Vándorkrónikák

Horizont kampány

IV. Tolvajsír

A most következő kalandmodul a Vándorkrónikák Horizont kampány utolsó bevezető története, amit elsősorban ONLINE játékra írtunk 6 fő esetén 5. szintű kalandozóknak, 5 fő esetén 6. szintű kalandozóknak, 4X2 órás játékra, de természetesen otthon is lemesélhető kedv és igény szerint. Bár a kalandban utalunk az előző modulok eseményeire, nem elengedhetetlen azok ismerete, (vagy, hogy ugyanazon karakterek játsszák) összefűzve azonban egy kivételes bevezető sorozat lehet a nagy nyári közös megmérettetéshez, és a Végtelen Fürkésze világának megismeréséhez.

Bástya, a bűvhatalmú ogár, egykori társaival együtt elrabolta a Viharhozó orkok törzsének egyik szent tárgyát, amely hitük szerint héroszuk, Vordak kőbaltájának pengefeje. Ezután kiszabadult a *Nornir pince* nevű törpe börtönből és - kiszabadítóival, vagy egyedül - a gondosan elrejtett kincse felé indult. Azonban az érte és a baltarészért versengő felek (orwellánusok és ranagoliták) árnyháborúja miatt csak késve futhat ki Horizont gondosan őrzött kikötőjéből, sőt még a rá vadászó orkokat is el kell kerülnie. Ez előnyt adhat azoknak, akik más úton erednek a varázstárgy nyomába, akár tudtukon kívül is…

Amennyiben a játékosok a korábbi kalandok „veteránjaiként" érkeznek – és már belefolytak a két rejtőző hatalom ügyeibe – elsőként egy egymás ellen indított akciót kell visszaverniük az ellenséges oldal részéről. Vagy a tarantolo hatalmi szférájába került almaszesz birtokos otthonát *(ld. Fiam című kaland)* éri az északi kígyók támadása, ahol a játékosok éppen időznek, vagy a kajmánok szövetségesévé/talpnyalójává alázott áfiumgróf *(ld. Végtelen fürkésze felé modul)* ültetvényeit „legelik" meg tűzzel a kos imádói. Ezt érdemes annak a Kalandmesternek lemesélnie, aki tisztában van a karaktereknek a szembenálló felek közötti viszonyaival, illetve az említett területek szereplőivel kapcsolatos korábbi tetteikkel.

Ellenkező esetben, vagy mert új csapat, vagy mert egyik oldal bűvkörébe sem kerültek eddig, Horizontban töltött pihenésük közben keresi fel őket egy fiatal lány a Függő Városból, hogy hírük, hírhedtségük alapján segítséget kérjen tőlük. Akármilyen rossz hírük is legyen, a lánynak érdeke, hogy ismeretlenek segítségét kérje, mert felszolgálóként dolgozik egy elég lezüllött helyen a kikötőben, az Ócska Teknőben. A fogadót nemrég keresztelte át a tulaj, mert a korábbi neve már a legnagyobb helyi vagányokban és a téglaarcúbb városőrökben is heveny idegrángást váltott ki - nem sokkal ezelőttig ugyanis Rács volt a neve…

Málna Eleina egy lányságból nemrég kinőtt gnóm, akit a helyiek sokszor törpének tartanak és neveznek, ő pedig erre már unottan rá se hederít. Erényeit csak úgy tudta megőrizni abban a szörnyű kocsmában ahol dolgozott, hogy apja az északon is legendás besurranó tolvaj, *Sokyuk* még visszavonult korában is kegyetlenebb késelő hírében állt több nemzedéknyi tapasztalattal a quironeiában, mint bárki a törzsgárdából. Így akkor is viszonylagos biztonságban tudhatta lányát, ha hónapokra, esetleg évekre eltűnt valami „utolsó küldetésre".

Nemrég azonban egy különös idegen érkezett az Ócska Teknőbe éjközépkor, akinek szaga és túlvilági tekintete minden kérdezősködőt elsodort az útjából. Hínáruszonyos köpönyegével egyenesen Málnához sietett, és sarokba szorítva a lányt a fülébe suttogott pár mondatot, amit más nem hallhatott, és övébe rejtett egy tekercset. Ezután a jelenés ott, minden szemtanú előtt szétomlott darabokra – tengerszagú csontokra főleg – s a döbbent társaság elől elrejtett papíroson Eleina egy térképre ismert rá, amely az idegen szavaival egybecsengve édesapja nyughelyére vezethet el.

Tudja, ha ez a hír kitudódik, akkor az a rengeteg szívesség és tartozás, amit ő és az apja felhalmoztak, az ő eddigi életének (és úgy általában véve az életének) a végét jelentheti. Így a kalandozóknak is csak azt meri elmondani – tartva a figyelő fülektől –, hogy az apja üzent érte, és a térkép mutatja meg, hogy hol vár rá, mivel a hatóságok miatt ő maga nem léphet partra. Abban reménykedik, hogy

apja utolsó zsákmányából futja majd egy útra a Sinemosba, ahol régen látott gnóm anyja él. Bár úgy tervezi, hogy indulás után elmondja az igazat, de ahogy az idő telik, egyre kevesebb mersze van hozzá.

Fizetségként részt kínál nekik Sokyuk utolsó fogásából, ami bizonyosan nagy, mert az orkok még mindig dühödten kutatják utána a partot és vizet. Ez többek közt nem más, mint az elrabolt baltafej, amit Sokyuk még az ogár társaságában szerzett meg a Viharkeltőktől. Eleina úgy tudja, hogy apja egy kalózszektához csatlakozott és a Viharhozók elrejtett aranylerakatait dézsmálták meg. Arról viszont nem tud, kikkel utazott az apja, vagy, hogy kik lehetnek a nyomában, valójában sokkal inkább az eddig őt védelmező törzsvendégek és hitelezők seregétől tart. *Opcionális: Ahogy a jobb környéken kalandozók után kutat, egy kikent-kifent törpe legény kinézi magának a vad gnómlányt, és játékosan-spiccesen belehabarodik, hogy lovagjaként kísérje el atyjához és annak rendje-módja szerint kikérje a „törpe-jányt”.*

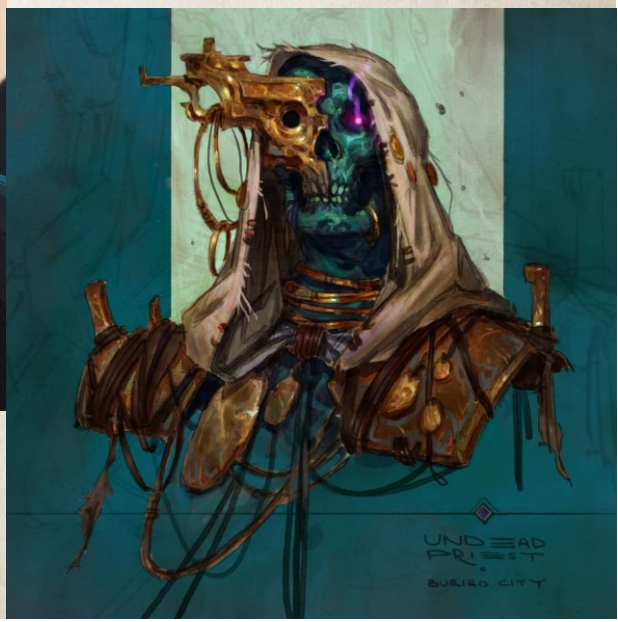
Amennyiben a játékosok elfogadják a különleges küldetést – vagy a maguk érdekcsoportja küldi el őket Bástya után, netán Bástyával a kincsért – rájuk hárul a feladat, hogy szerezzenek egy megbízható hajót a kikötőben. Ennek lebonyolítása és kitalálása a Kalandmesterre tartozik, irányelvként annyit adnánk meg, hogy a horizonti hajók nevei általában egy jelzőből és egy madárból állnak, s inkább tenger-, mint óceánjárásra alkalmasak (ún. másfél-árbocosok), a fuvardíjuk pedig arányban van az általuk nyújtott biztonsággal. 15 arany felett kezdődik a rendes legénységgel és fegyverzettel bíró hajó, a diszkréció pedig feláras, vagy bizonytalan. Természetesen, ha magukat megfelelő hajósoknak érzik, akkor rabolhatnak vagy kölcsönözhetnek is egy hajót, de ha végképp elakadnának, akkor a „pártfogó” szervezeteik (esetleg a törpe „lovag”) kisegíthetik őket egy kis pénzzel vagy szívességgel.

A kifutást követően teríti ki lapjait a lány ártatlan szemekkel (Mellébeszélés *Mf*, Színészet *Af*), s mutatja meg a csapatnak és a hajó kapitányának a térképet, ez utóbbi legnagyobb fájdalmára. A sziget ugyanis – melyről korábban csak annyit tudhattak, hogy 100-150 tengeri mérföldre van – nem más, mint a matrózok által rettegett *Zaurak-sziget,* vagy más néven a *Vén Holt szigete.* A kapitány is mesélhet nekik erről, és a szigethez kapcsolódó rémtörténetekről.

Maga a sziget a Keleti-óceán pusztító orzóviharait a kontinenstől távoltartó laza, mágikus szigethálózat része, melyet fél évszázada egy tűzvarázsló pusztulása teljesen eltorzított. A viharokat távol tartó mágia azonban nem hagyta a szigetet végleg elpusztulni, s lakóit sem engedte meghalni… soha többé. Így hamarosan a népszerű tengeri állomást mindenki elkerülte, és senki sem teszi oda a lábát, hacsak nem készül istenei elé… vagy éppen sohasem akar eljutni hozzájuk.

A tengeren három esemény zavarhatja meg az útjukat: előbb egy bajba jutott hajóval találkozhatnak, amelyet egy vihar megrongált és mozgásképtelen lett (de 50%, hogy ez csak tengeri martalócok támadása), később a legénység tagjai vonják kérdőre a kapitányt, hogy miért mennek egy elátkozott szigetre és lázadással fenyegetőznek, ha nem fordulnak azonnal vissza. Ezek után a Viharhozók naszádja közeledik feléjük, hogy ellenőrizzék nincs-e az ogár a hajón. Ha nem Horizont színei alatt hajóznak, akkor kegyetlenül kifosztják őket, mert nagyon idegesek és feszültek mostanában, hogy keresésük eredménytelennek bizonyult, pedig már a hírhedt átkozott sziget környékére is el kellett merészkedniük.

A Zaurak-szigethez közeledve fekete felleg vonja körül a hajót, s ha ez éjszaka történik, reggelre sem őrség, sem kormányos, sem rendes kötélzet nem marad a fedélzeten. A Vén Holt élőhalott sirályaival méri fel, kik azok az elvetemültek, akik hosszú idő után feltűnnek a birodalmában. Vén Holt egy **Lesath** (ld. Bestiárium), mégpedig az egykori mágikus párbajban a tűzvarázsló társa, majd ellensége volt. Sokféleképpen ismerik a legendát, hogy miért is fordultak egymással szembe, és mit találtak eredetileg itt a szigeten, de ezt már senki sem tudja igazán, maguk a felek sem. Teljesen nem tudták elpusztítani egymást és a sziget hatalmi rendszere is bonyolultabb, mint ahogyan azt a matrózok hiszik.



A szigetnek kikötésre alkalmas partja nincsen már, délnyugati részén egy mocsaras vidék süllyedt be félig a tengerbe, így itt lehet kikötni csónakkal.Ez, és a sziget keleti része a Vén Holt Birodalma: lakhatatlan nádasok, mocsarak, lagúnák sötét olajjal töltve és egy barlang a sziget legdélibb pontján, ahol Holt hatalmának eredője található. Valódi alakjában ritkán nyilvánul meg, szolgáit és lényeit azonban előszeretettel küldi felderíteni, gyötörni, próbára tenni a kalandozókat, vagy akár alkudozni velük. Serege a kalandozóknak a sziget mélyére történő nyomulásával arányosan a következőkből áll: Zaurak, Torz, Izar, Homunkuluszember és a Testvérek (a Lesath és tűzvarázsló egykori kalandozótársainak lelkei, erejük megegyezik azzal, mintha a játékosok karaktereiből készültek volna). Ez utóbbiak a Vén Holt birtokán túl is követik a játékosokat, ha tiszteletlenek voltak vele.

A sziget északi részén egy régi, roskatag fakastély romjai állnak. A vidéket denebolák védik minden behatolótól a lombtalan erdőségben, és gahulok őrzik az ezen túl elterülő népes, ősi sírkerteket. A kastély csak ezután tűnhet fel egy ködös ormon, ahol egy vámpírokból álló kompánia (számuk megegyezik a játékosokéval) bujdosik és rosszkedvű. Egy horizonti család és baráti körük önkéntes száműzetése ez itt, ahol igyekeztek a világot megszabadítani maguktól anélkül, hogy megöljék magukat, csak azokat elveszejtve, akik a birtokukra lépnek. Meg néhány bátrabb hajóst is a tengeren, de azt csak tényleg ritkán, és inkább sportból.

A *de Humir* család tagjai egyébként abasziszból származtak el, s bár nincs róla tudomásuk, de a családjuk másik ága is erre a sorsra jutott. Átkozott egy família. Ezzel együtt egy nagyon kulturált vérszomjas csapat, akik Mnemenél hitét vallják, sokszor tartanak groteszk színdarabokat otthonukban, és a pincében egy térkapu állandó összeköttetésben van régi kúriájukkal Horizontban, csak már nem használják… mert sokszor el is felejtik, hogy van. Így akár szövetkezni is lehet velük a közös ellenség, vagy a Vén Holt ellenében, vagy kergetőzni és harcolni velük, a játékosok vérmérsékletétől függően.

A sziget keleti régióját egy vulkanikus félgömb alkotja – itt ömlött fel a mélyből egykor a tűzvarázsló hatalma révén a láva, és formálta át a szigetet. Ennek határát Tortor Spiritusok állják el, mind a de Humir vámpírok, mind a Lesath halottjai ellen. Azonban, ha a játékos karakterek a közelben járnak, egy jelenést vehetnek észre egy Lánglidérc formájában, ami látszólag játékosan vezetni akarja őket, és ha követik, akkor a Tortor Spiritusok elállnak az útjából. A vulkanikus, holdbéli tájon a lény után barangolva a félgömb félhomályában a tenger ostromlása is andalító, távoli morajnak hathat. A lidérc az egykori, fél évszázados párviadal helyére vezeti el őket, ahol a Vén Holt és társai látszólag minden különösebb harc nélkül vesztek el. Csatának nyoma sincs, a tűzvarázsló felrobbant, a Lesath teste már nincs itt, társaik pedig látszólag őrségben szenderedtek el, csontjaik szerteszét szóródtak a csupasz kövön, sok helyütt beleolvadva a lávába.

A Lánglidérc az egykori detonáció helyén marad lebegve, amiből sejthetik, hogy ekként született újjá a tűzvarázsló. Lelkével nem tudnak beszélni, de barátságos tábortüzet biztosít a fátlan környéken. Más nyomot nem találnak, a különös dombság pedig mérföldekre tart még. Ha elszenderednek itt, akkor a sziget utolsó próbája áll előttük: egy Álomrabló élőhalott támadása. Aljas befolyása azonban olyan képet vetít eléjük, mintha az éjszaka közepén felébrednének, és egy idős, alamuszi gnóm ülne táboruknál: Eleina apja, Ninch.

Opcionális: ami különös lehet, hogyha velük tartott idáig a „törpe lovag" a városból ő végig részeg volt vagy legalábbis kótyagós, de az álomban viszont szín józan már és ebben az állapotában előbb Sokyuk láttán fog gyanút, majd végleg belátja, hogy Málna nem fajtársa. Reakciója a Kalandmesterre van bízva.

Az álomban Ninch hálásan megköszöni, hogy eljutottak hozzá és a lányára is volt gondjuk, hogy elhozzák, majd némi tesze-tosza alkudozás után hálás szívvel egyezik bele, hogy osztozkodjon a kincsen. Valóban el is vezeti őket egy

kisebb tengerszemhez, aminek az alján jól láthatóan még a gömb félhomályában is csillognak a sokféle ork kegytárgyak, aranyszobrok, s a rengeteg északi és déli elrabolt kincs. Ez egyébként a valóságban is tényleg itt van, ha egyszer sikeresen felébrednek, csak a tó nagy részét Carnomakok lepik el, melyek közül a vízbe fulladt gnóm az egyik, akinek egykori társa a kabátjába rakta az általa egyébként teljesen értéktelennek tartott kőbaltafejet. Valójában Bástya ölte meg a tolvajt, amikor már nem volt szüksége rá, azonban nem tudta, hogy a baltafej milyen értéket képvisel, s csak később mondta neki a két szekta, hogy az nagyon kell nekik. A baltafejet nem ásta el, mint ahogy a kincseket szokás, hanem egyszerűen belevarrta a gnóm kabátjába nehezékként, mondván, hogy "megkapta a részét".

Amikor már azt hihetnék, hogy minden rendben van, s kincsekkel megrakodva indulnának vissza, a ranagoliták/orwellánusok/rácsnépség és az ogár egyesített seregei várják őket a parton. Ebből a harcból nem kerülhetnek ki győztesen, s ha netán mégis, akkor egy yammhaikan emelkedik fel a hajójuk mellett mielőtt elindulnának, és a mélybe taszítja őket… mert az Álomrabló így táplálkozik, ha pedig sikerül megölnie őket az álmukban, akkor a valóságban is meghalnak!

Azonban, hogy ezt a végzetet elkerüljék, lép közbe a Vén Holt, hogy terve utolsó lépését megtegye. A táplálkozás közben figyelmét megosztó Álomrabló ellen beveti volt társait, (akik immár homunkulusz + testvérek) és mielőtt még az Álomrabló végezhetne a kalandozókkal, legyőzi a lényt, s a csapat tagjai pedig felébrednek. A Vén Holtnak ugyanis csak álmodni képes egyedekre volt szüksége ahhoz, hogy elterelhesse az egykori csapatát és őt magát is elemésztő ördögi lény figyelmét, s így beteljesíthesse rajta fél évszázados bosszúját. Ezek után, mivel az elégtétel iránti vágya teljesült – s ezt meg is osztja élőhalottjain keresztül a csapattal – most már tényleg semmi sem akadályozza meg abban, hogy elinduljon Horizont felé és megmutassa a világnak az eltelt időben szerzett hatalmát.

Persze ez is csak egy újabb trükkje, mert a Vén Holt cseles. Ameddig megmaradt élőhalottjai a part felé masíroznak a kalandozókra váró hajó felé – ahol, ha odasietnek a játékosok láthatják, amint az egyáltalán nem egységes Ranagol és Orwella hívek a Bástyával együtt harcolnak partraszállás közben a dögökkel – addig a Vén Holt hatalmának valódi hordozó teste kiemelkedik a kátrányfürdőből, és a vámpírok kastélya felé veszi az irányt, hogy az ottani pincében lévő mágikus rajzolattal sokkal hamarabb érjen a városba.

Így a játékosok előtt nyitva áll az út, hogy immár a valóságban tovább menjenek az álom által megjelölt kincsek felé (ld. a *carnomak*ok által őrzött tó) és a gnóm holttestétől megszerezzék a kőbaltafejet. Hogy azután mit tesznek, az most már csakis rajtuk múlik. A csatát kihasználva hajójukkal (vagy máséval) visszaindulhatnak a tengeren, s így üldözésnek tehetik ki magukat, vagy megpróbálhatnak végleg leszámolni a Vén Holttal, vállalva a kockázatot, hogy így a kincskeresőkkel egyedül kell majd elbánniuk. Esetleg elviszik Eleinát egy biztonságos helyre azok után is, hogy kiderült, hazudott nekik, és a Vén Holt küldönce egyértelműen elmondta, hogy az apja halott… vagy netán a Viharhozókhoz sietnek Horizont helyett visszaadni a szent tárgyukat.

Az biztos, hogy a tét minden esetben nagyon magas. A Lesath komoly gondokat tud okozni a városnak, mielőtt távozik innen az istenek tudják csak merre, s ha bárki más szerzi meg a kőbaltát, akkor az orkokat képes lehet kényszeríteni, hogy megszegjék Horizontnak tett esküjüket. Így az eddig viszonylag békés tengerek ezután valóságos csatatérré változhatnak, ahol az őrült ogár valóban esélyt kap arra, hogy a crantai máguskirályok egykori királyságát kiterjessze a Végtelen Fürkészének területére, de éppúgy a szekták is kiemelkedhetnek az árnyak közül, és mostantól állandó tényezőként, s nyíltan szólhatnak bele a királyok meggyengülő hatalma alatt a polgárháborús helyzetbe sodródó városállam sorsába.

Ahogy mondani szokás, a döntés és a lehetőség a Kalandozók kezében van…

KRÓNIKÁK.HU

Örökké akartok élni?

REGÉLŐ FŐNIX

Hullámkirály

A Horizont Kampány kalandmoduljai:

I.
Gulandro:
A Végtelen Fürkésze Felé

II.
Komattre:
Fiam

III.
Gulandro:
Nornir pince

IV.
Amund:
Tolvajsír

V.
Nagy nyári közös főkaland