

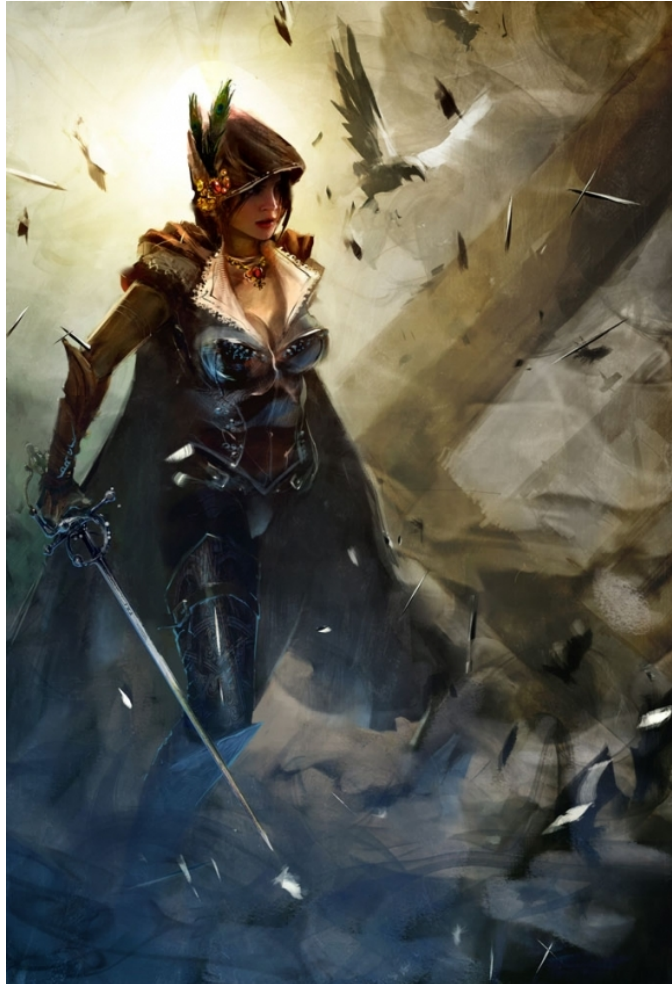
Átkozott fészkekben: A Sötétség Átka

A Kalandor Krónikák X-2. Szerepjátékos Találkozó és Verseny kalandmodulja

ÍRTA: Amund

HELYSZÍN: Erion

IDŐPONT: P.sz. 3711. Weila hónapjai, a Skorpió havában



**Kalandor Krónikák X-2. Szerepjátékos Találkozó és Verseny 2011. november 12.
Elveszett Mesék Társasága 2006.**



www.kronikak.hu
info@kronikak.hu

Tisztelt Kalandmester,



a most következő kalandmodul az Átkozott fészkekben kampány utolsó fejezete. Kiseb változtatásokkal azonban önálló történetként is felhasználható, saját történetfolyamodba is illesztheted. A kaland egy sajátos jutalomjáték kalandozóknak, kalandmestereknek és a kaland írójának is. Érdekes ezt észben tartva felfűzni a megfelelő történet végére és úgy lemesélni.

Az Átkozott fészkekben kampány korábbi részeiben már bejártuk a nyolcvanas évek horrorfilmjeit, az ezredforduló körüli animék atmoszférájából merítettünk, konzol-, video- és számítógépes játékok ihletésének engedtünk szabad utat és a finálé kedvéért a fantáziánknak is ... kivételesen. A sorozatot lezáró darab is egy érdekes témát jár körül: a kilencvenes évek egyes műveit.

A M.A.G.U.S. kialakulásának korában volt egy téma, amivel több film és sorozat is foglalkozott, foglalkozik ma is. A '93-as Idétlen időig (Groundhog day) is ilyen, a Minden úton jártam már című Xéna (igen, az a Xéna) epizód is erről szól. Napjainkban legutóbb a Haven

című misztikus sorozat áldozott erre egy részt. Bill Murray rajongók ebből már tudhatják, hogy az alap konfliktus a történetben az lesz, hogy egy nap újra és újra ismétlődik.

Különösnek tartom, hogy ez a probléma eddig elkerülte a kalandmodulokat (hasonló van csak a M* berkein belül, de az sem hivatalos). Jóllehet, abban keresendő az ok, hogy ez egy nagyon koncentrált mesélői magatartást igényel meg, hogy a poén csattanója idő előtt ki ne derüljön és legyen elegendő lélekjelenléte a csapatot végigvezetni a személyes pokol útjain, ami azután következik.

Az utolsó kalandommal sem hazudtolom meg magamat, hogy a most következő írás lemesélése KM-et rostáló próba. Ha nem is kerül pontozásra a meséd soha, senki által le tudod mérni magadat abból, ahogyan az eseményeket alakítod, végigvezeted őket a rendhagyó történeten. Én ehhez csak sok szerencsét tudok kívánni ... a papírról, radírról, ceruzáról és kockákról magadnak kell gondoskodnod.

Nem tudom ki vagy, aki olvasod soraimat. A versenyre jó előre meghívott mesélő, utolsó pillanatban elrángatott beugró KM, lelkes kezdő, aki csapatának keres a neten alkalmas kalandot vagy szarkofágomból emeled ki gyér lámpafényben kihűlt amund testem mellől ezt az iratot. Köszönöm neked, hogy figyelmedre méltatod írásomat, köszönöm, hogy lemeséled ezt a kalandot, de ha úgy van, akkor köszönöm, hogy velem tartottál 2005 óta az általam írt kalandokat lemesélve vagy lejátszva.

Hosszú menet(h) volt, de minden egyes perce megérte. Komolyan. Köszönöm.

Üdvözlettel:
Szilágyi „Amund” János

Első Hangulatkeltő novella: Smaragd Illúzió

Az odalentről felhangzó kiáltások és fegyvercsörgés úgy látszott el sem érik a tudatát. Végigtekintett az előtte elterülő sakktáblán és a láthatóan megviselt ellenfelén. Őt jobban zavarták a lentről felszűrődő zajok. Láthatóan alig kötötte le a kettejük között zajló játék.

A szoba díszei élénk színekben verték vissza a kinti fényeket, de korántsem olyan élesen, mint a szoba négy pontján lebegő kristályok. Mélyükön a kastély különböző részein zajló pusztítás és élet-halál harc képei villództak. Az ember szolgálakat sorra ölték le vagy szorították vissza az épület belsejébe a vadul, több hullámban érkező orkok.

A sakktábla fölé hajló kyr nemes tekintete azonban csak végigsiklott a látványon egy-egy jól megfontolt lépés előtt. A vele szemben ülő ember ereiben megfagyott a vér, ahogyan arra gondolt, hogy a véres események ihletik meg a játékhoz. Tény, hogy a kyr faj kedvét lelte a harci bemutatók és gladiátorviadalok látásában, de nem volt vérszomjas típus.

Az előtte ülő férfi pedig ráadásul pap volt, Weila, a Sorskovács kiválasztottja. Akármennyire volt a főisten kegyeltje, ez még nem adott magyarázatot tetteire soha. Mikor pirkadatkor jelentették az ork előőrsoket az erdőben a pap minden kyr vérű családtagot elmenekített a kastélyból. Ő maga azonban, szolgálival itt maradt. Játszani.

A pap teljes szakrális díszében tündökölt az asztalnál, olyan volt mint egy esküvőre öltözött unatkozó vőlegény. Díszes zöld köpenye, drágaköves fejéke, nemesi gyűrűi csak úgy ragyogtak. Vándorbotjára csavart szent szimbóluma a Végzet és Sors saját farkába harapó kígyóját mintázta. A szolga végiggondolta, hogy talán még a ház ünnepi alkalmain sem öltözött ki így ura.

A játék elhúzódott. Mikor az Árnyékúrnőt szimbolizáló bábút a Mantikór levette a tábláról a körülöttük örvénylő képeken látható volt, hogy a lovagterem elesett. Hatástalanított pusztító páncélok heverték a padlón, összekeveredve a támadók és védők vérével. A kyr nemes unottan sóhajtott.

A szolga tudta mire gondol. Az orkok szinte gondolkodás nélkül, központi irányítás nélkül támadtak a magasabb épületekre. Mintha csak születésükkor nevelték volna beléjük a kyr kultúra elleni gyűlöletet. Talán mégis Orwella teremtményei lehetnek, tőle telik ki ilyen gonosz gondolkodás.

Kezdetben a kyrek azzal kísérleteztek, hogy a primitív törzsek élén álló ork vezéreket, sámánokat vették célba ... de ez sem vezetett a pestisként hömpölygő áradat megállításához. Minden ork egyéneként és mégis falkában ösztönösen egy célra tört: eltörölni mindent, ami egység és rend. Élén a kyr világgal.

A játék folytatódott. A mezőket elválasztó folyó szimbólumán már a kyr szinte minden egysége átkelt. Az ember ösztönösen a védekezésből való kitámadásában bízhatott ... és a nemesi emelet lunír foglalatú kapuiból. A hangokból ítélve a ház utolsó védői már az ajtó előtti folyosóra szorultak és ott próbálták egy utolsó védőállást kialakítani.

A szolga reménykedve nézett urára a játéktábla felett. Talán tervez valamit, talán nem játszotta ki minden kártyáját. Képes lehet az orkok jelentette káoszt megzabolázni istene hatalmával, szent tárgyival. Újult bizalommal tekintett a táblára, hogy átlássa a játékukat. A negyedik meccset játszották azóta, hogy a főkaput áttörték az ork sámánok dalai.



Eddig kettőt nyert a nemes és csak egyet a szolga. Azt is csak azért, mert a pap olykor magához reptetett egy kristályt, hogy közel hajolva suttogására kiélesedjen vagy eltávolodjon a kép. A szolga a kastély minden termében ott lebegő kristályszemekre gondolt, amik éjjel szórták ki magukból smaragd színben azt a fényt, amit a nap folyamán elnyeltek.

A papra nézett, aki nehéz tekintettel meredt a táblára. Elrévedt és az ember nem volt rest ezt kihasználni. Támadásba lendült át, eddig védekező pozícióban lévő bábuival átugrott a folyón túlra és egymást segítve egészen a pap védművei széléig ugrott. A kyr elmosolyodott és ösztönösen, a támadó alakult nyomába küldte az ostromló seregét. Átgondolatlan lépés volt, nem érhetett vissza külön-külön az egységeivel időben.

Az ember diadalittasan verte le a tábláról a Sorskovács papjának vezérét. A császárt szimbolizáló bábu messzire repült az asztaltól is, úgy tetszett a játék síkjából egy külön világba került: a valóságba, ahol a folyosó vasalt kapuját ekkor tépték ki a környező márványból szőrös, karmos kezek. A hangokra a szolga ijedten fordult meg ültében és nem látta urának a sajnálkozó, együtt érző mosolyát és azt, hogy lassan fakulni kezd.

A szolga csak akkor nézett vissza, amikor a kyr külleme szinte üvegszerűvé vált már. Vonásai elhalványodtak, tekintete formátlanná vált. Köpönyege és díszei mintha egyre bizonytalanabban álltak volna a levegőben. A szolga hangosan nyelt egyet, de nem mert urára kiáltani könyörgően vagy kérdően sem. A kyr lassan teljesen elhalványodó alakját látva azonban kezdte megérteni az urát.

Mikor a tárgyak a padlóra zuhantak a szolga sietett felkapni őket. Értette már, hogy ura a családtagjai kimenekítésére minden erejét elhasználta korábban és már csak magát tudta volna kimenekíteni. De nem akarta elhagyni szolgálait, nem akarta, hogy a kastélyt az üres emlékek védelmezzék csak az orkok hordája ellen. Értette azt is, hogy ura nem lehet messze, nyilván az ork sereg mögötti dombokra menekült csak, onnan szemléli a büszke vár bukását.

Hogyha öt csatából legalább kettőt elveszítesz, a háborút mégis megnyerheted. Felidézte az ősi kyr mondást, amit ura is gyakran ismételt. Kezében szorongatta a pap szent tárgyait akkor is, amikor az orkok rátörték a toronyszoba ajtaját. A másfél ember nagyságú szörnyek négykézlábra ereszkedve rohantak felé, testükről cafatokban lógott a rongyos bőrvért, más méretre készített csatos sisak.

Mielőtt azonban elérték volna a szolgát a szoba kivilágosodott. Előbb halvány majd egyre erősebb smaragd színben fűrésztötte a kastély termeit egy különös erő, ami a szobákban lebegő kristályokból áradt szét. Kívülről úgy látszott, hogy minden ablakból zöld tüskék nőnek ki az éjszakai égre a kastélyból, odabent felperzselte a szórt, megolvasztotta a fémeket és felhólyagosította a bőrt ez a kegyetlen lidércfény.

Egy sáman még idejében váltott a varázsdalán, több szívdobbanásig állta az őrjöngő szent fényt, ami szobáról-szobára kóborolt a kristályokon keresztül és minden mozgó, élő testbe behatolt és belülről égette ki a lelket ... ha lett volna ilyen az orkoknak.

Végül mégis elhanyaglott az ork, több ezer éves hagyománnyal nem tudott dacolni a pár évtizedes, véletlenből született mágiája. Orrán is száján is dőlt a smaragd füst, ahogy utolsó élőként elhasalt a toronyban. Minden olyan hirtelen csendesedett el, hogy a környező vidék állatai még percekig nem mertek hangot adni meglepetésüknek.

A zöld tüskék csak lassan lohadtak el, úgy tűnt megkövesedve és elporladva hamuként zuhannak alá az udvarba és porviharként terítették be az ott elesett testeket. A meztelen kyr férfi ügyet sem vetve lépett be családjá ősi birtokának kapuin, ahogy megtette már ezerszer. A tettének eredményét vizsgálva nézett fel a toronyba és a nagyobb vértócsákat kerülgetve befelé indult. Azon gondolkodott vajon merre talál majd egy váltás tiszta ruhát.

Második Hangulatkeltő Novella - Háttér

Hírnévre és dicsőségre áhítozik minden kalandozó. Miután Eren határvidékét megóvtad a külső és belső ellenségtől, hogy kibékítetted és egyesítetted az ediomadi törpe kolóniákat, bezártad a Lindigass kapuját és leszámoltál minden korábbinál hatalmasabb ellenségeddel a Rozsdatemetőben megérdemelt pihenésedre készülsz.

Az inkvizítor és a Salamboo Kereskedelmi Szövetség is szép summát adott. Szinte égni érzed a zsebedben a váltót Erion felé tett minden lépésed közben. Arra gondolsz, hogy mit kezdesz majd a rengeteg pénzzel: megállapodsz, veszel egy kastélyt vagy kettőt. Sereget toborzol és a földabrosz neked tetsző sarkát a saját színeidre fested. Végre megveszed azt a páncélt, amire régóta áhítoztál ...

Ilyen gondolatok keringenek benned aznap reggel, amikor Erion egy elővárosában, Terranoban ébredsz. Kirázod magadból az éjszaka fáradtságát és az előkészített dézsa fölé hajolsz. Arra gondolsz, hogy mikor végre megkapod azt ami jár, ami jogosan téged illet, akkor nem alszol többé ilyen pórias körülmények között. Végignézel a piszkosfehér dunnyás ágyon.

Odakintről már hallod a társaid zsivalyozását. Korán keltek vagy egyáltalán le sem fekédek, ilyenek. Arra gondolsz vajon a fogadó előtt vár e már rátok a kisváros minden zsandárja. Ha egyszer valóban gazdag leszel hiányozni fognak ezek a kérdések. Vagy mégsem? Mennyi időnek kell eltelnie, hogy minden jó dolgot és kifizetett szeretődöt hátrahagyva örült célok fel koslass megint?

Valami mozgást veszel észre az ágy tövében. Tekinteted azonban már nem talál ott semmit, ahonnan pedig a füledbe csengő sziszegés hangjának emléke visszhangozik. Megkerülöd az ágyat, az ablakkeretbe kapaszkodsz és mikor nem találsz semmit a padlón mégis megszédülsz egy pillanatra. Megszokásból a felszerelésed felé pillantasz, de minden a megszokott helyén és rendjében valónak látszik.

Kifújod a levegőt tüdődből, arra gondolsz, hogy ez a látvány és ez a tudat hányszor volt kalandozásaid során megnyugtató, húsító bizonyosság. Erőt merítesz a megszokott kinti hangokból és a málhád szíjait babrálod. Pont két lyukat hagysz szabadon. Tudod, hogyha az utolsó előtti lyukat kell használnod akkor már annyi zsákmány van a zsákban, amennyiből egy újabb hétig jól élhetsz.

Annál pedig nem kell több. Eddig legalábbis sohasem kellett. Végigtapogatod az elrejtett váltót és az ablakon keresztül Erion szürke kontúrja felé tekintesz. Jártál már a Városok Városában. Hagytál is dolgokat, de el is vittél innen emlékeket. Most azonban minden megváltozhat számodra a falaid között. A lehetőség egyszerre riaszt és vonz. Előveszed a váltót és sokadszor olvasod el rajta az Al



Ratta bankház cikornyás dzsad betűkkel írt nevét.

Révülésedből rohanó lábak zaja riaszt fel az ajtó előtt. Érted dörömbölnek, a nevedet kiáltják. Sietve szedelőzködsz és még egyszer utoljára végigtekintesz a szobán. Nem érted miért, de úgy érzed búcsúzol ettől a helytől és attól, amit a számodra jelent. Az udvarra érve látod az útra kész társaid várakozó tekinteteit, a türelmetlenebb már el is indult a kapu fel, egy másik társad pajzstartó karjával jelez neked, hogy kövesd ... Erionba.

Háttér és az előzmények

P.sz. 3710-es évek elején járunk: a Manifesztáció már csak veteránok tekintetében élő emlék, a Bíborgyöngyök Keresése északon még csak most kezdődik. A frissen lezárult Vámpírhapsza eseményeinek izgalma ég a modern világ. Krónikások és bárdok keresik fel a csatározások helyszíneit, a Nyugati Városállamok előbb ódzkodva majd egyre bátrabban nyitja meg a pyar világ előtt kapuit.



Délen az Új-Godon Birodalma néz szembe az új utakra lépett Krán és a komótosan, de biztosan militarizálódó Új-Pyarron kettősével. A Hradzs, az amund maradvány ereklyék hatalmának dézsmálásából épült dzsad államalakulat még nem mutatta ki a foga fehérjét, de látványosan formálódik. Ynev minden tájáról érkező amund vándorok élinkítik a forगतagát a frissen épült 'mecsetek' és 'műezinek' árnyékában.

A Vámpírhapsza résztvevői külön-külön okokból Erion felé tartanak, hogy a tetteikért járó jutalmat a náluk lévő váltók felmutatásával átvehessék az Al Ratta bankházban. Ez egy kényes procedúra és legalább egy teljes napot vesz majd igénybe, de tekintettel az arany mennyiségére (több ezer aranyról van szó) megér ennyi várakozást már. Nem sejtik azonban, hogy a szerencsájük megfordult.

Mathias Cronqvist hatalma ugyan eltávozott e világról(?), de a tettei és cselekedetei így is sok kérdést hagytak maguk után. Arcátlan gyilkosait halála előtt ő magaátkozta meg, de hogyha megkímélték volna is, a háttérben munkálkodó szürke eminenciás veszélyesnek ítéli a nagy hatalmú lény legyőzőit. Ősi formulák felhasználásával, a legrégebbi varázskönyvek utolsó oldalairól származó átokkal sújtották a karaktereket.

Kultúránként eltérő az elnevezése, elsősorban az ősi- és a természeti népek szakrális vezetői ismerik a sorsot megbéklyózó mágia hogyanját és mikéntjét. A nomád sámánok, mint a Kígyó Átka ismerik, de rettegik a használatát, a snil nép gyíkmágusai ZED néven ismerik és maguk is tiltott tudományként emlékeznek meg róla. A modern mágiatudomány fellelőváraiban, Doranban és Lar-Dorban, úgy ismerik ezt, mint a Sötétség Átka.

Azonban ott is mágikus pecsétekkel zárt grimoárok titkait ismerő beavatottak vannak tisztában ennek a varázslatnak a valódi természetével. Használata ugyanis olyan erőket szabadít el, amiknek Hetedkori praktikákkal nem lehet gátat szabni. Az invokáció felébreszti a Kígyó tudatát, az Idő Kígyóját, aki a világ teremtése óta hordozza a Sors Pikkelyeit. Ezt a feldühített isteni lényt szabadítja a célpontok nyakába a varázslat.

Teszi ezt pedig úgy, hogy a saját farkába harapó kígyó nemlétből lévő testével körözni kezd a célpontok körül. Különös, nem mindennapi élményt okozva nekik ezzel. Előbb csak hétköznapi dolgok ragadnak az idő gyantájához (pl. a vándorlás során egy kulacs napokig nem ürül ki), de később kisebb csodának beillő események is kísérhetik az útjukat (pl. az elhamvadó erdő vagy templom másnap reggelre úgy áll, mint annak előtte).

Az átok végső stádiuma pedig, hogy a célpont vagy célpontok egy hétre ugyanabban az egy napban ébrednek és élnek újra és újra. Ekkor már a Kígyó teste olyan közel kerül a lelkükhöz, hogy képesek felfogni ennek a szokatlan és fenyegető voltát. A napok előre haladtával ekkor már látomások kínozzák őket az elkerülhetetlen végről: hogy létezésük írmagját is megsemmisítse a Kígyó.

Ha engem látsz, eltakarod igaz arcodat,
Mosolyod nem nekem tartogatod már.
Sírokról riadnak fel a varjak, hogyha
Emlékeidben felidézelsz engem.

Őrzöl egy képed magadban rólam,
Úttalan úton járó koldusról talán
Rongyokba csavart becsületével
Keresi helyét a csalfa csillagok alatt

Mert minden úton jártam már,
Időtlen időig bolyongtam,
Győzelmeim mégsem hoztak soha,
Békét vagy diadalt.

Én ismerem igazi arcodat is
A sár és könny maszkja alatt
Amit a városok városa elől rejtessz
Amit az emberek elől eltitkolsz

Miért, mond ó miért, van az,
Hogy csak egyedül, távol
Minden ismerőstől és baráttól
Lehetünk csak igazán önmagunk

Miért lehet egy a jelenből a múltba
Menekülő koldus tekintete tisztább
Mint bárkié, aki felnőtt sorba lép
És miért veszjtük el önuralmunk

Korona és palást gyanánt hullik le,
Jogar és vándorbot a támaszunk
Gyűrűnk lesz a hamis bilincsünk
Nyakunkba vesszük a kígyó láncát

A kapukat, ami kivezet ebből
A világból, a kötelmek alól
Mégis csak az az ima nyitja
Amit igaz szívvel mondunk

A szavak pedig ehhez a következők:

„***** !”

- C. B.

*A kaland cselekménye vázlatosan***1. Fejezet: Ébredés a Városok Városában**

- Torozon Tavernájának egyik lakosztályában térnek magukhoz
- Másnap reggel a Világ Közepén
- Három ósdi és kevésbé ósdi kaland megbízása érkezik
- Látogatás az Al Ratta bankházban
- Leghamarabb holnap kaphatják meg a pénzüket
- Hogyha nagyon ügyesen tárgyalnak/fenyegetőznek, akkor ma este lesz belőle
- Egy bukán jósnő ajánlja fel kifelé, hogy megoldvassa a tenyerüket
- Út közben egy fiatal gorviki lányt látnak nemesi ruhákban, elveszettek tűnve
- Torozon Tavernájába visszatérve a szobájukat már kiadták, mert máig volt fizetve
- A másik fogadó keresése közben az utcán hallhatnak egy fanatikus papot, aki Cronqvist követőnek vallja magát (ha megölik, senki sem emel panaszt)
- Az Ázott Kobold és a Háromfejű Manase fogadók állnak rendelkezésükre
- Odabent Cloud Boothen adja elő legújabb költeményét, Sötét Átok címmel

2. Fejezet: Ébredés a Városok Városában

- Torozon Tavernájának egyik lakosztályában térnek magukhoz
- Másnap reggel a Világ Közepén
- Három ugyanolyan ósdi és kevésbé ósdi kaland megbízása érkezik
 - Lehetséges az általános pánik
- Az Al Ratta bankházban persze nem tudnak róluk és nem is hajlandóak kiadni a pénzüket
 - Általános tanácsalanság ..., de a bukán jósnő ma is szívesen jósol nekik
 - Ha jól keverik a kártyáikat, akkor eligazítja őket a helyi alvilág felé
- Út közben egy fiatal gorviki lányt látnak nemesi ruhákban, elveszettek tűnve
 - Estére ismét lehet szállásuk az Ázott Koboldban vagy a Háromfejű Manaséban
- A Crinqvist-követő pap ma még hevesebben uszít a vámpír követésére (akkoris, ha tegnap megölték), de ekkor már vannak követői
- A fogadóban Cloud Boothen adja elő legújabb költeményét, Sötét Átok címmel

**3-6. Fejezet: Ébredés a Városok Városában**

- Látogatás egy helyi varázslónál (pl. Torozonnál Alyr Arkhon), aki beszél az átkukról
- Látogatás a helyi alvilág vezetőjénél, aki nomád sámán lévén beszél nekik az átokról
- A Cronqvist követők napról, napra többen lesznek, ha háromszor megölték már, akkor meglátva őket rájuk uszítja a híveit, mint a nagyúr gyilkosaira
- Egy fiatal gorviki lány bolyong elveszette a városrészben és mintha, keresne valakit (azt mondja, hogy a Rózsa Lovagját)
- Látomások rohanják meg a játékosokat. Egy-egy házfalon úgy látják, mintha egy hatalmas pikkelyes test vonulna végig.
- A weila pap köpenye a Fakó Liget Banyáján van
- A weila pap fejéke az OrkVár gnóm királyának koronája
- A weila pap szent szimbóluma a bukán jósnő nyakában lóg
- A hiányzó veresszak a csatorna záró rendszerénél van, de naponta csak egyszer, tíz percre szárad ki
- A weila pap botja egy amund koldusnál van, de ő nincs Erionban ...
- A Kígyó, hogyha sikerült végrehajtani a szertartást, akkor önvédelemből egy Idő Őrt küld rájuk még a legvégén
- Vagy a létezésük is elhalványul a világból vagy a Kígyó Pikkelyeire ugorva ... ☺

Erion városa

A Kyria bukását követő századokban a káosz hullámverésével egyedül a Godora volt képes dacolni. Alapítói, az Örök Háborút átvészelt kyr főrangúak eleinte a birodalom visszaállításának eszméjét dédelgették... erejüket azonban jobbra megmaradt birtokuk védelmezése kötötte le. Godora területe egyre fogyatkozott, kyr lakosságának vére elkeveredett az északról és délről érkező menekültek és kalandorok vérével. Számátalan győztes csatát vívtak – és legalább ugyanannyit veszítettek – míg egy, a Pyarron szerinti 1024-ben zajlott ütközet után az uralkodóherceg parancsot adott Godora fővárosának, Erionnak (az egyetlen megmaradt városnak) fallal történő körülvételére. Az ütközetet megnyerték ugyan, a herceg azonban rádöbbsent: hatalma többé nem elegendő Godora távolabbi, a folytonos háborúk miatt egyre néptelendő területeinek megvédelmezésére. Alattvalói szétszóródtak vagy Erionba költöztek; a város egy nemzedéknyi idő alatt sosem látott méreteket öltött.

Napjainkban nem csak Ynev legősibb – több mint hat évezredes – városa, de leghatalmasabb települése is egyben: lakóinak száma meghaladja a tizenkétfélmilliót, ám alkalmanként tizenötmillió ember és egyéb lény nyüzsg a falai között. Területe éppily óriási: elővárosaival egyetemben majd' ezer négyzetmérföldön terpeszkedik, fala pedig (mely építésének megkezdése után ezernégyszáz évvel érte el jelenlegi nagyságát) százhetvenkét mérföld hosszan kígyózik Godora lankáin át. E védmű magassága hatvanöt-hetven méter közt váltakozik; vastagsága helyenként a fél mérföldet is eléri, és számátalan titkos folyosót, üreget rejt. Mivel több mint egy évezreden át épült, s tervezőinek gyakran már az emléke is feledésbe merült, a járatok és különböző helyiségek zöme ismeretlen a város mai urai számára. A titkos helyek olykor összeköttetésben állnak az Erion alatt húzódó csatornarendszerrel, és ezt ki is használja mindenki, akinek rejtegetnivalója van: számátalan titkos társaság, szekta, tolvaj- és orgyilkosklán választotta búvóhelyül.

Tudvalévő, hogy a falban sajátos életformák alakultak ki, melyek veszélyesség dolgában az Elátkozott Vidék lényeivel vetekszenek. A kutatók Tharr-szentélyeket, Orwella-templomokat találhatnak a fal üregeiben, másutt tolvajklánok, boszorkányszekták ütöttek tanyát, és kegyetlenül védelmezik ottlétük titkát.

Erion urai

A várost herceg kormányozza, akit hivatalosan mindmáig Godora teljhatalmú urának (dom supreme), Kyria helytartójának címezik. Az eltelt hat évezred alatt számátalan dinasztia váltotta egymást; a jelenlegi – a da Viniel család – nyolc évszázada ad uralkodókat Erionnak. A nemesség hasonlóképpen ősi, a legfiatalabb família is jó három évezredre tudja visszavezetni családfáját.

A herceg a várost kerületekre – mintegy tartományokra – osztotta, e kerületek (közel nyolcezer kerület van, némelyik nem nagyobb néhány háztömbnyinél) letelepedési és üzletnyitási jogát adományozta egy-egy nemesi családnak. A jog – így a jövedelemforrás – az elsőszülött fiú jussa, a többi gyermek vagyontalan lesz, ezért, ha egy családban több fiúgyermek születik, ezek bizonyosan valamelyik egyetemre vagy lovagi rendházba kerülnek. Leánygyermek nem örökölhét; ha nincs fiúutód, a kerület joga visszazáll az uralkodóra. A jog át nem ruházható, hozományul sem adható, ezzel veszi elejét az udvar a családok túlzott megerősödésének. A hercegi família a kapupénzeket, a kikötői vámokat és a Palotanegyed bevételeit magának tartja fenn.

Minden nemesi család saját hadsereggel rendelkezik, s feladata, hogy kerületében a törvényeket betartassa. Ezek a törvények különlegesnek tűnhetnek egy külhoni számára, a maguk könyörtelen módján azonban igen logikusak. Miután Erion a kalandozók fogadására és ellátására rendezkedett be, a törvények döntő többsége nem vonatkozik rájuk, ezzel is hangsúlyozva lehetőségeiket. A város nem állandó lakói és látogatói egymás közt bármit tehetnek, az őrég nem lép közbe. Csak olyankor cselekszenek, ha erioni polgárok, netán a város kárára történik bűncselekmény. A bűncselekmény



megítélése persze kényes dolog. A kerületek nemesurainak húsbavágó anyagi érdeke, hogy alattvalóik békében éljenek, üzleteik zavartalanul virágozzanak – ám ezt nem mindegyik őrseg tudja szavatolni. Az előkelőbb negyedekben (ezek közé tartozik a Palotanegyed, a Kereskedőnegyed és a Szórakozónegyed), ahol magasak az adók, így több pénz fordítható a nemesi őrsegekre, a közbiztonság jobb: e kerületek urai volt kalandozókból és veterán zsoldosokból szervezik csapataikat, akik a ma rendbontóival is képesek felvenni a harcot. A leghíresebb persze a hercegi őrseg, mely drága pénzen fogadott külhoni fegyverforgatókból áll. A szegényebb negyedekben a bűnözésnek semmi nem szab határt. A kalandozó egész piacokat foszthat ki, háztömbnyi boldogtalant gyilkolhat le, ha kellően erősnek mutatja magát, hisz a kerület ura jobban félti őrsegét, mint alattvalóit. Miután egy-egy család, egy-egy üzlet csekély jövedelmet jelent kincstárának, vesztesége sem számottevő. Ráadásul mindig akadnak betelepülni vágyók, akik az alacsony adókért cserébe vállalnak minden kockázatot.

Pedig rájuk, a köznapi emberekre más törvények vonatkoznak. A város urai szigorúan büntetik a csalást, a gyilkosságot és a lopást. Más kérdés, hogy a tolvajklánokkal nemigen tudnak mit kezdeni, így egyes kerületek urai megegyeznek egy-egy klán vezetőjével, váltságot fizetnek a klánnak, és ha azoknak mégis törvény előtt kell felelniük tetteikért, befolyásukat is latba vetik az érdekükben. Cserébe a klánok nem tevékenykednek az adott kerületben, sőt, a szabadúszó tolvajok ellen is fellépnek. A kevésbé szerencsés kerületek nem élveznek efféle védelmet, őrsegük úgyszólván tehetetlen a tolvajokkal szemben. Ám ha egy-egy besúgó révén tudomást szereznek bűvőhelyükről, egész hadsereget küldenek ellenük: a kerület ura inkább kalandozókat, zsoldosokat bérel, semhogy megtorlatlanul hagyja a klánok pimaszságát. A tolvajok ezért mindenütt jól meggondolják, meddig merészkedjenek.

Erion Fogadónegyede

A Kapuk tere hatalmas és túlzásokban tobzódó, akár a város, mely keblén hordozza: állandó mágikus átjárók nyílnak innen Ynev fontosabb civilizációs központjaiba. Két roppant, félkaréjban elhelyezkedő boltívsor rejtje a Kapukat – az egyik az indulás oldala, a másik az érkezésé. A téren az átjárókon kívül csupán egy karcsú torony áll, melynek alsó szintjei (ha a szóbeszédnek hinni lehet) több emelet mélységbe nyúlnak, és összeköttetésben állnak a szövevényes csatornarendszerrel. E toronyban laknak a Kapuk őrzői, azok a térmágusok, akik az átkelés biztonságára felügyelnek. Tudományuk apáról fiúra száll, kívülállót nem engednek maguk közé. Mondják, nem csak a Kapuk működtetéséhez szükséges mágiához értenek, egyedülálló ismerői a Káosznak és a Szférákon kívüli univerzumnak is.



Tornyuk katakombáiban hátborzongató kísérleteket folytatnak, és rendszeresen nyitnak Kapukat más létsíkokra. Céljaik túlmutatnak a pusztá tudományos érdeklődésen; azt tartják róluk, a Hatalom Kilenc Megnyilvánulását (mások szerint a rég eltávozott Nagyokat) keresik. Erion urai tisztelettel vegyes irtózáttal tekintenek rájuk... szolgálataikat azonban éppúgy nem nélkülözhetik, mint azok a milliárdok, akik az elmúlt hat évezred során rájuk és tudományukra bízták sorsukat.

A Kapuk teréről négy sugárút indul ki, melyek a „négy égtáj tengelyén” szelik át a várost. Köröttük terpeszkedik a Fogadónegyed, Erion leglátogatottabb része, mely több ezer intézménnyel várja a kontinens közeli és távoli zugaiból érkezőket. A legdrágább és legfelkapottabb fogadók a Keleti sugárút mentén

sorakoznak. Itt szállnak meg a tehetősek, a zsoldosokat kereső külhoniak, no meg azok a jó családból való, kalandvagyó ifjoncok, akik erszényük tartalma mellett többnyire ártatlanságukat is e falak közt hagyják. A fogadók a tolvajklánok, balekfogók és rabszolgavadászok hagyományos vadászterületei. Ha egy efféle csillogó szállásról eltűnik valaki, az élet megy tovább, mintha mi sem történt volna: a szerencsétlenül járt vendégeknek ritkán akadnak barátaik, akik készek kutatni utánuk.

A kalandozók többsége állandó szobát bérel valamelyik vendégszálláson, hogy kóborlásából legyen hová „hazatérnie”. A Fogadónegyed vállalkozói az ő esetükben különös hangsúlyt fektetnek a szolgáltatás minőségére: akik előre kifizetik a nem csekély bérleti díjat, biztosak lehetnek abban, hogy hátrahagyott holmijukat évek múltán is érintetlenül, lakosztályukat makulátlan állapotban találják. A városi és nemesi őrségek kemény fellépése mellett a visszatérő vendégeknek köszönhető, hogy Erion e részén a mindenütt jelenlévő alvilági testvériségeknek nincs érdemi befolyásuk.

Torozon tavernája

Nevezetes intézmény Rattikani fogadója és a Godorához címzett vendégház, mulatni és munkát keresni mégis mindenki Torozonhoz jár. A taverna – egyike a város nevezetességeinek – a Nyugati sugárút közelében, a tavernát birtokló család nevét viselő kis téren áll. Hogy ki volt az első Torozon, és mivel szolgált rá e tisztességre, rég feledésbe merült. A tanácstermeket, pénzváltót és fürdőt is magába foglaló, hatemeletes épület mai formájában a Pyarron szerinti XVIII. század óta létezik, s találkahelyként szolgál a világ összes csirkefogója, kalandozója és szerencsevadásza számára. Roppant kaszárnyára emlékeztető, durván megmunkált homokkő lapokkal borított tömbjét helyenként egy-egy bazaltkeretbe foglalt ablak, számtalan, fából ácsolt, faragványokkal ékes erkély és tucatnyi fiatorny tarkítja. Árnyékában számos melléképület és egy kis temető is akad. A bejárat – különösen ellenálló fémötvözetből kovácsolt, kétszárnyú ajtó – a taverna nagytermébe nyílik. A beltér hatalmas; a míves korlátok övezte körfolyosók rendületlenül sorjáznak a homályba vesző mennyezetig. Hosszabb szemlélődés után az ember talál azért valamiféle rendszert a látszólagos összevisszaságban. A helyiség három egységre tagolódik. A sötét előtt hitvány ülőalkalmatosságok sorakoznak, a terem egy távolabbi szegletében emelvény várja a magukat különösképp kitüntetett vendégeket. A köztes területet kisebb-nagyobb asztalok foglalják el. Egy kicsiny, kerek asztal lapjába ismeretlen kezek a VILÁG KÖZEPE feliratot vésték – a közhiedelem szerint itt kezdődik és végződik minden út, mely Ynev vadregényes világán át vezet.

Vajon miféle történeteket mesél azoknak, akiknek van fülük, hogy meghallják szavát?

ORKVÁR

A Fogadónegyed és Erion falának találkozásánál elterülő terület sokáig a kerület legrettegettebb része volt. Homályszekták marakodtak érte és az őrség sem merte betenni ide a lábát megfelelő mágikus támogatás nélkül. Száz éven keresztül az Erionon áthaladó csatornát terelték ide a hetedkor derekán, de a hely „atmoszféráját” így sem tudták eltüntetni.

A megoldás apró lábakon érkezett az akkori Herceg számára. Úgy esett, hogy gondban volt megfelelni választott kedvesének ajándékok terén. A legendásan szeszélyes alidari nő a tanítói és kondicionálásának szégyene volt, de a Herceg ősei makacsságával ostromolta a vagyonokért vett nő. Az asszony azonban elégedetlen maradt, egyetlen kincs vagy drágakő látványa nem hatotta meg. Száz és száz kalandozó csapat kutatta Ynevet, de neki nem volt elég jó semmi. A helyzet pattanásig feszült, mikor a nő nyakassága már az utódlás kérdését is felvetette.

Úgy hírllett gnóm kolónia érkezett a városba és kért az uralkodótól letelepedési engedélyt. A Herceg egy feltétellel engedte volna azt meg nekik, azzal amit senki sem tudott teljesíteni. Olyan drágaköves



nyakláncot készítettek a királynőnek, amit az meglátva egy életre megjuhászodott és hálával tekintett férjura. A Herceg hálából ezt a szégyenfoltnyi területet ajándékozta a gnómoknak. A történet lassan formálódott ki a városi folklórban ... tény, hogy OrkVár azóta is az olcsó varázstárgykereskedelem fellegvára és orkok-gnómok-goblinok lakják nyíltan, büszkén egy gnóm dinasztia irányítása alatt.

Más kérdés persze, hogy valójában a telepítvényt a háttérből a koboldok irányítják és kedvükre utasítgatják a bábkirályt. A „mese” bizonyosan bír valamennyi valóságtartalommal, mivel a Hercegi udvarban évszázadokkal az események után is kiállítva megtekinthető egy kaotikus szépségű nyaklánc, aminek sötét kövei és korall foglalatai a Quiron partvidékéről származnak. Más kérdés, hogy a vitrin közelében gyakran hallani a semmiből női zokogás és könyörgés éteri hangjait napnyugtától napkeltéig, amit egyre erősödő tengerzúgás követ.

Napjainkra, hogyha egy varázstárgyról kell gyorsan hiteles másolat ide jön ... de minden átok is ide száll vissza, hogyha egy katartikus pillanatban lezuhan egy repülőszőnyeg vagy szikrázva besül egy sárkánybot. A legfontosabb törvény, hogy pénzt vissza nem adnak soha.

Fakóliget



A Fogadónegyed szívében elterülő rengeteg sok kérdésre ad okot. Létezését sokan kétségbe is vonják, illúziót sejteneek mögötte. Mások sok mindent megtennének, hogy magukkal vihessék titkait és máshol is telepíthessenek ilyen helyet. A Fakóliget áttetsző, üvegszerű fái azonban eltávolodva a rengeteg szívetől egyszerűen szétmállanak és nem is igen élnek meg más talajban. A legtöbb itt élő ember számára azonban ez a hely a kikapcsolódás és pihenés hona.

Bár tény, hogy fáit nem vágják, mivel hagyományos módon nem használhatóak fel, de próbálják a terjedését megállítani. Évről évre ugyanis az újabb kristály törzsek feltörik a környező utcák macskaköveti és teret követelnek. Több alkalommal is megpróbálták már a veszélyesnek ítélt mágikus erdő kiirtását. Első alkalommal a legenda szerint maga az erdő állt ellen és nyelt el mindenkit, aki fái közé lépett. Másodszor különös módon maguk a városi lakók védelmezték meg a Negyed urától a számukra fontos helyet.

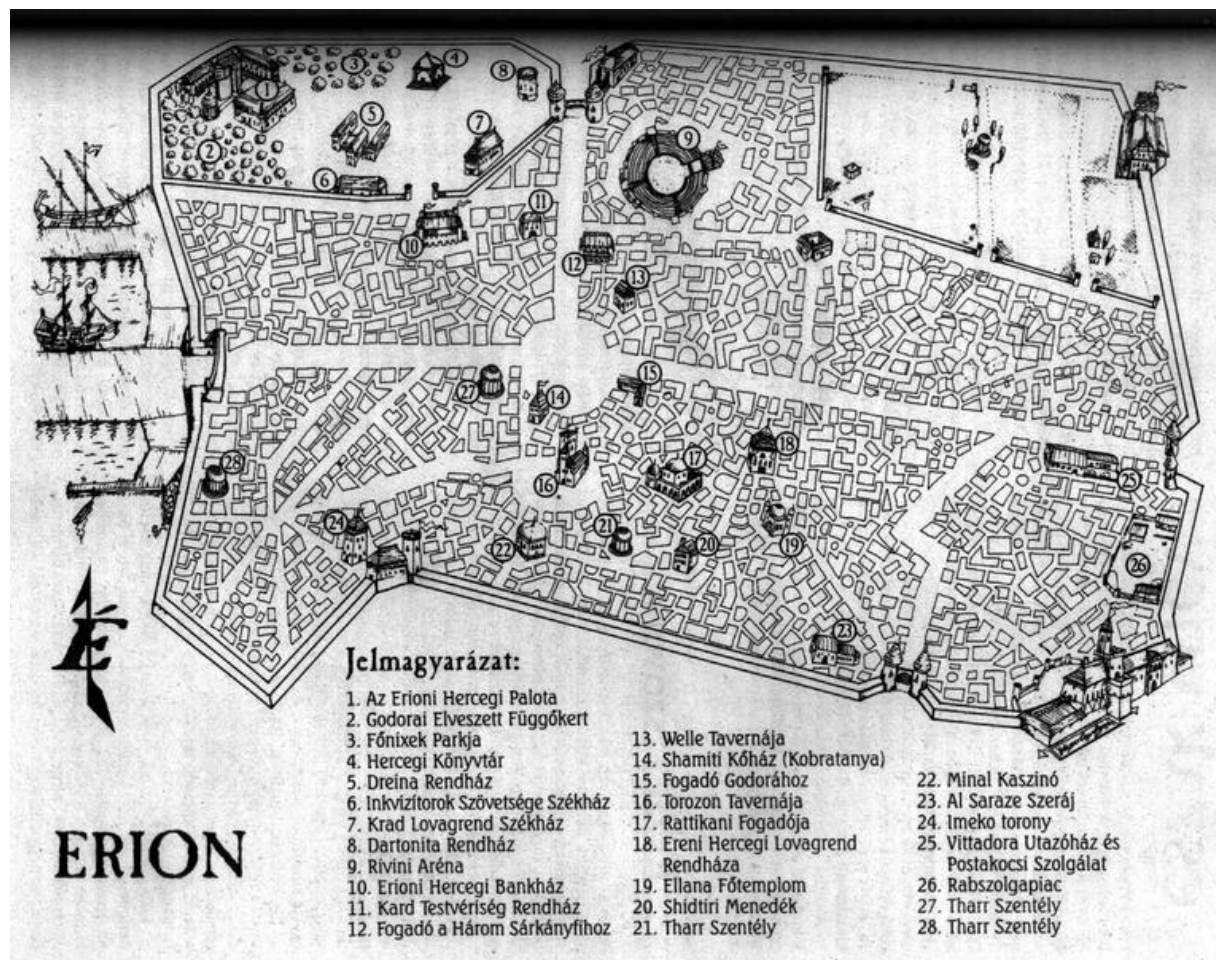
A liget ugyanis hatalmas látogatót vonz minden évben. A természet tisztelőinek ez egy szent zarándokhely, elfek, félelfek és Kaoraku hívei is rendre felkeresik az éteri lugasokat. Nappal a külső fák körében gyerekek játszanak, beljebb szerelmesek adnak egymásnak találkát a padokon, mélyebben, a már elbitorolt romoknál párbajokat vívnak meg. Teszik mindezt azonban estig. Akkor ugyanis a nap utolsó sugarainak eltűnésekor az árnyakba boruló erdő minden fája ragyogni kezd.

Egyes mágiatudósok szerint a nap közben a Szférák résein átszivárgó nap elnyelt erejét bocsátja vissza, de olyan intenzitással, hogy elvakítva a harmadik szemet. A fák között ekkor lebegő fénypont szerű spórák vándorolnak, ami a fenti tudorok megítélése szerint *ether*. Azt azonban már a tanult bölcsek sem képesek megmagyarázni, hogy hogyan is érzékelik a fák az asztrávilágot maguk körül. Tény viszont, hogy a Szent Fény és a Hatodik Érzék hatásához hasonlóan a kék színben úszó fák bevörösödnek, hogyha a közelükben valami konfliktus van kialakulóban.

Az erdő különös védelmének köszönhetően így elkerülük a hétvégi lesvetők a fákat, aránylag mindenki biztonságban kelhet rajta át ... mégsem gyakran teszik. Mondják, hogy éjszaka a fák nyugalmát farkasok vigyázzák és egy különös Banyá, aki évtizedek óta él a rengetegben. Az óvatlanok sorsáról távolról is lehet következtetni, mikor a rengeteg egy ponton bíbor fénybe borul majd a sikolyokat követően lassan visszafényesedik. Ilyenkor az őrség általában nyomokat sem talál a történetekre és a helyiek megtanultak együtt élni ezzel.

Többen próbáltak már hasznot húzni a Fakóliget különlegességéből. Ekkor azonban a többi fogadótulajdonos egyszerre fellép, hogy ez ne történhessen meg. Arra is volt példa, hogy a területet egy külszói egyszerűen megvásárolta a fogadótulajdonosok szövetségétől, de ekkor a kivonuló hercegi 33 abbit szekér világossá tette, hogy erre így ilyen formában nincsen mód. Ezután azt pletykálták, hogy a herceg megbízásából néhány kalandozó ragadt a sűrűben és őket menekítették ki, de az udvar nem erősítette meg ezt (igaz, nem is cáfolta később sem).

Új helyszínek elhelyezkedése a térképen: *Orkvár* a 21-es Tharr Szentélytől délre, a Fal tövében. *Fakóliget* a 17 és 19 közötti területen helyezkedik el (összeolvad a vége az Ellena templommal). A csatornalejárat és *Weila szentély* a 15-ös környékén, a várost kettéválasztó fővonalon környékére tehető.



1. Fejezet: Ébredés a Városok Városában



Torozon tavernájában érnek magukhoz. Ez reális, hiszen ide is tartottak és itt van dolguk. Minden csapatnak a célja az előző küldetéséért kapott szemtelenül nagy összeg felvétele a helyi dzsád bankházban egy nevükre kitöltött váltóval. Ennek elrejtéséről lehet velük beszélgetni és a profán szimpatikus viszonyról, ami őket a váltóhoz köti. Hogyha a Vámpírhapsza után szerzik meg ezt akkor az alapján lehet a mágia pozitív kisugárzású (Kyel purifikátorok állították ki) vagy negatív aurát kibocsátó (nyugati városállamok lélekkufárai).

Akárhogy is, az ébredés után alapvetően kicsit magukon kívül lesznek, mintha csak egy átmulatott éjszakán lennének túl. A környezetük is sebtében széthajigált tárgyakról és felszerelésről árulkodik, egyes darabok lehet nem is lesznek meg az első lajstromozás után. Már a keresés közben feltűnhet, hogy milyen jó minőségű helyen szálltak meg, a nyithatatlan, vastag füstüvegen túl látható városkép nagyon vegyes és valami furcsa illúzió/álmom/ emlék érzetét keltheti bennük.

Mire lassan összeszedték magukat kijuthatnak a szobából és az emeleti körfolyosón találják magukat. Ekkor még nem biztos, hogy tudják melyik tavernában vagy városban is vannak. Kicsit át lehet venni felettük az irányítást és a berögzült kalandozó ösztönükre hivatkozva lehet őket a lépcsőhöz legközelebbi asztalhoz ültetni. Ebben az asztalba karcolták valaha ismeretlen kezek a „Világ Közepe” kifejezést. Ebből már sejthetik, hogy merre is járnak. Hamarosan előkerül Torozon, a kocsmárosné. Évszázadok óta ez első női Torozon. Negyvenes éveinek közepén járó, vörös hajkoronával bíró, szemrevaló nő, aki azonban hozzászokott a szerepéhez és megingathatatlan jellem.

Reggelit ajánl az összegyűlteknél és figyelmezteti őket, hogy máig volt fizetve a szoba. Délig pakoljanak ki. Ha van is elég pénzük (10 arany/fő) akkor is azzal védekeznek, hogy estére ki van adva a szoba egy kalandozó nemesúrnak, nem tudja tovább tartani a szobát nekik. Az ételeket már egy szolgáló hozza ki, nem lesz módjuk máskor beszélni a nővel ezen a napon. Az étel gazdag, laktató, korai óra ellenére jeges bor és kecsketej is található az asztalon.

Miközben esznek három figura fogja megkörülni őket. Mindannyian kalandozókat keresnek és ebben a kora reggeli állapotukban még úgy tűnhet, hogy alkalmazhatóak. Jó eséllyel el lesznek persze

hajtva, de érdekes itt szólni róluk, hiszen párszor még találkozhatnak majd velük a játékosok a „hét” folyamán. Mindannyian visszatérő szereplők régebbi kalandokból, de nem feltétlen ismerik az adott karaktereket.

Kéréssel fordul hozzájuk **HATALMAS**, a körözött délvidéki felhajtó. Most azonban inkognitóban jár és **FÁRAÓNÁK** nevezeti magát, a Hradzsból vásárolt csecsebecsékkal felvértezve magát valóban egy amund nemes benyomását kelti. Ő elmondja, hogy egy igen előkelő megbízónak lenne szüksége okmányokra és hiteles passzusokra észak felé, olyanokkal, amivel már átengedik kérdés nélkül a Kapuk Terén is.

Persze a titokzatos megbízó ő maga. A valójában albínó figura most feketére festett és gombára nyírt hajjal, kékszínű látüvegben bujkál. A karaktereknek max fejenként tíz aranyat ígér, hogyha még az esti kapuzárásig szereznek neki ilyet. Elég, hogyha a tavernában hagyják neki és majd az alteregója felveszi, a pénzt is otthagyja a pultsnál. Lélektan mesterfokkal látszódnak, hogy ideges, gyakran tekinget a háta mögé és mikor távozik, szinte eliszkol.

Második látogatójuk egy sötét alak pisszegése a sarokból. Az enyhén délelőtti vámpír küllemű figura **Steht Minigen**, aki a Nyugati Városállamokból érkezett. Ő nemrég szerzett letelepedési engedélyt a városban családjának. Rangrejtve érkezett elöttük ide, mert korábbi megbízottját megölték. Egyetlen célja, hogy a családjának találjon egy jó házat, amit biztosan megvehet. Kapott is egy jó ajánlatot, de kevésnek tartja a pénzt. A Fogadó- és Nemesi negyed határán álló elhagyatott kúrák egyikét ajánlották neki, de szeretné ha valaki előtte „felbecsülne” a ház értékét.

Persze, hogy olcsó a ház, hiszen egy Syvan és kísérete vette be magát, a környéken élőket terrorizálja is. Komoly aknamunka lehet kifüstölni a dögöt és szolgálait, de így viszont rátalálhatnak a környező alagútrendszerre, ami a régi kyr házak pincékét köti össze és a Weila szentélyhez vezetnek el. A házakat összekötő alagútrendszerbe a pincéken vagy a házak közötti Rómukútba lehet leereszkedni. Rutin munka, de hajlandó érte adni 20 aranynak megfelelő nyugati valutát (mágneses fém és csont kockák).



A harmadik megbízójuk utoljára lép hozzájuk, **Alucardo Ront'e Rone**. Az ilanori arel pap-bárd a szövetségi titkosszolgálat fejeként kérheti a játékosok segítségét (főleg hogyha már találkoztak), hogy járjanak utána egy furcsa ügynek a városban. A Fakóliget banyáját kellene kikutatni és megtudni, hogy miféle szerzet is valójában. Cserébe azt tudja felajánlani, hogy istene erejével segít az átkukon, amiről lehet, hogy nem is tudnak. Hogyha azzal támadják le, hogy nem lesz elég este megtudniuk amit kell merthogy-merthogy (itt már szerepjátékozni kell majd ezzel), akkor elgondolkodik és mondja, hogy egy hívószavat kapnak, amivel másnap elmondja nekik a reggeli inkarnációja amit tudniuk kell („*Soha ne mondd, hogy soha.*”).

Ezek után elindulhatnak az Al Ratta bankházhoz. Itt útjukat állja az őrség, de diplomáciával és jóérzéssel hamar célt érhetnek. Csak persze azt kell figyelembe venni, hogy milyen állapotban érdemes és szabad belépni ilyen helyekre. Egy szimpatikus dzsad nő siet elébük és áll rendelkezésükre. Feltűnően sok nő dolgozik a bankban, férfiak még mutatóban sem nagyon (dzsad amazonok az örök). A bank történetéről csacsoghat a nő mielőtt a tárgyalóba érnek: a manifesztáció elől a család a féldominíumiakra mentette a vagyonát. Innen Erionba érkeztek, mert a család egy „távoli rokona” felvásárolta őket.

Ennyit mond el ameddig nem látja meg a váltókat és szembesül azzal, hogy mennyi pénzre is jogosultak. Az összeg a tetteiktől függően lehet fejenként 1000-3000 arany. Ekkor sokkal beszédesebb lesz és már beszélhet arról pletyka szinten, hogy ő furcsállja ezeket a rokonokat, mert a család minden rokona kihalt tudtuk szerint. De megmentették a bankot és cserébe csak felügyeleti jogot kértek és színleg minden megmaradt az Al Ratta néven és birtokban. Valójában az Igazak Társasága nevezetű erioni dszenn diaszpóra vásárolta fel őket saját céljaikra felhasználva a bank összeköttetéseit és múltját szerte Yneven.

A tárgyalás arról folyhat csak, hogy mikor kapják meg a pénzt. Az összeg nagyságától és a hozzáállásuktól függően minimum egy nap az átfutási idő, de hogyha hirtelen sietősebb lenne ez (későbbi napokon) akkor észérvekkel és komoly diplomációval ki lehet harcolni egy esti, zárás utáni időpontot, de ekkor már a valódi tulajdonosok felügyelete alatt (dszenn mentalista varázslók ... persze ez nem így hangzik el a lány szájából). Megváltozó viselkedésükre a napok folyamán egyébként a bankot kémlelő varázslók is felfigyelhetnek és érdeklődni kezdenek majd utánuk.

A bankot elhagyva hozzájuk lépt egy bukán jósnő. Külleme változékony lehet egyik napról a másikra, de mindig ugyanazt jósolja. A hét hét napján végignézhetik, hogy megfiatalodik: előbb fogatlan vénasszony jön eléjük kígyós medalionnal, később nagymamakorú testes asszonyság, majd egy gyereket éppen szoptató anya, fiatal borzas hajú tinilány ... fantáziádra bízom, hogy mikor milyen külsővel és jellemmel borzolod a kedvüket. Minden alkalommal fix viszont a gyöngyökből hajdíszek, tetoválás a bal szem alatt és a kígyós nyaklánc.

„Hosszú és homályos út, egy férfi megy rajta keresztül. Pikkelyek. A kezében egy botot tart. Egyre csak távolodik. Közeledő sziszegés. Az út mentén erdő, az erdőben egy keselyű alszik, pokrocót terít rá egy lélek. Sárga szemeket látok. Az erdő alatt labirintus, fal tövében szörnyek acsarkodnak, királyuk fején szent korona. Ezek nem is szemek. Látom leányom nyakában az én sorsomat. Farkába harap a kígyó ...”



Ezután látszik, hogy nagyon kifárasztotta a jóslás és visszavonul, nem is kér tudatosan pénzt. Hogyha mégis adnak neki valamennyit, egy ezüstért már szívesen nekik adja a nyakában lógó amulettet, „Megvéd.”- mondja. Végül is igaza van. Ha egyébként akarnák megvenni tőle, akkor egy aranyért kevesebért nem adná az ő mamája, nagymamája láncát semmiképpen. Hogyha már kifejezetten az

átokról kérdezik, akkor nagyon félni kezd, de ha meggyőzik, hogy nem lesz bántódása akkor megszervezhet egy találkozót olyasvalakivel, aki tud segíteni.

Újabb különös látvány, a negyedüktől igen távolra tévedt nemes kisasszony, **Naima ab Never**. Kóborol segítséget keresve a fogadónegyedben. Egy bizonyos „A Rózsa Lovagját” keresi. Mesterfokú helyismerettel lehet azt tudni, hogy a Rózsa Lovagja a Háromfejű Oroszlán fogadóhoz kapcsolódik valamilyen módon, de ennél több nem jut az eszébe senkinek. Hogyha útba igazítják akkor nagyon hálásan megköszöni, de hogyha nem akkor láthatóan kétségbeesve másokat kérdezzet (kultúraismerettel megállapítható, hogy a hölgy közvetlenül Gorvikból érkezhetett és nem a helyi családokhoz tartozik).

Torozonhoz késve érkezhetnek, de a cuccaik rendben összepakolva vannak. Azt ugyan nem tudják kideríteni, hogy ki a nemes látogató, de figyelmesek észleléssel kiszúrhatják, hogy több Arel pap és yllinori hemzseg itt, mint általában teszi. A Fogadónegyed úgy általában kezd napközben fellobogózódni, mert a *Győztes Csaták Ünnepe*t ülik meg este. Hír az utcán, hogy az ünnepségek meghívottja valami északi főnemes. (ha valakinek van esetleg egy felvett Erioni kapcsolata és az „olyan”, akkor értesülhet róla, hogy maga Mogorva Chei érkezik)

Arel kvartjának negyedik havában („Holdak és vándorok”) ülik meg, bár a kontinens minden táján más és más alkalomra vonatkoztatják. Ez az egyetlen olyan ünnep, melynek Ynev kyr hitű régiójában nincs megfelelője; a fáma szerint, Yllinor királya, Mogorva Chei óhajára kanonizálták Pyarronban. A kalandozó-uralkodó új hazát talált népe azon fegyverforgatóinak állított így örök emléket, akik a Száz Csata Útján hullottak el.

Az ünnepségek kivételes alkalomból most elsősorban a Vámpírhajzában résztvevő seregeknek szólnak. Mivel minden második szájhős kalandozó és bárd azt tanúsítja, hogy ott volt és részese volt, így igen nehéz bizonyítani annak, aki VALÓBAN. Nagypolitikailag ez látványosan úgy néz ki, hogy a Salamboo Kereskedelmi Szövetség és a Drake Királyság követsége a nemesi udvarban tartott ünnepségre hivatalosak. Hogyha a csapat komoly szálakkal kötődik az eseményekhez, akkor feltűnhet nekik a sűrűsödő tömegben egy-egy veterán, akik ruházatuk alapján valóban megjárták a Rozsdatemetőt.



(Aga a kikötőben található meg, hogyha valaki kifejezetten keresi. Részegekedik és verekszik a matrózokkal. Saját elmondása szerint Lírát kísérte vissza a „civilizált” világba, de utána hamar erőt vett rajta a város iránt érzett nosztalgia. 900 éve nem járt itt. Kemyron a Szórakozónegyedben csatangol és öregbíti a Fehér Lovagok képességeiről szóló legendákat az örömlányok körében. Utsutsu a Nekropoliszban kóvályog, egy zaurek mentes dombon meditál napközben. Tycondrius sziluettje feltűnhet a városban. Némán imbolyog az ünnepi felöltőjében, de láthatóan nem találja a helyét. Az ünnepségekről szökött ki, nem bírta. Az a pletyka járja, hogy éjközépkor minden veterán a kikötőben gyülekezik és a sötétségben csak ők fognak ragyogni, illetve egy távoli fényes pont az égen.)

Miközben új fogadót keresnek elhaladnak egy olyan utcán, ahol nagyon feltorlódtak az egyéni vallások követői. Az utca egész hosszában szekták és hétvégi vallások tartanak bemutatót. Lehetsz kreatív, a fontos ekkor, amit érdemes kiemelned is az a Cronqvist-követő fanatikus halandzsája, aki a Vámpírhajszka főgonoszáat isteníti. Bár hangosan kajabál, az utcában mégis csendes bolondnak számít, nemigen hallgatja senki. Ő idővel lehet egyre veszélyesebb, mert az ismétlődő napok ellenére sem mondja majd ugyanazt soha.

Akkor pedig, hogyha meg is ölik egyik nap, akkor máskor már követője is lesz egy-kettő. Ha legalább háromszor megölik a hét nap alatt akkor a kisebb gyülekezetét már távolról a gyilkosaira, a vámpír gyilkosaira küldi. Hamar előnytelen vérontás keveredne belőle, aminek biztosan az lenne a vége, hogy el kell hagyniuk Erion aznapra ... ami megoldható ugyebár. Statisztikailag a követő egy hétköznapi ember.

„Megébredte a nagyúr az új világban ... és látja annak hamis fényeit. Látja, hogy a napnak ereje is elmosza azt a keveset ami az ember. De a nagyúr kegyes. Magához szólít tanítványokat és új testet ígér nekik és új földet. Megtisztítja szentségtelen helyeket, átkozott fészkeket jár be, nyughatatlan és álomtalan. Asszonya a világ kevert véreből való fajzat, de ő megbocsátja ezt neki! KEGYES A NAGYÚR! Akik pedig gyűlölettel voltak iránta azt előbb vagy utóbb hatalmával elveszejtí ...”



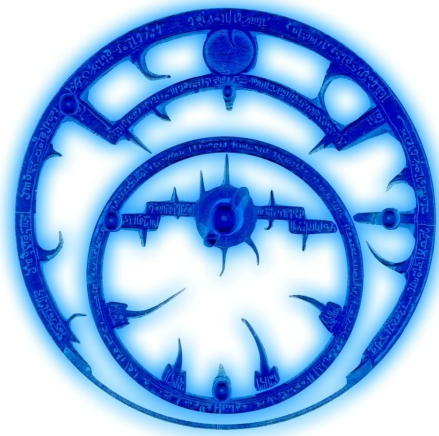
Két fogadó lesz alkalmas nekik, legalábbis itt lesz még hely számukra, hogyha a fárasztó nap végén végre megpihennek. Az Ázott Koboldhoz címzett fogadóval szemben áll a Háromfejű Oroszlán. Ez a két hely évtizedek óta egymás ellen küzd és acsarkodik. Neve ellenére a Kobold a nívósabb és divatosabb, az Oroszlán valamivel visszafogottabb és inkább kalandozók, világcsavargók tanyája. Utóbbiban szállt meg Cloud Boothen, a Rózsa Lovagja az esti órákban és az előadása után elérhető is. Ő a Sötét Átok című költeményét adja itt elő, persze a közönség nem értékeli kellőképpen.

Az időjárás sem, mert a derült égből egy zivatar hamar ellepi szürkületkor a várost, így nincs sok lehetőségük gondolkodni, hogy hol szálljanak meg. Éjféli kör az ablakokból is látható, hogy Erion felett kigyúl egy csillag. Ezt azonban hamar elnyomja a város felett kirobbanó tűzijáték és ünneplés. Fontos, hogy ha meg is próbálnak ébren maradni, az Átok foganatjára mégis elnehezülnek a tagjaik és

remegésig fajulhat a helyzet. Az ilyen karaktereknek másnapra érdemes vadabb látomásokat bemesélni.

2. Fejezet: Ébredés a Városok Városában

Hogy mi történik biztosan azon az egy napon ami ismétlődik fentebb részleteztem. A későbbi napokon fontos, hogy a hatást minél tovább kitartsuk a számukra. Nem lesz könnyű persze ... de lehet, hogy sikerül a következő nap deléig elodázni a dolgot. FONTOS, hogy ha így nyíltan rákérdeznek, hogy „Ez akkor most ugyanaz a nap?” ignoráld és térj vissza az események lemeseléséhez. Elképzelhető, hogy a szituáció egyesekből csalódottságot, dühöt és később apátiát vált ki. Fontos, hogy jól kezeld az ilyen válságba jutott karaktereket és bizony játékosokat is.



Az apró jelenetek részletezésével el tudod érni, hogy maguktól értsék meg a kialakult helyzetet. Ébredés után az üvegen átsejlő fények egy jellegzetes formába rendeződnek és ez ráébredzheti őket az azonosságra. A lépcsőn egy magában elégedetlenkedő figura lépked fel, törpe vagy udvari ork. Végignéz rajtad minden nap ... bárcsak a fogadósnő hajából ma ne pont ott állna ki egy szalmaszál. Olyan apróságokat is kiemelhetsz, amiket más játékokban sohasem.

Ez a kaland lényege is, hogy olyan apróságokkal foglalkozhass „hitelesen” amikkel egyébként talán soha. Jól fontold meg mi lesz statikus és mi lesz dinamikus a mesében, vigyázz, hogy a nem fontos események ne változzanak, mert akkor eltérsz a csapatot. Amikor nagyon eltávolodnak a területről, amikor úgymond a nyomozóüveg mögé akarnak betekinteni a karakterekkel, akkor lássák meg a kígyót, a kígyó részleteit. Lássák a hullámok helyett a pikkelyek vonulását, a lángok fényében a sárga szemeket és a zenében vagy beszédben a sziszegést.

A világ legősibb teremtménye vadászik rájuk és ha nem ismerik fel a helyzetet elég hamar, akkor kalandjuk idő előtt óvatlanul véget érhet és mi nem ezt akarjuk. Ugye? Lássák meg és érezzék, hogy van különbség az átélt valóságuk és aközött, aminek történnie kellene. Hamar rá kell döbenniük, hogy hagyományos megoldásokkal nem tudják felvenni a harcot ez ellen az átok ellen ... bármi is ez.

Későbbi napokon tehát újabb helyszínek nyílhatnak meg a számukra cselekedeteik alapján. Segítséget fognak keresni ... remélhetőleg hamar felismerik, hogy esetük nagyon hasonló a Sötét Átok című versben megírtakhoz. Cloud Boohen, az aszisz bajvívó (bár neve nem északi hangzású) könnyen megtalálható a városban. Délelőtt egy nemes hölgy ablakán ereszkedik le, délben már zsandárok elől fut és menekül, délután igen korán elkezd inni és estére elindul verselni az Oroszlánba.

Ha rákérdeznek, hogy honnan van a vers, akkor bevallja, hogy nem teljesen saját szerzemény. A duzzasztó kamrák egyikében akadtak rá barátjával, aki Doranban levelezős varázslótanonc. Az kyr anyagokat gyűjtött itt, mikor felfedezték a csatorna egy ősi szegletét és lemásolták a feliratok egy részét. Nem volt sok idejük, mert éjfélikor engedik csak le a vizet és nem tart soká, de el tudja kalauzolni őket arra helyre.

A hely az Eriont átszelő csatorna egy duzzasztója, persze örök vigyázzák. Lefizethetőek, leverhetőek, kikerülhetőek. Odabent vak sötét lesz és egy ideig térdig a szennyben kell haladni a kamráig. Lehet valami csúnya szörny is itt ha már nagyon reszket az emberek keze a kockákon, de nem muszáj, mert jöhetnek még ide és unalmas lenne mindig lejátszani. A terem valóban régi, építéssel megállapítható, hogy a nagy Áradás ideje előttről való és azért maradhatott meg, mert a kupolás terem bűvárharangként funkcionált.

A terem padlóján van a vers néhány versszaka kyr nyelven kidomborítva a kőből és egy helyen ugyan nagyon bekoszolódva a rácshoz közelebb, de egy kis munkával megtisztítva egy eddig új versszak is

előkerülhet. Más kérdés, hogy Cloud nem ismeri a kyr nyelvet, így a játékosok valamelyikének kell értenie hozzá vagy a vaksötétben lemásolni a zsilip kinyitása előtt és elvinni valami fordítóhoz.

*„A helyen, ahová összefutnak az utak
és annyi ösvény visz el mint hozott
a könyvből, mely minden asztalon van
kiolvasható a legfontosabb tanácsom.”*

Mivel ezt fontos minél hamarabb megtudniuk, ezért maximum a harmadik nap estjén felkeresi őket Mogorva Chei, aki Jelhordozó lévén immunis az átokra, de érzi mi folyik körülötte. Yllinor királya egyetlen este erejéig fogadja a kalandozókat magánál és azt a tanácsot adja, hogy problémájukkal keressék meg legjobb barátját, Alyr Arkhonz és mondják neki, hogy ő küldte őket hozzá. Senki sem merne ilyet hazudni ...

Egy fallabda teremben találják meg a híres mágust, aki éppen gyakorolna, de a partnere nem jött el. Reméli nem halt meg. Hogyha bármit meg akarnak tőle tudni, akkor le kell győzniük a játékában ... vagy legalábbis állóképességgel bírni pár menetig a fárasztó játékot. Érzékletes leírás a játékról és néhány tulajdonságpróba megteszi. Ezek után elmondja az átokról, amit varázslóként tudhat (Sötétség Átkának nevezi).

Legvalószínűbb, hogy a játékosok próbálgatni kezdik új hatalmukat. Ez jó, de ellentétben az ihlető filmtől itt csak hét nap van vissza. Érdemes lehet ezt valamiképpen tudatosítani bennük. Amerre néznek naponta akadjon meg a szemük egy vissza számolás szerűen az adott nap értékén. *„A szembe lévő ötös szobából ma is csend hallatszik./A lány öt tojást vesz és elrohan amerre szokott./A favágó azzal büszkélkedik ma, hogy mind az öt ujjá ép még.”* Ne szájbarágósan, érzékeltess velük ezt a látomásokkal és ilyen megoldásokkal.

Jó eséllyel rárohannak a bukán nő vonalára, mert őt többet is tudhat. Az ő révén kapcsolatba léphetnek a negyed alvilágával és annak vezetőjével. Egy torozonnál is magasabb torony emelkedik ki a Negyedből. Ennek a legtetején rejtőzködik a csendben ügyintéző alvilág feje. A fogadónegyed alvilága évekkkel ezelőtt MINDEN konkurenciát eltett láb alól, különös módszereiknek hála. Ez egy modern sámánokat tömörítő hierarchikus láncolat. Az utcákon a mágikus jelekkel rohangáló tolvajoktól a toronyban rejtőző öregsámánig mindennek és mindenkinek megvan a helye.



A lány egy kisebb vezetővel tudja őket összehozni, aki nem is igazán saját maga. Rajta keresztül, kicsit ördögűzősen, a szervezet feje, Interest Navayo tárgyal velük. Igen sokat kér az információkért ... de a váltójukért hajlandó elmondani nekik amit tud. Értelemszerűen ezt csak a bankba lépés előtt tudják átadni, de másnapra megint náluk lesz ... szóval. Cserébe nemcsak azt mondja el amit sámánként tud (A Kígyó átkának nevezi), hanem a fenti versszakot is megosztja velük, amit álmában látott.

Hogyha mágiával fürkészik a mentál és asztrál testét egyértelműen a torony felé vezetnek a szálak. Nem érdemes fizikailag háborgatni, mert a pincében mágikus jelekkel tárolt élőhalottakba zárt démonsereg ellen nem sok esélyük lenne ... Abban a nagyon valószínűtlen esetben, hogyha ismerik Interest Navayot, akkor személyesen akar találkozni velük és eladomázni a régi szép időkön. Mióta utoljára láttuk leszámolt volt kedvesével érzelmileg ... és fizikai értelemben is. Megkereste Gorvikban és rágyújtotta a kastélyát. Hogyha Lélektannal és Mellébeszéléssel és egy kis ital után kérdezik bevallja, hogy hatalmas hibát vétett és azóta hogy a

boszorkány halott nincs értelme az életének. Külseje egy alig harminc éves múlt férfi, de odabent egy kortalan vénség lelke lakozik...

3. Fejezet: Ébredés a Városok Városában

A három küldetést alapvetően önszorgalomból is megoldhatják, de általában a varázstárgyakhoz vezetnek el. Cloud Booheen verse és a bukán asszony jóslata szerint négy ilyen tárgyat kell megszerezniük a Weila pap egykori kellékeit és elmondani az imát a szentélyben. Ebből sajnos az első, a bot rögtön lehetetlen, mert egyszerűen egy amund koldus, bizonyos Kokotoni Wilf évekkal ezelőtt elvitte a városból. Így az utolsó szót ki kell majd logikáznuk ... hogy sikerüljön a túlélés.

Az egész kalandmodul legnagyobb talánya, hogy hogyan tudnák egy nap minden megszerzett tárggyal elmondani egy helyen az imát. Persze, hogy sehogy. A tárgyak ugyanis visszakerülnek a helyükre, illetve abban a pillanatban, hogy a játékosok megérintik őket egy mentális üzenetet hallanak, mintha idegen nyelven susognának a fülükbe képeket, érzéseket és a tárgyak elhamvadnak, amiből akár bajuk is lehet. A suttogás aztán kyr fordító révén lefordítható számsorozatokra. Mind a három tárgy külön-külön számsorozat.

A számsorozatok értelmét aztán a plusz egy versszak adja ki. „A könyvből, mely minden asztalon van,„ kell az oldalt a sort és a szót feljegyezni és a végén elmondani helyes sorrendben a Weila szentélyben Éjközépkor. Igen, a bizonyos könyv az Első Törvénykönyv lesz. Hagyd a játékosaidat maguknak rájönni erre, én is utálnám, hogyha nem engednének ilyesmire magamtól rájönni. Talán ennyi IN-OUT gondolkodtatás még befér ...

Az okmányok megszerzése többlépcsős lehet. Akár a csapat is kreálhat egyet mesterfokú okirathamisítással. Ez a könnyű megoldás, de nem visz közelebb a koronához. A nehezebb út sem kifejezetten egyenes, de talán többet segít. A Fáraót követve (mert ugye titokzatos megbízóról hablatyolt) egy kieső és kihalt vágóhídhöz vezet a csapatok. A régi épületek mára inkább lelakatolt raktárak és semmibe vezető lépcsősorok labirintusa. Ide megy be a Fáraó és ha nem is adja jelét, de észrevette a játékosokat. Odabent egy pyar kalandozócsapatot riadóztat, hogy az üldözőit ölje meg. Ha ez sikerül is ő eltűnik és maximum csak egy megkínzott foglyot találhatnak egy raktárban. Ő az igazi Hatalmas, akit az imposztor bezárt és a felbérelt csapattal őriztetett. Ha megmenekítik segít sokmindenben eligazodni a városban.

A jóslat szövegéből például azonnal lokalizálhatja nekik a Fakóligetet és Orkvárat. Utóbbi helyszínnel akkor is kapcsolatba kerülhetnek, hogyha bármilyen módon varázstárgyakat akarnak venni vagy eladni, a gnómok kikerülhetetlenek a kereskedelemben és feltűnőek is. OrkVár királya nagy gondban van. Fia egyszerűen nem mutat érdeklődést a munka iránt. Ha bármilyen eszközzel sikerülne rávenni, hogy a benne rejlő mágiát nyilatkoztassák ki, akkor a király nyugodt lélekkel halna meg. A fiúnak igazából elég egy őszinte beszélgetés, valami történet a külvilágból, de lehet a csapat kreatív. EZÉRT pedig a király a koronáját is nekik adja. Miért ne tenné? Tízes csomagolásban árulják egy aranyért.

A majdani Minigen birtokról a csatornába lehet jutni alternatív útvonalon és így a szentélybe. Maradt hát a Fakóliget átkutatása. Itt tükörszerű fák között kell pár órát bolyongani, mire a farkasok területére ér az ember. Azok azonban nem támadnak, csak sokasodnak mire a sűrűbe ér a csapat. Egy tisztáson pedig végül eléjük is kerül a Banya. Ősöreg asszony, aki zöld köntösbe burkolózik és bevarrt, két szeme helyette a farkasokkal figyeli a betolakodókat. A Navayo sámán-maffia egykori tagja, de életben hagyták. Okulásul és példaként a többi öregsámánnak.

Természetesen nem fogja hagyni, hogy a cuccaihoz érjenek. A betolakodókat előbb természeti mágiával, majd farkasaival kívánja kiűzni az erdőből. Navayo bérgyilkosainak tartja őket és elkeseredetten harcol az életéért vagy amit ő annak érzel. Morálisan erőteljesen megkérdőjelezhető tett megszabadítani őt a



(feltehetőleg utolsó) tulajdonától, de azok a lovagok se reméljenek istenüktől kegyelmet, akik elhitetik magukkal, hogy holnapra feléled.

Alucard ugyebár trükkösen csak másodnap tudja megfizetni őket érte egyáltalán (előbb mondani kell a jelszót előző nap a másik énjének). Ekkor azonban elmondja, hogy mikor a snil pusztaságban kalandozott hallott erről az átokról és tudja, hogy ZEDnek nevezik. Elmond mindent amit tud és szívesen segít, csak hát ő nem emlékszik az előző napokra úgy mint a játékosok.

Előbb vagy utóbb minden tárgy meglesz és megvannak a szavak ... háromból négy. Ekkor már elég lesz eljutni a szentélyhez és felkészülni a végső összecsapásra. A negyedik szót ki lehet barkóbáznai, a lényeg, hogy helyen elhangozzon a négy szó egymás után. Ekkor morogni kezd a föld és a járatokban megemelkedik a víz, éppen csak, hogy kényelmetlen legyen. Egy örvény jelenik meg, ami beszippantáná a karaktereket ha hagynák és ebből az örvényből egy **IDŐŐR** emelkedik ki.

Az Időőrök a Kígyó örök álmának hős lovagjai - evilági halandó számára szinte felfoghatatlan hatalommal rendelkeznek. Már külsőre is félelemmel vegyes tiszteletet keltőek - leggyakrabban az áldozat elméjéből olvasták ki a legmegfelelőbb képet és olyan alakot választanak, amelytől a halandó retteg vagy amelyet tisztel. Megjelenésük 100 lábnyi sugarú körön belül 100 E-s félelemvarázslat hatását kelti arra nézve, aki megpillantja őket. Mindig együtt érkeznek, s árnyas helyekről kifolyó ködből lépnek elő. Halandó nem sok eséllyel szállhat szembe velük. Már varázstudományuk is félelmet keltően magas szintű - kiválóan alkalmazzák az idők során kialakult összes mágiaformulát. Mivel a Kígyó álmából táplálkoznak, lelkük bizonyos szempontból egybefügg magával a Tudattal. Így mágia ellenállásuk oly erős, hogy azt halandó - de még isten sem - le nem gyűrheti, bármekkora hatalommal rendelkezzen is. Ha harcra kerül a sor, bármilyen fegyvert megjeleníthetnek a kezükben. A fent közölt értékek már a fegyverrel együtt értendők. Roppant hatalmukat szinte sosem használják teljesen ki, s ha lehet, csupán megleckéztetik a megtévelyedett halandót.

Formája és alakja olyan, mint amilyennek a karakterek elképzelnék nemezisüket, támpont lehet a hátrányokként felvett fobia, ellenség, bosszú. Értékei azonban kihívóan magasok, hiába csak egy jelent meg. Amikor már félig megcsapkodták, akkor a lény sírontúli hangon megkérdezi őket, hogy szerintük mi ő. Ekkor, hogyha nem csapkodnak, hanem az átok valamelyik nevét mondják rá, újabb alakuláson megy keresztül. A Sötétség átkára átalakul Mathias Cronqvisté, a kígyó átkára átalakul a vámpír félelf lány tanítványává, a ZEDre pedig egy különös, sárgaszemű kopasz férfivé alakul ... Zead Succubus.

Hogyha így rákiáltottak, akkor nem harcol többé, egyébként rendesen le kell csapkodni. Ha sikerül, akkor már láthatják, hogy a kígyó a szentély falait karistolja kívülről és egyre áttetszőbbek a kövek is. Halják a különös sziszegést, amit elnyomja a víz moraját. Egymásra néznek és láthatják, hogy egyre halványodnak egymás szemében. Lehet, hogy valaki felfogja, hogy ez a búcsú pillanata ... de tenni nem szabad semmit, az örvény a kígyó által jelentett semmibe és megsemmisülésbe vezet.

Ha viszont várnak, akkor az imádság megfogad és egy ideig egy síkakat elválasztó térben lebegnek. Láthatják az események párhuzamos kimeneteleit. Amint a Cronqvist-követőt a tömeg meglincseli, a kikötőt, ahol a veteránok sorban állnak és akik valóban ott voltak a Vámpírhapsza utolsó csatájában felragyognak. Láthatják Mathias tornyát, amint az eléri az út végét és végül becsapódik a napba. Látják a félelf lányt, aki egy csecsemővel ballag Erion felé. A hamis Fáraó izzadva szaggatja magáról az álruhát és szemei sárgán izzanak fel a csalódottságtól.

A Kalandozók pedig ... dobznak egy tíz oldalú kockával. Mindenki abba a KORba érkezik, amit kodobott az elsőtől a kilencedikig. Ha pedig a kocka 0-ra fordul? Akkor az asztaltól egy ynevi halandó fog felkelni a nap végén és kilépni a Zsil utcára, nem messze a Duna parttól. Ez a történet itt ér véget, hogy egy másik elkezdődhessen. Talán előbb, mint kellene, talán sokkal később.

VÉGE

Nem játékos karakterek és mellékszereplők:

ERIONI polgárok

Harcértékeik hasonlóak a M.A.G.U.S.-ban leírt kézművesekhez, de végső esetben töreiket is használhatják, melynek forгатásában képzettnek tekinthetők. Az alapértékek a pusztakezes, a zárójelesek a tört használó NJK harcértékei mutatják meg.

KÉ: 17 (17)	Fp: 11
TÉ: 20 (24)	Ép: 5
VÉ: 63 (64)	Asztrál ME: 1 (részegek!)
CÉ: -	Mentál ME: 1 (részegek!)

ERIONI VÁROSŐRŐK

Láncinges, hosszúkardos, könnyű nyílpuskás gyalogosok, összehangoltan támadnak, mindig szem előtt tartva, hogy nyílpuskákkal mennyivel hatékonyabban lehet a sebesülés veszélye nélkül kalandozókat kordában tartani. Harcértékeik (hosszú kard/nyílpuska sorrendben)

KÉ: 31/28	Fp: 31
TÉ: 59/-	Ép: 11
VÉ: 110/94	Asztrál ME: 3
CÉ: 28	Mentál ME: 2

A varázsló hatalma szinte bármilyen lehet, ha már ő is megjelenik, a kalandozók elvesztek. Elemi mágiával pusztítja el őket, nem kíméli a fogadó berendezését sem. 4.TSz-ű, harci értékei (törrel):

KÉ: 21	Fp: 29
TÉ: 39	Ép: 6
VÉ: 87	Pszl-pont: 32
CÉ: 4	Max. Mp: 40

Syvan

Előfordulás: nagyon ritka
 Megjelenők száma: 1k6
 Termet: E
 Sebesség: 40 (SZ)
 Támadó Érték: 60
 Védő Érték: 90
 Kezdeményező Érték: 25
 Célzó Érték: -
 Sebzés: 1k6 vagy fegyvertől függ
 Támadás/kör: 1
 Életerő pontok: 13
 Fájdalomtűrési pontok: -
 Asztrál ME: immunis
 Mentál ME: 7
 Méregellenállás: immunis
 Pszi: -
 Intelligencia: magas
 Jellem: Káosz, Halál
 Max. TP: 850
 Necrografiai osztály: II., éji rém



Időőr:

Támadás/kör: 4
 Kezdeményező érték: 120
 Támadó érték: 180
 Védő Érték: 250
 Célzó Érték: 100
 Sebzés: 4K6+20
 Életerő pontok: 50
 Fájdalomtűrési pontok: 300
 Asztrál ME: lásd a leírást
 Mentál ME: lásd a leírást
 Méregellenállás: immunis
 Pszi: 100 (pyarroni Mf)
 Intelligencia: kimagasló
 Max. Mp.: 300



„HOL VANNAK MOST AZT ISTENEITEK?”



Eve Torozon

Torozon tavernájának hosszú idő óta első női tulajdonosa. Édesapja évtizedekkel ezelőtt, mikor elvesztette fiát, Eve öccsét, elzárkózott a világ elől és csak régi kalandozó cimborái társaságát kereste így a ház gondjait a lányra testálta. Azóta sok mindent átélt a taverna királynőjeként, és bizony szép számmal születtek róla anekdoták, amik amennyire hihetetlenek, legalább annyira lehetnek igaza is. Mondják, aznap este mikor a tavernát megörökölte véreső esett a Kapuk terén, egyetlen szerelme egy szörnyszülött volt délről, a legtöbb kezdő kalandozó a tavernában a vérszerinti gyermeke ... és más hasonlók. Erőtelmes, de igazságos személyiség, akik tudatában van annak, hogy a Taverna falai között senki sem árthat neki ... és ez valóban így van: félszáz reménytelen szerelmes vetné magát a gyilkos pengék és közé.

Steht Minigen

A Nyugati Városállamokból érkezett nemes a tettek embere. Fogadásból és kivagyiságból vállalta fel, hogy családjával a kígyó fészkebe, hazájuk ellenségének területére költözik. Arra számít, hogy a fogadás megtérüléséből tudja addig eltartani magukat, ameddig megvetik annyira a lábukat, hogy elfogadják őket ezen az idegen földön. Ő maga sohasem kalandozott a nyugati vadonon kívül máshol, de ha nem lenne egy család a háta mögött és egy fiatal terhes feleség, akkor jó eséllyel maga is a Taverna törzsvendégeinek életét élné.



Naima ab'Never

A gorviki nemes kisasszony a Szent Földről érkezett, ahol a családját egy rajtaütésben megölték, birtokaikat pedig elragadták. Az igazságtalanság elől menekülve érkezett a Városok városába, hogy apja utolsó kívánságának eleget téve megtalálja a Rózsa Lovagját és együttes erővel visszaszerezzék az elvesztett vagyonát és rangját. Hogy valóban azt találja e meg a lovas személyében akit vagy amit keresett az egy egészen másik történet ... a közös nyelvet alig beszéli és látványosan eltévedt a környéken. Könnyű préda a konkurens gorviki családoknak.

Cloud Boohen

Aszisz nemesnek adja ki magát, de a neve nem erre vall. Shadleki stílusban vív és nem is olyan rosszul. Már ha van kardja ... már amikor van kardja. Sokak számára rejtély, hogy ez a fiú, hogyan éli túl napról napra a várost. Egyesek az égiek szeretetével magyarázzák ezt, mások *Egylövés Ragort* emlegetik ... A hamis név alatt élő fiatalember valóban északi és valóban aszisz. Kardja tényleg csak akkor van hogyha szerez. Versei és költeményei népszerűek a városi nemesség körében és bohém életstílus ellenére is maguk közé tartozónak ismerik el. Környezetében olykor felbukkan néhány külön alak: *Kondor*, a levelezős dorani egyetemista, *Aragron Rigócsőr* gorviki kardhajtó, *Kokotoni Wilf*, amund koldus, a Wilf klánból és *Rahim*, a nős dzsad ex-gladiátor



Alyr Arkhon

Státusz:	Nem játszható
Kaszt:	Varázsló
Szint:	17
Faj:	Félelf
Jellem:	Halál
Vallás:	Pyarroni hit - Darton

Képességek

Erő:	16
Állóképesség:	14
Gyorsaság:	19
Ügyesség:	17
Egészség:	15
Szépség:	16
Intelligencia:	18
Akaraterő:	17
Asztrál:	17
Műveltség:	20

Harcértékek

Kezdeményező Érték:	(38)/47/53
Támadó Érték:	(61)/81/79
Védő Érték:	(110)/136/122
Célzó Érték:	(7)
Életerő-pont:	8
Fájdalomtűrés-pont:	67

*a zárójelbe írt szám a fegyvertelen érték, az utána következők sorrendben: Bot, tör. Támadások száma: 1

Pszi:	Kyr metódus
Szint:	14
Pszi-pont:	103
Statikus pajzsok: Asztrál:	103
Mentál:	103
Mana pont:	170
Mágiaellenállás: Asztrál:	155
Mentál:	155

Képzettségek	Fok/%
3 fegyverhasználat: Bot, tör, tőr kard	Mf
16 nyelvismeret (minden ismert és beszélt nyelv)	Mf
2 ősi nyelv ismerete (aquir, kyr)	Mf
Demonológia	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf
Drágakőmágia	Mf
Etikett	Mf
Tánc	Mf
Heraldika	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Erdőjárás	Mf
Lovaglás	Mf
Szexuális kultúra	Mf
Hadvezetés	Af
Álcázás/álruha	Mf
Rejtőzködés	65%
Titkosajtó keresés	85%
Csapdafelfedezés	51%

és mindazok a képzettségek, amelyek a kasztleírásban szerepelnek.

Fegyverzete:

Bot: A dorani nekromanták botját Alyr hosszú évek munkájával átalakította, és igen híres varázstárgyat készített belőle. A bot korlátlan ideig képes mindarra, amire a Nekromanták botja valamint a Varázstörés botja*, de Alyrnek módjában áll további 100 MP-t is tárolni benne, amely mindig rendelkezésére áll. Ha felhasználta a botban rejtőző Mp-okat, újból fel kell töltenie - ez ugyanúgy működik, mint a drágakövek feltöltése. * (Lásd M.A.G.U.S. Varázstárgyak c. fejezet.) Abbitacél tör, értékei megfelelnek az átlagos törének.

Mogorva Chei (Chei O'Shenon)

Státusz:	Nem játszható		varázslat 50%-ban
Kaszt:	Harcos/Arel-pap		nem működik
Szint:	17/12	Asztál:	85
Faj:	Ember	Mentál:	85
Jellem:	Élet		
Vallás:	Pyarroni		

Képességek

Erő:	20
Állóképesség:	17
Gyorsaság:	21
Ügyesség:	21
Egészség:	17
Szépség:	19
Intelligencia:	17
Akaraterő:	16
Asztrál:	16
Műveltség:	15

Harcértékek*

Kezdeményező Érték:	(61)/81/86/86/86/86
Támadó Érték:	(136)/176/161/161/161
Védő Érték:	(170)/210/195/195/195
Célzó Érték:	(56)/81
Életerő-pont:	14
Fájdalomtűrés-pont:	141

*Támadások száma: 4 (2 az Eldírral vagy Niunnal és 2 a Súlyomkarommal vagy 4 a Súlyomszárnyal) A zárójelbe írt szám a fegyvertelen érték, az utána következők sorrendben: Eldír, Niun, Súlyomkarom és a Kezdeményező Értéknél a Súlyomszárny. A Célzó Értéknél a zárójel utáni szám a Súlyomszárny.

Pszi: Pyarroni módszer Mf

Szint:	14
Pszi-pont:	64
Statikus	64
pajzsok:	
asztrál	
Mentál	64
Mana pont:	98
Mágiaellenállás	Amikor az Eldír nála van, minden Cheire irányuló (bármilyen típusú és erősségű)

Képzettségek**Fok/%**

Minden fegyver használata	Mf
8 nyelvismeret (toroni, shadoni, kráni, elf, törpe, dzsad, erv, ilanori, közös)	4,5,3,5,5,2,Mf,Mf,Mf
2 ősi nyelv ismerete (aquir, kyr)	Mf
Ökölharc	Mf
Fegyvertörés	Mf
Kétkezes harc	Mf
Fegyverismeret	Mf
Írás/olvasás	Af
Heraldika	Mf
Sebgyógyítás	Mf
Fegyverdobás	Mf
Lefegyverzés	Mf
Vakharc	Mf
Bladvezetés	Mf
Wallásismeret	Mf
Legendaismeret	Mf
Demonológia	Mf

és mindazok a képzettségek, amelyek a kasztleírásban szerepelnek.

Fegyverzete:

Eldír (az Észak Lángja) - másfékezes kard mithrillből kovácsolva, markolatában az Eldír nevű lúdtojás nagyságú sonioni opál, ami a Mágiaellenállást adja. TÉ: 40, VÉ: 40, KÉ: 20, Sebzés: 2k6+12+ erőből +4. Niun (a Hegy Szilánkja) - egykezes, kétélű csatabárd mithrillből kovácsolva. TÉ: 25, VÉ: 25, KÉ: 25, Sebzés: 1k10+12+ erőből +4.

Súlyomkarom - tőr mithrillből kovácsolva. TÉ: 25, VÉ: 25, KÉ: 25, Sebzés: 1k6+6+ erőből +4.

Súlyomszárny - kahrei típusú, ismétlő nyílpuska (tárkapacitása 4 vessző), mithrillből készítve. CÉ: 25, Táv: 50, KÉ: 19, Sebzés: 1k6+4. Mithrill sodronying, MGT: 0, SFÉ: 10. E tárgyak mindegyike mágikus tulajdonságú - Sonor segítségével tarini törpék és kahrei mesterek készítették.

Korábbi modulok felhasználása a kalandban

Erion egyik elővárosa, *Terrano* a hangulatkeltő novellában *A'frad: Szökésben* című kalandjában szerepelt először. A történetek késleltetéséhez (vagy elmélyítéséhez) hasznos lehet innen kezdeni a mesélést.

A *Vámpírhajza* eseményei megegyeznek az *Átkozott Fészkekben* sorozat kalandmoduljaival. A legoptimálisabb ennek a kampánynak a befejezéseként mesélni a kalandot otthoni játékok alkalmával.

Ezek első fejezetében *Phoenix és Amund: Mesél az Erdő* című kalandjában Eren határvidékén a kalandozók egy fiatal nemesnek segítettek fenntartani a rendet, amit egy orwellánus szekta, vadászösvényre lépett vendokok és a háttérben a maga hasznára tevékenykedő Mathias nehezített.

A bajok elhárultával a vámpírvarázsló és foglya után indultak, útjuk pedig a mélybe vitt. **Ket, Komattre és Phoenix: Odalent** című kalandjában két törpe klán torzsalkodását szüntethette meg a csapat és fordíthatta a közös ellenség, az aquirok felé dühüket. Itt már mint Mathias tanítványa lépett fel a félelf lány.

A felszínen folytatták a vadászatot, amibe azonban mások is bekapcsolódtak. *Gulandro: Csendes móló* című kalandjában a Kobra/Család alvilági klánja állított csapdát a nagyhatalmú varázslónak és csalinak akarta felhasználni a rá vadászó játékosokat. Ez nem sikerült nekik. A Lindigassra nyíló kapu kinyitása azonban felkeltette más hatalmak figyelmét is.

A hajza fináléjára a Nyugati Városállamokban került sor. **A'frad és Amund: Tűzön át az égbe fel** írásából ugyanúgy meg lehet ismerni ezt az új világrészt, ahogy az egy évvel korábbi **Gulandro: Ahol a nap nyugszik** című kalandjából. Új-Pyarron, a Drake királyság és a Salamboo Kereskedelmi Szövetség vette ki a részét a harcból (nem beszélve persze elfekről, nomádokról, khálokról és harcos szervezetesekről).

A megbízók közül a **HATALMAS** először *Köge és Amund: „Fény a Sötétségben és Sötétség a fényben”* című kalandjában invitálta a csapatot egy párhuzamos világban végrehajtandó küldetésre. Mivel a legtöbb ilyen megbízása ilyen veszélyes és mert már délen is körözik vette fel a **FÁRAÓ** álnevet.

Az ő helyét bitorló *Zead Succubus* először **Gulandro: Út az emlékek völgyében** című kalandjában tűnt fel. Akkor, mint a vámpírvarázsló hű szolgája tevékenykedett, de a szimpatikus viszony Mathias távozásával megszakadt közöttük és hosszú idő után önállóan tevékenykedhet. Így ő idézte jó eséllyel a csapatra az átkot is.

Erion jelenlegi hercege egy fiatal tizenéves kyr fiú, de helyén van az esze. Ő indította nyugat felé az első expedíciót (**Gulandro: Ahol a nap nyugszik**). Az ő apja volt, aki a beszédett adókból (**Ettore: Lába kelt dézsma**) végül megépítette a Lunír Istennő nevű luxushajót (**Amund: Vad vizek futása**). A 33 abbtszekér és a vele kapcsolatos legendák is az apához kötődnek (jelenleg el vannak zárva). Van egy lánytestvére, aki ez idő szerint Toronban tanul.

Az *Al-Ratta bankház* felemelkedése a **Tetemre hívás** és **Fekete, mély vízen** kalandokban játszható le. Előbbi műhöz kapcsolódik *Interess Navayo* karaktere is, akinek kapcsolata a boszorkány párjával a **Kalmárvirtus** során csúcsonodott ki. A bukán nép leírása is a **Fekete, mély vízen**ben található meg.

Utsutsu, a kardművész a kétrészes **Kardok ösvényén** sorozatban, a **Fakó ígéret** és **Hideg Lángok** során jelent meg. A **Mesél az Erdő** folyamán visszatért és a **Tűzön át ...** - ban már mint ellenség jelent meg. *Alucardo* a **Csendes móló**ban jelent meg, mint segítő és megbízó egy személyben. *Tycondrius, Aga és a veteránok* is csak a Nyugati Városállamokról szóló kalandokban szerepeltek.

Minden fentebb felsorolt kalandmodul letölthető a Krónikák.hu oldalról (Kalandok menüpont).

Kiegészítő szabályok és megjegyzések a Kalandmesternek

Az átok természetével kapcsolatban fontos megjegyezni és megmagyarázni a játékosokkal való viszonyát. Hamar rájöhetnek, hogy velük van a gond és ekkor tenni próbálnak ellene. Mágia megszüntetésével, átokúzással vagy isteni segítséggel is akár. Fontos, hogy ezek egyike sem vezethet eredményre. Az átok maga nem a karaktereken van, hanem a felébresztett és feldühített Kígyón. Rajtuk „csak” a lény számára kihelyezett jelzés található, amit az az utóbbi hetekben/hónapokban keresett, követett és most becserkész. **A jelölést megszüntethetik (50E-s), de az átkot azt nem.**

Az idő körülöttük való „cseppfolyósodása” okán az ezzel manipuláló mágiák is értelmüket veszítik, illetve megváltozik a hatásuk. A belső-, vagy kizökent idő diszciplína/varázslat hatása nem csak az alkalmazóra, hanem így mindenkire hatással lesz. A csapatagok között úgynevezett időszimpátia van érvényben az alatt a hét nap alatt. Érdekes és érdemes kimesélni olyan karakterek reakcióját, akik nem szoktak hozzá ezeknek a fenti módszereknek a használatához.

Az istenek számára ez a kis idő, ami alatt lezajlik mindez nem több egy pillanatnál. Mire feleszmélnék, hogy valami történik már igazából vége. Ha azonban valaki buzgó imádkozások közepette mégis bedob egy 01-et, akkor az istene azért sem mer közbeavatkozni, mert a **Kígyó Törvénye rá is ugyanúgy érvényes** és felette való. Sőt, ha érzékeli, hogy egy hívét a Kígyó így bekebelezni készül, akkor jó esély lehet rá, hogy önvédelemből megszakítja vele a kapcsolatát és ha ismét 01-et dob, akkor megvonja tőle a szakrális támogatását is.

A „minden asztalon jelenlévő könyv” feladványának a megfejtése négy szó kimondása a megfelelő helyen. Ez a négy szó a „**TEDD AZT, AMIT AKARSZ.**” Michael Ende *Végtelen történet* című regénye után. Mivel azonban a M.A.G.U.S. törvénykönyvek eltérhetnek úgy tartalom, mint oldalszám szerint ezért két-két kód tartozik minden tárgyhoz. Az alapján, hogy a csapat melyik könyvből használja a szabályokat (vagy melyik könyvből van több) add nekik a számsorokat.

Bár fontos, hogy hagyj őket rájönni maguktól a megoldásra, a gyakorlati részben ne véthessenek hibát. Hogyha az amúgy nem egyértelműen szerkesztett könyvekben nem a megfelelő szót találják meg, akkor ellenőrizd őket és költés hozzá szabályt, hogy csak a „törzs szöveg” számít, illetve a félszavak is érvényesek. Mindegy, hogy milyen sorrendben találják meg a tárgyakat, a sorrend az legyen a kimondásnak megfelelő, hiszen a negyediket úgysem találhatják meg a város falai között, ki kell találniuk.

Az első számsor: CCLXXXIX / 10 / II (ETK)- jelentése: **TEDD** - CCI / 11 / I (Nagy Zöld)

A második számsor: CXIII / 28 / VI (ETK) - jelentése : **AZT** - XCV / 81 / V (Nagy Zöld)

A harmadik számsor: CDXLVIII / 52 / II - jelentése: **AMIT** - CCCXL / 60 / V (Nagy Zöld)



A végén annyit találgathatnak, amennyi jólesik. A lényeg, hogy valódi időhatár ne kösse a kezüket meg. A végső csata az Időőrrel csak ezután következik. Fontos, hogy ez a lény elsősorban lovagias módon megbüntetni akarja őket, amiért felzavarták a Kígyó és az Idő békéjét/nyugalalmát. Légy kreatív, de ne feledd, hogy ez a kaland/kampány/sorozat utolsó főellensége. Izzasd meg őket ... utoljára. ☺

A kalandmodul pontozása

A kaland speciális volta miatt a pontozása sem lehet hétköznapi. Továbbra is három kategóriát értékelünk és pontozunk: szerepjáték, modulmegoldás, minden egyéb. A három kategória együtt adja ki a végső pontszámot, azonban fontos, hogy minden lejátszott napra külön-külön járnak a pontszámok az alapján, hogy mikor hogyan teljesít, mikor mennyi mindent tettek meg. Az alapvetés az volt, hogy a karakteralkotásnak sarkalatot pontja legyen a „Hány Cheis vagy?” kérdés. Íme hát.

Szerepjáték (max. 50 pont/nap)

Előtörténet – szubjektív véleményed és benyomásod a karakterekről – (1-10/csapat)	Pont
Fajok kijátszása – a csapattagok viszonyulása a választott fajhoz – (1-10/csapat)		Pont
Kasztok kijátszása – a csapat hozzáállása a választott kasztokhoz (1-10/csapat)		Pont
Jellemek kijátszása – a csapaton belül és kívül megnyilvánulás (1-10/csapat)		Pont
Származás kijátszása – a csapat közös múltja és az egyéni (1-10/csapat)		Pont

Modulmegoldás (max. 50 pont/nap)

- jó viszony kialakítása Eve Torozon karakterével (5pont)
- FÁRAÓ feladatának teljesítése (5pont)
- Rájönni, hogy a FÁRAÓ valójában a HATALMAS (5 pont)
- Rájönni, hogy a HATALMAS valaki egészen más és megmenteni az igazit(5pont)
- Steht Minigen otthonának a kitisztítása és így megtalálni a lejáratot (5pont)
- Alucard feladatát teljesíteni és megtudni a jelszavát is (5 pont)
- A Fakóliget banyájának a megölése (5 pont)
- Személyesen találkozni Interest Navayoval (5 pont)
- Alyr Arkhon információjának a megszerzése (5 pont)
- Megölni Mogorva Cheit (5 pont)

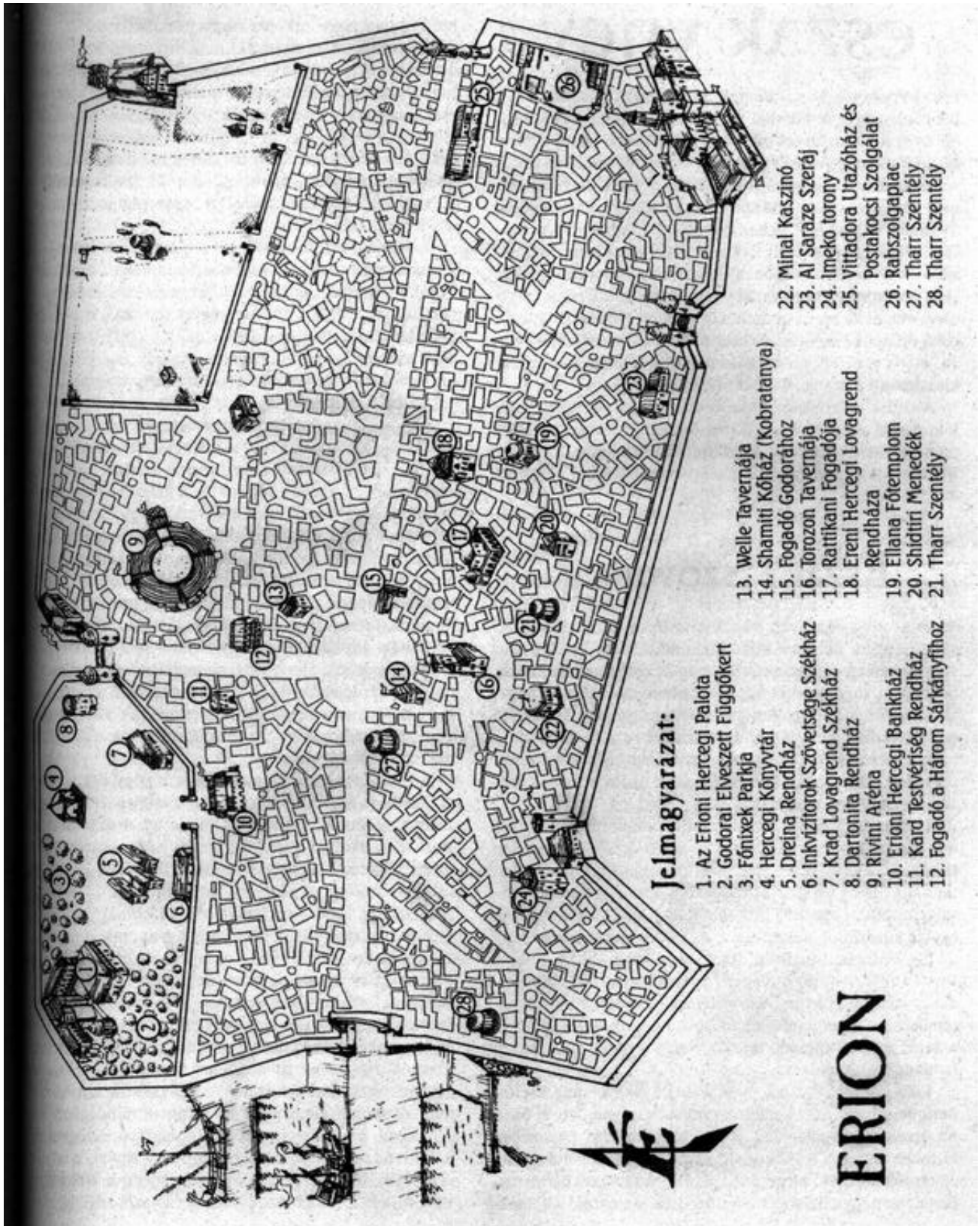
Minden egyéb (nincsen maximum/nap)

- 10 000 arany/ pont összeharácsolása a kaland végére
- Végleg elpusztítani az Időört (2 pont)
- Kifakulni a valóságból (-10 pont)
- A kidobott Korba kerülni (1-9pont/dobás) – igen, minél több a játékos annál több
- 0-s dobás az előbbi kockán: kijutott a Mátrixból (10 pont)
- Cronqvist hívének hetedízigen elpusztítása (3 pont)
- Felismerni a hasonló Bill Murray filmet (1 pont)
- Felismerni a Xéna epizódot (2 pont)
- Minden 00-dobás játékosok részéről = 1 pont
- Jólneveltség az asztalnál (-10 ponttól +10 pontig)
- Együttműködés a Kalandmesterrel (-10 ponttól +10 pontig)

Csapatnév:

Kalandmester:.....

Összes pontszám:.....



Tartalomjegyzék

Előszó.....	3. oldal
Első Hangulatkeltő novella: Smaragd Illúzió.....	4. oldal
Második Hangulatkeltő Novella – Háttér.....	6. oldal
Háttér és az Előzmények.....	7. oldal
Hangulatkeltő vers: Sötét Átok.....	8. oldal
A kaland cselekménye vázlatosan.....	9. oldal
Erion.....	10. oldal
1. Fejezet: Ébredés a Városok Városában.....	15. oldal
2. Fejezet: Ébredés a Városok Városában.....	20. oldal
3. Fejezet: Ébredés a Városok Városában.....	22. oldal
Nem játékos karakterek és mellékszereplők.....	24. oldal
Korábbi modulok felhasználása a kalandban.....	28. oldal
Kiegészítő szabályok és megjegyzések a Kalandmesternek.....	29. oldal
Kalandmodul pontozása.....	30. oldal
Erion térképe (nagy verzió, mutatható a játékosoknak).....	31. oldal

