

Jó utat

7tenger kaland 15 játékosra 150 Hős Pontból alkotott karakterek számára.

Írta: Ishidu, Lucius un Draco, Shalafi del Necro



A legnagyobb kaland

Tűző nap, és csillámlón szikrázva verődött vissza a tenger fodrairól. E ragyogó napfényben fürdő kikötő zsongott az sürgölődő emberektől. Színes kelmékbe és parfümfellegekbe burkolt emberek keresztezték egymás útját, s a lepotyogó morzsákon, s rakományból elcsent sirályok civakodtak a sós víztől csillogó köveken, majd visítva rebbentek szerteszét mikor a közelben egy újabb súlyos láda puffant a kövön. Az idősebb hordár letörölte a szakállára folyt bort, majd átnyújtotta koszos képű ifjú társának.

- Hallod-e José, én olyan izgatott vagyok, ekkora útra még sosem mentem a tengeren - majd belekortyolt ő is - nagy kaland vár ránk, hallod-e?

- Ugyan kölyök csak Avalonig megyünk, mi ez ahhoz a kalandhoz képest, amiről minden kocsmában beszélnek, átkozom is az eget, hogy lecsúsztam róla...

- Miről pletykálnak José, bökd ki!

- Nagy változások előtt áll, a világ s ki elég bátor mindent láthat miről ember még csak álmodni, sem mert. Egész Thea szertekeresik a legrátermettebb fickókat, egy kalandra, ami oly nagy útra viszi, őket mely után a legnagyobb hősök között fogják emlegetni őket. Ám ehhez örültebbnek kell lenni a halálnál. Magam is egy Kocsmában halottam a pletykát, Ínföldön...

Dohány füstben, és whisky gőzben, kavarogva és pattogva táncoló emberek, vidám mulatozása töltötte meg a kikötői pubot. Egyetlen vidám menedéke volt ez, az éjszakai vihartól ázó városkának. Ember s pohártalpak verték a gyors ritmust, amit a furulyás és harmonikás zenészek dala kísért.

In the merry month of June, From my home I started,

Left the girls of Tuam, Nearly broken hearted...

Kilöttyenve csattantak össze a kupák, a kandalló melletti asztalnál, s kupáikkal rögzítették a kicsavart levél négy sarkát. Az O'Brief klán vörös barkójú, vezetője kezdett beszámolójába.

- Na szal ez a rizsporos képű piperkóc hotta ajánlattel az egész Ín földed is kivásárolhattuk. Aszongya a világvégire akare e'menni, s'előtte mindenféle hatalmasságokka tárgyana kinn a vizen. Oszt magunk féle kemény matrózok kellenek neki, meg melót ad arra hogy cipeljünk keresztül kasul a mindenféle küldöttyeit Tean. - alapos körbenézés után, behajolt az asztal fölé, amire mindenki követte példáját, majd suttogva fojtatta- Kössétek, fel a gatyátok mer ezek olyan fickók, akik előtt még az örült király is emelné a kalapját. Ezek a hősök...

Egy szék reccsent szét a klán főnök hátán, majd elszabadult a káosz, és a vidám mulatságból tömegverekedés lett.

Kristály csillárok ragyogták be a végtelen gazdagsággal díszített Chatou de Charous báltermét. Fenséges lágy zenével töltötte be a termet a pávatollakba öltöztetett zenekar. Pukkanó pezsgős üvegek, s koccanó kristálypoharak közt kacarásztak s pletykáltak, magukat kelletve, Montaigne legrangosabb urai. A parketten táncra készülő nemesek vonultak fel, akik a virágokat megszegyenítő pompás ruhakölteményeikben parádéztak. Lassan ringó dallamra oly szabályos rendben táncoltak, amilyen rendezetten vonultak fel kék zubbonyukban a kastély hatalmas udvarán a császár katonái, hogy uruk megcsodálhassa őket, intézői, és tanácsadói körében. Az eldördülő ágyúk füstjét hessegette maga körül aranyozott ruhájában Montaigne ura, s hadseregének főparancsnoka bizalmasan fordult oda hozzá.

- Ezek a hősök fogják hozzásegíteni szövetségünket a titokhoz melyet a Syrneath tárgy rejt. Válogatott s nagy hírnevű kalandorok ők, s ahogy mondani szokás elszántabbak a halálnál. Ha minden igaz már úton vannak a találkozóra.

Bukdácsolva csapódott hullámról hullámra a díszes hadi hajó, s a horizonton már látszott az összekötött hajók zászlaja. Sebesen haladtak az országokat összekötő folyamon, hogy megváltoztassák a világ sorsát. Az árbockosárból vidáman kiabált le az ifjú árbocőr.

- Kap'tány hajókat látok, mingyá megérkezünk a tárgyalásra!

Kalandról:

A kaland három teljes csapatra, azaz 15 főre íródott. Természetesen lemesélhető egy csapat számára is, hiszen egy remek kampány lehetőséget rejt magában. Mi az Ősök Árnyékában szerepjáték tábor egyik napjára készültünk ezzel a történettel, ezt szem előtt tartva olvasd.

Előzmény:

Sok súlyos háború sújtotta Thea földjét és minden háborúnak egyik legfőbb célja nem volt más, mint újabb és újabb területek megszerzése, anektálása. Évszázadok óta keringenek pletykák egy új világról, de senki sem tudja a pontos helyét pláne nem az oda vezető utat. Egyesek egyenesen gyerek vagy tündérmesének tartják. De vannak emberek, akik hisznek nemcsak a meséknek, de a pletykáknak is. Egy illusztris és nagyhatalmú Kasztíl üzletember bizonyos Christobal Columbo, aki ráadásul egy ifjabb tagja a Novus Ordum Mundinak úgy döntött húz egy nagyot és befektetőket, társakat keres egy nagyszabású tervhez. Megkeresi az újvilágba vezető utat. Ehhez pedig egy Syrneath ereklén keresztül vezet az út. Összefogott egy hosszú éveken át tartó terv keretein belül a Láthatatlan Egyetem, a Felfedező Társasága és a Szófia Leányaival, hogy felkutassák ezt a tárgyat. A terv az utolsó részéhez közeledik. Hét ország, hét ereklyedarab 3 csapat. A végső terv elindításához egy találkozót hívtak össze nemzetközi vizeken a folyam mentén.

Bemesélés:

„Thea legnagyobb hőseire van szükség ahhoz, hogy a tervet kivitelezni tudják.”

A karaktereket egy találkozóra invitálták egyenként. A kaland kezdetén mindenki hajóval érkezik a folyam közepére. Négy nagy hadihajó horgonyoz egymás mellett négyszöget

bezárva, rajtuk sürgölődő legénységgel. Mikor felkapaszkodnak, láthatják, hogy a hajók között pallókat feszítettek egy rögtönzött hidat képezve egyenlő távolságra a négy hajótól. Középütt egy hatalmas kereknek tetsző, de valójában hét oldalú asztal, ami egyik oldalán 4 alak ül. Középütt mondhatni az asztalfőn maga Christobal Columbo, jobbján Janett Laws Szófia Leányainak egyik prominens tagja, balján a Pierre DeLuca Láthatatlan Egyetem professzora és Nicole Ricci a Felfedezők Társaságának kurátora. Christobal társai mind büszkén viselik mellükön rendjük jelképeit.

Míg odaérnek az asztalhoz illetve már a kihajózástól kezdve, lehetőségük van egymással is beszélni, kommunikálni. Kicsit megismerjék egymást a játékosok.

Az asztalra kifeszítve egy hatalmas térkép látható amin Thea országai és nagyobb városai láthatóak.

Elmondják, hogy azért hívták őket ide, mert az ő képességeik és tehetségük az, amire szükségük van erre a küldetésre. Hírnevük és tetteik tették őket alkalmassá a jelen feladatra. Van nekik egy Synchron tárgyük, ami darabjai szét vannak szórva Thea szerte, ezeket a darabokat kell összeszedni. 3 csapatban kellene dolgozni, hogy melyikkel kezdik és milyen felállásban rájuk bízák. De az idő szűk és a gyors cselekvés esszenciális ezért 2 turnusban meg kell szerezni mindent, mikor az utolsót megszerzik, már kihajózhassanak az új világ felé. Annyi tört látnak, maguk előtt az asztalon ahányan vannak. Várják a jelölést, hogy ki merre indulna. És ha a csapatok megvannak, megkapják az eligazítást a küldetés vezetőjétől, mutat Christobal társai felé.

Innentől kezdve el kell dönteniük, hogy először melyik három országba mennek és, hogy milyen felállásban. Elmondják, hogy egyik sem veszélytelen, de a díj magas. Ezért szedtek össze pontosan 15 embert!

Mikor kiválasztották a helyszíneket megkapják az eligazítást az egyik vezetőtől, majd biztosítanak nekik megfelelő szállító eszközöket, hogy a megfelelő helyszínre érhessenek.

Avalon

„Mi vagyunk Avalon”

Mivel a kalandozók túl sok minden befolyásolhatnak a kaland szempontjából 3 helyszínt és 3 kötelezően megtörténő eseményt fogok leírni ezekből természetesen, lehet kihagyni vagy esetleg hozzáadni. A céljuk egyértelműen a kulcs megszerzése, de amennyiben megfelelően viselkednek vagy szerep játszanak, plusz jutalom, is fogja a markukat ütni. Hőseink hajóval érkeznek a Gaavane tartomány béli Roestock városának határába. Tudják, hogy valamiféle fegyvert kell keresniük, ami a kulcsuk, lesz és valahol a közeli Nelohis-tó környékén rejtették el ezelőtt sok évvel. A hajó megvárja őket a visszaúttal. A modulrész hangulatára vonatkozóan pedig egyfajta meseként kell gondolni.

1., Elaine Mosolya Pub: Este érkezzenek meg a fogadóba. A tulajdonos Jake MacDermot az Ínshármazású, ami látszik tömzsi megjelenésén és vörös haján és rövid szakállán. Mielőtt tovább mennének, információt keresni itt megalhatnak és az Ín hagyományoknak megfelelően

az első kört ingyen kapják. Jó hangulat uralkodik a csehóban. (Amennyiben igény van, rá természetesen van hozzá térképem is :))

Hangulati elemek: Minden italt egy Grálnak kinéző pohárban szolgálnak fel, Igazi ír kocsmazene szól (Ha kell, akkor linkelek is), és természetesen a fogadó központi termében a fényért egy csillárfelelős, aminek van kötele.. ;) A kocsmáros betartja az igazi Ín hagyományokat/törvényeket és igazi babonás népek!

Kötelezően megtörténő esemény:

Egyik szomszédos asztalnál összetűzésbe keveredik egymással és avaloni férfi és a jó hangulatú mulatozásból igen hamar egy kocsmai verekedés kerekedik. A kezdeti kockacsörgéshez tökéletes a helyszín (tetszőleges számú söpredék, de legalább 10, CSZ 10). Akár harcolnak akár nem, egy bárd keresi fel őket még aznap este, akinek a neve William Walls és ő is igazi Ínszármazású. Segítségüket kéri, hogy elkísérjék egy néhány napra lévő tóhoz, mert a druidává válásának feltétele, hogy találkozzon a Nelohis-tó szörnyével, amiről sok legenda szól a környéken és neki szüksége van az igazságra mivel elmélete szerint ő nem is egy szörnyeteg, hanem egy nemes Sidhe.

2., Szeles-Széles út: Északi irányba veszik az irányt a bárd társaságában. Kelet felől a végtelen sziklás tengerpart, míg a másik oldalon végtelen káposztaföldek, azon túl pedig az érintetlen vadon.

Hangulati elemek: Ide is szükség szerint zenét linkelek, nagy vadak láthatóak nagy számban mivel Avalonban például a szarvast nem lehet vadászni.

Kötelezően megtörténő esemény:

Egy kisebb patak felett kelnek át így vagy úgy egy hídon a hősök, amikor a semmiből eléjük ugrik egy alacsony nagy orrú alak egy furcsa kalapban és a nyakában egy erszénnyel. Ez egy lepricon azaz kobold. Nem engedi át őket, ha csak nem fizetnek valamivel neki, és itt nem



pénzre kell gondolni, ha csak az nem valami nagydolog. Ez lehet egy fegyver, de akár az első születendő gyermek is. Harcba elegyedhetnek, vele vagy esetleg megpróbálhatják leleményesen átverni. Előszeretettel használja a Kobold a Bűbájok teljes skáláját! Amennyiben egyszerűen otthagyják, pedig megátkozza a kompániát, de erre felhívja a bárd is a csapat figyelmét. (Itt azon is gondolkodom, hogy ha esetleg nagyon, de nagyon jól át tudják verni a lepricont akkor a „szerencsét” is meg lehet nekik adni, de ez csak egy ötlet)

3., A tó úrnője: Út közben sok legendát mesél a bárd a csapatnak, hogy milyen szörnyeket láttak a tó körül vándorló népek. Hatalmas kígyószerű szörnyet, aki lerántotta a gyanútlan arra sétálókat. Sőt volt olyan elbeszélő is, aki szerint a szörny hazáig követte őt és

megverte az asszonyát (Mondjuk, ehhez a történethez hozzá tartozik, hogy az illető szerint a szörny még le is itatta őt) Mikor megérkeznek, a tóhoz egy teljesen nyugodt liget fogadja őket. Mivel itt a parton nem tudnak mit csinálni, szerezni vagy csinálni kell, egy csónakot esetleg más megoldás kell!

Hangulati elemek: Ide is lesz zene most már biztos és valami lantmuzsika! Itt még több szarvas és nagyvad. Minden csöndes, de mégis misztikusan fodrozódik a tó felszíne. Én biztos úgy mesélném, hogy a kaland eddigi jeleneteinek visszajátszása is tükröződik a tóban.

Kötelezően megtörténő esemény:

A tó úrnője kiemelkedik a vízből amint a tó közepére sikerül jutniuk akármilyen módon! Itt már csak az számít, hogy mennyire tisztelik az előttük megjelenő nemes sidhe-t. Amennyiben tiszteletreméltóan beszélnek vele és kérésükkel úgy fordulnak hozzá, hogy az ne sértődjön meg, akkor nyert ügyük van és megkapják a kardot mivel a tó úrnője csak a megfelelő kérőre várt! Amennyiben le akarják győzni annak egyetlen egy opciója, van: Rá kell venni, hogy belenézzen a tóba úgy, hogy meglássa a saját tükörképét vagy egy tükröt kell neki mutatni! Az Avaloniak hiedelmei szerint ugyanis ilyenkor saját halálukat látják meg a sidhe-k. Ilyen esetben is megkapják a kardot, de természetesen itt is végtelen a lehetőségek tárháza!

A végső jutalom: Amennyiben az alábbi feltételek közül 2 teljesül akkor a csapat fejenként kap egy mágikus eszközt, ami a jövőben segítségükre lehet!

- A kocsmában nem öltek meg senkit és a helyi népekkel is megfelelően bántak.
- A Lepricon-t megfizették vagy furmányosan átejtették.
- Illemtudóak voltak a Tó Úrnőjével és megszerezték a kardot.

A kulcs: A tó Kardja egy ősi fegyver, ami visszaszállítva a térképhez alakul át kulccsá. Egyébként egy rozsdás régi műtárgy, aminek opcionálisan van egy rossz tulajdonsága: Amennyiben valakinek a kezében van megállás nélkül jár a „szája”.

Eisen

Teufel im Schwarzenwald



Ebben a szakaszban, a Schwarzenwaldent, azaz Eisen fekete erdejét övező legendákat és, babonákat keltjük életre valamint az iszonyatot, amit ezek, az ember szívében okoznak. Azonban a cél nem az, hogy csak lássák mindezt, hanem maguk a játékosok lelkét is legalább annyira törje meg az esemény amennyire, e büszke, ám háború dúlta ország népét megtörte a kor eseményei. A történet egy eiseni Kreuzritter (keresztes lovag) kálváriáját fogja bemutatni, s maga a bonyodalom az lesz, ahogy a lovag végtelen szenvedésre ítélt tevékenységébe belecsöppennek a karakterek, és megzavarják azt.

Háttér: Évekkel ezelőtt mikor az, syneth térképet összegyűjtő társaság, szétszította akkori tagjai közt, megőrzésre az ereklye kulcsokat, egyik az eiseni tagjukhoz került, kit egyszerűen csak Teofilnak hívtak. Mikor ő visszatért a háború dúlta birtokaira, melyet az óta benőtt a

Feketeerdő, elhatározta, hogy elpusztítja a titokzatos iszonyatot, a Schattenmannak (árnyembernek) nevezett szörnyet. Erre az erekljétől remélt esély azonban visszajára fordult. Mikor megütközött a rémmel, saját lelkének egy részével fizetett az erekljének a hatalomért, így az utolsó pillanatban elmenekült haldokló bestia, megtalálta a kapcsolatot a lovag gyermekével, s annak életerejéből, s az erekljétől kölcsönvett hatalommal, új életre kelt, melyben felsőbbrendű értelemmel ruházta fel a Synchron eszköz. Mielőtt még teljesen elvehetné volna a szörny a gyermek testét, a lovag az erekljével meg tudta állítani a szertartást. De ezzel is csak késleltetni tudta, mert mire a fa teljesen kinő, és virágba borul a fiú testéből, teljessé válik a szörny varázslata. Hogy fia lelkét megőrizze, Teofil alkut kötött a varázshatalmú szörnyvel. Ha a lovag elhoz neki 100 másik lelket, kik pótolni tudják fia tökéletességét, elengedi őt. Azonban a lovag tud egy szertartásról, amivel 100 lelket felhasználva elpusztíthatja a szörnyet, de mivel összekapcsolódtak, így ő is meghal, ha a szörny elpusztul.

Ám ez évekkel ezelőtt történt, s Teofil azóta is hordja a bűnös, és gonosz embereket az erdőbe ahol vérüket kieresztve, szép lassan benővi őket a fa, s hogy ne érjenek be a fák, főleg fiatal gyermekéé, állandóan metszi őket hatalmas ollójával. Az erekle pedig azóta is ott függ, a fiú nyakában, hogy feketén ragyogva őrizze őt. A 100 lélekből már csak 2 hiányzik.

Esemény:

A karaktereket azzal küldi Eisenbe a szövetség, hogy egy régi tagjuk Teofil lovag ott őrzi birtokán a kulcsot, Waldenburg nevű birtokán.

Közeledve a hatalmas erdőséghez szembesíteni kell a játékosokat a lepusztult vidékkel. Nyári esőzések szinte állandóak errefelé és ettől még nyomasztóbb és járhatatlan az elpusztított táj. Itt-ott a sárba süllyedt ágyukat láthatnak a kráterekkel tarkított macskaköves úton. Első helyszínük egy düledező, romos házakból álló falu ahol találkoznak a weissenek (árváknak) nevezett háború károsult parasztokkal, akiknek fő tevékenységük az éhezés és szenvedés. Mivel az utak oly szinten eltűntek, hogy hőseik eltévedtek itt megpróbálhatnak útbaigazítást kérni, azonban egyetlen élelemforrásként, meg akarják enni őket amint egy, 20 férfi és nő. (söpredékek 2-es tulajdonság és képzettségek, értenek a harchoz, **de próbáld minél előbb tárgyalásra terelni a játékot**) Mielőtt túl nagy lenne a baj egy kedves arcú weissen inti nyugalomra a népet. Ő Fridrich a falu egykor volt vezetője, beesett arcú alultáplált, szőke hajú és bajszerű, kedves tekintetű férfi. Ő el tudja vezetni a hősöket a keresett faluba, de a lovaikat kéri a segítségért, s Fridrich (Frici) könyörög nekik, hogy kerüljék el a vérontást. **Ha itt pozitív döntést hoznak, akkor a lovag is érezni fogja lelkük jóságát, s ennek megfelelően viselkedik velük. Fricit igyekezz megkedveltetni velük.**

Pár óra baktatás után elérnek egy faluba, ami maga Waldenburg. A rönkházakból épült falut teljesen körbeveszi a hatalmas erdő, lakosai pedig mind Munyecák (7tenger cigányai), s a közhangulat szokatlanul hétköznapi, már-már vidám, s mindenki öltözete cifra. A néhány házból álló falu fő épülete a kocsmá ahol mindig van egynéhány ember, a férfiak és a nők látványosan elszeparálódnak. A kívülállókat örömmel fogadják, kivéve Fricit. A falu lakóinak védelméről, egy öreg jóasszony, boszorkány, a Mamma gondoskodik, az ő áldásának hála nem tudja megközelíteni őket a szörny, így ide csak ők tudnak bejönni, s ezért nem üldözi el

őket senki. A faluban elmondják nekik a pletykákat, ám az ő ismereteikben a szörny és az öreg alakja már rég összemosódott. Elmondják, hogy a régi lovagvárban tanyázik a szörny s éjszakánként áldozatot keres, nappal pedig hatalmas olló kezeivel aprítja az elfogott bűnös lelkeket. Az erdő e része szokatlanul halk mintha az állatok nem mernék megközelíteni, s ez az egész kalandrészben így lesz. A falusiak nem érintkeznek a jövevényekkel, nehogy megtörjék a Mamma áldását. Az ételt is a kölykök adják oda nekik, s egy Cinka nevű fekete hajú kislány gondoskodik az ellátásukról, aki nagyon érdeklődik a hősök iránt. Ha Cinkával összebarátkoznak, el tudja vezetni őket a várhoz.

A faluban történt informálódás után, éjszaka egyikük kiszúrja, ahogy Cinka, az erdő felé indul egy tál étellel, a lovagnak viszi, aki az ő barátja. Mindenhol máshol bezárnak s elrekesznek minden ablakot és ajtót. Hőseink az istállóban kaptak fekhelyet. Amíg a kislányt követik, a lovag bejön a faluba, s Fricit akarja elvinni, akinek a sikítását hallják az erdő felől. Mikor utolérlik a vár tövében láthatják az eddigi áldozatokat, akiket benőtt a fa. Mire odaérnek már átvágott torokkal fekszik a kísérőjük a földön s lassan ágak nőnek ki belőle és fonják körbe.

Ha az elején nem öltek weiseneket, akkor a lovag, érezvén lelkük jó szándékát, nem feltétlen akar harcolni, de természetesen nem kegyelmez, ha megtámadják, legalább be tudja szerezni az utolsó lelket. (Teofil tulajdonságai és képzettségei, 4-esnek számítanak, és az eisenfaust vivo iskola mestere. Valamint feketére színezett dracheneisen páncélban van.) Itt a



szörny el akarja rabolni Cinkát, s ha senki nem figyel a kislányra, sötét árnyékból szőtt, rémisztő szarvas alakjával meg is ragadja őt, s a lovag figyelmen kívül hagyva a támadásokat, melyeket el is szenved, elzavarja a szörnyet, ám Cinka elkezd kihűlni, s legyengül, illetve zavarttá válik a beszéde. Mikor a szörnyre néznek, valami mód aktiválódik gyarlóságuk, de mindenképp kellemetlen büntudatot éreznek, mintha feltörnének a rossz emlékek. A gyarlóságukat úgy aktiváld, hogy a lehető legrosszabb tettet sugalld, nekik mintha az ő szándékuk lenne, s miután a gyarlóságukra látványosan elköltöttél a szerepkockáidból, mondják, el hogyan teljesítik ezt a szándékot. Próbáld olyan tetre sarkalni őket, mely valószínűleg rosszul fog esni nekik, s az eredményt is így meséld le.

Eztán a lovag vagy bemenekül a rom várba, hogy fia közelében legyen, vagy odavezeti a játékosokat, attól függően, hogy viszonyulnak egymáshoz. A várhoz vezető utat végig az idehurcolt bűnözők fává vált, fába nőt alakja szegélyezi, s az elhanyagolt leomlott

lovagtoronyt is ők népesítik be, melynek közepén egy valaha volt gyermekágyból kinőve fonja körbe a lovag fiának ifjú testét a fa. Ha eddig nem tudtak beszélni a lovaggal elmondja, felületesen miért csinálja mindezt, s megkéri őket, hogy hagyják el az erdőt, ha pozitív jelleműek. Ha ebben a kalandrészben rossz tetteket hajtottak végre akkor, megtámadja őket s így próbálkozik elűzésükkel. Azonban a kislányt igyekszik megmenteni. Utalhat arra, hogy a fiát is életben tartja a fa s már csak egy lélek kell úgyis a szertartáshoz, amivel kiszabadítja fiát, s teljesíti az alkut, s felajánlja, hogy a fia nyakában lévő kereszttel, végezzék el a kislányon is a szertartást. Itt ismét megjelenik a szörny ám mézédés, bűgő mély hangján, próbálja megértetni a játékosokkal, hogy a lovagot kellene feláldozniuk. Eközben el akarja terelni a figyelmüket s rátenni a kezét a kislányra. ha belenéznek, a szörny szemébe ismét felébreszti lelkük sötétségét s legrosszabb szándékra sarkalja őket, gyarlóságuk által.



Vége: a Szörny alkuja valójában átverés volt. Az átváltozáshoz kell a 100 lélek s így is úgy is a fiúba költözik át, így az öreg lovag csak veszíthet az egészen. Ám ha a szörnyet megölik, meghal, a lovag s a szörny ez által megkapja az utolsó áldozatot, átkerül a feléledő fiúba, s elhagyhatja az erdőt, mikor a fiút övező fa teljesen zöldbe borul. Ha a lovag fiának nyakából kitépik a kereszt alakú ereklyét, látványosan kiszenvet a gyermek, és elborítja a fa, s a lovag megtámadja őket, de ekkor feltűnik a szörny és megköszöni nekik, hogy eltávolították a keresztet, s felveszi a kislány testét, hisz így a fiú volt az utolsó áldozat. Próbáld meg úgy alakítani, hogy a játékosok döntése legyen a kislány fává változtatása. Talán ez a leg lélekgyötrőbb verzió, s tükrözi a rengeteg áldozatot, melyet Eisen önmagából dobott oda a véres háborúnak. Bárhogy alakul a szörny gúnyosan rámutat arra, hogy az emberek milyen esélytelenek a bennük bűvő iszonyattal szemben, s boldogan útjukra engedi őket, ha már ennyit segítettek neki.

A szörny tulajdonságai, képzettségei 1-ről indulnak, s a karakterek gyarlóságai, és e modulrészben tett minden rossz tettük után kap még egyet.

Kasztília

Fuego de Castille

Helyszín: San Gustavo, Kasztília

Információ: Az inkvizíció kezére jutott a keresett kulcs, aminek a neve Fuego de Castille, avagy Kasztília tüze.

A város a Boca el Cielon található, közepes méretű település. Hajóval érkeznek a kikötőjébe. Szokásos városkép tárul eléjük, fehér falú házak, halszagú kikötő. Nagyon sokan élnek halászatból, hiszen a hatalmas öböl gazdag halállományban. Korai órákban érnek ide, aminek köszönhetően friss halat már nem találni, de kint lévők már elkezdtem bűdösödni. A kapitány csak nagyot szippant a levegőbe, számára ezek az otthon illatai. Valahonnan az egyik árnyékos beugró alól egy gitárpergős hangja szól énekhang nélkül.

Ahogy elhagyják a mólót egy sárga fogú nagy szombrérós mosdatlan alak nyújtja kérges tenyerét eléjük, másik kezében egy gitárt tartva, hogy szánják meg néhány maravédével, ha nem akarnak, felajánlja, hogy nem kéri ingyen, játszik érte. A koldus a Los Vagos tagja, fontos lesz később, hogy miképp kezelik (akkor sem fedi fel magát, ha a csapatban van Los Vagos tag).

A városban nyüzsgő a mindennapi élet, főképp a központi piactéren ahol kofák árulják portékáikat. Füstölt hal, bőrből készült termékek, távoli országok kincsei (legalábbis annak vannak mondva), kézműves és mezőgazdasági termékek vegyesen. Színesnél színesebb ruhákban vásárolnak, beszélgetnek, zsörtölődnek az emberek, főként nők, akik a napi bevásárlást szeretnék még a szieszta előtt elintézni. A tér túlsó felén fehérre meszelt falú templom magasodik a házak fölé és nagyobb népcsoport gyülekezik előtte. A templom előtti póznákon különböző lobogókat lebegtet a tenger szél, köztük a vaticinus egyház és a vaticinus inkvizíció lobogóját is, amit éppen eresztenek lefelé. Valaki az éjszaka megcsúfította a lobogót és El Vago jelét rajzolta rá. A helyi inkvizítor dühösen veszekszik az embereivel, hogy szedjék le és keressék meg a tettest. Az emberek hüledezve vagy somolyogva követik az eseményeket. Két napszitta bőrű matróz viszont jót hahotázik a történeteken. Ahogy ezt meghallja, az inkvizítor lefoghatja őket, akik tiltakoznak, hogy de hát semmi rosszat nem tettek, és családjuk van, akiket etetni kell. A katonák elviszik őket. Hallhatnak morgásokat a tömegben, hogy az inkvizíciónak már semmi sem szent, bármit megtehetnek és még a király emberei is tehetetlenek ellene. Ilyen és ehhez hasonló beszélgetések kelnek szárnyra. Ahogy elviszik a matrózokat a karakterek mellett még ki is nyúlnak a tömegbe, pont a karakterek irányába, hogy segítséget kérjenek. Látszik rajtuk a rémület. Próbálj hatni rájuk, hogy szánjanak időt a megszabadításukra.

Ha a karakterek szeretnék, kiszabadíthatják őket, a kaszárnnyába viszik a szerencsétleneket, aminek az udvarán vannak a börtöncellák, közvetlen a gyakorlótérre néznek. Időszaktól és ügyességüktől függően 10-15 ór állja csak az útjukat, mind söpredék (10 CSZ, az eltalálásukra).

Kasztília tüzét a templom alagsorában őrzik. Ide a lejárát a templom mögötti inkvizítori szállásról nyílik. Némileg lopakodással és ügyeskedéssel könnyen lejuthatnak. Nappal az inkvizítor van itt illetve 2 embere (Bérenc, 2-es tulajdonságok és képzettségek), valamint egy szolgáló, aki ha észreveszi a játékosokat segítségért kiállt. Éjszaka nem találkozhatnak, szolgálóval csak két ór vigyázza. Pincelejárát kulcsra van zárva, amit az inkvizítor mindig magánál tart. A pince elég szokványos elrendezésű, könnyű megtalálni a tüzet, de csapdát

helyeztek el a pincében, bukózsínór, ami egy olajos kancsót ejt a földre, amit meg is gyújt egy apró szerkezet.

Kasztíl tűz: Egy Númai díszítésű kb. 20 cm átmérőjű rézedényben van. Tiszta vörös lánggal lobog és sugározza a meleget, látszólag nincs, mi táplálja, és az edény sincs átforrósodva (szemfülesek kiszúrhatják, hogy nem izzik és olaj sincs benne)

Ha megszerezték fent már egy osztag várja őket. Rengetegen vannak, leállhatnak küzdeni velük, de mintha nem akarnának fogyni. A városon keresztül üldözik a játékosokat.

Fontos jelenet: Szorítsák őket sarokba egy helyszínen, muskétákat szegezve rájuk, látszólag kétségbeesett helyzettel. Ekkor megjelenik 5 maszkos férfi és nő és levágja a támadóikat, az egyikben (sikeres próbával) felismerhetik a koldust. Los Vagos tagjai siettek a segítségükre, innen két opció van. Ha a rabokat kiszabadították vagy van köztük Los Vagos tag, akkor segítenek, nekik megszökni a városból az inkvizíció elől, viszont ha nem szabadították ki, akkor követelik tőlük a tüzet. Ha a koldussal az elején rendesek voltak, akkor esetleg meg tudják dumálni, jó szerepjátékkal hajlanak rá, hogy elengedjék őket.



Los Vagos tagok:

Termet: 3

Kisugárzás: 3

Fürgeség: 4

Vívás: 4

Lelemény: 3

Akrobatika: 3

Elszántság: 3

Kém: 3

Hatás: Ha jól játsszák ki a lapjaikat akkor a Los Vagos támogatását tudhatják maguk mögött. Ha nem voltak elég óvatosak akkor viszont az inkvizíció emberei a nyomukba eredhetnek.

Montaigne

Testament spirituel/ Szellemi végrendelet

Kedves km elég sok lehetőség lesz kidolgozva, így minden meglesz, amire támaszkodhatsz, ám a játékosok kiszámíthatatlansága miatt lehet, hogy nem kell végigjárniuk minden eseményt, illetve rövidíthetsz, kihagyhatsz elemeket, ahol tetszik. A szakasz meséléséhez ajánlom a jelenet alapú mesélést, amiben csak a jelentős események jutnak a lejátzás terepére, melyet érzékletes leírás, és az előkészületek összegzése körít. Ez a kissé filmszerű pörgős mesélés, jól tükrözi a bálozó Montaignei főurak felelőtlen és élvezetekről szóló életét. Ó és ne felejtsd el a pompát! :)

A montaignei kulcsot Paix városában őrzi a város és megye főnemese, **Pierre de Susone la Paix**, aki maga is a láthatatlan kollégium tagja. A találkozáson elmondja a láthatatlan kollégium képviselője ezt, de figyelmezteti őket hogy Pierre egy külön okkult és természetfilozófia tudós, így jó eséllyel számítani lehet valami általa alkotott rejtélyre, vagy az általa imádott labirintusokra, de valószínűleg nem lesz nagy nehézség.

Paix városa dél Montaigne legfejlettebb városa, ugyanis egyetem és iparváros, tudományimádó urának hála, valamint az egyetlen uradalom melyben általános közoktatásban részesülnek a parasztok.

Montaignei jelenetet megkezdve, egyből a paix-i palotába kísérik őket megérkezésük után, mely késő délután történik. Így a lemenő nap fényében csodálhatják meg a hatalmas kastélypark közepén emelkedő nem túl nagy kastélyt, mely egyetlen épületét annyira kidíszítették amennyire a rokokó stílus lehetővé tette. Ezen kívül ünnepi díszbe, és báli pompába van öltöztetve. Éppen zajló ünnepet Paix és a szomszédos Gloyure tartomány egyesítésének öröme tartják, s meglepve tapasztalhatják, hogy a ház uraként egy **Anatol de Prevoy la Gloyure il la paix**, nevű, főnemes mutatkozik be. Anatol beszámol unokatestvére, Pierre meggyilkolásáról. Utód híján ő örökölte minden birtokát és címét. Állítása szerint Pierre-t lázongó pórnép ölte, meg akik levágták a fejét, s testét elhurcolták, így a sírba csak cousinja ragyogó elméjű fejét helyezhették.

Anatol: Vékony, magas szögletes arcélű tökéletes úr. Ruháit a legszebb gyöngy fehér, és arany anyagokból készítették, parókája szintén fehér s nem túl hosszú azonban vége vörösre van festve. Arca a divat szerint púderes, és szája csókosra van rúzsozva. Tekintetéből a jó emberismerők leszűrhetik, hogy habókos, dekadens stílusa, egy minden részletre, cinikusan figyelő politikai ragadozót rejt.

Háttér: Mikor nemrég Pierre megtudta, hogy szüleit és testvéreit évekkel ezelőtt Anatol mérgezte meg, elkezdett intézkedni ellene, ám egy hónapja a végzetes estén rátörtek embereivel, azonban mikor mágiájával a sétatéren át menekült vonna, Anatolnak sikerült annyira visszarántania, hogy lecsapja a fejét. Így végre megszerezte utolsó rokona birtokait. Többi rokonukkal is ő maga végzett így tudhatja magának hatalmas uradalmát.

Pierre, szülei mérge általi halála óta paranoiássá vált, s kutatásainak hála, több tucat méreggel szemben tette magát immunissá, hosszútávú kis dóziszú mérgezéssel. Mikor birtokába került a Syrneth iránytű egyik kulcsa azzal is hasonlóképp járva el, szervezete részévé tette, melynek

köszönhetően megölt porté varázsereje, s így ő vált az ereklje részletté (azaz a kulccsa). Ennek utolsó darabja a hajával borított skalpja melyet unokatestvére oly büszkén hord, melynek végét a megölésekor, lemoshatatlanul vörösre festette a sétatér és az ő vére.

Így hőseink itt maradtak nyomra vezető nélkül, csak a bál maradt információszerzésre, illetve a birtok.

Bálon megtudható információk:

A bálozó főurak fölöttébb izgalmasnak találják a karaktereket, s ezt ki így ki úgy mutatja ki. Lesz, aki körberajongja őket, és lesz, aki szópárbajban próbál csipkelődni. Néhányan megpróbálják belevonni őket apró játékaikba, amiben ha segítenek, később számíthatnak a hálájukra, illetve megtudhatnak titkokat.

Készséggel fecsegnek a birtok új urának, különös mérgek és ajzószerék iránti hóbortjáról, és hogy nem is zavarja a rokona halála.

Állítólag Pierre titkos kísérletei során tudott beszélni a sétatér démonaival, és valójában ők vitték magukkal. Beszélhetnek még a találmányairól és a labirintusok iránti rajongásáról.

Elmondhatják, hogy a nép iránti fölösleges szeretete, okozta a vesztét és figyelmen kívül hagyta a parasztok új lázadói divatját.

Egy főúri ikerpár, az, aki a leginkább rajong a játékosokért, már ha elég szociális alkatok. Egyikük szerelmi párbajt vív Buché urával a Szépséges ám annál is gazdagabb Cecilia de Balfourért, s megpróbálják meggyőzni a játékosokat hogy a csoport tánc során, járassák le a riválisukat, de ezt úgy tegyék, hogy az természetesnek tűnjön.

Birtokon fellelhető információk:

Az egész udvar úgy van berendezve, hogy tükrözze a naprendszer képét, melynek központjában a kastély, mint a nap helyezkedik el, és a földet egy sövénylabirintus képviseli. Valamint az utak és dísz ösvények vonalai porté, meditációs varázsjelet formáz, ami valóban felerősíti a hosszabb koncentrációt, vagy érzékelést igénylő, porté képességeket, az egész birtok területén.

Az udvar hátsó, rózsakertes szegletében, berendezett táncparkett, zenészpódiuma mögött, található a családi kriptá. Itt láthatják az egész Paix család síremlékét, köztük a frissen eltemetett Pierrét, és fiatalon elhunyt unokatestvéreikről megemlékező táblát, melyből leszűrhetik, hogy már csak Anatol maradt meg a családból. Pierre kriptáján egyszerűbb koszorúkat, bőségtalakat, kukoricacsuhé babát, és egyéb a parasztok által itt hagyott kegytárgyat is láthatnak, mely a nép feltétlen szeretetéről árulkodik.

A Sövénylabirintus fölöttébb népszerű a romantikázó ifjú nemesek körében, így eléggé feltűnő lesz, ha ebben kutakodnak. A nem túl bonyolult labirintus közepén egy kisebb csillagvizsgáló áll, aminek kupolás tetejéből egy távcső nyúlik ki s mindig a legfényesebb égi jelenség felé fordul. Bejárat fölött olvashatják a "Camera obscura" feliratot. Az ajtaját zár

védi, ennek feltöréséhez 25-ös csz-t kell megdobni. Ezen belül, és alatta van pierre titkos laborja, mely jelenleg a rilasciere bűvőhelye, azaz a lázadók bázisa.

Akárhogy is nyomozzanak, akármien eredményt is érjenek el, éjfélkor mikor a bál szenzációjául szolgáló hatalmas, pávatollakba öltöztetett, sült krokodilt szolgálják föl, a felszolgálók felfedik magukat, illetve a krokodil bőre alól előugrálnak, s Anatol életére törnek. A támadók a Rilasciere, nevű revolucionista szervezet emberei. Vezetőjük hosszú szőke hajú, hetyke bajszerű vörösre festett kezű, férfi, aki odakiáltja Anatolnak: "Most megfizetsz bűneidért!" Valamint vezetőjük nyakában lóg a titkos rejtekük bejáratának arany kulcsa. A lázadók, vörös ruhákban s háromszínű arckendőben vannak. Mint egy 10 söpredék (2-es túl. és képzettségek) és ugyanennyi bérenc (3-as túl. és képzettségek) támad a kastély urára és annak öreire. Anatolt ebben az ütközetben nem fogják tudni megölni a lázadók, az örök fölénye miatt, vagy a jk-k beavatkozása miatt. Viszont egy óvatlan pillanatban Anatol parókája lehullik és a szemfőlebb játékos észreveheti, hogy az igazából egy emberi scalp.

Viszont elmenekülnek a kábító füstbombák miatt. A támadást vidáman megtapsoló úri társaság pedig, folytatja a mulatozást és intrikálást.

A néhány órás bálozás alatt megszerzett információik alapján, eldönthetik kinek az oldalára állnak a támadás során. Ám ennek függvényében veszi fel velük a kapcsolatot a Relasciere, miután elült a bál.

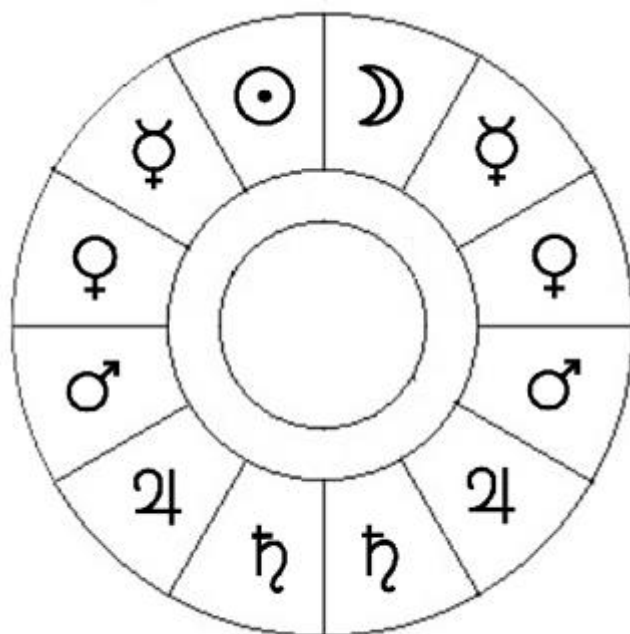
Ha a lázadóknak segítettek, akkor, vagy nekik is menekülniük kell velük, így beviszik őket a sövénylabirintus közepéről nyíló rejtekükre, aminek a bejutását mindenképp nekik kell megoldani, mert ez esetben a lázadók vezére nincs velük. Ha pedig nem szorulnak menekülésre, éjszaka barátságos szándékkal és további segítség reményében keresi fel őket 3 csapzott forradalmár, és ugyanúgy elvezetik őket a rejtekükre.

Ha Anatolt és a bált védték, akkor az éjszakai látogatás már nem lesz barátságos. 2-3 bérenc szintű lázadó (4-es tulajdonság, és képzettségekkel), látogatja meg őket s néhány sérülés után, menekülőre fogják, ügyelve arra, hogy követni tudják őket, ez az alvilági praktikákban járatos karaktereknek akár fel is tűnhet. Elcsalják őket a rejtekhelyükre, ahol épp csak bezárul előttük annak ajtaja.

A lázadók bázisa:

Ide bejuthatnak, akár a lázadók segítségével nélkül is, és a támadás előtt is, ha elég ügyesek.

A sövénylabirintusban lévő csillagvizsgálóba bejutván le kell küzdeniük egy csapdát és, egy



Planetary Symbols

rejtvényt hogy kinyithassák a bejáratot. Amennyiben nem az eredeti kulccsal, nyitják ki az ajtót, bekapcsol pi erre fénnel működő csapdája. A kb. 5x5-ös alapterületű épületbe lépven, egy liánmintás rézdíszítésű rácsfallal lezárt, 1m széles, körfolyosóra érnek, aminek végén a külső ajtó mellett, az iménti, fallal leválasztva van a belső rész bejárata. Tehát látszik hova kell eljutni. A folyosón egy fénysugár pásztáz körbe 5 másodpercenként, s ha bármi megszakítja, akkor, a padló tol, és a plafon tol fél, egymástól pedig 1méterre levő fűrészkorong megy végig a folyosón, s 2 szempillantás alatt végig is ér. Ha valakit eltalál, az 3k10-et sérül és a tűzfegyverek szerint kell a sérülést számolni. A halálos hibák elkerülése érdekében, a lázadók fél úton, tehát az 5. másodpercnél egy álló tükröt helyeztek el, ami mögé így be lehet bújni. (Azért másodpercekben van megadva, mert így egy harci kör szakaszaira lehet lebontani a próbát. Így tehát a fénysugár, amit el kell kerülni az 5. és a 10. szakaszban megy körbe.)

Bellül egy hatalmas fogaskerékkel lezárt pinceajtó és az előtte lévő állvány fogadja őket. Az állványon körbe egy théai nyelvű felirat: "A kapun (Portén) keresztül megláthatod a bolygók titkát" (Portes videre, per secretum Planetae door), továbbá az állványon a bolygók zodiákus jelképeit találják csiszolt falapokon, melyeket a megfelelő sorrendbe állítva elfordítható a fogaskerék. Viszont a 12 falapon csak 8 jelkép látható, a másik 4-en Pierre a vérezés rituáléjával rajzolta rá, így csak porté mágusok láthatják egy 15-ös csz-ű porté érzékelés próbával, melyre a birtok rajzolatai miatt +2 dobott kockát kap. Így ha játékosok között nincs porté akkor a bálon megismert nemesekre vannak szorulva, illetve ha segítettek nekik, a bálon céljaikban, cserébe szívesen segítenek.

(ezt a rejtvényt meg is lehet alkotni, hogy a játékosok egy kirakós segítségével megkapják a megoldást, s a kirakós hátuljára rá lehet írni az elfordításhoz szükséges próba kritériumait, ami, ez esetet az, hogy 20-as célszámú Termetpróba, vagy a kirakós darabjainak hátuljára ráírni a mellettük lévő jelképeket, s ezt csak akkor fordíthatják meg, ha a porté érzékelés sikerült)

Így bejuthatnak, a rejtekhelyre ahol találkoznak a Rilasciere helyi szervezetével. Ez a pince Egy kísérleti laboratóriumnak van berendezve, minden véle mechanikai, vegyszeti felszerelések, és kísérleti munkaasztalok, valamint antik, és mechanikus fegyvereket rejtő, vitrin foglal helyet az egyik sarokban és egy arany veretes álló tükör. Ez után egy hosszú szakaszon asztalok és ágyak a fal mellett, ide vezet le a lépcső. A pince végén pedig, lécfallal lezárt kis háló szoba, mely a vezetőjüké.

Vezetőjük a báli támadáson láthatott szöke alak, idelent egy fátyol hálóköntöst visel, és látszik a bekötözött sebei. **René de Gloyure** néven mutatkozik be. Tőle megtudhatják az igazságot, miszerint ő Anatol unokatestvére, és tudja róla, hogy megölte Pierret. Állítása szerint személyesen Pierre-től tudja h csak a fejét temették el, ugyanis a laborban tartott tükörben, halálakor átvette a tükörkísértet helyét. Itt akár beszélhetnek is a tükörben ragadt lélekkel, azonban a kísértet alak fejetlen. Ügyelni kell rá, hogy megfelelően hideglelős látványt nyújtson. A hívó, és varázsvérű karakterek fizikai rosszullétet érezhetnek, amikor megjelenik a tükörben, a lidércfényből szőtt holt alak. A tükör jelenlétében semmién mágia nem működik. Pierre szelleme még a jk-k által keresett kulcs ereklje hollétéről is

beszámolhat, s ha eddig nem tudták volna, elárulja, hogy Anatol parókája mi is valójában, és arra van nekik szögségük.

Ez után megkérik őket, hogy segítsenek nekik megdönteni Anatol hatalmát és megölni őt, hogy aztán a sok tanú előtt felfedjék a titkot.

A kastély új urára törve számolni kell annak testőrségével és ő magával. Azonban a támadás részletei a játékosokra van bízva, melynek előkészületeit elég, ha elmondják s a folytatás a támadás jelenetével történhet.

Az örök immáron csupán 20-an vannak, melyből a söpredék, 2-es tul. és képzettségekkel, és annyi bérenc védi, a főnemes ahány játékos van. Maga Anatol miesteri vívó és porté mágus, mindeme lett végtelenül erkölcstelen, így szorult helyzetben a semmiből előhúzhat egy pisztolyt, vagy füst és egyéb bombát, kardja és töre mérgezett, mely sikertelen termetpróba esetén kábaságot okoz. Méregpróba csz-e 15 s minden bevitt sebzés után 5-el nő. Anatol tulajdonságai 4-esnek, képzettségei pedig 5-ösnek számítanak.

Miután megölték az áruló kuzint, a rilasciere vezetője immáron úri ruhában felfedi, a jelenlévő nemesek előtt az igazságot, és azt h ő az utolsó örököse a birtoknak. Majd megköszönik a játékosoknak a segítséget. Ezzel magukénak tudhatnak egy főnemes és a rilasciere támogatását, valamint a paróka mellett megkaphatják Pierre által készített "puzzle fegyvereket".

Alternatív vég: Persze az egész úgy is elsülhet, hogy végig a nem túl erkölcsös főurat pártolják, s a kezére játsszák a lázadókat. Ha ennek ellenére meg tudják ölni a nemest, akkor minden ugyanúgy, történik és a játékosok is az ellenségeik lesznek. Esetleg felajánlhatja Anatol, hogy segítsenek kijutni és akkor rengeteg aranyat ad most azonnal, valamint a parókát, amiről mindent elmond. Ezen úton azonban a játékosokról elterjesztik azt a hírt, hogy ők a lázadók szervezetének fő emberei így sokáig nem léphetnek Montaigne földjére.

Puzzle fegyverek:

- Rejtett löveg: A kard markolatában egy rugós szerkezet által kilőhető, fém nyíl van elrejtve. Sebzése olyan, mint a töré, azonban a pisztoly szabályai szerint működik. Egy rejtett gombban lehet aktiválni. Javítása, a kard sérülése esetén, 10-el növeli a csz-t.

- Pisztolyos kard: A vívókard pengéjének tövében egy alig észrevehető, könnyű pisztoly van szerelve, melyet a markolatba épített ravasszal lehet elsütni. Mivel ez kisebb töltényt lő, ki mint a megszokott pisztolyok, így 3f2 a sebzése és hatótávja fele akkora.

- Reservoir: A markolatban és a penge egy részében üreg található melybe akármilyen folyadékot el lehet rejtteni. A markolatgomb lecsavarható s itt kell feltölteni, és egy kapcsoló segítségével kiereszthető a folyadék a pengére. Ezen átalakításoknak köszönhetően a kard könnyebben törik.

- Legyező penge: Egy rugós szerkezettel a penge, nagy erővel nyílik szét, melyet a

markolaton elrejtett gombbal lehet aktiválni. A kinyitása egy akciót, az összecsuksása 2-t vesz igénybe. Ha emberbe szúrva nyitják ki, akkor még egy fogott, és egy dobott kockát ad a sebzéshez.

- Rejtett kard: ez a különleges, acélból készült kard olyan hajlékony hogy a megfelelő tokjába tartva könnyedén lehet övnek is használni, s keresztvas nélküli markolata is lamella szerűen széthúzható mely az öv csatjaként funkcionál. Azonban hajlékonysága miatt sebzésének végeredményéből le kell vonni 2-t.

Osszorország

Mikor a farkason vonyítanak.

Hangulat: Egy kifejezetten misztikus és vadonban játszódó kaland következik messze a civilizációtól. Érdemes inkább a túlélést játszani a karakterekkel.

A karakterek Jekatyernava városába vezető úton Rurik tartományának partjainál szenvednek hajótörést éjszaka. Matyuska az Osszor tengerészek szerint nem kegyes hozzájuk ahol az ország hataraként is szolgáló tengerparton egy hatalmas hóvihar söpör végig. Mintha Télanyó nem akarná, hogy elérjék céljukat. Messzire elsodródtak a legénység többi tagjától. Az éjszaka közepén érhetnek partot teljesen sértetlenül ám csurom vizesen. Hatalmas szerencsájuk volt. Egy közeli erdőben találhatnak menedéket ahol száraz fára és különböző bogyókra és furcsa gombokra lelhetnek. Valamiért a nyári évszak ellenére is szálingózik a hó és a táj egyszerűen varázslatos és csöndes. Itt éjszakázhatnak, de valamikor a hajnali órákban farkas vonyításra ébrednek. Farkasok (7) támadják meg őket (Bérencek CSZ: 15, 3 termet, 3f2 sebzés). Ennél a résznél lehet játszani a játékosokat a túlélésért. Ételkeresés, vadászat, a ruhák megszáritásának problémája vagy, hogy hol fog aludni a csapat.

Következő nap delénél furcsa állat sírásra, vonyítására lesznek figyelmesek. Gyakorlatilag akármerre mennek, a hang egyre inkább erősödik, de ha követik a hangot az a legjobb. Egy gyönyörű kék tülevelű fenyő odvából jön a hang. A csapat számával megegyező számú jégmadár fiókát találnak. Korábban a közelben egy nagy légcsapokból összeálló szárnyú madarat találhatnak. A feladatuk igen egyszerű amit Matyuska szánt nekik próbaként. Vigyék magukkal és tartsák életben a fiókákat!

A szabályok a következők:

1. Nem lehetnek a tűz vagy bármilyen hőforrás közelében a jószágok, mert nagyon gyorsan meghalnak!
2. Táplálékként csak előre megrágott ételt kaphatnak, a többitől megfulladnak! (Had rágcsáljanak a karakterek: D)
3. A nap fénye gyengíti őket, míg a hold fényében erőre kapnak!



Aznap este egy furcsa égitest jelenik meg a hősök felett, amelyik az irányt mutatja. Az osszor karakterek tudhatják, hogy a jégmadár csillagképe! Bármilyen iránymutató hangulati elemet be lehet mesélni! Egy állatok által kitaposott csapás, nyomok a helyes irányba vagy egyre jobb idő a helyes irányban vagy bogyók!

Utolsó próbaként Télanyó egy igen komoly problémával szembesíti a játékosokat. Azoknak az orvvadászoknak a nyomaira bukkannak, amelyek levadászták a két gyönyörű állatot! (6-an vannak és az egyikük legalább egy Gazember! Amennyiben jó az anyag ki is dolgozom őket)

Amint a legközelebbi település azaz Jekatyernava határába érnek már várja őket egy Öreg, tépett ruhás osszor aki elveszi tőlük némán a kicsiket és egy jégből készült tollakat ad cserébe. Ez tartalmazza a szellemirhát, amit egy osszor nemes akár meg is kaparinthat! A tolla pedig maga a kulcs!

Jégmadár

CSZ:

30

Adományok: Páncél (+10 CSZ az eltaláláshoz), Támadás (0f3 harapás), Repülés, Fogni képtelen

Megjegyzés: Repülés és a fogni képtelen egy adománynak számít részleges átalakulás esetén

Amennyiben az összes fióka élete megmarad és sikeresen leszállítják őket a játék hátralévő részében minden állat, amivel találkoznak segítőkészen és barátságosan fog hozzájuk állni.

Veser/Vestenmannavnjar

Velstand, Gazdagság



Veserben fellelhető kulcsról az információt, **Magnus Sebastien Thorfinn kapitánytól** kapják, aki a karaktereket megbízó szövetség új embere. Ő fogja, hagyományos Vestenmannavenjar hajójával és válogatott kalóz legénységével elszállítani a hősöket,

Örnsköldsvik szigetére.

Háttér:

A veseri kulcs, a szövetség egy régi tagjánál, Gjaeving Asbjornssonnál volt, aki miután elrejtette azt eltűnt. Viszont erről az egésztől minden hithű vendel, így Magnus kapitány is halott, s e mesék aggasztóan összefüggnek a bujdosó király pletykájával. Azonban van egy asszony, aki mindenről tud mindent. Ő **Gunrud Strigandsdottir**, a vénségesen vén látnok, akit az istenek tolmácsának neveznek. Magnus kapitány, szolgálataiért, némi pénzt kapott a szövetségtől melyből felszerelte hajóját új hadra fogható legénységgel, amivel vissza akarja foglalni régi birtokát, Örnsköldsviket, a szigetet ahova tartanak, a bankár szövetségtől. Kölcsönös haszon érdekében segítenek egymásnak.

Örnsköldsvik a Thorfinn család birtoka, jarlsága, volt mindig is, és bár aggasztóan közel van Kirkhez, a bankárszövetség központjához, egy varázserejű kód burok védte, s emésztette el a betolakodókat. Mindaddig a Veserek nem is tudtak behatolni a szigetre, míg pár évvel ezelőtt egy bér rúnarovó képessé nem vált a megfelelő rúna használatára, mellyel utat nyithatott a bankárszövetség hajóinak és Montaigneból bérelt seregének, mellyel lerohanták és elfoglalták a szigetet. Melynek kormányzója a köztisztviselőben álló üdülő mágus, **Ludwig Karn**, aki igyekszik kiaknázni a sziget kincseit s annak hő kútjai körül üdülőket létrehozni.

Thorfinn család utolsó sarjai, ahogyan azt senki sem tudja, egy montaignei anyától, és Thorfinn jarl szerelméből született ikerpár, melynek egyik tagja, Magnus tovább vitte a család örökségét, és az északi tengeren kalózkodott. A másik ikerfia pedig **Erassmus Jeanluck Thorfinn**, aki a bankárszövetségbe bejutván, erősíti családjuk hatalmát, testvérének kiadva a kereskedő hajókról szóló, és egyéb hasznos titkokat. Erassmus jelenleg a sziget kormányzójának jobb keze.

Ám néhány éve mikor elfoglalták a szigetüket, hatalmuk és vagyonuk megcsappant, s azóta is azon munkálkodnak, hogy visszaszerezzék otthonukat. Magnus igyekszik erővel, míg Erassmus a bankárszövetségbe épülve a megfelelő jogi úton. Mikor a kalandot adó szövetséggel megegyezett Magnus, felcsillant a lehetőség hogy akár erővel elérheti végre célját, s erre kéri fel a csapatot is, és segít megszerezni nekik amit, akarnak.

Helyszín, esemény:

A hajón lévő tárgyalás után, megbeszélhetik a részleteket, majd érdemes a szakasz helyszínére érkezéssel folytatni.

Örnköldsvik bájos szigetét körbeölelő tejszerű ködbe, a sárkánydíszes Vendel hajóval csapódnak, ahol ősi, túlvilági hangon intelmeket hallanak, és villám dőrejt, majd a hajón élő, vak süket és végtelenül demens öreget, az orrba kísérik, aki felidézve magában, Stans a nyugalom rúnát, amitől tartása s alakja megfiatalodik, majd ordításától, egy cikcakkos vonalban szétnyílik a köd. Beljebb sodródván párafoszlannyokkal tarkított, fenyővel borított, hegyes, dombos partú gyönyörű sziget rajzolódik ki, aminek fjordoktól csipkézett partvonalán egyetlen öböl nyújt bejárást. Ez az öböl oly hosszú hasítékot képez a szigeten, hogy annak közepén magasodó hegyig ér, tehát mintegy 2 km hosszú.

A szakasz, de főleg az első fele a kettészakadt nép kontrasztját hivatott bemutatni, és azt hogy egyikük sem jobb csak nem képesek elfogadni a másik életvitelének igazságát.

Ez öböl két partját be is lakták, s az itt húzódó **települést Velstandnak, azaz gazdagságnak hívják**. A bal parton élnek évszázadok óta a hagyományos életet élő Vesper nép, tradicionális életkörülmények között. A hosszúházak árnyékában kovács, és hajóács műhelyek foglalnak helyet, kutyák és gyerekek szaladgálnak felügyeletlenül, és harcosok gyakorlatoznak. Mindeközben feltűnik a barbár életvitel, egyesek számára rémisztő mivolta is. Az életkörülményeik kemény embert kíván még így a hideg és párás időben is a széljárta házakban élnek, s minden mocskosabb vagy harcoshoz nem méltó munkát rabszolgák végeznek, akikkel kegyetlenül bánnak. A Vestenmannavnyar nép fölöttébb barátságos és vendégszerető, ha helyiek nélkül mászkálnak az utcákon, akkor azonnal beinvitálják őket házukba és elhalmozzák őket minden jóval, de nem eresztik őket, amíg számukra elegendő történetet nem meséltek el, majd hogy bebizonyítsák, ők jobban mesélnek, előadják történeteiket isteneikről és a világ pusztulásáról, s itt is megtudhatják, hogy **Gunrud**, aki mindennek az igazságát tolmácsolja e világba, ott él barlangjában a hegyen.

Az öböl jobb partján a modern Vesper bankár szövetség megbízottja építette be a partszakaszt, az új kor, (Montaigne) divatja és kíváncsai szerint. A hagyományosan élő veserek ezen a partszakaszon tartották szent helyeiket, így az a veserusoknak kitűnő értékű, használaton kívüli, ingatlannak bizonyult. Színpompás házai és kövezett utcái közt, művelt kulturált, a Kirk-i konzervatív divatnak megfelelően öltözött, nép sűrű, forog egymással mit

sem törődve. Mindenki hajtja a dolgát, s a pénzét, az egyetlen ráérő népség az üdülők és panziókba látogatott, turisták, akik az ősi szent gejzír vize táplálta gyógyfürdőkért keresik fel, a szigetet. Ezen az oldalon kellemes kulturált közegben, illetudó népek közt mozoghatnak a hősök, s pénzért minden vágyukat teljesítik, s a legjobb szolgáltatásokban lehet részük. A kulturált világ árnyoldala viszont itt is szembetűnik. A modern veserusokból a pénz már rég kiölte az együttérzést és az emberséget, valamint külhoniként őszinte gesztust, nem is remélhetnek. A szegényebb vagy dolgozó néptől szinte elvárják, hogy megalázkodva viselkedjen, s a gazdagok tapintatlanul és hanyagul viseltetnek minden iránt. Itt a pénz mértéke határozza meg egy ember értékét. Az utcák mind egy központi hely felé tartanak, mely a régi fatemplom, aminek tornyos oldalsó hajóját átszentelték az Objektáns hitnek, s maradék lebontott részei helyén a városháza, valamint Ludwig Karn, polgármester, háza és trezorja épült. Ezen a parton, a fogadókban és kávézókban, panaszkodhatják el a vállalkozók, a hegy tetején kántáló vén bolond, nem akarja elhagyni azt a csodás fekvésű földet, aminek az értéke igen magas is lehetne.

Ideérkezésükkor a düh nevű hajóval Thorfinn kapitány egy rejtett kikötőbe horgonyoz le, s hőseink innen mennek egy csónakkal vagy egy kísérő hajóval az öbölbe. Itt Thorfinn kapitány egy levelet ad nekik, amit el kell vinniük a polgármester főjegyzőjének. Elmondja, hogy ő a beépített emberük s a levélben értesíti, hogy kezdje meg az előkészületeket, hogy lerohanhassák a várost. Illetve elmondja, hogy Az istenek tolmácsa Gunrud asszony, áttelepült erre a szigetre, de hogy pontosan hol van, azt nem tudja, viszont ha elmennek hozzá ő biztos meg tudja mondani hol, van a keresett ereklýe kulcs, de illendően beszéljenek vele, s ha bármit is ad azt jól rakják el, mert áldást jelent minden ajándéka.

A városba érve tehát szabad az út arra nézelődnek, amerre akarnak, de mindenképp hamar tudják, meg hogy hol van a sámán asszony. Amit ha a vestenmannavenjar oldalon derítenek ki, akkor kapnak maguk mellé egy kísérőt s ez esetben egyszerű lesz az út, viszont ha a Vesus oldalon derítik, ki maguknak kell eltalálniuk odáig, s ez esetben lehet dobni velük egy nehezebb túlélés próbát. Ha nem sikerül némi ficam, és sérüléssel térhetnek majd vissza, valamint kint éjszakáznak a hideg hegyen, ami elázással és további karcolássérülésekkel jár, ami addig nem gyógyul be, míg ki nem pihenték magukat.

A hegytetőre érve, földöntúli kántálás hallatszik a sok száz éve vérrel festetett barlang szájából, ahonnan egy rémisztően öreg, prémebbe bugyolált vak asszony lép ki. Majd beinvitálja őket a rúnákkal és barlangrajzokkal díszített odú füstös belsejébe, az egyetlen hő,

és fényforrás a tábortűz, ami fölött a soha ki nem fogyó pörkölt bugyog. Ha nem beszélük a Vesper nyelvet, akkor az öregasszony a fejükben szólal meg, ám ehhez előtte egy kettétört koponyát hajít a tűzre, ami ettől kéken ragyog. Miután feltették kérdéseiket, elmondja, hogy a kulcshoz vezető út a Thorfinnek segítségével halad, ám maga a kút, amiből ezt ki kell szedni a sziget új urának trezorja, rejti, ugyanis a szent barlangot leváratta, s azt használja kincses raktárnak, melyet előtte az öreg Thorfinn használt ereklyéi s szent tárgyainak tárolására.

"Nem is olyan rég egy fiatal tolvaj rejtette ott el a kulcsot"- majd kezükbe nyom egy emberi szemet, amit a pörköltből vesz elő- "az igazsághoz mélyen kell nézni, s néha ehhez világunk fényét kell adni, de valamivel ki kell őt engesztelni, ha elveszel belőle valamit."

Eztán transzba merül az öregasszony. A szem, amit kapnak maga a kulcs melyet annak idején a tolvaj kiből a rejtőzködő Vesper nagy király lett, a kútba dobott, tehát akár már ezzel is elmehetnek, ám erről jelenleg nem tudnak. Aki hordja az ereklyét, az fél szemére megvakul s azzal a szemével örökké a szent barlangot látja, amiben egy kiszáradt fa tövében egy feneketlen kút van, melyre árnyákat vet a vaticinus kereszt. Mikor bemennek, a barlangba visszatérhet a látása.

A városban, a főjegyzőhöz egyszerű az út ugyanis a levélen lévő pecsét, és a mellékelt passzus a felfedezők társaságától származik. Mikor elérnek hozzá, meglepve látják majd, hogy eddigi kapitányuk néz velük szembe rendezett külsővel. Ám Erasmus Jeanluck Thorfinnként mutatkozik be, s miután megbizonyosodik a megbízhatóságukról elmondja a háttérben húzódó dolgokat, s azt, amire a levélben őt kéri fivére. Amellett hogy ő is szeretné visszakapni a birtokukat, szeretné elkerülni a vérontást, s arra kéri, a játékosokat segítsenek erre megoldást találni, s megígéri nekik, hogy a trezorba rejtett kincsek közül vihetnek magukkal, ahova ő be is engedi őket.

Innen a játékosokra van, bízva hogyan jutnak be a trezorba, és játsszák át a Thorfinnek kezére a szigetet, de ha 1 nap alatt nem sikerül eredményre jutniuk, akkor Magnus kapitány lerohanja a várost s a csata hevében kell megoldaniuk a problémát. Tehát ki kell szolgálni a játékosok ötletét, ha terveik, lopakodásról, vagy átverésről szólnak akkor az az út is járható. Ha nem jutna semmi az eszükbe, akkor Erasmus áll elő a tervvel, hogy a trezorban van minden tulajdoni, és hitelezési levél melyeket, ha megszereznek és átírnak kicsit, a hitelezők és a helyi kereskedőknek beadhatják, hogy a csőd szélére juttatta őket Ludwig Karn a kormányzó.

Mivel a trezor a pincében van így át kell jutni a polgármesteri palotán és annak őrein, akik kettesével, hármásával járőröznek. 10 söpredék egyszerű fekete, vörös csíkos ruhákban, alabárdokkal, akiknek ha van idejük, illetve észreveszik, őket riasztják a katonákat az itt-ott kifüggesztett csengőkkel. A katonák mellvértben és vívókardal valamint sortűzzel szállnak szembe a betolakodókkal. Ők bérenc szintű ellenfelek 3-as tulajdonságokkal és képzettségekkel. A katonákból egyszerre 5 támad rájuk 2 hullámban.

A pincébe jutva egy sziklafalba vájt tárnában, a falak rúnákkal vannak díszítve s a végén egy hatalmas tömör acél széfajtó agyafűrt zárrendszerrel, védi a szent barlang bejáratát, azt pedig újabb 4 katona védi, kik páncéljukra vésve Fjell, a hegy rúnával vannak felruházva, így egy súlyos sebet figyelmen kívül hagyhatnak. Ha őket legyőzik, fel kell törniük a trezor ajtaját, melyet zárfeltörés próbával tehetnek meg melyre a csz 25, s 5 körig próbálkozhatnak 2 körönként egyszer. Az 5. kör végén ideér az új templom papja, aki maga is rúnarovó, őt kíséri újabb 4 katona. A pap egy villámcsapással kezd, mely 2k10-et sebez azon, akit eltalál. Ha kell a papot Erassmus foglalja le.

(A zár feltörést egy puzzle-el is meglehet oldani melyre, ha zárfeltörésük van, akkor annyi sort kirakhat a km ahányszor sikerül megdobni a próbát, majd a puzzle kirakásakor a darabok kiírják, hogy 25-ös erőpróba nyitja a széfet.)

Ha bejutnak, láthatják a hatalmas kincs, irat, és műtárgy raktárat, melynek közepén egy ősi kiszáradt fa látható, a tövében pedig egy kút, mely mintha suttogna. Mikor beér utánunk a pap a katonákkal, az öreg Gunrud hangját visszhangozza a terem: Hogy tiéd legyen, mire vágysz, tégy áldozatot a kútnak. - Majd kacagásban hal el, a hang.

Ezt hallván a pap kiadja a parancsot, hogy neki kell a kúthoz jutnia, s ha ez sikerül neki egy ima kíséretében feláldozza arany keresztjét. Ha a játékosok kerekednek felül, akkor Erassmus áldozza fel a papot. Az eredmény ugyanaz, felragyog a vaticinus kereszt a kútban és a kiszáradt fa is átveszi a kereszt alakját, vagy csak beleég, valamint a falon lévő rúnák közül minden velstand rúna átalakul kereszt formájúvá, s aki rúnarovó az ezen túl ezzel a jellel tudja megidézni a velstand rúna hatalmát. A szem amit Gunrudtól kaptak szintén kirajzolódik rajta a kereszt, s ezen túl fényleni fog. Miután végeztek nyugodtan vihetnek magukkal a felhalmozott legendás minőségű fegyverekből, melyek akár mágikusak is lehetnek, de dracheneisen holmik is lehetnek itt.

Ebből a helyzetből végül Magnus menti ki őket. Az egész város területén hallani a

kapitány Villskapp kiáltását, miután sárkányos orrdíszéből egy akkora villám csap ki, ami lerombolja az egész városházát, majd gyilkolásba kezdenek legénységével. Erasmus, a fentebb írt tervei szerint bemocskolja a város vezetőjének hírnevét.

Miután Magnus befejezte a vérengzést, hőseink elhagyhatják a szigetet. Ha még van idő ebben a szakaszban, akkor a Magnus legénysége közé felvett kalózok megtámadják őket, hogy a kalóz testvérisége legyen az ereklye. Ha itt nincs erre idő, ők beépült emberekként a végső csatában láznak fel s rontanak mindenkre az ereklyék megszerzése végett.

A Düh legénysége és Magnus Sebastien Thorfinn:

Magnus magas jól borotvált arcú férfi, haját félhosszúra hagyta mely rendezetlen gubancos, és csomós. Tradicionális vendel ruhákban, és fegyverzetben jár. Édesanyja, mágikus öröksége miatt, kézfejét vörös májfoltok borítják. Apjától örökölte a Skjaerek erejét, melyet büszkén használ is, s hajóját felruházta a düh rúnájával. Harcban nagyon jól tudja használni mindkét erejét. Legénységének 25 főjéből csupán 7-en vannak az eredeti Vendel harcosokból. Mindegyikőjüket megjelölte kedvenc rúnájával s valahova az arcukra sütötte villámló tenyerét. Legfőbb embere a szőke óriás Olaf. A legénység többi része a Boca del Cielon felfogadott buccanerek, többségük Kasztill és avaloni.

Vodacce

Az anyai szeretet

A karakterek kora reggeli órán kötnek ki vagy érkeznek meg Emelia városában a Felisci birtokok szívében. Annyit tudnak, hogy az egyik helyi nemes asszony birtokában van a kulcs, de vigyázzanak meg Sorté (Karolina Monté birtokában van, egy gombolyag éjfekete fonál képében). Teljesen üres a város is és a kikötő is csak néhány kóbor kutyát látni, szaladgálni, a vízen is csak egy-két megkéselt halászhajó ring. Ahogy bemennek, a városba a főtéren hatalmas csődület van. Mintha az egész város ott lenne. A templom lépcső tetején komor képet vágva áll a jó kedélyéről híres Donello Falisci, előtte két idős férfi és a családjuk megtört alakja. Ha jól helyezkednek, láthatják, hogy a herceg előtt lepellel letakarva két halott fekszik, a szilüettekől ítélve egyikük férfi másikuk nő, lábuknál pedig egy idős szerzetes könnyeivel küszködve imádkozik. Karcos hangon szól mindenkihez a herceg, hogy jól hallják a tér túl felén is (ez szó szerint hangozzék el):

- Lám gyűlölségték mily átok: Szerellemmel gyilkolta meg az Ég Örömetek, s én, mert türtem viszálytok, két atyafit vesztek. Így bűnhődünk mind.

Ezután fogadkoznak az idős előkelőségek és visszavonul a herceg.

Nagyon halk zúgolódás van a téren, mindenki meg van döbbenve és a gyász üli meg a városiakat. Nehezen tudnak csak kiszedni néhány információt a nehéz szívű lakosokból.

- Két legtehetősebb család gyermekei haltak meg
- Régi viszály volt a családok között, lám mi lett a vége
- A gyermekek szerelmesek voltak, de szüleik viszálya megölte őket
- A két család a Capullo és Monté család
- A halott gyermekek Ysabell Capullo, és Rinaldo Monté
- A fiú megmérgezte magát, a lány pedig önnön kezével szúrta magát szíven

Ahogy a családok elvonulnak, két különböző karaktert keres fel egy-egy szolgáló, levelet hoztak úrnőjüktől.

Levél1: Karolina Monté írta: Segítséget kér, hogy megbosszulja fia halálát. Találkozót kér a karakterektől éjféli idején, kúriájuk hátsó kertjében, keressék a sellőt ábrázoló szökőkutat.

Levél2: Gloria Capullo írta: Félti életét és kéri a karaktereket, hogy védjék meg, a levéllel megtalálják őt a Capullo házban.

Egy időben kértek találkozót, így dönteniük kell, hogy melyiket fogadják el.



Karolina Monté

A hölgy mélyfekete fátylat visel és rettentő tartózkodó, egész jelleméből sugárzik, hogy parancsoláshoz szokott és ahhoz, hogy megkap mindent, amit akar. De most elvesztett valamit, ami a szívének oly kedves volt fiát. Meg van győződve róla, hogy a Capullo ház asszonya Gloria sorsszálakat manipulálva okozta fia halálát, különben az ő Rinaldoja sosem vágyott volna egy Capullo cafka után. Elmondja, hogy látja, hogy a vagyon szál formálódik közöttük, így biztos benne, hogy meg tudnak állapodni. Aki érzékenyebb rá (magas kisugárzás, esetleg járatos az emberismeretben) rossz érzései lehetnek Karolinával kapcsolatban. Félelmetesen hűvös a modora, és rettentően kiszámított minden

mozdulata minden szava. (Ha van Sorté a csapatban és megvizsgálja fekete szálakat lát fonódni körülötte, de nem látni a végüket.) Tudja, hogy fiát megmérgezték, és elő szeretné keríteni a méregkeverőt, hogy elnyerje méltó jutalmát, valamint egy személyes holmit, vagy hajszálát kér Gloriatól, ha ezt elintézik neki, hajlandó magas árat fizetni. Ha keresik rajta a kulcsot, vagy szóvá teszik, hogy egy ereklyét keresnek, hajlandó azt is a rendelkezésükre bocsájtani, hogy ha segítenek neki.



Gloria Capullo:

A nő csinos, talán a 30. évét sem töltötte még be. Telt alakja ott gömbölyödik, ahol kell, szemén látszik, hogy sírt, szőke haja pedig játékosan fonja körbe szép arcát (járatosabbaknak feltűnhet, hogy szemöldöke fekete, és hogy parókát hord). Egy vörös hajú, avaloni vonású nővel fogadja a játékosokat (ő a személyi szolgája, egy ín társalkodónő). Elmondja, hogy fekete sorsszálak kezdtek fonódni az irányába, de nem tudja, hogy hol a végük. Gyászolja elvesztett lányát és fél, hogy most az ő életére is törnek. Szeretne békét a családok között. De fél, hogy amíg Karolinán múlik örök háborúság a sorsuk, és a gyermekek halála adta fegyverszünet csak ideiglenes lesz. Arra kéri a karakterek, hogy szerezzék meg a két halott gyermek házasságának bizonyítékát, és próbálják

meggyőzni Karolinát, ha nem tudják, akkor tegyenek róla, hogy több vér ne folyjék a két család nevében. Ha kérdezik az ereklét, elmondja, hogy nem tud ilyesmit, de hallott pletykákat miszerint Karolina birtokában van egy Syrneth tárgy, amivel könnyebben nyúl a sors szálaihoz.

Mindkét esetben a bizonyíték megszerzése könnyű, ami bonyolultabb lesz a Gloria személyes holmijának illetve Karolina meggyőzése (nem adja be a derekát meg kell ölni). Mindkettejüknek van egy 5 fős személyi testőrsége (bérencek, 3-as fürgeség, 3-as vívás és háritás, 3 sebet bírnak ki). A trükk a dologban, hogy ha Gloriának segítenek, ő gondoskodik róla, hogy elvarrja a szálakat. Ugyanis Karolinának igaza volt, és Gloria valamint a Bűbajos szolgálója állnak a két gyerek halálának a hátterében. Igaz a saját lányát meg szeretne volna kímélni a nő, ezért a gyásza igazi, de ő tehet róla. Ha ügyesen nyomoznak és kérdezősködnek, akkor természetesen erre a csavarra fény derülhet. Ha Gloriának segítenek, akkor kapnak egy Átkot (harcban -1 fogott kocka), ha Karolinának, akkor egy Áldást (harcban +1 fogott kocka).

A hetedik helyszín

Amint láthatod kedves mesélő, ahogy a játékosok végeznek a két turnussal, kimarad egy helyszín. A korábbi helyszíneken, ha minden jól alakul szerezhetnek szövetségeseket, segítséget, de ellenségeket és hátráltató tényezőket is. Ez teljesen rajtuk áll. De mire végeznek, a hetedik darabját az ereklének megszerzik a kalózok. A szövetség tagjai egészen egy apró szigetig követik őket a kimaradt ország területére, ahol is egy erődítménybe ásták be magukat, az erőd neve: Tenger Jegyese. Távolról ellenséges hajókat látnak közeledni és már hallani az első dördülő ágyúk hangját a szigetről. Kétségtelen, hogy nehéz napok elé néznek hőseink.

Nicole Ricci egy feltört pecsétes levéllel a kezében érkezik meg az összegyűlt társasághoz. Elmondja, hogy információik szerint a szigeteket egy barlangrendszer köti össze, amit még a

Syrnethek hagyhattak itt. Veszélyes helyek, de ott rejthették el az utolsó darabot. Felhívják a figyelmét rá, hogy mit sem érnek az utolsó darabbal, ha nem élük túl. Ezért újra a 15 hősön áll a dolog. Három feladat áll előttük: Kiiktatni az ágyukat! Visszaverni a hajók támadását! Megszerezni a barlangokból az utolsó darabot.

Attól függően, hogy ország maradt ki különböző nehezítéssel kell szembenéznük a karaktereknek. Ezeket lehet folyamatosan használni.

Avalon: Játékos apró Sidhek nehezítik a karakterek tevékenységeit. Néha 1-1 próbánál megzavarják őket. Nem ellenségesek, csupán játszanak, nem tudván, hogy a karakterek életével játszanak. Amikor közbeavatkozik egy Sidhe növekedési titokban a célszámot 10-el, ha nem sikerül megzavarta, a mellékhatásokat pedig a szituációhoz mérten szabd ki.

Eisen: Sötét erők avatkozhatnak közbe az Eiseni partokon. Ha nem figyelnek a játékosok a sötét sarkokból a Swarzenwalde teremtményei lephetik meg őket. Néha tegyen 1-1 karakter 30-as CSZ ellen észlelés próbát. Ha sikertelen egy sötét alak veti magát a hátára sebezve rajta 3f2-t, ez a sérülés megmarad már a kaland végéig.

Kasztília: Ott ahol a népek együtt élnek a zenével természetes, hogy valahonnan mindig hallani a híres gitárt. A gitár hangja viszont zavaró lehet annak, aki nem szokta meg, minden próba célszáma, ami komolyabb koncentrációt igényel 5-el nő (de meglepni is könnyebb őket).

Montaigne: Montaigneiek bizalmatlan népség és lételemük az intrika. Csapdákkal szórták tele a szigetet, de még a vizek habjai is aknákat rejtenek 1-2 méter mélységben. Bukócsapdák, kicsapó karók, mérgezett tűk, robbanó aknák, a fantáziára van bízva. (észrevenni 30 CSZ, 3f2-t sebeznek)

Osszorország: A híres Osszor tél nem kímél senkit, se gyermeket, se fiataalt, se asszonyt. Minden olyan próba, amiben szükség van a kézre (mászás, zárnyitás, harc), 5-el csökken a játékosok dobása.

Veser/Vestenmannavnjar: Az ősi istenek jelenléte rányomja a bélyegét a veserusok mindennapjaira is. Mi sem bizonyítja ezt jobban, hogy a széllel hallani, ahogy suttognak a halandók fülébe. Folyamatosan megpróbálják visszafordítani őket, kétséget ébreszteni bennük. 1-el kevesebb dobott kockát használhatnak a játékosok minden próbájukra.

Vodacce: Amikor nem csak ágyukkal, kardokkal és pisztolyokkal kell szembenézni, hanem a sors is a hősök ellen van azok az igazi próbatételek. De van, hogy a sorsra kissé rásegítenek. Minden alkalommal mikor egy hős karcolást kap, mintha mélyebbre vágnának a pengék, növeked 5-el minden sebzést.

Tenger Jegyese:



Az erőd elfoglalja szinte a teljes szigetet. Erős vastag falak veszik körbe négy sarkában egy-egy bástya. A bástyák önmagukban kisebb várat tesznek ki méretükkel és a tetejükről három irányba tudnak ágyúzni. Ha közel mennek, a hajók azonnal tüzet nyitnak. Az egyetlen lehetőség, ha egy csapat bejut és kiiktatja legalább az egyik torony ágyúit. A falak mászhatóak, de nagyon nehezen. Mászás 30-as célszámra egymást követő 3 alkalommal kell sikeresen megdobni. Eközben pedig egy sikeres lopakodás próbára van szükség 20-as célszámra, hogy ne vegyék őket észre. A mászás ennek ellenére sem egyszerű, folyamatosan meg kell állni, megvárni egy-egy őrzőjáratot, sirályok gyűlnek felettük és néha pihenni is kell, hiszen magas a fal és fáradnak a karakterek. Természetesen vannak kevésbé jól őrzött részei, illetve a szárazföld felőli, oldalon le is van dőlve a fal egy nagyobb szakaszon, de ott meg van erősítve a biztonság. Ha lövöldöznek, magukra hívják a figyelmet és keresni fogják őket. Ez a feladat kiváló az olyan hősök számára, akik képesek csendben elintézni a feladatot és inkább ésszel, mint erővel elvet vallják.

Az itteni örök mind jól képzett tengerészek: Test:4, Fürgeség:3, Lelemény:2, Elszántság:4, Kisugárzás:3, muskétákkal és szablyákkal vannak felszerelve, fegyveres képzettségek 4-esek, a többi fontosabb képzettség megítélésed szerint 1-4 között.

Amikor sikerül feljutni az egyik toronyba ott 3 ágyú van, amit ha tönkre tesznek megfelelő vakfoltot adnak a hajóiknak. De az ágyukat két gazember is védi (Minden értékük 5-ös és a képzettségeik is).

Syrneth barlangok

A sziget alatt több barlang fut. Két bejáratáról tudnak. Az egyik az erődben van és jól őrzött, közel lehetetlen bejutni a másikat viszont nem igazán őrzik. A probléma, hogy víz alatt van. Közel 100 métert kell egy levegővel úszni, hogy be tudjanak jutni. Ahhoz, hogy ezt

megtegyék 30 CSZ ellen Elszántság+úszás próbát kell tenni 3 alkalommal. De eközben sem telnek eseménytelenül. Az első sikeres próbát követően egy nagyobb halraj úszik be közéjük, amik megzavarhatják őket, sikeres fürgeség + úszás / lábmunka próbát kell tenni 30 CSZ ellen különben a következő 2 próbára már 35 a CSZ. Az utolsó próba előtt pedig a barlangok mélyéről 2 cápa úszik feléjük. Víz alatt pedig nehéz a harc -2 fogott kocka. (Cápa: Minden tulajdonság 3 (Bérenc), 3-as támadás és védekezés, 5f3 sebzés.). Test számú kör után harcban elkezdene fulladni, körönként 5 karcolást szerezve. Amennyiben túlélte a cápatámadást, már nem sok levegőjük marad, mire eléri a barlangok száját és a levegőt. Kissé poshadt a levegő, sok a por és a földön a csontvázaktól a friss hulláig az elmúlás majd minden stációja megtalálható. A barlang rendszere nem bonyolult, egy folyosó vezet a központi nagy teremig. A folyosón bukó zsinóros csapda található. Észlelés (30), ha nincs meg 4f2 sebzés az első kettőre, a kicsapó farkarók miatt. Több száz méteren haladnak befelé bent pedig egy egészen idilli helyre jutnak. Apró pocsolyákba gyűlik a tiszta tengervíz a falakon mohák, a plafonról pedig csak néhol süt be a nap fénye ezzel éteri hangulatot kölcsönözve. Középpütt mintha egy pogány kőoltáron feküdne a 7. ereklye. Ahogy belépnek, a terembe megelevenednek a holtak. Először csak zörgést hallanak, majd sóhajokat és recsegéseket, mire megpillantják az első rothadó tetemet kilépni az árnyak közül 10+k10 darab ront rájuk, értékeik mind 3, fegyveres képzettségeik szintén 3, bérencek). Addig védik az ereklyét, míg el nem pusztulnak.

Sellőkirálynő:

A sellőkirálynő nevű hajó fedélzetén maradva a csapat feladata, hogy biztosítsa a megfelelő figyelemelterelést a másik két csapat számára. Azok a karakterek, akik kifejezetten kedvelik a harcot számukra kiváló lehetőség ez a feladat. 3 hadi gálya közeledik és nekik csak 1 kísérő hajójuk van, miközben ágyúznak az erődből is. A karakterek segítsék a manőverezésben a hajón, vegyenek részt a tűzpárbajban, elő van készítve sok robbanószer, lőfegyver, és még egy kísérleti jellegű fegyver is, ami nem igényel olyan gyakran újratöltést. Egy forgótáras puska, amibe egyszerre 7 lőszer is belefér. A hajón 2 sor ágyú van, a közeledő hajókon csak 1-1 sor, de ők hárman vannak. Ellenséges hajó és a saját hajó alap értékei is 3-asok, az ellenséges hajók 2f2-t a saját 3f2-t sebez. A kísérő hajót elég hamar elsüllyeszti és látszik, hogy meg akarják csákyázni a Sellőkirálynőt. A kapitány tudja, hogy ha ez megtörténik, akkor elvesztek az erődből rommá lövik őket, pedig akkor lenne igazán lehetőségük, ha át tudnának kelni a másik hajóra. Egy idő után abbamarad az ágyúzás, sikerrel járt a másik csapat (nem baj, ha ekkor a másik csapat még időben nem jár itt, minden bizonnyal sikerrel fognak járni, a hajón maradt csapat előrébb jár időben ennnyivel). Ahogy abbamarad az ágyúzás az erődből a kapitány parancsot ad, hogy csákyázzák meg az egyik gályát, nem fogják megkockáztatni, hogy magukkal rántsák az egyik társ hajójukat. Innentől szintiszta szárazföldi csatává alakul a helyszín. Matrózok vegyesen bérencek és csöcselék 2-es tulajdonságokkal és képzettségekkel. Természetesen a hajóknak vannak kapitányaik és jobb harcosaik is. Köztük vannak mágiahasználók is, őket szabadon vedd be, az ellenfelek között van 3 gazember (5-ös értékek és képzettségek) és legalább 2 mágiaforgató (Vilskappal támadó Skjaerek, farkas karmokkal küzdő Pjerjemek, stbstb, a választás a tied).

Lezárás



Ha mind a három csapat teljesítette a feladatát, sikeresen el tudnak hajózni a karakterek nyugodtabb vizekre. Ahol is összeilleszthetik a 7 ereklye darabot. Ahogy összeillesztik, az összeolvad egy egésszé és kirajzol egy hatalmas térképet, aminek csak egy kis része Thea és a sárgászöröses fémből készült térképen jól kivehető jelzésekkel mutatja az útvonalat egy másik hatalmas kontinens irányába. A küldetés sikeres volt, a nagy út pedig abba az új világba pedig már egy másik történet!