Kiruccanás a Sivatagba

„Az idő homokja belepte a vár falát,
két ősi ellenség vívja háborúját.
A halál se számít hisz a bosszú édes,
ki egyszer megízleli sose lesz éhes.”

Írta: nekdolan
Segítők: Antail, Con Salamander, BigMac, Bitschak
A XVI. Kalandozok.hu Téli Tábor kalandmodulja

Tartalomjegyzék

Tartalomjegyzék 2
Küldetés 4
Információgyűjtés 4
Felszerelés A Sivatagi Úthoz 5
A Hajóút Megszervezése 7
Tengeri Csata 8
Sivatagi Út 9
A Titkos Expedíció Rövid Története 10
Al-Jahim Romjai 12
Az érkezéskor átok kerül a kalandozókra 12
A vár kinézete 12
A dzsad kapuőrség 12
A Menekülttábor 13
A házak kinézete 13
A centrum 13
Az északi nyomortanya 13
A többi banda területe 14
Piac 14
Átkelés A Menekülttáboron 14
A Vár Titkának Megfejtése 15
A Titkos Forrás És Lakói 15
Az alagút 16
A homoki elfek 16
Az Uweliták 16
Az észak-keleti bástya 16
A paplovagok helyzete 16
Az Uweilta küldetések 17
A Krániak 19
Az észak–nyugati bástya 19
A Krániak helyzete 19
A Kráni küldetések 19

A Pyaronni Papok 21
A papok helyzete 21
A papok küldetései 21
Renegát Kalandozók 21
Végjáték 22
Az amundok érkezése 22
Hazaút 22
A Prófécia Beteljesedése 23
Az NJK-k 24
Quilor Hadar az élőholt uwelita, ó-Pyarron khuryakja 24
Gerahh Arquor kráni centúrió a kráni század vezetője 25
Haman Dor új-Pyarron khuryakja 26
Miszra Jaszab a dzsenn varázsló (az udvarmester) 27
Arsos Liana Dreina papnő a papok vezetője 28
Darec Ugnar haonwelli nerton (aszisz óriás) 28
Hidár Rassan a karavánvezető 29
Kráni boszorkánymester (8. szint) 30
Kráni fejvadász (7. szint) 30
Kráni légiós (7. szint) 31
Uwel paplovag (7. szint) 31
Amund harcos (7. szintű hebet) 32
Amund Amhe-Ramun pap/főpap (9. szintű katah) 33
Amhe-démon 34
Amund faldémon (anke-tueth) 34
Amund szobordémon (kheb-tueeth) 35
Homoki Elf (7. szint) 36
Dzsad harcos (6. szint) 37
Térképek 37
A Titkos Expedíció Útvonala 37
Névgyűjtő 38
Esemény Térkép 38

Küldetés

Időpont: a manifesztációs háború idején El Zashra (kikötőváros a Ravanói – öböl nyugati csücskén) elfoglalása és a Pyarron – Krán közötti szövetség létrejötte után. A szövetség csapatai a szárazföldön háborúznak az Amundokkal a Gályák – tengerének partján és Gorvik területén.

Indíttatás: egy a mély sivatagba küldött szövetséges expedícióval elveszítették a kapcsolatot a Pyar és Kráni mágiahasználók. A kalandozók feladata, hogy megtalálják az expedíciót és bizonyítékkal szolgáljanak annak sorsáról, amiért busás jutalmat ígérnek a Pyar, Dzsad, Kráni avagy Gorviki ügynökök. A kalandozók minden esetben megtudják az expedíció céljának nevét: „Al-Jahim romjai”, az expedíció tervezett útvonalát (hajóval Ravanói öböl), és kapnak valamennyi útravalót (a jutalom 1/10 -ét) kb. 100 aranyat is. **Továbbá kapnak egy lepecsételt levelet, amit az expedíció vezetőjének kell átadniuk, ha nem csak az expedíció maradávnyait találják meg. A levelet mágikus rúnák védik és egy zóna varázsjel is található rajta.**

Az ügynököktől, akik csupán parancsot teljesítő közvetítők, még a következő információ szerezhetők meg az expedícióról:

- Célja: Amund csapatok felkutatása és megsemmisítése
- Az útiterv és Al-Jahim romjainak pontos helye.
    - A hely El Zashrától Északra a mély sivatag kellős közepén található.
    - A romok messze vannak a legészakibb ismert Amund és Dzsad várostól.
- A sivatagban jártak a csapatok, amikor az utolsó üzenetet elküldték két héttel ezelőtt
    - Az üzenet: „Minden rendben, semmi szokatlant nem tapasztaltunk.”
- Kitalálója: Krad főpapja Prabreno Hien (Pyarronban)

Információgyűjtés

A legközelebbi jelentősebb városban a következő információkkal gazdagíthatják magukat a kalandozók (ezek nem instrukciók, hanem csak javaslatok a KM-nek):

- Krad új főpapja amióta megválasztották (a dúlást követően) nem áll jó hírben:
  - „Azt mondják több a hatalma, mint az esze”
    - Krad hívei szerint a dúlást Krad okozta, hogy Pyarront és Kránt egyesítse a Manifesztáció, vagyis Amhe-Ramun legyőzéséhez. Ez a magyarázat sokaknak borzolja a bajuszát, és ebből kifolyólag sok rossz pletyka kelt lábra.
- Ha valaki délről szárazföldön és nem hajóval megy őket útját állja / állná az amund invázió.
- Északról megközelíteni a sivatagot lehetséges ugyan, de a Sherálon az átkelés több hónapig tartana, amit a szövetség nem fog kivárni.
- Instrukciók a sivatag megközelítésére:
    - Hajóval a Ravanói – öblön keresztül (keletről) a sivatagba, és ott gyalog vagy tevéken / lovakon tovább.
    - A sivatagról: Nappal hőség, este jéghideg, általában szárazság.
    - Továbbá megtudható, hogy adott távon a sivatagban egy ember vagy ló/teve mennyi ételt, illetve italt fogyaszt el egy nap alatt. (Utóbbira alkalmas az erdőjárás sivatagos verziója is.)
- Bárkitől, aki rendelkezik megfelelő helyismerettel (akár kalandozó is):
    - Al-Jahim nem egy város neve, hanem egy sivatagé a Taba El Ibarában, és Al-Jahim romjait csak azért hívják úgy ahogy, mert ebben a térségben található.
    - Al-Jahim-ban nem élnek emberek (dzsadok), és nincs is tudomása arról senkinek, hogy valaha is éltek volna itt.

    - Al-Jahim kegyetlen sivatag hírében áll. (Hogy pontosan miért nem tudni, de az tudvalevő, hogy természeti okok miatt.) - „Aki Al-Jahimba téved, nem téved onnan ki.”
    - Al-Jahim pár száz mérföld széles.
- Bárkitől, aki rendelkezik megfelelő történelemismerettel (akár kalandozó is):
    - Erre járó utazók beszámolnak homoki elfek-ről és nem túl barátságos természetükről is.
    - Hasonló beszámolók olvashatók nomád törzsekről is. (pl. Haszra törzs)
- Bárkitől, aki rendelkezik megfelelő legendaismerettel (akár kalandozó is):
    - Al-Jahim helyén nagyon régen erdők, mezők és folyók is voltak.
    - Az ó-időkben Al-Jahim területén Dzsennek, Amundok és Elfek éltek és háborúskodtak.
- Kutatómunkával (Könyvtár, Krad pap vagy egyéb módon):
    - Al-Jahim-ban nincsenek folyók és oázisok, és sohasem esik az eső.
    - Az arrafelé élő nomádok jelenlétéből, arra lehet következtetni, hogy van arrafelé vízforrás, még ha az nem is ismert.
    - Al-Jahim romjai egy dzsenn vagy elf vár lehetett valamikor.
- Összeköttetések révén:
    - Kráni, vagy Pyar: A szövetség nem küld utánpótlást, amíg nem bizonyosodnak meg arról, hogy az expedíció még létezik.
    - Kráni: Az expedíció kráni egy századra való légiósból áll (48+1 fő), melynek centúriója aktívan részt vett a Dúlás során Pyarron elpusztításában. A légiósokat 5-6 fejvadász is kíséri.
    - Pyar: Az expedíció pyarroni fele Uwel paplovagokból az új pyarroni rendház lovagjaiból (50+1 fő), és egy kisebb papokból álló segédcsapatból (összesen 5 fő) tevődött össze. A különítményt az uweilták khuryak-ja (rendházfőnök) vezeti.
    - Dzsad: Az expedíciót egy dzsad segédcsapat (20 fő) kísérte és vezette a sivatagban.
- Pyarronban Krad főpapjától (Prabreno Hien), ha sikerül valahogy audienciát nyerni (Például, ha az egyik kalandozó Krad neves papja, vagy az egyik kalandozónak van konkrét Krad összeköttetése):
    - Az eredeti várat még a dzsennek építették.
    - Az ősi várért küzdelem folyt az amundok, dzsennek és elfek közt, ami az elfek győzelmével végződött. A várat vélhetően Talleren-nek hívták az elfek győztes hadvezére nyomán.
    - Bár a főpap maga kérte az expedíciót, nem volt befolyása a kiküldött egységek kilétére nézve. Ő maga csak Pyarronitákat küldött volna oda.
    - A küldetés az amundok keresése volt valóban annak ellenére, hogy kézzelfogható direkt bizonyíték nem létezett arra, hogy a romokat amundok lakják.
    - Krad pap/paplovag beavatható a próféciába, amely egykoron az aranykörben volt olvasható.

A hajóút megszervezéséhez, és a sivatagban való túléléshez szükséges kellékek beszerzéséhez több napra lesz szükség. Ez idő alatt a kalandozóknak lehetőségük lesz értesüléseket szerezni az expedícióról, a manifesztációról vagy a romokról. A kalandozóktól függ, hogy mennyire készülnek fel a sivatag viszontagságaira. Természetesen minden ehhez kötődő információ a rendelkezésükre áll, ha azt igénylik. Ha van a csapatban tapasztalt sivatagjáró kalandozó annak mindenképp fel fog tűnni, ha a küldetés hiányt szenved valamiből, vagy ha esetleg túl sok súlyt próbálnának a sivatagon átcipeltetni.

Felszerelés A Sivatagi Úthoz

A romok eléréséhez gyalog 5 hét szükséges. Lovon vagy tevén 2 hét is elég, ha az állatokat nem kizárólag teherhordásra használják. Ha csak annyi állat van, ahány kalandozó és őket végig megülik, akkor az út végére rendkívül kimerültek lesznek az állatok még akkor is, ha kapnak elég eleséget. Egy-kettő akár meg is

pusztulhat a kimerültségtől és a maradék pár napig mozgásképtelen lesz. Ez elkerülhető, ha a csapat sűrűbben pihen, vagy ha sűrűbben gyalogol az állatokat vezetve. Ebben az esetben az úthoz 3 hét szükséges.

Egy átlagos felnőttnek egy nap átlagosan 0.5 font ételre és 2 liter azaz 2font vízre van szüksége a sivatagban. A túléléshez ennek a fele is elég, de hosszú távon az étel vagy ital hiánya csökkenteni foglya az egyén állóképességét. Egy felnőtt hosszabb távon 30font súlyt bír cipelni megkötések nélkül. Ha ennél többet visz az az egészsége rovására fog menni, hacsak nem magas az állóképessége. Az erősebb ember is csupán maximum 50font-ot bír cipelni. Egy ló vagy szamár 120font -ot, míg egy teve 160font -ot bír cipelni, viszont mind a lónak mind a tevének kétszer annyi takarmányra (1 font) van szükségük, mint egy embernek. Valójában többre, de mivel hétről hétre kevesebb a teher így átlagosan kevesebbet is fogyasztanak mint az egész út során. Természetesen a lovak és a tevék mást esznek, mint az emberek, valamint egy teve vagy ló is szolgálhat betevőként egy embernek szükség esetén.

Fogy:	1 nap	1 hét	2 hét	3 hét	4 hét	5 hét	Teherb.
1 Emb.	1.25-2.5	9-18	17-34	26-52	35-70	44-88	30
5 Emb.	6.25-12.5	45-90	85-170	130-260	175-350	220–440	150
1 Ló/Teve	3	21	42	63	84	105	120/160
5 Ló/Teve	15	105	210	315	420	525	600/800
10 Ló/Teve	30	210	420	630	840	1050	1200/1600

Pl. 5 ember 1 hét alatt minimum 45 font, de ideálisan 90 font eleséget kell elfogyasszon, és összesen 150 font terhet bír magával cipelni. Természetesen akár 10 tevét vagy 10 lovat vagy 5 tevét és 5 lovat is vihetnek magukkal a kalandozók. 5 ló és 10 teve elég az oda és vissza úthoz szükséges eleség szállításához egy 5 fős csapatnak, ha három hetes utazóidővel számolunk.

Ha egy kalandozó nem fogyasztja el a szükséges ételmennyiséget, de megeszi a minimális mennyiséget, minden olyan nap amikor éhezik 1 fp-vel csökken a maximális fp-inek száma. Ha ezt két nap teszi akkor már 2-vel három nap után 3-al fog csökkenni az fp-inek száma. Tehát három nap éhezés után 1+2+3 = 6 egy hét éhezés után 1+2+3+4+5+6+7 = 28 fp - vel csökken a maximális fpk száma. Ha bármely nap nem utazik a kalandozó, akkor az adott nap csak az fp-k felét veszíti el, ha viszont nem fogyasztja el a minimális étel, ital mennyiséget akkor a büntetés megnégyszereződik (csak az adott napra). Az így elvesztett fp-k nem gyógyíthatók mert a gyógyított fp-k az éhezés miatt azonnal elvesznek. Ha a kalandozó elveszti az fp-inek felét akaraterő dobásra (+2) kötelezett, ha elveszti ¾ -ét akkor állóképességpróbára (+2) is kötelezett. Ha ezeket elvéti nem lesz hajlandó vagy képes mozdulni 1 egész napig. Ha minden fp-je elveszik, akkor elájul, és nem lesz képes az út hátralévő részében mozdulni. Az elvesztett fp-k csak az utazást követő 1 nap pihenés és kellő mennyiségű étel, ital elfogyasztása után térnek vissza.

A táblázat és az éhezésre vonatkozó szabály használata opcionális. A lényeg, hogy komoly mennyiségű eleségre van szükség a csapatnak a teljes út megtételéhez.

Szekerek nem vihetők a mély sivatagba mert a kerekeik hamar beleragadnának a homokba.

A visszaúthoz, ugyanannyi mennyiségű ételre, italra van szükség, mint az odaúton feltéve, hogy a kalandozó és hátasállat létszám nem változott közben. A visszaút fontosságáról nem tájékoztatja senki a kalandozókat hacsak maguk szóba nem hozzák. Képzetlen lovast hozzá lehet kötni a lóhoz, és a lovat egy másikhoz így nem jár a képzetlen lovaglásért levonás. A tevegelésért nem szükséges külön képzettséget felvenni elég mindkét

állathoz a lovaglás ismerete. Azt a kalandozót, aki nem képes valamiért lóra ülni lehetőség van egy két ló közé kifeszített ponyván elhelyezve vonszoltatni.

A sivatagban Amhe-Ramun manifesztációja és ártó mágiájának hála a papi mágia élelem teremtés és vízfakasztás nevű varázslatai iható víz és ehető élelem helyett mérgezett* italt és ételt fog produkálni. Azok a papok, akik heteket töltöttek az oltárjaik kialakításával, imával és áldozat-bemutatással képesek tiszta vizet és ehető ételt teremteni. A varázslók mágiája a papokkal ellentétben nem szakrális, viszont a környezetben lévő vizet vonja el víz teremtésekor, így a sivatagban megnégyszereződik a varázslat manaköltsége. Föld alatti források közelében hatásosabb a víz megidézése, és a papok vízfakasztás varázslata is tisztább vizet produkál, ha a föld alól hívják fel azt.

A feneketlen korsó és mélytarisznya nevű mágikus tárgyak egészen a romok eléréséig használhatók, de utána már nem (okot lásd később).

Kb. 5 aranyért, vagy más módon lehet bérelni dzsad származású vezetőt, aki rendelkezik térképészettel és sivatagjárás mesterfokkal, de helyismerettel nem. Ez a vezető a romok elérését követő napon egy szerencsétlen balesetben meghal hála a KM közreműködésének, hacsak nem halálozott addigra már el egy korábbi harc során.

*Amhe Ramun ajándéka. 7. szintű (-3 egészség módosító) emésztőrendszerre ható, azonnali (k10 szegmens) rövid ideig ható (k6x10 perc) étel/ital méreg.
Erős H.: rosszullét (Erő/2, Áll-4, Gyo./2, Ügy./2, Ake.-1, Érz.-4, KÉ-20, TÉ-40, VÉ-40, CÉ-20, nem varázsolhat)
Gyenge H.: émelygés (Erő ¾, Áll-2, Gyo. ¾, Ügy. ¼, Érz.-5, KÉ-10, TÉ-20, VÉ-15, CÉ-10)

A Hajóút Megszervezése

A „mentő” expedícióhoz a szövetség semmilyen módon nem járul hozzá leszámítva a jutalom előlegéül kapott 100 aranyat. A háború miatt minden hadihajó foglalt. Kereskedő hajó már nem jár a Ravanói öbölben mert már az összes Dzsad kikötővárost lerohanták az amundok. Tudnivaló, hogy az öbölben akad olyan hajó is, amit Amund hű dzsadok birtokolnak egy két Amunddal a fedélzetén. A kalandozók számára a következő lehetőségek állnak rendelkezésre:

- Hadihajó: csak ha van megfelelő összeköttetés találni olyan hadihajót, amit arra vettnek a hullámok.
- Zsoldosok: megbízhatók, de drágák. Egy útra 20 aranyat kérnek. Ha megegyeznek a kalandozókkal már az utazás előtt megemlítik a vissza(hajó)út szükségességét, ha arról esetleg elfeledkeztek a kalandozók. Az ár maximum 15 aranyig alkudható, de csak komoly meggyőzéssel.
- Csempészek: megbízhatatlanok, de olcsóbbak, mint a zsoldosok. Egy útra 10 aranyat kérnek. Ebből nem lehet alkudni. Visszaútra ugyanannyit kérnek, és a felét előre, ha igénylik a visszautat a kalandozók. Ha adnak előleget a kalandozók, nem jönnek vissza értük a csempészek.
- Kalózok. Csak olyan helyen bérelhetők fel, ahol jellemző a kalózkodás pl. Kalózhercegség. Az út kezdetén rátámadnak a kalandozókra, és megpróbálják eladni őket rabszolgának, ha sikerül elfogniuk őket, kivétel, ha az egyik játékos karakter kalóz vagy Antoh pap, papnő. Az áruk (kalózoké) 1 aranyig alkudható.
- Kereskedő: csak komoly mágikus vagy egyéb befolyásoltság miatt pl. Ittas állapotban aláírt szerződés és később jelentős mennyiségű pofon, hajlandók útra kelni.
- Saját hajó: Megfelelő hajó és tengerészeti képzettségek birtokában a kalandozók is eljuthatnak az öbölbe de, hacsak nem hagynak hátra őrséget, vagy álcázzák a hajót a visszaúton már nem lesz jelen a bárka.

Ha a kalandozók szerveznek visszautat (nem kötelező) előre meg kell határozniuk egy időpontot, amikorra a hajónak vissza kell érnie a Ravanói öbölbe. A hajósok hajlandóak egy napot várni a kalandozókra feltéve, hogy egyáltalán eljönnek értük. Ha a kalandozók szeretnék igénybe venni a visszaút lehetőségét követniük kell a kaland folyamán, hogy hány nap telt el az első kikötésük óta. Intelligencia próbadobással meghatározható az eltelt napok száma. Aki elvéti az is tudnia fogja 1 – 2 nap eltéréssel.

Tengeri Csata

A Ravanói öbölben amundokkal szövetséges dzsad hadihajók portyáznak, amelyeken általában amund pap is található. A legénység tagjai hűek amund fogva tartóikhoz, mert az Amhe-Ramun pap egy gondolatára, vagy ha a pap meghal a dzsadon lévő láncok szűkülni kezdenek, amíg azok meg nem fojtják őket. A dzsadok amuletteket is viselnek, amik az amund papok áldásának köszönhetően immunissá teszik viselőiket Amhe Ramun ártó akaratával szemben, de a hatás csak egy napig tart és utána újra meg kell áldani az amuletteket.

Egy ilyen hajóval a kalandozók is találkozhatnak, ha nem elég figyelmesek éjszaka (a kék hold idején), vagy ha nem imádkoznak eleget Antohhoz, aki ha megszánja a csapatot ködöt bocsát a tengerre, mielőtt az ellenséges hajó elég közel kerülne a kalandozókéhoz. Egyébként a tengerészek az öbölbe érést követően rendszeresen imádkoznak függetlenül attól, hogy a kalandozók is így tesznek-e vagy sem, kivétel ha vallásuk ezt valamilyen okból tiltaná. **A Kék Hold éjközép után kerül a horizont fölé, majd pirkadat idején hagyja el a világosodó égboltot. Éjközép előtt a Vörös Hold ragyogja be az eget.** Ha a kalandozók kiszúrják időben a közeledő dzsad hadihajót megpróbálhatnak elsunnyogni mellette, amihez egy tisztességes kerülőmanőver szükséges. Utóbbi sikere a tengerészek hozzáértésén és a vakszerencsén múlik. Egy egyszerűbb hajóskapitány nagy ívben visszafordul ha teheti, de nem nehéz rábeszélni a kerülőmanőverre sem, mert a mérges kalandozókat könnyű messziről kiszúrni, ha nem figyelnek oda a csend fenntartására. A kalandozóknak lehetőségük van az ellenséges hajó megtámadására is, kis csónakkal illetve búvárkodással, és ha elég ügyesek meglékelhetik a hajót, vagy akár fel is robbanthatják azt.

Ha a kalandozók nem tudják elkerülni az amund hajót csatára kerül sor. A dzsadok megszigonyozzák a hajót és akár neki is mehetnek annak a körülményektől függően. A dzsad legénység 60 főből áll. Ebből 50 harcol és 10-en vannak közöttük íjász. Egy kereskedőhajó pl. kb. fele ekkora legénységgel rendelkezik és többségük valószínűleg nem annyira harcedzett, mint ellenfeleik. Az ellenség között található négy amund harcos és egy amund pap is, aki ha veszély fenyegeti kiterjeszti Istene hatalmát, ami egy félelem aurában testesül meg. Az aura a dzsad szövetségesekre nem hat. Az amund harcosok és a pap egyé válnak, ha harcra kerül a sor, így őket külön külön nem igazán lehet lebírni. Ha a kalandozók és segítőik nem képesek az ellenségen felülkerekedni, a vízbe ugrással képesek eliszkolni és kilubickolni a partra, de a magukkal hozott árút, lovat ilyesmit nagy valószínűséggel kénytelenek a hajón hagyni. A vízbeugrókat a dzsad íjászok megpróbálhatják lelőni. Ez igaz minden vízbe csobbanó egyénre (kivétel amundok) mert a parancsuk szerint a lehetséges dezertálókat is le kell lőniük. Ebből adódik, hogy az éjszaka a vízbe ugró kalandozókat nem fogják erőteljesen üldözni, vagy legalábbis nem fognak utánuk ugrálni. Mentőcsónakra hasonló szabály vonatkozik.

A győzelemhez a kalandozóknak le kell gyűrni az amund főpapot, vagy az összes harcost el kell távolítani a hajóról és/vagy az élők sorából.

Ha a kalandozók elmenekülnek a dzsadok meglékelik a hajót, amit a hullámzás kisodor a partra mielőtt az elsüllyedne, amit aztán a kalandozók megtalálhatnak egy nap tengerparti bóklászás után. A tengerpart kutatgatására az egyik semmiből megjelenő hajótörött, akivel a kalandozók teljesen véletlen módon találkoznak is megpróbálhatja rávenni őket. Egy pár ló vagy teve is kiúszhat a partra, ha hoztak magukkal a kalandozók.

Sivatagi Út

Így vagy úgy a kalandozó csapat eljut a sivatagba, ahol megkezdik vándorlásukat Al-Jahim romjai felé. A mesélőnek elég hetekre lebontva mesélnie a történéseket egészen addig, amíg valami esemény nem történik. A kalandozóknak elég, ha elmondják, hogy adott hét napjain, milyen formában menetelnek, és hogy ebből kifolyólag mennyit fogyasztanak el készleteikből (utóbbi opcionális). Azt is fontos meghatározni, hogy este állítanak-e őrséget-e vagy csak nyugovóra térnek.

Az első héten nem történik semmi, de ha nincs a csapatban térképészettel rendelkező egyén kétszer látogatják meg ugyanazt a tengerhez közeli oázist, ami egyébként útba esik és a térképen is fel van tüntetve, mint az utolsó oázis Al-Jahim előtt.

Az út utolsó héten a kalandozók észrevesznek a távolban egy csapat valakit, akik ugyanarra mennek, mint ők. Messziről csak annyi állapítható meg, hogy humanoidok ruhákban tevékkel és, hogy lassan vándorolnak. Ha a kalandozók közelebb mennek feltűnik nekik, hogy az előttük haladó csapatban dzsadok vannak, és többségüknek még fegyvere sincs. A dzsad csapat megáll és bevárja a közeledőket, hacsak nincs a közeledők között ork vagy khál. Utóbbi esetben a kalandozóknak kell beérniük a csapatot, ha fel akarják venni a kapcsolatot.

Ha a kalandozók nem kerülik el a találkozást a dzsad „karaván" (kb. 20 fő) vezetőjétől megtudató, hogy ők kik és mifélék, és hogy hova mennek:

- A neve, ha a kalandozók kérdik: Hidár Rassan
- Ők az Amundok elől menekültek északra, mert másfelé nem tudtak.
- Állítása szerint Pyarroni ügynököktől értesültek az expedíció létezéséről és ők maguk (a karaván) is a romok felé tartanak.
    - Mások egyéb dzsadoktól hallották az egyéb dzsadok pedig Rassantól, ha a kalandozók másokat is megkérdeznének.
- Önmagukat mind hazafinak vallják. Valójában vegyesen vannak a patrióták és a rablók, akiket az amundokkal kollaboráló dzsad erők inkább kivégeztek volna, mint sem hadra fognak.
- A gyengébb vagy befolyás nélküli dzsadokkal az amundok vagy a sivatag már végzett hetekkel ezelőtt.
- Az expedíció és a szövetség közti mágikus kapcsolat megszűnéséről nem értesültek, és ha a kalandozók megemlítik, attól nem lesznek boldogabbak.

A dzsad vezető megkéri a kalandozókat, hogy tartsanak velük, hisz Al-Jahim mégiscsak kegyetlen sivatag hírében áll és együtt nagyobb biztonságban vannak.

Ha a kalandozók a dzsadokkal tartanak az út további részében gyalogolniuk kell, ami egy héttel megnöveli az út időtartamát, ami attól is függ, hogy azt eredetileg gyalog vagy teveháton szándékozták megtenni. A dzsadok nem hajlandók megosztani élelmüket mert nekik is csak annyi van, amennyi nekik kell, vagy legalábbis ezt állítják. **Az út fennmaradó részében az egyik éjszaka a karavánt megtámadják a homoki elfek. Ez akkor is megtörténik, ha a kalandozók nem csatlakoznak a karavánhoz, mely esetben a karavánt lemészárolják az elfek, és ebből kifolyólag nem jutnak el a romokhoz.** A dzsadokat 9 homoki elf támadja meg, aminek következtében kitör a pánik a táborban. Egy - ketten megpróbálnak ellenállni, de sokan elfutnak a sivatag felé és egy darabig nem is térnek vissza. Amennyiben a kalandozók harcba bocsátkoznak előbb utóbb meglépnek az elfek, vagy legalábbis megkísérlik azt, de előtte megpróbálják elhurcolni a dzsadok vezetőjét (Rassan-t), és esetleg másokat is. Ha a kalandozók megvédik a dzsad vezért, ő nagyon hálás lesz ezért, és a későbbiekben mindent megtesz majd, hogy a csapatnak segítsen, legalábbis így kell, hogy tűnjön, ugyanis ő az amundok kémje (a célja az expedíció utáni kémkedés és annak szabotálása).

A Titkos Expedíció Rövid Története

Ebben a történetben „közismert” kanonikus tudás és sok a modul szempontjából (kezdetekben mindenképp) titkos információ lesz megtalálható. Az előbbiek dőlt betűvel lesznek szedve.

> *Évezredekkel ó-Pyarron alapítása előtt a Taba-el Ibara helyén ősi fajok, Amundok, Dzsennek és nem messze Elfek éltek és háborúskodtak az akkoriban még itt zöldellő erdőkben. Az amundok és dzsennek kik egy külső síkról érkeztek ősi ellenségeik egymásnak, és háborújuk a mágikus praktikáknak köszönhetően felborította a természet rendjét. Ebből kifolyólag az elfek is beléptek a háborúba és Talleren az elfek vezére a mai Gorvik területéről átkelt a Ravanói öblön, hogy megütközzön a másik két fajjal. Itt építette első erődítményét is, amit Talleren tornyaként vált ismerté. Az amundok később tőrbe csalták Tallerent és csapatait, de a túlélők leszármazottai: a homoki elfek mind a mai napig a mély sivatagban élnek, és arra várnak, hogy bosszút állhassanak az amundokon, és a dzsenneken is.*

Talleren a háború alatt elfoglal egy dzsennek által épített erődöt, amit az amundok egyik szentélye fölé emeltek. Napjainkban ezt nevezik Al-jahim romjainak, de az ősi elfek Talleren várának hívták. Ezt a várat mágia járta át, amit a dzsennek saját védelmükre használtak fel, és olyan szerkezeteteket, ékszereket készítettek, amik segítették őket a mágia célirányos felhasználásában. A dzsennek és később az elfek mágiahasználói féktelen mágiákat voltak képesek a vár közvetlen környezetében életre hívni. Az amundok külső síkokról idézett bestiáik ellen szükségük is volt az ijesféle hatalomra. A dzsennek és az elfek tisztában voltak a vár alatt megbúvó létesítményekről és az ott található síkok közti résről is tudtak, aminek a vár a mágikus hatalmát köszönhette. Természetesen az amundok sem felejtették el, hogy mi rejtőzik a vár alatt.

> *A fajháborúk alatt megjelent Amhe-Ramun az amundok Istene, de a dzsennek végeztek manifesztációjával, ami miatt ő bosszút esküdött. Amhe-Ramun az egység Istene a jelenkorra kiirtotta a többi amund isten követőjét, és egyeduralkodóvá vált köztük, és évezredek óta várja a lehetőséget a visszatérésre. Bosszúja a manifesztációs háborúban fog kiteljesedni, amit ó-Pyarron nagyjai is megjövendöltek. A manifesztáció megakadályozása végett egy többnyire Pyarronitákból álló különítmény indult a sivatagba, de céljukat nem sikerült elérni.*

Az évezredek során a vár lakatlanná vált. Falait belepte a homok, és a jelenkorra már csak a házak legfelső szintjei láthatók, meghazudtolva a vár egykori valódi nagyságát. Természetesen sem az amundok sem az elfek nem felejtették el ezt a helyet. Az amundok idővel visszatértek a mélybe, és évezredekkel később itt jön világra Amhe-Ramun egyik (manifesztációja) Amhe Démon-ja is. A síkok közti résen keresztül az Amhe Démon folyamatosan erőt szív, így növelve hatalmát. Amikor az Amundok többsége elindult hadakozni az Amhe Démon itt maradt titokban a föld mélyén egy kisebb Amund csoportosulás társaságában. A vár romjai, amit az elfek már nem laknak idővel szent helyévé vált a homoki elfeknek. Ide járnak szertatásaikat elvégezni, és itt áldoznak kalahórájuknak: Tyssa L’ymenel -nek is. Ezidőtájt jelent meg az aranykörben egy Istenek által küldött jóslat, mely egy hamarosan eljövő háborúra utalt. A jóslat: „Az idő homokja belepte a vár falát, két ősi ellenség vívja háborúját. A halál se számít hisz a bosszú édes, ki egyszer megízleli sose lesz éhes.” Ezt a jóslatot lejegyezték, de nem sok mindenhez kezdtek vele ugyanis ekkor már javában folyt a...

> *...Dúlás. Ó-Pyarront a kráni orkok ezrei és egy kráni légió ostromolta. Miután bejutottak a várfalon kthac Arqun Garthakka kráni hadúr megküzd Sorquas Devastor Uwel kegyeltjével és végez vele, de...*

... előtte még az egyik légiós (később Centúrió) Gerahh Arquor végez ó-Pyarron uwelita rendházának khuryak-ával Quilor Hadar-al, kinek testét a lehulló Gömbszentély maga alá temeti és ezért, amikor...

> *Sorquas Devastor utolsó varázslata feltámasztja a bosszúra éhes Pyarronitákat (PPL) ...*

... ő képtelen bosszút állni, és mivel addig nem járulhat Uwel elé, amíg Gerahh Arquor él, egyetlen célja Arquor kivégzése lesz. Minden terve, minden tette ezt a végkifejletet segíti majd elő. Mint élőholt nem mutatkozhat rendtársai előtt, de Új Pyarron khuryak-ja Haman Dor, aki hűséges követője, tudni fog létezéséről, és rajta keresztül hozza működésbe majd terveit. Hadar kémeket küld Kránba kiknek egyetlen célja Arquor megtalálása és szemmel tartása lesz. Ezalatt Új Pyarronban Krad új főpapja Prabreno Hien átnézi az aranykörből megmaradt jóslatokat, és az egyik felkelti érdeklődését. Hien főpap levelet küld az El Hasrában élő (dzsenn) tudós - mágusnak Miszra Jaszab-nak, aki válaszlevelében megígéri, hogy utánajár a jóslatban említett várnak. Kutatómunkája révén megtalálja Al-Jahim romjainak helyét, amiről levelet ír Hien főpapnak, és maga is felkerekedik és elindul megtalálni a romokat. A romokban teljesen elszigetelődik a külvilágtól, amit Hien főpap vészjósló jelnek vesz.

> *Madab el Sobirát meglátogatja a kráni légiók Tersius-a (Lord Quato), akit az amundok tőrbe csalnak és megölnek és kitör a manifesztációs háború. A dzsad emírségek sorra esnek el Amhe-Ramun hatalmának hála. A Pyar és Kráni hadak eleinte külön külön mennek csatába, de mivel ezek nem járnak sikerrel szövetséget kötnek, amit már a Dúlás alatt megjövendöltek az Istenek. El Hasra a kikötőváros elesik, és a szövetség elküldi csapatait, hogy megfékezzék a vészt.*

Hien Krad főpapja megkéri a szövetséget egy expedíció felkészítésére, amit a mély sivatagba szándékoznak küldeni az ott a jóslat alapján feltehetően rejtőzködő amundok megsemmisítése végett. Az expedícióról az élőholt Quilor Hadar is tudomást szerez, aki eléri, hogy az expedícióra az Új Pyaronni Uwelita rendházat küldjék, hisz őket amúgy sem lenne ajánlatos a hagyományos szövetséges erők közelébe engedni. Hadar, kémjei segítségével azt is eléri, hogy a kráni felét az expedíciónak a centúrió Gerahh Arquor vezesse. A dicsőséges centúriót amúgy is nehéz lenne egy ekkora méretű háborúból kihagyni, de oda engedni a fő pyar erők közelébe őt sem egészséges... érveltek kémjei. Továbbá egy rivális hadurat is biztosítottak arról, hogy ha Arquor elindul az expedícióra ő onnan nem fog visszatérni, és így az ő közbenjárásának hála Arquor-t nevezték ki a kráni csapatok élére.

A dzsenn Miszra Jaszab már az expedíció előtt eléri egymaga a romokat. Nagy hatalmú öreg mágus lévén nem okoznak gondot neki a sivatag viszontagságai. Elkezdi tanulmányozni a romokat, és a még működő dzsenn mágiát a romok köveiben. Lejegyez több romon található írást és és megpróbálja megfejteni a vár mágiájának működési elvét. Sok mindent felfedez, de minden mesteri logikája ellenére nem sikerül kifundálnia, hogy mennyi kincs van még a homok alatt. Mondhatni nem látja a fától az erdőt.

Az expedíció egy dzsad segédcsapattal kiegészülve elindul Al-Jahim romjai felé a tengeren majd pedig a sivatagon át. Az élőholt Quilor Hadar-t titokban egy fegyveres ládában rejtik el. Egyedül a khuryak Haman Dor tud létezéséről. A csapatok megérkeznek a romokhoz, de útközben nem találnak amundokat, de a föld alatt megbúvó amundok velük ellentétben megérzik az új jövevényeket, és érzéseiket is. Amióta elérték a várat a csapatok képtelenek pszíben vagy más mágiával a szövetséggel kommunikálni, hála a vár mágiájának. Mindkét fél saját tábort alakít a váron belül. Megjelenik a paranoia, amit az amundok is megéreznek. Egy kémet (dzsad Hidár Rassan) küldenek a várba, de hogy ne legyen jötte feltűnő az északon rekedt dzsadokkal ismerteti a vár és expedíció hollétét. A dzsadok más út nem lévén elindulnak Al-Jahim felé, és a kém is csatlakozik az egyik várba tartó karavánhoz. A homoki elfek is felfigyelnek az új jövevényekre, akik elfoglalták szent helyüket ezért vadászni fognak a vár lakóira, és minden más erre járóra is.

Az expedíció érkezésekor a dzsenn Miszra Jaszab elbújik (sem a kániaktól sem az uwelitáktól nem repes a szíve), és csak akkor tűnik fel ismét mikor már el tud vegyülni a később érkező menekültek között. A menekülők közt találkozik Darec-al a haonwelli nertonnal, aki egy dzsad cirkuszának volt a tagja még a manifesztáció kezdete előtt. Jaszab szövetségre lép a gladiátorral, hogy ellensúlyozza a táborban kialakuló bandák hatalmát és hogy rend legyen a táborban. Felruházza mágikus tárgyakkal és pszi védelemmel is. A

táborban Darec, mint az aszisz óriás fog elhíresülni, ugyanis más északi származású gladiátor nem igazán ismeretes a dzsadok számára.

Miután a vár mágiája elvágta az expedíciót a külvilágtól a szövetség aggódni kezd annak sorsáról. A legrosszabbtól tartanak. Nem küldenek utánpótlást, és nem hajlandók még több hasznos embert feláldozni ezért egy (vagy több) kalandozócsapatra bízzák az expedíció sorsának felderítését.

Al-Jahim Romjai

Az érkezéskor átok kerül a kalandozókra

Mielőtt a kalandozók megpillantanák a romokat egy homokdűne mögött, minden kalandozónak dobnia kel mentális próbadobást. A varázsló vagy pszi vel rendelkező kalandozók +5-el dobják a próbadobást. Aki elvéti annak fájni kezd a feje. A fejfájás a második napra elmúlik. **Ettől a pillanattól kezdve minden varázslat és pszi diszciplína 1e-t veszít erősségéből 10 lábanként (az első tíz lábon még nem), és ha a varázslat erőssége nullára csökken az megszűnik hatni.** A szakrális és egyéb mágiák, amik a külső síkokra hatnak továbbra is működnek. Alapvetően minden mágiára ugyanaz a korlátozás él. Ez a hatás akkor szűnik meg, ha a kalandozók tartósan (14 nap) a romoktól távol tartózkodnak, vagy egyéb speciális esetekben (dzsenn amulett). Ezt a hatást a romokban működő mágia okozza, ami a kövekben található mágiával töltött drágakövek táplálnak. Ezekben a kövekben mágia kering, egyik kőből a másikba, egy fajta hálózatot alakítva ki, ami hatással van a manahálóra is. Gyakorlatilag egy miniatűr manahálóról van szó, és aki közel megy hozzá az a része lesz, amíg el nem távolodik tőle hosszabb időre. Megfelelő érzékeléssel, vagy a megfelelő ember kifaggatásával ezek a hatások megismerhetők a kalandozók által, de az nem, hogy milyen messze és mennyi időre kell eltávolodni a romoktól, hogy a hatás megszűnjön. Ilyesmi csak a tapasztalás útján deríthető ki.

A vár kinézete

Maga a rom meglepően jó állapotban van ahhoz képest, hogy a sivatagban található. A falak bár romosak, állnak, igaz nem túl magasak (8 láb) és látható, hogy itt ott javítottak rajtuk nemrég. A váron kívül nincsenek romok. A falak összesen 12 láb magasak, de 4 lábatbeterít a homok. A várnak három fő bástyája van. Az egyik ilyen bástya (dél) foglalja magába a főkaput, amelyet dzsadok őriznek. A másik két bástyában a krániak és az uweilták foglaltak egymástól elzárva állást. A vár leghosszabb fala 1000 láb széles, de bizonyos pontokon található egy-egy henger alakú kőépítmény a falban. A főkapu bástyája a vár déli csücskén található. A többi bástyánál nem látható kapu, de az látható, hogy a(z észak) nyugati bástyán kráni (körbe foglalt három sarlótőr), míg a(z észak) keletin uwelita (páros jobb ököl) zászlók lobognak. Minden bástyán őrség is található, akik a falakon is masíroznak rendszeresen.

A dzsad kapuőrség

A főkapun minden bejövőt, akit nem ismernek az ott állomásozó dzsad katonák kikérdeznek. “Ki vagytok? Honnan jöttetek? Mit kerestek itt?”. Útba igazítást is adnak a kráni illetve a pyar csapatok hollétéről, akik a váron belül a két másik bástyában foglaltak helyet. A kapubástyán keresztül tekintve látható, hogy a várban egy menekülttábor található, melynek lakói az ottani házromokat használják menedékül. A telep lakói egyébként dzsadok (kb. 250 fő), de egy két gorviki vérű szerencsétlen is akad köztük. A kapuőrök, kik szállása itt a kapubástyában van, feladata eredetileg az expedíciós csapatok idevezetése volt. Nincs közük a táborhoz, vagyis a dzsad menekültekhez, akik az expedíció után érkeztek. Az őrség nem tudja, hogy a többi dzsad honnan tudta, hogy ha idejönnek itt meg tudnak telepedni a már itt lévő expedíciós erőknek hála. A kráni vagy pyar bázis eléréséhez végig kell haladni a menekülttábor szélén, vagy át kell keresztül menni rajta.

A Menekülttábor

Alapvetően 5 részre bontható. Észak, kelet, dél és nyugat, valamint a centrum. Az égtájak-hoz tartozó városrészeket 4 egymással nem túlságosan barátkozó banda tartja irányítása alatt. A centrumot az aszisz óriás „uralja” és itt található a menekülttábor elitje is. A négy banda neve: hullarablók (észak) alvajárók (nyugat) éhenkórászok (dél) korán-kelők (kelet). Eredetileg minden bandának volt tisztességes neve, de az aszisz óriás úgy döntött, hogy új neveket oszt a bandáknak mert szerinte így viccesebb. Az ellenállókat hamar elagyabugyálta és azóta is rendszeresen járja a bandák lakhelyeit, hogy mindegyikük érezhesse szeretetét és, hogy részesülhessenek jókívánságaiból. A bandatagok megtanulták tisztelni és félni az óriást. Az óriás nem nyúl fegyverhez hacsak az ellenfelei nem tesznek így, és akkor is csak ha túlerőben van az ellen. A bandák alapvetően nem különböznek egymástól. A területükön élőktől adót szednek eleség formájában, és ha más bandák betolakodnak a területükre azokkal megütköznek. Utóbbi ritkán fordul erő mert az aszizs óriás nem szereti az ilyesmit, és nem rest megtorolni azt. A bandák ennek ellenére rendszeresen átjárnak a szomszédba éjszakánként rabolni. Egyedül az óriással nem hajlandók harcolni mert félnek tőle. Egy bandában kb. 10 fő van, de ha szükséges be tudnak fogni még 10 embert.

A házak kinézete

Egy átlagos ház gyakorlatilag egy valaha volt kőház romjából és a rá aggatott rongyokból, ruhákból, sátorponyvából és kifeszített kötelekből áll. A házak színe barnás a homoktól, de ha letisztogatják fehéres szürke lenne, és itt-ott látszik is ez a szín. Ezek a házak ugyanúgy, ahogy maga a vár is valamikor réges-régen anyagmágiával lettek létrehozva. Fa vagy deszka gyakorlatilag nincs a táborban. Az a kevés, ami volt már rég el lett tüzelve miután a dzsadok kifogytak az olajból. Ebből kifolyólag a táborban éjszaka teljes a sötétség, amit a holdak és csillagok fénye ellensúlyoz némiképp, ugyanis felhő nincs errefelé. Az erődítményekben és a bástyákon látható itt ott mágikus eredetű fény, de máshol semmi.

A centrum

A tábor különböző részein más és más körülmények uralkodnak. A centrumban a „legjobb” a megélhetés, itt gyakorlatilag nem nagyon látni éhező, beteg vagy haldokló egyént. Ez nem jelenti azt, hogy nincs, csak ha van az valamelyik házban várja a halált. A pyar papok ide járnak naponta ételt és vizet osztani, amit aztán a dzsadok innen visznek a tábor többi pontjára. A papok általában délelőtt érkeznek. Itt a centrumban van a tábor krémje, az a kevés kereskedő és befolyásos ember, aki nem menekült el az Ibarából időben, de rendelkezett elég hűséges emberrel, hogy a nagy utat megtegye. Itt lakik az aszisz óriás és az udvarmester a dzsenn Miszra Jaszab is.

Az északi nyomortanya

Az északi részen a legrosszabb a helyzet. Ez gyakorlatilag egy nyomortanya. Ide hoznak mindenkit, aki beteg, és ezért mindenhol nyöszörgő, nyavalygó, éhező dzsadok vannak, akik többsége mozogni sem képes. Errefelé nem sokan járnak, de érdekes módon a kráni boszorkánymester és testőrsége rendszeresen betér ide. Az itt lakók a haldokló emberek „gondozásáért” cserébe élelmet kapnak a többi dzsadtól. A hullákat általában elássák a homokba mert, ha az expedíció nem tud a halálesetről nem csökkentik a menekültek ételadagját. Ha a kalandozók nem vigyáznak akár bele is botolhatnak egy gödörbe, ami teli van hullával, és épp akkor próbálnak betemetni. Néha még élő embereket is dobnak a bandatagok az ilyen gödrökbe, ha az már nem ellenkezik és/vagy óbégat. A boszorkánymestertől mindenki fél, és több megalapozatlan pletyka is lábra kelt arról, hogy miért járnak a nyomortanyára, és hogy mit művelnek azokkal akit elhurcolnak.

A többi banda területe

A déli, nyugati és keleti részeken nagyjából egyforma a helyzet. Az itt tartózkodó bandák uralják a terepet és óvják területeiket a többi bandától. A bandák közt fennáll egyfajta morális szabályrendszer a területi tagozódás jogán, de ezek a szabályok nem vonatkoznak a kalandozókra, így ők alapjáraton szabad prédának számítanak.

Piac

Piac nincs, de a dzsadokkal lehet csereberélni olyan dolgokra, amit hoztak magukkal az emírségekből. Ilyesmi lehet mérgek, gyógyfüvek, egyszerű fegyverek, kötelek, álkulcsok stb. Különböző emberek különböző dolgokkal tudnak szolgálni. A megfelelő egyén akár bérgyilkosságot, vagy zsoldos munkát is vállal, hisz nem egy kobrához hasonló fejvadász kényszerült északra menekülni. Természetesen mindennek megvan az ára, ami a helyből adódóan csak és kizárólag eleség lehet. Nagy az értéke a tiszta víznek és a tartós ételeknek is. Az arany teljesen értéktelen ugyanis nem sokan hisznek benne, hogy lesz még lehetőségük használni valamire.

Átkelés A Menekülttáboron

A kráni és pyar bástyákba való eljutáshoz keresztül kell haladni a táboron. Más lehetőség nincs mert a falak erősen védve vannak, és bárkit, aki mászni próbálna jobb belátásra bír az őrség. Alapvetően semmi fenyegető nem tapasztalható a tábor irányából, de ennek ellenére az nem nyújt kellemes látványt. **Miután a kalandozók otthagyják a kapubástyát, az egyik banda megtámadja a csapatot. Az, hogy melyik banda attól függ, hogy éppen hol tartózkodik a csapat. A bandatagok alapvetően nem akarnak kárt tenni a jövevényekben, de mindent megtesznek majd, hogy feltartsák addig őket, amíg sikerül minden élelmüktől és hátas állatuktól megfosztani őket.** Ebből kifolyólag a rablók (min 10 max 20 fő) minden adandó alkalmat megragadnak majd a zsákok és állatok elorzására. Azok az állatok, amiket a kalandozók idomítottak, vagy más módon kötődnek hozzájuk nem tűnnek el, vagy ha igen csak ideiglenesen. Amíg az egyik fele a bandának elorozza a zsákmányt, addig a másik védekező harcot folytat a kalandozókkal. Csak akkor támadnak, ha nem támadják őket. Alapvetően csak tettetik a harcot. Ha valaki komoly harcba keveredne az megpróbál elszaladni, de ha el is szalad utána visszatér, mint ha mi sem történt volna. Ha ez egyik kalandozó varázsolna minden bandatag elszalad, és elbújik, de ha így is tesznek azonnal visszatérnek, amint abbamarad a kántálás. Ez a procedúra addig ismétlődik, amíg minden eleségüktől megfosztják a jövevényeket. A rablók más tárgyakat is elorozhatnak, de ezeket menekülés közben elhajigálják, nehogy később bizonyítékként ellenük használják azokat.

Ennek az eseménynek mindenképp meg kell történnie, mert az eleség hiánya fogja itt tartani a kalandozókat a modul idejére, és annak megszerzése, valamint a hazajutás lesz a modul fő célja.

Ha a kalandozók szétválnak, vagy ha egy banda kevés, akkor több banda (plusz 20 fő) is rajtaüthet a csapaton, ha ez szükséges.

Ha a kalandozók a váron kívül hagyják az eleségüket valakivel egyetemben, akkor a kapuőrségnek kell majd valahogy megkérni a csapattársakat, hogy mindenki jöjjön be mert a váron kívül nincsenek biztonságban. Legrosszabb esetben megjelenik egy homoki elf csapat, akik homokvihart keltenek, és elviszik vagy elrejtik a zsákokat a homokban. A mesélő kreativitására van bízva a dolog, de aminek meg kell történnie annak meg kell történnie.

A bástyákban tartózkodó vezéregyéniségek készséggel hajlandók lepecsételt jelentést írni, amit a szövetség vezetőségének címeznek. Ezek a jelentések mágikusan védettek, és általában titkos írással íródnak. A

kalandozók által hordozott mágikus irományt is szívesen veszik, de miután elolvasták visszaadják azt a kalandozóknak, mondván a levélben ez, mint utasítás szerepelt.

Miután sikerült eljutniuk a kalandozóknak valamely vagy mindkettő bástyába, és már ki is jutottak onnan felkeresi őket a dzsad Hidár Rassan ha még él, és megpróbál informálódni a kalandozóktól és segít nekik ha azzal elősegítheti a kráni-uwelita konfliktus létrejöttét.

A Vár Titkának Megfejtése

A titok megfejtése se nem kötelező se nem szükséges a modul folytatásához. A kalandozók észrevehetik, hogy bizonyos romokon még látszik valamiféle írás. Ezek az írások az adott rom dzsen nevének maradványai. Ha valaki lefordítja azokat, akkor megtudhatjta, hogy az adott helyen a múltban milyen építmény állott. Ezek a következők lehetnek: tanoda, kórház, borbély, istálló, könyvtár, raktár. A várban egyedül a dzsenn Miszra Jaszab képes lefordítani ezeket a neveket, akit a legtöbben, mint az udvarmestert ismernek. Senki sem ismer olyat, aki le tudná fordítani a feliratokat, sokan úgy gondolják, ha valaki ismert ilyen egyént az csak az udvarmester lehet. Az, hogy Miszra Jaszab hajlandó-e segíteni a kalandozókon a kalandozók jellemén, hovatartozásán és a várbéli tevékenységüktől függ. Jaszab megígérheti, hogy kerít valakit, aki segíteni fog a fordításban, de aztán sosem keresi fel a kalandozó csapatot végül, mert nem tetszik neki, amit művelnek. Jaszab már minden itteni írást volt ideje alaposan áttanulmányozni, és az érdekesebb helyeket átkutatni, de egyik helyen sem talált semmit. Ez annak köszönhető, hogy nem ásott le elég mélyre az eredeti földszintig, amit a kalandozók viszont megtehetnek, ha nagyon kíváncsiak. Jaszab birtokában van a jóslatnak is, amit, ha kedve tartja megoszthat a kalandozókkal.

A raktárban mágikus nyakláncokat találni, aminek viselője hozzájuthat a várban keringő energiákhoz, ha kimondja helyes kiejtéssel a nyakláncba vésett dzsenn szavakat. Ehhez mesterien kell érteni a dzsenn nyelvhez, vagy legalábbis pontosan tudni kell, hogy a szavaknak mi a pontos kiejtése. Ha ez sikerül, akkor innentől kezdve az illető minden varázslata a vár manájából táplálkozik, és varázslatait nem ő hanem a vár hozza létre. Ebből kifolyólag a varázslás az illető számára nem kerül manájába és nem hat rá a mágikus kifáradás sem, és olyan varázslatokat is létrehozhat, amihez eredetileg nem volt elég manája.

A könyvtárban tökéletes állapotban megmaradt térképek találhatók, amik a vár minden szintjéről, minden ősi járatról pontos képet adnak, vagy legalábbis arról, hogy hogyan néztek ezek ki évezredekkel ezelőtt. A térképek jelölik az eredeti lejáratokat a mélységbe, amiket a homok betemetett, és amiket kellő energiabefektetéssel ki lehet ásni. A váron kívül található eredeti lejárat irányát is jelöli a térkép egy kék színű nyíllal a térkép szélén.

A várban keringő féktelen mana megnehezíti a varázstárgyak megtalálását. Ezért nem érzékelhetők a mélységben tartózkodó amundok sem. Hacsak az illető nincs közvetlen közelében a mágikus tárgynak, képtelen mágikus detekcióval érzékelni azt.

A többi helyen semmit sem lehet találni.

A Titkos Forrás És Lakói

A forrás a sivatagban egy kráterszerű dűnesor közepén helyezkedik el. Helyét csak az itt lakók ismerik, tehát kizárólag a nomádok, elfek és az amundok. Külső szemlélő számára a forrás csupán egy kis rakás ősi romnak tűnhet, melyek nagy mértékben hasonlítanak a várban található romokhoz. Az egyik ilyen romszerűség eltér a többitől, ugyanis tele van rakva kisebb romdarabokkal, mert valójában a föld alatti forrást rejti. A forráshoz csak úgy lehet lejutni, ha a kődarabokat arrébb rakják. Ez pár perces munkának felel meg. A forrást nem védi semmiféle csapda, vagy mágia, de a forráshoz közel van egy rakás kő, ami a plafonig ér. A víz ezek között a

kövek közt folyik el valahova. A lenti kövek elhordása már komoly 1 napos munkát igényel egy 4 fős csapatnak.

Az alagút

A kövek mögött egy alagút van, ami egészen a mélységben található amund településig visz le. Ez jó pár kilométeres lankás ereszkedést jelent egy szűk alagútban. Az alagút vége felé egy botlódrót csapda található, ami áldozatán 1k6fp-t sebez, és aki átesik rajta az automatikusan aktiválja a mögötte lévő anke-tueeth fali démont, ami akkor is meg történhet, ha valaki egyszerűen átlépi a drótot. Ha a fali démon megjelenik, akkor az alagút legvégén az amund település bejáratánál is aktivizálódik egy amund kheb-thueeth szobordémon, ami egyéb esetben mozdulatlan marad, ha a kalandozók megközelítik. Utóbbit egy amund papnak kell aktiválnia, ami csak akkor történik meg ha a fali démon már jelzett a papnak. A szobordémon azonnal támad.

A homoki elfek

A forrás felszíne sem sokkal barátságosabb a barlangnál, ugyanis jelenleg itt található a homoki elfek főhadiszállása is. Maguk a romok hasonlóan a várhoz szent helynek számítanak az elfek számára, és itt várják azt, hogy az amundok kibukkanjanak a föld mélyéről. Az elfek általában a homok alatt rejtőzködnek, és csak ritkán bukkannak elő maguktól. Ha az egész amund haderő kibukkan a föld alól, akkor nem bántják őket, de ha van esélyük borsot törni az amundok orra alá akkor bárhol, bármikor csatába bocsátkoznak velük. A homoki elfek alapvetően mindenkit gyűlölnek kiváltképp az amundokat és a dzsenneket, és senkivel sem szövetkeznek. Ennek ellenére hosszú életüknek köszönhetően alapszinten beszélik a dzsad és közös pyarroni nyelveket. Ha a karavánból sikerrel elhurcolják Hidár Rassan-t az amundok kémjét, akkor miután megkínozták és kifaggatták őt, az itteni egyik kőre fogják felhelyezni holtestét mint áldozat a **Vér Nélkül Valónak** és egyfajta jelzésképp az amundoknak. A holttestet a kalandozók is megtalálhatják, ha erre járnak és az illetőt nem mentették meg korábban.

Az Uweliták

Az észak-keleti bástya

A keleti bástyában foglaltak állást az uweilták az őket kísérő pyar papok. A bástya a váron belül van, de mivel egy szintet eltakar a homok csak az első szint egyik néhai ablakán lehet oda bejutni. A krániak egy hasonló építményben laknak a vár másik felén. Az uweliták bástyájában foglalnak helyet a legénységi szállások, ebédlő, az étel- és fegyverraktár, egy pyarronita szentély, a khuryak Haman Dor szállása és az utóbbiból nyíló titkos terem, ahol az élőholt Quilor Hadar rejtőzik.

A paplovagok helyzete

Az Uweliták nem igazán örültek a közös küldetésnek. Maguk sem értik, miért őket választották a kráni légiós had mellé. A paplovagok mit sem tudnak az élőholt Quilor Hadar összeesküvéséről, vagy a mélyben rejtőző amundokról. Az elszigeteltség és az utánpótlás hiánya, valamint a menekültek váratlan érkezése tanakodóba ejtette még a legközönyösebb lovagot is. Sok minden érthetetlen a számukra, ahogy a krániak számára is. Szívük mélyén már régóta a krániakat hibáztatják minden sorscsapásért és kellemetlenségért: Miért nem tudnak mentálisan üzenni az otthoniaknak? Biztos a kráni boszorkánymester műve! Miért jöttek ide a menekültek? Biztos eljárt a krániak szája! Miért nem jön utánpótlás Gorvikból? Azokban a nyavalyás Ranagolitákban nem lehet megbízni! Mindezek ellenére a lovagok nem számítanak arra, hogy egyhamar eldurvulnának a dolgok, és alapvetően nem szűkölködnek ételben és italban hála a velük állomásozó papoknak. Abból kiindulva, hogy háborúzni jöttek a lovagok választottak két tisztet a khuryak mellé, akik

szükség szerint a khuryak-ot is helyettesíthetik. A két tisztség neve: a fényes ököl és a fekete ököl. Előbbi a magasabb tisztség. Csatában a khuryak és a két ököl egyenként egy kb 16 fős csapatot vezet, ha sor kerülne ilyesmire.

Az Uweilta küldetések

A küldetések alapvetően az élőholt Quilor Hadar céljait szolgálják, de a khuryak Haman Dor, vagy valamelyik ököl adja őket a kalandozóknak. Haman Dor tisztában van Hadar céljaival, de arról nem tud, hogy mind az uweliták mind a krániak Hadar cselszövésének köszönhetik ittlétüket. Az uwelita küldetések lényege, hogy bemocskolják a krániakat, elnyerjék a kalandozók bizalmát és hogy kifogást szolgáljanak a krániak megtámadására. A kalandozókat fokozatosan próbálják a küldetéseken keresztül elkötelezni az uweilták céljai mellett. A paplovagok minden küldetésért cserébe élelmet ajánlanak fel a visszaútra. Ha a kalandozók az uweiltákkal tartanak az igazolással bír a paplovagok számára, és az otthoni pyarroni egyház számára is. Mivel a kalandozókat a szövetség küldte, ha őket sikerül meggyőzni a krániak eliminálására, akkor a paplovagok sem fognak kifogásokkal élni. A pyar papokat valószínűleg nem lehet meggyőzni, de nincs elegendő hatalmuk az ittlévők sorsának befolyásolására. A küldetések sorban jönnek egymás után. Adott időpontban csak eggyel lehet foglalatoskodni. Ha egy küldetést valami okból elbuknak a kalandozók, és visszajutnak az uweilta táborba a csapat egészen addig nem folytathatja a küldetéssorozatot, amíg jóvá nem tették hibájukat. Ezt egy speciális küldetéssel tehetik meg, amit csak egyszer süthetnek el a modul során. Ez a küldetés minden esetben az egyik bandavezér fejének elhozása lesz, amivel bizonyíthatják hűségüket a pyarroni Istenek és legfőképp Uwel iránt. A küldetéseket valamelyik ököl, vagy a khuryak adja.

I. A ranagolita boszorkánymester megölése: A lovagok értesülése szerint egy ranagolita boszorkánymester járja a tábort, aki kínozza a menekülteket és mágiával elorozza életerejüket. A boszorkánymester gyógyítónak adja ki magát és így nyeri el áldozatai bizalmát. A kalandozók feladata az illető likvidálása. Ha kalandozók kérdik miért kell megölni, a válasz: „mert a krániak nem hagynák, hogy egy ranagolität elfogjanak és bebörtönözzenek”. Ha a kalandozók keresni kezdik az illetőt a táborban viszonylag könnyű megtalálni az illetőt, ugyanis ott már híre kelt a mendemondának a gyógyítóról, aki kínozza a betegeket.

    - A valóság: Az illető valóban (gorviki) ranagolita, valóban boszorkánymester és valóban gyógyítónak adja ki magát, de célja mindezek ellenére az élet védelme, mert a sorozatos tragédiák, szenvedés és életért való küzdelem látványa, ráébresztette őt az élet valódi értékére.
    - Ha a kalandozók felkeresik menekülni fog, hisz ő maga is tisztában van a róla keringő mende mondákról és persze más is tudhatja, hogy korábban nem élt szentnek illő életet.
    - jutalom: 2 napi eleség

II. A nomád kiszabadítása: A lovagok értesülései szerint a krániak elfogtak egy barátságos (Haszra) törzsből való nomádot és jelenleg kínozzák feltehetően, hogy feladja társait. A kalandozók feladata kiszabadítani őt, vagy ha az nem megy pontos értesülést szerezni hollétéről.

    - A valóság: az illető valóban fogoly és valóban kínozzák, de a krániak célja a rejtett vízforrás megtalálása, amit a törzsnek ismernie kell különben nem élnének errefelé. Még a nomádoknak is kell néha vizet inniuk.

- A fogoly kiszabadítható erőszakos módon, vagy a krániakkal való egyezkedés során. A krániak eleinte tagadják a fogoly létezését, de tekintettel arra, hogy ha a kalandozók tudnak róla, akkor más is, hamar bevallják, hogy itt van, és akár azt is hogy miért tartják fogva. Ettől függetlenül az első kérdésre semmiképp sem fogják kibökni az igazságot. A foglyot hajlandók átadni a kalandozóknak pár légiós társaságában, ha ígéretet tesznek a forrás megtalálására. Erre más okból is sor kerülhet akár légiósok nélkül is ha a krániak megbíznak a kalandozókban (pl. II. Kráni küldetés). A másik alternatíva, hogy a csapat szerez 5 hordó vizet. Utóbbi a dzsadoktól vehető el, de önként nem adnak 5 hordó vizet egy nomádért.
- Jutalom: szöktetésért 6, információért 3 napi eleség.

III. A kráni emberrabló likvidálása: A lovagok tudomására jutott, hogy egy kráni varázshasználó járja éjszakánként a nyomortelepet és magával viszi azokat, akik képtelenek ellenállni. „Bizonyára ranagolnak viszik a potenciális áldozatokat." Az elvitt illetőket később senki sem látja újra. A kalandozók küldetése végezni a boszorkánymesterrel.

- Valóság: a boszorkánymester azért járja az északi nyomortelepet mert utasítása van arra, hogy a járványgyanús elemeket és a holtakat eltávolítsa a táborból. Az így összegyűjtött, elhullt testeket a reggeli kráni őrjárat viszi ki a várból lepedőbe csavarba.
- A boszorkánymestert általában két vagy három légiós és titokban egy fejvadász kíséri. A táborban sokan félnek tőle. Aki tud elmenekül előle mert jelenléte így vagy úgy a vég eljövetelét jelenti. A küldetés megoldásához mindenképp meg kell ölni. Ha megtámadják előbb utóbb segítségére siet a többi légiós ezért nem lehet a végtelenségig húzni a harcot.
- Jutalom: 12 napi eleség

IV. Harc a krániakkal: A khuryak Haman Dor közli a kalandozókkal, hogy elnyerték a bizalmát és ezért hajlandó az Uweilták titkos küldetését megosztani velük. A lovagok küldetése a krániak elpusztítása, hogy megbosszulják pyarron elestét és Sorquas Devastor halálát. Ezt a küldetést a szövetség bízta rájuk és Krán is tud erről, ahogy a Tersiusuk halálát is ők tervelték ki. Ezzel akarják az uwelitákat kiengesztelni a manifesztáció idejére, és így akarnak megszabadulni egy szövetséget fenyegető veszélytől. Haman Dor arra kéri a kalandozókat, hogy csatlakozzanak a készülő támadáshoz és jelenlétükkel erősítsék az uweilták küldetését.

- A valóság: Haman Dor saját szemszögéből nézve minden szavát igaznak tekinti, de szavait az élőholt Quilor Hadar hazugságai szőtték mondatokba. Emberismerettel és varázslói hazugságvizsgálattal lehetetlen kideríteni az állítások valódi igazság tartalmát. Önmaga számára minden szava igaz. Természetesen a küldetés valódi célja mindig is az Amundok felkutatása volt.
- Haman Dor mindent megtesz, hogy meggyőzze a kalandozókat mert a szövetség által küldött csapat legitimálhatják a tetteit. Ha kell felteszi a kérdést: „Ugyan miért küld ki a szövetség egy uwelita csapatot kráni légiósokkal, akiket egy dúlásban részt vett centúrió vezet, és miért küldik olyan helyre, ahol mindentől és mindenkitől el vannak zárva, ha nem azért, hogy az egyik a másikkal végezzen?" Fontos, hogy az olyan dolgokat, amikben Haman Dor maga bizonytalan, vagy bizonytalan lehet kérdés formájában hozza elő.

- Jutalom: Elegendő eleség a hazaútra. Ha a kalandozók nem vállalják a küldetést, mert Haman Dor nem képes meggyőzni őket, akkor is megkapják ugyanezt az étel- és italadagot a lovagoktól, ami a jutalmuk lett volna, hogy még a csata előtt eltűnhessenek.
- A harc során az élőholt Quilor Hadar is bizonyára megjelenik Haman Dor oldalán vélhetően egy fekete maszkot viselve, hogy megküzdhessen ősi ellenfelével a centurió Gerahh Arquar-al, és ha harcban legyőzi akkor ő is azonnal megszűnik létezni. Innentől kezdve a vár beteljesített bosszú helyének fog számítani.

A Krániak

Az észak–nyugati bástya

A krániak bástyája sokban hasonlít az uweliták bástyájára. Gyakorlatilag ugyan olyan típusú építményről van szó. A bástya szobáiban kaptak helyet a légiós szállások, a boszorkánymester és fejvadászok szállásai a centúrió szobája, valamint egy terem, amiben egy sivatagi nomád raboskodik.

A Krániak helyzete

A légiósoknak és főként a centúrió Gerah Arquor-nak már az expedíció kezdetekor rossz érzése volt az egész hadművelettel kapcsolatban, de a parancs az parancs így kénytelen volt útra kelni társaival. A várban való elszigeteltség beigazolni látszott gyanúját, de a menekültek megérkezése őt is gondolkodóba ejtette. A légiósok figyelemmel viseltetnek az uweilták ténykedése iránt, de nem akarnak ürüggyel szolgálni saját elpusztításukra. Habár nem félnek a lovagoktól a küldetésük végét jelentené, ha összecsapnának, és ahhoz nyomós indokra lenne szükségük. Mivel a papok az uwelita erődítményben foglaltak szállást, és mert nem kap a küldetés utánpótlást a krániak erősen kifogyóban vannak az eleséget illetően. Más körülmények közt már elhagyták volna a várat, de jelen helyzetben kénytelenek kitartani, mert biztosra veszik, hogy az uweliták nem hagynák őket épségben távozni. Ebből adódik az is, hogy nem szívesen osztják meg másokkal a kevés eleséget, ami még van nekik és, hogy egy sivatagi nomádtól próbálnak közeli vízlelőhelyről információt szerezni.

A Kráni küldetések

A krániak első sorban a fennmaradásra a túlélésre, és másodsorban a küldetés teljesítésére törekednek. Nem céljuk a harc a paplovagokkal, de nem is ódzkodnak tőle, és ha lenne rá nyomós indokuk bizony szívesebben távolítanak el a veszélyt, mint sem hogy megpróbálják megkeresni a békés középutat. A kráni küldetések alapvetően a saját túlélésüket segítik, amibe szükségszerűen az uweliták utáni kémkedés is beletartozik. A küldetéseket a centúrió adja.

I. A kráni őrjárat: A krániak minden reggel indítanak egy 10 fős őrjáratot a sivatagba amundokat keresni. A kalandozókat arra kérik, hogy csatlakozzanak az őrjárathoz, hátha ők találnak valamit. Az őrjárat vízforrást is keres és ilyenkor viszik ki az előzőnap összegyűjtött 1-2 hullát is, letakarva, de ezt nem kötik a kalandozók orrára, viszont nem is titkolják túlzottan.
    - Előbb utóbb az őrjáratot max 9 homoki elf megtámadja - attól függően mennyi maradt a karavánra lecsapó csapatból - akik homokvihart keltenek mielőtt megérkeznének. Ha sikerül egyet megölni, vagy súlyosan megsebesíteni és nem állnak nyerésre akkor elmenekülnek, ha viszont ők győznek minden élőt elhurcolnak a forráshoz. Ha menekülnek akkor is a forráshoz fognak tartani, de figyelnek majd arra, hogy ne kövessék őket. Megfelelő képzettségekkel, mágiával stb. persze lehet orvosolni ezt a hátrányt.

- Jutalom: 2 napra elegendő eleség

II. A forrás megtalálása: A krániaknak szüksége van új vízforrásra és arra kérik a kalandozókat derítsék ki hol található a legközelebbi. Arról is tájékoztatják a kalandozókat, hogy elfogtak egy helyi nomádot, de eddig képtelenek voltak kiszedni belőle a forrás helyét, de talán a kalandozóknak sikerül, ha megpróbálják.
    - A nomádot a hevenyül összerakott kínzó kamrában tartják láncon. Látható rajta, hogy nem finomkodtak vele. A kráni boszorkánymester már próbálta kiszedni belőle az igazságot, de a nomád természeténél fogva meglehetősen magas akaraterővel és mágia-ellenállással (15 MME és AME, nem bontható) rendelkezik. Persze kitartó mágus előbb utóbb megbirkózik az ilyesmivel, ha nagyon muszáj.
    - A nomád a viszonylag barátságos Haszra törzsből való. Egyes szinten beszéli a dzsad nyelvet illetve remekül tud mutogatni. Alapvetően hajlandó a szabadságáért cserébe megmutatni hol a forrás, de csak kizárólag a kalandozókat hajlandó odavezetni, mást nem.
    - Valóság: a nomád valóban elvezeti a kalandozókat a forráshoz, de csak azért mert ő tudja, hogy a homoki elfek a forráshoz telepedtek, ezért ha a kalandozók eljutnak oda (KM és csapattól függően) 3+k6 homoki elf fogja megtámadni őket, akik a sivatag homokja alól bukkannak elő, ha valaki odamerészkedik. A nomád a harc káoszát próbálja majd kihasználni a meneküléshez. Az elfek mágiát használnak a rejtőzködéshez, így az érzékelhető. Az elfek mágikusan rejtettek így a mágia maga valamennyire érzékelhető megfelelő varázslattal.
    - A más módon megtalált forrás is sikeres küldetésteljesítésnek minősül.
    - A krániakat el kell vezetni a forráshoz, de csak akkor mennek a kalandozókkal ha a kalandozók már korábban megtalálták azt.
    - Jutalom: 6 napi eleség.

III. Összeesküvés leleplezése: A krániak szerint az uweilták támadásra készülnek. A kalandozók feladata bizonyosságot szerezni erről.
    - Az összeesküvésről jelen pillanatban kizárólag az élőholt Quilor Hadar és a khuryak Haman Dor tud biztosat, de a lovagok sejtik, hogy valami készül mert folyamatosan szemmel kell tartaniuk a krániak mozgását. A lovagok arról is tudnak, hogy a két ökül kapott valamiféle parancsot, amit mindig maguknál kell hordozniuk. Ez a parancs tartalmazza a támadás tervét, ezért ezt megszerezve le lehet leplezni az összeesküvést. Alternatívaként Haman Dor-t is szóra lehet bírni, vagy ki lehet olvasni a tervet az elméjéből, illetve az élőholt uwelita a pinceszinten is meglehetősen erős árulkodó jelnek számít. Kézzel fogható bizonyítékra nincs szükség. Az is elég, ha a kalandozók elméjében van olyan emlék ami bizonyító erejű és amit a kráni boszorkánymester ki tud onnan olvasni.
    - Jutalom: 12 napi eleség

IV. Harc az uwelitákkal: Így vagy úgy a krániak találnak bizonyítékot az összeesküvésre feltéve, hogy a kalandozók ezen a szálon indultak el. Ha a küldetésük sikertelen az egyik kráni fejvadász lemásolja az egyik ökölnél lévő parancsot, amit a kalandozóknak is hajlandók megmutatni. A centúrió Gerah Arquor úgy dönt, hogy megelőző csapást indít az uweilták ellen és a kalandozókat arra kéri, hogy segítsék az ostromot.
    - A segítség sok mindent takarhat, de alapvetően be kell menniük az uweilták bástyájába mint barátok és belülről elősegíteni az ostrom sikerét:
        i. Az egyik ökül hátba szúrása a támadás közben

ii. A pyar papok lefegyverzése és elzárása, hogy ne kerüljenek a támadás útjába
iii. A bástyakapu biztosítása és esetleg a kapuőrök likvidálása
iv. Az egyik legénységi szállás vagy valamelyik szint elbarikádozása
v. Bástya tetejének biztosítása, vagy más KM ötlet...

- Jutalom: Elegendő eleség a hazaútra.

A Pyaronni Papok

A papok helyzete

Habár a papok az uwelita bástyában tartózkodnak, ők a a két hadtesttel ellentétben a békés megoldás hívei, és nem szeretnék ha vér folyna. Összesen 5 pap érkezett, és minden pap saját kis oltárt épített a szentélynek kinevezett szobában. Az 5 pap 5 Istenséget követ melyek: Dreina, Kyel, Adron, Krad és Noir. Vezetőjük Arsos Liana dreina papnője, aki mindenképpen el akarja kerülni a vérontást, de mivel kevesen vannak és hatalmuk csekély képtelenek befolyásolni a sors akaratát. A papok mindent megtesznek, hogy a menekültek szenvedésein enyhítsenek ezért rendszeresen idéznek ételt és italt, amit természetesen a paplovagokkal is megosztanak. A varázslatok sikerét sokban segíti a sok pici oltár, amit maguknak építettek. A papok folyamatosan mindent átalakítanak étellé és itallá, ami a környéken erre alkalmas lehet, ebből kifolyólag a varázslat rendszeresen rosszul sül el. A papok minden nap meglátogatják a menekülttábort, kivétel a kyel papot, aki szinte mindig az oltárjánál imádkozik. Utóbbi a saját fekete vértjéből áll. Liana oltára egy serpenyő, az adron papé egy rubint, a Krad papé egy könyv és a Noir papé egy kőbe vésett szem. Az Adron pap a vár mágiájáról és a manahálóról tud felvilágosítást adni, míg a Noir pap a *„közelben leselkedő gonosz entitásra”* (Amhe démon) tudja felhívni a figyelmet. A krad pap a vár és a sivatag históriájáról tud egy-s mást mondani. A kyel pap nem szívesen beszél másokkal, és inkább csak imádkozik így készítve fel magát a közelgő (amund) vészre. Mivel Kyel vak arcát mutatja feléje érzi, hogy közel a vég.

A papok küldetései

A papok vezére Arsos Liana nem tudja biztosan, hogy ki mire készül, de számára is világos az, hogy kardélen egyensúlyoznak az ittlévők, és ezért arra kéri a kalandozókat, hogy derítsék ki mi jár a fejükben. Azt tanácsolja a kalandozóknak, hogy férkőzzenek a két csoport bizalmába valami ürüggyel és így próbáljanak információhoz jutni. Ehhez kézenfekvő a kráni és/vagy uwelita küldetéseket teljesíteni. Cserébe megígéri, hogy amint kibékült a két fél a csapat minden tagjának szerez elegendő eleséget a hazaútjukra. Amíg ez meg nem történik csak elvétve segíthet a csapaton, mert nem akarja, hogy mások rájöjjenek az egyezségükre.

Ha a kalandozók leleplezik az uwelita összeesküvést, vagy megtalálják az élőholt Quilor Hadar-t és erről beszámolnak Liananak, akkor a csapat és a papok együtt közösen rábírhatják a kráni és uwelita csapatokat, hogy kibéküljenek. Például összehívhatnak egy hadgyűlést, ahol minden vezérnek meg kell jelennie, és ha ott leleplezik az összeesküvést lemondathatják Haman Dort és más vezetőt választhatnak az uweliták élére. Utóbbi pozíció betöltésére valamelyik ökül kiváltképp alkalmas. Természetesen más megoldás, aminek ugyanez a hatása is elképzelhető. Az is egy megoldás ha Quilor Hadar megöli a centúriót párbajban ezáltal teljesítve bosszúját. A hadak közti béke akkor is bekövetkezik, ha a kalandozók megtalálják az amundokat és erről beszámolnak a többieknek.

Renegát Kalandozók

A kalandozók dönthetnek úgy, hogy egyáltalán nem ártják bele magukat az expedíció dolgaiba. Elvégre a küldetésük csupán értesülést szerezni az expedíció sorsáról, így ha szeretnének elég eleséget szerezni a

hazaútra, akkor nem kell csatlakozniuk egyik frakcióhoz sem. A szükséges étel és ital mennyiséget a menekültektől is el lehet szedni, de ehhez át kell venni a hatalmat a tábor felett. Ha a kalandozók legyőznek vagy maguk mellé állítanak két bandát a másik két banda szövetkezni fog a kalandozók ellen. Ha mind a négy banda területét uralják a kalandozók az aszisz óriás is meglátogatja a kalandozókat, főleg ha a kalandozók kisajátítják az ehető és iható dolgok jelentős százalékát. Ha a kalandozók véres megoldást választanak a bandák eltávolítására vagy behódoltatására az előbb utóbb összetűzéshez vezet az uwelitákkal. Utóbbi nem szükségszerűen vezet harchoz, mert az uweliták hajlandók ideiglenesen szemet hunyni a történtek felett, ha a kalandozó csapat hajlandó abbahagyni a vérengzést. Amennyiben a csapat békésebb eszközökkel foglalja el a tábort, az a krániakat fogja piszkálni, mert potenciális veszélyforrást látnak az egy kézben összegyűlő hatalommal, amely ha az uweliták oldalára áll felborítja a vár hatalmi egyensúlyát. Ebből kifolyólag a krániak is érkezhetnek látogatás céljából a táborba. Mindkét esetben körül belül egy 10 fős harci alakulatra kell gondolni, amit vagy a kráni boszorkánymester vagy az egyik uwelita ököl vezet.

Végjáték

Az amundok érkezése

A mélységben található Amund települést körül belül 100 fő lakja. Közülük 60-an vannak fegyverforgatók és 8 Amhe papjuk is van. Az amund település 30 lábbal van a vár alatt. Léteznek feljáratok a várba, de azok alapvetően be vannak temetve homokkal. Az amundok az Amhe Démont szolgálják és őrzik és csupán ezért nem tartottak a déli támadó hadoszloppal. Jelenlétüket nem szívesen árulnák el az expedíciós erőknek, de annak sem örülnek nagyon, hogy egy sereg a fejük fölé telepedett le. Örülnének, ha eltakarodnának, vagy ha elpusztulnának. Asztrális érzékenységüknek hála érzik a fentiek közt megbúvó feszültséget és arra számítanak, hogy a fentiek egymásnak fognak menni, és ezért nem is fedték fel jelenlétüket ez idáig. **Ebből kifolyólag, ha a két fél közti feszültség megszűnik, vagy mert elpusztították egymást, vagy mert kibékültek, az amundok meg fogják támadni a várat függetlenül attól, hogy a kalandozók ott vannak-e még vagy sem.**

Az első támadásuk meglepetésszerű és gyors és azonnal végrehajtják, amint a harcosok és a papok eljutnak a forrás barlangján, vagy a feljáratokon keresztül a várig. A kapubástyát biztosan lerohanják, és a menekülttábort is könnyűszerrel cafatokra szedik. Az ott lakókat vagy lemészárolják, vagy elviszik rabszolgának. Ha ellenállásba ütköznek, vagy nem tudnak könnyedén továbbhaladni, például ha egy bástya állja az útjukat, akkor visszavonulnak és körbeveszik a várat. A második támadást a kék hold idején kezdik meg. Ekkor eggyé válnak az Isteni tudattal, így szinte legyőzhetetlenekké válnak, de ezt sem a kalandozóknak sem a többi várlakónak nem kötelező megvárnia. A második támadás során és az ostromgyűrű védelmekor is fel fogják használni a megszerzett rabszolgáikat, mint élőfal amivel megfékezhetik a közelgő rohamot, vagy nyílzáport esetleg támadó varázslatot. A kalandozóknak nem kötelező a várlakókkal együtt legyőzni az ostromló amundokat. Sok esetben már az is elég, ha csupán a kalandozó csapat áttör az ostromgyűrűn és ezáltal lehetőséget kapnak a hazaút megtételére. A várban tartózkodó katonák lehet támogatják ezt, hisz így lehet hogy előbb utóbb utánpótlást kapnak a szövetségtől, és az eddig bujkáló dzsenn Miszra Jaszab is vélhetően felfedi magát. Ha jelentős játékidő megmaradt Miszra Jaszabbal elkezdhető a vár titkának felkutatása, mely olyan mágikus hatalommal kecsegtet mellyel legyőzhető az amund sereg.

Hazaút

Amennyiben a kalandozók valamilyen módon összeszedik az úthoz szükséges étel és víz adag mennyiséget, úgy lehetőségük van bármikor a hazaút kezdeményezésére, feltéve hogy gondoskodtak olyan hajóról és legénységről, ami hajlandó adott időpontban eljönni értük. A dolgot nehezíti, hogy ezt az időpontot előre le kellett egyeztetni a hajó kapitányával, és bizony kérdéses, hogy időben vissza tudnak jutni a kalandozók a

várban történtek után. Ha ezt össze tudják hozni, akkor nagy eséllyel sikerrel el tudják hagyni, az Ibarát, feltéve, hogy a mesélő így kívánja. Ha lekésik a hajót pszível megpróbálhatnak másik hajót szerezni mert a partvonalon már nem lesz hatással a vár mágiája. Ha van még idő a mesélő vissza is fordíthatja a csapatot azzal, hogy a hajót elsüllyeszti, vagy a parton leégeti mondván az amundok műve volt. Ez esetben a csapat visszaterelhető a várba, vagy elküldhetők El Zashrába, ahol megpróbálhatnak az amundok orra elől egy hajót ellopni. Alternatív megoldás, hogy a kalandozók sivatagi útja során beleütköznek a vár felé tartó amund csapatokba és ez visszakényszeríti őket a várba, ahol addigra már vagy lerendezték a csetepatét, vagy sikerült kibékülniük. Természetesen az amundok már a kalandozók távozása előtt is támadhatnak, ha a feltételek adottak. A kaland minden ilyen és hasonló mesélői ráhatása alapvetően a fennmaradó időtől kell, hogy függjön. Ha kevés az idő akkor el lehet engedni a kalandozókat haza, egyébként nem tanácsos. Kellőt távolságban a vártól már nem hat az átok, így kaphatnak és küldhetnek pszí üzeneteket és akár a kalandozók teleportálására is sor kerülhet.

A Prófécia Beteljesedése

A modul alapvetően nem követeli meg a prófécia beteljesedését, de ha a kalandozók olyan irányba mennek, ahol erre lehetőségük lesz a KM segíthet beteljesíteni azt. A prófécia inkább ok és színesítő elem, mintsem cél. A prófécia több módon teljesülhet:

- Legegyszerűbb eset: a kalandozók segítenek az uwelitáknak lemészárolni a krániakat. Ebben az esetben az élőholt Quilor Hadar bosszúja teljesül, ha Gerahh Arquor-t megölik. Az hogy a kalandozók tudnak-e majd Hadar létezéséről, és hogy tudatosan segítenek-e neki az a kalandozóktól és a kialakult történettől függ majd.
    - Az idő homokja belepte a vár falát, - Talleren, vagyis Al-Jahim romjai
      két ősi ellenség vívja háborúját. - Krán és Pyarron
      A halál se számít hisz a bosszú édes, - Quilor Hadar élőholt bosszúja
      ki egyszer megízleli sose lesz éhes. – Hadar meghal
- Másodlagos eset: Az amundok elfogják a vár lakóit és lemészárolják a dzsadokat (az amundok csak bizonyos esetben támadják meg a várat) .
- Harmadlagos eset: a krániak lemészárolják az uwelitákat (ősi ellenség) és az amundokat (bosszú) is. Utóbbival megbosszulják Tersius Lord Quato halálát.
- Extrém eset I.: Az Amhe Démon megöli a dzsenn Miszra Jaszab-ot (az Amhe Démon önként csak akkor moccan helyéről, ha tudomást szerez a dzsenn létezéséről).
- Extrém eset II.: A homoki elfek megölik Miszra Jaszab-ot, az Amhe démont, vagy minden amundot. (önmagukban kevesek a győzelemhez, és kevés kalandozó hajlandó vagy képes csatlakozni hozzájuk)

A modul teljesítéséhez nem kell egyik esetnek sem fennállnia, és a kalandozóknak nem kötelező bármely félnek segíteni, ha nem akarnak. A küldetésük célja az információ szerzés. Ha nem akarnak belefolyni a végletekig a helyi konfliktusokba, akkor nem kell. Léteznek egyéb utak a modulban. Alapvetően nem szükségszerű, hogy a végkifejlet mészárlásba torkoljon, de gyakorlatilag minden nem játékos karakter az utóbbi felé próbálja majd őket tolni. Utóbbira alapvető eszköz a KM szempontjából a meggyőzés, ész érvek és a hazugság lesz.

Fontos megjegyezni, hogy a modul történetének nagyja titok a kalandozók számára, és ha ők nem tudnak, vagy nem akarnak értesülni a múlt történéseiről, akkor nem is fognak. Persze a lehetőséget mindig meg kell adni, de hogy élnek-e avval a kalandozók vagy nem, alapvetően nem nagyon számít. Lényeg, hogy a szerepjáték meglegyen. Egy krad lovag csapatnak pl.: illik a vár minden titkát kitalálni, de egy csapat ork harcosnál inkább a véres és brutális csaták számítanak majd. A legtöbb NJK azon lesz, hogy becsapja a kalandozókat, vagy a maga oldalára állítsa őket. Ha sikerül valakit becsapni az nem mínusz, ha valakit nem

sikerül becsapni az nem pozitívum. Alapvetően a kalandozók döntik majd el az expedíció sorsát, és ezért mindenkinek szüksége van rájuk, még ha ezt egyesek elvből nem hajlandók beismerni vagy épp kimutatni.

A modul végcélja nem egy adott pont elérése. A megoldáshoz az idő függvényében több lehetőség kínálkozik. Ha például a „legegyszerűbb eset”-et vesszük alapul, miután lemészárolják a krániakat vége lehet ott és akkor a modulnak, de ha van még idő akkor folytatható az, ugyanis a mészárlás hozza majd el az amundokat. Így még velük is meg lehet ütközni, vagy elszökni az amundok ostromügyűjéből. Ekkor is vége lehet a modulnak. Ha még ez sem elég akkor a visszautat is le lehet mesélni, ha a kalandozók nem tudják vagy a KM nem engedi az előre kitalált hazatérést kivitelezni. Utóbbi esetben a sikeres hazatérés a vége a modulnak. Ha a kalandozók megölik az Amhe démont ott minden esetben vége a kalandnak, de erre nagyon kicsi az esély.

Az NJK-k

Quilor Hadar az élőholt uwelita, ó-Pyarron khuryakja

10. szintű paplovag. Jelleme: halál

Ó-Pyarron khuryakja, aki a romok alá szorult, amikor leesett a gömbszentély és ezért nem tudott bosszút állni, amikor Soquas Devastor utolsó varázslata élőholtként feltámasztotta. Habár, amikor visszatért még erősen éltek benne a pyarroni eszmék, a hosszú idő amit élőholtként töltött megakadályozták a lélekvándorlásban és befeketítette lelkét. Az eredetileg rend jellemű, érzelmekkel fűtött paplovagból, halál jellemű, érzéketlen élőholt vált. Bármit és bárkit feláldoz célja eléréshez még saját lovagtársait is, és nem rest becsapni őket, ha ezáltal közelebb juthat a bosszújához. Ranagol boldogan fogadná kegyeibe.

Lassan és kimérten beszél, lassan mozog hacsak nem harcról van szó, amikor is hihetetlen gyorsasággal csap le kétkezes (mágikus) pallosával áldozatára. Teljes vértezete megegyezik a rendház által használtakkal. Testét a vért alatt fekete ruha borítja. Néha maszkot is visel, hogy eltakarja arcát. Nyakában egy uwelita páros öklöt ábrázoló szimbólum függ. Mivel nem más síkról idézték nem szükséges mágikus fegyver vagy túlütés elpusztításához, és elméje még emlékszik a fájdalomra ezért nem csak életerő pontokkal rendelkezik.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Pallos	1	51	96	135	3k6+6	-

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
14	131	47	-	53	∞	∞	Teljes	6	Fém
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
18	18	14	14	16	7	16	16	10	10

Gerahh Arquor kráni centúrió a kráni század vezetője

10. szintű harcos. Jelleme: Halál

A kráni század vezére. Ranagol hű szolgája, de mint minden magára valamit adó kráni, elsősorban önmagát szolgálja. Ennek ellenére bajtársi viszony fűzi katonáihoz ezért őket soha nem hagyja cserben. A dúlás során a kráni haderő légiósaként végez Quilor Hadar-al az uweliták khuryakjával, és tettéért cserébe megkapja a légió centúrió rangját. A Tersius megölése a manifesztáció kezdetén csökkentette bizalmát urai iránt, és a mély sivatagi expedíció beigazolni látszik gyanúját. A paranoia rágja az elméjét, de harci kedve és kötelességtudata erősebb más érzéseinél. A kelepcét, amiben találta magát észszerűen próbálja megoldani, de mesterei alapvetően nem ilyesmire képezték ki. Mindig magabiztosságot próbál sugározni mások felé legyen az barát vagy ellenség, annak ellenére hogy helyzetéből fakadóan folyamatosan marja a kétely. Megköveteli a rangjának kijáró tiszteletet, és hasonlóan más ranagolitákhoz lenézi a pyarroni eszméket. Ennek ellenére beszéli a közös nyelvet.

Beszéde határozottságot sugall. A kompromisszum fogalmát nem ismeri, vagy legalábbis elsőre így tűnhet az átlagos szemlélő számára. Állkapcsát és orrát légiós maszk fedi, ami sokak számára félelmetesebbnek tűnhet a légióban megszokott arcot teljesen fedő maszknál. Egyik oldalán egy csata csillag, míg a másikon légiós szabja függ. Mindkettővel mesterien bánik és szívesen forgatja a kettőt együtt. Pajzsot nem hord magával de a légiósokkal ellentétben teljes vértet visel.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	ALKARVÉDŐ
Csatacsillag	2	60	100	148	k6+7	163 VÉ
Légiós szabja	2	59	102	148	k6+6	163 VÉ

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
13	118	10 (AF)	-	41	41	8	Teljes	6	Fém
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
18	17	15	14	16	11	13	15	13	13

Haman Dor új-Pyarron khuryakja

8. szintű Uwel paplovag. Jelleme: rend

Az új-pyarroni uwelita rendház vezetője és a titkos expedíció pyar felének vezére. Habár veszélyesnek tartja Amhe-Ramun-t és az amundokat és minden ellenük irányuló csapást támogat, nem tartja elfogadhatónak a krániakkal való szövetkezést, akik szerinte veszélyesebbek mint az amundok. Arról nem is beszélve, hogy ó-Pyarron elestéért még nem volt alkalmuk bosszút állani a krániakon. Gyűlölete az expedíció kráni tagjaival szemben erős, és szívesen a másvilágra küldene egyet kettőt, de semmi olyat nem kíván tenni ami Uwel vallása vagy az uwelita rendház kárára válhatna. Kényszerűségből követi a szövetség utasításait, amíg alkalma nem nyílik a megtorlás műveletének megkezdéséhez. Az élőholt Quilor Hadar parancsait fenntartásokkal de teljesíti, hisz habár ó-Pyarron egykori khuryakja nem előzi meg rangban őt mégis ő az akit a néhai kegyelt Sorquas Devastor visszahívott a sírból.

Beszéde körmönfont és diplomatikus, ami szokatlannak tűnhet paplovagoknál és főként uwelitáknál. Vélhetően elsősorban nem harci erejének köszönhette pozícióját az új rendházban, hanem mert élvezte a pyarroni egyházfők támogatását. Természetesen harci ereje sem lebecsülendő. Az átlag gyalogosnál idősebb, szakállas kirívó egyéniség, aki harcon kívül ritkán visel fejfedőt. Általában teljes vértet hord magán és egy hagyományosnak tűnő, valójában mágikus lovag karddal küzd, amit szokatlan módon egy kézzel forgat. Másik kezét ütésre, fogásra és földre vitelre használja, ha alkalom adódik rá, illetve a tűzmarok nevű papi varázslat használatára (ETK 191). Remekül harcol testközelben és a földön is. Övén táskák lógnak, melyekben egy tőr és írószer található, utóbbi arra az estre ha sürgősen kell írásos parancsot kiadnia.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Lovagi kard	1	32	87	122	2k6+5	-
Tőr	1	35	75	107	k6+1	-

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
14	104	38	48	44	44	6	Teljes	6	Fém
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
17	14	13	13	16	12	15	15	16	14

Miszra Jaszab a dzsenn varázsló (az udvarmester)

12. szintű Dzsenn varázsló, Jelleme: élet

120 éves öreg varázsló, Krad főpapjának Prabreno Hiennek barátja, aki informálta őt az aranykörben található jóslatról még a manifesztáció kezdete előtt. A jóslatban megemlített hely Jaszab szerint valószínűleg Al-Jahim kell legyen, amit barátjának is megemlített. Önmaga még a titkos expedíció előtt elvándorolt a várhoz, ahol is hónapokkal később meglepte a titkos expedíció és később a dzsad menekültek bevándorlása. Mivel a menekülttáborban egymással rivalizáló bandák törtek uralomra úgy döntött rendet tesz, és ezért szövetségre lépett Darec Ugnarral a haonwelli nertonnal. Míg Darec lerendezte a bandákat, addig ő elintézte, hogy a pyar papoktól kapott eleségből minden táborlakó szükség szerint részesülhessen. Elméjében élénken él a jóslat szövege, és ebből kifolyólag csöppet sem örül a kráni és uwelita látogatóknak. Első számú feladatának a táborban élő dzsadok életének megőrzését tekinti. Varázslói mivoltát titkolja, de a tiszteletet ébresztő modorának köszönhetően kapta meg az udvarmester becenevet. Van aki valóban úgy véli, hogy Jaszab valamely emír udvarmestere és bizalmasa lehetett valamikor. Csak ritkán hagyja el főhadiszállását, általában másokat küld maga helyett ha üzenetet vagy meghívást szeretne küldeni valakinek.

Dzsad ruhát hord, amely külső szemlélő számára nem sok mindent árul el, de ruhái a dzsadok számára eleganciát és esetleg magasabb származást sejtetnek. Tekintete tiszta, és szemei szépségét Dzsoldah prófétájának szempárjának tisztaságához is hasonlították már. Szakállas öregedő, de még középkorú dzsadnak tűnik, annak ellenére, hogy már több mint 100 éves. Egy amulettet visel mely valamiféle kicsinyítő mágiát tartalmaz, amiben varázslóbotját szokta rejteni. Ha az amulett lánca elszakad, amihez kevés erő kell Jaszab azonnal elteleportálódik egy közeli általa meghatározott helyre. Beszéde érthető, udvarias és barátságos, se nem lenéző se nem fennkölt. A déli nyelvek többségét remekül beszéli, és minden mit papírra vet kalligráfiai műalkotásnak számít.

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
8	85	81	120	89	89	5	-	-	-
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
11	13	11	13	15	12	18	18	17	15

Arsos Liana Dreina papnő a papok vezetője

6. szintű Dreina papnő. Jelleme: Élet

A szent szék Lianát nevezte ki a papi különítmény élére, amit ha nem is örömmel, de buzgón elvállalt és eddig becsülettel teljesített. Célja a pyarroni államközösség szolgálata a szövetség összetartása és a titkos expedíció sikerre vitele, amit az expedíció jelenlegi vezetői igencsak megnehezítenek. Habár Liana az uwelita tábort erősíti el akarja kerülni a vérontást és a krániak megsemmisítését is, hisz az beláthatatlan következményekkel bírna a szövetségre. Szimpátiával visel a dzsadok iránt, de első számú célja nem a menekültek istápolása.

Fehér papi ruhája vonzó fiatal nőt rejt. Modora barátságos és szavai kedvesek, de szükség esetén határozott ellentmondást nem tűrő hangot is megüt. Leghatalmasabb fegyvere a szó és a diplomáciai érzéke. Fegyverhez nem ért és nem is hajlandó használni, csak végszükségben. A pyarroniták logisztikával kapcsolatos teendőit is ő látja el. Az éléskamrára mágikus lakatot (20e) helyezett el, amit kizárólag ő tud kinyitni. A papok tisztelik őt és általában követik utasításait.

Darec Ugnar haonwelli nerton (aszisz óriás)

8. szintű haonwelli nerton. Jelleme: Élet, rend

Darec Haonwellben gladiátorként kezdte pályafutását, ahol a viadalok inkább jól koreografált harci meccsek mint sem halálig tartó összetűzést jelentenek. Miután megunta a gladiátor viadalok egyhangúságát más földek bebarangolását tűzte ki célul. Bejárta Dél-Ynev érdekesebb helyeit. Utazása során alkalmi munkákat vállalt, mint kidobó fiú, zsonglőr vagy artista. A manifesztáció kezdetén az egyik emír cirkuszában dolgozott, és El Zashrába és menekült északra a dzsadokkal. A táborban felkereste Jaszab, aki a segítségét kérte a tábor belső rendjének fenntartásában, amit elvállalt. Azóta járja a bandák területeit és megpróbálja kordában tartani őket. Ennek természetesen a bandák nem túlzottan örülnek. A dzsadok az aszisz óriás nevet adták neki, amit főleg termetének és testi erejének köszönhetett. Az egyik banda tagja, aki eredetileg rablógyilkos volt megpróbálta egyszer elvágni az óriás torkát, de ez nem sikerült neki és az óriás eltörte a csontjait és kifüggesztette a háza falára, mint egy rongybabát, ahol az annak rendje és módja szerint szomjan halt. Azóta senki nem mer összetűzésbe kerülni az óriással. Habár nem kenyere a vérontás, ha provokálják nincs ellenére az erőszak, és ha az életét

fenyegetik az öléstől sem riad vissza. A pyar eszméket nem vallja, hisz ő az ő sajátos módján védi az életet, ha kell fájdalom okozásával ha kell más módszerekkel.

Sőtét hajú marcona alak. Jól láthatóan nem dzsad vér csörgedezik az ereiben. Rendkívül magas egyéniség. Szövege egyszerű de közvetlen. Általában barátságos vagy legalábbis mindig annak tűnik. Még akkor is mosolyog, ha éppen elver valakit, ami sokak számára ijesztő. Érti a humort és szereti is, de néha igen sötétek a viccei. Például, az ahogy átkeresztelte a bandákat és mindegyiknek új nevet adott kevés embernek okozott örömöt, de szerinte vicces volt. Általában bőrvértet hord, és két rövid kard lóg az oldalán, amikhez csak végszükség esetén nyúl. Általában pofonokkal operál, ami elég szokott lenni. Ha mégis harcra kerül a sor mindkét kardját előhúzza és a nertonok hagyományos harcmodorát használja, ami ritkán hagy maradandó sérülést, de viszont rendkívül fájdalmas ellenfelei számára. Remekül tud bunyózni és birkózni is, a közelharcnak és az egy-egy elleni harcnak a mestere. Az övén lévő csaton egy a Miszra Jaszabtól származó zóna varázsjel található.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Rövid kard (2)	2	51	115	145	(K6+4)*2*	-

* túlütés esetén a sebzés (k6+4)*4.5 , de nem sebez ÉP-t

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
18	101	-	-	50	50	7	mellvért	2	bőr
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
19	17	15	15	17	13	10	10	10	13

Hidár Rassan a karavánvezető

Kaszt nélküli. Jellem: halál

Az Amundok kémje, akivel a romok felé vezető úton találkozhatnak a kalandozók. A hátralevő út során megpróbálják a homoki elfek elhurcolni, amit a kalandozók megakadályozhatnak. Ha nem így tesznek legközelebb a homoki elfek kalahórájuknak tett áldozataként találhatnak rá. Rassan korábban rabszolga-kereskedő volt, de az Amundok kiszorították az üzletből, és ezért most inkább az új mesterei talpnyalójaként próbál meggazdagodni. Mesterien és gátlástalanul hazudik az Amundok éppen ezért őt választották, hogy beférkőzzön a menekültek közé. Egyetlen célja a belső viszály szítása, és erre alkalmasabb eszközt a kalandozóknál, akik bárhová bemehetnek, és bárkivel beszélhetnek, keresve se találhatott volna. Mindenben segíti a kalandozókat, ha azzal saját céljait is szolgálja. Informátorként és kereskedőként próbál pótolhatatlanná válni a kalandozó csapat számára. Még eleséget is hajlandó szerezni nekik csupán azért, hogy bizalmukat elnyerje. Ha kalandozók a kráni utat választják abban segít, ha az uwelitát, akkor abban. Ha más konfliktus kerülő megoldás fele indulnak a kalandozók abban viszont nem és megpróbálja lebeszélni őket a folytatásról.

Vékony testalkatú nyírt szakállú és bajuszú dzsad. Nyakában aranyékszer csüng. Ruhája rendkívül előkelő és hímzet, ami gazdagságra utal. Odaadással adja át mondandóját, és kifogástalanul beszéli a dzsad, közös, gorviki, aszisz és kráni nyelveket. Képes alapfokú Pszít használni és az asztrális és mentális ellenállásai 20/20.

Kráni boszorkánymester

Kráni fejvadász

Kráni boszorkánymester (8. szint)

Létszám: 1

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
7	66	38	56	44	44	6	-	-	-
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
12	12	14	16	14	10	15	14	16	15

Kráni fejvadász (7. szint)

Létszám: 4

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	ALKARVÉDŐ
Mara Sequor	1	46	100	138	2k6+5	-
Sequor	2	47	97	140	k6+5	VÉ 155

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
12	94	28	-	32	31	6	kráni v.	5	fém
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
14	16	16	16	16	10	13	14	13	16

Kráni légiós

Fényes Ökül

Fekete Ökül

Kráni légiós (7. szint)

Létszám: 48

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	KÖZEPES P.
Légiós szablya	2	39	95	137	k6+6	172 VÉ

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
13	85	-	-	30	30	8	Félvért	5	Fém
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
17	15	14	14	16	11	12	14	12	14

Uwel paplovag (7. szint)

Szférák: halált, élet, Létszám: 50

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	NAGY P.
Lovagi kard	1	21	87	117	2k6+4	-
Csatabárd	1/2	19	85	116	3k6+2	-
Csatabárd	1	24	89	121	1k10+2	171 VÉ

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
15	94	32	42	37	38	7	Teljes	6	Fém
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
16	15	12	12	17	14	13	15	16	14

A Fényes Ökül és a Fekete Ökül (7 szintű paplovagok) rendelkeznek egy-egy khuryakjuktól kapott titkos paranccsal, ami részletezi a kráni bástya támadási tervét, és a támadás okát. A parancs szerint a légiósok elpusztítását a szövetség rendelte el. A parancsot csak közvetlenül a támadás előtt olvassák el a „tisztek”, ha lesz alkalmuk rá.

Amund harcos (7. szintű hebet)

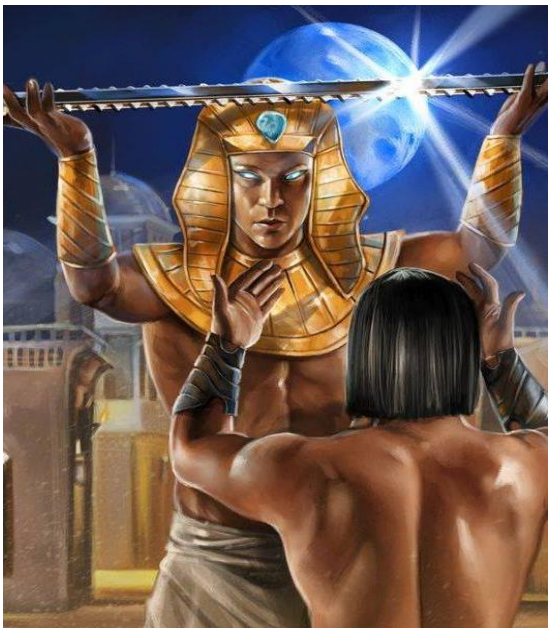
Speciális Képességek:

1. Telekinézis: szintenként 10 font súly mozgatható 10 percig, naponta egyszer. A meditáció ideje: 1 szegmens.
2. Telepátia: akit egy amund lát, azzal bármikor, bármilyen hosszan képes telepatikus üzeneteket közölni, elegendő a feladatra összpontosítani. Két amund esetében ez hosszú társalgást is jelenthet. Ha az üzenet küldője nem látja a címzettet, alaposan ismerniük kell egymást ahhoz, hogy az összeköttetés létrejöjjön. A meditáció ideje: 3 kör.
3. Perzselő tekintet: ha összpontosít az amund képes erejével egy kör alatt lángra lobbantani az éghető anyagokat. Sebzés k6, időtartam 6 kör, meditáció ideje: 1 szegmens.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Meneth	2	33	85	129	k6+6	-

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
13	84	-	-	31	29	6	-	-	-
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
17	15	14	14	16	14	12	13	11	13

Amund Amhe-Ramun pap/főpap (9. szintű katah)



Szférák: Halál, lélek

Képességek:

1. Ultralátás: 20 méter távolságig vaksötétben is tökéletesen lát.
2. Egység: Meditáció ideje: 1 kör/fő, időtartam: 45 perc. 10m sugarú körben maximum 9 amund minden képessége és ellenállása összeadódik, és az őket érő FP és ÉP sebzést eloszthatják egymás között.
3. Félelem aura: a kék hold idején és csakis a kék hold idején minden 50m sugarú körben található intelligens élőlény köteles asztrális mentődobást dobni. Aki elvéti félelem hatása alá kerül. Meditáció ideje: 1 kör. Időtartam: 10 perc.

Varázslatok:

1. Meghasonultság: Manapont: 19, Erősség: 10, Varázslás ideje: 1 kör, Időtartam: 9 perc, Hatótáv: 10 láb, 9 személy, Mágiaellenállás: Asztrál. A mágia áldozatai elveszítik minden érzelmüket, s csak állnak bágyadtan. Nincs okuk a harcra, a létezésre, nem csinálnak semmit. +1E/Mp.
2. Áspis lehelete: Manapont: 18, Erősség: 9, Varázslás ideje: 1 kör, Időtartam: 3 kör, Hatótáv: pap, Mágiaellenállás: lásd a leírást, A pap tenyeréből zöldes színű permet lövell ki sűrű felhőben. Akit elér, annak bőrét és torkát marni kezdi ez az anyag, súlyos sérüléseket okozva. A mágiahasználó közelében (tíz láb sugarú gömb) állók 3 Egészség pontot és így 3 ép-t sebződnek, ha nem dobják meg méregellenállásukat -4el. Ez a sebzés tíz lábanként eggyel csökken. A maximális sebzés körönként eggyel csökken, míg végül a gázfelhő teljesen eloszlik. Az alap sebzés szintnyi.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Meneth	1	20	60	112	k6+5	-

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
10	86	41	81	45	46	6	-	-	-
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
14	14	12	12	14	19	14	14	15	14

Amhe-démon

Szférák: Halál, lélek

Varázslatok (a papi varázslatokon felül):

1. Mágia szétoszlatása: Mana pont: 2/E, varázslás ideje: 1 kör, hatótáv: kijelölt, varázslat hatóideje: Egyszeri. Az Amhe-démon képes mindenféle mágiák hatásainak megszüntetésére, abban az esetben, ha a fohász erőssége meghaladja a varázslatba fektetett manapontok számát.
2. Bénítás: Mana pont: 4/E, varázslás ideje: 3 szegmens, Hatótáv: 20 láb, Hatóideje: 3 kör, Mágiaellenállás: Mentális: Az Amhe-démon részlegesen megbénítja az ellenfél mozgásirányító központját. Az áldozat a következő módosítókat szenvedi el: Erő: -8 Gyor.: -8 Ügy: -8 KÉ: -30 TÉ: -40 VÉ: -35 CÉ: -15.

Képességek:

1. A kék hold idején ő és a körülötte lévő amund papok sebezhetetlenek.
2. Csak mágiával, vagy mágikus fegyverrel sebezhető.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Meneth	3	57	135	205	2k6+10	-

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
56	150	-	125	∞	∞	∞	-	-	-

Amund faldémon (anke-tueth)

Max TP: 585

A faldémonok ezen csoportjába tartozó lények valójában nem a démoni síkokon honosak holott nevükről erre lehetne következtetni, hanem az asztrálsíkon. Ennek megfelelően nem érvényesek rájuk a IV/1-es Rúnában közzétett szabályok sem. Anyagi testük nincs, minden kapcsolatuk a mi világunkkal az a rajzolat, amely idéző formulának számít, s ide rántja őket. Ezek a rajzok mind-mind különbözőek, s rajzolójuk (neb-het) akarata szerint aktivizálódnak. Hatásosak ellenük az Első Törvénykönyvben világot látott papi varázslatok, amelyek a Belső Síkok lényeire hatnak. (A létezésükről csakis azok a kalandozók tudhatnak, akik dzsad származásúak és legendaismeretük Mf-ú, ám ők is csak 30% eséllyel.)

Sokféle asztrállény töltheti be a faldémon szerepét, ennek megfelelően a támadási, védekezési módszereik is meglehetősen eltérőek. Kedvelt formáik a félelem, rettegés, önemésztő bánat, nyomorúság stb. –ám a KM nyugodtan szabadjára engedheti fantáziáját, és kitalálhat hasonló vagy akár egészen más hatásokat is. Fontos, hogy a faldémonok a kivetített érzelmekkel igyekeznek lehetőleg mozgásképtelenné tenni a behatolókat az egyik a sarokba bújva retteg, a másik összeomlik saját nyomorúsága tudatában, a harmadik félőrülten, magatehetetlenül bolyong stb. Ha a varázslat sikeres, időtartama minimum 10 perc. Érdemes a KM-nek megfelelő hangulati elemekkel felkészülni, hogy kellemes meglepetésben részesíthesse játékosait az

érzelmek leírásánál. Elfeledettnek vélt gyerekkori élményekhez kapcsolódó érzelmek, színek, illatok robbannak fel, kelnek életre ilyenkor a halandók elméjében, mind-mind csupán azért, hogy a megfelelő érzelem minél tökéletesebben kifejthesse rájuk a hatását.

Amund szobordémon (kheb-tueeth)

Ez a teremtmény is csupán a nevében számít démonnak, s a faldémonokhoz hasonlóan nem érvényesek rájuk a IV/1 Rúnában leírtak. Hatalmas, roppant erejű szoboróriások, amelyeket mágia mozgat. Léteznek kisebbek, ember nagyságúak is, ám az emír palotájában lévő meglehetősen nagy –2,5 láb magas. Testét ékszerek díszítik, arcát, mellkasát tagjait festett minták és rajzolatok. Meztelen amundot formáz, és meglepően gyorsan mozog, bár ha feldöntik, legalább 3 körbe kerül, amíg feltápászkodik. Harc közben csikorgó, tárnamélyi hangok törnek fel kőtestéből, már hallani is szörnyűséges.

Irányítani általában Aneth-heth szokta, de szükség esetén bármelyik amund pap megteheti. A főpap legfeljebb 150 lábnyira lehet a szobortól, s ha úgy kívánja, lát a szemével; 25 Mp-ért 30 teljes percig mozgásra tudja bírni. Az alantasabb papok erre legfeljebb 15 láb távolságból, 40 Mp-ért és 10 körig képesek. 163 A „démon” csak túlütéssel sebezhető. Gonoszabb lelkületű KM-ek úgy is határozhatnak, hogy egy mágiával életre keltett kőszobornak kizárólag varázsfegyver okozhat teljes sebzést. A közönséges fegyverek sebzése feleződik, nem beszélve arról, hogy igen hamar elvásnak a kövön. Ha a kék hold fenn jár az égen, az irányítás mana-költsége 5-tel csökken, a kheeb-tueeth harcértékeihez +25 járul, Ép-inek száma pedig 50-re nő.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Ökül	1	10	120	135	4k10	-

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
45	-	-	-	∞	∞	∞	-	-	-

Homoki Elf (7. szint)

Létszám: 10-15

Képességek:

1. A pszí-t minden homoki elf mesterfokon használja.
2. Vízszipoly: Pszi pont: 3, Erősség: 3, Meditáció ideje: 1 kör, Mágiaellenállás: mentális. A homoki elf képes maga körül 10 lépésnyi körzetben a nedvesség begyűjtésére. Mindazok, akik elvétik mentális mágiaellenállásukat a 3 E-jű hatás ellen, k6 Fp-t veszítenek az adott terület határain belül. Újabb Pszi pontok felhasználásával a terület nagysága, a hatás erőssége változtatható. 30 pontból például egy 100 lépésnyi sugarú terület 3-Es kiszipolyozása, vagy egy 10 lépés sugarú körben lévők 30 E-jű kiszárítása válik lehetővé. Ez utóbbi az erősítésből fakadóan 10k6 Fp veszteséget okoz az ellenszegülni képteleneknek.
3. Homokvihar: Meditáció ideje: 1 szegmens. A homoki elfek naponta egyszer 2k10 körig 10 méter átmérőjű körben forgószelet, s ezáltal pusztító erejű homokvihart képesek kavarni. Aki az áramló, átláthatatlan homokfellegbe kerül, a húsába maró homokszemcséktől körönként 2k10 (-SFÉ) sebzést kap.
4. Homok köpönyeg: Pszi pont: 8, A homoki elf képes maga köré hívni a sivatag homokját, s ennek álcájába burkolózni.

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ	VÉ	SEBZÉS	PAJZS
Khossas	2	45	99	141	K6+6	-
Levéltőr	2	46	97	127	K6+2	-

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
13	77	45	-	48	48	6	sodronying	4	Kékacél
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
16	14	14	14	16	13	14	13	13	13

Dzsad harcos (6. szint)

FEGYVER	TÁM	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	SEBZÉS	KIS PAJZS
Handzsár	2	36	81	126	k6+5	146 VÉ
Rövid íj	1	36	62	101	K6+1	

ÉP	FP	PSZÍ	MANA	MME	AME	MÉREG	VÉRT	SFÉ	ANYAG
13	63	-	-	3	1	6	mellvért	1	posztó
ERŐ	ÁLL	GYO	ÜGY	EGÉ	SZÉP	INT	AKA	ASZT	ÉRZ
16	14	13	13	16	11	11	13	11	13

Minden dzsad katona, tengerész és rabló 6.szintű dzsad harcosnak minősül.

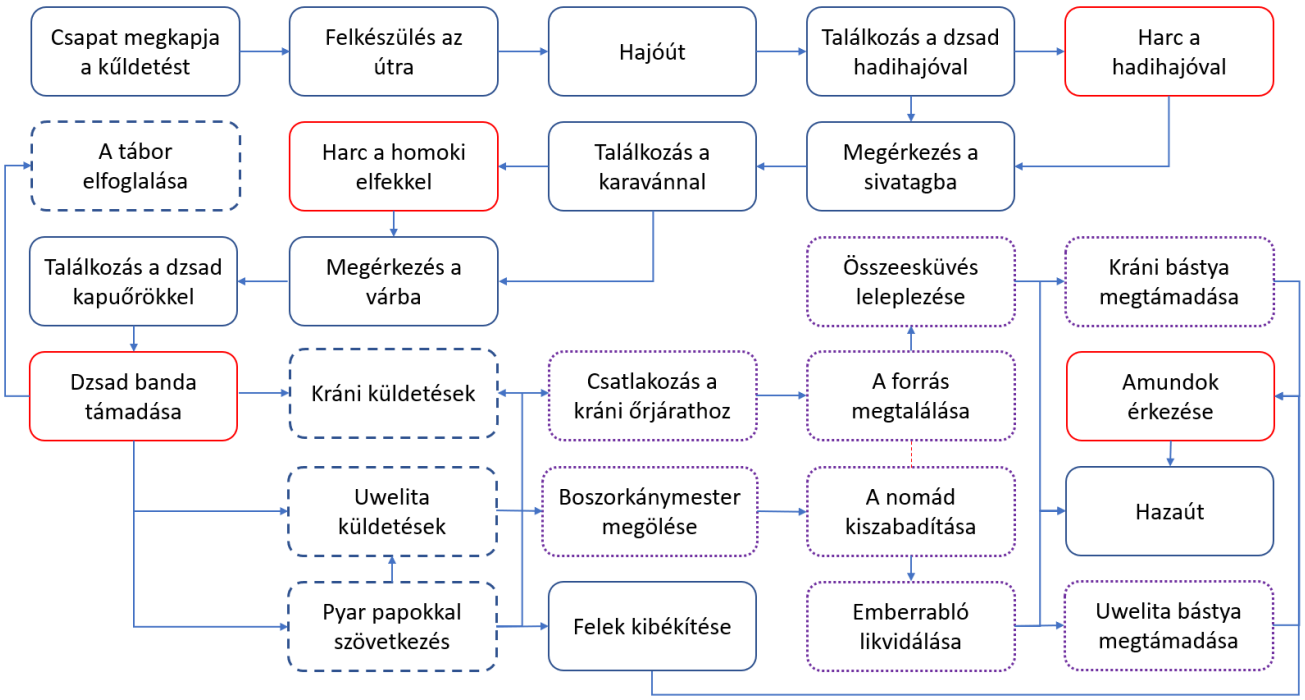
Térképek

A Titkos Expedíció Útvonala

Névgyűjtő

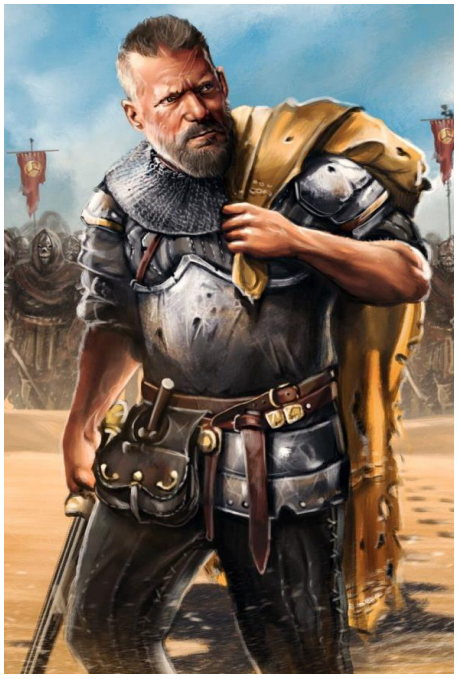
Név	Etnikum	Nem	Szerep
Hag Mussab	dzsad	férfi	
Hirdi Zubaim	dzsad	férfi	
Hasha Kalid	dzsad	férfi	
Delape Hurrina	dzsad	nő	
Erna Damarro	gorviki	férfi	
Madan Siorquen	kráni	férfi	
Rollan Lorquor	kráni	férfi	
Oreqar Qerr	kráni	férfi	
Prastor Taaregno	pyar	férfi	
Jeikhar Arwin	pyar	férfi	
Viodo Gorioneus	pyar	férfi	
Ilochis Lyssa	pyar	nő	
Jeikhon Athris	pyar	nő	

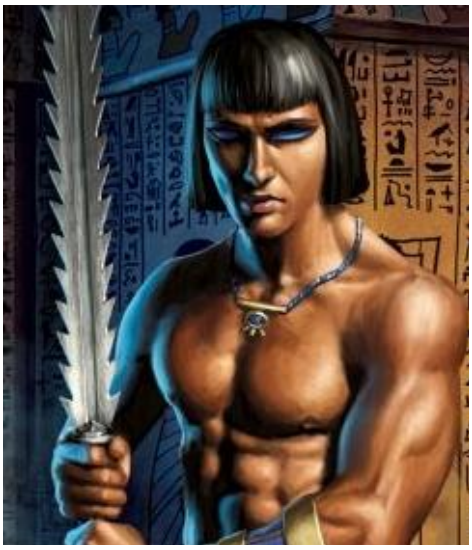
Esemény Térkép

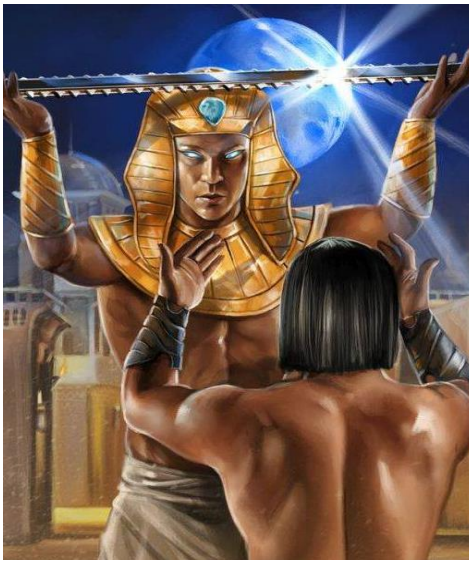


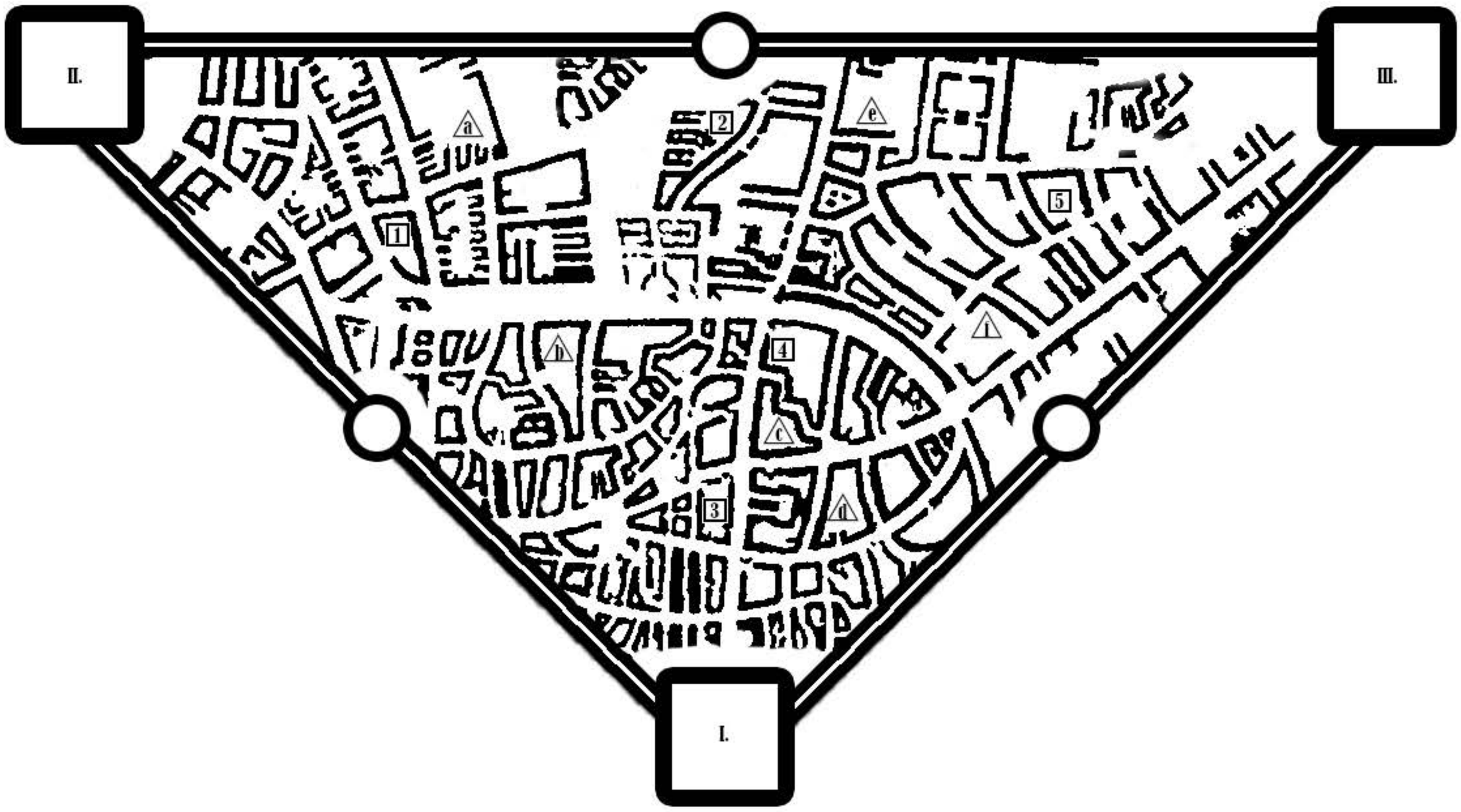
Jó szórakozást ...

... a sivatagban!





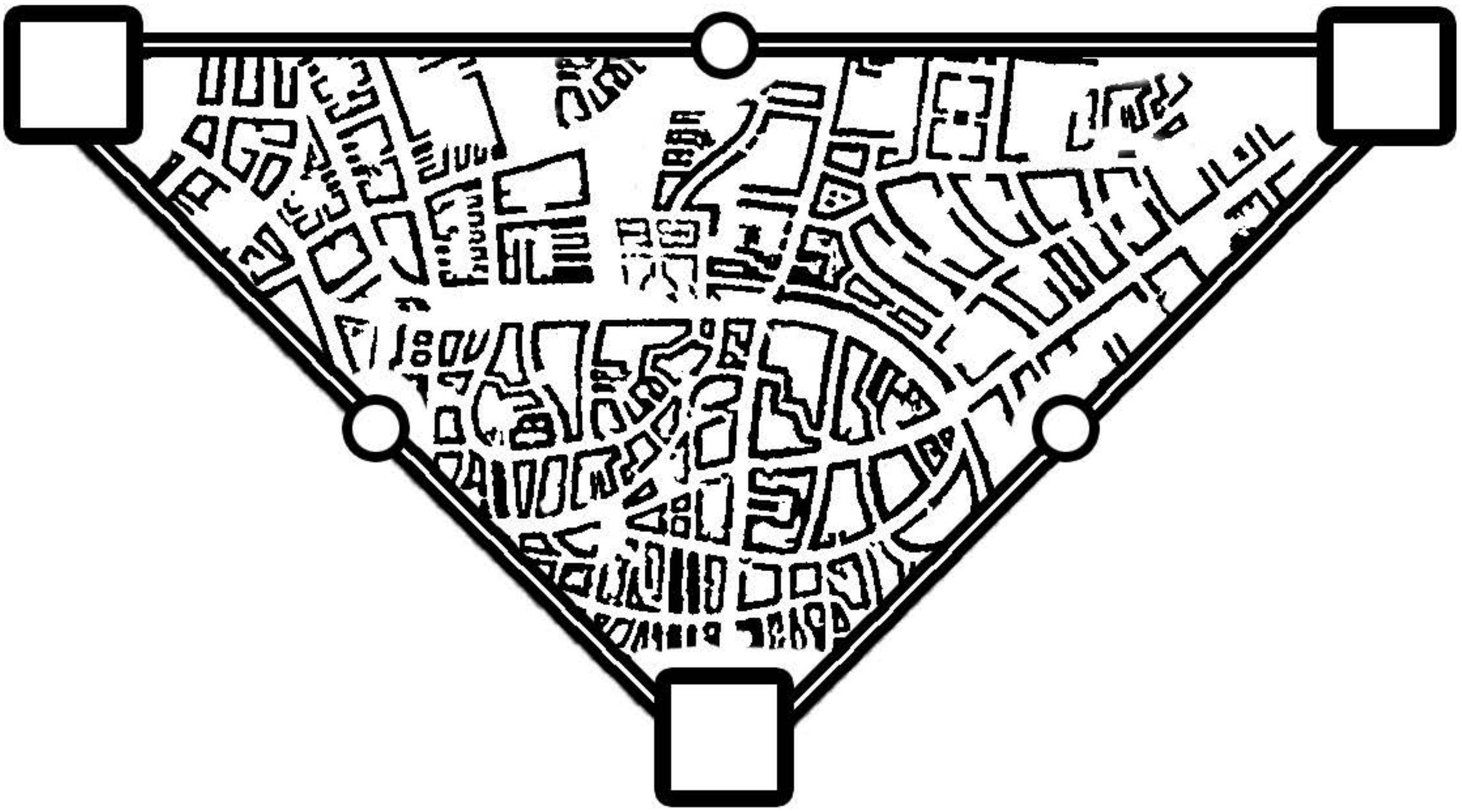




I. Dzsad Kapubástya
II. Kráni Bástya
III. Uwelita Bástya

1) Alvajáró Banda
2) Hullarabló Banda (Ny.T.)
3) Éhenkórász Banda
4) Centrum
5) Korán Kelő Banda

a) Istálló
b) Tanoda
c) Borbély
*d) Raktár**
e) Kórház
*f) Könyvtár**



Krán -1

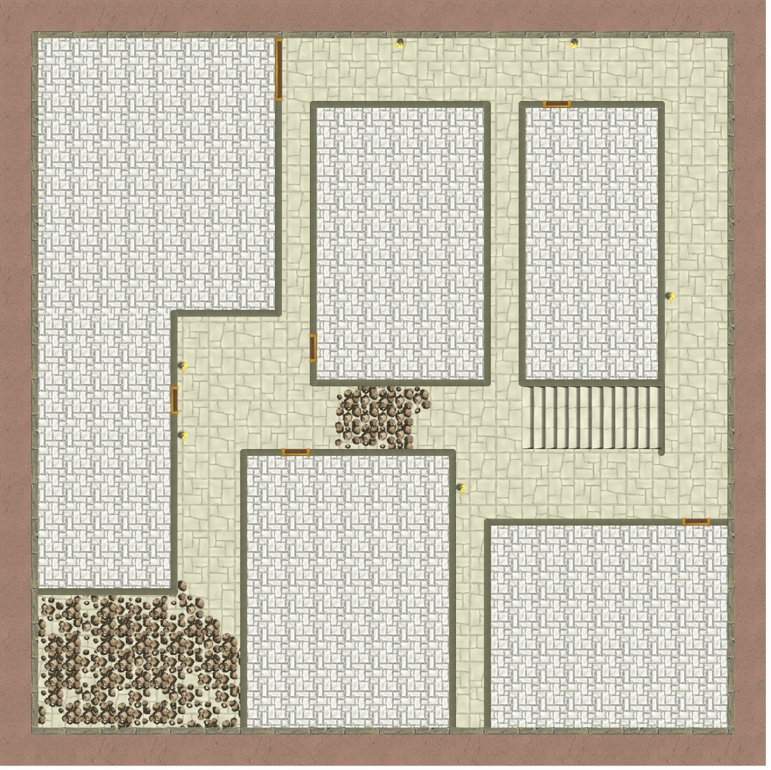
Krán 0

Krán 1

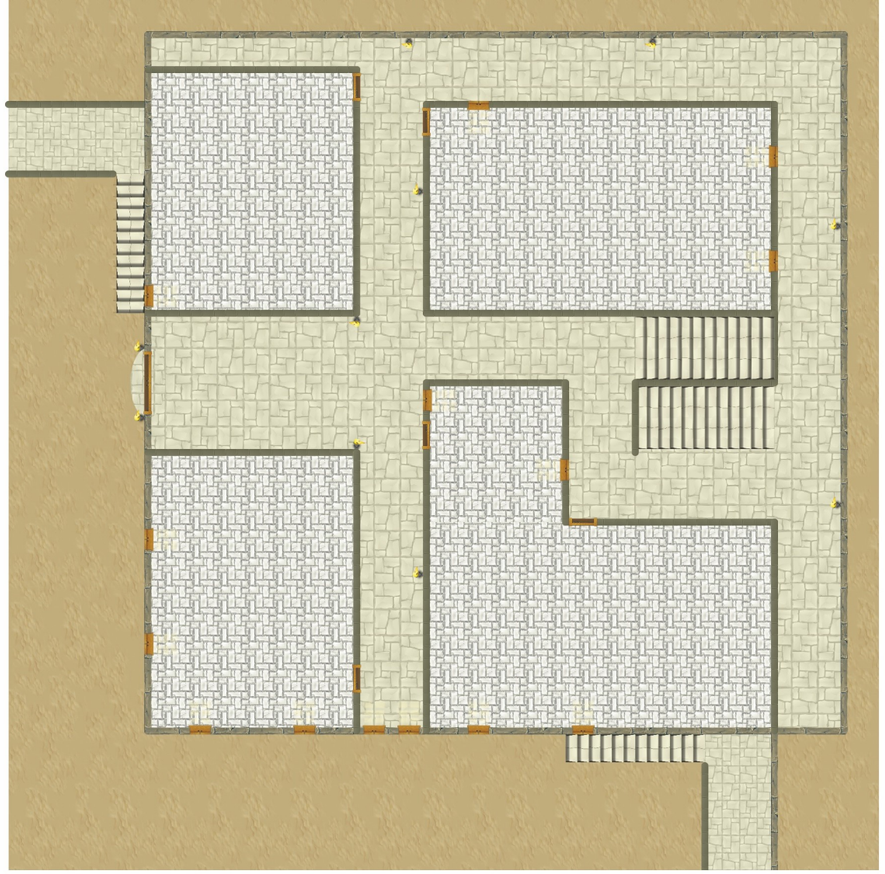
Uwel -1

Uwel 0

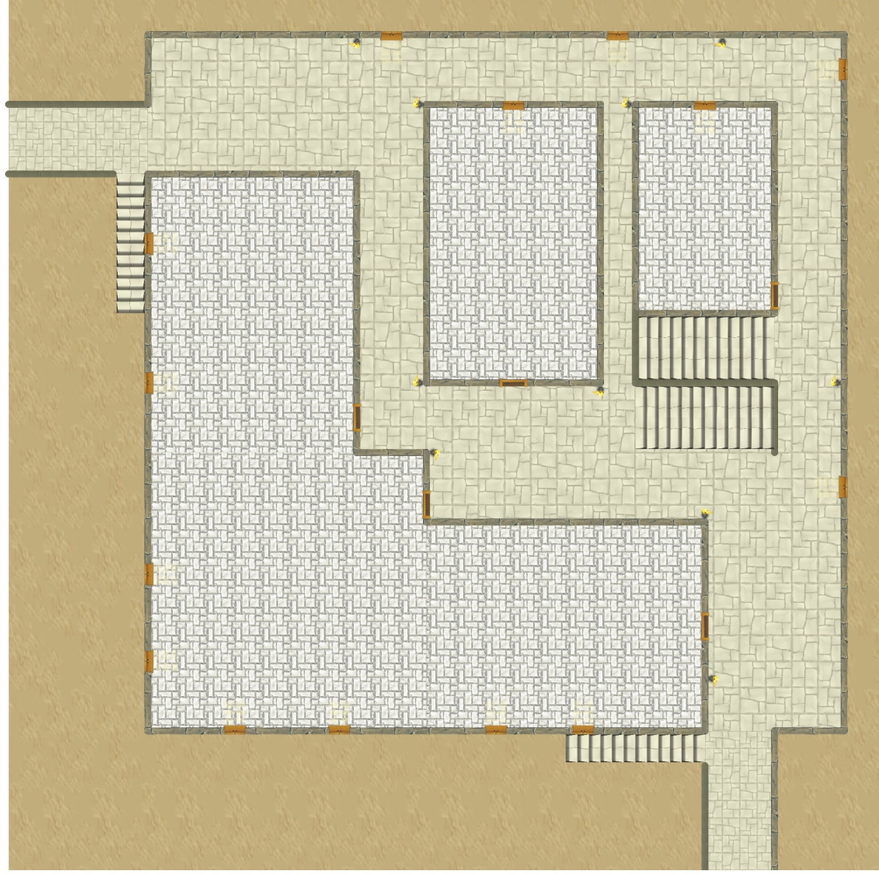
Uwel 1



Krán -1

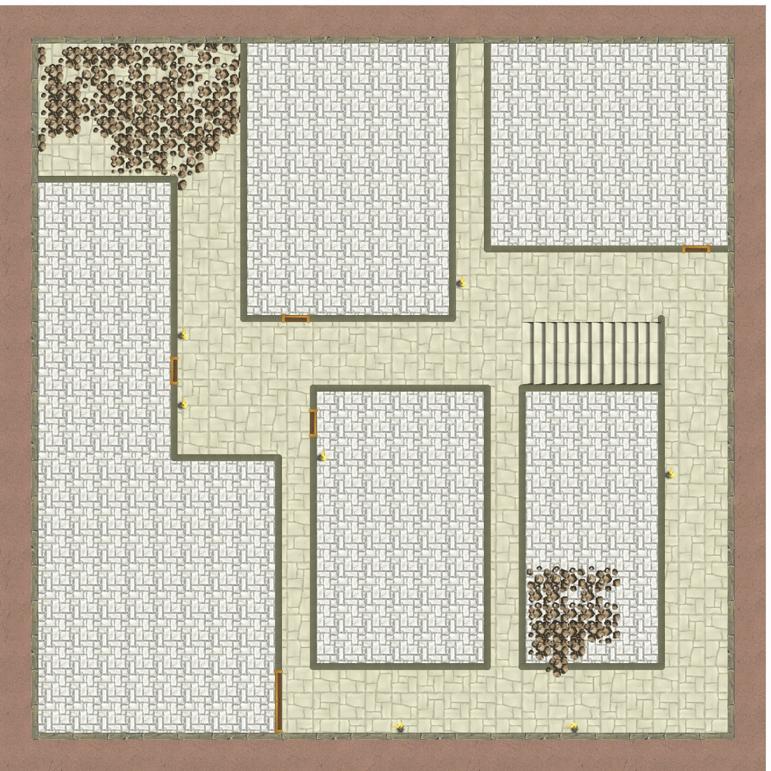


Krán 0

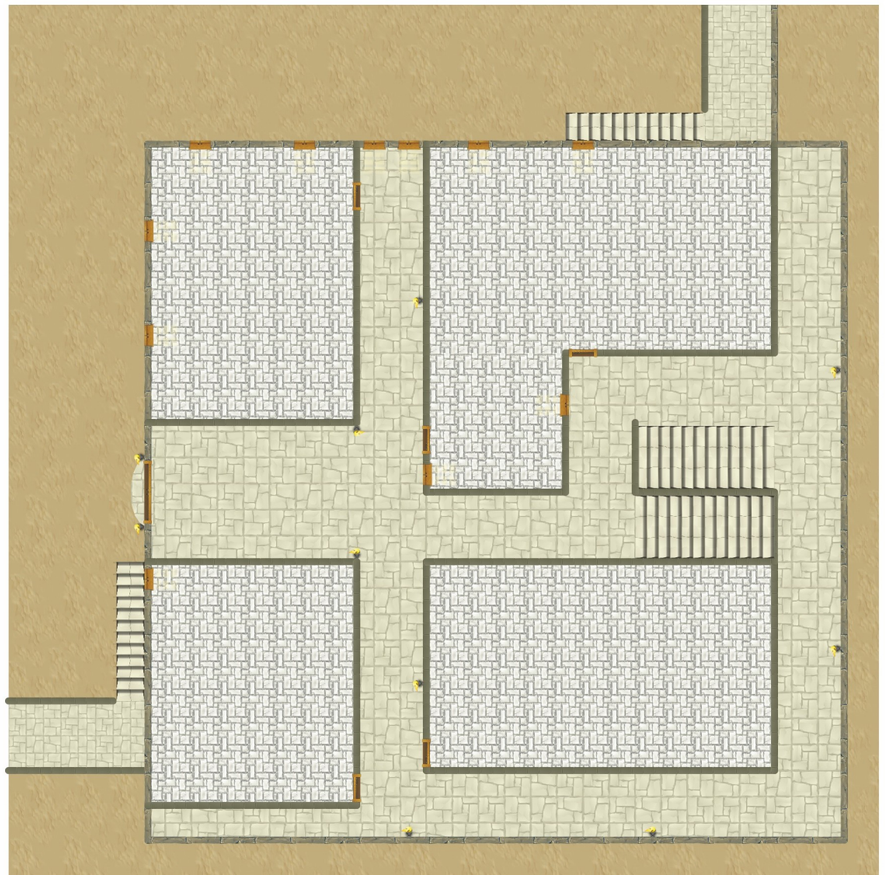


Krán 1

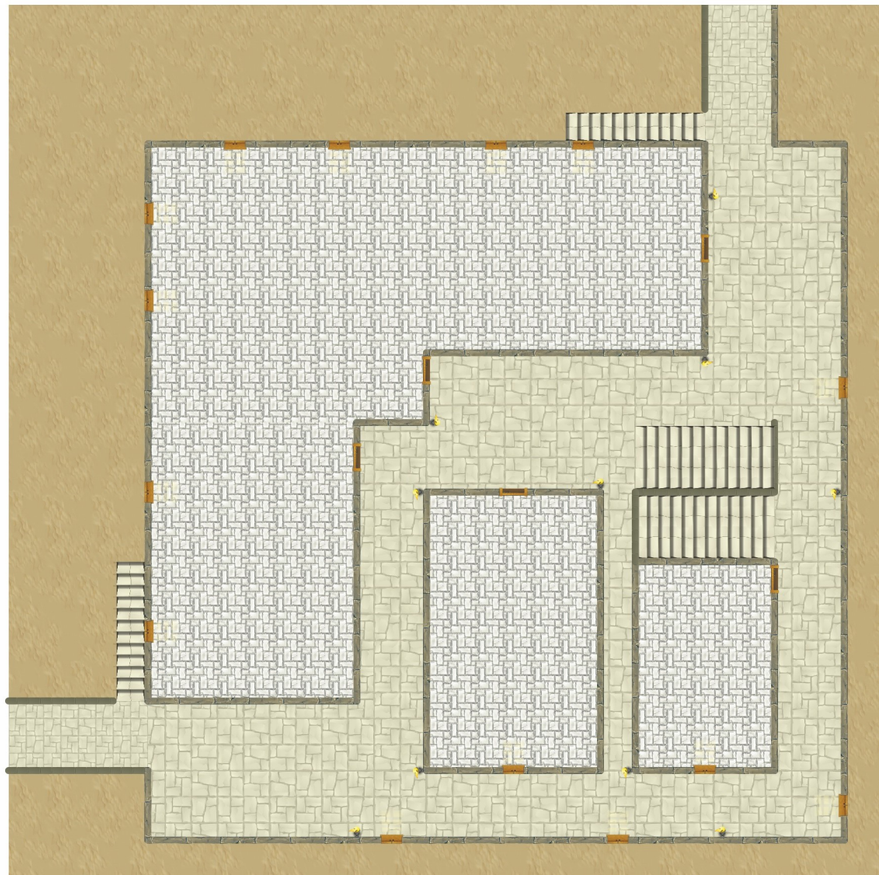
Uwel -1

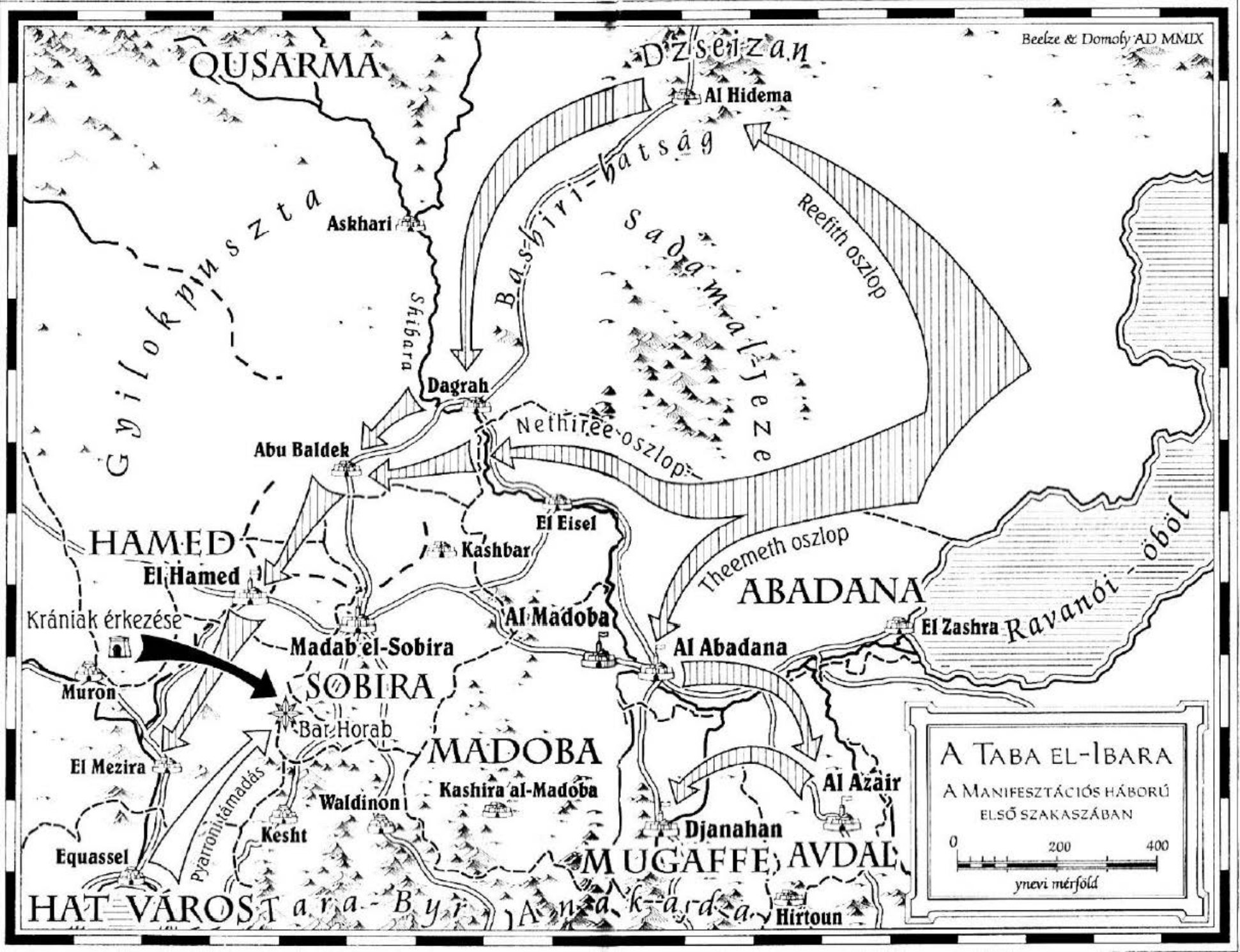


Uwel 0



Uwel 1




Beelze & Domoly AD MMIX
QUSARMA
D'zseizan
Al Hidema
Bashiri-hatság
Sadamal-Jeze
Reefith oszlop
Gyilokpuszta
Askhari
Shigara
Dagrah
Nethiree-oszlop
Abu Baldek
El Eisel
Kashbar
HAMED
El Hamed
Theemeth oszlop
ABADANA
Ravanói-öböl
Krániak érkezése
Al Madoba
El Zashra
Madab el-Sobira
Al Abadana
SOBIRA
Muron
Bar Horab
MADOBA
El Mezira
Pyarroni-támadás
Kashira al-Madoba
Al Azair
Waldinon
Kesht
Djanahan
Equassel
MUGAFFE
AVDAL
HAT VÁROS
Tara-Byr
A nagy kárda
Hirtoun
A Taba el-Ibara
A Manifesztációs háború
első szakaszában
0
200
400
ynevi mérföld