



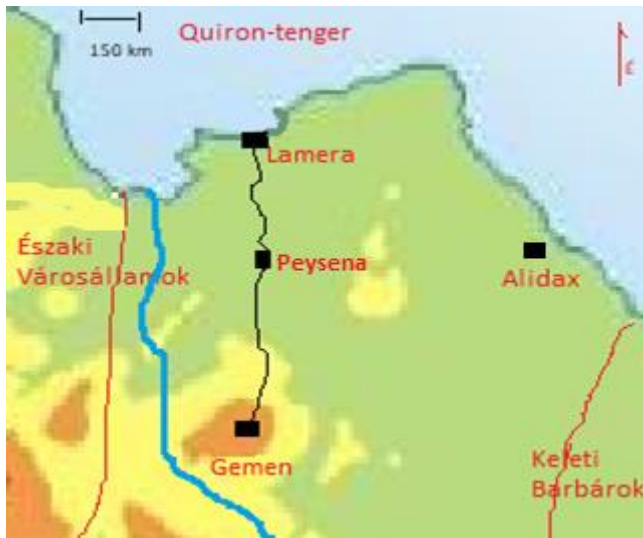
Egy elrabolt lány története

5. tsz. m.a.g.u.s. kaland



Írta: Valheru 2021

Előzmények



P.sz.36xy. Az **Északi Városállamok** és a **Keleti Barbárok** közötti pusztaság a senki földje.

Alidax-tól nyugatra, a tengerparti **Lamera**-tól egy heti útra, délre, áll a környék egyik utolsó emberlakta település, az egykor csak faluként működő, de mára egy kis kereskedő állomássá fejlődő, **Peysena**. Innen másfél heti út vezet délre **Gemen**-be, egy új, független, fejlett bányász városba. A pletykák szerint évekkel ezelőtt egy visszavonult kalandozócsapat alapította, akik a **Sheral** lábainál, **Oberon**-ban,

sikeresen felszámoltak egy mocsár „mélyén” álló, ősi kobold várost, és az ott szerzett rengeteg aranyból kezdték meg a városépítést.

A környező vad vidéken barbár, nomád, ork és ogár törzsek vándorolnak rendszeresen, akik többnyire **Peysena**-ba járnak cserekereskedelemre, így a város elég fontos pozíciót tölt be a térségben, és így egy sajátos megállapodás okán védettséget élvez a környező területi harcokban. A tengerpartról a bányászvárosba tartó forgalom is jelentős, ami mind **Peysena** -n halad át.

Lao Wang, és szeretője **Chao Kaj** vezette klán, a „**Vörös Sárkányok**”, egy emberöltővel ezelőtt fel a környéken. A klán eredete a közeli **Enoszuke**-hez vezethető vissza, ahonnan a *wier pár* vérengző mészárlásai, emberáldozó rituáléi okán száműzték őket. A környék egyik gazdátlan, régi, romos erődjét megszállva, felújítva, megerősödtek az évek alatt. Létszámuk mára közel százötven főre rúg, és idővel az uralmuk alá hajtották a környező vidéket.

Rendszeresen vámolják, kirabolják a vidéken átutazókat, kereskedőket. A helyi pletykák szerint rabszolga és bódítószer kereskedelemmel is foglalkoznak és a két legközelebbi város **Gemen** és a tengerparti **Lamera** vezetőivel is virágzó üzleti kapcsolatban állnak, ezért nem is háborgatják itt őket, tejhatalmat kaptak.

Lao Weng nem véletlenül tévedt erre a kietlen vidékre. Egy **enoszuke-i** pergament tekercsen talált leírás szerint a környéken rejtettek el egy ősi ereklyét, amelynek hatalma abban rejlik, hogy képes felébreszteni a holtakat. **Lao** ennek segítségével akar egy élőholt sereget létrehozni, de az ereklye pontos helye ismeretlen, ezért a térkép adatai szerint évek óta ásatásokat végeztet rabszolgáival a környéken. És pár napja találtak is egy titokzatos, mágikus, zárt ládát a föld alatt.

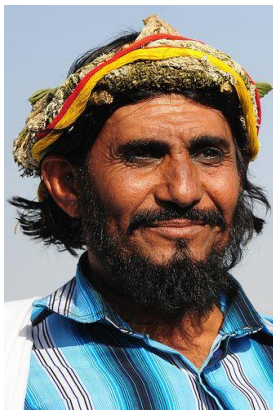
Azonban a pergamentnek nem csak egy példánya létezett. Pár hete a **toron-i** hatalmasok egyik hű alattvalója, **Giber Kal-Walas** a kosfejű egy kincsvadász papja is a kezébe kaparintott egyet egy **ifin-i** könyvtár kirablásakor. A tekercs lefordítása után rögtön az ereklye keresésére indul. A nyomozás **Peysena**-ba vezette őket. Itt a megfelelő emberek lefizetéséve szerzett információk alapján, erős gyanú ébredt benne, hogy a „**Vörös Sárkányok**” is az ereklye után kutattak, sőt a minap találtak is valamit. Azt is megtudta, hogy a közeli legnagyobb ogre törzs rabszolga beszállítóként dolgozik a sárkányoknak. Mindenképpen megakarta tudni mit találtak.

A szűkös idő miatt kieszt gyorsan egy tervet, hogy hogyan juttassa be egy emberét a sárkányok erődjébe és, hogy hogyan küldjön neki erősítést a kijutáshoz.

Az egyik városba érkező ogár italába gyenge, rövid ideig ható bájtalt öntött, észrevétlen. Ezt nem sokkal, olthatatlan vágyat érzett a lánya, **Tina** után, akit aztán el is rabolt hamarosan, és magával vitt bűzös fészkebe. Ide érve elmúlt a varázs, és a mihaszna lányt eladták a **Vörös Sárkányok**-nak, akik aztán azt az erődjükbe szállították. **Tina**, képzett ügynöke, bejutva a várba, megpróbál nyomozni az ereklye után.

Most már csak fegyveresek kelletnek neki, akik a lány után indulnak és segítik a kijutásban. Erre lesznek jók a felbukkanó kalandozók.

Bemesélés



A csapat az északi kis kikötővárosból, **Lamera**-ból indult pár hete. A tengerjáró hajó, a „**Gyöngyvadász**”, amin utaztak, megsérült egy vihar során, és hónapokra a hajódokkba kötött ki, és mivel a vihar a kikötő torkában tombolt, más sem akart útnak indulni a háborgó vizeken, így a csapat a városban ragadt. Pár napig érdekes volt az új hely varázsa, de aztán érezték lábukban a mehetnéket, és egy kereskedő „karavánkísérés” munkája pont kapóra jött nekik. Mindegy hová, merre, csak el innen, gondolták.

Jelenleg a dzsád fűszerkereskedőt, **Amir Amed Fara Hamed**-t kísérik délnek, **Peysena**-ba, egy kis kereskedővárosba. A kereskedő áruja drága, de nem terjedelmes, ezért elfér egy ökrös szekéren, amit maga, a mindig derűs, szószátyár dzsád hajt. Ennyi a karaván.

Az időjárás száraz, meleg, nyári. A többnyire füves, dimbes-dombos pusztákat kisebb-nagyobb kőszivatok, lápok tarkítják.

Az út a pusztába egyhangúan telt.

Előző este, a tábortűznél ülve arra lettek figyelmesek, hogy **Hamed** a tűz fénykörének peremén, a sötétből szellemként előlépő, ismeretlen, vörös vértés, fekete hajú, húzott szemű, lapos arcú fegyveresekkel susmorog, majd egy csilingelő, dagadó bőrsztyűt ad át nekik, akik aztán, ahogy jöttek, észrevétlen távoznak is.

Rákérdezve a dzsád elmondja, hogy a **Peysena** környékét is uraló „**Vörös Sárkányok**”-nak kell védelmi pénzt fizetni az erre járó kereskedőknek, ha nem akarnak bajt maguknak. Voltak, akik nem fizettek, és sosem látták őket többé.



Reggel indulás után nem sokkal, nomádok támadnak rájuk a magas fűből.

Az első támadás, meglepetés szerű nyílvessző a fűből (4db), aztán támadóik feláznak, és ordítva vetik magukat a túlélőkre, mindkét irányból.

A kereskedő állomás



Alkonyat előtt érik el az egyik kisebb dombtetőn álló **Peysena** -t, ami három tucat házból áll a környék egyetlen, békésen csordogáló patakja partján. A régebbi falu házai kőből vannak és kicsik, sűrűn egymáshoz, az újonnan épült házak nagyobbak, messzebb állnak egymástól, és inkább deszkából készültek. A település határában látni egy gazos, elhagyatott, korhadt fejfás temető és némi termőföld is, amin helyiek gazdálkodnak serényen.

Több szakma mestere is megtalálható itt, többségük boltot is üzemeltet, vagy a házában, vagy a piactéren lévő bódében. Szinte minden átlagos felszerelés, tárgy beszerezhető átlagos áron. Vannak egyedibb dolgok is. A méregkeverőnél 5.szintig, átlagos mérgek, gyógynövények a vajákosnál, bérgyógyítás egy mára alkoholista, anno a térséget kutató kincsvadász krad papnál, dzsad rabszolgák, lányok az ivóban, stb.

Itt minden **Alex Et'moyra**-é, aki a helyi bíró is. Az ő emberei vannak mindenhol, az ő szava itt a törvény, a kereskedők neki adóznak bőségesen.

Megállapodott a környék törzseivel, hogy szabadon kereskedhetnek a piacon, de nem bánthatják a helyieket. Ha egymással, vagy idegenekkel, utazókkal van vitájuk, a település nem szól bele addig, amíg őket nem éri kár, sérelem. Fura, egyedi szokás, eljárás, de az egyezmény az évek alatt jól működött, minden nomád, ork, ogre törzs betartotta.

Bejönnek ide, kereskednek, és távoznak. Rikán van olyan, hogy épp két ellenséges csoportosulás találkozik itt, de az evvel járó, sokszor elkerülhetetlen harc is velejárója az itteni életnek.

Érkezésükkor is a település átellenes, távoli oldalán, épp egy felpakolt, felfegyverzett, vadork csapat távozik farkasaikon ügetve.

A házak közé érve feszültséget, idegességet éreznek az itteniek, és mikor a főtérenként funkcionáló, kikövezett piactérre érnek, ahol apró kereskedő bódék, árusok zárnak mára, látják, hogy több felé épp vértócsákat locsolnak fel a földről, és kézikocsikon fegyveresek lekaszabolt holttesteit szállítják el a házak mögé.
(Et'moyra házához viszik őket, vacsinak)

Mivel gyorsan rájuk sötétedik, **Hamed** tisztességesen kifizeti őket itt, és boldogan elköszön tőlük, mivel egy helyi barátjánál szál meg. Másnap eladja áruját és még aznap visszaindul a kikötővárosba.

A VakBivalyban



A főtéren áll a település egyetlen fogadója, az elnéptelenedett bódék között a sötétben magára hagyott csapattól pár lépésre álló épület, melynek zsírfoltos ablakai mögül kiszivárgó ínycsiklandó illatok, erősödő vigadalom hangjai és barátságosan táncoló fény vetül rájuk.

A patakon átívelő kis fahídon lehet a bejárathoz jutni. Odabent nincs teltház, mivel elég tágas épület, mindig van üres asztal. Vagy két tucat vendég mulatozik, vacsorázik bent épp. Földszinten az ivó, az emeleten a szobák. Hozza a szokásos útszéli fogadó színvonalát. Átlagos hely, átlagos árakkal.

A fogadós, **Hemm Beren**, is a bíró embere. Idős, vékony, félszemű, rekedtt alak. Helyiként jól informált és esetleg némi kenőpénz (egy ezüst, marék réz) megoldja a nyelvét, ha kérdezzetik.



A tőle megtudható dolgok, a kérdések függvényében:

- Itt **Alex Et'moyra** az úr. Ő itt a bíró, a helyi kiskirály. A háza a település szélén áll, innen átellenesen.

- Éjszaka a bíró házánál lehet fogadásokat kötni a helyi szerencsejátéokra. Verem harc.

- Az itt kereskedő vadak (barbárok, orkok, nomádok, ogárok) védeltséget élveznek, és ők sem támadhatnak a helyiekre, értékeikre. Egymással, utazókkal, idegenekkel harcolhatnak büntetlenül, ahogy ők is velük, de a település nem szól bele. Szinte naponta jönnek cserélni a dolgaikat, amiket találnak, rabolnak, készítenek.

- A sarokban gubbasztó, szomorú, csendes, magába roskadt alak, **Giber Kal-Walas** egy jómódú kereskedő. A lányával és pár zsoldossal érkezett reggel, észak felől. Itt szálltak meg. Pár órája, érkezett néhány ogár kereskedni. Az egyiknek megtetszett a lány, aki tényleg szemrevaló teremtés, tán még sosem látott ilyen szépséget erre, és

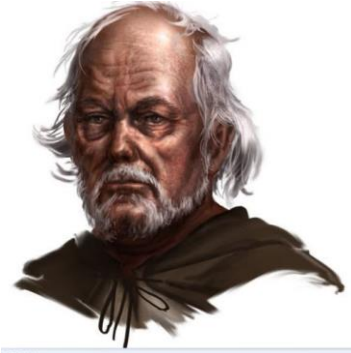
megakarta venni azt az apjától, aki persze hallani sem akart erről. Addig civakodtak, amíg az ogárok feldühödtek, ami, mint tudjuk nem ritka, és erővel vitték el a lányt, lekaszabolva a rájuk támadó fegyvereseket.

*- A lányrabló ogárok, a „**Törtt karúak**”, nyugatra élnek innen, a láp szélén. Ritka primitív, erőszakos fajta. Áldozataiknak haláluk előtt karját törik, tréfából.*

*- A környező vadont, utakat a „**Vörös Sárkány**” banda uralja. A vezetőjük **Lao Weng**, de őt évek óta nem látta senki. Lehet már meg is halt. Ritkán jönnek ide, **Peysena**, vagyis **Et'moyra**, fizet a nyugalomért. Rabszolga kereskedelemmel és bódítószer készítéssel is foglalkoznak, állítólag. Több felé látták őket éveken át áskálódni a környéken, lehet keresnek valamit.*

*- Él itt egy öreg, ő a falu bolondja. Mindig értelmetlen zöldségeket beszél, és egy furcsa lényen utazik napközben **Peysena** határában.*

a) Amennyiben még aznap este odamennek a szerencsétlenül járt kereskedőhöz, **Giber Kal-Walas** – hoz, az kapva kap az alkalmon, és megpróbálja őket felbérelni a lánya visszaszerzésére. (40a) **Ifin**-ből érkezett, ahol vitába keveredett a céhmesterekkel a szabálytalan üzletelése okán, visszavonták engedélyét, ezért eladta halászbárkáját, és **Gemen**-be menne egy új élet reményében, egy szerszám boltot nyitni. Hobbija a régészet, és sok nyelvet is ismer. Az áruval megrakott karavánnak pár nap múlva kell őket itt beérnie, hogy együtt menjenek tovább. Addig van ideje a csapatnak a lány visszaszerzésére, aztán tovább indul **Gemen**-be, hogy ott keressen segítséget.



b) Ha nem, ő fogja megkönyékezni őket reggel. Nagyon jó a rábeszélő képessége, egy esetleges érdektelenség esetén.

A csapat szabadon téblábolhat a környéken reggelig, de **Peysena** elhagyása éjszaka erősen kerülendő. Sok erre felé a szerencsevadász, sötét alak. A helyi lakosság létszáma minimális, a városban lézengő tömeghez képest.

A „**Vörös Sárkány**” klán néhány tagjába is belebotolhatnak az utcákon.

Kártyázhatnak az ivóban, esetleg a helyi átlagos, olcsó lányokkal szórakozhatnak, de el is mehetnek szerencsét próbálni a veremharchoz, ami egy palánkkerítés mögött zajlik egy ház hátsó udvarában, ahová 10r a belépő. Egy gyík farm üzemel itt. Nagyméretű, veszélyes gyíkokra lehet fogadni, akik színes festécsíkkal vannak megkülömböztetve. A nevük is csak „**Sárga**”, vagy „**Kék**”.

Fáklyákkal megvilágított veremben folyik a küzdelem. A piactéren lévő halottakat, és minden más halottat ide szállítanak egy ideje, elraktározva őket egy kis házikóba a kert végében, a verem mellett, mert ezek darabjaival etetik a gyíkokat. Rég nem használják a temetőt.

Nagy és hangos a tömeg, vannak vagy félszázan a verem körül. **Hamed** is feltűnik a tömegben.

Játék:

Két d10 dobás egymás ellen, hogy melyik gyík győz.

Döntetlennél újra dobás, amíg el nem dől.

Minden este 7 menet van.

A meccsenként felrakható tét: 1a maximum.

1. körös versenyzők: „kék-piros, fekete-fehér, zöld-sárga, arany-ezüst

A tovább jutók egymással küzdenek. Aztán a döntő.

Minden meccs előtt boros-sörös kancsókat osztogatnak a jelenlévőknek, így egyre jobb a hangulat.



A játékot a hangos, enyhén ittas, medve termetű **Alex Et'moyra** vezeti a verem feletti erkélye biztonságából. Erősen őrzik. A verseny alatt nem akar beszélni senkivel, utána pedig már fáradtságra hivatkozva nem látogatható, csak másnap kora délelőtt. Emberei szigorúak, veszélyesek és hűek, és nem utolsó sorban megvesztegethetetlenek, nem akarnak a gyíkok eleségévé válni.

Et'moyra egy aljas, kegyetlen diktátor. Csak önön érdekeit nézi, és hogy minél több arany kerüljön erszényébe. Rettegnek tőle a helyiek és az emberei.

Imádja a gyíkjait, és a harcaikat.

Pár évtizede került hatalomra, mikor is a rablóbandájával végleg megszállta az akkori elnéptelenedő falut, és idővel létrehozta a kereskedő állomást. Magas adókat szed, de senki nem mer lépni ellene. Tisztelik benne, hogy letudott paktálni a vadakkal és az **enoszuke**-el is.

A keresett ogár tábor pontos helyét csak egy helyi vadász ismeri, **Taner**. Őt **Et'moyra** ajánlja a csapat figyelmébe, ha a lányrablásról kérdezik, vagy saját maguk is belebotolhatnak estleg az ivóban, ha itt kérdik a kocsmárost, **Beren**-t. **Taner** egy kis anyagi támogatásért szívesen elvezeti őket a lápvidékhez, majd sietve távozik.

Ogár tábor

Az „**Törtt Karúak**” tábora pár órányira van, **Peysena** -tól keletre. A puszta egy idő után egy nagyobb kiterjedésű lápba végződik, aminek a szélén élnek az ogárok. Az ingovány miatt nehéz megközelíteni, sötétben egyenesen lehetetlen, végzetes. Meleg, párás, szúnyogfelhős hely, mindenfelé bűzös kipárolgásokkal.

Nappal már jobban kivehető a sárban egy csapás, ami a partmenti, magas nádasban visz. A víz közel térdig ér itt is.

Azt követve pár perc múlva már a primitív ogárok hatalmas, kör alapú, gúla børsátrai közzé érnek egy szárazabb tisztáson. A levegőben frissen sült hús szaga terjeng, ami a tábor közepén álló máglyán sülő emberi alakokból ered. Ők a városi csetepaté néhány áldozata, akiket magukkal hoztak étel gyanánt.

4 hím tartózkodik itthon, mikor feltűnik a csapat. A többiek vadászni mentek.

Nem szeretik a betolakodókat a tűz mellett üldögélő táborlakó őrök, ezért üvöltve, habzó szájjal, egyből támadnak a behemót, majd 3 méter magas, rongyokba, bőrdarabokba öltözött, jó minőségű fém csatabárdokat lóbáló, dupla arcú káosz lények.(3 szem, 2 orr, 2 száj)

A pulyák, nőtények (12 fő) félve, dörmögve húzódnak vissza a sátraikba. (csak védekeznek, ha kell, -20 harcértékekkel)

A harc végeztével, a táborlakók többsége a sátrak hátulját kivágva, csak az álltaluk ismert csapásokon, elmenekül a láp mélyére.

Ha átkutatják a tábort, (sikeres -1 Észlelés próba, vagy Af Nyomolvasás esetén), semmi érdekeset nem találnak leszámítva a legnagyobb sátor közepén, a bőrök, rongyok közé dobva egy átlagos bőrsztyűt, amire egy vörös sárkányt hímeztek, (ebben kapta nemrég a fizetségét ékszerekben az ogár főnök a lányért cserében), egy kecses, sárga, női, illatos kesztyűt, és egy üres hatalmas, rozsdás vas ketrecet a tábor szélén.

A nyomok alapján a lány a „**Vörös Sárkányok**” kezébe került. Ha itt megriadnának a feladat súlyától, a megbízó még 20a emel a fizetségükön, csak menjenek tovább.

Et'moyra nem tud, és nem is akar segíteni nekik a klán közelébe férkőzni, mivel fontosabb neki a jól jövedelmező üzleti kapcsolat velük.

A klán lakhelyét sokan ismerik, félik, másfél napi útra nyugatra **Peysena** -tól, egy dombtetőn.

A sárkányfészek



Az egykori határ erőd maradáka egy kemény gránit sziklán áll, és csak egy jól belőhető, keskeny szerpentin vezet a mára megerősített kapujához. Az ősi kyr időkből fentmaradt kisebb várom sokáig üresen állt, míg aztán **Lao Weng** és klánja be nem fészkelte ide magát. Közel 70 esztendeje lakják, és az évek múlásával a védműveit felújítva, kibővítve, egy bevehetetlen erőddé fejlesztették. Falai mögött közel félszáz fegyveres él, az őrsége mindig éber, felkészült, mivel a kezdetekkor több támadás is érte őket a környező vadak álltal. Falain bőven akadnak ballisták és katapultok is.

Erővel bejutni szinte lehetetlen, és nehéz túljárni a kapuőrök eszén is. A pincében lévő rúnaterem védelmét is újra aktiválták **erion**-i bérvárázslók, így

térmágia ellen is védett. Saját kútja van, és alaposan el van látva tartalékokkal is. Sem rabszolgát sem mást nem vesznek át akárkitől csak a jól ismert „beszállítóktól”. A bejutás a felszínről biztosan esélytelen, más utat kell találni.

A falu bolondja



Peysena szomszédságában, a termőföldek határában botolhatunk eme furcsa szerzetbe. Az ivó emeletéről is látható a távolban a magányosan araszoló alakja a fűben/búzában. A csapat csak akkor találkozik vele, ha már járt az ogár táborban. Addig valahogy mindig elkerülik. De ezt követően már könnyen fellelhető, vagy ha nem keresik, egy esős éjszakán ő keresi fel a csapatot, vagy annak egy tagját, és teszi próbára azt.

Senki nem tudja honnan érkezett, egy nap csak megjelent itt, és fáradhatatlanul rója a métereket furcsa hátságán, egy öreg óriás teknősön. Vicces, túlzottan sámánikus, sárga-vörös madártollak és csontok alkotta bőrruhában jár. Néha napokra eltűnik, aztán újra feltűnik.

Egy kis viskóban lakik a településhez közel, ahol sámán módjára él, és rendre egy távoli dombra tart (30km), ahol ugyancsak furcsa formájú, ősi, mesterséges kövületek láthatók, melyek gyenge, ismeretlen mágiát sugároznak, és amiken egy békés, ritka, csak itt őshonos, sárga orrú, mannával táplálkozó, óriás sün csoport él.

Állítólag jelenleg is vannak próbálkozások más területekre való áttelepítésükre. A mágikus jelekből, csapdákból is képesek kiszipolyozni a mannát, hatástalanítva azokat.

A kövek a napfényt alakítják át mannává, és ezzel működtetik a földalatti járat mágikus hatásait.

Ott szokott órákat meditálni, majd hazaindul. Mikor senki nem figyeli, a kövek között a földet túrja, és az évek alatt sok érdekes dologra lelt, de ezt senki nem is sejti. Többen próbáltak vele beszédbe elegyedni, de sikertelenül. Érthetetlen rébuszokról motyog folyton. Mentál- asztrál mágiára immunis, akárcsak a mérgekre. Harcértéke nincs, nem harcol. Vékony, meghatározhatatlan korú alak. Lehet törpe, ember, goblin, gnóm, fél elf is, nem tudni, ki, mi ő.



A bolond folyton motyog. Alig érthető szövegeket. De igazából találós kérdéseket ismételt. Ha valaki megfelel 8 kérdésre, rögvest változás áll be a bolondnál. Csak 1 JK lehet a megfejtő, az utolsó. Megragadja a válaszoló kezét, tekintete kitisztul, és a szemébe néz annak és ezt rikácsolja:

- Végre nem egy bolond vagy. Jutalmad a tudás, nagy! – azzal koszos kabát újaból egy tépett, apró könyvet ejt a földre, és mint aki jól végezte dolgát, a bolond visszaréved örütségébe és folytatja monoton útját tovább. Többre nem jutnak nála.

A kérdések:

- Szegényt és gazdagot egyformán melegít. (nap)
- Se ajtaja, se ablaka, mégis négyen laknak benne. (dió)
- Néha süvölt, néha susog, a szemeddel mégse látod. (szél)
- Varrni még senki se látta, mégis csupa tű a háta. (sүн)
- Tiszta fehér születése, lucskos, sáros temetése. (hó)
- Este hosszú, délben kurta, falon néha igen furcsa. (árnyék)
- Lugasokban, tőkén élek, és a pincékben sem henyélek. (szőlő)
- Ha a gazda útnak indul, a háza is vele mozdul. (csiga)
- Se oldala, sem feneke, még is megáll a víz benne. (felhő)
- Egy fán ül tizenkét veréb. Ha a vadász egyet lelő közülük, hány marad a fán? (egy se, mind elrepül)

A papírcsomó egy kézzel írt napló pár lapja nagyon régi és ősi kyr nyelven íródott. Ha nem tudják elolvasni, a részeges krad pap, vagy **Kal-Walas** lefordítja nekik közösré.

A naplót egy régi, legendákból ismert, híres kyr várépítő nő, **Lima Teo'Way**-ra írta. Rövid, napszintű bejegyzések és sok rajz jellemzi. A legvégén van egy kézzel rajzolt térkép is, ami egy titkos bejáratot mutat a várhoz.

Af Térképészettel vagy min. Int.14+ felismerhetik a jeleket, miszerint vezet egy földalatti járat a várba egy közeli barlangból, a sүн lakta kövektől nyugatra, 3 kőhajításnyira.

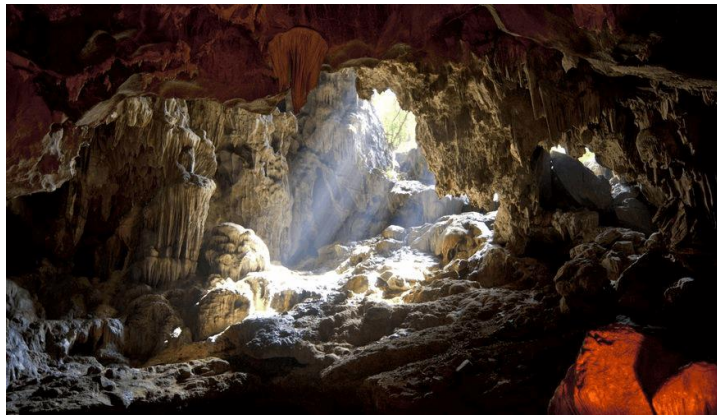
A vén bolond az **Északi Inkvizíció** ügynőke, akit **Weng** ügyleteit figyeli, jelenti évtizedek óta. Mikor napokra eltűnik a szemek elől, álruhát vesz és bejárja a várost.

Figyel és fülel. Mindent tud, ami a környéken történik. Tud a csapatról és megbízásukról is. A találós kérdések is csak egy teszt. S mivel elnyerik szimpátiáját, fura mód segíti őket, remélve, hogy végeznek a gonosz wierrel párral.

A barlang



Egy sor, jellegtelen, sziklás kiemelkedés társaságában ásít az embermagas, fűvel és mohával benőtt barlangnyílás, háttal a furcsa köveknek. Véletlenül szinte lehetetlen lenne megtalálni a kőhalmok között. A távolban már a lemenő nap alatt látni a várat nyugatra.



Meredeken, ferdén tart lefelé a több méter mély kürtő, ami egy kisebb, félhomályos cseppkőbarlangba vezet. Vékony homokréteg borítja a talajt, ami alól több humanoid csontváz fehérlik át. A barlangot egy ősi lény, egy **Kal'esto** őriz, aki a csapat megérkezésekor éled fel.

Erős szél kerekedik, és a felszálló por, homok 1 kör alatt egy nagyméretű, fél humanoid formát ölt. Egy emberszerű felsőtest nyújtott koponyával, hatalmas karmokkal, rajzolódik ki a szemük előtt, amely földöntúli üvöltéssel rögvést rájuk is támad.

Ha valaki veszi a fáradságot, és átkutatja a barlangot, találhat egy díszes hosszú kardot az egy csontváz kezében. (**63mp rúna kard**). Az értékes fegyver alapból nem látszik, a homok takarja.

A csarnok másik kijárata a távolabbi végén egy sötét, szűk, kőlépcsős járat, ami tovább vezet nyugatnak. Minden csendes, nyugodt.

A lépcső rövidesen egy szélesebb, 50m hosszú, homokos talajú járatba vezet, ahol ismét a kék kristályokkal találkozhatnak. A folyós közepén áll egy nagyobb, méteres, fénylő kék kristály és körülötte a földön sok száz kisebb társa, 10 centikre szétszóródva egymástól.

Ezek a kristályok, ha valaki közel kerül hozzájuk, vagy rálép, életerőt szívnak el (-k6sp/kör), amit fakón lüktetve a központi kristályba pumpálnak.

A kis kristályok nehezen etaposhatók, szétüthetők, mert könnyedén a homokba süllyednek. A járaton való áthaladás 20 lépést, vagy 10 ugrást jelent.

Ha megsemmisítik a fő kristályt (50sp-t bír), az nagy villanással, hanggal, felrobban, és a benne rejlő mágia révén sérülést okoz, -15k sp elemierő kitörés szerűen. (-4fp=+-1 ép)



Ezen sikeresen átjutva egyórás, eseménytelen, kanyargós séta vár rájuk a sötétségben, melynek végén egy újabb csarnokba érnek. Itt már nincsenek kék kristályok, és a gyenge fényt a mennyezeten lévő kisebb nyílásokon beszűrődő napfényoszlopok biztosítják.

A terem közepén egy fortyogó, bugyborékoló, párát eregető, nem túl bizalomgerjesztő, sűrű, sárga folyadék folyam hömpölyög keresztül. A folyó felett egy 20m hosszú, régi, keskeny, fa és kötél, függőhíd vezet át.



A híd erősen instabil, nagyon kileng, hullámzik.
A folyam felett terjengő párája is mérgező, veszélyes, belélegezve körönként (Egészség próba -1) semmi/ bódulat (-2 Ügy) okoz. Minden + belélegzett kör +-1 módosító még az ellenpróbánál.
Csak egyesével lehet átkelni rajta 3 kör alatt. (minden körben Ügyesség próba, ami ha sikertelen, belesznek a folyóba)
A sárga folyó erősen savas, aki elmerül benne az körönként -2k6sp szenved. Kivergődni belőle 5kör.



Innen aztán hamarosan egy kikövezett, mesterséges terembe érnek, ami már a vár alagsorát sejteti. A fenéketlen mélységet átívelő kőhíd veszélytelennek bizonyul, akárcsak a zöld köd, ami alatta terjeng. Minden romos, poros, ősi. A híd egy masszív, hatalmas kövekből épített falhoz vezet. Nincs tovább út.

Legalább is elsőre. A fal egy alaposan elrejtett titkosajtót rejt.

Felületét régi, ismeretlen vésetek borítják. És van egy betűket tartalmazó kőtábla is. Itt kell jó sorrendben megnyomni a betűket, hogy az ajtó nyikorogva kinyíljon. Megfejtés: **Gargarose**, a vár kyr neve.

A sárkány fészében



1.

A hatalmas kőfal hangos csikorgással a vár lakótornyának kiterjedt alagsorába vezet. A falon egy ködarab szemmagasságban besüllyed az ajtó nyitásakor. Ha becsukják az ajtót, a kő visszaáll az eredeti állapotába. Az éjszaka elején érik el a várat.

A folyosók mindenhol szűkösek, közel 2m szélesek, 3m magasak, és alul-felül 30cm kőtégglákból állnak. A folyosókon lévő ajtók karbantartott, csendesen nyíló, erős faajtók, és mindenhol kovácsoltvas, emberi kezek markolta tál kinézetű olajtartókban lobogó, láng ad világosságot. Mindenfelé arany alapon vörös sárkány motívumok, **enoszuke** írásjelek, történelmi jelenetek, brokát és selyem függönyök láthatók dekorációként. A padlózat frissen seprt, és pókhálók sincsenek, viszont a levegő meleg, párás, fülledt. Örök nincsenek a folyosókon, **Weng** bízik a várfalak biztonságában, nem számít behatolásra a földfelszín alól.

A távolból jobbról, vidám, de hamis fütyülés, majd egy ajtócsapódás után csend, míg balról halk, élesen csattanó hangok kíséretében, fájdalmas kiáltások hallatszanak.

2.

Egy zsákutca, melynek vége ősi titkosajtót rejt. (-20% Titkosajtó ker.)

Odabent a vastagon porlepte sötét kis kamrában nincs más, csak egy kő állványon egy nagy, fekete, kancsó, benne színültig, zöld, sűrű folyadék. (a Kyr időkből származó „**Sárkányvér**” gyógyital 4 adagja, amely az össze sérülést begyógyítja)

3.

8*10m csarnok. Több folyosó található itt. A terem egyetlen szereplője egy hatalmas, széles, vaskorlátos, 30m hosszú, ominózus kőlépcső, ami egy kisebb barlangon át, a várudvar szintjére vezet. Fent méretes, kétszárnyú vasalt kapu áll, amely mindkét irányból zárható súlyos gerendákkal. Ha a kapu bezárul, roppant nehéz, időigényes kívülről szétverni. Csak kívülről őrzi



két fegyveres, háttal a barlangnyílásnak.

A teremben déli irányból, halk, ismeretlen nyelvű kiabálás és fájdalomüvöltés hallatszik, északról pedig, erősebben, élesen a csattogó hang.

Sikeres Intelligencia próba esetén rájöhetnek, hogy ha ezt a kaput lezárják, nem tud gyorsan lejut az erősítés egy esetleges riadó során, ami ugye rájuk nézve végzetes lenne.

4.

10*8m nagyobb terem. Ez a szint a legénységi étkezdé. Most csak üstökkel teli tálalóasztal a sarokban és előtte pár rendezett asztal és pad árválkodik most a sötétben.

Az üstök alján még ott árválkodik a kihűlt vacsora maradvány, néhány kanál zabkása.

5.

3*5m. A pince karbantartójának, egy öreg gnómnak a bezárt szobája. Egyszerű kis, takaros szoba. Gazdája épp elmélyülten terveket készít a sarokban, egy gyertyával megvilágított asztalon. Nyakában a raktár kulcsa lóg. Hűségese szolgálja **Weng**-nek. Ha tudja, látszólag segít nekik, de az őrszobához vezeti őket és ott azokat rájuk is uszítja rögvést.

6.

3*5m nagy, sötét, bezárt raktár. Itt tarják a léceket, deszkákat, kalapácsokat, szögeket, vödöröket, székeket, seprűk, köteleket, bilincseket, láncokat, stb.

7.

8*8m nagy, lámpással megvilágított terem. Innen az ajtó mögül újra hallatszik a hamis füttyülés. Az ajtónak háttal egy vézna, koszos, öreg, rongyos, fogatlan alak egy kis talicskáról, félholt, véres, mezítelen testeket dobál a szoba végében lévő sötét, feneketlen 2*2-es verembe, melyből orrfacsaró dög és székletszag terjeng.

Az épp utoljára lehajított férfi még utolsó erejéből felétek nyúl segítségkérően, bilincsdarabos kezével, aztán végleg elűnik a mélységben.

A füttybajnok **abaszisz**-i férfi évtizedek óta itt raboskodik. Kissé már bolond, retteg mindentől. Sok mindent nem tud a várról, csak az árnyékszékeket kell üríteni és az estleges „holtakat” eltüntetnie. Ezen az útvonalon mozog, és itt él a szobában egy szalmazsákon a sarokban.

Van itt egy titkosajtó is, ami az **5.**-s terembe vezet. A fickó nem ismeri, ha innen távoznak, szóltalanul lefekszik és a fal felé fordul.

8.

3*5m terem, egy gyertyafényes árnyékszék. Több kis, félig leválasztott kabin. Innen nyílik egy újabb titkosajtó, ami a **7.**- terembe vezet. A „termést” vödörökbe gyűjtik és a **7.** terembe hordják kézikocsin a verembe. 50%, hogy épp használja egy börtönőr.

9.

Hortyogás hallatszik bentől. 3*5 méteres, emeletes ágyas, kaszárnyákra emlékeztető őrszobák. Sötétség honol bent, a katonák mélyen alszanak hála a rendszeresen fogyasztott drogoknak. Minden szobában 4-4 fő alszik.

Az esetleges riadónál ők indulnak harcba. Ha átkutatjuk a kis ládáikat, amiket zárva tartanak, szobánként 4k10 rézt találhatunk.

10.

3*5m nagy, sötét börtöncellák a raboknak. A lányok külön a jobb hátsó szobában vannak. A szobákra a kosz, túlszűfoltság, jellemző. Sok a régi, beteg, alul táplált rab is. Az emberek a bokájuknál vannak összeláncolva. A lányok ajtaja előtt egy asztal mögött egy másik őr éppen csámcsogva, mohón falatozik a táljába mélyedve, 8m-re a második rácstól. Az övén lógnak a cellakulcsok, nien kardja pedig a falnak támasztva pihen.

18.

A lépcsős főteremből vezet ide a folyosó, amit 2 erős vasrács zár el. Közötte, 3 méterre, egy izmost, félmeztelen, vörös hosszú hajú őr épp egy falra felláncolt, félholt, lecsupaszított, véres hátú nőt korbácsol unottan, érzelemmentesen, háttal a lépcső irányának. Kardja az oldalán lóg.

A rácsok hangos nyikorgás kíséretében csak bentől nyílnak, 2 kar segítségével, amik az őr mögött vannak a falon.

19.

A folyosót lezárja egy régi, rozsdás, de még erős, többszáz kilós mágikus vasrács, még a régi időkből. Az új lakók megpróbálták felemelni, megrongálni, de nem jártak sikerrel. Mozdíthatatlan.

11.

6*6m nagy, kínzó eszközökkel teli, fáklyákkal megvilágított terem. Folyamatos fájdalom kiáltás hallatszik bentől. Bent a várparancsnok egy friss **enoszuke**-i rabot vallat, aki fontos információk birtokába lehet. A fickó a mennyezetről lóg üvöltve, és egy börtönőr vagdossa a testét elmélyülten, mialatt **Fong Sun** két emberével a terem sarkából figyeli a műveletet, és éles hangon kiabálva kérdezet a szerencsétlent.

12.

6*6m nagy, zárt, sötét terem. Boros hordókkal, borosüvegekkel teli szekrények tömkelege sorakozik bent.

13.

8*6m nagyobb szoba, ami zárva van. Kulcsa **Weng** nyakában. Tele van polcokkal, amin laboratóriumi eszközök, alapanyagok vannak, amik a méregkeverés és alkímia tudományában használatosak.

14.

Egy gyertyafényes, hangulatos, díszes szoba az elmélyüléshez, kikapcsolódáshoz. Puha ülőpárnák, vízipiák, selyem függönyök jellemzik.

A sarokban van egy poros, rég nem használt rejtekajtó. A mögötte lévő kis járat a **16.**-os terembe vezet.

15.

Használaton kívüli, sötét, üres terem.

16.

Innen halk kántálás hallatszik a folyosóra. Bent 2 katonája társaságában **Weng** és **Kaj** éppen a nemrég megtalált láda nyitására ügyködik éppen. Több napig kutattak a könyvtárban a megfelelő fordítás eléréséhez, amit valljuk be, elhamarkodtak, és félreértettek. A rituálé végrére ér lassacskán, a láda remegve vergődik a mágikus térben, és fekete füstöt okádva, lassan, nyikorogva nyílik fel, **10 kör alatt**.



(Ha valamelyik wier meghal, a másik a /Harc Gyűlölettel /pluszokkal harcol tovább.)

A fáklyákkal megvilágított terem üres, csak ők és a krétával körbe rajzolt nagy láda áll közepén. Számításaik szerint a láda az az ereklyét rejt, amit oly régóta keresnek, a holtak seregének parancsolóját. De mindenki legnagyobb sajnálatára nem így van. Idő hiányában tévedtek a fordítással. A láda egy régi, átkozott élőholt nomád hadúr, **Öber' döneba** börtöne, aki most féktelen gyűlölettel a szíve helyén, elszabadul.

Két méteres, üvöltő, dupla szarv koponyás, rothadt testű, dupla csatabárdos, izomkolosszus mászik ki a ládából, kinek testét a fekete füst lengi körbe.

17.



Sötét, zárt szoba, melynek kulcsa **Kaj** övéen lóg. Ebben a szobában található az elrabolt lány, **Tina**, aki a szemközti falra felláncolva lóg ájultan. A szoba közepén áll egy nagyobb, díszesen faragott, véráztatta kőoltár.

A várba érkezését követően rendszeresen pszi üzenetekkel jelentet mesterének. Kezdetben a többi rabbal együtt tartották fogva, de furcsa viselkedése, kíváncsiskodó kérdései szemet szúrtak az öröknek, és hamar **Sun** kezei között találta magát, aki a szórabírás, kínzás mestere. Miután kiszedték belőle titkait, átadták a wier vezetőnek **Kaj**-nak, aki örökös vérszomjuk csillapítására tervezi felhasználni a még mindig vonzó, gyönyörű lányt. **Tina** ugyan tényleg képzett fejevadász, de jelenleg a hosszú, kegyetlen kínzások után alig él, így semmit nem tud segíteni a csapatnak.

A vége

Az ellenfelek legyőzése után, amerre érkeztek, arra is távozhatnak is. A lépcső kijáraton heves, dühös erők próbálnak átjutni.

Mikor a lányt visszaviszik az apjához, azt garottal átvágott torokkal, holtan találják az ágyában, a fogadóbéli szobájába. A holtest mellett az vetetlen ágyban némi vörös és sárga madártoll látható. A „**Bolond**” tette, aki közben kiiktatási parancsot kapott feletteseitől, mert megtudták a **toron**-i kilétét.

Tina megjátszott rövid gyásszal konstatálja apja halálát, megköszöni a csapatnak a megmentését, és egy párnahuzatba elrejtett dugi aranykészletből hálálkodva kifizeti őket, majd nemsokkal utána távozik a településről.

A „**Bolond**” is elengedi, nem érdekli a lány sorsa. Hosszú évtizedek után hazarendelik, és végre visszavonulhat. Mire a csapat ideér, ő már messze jár.

A „**Vörös Sárkányok**” a környéket járják és a csapat után kutatnak, ha a pincéből valakinek volt ideje róluk pszi üzenetben képet küldeni nekik. Ha nem, akkor szemtanuk és nyomok alapján nyomoznak mindenfelé. Nagy most náluk a felbolydulás... vége.

Függelék

Nomád (6fő)



Ké: 17/24
Té: 50/65
Vé: 100/117
Cé: 24/30 +10 meglepetés
Tám/k: 1
Seb: k6+1/k6+2 szablya
Sfé: 1 /Bőrvért
Fp: 40
Ép: 11
Méreg ell.: 4
Amme: 3
Mme: 3
Bátorság: 8

Ogár (4fő)

Ké: 30
Té: 90
Vé: 110
Tám/k: 1
Seb: 2K10+4
Fp: 90
Ép: 25
Méreg ell.: 9
Amme: 20
Mme: 20



A bíró őrsege (a „városőrség”) (24db)



Két tucat izmos, hűséges, tapasztalt fegyveres őrzi a települést. Ebből a bírót éjjel-nappal 6 őrzi, kíséri mindenhová. 8 fő az őrszobaként működő viskóban pihen. A maradék 8 a településen járőrözik párban, és 2 fő a környező vidéken végez felderítést. Többségük még a rabló korszakból maradt vele. Aljas, műveletlen, ápolatlan, kegyetlen alakok. Az utazókat nem piszkálják, csak ha kötekednek velük, de akkor könnyen eljár a kezük. Ha valaki a kezük között végzi, azt a gyíkoknak vetik. A vadaktól sem tartanak, régebben többször összecsaptak velük. Fegyverzetük változó, de jó minőségű kardok, buzogányok, rövid íjak, alkarvédők. (Átlagolt, fegyveres értékek.)

Ké: 17/24
Té: 52/66
Vé: 92/108/123
Cé: 5/11
Tám/k: 1
Seb: K10+1/ K6+3/K6+1
Sfé: 1-2 /Bőrvért-Láncing
Fp: 42
Ép: 11
Méreg ell.: 4
Amme: 2
Mme: 3
Bátorság: 12

(**Et'moyra** esetleges harcértékei, mint az őreinek csak +10 ké, +20 té,vé, +10fp, nincs pajzsa, de 2x támad Mf bárdjaival, k10+4 sebzés. Af-ú Pszi használó, össz. pajzsa 25/25, bátorság 14)

Kal'esto

Ké: 25
Té: 80
Vé: 100/150
Tám/k: 2
Seb: k6+2/k6+2
Ép: 30
Méreg ell.: imm.
Amme: imm.
Mme: imm.



Különleges képessége hogy minden 2. körben képes 3k6 –os tűzcsóvát varázsolni a jobb tenyeréből. Csak túlütéssel sebezhető.(benne már Vé-be)

„Vörös Sárkányok”

Alacsony, szénfekete hajú, húzott szemű férfiak. **Weng** vaskalapos, nien kardos, alkarvédős katonái, akiket a szigetországból toboroz folyamatosan. Jól képzettek, erősek, és drogok által fanatizált, halálig tartó hűség, jellemző rájuk.

Ké: 20/29
Té: 52/72
Vé: 100/110/125
Cé: 5
Tám/k: 1
Seb: K10+3/
Sfé: 2 / Keményített - Szegecselt Vörös Bőrvért
Fp: 45
Ép: 12
Méreg ell.: 5
Amme: 4+10 drog 14
Mme: 4+10 drog 14
Bátorság: 16



Börtönőrök

Ké: 15/24
Té: 47/67
Vé: 92/102
Tám/k: 1
Seb: k10+1
Fp: 30
Ép: 9
Méreg ell.: 3
Amme: 3
Mme: 3
Bátorság: 6



Lao Weng, a „Sárkányok” vezetője

8.tsz. Kaoraku a „Menydörgő Sárkány” papja (boszorkánymester)

Enoszuke közepéről, **Ragaenszuke**-ről származó wier a szellemi atya a klánnak. Harmincas éveiben járó, jóképű, átlagos testfelépítésű férfi. (közel 100 éves) Díszes sárga-zöld kabátban jár, mely sok mérgezett dobótört rejt. (Mf). Sok aranyékszer ékesíti. Csendesen mosolygós, hataloméhes, kegyetlen alak.

Ké: 20/30

Té: 50/60

Vé: 90/92

Cé: 25

Tám/k: 4

Seb: K6+méreg

Fp: 65

Ép: 8 +4 ép tartalék

Méreg ell.: 4

Amme: 39/9 /5= 53

Mme: 39/30/5=74

Psz: 0 Mana: 56 (kedveli a villámmágiát :))



Chao Kaj, a „Sárkányok” főtisztje

8.tsz. harcos

Az **enoszuk**-éről származó wier a katonai atya a klánnak. Harmincas éveiben járó, jóképű, erős testfelépítésű férfi. (közel 80 éves) rákpáncélban, vörös köpenyben.

Mindig komoly, hirtelen, vérszomjas alak. Kedvenc fegyvere a kétkezes nien rúna kard. Nyakában többujnyi vastag ezüstitlanc.

Ké: 17/26

Té: 75/102

Vé: 123/143

Cé: 5/11

Tám/k: 1

Seb: 3k6+2

Sfé: 5 /Rákpáncél + 2-es védőköpeny

Fp: 88

Ép: 14 +7 ép tartalék

Méreg ell.: 7

Amme: 30/35

Mme: 30/35



Fong Sun, a várkapitány

Az erőd alacsony, köpcös idős, psziben képzett, veterán főparancsnoka, rákpáncélba, nien kard-alkarvédő párossal. A kínzás, vallatás szadista mestere.

6.tsz harcos

Ké: 20/34
Té: 65/95
Vé: 113/133/148
Cé: 5
Tám/k: 2
Seb: K10+2
Sfé: 3 /vörös rákpáncél
Fp: 77
Ép: 13
Méreg ell.: 6
Amme: 23/28
Mme: 23/28



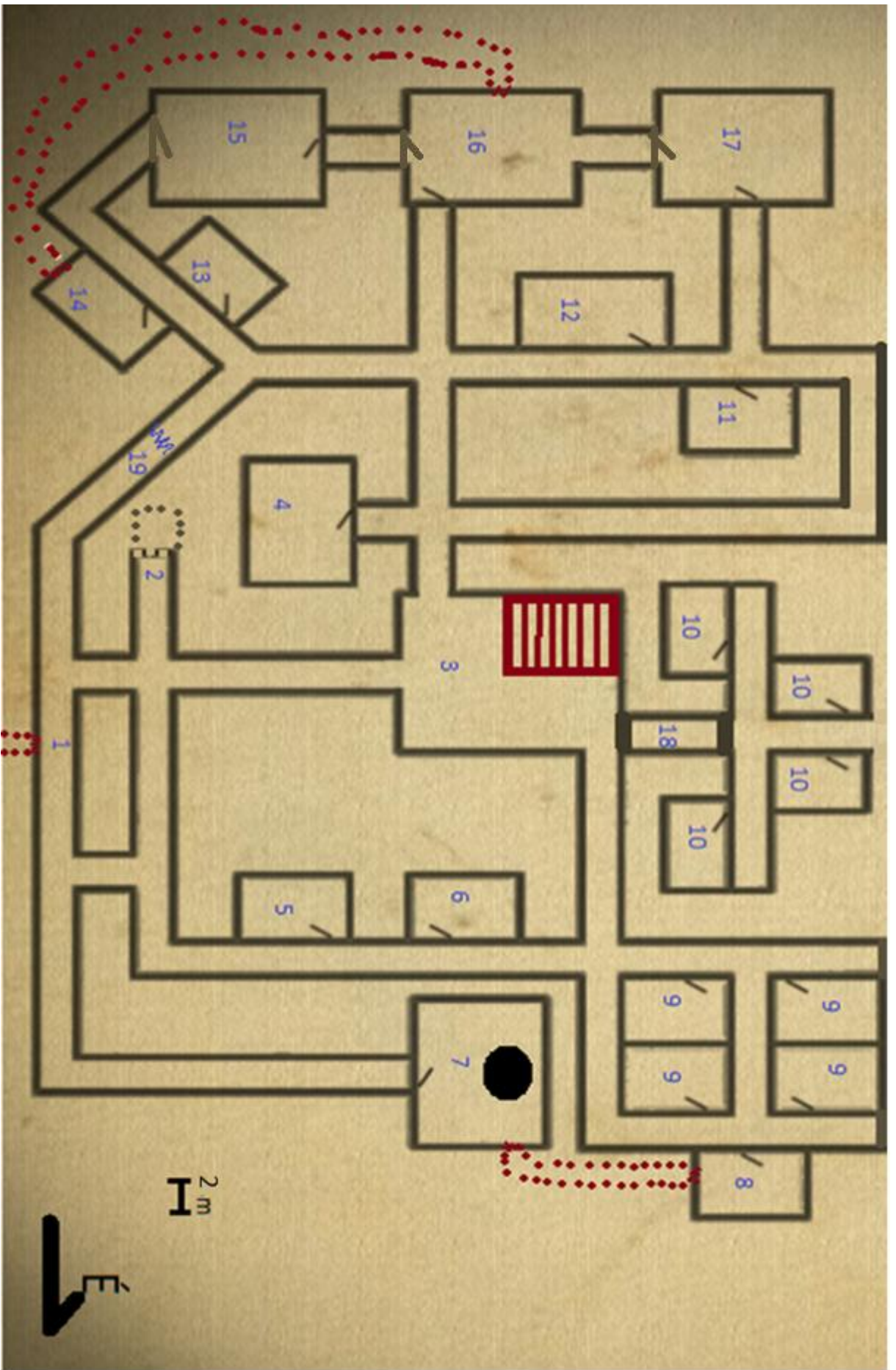
Öber' döneba, élőholt, egykori nomád hadúr

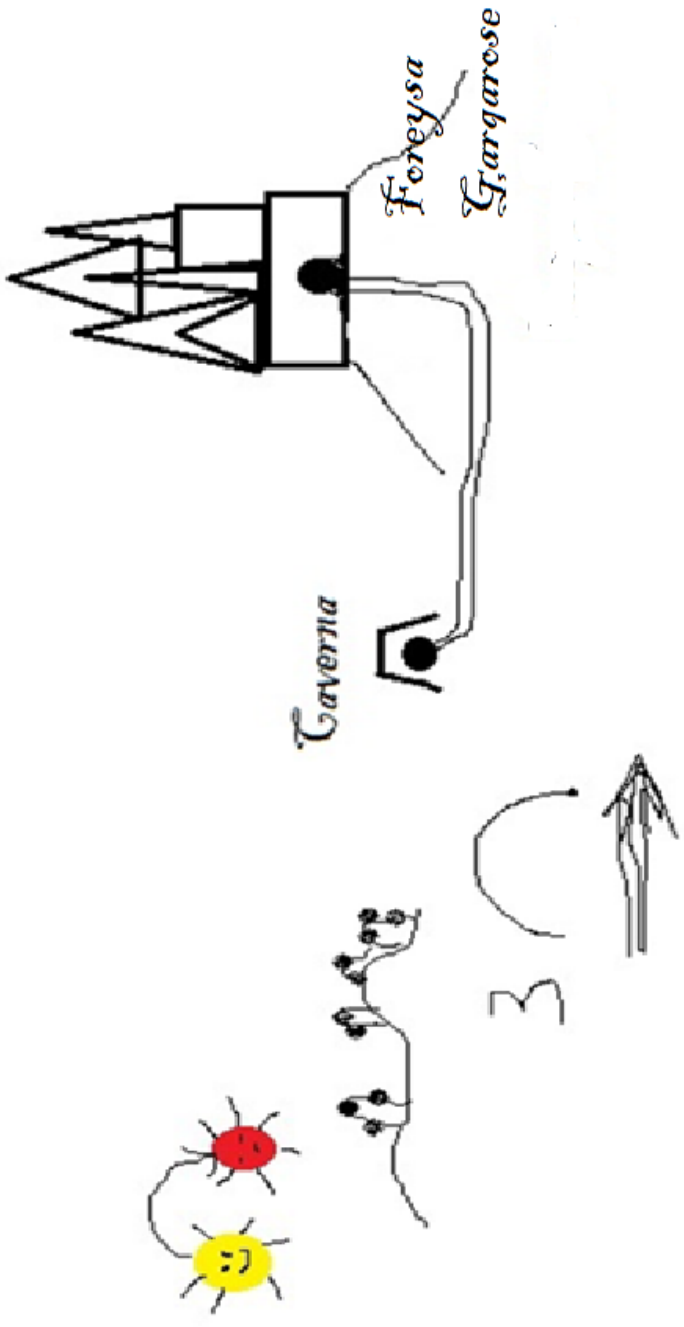
Ké: 30
Té: 100
Vé: 120/170
Tám/k: 4
Seb: K10+4
Ép: 50
Méreg ell.: imm.
Amme: imm.
Mme: imm



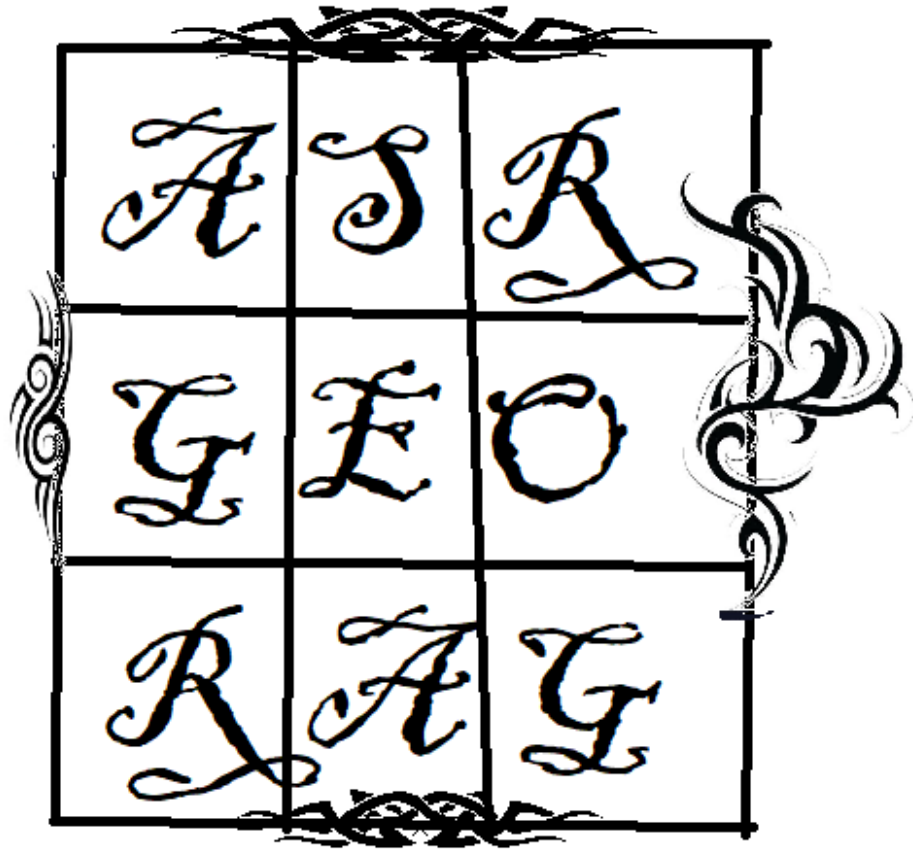
Csak túlütés, csak mágikus fegyver sebzi!
(benne a vé-be). Halála után, ő és fegyverei is füsté válnak.
A maró, fekete füst erős sav auraként működik. (-3k6 sp/kör)

Még a kyr idők hanyatlásakor zárták be a lelkét a ládába, örök rabságra ítélve. Híres, kegyetlen, nomád vezér volt, a tetteiről legendák keringenek még ma is az esti tábor tűzek mellett.





f



Forrás: internet