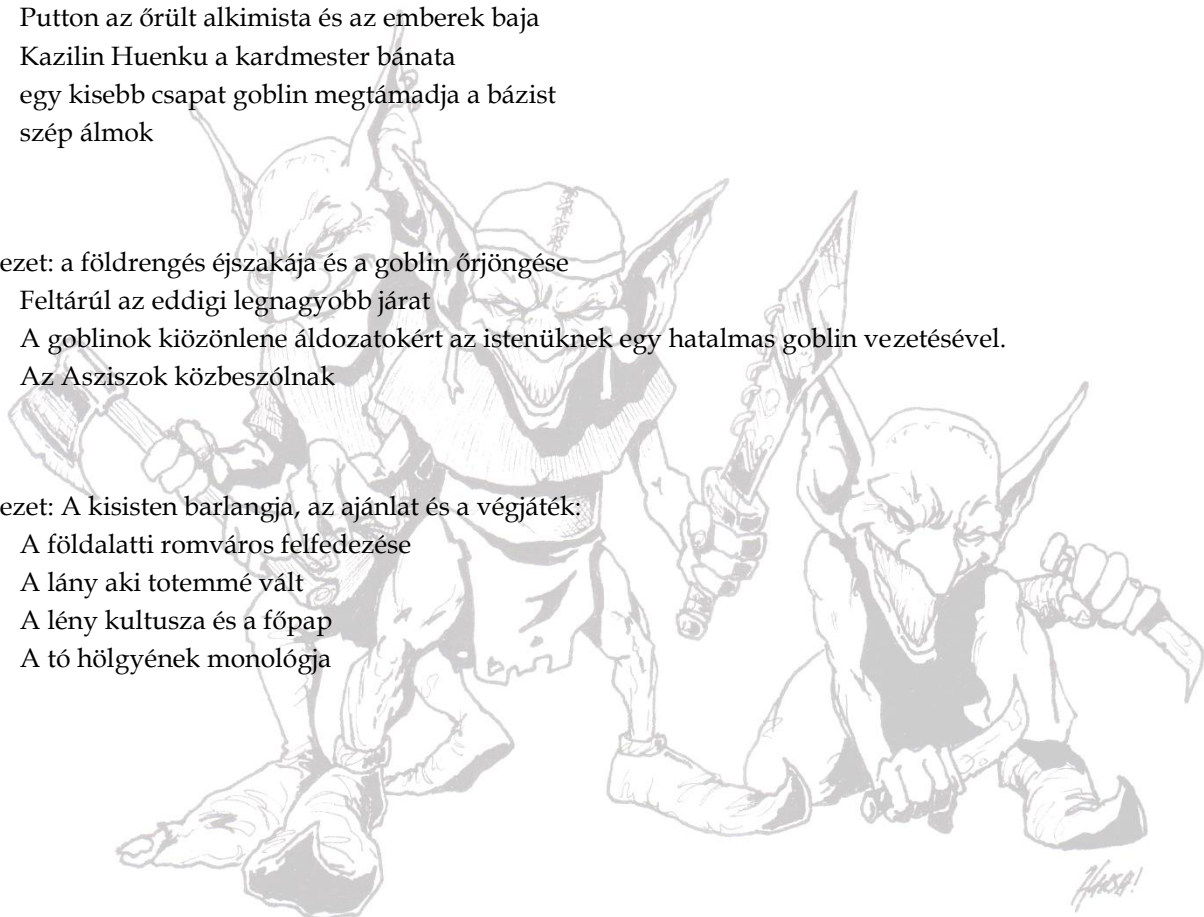
1. fejezet: a bemesélés és találkozás a Krad kutatóval.
 - Nagy veszély fenyegeti a helyieket
 - A kalandozók segítségére van szükség, hogy meggyőzzék a három tábor, hogy meneküljenek innen.
 - Valami nincs rendjén, mert mintha el lenne átkozva ez a terület, és az utóbbi időben egyre több földrengést rázza meg a tájat.
 - A térkép sokat segíthet a munkában
 - Az Asziszok már a házban vannak

2. fejezet: a környezet megismerése
 - Az erdőben barangolás nem éppen veszélytelen (csapdák)
 - Az átok eléri a kalandozókat szépen fokozatosan
 - Repedések és halott állatok találása (valamik primitív fegyverekkel ölnek mindent az erdőben)
 - Egyre erősödik a papok számára a felismerés, hogy valami szakrálisan nincs rendben a környéken, ez Rolhon is alátámasztja.
 - A felderítő csapat nem enged
 - A tengerparti veszedelem és a csodás látkép.
 - Látomások erdeje

3. fejezet: a kutatók felkutatása és a meggyőzésre való próbálkozás
 - Szürkemedve Amed és az ő boszorkányos szépsége
 - Putton az örült alkimista és az emberek baja
 - Kazilin Huenku a kardmester bánata
 - egy kisebb csapat goblin megtámadja a bázist
 - szép álmok

4. fejezet: a földrengés éjszakája és a goblin őrjöngése
 - Feltárul az eddigi legnagyobb járat
 - A goblinok kiözönlene áldozatokért az istenüknek egy hatalmas goblin vezetésével.
 - Az Asziszok közbeszólnak

5. fejezet: A kisisten barlangja, az ajánlat és a végjáték:
 - A földalatti romváros felfedezése
 - A lány aki totemmé vált
 - A lény kultusza és a főpap
 - A tó hölgyének monológja



Bemesélés:

Több lehetőség van arra, hogy a karakterek belekerüljenek a kalandba, erre itt találhatsz néhány példát:

- Ha a karakterek az Északi Szövetségből származnak, akkor a titkosszolgálat kérhette meg őket, hogy nézzenek utána az itteni eseményeknek, mert nagyon különös mágikus hatások tapasztalhatóak az utóbbi néhány hétben a tenger ezen szögletében.
- Esetleg egy kereskedő kérheti fel a játékosokat, hogy ezt az új kereskedő útvonalat vizsgálják meg, hogy biztonságosan lehetséges-e a szállítás ezen az útvonalon mivel hosszú évek óta nem használja ezt senki.
- Egy Erioni alkimista kéri fel a csapatot, hogy keressék meg kedves barátját Luisio Puttont aki két hónapja kelt útra, erre a tájra és adjanak át neki egy csomagot és egy levelet. A csomagban csak alkimisták által ismert, komponensek találhatóak a levélben pedig ezek vizsgálatára kérik fel Puttont.
- Abasziszból is mesélhetőek ahol a dul Mordak nemesi család jelenlegi feje Huzlio dul Mordak kéri meg a játékosokat, hogy családjá ősi székhelyén, a tengerparton húzódó régi város után nyomozzanak és fedezzék fel neki a területet. (Ezt akkor javaslom, ha csapat nagyon pénzorientált). Mint a terület megbízott felvigyázója felelősséggel tartozik az itt történekmért, és szeretné tudni, hogy mit jelentenek azok a mostanában Iffinben felkapott hírek, melyek szerint Otlokir Nagykirály egyre inkább érdeklődik a terület iránt. Információi szerint embereket is küldet a területre, és nem szeretné, hogy a családja hagyatéka illetéktelen kezekbe kerüljön.
- És természetesen, amit én legjobban javaslom, hogy csak éppen kalandkeresés közben érkezzenek, el Rak Narval tartományba és a kalandvágy hajtja őket, vagy esetleg az előtörténetük kösse őket erre a tájra, például el kell bújniuk üldözőjük elől.

1. fejezet. Találkozás a Krad kutatóval

A karakterek békésen poroszkálnak, Abaszisz Rak Narval tartományában egy régen elfeledett és használaton kívüli kőúton, amely mára már csak egy gyér növényekkel benőtt ösvényre hasonlít csak. Már napok óta mélyen az erdőben járnak, és estéről estére hűvösebb a levegő, ahogy közeleg a tél. A lombhullató erdő ezer színben pompázik körülöttük, és minden sarkon állatok neszezését hallani, amit nem is olyan sokára csatazaj tör meg így megszakítva az idilli út hangulatát is. Az erdőben egy közeli tisztáson egy húszéves forma fiút látnak, ahogy legalább három tucat madár támadja. A nagytestű varjúk megpróbálják széttépni az idegent, kinek nyakában Krad szimbóluma lóg, és pont akkor érkeznek, amikor az ifjú Csapás mágiával próbálja meg távortartani támadóit. Nem áll éppen nyeresre, több sebből vérzik, de azért látszik, hogy végzett már legalább még ennyivel a támadói közül. Itt fennáll a lehetősége, hogy a karakterek valamilyen okból nem akarnak segíteni a fiatal papnak. Ebben az esetben vagy a Halálvarjúk támadják meg a játékosokat, vagy az ereje végén járó felkent veszi észre őket és kiállt segítségért.

A fiú nem bír elég hálás lenni a megmentőinek, amiért segítettek neki. Ha esetleg csak ők is a támadás áldozatai voltak, akkor is félreérti a helyzetet és megmentőit látja a játékosokban. Humoros és kedves fiúnak tűnik, aki nem veti meg a szeszt. Amint lenyugodtak a kedélyek, azonnal az övéen csüngő kulacs után kap, és jó nagyot hörpint belőle, majd körbe is kínálja a játékosokat zavarában a benne lévő jó erős pálinkából. Nagyon zaklatott, de elmondja, hogy Ephano al Rolhonnak hívják és Krad felkentje. Érdeklődik a partitól, hogy mit keresnek itt ennyire messze bármilyen várostól és amint

megtudja, hogy kalandozók, érdeklődés csillan a szemében. Ha felőle érdeklődnek, azt hazudja, hogy botanikus és az itteni virágokat kutatja. Három napja van az erdőben és a környéken vizsgálódott innen délre, amikor felfigyelt egy kisebb hadtest Aszisz katonára, akik teljesen felfegyverkezve éppen tábor bontottak és indultak ebbe az irányba. Kihallgatta őket és halotta, hogy két katona arról beszél, hogy mindenkit, aki ebben az erdőben van, el fognak kapni. A céljukat nem tudja, de azonnal menekülőre fogta északi irányba, de a lova három-négy órája egy verem csapda áldozata lett így gyalogosan folytatta útját. Már éppen elhagyta a fő utat, amikor megtámadták őt ezek az átkozott varjak.



Halálvarjú.

Fp: 16

Ép: 4

AME, MME: 8

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
	1	28	60	-	98	1K3

Tudomása van Rolhonnak arról, hogy van a közelben három tábor, és azért van úton, hogy szóljon az ittenieknek, hogy azonnal meneküljenek mielőtt az Aszisz katonák ideérnek. Véleménye szerint körülbelül másfél nap, mire ideérnek a katonák. Ez az erdő nagyon veszélyes, így a játékosokat kéri meg, hogy segítsenek neki a környék figyelmeztetésében. Mivel egyik táborral rossz élményei vannak, a másikba nem szívesen megy, a harmadik táborral kapcsolatban fogalma sincs, hogy vegye rá őket a távozásra, így egyedül nem tudja elvégezni ezt a feladatot, amit egy hithű pyar papnak emberiességből is el kell végeznie.

Ha a karakterek ódzkodnak a feladattól, Rolhon felajánl néhány kincset, amiket a közelben talált. Két ékköves nyakéket mutat, amelyeket körülbelül két napja talált a folyópartra sodródva. Látszik rajtuk, hogy koszosak és már régiek, de Értékbecslés Af-kal is már azonnal kiszúrható, hogy mennyire értékesek (hét arany darabja). „Több is van ott, ahonnan ez jött” felkiáltással ösztönzi a karaktereket arra, hogy kövessék. Igazából tudja, hogy meg akarnak mindenkit ölni az Asziszok, de a jósága és kalandvágya erősebb a félelménél. Ezt persze nem vallaná be senkinek.

További akadékoskodás esetén néhány szót ejt a táborokról, és hogy biztosan nagyon hálásak lesznek a megmentésükért. Például ilyesmit mondhat, hogy: „A közelben tanyázó aranyásóknak is felvitték az Istenek a dolgukat, biztos nem lennének hálátlanok a segítségért” vagy „Az a gnóm... biztos van valami érdekese a számotokra a segítségért. Alkímiával foglalkozik az öreg. Csak vigyázzatok, bele ne essetek abba a hibába, amibe én, hogy hosszan akartok vele beszélni. Haha!”

Itt kapja meg a parti a térképet, amit kutatásai közben rajzolt Rolhon. Bejelöli rajta a táborok pontjait. Jelöld be előttük te is a három pontot, majd add oda a külön kinyomtatott térképet, hogy a kaland folyamán jegyzeteljenek vagy jelöljenek rajta kedvükre.

A pap elmondja, hogy sajnos csak körülbelül járta körbe a helyet az első nap lóval, és csak felskiccelte a tájat. Ad a csapatnak egy dióhéjat is. Azt mondja, hogy normális eszközök nélkül ő ezzel mért le körülbelül egy mérföldnyi területet.

Ez a rész azzal zárul, hogy a madarak hirtelen felreppennek a fák lombjairól, és egy enyhébb rengést éreznek. A környezet hirtelen színes levelek lepik el, a játékosok arcába csapódnak, ahogy az őszi szél fújja őket és az egyensúlyukat is éppen csak meg tudják tartani. Amilyen hirtelen történt, annyira hirtelen abba is marad, majd Rolhon közli, hogy ez rendszeres. Amióta ő itt van, naponta legalább egy ilyen kisebb erejű földrengés rázza meg a vidéket.

Ha a csapat döntésre jutott, szabadon választhatnak, hogy melyik csapat felé indulnak el elsőnek. Akár az úton haladnak, akár a sűrű erdőbe vetik be magukat, a levelek mindent ellepnek, és hangosan ropognak a talpuk alatt, majd egy hűvös szellő süvít végig a tájon, a vastag ruha alá is befújva.



2. fejezet. A környezet megismerése:

Szabályszerűen ez a fejezet nem az előző folytatása. A modul felépítése valamivel más. A következőkben lehetőségeket írok le! Ez annyit takar, hogy bármelyik tábor felé haladnak vagy éppen bármelyik kettő között tartózkodnak is a játékosok, ezek az események bemesélhetőek. Mindegyik történjen meg, de a sorrend a te kezében van kedves Mesélő, aszerint, hogy a játékosaidnak éppen mire van szüksége. Mivel a játékosok döntenek el a sorrendet, ezért sokféle lehetőség adott. De ugye ahogy a térképen is látható a távolságokból ítélve, az elképzelhető sorrend az lesz, hogy Aranyásók – Alkimista tábora – Tiadlani régészcsapat. Minden leírt eseménynek van egy elképzelt helye, de azt mindig le fogom írni, így a sorrend könnyen felállítható. Ezeknek a helyeknek a leírását és az ott történeteket a következő fejezetben fejtem ki. Rolhon pedig vegye ki mindenből a szerepét. Akarjon

segíteni a játékosoknak, hogy egy idő után kezeljék őt csapattagként. Bizalmas a játékosokkal, csak úgy sugárzik belőle a kalandvágy és érdeklődjen a karakterek iránt az út során. Ő csak egy kalandozni vágyó Krad pap, aki mindent megtenne, hogy ő is kalandozó legyen és élvezettel hallgatja a karakterek bármely meséjét gyermeteg mosollyal. Közli a játékosokkal, hogy vigyázni kell a közelben, mert sok csapda és veszély lapul a közelben. Ha romokat találnak, ő mindig hozzáfűz valamint például „Láthatjátok, az egy néhány száz éves építmény tűzfala lehet. A kialakítása az Aszisz építészetre utal”

A játék további részében az alábbiak lesznek érvényesek a karakterekre, és a leírtak alapján időről időre erősödni is fog rajtuk a hatás.

Zub'tum átka:

Beléptek a játékosok az ősi entitás területére, hát nincs visszaút. Zub'tum egy ősi lény a kín síkjáról, aki élőlények erős érzelmeivel, de főként a fájdalomából táplálkozik. Az utóbbi évszázadokban igencsak ki volt éheztetve mivel senki nem élt ezen a tájékon csak a föld alatt lakó goblin törzs, akik attól kezdve Istenükként tisztelik őt és magukat Zub'tum Akatil-nak hívják, ami saját nyelvükön csak

annyit tesz, hogy Zub'tum népe. De mi sem lehet finomabb az emberek heves érzelmeinél, így kapva kap az alkalmon, hogy megpróbálja a lehető legjobban jóllakni. Mivel az Elsődleges Anyagi Síkon ő cseppfolyós halmazállapotban manifesztálódott nagyjából a folyótól a Rommezőig (Ild. a térképen), a föld alatt elterjeszkedhetett, de nagyobb erő híján tovább nem. Viszont amennyire csak tudta, átjárta a környezetet, és beitta magát a földbe és a növényekbe is. Ő a felelős az egyre csak erősödő földrengésekért is. Érti, hogy számára már elegendő ember gyűlt itt össze a környéken, és a rengésekkel akar egy járatot nyitni, amin hű szolgálait, a goblin törzset kiengedheti, hogy áldozatokat hozzanak neki. Amint a parti átlép, a Nagyökrös hídon érvényesül Zub'tum átka. Bármi is történjen, a kalandban innentől ezek a szabályok kiegészítik a meglévő játékszabályokat. A behatások mértéke pedig az itt töltött idő függvényében növekszik, mert egyre csak erősödik a környezet azaz Zub'tum. (Azért írom le minden hatásnál csak 3 nap változásait, mert nagyon nem valószínű, hogy bárhogy is több napot töltenének itt el a játékosok mivel az Asziszok még ha késnek is, ide érnek egyszer.)

1. Zub'tum meggyengíti az érzelmi gátlásokat, és megpróbál utat engedni a zabolátlan vágyaknak, haragnak, örömeinek és minden más érzelmeknek, hogy szabadon táplálkozzon belőle. Minden kifejlett asztrális testtel rendelkező lény az idő teltével az alábbi módosításokat kapja asztrál próbáihoz:

1. nap	2. nap	3. nap
-1	-2	-3

2. A kapott sérülések sokkal kevésbé tűnnek veszélyesnek. A játékosok, ha az erdőben egy bozótoson vágják át, vagy valami megkarcolja őket, nem érzik. Ez azért van, mert minden lény, aki a Zub'tum területén tartózkodik, öntudatlanul is áldoz neki fájdalmaival. A sérülések ugyan úgy megmaradnak, és láthatóak véreznek is, csak a fájdalom érzete tűnik el teljesen, vagy csak tompul. Ennek játéktechnikára is kihatással van. Tört számok esetén mindig lefele kell kerekíteni. A játékosok 1 Fp sérülést nem szenvedhetnek el.

1. nap	1. nap	2. nap
A kapott Fp 2/3-át vonják le	A kapott Fp felét vonják le	A kapott Fp 1/3-át vonják le

3. Az egyre erősödő földmozgások megnehezítik az életet errefelé. Mivel rövidesen feltárul a lejárati út, így egyre jobban átrendeződnek a kőzetek. Ez kisebb-nagyobb földrengésekkel jár, ami akkor lehet kellemetlen, ha a játékosok éppen a vízen vannak, vagy valami magaslati ponton. Ezek mindig kora délelőtt kakaskukorékolás helyett és késő délután/este követik egymást. Itt nincs táblázatszerű felbontás, mivel ez nem közvetlenül a játékosokra hat. Az időpontokat engedélyezett szabadon kezelni, de egyszer érdemes azzal játszani, hogy a játékosok pont egy romot kutatnak át, és egy régi kopott írást vizsgálnak, amikor az felvillan, és pont akkor következik a rengés, vagy esetleg a romok rájuk szakadnak. Ez is több konfliktust vagy félreértést eredményezhet.
4. A papok érzik legjobban a hatást. Ez annyit takar, hogy minden szakrális mágiában jártas karakter érzi Zub'tum közelségét. Olyan érzést kelt bennük, mintha egy másik isten templomában járnának, és nagyon erős jelenlétet éreznek, mintha távolabb lennének istenüktől az imák során. Ez játéktechnikailag azt jelenti, hogy fohászok esetén a teljes mana pontjaikat nem kapják vissza csak annak 4/5-ét, azaz például ha a maximum mana pontjuk 25 akkor csak 20 pontot tölthetnek vissza egy imával.

Az erdőben lóval egyáltalán nem, vagy csak nagyon lassan lehet haladni a sűrű növényzet miatt. A földből kövek állnak ki, amik egy régi város romjainak tűnnek. Minden zegzugban veszély leselkedhet a kalandozókra és vannak, akik ki is használják ezt. Ahogy a karakterek útjukon haladnak, realizálják majd lassan, hogy ez egy hatalmas, romokkal teli terület, amit teljesen benőtt a növényzet. A tisztásokon látszik a leginkább ahol téglák, kifordított lépcsősorok, egy valaha volt tető nagy darabja áll ki a földből, mintha a szó szoros értelmében a föld nyelte volna el.

A bekövetkező események:

Csapdák:

Ahogy Rolhon Iova, így a játékosok is belesétálnak néhány csapdába. Putton az alkimista gnóm bérencei állították őket. Van olyan, amit vadászat céljából és van olyan, amit az illetéktelenek távoltartására. Az utóbbival táborukhoz közelebb érve találkozhatnak a játékosok. A csapdák azok, amik többször is bemesélhetőek, ha a játékosok nem elővigyázatosak. Az első mindenképpen meglepetésszerűen éri őket, a többi pedig már rajtuk múlik. Ahogy írtam, szinte bárhol előfordulhatnak, de ha például az út felől szeretnék megközelíteni az alkimista bázisát, azonnal akár többel is találkoznak.

A csapdák sebzését és hatását mindig az alattuk lévő táblázatból kell eldönteni.

Verem karókkal: Befedve vékony növényzettel, alján kihelyezett karók. A játékosok amennyiben belesétálnak, egy gyorsaság próbára lesznek jogosultak. Amennyiben sikerrel járnak, át tudják ugrani.

k100 - Sebzés
 01-30 - K6darab x 1k6Ép
 31-50 - K6/2darab x 1k6Ép
 51-75 - 1db 1k6Ép
 76-99 - K6/2darab x 2k6Fp

Verem: Ez a csapda akkor aktivizálódik, ha egyszerre két ember is áthalad a fedésén, így egyszerre két játékos fog beleesni a csapdába. Mivel az elhelyezkedése az erdő kifejezetten sűrű részén van, ahol egy magasabb ember normálisan ki sem tudja magát húzni, így a segítségnyújtás is nehézkes, és a csapdába esettek sem tudnak elugrani, maximum csak a vékony ágakba kapaszkodni, amik azonnal, elszakadnak.

k100 - Mélység
 01-30 - 3 láb mély
 31-50 - 4 láb mély
 51-75 - 5 láb mély
 76-99 - 4+K3 mélye, ez nem egy mesterségesen állított csapda, hanem egy építmény omlik be. Minden két lábnyi zuhanás után K6 Fp-t veszítenek. Amennyiben az így elvesztett Fp-k mennyisége meghaladja az Állóképességük értéket onnantól kezdve Ép-t veszítenek.

Botlódrót: A táborhoz közeledve találkozhatnak ezzel a típusú csapdával. Két fa közé kifeszített acél drót. Futó áldozatok ellen fejt ki legjobban hatását, hiszen ilyenkor az áldozat nem nagyon néz a lába elé. A hatás fokozása érdekében a drót mögé szögek vannak helyezve.

k100 Sebzés
 01-10 1k6Ép + 2k6 Fp
 11-30 1k3Ép + 1k10Fp
 31-70 2k6Fp
 71-99 1k6Fp

Repedések:

Az nem is esemény inkább egy helyszínt színező tényező. Ahogy egyre bentebb és bentebb haladnak az erdőben (térképen Hárserdő), a térképen repedésekre lesznek figyelmesek. A föld szinte felgyűrődött. Egyértelmű nyomai ezek a földrengésnek. Nem lehet ezekbe a repedésekbe beférni csak sötét üregek vagy nagyon szűk rókalyukaknak tűnnek. A lényeg, hogy egy normális testalkatú lény nem fér át rajta. Az egyik repedés mentén pedig egy állai tetemet találnak, aminek a csontjáról a húst leszaggatták. (Af Fegyverismerettel láthat, hogy valamilyen primitív pattintott kő eszközzel végeztek vele.)

Az aszisz felderítők:

Javasolt ezt a részt a letelejére tenni, de mint már írtam, teljesen a csapathoz is lehet igazítani. Inkább akkor javasolom ezzel kezdeni az esemény sorozatot, ha esetleg demotivált lenne még a csapat.

Éppen egy romokkal teli tisztáson haladnak át a játékosok, amikor lecsapnak rájuk a lesben álló felderítők. Ők azok akik Rolhon után eredtek, amikor észrevették, hogy kifigyeli őket. Nyolc katona támadja meg a partit előzetes felszólítás nélkül. Mind sodronyínget viselnek, a fejüket csúcsos sisak védi, kettő hosszúkardot forgat és kis pajzsot, másik kettő lándzsát, négy pedig hosszú íjat használ. A helyen sok fedezéket lehet találni a kisebb nagyobb földből kiálló törmelékek között. A játékosokkal átellenben levő oldalán a tisztásnak, ami tizenöt lábnyira tőlük egy régi kidőlt toronyra mászva tizenöt láb magasságból lő rájuk két íjász, a másik kettő az erdőben várakozik, ha esetleg az áldozatok menekülőre fognak. Az íjások fedezékéül szolgáló rom árnyékából rohanja meg a kalandozókat a két karforgató. Ha esetleg hátrálnak, találják szembe magukat a két lándzsással. Mindenképpen a csapat vére szomjaznak, és utolsó csepp vérükig harcolnak megalkuvás nélkül. A taktikájuk az, hogy a kardforgatók megpróbálják a lándzsás katonákhoz terelni a partit, miközben megritkítja soraikat a négy íjász.

Felderítők 4. Szintű harcosok, 8 fő, Jellem: Rend,

Fp: 29

// Ép: 11

AME, MME: 0-6 / SFÉ: 3 (sodronyíng)

Fegyver	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Rövidkard	2	34	70	-	119	1k10
Rövidíj	2	34	-	40	103	1k6+1
Lándzsa	1	32	68	-	115	1k10

(Az íjások értékeihez külön szükséges hozzáadni a harc magasabbról módosítót.)

Miután végeztek velük a kalandozók, ha saját maguktól nem akarják átkutatni, őket Rolhon veti fel az ötletet. Nem is teszi rosszul. Összesen k10 ezüstöt találnak náluk és egy levelet Aszisz nyelven. Ha a játékosok nem tudnak Asziszul akkor ismét Rolhon siet a segítségükre, és felolvassa, hogy ez egy hivatalos parancs az összes ember kiiktatására, aki a tartomány ezen területén tartózkodik. Kérdés és mindenféle felszólítás nélkül azonnali halálbüntetés jár a terület és a Nagykirály megsértése okán. Ez talán majd ösztönzi a játékosokat, hogy érdemes sietniük és lesz egy eszközük is amivel alátámaszthatják szavukat.

Látomások Erdeje:

Az aranyásók erdejétől északra található kábé egy óra járóföldre egy kisebb erdősáv. Itt volt az egyik leg intenzívebb Zub'tum növényekre kifejtett hatása. Az itteni fák, bokrok, és mindenféle növények olyan anyagokat engednek a levegőbe, amelyek komoly hatással vannak az ember érzelmeire, és hallucinációkat okoznak. **Ezt a részt akkor érdemes bemesélni, ha esetleg túl gyorsan haladnak a játékosok.** Az a szerencséje a most ide tévedőknek, hogy ősz van, és már gyengébben hatnak az ide tévedőkre ezek a különös hatások. Mindössze egy sikeres egészség próbát kell tennie azoknak, akik ide betérnek, +1-gyel.

Konkrétabban ez azt jelenti, hogy aki ide téved, elkezd olyan dolgokat látni, amik a legmélyebb érzelmeket váltják ki belőlük. Így hát régi riválisok léphetnek ki az egyik fa árnyékából, akiket csak egy személy lát, vagy régen elhunyt szerettek kelhetnek újra életre.

A tengeri veszedelem:

Majdnem elkerülhetetlen, hogy a játékosok egyszer kiérjenek a tengerpartra. Ez leginkább akkor lehetséges, amikor éppen a régészek felé tartanak. A sűrű erdőből lépnek ki hirtelen egy sziklás partszakaszra, és egy hullám csapódik az alig két láb magas szirtnek, és a hideg vízpermet csapja meg az arcukat. A sziklákon túl pedig meglátják a horizonton túli messzeségekbe elérő tengert. A part fedezékekkel van tele, minden szikla árnyékában megbújhat valami, ami el akarja kapni a játékosokat. Erre óvatosan lehet is nekik utalni, hogy az idilli látvány mögött megbújhat a gonosz. Bármit is tesznek a helyen a gondolkodásuk, pihenésük vagy éppen a sziklákon való mászásuk közben találja meg őket a környék legnagyobb tengeri fenevadja. A parton a legnagyobb szikla tövében félig a vízben állva vagy a közeli réges-regi romos halászkunyhók között rejtőzik egy Vaynak (Tengeri óriás). Nagyon le van gyengülve és fáradt. Nem rég találta szembe magát a tiadlaniak egy csapatával, akik a társát megölték, őt pedig komolyan megsebesítették. Emberi húst akar magának, egyrészt, hogy ezáltal egy kis bosszút álljon ezen a általa oly annyira utált fajon, másrészt pedig erőt akar gyűjteni a visszavágáshoz, de a régészek csapatát nem meri megtámadni, így kóborló emberekre várt a parton, esetleg kisebb tiadlani felderítőkre, hogy lesből csapjon le rájuk. Amint hét-nyolc láb közelségbe érnek a rejtékhelyéhez, egy hálóval dobja meg a játékosokat (Té: 83). Az elől haladót akarja eltalálni, és ha a következő játékos közel, esetleg teljesen mellette áll, akkor mind a ketten csapdába esnek. (A második játékosnak gyorsaság próbát kell tennie, hogy ki tud-e térni -3-mal mivel csúszósak nagyon a sziklák és a part menti szakasz.) Amennyiben az első játékos nem találta el az óriás, úgy a második elkapására sincs lehetősége, így annak dobnia felesleges. Majd ezt követően előrohan szuronyával, és a szabadon maradt embereket támadja. Amennyiben Ép-nak száma 7 vagy az alá csökken, megpróbál menekülni a tenger felé mindenét hátrahagyva. Legyőzése esetén, ha átkutatják, találnak nála k6 igazgyöngyöt egy kis emberbőrből készített tarisznyában (Mf értékebecsléssel pontosan megállapítható, hogy darabja 50 arany lehet Af-kal csupán az saccolható be, hogy igen értékesek).

Fp: 85

//Ép: 25

AME: 5

MME: 29

SFÉ:4 (sikamlós kemény bőr)

Fegyver	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Szigony	2	35	80	-	130	4K10+2

Az értékek gyengébbek egy átlagos Vaynakhoz képest, mivel a játékosok által is látható, hogy több sebe van a lénynek.

Af legendaismerettel rendelkező játékosok tudhatják, hogy nagyon értékes a foga a tengeri óriásnak, mert mérgektől védő amulettet lehet belőle készíteni, amit Puttonnál akár meg is tudnak csináltatni az alkimistával.

Minden helyen ahol csak járnak, Rolhon megpróbálja maximálisan kivenni részét a feladatokból és örül, hogy társakra lelt. Mindenhez hozzáfűz valamit, és tudását a játékosok szolgálatára kínálja. Ha esetleg kiderül, hogy ő nem botanikus, elmesél a legendából egy részletet, de nem mondja azt, hogy ez konkrétan Uwel lábának nyoma, hanem csak annyit mer elmondani, hogy tudomása szerint ez egy több száz éves város helye, amit valami nagyhatalmú entitás elpusztított, és ő ezt a várost kutatja. Ha esetleg hazugságon akarnák fogni nem hazudott, mert ez tényleg így történt. Azért nem mondta el az



igazat, mert félt, hogy a kalandozók esetleg álruhás fejedelmek, akik azért jöttek ide, hogy az errefelé kutatókat tegyék el láb alól. Nem érti, hogy az Asziszok mit védenek ennyire, de nem számít semmi jóra.

3. fejezet: A kutatók

Mint már írtam, ezek a részek a kifejezetten fontosak, mivel a kutatókat kell majd meggyőzni arról, hogy távozzanak erről a helyről, mikor mindjüket valamilyen igencsak komoly cél köti ide. Szüksége lesz a játékosoknak mind a szociális érzékükre, mind a harci tudásukra. A második fejezetben leírtak két kutató tábor között történnek, így azok kihatással lehetnek a találkozásokra, mint például egy hosszabb csapdákkal és harccal teli nap után meleg életről vagy puha fekvőhelynél többre nem is vágyhat egy kalandozó sem, de a sebek ellátásra is lesz minden táborban személy. Úgy meséld a történéseket, hogy a megérkezésük napjának végén éri el az első tábor. Természetesen még mindig szállhatnak a szabadban, de ez nem valószínű. Mindegyik csoporthoz egy-két szóban leírom azt is, hogy milyen plusz esemény történik, ha ott éjszakáznak és persze az álmok közben Zub'tum is könnyebben kifejti hatásait. Ha nagyon elhúznák a játékot, akkor a harmadik napra éri el a tetőpontot. Akkor a második éjszakát az utolsó táborban töltsék el. A táborok közti távolság nagyobb részt gyalogosan tehető csak meg az akadályok és a sűrű növényzet miatt, de ha egy sietős csapattal van dolgunk, a második nap végére végigmehetnek az összes ponton.

Szürkemedve Amed és az ő boszorkányos szépsége:

A legnagyobb valószínűsége annak van, hogy az aranyásók lesznek az első célpont a közelség miatt. Amikor elsőnek ezt a helyet szemelik ki, Rolhon egy nagyon kicsit visszakozik, mert nincsenek jó emlékei az ottaniakkal. Elmeséli, hogy akkor, amikor ő találkozott a kincskeresőkkel, beszélt néhány szót a vezetőjükkel, aki egy gyönyörű asszony, és eleinte nagyon kedvesek voltak hozzá. Étellel, szálással és szomjoltóval kínálták. Kiderítette, hogy a közeli folyóban sok arany van, és már hosszú hónapok óta tartózkodnak ezen a helyen, de még mindig találnak kincseket. Viszont, amikor a nő felől érdeklődött Rolhon, az valamiért féktelen haragra gerjedt, és elüldöztette embereivel a papot, majdnem ott hagyta a fogát. A nevét sikerült kiderítenie, mindenki csak úgy hívta: Amed.

„Én mondom nektek, nagyon furcsák azok a népek. Én úgy hallottam, hogy az aranyásók szúrják egymást ahol érik, ezek meg békésen dolgoztak és mulattak egymás mellett. De nem is ők voltak a legkülönösebben, hanem az a nő... Amed. Olyan volt mintha az összes szerencsevadász az ő kegyeit kereste volna. Menjünk barátaim, mert a kötelesség hív minket, de az biztos, hogy nem ez lesz a legegyszerűbb nőügye egyikünknek sem.”

Vagy a gyorsvízű folyó mentén vagy a sűrű erdőn keresztül közelíthetik meg az aranyásók táborát. Már pár száz lábról nagy hangoskodást hallanak, ahogy két középkorú kora ősz férfi üvölt egymásnak. „*Ide gyere te! Há' találtam valamit!*” Közelebb érve egy folyó menti nagyobb tisztáson legalább három tucat sátrat látnak, köztük pedig feleennyi férfiembert serénykedni. Lent a víz partján pedig még egyszer ennyit, ahogy a vízben térdig állva szitálnak. Mindjűk férfi a legkülönfélébb fejedőkben, egyszerű ruhákban, mocskosan. Rolhon nem akar közelebb menni, így felajánlja, hogy menjenek csak előre a karakterek és próbálkozzanak, ők vagy esetleg békítsék meg valahogy Amedet. Sokat nehezít a második variáción az, hogy maga Rolhon sem tudja, mire fel ez a nagy harag az irányába. Egy idős férfi megy a játékosok elé, köszöntve őket. Aszisz férfinak tűnik, aki már igen csak megöszült és nagy dús, fehér szakállal van. Bemutatkozik Asziszul, mivel, mint a többi itteni, ő sem nagyon beszél más nyelvet. Maro Drudnak hívják, és ha sikerül megértetni magukat a játékosoknak vele, szívesen közbe vezeti őket, vagy válaszol a kérdéseikre. Nagyon rendes az öreg talán kicsim túlságosan is. Bármi is történjen, a végén Amedhez invitálja a karaktereket, majd elköszön tőlük, és ott is hagyja őket.

Szürkemedve Amed valóban egy gyönyörű nő. Amikor belépnek a sátrába éppen egy kifejlett medvét etet és simogat. A játékosok érkezéte felfigyelnek, és a nő kellemesen mosolyogva invitálja be őket. Az aszisz nyelven kívül rendkívül jól beszél a közös és az erv nyelvet is. Megnyugtat mindenki, hogy a medvéje nem fog bántani senkit, mert egy nagyon szelíd állat.

A nő meggyőzése nem lesz könnyű, mivel a háttérben ő egy boszorkány, aki szépen lassan utazókat csábított el hónapok alatt szerelemvarázsával, és dolgoztatja őket, hogy keressenek neki aranyat. Azzal az ötlettel állt elő, hogy elhintette az udvarlói között, hogy aki a legtöbb vagy legcsodásabb aranyrögöt találja meg neki, ahhoz megy hozzá feleségül. Eleinte csak ki akarta használni a lakatlan terület előnyeit, de minél több időt töltött itt, annál furcsább események következtek. Furcsa álmokat látott, és valami folyton szólította. Ezt ő maga sem tudja, de Zub'tum volt az, aki erre az elvetemült tervre csábította, mivel ő ezekből a



“RELENTLESS” by Sophia Sharp
Illustration by Laura Sara

heves szerelmekből is táplálkozik. A játékosok ugyan megpróbálhatnak beszélni vele, vagy meggyőzni őt arról, hogy jönnek az asziszok, de semmi haszna nem lesz. Amed úgy gondolja, hogy mindenkit megállít, aki csak a tábora közelébe kerül. A partit is megpróbálja a beszélgetés közben elcsábítani. Elsőnek természetesen úton bájaival, majd ha ez nem sikerül, Szerelemvarázs segítségével (10E erősséggel, ami összesen 17 Mp-be kerül neki). (A maradék 15 Mp-it arra az esetre tartogatja, ha esetleg még egy embert azonnal el kellene varázsolnia Bűbáj segítségével, vagy meg kéne védenie magát, amire Kígyóvarázs II-t vagy Rovarfelhőt használ. Ha esetleg már az elején látja, hogy nem tudja elcsábítani a karaktereket, és azok ellenségesek vele, nem bajlódik Szerelemvarázssal, hanem Tűzgejzírrel próbálja eltenni őket láb alól és azonnal segítségére sietnek az aranyásók.) Ha bármelyik karaktert sikerült elbűvölnie, érdekes szituáció alakulhat ki. Esetleg ha estéhez közelednek, mindezt az este folyamán valamelyik karakter fekvőhelyébe való bemászás közben próbálja meg. Így könnyebben elcsábítja azt, aki megosztja vele hálósádját. Nagyon óvatos, de ha szükséges nagyon erősen védekezik, és ebben a férfiak is segítenek neki. A lehető legrosszabb, ami történhet, az, ha az összes játékos elcsábul. Rolhont azért üldöztette el, mert semmilyen hatással nem volt ellene a mágiája, ami a pap asztrális védelmének tudható be.

Az aranyásók szinte egyáltalán nincsenek felfegyverkezve, de ha szükség van rá, ásókkal, csákánnyal, botokkal rohannak neki annak, akik ártani akarnak Amednek. Ez ismét egy nehezítő tényező lehet. Összesen huszonhatan vannak, és az alábbi értékekkel harcolnak, ha esetleg harcra kerülne a sor. Bár nagyon kicsi az esélye annak, hogy az összes ott tud lenni egy esetleges összecsapásnál.

Fp: 25

//Ép: 5

AME, MME: 1-5

Fegyver	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
különböző eszközök	1	25	46	-	95	k6

A kellemetlenebb Amed medvéje lehet, aki minden körülmények között gazdája mellett marad és védelmezi őt.

Fp: 50

//Ép: 38

AME, MME: - (ha a medve eléri a 0 Fp-t bedühödik és asztális hatások ellen 20 az AME-je)

SFÉ: 1 (vastag bunka)

Fegyver	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Mancsok és Harapás	3	5 (10)	50 (70)	-	60 (45)	k6+1 / K6

Zárójelben a medve dühödöt állapota látható.

Mindezek tükrében látható, hogy itt csakis akkor járnak sikerrel a játékosok, ha megölik Amedet. Akkor a varázs megtörik és könnyen rávehetőek az aranyásók, hogy távozzanak minél hamarabb innen. Jutalmukat a boszorkány legyőzéséért vagy az aranyásóktól vagy annak átkutatásakor kapják meg és az nem más, mint egy **Érzelmek amulettje (65 Mp)**. A csapat új vezetője Drud lesz és mélységesen hálás, amiért megmentették őket a nő szerelmi rabigája alól.

Putton az örült alkimista:

Az alkimista táborát már több módon lehet megközelíteni a térkép alapján is. A leg kézenfekvőbb, ha a főútról egy kis ösvényen közelítik meg, bár ez a legveszélyesebb. Putton hétpróbás gazember bérencei ugyanis telecsapdázták a teljes utat. Putton erről mit sem tud, mivel neki jelenleg legkisebb baja is nagyobb ennél és túlságosan a kutató munkálatok kötik le minden figyelmét. Rolhon minden játékost óva int a tébolyult gnómtól, mivel nagyon sokat tud beszélni. Innen is ő menekült el, mert csak a környékről kérdezte a gnómot, aki máris kémiai egyenletekről magyarázott neki.



„Figyeljete, szívesen veletek megyek, hogy meggyőzzük de, hogy én nem beszélek vele az biztos! Én mondom nem normális az az alak. Végig valami élet vizéről beszélt és megpróbált megoágni egy késsel.”

Ez a tárgyalás kifejezetten kellemetlen lehet egy zárkózottabb karakter számára. Amint beérnek ebbe az első látásra lakatlan táborba, az egyik szekér mögül ugrik elő egy szakállas gnóm, és kezd el kiabálni és hadarva parancsokat osztogatni a játékosoknak.

„Hol voltatok eddig, azonnal munkára az alagút nem ássa ki magát, dolgozzatok meg azért a nyamvadt ezüstötökért. Nem igaz hát mindent magának kell csinálnia az embernek. Azonnal munkára, munkára, MUNKÁRA. Mit álltok ott hát erre béreltelek fel titeket? A társaitok mind az ágyat nyomják, legalább ti dolgozzatok!”

Mindezt alig érthetően hadarva mondja a gnóm. Láthatóan összetéveszti őket munkásaival. Amint sikerült tisztázni a félreértést, változtat a hangnemén és kérdés nélkül magyaráz a nagy felfedezéséről. Rohlont nem ismeri fel, bármennyire is félt ettől a pap. Nem nagyon hagyja szóhoz jutni a játékosokat, még arra se nagyon reagál, hogy jönnek az Abasziszi katonák. Egy hangosabb szó viszont kizökkenti ebből az állapotából, és figyel.

Nem akar elmenni innen, mert a nagy felfedezése küszöbén áll. Viszont nagy baja van. Mégpedig az, hogy nem tud, egyáltalán előre haladni a kutatómunkával, mivel az összes embere valamilyen furcsa betegségben szenved. Éjszakánként, mintha holdkórosak lennének, beszélnek, álmukban nevetgélnek, és vagdossák magukat. Igazából az előző este óta az utolsó embere is kómába esett, és delíriumos álomban fetreng. Felébreszteni nem tudja őket, és itt hagyni pedig nem szeretne senkit. Nem érti, hogy mi történhetett. Két hete érkeztek, és igazából csak ásnak lefele, mert remélik, hogy megtalálják az élet forrását. Mi sem jobb bizonyíték az ittlétre, hogy milyen fájdalommentes minden karcolás a környéken. A teória szerint valahol a föld alatt lehet forrás.



Feladatot bíz a játékosokra azzal, hogy ha segítenek neki, talán elmennek innen. Mert mint látható az emberek, akiket felbérelt, alkalmatlanok a munkára. Csak nem szeretne senkit itt hagyni, így ha sikerülne felébreszteni a munkásokat, elmehetnének innen.

A játékosok feladata az, hogy egy északkeletre lévő tisztáson szedjenek Puttonnak Reményfüvet, amiből ő tud olyan főzetet készíteni, ami fel tudja ébreszteni a kómában fekvőket. Legalább két tarisznyát tele kell szedniük a játékosoknak elmondása szerint.

A nyugodt tisztás:

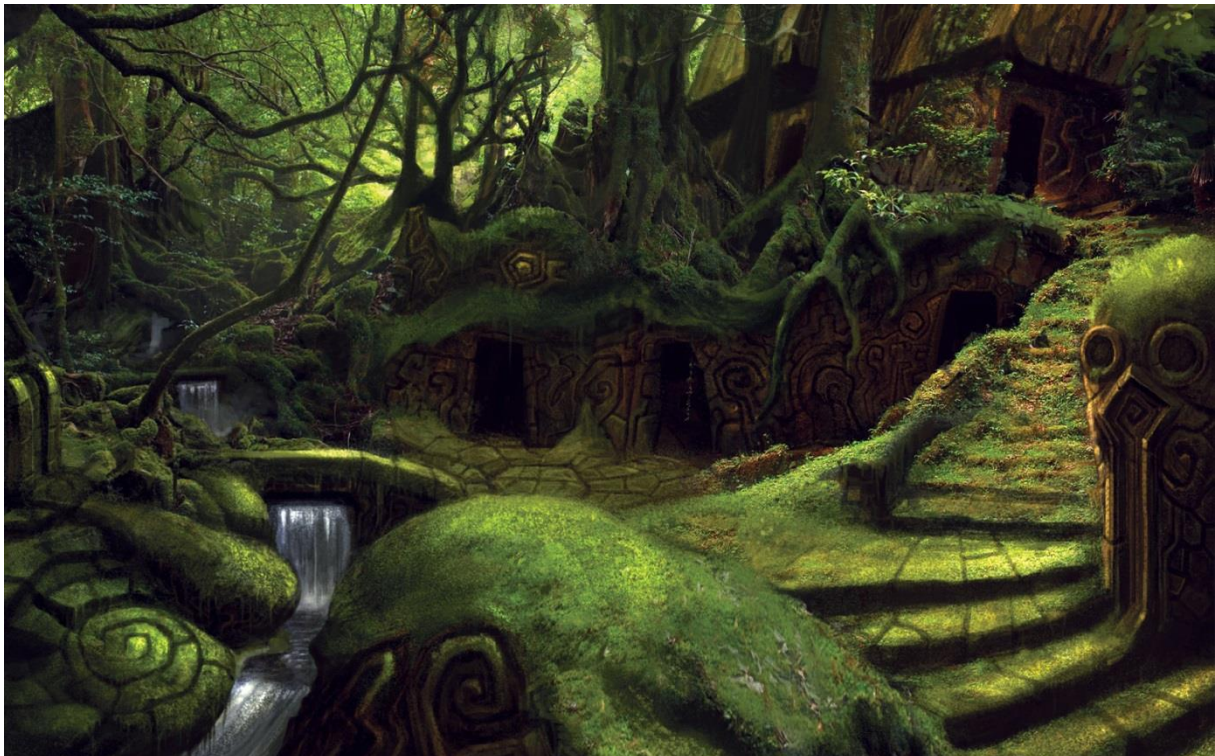
Ez az esemény az, ami kötelezően itt történjen meg, de a második fejezetben leírtak alapján máshól is megtörténhet ezen kívül. Itt fog majd lebukni Rolhon a „botanikus”. A felkentnek ugyanis semmi, de semmi fogalma nincs arról, mi az a Reményfű.

A játékosok nem tudják, hogy hol is vannak pontosan, csak Rolhon, de neki sem szabadna tudnia. Itt nyílik lehetőség arra, hogy információt szerezzenek az igazságról a Krad paptól. Természetesen minden csak a szerepjáértől függ, és ez korántsem biztos.

Sietve haladnak át a játékosok egy kisebb erdősávon, amikor egy tisztásra érnek, ahol már nincsenek romok. Itt nincs se törmelék, se a földből kiálló épületek és használati tárgyak sokasága, helyette mindent a sárga és vörös színbe pompázó levelek borítanak és a dús aljnövényzet. Néhány métert haladnak, amikor az elől haladó játékosra (ha többen haladnak sajnos akkor az összessel megtörténik) rácsapódik egy Uit-Marach (Emberfogó, lsd. Bestiárium 166. oldal). Elszórva a tisztáson **k6+3** található ezen kívül, úgyhogy nagyon óvatosan kell haladniuk. Korábban jelezte Rolhon, hogy ő botanikus, viszont most az első felkiáltása is gyanús lehet, miszerint: *„Hogy mi a kráni mennykő ez a borzadvány!”* Ezt a növényt a jk-k közül már egy Af Herbalizmussal rendelkező is felismeri, így gyanús lehet, hogy egy magát botanikusnak valló Krad papnak fogalma sincs egy ilyen többnyire nem éppen ritka növényről. Ha esetleg kérdőre vonnák a játékosok, hirtelen magyarázkodásba kezd Rolhon, hogy *„Ilyen irányú kutatásokat még nem végeztem”*. De komolyabb fenyegető hangvételű hangnemre megadja magát és bevallja, hogy nem botanikus, és hogy miért jött ide valójában.

Ha ezen az akadályon is átverekedik magukat a játékosok, akkor van lehetőségük összeszedni a kért füvet, amiről pontos leírást Puttontól kaptak. Ennél a résznél gyakorlatilag akármikor bemesélhetőek a csapdák. A gnóm nem tud ezek helyzetéről információt adni, mert létezésükről sem volt egyáltalán fogalma sem.

Az alkimista igazából hazudott, nem akar sehova menni bár ez nagyon nehezen derülhet ki, mert a történet folytatásában mindenképpen elhagyják a területet a munkások. Elkészül a főzet, amit szisztematikusan az összes betegnek beadnak. Kiderül, hogy Putton elképzelése az volt ezzel a



növénnyel, hogy a sebeik jobban fognak fájni a kómában lévőeknek és attól majd magukhoz térnek. Az elején azért nem mondja el, mert igazából ez csak egy teória de beválik! A magukhoz tért bérencek udvari orkok, emberek, félelfek akiket Putton Eironban fogadott fel. Elég hamar magukhoz térnek a szertől és az eddigi kéjes nyögésekből fájdalmas rimánkodás kerekedik. Mindegyikük nagyon dühös Puttonra, amiért ide hozta őket, és dühödt kiabálások közepette meg is akarják lincselni. A játékosoké a döntés, hogy segítenek e szegény alkimistának, vagy hagyják, hogy megverjék. Ha megmentik a bőrét, akkor egy üveg Sebezhetetlenség italával (Asztrál) ajándékozza meg a játékosokat.

Az itt töltött éjszaka nagyon hátborzongató, mivel egész este nyögések és suttogások közepette tudnak aludni a játékosok. Azért vannak ilyen állapotban a munkások, mert Zub'tum álmukban elbűvölte őket és ezért gyönyörű álmokat mutat nekik miközben saját maguk kínzására kényszeríti őket, amiből ő erőre kap. Az itt töltött éjszaka folyamán minden kalandozó tapasztalja a gyönyörű álmokat, és reggelre késsel vagy törrel a kezükben ébrednek és több apróbb seb is lehet rajtuk. Azért nem esnek kómába, még mert csak egyetlen éjszakát töltenek itt.

Kazilin Huenku a kardmester bánata:

Egy tiadlani régészcsapat bevette magát a terület északkeleti részében egy régi toronyba, amit elsőnek stabilizáltak majd a teljes csapat itt szállásolta el magát. Kazilin Huenku a csapat megbízott vezetője azt a feladatot kapta, hogy derítse, fel mi van a föld alatt, teljes titokban és ne szerezzen senki tudomás arról mit is keresnek. Egy hete érkeztek erre a területre, de csalódottan konstatálták, hogy már sokkal többen lakják a területet, mint amennyinek egy lakatlan területet kellene. Mivel más választásuk nem volt, állandó őrség mellett nekikezdték az ásatásoknak.



Bizonyos értelemben majdnem ugyan azt a munkát végzik, mint Puttonék, csak ő valamivel finomabban. Válogatott csapat az, aki ideérkezett, és vállalkozott a feladatra, valamint mind a végletekig elszánt. A csapat felépítése igen változatos, mivel udvari orkokkal végeztetik a nehéz munka nagy részét, valamint archeológusok is segédkeznek. Korábban azért nem végeztek Rolhonnal, mert Krad felkentje és nem akartak a számukra is igen fontos istenség papjának ártani, inkább csak szép szóval továbbküldték.

Őket meggyőzni közel a lehetetlennel határos, bár egy kalandozótól bármi kitelik. A legideálisabb esetben utoljára választják ezt a helyet, és akkor a következő fejezetbe átvezetés is lényegesen egyszerűbb. A szálláshelyükként szolgáló toronytól keletre egy nagyobb mezőt kutatják a tiadlaniak, ők csak rommezőnek hívják. Őröket látnak a torony körül valamint rajta is, ahogy a távot kémlelik. Mind jól felfegyverzett, és fegyelmezetten őrködnek. Közelebb érve, ha meglátják mellettük Rolhont, akkor beengedik őket a területre, hogy beszéljenek a vezetőjükkel, aki éppen a Rommezőn felügyeli a munkálatok megfelelő lefolyását. Odaérve látják, hogy a földből teljesen kiásott régi épületet vizsgálja több alak. Az egykori ház félig van csak a földfelszín felett, a többi része a föld alatt volt valamikor, de jól láthatóan körbeásták.

Kazilin a krad pap (vagy bármilyen más pyar hitű pap) jelenlétében szívesen beszél, de csak arról, hogy ura, Astero Liromel mennyire rajong a történelemért, és hogy megbízta őket, hogy kutassák fel ennek az aszisz területnek a romjait. Még egy dul Mordak aláírásával ellátott okiratot is tud mutatni, amiben engedélyezik az ittlétüket, így nem érti, hogy mi baja lehetne a közeledő abaszisziaktól. (A papír természetesen csak hamisított, de ezt gyakorlatilag lehetetlen, hogy észrevegyék, csak ha esetleg rájönnek valamilyen trükkel, hogy a kardmester hazudik.)

Ahogy a rommezőről visszatérnek a toronyhoz, hogy esetleg egy tea mellett folytassák a beszélgetést, és hogy hagyják a munkásokat dolgozni, egy újabb földrengés rázza meg a környéket. Éppen látják, ahogy a stabilizált torony mégsem lett annyira stabilizálva, mert elkezd omladozni. Ha esetleg valamelyik karakter pont bent tartózkodott, mert szétváltak akkor neki most nem kellemes. Az örök és a kutatók próbálnak kifelé menekülni, bár elég sikertelenül, majd a bejárat teljesen beomlik, amikor egy vékony repedés fut végig a talajon egészen az épületig, majd ott megáll és a földrengés is abbamarad.

Most dől el, hogy Kazilin hogyan fog a játékosokhoz állni, mivel ha a játékosok segítenek neki az ő felkérésére, és segítenek kiszabadítani embereit, akkor nagyon hálás, és megajándékozza a hősokeket. A bejutásra két lehetőség van, az egyik az, ha megpróbálnak a romokon felmászni, és a tetején lévő résen leereszkednek, vagy ha a bejáratot szabadítják meg valahogy. Az örök az utóbbival próbálkoznak, és ha nem akarnak bejutni a karakterek, mire az örök sikerrel járnak, már senki nincs bent, csak néhány véres hulla. Bentről idő közben kardcsörgés és üvöltés hallható. Egy repedésen néhány goblin mászott fel, és éppen a bent lévőköt akarják lefele hurcolni a föld alá a vékony repedéseken keresztül. Ha beérnek a karakterek, akkor a negyedik fejezetben leírt értékekkel bíró goblinokból hússzal találják szembe magukat. A repedések viszont, ahova el akarják hurcolni az embereket, nagyon jól beleolvadnak a romokba, így csak sikeres Titkosajtó-keresés képességgel találják azt meg. A goblinok amikor a játékosok belépnek, azonnal megtámadják őket, és utolsó csepp vérükig harcolnak (harc közben a Harc Félhomályban módosító érvényesül mivel kívülről csak kevés fény szűrődik be), így nem tudják felfedni a levezető utat.

Ha sikerrel járnak, és kiszabadítják a néhány bent maradt embert, akkor jutalmul a csapat számának megfelelő üveg gyógyitalt kapnak (4 Ép/darab).

Amennyiben itt töltik az éjszakát, nem töltik annyira boldogan az időt. A tiadlaniak halottaikat gyászolják, de azért amiben tudnak, segítenek a játékosoknak, ételt, italt és szállást is kínálnak nekik, akár segítettek, akár nem. Mivel még nem találtak semmit az ásatások során, így rejtegetnivalójuk az igazi megbízó levélen kívül, amiben le van írva az igazi küldetésük (Kazilin ezt mindig magánál tartja) nincs. A goblinokra magyarázatot nem tudnak adni, még nem találkoztak korábban velük a környéken. Ez is hazugság, mivel pont egy goblincsapat üldözésében botlottak a Vaynakba.

Bárhon is legyenek, és bárkivel is kerültek jó vagy rossz viszonyba, legkésőbb a harmadik nap végére beüt a mennykő. Természetesen ez a végső időpont, az optimális az, ha a második nap végére már végigjártak mindent, és éppen a nyugovóra térésük közben történik meg az eddigi legnagyobb remegés és kezdődik a negyedik fejezet.

4. fejezet. a földrengés éjszakája és a goblin őrjögése:

A legrosszabb variáció az, ha a szabadban éjszakáznak, mert akkor nem lesz segítségükre senki az események sűrűjében. Az éj leszállta után nem is olyan sokkal az eddigi legnagyobb remegés rázza meg a tájat. Fák dőlnek ki, és hatalmas repedések nyílnak a földben, és épületek omlanak össze. Néhány pillanat hangzavar és borzalom után minden elhalkul. Csönd terül a tájra és mindenki zavartan próbálja megtalálni újra egyensúlyát. Minden romokban hever és ott ahol a játékosok állnak egy üreg szája nyílt, és a belőle sugárzó sötétség azt sejteti, hogy valami nincs rendben. A feszült csendet egy morgás töri meg, ahogy előlép a barlangból valami púpos sárga borzalom. Arcán egy tenyér alakú égésnyom van, szemei szembogár nélküliek és szürkék. Ő a goblinok vezetője, akik feltörni készülnek. Felemeli ócska tüskés buzogányát, majd elüvölti magát. Erre hatalmas morajlás hangja hallatszik az alagútból, és kirohan a mocskos sárga színű goblinok egész hada.



Természetesen pontosan leírni, hogy mi történik, nem lehet. A goblinok mások, mint a játékosok által akár korábban látott fenevadak. Ezek mintha csapatokban szerveződve próbálnák meg szétválasztani az embereket egymástól, majd leütni, elhurcolni őket. A nagyon ellenkezőket pedig kegyetlenül megölik, és a holttestét rángatják le a barlangba. Ha mindez egy táborban történik, akkor láthatják, ahogy a táborból több ember ráncigálnak le. Abban esetben vannak nagyobb bajban a kalandozók, ha a természet lágy ölén éri őket a meglepetés, mert akkor ők lesznek nagy valószínűséggel az áldozatok. A legnagyobb gyengepontja ezeknek a lényeknek a fény. A szemük szinte teljesen elszokott tőle, és jobban sérti őket még a szokványos társaiknál is. A vezetőjük végig a barlang bejáratánál áll és csak akkor avatkozik be, ha valami nagyon nem halad rendben. Mindegyiken láthatnak a játékosok akár több tenyér alakú égésnyomot a testük különböző pontjain. Kezükből egyszerű fegyvereket fogatnak és nem félnek a haláltól.

Nagy számban jelennek meg és ebből 6K10 támad egyből a játékosokra. Ha az erdőben vannak, akkor pedig a többi elrohan a táborok irányába.

Fp: 20 / 45

Ép: 8 / 18

AME, MME: -

Megnevezés	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Goblin harcosok	1	25	40	0	85	1k6
Goblin vezér	1	38	62	0	120	1k6+6

A goblinok a túlerő módosítót is megkapják szinte folyamatosan.



Amennyiben nagyon nagy veszélybe kerülnének, a karakterek kürtszót hallanak az erdőben (ezek nem ork kürtök ;)) majd egy osztagnyi aszisz katona veti magát a támadó goblin hordára. A csata elhatalmasodik és az abaszisziak soraiból előkerülnek a falanx harcosok is. A másik oldalról a járatból pedig egymást taposva rohamoznak a förmedvények. Az aszisz katonák nincsenek tekintettel a játékosokra, sőt akár őket is megtámadják. Idő közben a csapatnak szükséges egy asztál próbát tennie, és akiknek nem sikerült leküzdhetetlen vágyat éreznek arra, hogy bemenjenek a barlangba, akiknek sikerült csak a vonzását érzik valaminek a barlangból. A végeredménytől függetlenül Rolhon elkezdi utat törni magának akár egyedül is a barlang lejárata felé. Neki a mágikus vonzódáson kívül jelleméből adódó vonzódása is van a hely iránt így hát nem is kérdés, hogy elindul lefelé. A hatalmas förgetegben ezt viszonylag könnyen meg is teszi. Ha valamilyen oknál fogva ő már halott lenne az egyik karakter akinek a legkisebb az asztálja fog elindulni lefelé.

Két opció lehetséges. Vagy legyőznek mindenkit, aki él és mozog vagy azonnal Rolhon után mennek. Bárhogy is legyen, az előzőek tükrében mindenképpen elindulnak lefelé a sötét járatban.

5. fejezet: A kisisten barlangja, az ajánlat és a végjáték:

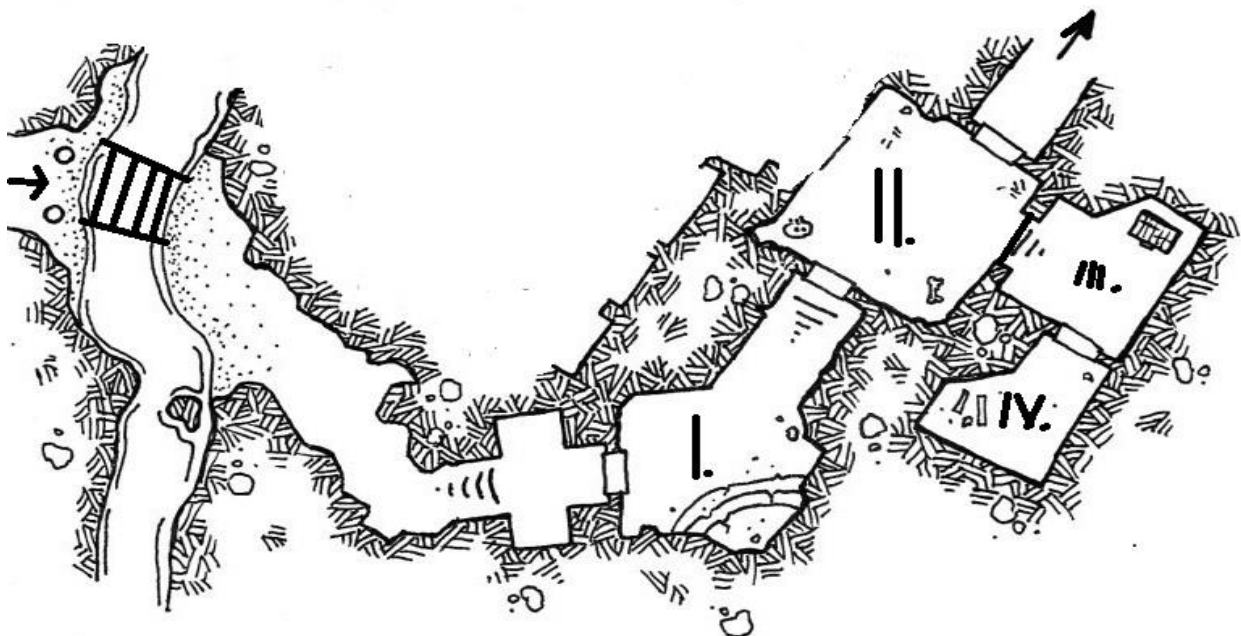
Egy újonnan létrejött sötét alagútban haladhatnak, lefele ami meredeken halad lefele a még sötétebb mélybe. Rolhon ha teheti, Szent fény segítségével világítja meg az utat. Fejükre törmelék hullik a lábuk alatt pedig ingatag a talaj, ne érezzék teljesen biztonságosnak a levezető utat. Óvatosan kell haladniuk, mert nagyon hirtelen vált az út kifejezetten meredekre ezzel is gyorsítva a levezető utat. Látják, ahogy, hogy itt mászhattak fel a goblinok szerszámaik segítségével. Amint leérnek, egy hatalmas tárnában találják magukat, és alattuk egy földalatti folyó sebesen halad el. Egy masszív függőhídon mehetnek át a magasban, amit mintha tető és tartógerendákból és építettek volna. Ekkor tűnhet fel nekik, hogy az egykori város romjai itt láthatóak a legjobban. Mindenhol a falakból kiálló régi épületek és testek vannak. Morbid látványt nyújt, ahogy a teljese összenyomott ember csontváza, mint valami falfestmény látszik a fejük felett. Teljesen egybe maradt épületek fejjel lefele ragadtak bele a földbe. Az

egész egy torz, Della szemének kedves alkotásnak tűnik. A híd túlsó oldalán egy további járatot látnak, ahonnan halovány fény szűrődik, és mintha kántálást hallanának.

Minden tele van romokkal a folyosón és mintha a kántálás is egyre erősödne. A következő teremből (1-el jelölt rész a térképen) jön a hang ahol egy 6 láb magas kőből faragott oszlopra egy kisméretű test összeaszalódott maradványai vannak kifeszítve és több mint száz goblin üli körbe. Révedve kántálnak valami érthetetlen nyelven és dülöngélnek a torz totem felé fordulva. Mind öregek vagy nőstények. Ők azok, akik imáikkal éltetik harcosaikat. Ez a rész nem jelenthet problémát a játékosoknak, mert lényegében, ha le akarják mészárolni őket, könnyedén megtehetik, mert ebből a révületből nem ébrednek fel, amíg fent a csata folyik. Mindegyik kántálón látják a furcsa tenyérnyomokat, némely idősebben akár többet is.



A következő folyosó még lentebb viszi őket a barlangrendszerbe és látják, ahogy egyre csak nő a falakon a káosz. Úgy néz ki mintha az, ami a várost eltakarította valahol itt koncentrálna. Itt sűrűbben látnak a falakból kiálló egykori építményeket és felismerhetetlenségig torzult testeket. Mivel odafent a harc lassacskán a tetőfokához ér (ha nem pusztult el már minden) így idelelt a kántáláson kívül nagy a csend. Egy szellemvárosba érnek ahol törmelékekből épült kis kunyhók százai sorakoznak három termen keresztül. Állati és emberi csontok kupacokban állnak.

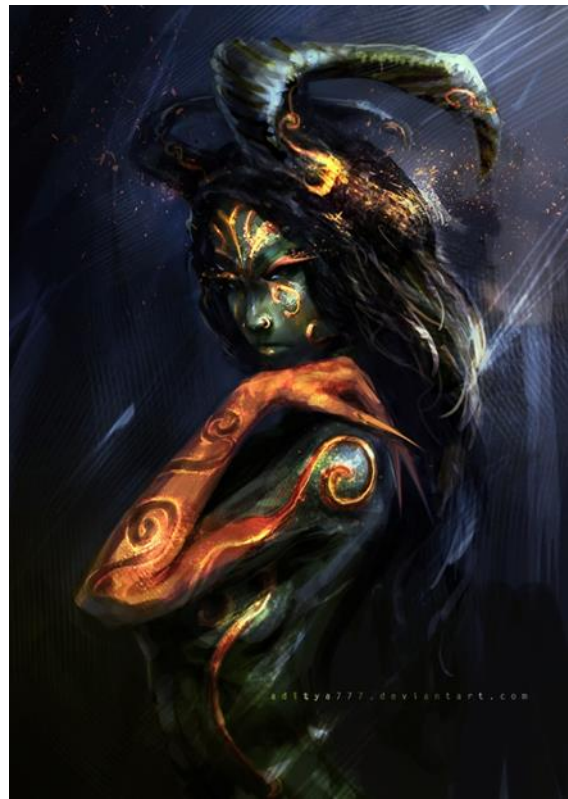


Az erő, ami ide csábította őket viszont nem a totemből és nem is a házak körül jön, hanem az utolsó teremből ahonnan a furcsa sárga derengés jön. Ide érve egy egyenes tükrű barlangi tónál találják magukat. Rolhon a tó partján áll és mereven figyeli azt. Szólongatásra sem tér magához, ahogy a többi karakter sem, aki elvétette asztrál próbáját. Mindenki, aki belenéz a tóba azonnal valami számára hatalmas gyönyört fog látni ezzel cselekvőképtelenné válik. Az egész helyet átjárja ez a különös sárga derengés. Zub'tum ekkor testet ölt, hogy szóljon azokhoz, akik már így is túl nagy kárt tettek benne és munkásságában.

Egy szemképrázató nő alakját veszi fel, aki minden férfi és akár még női szemnek is egyszerűen tökéletes. A habok furcsa tetoválásokként futnak végig testén és könnyedén mozog a víz felszínén. Üdvözli a partit és bemutatkozik, mint a terület ura.

„Sajnálattal vettem, hogy ilyen nagy pusztítást végeztetek munkásságomban. Itt már csak az a kérdésem maradt, hogy azok, akik ekkora rombolást tudnak véghezvinni, mit akarhatnak tőlem.”

Megpróbálja a játékosok figyelmét teljesen magára terelni. Ebben a formájában gyakorlatilag sebezhetetlen bár ő sem tud hatással lenni a játékosokra. Beszélgetni próbál és elmeséli a legendát szívesen az ő szemszögéből. Közben közelebb megy a karakterekhez és akár meg-megérinti őket, ha hagyják. Elmeséli a köpenyt és még azt is, hogy ő igazából senkinek nem akart semmi rosszat csak próbál életben maradni. Itt a cél az, hogy a karakterek megértsék, hogy ő egyáltalán nem egy végtelenségig gonosz entitás csak a táplálékért tett mindent. A beszélgetés hátralévő részében egy ajánlatot tesz a karaktereknek miszerint annyi imádóját elpusztították így szüksége van olyanokra, akik megkaphatják az ő erejét. Felajánlja, hogy aki szeretné, megkaphatja erejének egy részét így hatalma lesz az emberek érzelmei felett. Csak annyit kell tenniük, hogy belesétálnak a tóba. Szeráfi paktumot akar kötni a játékosokkal, hogy hatalma nagyobb legyen. Ha korábban mászott bele valaki a vízbe, akkor viszont nem ez történik. Abban az esetben a tó gyakorlatilag magába zárja és a gyönyör érzését sugározza a benne lévőnek, aki szépen lassan megfullad, ha csak valaki ki nem tudja rángatni. A második variáció, ha a játékosok valamilyen formán ajánlatot tesznek neki. Ezt csak azért írom le, mert ha a másik kettő variáció valamiért nem történne meg vagy rosszul sülné el akkor maga Zub'tum mondja, hogy szereti az alkukat. Ha megfelelő jutalmat kap gyakorlatilag akár még a köpenyt is odaadja a játékosoknak ami Uwel szent ereklyéinek egyike. Itt a játékosok kreativitásán múlik, hogy élnek-e a lehetőséggel.



Végül az, ami a legvalószínűbb, hogy megtörténik azaz, hogy a karakterek ellenségesek Zub'tummal. Őt ugyan nem tudják elpusztítani, de a jelenlegi szerafistáját igen. Ekkor lép a színpadra a legnagyobb hatalmú goblin a habok közül kiemelkedve.

Szinte világítóan sárga a bőre és a szeme is teljesen elsárgult. Gondolkodás nélkül azonnal istennője védelmére kel és elpusztítja annak ellenségeit. Értékeit az NJK-k leírásánál találod meg.

Mikor már azt hinnél, hogy mindent legyőztek a játékosok és végre Zub'tum is elgyengül, és már nem jöhet semmi éri őket a felismerés, hogy Rolhon eltűnt, amíg ők a nővel voltak elfoglalva és a harccal. Kiemelkedik a habok közül sárga világító szemekkel és izzó tenyérrel. Túlságosan is elcsábúl fiatal korára való tekintettel és kíváncsi volt. Oly annyira, hogy meg akarta tapasztalni annak a lénynek az erejét, aki kutatásának célját az ősi várost elpusztította. A végjáték már tényleg sok minden lehet. Valószínűleg már semmi ereje a játékosoknak így megpróbálhatnak beszélni is Rolhonnal aki akár még valamilyen formán vissza is térhet. Ez persze nem azt jelenti, hogy megtörik a paktum, hanem azt, hogy megfelelő inspirálással vagy segítséggel átveheti a vezetést a fiatal pap. Megküzdhetnek vele ahol ő teljes erejéből fog harcolni. Ha legyőzik a nő eltűnik, eggyé válik a vízzel ismét valami Zub'tum ereje ismét kifakul addig, amíg valakik nem jönnek ismét, akik érzelmeikkel és fájdalmaikkal táplálják őket.

Függelék, térkép és a főbb NJK-k leírása:

Ephano al Rolhon

2. Tsz-ű pap, Jellem: Élet, Káosz, vallás: Krad

A fiatal Krad pap a húszas évei elején jár és mindent megtesz azért, hogy apja nyomdokaiba lépjen. Ephano al Rolth egy ismeretlen elérhetetlen ember volt mindig is az ifjú számára. Nem ismerte apját és részben azért is lett kutató, hogy az ő nyomára akadjon. Kifejezetten korán a pappá avatását követően elvesztette nyomát. Nem maradt hát semmije csak az amit eddig megtudott, hogy kalandozó volt és, hogy mindig ott volt ahol a baj. Vagy épp fordítva. Mindig is kalandozó akart lenni oly annyira, hogy az általa idealizált képet soha el nem tudta érni. Nagy lehetőség neki, hogy végre egy kalandozó csapat tagjaként utazhat. Azért választotta Sathkun Uweliort kutatásai színhelyének, mert mindig lázadni akart az eszmék ellen, hogy minél közelebb érjen ahhoz az eszméhez, amit az általa elképzelt nagy betűs Kalandozók jelentenek. Lelkes és mindent megtesz, ami erejéből telik olykor pedig ösztönző. Mindenben a jót látja és megpróbál segíteni azoknak, akiknek tud, de mint apjának neki is a nők lesznek a végzetei.



E: 14 Ü: 16 Gy: 14 Áll: 16 Eg: 15 Sz: 13 Int: 16 Ak: 12 Asz: 13 Műv: 17 Szférák: Élet / Lélek

Ép: 11 Fp: 35 AME: 18 MME: 17 Ψp: 15 Mp: 18 SFÉ: 3 (Sodronying)

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Hosszúkard	1	21	59	0	112	1k10

Előszeretettel használja a számára Krad által ajándékozott papi mágiák teljes skáláját.

Szükemedve Amed. 4. szintű boszorkány, Jellem: Káosz

Gyönyörű aszisz nő, aki világ életében a szépségével ért el mindent. Nem szenvedett soha hiányt semmiben, mint főurak ágyasa. Mégis mást akart elérni egész életében. Ő a természetbe vágyott ahol közelében tudhatta azt amit leginkább szépnek gondolt, az anyatermészetet viszont a szolgálától és a folyamatos kiszolgálástól nem akart megválni. Így amikor meghallotta az aranyásó csapat hazatértét és, hogy mekkora vagyonnal tértek vissza azonnal munkához látott. Elcsábította és megölte a csapat akkori vezetőjét majd miután minden aranyásóval eljátszotta a megszeppent lány szerepét és magába bolondította mindet felajánlotta a versenyt számukra, miszerint aki a legszebb vagy legtöbb aranyrögöt szerzi, neki feleségül megy hozzá. A csapattal tartott és mindene megvolt, amire csak vágyott valaha és mindez akkor teljesült be amikor egy medvebocccsal kezükben tértek vissza emberei és annak nevelésével kiélte anyai ösztöneit is. Az itt töltött idő alatt tudomása nélkül tett jót Zub'tumnak azzal, hogy féktelen vágyat keltett az aranyásokban és ezzel táplálta a lényt.

E: 11 Ü: 15 Gy: 15 Áll: 17 Eg: 14 Sz: 19 Int: 14 Ak: 14 Asz: 16 Műv: 15

Ép: 7 Fp: 36 AME: 32 (Az Ézelmek amulettje beleszámolva) MME: 25 Ψp: 21 Mp: 32

Nem valószínű, hogy fegyvert fog, mivel mindent mágiájával akar megoldani de ha mégis egy tört használ.

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Tőr	2	30	37	0	95	1k10

Kazilin Huenku.

6. Tsz-ú Kardmester, Jellem: Rend, Halál, Vallás: Nastar

Tadlani születésű középkorú ex kalandozó. Astero wri Liromel elsőszámú embere, akire a rábízná akár az életét is. Ezért adta neki azt a feladatot, hogy menjen el ennyire messze hazájuktól és vezesse a kutató munkálatokat. Nagy lojális és semmi pénzért nem árulná el a titkot, amit tud. Vasszigorral irányítja a katonákat. Viszont hithű Nastar hívó is így ha Rolhon a csapattal van, szívesen látja őket, és ha nem ellenségesek vele akkor nem bántja a kalandozókat. Őt meggyőzni a távozásról természetes úton lehetetlen.



E: 16 Ü: 16 Gy: 17 Áll: 15 Eg: 13 Sz: 13 Int: 14 Ak: 16 Asz: 17 Műv: 14

Ép: 10 Fp: 57 AME: 29 MME: 28 Ψp: 22

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Mesterkard	2	35	100	0	137	1K10

A Slan út minden előnyét kihasználva harcol.

Izzókéz Grinokg

Zub'tum Akatil törzs sámánja és Zub'tum szerafistája. Azt a tervet ötlötte ki istene sugallatára, hogy a környező területeken lévő embereket lehozza, majd rituálisan megkínózza őket mágiájának segítségével, ezzel kedvezve a tó hölgyének. Minden harcosát azzal avatja fel, hogy Tűzmarok varázslatával jelöli meg őket különböző helyeken. Minden vágya, hogy éltesse úrnőjét és, hogy mindent megtegyen érte. Ideje nagy részét a tóban révedve tölti el. Attól, hogy folyton a tó vizét issza, teljesen áthatja Zub'tum ereje és mentalitása. Amennyiben ő meghal akkor az entitás is elyengül. Kivéve, ha új szerafistája nem akad, mert akkor ismét visszanyeri Zub'tum az erejét és ugyan

azzal a varázslatokkal ruházza fel azt, mint az egykori Grinokg is tudott.

Ép: 15

//Fp: 63

AME: Immunis

Szférák: Halál / Lélek

MME: 22

Mp: 55

Fegyvereket egyáltalán nem használ így csak az alap értékeit írrom le. Gyakorlatilag folyamatosan varázslattal harcol.

Név	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Alap	1	40	70	0	120	k6

A papi mágia Lélek és Halál szfériáit valamint az alábbiakban felsorolt képességek használatára képes.

Tűzmarok (Uwel egyedi varázslatai viszont csak 10 Mp a költsége és további 5 Mp-vel növelhető)

Szemmelverés (Boszorkány, Asztrálmágia)

Rettegés (Boszorkány, Érzelemkeltő varázslatok)

Fájdalom (Boszorkánymester, Rontás)

Haláltánc (Boszorkánymester, Mentál- és Asztrálmágia)

