

Vándorkrónikák Horizont kampány



A nornirok képesek voltak az időben előre látni.

Több prófeciát hagytak elrejtett városaikban, a fiatal faj, az ember számára, hogy felkészítsék őket az eljövendő korok nagy viharaira.

Megtanították nekik a mágia bűvös tudományát és az őket körülvevő világ törvényeit is.

Az emberfaj azonban a kapott tudással azt tette, amihez a legjobban értett: majdnem kipusztította önmagát...

Az elveszett városok féltékenyen őrizték titkaikat és évezredek teltek el, mire egyetlen város is megosztotta volna titkait a lassan öntudatra ébredő emberi fajjal.

III. Nornir pince



NORNIR PINCE

Így nevezik – és többet értenek alatta – Horizont első törpe börtön prototípusát, ami úgy nyeli el a három királyok és a Végtelen Fürkészének ellenségeit, ahogy a nyugati égbolt aljának agyarakra emlékeztető hegyvonulatait az alkonyat. Istenek által elhagyatott helynek tartják, mióta csak kétszáz éve a vanír építőmesterek csatornázási munkáik derekán ráakadtak. A rájuk jellemző türelemmel betemették és lezárták, ameddig megfelelően tudják majd kezelni a kérdését és elegendő figyelmet tudnak rá fordítani, de ez is elég volt ahhoz, hogy a munkások és az emberi építkezők között gyorsan szárnyra kapjanak a pletykák és a legendák. Mire fél évszázaddal később a törpék kész tervekkel és egy kisebb sereggel visszatértek, már kifejezett babonás tisztelet övezte a környéket.

A munkások és az építők első években elszenvedett lelki sérülései évekre elég táptalajt adtak, hogy a helyi mondavilág sötét elemekkel gazdagodjon, s idővel sokan a Letaszított egyik szentségtelen rejtekének kezdték tartani a helyet, amin az égiek átka ült. Ennyi idő alatt azonban a város mesterei kifejlesztették egzotikus receptúráikkal azt a védelmet, ami a kiválasztottakat – jobbára teljesen – megvédelmezhetette a „pince” káros kisugárzásaitól. Még a máskor sziklakeménységűnek ismert törpék közül is sokakat elragadott a Homálytestvére az itt töltött idő alatt, és a klán súlyos veszteségeket könyvelt el, aminek következtében a tervek végrehajtása után még a maguk számára is tiltották, hogy a börtönbe belépjenek. Így idővel kizárólag más fajúakra bízták az üzemeltetést, és távolabbról igazgatták a börtön ügyeit, bankjaik és szentélyeik védelméből.

Az amulettek formájában viselhető „jobbára teljes” védelem miatt azonban állandó lett a kereslet a városállam megbízásából az alkalmas örök besorozására, akik rövid lejáratú szerződéseket kötnek a fenntartókkal arra az esetre, ha az első napok vagy hetek folyamán már kihullanának a sorból. Persze azokról a rabokról, akik enélkül az esszenciális védelem nélkül kénytelenek itt tölteni hátralévő életüket senki sem beszél szívesen. Így történhet meg, hogy a Kalandozókat – remélhetőleg miután már tettek egyet, s mást a városiak érdekében és szert tettek bizonyos reputációra, akár a korábbi bevezető kalandok során – szállásukon a városban (ld. háttéranyag, kalandok és események során kitalált helyszínek) a városi őrség törpe hivatalnokai keresik fel komoly városőri kísérettel. Felajánlanak nekik egy munkát a Nornir pincében, kezdésnek egy hosszú hétvégenyi próbaidőre, mert nemrég sajnálatos munkahelyi baleset révén üresedés lett. Körülbelül 6 főnyi üresedés... egyszerre.

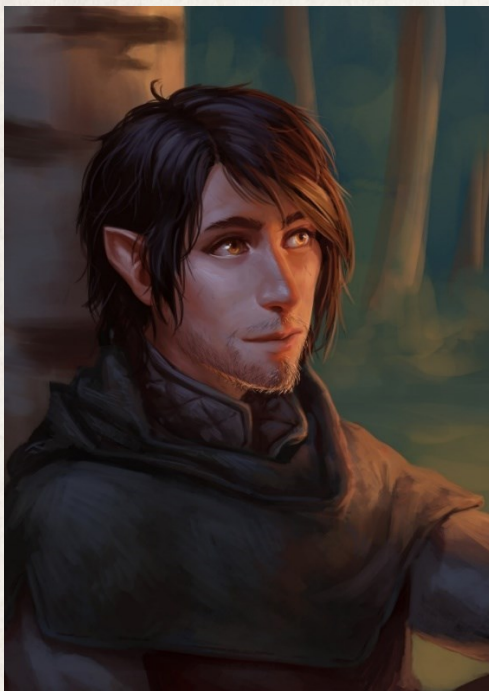
A börtönről már hallhattak korábban, de ha az amúgy nem túl titkos találkának van egy, a csapattal szimpatizáló városi fültanúja (pl. fogadós), akkor ő maga is bekapcsolódhat a beszélgetésbe azzal, hogy a fenti előzményeket és történetet elmondja úgy, ahogyan ő és esetleg a pincével már korábban kapcsolatba került távoli rokona rémmeséiből informálódva tudja. A törpék nem veszik zokon, hogy kivételesen nem nekik kell mindent pontosan elmondaniuk, és busás fizetséget ajánlanak fel (heti 5 arany/fő) komoly előleggel (15 arany/fő). Ha a találkozó a számukra kedvező mederben folyik le, akkor aláírják a kalandozókkal a szerződést és magukra hagyják őket az előlegükkel együtt azzal, hogy a hét ötödik napjának közepén lovakkal várnak majd rájuk kísérőik a város északi kapuján kívül.

Érdemes legalább egy estét – esetleg egy teljes napot – adni a játékosoknak, hogy információkat szerezzenek (és jól megjesszék magukat) a Nornir pince kapcsán, de kevés kézzel fogható dolgot tudhatnak meg az egymásnak ellentmondó rémálomszerű mesékből. Ha pénzzel próbálkoznak nyomra bukkanni, akkor a vörös holdkeltére útmutatást kaphatnak egy őrről, aki fél évet húzott le ott (három holdnapot) és jelenleg a kikötőhöz tartozó sziklafalba (*Függő város*) vágott üregek egyikében tengődik (*Kóró Felst, fél-szuze, 40-es éveiben járó férfi*). Zavaros emlékei nem sok konkrétumot nyújthatnak, de a börtönhöz vezető félnapos lóútról tiszta emlékeket őriz. Így a pince pontos helyét is megtudhatják: Horizonttól északkeleti irányba, a városi térképeken hivatalosan egy lakhatatlan víznyelő ingovány az Ültetvények közepe táján, melyet a kereskedelmi és más utak is elkerülnek.





A kalandozók medvebőrre történő előre ivását és nyomozását, (aminek része lehet akár Kóro jobb bőrbe hozása is, a közösség szemében elismerést érdemlő módon), három esemény „zavarhatja” meg. Ezek közül az egyik kötött és szükséges, aminek során a játékosok egyikének felszereléseit közé (ezért is érdemes szép, részletes leírásokat kérni játék kezdetén tőlük és külön minden nekiinduláskor) egy városi tolvaj zsebmetszéssel (78%) egy mágikus csillagkönyvet rejt. Ez egy tenyérnyi méretű, sárga, belső sugárzású drágakő, s ha jártukban keltükben fel is fedezik ezt az akciót, akkor is csak annyit érzékelhetnek, hogy az idegen már éppen húzná ki a kezét tarisznyájukból / zsákjukból. (*Hasalki, félél suhanc jobb öltözetben, mert felemelkedését reméli ettől az akciótól*).

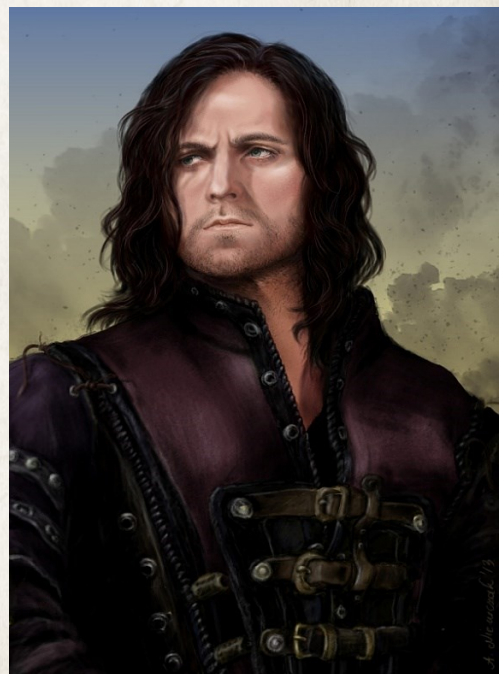


Ezen kívül két látogatójuk is lehet/lesz az éjszaka során szállásukon: az egyik, éjközép körül egy shadoni kinézetű küldött (*Cesar Mesonero*), aki a Mesonero-tarantolo ranagolita bűnbanda üzenetét és megbízását hozza nekik. Felajánlja, ha egy rabot sikeresen megszöktetnek az új pozíciójukat felhasználva – és emlékeztetik kinek is tartozik a szabadságával – akkor 100 arany üti a markukat, valamint a tarantolo támogatása, ami nem kis fegyvertény a város folyton változó hatalmi struktúrájában. Ha erről kérdezik, akkor sejtelmesen utalgat egy közelgő „viharra”, változásra, amiben nem minden árboc marad majd állva, így fontos, hogy ők melyikbe kapaszkodnak majd.

Második látogatójuk már eltávozik akkora, mikor visszatérnek a szobájukba, de a nyitott ablak, a meggyújtott füstölő és az ágyakra helyezett szerencsesütik egyértelmű jelei egy meghívásnak. A

papírok szövegét akár te magad is kitalálhatod személyre szólóan vagy használhatod a modern eszközöket is rá, hogy együtt derüljetez azon, mennyire találó (vagy sem) egy-egy jóslat. Mindegyik süti egyébként egyazon helyi szuke teázó pecsétje van süti és a papírok hátoldalán is egy jégmadár szimbóluma található. Ez a *Távoli Fészek* teaház címe és jól ismert a városban, mint régi vágású fürdő és étterem, ami éjjel-nappal nyitva tart, így közönségben nemigen válogathat.

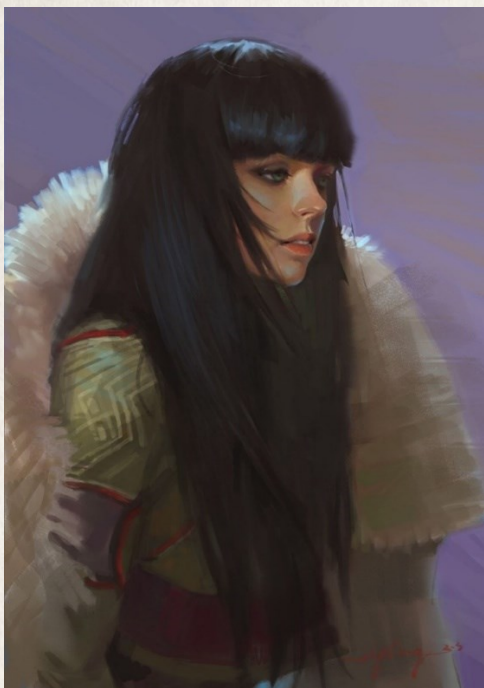
A körülményes meghívás mögött az enoszukeieknél rejtőző „Kajmánok” (Orwella beszívargó hívei) állnak. Nem szeretnek durva, barbár figurákkal dolgozni, még akkor sem, ha muszáj lenne, ezért remélik, hogy a kiválasztottak megugorják az üzenet jelentését, vagyis a meghívást. Útjuk során elhaladhatnak a környék nevezetes Repülő Makiwara-háza előtt is, aminek gyakorlatilag az árnyékában található meg a rózsaszín madármintás, lampionokkal kivilágított háromemeletes fürdő-fogadó-bordély-teaház. A szerencsejátékot a nyolcujjú enoszukei tulajdonos megveti. A közönség vegyes, de nem olyan setét, mint azt a szállásukon megtudhatták: sokkal inkább arról van szó, hogy a város szerelmesei gyakran adnak itt egymásnak találkat háznépük tudta nélkül, vagy éppen régóta tisztas hitvesek élnek itt ki beöltözős, szerepjátékos igényeiket, mintha elsőként találkoznának másvalakiként egy ismeretlen-ismerős kultúrában.



Ha igénybe veszik a ház valamelyik szolgáltatását, egy Endora Salwahként bemutatkozó nő és készséges társa (egy *kynha*) csatlakozik hozzájuk enoszukei ruházatban, de nem lehet elsőre megállapítani, hogy a



teaház szolgálatában állnak -e. Ha sikerül szóba elegyedniük velük, akkor -miután a szerencsesütik szövegét ismerve (és esetleg haikut vagy verset faragva belőle) - azonosítják magukat, ugyanazt az ajánlatot teszik meg, mint a Mesonero-tarantolo küldönce a szállásukon. Ők azonban a 100 aranyon felül még földöntúli gyönyöröket és/vagy információkat tudnak biztosítani a számukra a jövőben, akár előlegként is. Tárgyalásukat egyébként a papírfal túloldaláról a csapatuk vezetője, a Kajmán és egy fiatal kardlovag rezzenéstelenül hallgatja pszi képességeik felerősítésével.



A célszemély, akit mindenki ennyire akar – és neve valóban összefügg sok városi szemében a Nornir pincével – egy fél évvel ezelőtt a rendfenntartás kezére jutott örült, démonimádó, rabló-sorozatgyilkos kalóz, tehát a legrosszabb fajtából való. Legalább másfélszáz lélek vére szárad a kezén közvetve vagy közvetlenül, amit előbb bérgyilkosként, majd rablóvezérként, végül kalózszekta vezérként hajtott végre. Az Útkeresők közül sokan halálig tartó vérbosszút fogadtak ellene, így volt is belőle egy kisebb diplomáciai vita, mikor a város és királyai nem adták át elfogása után, vagy végezték ki nyomban.

BÁSTYA, az ogár, fajtájából a legrosszabb: gonoszságához emberi értelem társul, abból is az alantas típus. Az a kevés tudás, amit összeszedett pusztításai során, mozaikként álltak benne össze a megvilágosodásakor, miszerint ő bizony a crantai máguskirályok hatalmának letéteményese, és mint ilyen, örökli azok minden egykori birtokát és nagyra törő terveiket is. Így úgy tekinti, hogy ha Horizontot

meghódítja, azzal beteljesíti a sorsát, és nemcsak méltóvá válik „őseihez”, hanem rögtön hatalmasabbá is válik náluk. Ebbéli téveszméit osztotta meg korábbi rabló- és későbbi túlélő szektatársaival, akik a Nament-sivatag söpredékéből (dezertőrök, szökevények, eretnekek) állva lelkesen követték. Rettegett tetteinek végére a tengeren tettek pontot a Viharhozók, akik kíséretét elpusztították, de őt magát átadták a szövetséges Horizontnak azzal, hogy dolgozzák meg, ahogy csak tudják, és cserébe havonta egy ork látogathassa meg, hogy kikérdezze négyszemközt - de senki sem tudja a városban, hogy miért és miről.



Bárhogyan is alakul az előleg és a kalandozók sorsa, ha a kijelölt időben napközépkor megjelennek a találkozó helyszínen, valóban ott lesz már egy kisebb őrzőjárat a Hiúzfog erődből és a friss lovakat átadva a karaktereknek elkísérik őket az Ültetvények felé. Félúton tapasztalhatják, hogy a kijelölt útról letérnek, és csak egy, a katonaság által használt ösvényen jutnak keresztül a szikkadt sziklás parti szakaszcra a dúsabb, dzsungelsebb, feltöltött területekre, azon belül is egy elhagyatottnak tetsző, de valójában jól kiépített belső víztározó vidékére. A falatnyi szárazulatokat mesterséges, lovasnyi mély víz alá rejtett vízhatlan pallók kötik össze, s vezetik el őket a bunkerszerű lejárati szigetére. Se falak, sem kerítés nem őrzi a helyet, ami látszólag nagyfokú felelőtlenség...

Itt az őrség pihenőt rendel el és átnyújt a kalandozók mindegyikének egy-egy talizmánt, mely egy mágikus kisugárzású platina érem, egyik oldalán egy homályos csuklyás alak rovott képével (akiben a városi templomok közül Mnemené mására ismerhetnek), másik oldalán egy általuk nem ismert törpe rúnával. A medálknak két képessége van: elnyomják a pince hatását (mnemenmé oldal) és jelzik a bankháznak, hogy az őrség él-e (törpe rúna). Mikor érezték, hogy az előző csapat tagjai nem élnek, akkor küldtek egy őrséget „rögtön” az egy napnyira lévő erődből. Az őrség parancsnokának elmondása szerint ezt MINDIG viseljék, amikor lent vannak, és SOHA NE vegyék le, mert csak ez különböztetheti meg őket a raboktól és ez védelmezheti



meg őket a Nornir pincétől. Hogy ezzel mire is gondol, és mit akar, illetve, hogy részletezze kicsit, visszautasítja: harmadnapon egy másik őrző érkezik, majd napközépkor ide és fél órát várakoznak majd rájuk, ha esetleg szükség lesz rájuk vagy bármi baj van. Tudomása szerint van még lent más őr is, az segít... mondja és hamarosan tovább is indulnak, láthatólag sem ő, sem az emberei nem akarnak itt a szükségesnél több időt eltölteni. Magukra maradnak a csonkagúla formájú bunkerrel és az azon lévő főmájóval, valamint a sziget távolabbi végében lévő, a korábbi kalandozók számával megegyező friss földhalmokkal.



Az ajtó zárva van, de ha kopognak, kiabálnak, esetleg kutatnak, akkor egy falba vájt, ökölnyi fülelőjáratot találhatnak, és ha abba esetleg beleejtenek valamit vagy bekiabálnak, akkor a mélyben felébredő őrtársuk nagy sebbel-lobbal felmászik a csigalépcsőn. Miután vérekes szemekkel a kémlelőn át megvizsgálja őket, elfordítja a kulcsot és kiront ölelkezni könnyezve az örömtől. Zsíjszí a neve és egy városi céhmester haszontalan fia, akinek semmilyen szerszám nem illik a kezébe, pedig már nagykorú (19) és van képe otthon lakni. Apja jó leckének szánta ezt a munkát, a fiú pedig épp olyan makacs volt és profi semmittevő, hogy ez a munka valóban megfelelt neki látszólag az elmúlt hónapokban, de az utóbbi idők eseményei (társai halála, akik régebb óta voltak itt) az ő idegrendszerét is kikezdték. Ha kérdezik, elmondhatja, hogy társait ő maga temette el odafent, a korábbi csapat tagjai a pince kisugárzásának áldozataként estek és lemészárolták egymást. Mivel az átmenetileg ide érkező katonák babonából nem mernek itt sok időt eltölteni, ezért nem kezdeményeztek különösebb nyomozást. Levezeti a csapatot a csigalépcsőn, hogy egy majdnem

mindenre kiterjedő, de részletes körtúrát adjon a helyről, és bemutassa őket a Nornir pincének. Mi az a nornir?

„Az emberi faj előtti időben egy vándor faj járta be Ynev kontinensét. A misztikus Nornir nép azonban tanultva az aquirok hibájából nem kívánt beleavatkozni az itt folyó hatalmi harcokba és történelmi léptékekkel mérve ahogyan érkeztek, úgy is hagyták el a kontinenst: sietve. Ez mégis egy majd ezer éves itt tartózkodást jelentett a részükről, aminek révén a fiatalabb fajoknak védelmet nyújtottak és tanították őket, hogy felkészítsék őket az eljövendő korok nagy viharaira.

A Nornir fajról keveset tudni, de az szinte bizonyos, hogy képesek voltak az időben előre látni. Nagyjaik ezért több próféciát hagytak különböző helyeken, elrejtett városaikban, a fiatal faj, az ember számára, hogy majdan legyőzve önmön korlátjait a saját kezébe vehesse sorsa irányítását. Ennek formán megtanították nekik a mágia bűvös tudományát és az őket körülvevő világ törvényeit is. E tanítás a nornirok távozása után csak nyomokban maradt meg a crantai korokban, miután az emberfaj a kapott tudással azt tette, amihez a legjobban értett: majdnem kipusztította önmagát.

Alig-alig maradtak fent olyan emlékek, amelyek ezekről az időszakokról szólnának. Az elveszett városok féltékenyen őrizték titkaikat és évezredek teltek el, mire egyetlen város is megosztotta volna titkait a lassan öntudatra ébredő emberi fajjal.”

Orfeniták mágijája [\(részlet\)](#)

Maga a Nornir pincének nevezett varázstárgy egy 5 köbláb térfogatú, szoba méretű „doboz”, amelyen ősi domborművek és alakzatok találhatóak, rettenetes mágiát sugározva magukból és ontja magából az érzést, hogy embertől idegen, azelőtti faj kreálmánya. A „doboz” anyaga valamiféle fémötvözet, ami nem található meg Yneven, a lunír egyes ritka törpe ötvözeteivel mutat csak hasonlóságot, színe sötétszürke és márványszerű hatást kelt. Az ősi faragványok bár már mintha elmosódtak, halványultak volna valamennyit az évezredek sora alatt, de kontúrjaikat balsejtelmes gótikus göggel őrzik az objektum öt oldalán. A hatodik oldal tükörsima, illesztések nélküli. Egy mágijában járatlan, vagy érzéketlen személyben is olyan hatást kelt a látása, mint hatalmas bazilikák, szent helyek, világ építészeti csodái által nyújtott kisebbségi érzés, ami azonban nem a szemlélő fölé magasodik, hanem mintha a tér és idő egy pontjának öt köblábnyi területére sűrűsödött volna be.

Nincsen két egyforma börtön, de mindegyik középpontjában – legalábbis jól látható és érzékelhető súlypontján – a Nornir pince áll. Az alábbiakban három börtöntípust mutatunk be és igyekszünk részletezni,



amelyek közül kettőt választ ki a Kalandmester (**!!!figyelembe véve azt például, hogy az eddig hallott mendemondák és babonák alapján milyen helyet vizionáltak ők a beszélgetéseik során a játékosok!!!**). Egyik, a legkevésbé valószínű lesz a börtön elsődleges anyagi síkján megjelenő része a helyszínnek, a másik pedig az, ahová a Nornir pince hatásának kiteljesedése taszíthatja időlegesen a karaktereket (a harmadik pedig teljesen elhagyható). Ennek ellenére lehetséges, hogy a rabok (vagy akár maga Zsíjszi, aki hol láthatóan, hol rejtve viseli a maga talizmánját) a kiválasztott kettőtől vagy a háromtól eltérő tapasztalatokról számolnak be, rémálmok, víziók, térmágia következtében. Igen, ezen a ponton a kaland szabadabban formálható és sok múlik az atmoszférán és a hangulatkeltésen.

A konfliktus, amely beindítja az eseményeket, a túravezetést, és a leköltözést, az első (vagy harmadik) őráratot követően a „mélyben” lévő, legveszedelmesebb rabokat rejtő „rekeszek” egyikének jelzése lesz az irányítóteremben, miszerint a lakó életjelei megszűntek. Az egyik legnagyobb hal az akváriumban, az egyik király távoli rokona (a csapat beállítottságától és értesültségétől függ, hogy melyiknek), aki forradalmat és lázadást tervezett kirobbantani Horizontban 40 évvel ezelőtt, és a hely egyik első rabja lett. Elvesztése nagyon komoly gondot okozhat, így csak remélni lehet, hogy talán „csak” a cella érzékelőkristályai lazultak ki, gyengültek meg. Az utóbbi időben sok baj van/volt az ilyen mechano-mágikus szerkezetekkel, főleg mióta Zsíjszi a füle botját sem mozgatja, hogy foglalkozzon velük. Így a csapatnak kell elindulnia a börtön mélyére, hogy ellenőrizze, kivizsgálja a „vásárlarcos” halálát.

Mindenképp érdemes úgy tálalni a krízist, hogy Zsíjszi a lehetőségek szerint maradjon az irányítóban és a csapat minden tagja induljon el a börtön mélyére. Zsíjszi iránymutatásai szerint, aki az út közben található fülelőjáratokon keresztül további instrukciókat is adhat majd nekik. A fix pont a komplexumban az örök szállása és az irányító, a börtön részleg pedig csak az egyik esetben valóságos. Kezdsnek Zsíjszi teljesen rossz irányba tereli majd őket, azonban nem kifejezetten szándékosan - ugyanis a céhmester fiának két problémája van a fentebb említetteken kívül: disszociatív személyiség szegény, és bár az egyik lénye kedves, élet jellemű naplopó (akivel találkozta), a másik viszont egy aljas és kapzsi valaki, aki csak a szülei halálát várja, hogy végre ne kelljen semmit se csinálnia, és békében áfiumozhasson a városi barátaival, mintha nagymenő lenne. Ezért is fogadott el egy 25 aranyas előleget attól a csapattól (tarantolo vagy kajmánok) akiknek végül a megbízását a kalandozók NEM fogadták el. Megbízói újabb 25 arannyal kecsegtették, ha az előző őrség tagjainak álmában elveszi a talizmánjait és elbújva megvárja, míg végeznek egymással, illetve a

halottak elásása után az érkező őrségnek a megbízói által adott hamisítványokat adja, hogy a kalandozók viseljék... Meg olyan további apróságok, mint például a rabok szabadon engedése mikor már elég mélyen járnak és a bunker bejáratának kinyitása azok előtt, akik Bástyát jönnek elvinni magukkal.

„Absolon”

Egy trópusi, nagy kiterjedésű sziget egy éteri óceán közepén, távol minden elérhető helytől. A sziget bizonyos pontjain sűrű rengeteg áll, barlangokkal teli hegyek és ketrecek, másik részén megművelt kertek, ahol az emberségesebb rabok igyekeznek valamiféle öfenntartó közösséget létrehozni az agresszívabb társaikkal ellentétben. A sziget különböző pontjain misztikus kövek állnak ki a talajból idegen (a dobozon is látható) jelek másaival és egy útvesztő, amit a rabok évről-évre egyre jobban kiismernek a folyton változó elrendezésű falak és az azok közül kibóklászó gyengébb, de folyamatos fenyegetést jelentő nagyra nőtt rovarok ellenére. Az óceán ráadásul titokzatos eredetű és rendeltetésű eszközöket sodor a partra rendszertelenül, amelyek egyértelműen nem működnek már, így a rabok jobbára primitív fegyvereket készítenek belőlük és építkeznek általuk. A kalandozók ide egy hatalmas inhumán lény szobrának lábánál emelkednek ki egy lifttel, ami ölében tartja magasban a nornir pincét mindkét kezével, csak a hosszúkás ujjait használva. Zsíjszi a fákra szerelt tölcésereken keresztül tud velük itt kommunikálni.

„Bábel”

Egy vertikális elrendezésű torony belseje, amelynek mindegyik szintjén két rab található és minden éjjel változik a szintek magassága, benne a rabokkal. Napközben egy térmágiával mozgatott platform ereszkedik végig a torony közepén tátongó kürtőben, és minden nap a csúcán létrejövő Élelemteremtés varázslattal újabb adag ellátmány jön létre. Senki sem tudja biztosan milyen mély a kürtő, de minden szintről látni vélik a mélyben derengő, és koncentrációval kivehető nornir pince alakjának körvonalait, ami minden nap másik oldalát mutatja „felfelé”. A szintek aktuális számát a falakon található törpe számokból lehet tudni, a platformmal csak akkor lehet a magasba visszautazni, ha valaki előbb vállalja az utat egészen az aljáig (2k100 szint) az éhes és egyre éhesebb elkeseredett rabok között. Zsíjszi minden harmadik szinten tud velük beszélni a fülelőjáratokon.



„Éden”

Egy barlangi tó körül kiépített többszintes rácsháló, ami fölött hatalmas láncokkal kifeszítve lebeg a nornir pince és minden szinten, minden ketrecben és cellában van valaki, körbe-körbe spirálban lefelé a veszélyesebb „vendégek” felé. A barlangi tóban él valami, ebben mindenki biztos, ami beszél hozzájuk és suttog, amit a játékosok is tapasztalhatnak sokszor, mert hangutánzásra is képes, így akár Zsijszi akár valamelyik kalandozótársuk hangján is képes megszólalni, szinte bárhol. A tó partján a legveszedelmesebb rabok után találhatnak egy csónakot is akár, hogy közelebről megvizsgálják a tavat, de ez a mélyben lévő (kalandmesterre bízva krák vagy yamm-haikan) bestia miatt veszedelmes vállalkozás lesz. Itt Zsijszi csak a fordulóban egy írópálához hasonló eszközzel tud velük távolról kommunikálni írásban.

Mindegyik esetben a célnak kijelölt cella legalább másfél napi útra van az irányítóteremtől. Ennek az egyharmadánál kezd el Zsijszi kiengedni a rabokat, és a felénél történik meg az első „váltás” a második börtönbe. A rabok ugyanazok lesznek, de már megtanulták, hogy a „váltásokban” kinek mi a szerepe, sőt, mivel ez az állapot igen megterhelő az akaratukra, az is előfordul, hogy valaki egyik-másik börtönben a társaival, vagy éppen ellene van. Normális esetben a talizmán megvédhetne 90%-ban ettől a hatástól, és az idő felében csak az egyik (első) börtönsíkon ténfergő, gögicselő, magukon kívül lévő félőrült rabokat látnák, de Zsijszi aljassága miatt most teljesen védtelenek ez ellen. Zsijszi még soha sem esett áldozatul a pincének, így nem tudja milyen a többi változat, csak az első eredeti verziót ismeri, amit a KM választ, azt viszont elég jól.

Bástya céljuk elérése előtt szegődik hozzájuk, akár azon az áron is, hogy megmenti őket egy szorultabb helyzetben rabtársaitól. Teljesen örült, de van egy terve, amihez szüksége van a játékosokhoz csempészett csillagkönyvre (utolsó hívei a megbízására juttatták el a kalandozókhoz). Ha lehet furfanggal („az kell nekem, amiről nem is tudod, hogy a tiéd”), erővel vagy lopással szerzi meg. Ő maga az ogár statisztikák mellett a csapat szintjével megegyező hatalmú boszorkánymesterként is funkcionál, mely „adományt” crantai máguskirály valója és öröksége bizonyítékának tart. Attól sem riad vissza, hogy a játékos karaktereket bevonja és megtérítse, ahogy néhány rabtársával már sikerült idebent.

Amennyiben megszerzi a követ valamilyen módon, akkor egy rabtársát feláldozva annak testén keresztül a kő segítségével egy Démonkaput nyit (boszorkánymesteri varázslat), ezáltal birokra kel a Nornir pince kisugárzásával (technikailag a kapu elnyeli azt, ameddig nyitva van). Hogy démonok is átjöhetnek

rajta időközben, az mellékes - ez csak segít Bástyának, hogy a kavarodásban megtalálja a kiutat és még azelőtt elsökjön, hogy ismeretlen „jőtevői” megérkezzenek. Arra nem hajlandó, hogy a ranagolitákhoz vagy az orwellánusokhoz csatlakozzon, ehhez túl büszke, és a kimenekítése után még párban is le kéne győzni, hogy rávegyék az együttműködésre.

A „vasálarcos” valóban halott. A nyomokból könnyen kitalálható módon egy büszke ogár végzett vele puszta kézzel, aki ha velük van, akkor végleg kenyértörésre viszi a dolgot azt illetően, hogy melyik oldalon állnak és odaadják -e a követ. Bárhogya is alakul, itt nincs sok keresnivalójuk és szövetségesük sincs, így - mostanra sejtve, hogy az irányítóban sem „csak” a barátjuk ül, de akár Bástya is elmondhatja, hogy nincs semmi baj a berendezéssel, megbízható törpe munka minden - visszaindulnak a csatatérre változott börtönön és a két síkon keresztül. További két váltás történik majd, ameddig visszaérnek, ha csak nincs démonkapu kinyitva, mert akkor az eredeti forma áll.

Az irányítót meg kell ostromolni erővel, vagy a hangrendszeren keresztül legalább egy kis időre kigyógyítani Zsijszit, és vele nyitni ki az ajtót. Ha magánál van, mindent bevall, azt is, hogy a csigalépcső tetején már várakoznak rájuk valószínűleg a másik oldal emberei. Ha a gonosz éneke van elől, akkor sopánkodva, meghunyászkodva kérleli őket, hogy ő csak beteg ember és hagyják élni. Utolsó mentsvára, - az alapján, hogy hogyan viszonyulnak hozzá - hogy van egy rejtett kapcsoló az irányítóban a legvégső esetre, ami egy jelet küld a gátnak, hogy drasztikusan emeljék meg a vízszintet az ingoványban, ezzel elárasztva a börtönt, így mindent és mindenkit élve elásva, megfullasztva benne. Ezt mind a két éneke szívesen használja, persze más és más okokból. A játékosokra van bízva a sorsa, Bástya és a rabok életének alakulása, illetve utolsó teendőként a fenti emberáldozókkal való leszámolás és a kitartás addig, míg az őrség megérkezik a jelzett időpontban a bunker elé.

Mint látható, a végkimenetel sokféleképpen alakulhat és legalább annyi szövetségest szerezhetnek tetteikkel, mint amennyi ellenséget is, így nehéz előre látni, hogy melyik csapat hogyan boldogul majd, de a teljes pusztulásuk is könnyen benne lehet a pakliban. Sok rögtönzést igényel a kaland a fent leírtak betartása mellett, így ezt elsősorban már valóban tapasztaltabb és eltökélt kalandmestereknek ajánljuk, akik nem rettennek vissza attól, hogy játékosait egy látszólag reménytelen helyzetbe tereljék be és abból tényleg közös szerepjátékkal és több karakter kreatív kijátszásával jussanak ki a felszínre. Hisszük, hogy a kockázat ebben az esetben bármilyen kimenetel esetén megtérülhet.



Vándorkrónikák
Horizont kampány



A Horizont Kampány
kalandmoduljai:

I.

Gulandro:
A Végtelen Fürkésze Felé

II.

Komattre:
Fiam

III.

Gulandro:
Nornir pince

IV.

V.

Nagy nyári közös főkaland