I. A megbízás

Helyszín: Predoc hercegségétől dél-keletre, két heti gyalogútra a Larmaron hegység lábainál elterülő tölgyerdőben. P.sz. 3693-ban, Adron első havának harmadik napján, az esti órákban.

...a tölgyes közvetlenül a hegység lábánál fekszik, a szürkülő égen fel-fel tűnnek az első csillagok. Nyugaton a bércek fekete sziluettje látszik. Ahogy haladtok az aljnövényzet puhán nyeli el lépteitek neszét. Kis idő múlva egy füves, fákban szegényes tisztásra értek, a fák leveleinek zizegésén át csobogás hallatszik. Ez egy tiszta, üdítő vizű kis patak. Ahogy az erdőben tevékenykedtek, a környező bokrok megelevenednek. Özek és mókusok kezdik el szokásos mozgásukat. A hely ideális egy nyugodt éjszaka eltöltésére...

A hely nyugodt pihenést biztosíthat, a patak vize iható. Kellemes vadászatra alkalmas terület. Ahol víz van, szúnyogok is vannak!

...amint a vörös hold, útjának delelőjén túlhaladt, a fák közül enyhe, hűvös fuvallat támad fel. Majd egy sötét köpenybe burkolózott alak lép ki a fatörzsek takarásából. Mozgásában az a furcsa, hogy léptei nesztelenek, és lábai nem érintik az avart...

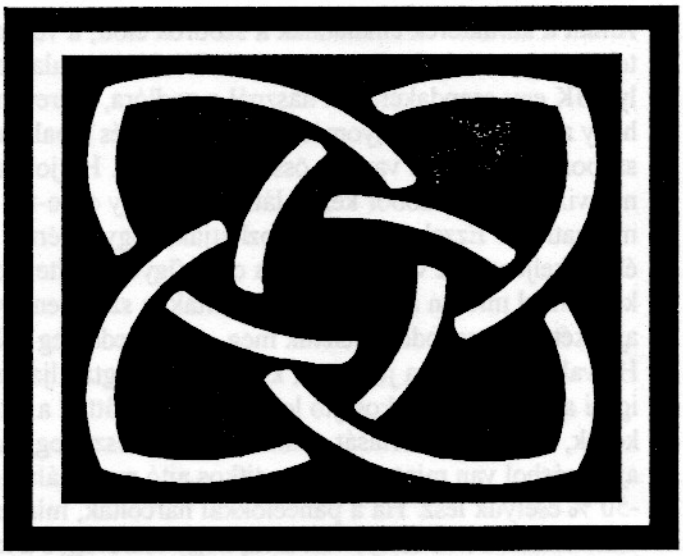
Ha a karakterek őrséget állítanak, akkor csak az éppen őrködő kalandozó látja a jelenést (a boszorkánymestert.). Ha nincs őrség, vagy az őr alszik, a boszorkánymester mindenképpen felébreszti a társaságot. A boszorkánymester nem lép fel támadólag, a karakterek jóhiszeműségére, kapzsiságára alapozva megpróbálja őket megnyerni a feladat elvégzésére. Ha a kalandozók rátámadnak, kitér, nevetve közli, hogy csak egy illúzió-alakra pazarolják erejüket.

A boszorkány mester leírása: *...csuklyája a hátára van hajtva, fiatal arca bölcs tekintetet hordoz, amely sugárzik a duzzadó életerőtől. Haja hollófekete, melléig érő vastag varkocsba fonva, melyet jobb vállán előre vetve visel.Ruházata egy fekete csuklyás köpenyből, fekete bőrnadrágból és fehér bőujjú selyemingből áll. Melynek mellrészén egy tenyérnyi vörös kör rajzolata látható, benne egy másik kicsi, kék folttal. Fegyvert láthatólag nem visel...*

Ha a kalandozók érdeklődnek, a boszorkánymester részletesen kifejti a mibenlétét:

...szörnyű csapás ért az elmúlt éjjel. Egy varázsló kivel régóta haragban állok, lakotornyom védelmét megtörve, elragadta tőlem legbecsesebb kincsem. Mely Ynev lakóit megóvja a gonosztól. Ez a kristály eddig egyensúlyként lebegett a jó és a rossz mérlegének serpenyői közt, ám most, hogy a gonosz erői megkaparintották, felborult a kényes egyensúly. Ezt a követ kell visszahoznotok nekem. Ha ez sikerül, elnyeritek méltó jutalmatokat. Nekem a helyemen kell állnom, hogy mentsem ami még menthető, ezért legnagyobb sajnálatomra nem tarthatok veletek. Az egyik hűséges emberem, élete árán megszerezte Zamorra tornyának egyik kulcsát. Ezt nektek adom, hogy dolgotok megkönnyítsem. Járjatok sikerrel, a kalandozók istene óvja lépteteket...

A boszorkánymester, az ésszerűség határain belül, bármit felajánlhat, hogy a játékosok elvállalják a kalandot. A mondókája és az alkudozás befejeztével az illúzió szertefoszlik. Egy kis ezüstkulcs marad a helyén. A boszorkánymester elmondásából kiderül, hogy Zamorra tornya éppen egy napi járóföldre nyugatra található a hegy lábánál. Az út a toronyig eseménytelenül telik. A KM ízlése szerint erdőpillékkel, erdei vadakkal színesítheti az utazást. A karakterek ha reggel indulnak, másnap délelőtt pilanthatják meg Zamorra tornyát.



Sárközi József / Mongivern

Clódor /

Takács Viktor / Alantárzoth /

II. Zamorra tornya

...a terep tisztástól fogva a tornyat övező erdő széléig enyhén lejt. Az építmény szürke kőből rakott falai már messziről látszanak, amint az erdő fáinak lombjai fölé magasodnak. A falak anyaga valószínűleg a közeli hegységből származik. a torony nyolcszög alakú építmény, kb. 10-12 m magas, a tetején kőkorlát fut végig. A korlát szintjétől egy kisebb építményben folytatódik, ennek tetején egy fémes csillogású kupola van. Melyből egy különös szerkezet mered az égbe. A falakon a várak lőréséhez hasonló alakú ablakok nyílnak, melyből az egész környező táj megfigyelhető. A masszív ajtó ránézésre tölgyfából készülhetett...

A környező erdő és a torony nyugodtnak és kihaltnak látszik. A tölgyfaajtó zárva van, de az ezüst kulccsal kinyitható.

II/a. első szint

1. terem : előtér

...a főbejáratot kinyitva, egy előtérbe értek. A padlót fekete és fehér kockakövek borítják. Közvetlenül az ajtó bal és jobb oldalán két darab 90 cm nagyságú kőszobor látható. Fura lények, nagy fülü- és orrú szobrok. A két kezük az égre van emelve. Szemben egy ajtót láttok. A terem fele mellett körben hat teljes vértezet van felállítva...

Amint a karakterek elhaladnak a szobrok előtt, a vértezetek megelevenednek. Ez persze csak illúzió. Ha valamelyik JK egy csapdakeresést használ a padlóra, észreveheti, hogy a mozaikkövek nyomásra érzékenyek, és a bal oldali szobor jobb kezével vannak összeköttetésben. Ha jobban megvizsgálják a szobor kezét, láthatják, hogy ez le-fel mozgatható. Ezzel megakadályozhatják, hogy a vértek életre keljenek. A vértek illúziója csak figyelem elterelésre kell, mivel miután a páncélok elindultak, a szemben levő ajtó két méterrel odébb jelenik meg, mint eredetileg volt. Ha valaki látta ezt a jelenetet, könnyedén megtalálja az igazi ajtót (Ez egy titkosajtó lesz.). Ha nem látták a játékosok, az ajtó vándorlását, akkor is furcsa lesz, hogy az ajtó máshol van mint volt. De a titkos ajtó megtalálására -50 % esélyük lesz. Ha a páncélokkal harcoltak, minden karakternek 10 % esélye van arra, hogy észrevegye a kis trükköt. Ha ki akarják nyitni az álca ajtót, akkor amikor kinyitják egy 1E erősségű tűzlabda csapódik közéjük.

Miután a tűzlabda kicsapott, az álca ajtó eltűnik, de a másik nem jelenik meg.

2. terem : lovag terem

...az ajtón átjutva, egy óriási terembe léptek. Középen egy nagy asztal található, körülötte székekkel. Körben a falakat tükrök borítják. Az asztal fölött egy csillár terpeszkedik. A bal oldali- és a szemben levő falon egy-egy ajtó látható. A terem egyébként üres, de szépen rendbe van rakva és látszik rajta, hogy sokat használhatják...

Ha a játékosok úgy lépnek be ebbe a terembe, hogy az előtérben levő szobor karját nem hejtják le, akkor a következő fog történni: a tükrökből a karakterek képmásai lépnek ki. Teljesen ugyanúgy néznek ki, mint ők. A fegyverzetük és a ruhájuk is megegyezik. Majd megtámadják a játékosokat. A képmások harcértékei úgy mint KÉ, TÉ, VÉ, CÉ, sebzés, MP, pszíP, FP és ÉP mindig pontosan az eredeti karakterek értékeinek a fele. Ha valamelyik játékos az ellenfeleit túlüti, akkor a túlütés sebzésének felét az a karakter fogja elviselni, amelyiknek a hasonmása az ellenfél. Ha legyőzték a képmásokat, azok nyomtalanul eltűnnek. A bal oldali és a szemben levő ajtók nyitva vannak.

3. terem : hálószoba

...a szoba közebén egy ágy látható, szépen bevetve. Mellette egy kis éjeli szekrény, rajta egy használt gyertya a tartójában. Az ágy másik oldalán egy íróasztal áll, az íróasztalon egy levél, íroszerszám és tinta van. A szoba két végét vastag fekete posztófüggöny takarja le...

Az ágy a szobában teljesen érintetlen. Az éjjeli szekrényben egy könyv található. A könyv Ervül íródott, és az emberi testről szól. Az íróasztalon levő levél a következőket tartalmazza:

...kedves kislányom,
nagyon remélem, hogy épségben hazaértetek a nagy útról. A férjedet üdvözlöm, és remélem, hogy az általam küldött ajándékokat egytől-egyig megkaptátok. A tornyomban különös események vették kezdetüket, ezért nagy valószínűséggel el kell utaznom Pyarronba. Remélem nem sokára...

A levél itt hirtelen végetér, mintha Zamorrát az események hirtelen megzavarták volna.

4. terem : konyha

...a szobát a hálószobától csak egy nagy, nehéz posztó-függöny választja el. A bal oldali fal mentén egy fiókos asztal áll. Mellette egy kormos tűzhely árválkodik. Rajta néhány tisztán tartott lábos. A jobb oldali fal mellett egy kétajtós szekrény áll...

Ez a varázsló konyhája. Az asztal fiókjában különböző evőeszközök találhatóak. A tűzhely tiszta és üres. Már napok óta nem használták. A szekrényben mindenféle lábosok, tányérok és poharak vannak. Valamint a jobb oldalában egy két hosszan eltartható élelmiszer, úgymint: liszt, sajt, fűszerek stb... És a szekrény aljában egy kis hordó ízletes bor.

5. terem : ruhatár

...a függönyt elhúzva a varázsló ruhatára tárul a szemetek elé. Benne szép mennyiségű ruhák. Található itt durva posztó köpeny és szép selyem ing is. A szoba jobb oldalán egy ajtó nyílik...

A varázsló ruhatára elég széles skálát mutat az öltözködés terén. Igényes, szép ruháktól kezdve az ócska paraszt gúnyáig mindenféle megtalálható. Cipők, papucsok, nadrágok, csizmák, ingek és köpenyek. Általában azért a predoci divat szerinti ruhák alkotják a nagyobb zömét a ruhatárnak. A jobb oldali ajtó a dolgozó szobába vezet.

6. terem : dolgozószoba

...körben a falakat a padlótól a plafonig könyvek borítják. Középen egy szép tölgyfa-íróasztal áll. A bal oldali falon egy kandalló áll. Mellette egy kopott hintaszék. Ebből a szobából látszólag nincsen kijárat, csak az, amin bejöttetek...

A polcon levő könyvek nagyon sokszínűek. A legnagyobb lexikonoktól elkezdve, a verses és balladás kötetekig szinte majdnem minden megtalálható itt. A tudományos könyvek általában véve az emberi testtel foglalkoznak. Megtalálható még itt Abdul al Sahred munkája a Nekrográfia is. Az íróasztal fiókjában néhány ezüstön kívül három ív pergamen és egy tintatartó található. A bejárattal szemben levő könyvespol mögött egy rejtekajtó van. Innen lehet a feljáróhoz jutni.

7. terem : feljáró a második szintre

...a rejtekajtó mögött egy kis poros, pokhálós fülke nyílik, és egy csigalépcső vezet a magasba...

Ez a poros csigalépcső vezet Zamorra tornyának második szintjére.

II/b. második szint

8. terem : feljáró az első szintről

Ez a feljárat teljesen megegyezik a 7. teremnél leírtakkal.

9. terem : "raktár"

...az ajtón átlépve egy téglalap alakú terembe értek. A falakat körben polcok és üvegfalú vitrinek borítják. Néhány vitrin mögött különböző emberi preparátumok láthatóak. Ezek precízen el vannak készítve. A terem közepén egy fehérre mázolt asztal áll, rajta szikék, kések, csontfűrészek, edények láthatóak...

Itt tartja a varázsló szerszámait és a szemléltető anyagait. Ebben a teremben felkelthetjük a JK-k ellenszenvét a varázslóval szemben. Ha a karakterek bármit magukkal akarnának vinni, a kések és a bárdok harcértéke egyenlő a nullával. Az edények pedig vérrel szennyezettek.

10. terem : hullaraktár

...a terem ajtaja feltűnően vastag és különleges anyagból készült. Ahogy átlépitek a küszöböt, hideg légáramlat csap az arcotokba. A szoba közepén egy nagy kristály van, ami árassza magából a hideget. Körben tepsi-szerű tartókban különböző életkorban elhunyt emberek és más szerzetek hullái találhatóak. Lehet vagy 12-15 holttest is itt...

Itt tárolja a varázsló a kisérletekre és a boncolásra megvásárol halottakat. Ha a karakterek a középen levő kristályhoz érnek, 1K6 FP-t veszítenek a fagytól, amely belőle árad. Amelyik testrészükkel megérintették a kristályt, 1K6 körre teljesen lebénul. A hullák általában nagyon öregek, és elhanyagolt állapotúak. A varázsló a környékbeli falvak, városok szegényeitől vásárolja meg az elhunyt családtagjaikat.

11. terem : boncterem

...ez egy óriási terem. A közepén négy megdöntött márványasztal áll. Az asztal lapjába egy humanoid sziluettje van belevésve, méretarányosan. A magasabban levő részén egy víztartáj államinek az aljából egy cső mutat az asztal lapjára. A terem bal oldalán két ajtó, a jobb oldalán pedig három ajtó található. A szoba déli falánál pedig egy szekrény áll...

Itt végzi a varázsló a boncolásait és a különböző kisérleteit. A szekrényben feljegyzések vannak a kísérletekről.

12. terem : állatok tárolóhelysége

...körben a szoba falánál kölönböző méretű ketrecekben sok-sok különböző fajtájú élő állat van. Szinte az embernagyságuaktól elkezdve a legapróbbakig...

Az állatok egytől-egyig szelidek, és jól vannak tartva. az egyik ketrecben van egy kis majom, aki emberi hangon megkérdezi a kalandozókat, hogy mit keresnek itt. Ez a majom a varázslómester egyik tanítványának majommáváltoztatott alakja. Aki itt maradt arra az esetre, ha megtámadnák a tornyot, megvédje azt. Megkéri a karaktereket, hogy engedjék szabadon. Ha ezt valamelyik JK megteszi neki, akkor amint kinyitja az ajtót, megpróbálja a majom a játékos agyát a hatalmába keríteni. Vagyis egy akaratirányítás mozaikot alkalmaz, és ezt kombinálja időmágiával, mégpedig két órára nyújtja meg az időpontot. Siker esetén a megbűvölt karaktert megpróbálja úgy irányítani, mintha semmi baj nem történt vele. Ha ez sikerül neki, elmondja nekik -cserébe, hogy kiszabadították-, hogy hogyan juthatnak be a felső toronyba. Ha nem sikerül egyik játékos agyát a hatalmába keritenie, akkor egy másik JK-val fog próbálkozni. Ha nem sikerül átvennie egyik JK fölött sem a hatalmat, akkor itt helyben támadja meg a JK-kat. A többi állat irányításával. Ha sikeres a varázslata, csak fent, a teraszon fogja támadását a JK-k ellen intézni.

A varázsló-segéd képességei, hogyha már itt a JK-ra támad. Természetesen ekkor felveszi az emberi alakját. Ez az átalakulás 1 kört vesz igénybe.

A segéd egy 4. szintű varázslóvá, Zamorra nagymester tanoncává változik vissza. A tanonc képességei:

Erő: 14	Állóképesség: 12
Gyorsaság: 12	Ügyesség: 16
Egészség: 11	Szépség: 10
Intelligencia: 16	Akaraterő: 13
Asztrál: 15	Műveltség: 15
Bátorság: 18	
Max. MP: 40	Pszi Pont: 37
Fp: 19	Ép: 4
TÉ: 29	VÉ: 86
KÉ: 24	Sebzés: *(tőr)* 1k6

Inkább a varázslataiba, semmint a harci képességeire támaszkodik, ha harcra kerülne sor.

13. terem : feljáró a teraszra

...egy létra vezet fel egy csapóajtóhoz, amelyen keresztül a teraszra értek...

Ez a feljáró vezet a torony haramadik -a terasz- szintjére.

II/c. harmadik szint

14. terem : a terasz

...A teraszon vagytok. Középen egy kisebb torony nyúlik az égbe. Kb. 5-6 m magas lehet. A tetején a már lentről is látott kupolával és forcsa szerkezettel. A torony déli falán egy kis fa ajtó van. Körbe a teraszon kőkorlát fut végig. Gyönyörű kilátás nyílik az alant elterülő tájra...

Ha nem az állatoknál, akkor most fogja megtámadni a JK-kat a tanítvény. A varázslótanonc harc közben kihasználja a kisebb torony által nyujtott fedezéket, a korlát alatt elterülő mélységet és a hatalomba kerített karaktert. A kis toronyban -ha a játékosok a látható ajtón akarnak bejutni, akkor egy 3E-s Lángcsóva szakad a nyakukba. A torony ellentétes -északi oldalán van egy rejtekajtó, ahol a JK-k már sérülés nélkül bejuthatnak eme toronyba. Ezt megtudhatják a tanonctól, vagy rejtekajtó kereséssel is.

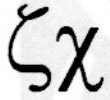
15. terem : a kis torony

...a torony belsejéből egy csigalépcső vezet fel a kupolába. Egy csapóajtón keresztül juttok fel. Az egész szoba berendezését egy furcsa szerkezet alkotja: hosszú cső mutat az ég felé. Előtte háromlábú tartóban egy kristály nyugszik...

A toronyban levő furcsa szerkezet egy csillagászati távcső. A kristály az álványon az amit kerestek a karakterek. A toronyból könnyedén Minden nagyobb nehézség nélkül kijuthatnak. A varázslót a karaktereknek úgy kell beállítani, hogy nem olyan nagyon biztos, hogy ő egy veleéig romlott alak. Ez kiderülhet a levélből, és az állatok rendes, tisztán és jóltartásából.

III. Fordulatok

Amint a játékosok eltávolodtak a toronytól, megjelenik a boszorkánymester, és kéri tőlük a kristályt. Amint megkapja a követ, egy késsel megszúrja az ujját, és egy jelet rajzol rá:



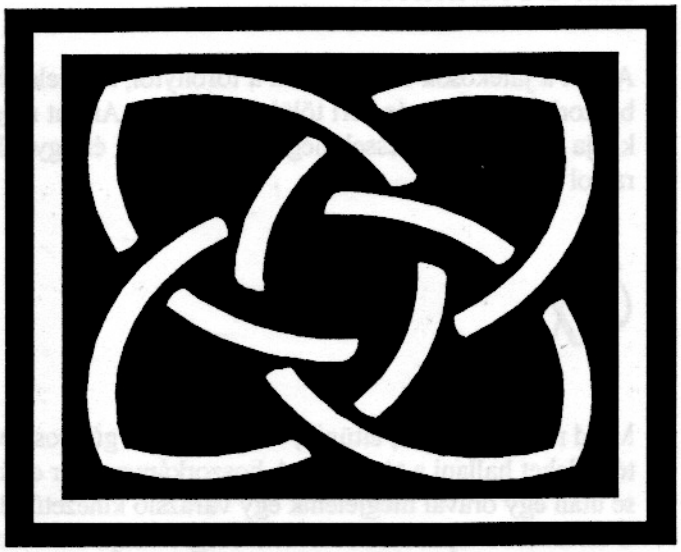
Majd mielőtt fizetne, eltünik, és már csak a gúnyos nevetését lehet hallani a távolból. A boszorkánymester eltűnése után egy órával megjelenik egy varázsló kinézetű alak - Ő az akitől ellopták a követ- felelősségre vonja a karaktereket, hogy miért lopták el tőle a követ. Ha elmondják neki, hogy pontosan mi történt, következőket mondja:

...ó Ti balga emberek, mit tettetek! Ezzel a kővel, a hozzáértő óriási hatalomra tehet szert. Veszélybe sodorhat bárkit. Az egyik legveszélyesebb varázsló lesz, miután rájött, hogy hogyan használja fel a kő hatalmát. Minél gyorsabban meg kell találni, és el kell tőle venni a kristályt, mielőtt még rájönne, hogy hogyan használja fel céljaira...

Megkérdezi tőlük, hogy szerintük hova mehetett ez a gonosz varázsló. Majd miután nem tudnak választ adni a kérdésére, a következőket mondja:

...innen két-három napi járóföldre a Larmaron hegység egyik barlangjában lakik egy híres, nagy varázsló Artinon. Ő talán tud segíteni abban, hogy megtaláljátok a kristályt. De vigyázzatok vele, mert egy kicsit hóbortos már az öregségtől. Ha visszaszereztétek a kristályt, vagy nagyon nagy bajban vagytok, akkor mondjátok ki fennhangon a nevem: Zamorra, és én segítségetekre sietek...

Ha a JK-k nemhajlandóak neki visszaszerezni a követ, megfenyegeti őket azzal, hogy egész Yneven nem lesz maradásuk, amíg Ő életben van. Pontosan útba igazítja a karaktereket, majd eltűnik. A hobortos varázsló innen három napi járóföldre él.



IV. Artinon a hóbortos varázsló

Artinon értékei: 13 TSZ. varázsló,

Erő: 10	Állóképesség: 11
Gyorsaság: 9	Ügyesség: 14
Egészség: 10	Szépség: 13
Intelligencia: 21	Akaraterő: 18
Asztrál: 17	Műveltség: 17
Bátorság: 11	
Max. MP: 130	Pszi Pont: 92
Fp: 68	Ép: 5
TÉ: 40	VÉ: 126
KÉ: 31	Sebzés: *(varázsbot)* 2k6+1

Artinon leírása: *Egy öreg, 80-90 év körüli ember. Kb 170 cm magas, ősz hajú, hosszú szakállas állandóan görnyedt testtartású, az arca és megjelenése mégis megnyerő, kellemes modorú. Nagyon szereti az állatokat, az egész barlangja úgy néz ki, mint egy állatkert. Az állatok is ugyanúgy ragaszkodnak hozzá, mint Ő hozzájuk.Teljesen egyedül, elzárkózva él már évtizedek óta. Varázstudományát csak saját és állatai védelmére használja. Nagyon nem szereti, az olyan embereket, akik az állatokat kihasználják, ne adj isten, még meg is eszik.Azt tartja, hogy mindennek egyensúlyban kell lennie a természet törvényei szerint. Semmit nem lehet ingyen kapni, illetve semmit nem lehet ingyen adni. Zamorra nevezetű varázslót már rég óta ismeri. Az egyik volt tanítványa.*

Az első kép napjuk még az erdőben vezet. A tengerszint emelkedésével változik a növényzet. A második nap estéjén már elérhetik a sziklás terepet. Ennél feljebb a lovak már csak nehezen használhatóak. Az utolsó napi útsza kasz már a sziklák között vezet. Útközben a terepnek megfelelő állatokkal találkozhatnak. Ezek inkább elbújnak, semmint megtámadnák a kalandozókat. Az erdei részen még lehetséges, hogy találkoznak kereskedőkkel, akik Predocból, vagy éppen oda szállítják portékáikat. A harmadik nap estéjén érhetik el a varázsló barlangját.

A barlang előtt egy kisebb tisztás található, különböző fajta állatok vannak előtte. A barlang belsejéből égtelen ricsaj hallatszik, valamint egy ember dünnyögése. Aki kedves, de mégis szigorú hangon egy medvét próbál meg kituszkolni a barlangból. A medve tiltakozik, de enged a szelid erőszaknak. Amint észreveszi a JK-kat, egyből a varázsló védelmére kel. A varázsló megnyugtatja a medvét, majd megkérdezi a karaktereket, hogy mit kívánnak. Amint meghallja Zamorra nevét, egyből kedvesebb lesz, és betessékeli őket a barlangba. Az egész barlang úgy néz ki, mint egy állatkert. Az állatok viszont, furcsamód semmit sem piszkítottak össze, és semmien felfordulást nem csináltak. Amint a JK-k elkezdik mesélni történetüket, a varázsló, mintha rájuk sem figyelne, nekiáll tennivenni a szobában. Majd miután befejezték a mesét, feléjük fordul, és a következőket mondja:

...rendben, én szívesen segítek neketek. De hát tudjátok, a mai világban semmi sincs ingyen. Szeretnélek titeket megbízni egy feladattal, és azt ha sikeresen végrehajtjátok, akkor segítek nektek megkeresni a kristályt. A feladat a következő lenne...

IV/a. Atrinon küldetése

...szomorú esemény történt egyik állatommal a tegnapi nap folyamán: míg én, és néhány teherhordó állatom elmentünk, hogy megfelelő élelmeket gyűjtsünk a mezőn, egy csúfos hegyi háromszarvú pók megmérgezte egyik kedvenc állatomat, egy fehérszőrű farkast. Mágiámmal megállapítottam, hogy a méreg -a pók mérge- kb. 3-4 nap múlva fejezi be hatását, azt, hogy mi fog a kedvesemmel történni, remélem, hogy sejtitek.Kérlek benneteket, ha szeretnétek információkhoz jutni a kristállyal kapcsolatban, hozzátok gyógyírt a farkasomnak! Siessetek, az időnk véges, már nem sok ideje van az én kis állatkámnak...

Artinon semmien konkrét meghatározást nem ad, hogy honnan szerezzenek a JK-k ellenmérget. Némi gondolko

dás után a JK-k rájöhetnek, hogy nem valami közönséges ellenméreg kell a fehér farkasnak, hiszen Artinon már meglehetősen hatalmas mágus, de a fehérszőrű farkast nem tudta meggyógyítani. Az erdő közelsége vonzzhatja a kalandozókat, lehet, hogy itt kell a gyógyírt megtalálni? Az erdő, melyet Artinon csupán csak Erdőként emleget, sok meglepetéssel fog kecsegtetni a JK-knak.

...az erdőbe érve, hűs és hideg szellő csap arcotokba. Az itt élők, mókusok, madarak mozgásba kezdenek. Minden lépés, amit tesztek elhalkul, hiszen puha pázsiton jártok. Itt-ott leesik a fáról egy-egy toboz, ebből is látszik, hogy az erdőben milyen élet uralkodik...

Ha a JK-k nyomolvasással próbálkoznak, +10 %-os módosítóval furcsa, egy ló patáihoz hasonlító nyomokra bukkanhatnak. A nyomok tényleg hasonlóak, hiszen mindegyik egy Unikornisé. Ha a JK-k nem próbálkoznak semmien tevékenységgel -csupán az Erdőt bóklásszák-, akkor is van esélyük megtalálni a nyomokat. Mindenkinek az ügyesség tíz feletti része az esélye arra, hogy véletlenük Unikornis nyomokra bukkan. Ha a JK-k az ágakat, gallyakat tördelik, láthatóan rombolják az Erdőt, az Unikornis 1K10 perc múlva az erdő védelmére siet. Ilyenkor nem kezd beszélni, hanem csatát kezdeményez. KM! Próbáld úgy intézni a csatát, hogy az mindenképpen az Unikornis oldala felé billenjen el, ezt elérheted a teremtmény Pszí képességeit használva.

Az Unikornis harcértékei, ha a JK-ra támad.

Pszí Pont: 87	
Fp: 89	Ép: 11
TÉ: 67	VÉ: 141
KÉ: 39	Sebzés: *(rúgás)* 1k6+1/1k6+1
TP: 78	*(harapás)* 1k3+1

Ha az Unikornis, legalább egy JK-t a földre taszít, akkor győzelme hevében elfut. Ilyenkor a JK-k még beszélhetnek is vele, jobb belátásra térítheti, de mindenképpen nagy meggyőzőképességre lesz szüksége a JK-knak.
Ha az Unikornist legyűrik a karakterek, gyakorlatilag akkor is teljesítették a küldetést, de Artinon nem fogadja el az Unikornis szarvát, hiszen egy ilyen tárgy csak akkor szerezhető meg, hogyha hordozóját elpusztítják. Csak egy módon oldhatják meg ezt a feladatot akkor már: a party varázslója emlékírást alkalmazva belevési az egyik -vagy mindegyik- JK emlékezetébe, hogy mi történt. Ugyanis Artinon nem fog próbálkozni emlékolvasással -mert akkor ugyebár fény derülne a turpisságra. Csupán akaratátvitel mozaikot fog alkalmazni, az akarata pedig az, hogy igazat mondjon. Az emlékírással beírt karakternek, ugyanis ez az igaz történet, nem pedig az, hogy az Unikornist elpusztították.

Ha a JK-knak nem jut eszébe, akkor sajnos elrontották lehetőségüket, itt véget ér kalandjuk, hacsak nem hívják segítségül Zamorrát, aki erős vita útján rábeszéli Artinont, hogy segítsen a kristály keresésében, mert a JK-k nem is olyan gonoszak...
Az első két lehetőség tehát a leg kézenfekvőbb. A "ló" nyomait követve meglelni azt, és megkérni, hogy segítsen egy fehérszőrű farkas gyógyulásában. Vagy ez nem is olyan egyszerű?
Ha meglelik az Unikornist, az félénken közeledik a karakterekhez. Beszédbe kezd, amely a következőket tartalmazza:

...természet vándorai, ti kik megleltek engem Anghort, az Erdő urát, mit kívántok? Nem a növényeket, nem az állatokat, engem?...

A JK-k, ha elmesélik történetüket a jószívű Unikornisnak, akkor az a következőket válaszolja:

...szívesen segítek én minden társamon, erdőlakón, de soha sem lehet tudni, hogy szarvam gyógyerejét nem-e gonosz célokra kívánjátok felhasználni. Éppen ezért csak akkor segítek nektek, bátor vándorok, hogyha helyesen válaszoltok a következő kérdéseimre...

Az első kérdés, amelyet Anghor feltesz, nem túl nehéz, ebben semmiképpen se segíts nekik.

...bennetek is ott van, mindenkiben ott van, mindenkiben ott él, de sok lény, melyben hisszük nem él. Bennetek -én hiszem- melegen dereng, Krániban -hiszitek- hidegen mereng...

Az első kérdésre a válasz nem más, mint a SZÍV. A megfejtésért, a megfejtőknek 5-10 TP adható.
A második kérdés már kicsit a "közép" nehéz kategóriába tartozik:

...mindenkiben benne van, de soha sem ugyanolyan. Érzés ez, mely merész, néha erős, s -néha- kiben gyenge érzet már szinte nem is érzed...

A második találós kérdés megfejtése már nem könnyű, neked persze -KM- egyik sem nehéz. A második kérdés megfejtése: SZERETET. A megfejtésére 15-18 TP - belátásod szerint- adható

A harmadik találós kérdés már egyenesen nehéz. Itt alább ez következik:

...ha rombolja a nép, Anghor fellép -ti nem teszitek, mert érzitek, hogy napsugár ez a sötétség után. Ha ott ébredsz, el nem feleded, ha vele nem élsz, nem kedveled...

Ennek a harmadik kérdésnek a megfejtése nem más, mint a TERMÉSZET. A megfejtés 25 TP-t ér.
Ha a JK-k minden kérdésre kívánni való nélkül válaszolnak, az Unikornis vállalkozik Artinon farkasának meggyógyítására. Ezek után Artinon már hajlandó segíteni a JK-k nak a kristály megtalálásában. De ez már egy másik fejezet...

V. A kristály felfedése

Ha a feladatot sikeresen végrehajtották, Artinon beleegyezik, hogy segít megkeresni a kristályt.

...egy nagy, ezüst tükör elé áll és furcsa hangon kántálni kezd, majd az utolsó szavaknál egy zacskóból aranyszínű port szór a tükörre. Amint a por eléri a tükör felületét, az üveg csak sűrű ködöt mutatat. A varázsló kurta parancsszavakat mond, de nem történik semmi, majd zavartan felétek fordul és ezt mondja: nagyon sajnálom, de több mint valószínű, hogy valamilyen rúnával leálcázhatták a követ, ezért nem sikerült felfednem kilétét...

Ha a karakterek közül, valamelyiknek az eszébe jut, hogy a boszorkánymester a kőre rajzolt valamit, és csak utánna tünt el, és ezt a jelet megmutatja Artinonnak, akkor ezt a rúnát a varázsló a tükörre rajzolja, a tükör kitisztul és egy tájat mutat, madártávlatból. Ha valaki járt már Predocban, az tudhatja, hogy ez a táj azt mutatja. Majd egyre közelít, és egy város körvonalai tünnek fel. Aztán hirtelen eltünik a kép. Ha egyik karakter sem jön rá, hogy ez hol van, a varázsló elmondja nekik, de azt már nem tudja, hogy melyik lehet ez a város.

VI. Út Predoc felé

Visszafelé a hegyről az út eseménytetenül tellik. Második nap egy karaván érnek utól.

...a karaván, három megterhelt kocsiból áll, melyet 2 meglehetősen koszos ló húz. A karaván vezetője, egy alacsony, tömzsi alak. Öszes haja a vállát verdesi. Arcáról sugárzik az öröm, hogy találkozott veletek. A következőket mondja: Hála a jó égnek, hogy ilyen erős kalandozókat sodort utamba a sors. Pár nappal ezelőtt a karavánomat kisérő zsoldosokat egy rablóbanda támadta meg, és mészárolta le. Mi is csak a véletlennek köszönhatjük azt, hogy megmenekültünk. Szeretném, hogyha megfelelő fizetség ellenében elkisérnétek karavánomat Predoc-ig. ott remélhetőleg ismét találunk megfelelő zsoldosokat a további útra...

A fizetség étel, ital, szállás és napi 6 ezüst lenne. Ha a JK-k kérdezősködnek a város felől, a karaván vezetője felismeri és elmondja, hogy éppen útba esik a karavánnak. Ez a város Talrola. Az út a városig két hét. A kereskedőnek a kislánya a legszebb JK-ba beleszeret, és megpróbálja a karaktert is a hálójába keríteni. A lány egy nagyon szép teremtés, neve Merrona. A város előtt húsz kilóméterrel az úton egy fekvő alakot pillantanak meg. A

karavánból egy férfi (vagy az egyik JK.) odamegy megnézni , hogy mi történt a szerencsétlennel. Amint fölé hajol, az illető egy tőrrel megpróbálja leszúrni. Közben a karaván háta mögött egy fa dől keresztbe az úton. Majd lovasok és néhány gyalogos ugrik ki a bokrok közül. A céljuk az, hogy minél nagyobb felfordulást okozzanak, és egy két szekér megszerzése után eltönjenek a rabolt holmival. A csata végén, az útonállok kitörnek a forgatagból, és a kislánnyal és a szekerekkel megpróbálnak eliszkolni. Ha a karakterek követik őket, egy barlang felé veszik az útirányt.

Az útonállók harci értékei: (26 db, 20 lovas, 6 pedig gyalogos.)

Fp: 20	Ép: 6
TÉ: 36	VÉ: 85
KÉ: 19	Sebzés: *(hosszú kard)* 1k10
Asztrál ME: 5	mentál ME: 6
viselt vért: kivert bőrpáncél - 1 SFÉ	
Nyílpuskával is támadhatnak.	
Tp érték: 8	

A gyalogosok megpróbálják a szekeret hatalomukba keríteni, a lovasok pedig csak a zűrzavart keltik.

A barlang, ahová a rablók menekülnek, az úttól nyugatra 300 m-re található. A barlangban még 10 fő rabló van és a bandavezér.
Ha egyszerre üldözőbe veszik a rablókat, akkor a csata a barlang előtt fog megtörténni, és a barlangból a további 10 fő útonálló a társaik segítségére siet.
A bandavezér harci értékei:

Fp: 26 Ép: 7
TÉ: 44 VÉ: 95
KÉ: 21 CÉ: 19
Sebzés: *(hosszú kard)* 1k10
Sebzés: *(könnyű nyilpuska) 1k6+1*
Asztrál ME: 7 mentál ME: 9
viselt vért: láncing - 2 SFÉ
Tp érték: 16

Ha egy kis idővel később érnek oda, akkor a rablók éppen benn osztozkodnak a zsákmányon.

Amikor a rablók létszáma 10 fő körüli lesz, vagy a vezér elpusztul, menekülőre fogják a dolgot.

...a barlang egy kb. 20 m átmérőjű dombba vájt terem. Magassága 3-3,5 méter körüli lehet. Elég koszos, de nem nedves. A barlangban egy tábortűz ég, körülötte szalmazsákok vannak. A fényt a tűz és a külvilág szolgáltatja. A rablók éppen a rabolt zsákmánnyal foglalkoznak, a vezérük pedig Merronát "vizsgálgatja".

A barlang keleti falánál egy rejtett ajtó van. Nagyon nehezen fedezhető fel, ez -25 %-ot jelent a titkosajtó keresésre. Ez mögött vannak a rablók nagyobb kincsei. A kincseskamra falán egy nagy jel van felvésve, ugyan az, mint a kaland kezdetén a boszorkánymester ruházatán volt. Ebből következtethetnek a játékosok, hogy az útirányuk nem a legrosszabb. Valamint találnak mégegy levelet. A kincseskamrában még 80 aranyat és néhány tetszetősebb ékszert találnak. A levél tartalma a következő:

...embereim! A hatalmam, nektek is köszönhetően egyre csak növekszik. Már majdnem mindenki behódolt, aki csak itt, Talrolában számíthat. De az a mocskos Meldon, aki az elkorcsosult istenség, Dreina főpapja, nem hajlandó behódolni hatalmamnak Szeretném, hogyha -rövid időn belül- megváltoztathátok véleményét, vagy ha netán új főpapot neveznének ki itt Talrolában... A másik dolog -ami engem nagyon aggaszt-, hogy néhány elvetemült hullajelölt a nyomomra bukkanhat, ezért ellenőrizzetek minden, a város felé haladó személyt. A rosszakaróim, ha emlékezetem nem csal, így néznek ki: (a JK-k leírása, de csak azoké, akiket a boszorkánymester láthatott!). *Utalmatok nem maradt el...*

Zardoz Drenyl

Az út innentől a városig eseménytelenül telik el.

VII. Talrola városa

...a város már messziről szemetek elé tárul. Magas fallal körülvett, szinte már erődítmény jellegű. Ti a déli oldala felől közelítetek hozzá. A város kapuja a délelőtti órák miatt sarkig ki van tárva, de nagyon jól felszerelt katonák őrzik a kapukat. Innen kívülről két kimagasló épület látszik. A karavánvezető elmondása szerint az egyik a helyi városúr palotája, a másik pedig Dreina temploma. A kapun való áthaladás a megfelelő pénzösszeg lefizetése után zavartalanul folyik. A főtér, ami felé tartotok árusok és vevők ricsajától hangos...

VII/a. A város főbb épületei

1. A vegyeskereskedések

A boltban minden tárgy kaható, amely a szabálykönyvben megtalálható. Az árus nem túl kapzsi, áruit nagyjából pontosan ugyanannyi pénzért adja, mint azt a szabálykönyv tartalmazza.

2. A fegyverbolt

A boltban minden tárgy kaható, amely a szabálykönyvben megtalálható. Az árus nem túl kapzsi, áruit nagyjából pontosan ugyanannyi pénzért adja, mint azt a szabálykönyv tartalmazza. Kivéve a drágább és ritkább fegyverek nem vásárolhatók itt meg. Úgymint Jann szablya, Slan fegyverek stb...

3. Fogadó a kék égbolthoz

Ez a fogadó meglehetősen drága, igényes. Árai nagyjából a kétszerese a megszokottakhoz képest. A fogadós nagyon kedves, jól öltözött, középkorú ember férfi. A fogadóban rajta kívül még felesége is segédkezik. A fogadó nem rendelkezik 3 ágyasnál nagyobb méretű szobákkal, de ezek tiszták.

4. Ősi temető

A várostól magas falakkal elkerített terület. Ha a karakterek bebocsáttatást nyernek Talrola ősi temetőibe, szemtanúi lehetnek, az ősi templomnak, amely a temetőben áll, és a régi -de tiszta síroknak.

5. Templomkert és paplak

Dreina főtemploma mellett áll ez az épület, melyben a város főpapja Vistarió atya lakik. A kertben növényeken és fákon kívül egy míves szökőkút, és egy oltár - Dreinának felszentelve- áll.

6. Piactér

Itt árulják a rosszabbnál rosszabb portékáikat a kereskedők. Itt általában csak a városlakók vásárolnak. Azok akiknek nagyobb az erszényük, inkább a vegyesboltokat illetve a fogadókat látogatják. Mindig nagy itt a nyüzsgés, és a tolvajok is fürgébbek lesznek, hogyha valakinek feltünően nagy az erszénye.

7. A városőrség laktanyája

A város őreinek szálláshely, ez a gótikus stílusban épült kis laktanya. Nem rég gyilkolták meg a városőrség parancsnokát. Az újonnan választott parancsnok nem nagyon törődik a város dolgaival, ezért a közbiztonság ezekben az időkben elég labilis lábakon áll.

8. Dreina temploma

Dreina híveinek temploma. Ez az egyik legnagyobb épület a városban, mely nagyon régóta itt áll. Főpapja a nappalok folyamán mindig itt tevékenykedik. A misék reggel 9 órakor és este nyolc órakor veszik kezdetüket.

9. A szökőkutak tere

Már az elnevezéséből is látszik, hogy itt rengeteg szökőkútra talál az utazó. A legendák szerint, az aki ezen kutak egyikéből iszik, egész életét boldog szerelemben fogja leélni. Éppen ez okból minden nemes itt beszéli meg találkáját szíve választottjával.

10. A városháza

A városháza a város vezetőségének fő épülete. Itt intézik a város ügyes-bajos dolgait. Nemhiába ily hatalmas ez az épület, hiszen itt megtalálható egyben a -meglehetősen gyorsan- ítélő bíróság és a helyi börtön is. A bíró eléggé könnyen elengedi a vádlottakat, meglehetősen korrupt.

12. Ékszerész

Egy hatalmas őr áll ezen épület ajtaja előtt. Félelmet kelt minden piszkos tolvajban, és kereskedőben. Odabent meglehetősen drága és szép ékszerek sokasága csábítja ide a "pénzes" vásárlót.

13. Fogadó a kalózok örömlányához

Ez az épület korántsem olyan tiszta, mint a kék égbolthoz címzett konkurens fogadó. Idebent az árak alacsonyak, de olyanok is! Lőrét mérnek, dohos poharakba, a borokat vizezik és a szobáik sem túl biztonságosak -a látogatók tárgyaira nézve. Csak hálótermekkel rendelkeznek, így korántsem biztonságos a pihenés.

14. A kovács

Idebent nagy hőség fogadja a JK-kat. Ugyanis egy törpe várja vendégeit, azokat, akik kiváló minőségű fegyvereket illetve csodás páncélokat kívánnak maguknak. A törpe szívesen javít fegyvereket és páncélokat, de elég borsos áron.

15. A gladiátorok háza

A város arénája mellett található ez a félkör alakú épület, melyben a gladiátorok és mestereik vannak elszállásolva. Sok fiatal tanonc is gyakorolhatja eme mesterséget itt, a gladiátorok házában.

16. Aréna

A véres viadalok, drámai előadások színtere ez az amfiteátrum a város legközkedveltebb művelődési épülete. A belépők árai egy paraszt bukszájához mérten drágák, de egy nemeséhez képest egy napi élelemnél nem több. Minden hétvégén drámai előadások vannak itt, és minden 2. héten a gladiátorok mérhetik össze erejüket egymással.

17. Örömtanya

Ez az épület leginkább egy fogadóra hasonlít -legalábbis kívülről. Azonban nőneműek nagyon ritkán járnak be ide -sőt soha. Inkább a férfiak érkeznek ide, hogy alantos vágyaikat kielégíthessék egy másik, ellentétes nemű emberrel. Az árak olcsók, bár nem Lótusz leányai várják itt a mámorra vágyó férfiakat.

18. Kocsma a vörös cincérhez

Ez a kocsma inkább egy vendéglőnek hat, mivel nagyon tiszta, és áraik is szolidak. Mindenki inkább ebbe a kocsmába jár be iszogatni, semmint a habzó pálinkához címzettbe.

19. Kocsma a habzó pálinkához

A kocsmáros bármilyen furcsa nevet is talált ki építményének nem áll ilyen rossz hírben. Csak árai kicsit -és nem is olyan kicsit- magasak egy átlag ember pénztárcájához mérten.

20. Medicína

Azok az emberek, akik betévednek a város medicínájához, gyógyírt találhatnak minden bajra. A medicína a pult alatt maximum 5. szintű mérgeket -de semmiképppen nem halálosat.

VII/b. Az első nap

Amint belépnek a városba Gomery *(ld. NJK-k leírása)* egyből a nyakukba akaszkodik és bárgyú történeteivel traktálja őket.az első nap különösebb esemény nem történik. Mutasd meg nekik a várost és annak életét.Estefelé egy kisfiú szalad oda hozzájuk és egy levet nyújt át nekik. A levél a következőket tartalmazza:

...gratulálok nektek! Ez azért szép teljesítmény volt! Még talán nekem sem sikerült volna, hogy ugyanebben a szituációban lettem volna. De hát ugye mindenki hagyja, hogy a másik keverje a saját lapjait. Elismerem, csúnya húzás volt, hogy egy az egyben otthagytalak titeket és nem fizettem ki a járandóságot. De hát nekem már csak ilyen a természetem. Ha elhagyjátok a várost, és elmentek Erionba, a vörös Macska fogadóba, akkor átveheti-tek, ami jár nektek. A kellemetlenségek miatt ezt még megtoldom 100 arannyal! De ha itt maradtok, az istenek legyenek kegyesek hozzátok...

Zardoz Drenyl

Ha már most elkezdenek kérdezősködni a városlakóktól, akkor megtudhatják, hogy a városőrség parancsnoka egy pár nappal ezelőtt életét veszítette, és az új parancsnok nem nagyon törődik a közbiztonsággal. És mindenféle sötét alakok lepték el a várost. Ezen a napon a Dreina templomba a főpap nem tartózkodik benn. Valamilyen kiküldetésben jár, de másnap már itt lesz a városban.

VII/c. A második nap

Ha a karakterek nem hajlandóak elhagyni a várost (a pénzt nem is találnák meg!), és semmivel nem álcázzák magukat és tevékenységüket, amint a város egy elhagyatottabb részéhez érnek, egy banda üt rajtuk. Ez a csapata áll 4 fejvadászból és 2 boszorkánymesterből.

A fejvadászok harci értéki:

Fp: 49 Ép: 10
TÉ: 65 VÉ: 120
KÉ: 45 CÉ: 31
Sebzés: *(fejvadász fegyverek)*
Asztrál ME: 25 mentál ME: 24
viselt vért: láncing - 2 SFÉ
Tp érték: 15

A boszorkánymesterek harci értékeik

Fp: 28 Ép: 6
TÉ: 29 VÉ: 95
KÉ: 21 CÉ: 19
Sebzés: *(hosszú kard)* 1k10
Sebzés: *(könnyű nyílpuska) 1k6+1*
Asztrál ME: 19 mentál ME: 26
viselt vért: nem viselnek vértet
Max. manapont: 28
Tp érték: 25

Ma már a főpap a helyén van, a JK-k megtalálhatják. Ha elmondják nek, hogy mik történtek, a főpap csóválja a fejét és azt mondja, hogy tudta ő, hogy nincs valami rendben ebben a városban. De sajnos nem tud segíteni, mivel nem tudja, hogy hol lehet ez a mocskos, csaló gazember. Közben Gomery a goblin továbbra is a nyakukon van, és elkottyant olyan információkat, a városőrség parancsnokának meggyilkolásáról. A játékosok kérdezősködésére csak annyit hajlandó elárulni, hogy a büdös lyuk istene, aki a szobája fölött lakik, árulta el neki. A játékosok a goblin lakása felé menet egy embert látnak a földön feküdni, akit két másik ember a városőrök egyenruhájában iszonyatos erővel és odaaással rugdos. A JK-k közeledésére elfut a két alak, a harmadik pedig -több sebből vérezve- a földön marad. Az emberke bemutatkozik, és elmondja, hogy az ellen tett a városkapitányságon feljelentést, hogy az ügyét már napok óta nem veszik kézbe, és erre ezt kapta. Ezt az alakot próbáld megnyerni a karaktereknek, legyen kedves, segítőkész. Ő a boszorkánymes

ter embere, aki megpróbálja majd a játékosokat likvidálni. Közben kiderül, hogy a goblin a városi csatornarendszerben lakik, egy kis undorító lyukban. A cső, ami a feje fölött van, az egy pöcegödör levezető nyílása, ami persze a patkányok ellen egy ráccsal van levédve. Ha felmennek a felszínre, és megkeresik azt a házat, ahová a cső vezet, szép nagy házhoz érnek, aminek a címerében a már jól ismert jel is látható. Akadályozd meg mindenképpen, hogy a karakterek belyussanak a házba. Most már úgy is este van, intézd úgy, hogy elmenjenek a fogadóba, és eltegyék magukat másnapra. Lehetőleg a fejvadász legyen velük, de amikor a fogadó felé veszik az irányt, valamilyen ürüggyel váljon el tőlük. A fejvadász, vigyázva arra, hogy ne kövessék, visszamegy a házba, megbízójához. A boszorkánymesterrel együtt kitalálják, hogy hamis információt adnak a goblinnak, miszerint másnap amikor a helyi városúr átmegy a városőrség parancsnokát felelősségre vonni, meg kell ölni.

VII/d. A harmadik nap

Gomerry reggel azzal a hírrel jön, hogy újra beszélt a lyuk, és elmondja a történteket. A JK-k természetesen ekkor a főpaphoz rohannak, elmondani neki a hírt. Ha újra meglátogatják a házat, csak egy békés kis családot találnak ott. Ha Zamorra nevét kimondják, a mágus megjelenik, figyelmesen végighalgatja őket, majd azt mondja, hogy most sürgős dolga van, de a döntő pillanatban, talán ott lesz. A fejvadászt próbáld meg úgy irányítani, hogy a mágus megjelenésekor ne legyen ott, hogy a karaktereknek legyen egy titkos adujuk. De arra is vigyázz, nehogy lebuktasd a boszorkánymester összeesküvését. A főpaptól kiderül, hogy a városúr ma délután megy át a városőrség parancsnokához, hogy felelősségre vonja hanyag munkája miatt. Intézd úgy, hogy a karakterek a főpap segítségével ott törjenek rá a boszorkánymesterre.

VIII. A kaland befejezése

Ha a karakterek a főpappal odaindulnak, nagy meglepetésben lesz részük: vagy 50 katona -a boszorkánymester megbízásából támad rájuk. De meg nem akarják őket ölni, csupán a lefegyverzés a céljuk. Miután a boszorkánymester is megjelent, elmondja nekik a novellában leírtakat. Miután befejezte mondókáját, megjelenik Zamorra, kiszabadítja a JK-kat, és a csata kezdetét veszi... A katonák nem segítenek, miután Zamorra már végzett Zardoz Drenyllel a gonosz boszorkánymesterrel.

A kalandért járó tapasztalat

Azt, hogy a karakterek hogyan oldották meg a feladatot természetesen tapasztalatot jelent. Ezt rád bízzuk. Belátásod szerint adj még tapasztalati pontot a szerepjátszásért. Fix tapasztalati pont csak a szörnyekért jár.

I. Zardoz Drenyl

Kaszt:	boszorkánymester
Faj:	ember férfi
szint:	11. TSZ
jellem:	Rend Halál
szülőföld:	Toron
vallás:	Tharr

Erő: 11	Gyorsaság: 18
Ügyesség: 19	Állóképesség: 12
Egészség: 14	Szépség: 13
Intelligencia: 18	Akaraterő: 15
Asztrál: 17	Bátorság: 17
Műveltség: 16	

KÉ: 40	TÉ: 50
VÉ: 102	CÉ: 45

Életerőpont: 7	Fájdalomtűrés: 68
Max. manapont: 77	Ψ pont: 55

Képzettségek:	fok/%
Méregkeverés/seml.	Mf
Hátbaszúrás	Mf
Herbalizmus	Mf
Álcázás/álruha	Mf
Dobótőr dobása	Mf
Csapdaállítás	Mf
Ősi nyelv ismerete	Af
Tharr vallásismerete	Af
Tőrkard, dobótőr, garott használata	Af
Írás/olvasás	Af
Toroni, közös, Erv	Af (5,5,3)
Ψ pyarroni módszer	Mf
Rejtőzködés	69%
Lopózás	70%

Fegyverek:	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés
tőrkard	*12*	*14*	*9*	*1k6+2*
dobótőr	*11*	*2*	*10*	*1k6*
garott	*5*	*-20*	*-*	*1k10*

A karakter leírása:

-Csuklyája a hátára van hajtva, fiatal arca bölcs tekintetet hordoz, amely sugárzik a duzzadó életerőtől. Haja hollófekete, melléig érő vastag varkocsba fonva, melyet jobb vállán előre vetve visel.Ruházata egy fekete csuklyás köpenyből, fekete bőrnadrágból és fehér bőujjú selyemingből áll. Melynek mellrészén egy tenyérnyi vörös kör rajzolata látható, benne egy másik kicsi, kék folttal. Fegyvert láthatólag nem visel.

-Senkit nem tisztel, és nem tűr el maga fölött. Általában csak a saját érdekeit nézi. Nem riad vissza a gyilkosságtól sem, mégha az áldozat ártatlan is. "A cél szentesíti az eszközt" -mondást a végletekig ki is használja. Nagyon nagyra törő, mindenkit lenéz. Képes azonban meghunyászkodni is, ha a sors úgy hozza.

Varázstárgyak:

1 hatalom amulettje (35 mp)
10 adag hatalom itala
1 életerő rubin (20 Fp)
1 Zamorra varázskristálya(Emlékírás, örökkévalóságig. Akárhányszor használható.)
1 rúnatőrkard (+5TÉ, +5VÉ, +5KÉ, +1SP)

II. Mongivern Zamorra

Kaszt:	varázsló
Faj:	ember férfi
szint:	11. TSZ
jellem:	Rend
szülőföld:	Doran
vallás:	Darton

Erő: 13	Gyorsaság: 13
Ügyesség: 12	Állóképesség: 10
Egészség: 12	Szépség: 11
Intelligencia: 18	Akaraterő: 17
Asztrál: 17	Bátorság: 16
Műveltség: 17	

KÉ: 32	TÉ: 38
VÉ: 98	CÉ: 2

Életerőpont: 5	Fájdalomtűrés: 61
Max. manapont: 110	Ψ pont: 81

Képzettségek:	fok/%
Ősi nyelv ismerete	Mf
Ψ kyr metódus	Mf
Herbalizmus	Mf
Alkímia	Mf
Rúnamágia	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Sebgyógyítás	Mf

Élettan	Mf
Darton vallásismerete	Mf
Dorani, közös, Pyarroni, Toroni	Mf (5,5,5,5)
Térképészet	Af
Úszás	Af
Tőr használata	Mf

Fegyverek:	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés
tőr	*8*	*2*	*10*	*1k6*

A karakter leírása:
40-50 év körüli ember, aki még testileg megőrizte fiatalságát. 185 cm magas, nem túl testes. Haja hosszú és fekete. Ruházata mindig különböző, de elegáns és a helyi divathoz alkalmazkodó. Gondolkodása, általában kedvenc témája a nekromantika körül forog. Van egy lánya és egy unokája, akiket nagyon szeret. Szerinte a rendezettség mindenek fölött való.

Varázstárgyak:
1 nekromanták botja (ld. M.a.g.u.s alapkönyv, 286. o.)
1 tudati amulettje (ld. M.a.g.u.s. alapkönyv, 287. o.)
1 védőköpeny (3 SFÉ)

III. Kirsal Hatt : Zamorra segédje

Kaszt:	varázsló
Faj:	ember férfi
szint:	4. TSZ
jellem:	Rend
szülőföld:	Predoc
vallás:	Pyarroni istencsalád

Erő: 14	Gyorsaság: 12
Ügyesség: 16	Állóképesség: 12
Egészség: 11	Szépség: 10
Intelligencia: 16	Akaraterő: 13
Asztrál: 15	Bátorság: 18
Műveltség: 15	

KÉ: 24	TÉ: 29
VÉ: 86	CÉ: 6

Életerőpont: 4	Fájdalomtűrés: 21
Max. manapont: 40	Ψ pont: 37

Képzettségek:	fok/%
Tőr használata	Mf
Ψ kyr metódus	Mf
Ősi nyelv ismerete	Mf
Herbalizmus	Af
Alkímia	Af
Rúnamágia	Af
Legendaismeret	Af
Történelemismeret	Mf
Sebgyógyítás	Af
Élettan	Af
Predoci, közös	Af (5,4)

Fegyverek:	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés
tőrkard	*12*	*14*	*9*	*1k6+2*

A karakter leírása:
Kirsal Hatt egy meglehetősen jó tanítvány. Zamorra kedvence. Segítőtársként még most is vele tart, hiszen nem talált még soha job segédet a nekromanciához. Kirsal egy 170 cm magas, kicsit tömzsi férfi. Azt mondják róla, hogy lányok terén még nem nagyon akadt dolga, de ezt egyedül csak annak tudhatja be, hogy még nagyon fiatal, és minden idejét lekötötte a tanulás. Mélybarna haját lófarokban hordja, és nagyon szívesen használja mesterétől kapott varázsgyűrűjhét, amellyel bármikor majommá változhat. Kirsalnak nem számít túlságosan a tisztaság, ne túlzottan higiénikus. Éppen ezért rengeteg megróvást kapott már mindezért Zamorrától. Mivel testi ereje nem túl nagy harci helyzetekbe ritkán bocsájtkozik. Ha véletlenül mégis ilyenbe keveredne, akkor inkább a varázslataiban, semmint testi erejében bízik.

Varázstárgyak:

1 átváltoztató gyűrű (átváltoztat majommá, a megfelelő szó kimondása után)

IV. Artinon a hóbortos varázsló

Kaszt:	varázsló
Faj:	ember férfi
szint:	13. TSZ
jellem:	Élet
szülőföld:	Doran
vallás:	Adron

Erő: 10	Gyorsaság: 9
Ügyesség: 14	Állóképesség: 11
Egészség: 10	Szépség: 13
Intelligencia: 21	Akaraterő: 18

Asztrál: 15 Bátorság: 11
Műveltség: 17

KÉ: 31 TÉ: 40
VÉ: 126 CÉ: 18

Életerőpont: 5 Fájdalomtűrés: 68
Max. manapont: 130 Ψ pont: 92

Képzettségek:	fok/%
Ősi nyelv ismerete	Mf
Ψ kyr metódus	Mf
Herbalizmus	Mf
Alkímia	Mf
Rúnamágia	Mf
Legendaismeret	Mf
Történelemismeret	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Élettan	Mf
Darton vallásismerete	Mf
Dorani, közös, Pyarroni, Toroni	Mf (5,5,5,5)
Térképészet	Af
Úszás	Af
Tőr használata	Mf
Idomítás	Mf
Erdőjárás	Mf
Drágakőmágia	Mf
Hangutászás	Mf
Éneklés/zenélés	Af

Fegyverek:	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés
tőr	*8*	*2*	*10*	*1k6*

A karakter leírása:
Artinon egy öreg, 80-90 év körüli ember. Kb 170 cm magas, ősz hajú, hosszú szakállas állandóan görnyedt testtartású, az arca és megjelenése mégis megnyerő, kellemes modorú. Nagyon szereti az állatokat, az egész barlangja úgy néz ki, mint egy állatkert. Az állatok is ugyanúgy ragaszkodnak hozzá, mint Ő hozzájuk.Teljesen egyedül, elzárkózva él már évtizedek óta. Varázstudományát csak saját és állatai védelmére használja. Nagyon nem szereti, az olyan embereket, akik az állatokat kihasználják, ne adj isten, még meg is eszik.Azt tartja, hogy mindennek egyensúlyban kell lennie a természet törvényei szerint. Semmit nem lehet ingyen kapni, illetve semmit nem lehet ingyen adni. Zamorra nevezetű varázslót már rég óta ismeri. Az egyik volt tanítványa.

Varázstárgyak:

1 meleg kabát (ld. M.a.g.u.s. alapkönyv, 288. o.)
1 vándorbot (ld. M.a.g.u.s. alapkönyv, 287. o.)
1 mély tarisznya (ld. M.a.g.u.s. alapkönyv, 287. o.)

V. Gomery a koszos goblin

Kaszt: tolvaj
Faj: goblin férfi
szint: 4. TSZ
jellem: Élet
szülőföld: Predoc
vallás: nem ismer isteneket

Erő: 13 Gyorsaság: 17
Ügyesség: 17 Állóképesség: 12
Egészség: 10 Szépség: 9
Intelligencia: 12 Akaraterő: 14
Asztrál: 14 Bátorság: 12
Műveltség: 10

KÉ: 28 TÉ: 40
VÉ: 92 CÉ: 27

Életerőpont: 4 Fájdalomtűrés: 35
Max. manapont: nincs Ψ pont: nincs

Képzettségek:	fok/%
rövid kard, parittya használata	Af
rövid kard dobása	Af
kötelékből szabadulás	Af
kocsmai verekedés	Mf
csomózás	Mf
predoci, közös, goblin	Af (3,2,4)
hátbaszúrás	Af
nyomolvasás/eltüntetés	Af
csapdaállítás	Mf
úszás	Af
mászás	60%
esés	30%
zárnyitás	45%
ugrás	20%
lopózás	82%
rejtőzködés	80%
kötéltánc	30%
zsebmetszés	57%
csapdafelfedezés	52%
titkosajtó keresés	37%

Fegyverek:	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés

rövid kard	*12*	*14*	*9*	*1k6+1*
parittya	*2*	*100*	*2*	*1k6*

(speciális parittyalövedékekkel rendelkezik, 15 db, ld. tárgyak leírása)

A karakter leírása:
Gomery a tolvaj 124 cm magas, vékony testalkatú. Görnyedt testtartású, ezért jóval alacsonyabbnak látszik, mint amilyen valójában. Bőre színe narancs-vörös, szeme pedig narancssárga. Bőrpáncélt visel, amelyen egy mágikusnak ható számhármas található, amely a következő: 007. Megélhetése abban rejlik, hogy a várost jól ismerő idegenvezetőnek adja ki magát, de idegenvezetés közben általában kizsebeli áldozatait. Mást sohasem árul el, csak annyit, hogy merre vannak a kocsmák, és a csatornalejárók, utánna pedig otthagyja kifosztott áldozatait. Kedvenc étele amit egyedül a Vörös róka fogadóban készítenek el, csak neki. Ez a következő: narancshéjjon pirított folyami patkány, csótány töltelékkel. Elkészítése úgy zajlik, hogy egy patkány torkába 13+1 csótányt letuszkolnak, majd narancshéjjon pirítják. Rossz szokásai közé tartozik, hogy turkál a szemétben, és mindent megpróbál elcsenni.

Varázstárgyai:
*1 bogárlámpás (fáklyafényt teremt, 2*2m körben)*

VI. Meldor, Dreina főpapja

Kaszt:	pap
Faj:	ember férfi
szint:	9. TSZ
jellem:	Élet
szülőföld:	Predoc
vallás:	Dreina

Erő: 13	Gyorsaság: 14
Ügyesség: 13	Állóképesség: 14
Egészség: 15	Szépség: 16
Intelligencia: 15	Akaraterő: 16
Asztrál: 19	Bátorság: 12
Műveltség: 18	

KÉ: 29	TÉ: 47
VÉ: 105	CÉ: 27

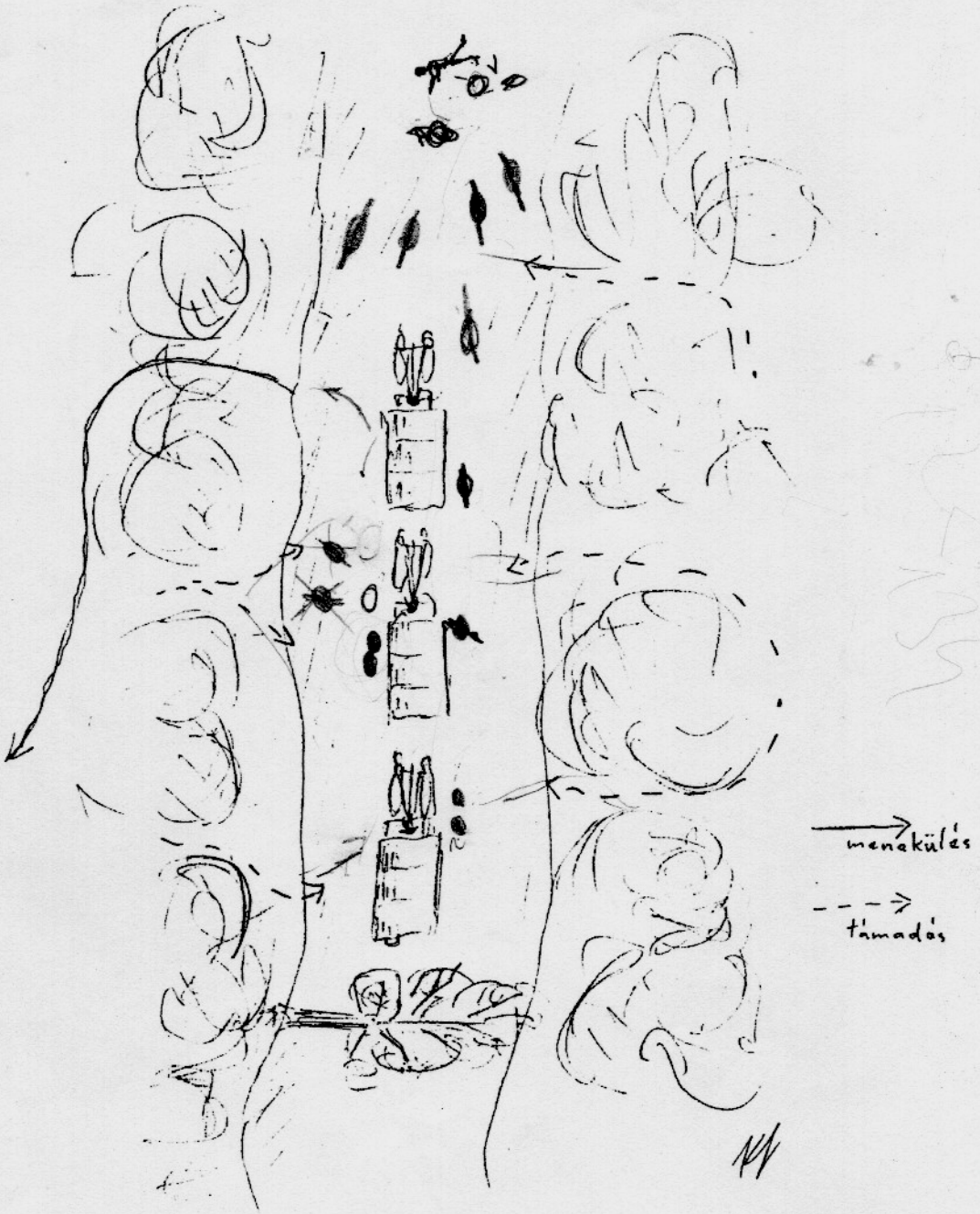
Életerőpont: 4	Fájdalomtűrés: 47
Max. manapont: 76	Ψ pont: 46

Képzettségek: fok/%

A képzettségek teljes egészében megegyeznek a Pap és a Dreina papnál leírtakkal. Mivel Meldor meglehetősen fiatalon került a főpapi székhez, tanulásra nem maradt ideje. Éppen ezért a következő képzettségei változtak csupán:

Dreina vallásismerete	Mf
Legendaismeret	Mf
Ősi nyelv ismerete	Mf

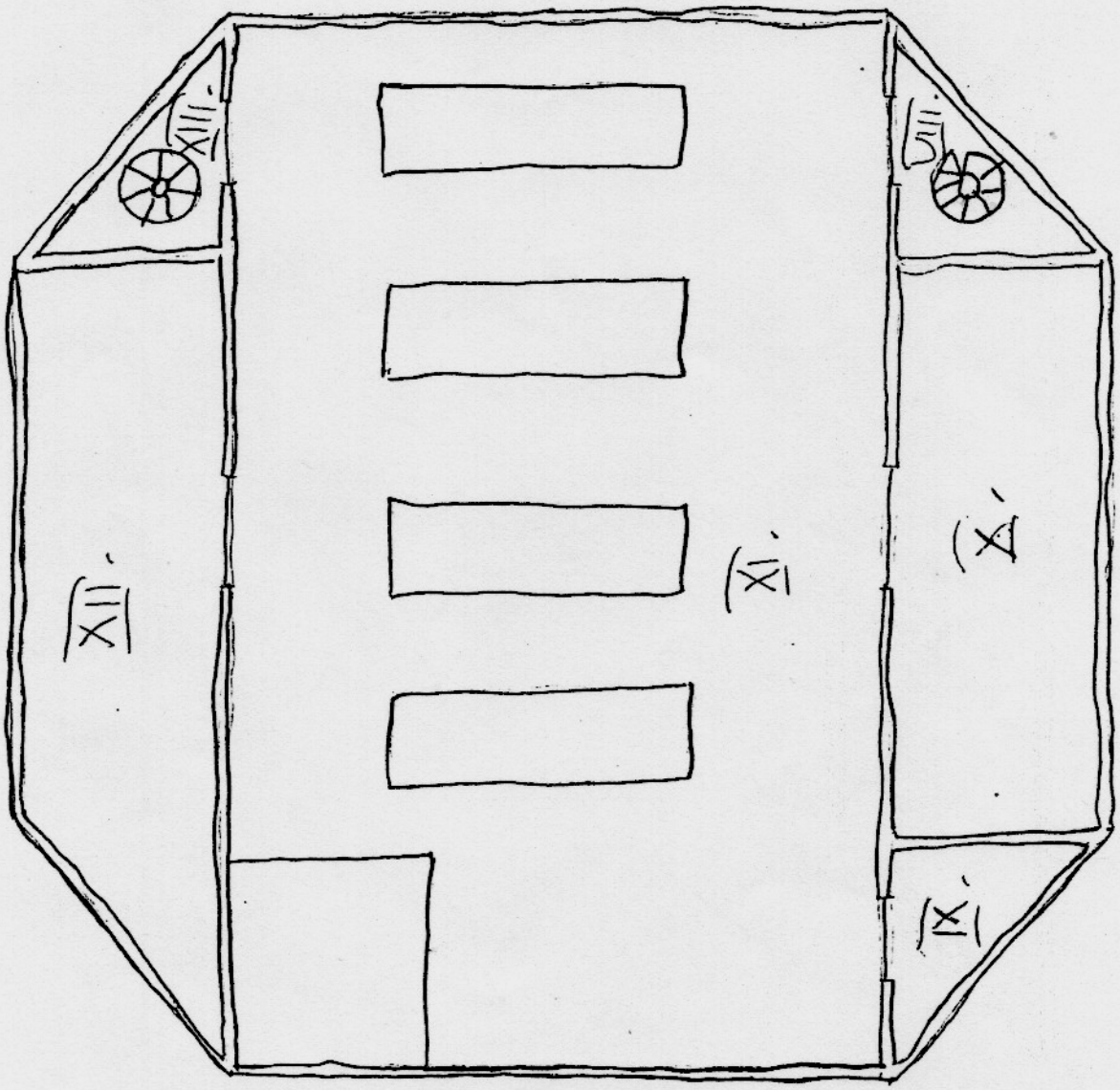
Fegyverek:	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés
hosszú bot	*10*	*16*	*4*	*1k10/2*

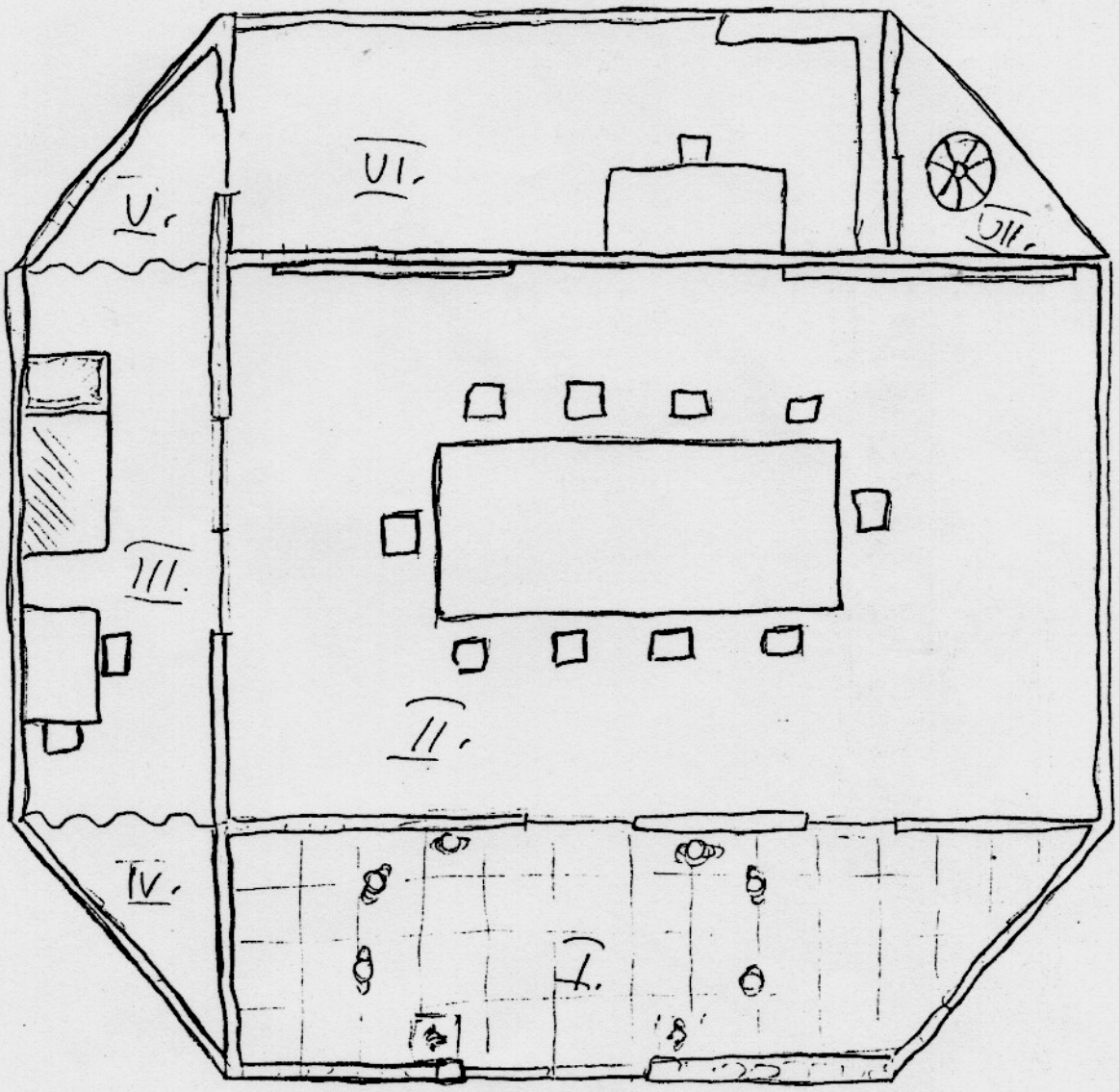


A KALANDMODULBAN SZEREPLŐ TÉRKÉPEK

ZAMORRA TORNYA

II. SZINT



ZAMORRA TORNYA

I. SZINT