Dioráma

A IV. Regélő Főnix Szerepjáték Találkozó kalandmodulja

ÍRTA: Ishidu, Pusztító, Lui
HELYSZÍN: Khiazmus
IDŐPONT: 3721. Kyel első, Szándék havának 11. Napja

TARTALOMJEGYZÉK

Mesélői köszöntő ... 3
I. Hangulatkeltő ... 4
II. Hangulatkeltő ... 7
III. Hangulatkeltő ... 8
A Régmúlt eseményei ... 11
A közelmúlt eseményei ... 13
Pyarroni érdeklődés és a bemesélés ... 13
Az Ismeretlen Erioni felhajtó érdeklődése ... 13
A Dea Macula érdeklődése ... 14
Khiazmus ... 14
Cselekmény ... 19
I. A megdézsmált termény ... 20
II. A Kritikus ... 22
III. A kút szelleme ... 25
IV. A Della pap őrülete ... 27
V. A megrágott szobor esete ... 29
A Finálé ... 30
Az Alapító Sírkamrája és a befejezés ... 31

Líthas Mesélő!

Elérkeztünk a IV. Regélő Főnix Szerepjátékos találkozóhoz és annak a kalandjához. Most már talán mondhatjuk szokásnak, hogy mielőtt belevágnánk a kalandba, néhány dolgot szeretnék összefoglalni neked, hogy kicsit képbe kerülj a tervezett kalandhangulattal kapcsolatban.

Mindenekelőtt idén is az volt a cél, hogy egy olyan típusú kalandot rakjunk le az asztalra amely a rendezvényünkön még nem volt, és megint teljesen más alapokon nyugszik, mint a megszokott. Az idei nyáron megrendezett XIV. Vándorkrónikákra íródott a **Fény Ünnepén** ahol a csapatok választhattak a hangulatkeltőkbe oltott bemesélések közül. Mi ugyanezt fogjuk most is csinálni, így elegendő lesz ismerned a hangulatkeltőket és a csapatod választását a bemeséléshez, minden más konstrukciót megad neked a kaland, ezzel is kicsit könnyítve az amúgy is nagy szerepvállalásodon.

Hosszú tervezés és gondolkodás után egy mondhatni eléggé klasszikus kalandfajtára esett a választás, amely nem más, mint a Véletlen Találkozások Táblázatára épülő kaland. Ne ijesszen meg a gondolat, mert talán nem annyira kaotikus vagy bonyolult, mint elsőre gondolnád. Lényegében szerkezetileg három részre fog bomlani a kaland. A fent leírt bemesélésre, a játékosok által kidobott két eseményre és a nagy finálére. A kaland tartalmaz egy táblázatot, amelyben le van írva 5 véletlenszerű találkozás, vagyis kiskaland, amelyeket a játékosoknak kell majd kidobnia. A végén viszont ugyanoda fognak kerülni, más segítőkkel, esetleg eszközökkel. A cél az, hogy minden asztalnál teljesen ugyanaz történjen, de mégis más események vezessenek oda. Ha nagyon sietnének, mesélj be még egy Véletlen Találkozást, vagy ha az egyikben nagyon elmélyülnek akkor másodikat se rakj bele. Ebben az esetben viszont az információ adagolás a te feladatod.

A kaland helyszínéül szolgáló faluról minden eszközt megadunk és szabadon barangoltathatod benne a kalandozókat, semmiképpen ne hagyd, hogy legyen egy perc nyugtuk. Az idén megjelent John J. Sherwood, Komisz Mesék című novelláskötetben szereplő Ezekről a Dolgokról helyszínéül szolgáló Menedék városa a hangulatot sokban megalapozta, így csak ajánlani tudom az elolvasását. (Igazából az egész kötetnek!) Természetesen ezek mellett a korábbi kalandjainkban szereplő Pyarroni istencsalád kegyeltjeinek sorsa is egy picit előremozdul, és teljes mértékben Psz. 3721-ben játszódik.

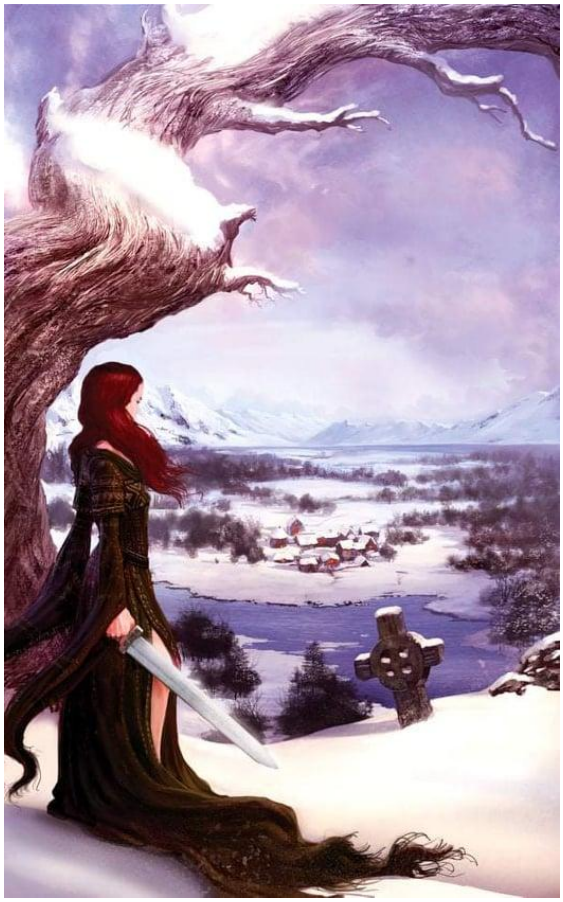
Fontos szólni még a karakterekről mivel ebben is egy érdekes kísérlet ez a kaland. A tapasztalati szintek a szokottnál alacsonyabb hármason lettek meghatározva. Ezt nagyon halandónak mondhatnánk… igazából az is, de legyen a cél az, hogy ők és te is izgulj minden egyes kalandrésznél, hogy túléljék egészben, és a végén a nagy dicsőség teljesen megérdemelt legyen, és ne csak véletlenek vagy Mesélői közbelépések és kegy dolga.

Végül, de nem utolsó sorban szeretném megköszönni mindenkinek, aki hozzájárult a rendezvény és a kaland létrejöttéhez, segítségük nélkül nem biztos, hogy belekezdtem volna. **Pusztítónak** és **Luinak**, hogy mindenben segítettek a megírással kapcsolatban, **Szabó Ádámnak** (alias Draxxar) a sok ötletért, **Amundnak**, hogy szokásához híven mindenben segített és tartotta bennem a lelket, **Magyar Gergelynek** a térképért, **Komattrénak** a tördelésért, és természetesen szeretett feleségemnek **Voulnénak**, hogy lektorálásban és minden apróságban mellettem állt és áll mindig ☺ Üldözze őket örök hálám!

Minden Kalandmesternek jó mesélést és játékosnak jó játékot kívánok!

Ishidu, a Voul

I. Hangulatkeltő



Fehér ködöt prüszkölnek a lovak mikor a vágtából megfékezitek őket a Terrano körüli dombokon. A lombjafosztott ligetet könnyebb volt megtalálni, mint gondoltátok volna: karomszerű ágai messziről feketéllettek a környező friss hóból kimagasodva. Megfordulva még látjátok a városi Szirtet, rajta lépcsőzetesen egymásnak dőlve a fontosabbnál fontosabb épületeket. Egy kicsit meg is könnyebbültök, hogy a nyeregből kiemelkedve nem vesz körül titeket az a rengeteg macska, ami a falak között tanyázik. Sohasem tudhatjátok ellenség vagy barát kémlel e valamelyikük ártatlannak tűnő szemén keresztül.

– Nagyon pontosak vagytok – lép elő egy nálánál vékonyabb fa „rejtekéből" Golyó, aki erre a találkozóra hívott titeket. Széles mosolyra húzza húsos ajkait és a hidegtől megcsípett orcái még jobban elvörösödnek az arca két oldalán – az Örök Város és H'lagoon uraság üdvözletét küldi. Sajnálja, hogy nem tudott maga jönni. De tudjátok…

Tudjátok. Erionban is mindenki erről beszél: a Három Pajzs küszöbön álló próbatételéről és a határaikon gyülekező nemzedékek óta nem látott nomád seregről. Istentelen, nem evilági mágiájukról, ördöngős vezetőjükről, aki a démonoknál is elvetemültebb lényeknek parancsol. Sempyerrel és Viadomóval már pengét váltottak, Kyel hamis sziklája és Dreina törhetetlen pajzsa is kitartott. Azonban most nagyobb számban tértek vissza és a délnyugat áttörésére készülnek. Syburrban félreverték a harangokat, Sebhelyes Crúz talpasai fohászkodva vasba öltöztek és Enysmon nasti fehér sámánjai is verni kezdték a messze szóló dobokat, amire válaszoltak az elszórt nemzetségek torokénekesei minden irányból.

Az Ezüst Rend felhajtója lassan, megfontoltan tapossa a havat mire elér hozzátok és mindannyiótokkal kezet ráz bátorítóan. Csak ezután húzza össze magát nganga-bőr zubbonyát és erről nektek is eszetekbe jut a farkasordító hideg, ami körbevesz titeket. Egy lankás ösvény nyomvonalán araszoltok fel a fák közé, remélve, hogy ott a szelek kegyesebbek hozzátok, de azért rántotok egyet az incogno csuklyaszíján. Ha esne legalább Dreinát okolhatnátok, a fagynak azonban az istenei is névtelenek. A pocakos ex-gladiátor csak a fekete fák közé érve kezd el újra beszélni, amikor már mindannyian felértetek hallótávolságon belülre.

– A feladat, amivel Pyarron nevében megbízlak titeket ugyanolyan fontos, mintha csak nomádok közé küldenénk titeket … és könnyen lehet, hogy éppolyan veszélyes is. A harc talán elkerülhetetlen, de ameddig még nem kezdődik el, minden pillanat fontos, hogy

felkészüljünk. Az istenek és kegyeltjeik velünk vannak, de Pyarronnak még mindig sok … „kintlevősége" akad, amit a Dúlás óta nem volt módja maradéktalanul visszaszerezni. Az ilyen feladatokat általában az Aranykör lovagjai intéznék el, de a helyzet kicsit … bonyolult. Szokás szerint.

Nyögve hajol le és búvik át két egymásra dőlt fa törzse között, amiknek sorsa emlékeztethet titeket a közeli Godorai-tenger pusztító erejű viharaira. Sokat tudóan a lovak felé biccent és kikötözitek őket a közeli ágakhoz, csak egyikőtök marad velük … mert kalandozók vagytok. Az ég fehér tejként gomolyog felettetek, de amerre tartotok érzitek a bőrötökön, aurátokkal és harmadik szemetekkel, hogy a távolban elszürkül, megromlik és savanyodik a lég. Hálát adtok az isteneteknek, hogy egy hegyvonulat rejti el előletek azt, ami a valaha volt Rualan tartományból megmaradt a híres II. Gra-Tinoli csata után. A paradoxonba, hogy a győzelem felért e a vereséggel egy embernél ősibb faj birodalma már elpusztult és bukásukat ma is nyögi a kontinens, így a kelleténél többet nem gondoltok rá.

– Khiazmusba kell mennetek. Igen, ANNAK a mezsgyéjén van – bólint a hegyek és a mögötte sötétlő felleg felé – Az Elátkozott Vidék peremén áll, valamikor Alborne-zarándokhely Selmo a megmondhatója, talán már az Örök Város előtt is. Rendszeresen indultak oda papok beavatásért, művészek ihletért és ki tudja még mennyi mindenki, aki közelebb akarta érezni magát az isteni lényeghez. Úgy mondták, hogy az Alapítók Ösvényét járják be. De vissza már kevesebben érkeztek és nem mind szellemültek át így van valami fogalmunk arról mi folyik ott. Persze a botrány nem kell, Khosanán is éppen, hogy sikerült elkerülni, ugye.

Elfordult a szomorú és zavarba ejtő látványtól, hogy egy közeli fa tövébe támaszkodva flaskát vehessen elő és meghúzhassa. Hangosan cuppan a dugó és mielőtt beleinna körbekínálja, tavalyi predoci. A felhajtók nincsenek túl fizetve, de Golyóról úgysem gondoljátok, hogy túl magasra tenné a lécet. Gro-Ugonban volt viador, állítólag. fejénél nagyobb kőgolyóbist forgatott egy rohanó szekérről rabszolgalázadás közben. Nehezen képzelnétek el róla, de semmi sem lehetetlen.

– Annyi biztos, hogy ha valóban Albornet is tisztelik arrafelé még igencsak eltávolodhattak a selmovita iránytól. Bár, ha az istenek elég mélyen hajolnak odafentről talán azt is megmondhatnák, hogy mi is. Akárhogy: ha valóban egy ilyen ősi hely, ahol egy pyarroni isten kegyeltjei megfordultak és valóban ilyen sokáig dacolt az Elátkozott Vidék rothadásával kell ott lennie valami szent varázstárgynak, nyomnak az újabb kor kegyelt-jelöltjei számára, amin elindulhatnak és ha ez olyasvalami, ami erősítheti Pyarront a Nyolcadkorig hátralevő harcokban, akkor meg kell szereznünk! S ti lesztek azok, akik elmentek és utánajártok ennek a mitikus hatalomnak. Amennyiben vállaljátok. Ha visszatértek a szokásos jutalmazásra számíthattok a dicsőség mellet és egy újabb alkalomra, hogy Orwellát meg Ranagolt ott rúghassátok, ahol a legjobban fáj nekik. És szerintem minden ilyen lehetőséggel teli nap kincset ér.

Elmosolyodik, ahogyan benyakalja az üveg maradékát és egy törzshöz vágja. Tette elsőre szentségtörésnek hat a néma ég alatt és szelet idéz a csontvázszerű fák közé. Elfordul és egy másik törzsnél valamivel tőletek könnyít magán. Elértitek a gesztusát, hagyja megfontolni

nektek az ajánlatot. Az Elátkozott Vidék valóban nem játék, bár majd félszáz állandó település szolgál kapuul a megrontott mocsárba és különösebb hadsereg nélkül évtizedekig bőven elboldogulnak. Sustorogva a térképészre lestek, aki sóhajtozva csomagolja ki a legfrissebb, goblinok által hitelesített földabroszt a világnak ezen részéről. Khiazmus az Artados folyó vonalától nem messze a vadonban áll két sziklahegy közötti sávon. Vannak az orwellánus rengetegnek békésebb részei, de el kell ismerni, hogy sokkal átkozottabbak is. Mire Golyó visszatér dolgából szuszogva igazgatva nganga-zubbonyt már készek vagytok a válasszal.

– Szerintem kíváncsiak vagytok, hogy miért itt találkoztunk. Vannak ennél dúsabb dombok és melegebb fogadók is, persze – gallérját felhajtva indul meg dülöngélve lassan a kikötött lovak felé és egy pillanatra elgondolkodtok, hogy ő vajon hogy az ördögbe érkezett és mikét fog elmenni innen – azonban a terranoiaknak van egy nagyon kedves szokása, pedig csak fél évszázados a városuk itt Erion északi árnyékában. Fél évszázad alatt is sokat okultak a világ dolgaiból és mindenkit, aki megszáll náluk alaposan kikérdeznek honnan jön, ki fia-borja és merre visz az útja. Egy ingyen étkezésnél pedig megesketik, hogy feltétlenül erre vezessen az útja, hogyha visszatér. Kevesen tudják, de elég pontos lexikont vezetnek így a kalandozókról is. Külön azokról, akik az Elátkozott Vidék felé indulnak csillogó szemmel – Golyó elmosolyodik a gondolatra – ha pedig valaki nem tér vissza vagy nem hallanak felőle öt esztendeig, akkor egy almafát ültetnek a tiszteletére, s ha valaki arra indulna csak javasolják, hogy látogassa meg ezt a „kalandor-ligetet", hátha jobb belátásra térül keserű gyümölcsei alatt. Nézzetek hát jól szét barátaim és ha valóban jól megtárgyaltátok a lejtő alján megtaláltok. Év közben persze sokkal szebb, de van, hogy a Hideg Évszak csak ennyit hagy nekünk: a csontokat. Nos?

***

Mentségére legyen mondva, az Artados félelf folyami hajósa korábbi fogadkozása ellenére csak a harmadik tornyosuló koponyahalom látványára borzongott meg végleg és kormányozta a dereglyét a legközelebbi partra, hogy kitegyen titeket. Igaz, nagyon szépen meg is fizettétek szolgálatait előre. De lehet csak a faviccei fogytak el addigra, amiket az utasainak tartogatott. Száraz lábbal léptek ki egy országút romjainál, aminek peremén egy ősi kandeláberben még a közeledő este ellenére is izzik a parázs.

Érezhető, hogy élnek a közelben. Khaizmus 50 mérföldre balra van tőletek, Menedék pedig 80-ra jobbra. Ésszerű döntésnek tűnik követni az egykori kyr hadi- és kereskedő ösvényt. A mocsár kipárolgásai bár letagadhatatlanok, de enyhébbek még errefelé. Ettől még nem szorítjátok kevésbé a markolatot, de másik kezetekkel istenhozzádot intetek a merész folyami hajóskapitánynak. Látszik az arcán, hogy híján van az ősi vérére jellemző finomságoknak és valószínűleg mér éppen egyel több kalandozócsapatnak kívánt sok sikert ahhoz, hogy lelkendezve még „viszontlátásrát" kiáltson felétek. Lelke rajta.

Szembefordultok az Elátkozott Vidék mezsgyéjével és a tőletek telhető legkomorabb arccal belevetitek magatokat vadonjába ajkatokon a panteon isteneihez szálló igékkel vértezve fel magatokat mindazzal szemben, amit Orwella dzsungele csak tartogathat a számotokra. Ha jó iramban haladtok és csak pár mutáns ork kerül az utatokba addig másnap délre őszintén

remélhetitek, hogy eléritek az állítólagos Alborne zarándokhelyet. Ott pedig, hogy mi lesz … az még elválik, mikor odaértek.

II. Hangulatkeltő

Tán a hűvös évszak fagykarmai, vagy az erdei ösvény átkozott mivolta késztet rá, némelyetek összehúzza magán meleg bundáját. Az öntudatra ébredt élőlények számára olyan ez, mint valamely isten kegye, ami távol tartja a sötétben megbúvó iszonyatot, amiket a gyermekek az ágyuk alá képzelnek; vagy lelkük egy ősi darabja emlékszik arra, hol rejtőzködtek korokkal ezelőtt. Gyermek ugyan már nincs köztetek, az érzés mégis kísértetiesen hasonló.

Szekeretek lassan nyikorog, mosolygós, homályos tekintetű kocsisotok pedig néhány csendes füttyentéssel tartja az ösvényen a négy gebét. Feslett kalapján több a lyuk mint a folt, szegényes ruhába bújtatott sovány, csontos teste a halvány lámpás fényében szinte halottnak tűnik – noha bizton tudjátok róla, hogy életben van. Akárkivel nem is indultatok volna el Menedékből. Biztos, ami biztos – ha nem is miatta – fegyvereiteket közel tartjátok magatokhoz, s aki elég óvatos ahhoz, hogy a markolatra helyezze tenyerét, érzi, hogy szorítását, fürgeségét gyengíti és lassítja a hideg. Mégis van valami izgalom a leheletnyi félelemben, valami meleg a fagyban, és valami pihentető az útban számotokra, és fajtátok számára mióta világ a világ; az Otthon.

Ha nem így lenne, el sem indultok. Felhajtótok – bár lágyan fogalmazott – nem kertelt sokat. Nassius…? Talán Nassius. Közületek a szorgosabbik naplójában biztos le van jegyezve a neve. A dohányába kevert szertől tekintete enyhén fátyolos volt, de az előleg, amit adott nektek, elég ahhoz, hogy komolyan vegyétek az ajánlatot; ahhoz viszont éppen kevés, hogy csak egyszerűen meglépjetek vele. Kívánjátok, bárcsak tudott volna a küldetéssel kapcsolatban is annyira pontosan fogalmazni, mint amennyire a jutalommal kapcsolatban.

Keressétek meg! Lassan ejtett szavai mély hangján, tompán visszhangoznak az elmétekben. Minden, amit mondani tudott, hogy olyan dolog, talán ereklye rejtezik itt, melyre sok embernek fáj a foga, és sokan fizetnének érte tetemesebb összeget is – de hogy pontosan mi az, azt ő maga sem tudta kideríteni.

Persze, tudja ő, hogy Ranagol a részletekben rejlik. Utatok, amennyiben hajlandóak vagytok elvállalni a feladatot, egy zarándokhelyre vezet, melyre Alborne szobrászai látogatnak el; legtöbbjük pedig ott is marad. E város, vagy inkább település nem nagy lélekszámú, lakói

között a végzett fattyai nemigen bujkálhatnak, de – a Kosfejűt, ha említettük -, a hely az Elátkozott Vidék peremén fekszik, századok óta már, Khiazmus néven emlegetik. Óvatosság, körültekintés, éles elme és szem; ezekre mindenképpen szükségetek van, ha igent mondotok az ígért aranytallérokra.

Itt vagytok hát, az úton. Újra. A kocsis néha mélabús dallamba kezd az éjszakának tűnő hajnalban. Tarsolyotokban egy ígéret, némi csengő arany, és a remény, hogy az a dolog is ezek mellett lesz, amiért útnak indultatok. Ha így van megírva, büszkén tértek majd vissza Erionba, az Öreg Üllő fogadóba, ahol felbéreltek benneteket; elvégre, nem minden hozzátok hasonlónak sikerült ezt megcselekedni korábban.

A második hold egyre lejjebb csúszik az égen, átellenben vele pedig a hajnal aranyló sugarai próbálnak áttörni a csontszerű, csupasz fák ágai közül több, de inkább kevesebb sikerrel. Az út azonban egyre fényesebb e vészjósló táj vidékén, azokat közületek pedig, akik Noir kegyéből álomba tudtak szenderülni a morgások, az ösvény szélétől távolabb roppanó ágak, az elfek számára is ismeretlen állatoktól származó hangok ellenére, kocsisotok dohánytól és olcsó szesztől rekedt hangja ébreszt.

– Na, komáim – igazít egyet kalapján, melyet valószínűleg csak a fagy tart már össze -, egy fertályóra, és meg is érkezünk.

Előre néztek, el a válla mellett. A gebék ritmusos kaptatása fölött a távolban, ahol az erdő ritkulni látszik rendezetlen, apró kőházak tűnnek fel.

Khiazmus pedig csendben vár benneteket.

III. Hangulatkeltő

– Rossz. Rossz ez így – gondolta a nyúltképű intéző viaszszagú karszékében fészkelődve, csontos ujjaival görcsösen markolászva a díszes pálcát, míg végighordozta tekintetét a kalandozókon immár harmadszorra. Nagy gonddal ügyelt rá, hogy kerülje a szempárok szúrós pászmáit. Tudta jól, hogy egy ilyen hiba az ő helyzetében végzetes, és hogy egyikükkel sincs egy súlycsoportban, Raquassoval ellentétben. Ezt és ehhez hasonló álneveket használt ugyanis a halkléptű bérenc, akivel a kalandozók már holdtölte előtt végeztek. Máskülönben nem is tehettek volna szert a megbízólevélre, melyben – különösmód – nem a küldetés

tárgyaként, hanem a feladatot elvégző személyként szerepelt szűkkörű csapatuk neve.

– Az úrfi bármelyik percben itt lehet. Nyugodtan… – Talán az asztalon heverő íróónnál nehezebb csend, talán a kandallóban pattogó parázsnál is perzselőbb figyelem miatt, de hirtelen csomót érzett torkában- …nyugodtan vegyenek addig a dohányból.

Ezidőben persze már tudta a szomszéd szobában tengődő lélek, milyen jól tudta, hogy a kalandozók megérkeztek. Ami azt illeti korábbra is várta érkeztüket, nem gondolva a kalandori szeszélyre. Épp elég természetes, de várakozásnak kellőképpen rövid időt őrölt, hogy a fényesre csiszolt vért mellén (fegyvertára ékén) elidőztette tekintetét keresve örökifjú arcán az idő ekéjének vetései. Nem talált ráncot, ám apja (az eldobott nevű, Gorvikból elszármazott, és a perszonálunióban számítását jól meglelő) szúrós, eltökélt szemeit és anyja gyöngéd felföldi vonásait éppúgy rejtette az évek óta változatlan szoborarc, akár fénytől elzárt művészlélek egykedvű fakultságát. Még hanyagul egy kis pírt vetett az arcára, hisz tudta, arannyal és dicsőséggel nem minden zsoldos vehető bérbe. A sírból felkelő átkozottak gyanúja, annál viszolyogtatóbb még a meggondolatlan bérbakóknak is. Habár egy perc sem telt bele, míg a szélesszájú, sápatag arcra némi fércmunkával (az általa kedvelt művek kifordított ellentettjeként) életet mázolt; a vendégszobában mégis óráknak tetszett a várakozás. Az eddig zárt fenyőajtóban kattant a zár, és daliásan betoppant a szélesvállú házigazda kedvenc arannyal futtatott fekete tunikájában, mi alatt kivételt nem tűrő módon mindig láncinget viselt; és bíbor köpönyegben, min családja címermadara, a felszálló rakull feszengett. Csak a szemébe szökött a mosoly visszafojtott tünedéke, ahogy a kereső szemekben megcsillanni látta, amit már régóta elszántan keresett.

– Kalandozók! – Meghajlásában a hangja darabos lassúsága tükröződött, és belátni engedett a fegyverterem résnyire nyíltan hagyott ajtaján. – Benizio Rozetti, a kúria ura vagyok. Tudom, hogy kérdések sora marcangol mindnyájatokat, de ezeknek inkább elébe mennék. Engedelmetekkel.

Megvárva az utolsó választ is helyet foglalt halkan a szék támlájának koccantva övébe fűzött dísztőrét, ami, habár remek sempyeri kovácsmunkára vallott, fel sem érhetett a háta mögött sorakozó ritkaságokhoz.

– Kezdetnek: a térkép, ami a birtokotokban van, hamis. A kincs ellenben… – Öve mögül kihúzva a súlyos bugyellárist, az asztalra szórta annak csillogó tartalmát. Ékköveket. Többet is, mint az egy ekkora parány helyen elférhetne. – …nagyon is valódi. Legjobb emberemmel, Rafuaggioval végeztetek, és ezért nem is neheztelek. – Ez volt az első hazug megszólalása, és ezt pillanatnyi szünettel kívánta kihangsúlyozni, míg erőltetett félmosolyát körbehordozta. – Tudom, hogy csak magatokat védtétek, amihez jogotok – A második hazugságban találta meg az egyik kalandozó gyanakvó grimaszát, aki ismert jónéhány nemesházat, de címet nem használó, rakull-madaras címerű Rozettikről a fasorban sem hallott. – és indítékotok is volt. A legnagyobb hibája – esetünkben erénye – írástudatlansága volt. Ti viszont, Tisztelt Feleim, megfelelőek volnátok a munka elvégzésére. Ha nem is a mesés vagyonért, de a cél tisztaságáért. Pyarron egyik nagy szentségű helyén kérném a segítségeteket egy szobrom megalkotásában. Szobrászok zarándokhelye ez, úgyhiogy nem árt oda egy… nektek is tetszőbb remek. No? – Hangsúlyul a zsarátnokként szikrázó kövek közé túrt, és lezavarták

az ekkor szokás szerint fellépő dzsadkodást. – Tudtam, hogy megegyezünk valahogy – ült igaz mosoly a széles, keskeny ajkakra. – A járulékokkal nem törődök, de a város legközbülső pontjára vigyétek el az alapokat, mielőtt otthagytok mindent. Az ábra majd segít. – A bugyellárisból elővarázsolt hajtott papírdarab is a kalandozók markát ütötte, miután a házigazda szabadkozva távozott. – Szíves engedelmetekkel, még ezer teendő vár. Az intézőm viszont minden kérdésre válasszal szolgál.

A kijelentésre a keskeny, nyúlt arc megrezdült, és már fehérlő bütyökkel szorultak a hosszú ujjak a kígyóföldi rúnákra. A lovagteremben pedig a széles, keskeny ajkak még inkább elterebélyesedtek, hisz egy év munkája látszott kikristályosodni; a műremeket megteremtő véső pedig jobb kezekben nem lehetne, mint az ajtón túli emberbőn lakó szörnyekéi. Minden a helyére állt: a vándorszerzetesekkel másoltatott kincsestérkép megannyi kalandvágyónak elégséges csalétekül szolgált, hogy azok közül a legrátermettebb és a lélekben leghidegebb kompánia végül kiemelkedjen a feladatra méltón, a renegát gon-corga (habár sírba vitte sarcát, 42 aranypénzt) csekély ár volt a majdani szobrászmesterek jó irányba térítésére. Az intéző teljességgel szükségtelen és atyáskodó módon való előreküldésével nem csak a kapcsolatfelvétel eszköze lett, de egyben pajzs is. Pajzs a vérre szomjazó és káoszban gyökeredző kalandorok ellen, akik előbb-utóbb úgyis megbízójuk ellen tesznek. Ezt biztosítandó pedig csak egy apró füllentés, nem több kellet. Annyi, hogy egy szó, egy aprócska részlet ne kerüljön kimondásra. ,,Mindenkit" – A szobából mindenkit biztonságos messzeségbe röpít. –

Kíváncsian fordult több szempár a hajtogatott kis lapra, ám a papiros titkát már nem a kúria falai közt, hanem egy puszta, kietlen és lápszagú mezőn érte a nap szürkén tört fénye, miután az intéző arasznyi, vésetes pálcáját kettébe törte. A fehér oldalon jó kézügyességgel felvont vonalak jelezték a groteszkül elcsavart tetem és a harántba tört kőtömb helyzetét, meg a lecsöppenő vér útját. Az egészben volt némi művészi szimmetria, még ha ostoba pazarlásként is hatott. Viszont a hosszúképűre vetett pillantásban a kalandozók mégsem a szimmetriát, vagy a feladatkészséget érezték, hanem égi hatalmasságuknak tetsző emberáldozatot láttak. Kalandos hazajutásukra és az előttük a távolban terebélyesedő szürke város rejtelmeire érezték a szükségességét, és a hosszú arcra végleg ráfagyott a rettegés árnya.

A Régmúlt eseményei

Azért, hogy teljesen átlátható legyen a történet, ismernünk kell egy legendát, amely Selmo atya legendáiumában szerepel, és Alborne, a Harmónia Őrének történetét és a első követőit írja le:

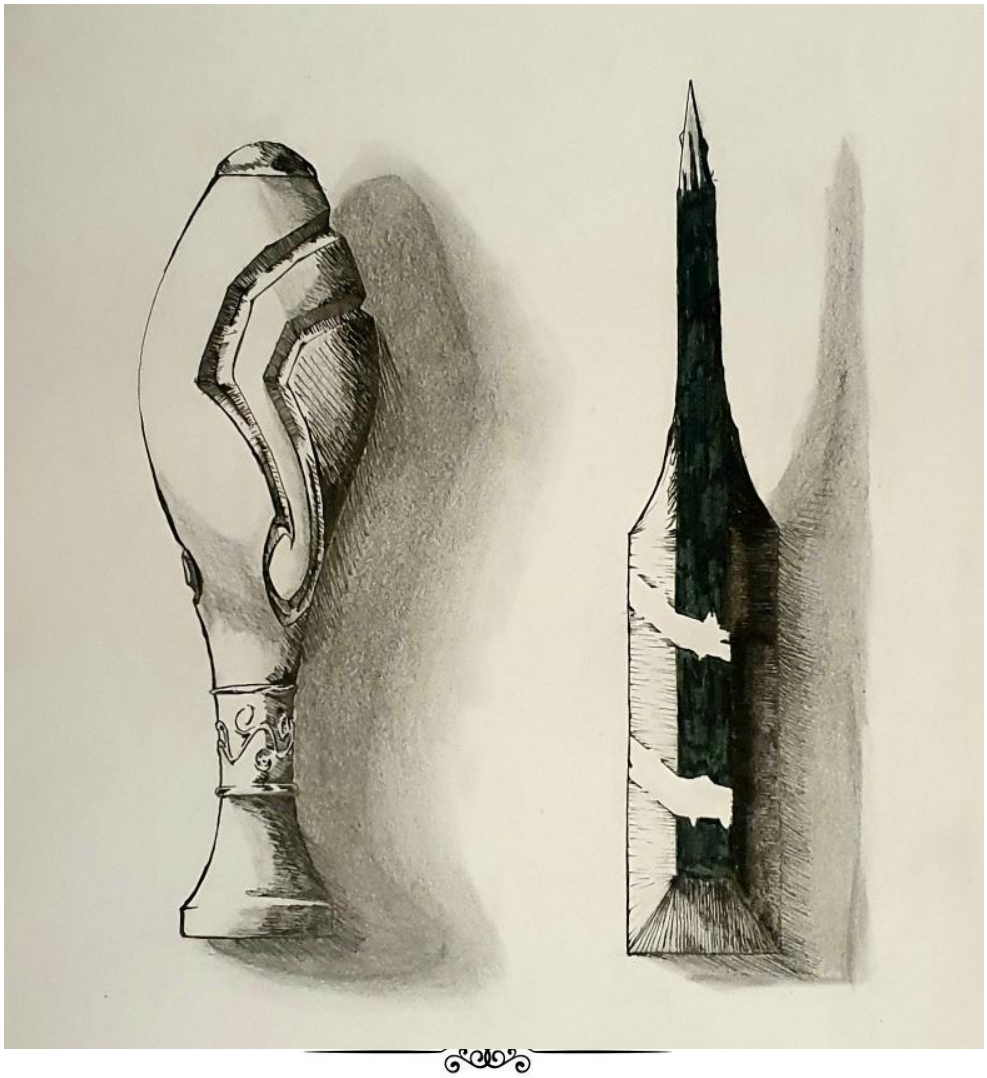
„…A történet szerint az isten két követet küldött Ynevre, akik »útrá keltek, alászállottak, hogy beteljesítsék Uruk akaratát, s megkeressék azokat a teremtményeket, akik képesek arra, hogy a szépséget, a jóságot és a nemes lelket megörökítsék, kijátszva a mindenekfölött uralkodó enyészetet, melynek neve idő.« A küldöttek végül hét halandót találtak alkalmasnak, őket ma a Hét Alapítónak nevezik. Az Alapítók addig is kivételes tehetségét tovább fokozta az, hogy ettől kezdve Alborne áldása volt rajtuk és alkotásaikon egyaránt. A Hét Alapító járta a világot, hogy tanítványokat fogadjon, megismertesse az emberekkel a művészeteket, és hirdesse a szépségbe vetett hit erejét és a harmónia fenségét. Végül az Alapítók ideje lejárt, elhagyták a síkot - ki így, ki úgy -, de - mint mondják - Alborne áldása rászállt a világra, s így minden dolog részt kapott belőle ... Igaz, az a szóbeszéd terjed Alborne hívei között, hogy aki felkutatja az alapítók szerszámait, eszközeit, az lesz az isten új kegyeltje, akaratának közvetítője. Ezekről az ereklyékről nagyon keveset tudunk, sajnos még annyit sem, hogy varázshatalommal bírnak-e egyáltalán avagy sem…"

Ezt a legendát szeretné egy picit körbejárni a történetünk, méghozzá kifejezetten az egyik alapító oldaláról. A fent leírtak ugyanis teljes mértékben igazak, és **Ess Erova**, (A karakterek a nevét hallva Történelemismeret Af-al felismerhetik) Alborne egyházának egyik alapítója, aki a Hét közül volt az egyik, ugyanis nagy utat járt be. Sok olyan szobra állt Ó-Pyarronban, amiről senki nem tudta, ki alkotta, és néhány befolyásos ember házi oltára áll Új-Pyarronban az ő kis szobraiból. Miután minden kreativitását kihasználva az újonnan alapuló Pyarronnak adta minden alkotását, elhatározásra jutott. Nem tudott már többet adni az egyháznak, és vándorútra kelt, hogy találjon valamit, ami újra megihleti, és ifjonti hévvel vetheti bele magát ismét az alkotásba. Évtizedes vándorlása során sok követőre tett szert, akik önszántukból követték őt, és végül ismeretlen okokból az Elátkozott Vidék keleti határán ért célba. Egy kis völgy aprócska tisztásán épített magának házat. A hely varázsa teljesen magával ragadta, majd alkotni kezdett.

Ha nagyon kutatjuk, a Nagyvilági Bibliotékában találhatunk erre a történetre utaló elbeszéléseket, de egyvalamiről senki nem beszél. Ugyanis körülbelül 3600 évvel ezelőtt, amikor Ess Erova megihletődött, azt nem Alborne kegyéből tette meg. A Vidék ugyanis szépen lassan hatással volt rá, és hiába minden rituálé és litánia a megtisztulás céljából, ha az ember önként keresi az újat. Ugyanis a legendája szerint a követői egy obszcén női alakot ábrázoló szobrot találtak a mocsárban, amelyet azonnal vezetőjük elé vittek. Ekkor Erova már látta, hogy a gonosz ereklye megfertőzte a papjait kisugárzásával, viszont túlságosan érdekelte őt is ez az új művészeti alkotás. Azzal tisztában volt, hogy a helyen uralkodó égi hatalmasság maga a gonosz, de nem volt tisztában vele, hogy megegyezik Orwellával. Érdeklődése lassan megszállotsággá fajult, ahogy hosszú hónapokig, majd évekig kutatta a tárgy eredetét mind mágikus, mind hagyományos módokon. Így azokban az években,

amikor még elismerték Orwellát az istencsalád tagjának, és senki nem tudhatta mekkora árulást fog véghezvinni évszázadokkal később, valahol mindentől távol elkezdte kimutatni a foga fehérjét. Amikor erre szépen lassan az egyik Alapító ráébredt, akkor már késő volt. Erova ugyanis önként adta át magát a Kárhozat Asszonyának, úgy, hogy azt hitte róla, hogy ő Avida Dolor. Ekkor hasonult meg istenével, végül pedig követői tudtán kívül sem a Harmónia Őrének mutatta be áldozatait. Békében halt meg, és titkát magával vitte a sírba. Az addigra már faluvá duzzadt kisközségből pedig csak néhány kiváltságos tudta a titkot. Mesterük utolsó kérését teljesítve elrejtették testét egy azóta is ismeretlen helyen, annak a vésőnek az egyik darabjával, amellyel Pyarron első szobrát készítették. A legenda arról szól ugyan, hogy elzárta magával az átkozott szobrot, talán mert védeni akarta a követőit, talán mert még akkor is maga mellett akarta tudni, de fáradozásai hiábavalók voltak.

Az eretnekek, miután végeztek Erova eltemetésével, új utakat keresve vetették be magukat az Elátkozott Vidék vadonjába, és ott kamatoztatták tovább tudásukat. A meztelen nőt ábrázoló szobrot pedig magukkal vitték mélyen a rengetegbe. Viszont akik hátramaradtak, mit sem tudva az árulásról, boldogan élték tovább életüket az Alapító elrejtett sírjának védelmében és a furcsa irányzatú hit követőiként, ugyanis ők ritkán vagy egyáltalán nem fertőződtek meg Orwella hatalma által, és továbbra is a Csillagköpenyes Urat követik… csak egy kicsit másképpen, mint azt az ember megszokhatta a művészetet pártoló papoktól. Viszont Erova mártír történetét maguk között fenntartották, hogy mindig okuljanak az emberek az ő hőstettén, hogy magával sírba vitte a szobrot.



A közelmúlt eseményei

A városkában azóta is zajlik az élet, mintha mit sem változott volna az ezredévek során. Évről évre papok vándorolnak ide isteni sugallatra, letelepednek, házat építenek, és halálukig alkotnak. Előfordul az is, hogy egyfajta elefánttemetőként a meglett korba érő Alborne papok járják végig a néhai Alapító útját, és végállomásként itt kikötve örök nyugalomra térnek. Az utóbbi időben viszont megszaporodtak a városka iránt érdeklődök.

Pyarroni érdeklődés és a bemesélés

Az első hangulatkeltőből is kitűnik, hogy Pyarron az utóbbi években elkezdett folyamatait megpróbálja befejezni, saját megerősítésének céljából. Ez azt jelenti, hogy „kintlévőségeit" – a régmúltban vagy éppen a dúlásban elveszett szent tárgyakat és varázsszereket – vissza kívánja szerezni. Amikor pedig megjelent Délen egy új nagy fenyegetés egy új Kán személyében, aki többet tudhat a Pyarron isteneiről, mint azt az átlag ember gondolná, nem is kellett több, minthogy új kalandozókat kellett keresni arra a nemes feladatra, hogy megtalálják az alapítók szent eszközeit, hátha akkor Alborne új kegyeltet választ. Hiába mondja azt a legenda, hogy ha valaki megszerzi az összes eszközt, ő lesz a kegyelt, annyi ideje nem történt ilyen, hogy kicsit rá kell segíteni a papi tanács véleménye szerint. Az Ezüst Rend Falka ezért is keresi fel a kalandozókat. Lehet, hogy kicsit tapasztalatlanok, de nincs más ember aki hadba fogható lenne, mert mindenki ennél nagyobb feladatot lát el. Céljuk igen egyszerű: a volt kegyelt szent vésőjét megtalálni és visszahozni az Örökvárosba.

Az Ismeretlen Erioni felhajtó érdeklődése

Lone Derelicht a félelf tolvaj nagy fába vágta a fejszéjét, amikor eldöntötte, hogy az egyik ittas estéjének jutalmául szolgáló információ után jár. Meghallotta néhány Alborne paptól Ess Erova történetét, miszerint a közelben egy kisebb településen valami befolyásos Pyarronit eltemettek. Nem foglalkozott azzal, hogy mennyire befolyásos emberek is beszéltek erről a titokról, vagy hogy mennyi a valóságalapja a hallottaknak. Amikor megtudta, hogy nem is messze a Városok Városától nagy kincs van kilátásban, és szinte semmit nem is kell érte tenni, csak oda menni és elvenni, felcsillant a szeme. Az más kérdés, hogy ez a közeli hely az Elátkozott vidék peremén van, de ha ekkora kincsről hall az ember (vagy félelf), ez szinte mellékes információ. Na de ugye ő csak nem mehetett erre a küldetésre, mivel ugye nagyon sok teendője akadt Erionban, így még aznap este egyfajta felhajtóként hirdetést adott fel, ahol a betűk kicsit túlkanyarodtak a papíron. Mámorában mesés kincsekről, hatalmas gazdagságról és mérhetetlen hatalomról írt. Amikor pedig másnap reggel a macskajajon kívül seregnyi kalandozó is várta szálláshelye, az Öreg Üllőhöz

címzett fogadó ajtajában, megérezte tettei súlyát. Az első kalandozócsapatot kiválasztotta, fontoskodva és sürgetve elmagyarázta nekik a küldetést. Olyanokat keresett, akik kezdőknek tűnnek, és keveset kérdeznek. Ezek voltak a kalandozók, amennyiben a második hangulatkeltőt választották. Ezt követően az ilyenkor már a Nassiusként bemutatkozott Lone messze járt, reménykedve, hogy szerencsétlen kalandozók élve térnek vissza, és őt se lincselik meg. A lényeg, hogy információjuk szerint a város alapítójának a kincsét kell megtalálniuk ezen az úton, mert nagy befolyású ember lehetett, és biztos temettek el vele valami értékeset.

Ha a kalandozók ezen az úton érkeznek Khiazmusba, akkor csupán az arany és az itt elrejtett kincs lesz az ambíciójuk, és igencsak keveset fognak tudni kezdetben az igazi háttértörténetről.

A Dea Macula érdeklődése

A hírcsörtéből nem maradt ki a titkos szervezet sem. A kaotikus, Ranagolt tisztelő művészet szektája is hallott a helyről és, hogy valamiért sokan érdeklődnek az ottaniak iránt. Ezért felderítésként egy könnyen manipulálható vagy nem annyira szilárd erkölcsű kalandozócsapatot bérelne fel, hogy nézzenek körül a városkában, és ha a csapat tagjai túlélik és visszatérnek, a szekta tagjai megnyithatják a kapuikat erre a szent helyre, és saját művészetükkel áraszthatják el ezt a kicsi falucskát. Akkor majd mindenki láthatja, hogy Alborne messze áll az igazi művészettől, amikor a papjaiból épült szobrot „csodálva" állnak az ide érkező hívők. Ennek a bemesélésnek a lényege, hogy a kalandozókat arra kérik, hogy a helyi szent tárgyakat, amelyek esetleg valamilyen védelmet nyújtanak a helynek, kutassák fel, forgassanak fel sírokat, és alaposan térképezzenek fel mindent. Ha mindennel végeztek, akkor pusztítsák el a falut és a velük maradt embert. Ez lesz a jelzés a Dea Maculának, hogy kapun átlépve megindulhatnak a saját szobraik felállítására.

Nagy valószínűséggel ezt a bemesélést azok fogják választani, akik kicsit agresszívabb vagy megkérdőjelezhetőbb jellemű kalandozók.

Khiazmus

Hangulata: Köd, lápszag, furcsa hangok a rengetegben. A városka az elátkozott vidék peremén. Sok mindent el tudnak képzelni róla a kalandozók, és ez is a cél. Minél jobban össze kell zavarni őket, és minél jobban azt kell éreztetni velük, hogy nem értik mi történik. A város amit csak lehet megad ehhez. Minden találkozás félreérthető és groteszk. A városka szobrai pedig egytől egyik bizarrok es semmiképpen sem tekinthetőek normálisoknak. Maga a hely is távol esik mindentől, amit a kalandozók valaha normálisnak ismertek. Kezdjük ott, hogy mennyire elüt a kis falucska képe a környezetétől. Fel is merülhet a kérdés a Játékosokban, hogy hogy lehet ennyi idő után is, hogy nem pusztítja el az elátkozott vidék ezt a területet. Erre két magyarázat van. Elsőnek, hogy a hely Alborne által felszentelt szent

helynek minősül, azaz folyamatosan érződik az áldott és áldásos kisugárzása. Egyfajta Őrző Auraként hat a városka lakóira. A másik a mesterségesen kialakított védelmi vonal. A külső gyűrűje a településnek egy hatalmas szoborkert, amelyet temetőnek hívnak (ez egyrészt félrevezetés másrész tényleg itt temetnek el sok embert). A városkában mindig él legalább 30-40 Alborne-pap egyidőben, akik folyamatosan fenntartanak egy egyedi **Isteni Lehelet** nevű varázslatot, amellyel az esetleges behatolókat érzékelik, és szükség esetén a megelevenedő szobrok harcba is szálnak a rossz szándékú látogatókkal. (Részleteit lásd a varázslat leírásánál)

Ahogy járni fognak az utcákon, és feladatokat teljesítenek, újra és újra mesélj be nekik nyugodtan minél borzalmasabb, megmozduló, furcsa hangokat hallató szobrokat. (Pl. egy szétnyílt fejű ember akiből csigák hada mászik ki; egy tőrrel leszúrt kislány akinek sebéből polipszerű csápok törnek elő; egyik házban az ágyon ülő öregúr, aki annyira életszerű, hogy azt hihetnék, élő, pedig nagyon régi már, és közelről legalább 50 szeme van.) Ennek oka a vallás itteni értelmezése, miszerint a valóságnak minél abszurdabb és elborultabb ábrázolása hozza elő igazán az áhítatot, a harmóniát és az igazságot. Természetesen minél bentebb fognak menni a városba, egyre több és több ilyen szoborral kerülnek szembe, mígnem élő emberrel nem is, csak szobrokkal lesznek körülvéve.

Elrendezése: A városkában kívülről befele haladva egyre több szobor, és egyre kevesebb ember van. Az első dolog, amellyel találkozik az ide érkező, az a **Temető (4),** majd a **Külső Város (3)**, a **Régi Város (2)** és végül a **Dioráma (1)**, Alborne isten szobrával (lásd illusztráció). A környéken a föld az isteni áldásnak hála rendelkezik minimális termékenységgel, így a papok által megteremtett ételen kívül a helyi lakosság is képes termelni. Amit pedig semmiképpen nem képesek megteremteni maguknak, azt kereskedelem útján próbálják beszerezni a messzebb lévő falvakból. Elég ritka az ilyen, így 1-2 havonta egy kereskedő indul a veszélyes útnak.

A lakosság száma kb 300-ra tehető, ami tartalmazza a papok számát is. A vezetést a papok látják el tanácsba tömörülve. Ők vagy megvilágosodva érkeztek ide isteni sugallatra, vagy kifejezetten öreg papok, akik már csak a halált várják. A parasztság pedig vagy a régen ittélő első telepesek leszármazottjai, vagy az ide érkező felkentek vallási közösségének tagjai

Isteni Lehelet

Típus: Egyedi (Alborne)
Mana pont: 15 ill. 23
Erősség: 12
Varázslás ideje: 1 perc ill. 1 nap/szint
Időtartam: lásd leírásban
Hatótáv: érintés
Mágiaellenállás: - ill mentális

A fohász befejeztével a papnak meg kell érinteni szent szimbólumával a kiszemelt műalkotást, és rá kell lehelnie. A műalkotás ennek következtében életre kel. Az alkotástól a pap megtudhat minden fontos információt a készítéssel kapcsolatban: ki alkotta, miért, mikor készült, kinek, stb.
A másik alkalmazási forma már sokkalta komolyabb hatalmat igényel. Ebben az esetben a pap a saját avagy társai védelmére is felhasználhatja az adott műtárgyat. Az időtartam ebben az esetben 1 nap/szint. Az időtartam alatt a papot figyelmezteti a műtárgy, hogyha védencei felé – akiknek a műtárgy 20 láb körzetében kell lenniük –, ártó szándékkal közeledik valaki vagy valami. A műalkotás az ártó szándékú személyt minden esetben megtámadja, ha az védencei életére törne. A támadás minden esetben mágikus, a megnyilvánulási formája pedig a műalkotástól függ (a képek kilépnek keretükből, a szobrok lelépnek talapzatukról, és úgy támadnak, a szőnyegek körülcsavarják és szorítják áldozatukat). A műalkotás csupán egyetlen alkalommal támad a fohász biztosította „élete" alatt. Az áldozat, ha legyűri a fohász ereje a mentális ellenállását, 1K6/2 Fp-t fog sérülni a támadástól. Ha az ellenállás sikeres, úgy nem lesz károsodás.

voltak. A vallás megrendíthetetlenül Alborne egy egyedi irányzata miszerint a Harmónia Atyja igazából csak a szobrászat istene, és minden más amit róla vallanak, csak ráaggatott sallang. Ennek megfelelően az itteni papok kimagaslóan járatosak a szobrászatban, de más művészetben egyáltalán nem. A játékosok hihetik, hogy az itteniek igazából Orwellánusok, pedig nagy részükre ez nem igaz. A hely manapság egyszerűen már nem engedi, hogy valaki ne Alborne helyi tanai szerint éljen, és a papok felfigyelnek rá, ha ez nem így lenne.

Városrészek

A temető: A város körül elhelyezkedő szoborkert. Az elnevezés csak egy tévhitből ered, hogy itt minden szobor egy halottat ábrázol. Ez teljesen nem igaz. Gyakorlatilag ez egy hatalmas szoborkert, amely gyakorlótérnek szolgál a helyi szobrászoknak, valamint a hely védelmét is ellátja a fentiek alapján. A tévhit onnan eredeztethető, hogy azok a papok, akik feladják korábbi életüket, és itt folytatják alkotó tevékenységüket, haláluk napjáig egy különleges képességre tesznek szert. Ha megalkották életük művét, és a szobrászat isteneként tisztelték mindvégig a Harmónia Őrét, megérzik haláluk pillanatát, és az Istenség felfedi előttük az utolsó litániájukat, amely nem más, minthogy saját maguk válhatnak az utolsó alkotásukká. Gyakorlatilag szoborrá válnak. Ez egy hatalmas megtiszteltetés, és annak a szobrát, aki így vált márvánnyá, vagy soha, vagy csak nagyon jó okkal mozgatják el eredeti helyéről. Ezért elképzelhető, hogy a bentebbi városrészben nagyon sok szobor található teljesen természetes élethelyzetben, de talán egy kicsit eltorzulva a helyi szobrászművészethez idomulva.

A temetőben járva a kalandozók a talaj mentén kúszó ködből kiálló groteszk szobrok között szinte bármikor bukkanhatnak valami érdekesre vagy veszélyesre. Az ellenséges kalandozókat könnyedén megtámadhatja egy-két védelmező szobor, vagy robbant morbid alkotás hozhatja rájuk a frászt.

Külső Város: A leginkább élhető terület, ahol egyszintes parasztházak között csak egy-két szobor ékeskedik. A fiatalabb lakosok ezek között a házak között végzik mindennapi teendőiket, és itt a legnagyobb az élet. Fogadó híján az ide érkező kalandozók is nagy valószínűséggel az egyik házban fognak szállást kapni. A főbb épületek, amelyek itt lehetnek: egy kis közért, egy nagyobb istálló, gazdasági épületek és egy ivó, amelyet a **Fekete Porcelánhoz** címeztek.

Régi Város: A középső része a falunak. A mérete alapján hívják csak városnak a helyiek a külső és ezt a régiót is, míg lakosság alapján igazából faluról beszélhetünk. Ezen a részen laknak a korábbi generációk vagy azok közvetlen leszármazottai. Itt már az utcák kihaltabbak, és sok szobor az utcákon emléket emel tetteknek, emlékeknek vagy elhunytaknak. Ha egy házba is betérnek, nagy a valószínűsége, hogy ott is találnak szobrot az ágyon ülve vagy a padlón kicsavarodva. Ezeket nem piszkálják, mert annyira régiek, hogy nem biztosak benne, hogy egy papnak állít örök emléket vagy esetleg csak egy egyszerű alkotás. Az épületek régiek, és mintha itt nagyobb is lenne a csend. Fontosabb épület csak a márványfaragó, ahova tömbökben érkezik a nyers márvány, és a szobrászok innen veszik magukhoz a megformálásra váró anyagot.

Dioráma: A város nagy részét kitevő hatalmas szoborrengeteg. Leharcolt, gazzal felvert és teljesen csöndes. Ritkán járnak ide az emberek, és akkor is csak a bevett útvonalakon, mivel a város ezen részét már teljesen uralmuk alá vonták a szobrok. Itt minden házban életképek vannak egyfajta diorámaként megjelenítve az isteni akarat jóvoltából. Mindezt még furcsábbá teszi, hogy az összes alkotás eltorzult, kicsavart változata csak a valóságnak. Fontosabb helyek: a falu kútja, Alborne isten szobra (Lásd a képen) és a város alapítójának háza.

Cselekmény

Megérkezés: A karakterek a hangulatkeltőkben leírtak alapján látják meg a kis falut, amit távolról egy vékony ködfátyol ölel, és elsőnek a falu körüli Temetőben strázsáló szobrok tűnhetnek ott álló embereknek is. A falusiak nem kell, hogy elsőre észre vegyék a játékosokat, sőt elképzelhető, hogy egy éppen alkotó szobrászmesterbe ütköznek a falu határához érve. Itt az első benyomású hangulat, minthogy minden kicsit bizarr, torz és félelmetes, feloldódható mert amint a határon belül érnek, a papok érezhetik, hogy ez egy szent hely, sőt ha a csapatban van Alborne-pap, ő kifejezetten megérzi, hogy istenének ez egy nagyon szeretett helye. (Mint ahogy egy Uwelita megérzi azt a helyet ahol jogos bosszút teljesítettek be.) Az emberek kedvesek az idelátogatókkal, és teljesen úgy zajlik minden, mintha egy egyszerű falucskába érkeztek volna valahol a városállamokban. Étellel, itallal, szállással kínálják őket, és szívesen fogadják be a kalandozókat hírekért a külvilágból. Ez azét fontos, mert Khiazmus csak nagyon ritkán jut új hírekhez, és akkor is csak a környező településeken keresztül. Ez a fizetség viszont lehet túl nagy, mert inkább érdeklik a helyieket világszerte a művészetben elért újítások és az újonnan felavatott szobrok. Meglepően mindenki nagyon kulturált ebben a témában. Ha valaki másképpen hivatkozik Albornera, minthogy a Harmónia Őre, vagy esetleg utalnak a JK arra, hogy másnak is az istene ő, nem csak a szobrászatnak, akkor nagyon jóízűen kinevetik őket, hogy mennyire elmaradott gondolkodás ez. Különleges kincsről vagy varázstárgyról csak annyit tudnak, hogy az itteni összes szobor nagyon értékes (nekik) és ha van is itt valami, azt nagyon jól elrejthették, mert ők nem tudnak semmiről. Egyedül a 30 főből álló papi tanács az, aki tud az igazi kincsről. Ők, amint megérkeztek a kalandozók, azonnal hívatják őket a Fekete Porcelánhoz címzett fogadóba, mert beszélni kívánnak velük. Amikor találkoznak velük, a falu öregje Oprec Mester régen várt vendégként fogadja őket. Elmondja, hogy vártak az érkezésükre, mert Alborne megmutatta érkezésüket. Az ittlétük azt jelenti, hogy hamarosan meg fog nyílni az alapító sírja, és annak kincsei a kalandozókra szállnak. Elmesélik nekik a városalapító történetét és az itt történtek legendáját. Ezek után pedig közlik velük , hogy ahhoz, hogy megnyithassák a kaput a sírkamrába, mind a 30 papnak jelen kell lennie, és önszántából bele kell egyeznie a rítusba. Ebből az következik, hogy bármelyik bemeséléssel is érkeznek a játékosok, nem kezdhetnek azonnal mészárlásba, vagy ha megteszik, soha nem léphetnek be a kriptába, valamint, hogy elsőnek bizonyítaniuk kell a papoknak. Ezért segítsenek a falusiaknak legjobb tudásuk szerint, és ha Alborne úgy dönt, hogy bizonyosságot ad arról, hogy méltóak, jöjjenek vissza a tanács elé.

A fentieket elismételve ideális esetben két történet lemesélésére van lehetőséged, de ha valamiért nagyon sietnek, és úgy ítéled, egy harmadikat is beiktathatsz. Ezeket úgy szabod át vagy kötöd össze, ahogy szeretnéd. A lényeg, hogy minden történet végén van egy opció arra, hogy mi történik akko,r ha ez az első lejátszott kaland, és mi van akkor, ha ez a második lejátszott kaland. Ez azért kell, mert az előbbi végén kell, hogy megtudják, hogy van itt egy vető, amely ketté van törve, és az első fele valahol itt van a városban elrejtve, és az nyitja

majd az utat a második félhez, mivel ennek a megszerzése már elég bizonyíték a papoknak. A második kiskaland folyamán pedig meg tudják szerezni a véső első felét.

Az események eldöntésére két játékos dobjon K100-al és az alábbi táblázat meghatározza, hogy melyik küldetéseket kell teljesíteniük. A nem kidobott események nem szerepelnek a történetben.

(Javasoljuk, hogy ez a dobás egy szakrális vagy misztikus eseménynél történjen meg Pl. az első imádságnál, gyógyításnál stb.)

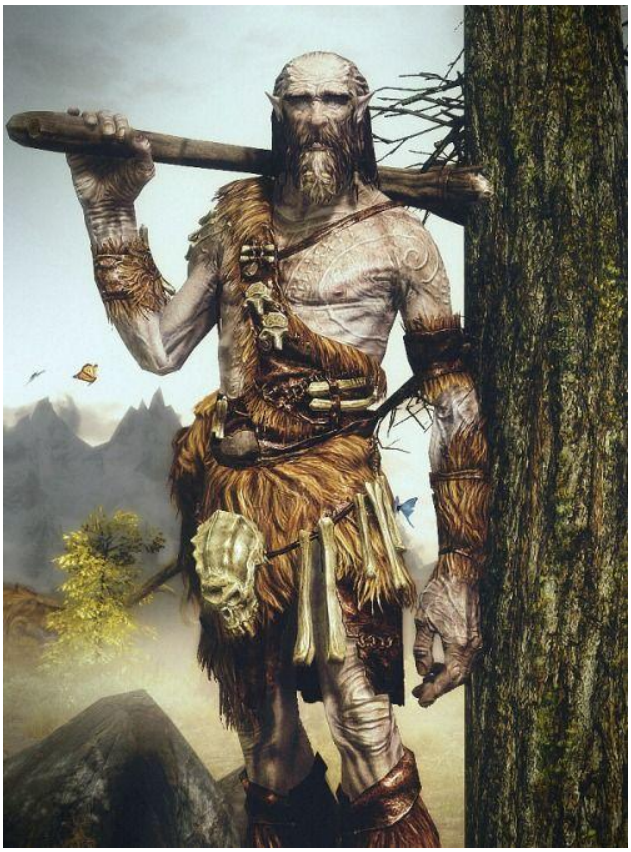
Szám	Cím	Rövid leírás
01-25	**A megdézsmált termény**	Egy óriás, aki fél a csigáktól, segítséget kér a márványbányában, hogy a drága portékáját valami gusztustalanságok megeszik.
26-35	**A Kritikus**	Az egyik paraszt hírtelen a művészet legnagyobb kritikusa és szakértője lesz, és valahonnan előkerül nem egy, hanem két boszorkány is.
36-60	**A Kút Szelleme**	Régi idők szelleme tér vissza. Bármit tehetünk, nem tágít. A kék hold fényében mindig feltűnik.
61-80	**A Della pap őrülete**	Egy igencsak idős inkvizítor, a soha meg nem talált Della pap és egy furcsa szobor.
81-100	**A megrágott szobor esete**	Emberek tűnnek el a Temetőben, és ráadásul még valaki galád módon meg is rágja a szobrokat. Ezt az ügyet valakinek ki kell vizsgálnia.

I. A megdézsmált termény

A városka életében fontos szerepet játszik egy Khiazmustól kb. 15 mérföldre lakó rejtélyes óriás. Tudniillik, hogy a nyugatra fekvő hegyekből évszázadok óta bányássza a jobbnál jobb minőségű márványt. Ez az óriás viszont nem szokványos. Nem emlékszik, hogy is került ide, mi a neve, vagy hogy miért akar mindig csak bányászni. Élelemért és némi szórakoztatásért viszont szívesen kereskedik a szomszédos népekkel, akik szívesen veszik a segítségét.

Furcsán ködös tekintete és mágiára való hajlandósága egyedivé teszi az ismert óriások közében. Viszont itt kellőképpen el van rejtőzve a külvilág elől, és Khiazmus nem fog beszélni a kedvelt beszállítójáról. Bátor, jó humorú, fáradékony, 7 láb magas, makacs, és nem fél semmi mástól, csak a csigáktól. Ezt ő se tudja megmagyarázni, de túlvilági rettegése van ezektől a csúszómászóktól. Ennek igazi oka egy ősrégi boszorkányátok, amelyet egy ősi

hatalmasság bocsájtott a Bányászra. A régi háborúkban ehetett ennek valamiféle komolyabb értelme, de manapság csak minimálisan, fóbiaként jelentkezik az életében.



A vele való találkozás hírtelen, mivel döngő léptekkel rohan be a városba segítségért. A lakók azonnal ajánlják az újonnan érkezett kalandozókat meleg szívvel. Az jutalmat ígér nekik a segítségért cserébe, és ha kell, sietve el is viszi őket. A sokktól nem tudja megmondani vagy szavakba önteni, hogy mit is látott de az megeszi a jó terményét, amelyet azonnal meg kell menteni. A hely egy hatalmas, tágas barlangbejárat ahol síri csend és por fogadja őket. Látszik, hogy a magát Bányásznak nevező óriás sietve távozott. Amikor betérnek a járatba, mesélhetsz nekik néhány elágazáson keresztül furcsa hangokat és hihetetlenül tágas belső teret, ahol lakozik/lakoznak a gyilkos csúszómászók. K3 Ceph lakozik ugyanis a járatban, akik táplálkozás céljából pusztítják a márványt.

Az egyik ellenfél mindenképpen a magas mennyezetről hullik alá, így meglepetésszerű támadást intéz legalább két elöl haladó játékos felé. Ez az egy ellenfél egy közel 10 láb hosszú jószág, aki megunta már a követ, és élő húst akar enni. A játékosok egy -2-es Érzékelés próbával vehetik észre a feléjük zuhanó veszedelmet (Amennyiben kifejezetten bejelentik a mennyezet figyelését, vagy rendelkeznek infralátással, akkor ez a próba mínuszmódosító nélkül történik), és amennyiben sikerrel járnak, egy gyorsaságpróba következik. Ezt a próbát a normális értékükre teszik, és amennyiben többen is állnak egymáshoz közel, akkor akár több játékos is jogosult a próbára. Amennyiben valaki elbukja a próbákat, és nem sikerül kiugrania a szörny elől, akkor az menthetetlenül maga alá temeti és elnyeli. A belsejében lévő erős sav pedig elkezdi azonnal felemészteni az áldozatot. (A Ceph leírását és különleges képességeit lsd. a Bestiáriumban.)

Amikor sikeresen végeztek, a Bányász nagyon, szinte gyermekien hálás nekik, hogy elpusztították a szörnyeteget. Cserébe felajánl egy adagot egy különleges porból, amelyet maga is használ. Ezt nem másra, mint a rejtekjáratok felfedezésére használja. Ő maga készíti, de maga sem tudja megmondani, hogy hogyan. Egyszerűen a vérében van. Játéktechnikailag ha elszórják ezt a

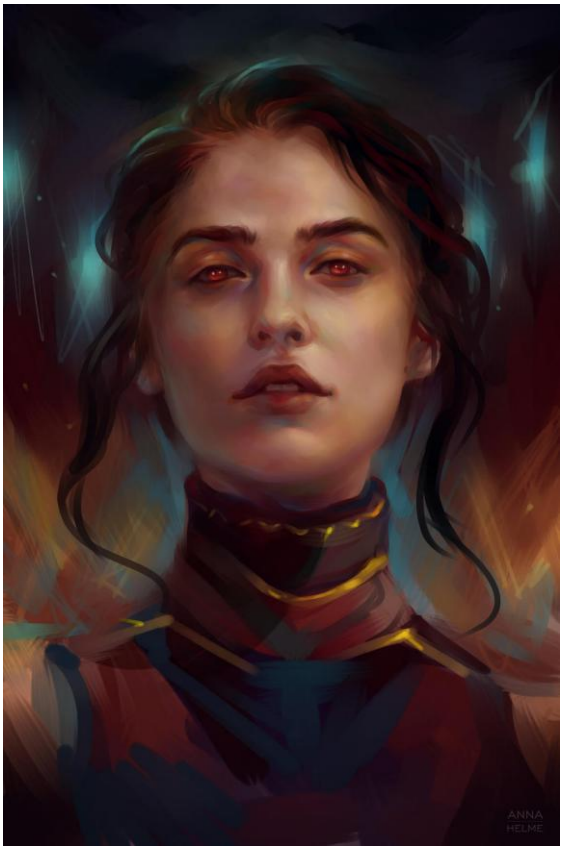
Ceph

Előfordulás: Ritka
Termet: N
Sebesség: 30 (SZ)
Ké: 10
Té: 66
Vé: 90
Tám/kör: 2
Sebzés: 1K10/1K10
Ép: 20
Fp: 100
Ellenállásai: -
Méregellenállás: 7
Intelligenciája: állati

port, a közelben lévő csapdák és titkosajtók keresésére +40%-ot ad olyan módon, hogy megtelepszik az előbbieken felhívva rájuk a figyelmet. Amennyiben felmerülne, hogy továbbiakban is segítsen nekik, azt határozottan elutsítja, mert neki fontos dolga van; dolgoznia kell. Már így is sok időt vesztett.

Ha ez az első kaland	Ha ez a második kaland
Bányász elmeséli, hogy vannak furcsa emlékei, amelyek között szerepel valami, ami érdekelheti a játékosokat. Van itt valahol a városban egy véső, viszont jól el van rejtve. Onnan emlékszik, hogy sok ezer évvel ezelőtt ő is itt lakott, bár senki nincs már, aki emlékszik rá. Esetleg nézzenek utána a városban, biztos lesz valaki, aki segít nekik megtalálni ezt a furcsa vésőt, amely nagy hatalommal bírt, és fontos volt. Úgy rémlik neki mintha kettétört volna.	A por mellé szeretne adni még valamit. Nem tudja már pontosan, de a birtokában van egy furcsa varázstárgy, ami már nála van nem is tudja mióta, és szívesen odaadja a hősöknek. Ez bizony egy véső markolata. Nem tudja már biztosan mi ez de szinte biztos, hogy fontos és mintha egy ajtót nyitna ki.

II. A Kritikus



A történet a városban bármikor elkezdődhet. A kalandozókhoz rohan egy középkorú Misa nevű Alborne pap zokogva és habogva. Azonnali segítséget kínál támogatása képében a játékosoknak, ha csinálnak valamit, mert megőrült a legjobb barátja Judeau. Dadogva beszél, zaklatott vagy sokkot kapott, és szinte alig megnyugtatható. Elmondása alapján ő már nem tud mit kezdeni ezzel az őrülettel. Ha a játékosok vállalják, hogy segítenek, akkor elvezeti őket barátjához.

Amikor követik, az egyik téren a Külső Városban egy nagyobb tömegbe ütköznek, ahol az emberek hüledeznek, a parasztnők elájulnak, valaki elsírja magát. Ekkor a tömegen áttörve egy szobor körül 30 főből álló csoportosulást találnak, akiknek az élén ott van Judeau. Őt könnyen felismerik lenéző tekintetéről és a paraszti ruházatához viselt hosszú kék sálról, amelyet folyton átdobál a vállán. Körülötte az őt támogató hangok morgolódnak, míg a tömeg nagyobb része hüledezik. Judeau állítása szerint ugyanis ez a szobor, amely a megboldogult Hatriant, Misa nagyapját ábrázolja, nem is hasonlít rá. Hamar kiderítik, hogy ezt a szobrot Misa készítette, aki élete folyamán sose találkozott még ekkora arcátlansággal (és a város lakói se), hogy valaki kritikát fogalmaz meg a mesterművel kapcsolatban. Könyörög a játékosoknak, hogy

csináljanak valamit vele, mert itt lázadás lesz. Valóban lázongó hangulat alakul ki azok között, akik támogatják a friss szakértőt, és azok között, akik nem viselik el a kritikus és túlzón lekezelő hangnemet. Ez példátlan és megmagyarázhatatlan egy olyan közösségben, ahol a szobrászat szent és sérthetetlen. Mindemellett szembeötölhet, hogy csak az alkotások árnyoldalait, hiányosságát látja, és teszi önmagával meghasonlott módon szóvá. (Alapfokú vallásismeret birtokában ez a Pyarroni Paktum kétrendbeli áthágása. Nem tiszteli feljebbvalóit, és nem törekszik a békés életre.)

A játékosok feladata érthető: le kell állítani Judeaut, ami nem lesz egyszerű, mert a helyzet verekedésbe fog fordulni. Ugyanis a delikvens nem csak a szobrokat, hanem mindent kiemelt szakértelemmel és hozzá nem illő stílusban kritizál, és közben nagyokat dob a sálán. Ha utána kérdezősködnek, akkor kiderül, hogy Judeau egy helyi építőmunkás, aki eddig szerényen élt, és egyik napról a másikra változott ilyen igazi szörnyeteggé.

Ha a csapat igényli, akkor elkezdődhet egy nagyobb utcai verekedés ahol a kocsmai verekedésnél leírtak alapján fog történni a duhajkodás. Senki nem jelenthet kihívást a kalandozók számára, de azért érdekes dolgok történhetnek. Időközben viszont véletlen valaki lerántja Judeau sálját, mely alatt egy vörös rúzsfolt látható. Miközben a verekedés folyik, Judeau egy ládára állva válogatott kritikákat fogalmaz meg és kiált a tömegbe.

Ha a kritikust vizsgálatnak vetik alá – akár mágia segítségével, akár anélküli nyomozással -, kiütközhet, hogy mágia hatása alatt áll. Amennyiben a mágia azonosítása sikeres, a következő információ kerül birtokukba: Jellemtorzító átok, tiszteletlenség fókusszal, 30 E erősséggel. Egyértelműen boszorkányátok.

A városlakókat kérdezve elmondják a kalandozóknak, hogy Judeau nagy nőcsábász hírében áll, és egy csöndes, illedelmes, hithű pyarronita, aki soha nem vetemedett volna ilyesmire – úgy gondolják, hogy a nők vették el az eszét. A rossz nyelvek szerint három leányzóval is összeszűrte a levet. A kalandozóknak sikerül beazonosítaniuk a három hölgyet, akik név szerint: **Cassa, Migra** és **Scyllia.** A hölgyek a városban könnyen megtalálhatóak, a városlakók iránymutatásukkal segítenek is felkutatásukban.

Cassa: Titokban második tapasztalati szintű, káosz jellemű boszorkány, a Liviniai Gyülekezet egy tagja, kiemelkedő kognitív képességei végett ezzel nem kérkedik a kalandozóknak. Kifejezetten szép hölgy, hosszú, szőke haja, nagy, tengerkék szemei könnyen meglágyíthatják a játékosok szívét is, készségesen válaszol a nyomozók kérdéseire. Mivel a téma valóban elég nagy port kavar Khiazmusban, ezért őszintén bevallja, hogy liviniai menekült (ezt mások is tudhatják róla a városban, de azt nem, hogy boszorkány), és valóban volt romantikus viszonya Judeau-val. A következőket deríthetik ki a beszélgetés folyamán:

1. Nem Alborne hívő, de kedvelője a szobrászatnak. Az isten tanai nem vonzották. Ha erről faggatják, azt hazudja, hogy Ellana hívő (valójában Morgenita).

2. Édesanyjával menekült el Liviniából a város elpusztulásakor. Megboldogult édesanyja saját bevallása szerint boszorkány volt, tőle azonban távol állnak az ilyen

praktikák. Közismert tény, hogy az édesanyja rengeteget segített a városiaknak (ezt szintén megerősítik a városlakók is).

3. Tudja azt, hogy Judeau erőteljes érzelmeket táplált iránta, ő azonban nem viszonozta mély érzéseit – szükségletei viszont neki is vannak, a fiú pedig igen megnyerő külsővel rendelkezik, még akkor is, ha kicsit „sótlan".

Migra: Ötödik tapasztalati színtű boszorkány, a Romlás Virágai közül egy, mely szépen nő ezen az eldugott helyen. Migra a valós tettes – ő átkozta meg Judeau-t egy varázsfőzet segítségével (Jellemtorzítás Itala). Azért van a városban, hogy az Elátkozott Vidékbeli szektatársait informálja a Khiazmusról, alig egy éve érkezett. Mivel feladata pusztán a kémkedés volt, az Isteni Lehelettel kezelt védőszobrok nem ártottak neki. Nemrégiben változott meg feladata, mely a káosz szítása. Cassától nem sokban marad el szépségét tekintve, szeme és haja színe barna, mely egy kicsit jellegtelenné teheti. Összképén enyhén ront a hiányzó bal mutatóujja. Információk:

1. Azt hazudja, hogy nem használ rúzst. Ha a játékosok tüzetesebben átnézik a házát titokban, akkor találnak is jó minőségű rúzst.

2. Nem hajlandó mesélni a hiányzó bal mutatóujjáról. Komoly traumára hivatkozik emögött (valójában egy boszorkányvadász vágta le), melynek köze van a városba érkezéséhez, ezt megerősítvén könnyek szökhetnek szemébe, hiperventillálni kezdhet. Ha ennek ellenére folytatják a kérdezősködést ebben a témában, pánikrohamot kap, és nem hajlandó további információt adni a csapatnak.

3. Nemrégiben Judeau megkérte a kezét, és azt az ultimátumot adta neki, hogy ameddig nem szakít a többi nővel, addig nem mond igent. Azt tetteti, hogy borzasztóan szerelmes Judeau-ba.

Scyllia: Egyszerű, rend jellemű városlakó. Művelt, nagy rajongója a szobrászatnak, bár ő maga szintén nem művelője a szakmának. Megjelenését tekintve meglepően vad; hollófekete hullámos haja a háta közepéig ér, mellette fehér bőre kifejezetten rikítónak hat, mégis gyönyörű, vörös rúzs borítja ajkát. Ő a pultos a Fekete Porcelánhoz címzett ivóban. Kifejezetten sok pletykát tud szakmája miatt, és ennek határozottan örül, ugyanis részt is tud bennük venni. A másik két lányról is rengeteget tud. Sokat beszél.

1. Nem magáról beszél javarészt; Ő úgy hallotta az egyik szomszédja barátjának a férjétől, hogy Cassa igazából nem is annyira liviniai, mint alidaxi, onnan meg ugye kevés jó dolog származik (ő persze nem ítélkezik, ezt csak hallotta). Migráról többen is mondták már az ivóban, hogy rosszban sántikál és szerelmi bájitalokat főz. Bármit pletykálhat a hajfestéstől kezdve, a túlzott sminkhasználaton át a fattyakig, a korábban konkretizált információkat biztosan tudja, és el is mondja.

2. Örül annak, hogy Judeau végre igazi szakmát választott magának, és kritikus lett az építőmunkásból. Nagy lehetőségeket lát a fiúban, szerinte sokra viheti még.

3. A városban született, gyerekkori barátja és szerelme Judeau-nak, és elfogadja a jelenlegi állapotot.

A játékosoknak kell eldönteni, hogy ki a boszorkány. Amint viszont megtalálják, hogy Migra az, ő ellenkezni kezd, és a bal mutatóujjának hiányában a következő varázslatok használatával próbál védekezni max 35 manapont felhasználásával úgy, hogy birtokában van 5 adag Hatalom itala: Kígyóvarázs I., II., Tűzgyűrű, Tüzes Tekintet, Tűzbogarak, Rovarfelhő.

Jutalmul a sikeres küldetésért Misa két gyógyitallal látja el őket, és biztos támogatásáról biztosítja a játékosokat a tanácsnál. Az egyik 10 ÉP-t a másik pedig 30 FP-t gyógyít.

Ha ez az első kaland	Ha ez a második kaland
Információval is tud szolgálni Misa. A papok információja szerint van egy véső, amely réges-rég eltűnt. Egy relikvia, amelynek szerintük valahol itt van az egyik fele, ami nyitja lehet egy ősi titoknak. Ha kérdezik, elmondja, hogy nézzenek kicsit körbe a helyiek között, igaz, hogy maguknak valók tudnak lenni, de ha segítenek nekik, akkor biztos ők is segítenek.	Az életben maradt lány, ha nem Migra, átadja a csapatnak egy friss szerzeményét, amelyet nyomozgatása közben az egyik házban talált. Egy nagy mágikus potenciával ellátott markolatot. Szerinte a helyieknél jó pont lehet, ha megmutatják nekik, és elmondja, hogy kérdezzék meg az itteni papokat. Ha így tesznek, akkor azok el tudják irányítani a nagy Alborne szoborhoz a kalandozókat, mivel ugyanaz a kisugárzása, mintha a szoborhoz illene.

III. A kút szelleme

Halk sugdolózás jár a városban, amit csak azok nem vesznek észre, akik szándékosan nem figyelnek rá. Kialvatlan emberek, akik félnek a város belsejéhez közel lakni, mert furcsa hangokat hallanak. Nem lenne furcsa itt az Elátkozott Vidékhez közel ez, de ezek mégis valahogy mások. Valamint nem szabadna ennek történnie ennyire közel egy szent helyhez. Ha egy picit is érdeklődnek a játékosok, abban a pillanatban felbérli őket bármelyik városlakó, vagy a segítségüket kéri. Elmondják, hogy csak éjszaka és csak a város közepe felől hallják ezeket a furcsa hangokat és látják a furcsa lidércfényeket. Ha megkérdezik a papokat, ők tudják azt, hogy valóban van egy kisebb problémája a városnak. Van egy kútjuk, amely az egyetlen már hosszú generációk óta, és úgy látszik,

megszállta valami. Ha felkel a kék hold, kiengedi magából ezt a furcsa motyogó szerzetet, aki megkeseríti a lakók életét. Ugyan a tapasztaltabb papok próbálták elűzni, de bármilyen rituálét vagy litániát próbáltak eddig, mindig visszatért ugyanaz a kísértet.

Csak és kizárólag éjszaka tudják felkeresni a kutat, hogy lássanak is valamit, amikor a kék hold a magasan jár. De amint a kútkávára süt a kék fény, nagy színkavalkád közepette száll ki egy szakadt papi talárban lévő áttetsző fantom. Igazából nekrográfiailag ő egy egyszerű lélekként maradt meg, és teljesen kivehető, képeségeit ugyan megtartotta életéből (6. Tsz Alborne pap) de beszélni vagy pszit használni a bebörtönzése miatt nem tud (Mágiát tud használni). Kommunikálni próbál a kalandozókkal igencsak nehézkesen. Ha megpróbálják legyőzni, akkor ösztönösen harcba száll, de amint legyőzik, abban a pillanatban ismét kék fény tör fel a kútból és ismét megjelenik, és ha ismét harcba kezdenek vele ő ugyanúgy folytatja. Ezt addig képes csinálni, ameddig fent van a kék hold.

Alborne pap

Ké: 15
Té: 63
Vé: 87
Tám/kör: 2
Sebzés: K3
Mana: 45
Jellem: Rend
Ép: 3
Fp: -
Ellenállások: immunis
Méreg: Immunis

A rejtély kulcsa az, hogy valahogy megpróbálják megérteni (Holtak nyelvével mondjuk egy BM). Ekkor elmondhatja, hogy ő már több mint 500 éve itt van, és próbál valahogy megszabadulni a földi léttől, de nem tud. Egyszer régen elkészítette saját szobrát, amely az itteniek véleménye szerint túl átlagos lett, és amikor elérkezett élete végéhez, és megkapta az isteni adományt, hogy magából is szobrot készíthetett, a városlakók bedobták a kútba. Ha ezt nem mondja el, akkor megpróbálja elmutogatni. Odalent ugyanis a víz mélyén egy furcsa kő ágyazódott bele a márványszoborba, ami nem hagyja eltávozni a lelket, és újra és újra visszarántja őt, akármennyien akármennyire erősen próbálják őt elűzni az örök körforgásba.

A feladat érhető: ki kell szedni valahogy a szobrot a kútból. Itt az első nehézség az lehet, hogy valahogy le kell jutni a kút mélyére. A gödör alja kb. 25 láb mélyen van, ahol a hosszú évek sara beleragasztotta már a földbe a szobrot. Ha belecsobbannak a játékosok a vízbe, tapasztalnak még egy érdekességet. A kút ugyanis a föld alatt az Elveszett Lelkek tavával van összeköttetésben, és ebből kifolyólag az évek alatt egy lakója is lett, amit igazából csak a szobor tart kordában. Így amint azt elmozgatják, egy Carnomak próbálja meg marasztalni a leúszót (Staisztikáit és leírását lsd a Bestiáriumban). A szobor mozgatása egy -1-es Erőpróbát igényel, és mivel a kút nem túl széles egyszerre csak egy ember tud lemerülni. A víz felszíne és a kút kávájának pereme között pedig 6 láb van, amit a kút tartozékaként felszerelt kötéllel viszonylag egyszerű megoldani.

Ha a szobrot sikeresen kihúzták, akkor találhatják meg a beleágyazott apró gyerekököl méretű fekete követ. Ha ezt kiveszik a szoborból, az azonnal felszabadul, és visszatér az örök körforgásba köszönetet lehelve a játékosok felé. Ezzel együtt meg is kapják a jutalmukat a küldetésért, amely maga a kő. Ennek a képessége, hogy egy alkalommal egy maximum VI. nekrográfiai osztályba tartozó élőholtat képes magába zárni.

Ha ez az első kaland	Ha ez a második kaland
Ebben az esetben az átok megtörésével a kísértet elmosolyodik, és elárulja nekik, hogy valakinél ott van a városban egy véső markolata, amely megnyit egy kaput nekik. Ott találják az igazi kincset itt a városban, de vigyázzanak magukra és köszöni. Ezt már érthetően képen mondani Pszi segítségével.	Amennyiben felszabadul a lélek, csak rámutat a szobor kezébe ragadt vésőmarkolatra, amit ő maga szerzett vissza az elátkozott vidékről a kultistáktól még életében, de sajnálatos módon a halálakor nem tudta senkivel megosztani. Itt a lehetőség, hogy megtalálják, minek a kulcsa ez a markolat.

IV. A Della pap őrülete

Olvadt sziklák vannak szerte a városban. Erre korábban is felfigyelhetnek esetleg egy másik küldetés közben is a kalandozók, de itt mindenképpen felhívják rájuk a figyelmet. Méghozzá nem is akárki, hanem a város mellett a kisebb sziklák között lakó Sazad an Horcus. Ő egy közel 80 éves aggatyán selmovita lovag, akit fiatal suhanc korában rendeltek ki Khiazmushoz egy azóta elhalálozott inkvizítor kíséretére, hogy vigyázza a rendet, de valahogy megfeledkeztek róla. Ha más célja volt az ideköltözésének, arról neki nem szóltak. Ő csak végezte a munkáját, amelyről keveset tudott. Mindenki, aki a városban hajlamot mutatott arra, hogy Orwella megközelítette, arra kegyetlenül gyorsan lefolytatott eljárás keretein keresztül halálos ítéletet mondott. Ahogy teltek az évek, és észrevette, hogy valamiért nem közelednek a városhoz a Kitasztított követői, egyre inkább szívügye lett a város és a szobrászat művészete. Ő ugyan soha nem próbálkozott maga készíteni alkotást, de igencsak megismerte és megszerette ez a kultúrát, és a mindennapi élet részévé vált. Időről időre viszont egy Owellánál nagyobb fenyegetés ütötte fel a fejét a városban, ami nem volt más mint Della. A őrület istennője ugyanis bizonyos időközönként megtalálta az utat a helyiek szívéhez, és elkezdtek rendet bontani. Elcsábította a helyieket Alborne-tól, és aljas módszerekkel saját papjaivá alakította őket. Ezt az öreg nem állhatta és kivégezni se akarta őket, így a közeli háza alatt egy börtönt épített nekik. Elnevezte az összes itt megjelenő Della papot Szobortalannak, mivel akármit is tettek ezek a személyek, képtelenek voltak úgy alkotni, hogy életük végén megkapják azt a kegyet, hogy szoborrá válhassanak. Viszont ahogy teltek az évek, egyre inkább elkezdett igazi gyűlöletet érezni ezek iránt a semmirekellők iránt, mert nem képesek létük egyetlen igazi célját, az alkotást úgy végrehajtani, ahogy az elrendeltetett.

Ezért előfordult, hogy ebben az egyre csak bővülő földalatti börtönben hosszú évekig kínozta a megőrült szerencsétleneket, vagy éppen különös kegyetlenséggel titkon megölte őket. Egy ideje már nincsenek Della papok, és az utoljára megölt néhány visszatért bosszúálló élőholt formájában. Kora miatt nem tud már velük harcba szállni ezért kapóra jött neki az újonnan érkezett kalandozók jelenléte, és hogy korábban a Della papok maradandó károkat okoztak. Előkerítette hát az egyik műalkotását egy korábbi őrültnek és elrejtette jól látható helyen a Temetőben.

Annyit tudott még, hogy ezek a korcsok amikor elkezdik próbálgatni az erejüket torz mágiájukkal megolvasztják a legszilárdabb követ is, hogy így formázzák. Úgy tartja ez az egyik legundorítóbb dolog, mert elveszi az igazi gyönyörét a munkának. Emiatt bizton tudja, hogy megint felütötte a fejét a hetekben ismét egy Della pap, és mivel már nagyon öreg és feledékeny, megkéri a kalandozókat, hogy segítsenek előkeríteni ezt a vandált. Természetesen a titkos börtönről és az ottani élőholtakról nem beszél. A célja az, hogy elaltassa a játékosok figyelmét és rávegye őket, hogy végezzenek a sötét tettei emlékével azaz a Beidekkel.

Mindenki nagy tiszteltettel bánik vele, mert köztudott, hogy megmenti az őrülteket, és belülről védelmezi a várost, valamint elég idős már ahhoz, hogy bölcsnek tartsák. Ő maga viszont igencsak komoly és házsártos öregúr, aki el is várja, hogy ennyi év szolgálat után, amit a városért tett, tiszteljék őt. A játékosoknak megmutatja, hogy a falu északi részén lévő temetőben több szobron is látták ezeket a nyomokat, így el kéne menni körülnézni. Ha elvállalják, akkor odaérve tényleg láthatják, hogy furcsa olvadásnyomok vannak mindenhol, és az egyik ilyen szobornál egy földre ledobott törmeléket is találhatnak. Csak első ránézésre tűnik törmelékenek, mert ha az ember egy picit jobban megnézi, láthatja, hogy ez egy furcsa kis mozgatható szobor. A való életben leginkább egy formákat ábrázoló Rubik kockára hasonlít, amit forgathatnak. A játékon kívül magát a próbálkozást az alábbi anagramma feladvány szimbolizálja. Amikor egyben ki tudják mondani a szöveget, akkor tudják kirakni nehézségek árán a kockát, ami két egymást keresztező fénypászma képe. És a történet innen válik érdekessé.

eT ik ádotl rhéfe násvonz a pék ízinste ámr et ki dréez a ebőnk a namidaj jlakthtaoa te ik ladhlo a nézte a süőflez raúnbh et ik dlolá a tnééky nenimd lidfö kkutiksrnai.

Te ki látod fehér vásznon a kép színeit már te ki érzed a kőben a majdani hajlatokat te ki hallod a zenét a feszülő húrban te ki állod a kényét minden földi kritikusnak.

Az anagrammára nekik kell rájönniük, és meg is kapják a kirakás után a választ. A háttérben meghúzódó szál ugyanis az, hogy az öreg szenilis inkvizítor bizonyítani akarja az igazát a Della-papok létezéséről, és rávenni a kalandozókat a segítségnyújtásra. Ennek indoka, hogy az általa kegyetlenül megölt papok jórész beidként tért vissza és a börtöncellákban, kalodákban a lovag vérét szomjazzák. A tárgy semmiféle mágikus sajátsággal nem bír viszont a papok jelenlétének bizonyítására jó volt.

Ha visszatérnek az öreghez, elmondja, hogy már egészen biztos, hogy valami átkos Szobortalan. Feltűnhet, hogy színtiszta gyűlölettel és igazi undorral beszél a Della papokról, lovaghoz vagy Pyarronitához méltatlanul szitkozódik. Elmondja, hogy a háza alatt van egy titkos börtön, ahol ezeket az átkozottakat tartani szokta, és megkéri őket, hogy menjenek le, és hallgassák ki az egyiket, akit még egy hónapja fogott el, hátha ő többet tudhat. A papok segítségét nem szeretné kérni, mert nem akarja, hogy azt higgyék, hogy a koránál fogva teljesen tehetetlen. Természetesen nincs a pincében frissen elfogott Della pap, viszont van 2K3 Beid. Amint lemennek a pincelépcsőn, azok azonnal a játékosokra vetik magukat. Idő közben az öreg Horcus rájuk zárja az ajtót, nehogy kiszabaduljanak a vérszomjas élőholtak.

Ha végeztek velük, természetesen kiengedi őket az aggastyán, és bocsánatukért esedezik. Összevissza beszél, néha azt mondja nem is tudta, vagy azt, hogy nem érti, hogyan történhetett. Természetesen ha erősebb eszközökkel hatnak a játékosok rá, akkor bevall mindent. Viszont végtelenül hálás a kalandozóknak, és belátja bűneit. A Játékosok mondhatnak ítéletet az öreg felett, amikor mindenét kiteríti eléjük. Mindezek ellenére viszont a szavát adta, hogy megjutalmazza őket, így azt mindenképpen oda akarja adni nekik. Ez egy ősrégi köves gyűrű, amelyben a kő azonnal vörös fénnyel világítani kezd, ha 20 láb közelségben élőholt van.

Ha ez az első kaland	Ha ez a második kaland
Amennyiben életben hagyják, elmondja, hogy tud róla, hogy előkerült egy furcsa eszköz valahol a városban, amely egy vésőmarkolat. Ez a markolat kivet magából minden vésőfejet. Azt beszélik, rendkívül nagy ereje van, és hogy maga Alborne járja át. Biztos benne, hogy nagy segítségére lehet a kalandozóknak. Ha megölik, akkor az eltávozott Della papok szellemei térnek vissza még annyi időre, hogy elmondják a megmentőiknek.	Ha életben hagyják, akkor Horcus jutalmul és hálája jeléül átad nekik egy hatalmas nagy erővel bíró vésőmarkolatot, amely kivet magából minden vésőfejet. Elmondja, hogy tudja, hogy a bizalmát kell elnyerniük az Alborne papoknak, és ezzel biztos el fogják tudni érni. Ha megölik, akkor szellemek jelennek meg a házban, akik megmutatják a játékosoknak hálájuk jeléül, hogy hova rejtette a díszes, mágikus véső nyelet az öreg.

V. A megrágott szobor esete

Az Elátkozott Vidék bestiái nem kerülik el a falut és időről időre megpróbálnak betörni. Ezt a szobrok védelme, a hely mágikus hatalma és a papok hatalma minden esetben megakadályozza. Azonban a közelmúltban egy érdekes lény ütötte fel a fejét. A kalandozók a városban gyakorlatilag akárkitől hallhatják, hogy valaki megrongálja a szobrokat szerte a temető szélén, letör belőlük darabokat. Amikor viszont elmentek emberek, hogy utánajárjanak, nem tértek vissza. Az emberek félnek, és nem tudják, mi tévők legyenek. Na de

Dralyor

Előfordulás: Nagyon Ritka
Termeti: Emberi
Sebessége: 90 (SZ)
Ké:25
Té: 65
Vé: 130
Cé: -
Sebzés: 1K6
Tám/Kör: 2
ÉP: 18
Fp: 60
Ellenállások: 50
Méreg: 9
Intelligencia: Alacsony
Jelleme: Káosz/Halál

most itt egy kalandozó csapat, aki igazán megnézhetné, hogy mi történik a helyen.

Történetesen a várost fenyegető rém egy Dralyor, aki nem túl intelligens, de azért megvan a magához való esze. Nemrég ugyanis az történt, hogy a környéken keresett magának vadászterületet, és amikor meglátta, hogy itt mekkora mennyiségben álldogálnak az áldozatok védtelenül, azonnal megpróbálta őket becserkészni a kis Korongjával. Sajnos hoppon maradt, mert kiderült számára, hogy a furcsa vadak mind kőből vannak. Nem tudott mit kezdeni a helyzettel, de észrevette, hogy mozgó és nem kőből lévő (ebben nem volt biztos) szerzetek érkeznek ezeket a lényeket csodálni nagyon gyakran. Ezért szépen lassan a saját maga tempójában egy terv kezdett megszületni a fejében. Kiadja magát szobornak és amikor valaki odajön őt megcsodálni, akkor lecsap rá a Koronggal. Így is lett, és azóta nincs hiánya levadászható Nemkőlényekből.

Amikor a kalandozók ide érkeznek, akkor a helyzet itt is igencsak veszélyesnek ígérkezik, mert az egyébként is rémisztő szobrokból valóban darabok hiányoznak, valaki megrongálta, tépázta őket. Még érzékelés próba sem készítheti fel a játékosokat arra a meglepetésre, amit az egyik teljesen ép szobor megvizsgálásakor fognak tapasztalni. Ez a szobor egy hajító pózban lévő csuklyás meztelen alak, ami maga a Dralyor, a csuklyája pedig a Korong. Amint 5 láb közelségbe kerülnek hozzá, azonnal megtámadja őket a meglepetésszerű támadás módosítójával, és beleveti magát a harcba. (Statisztikáit és leírását lsd. a Bestiáriumban)

Jutalmul a játékosok a feladat teljesítésért a városlakóktól kapnak ajándékot méghozzá egy talizmán formájában, ami infralátást biztosít egy alkalommal a karakter számára 60 körre.

Ha ez az első kaland	Ha ez a második kaland
A győzelem után hangokat hallanak a szobrok közül. Amint utánanéznek egy még el nem fogyasztott városlakó az, aki próbál mondani valamit. Megpróbálhatják meggyógyítani és így megmenteni az életét, de mindenképpen elmondja a kalandozónak, hogy valahol a városban van egy vésőnyél amit maga Alborne áldott meg szent hatalmával. Elő kell keríteni mihamarabb, mert fontos szerepet fog betölteni.	Amikor legyőzik a Dralyort, az azonnal öklendezésbe kezd, és felhány a játékosok elé egy szent kisugázással bíró véső markolatot. Megemészteni vagy kárt tenni benne képtelen volt, mert akkora hatalommal bír.

A Finálé

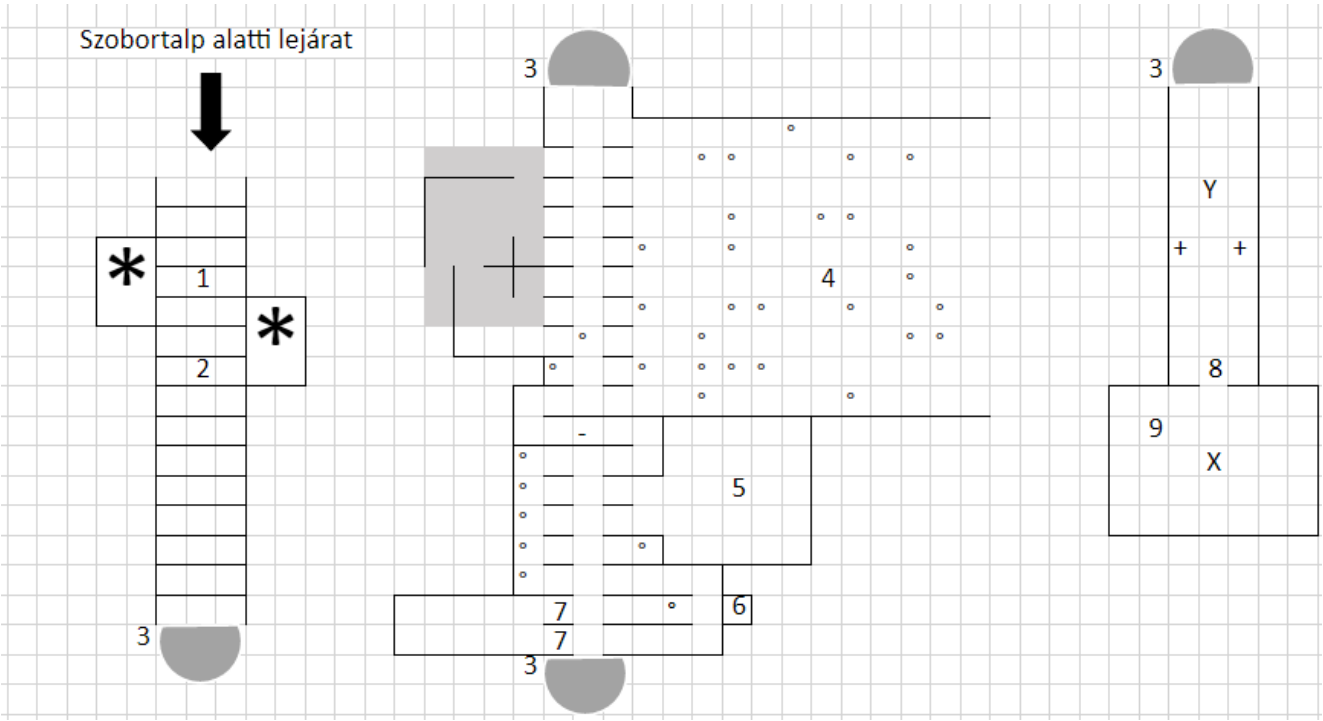
A karakterek a második feladat után tudnak a markolatról, és meg is szerezték, ha minden jól ment. Már csak azt maradt, hogy minden forrásukat felhasználva tudatosíták, hogy ez az,

ami kell az Alborne papoknak bizonyítás végett. Ezzel elnyerik bizalmukat, és amennyiben mint a 30 pap él még, akkor a következő alkalmas időpontban összegyűlnek Alborne isten szobránál, és egy rituálába kezdenek körbeállva azt. A rituálé gyönyörű fényekben kezdi el játszatni az istenség szobrát, amely mintha megmozdulna vagy táncolna. Igazából a mágikusan lezárt kripta bejárata kezd el kinyílni az alapzat elmozdulásával, és feltárul a sírkamra bejárata.

Az Alapító Sírkamrája és a befejezés

Egy négyzet = 1 m2
Belmagasság: 3 m

1. szint **2. szint** **3. szint**



1: Lépcsőzet. 27 lépcsőfok, mindegyiken arcképek sora. A pyarr pantheon isteneit ábrázolják véletlenszerű sorrendben, egymást éppen nem érve, tenyérnyi faragásokként (elkerülhetetlen, hogy az ember rájuk tiporjon). Csak a 14. lépcsőfokon jelenik meg Orwella arcképe, de ott végig az egész sorban. Ez a lépcsőfok egy bukóajtó.

2: bukóajtó

3: Lépcsőforduló. Kissé szélesebb itt az út, mivel a fal szobrok egymásba fércelt, torz törmelékeiből áll.

*: Mágikus betegségekkel preparált kamrák. A fal faragásainak apró repedésein keresztül megfertőzik a falakhoz közvetlenül közel kerülőket. A falak tömörek, mögöttük alkimista labor, rég elfoszlott godoni nyelvű, értelmezhetetlen iratok. Üvegszelencében van itt egy adag márványméreg is (Azonnal ható, nemmágikus kőzeteket szétmállasztó szer. Élőlényekre közönséges savként hat.). Az itt érvényesülő betegségek: Vérsápadás (4. szintű; erő, gyorsaság, ügyesség, 4-11 ponttal csökken, százalék os jártasságok 30-75 százalékkal csökkennek vétés mértékének függvényében. Az áldozat vére és bőre sárgásan elfakul, fáradt, aluszékony lesz.), Fekete halál (4. szintű; 10 perc után kóma, 75% eséllyel 1k10Fp/óra, vagy 2k10Fp/óra, vagy 1k3Fp/perc vesztés a vétés függvényében. 25% eséllyel csak hordozó és a környezetét folyamatosan kiteszi a kórnak. Az áldozat bőre elkékül, elfeketedik, elgyengül és kínok gyötrik.), Lepra (6. szintű; gyorsaság, ügyesség, erő 4-14 ponttal csökken a vétés mértékétől függően. 9 pontos és afölötti csökkenésnél az áldozat fp-inek száma végtelenre nő. A beteg tagjai elnehezednek, elzsibbadnak, teste elérzéktelenedik.) A betegségek természetes úton nem gyógyíthatók, ám óránként súlyosbodnak.

-: Bukóajtó. Ha az első szinten valaki lezuhan, megpróbálhat itt megkapaszkodni (esés%). Rálépve ugyanúgy aktiválható, mint rázuhanva.

4: Szobrokkal és azok között szobrok törmelékével és néhány temetetlen csontvázzal teli terem. A földre rábarnult vérrel az egyik csontváz ujja az "Átkozott mind, ki dicsőség bércre hág, de bolond ki hagyja sorsát veszni. Ne hagyd hát magad más által vezetni. Törj előre bátran." abasziszi nyelvű sorokra mutat. Ha padlózatát 300 font terhelés éri, minden bejárat hirtelen bezárul nehéz kőrombok által, amik addig a mennyezetet alkotják. A teremben kósza mágikus anomália miatt (2E) vaksötétség van, és a szobroktól is csökken a látótávolság ezért nem lehet tudni, mi van erre. Ha az árkádok elzárultak, -10-es, sikeres erőpróbával visszatolhatók a tömbök, ám alapesetben 2-nél több ember nem fér oda egyszerre, így a súly nem megosztható kijutás mellett. és sikeres próba esetén is állóképesség-próbát kell tenni körönként. Elhibázott állóképesség-próba esetén a sziklatömböt tartó(k) 1k6 sp-t sebződnek. Ki lehet jutni más módon is. A szobrok nem egy irányba néznek, némelyikük fel is van döntve. Ez a korábban bent ragadtak kétségbeesésének nyoma. Ha valaki képes látni a sötétségben, órákat tölt a falak tapogatásával és van építészet képzettsége, vagy törpe/udvari ork fajú legalább 17-es észleléssel, megállapíthatja, hogy a padlózat kövei billegnek, sőt némelyik majdhogy hüvelynyire elemelkedett eredeti helyéről. Ez az alattuk lévő kezdetleges mechanikának tudható be. Ha 3 tonnát (7-9 szobrot)helyeznek a hátsó fal felőli lapokra, a középső kőszikla féllábnyival feltolódik a mellette eső két padlólap elbillenése nyomán. A sötétben való pöszmötölésnek vakharc képzettség híján végzetes következményei lehetnek. Minden elmozgatott szobor esetén a munkálatban részt vevők szerencsepróbát tesznek. Balsiker esetén annyiszor 1k3-at sebződnek esésből, horzsolásból, bokaficamból, a törmelék élétől, ahányszor tíz kéne a próba sikerességéhez. (pl.: 40-el elbukott próba esetén 4k3 SP, míg 3-mal való vétés esetén csak 1k3).

5: Aszimmetrikus kamra. Tolóajtajának megmozdításához legalább 23 erőpont szükséges. A kamrában Balzsamozáshoz szükséges felszerelés, avas gyolcs és temetkezési szertartáshoz felszentelt kellékek hevernek rendezett ládákban, kőasztalokon. a falon feketéllő acéleszközök (szobrász és ravatali eszközök). Vallásismeret képzettséggel megállapítható,

hogy a kamra mumifikálásra utal. Rövid keresgélés után 12 ezüst értékű füstölőre is rá lehet találni.

6: Rejtett fal mögötti rekesz, amiben egy könyv a szinesztézikus ábrázolásmódról, és a vakszobrászatról (értéke 13 aranyra rúghat) majdhogynem érintetlen állapotban megmaradt. Benne szárított növények (lóhere, szikrafű, kráni bürök) ha laikus, növényekhez nem értő belelapoz, 25% eséllyel szárazon is mérgező növénybe nyúl, ami viszketést és zavaró hátrányt (-10 minden harcértékből és százalékból) okozhat, amíg a mesélő reálisnak látja.

7: Azonos terembe vezető ajtók. Ha a baloldalin megy be valaki, nem történik semmi. A jobb oldali fölött kiéhezett, rég elsorvadt folyondár, ami a káosz burjánzó közelsége miatt élőhalottként viselkedik (KÉ:0 TÉ:30 VÉ:75 tám/kör:1 sebzés:1k6 ÉP:15 minden másban megegyezik az élő példányokkal) A teremben vannak más ide beburjánzott növények, beszökött állatok maradványai is. A terem egy használatlan sírkamra, díszítései befejezetlenek, szarkofágja üres és jól látható zárvány húzódik végig fedlapján.

°: szobor

A szürke részek omlást takarnak, a romok közt félrekotort járat egy víztározóhoz/föld alatti tóhoz vezet. Eddig az út kvázi járhatatlan, hosszú (501 láb), szűkös és elmúlásszagú. Ha ezek és az úton burjánzó gombák és növények ellenére is erre mennének a kalandozók, a tó környékén 1k6 káoszlény tanyázik, az egyik koponyájába egy +2-es rúnakard ékelődve nehezíti a vele való harcot (a bestia ellen -5 KÉ). A tó körül szétmart tetemek (és azok útinaplói, ingóságai, pl Adron-pap rubinszeme) is találhatók. A tó a felszíni víznyelőkön át elérhető. ezek a járatok a várostól messze visznek.

8: Kriptaajtó. Rajta a: "A szobor soha el nem pusztul, a művészet soha el nem romlik, csak új testet és formát talál." felirat olvasható közös nyelven. Az elírás szembetűnő.

Y: Farkasfejes, kígyókkal teleszőtt, torz testű meztelen nőalakot ábrázoló, a tetőig érő oszlopfaragvány. Bal keze, rajta hat ujjal a kijárat felé van kinyújtva. Ha a keresztezett kardok alatt megy át a kalandor, óhatatlanul meghajol az oszlop előtt. Ekkor annak vicsorgó pofájából elmosódó női kacaj hallatszik.

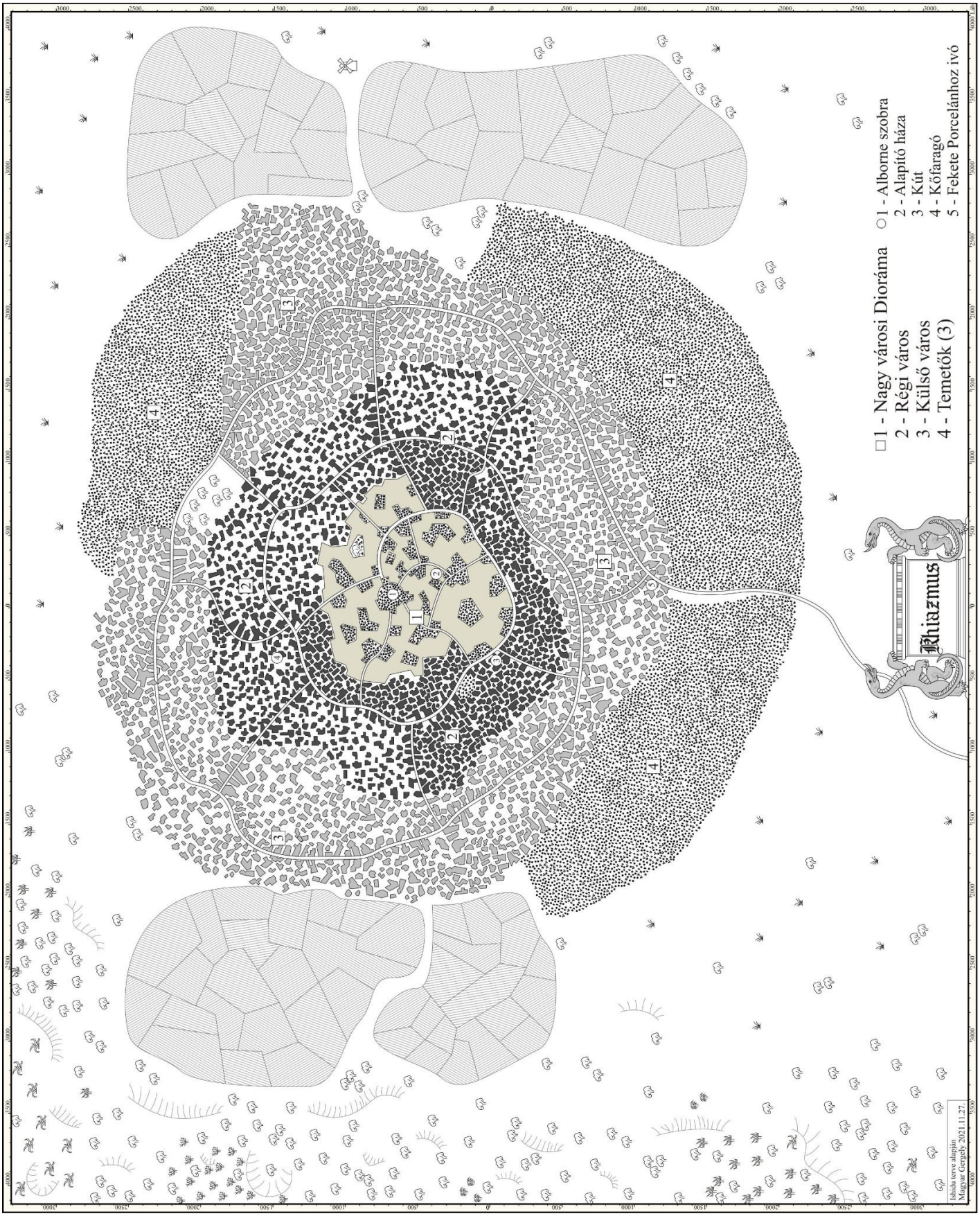
+: Pyarroni lovagokat ábrázoló szobrok. Vértben, pajzzsal, kivont karddal egymás felé néznek, köztök nem lehet egyenes háttal átmenni az egymást érő pengék miatt (Törpék kivételével). Márványuk fehérjét belepik a földalatti gyomok elhalt maradványai, amitől a kardok feketének, arcuk torz grimasznak hat. Pajzsaik közepén egy-egy elhalt kacs a Kard Testvériség felszereléséhez teszi hasonlatossá őket. Aki figyelmetlenül másznak át fölöttük, könnyen pókfészekbe tenyerelhet (1. szintű, idegrendszerre ható, 1k6 kör alatt ható, 1k6-szor tíz percig nem múló fájdalmat, ezzel 1k3 Fp elvesztését okozó méreggel). Ha eltörik a kardokat, a szobrok megelevenednek és védőgólemként viselkedve a kalandozókra támadnak (KÉ:35 TÉ:75 VÉ:90+30pajzs tám/kör:2 sebzés: 1k10 ÉP:12 asztrál-, mentálmágiára és mérgekre, tűzre immunisak, szúró-, vágófegyverek és villámok sebzésének csak a fele érvényesül. Csak túlütéssel sebezhetők. Körönként 75 lábat megtéve csak a kijáratig üldözik a menekülőket.). Köztük is át lehet bújni, ám a pókháló ás a szemben lévő szobor nyomasztóvá és baljóslatúvá teszi azt.

9: A sírkamra Orwellának felszentelt temetkezési hely, ezért csak halál szférával hozható itt létre papi mágia és, ha elsődlegesen pozitív (rend, élet) jellemű karakter beteszi a lábát, a falat övező, testükre tökéletesen faragott kőtestet viselő élőhalottak (KÉ:0 TÉ:10 VÉ:40 tám/kör:1 sebzés:1k6+1 ÉP:15, asztrál-, mentálmágiára és mérgekre, tűzre, villámra immunisak, mágikus tűz, hő, fagy sebzése tizedelődik, szúró-, vágófegyverek sebzése negyedelődik, zúzófegyverek sebzése feleződik. Kezdetben tizenhárman vannak, melyből csapattagonként egy harcba bonyolódik a kalandozókkal. A többi csak szemléli a harcot, ezzel azok +10 KÉ-t, +20 TÉ-t és VÉ-t kapnak, a valamint figyelők számától egyel kevesebbszer további +2 KÉ-t és +10TÉ-t, VÉ-t. Ha egy kalandozó eszméletét veszti, vagy 6 elhull közülük, mind hordaként 20 láb/kör sebességgel a kalandozókra rontanak.) és a muliphein életre kelnek. (10. szintű paplovagnak felel meg. KÉ:20+7 TÉ:70+15 VÉ:90+12 tám/kör:1 sebzés: 1k10 ÉP:18 PP:41 MP: 81 Jellem: Káosz, Halál, csak túlütéssel sebezhető, immunis a lélekre ható mágiákra és mérgekre, de a tűz másfélszeresen sebzi. Fegyvere egy egyenes kard, bár leginkább védekezésre használja. A papi mágia halál szférájú, távolba ható varázslatait használja és, ha halálakor lenne még legalább 30 MP-ja, akkor gyilkosát 51E asztrális ellenállással megátkozza. Beszéli a közös nyelvet.) A szarkofágban ott van a véső másik fele is.

X: Az alapító szarkofágja. Aki leesik a csapóajtón, közvetlen elé esik. (7 láb zuhanás, 3k6 SP) Fedelén cirádás minták láthatók, benne egy muliphein.

Befejezés

Miután a játékosok végeztek, és remélhetőleg élve távoztak a kazamatából, a döntés az övék. A kamrát örökre bezárják a papok. A jóslatuk úgy szólt, hogy a kalandozóknak kell eldönteniük, mit tesznek az így már egyesíthető vésővel. Innentől kezdve rajtuk áll, hogy visszaviszik az Örök Városba, eladják vagy esetleg megtartják.


□1 - Nagy városi Dioráma
2 - Régi város
3 - Külső város
4 - Temetők (3)
○1 - Alborne szobra
2 - Alapító háza
3 - Kút
4 - Kőfaragó
5 - Fekete Porcelánhoz ívó
Rhiazmus
Ishidu terve alapján
Magyar Gergely 2021.11.27.

eT ik ádotl rhéfe násvonz a pék ízinste ámr et ki dréez a ebőnk a namidaj jlakthtaoa te ik ladhlo a nézte a süőflez raúnbh et ik dlolá a tnééky nenimd lidfö kkutiksrnai.