



CSILLAGOK ARANYA

Csillagbirodalom kalandmodul, 3. szintű karaktereknek



AZ AVU EMBEREI

A Hátér

A történet a Kalya szférában indul, a Gattara világ körül keringő hatalmas Agadir csillagvárosban, ahol egy kikötői kocsmában, a Vörös Vércsében Morgan Ramson kapitány legénységet toboroz egy expedícióhoz. Az úti célról keveset árul el, csak annyit, hogy egy hold, ahol régi romokat talált egy korábbi útján. Úgy véli, hogy ez egy Elveszett Világ, ahol az Ősök Ereklýre bukkanhatnak, és talán még embereket is lelhetnek.

Megnyerte a Gattara egy kisebb, ám ambiciózus *világházának*, az Elzar nemesi háznak a támogatását, akik remek lehetőséget látnak ebben az expedícióban. Abban bíznak, hogy egy Elveszett Világ felemelheti őket a *szféraházak* közé, így a tartományi politikába is beleszólásuk lehetne. Vásároltak egy hajót, a Lady Violát, amit kölcsön adnak Morgannak, ám a biztonság kedvéért elküldik vele az egyik emberüket, Jakov Elzart, hogy képviselje a ház érdekeit az úton.

I - Az Indulás

"— Na jól van, elég az időhúzásból! - mordult egyet a nagydarab khark. — Beszélj, Morgan!

A taverna pultját támasztó idősebb tengerész belekortyolt az italába, azután bólintott.

— Köszönöm a végszót, jó uram. - hajolt meg a gúnyosan horkantó khark felé, majd a többiekhez fordult. — És mindenki másnak is köszönöm, hogy elfogadta a meghívást. Mind ismertek engem, tudjátok, hogy Morgan kapitány nem a levegőbe beszél. És gondolom, azt is sejtitek, miért kaptatok meghívást: egy expedícióhoz keresek embereket.

A helységen halk morajlás futott végig, páran sokatmondó pillantásokat váltottak. A tengerész elégedetten elmosolyodott, azután aktiválta a bal karján viselt mágika egyik talizmánját. A tenyerében megjelent egy fényesen izzó zöld fénygolyó, amit a terem közepére dobott, és az pörögve-forogva egy méteres átmérőjű gömbbé változott. Apró hegláncok és beltengerek szakították meg a végtelennek tűnő zöld őserdőket, de semmi ember - vagy más - alkotta építmény nem látszott rajta.

— Ez itt az úti cél, ez a nevesincs hold. Ahogy látjátok, élet az van rajta, nem is kevés: az egész dzsungel csak úgy hemzseg az állatoktól. Viszont van itt más is.

A gömb kifakult, majd átlátszóvá vált, mint egy szappanbuborék, a belsejében pedig egy zikkurat-formájú, romos építmény jelent meg. Láthatóan ősrég volt, a dzsungel szinte már benőtte, de még így is kivehetőek voltak a kopottas vésetek és a törött szobrok. Egy újabb váltással máris a rom nagytermét látták - a közepén pedig egy éjfékete monolitot. Azután a fátyolvisszhang véget ért.

A teremben néma csönd volt, mintha fejben már mindenki azt számolgatta volna, mennyit is érhet az, amit látnak. Semmi kétségük nem volt róla, hogy egy Elveszett Világ volt, az Ősök egyik kolóniája - a kérdés csupán az, kifosztotta-e már valaki előttük?

— Ezt a Fátyolvisszhangot én magam készítettem és én vagyok az egyetlen, akit ismeri a hold és a romok hollétét. — mondta a tengerész, miközben a talizmánt kipattintotta a helyéről, és visszatette a nyakában lógó erszénybe. — De, aki velem tart, mind részesül a kincsből.

— Egy ilyen úthoz hajó is kell, Morgan "kapitány". — jegyezte meg egy rövidre nyírt szőke hajú nő, az övébe dugott varázsvetővel játszadozva. — De úgy hallottam, neked az nincs...

Morgan lassan bólintott, azután a bejárat közelében várakozó, a többiektől némileg jobban öltözött férfi felé intett.

— A hajóról a patrónusunk gondoskodik.

Pár pillanatig mindenki az ismeretlen férfit méregette: a "patrónus" egyértelművé tette, hogy valamelyik nemesi ház áll mögötte, ha egy kereskedőház lett volna, akkor "üzlettársak" lettek volna. Címert nem láttak sehol, ami nem is volt meglepő. Aligha akarta volna, hogy bárki is összekösse a házat ezekkel a kikötői martalóccokkal.

— Tehát hajó és pénz van, emiatt ne aggódjatok. — sóhajtott Morgan kapitány. — A zsákmányon a szokványos módon osztozunk: a felén osztoznak a patrónus, a tiszték és jómagam, a többin pedig ti, egyenlő arányban.

— Persze csak akkor, ha találunk valamit. — vetette közbe a khark. — De mi van, ha már kipucolta valami kalózbanda?

— Ez meglepne! — vágott vissza ingerülten Morgan. — Pár hónapja jártam ott, és én vagyok az egyetlen, akit ismeri a hollétét! Ha nem bízol a szavamban, takarodj, Juszeb!

A khark kiköpött, aztán vicsorogva kivillantotta az agyaráit, körbe pillantva a társaságon. Láthatóan a teremben tartózkodók többsége nem kedvelte, még a többi khark sem.

— Remélem, meggebedtek mind. — vetette oda nekik, ahogy kivonult a kocsmából. Morgan megkönnyebbülten felsóhajtott, ahogy az ajtó bezárult mögötte.

— Nos, akkor tehát ki akar velünk tartani? - kérdezte, megidézve maga elé egy fénykönyvet.”

A kapitány beszédét követően a karaktereken kívül még heten állnak fel, hogy beleírják nevüket Morgan lebegő fénykönyvébe.

- Kodar és Seldur: birodalmi exkatonák, ránézésre testvérpár. Harcedzett veteránoknak tűnnek.
- Dantor: napbarnította bőrű, teletetovált taro hajós a Gattaráról, a hátán egy cápafogakkal kirakott taro fakarddal (fűrész kard) tengeri rablól. Ránézésre eddig tengeri rablásból élt.
- Elgor: a Vörös Vércse hatalmas termetű, ám nem túl okos khark verőlegénye, aki csak félig-meddig értette Morgan beszédét, viszont nagyon büszke arra, hogy tud írni-olvasni. Igazából fogalma sincs, mire jelentkezett. Amíg nem dühítik fel, roppant jámbor.
- Sylla: erősen ittas kardforgató hölgy, aki láthatóan gyakorló alkoholista. Ennek ellenére tántorogva is képes aláírni a nevét, majd indul is másik kocsmába inni. Ha valakit szimpatikusnak talál, hamar az ágyában található, bár nem egy hűséges és kitartó típus.
- Remis: fiatal, szőke birodalmi férfi, akinek már az öltözékéről is lerí, hogy a Ragyogó Csillagok Egyházának misszionárius papja, aki a világokat járja, hogy a helyi istenek hitéről az egyetemes egyház felé terelje a híveket.
- Dahat: jól öltözött birodalmi férfi, egyfajta hivatásos kincsvadász, aki az aláírás után azonnal plusz információkat próbál kiszedni Morganból, sikertelenül.

Ha valaki aláírt, Morgan üdvözlí a csapatban, és elmondja, hogy másnap “napkeltekor”, vagyis amikor az Elementál Magok felerősítik a város fényeit, kifutnak a 19-es mólótól.

Ha valaki akar még indulás előtt vásárolni, korlátozottan még megteheti, a nagy piacon még van élet ilyenkor is. Viszont, ha valaki magányosan indul el, hamarosan a nyomába szegődik pár Martalóc (lásd NJK-k), és megpróbálják elkapni. Ezek Juszeb emberei, ha őket fogják el, el is mondják, hogy a khark egy másik kocsmában, a Vörös Korsóban bízta meg őket. Ha odamennek, a khark már lelépett.

Reggel a 19-es mólónál ott találják a Lady Viola karvot: Morgan kapitányon kívül a kifejezetten jóképű Trano elsőtiszt, a rövidre vágott hajú, sebhelyes arcú Liara Vasquez másodtiszt és öt matróz (Kima, Gorun, Lokar, Zenir, Marak) alkotják a legénységet.

A hajó átlagosnak mondható állapotban van, bár látszik, hogy egyes részei használtabbak. A fegyverzetét alkotó ágyúkra ráférne egy nagygenerál, különben -2 büntetést kapnak a támadásra. A Navigátor mágikában viszont egy vagyonba kerülő, 10. varázshasználó szintű Árnékutazás van, így az utazási sebessége a normál duplája, 10 csillagtáv/nap vagy csillagcsomó/óra. Ha a JK-k között van képzett Fegyverműves, Morgan örömmel megengedi, hogy megjavítsa a fegyvereket (2x Skorpió, 1x Balliszta).

II - Az Utazás

Indulás után Morgan kapitány összehívja az expedíció tagjait és elmondja a részleteket, amiket tudniuk kell.

Az úti cél az Unna szféra, a tartomány peremén. Az út normál esetben 10 nap lenne, de a Lady Viola ezt kicsivel több, mint 5 nap alatt meg tudja tenni. A szféra egyetlen települése egy alig lakott csillagerőd, az Onar: talán 100-150 ember lakik itt, főleg a flotta tengerészei és bányászok. Morgan igyekszik elkerülni a járőrhajókat és a csillagerődöt, és tőlük nagyon messze lépnek be a Szférába, a Kodor gázplanéta közelében: ennek egyik belső holdja a Ravak, az expedíció célpontja.

Morgan szavai szerint úgy egy évvel korábban járt a holdon, mikor a Matilda nevű hajón szolgált, akkor még csak tisztként. Az Ilysa szférából üldözte őket idáig egy kalózhajó, amit végül csak a holdak közé bepölvél tudtak lerázni. A sérüléseik miatt végül leszálltak a Ravak holdon, ami meglepetésükre étellel bírt (a Semmiből nézve a gázplanéta másának tűnt). Morgan elment egyedül felderíteni, akkor találta a romokat, melyekről nem szólt senkinek. A Matilda pár hónappal később, már az ő parancsnoksága alatt odaveszett, emiatt van neki rossz híre. Állítása szerint a planétán nem látott más

értelmes lényt, csak méretes gyíkokat és rovarokat (bár szándékosan kisebbet vall be, mint a valódi: az óriásméhek és szitakötők elég riasztók lennének).

Az utazás a Fátyolban eseménytelen, a Navigátor jól lőtte be az útvonalat, a kormányos pedig a megfelelő áramlatban tudja tartani a hajót. A legénység tagjai barátságosak, Trano elsőtiszt szívesen flörtöl a hölgyekkel, elsősorban a játékos karakterekkel; ha nincs női JK és Sylla sem akadt össze senkivel, az utazás során egymást boldogítják, néha egész viharosan. Morgan kapitány nagyon szűkszavú, többet nem szívesen árul el a Ravakról vagy az ott tapasztaltakról. A pap igyekszik mindenkit megtéríteni, Elgor pedig próbál barátokat szerezni, mert nagyon elveszettnek érzi magát. A katonák egymás között elvannak, Sylla minden este berúg és valakibe kapaszkodik. Dantor főleg a legénységgel lóg együtt, Dahat pedig a magával hozott fénykönyvekből próbál művelődni, felkészülve a feladatra.

DM Infó: a toborzás során Morgan elküldött egy Juszeb nevű kharkot, akivel korábban már volt összetűzése (a testvére a Matildán halt meg, amikor Morgannal hajózott). Juszeb ezután összeszedett egy saját legénységet válogatott söpredékből, és a saját hajójával, a Lándzsa nevű hosszúcsónakkal a nyomukba ered. Sajnálatos módon az övéké is ugyanolyan gyors, mint a Lady Viola, és sikerült is követni őket a Fátyolba. Ebben nagy segítségükre van az expedíció tagjai közé befurakodott árulónak...

II - Az Unna szféra és Ravak holdja

A szféra csillaga egy fehér törpe, így mindent szürkületi fény borít. Az egyetlen település, az Onar határerőd a legbelső gázplanéta, a Viza körül kering, a legkülső Kodor pedig még a bányászok számára is érdektelen. Kilenc hold és egy törmelékgyűrű veszi körül, melyek kevés értékes ércet s kristályt tartalmaznak.

A hajó aránylag gyorsan áthatol a külső holdakon, ám ezeken átjutva már lassan, óvatosan hajózik előre. A törmelékgyűrű alatt elrepülve viszont támadás éri őket: d3 Kristálpók zuhan a fedélzetre, akik azonnal nekilátnak az élőlények feldarabolásának. Ezek a fenevadak általában a törmelékben található, magukba a Semmiből mágikus energiát gyűjtő kristályokat "eszik", de a csillaghajók Elementál Magját is kedvelik. A taktikájuk egyszerű, először végeznek mindenkivel, azután befújják magukat a hajótestbe és végeznek a Maggal.

Ha sikerül legyőzni a Kristálpókokat, mindegyikben értékes, finomítható árnykristályt találnak, példányonként d10*10 arany értékben.

Ravak holdja távolról nézve pont ugyanúgy néz ki, mint a Kodor: egy fehér gázgömb, rajta piros-zöld-lila csíkokkal, mintha valami ékes márványgolyó lenne. Ha viszont egészen közel repülnek hozzá, kiderül, hogy ez csak valamilyen optikai csalódás, és igazából egy zöldes-barnás, kisebb részben tengerekkel borított planéta, tele léttel. Ha valaki mágiát gyanít a dologban, nem jár messze az igazságtól, bár az illúzió forrását nem lehet meghatározni.

A Lady Viola aránylag simán alá tud ereszkedni a légkörbe, bár a legénység tagjai a biztonság kedvéért kikötik magukat a korláthoz, vagy odalent maradnak. Morgan egyenesen a zikkurat közelébe vezeti a hajót, csakhogy ott nem tudnak kikötni, mivel az egészet benőtték a magas, széles lombú fák. Ezeknek egy év alatt nem kellett volna ilyen magasra nőniük (különösen nem a legnagyobbak, ami a zikkurat fölé emelkedik). Morgan végül egy közeli, sekély tó vize fölé ereszkedik le a hajóval, majd innen repülnek két csónakkal a zikkurathoz: az egyiket a kapitány, a másikat Liara Vasquez vezeti. Jakov, Trano és a legénység többi tagja a hajón marad. Az út a zikkuratig nem lenne hosszú, csak pár kilométer, viszont útközben számos hatalmas hullót és rovart látnak. Ezek nem támadnak, egészen addig, amíg valaki rájuk nem lő. Akkor viszont rajban emelkednek fel a csónakok ellen.

III - A Zikkurat

A hatalmas építményt helyi idő szerint dél körül érik el. A romok nagyon ósinek tűnnek, és néhány faragványon látszanak is az Ősök (méretes humanoidok, tarajos fejjel). Morgan a bejáratnál hagyja Koldart és Seldurt, örködni. Semmiféle ellenállásba nem ütköznek, amikor behatolnak, ám a belsejében különös dolog fogadja őket: a belső szintek át vannak szakadva, így az egész belső tér egy hatalmas üreg, ahol fekete monolitok, faldarabok és szobrok állnak, sáncba rendezve. Az egész közepén egy sérült Orákulum áll: nagyjából méter magas, nyolcszögletű obszidián oszlop, rajta egy hatalmas, opálos kristálytojás. Az oszlop tövében több ezer emberi koponya van felhalmozva, lefejezési nyomokkal (bár

a sérülések alapján a többségét már holtában fejezték le). Az Orákulumban még mindig pislákolnak fények, de ha valaki kommunikálni próbál vele, csak értelmetlen szavakat hall a fejében. A sérüléseit megvizsgálva ugyanakkor egyértelmű, hogy varázsvető okozta azokat, és csupán pár éve keletkeztek.

DM Infó: *a Lady Violát ezen a ponton támadják meg Juszeb martalócai, széleseben legyűrve Tranot és a legénységet. A hajóról nem érkezik segélyhívás, és ha valaki próbálja hívni Tranot vagy magát a hajót (a fedélzeti Suttogón), senki se veszi fel.*

Ha valaki a környezetre is figyel, sikeres Észlelés (CSz 20) próbával kiszúrhat egy méretes óriáskígyót az egyik leszakadt fenti szint peremén, ami figyelni őket, de ha kiszúrják, azonnal visszavonul az egyik járatba.

- Ha rátámadnak, a kígyó igyekszik elmenekülni: hacsak nincs valakinél valamilyen varázslat, amivel gyorsan feljuthat (Repülés vagy Biztosító Csáp), legfeljebb egyetlen lövést adhatnak rá. A támadás miatt a gyíkemberek automatikusan **Barátságtalanok** lesznek velük. Ha megsebzik vagy esetleg meg is ölik, odakint **Ellenséges** gyíkemberek várnak rájuk. A kígyó ugyanis az egyik törzset vezető druida, Drocha társa.
- Ha nem támadnak rá a kígyóra, a gyíkemberek **Semlegesek**.

Ha a gyíkemberek **Semlegesek**:

- Drocha és két erős harcosa megjelennek a zikkurat bejáratánál, és megvárják, míg az örök észreveszik őket és riasztják Morgant. A kapitány és az expedíció tagjainak többsége elég ideges a jelenlétüktől, főleg, ha senki se hozott olyan varázslatot, amivel érthetnék a nyelvüket (az NJK-k közül senkinél sincs). Ha valakinél van tolmácsvarázs, akkor érti, hogy Drocha nehezményezi, hogy a "csupaszkok" behatoltak "egykori győzelmük szent helyére", és követeli, hogy azonnal hagyják el a helyet. Nem akarja a vérüket ontani, ezt ki is jelenti, de menniük kell. Ha 10 percen belül nem távoznak, a gyíkemberek innentől **Ellenségesek**. Drocha rikoltozásától mindenkinek dobni kell Akaraterő-mentőt CSz 10 ellen (15, ha nem értik), és akinek sikertelen, elveszti a fejét és oda lő a druida lába elé (akinek kritikus 1-es, direktben rá lő). A JK-k megakadályozhatják egy sikeres Gyorsaság-mentővel (CSz a tüzelő karakter Ügyessége), lefogva a fegyvert. Ha bárki Drocha felé lő, a gyíkemberek rikoltozva eltűnnek a bokrok között, és a gyíkemberek innentől **Ellenségesek**.

Ha a gyíkemberek **Barátságtalanok**:

- Drocha és a nagyjából 25 harcosa felsorakozik a zikkurat előtt, bunkókkal és gerelyekkel a kezükben, és a druida igen hevesen figyelmezteti őket, hogy **AZONNAL** hagyják el ezt a helyet. A rikoltozás miatt ugyanúgy kell mentőt dobniuk, bár a gyíkemberek agresszív fellépése miatt a CSz most 15/20.

Ha a gyíkemberek **Ellenségesek**:

- Amint a karakterek kilépnek a zikkuratból, a lesben álló mintegy 40 harcosuk hajítógerely-záport zúdít rájuk: megvárják amíg legalább 5 fő kilép, mielőtt eldobnák, majd mindenki felé D8 gerelyt repítenek. Ha valaki sikeres Észlelés próbát dob CSz 20 ellen, észre veheti, hogy valaki várakozik kint ellenséges szándékkal, de csak párat szúr ki. Ha legalább 5 ponttal túldobja a Célszámot, kiszúrja a gyíkemberek felét, ha 10-zel, az egész csapatot. Ezen a ponton Drocháék már nem tárgyalnak, de nem is akarják az embereket az utolsó szálig megölni, beérik azzal, ha elmennek.

Ha az expedíció tagjai a csónakok felé vetik magukat, egy kör kell nekik, hogy mindenki beszálljon, és két további kör, hogy nagyjából elhagyják a gyíkemberek lőtávolságát. A beszállás körében ugyanúgy D8 gerely repül mindenki ellen, büntetések nélkül (ha valaki próbál fedezéket keresve mozogni, akkor a megfelelő fedezék százalékkal). A távolodás első körében fejenként d6 gerelyt dobunk, -4 büntetéssel, a másodikban már csak D4 gerelyt, -8 büntetéssel (az NJK csapattagok ellen automatikusan kioszthatunk D2 találatot, a nagy számok törvénye alapján, ha nem kívánjuk kidobálni nekik is).

Ha az expedíció tagjai visszamenekülnek a romba, a bennszülöttek nem mennek utánuk, csak őrzik a kijáratot. A csónakokban sem tesznek kárt, mert úgy számolnak, hogy az emberek majd

azokkal fognak elmenekülni. Ha később megpróbálnak kitörni, a gyíkemberek ugyanúgy lőnek rájuk, de minden órában egyre kevesebben vannak, ahogy Drocha fokozatosan hazaküldi a harcosait. Ez azt jelenti, hogy az egyénekre eső gerelyek kockája óránként egy fokozatot csökken ($D8 > D6 > D4 > D3 > D2$). Négy óra után már csak alig 10 gyíkember őrzi a zikkuratot, de ennél már nem lesznek kevesebben. Ha leszáll az este, a gyíkemberek sem látnak jobban a sötétben (bár ezt a JK-k nem tudhatják, hiszen még sosem találkoztak velük korábban), így ha ügyesen lopakodnak, elérhetik a csónakokat észrevétlen. Ekkor csak a távolodás közben lőnek rájuk, de a vesszők ártalmatlan cikáznak el a sötétben.

Ha az expedíció tagjai visszamenekültek a zikkuratba, és nem akarnak kitörést kockáztatni, megpróbálhatnak odabent is másik kijáratot felkutatni. Az itt élőknél kiterjedt föld alatti járataik voltak, és egy sikeres Keresés (CSz 20) próbával meg is találhatják ennek a bejáratát, félig betemetve sziklával. A kibontása inkább csak időigényes (nagyjából egy óra), lejutva pedig egy jól kiépített, ám csaknem másfélezer éve nem használt járatba érkeznek, ahol többfelé is vannak elágazások. Idelent viszont sokfelé látnak emberi csontokat, néhol koponya nélküli csontvázakat is: amikor az Ősök távozása után a gyíkemberek lerohanták a zikkuratot, ide is üldözték az embereket. A járatokban több méretes százlábú él (egy Óriási és négy Nagy méretű), amelyek viszont az expedíció tagjait potenciális élelemforrásnak tekintik. A járatrendszer nagy része beomlott, az egyetlen kijáratot annak a tónak a partján találják, ahol a hajót hagyták.

IV - Váratlan fordulat

Mikor a csapat csónakkal vagy a föld alatt visszatér a hajóhoz, a Lady Viola nincs sehol. Ha közben már próbáltak kapcsolatba lépni a hajóval, ez nem lesz akkora meglepetés, ám ha ez elmaradt (Morgan és Liara is elfeledkezett róla), akkor elég kellemetlenül érinti őket.

Ha a csapat nappal ér ide, azonnal észreveszik a tóparton heverő emberi testet: Juszeb egyik martalóca az, varázsvetővel hátba löve. Ha valaki sikeres Int (CSz 10) próbát dob, emlékezhet rá, hogy látta a Vörös Vércse közelében, és ha valaki összeakadt a városban a martalócokkal, ő volt az egyik (feltéve, ha életben hagyta őket). A férfi nincs kifosztva, de alig van valami a zsebében. A fegyvere ott hever a közelben. Ha a csapat sötétben ér ide, Keresés (CSz 15) próba kell a tetem megtalálásához, és a varázsvető lövedék mellett már pár apró harapás is van rajta.

Ha valaki elkezd keresgélni a sekély vízű tóban, Keresés (CSz 15) eredménnyel minimális törmelékre bukkanhat, ám ezeket alaposabban megnézve nem a Lady Viola vagy Juszeb hajójának roncsai, hanem jóval korábbiak (nagyjából évtizedesek). Ha a próba legalább 5-tel meghaladja a Célszámot, egy régi ládát is találnak a fenék sziklái között: sikeres Úszás (CSz 15) próba kell a felhozásához. A ládában díszes éktárgyak (poharak, gyertyatartók, szobrocskák) és nyers fémtömbök (acél, adamantium) vannak, utóbbiakban egy kereskedőház pecsétjével. Ha valakinek vannak megfelelő ismeretei (Történelem, Nemesség, Kereskedőházak), egy CSz 15 próbával felismerheti, hogy ez a Mofor-kereskedőház jele. Ha legalább 5 ponttal meghaladja a Célszámot, akkor azt is hallotta, hogy a Mofor mára megszűnt, pár nagyon rosszul sikerült üzlet után.

Morgan kapitány a hulla megtalálása után megpróbálja felhívni Juszebet, aki fogadja is a hívást, és kárörvendve a "kincset" kéri a hajóért cserében. Nem igazán hallgat a szép szóra, és nem hiszi el, hogy nincs kincs. Ha elmondják neki a gyíkembereket, az "nem az ő problémája" és bontja a vonalat. Ha Személy Fellelése/Tárgy Fellelése varázslattal próbálkoznak, a hajó és a személyek mind hatósugáron kívül tartózkodnak. Ha bárkinél van Fürkészés varázslat, azzal láthatják, hogy Juszeb és a hajók egy vulkanikusnak tűnő kráterben vannak, de azt nem tudják megállapítani, hogy hozzájuk képest ez hol van (igazából pár km-re dél felé).

Ha a csapat éjjel ér a tópartra és itt akar maradni, éjfélkor senki se zargatja őket, leszámítva a csirkákat: ezek az apró, kisebb tyúk méretű futógyíkok dögevők, és nagyon érdekli őket a halott matróz (már elkezdtek volna enni). Méretükhöz képest okosak, ráadásul hússal még szelídíthetők is. Élő emberre nem támadnak, ahhoz nagyon éhesnek kellene lenniük. Éjfél körül viszont felbukkan 2 rapta, amik nagyon szívesen megkóstolnák az őröket is.

Ha a csapat nappal ér a tóhoz, és van csónakjuk, Morgan felküldi az egyiket körülnézni. Egy sikeres Keresés (CSz 15) próba ugyan nem vezeti őket a Lady Viola nyomára, de észre vehetnek furcsa, szabályos bemetszéseket a sziklákon, melyek a bányászathoz használt gólemek mintavételi eszközeire emlékeztetnek. CSz 20 elérése esetén kiszúrhatnak egy dombtetőt nagyjából egy kilométerre a tótól (kb a zikkurattal átellenes irányban), ami szintén szabályosnak, építettnek tűnik. Ha nincs csónakjuk és gyalogszerrel indulnak felderíteni, a gólemek nyomait könnyebb megtalálniuk (CSz 10), a dombtetőn álló építményt viszont ugyanilyen nehéz.

Ha nem szúrják ki a gólemek nyomait és a dombtetőn álló épületet, akkor vagy a völgyben maradnak, vagy gyalogszerrel elindulnak valamerre. Előbbi esetben a rapták visszatérnek napnyugta környékén, nagyobb létszámban (D3+1), és ha maradnak még egy napot, hamarosan egy tranta is a szagukra akad...

Ha gyalogszerrel találomra elindulnak a völgyből, Drocha harcosai észreveszik és követik őket. Ha visszatérnek a zikkurathoz, a gyíkemberek ismét támadás alá veszik őket, és ekkor már nem kegyelmeznek, addig támadják őket, amíg a druida meg nem hal, vagy el nem vesztik a harcosaik felét.

V - A Sziklaerőd

Ha eléri a dombtetőt (gyalog vagy repülve), odafent egy, a sziklából kivájt erődítményt találnak, futónövényekkel borítva. A méretes udvaron korábban egy hosszúcsónak csillaghajó parkolt, és találnak két sérült, működésképtelen bányászgólemet (megfelelő ismeretek birtokában javíthatók). A futónövények alatt egy bejáratot is találnak, de sajnos ez egyben egy helyi ízeltlábú (Óriásskorprió, Nagy) fészke is.

Az erőd termei:

- Irányító központ: ez egy kis tanácsterem, egy méretes asztali Mágikával és működő Forrással. A mágikában tucatnyi talizmán van, így egy Védőpajzs varázslat, valamint számos Fátyoltár. Ezekben egyfelől a bázist irányító Enron Mofor jelentései találhatóak: a Fátyolviszhangokon látszik az arca is, így követhető a hangulat változása is a kezdeti lelkesedéstől ("remek ércleletek") az aggodalomig ("Ősök romjai", "Elveszett Világ", "Titokban kell tartani", "Szétlövettem az Orákulumot"), majd a düh ("bennszülött vadak", "eltapossuk őket") és a kétségbeesés ("a bennszülöttek elfoglalták a falujuk megtámadására küldött karunkat", "itt hagyjuk a bolygót a hosszúcsónakkal"). A tóban talált roncsok alapján nem sikerült a menekülésük.

A többi Fátyoltárban térképek vannak az egész környékről, melyeken látszik a bázis, a zikkurat, a tó, a gyíkemberek falvai (2 kisebb, 1 nagyobb) és délre egy kialudt vulkanikus kráter is (Juszeb rejtekhelye).

Ehhez a részhez tartozik egy kis külön szállás, ide veszi be magát Morgan.

- A barakkban nagyjából húsz főre van szállás, aránylag kényelmesen elférnek. Az élelmet sajnos mostanra felfalták a rovarok.
- A fegyvertárban régi varázsvetőket találnak (D6 Bömbölő és D8 Mennydörgő, 2D6 doboz 12-es lőszerrel (20 db/doboz). Találnak működőképes Standard Korong forrásokat is.

VI - Árulás

Ha a csapat befészkel magát ide, valószínűleg egy éjszakát itt fognak tölteni. Ez az a pont, amikor Juszeb kapcsolatba lép beépített emberével, Dahattal, aki megerősíti a híreket a gyíkemberekről, de azt is elárulja, hogy Morgan elhozott pár obszidián tárgyat a zikkuratból. Juszeb parancsára Dahat eloson az alvó Morgan szállására, és végez vele, majd elköti az egyik égi csónakot. Nem túl jó pilóta, és garantáltan összetöri:

- Ha be van kapcsolva a Védőpajzs, még azon szét kenődik, és a csónak roncsai felnyársalják.
- Ha nincs bekapcsolva a Védőpajzs, kirepülés után nekivezeti egy közeli sziklának a csónakot, és ott leli a halálát.

Szerencsére a túlélők még egy csónakban is elférnek, kicsit szűkösen.

VII - A Lady Viola megtalálása

A hajójuk megtalálására több mód is van.

Tárgyalás Drochával:

- Ha a csapat nem csapott össze a gyíkemberekkel, és azok legfeljebb Barátságatlanok velük, megpróbálhatnak elmenni a falujukba, tárgyalni, feltéve, ha értik a nyelvüket. Drocha harcosai óvatosan, fegyverrel a kezükben várják őket, de a druida hajlandó beszélni. Ehhez Diplomácia próba szükséges, CSZ 25 ellen, de az alábbiakkal szerezhetnek plusz pontokat.
 - Ha a csapatban van valaki, aki képes megjavítani az Orákulumot, és ezt fel is ajánlják, ez +5 bónuszt ér. A javítás nagyjából egy órát vesz igénybe, és egy CSZ 20 Kézműves - Alkimista dobás kell hozzá.
 - Ha a csapat hajlandó esküt tenni, hogy elhagyják a világot, miután visszaszerezték a hajójukat. +2 módosítót kapnak.
 - Ha a csapat hozott valamilyen ajándékot Drochának, akkor annak fajtájától függően kaphatnak bonuszt: az emberi holmik alig +1 bónuszt érnek (max +3, ha több tárgy), a vadállat trófeák többet is (rapta karmok +2, tranta karmok és fogak +5).

Ha sikerül megállapodniuk Drochával, a gyíkemberek elvezetik őket a kráterhez (vagy elmutogatják a térképen, ha elhozták az erődből a Fátyoltárat). Azt is megmutatják, hol tudnak bejutni a járatokon keresztül, meglepve Juszebékét.

Ha a csapat magától eljut a kráterhez:

- Ha valakinél volt Fürkészés és látták, hogy egy kráterben vannak, majd az erőd térképét alaposabban megnézték, észre vehették a délre fekvő kialudt vulkánt. Az is lehet, hogy nem fürkésztek, csak a térképen látják a krátert, és maguktól ide jönnek, mert gyanús nekik, vagy egyszerűen csak jobb menedéket keresnek. Akármiért is jönnek ide, rábukkannak Juszeb rejtekhelyére.

A martalócoknak mindig van fent két őrszeme, akik a magasan repülő égi csónakot automatikusan kiszúrnak, ha viszont alacsonyan, a fák felett repülnek, már sokkal kisebb eséllyel (Észlelés CSz 20). Ha gyalogosan jönnek, az erdő rejtekében, esély sincs a felfedezésükre, mivel kimondottan légi közeledésre figyelnek. A kráter aljában kikötött hajókon is vannak örök (3 a Lady Violán, 2 a Lándzsán), a többiek pihennek a Violán. Az elfogott legénység megkötözve a Viola rakterében hever, Juszeb pedig beköltözött Morgan kabinjába, ahol maga mellett tartja Jakov Elzart, szintén megkötözve. Ha a gyíkemberek elárulták a barlangok titkát, a csapat helyből kerülővel érkezik a kráterhez, így kisebb eséllyel vehetik őket észre (az örök még magasan repülve is csak CSz 20-al veszik észre őket, alacsonyan pedig CSz 25). A járatok nem túl hosszúak, és aránylag egyszerűen be lehet jutni rajtuk, egyenesen a kráter aljába, ahol a sűrű aljnövényzetben meg tudják közelíteni a hajókat. A Lopakodás próbáikra +2 bonuszt kapnak, ez ellen dobnak az örök Észlelést.

Ha megkezdődik a támadás, Juszeb megpróbálja felhasználni Jakovot túszként, de ha úgy érzi, hogy ez nem tartja vissza a támadókat, tarkólövessel kivégzi a nemest. Ő maga nem kér kegyelmet, a martalócaival ájulásig/halálig küzdenek.

Alternatíva - A bányászhajó ellopása

- Ha elmennek Drocha falujához, a kunyhók felett ott lebeg egy karv (a Lady Violához hasonló hajó), kötelekkel rögzítve. Ez volt a Mofor-ház szállítóhajója, a *Gustavor*, amivel megtámadták tizensok éve a falut, de Drocha varázslatai megállították őket. Ha sikerül a hajót észrevétlenül megközelíteniük (például éjszaka a csónakkal odarepülve), akkor a köteleket elvágva, egyszerűen elvihetik a hajót, mivel a fedélzeten egyetlen gyíkember sincs. A hajó nincs tökéletes állapotban, a fegyvereit megette kissé a rozsdá (-5 büntetés minden lövésre, és csak egy tárnai lőszer van mindegyikhez), de el tudja hagyni a léggört. Liara azt javasolja, hogy menjenek az Onar csillagerődbe és ott kérjenek segítséget a birodalmi erőktől. Ha ezt az utat választják, mire visszatérnek, Juszebéknek hűlt helyük: elvitték a Lady Violát és a saját hajójukat. Morgan legénysége kényszerből csatlakozott a martalócokhoz, még Trano is.

VIII - A lehetséges befejezések

Ha a csapat szavát adta Drochának, megjavította az Orákulumot és Jakov Elzar meghalt:

- Ebben az esetben Trano viszi vissza a Lady Violát, elmondva, hogy kincseket nem találtak, de az értékes hajót visszaadja. A nemesek csalódottak, ám mivel mind Jakov, mind Morgan halott, nem erőltetik tovább a dolgot. A karakterek megtarthatják a zsákmányukat, így Juszeb hajóját is. Hamarosan viszont az Onar csillagerődöt eddig ismeretlen, élő növényekből növesztett csillaghajó közelíti meg, a Ravakról származó gyíkemberekkel a fedélzetén. A Birodalmi Felderítő Hivatal ügynökei felveszik velük a kapcsolatot, és hamarosan megindul az óvatos kereskedelem a gyíkokkal, akiket (egyelőre) elismernek a planéta urainak.

Ha a csapat szavát adta Drochának, de nem javította meg az Orákulumot és Jakov Elzar meghalt:

- Ebben az esetben Trano viszi vissza a Lady Violát, elmondva, hogy kincseket nem találtak, de az értékes hajót visszaadja. A nemesek csalódottak, ám mivel mind Jakov, mind Morgan halott, nem erőltetik tovább a dolgot. A karakterek megtarthatják a zsákmányukat, így Juszeb hajóját is. A Ravak gyíkemberei békében élnek tovább a holdjukon, legfeljebb Drocha és leszármazottai néznek néha a csillagok felé.

Ha a csapat jelenti az Elveszett világot (megszegi az adott szavát Drochának, Jakov Elzar életben van vagy az ellopott bányászhajóval hagyja el a bolygót):

- A Birodalom igényt tart a holdra, az Ősök kincseivel együtt. Hamarosan egy expedíciós hadtest érkezik a planétára, csatagólemekkel, és megkezdik a "pacifikálást", melynek során a hegyekben megtalálják az egykori emberek mutálódott leszármazottjait (pikkelyes, zöldes bőrrel). A karakterek fejenként 100 arany jutalmat kapnak a Birodalmi Felderítő Hivaltaltól.

NJK Lista

Az expedíció tagjait nem dolgoztam ki részletesen, de a kasztjukat, szintjüket és Főjellemzőiket megadtam, hogy igény esetén lehessen őket számszerűsíteni.

Morgan kapitány (Ember Szakértő 3./Kalandor 3.)

- Erő 13, Ügy 11, Áll 13, Int 13, Böl 11, Kar 13

Trano elsőtiszt (Ember Szakértő 3.)

- Erő 12, Ügy 13, Áll 11, Int 12, Böl 10, Kar 14

Liana Vasquez (Ember Szakértő 3.)

- Erő 14, Ügy 12, Áll 14, Int 11, Böl 12, Kar 11

Kodar és Seldur (Ember Harcos 3.)

- Erő 14, Ügy 12, Áll 12, Int 11, Böl 10, Kar 9

Dantor (Ember Barbár 2.)

- Erő 16, Ügy 14, Áll 14, Int 11, Böl 12, Kar 13

Elgor (Khark Barbár 3.)

- Erő 20, Ügy 10, Áll 14, Int 8, Böl 8, Kar 10

Sylla (Ember Bajvívó 2.)

- Erő 13, Ügy 15, Áll 14, Int 12, Böl 12, Kar 15

Remis (Ember Pap 3.)

- Erő 9, Ügy 12, Áll 12, Int 14, Böl 15, Kar 14

Dahat (Ember Kalandor 5.)

- Erő 14, Ügy 16, Áll 12, Int 14, Böl 12, Kar 14

Jakov Elzar (Ember Arisztokrata 2.)

- Erő 12, Ügy 12, Áll 13, Int 13, Böl 13, Kar 12

Gyíkember Törzsi Harcosok

Humanoid (Gyíkember), Semleges

Erő 13 (+1), Ügyesség 10 (+0), Állóképesség 13 (+1), Intelligencia 9 (-1), Bölcsesség 10 (+0), Karizma 10 (+0)

Szívósság +1, Gyorsaság +3, Akaraterő +0

AC 15 (17 Nagy pajzssal), Kezdeményezés +0, Alap Támadás +1, Ép 11

Karom (2x, +2, D4+1) és Harapás (+0, D4); vagy Bunkó (+2, D6+1) és Gerely (+1, D6+1)

Többszörös Támadás

Egyensúlyozás +4, Ugrás +5, Úszás +2

Drocha

Humanoid (Gyíkember) Druida 5., Semleges

Erő 15 (+2), Ügyesség 10 (+0), Állóképesség 13 (+1), Intelligencia 12 (+1), Bölcsesség 14 (+2), Karizma 10 (+0)

Szívósság +5, Gyorsaság +4, Akaraterő +6

AC 15, Kezdeményezés +0, Alap Támadás +4, Ép 33

Mágikus Lándzsa (+7, D8+3)

Állati társ (Óriáskígyó), Természeti Érzék, Vadállati Empátia, Vadonjárás, Nyomtalan léptek,

Természetnek ellenállás, Vadállati alak (1/nap)

Többszörös Támadás, Fegyver Fókusz - Hosszú Lándzsa, Varázsfókusz - Idézés

Állatkezelés +3, Diplomácia +2, Egyensúlyozás +4, Gyógyítás +6, Ismeret - Természet +3,

Mágiaismeret +4, Összpontosítás +5, Túlélés +4, Ugrás +5, Úszás +2

Juszeb

Khark Fegyverforgató 5., Semleges Gonosz

Erő 14 (+2), Ügyesség 13 (+1), Állóképesség 14 (+2), Intelligencia 12 (+1), Bölcsesség 8 (-1), Karizma 9 (-1)

Szívósság +6, Gyorsaság +4, Akaraterő +0

AC 13 tengerészkabátban (17 Pajzzsal), Kezdeményezés +1, Alap Támadás +5, Ép 36

Ököl (+7, D3+1), Tőr (+7, D4+1, 19-20/x), Tengerészkard (+8, D6+1, 18-20/x2), Bömbölő (+6, 2d6, Tár 5, táv 30)

Fegyver - Egyszerű, Harci; Páncél - Könnyű, Közepes, Nehéz; Pajzs - Mind

Fegyver Fókusz - Tengerészkard; Atlétikus; Villámgyors Reflexek

Állatkezelés -1, Észlelés -1, Hallgatózás -1, Hivatás - Csillagtengerész +5, Keresés -1, Lovaglás +3,

Mágikus tárgy Használat +2, Mászás +6, Megfélemlítés +4, Ugrás +4, Úszás +4

Alkar Mágika (SK): Pajzs (I/1.), Biztosító Csáp (I/1.), Bika Ereje (II/3.), Ugrás (I/1.)

Suttogó (SK): Fátyoltükör, Postagalamb

Maszk (SG): Éjjellátás (I/1.)

Martalócok

Ember Fegyverforgató 3., Semleges Gonosz

Erő 12 (+1), Ügyesség 13 (+1), Állóképesség 12 (+1), Intelligencia 10 (+0), Bölcsesség 8 (-1), Karizma 9 (-1)

Szívósság +4, Gyorsaság +4, Akaraterő +0

AC 13 tengerészkabátban (17 Pajzzsal), Kezdeményezés +1, Alap Támadás +3, Ép 20

Ököl (+4, D3+1), Tőr (+4, D4+1, 19-20/x), Tengerészkard (+5, D6+1, 18-20/x2), Bömbölő (+4, 2d6, Tár 5, táv 30)

Fegyver - Egyszerű, Harci; Páncél - Könnyű, Közepes, Nehéz; Pajzs - Mind

Fegyver Fókusz - Tengerészkard; Atlétikus; Villámgyors Reflexek

Állatkezelés -1, Észlelés -1, Hallgatózás -1, Hivatás - Csillagtengerész +2, Keresés -1, Lovaglás +3,

Mágikus tárgy Használat +0, Mászás +6, Megfélemlítés +1, Ugrás +4, Úszás +4

Alkar Mágika (SK): Pajzs (I/1.), Biztosító Csáp (I/1.), Bika Ereje (II/3.)

Suttogó (SK): Fátyoltükör, Postagalamb

Maszk (SG): Éjjellátás (I/1.)

Óriáskígyó

Az értékei benne vannak a MM-ben.

Csirka

Kicsi, fürgé dögevő gyík. Az értékeihez szükség szerint a Macskák használhatók.

Rapta

Közepes termetű ragadozó gyík. Az értékei benne vannak a MM-ben (Dinosaurs > Deinonychus).

Tranta

Hatalmas termetű ragadozó gyík. Az értékei benne vannak az MM-ben (Dinosaurs > Tyrannosaurus)

