

Sors kezei

KALANDMODUL

8-10 Tsz-ű kalandozóknak

Sok gondolat kering az Ynevi történelemről. Már sok modul született ezekkel kapcsolatban. A most következő modul, egy kicsit összetett kicsit lehet, hogy nehéz lesz mesélni. Ha van valakinek kedve és ideje akkor darabokra is bonthatja, hiszen több nagyobb részből áll.

Az első döntés a modullal kapcsolatban a csapatnak: saját illetve az előre generált karakterekkel akarnak-e játszani?

Gyors áttekintés a KM számára

Egy kis kronológia:

- A történet kezdete 3695. Kereskedő hercegségek
- a hirtelen folytatás 3696. 14. Zászlóháború, Gro-Ugon bércei
- 1190. Godon pusztulása, Ordan megalakulása
- 3673. a Dúlás kezdete, Pyarron és az Égi Palota pusztulása
- 3695. Erion

A történet kezdete egy a Taba el Ibarában és Gorvikkal határos Kereskedő Hercegségekben játszódik, az amund hordáktól kb. 100-150 mérföldre levő városban. Az a hír járja, hogy ez egy eléggé Dzsad-Jann-Mahrahad uralta hely.

A feszültség jól érezhető, mert már megkezdtek Al Abadana elfoglalását a kékszemű követői.

Gorvik közelsége is jól érezhető, mert a határvárosok elkezdtek a rivalizálást és a felkészülést az elkerülhetetlenre.

A karakterek kiindulási helye: Alessia. A JK-k Rah'man kocsmafogadójában ülnek. Nincs nagy díszesség, egyszerű fabútorok vannak, nem túl díszesen megfaragva. A falon nincs semmi a dohányfüst sárgáján és a néha kitörő verekedések véryomain kívül.

Az elmúlt héten több furcsa haláleset volt a városban. Egyre több a harcos az utcákon - sok ember bérel harcosokat, hogy biztonságban elhagyhassák lakóhelyüket.

A Jk-k épp befejezték az ebédet, amikor az üres kocsmabédülőbe belép három férfi: egy idősödő dzsad, egy magas feketehajú, kicsit kreolabb férfi és egy teljesen átlagos barnahajú ember.

Az egyik testőr-féleség a partihoz lép: „A gazdám látni kívánja önöket. Kérem, kövessenek...” s ezzel megindul a gazdája után aki időközben átvett egy kulcsot a fogadóstól és most a szoba felé tart. Az öreg leült egy székre az ajtótól 5-6 méterre, az egyik kísérő a háta mögé, a másik a karakterek mögé áll szótlánul.

Az öreg egy már hajladozó, öszes dzsad, fogai hiányosak viszont igen ápolt, ezzel jelezve anyagi helyzetét. Ez persze kitűnik az igen jelentős arany-medál és nyaklánc készletből. Haja valaha barna lehetett akárcsak a szeme. A két ör még ereje



teljében vannak, koruk talán 23 lehet. Magabiztos és hideg tekintetükből jól látni, hogy harcedzettek. Az öreg belefog:

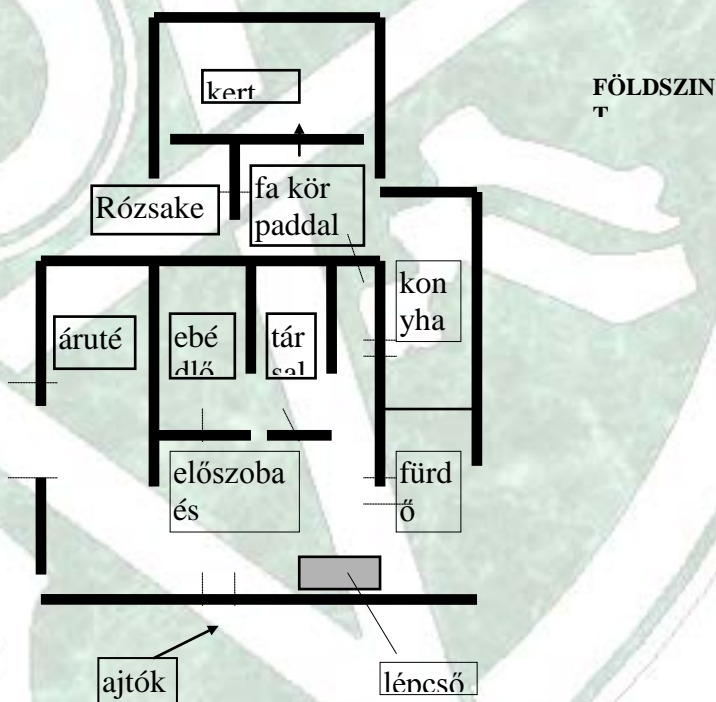
„Nos kalandorok, Doldzsah hozott benneteket. Szükségem van a szolgálataitokra. A jutalom 75 arany lenne. Emerah Ha'Olef vagyok, kereskedő. Mára visszavonultam, s gyermekeim vették át az üzletet. Ha elfogadjátok az ajánlatomat akkor szállást kapnak a kereskedőházamban. Ott beavatom a vacsora után mindenbe önöket.”

És ezzel feláll, s kimegy a szobából, az őrei kíséretében....

A kereskedőházhoz a piacon át vezet az út, a piac hatalmas, legalább 200 árus van és másfélszer ennyi vevő és báméskodó.

A ház hatalmas, egy óriási része belóg a piacba s hatalmas ódon kapuit nyitva tartva maga a ház ad helyet az árunak. 2 és fél emeletes épület legalább 800 négyzetméteres alapterülettel - egy kisebb palota. Egy oldalsó ajtón jutnak be.

3 szolga fogadja őket. A fölösleges mállhat azonnal elveszik.



A ház földszintjének leírása

Árutér

Itt zajlik a kereskedelem, ez a rész lóg a piacra, fedett, 4 láb magas épületrész. 5 ember dolgozik itt. Legalább 200 aranyértékű áru lehet itt.

Előszoba

Egy vörös bársonyos falú széles folyosó, innen egy kanyarfolyosó van (konyha és kert felé), egy lépcső fölfelé, egy ajtó az árutér felé

Fürdő

Egy tíz láb hosszú és 8 láb széles medence, teli gőzölgő meleg forrás vízzel, 5 szolgálólány segítkezik a tisztálkodásban

Konyha

Az általános konyhakellékek megtalálhatóak itt, kétszer nagyobb mint a fürdő a raktárral együtt, mindenféle finomság és gusztustalanság megtalálható itt

Étkező

Márvány burkolatú padlón nagy valószínűleg tölgy bútorok, kiválóan megfaragva, Pyarroni stílussal, a falakat bársony borítja itt is, címerekkel kiegészítve.

Könyvtár

Legalább 3000 könyv van itt. Két nagy asztal és 20 szék.

Fa körpaddal

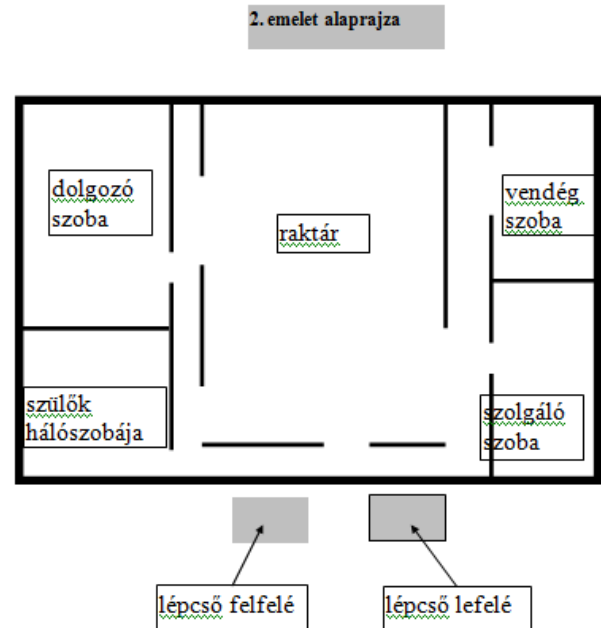
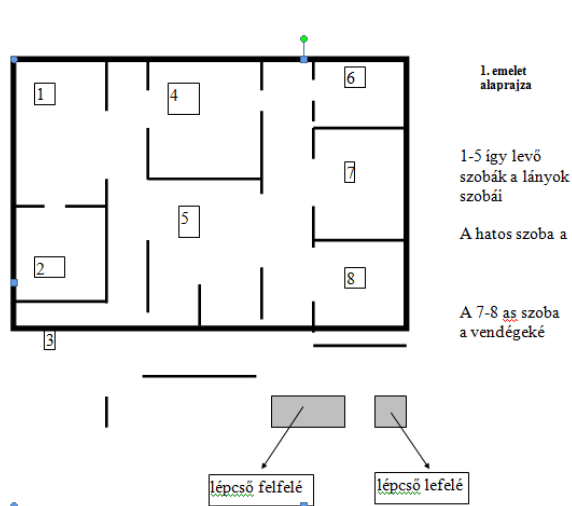
A ház kisebb külső kertjében található egy fa különlegesség amelyet Elfendelből hoztak annak idején. A körpadon mindig ül egy szolgáló vagy egy lány (a ház urának lányai közül bármelyik)

Rózsakert

A második de már zárt és féltve őrzött, kulcszárható ajtajú helység -kert. Itt csak rózsák találhatóak, melyek egyenként akár 35 aranyat is megérhet. Itt mágia szolgálja a fényt, a tápanyagot és a hőmérsékletet is. Csak a családtagok léphetnek ide be.

Kert

Egy nem túl kicsi, 10-15 fával rendelkező kert. Ide bárki kijöhet, gondolkodni, báméskodni vagy bármiért.



A folyosó

Egyszerű, mégis díszes, a falon mér nincs selyem, de vannak képek, valószínűleg dzsád, és pyarroni festőktől. Széles, magas plafonú folyosó, összeköti az összes szobát elválasztás nélkül. A lépcső után egy hosszabb pamlag van kisebb, alacsony asztalkák vannak, a gyerekek szabad beszélgetéseinek színhelyeként.

Lányok szobái

mint minden lánynak itt is megtalálni, mindent ami egy lánynak kellhet. Mindenféle parfüm, fésűk, rózsaszín és barack színben. A ruhákról már nem is beszélve.

Fiúk szobája

Ez a szoba kicsit rendetlenebb minden eddiginél, bár itt már néhány fegyver is látható - kardok, kések, török, pajzsok - valamint néhány szétdobált ruha.

Vendégszobák

Ezek egy közepesen díszített helységek, asztallal, székekkel, szekrénnyel és ágygal.

Dolgozószoba

Az apa és az üzletkötés igazi központja, a szekrények tele vannak üzleti levelekkel, papírokkal, szállítási útvonalak térképeivel. Nagy íróasztal van a szoba közepén, mellette 5 szék.

Raktár

Sok lim-lom található itt, az idő folyamán felgyűlt és nem kidobott - személyes - tárgyak. A legnagyobb és legjelentősebb egy szobor acélból. Egy katonát ábrázol egy buzogánnyal.

Szülői hálószoba

Ide az apán kívül soha senki sem léphet, az anya halála után. Így itt a részletezés teljesen felesleges, a karakterek ide sohasem léphetnek be

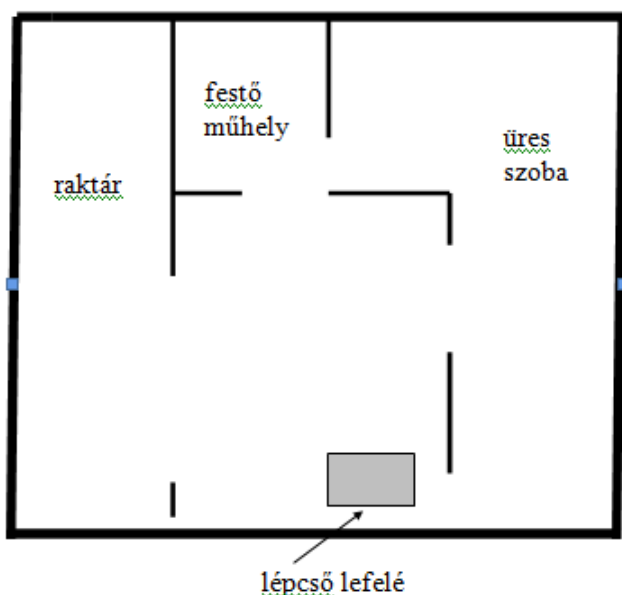
Vendégszoba

Ez a legdíszesebb vendégszoba, valószínű itt csak a legnemesebb üzletkötő - vendégek szállhatnak meg. A falon itt már újból selyem, és képek borítják.

Szolgáló szoba

A legbelsőbb testőrök szállása, ide sem léphetnek be a karakterek, mivel zárva van. Bent szegényesebb, díszítésmentes szoba, a szekrényekben ruhák és fegyverek vannak, ezekből kiderül, hogy a testőrök fejedelmek és egyikük nő.

3. emelet -

**Raktár**

Itt már kevesebb lim-lom és kacat van, minden le van takarva fehér lepellel.

Festőműhely

Itt ecsetek, vásznak és székek vannak.

A Ha'Olef család leírása

Az utolsó feleség 9 éve meghalt, Az apa már 58 éves, öszes, ráncos férfi. Nagy családja van egészen pontosan 18 lánya és 2 fia van. A legfiatalabbak egyike egy lány ő 14 éves, A legidősebb 30 éves. A lányai kivétel nélkül műveltek, és szépek (16 fölötti szépségük mindannyian). Az ifjak (fiuk) erősek, izmosak - mivel harcos és lovag kasztúák - ők sem maradnak el a műveltség terén.

A házban

Amikor a szolgák elveszik a málhát a JK-któl, akkor a dzsad ismét megszólal:

„Nos ez az én a saját kis váram, a szolgák mindjárt megmutatják önöknek a szobáikat, a fegyvereket le is tehetik, most nem lesz rájuk szükségük. A vacsora előtt lehetőségük van a fürdő használatára. Pihenjenek. Majd magukért küldök.”

A szolgálók elvezetik a kalandozókat az 1. emeleti vendégszobákba. (Ekkor körül lehet nézni a

piacra is különkérésre, de a házat nem járhatják át a Jk-k) Úgy 2-3 óra elteltével kopogtatnak. Egy szolga az. (olajos hajú fiatal dzsad férfi). Megszólal: „ A fürdő elkészült, ha gondolják kövessenek.”

A fürdő meleg, frissítő, és teljesen koedukált. Itt dolgozik 5 fürdető nő.. mindenben segítenek.

Ezután új és tiszta ruhákat kapnak, amely díszes a Kereskedőhercegségekhez és a dzsad kultúrkörhöz méltó, díszítettsége nem kirívó - csak néhány aranyozott fletni van rajta. Fekete nadrágok, fehér nemesi, bő ingek, világoskék mellényel, középbarna bőr bakancsokkal.

A szolgáló ismét jelentkezik: „ Kérem tartsanak velem, gazdám és családja vacsorához készül és önöket is szívesen látja asztalánál.”

A vacsora

A vacsora egy ebédlőben van, egy hatalmas asztal körül. Meglepően nagy „tömeg” van. A dzsad az asztalfőnél ül, mellette két férfi, majd 17 lány. 3 testőr áll a szoba 3 pontján. Az asztal végén lévő maradék helyet kapják meg a JK-k. A dzsad feláll, s megszólal:

„Üljetek le kalandorok. Bemutatom családomat: a fiaim - Melon és Dehon; a lányaim - Leia, Amy, Isa, Nila, Lua, Su, Alexandra, Leia, Fatima, Alina, Fiona, Kleo, Auróra, Anaen, Ilea, Raona és Oilan. Fogyasszatok egészséggel.”

Az ételek listája igen gazdag, van itt minden ami szem-szájnak ingere: gyümölcsök (alma, körte, arinaf - mint az ananász -), sülték - kacska, pulyka, csirke, disznó, valamint köretként egy babféleség.

Az italok választéka sem kisebb: van víz, bor - vörös és fehér, pálinka - 67 %-os, kroszon - ez egy kicsit csípős ital, de nem alkohol, a csípős íz után kellemes érzetet ad.

Itt a Jk-k szabadon beszélgethetnek bárkivel. Ha a küldetésükről azaz a felbérlet okairól kérdeznak akkor a dzsad csak ennyit mond: „A vacsora után mindent elmondok maguknak.”

A lányok nagyrésze szerte Ynev tájain tanultak, de a leggyakoribbak itt a Kereskedőhercegségekben tanultak illetve,

etikettet, főzni, történelmet - (4 lány tanult itt), a többi lány Pyarronban végzett valamit - legalábbis ott tanultak. A fiúk megjárták Viadomot és harcosok lettek. Mindannyian ismerik Dél- Ynev történelmét / bár ezek megválaszolása a KM dolga lesz /

A vacsora után

A dzsad a vacsora után a dolgozó szobájába invitálja a karaktereket. A szobában helyet foglalhatnak, majd a dzsad az íróasztalához ülve beszélni kezd:

„Nos az igazi feladat, amiért felbéreltem önöket, az az, hogy az egyik lányomat elrabolták két nappal ezelőtt. Csak annyit tudunk, hogy éjszaka jöttek, többen voltak, hangtalanul, a piac felé távoztak. Kérem találják meg! A lányomat Leiana-nak hívják, világos barna haja van, fekete szeme, középmagas és vékony lány.”

A nyomozás kiindulópontjai

- piac
- szolgálok

Szolgálok

Ők semmit sem tudnak mivel éjszakára már nem tartózkodnak a kereskedőházban, az éjszakai teendőket átveszik a testőrök. Csak reggel kezdenek a szolgálok a reggeli elkészítésével.

Piac

A piac óriási területen helyezkedik el, legalább 200 áruval és másfélszer ennyi báméskodóval és vásárlóval.

KM! A tolvajok lehetőségei 68 potenciális áldozat, 8-an + 20 %-os zsebmetszés bonusszal, további 25 ember + 10 %-os és további 35 ember 35 %-os. A megszerezhető pénzeszeg 3K6 arany, és 2K10 ezüst.

A piac talán legérdekesebb figurái, akikkel csak egy pillanatra találkozhatnak (egymásnak mennek), három paplovag. (Vallásismerettel, rá lehet ismerni, hogy kettőjük Krad-medálját viselik.

Lovagkardot viselnek, mindannyian fiatalok, talán huszonnégy évesek lehetnek. Egy közülük dzsadinézeti, fekete haj, kicsit horgas orr, napsütötte kreolos bőr. A másik kettő viszont fehér bőrű, világos hajú, szikárabb, és feltűnőbb jelenség. Valószínűleg kihelyezett pyarroni paplovagok. Mindhárman barna csizmát, fekete nadrágot, köpenyt, és félvértet viselnek. Nem kérnek elnézést, nem szólnak senkihez, csak egymáshoz. Jó kedvük van, mindhárman mosolyognak, de nem veszik föl senkivel a kapcsolatot. Így az árusokkal sem. Szemmel láthatóan csak nézelődnek.)

A piaci kérdezősködések során rájöhetnek, hogy összességében 3 itt élő árus van. 1 kofaasszony, 1 koldus és 1 házaspár. Mindannyiuknak csak apró standjuk van. A kofaasszony egy tákolt kis viskóban él a piac északi részén, a koldusnak nincs lakása, csak egy pici standja van, ő a piac déli részén a kereskedőház közelében szokott lenni, a házaspár a piac nyugati oldalán él egy pici házban.

A kofaasszony

váltig állítja, hogy nem látott semmit, bár három arany lehet hogy megoldná a nyelvét. A lehetséges válaszai:

- Hát lelkeim, én semmit nem láttam.
- Három arany megtenné.
- Én már igen rosszul látok, hiszen amint látjátok, öreg vagyok.

(Sértés esetén) - Menjetez innen, ha nem vesztek semmit!

(Sértés esetén) - Doldzsah büntessen meg benneteket! A sivatagi keselyük vájják ki szemeiteket! Sújtsanak le rátok a vér nélkül valók! Száradjatok ki a kénkőves levegőn!

A három arany kifizetése után:

- Hát lelkeim, sötét volt igaz, de a gyenge piaci világításnál láttam alakokat elsuhanni át a piacon az egyik kereszteződés felé, és ott balra fordultak. Remélem, tudtam ezzel segíteni. Nem vesztek valamit? Van gyógyvizem, füveim, és ruháim. (A gyógyvíz nem más, mint valamilyen herbalisztikus gyógynövényvel kevert víz. Egyetlen előnye, hogy aki megissza, sokkal lassabban lesz szomjas. Ez a víz nem poshad meg.)

A koldus

Ő nem sok jót tud mondani, mivel jól látható rajta, hogy szürke hályog van a szemén. Kis alamizsnát kér, hogy meg tudjon élni. (Ő 50%-al kevesebbet lát, mint más.) A koldus szakadt ruhákban ül apró standja előtt. Arca ráncos, haja kócos, ritkás, őszes. Egész megjelenése ápolatlan, életkörülményei miatt.

Lehetséges mondatok:

- Jónapot, vitéz urak!
- Mi járatban vannak erre, kapitányok?
- Akarnak valamit venni?
- Vannak szép agyagvázáim és edényeim. (Tényleg.)
- Sajnos, nem láttam semmit.
- Nem szánják meg a szegény éhezőt?
- Sajnos én már idős vagyok, nem látok úgy mint fénykoromban.
- Attól tartok, nem tudok segíteni.

A házaspár

A házaspár női tagja egy kicsit nagyobb darab, és ápolatlanabb nő. Olajos göndör haja barna színű, jól látszik rajta, hogy dzsád. A férfi egy szikárabb, magasabb és világosabb bőrű férfi, valószínűleg pyarroni.

Lehetséges mondataik:

- Vesznek valamit? (A nő kérdezi.)
- Van egy csomó kelménk.
- Éjjelenként mi nem vagyunk otthon, beszerző körúton vagyunk. Így nem tudunk segíteni.
- Vesznek valamit? Van hasított bőr kesztyűnk és bakancsunk. Csak hat ezüst az ára.

A piac kereszteződései, leírása

A piactérről 4 út vezet a városból kifelé. Van egy északnyugati, egy északkeleti, egy déli, és egy délnyugati.

1.) Az északnyugati

Ez az út vezet Taba el Ibarába. Ez a karaván útja. Jelenleg zárva tart, a háborúk miatt. Még a városon belül rengeteg kis sikátora van, de ezek mind zsákutcák. Van egy nagy kereszteződés az úton, egy északra, és egy délre.

Az északi út egy templom rendházhoz vezet, (Krad, leírása: hatalmas magas falakkal zárt belső udvarral ellátott Krad-rendház. Ajtaja vasalt tölgyből

készült, a falak és az ajtó mindenütt egyformán három láb magas. A falak kívülről már sárgásak, így kitalálható, hogy huzamosabb ideje itt áll. Bebocsátást nem nyerhetnek, mert imanap van.)

A kereszteződés déli útja: Egy koldus ül itt, arcát nem mutatja, csuklyában van. Valószínűleg megőrülhetett, a külvilágot fel sem fogja. Csak ül egyhelyben. Ezen a déli úton egy újabb fő kereszteződéshez lehet elérni, amely egy már jól ismert főúthoz vezet. (Erioni út)

2.) Az északkeleti

Ez az út is szintén le van zárva, amióta Gorvik határain készülődés van az előrenyomuló háború miatt. (Ammundok miatt) Ez az út jóval kihaltabb, sokkal kevesebb ház van a város ezen részén.

3.) A déli út

Ez is egy kereskedelmi útvonal, (Gorvikkal) Erről az útról van egy leágazás, amiről el lehet jutni egy 100 mérfölddel odébb található kereskedővárosba. Erről az útról is van elágazás. Egy kanyar után kétfelé ágazik az út.

Ha itt észak felé mennek, rájöhetnek, hogy ez a délnyugati út.

Ha dél felé mennek, zsákutcába jutnak, egy újabb rendházhoz. (A rosszhírű Ranagol rendházhoz)

Ide sem kaphatnak bebocsátást.

4.) A délnyugati út

Innen 3 kanyar vezet. Egy a Ranagol rendház felé, egy a távolabbi kereskedőváros felé, és egy az Erioni út felé.

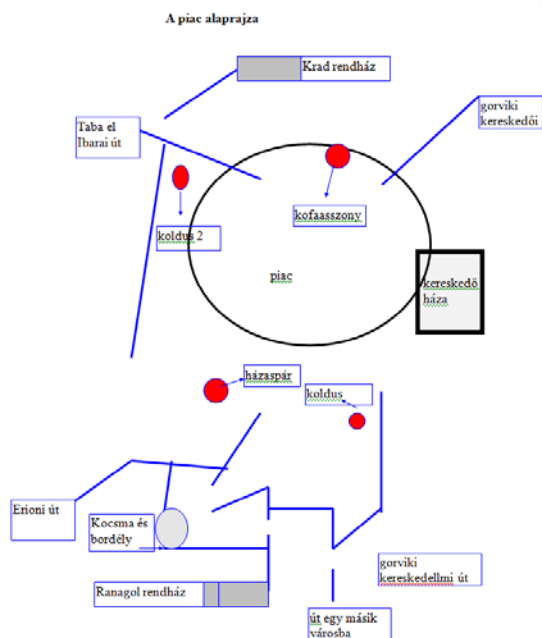
Ezen az úton van egy bordély, és egy kocsmá. Mindkettőben rendszeres a tömegverekedés, lopás, csalás, és ölés. Állítólag ezek a helyi bűnbanda-tolvaj céh lakóhelyei. (A tolvaj céh csak 20 aranyért hajlandó felvenni a kapcsolatot felvenni a kalandozókkal, s csak annyit tudnak, hogy az elrablók öten voltak, egy lányt vittek magukkal egy rendházba.

KM! A kalandozók maximum 2,5 - 3 kereszteződést tudnak átvizsgálni, (ne hagyjunk nekik időt, hogy mindent átnézessenek), ha nem akarnak éhesen kóborolni, visszamehetnek a szállást adó kereskedőházba ebédelni.

(Amennyiben nem akarnak visszamenni ebédelni, vagy más helyen szeretnének enni, úgy meg is akadályozhatjuk ezt, egyszerűen, ebédmeghívást kapnak a megbízó egyik szolgáján keresztül.

A szolgál lehetséges mondatai:

- Á, jó hogy megtaláltam önöket. A gazdám épp önökért küldött, hogy tartsanak velünk ebédre. Remélem elfogadják. S ha ez így van, kövessenek.
- A gazdám nem fog örülni, hogy visszautasították a meghívást.
- Az Istenek mosolyogjanak rátok a nyomozásban.



Az ebéd

Az ebédnél a teljes família felsorakozott (kivéve az elrabolt lány)

Az apa már türelmetlennek látszik, lehet érezni, hogy ideges.

Az ebéd nem marad el a tegnapi vacsorától. Van itt minden: özsült, kacsasült, disznósült, valamilyen kaktuszrózsa származék, (ez legjobban a kiwira emlékeztet), gyümölcsköretként dinnye van mindenki elé rakva, ami igen finom. Italként szolgál a hat különböző bor, a víz, és a pálinka. Különleges italként kimondottan a hölgyek számára egy rózsa-

gyümölcs nektár keverék is fogyasztható, csak hölgyeknek. (Különleges hatása, hogy a hölgy e nektár fogyasztása után valamilyen kémiai úton jobban vonzza a férfiakat.) A másik különleges itóka a már tegnap este megismert krozon mézes változata. Az érdekes benne az, hogy a méztől nem lett csömör, sőt ellenkezőleg, sokkal lágyabb és kevésbé csípős.

Ebéd után az apa ismét a dolgozószobába invitálja a kalandozókat hogy megkérdezze, mire jutottak.

Az apa lehetséges mondatai:

- Nos, mire jutottak? Türelmetlenül várom az eredményt.
- Hát nem vagyok boldog, amit most hallottam, az nem a legrózsásabb.
- Talán tudok egy kicsit segíteni, mert tegnap este a szolgálók találtak egy asztal alatt egy medalliont. (Intelligenciapróbával -4 vagy vallásismeret MF-al rájöhetnek, hogy ez egy vallási ereklye, jobban mondva egy Krad-papi érme.)

(Így valószínűleg kissé leegyszerűsödik a nyomozás.)

KM! Ejts el valami véletlen mondatot, hogy pl.: Mi van akkor, ha a medált csak ellopták és a rabló vesztette el?

Vagy: Azt tudjátok, hogy a Krad vallás ellentétben áll a Ranagollal? (Ezt csak ártatlanul szabad kérdezni.)

A rendházak

A Ranagol-rendház

Magas, sötétes színű falakkal körbevett, belső udvarokkal rendelkező óriás építmény. Vasalt kapui előtt két őr áll, bebocsátást viszonylag gyorsan kapnak, csak pár perc telik bele. Az udvaron legalább 15 Ranagol-paplovag gyűlt össze. Egy vezető pap áll előttük s csak annyit mond: „Ha kiálltátok a próbát, akkor beszélhetünk”

A próba alatt annyit értettek, hogy a 15 paplovag megpróbálja kiütni a JK-kat (Nem megölni!!!), ha győznek a lovagok, akkor csak egyszerűen kirakják az eszméletlen testeket az utcára, amennyiben vesztenek, úgy a pap szóba áll a kalandorokkal:

„Nézzék át nyugodtan az egész templomot, de nem fognak találni semmit, ugyanis mi már 7. napja ki vagyunk tiltva a városból egy-két haláleset miatt.”

A Krad-rendház

Ez a rendház sem marad el semmivel a Ranagol rendház mellett. Hatalmas poros falai vannak, A hatalmas tölgyfa ajtók vasalva vannak. A kapuk előtt nem állnak örök. A rendház belsejében nagy udvar van óriási kőlapokkal fedve. Az udvart egy körfolyosó övezi, nagy oszlopokkal.

Amikor a Jk-k odaérnek akkor jön ki épp egy szolgáló a rendházból (ideális beható pont). A már látott 3 lovag fogadja a kalandozókat s még a körfolyosón legalább 4-5 pap sétálgat és imádkozik. A medáltalan ifjú megszólal: (mondat variációról)

- „Maedon vagyok, a rangidős tanuló. Miben lehetünk szolgálataikra?”
- „Nem tudom miről beszélnek, de nem is tetszik nekem. Kérem hagyják el a rendház területét.”
- „Ne akarják, hogy erőszakot alkalmazzunk.”
- „Akkor legyen harc!”

KM! Itt alakuljon ki mindenképpen harc! DE arra is ügyelj, hogy ne haljon meg senki! Mert akkor be kell, hogy avatkozzon a főpap és a városórség is. (Ezzel ki is toloncolnák ebből a városból a JK-kat).

A harc második körében Maedon elesik - hátra - és elejti a kardját. Mielőtt a JK lecsaphatna rá egy lány veti magát rá átkarolva és felsikít: „Ne! Kérlek ne!...”

Ezt a pillanatot követően minden Krad hívő abbahagyja a harcot. /Amennyiben valaki(k) megsérült, úgy azt a papok felgyógyítják. /

Maedon feláll, s csak ennyit mond: „Gyertek velem, mindent megmagyarázok.,” és beindul a rendház egy belsőbb termébe. Itt helytel kínálja a vendégeket. Majd már a lányt átkarolva beszélni kezdenek: (először a lány) „Ti engem kerestek igaz? Ne haragudjatok a megpróbáltatások miatt. Nem így akartuk. Tudjátok apa olyan aggodalmaskodó, nem szeretné, ha összekötném az életem Maedonnal, mert ő csak egy harcos pap - legalábbis apa szerint. „(majd a fiú is)” Igen, de ez nem minden. A szökést megterveztük, mert szeretjük egymást, és meg is kértem a kezét de az apja elutasított, így ez a megoldás maradt. Hogy elrendezzük az eseményeket, ma este megpróbáljuk megint... az apjával megbeszélni... reméljük sikerül.” (majd

megint a lány) „És hogy van apa? Hogy viseli ezt az egészet? De kérlek ne szóljatok neki semmit, csak annyit, hogy megtaláltatok, de majd este viszontlát. Rendben?”

A kereskedő házban ismét

Az apa már türelmetlen. A fejlemények után sem csillapodik. Este viszont kivirul, a lánya láttán. Mindent megbeszélnek s a lány hozzámehet a fiúhoz bár az apa ettől nem boldog, de mit tehetne....

A JK-k még ott vacsoráznak, s másnap megkapják jussukat - 75 aranyat, valamint pár napi elemőzsiát és italt - majd útrakelhetnek.

(2. rész)

A JK-k most eldönthetik, hogy Taba el Ibarába mennek, csatlakozva az Amund hordák elleni hadseregekhez, vagy délre mennek egy másik kereskedővárosba, esetleg Erionba mennek.

KM teljesen mindegy, hogy melyik utat választják a JK-k mert a történet csak úgy folytatható, ha itt te irányítod őket egy rövid időre. Tehát:

A kalandozók reggel indulnak a céljuk felé, amikor egy kis sikátorhoz érnek ahonnan ordítást hallanak: ez egy fájdalommal teli, talán végső ordítás volt. Amikor odaérnek egy férfi támolyog ki a sikatorból egy törrel a kezében jobban mondva a szívében. S úgy esik össze, hogy az elől haladó JK kezébe omlik. Annak akaratlanul is a kezében marad a fegyver.

/ Itt a JK-nak hirtelen hatalmas fejfájása lesz, de csak egy pillanatig, mivel egy varázsló épp ebben a pillanatban támadta meg a tudatát s akkora a hatalma, hogy egyúttal át is vette felette a hatalmat. (124 Mp-t áldoz csak erre!)

Épp ebben a pillanatban ér oda a városórség is. Ekkor a befolyásolt JK megszólal: „Én voltam! Igen én, tessék itt vagyok! De ők a társaim, ők is benne voltak!!! (és ezzel elfelejt mindent amit eddig mondott...valamint le is csukatta az egész csapatot.)

KM ha van a brigádban mágiahasználó, akkor az mindig mágiakizáró amulettek és varázskörök mellett kell hogy legyen.

A dzsad elintézte jóindulatból, hogy a JK-kat ne végezzék ki csak rabszolgaságra ítélik.

A rabszolgaságban

Mivel nincs a JK-knak választása, így minden reggel elviszik őket egy sivatagi bányába. Ez igen megerőltető feladat, estére minden kalandor kifáradásban elfárad. A 3 nap reggelén, amikor két homokbucka között járnak, akkor megtámadják őket vad dzsad harcosok. Majd mindenkit megölnék, csak a JK-k maradnak életben és az örök. A megmaradt embereket megvágják, s valamilyen altató anyag van. Elájulnak, a láncokat leveszik, de újra megkötik őket. Elszállítják a megmaradtakat egy barlangba.

Ébredés egy barlangban

Mikor felébrednek, rájönnek, hogy egy barlangban vannak, megkötözve - csak a kezük - s nincsenek egyedül. Velük van még 2 ór a rabszolgasorból, valamint a barlangban négylábanként egy - egy fáklya van mellettük dzsad harcosok - barna csizmában, fekete nadrágban, sárgás ingben, fekete arctakaróval és barna köpennyel valamint jatagánokkal - és egy furcsa lény. Nagy fekete szemei vannak, kicsi teljesen arcbasimuló orral, sárgás fogakkal és bőrrrel rendelkezik. Szakadt ruhacsíkokba van csomagolva / öltöztetve, hiszen ő itt az úr. KM ez egy mahrahadí, igen jelentős OD energiákkal rendelkezik, számszerint 130. Ez még egy Saquadot is megszegyenítene.

A barlang túlsó oldalában két oltár van. Az egyik le van öntve vérrel és a másik körül rengeteg csont van. A mahrahadí végigmustrálta a leendő áldozatokat. Az öröket az egyik oltár elé állítatja, majd valamit mormolni kezd. A vérrel leöntött oltáron pár perc múlva megjelenik egy teljesen fekete, (obszidián) koponya. / KM ez nem más mint az Obszidián Fő. / Nagy szemüregében halvány vörös fény dereng. Valamit sutogni kezd, de nem érteni... hirtelen éles sikoly tör elő „szájából” s a két

ór holtan rogy össze, bőr nélkül, a hihetetlen erejű ordítás leszakította róluk. A fáklya őrzői mindannyian kirohannak a barlangból.

Ha a JK-k is ki akarnak rohanni abban a pillanatban hozzájuk szól a sötét koponya:

- „Hova rohantok? Ti még nem kerültetek sorra!”
- S itt meg is torpannak a JK-k nem tudnak tovább menni. A mahrahadí sivitva fordul a JK-k felé... ebben a pillanatban az Obszidián Fő elhamvasztja a mahrahadit s megszólal:
- „Már nem kell több lélek számomra. Megölhetnélek benneteket, de nem teszem, jobbanmondva nem tehetem. De megleckéztethetek benneteket...”
S vihogva eltűnik.

Fehérség tárul a karakterek szemei elé fájdalommal társulva.

Gro-Ugon bércein 3696-ban

„Gyerünk! Mi lesz már! Fel a pontra! Újra támadnak!” - ordítja egy félvértben lévő fegyveres ifjú férfi.

Egy félig lerombolt erődben vannak a karakterek. Mindenütt sebesültek, a szürkült égből nafta lövedékek csapódnak be, a katonák felrohannak az erőd megmaradt falaira. A falakon tűzfűjők és tűzköpők vannak ezzel tartják távol az ork horda tagjait.

Az erőd

Az erőd egy félig lerombolt bányaváros őrhelye, amelyet az északi szövetség elfoglalt. Fával és kővel megerősített, kb. 400 fő befogadására alkalmas zárt, kb. 4 láb magas falú hely. Már csak 50 katona maradt életben, a sebesültek száma 32. Már öt napja támadják az orkok ezt a helyet. Gro-Ugon északi részén vannak. Az uránpótló csapatokat elpusztították. Így csak a halál vagy az elmenekülés maradt. A muníció sem tart ki 2-3 napnál tovább.

A Jk-k: egymást ugyanúgy látják mint eddig csak mások ruháiban, viszont mások egy általuk megszokott emberként látják őket.

KM! hogy most ezt tisztázzuk, leegyszerűsíttem: kiszakadt a lelkük, s a Főnek köszönhetően előre mozdultak az időben. A testük nem semmisült meg csak egy semleges síkra kerültek.

AZ Obszidián főről: anno még egy Obszidián elf volt, aki megvakult s egy káoszangyalt szolgált, mindig hű volt hozzá, majd hálából az angyal bepillantást adott neki az örök folyosóba, tehát a múlttól, a jövőig... s a látvány és a hatás akkora volt, hogy az elf elhamvadt azon nyomban. Csak a koponyája és a hatalma maradt meg. Ettől fogva képes volt az időben látni és utazni. Hatalmas Od energiái megmaradtak s bármire felhasználhatta amely kapcsolatban volt az idővel és a térrel. Nem volt akadály a számára más síkra távozni sem. Száz évenként csupán egyszer jelenik meg, hogy erős lelkekkel visszaszerezze az erejét.

A JK-k szerepe a katonai ranglétrán

1 JK tábornok akit eleve kapitány volt, csak kevés maradt meg a vezetői rétegből, egész pontosan 3+1 fő- egy parancsnok, egy tábornok aki kapitány volt, valamint egy kapitány és egy stratég. (mivel 1 Jk vezető helyzetbe került, így van esélyük a befolyásolásra)

A többi JK csak egyszerű közkatona.

Az erőd két oldalán orkok táboroznak (kelet és nyugat). A nyugati oldalon 450 fő lehet 5 nafta vetővel, 2 kőkatapult, 25 tábortűz, a keleti fronton azonban csak 100 fő lehet, 2 naftavetővel és 3 követővel. Éjjelente a nyugati oldalon csak 100 fő van őrségben, a keletin 25 fő. Viszont a tábortüzek közepes látótávolságot adnak (legalább 50 méter), és az őrség képes 3-4 kör alatt felébreszteni az egész tábor.

Az erőd részei

- egy rakás lerombolt épület, valaha kórház, templom, raktár, őrtorony, könyvtár és kaszárnya volt.
- a megmaradt épületek, egy fél könyvtár, egy kaszárnya, egy raktár, és egy fél kórház

A kaszárnya

itt a sérültek és az élők együtt vannak nap mint nap.

A könyvtár

talán pár száz könyv megmaradt épen. Pl a város-napló. Ebben a legrégebbi dokumentáció egy

nagy tűz utáni, mindenre kiterjedő átépítés. Ekkor lebontottak egy kutat amelybe belefulladt az akkori erőd vezetőjének gyermeke. A víz amúgy is már kiapadóban volt. Egy távolabbi folyóból jött ide a víz, de valamiért az a folyó kiapadt.... majd többször Északi Szövetségi és Toroni - Gro-Ugoni kézen volt.

A kórház: a romok alatt halottak vannak, kb. 3 nafta lövedék végzett ezzel az épülettel.

A menekülési megoldások

1. kirohanás nyugatra: ezen az oldalon a megmaradt katonákkal (35) semmi esély sincs. Éjszaka is igen kétes az erre kivezető út.

2. kirohanás keletre: a túlélési esélyek itt valamivel nagyobbak de még ez is igen kevés.

3. a volt kúton át való távozás

4. bármi amit a JK-k kitalálnak s az eltér a fentiekől

Az ork csapatok vezetői: két harcos és egy sámán. Az ork közkatona pedig általában 6. Tsz-ű harcosok.

A kígyó útján tovább

Ha megoldják a kalandozók élve ezt a kalandot, vagy ha meghalnak azonnal rájuk tör az utazás mellékhatása: fehérség, fájdalom.

KM! A Főnek köszönhetően most egy újabb korba és helyszínre kerülnek. Egészen pontosan a Godoni birodalom bukásának utolsó éveibe 1112-be. A Godoni birodalom népe már ami megmaradt belőle, az szétszéledt Ynev minden táján. Sajnos ezzel elpusztult a kultúra és a mágia valamint a civilizáció is. Ez a rész a tűzvarázslói magiokrácia által irányított Ordan megalakításához kapcsolódik. Ordan a történelem szerint az 1200 évek körül alakult meg. Jobban mondva a város már régebben is megvolt, de a tűzvarázslók rendje csak az 1200 -as évek körül lépett be Ordanban. Itt átvették a hatalmat és az Yneven egyetlen tűzvarázsló iskolát megalapították. Itt nyomom követhetjük Ardae Magnus a tűzvarázslatok igazi megírója és megalkotójának életének kis szakaszát.

Új utakon, Godontól Ordanig

A fehérség után egy újabb villanás. Egy rakás ember veszi a JK-kat körül. Mind pyarroni kinézetű, tehát vegyes rasszba tartoznak. Párbeszédük zajlanak:

- „Aroek. Az új hit remény öntött az emberekbe. Megvannak a könyvek és az írások? Remélem sikerrel jártok.”
- „Ti is kövessétek a saját hiteteket. Tudjátok már, hogy hova mentek?”
- „Már a levegő és a föld elveszett. Az aquirók biztos itt ólálkodnak a környéken. Azt hiszem nemsokára harcolni fogunk.”
- „Remélem az új isteneink utat mutatnak nekünk.”
- „Mi már megtudtuk, hogy hova rendelt minket urunk.. Egy Nyugati városba. Valahol az Erioni úton.”

A táj

Szürkület van, valami esik. Hideg eső. Kellemetlen szél fúj. A látóhatárt korlátozza a leszálló köd. Pusztaság, sehol egy nagyobb növény. Elpusztult majd' mindegyik, s csak épphogy fű és kisebb bokron vannak. Valaha itt valamilyen település, vagy városka lehetett, mert csak romok vannak mindenütt. Égésnyomok, kráterek, leomlott házak. Romok mindenütt. Összetört bútorok, cserép darabok, fegyver töredékek, kisgyerekek játékainak maradéka, és néhány helyen még felfedezhető az égett, pörkölt vér nyoma és szaga is.

A csapat

Tömöten haladó, nagyjából 300 fős csoport, valószínűleg két külön vallás képviselői. Négyen haladnak elől, hátukon batyuk valószínűleg valami igen fontos lehet benne, mert mindig nézelődnek körbe-körbe hordozóik. (A mágia könyvei vannak benne - a majdani Tűzvarázslatok könyvei.)

A csoport vezetői hangosan beszélni kezdenek:

„Harcra fel! Pusztuljon, aminek pusztulnia kell! Jobb és baloldalt is Aquirók! CSOPORT VÁLÁS!

Erre a háromszáz ember két irányba kezd el futni. Mindenki fegyvert ránt. Kardok és lándzsák. Furcsa szörnyek támadnak az emberekre. Vannak köztük, teljesen emberi lények is - csak hosszú hajuk van, és rettentő nagydarabok, izmos testükön nem viselnek páncélt, csak egy közepes pajzsot és egy egykézzel forgatott kétkezesbárdot. A többi lénynek több keze, lába esetleg feje van. Akadnak köztük olyanok is akiknek külsejüket csontváz borítja. Egyfolytában ordítanak, s az emberek hullanak is. Persze ezeket sem kell félteni, mivel harci és mágikus képességük felülmúlja minden eddigit.

KM! a JK-k csak egy squad ellen tudnak már harcolni aki kifogyott minden OD energiából, bár harci tudása és csatabárdja így sem rossz. A még szabadon választható ellenfél 3 Go-Ragg.

A verekedés után 5 aquir maradt, s azok sikeresen ellopták a batyukat a vezetők hátáról. S oly sebességgel futottak el velük, szinte lehetetlen már utolérni őket. Viszont nem lehetetlen. A mágiák használói egy kissé ezzel a harccal kifáradtak, így nem tudnak már rájuk hatni. Csak a futás maradt.

Eközben elkezd szakadni a hideg jeges eső, mintha a dézsából öntenék, a látóhatár lecsökkent alig 20-30 lábnyira. A gomolygó felhőkből le-le csapnak a villámok. Az egyik ilyen véletlen fénynek köszönhetően meglátja mindenki, hogy egy nagy várba menekülnek be a tolvajok.

A vár

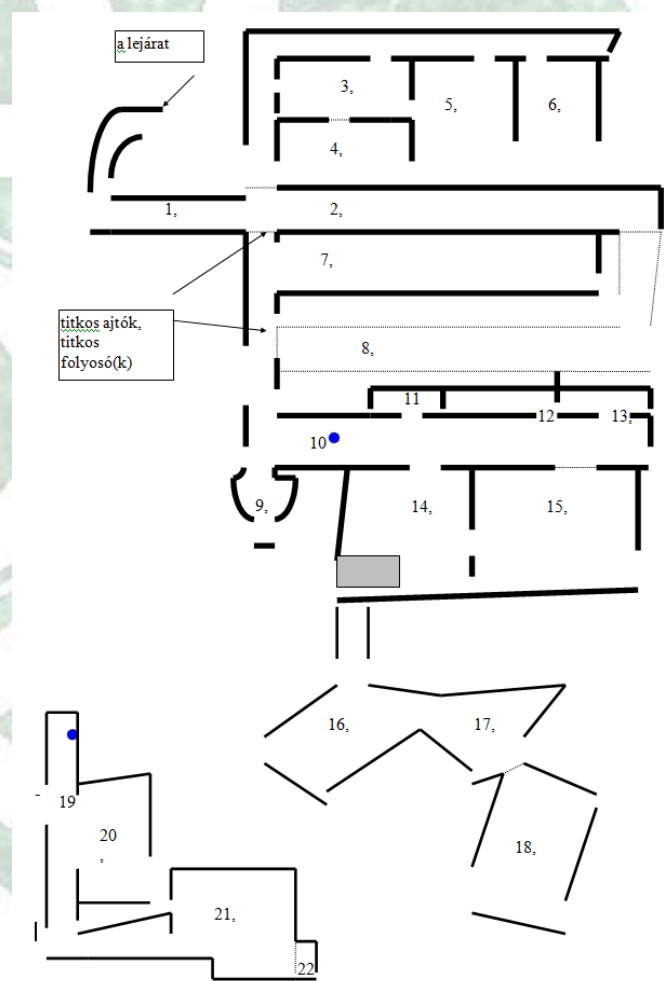
Hatalmas, romos, öreg vár. Az idő vagy az ártó szándék eljárt felette. Néhány fal már kiomlott. A kaput valami vagy valaki kiszakította. Belül is hatalmas. A krániak bemenekültek oda. S a batyukat vissza kell szerezni, nincs választás. A falakon belül csak egy épület van, legalább is ez az egy amelyet nem romboltak le. Az ajtaja nyitva van. Talán csapda, talán nem. A romok is igen jelentősek. Elég nagyok. Lehet, hogy mögötte bujkálnak. A vezető több részre osztja a megmaradtakat. A JK-k és még ő maga az épületbe mennek, a többiek a romokat vizsgálják.

A házban

Minden kifosztva és széttörve. Vagy a menekülők vittek el minden értéket, vagy a lerombolók. Dohos a levegő, mindent por borít. Csak egyetlen nyom vezet innen egy ajtó mögé. Furcsa, vágás szerű nyom.

Az ajtó zárva van, bár egy elég régi modell, mégis nem jár módosító a kinyitásához. Az ajtó mögött lépcső van lefelé. Amint belépnek ide, a bejárat megszűnik s fal „teremtődik” helyette.

A vár alatt



1,

A lejárati kanyarlépcső után, egy lilás fényben úszó folyosó következik. Legalább 30-40 láb hosszú. Nagyjából az egyharmadánál egy fémmel övezett mélyedés figyelhető meg (ez egy csapó ajtót rejt, és ha a karakterek átmennek alatta, akkor az utána következő 3. méteren egy nyomásérzékeny gomb

hatására, nagy robajjal, lecsapódik.) A csapóajtó után a folyosó végén egy lilás függöny lebeg. Ez adja a fényt. A fényben azonban a JK-k nincsenek egyedül. Egy hatalmas hibridcsiga tekerződik a fényben. Nagy sárgás háza, kékes bőre és legalább 8 buzogányos csápja van. Mozgása meglehetősen lomha, de a csápjai még így is igen veszélyes.

2,

A folyosó itt egy kicsit kiszélesedik. E hosszított folyosó közepén láthatatlan erősugár van elhelyezve nagyjából fejmagasságban. Amint valaki belekerül a sugárba egy mechanizmust indít el s ennek hatásaként a szemben lévő falból dárda csapódik ki (4 dárda egyenként k10+2). Erről a folyosóról be lehet jutni 3 titkos ajtó mögé. Az egyik a 8. pontnál leírtakhoz, majd a 7., vagy a 3-6-ig.

3. Egy kis terem, ha ide belének a JK-k valami furcsát tapasztalnak. Az egész egy hatalmas illúzió kert az egész. Csillagos ég, fák, dombok, virágok. A JK-knak minden körben kell Akaraterőre és Asztrálra dobniuk -3 as módosítóval. Ez 3 körig van így ha 2-öt elvétenek akkor úrrá lesz rajtuk a kábultság. Amennyiben nem úgy eszméletüknél maradnak. A harmadik körre egy rejtekeajtó mögül két lidérc száll ki, hogy soha meg nem szűnő éhségüket oltsák egy kicsit.

4.

Egy üres terem. Itt csak a lidércek laktak. Csak néhány csont található itt.

5.

Egy gyakorló szoba, valószínű kéztusához, vagyis közelharcához gyakorolhattak itt. A terem falai ki vannak párnázva, néhány párnás, bot és fakard még itt található. A legjelentősebb és legporosabb dolgot itt két hatalmas gyakorló robot. Jobban mondva két harci gyakorló bábú, gépi-mágikus mechanikával ellátva. Amennyiben elindítják, úgy ezek teljes fokozaton harcolnak.

6.

Ez is egy fura terem. Valószínűtlenül hosszú. A falon a bejárat mellett egy - két íj található, mellette két tegeznyi nyíl (35x2). Még jól megfigyelhető, hogy a falon egy kapcsolótábla van. A gombokkal az illúzió távolságát lehet állítani, valamint a fényerőt, a harmadik gombbal szelet lehet „generálni”, a

negyedikkel a célponti alak faját lehet változtatni (ember, elf, ork, troll, törpe, imp, go-ragg,...) az ötödikkel és az azt követő 3-al pedig az illúzió alak mozgását lehet beállítani.

Az ajtóval szemben a hosszú folyosó végén egy alak áll. Ez csak illúzió.

7.

Ez egy raktár lehetett. csak összetört ládák és hordók vannak itt. Az egyetlen érték amit találhatnak a JK-k az egy tör(normál értékekkel)

8.

Rejtett ajtók mögött, egy rejtek folyosó, a csapdák kikerüléséhez. A félhomályban egy Naga-szerűség van. A kezeiben 3 hosszúkard, egy csatabárd és két tör van.

9.

Kör alakú sötét hely. Mágikus sötétség van itt. Amennyiben valaki mégis fényt próbál csiholni itt azt kínos meglepetés érheti. A fény meghatszorzott ereje visszacsap az alkotójára (pl egy fáklya esetében 6k6)

10.

Folyosó, 4 ajtóval. A folyosó elején van egy kékes fényoszlop. Nincs káros hatása. De aki 3 mp-nél többet tölt benne el, az elteleportálódik a 19.-es pontra. Van egy rejtekajtó, -8% al megtalálható.

11.

Fegyverraktár. Van itt: 6 tör, 3 hosszúkard, 5 rövidkard, 2 közepes pajzs, 1 kispajzs (mágikus, értékei VÉ 30, Té 5, S k5+1) egy kétkezes kard és páncélok - félvér(súly 28 kg, 3 SFÉ, 1 MGT), egy teljesvér (MGT -5, SFÉ 8)

12.

Élelmiszerraktár. Csak romlott dolgok vannak itt, meg néhány növény, idegen növények és állati részek, valamint bor.

13.

Könyvtár. Egy kis kút van a szoba közepén. Sárgás a vize. Aki iszik belőle az minden nyelvet megért és tud beszélni amit hall egy órán keresztül. Ez a víz sohasem romlik meg. Segítséget is nyújthat a nyelvtanulásban a későbbiekben (egy

nyelvet 3-as szinten meg tud tanulni egy kulacsnyi vízzel)

14.

Egy lépcső található ebben a szobában. A falon egy felirat amit csak a kútból nyert vízzel lehet elolvasni: „Rettegjetek! Az örök szemlélődő rezzenetlen szemei a végzet üzenetét hordozzák.”

15.

Ez is egy raktár ill. egy konyha. Csak fura növények és állati részek vannak itt.

16.

Itt a lépcsőnél egy hatalmas gomba van. Amint valaki megközelíti egy lábnyi sugarú körben, a gomba felrobban és megmérgezi a hozzá legközelebb állókat. A mérgező 6. tsz-ű, hatása sikertelen egészségpróba x2 esetén halál, mágiával visszafordítható, ha sikeres akkor csak elájul k10 környire.

17.

Különös, vájt üreg ez. Itt található egy asztalszerűség mellett három Go-ragg. Mintha valamit őriznének.

18.

A titkos ajtó mögött egy Naga és egy Saquad van aki valamilyen térkapun dolgozik. Ha ezt sikerül elpusztítani, akkor az összes mágikus hatás megszűnik. Azaz ki lehet jutni a helyről.

19.

Ez a teleport kijutási helye. Egy folyosó van előre és egy elágazó kis helység. Itt egy újabb Naga van, annyi különbséggel, hogy ennek nem hat, hanem 8 keze van.

20.

Itt lehetett a Naga nyughelye

21.

Egy nagy szék körül 4 aquir - Go-raggok, 1 Saquad, és egy Naga van. A Saquad mellett ott vannak a batyuk. A harc végén a saquad arra hagy erőt, hogy az enyészetbe küldje a könyveket. S azok teljen nem semmisülnek meg ugyan, de csak 4 könyv ússza meg, valamint 6 tekercs.

22.

Egy különleges fegyver. Kétkezes csatabárd. Abbit. Értékei: Ké 11, Té 17, Vé 15, Sp 2k10, súlya 7 Kg azaz 18-as erő alatt még csak fölemelni sem lehet. Az ideális erő hozzá a 20, 21)

Amennyiben a JK-k túlélnek:

Az utat folytatja a csapat, mármint ami megmaradt belőle. 29 fő. Két hónapig utaznak

együtt s a vezető könyvet ír és olvas, ill. olvastat mindenkivel. Jól kivehető, hogy ez a Tűzmágia alapjai. Mindenki megtanulja az alapvető tűzmágiát. KM! a JK-k ezen az utazáson túl csak az egyszerű, sebzés nélküli lámpás fény gyűjtásra képesek, naponta k6-szor.

A csapat egy városba tart, amelyet sziklák öveznek, egy folyó megy át rajta. Van egy minimális városőrség. A főtéren várakozik a csapat a város vezetőire, amikor azok kijönnek a városházáról, azonnal elhamvadnak egy kivétellel. A vezető megszólal:

„Én vagyok Ardae, a ti nyelvetek! Mától fogva, itt miénk a vezetés. Nem tűrünk ellenállást. Imádjátok Sogront, féljétek a szolgálait, azaz minket a tűzvarázslókat...”

Ebben a pillanatban (vagy a karakterek halála esetén) újabb fehérség, fájdalom. Újabb út. Most egy sötét helyen találják magukat a JK-k. Csak körülöttük van fény. Minden más sötét. Megjelenik egy-két körön belül az Obszidián Fő és újra beszélni kezd:

„Látom értitek már a lényegét, s tanultatok belőle. Bármikor elpusztíthatnának benneteket, de nem tehetem. A sort könyve nem így rendelte...”

Újabb fény, fájdalom.

3. rész

Pyarron pusztulása, a Dúlás 3673.

Egy már mintha látott helyen vannak hirtelen a JK-k. (Ez maga a régi Pyarron.) A város hatalmas, felette egy hatalmas palota lebeg. Mindenütt Krad és Kyel jele, látható. Valahova éppen tarthattak, az eredeti személyek, mert egy fiatal fiú fut elébük és megszólal: „Na mi lesz már?? Talán süketek vagytok? Kyel ökle hív benneteket! Na miért álltatok meg? Gyertek máár!”

A fiú elrángatja a JK-kat egy a templom - palota negyedbe, a legnagyobb épületbe. Nyolc tornya van. Ciradás épület. Még sincs túldíszítve. Bent egy hosszú folyosó után egy hatalmas teremben egy kerek asztalnál hat férfi várja a JK-kat. A középső lovagnak csak az arcából az orrát és az állát látni. Csuklyát visel, hosszú szőke haja kilóg belőle. Felszólal: „Ti vagytok a legjobb felderítőink, a Kráni bércek mögött mozgolódás figyelhető meg, mi

tudni akarjuk, hogy mire készül a ranagol 13 fattya. Mindent megkaptok az útra.

KM! itt nincs választási lehetőségük a JK-knak, ezt vagy elvállalják, vagy elvállalják. Kapnak lovakat, fegyvert, pénzt (500 a), és élelmiszert.

Az út a bércekig nagyjából 3 hónapba tellik. Amilyen látvány ott fogadja őket: legalább 300.000 kráni zsoldos, legalább ugyanennyi ork és nomád. Mindenütt feltételezhetően aquirók vannak. Ez a látvány csak egy dologra enged következtetni: Krán épp most készül lerohanni Pyarront. A seregük megvan hozzá. KM! ha a JK-k nem jönnek rá maguktól, akkor segíts nekik, hogy rájöjjenek, figyelmeztetniük kell Pyarront a közelgő támadásról. (Valószínű, hogy az eredeti történelemben nem éltek túl ezek a személyek ezeket a napokat. Itt a JK-knak úgy tűnhet, változtathatnak a történelmen. De ez nem helyes, s csak majdnem...)

Amint a JK-k elindulnának vissza, néhány ork ör rájuk talál: „Hee! azok mög mit keeresnek itten? Héj, tii?! Átook mög dee azzonnalilagg!” és ezen mélytartalmú közlés után rohammal és csatabárdokkal közelítenek a JK-k felé.

Ezt a csatát a JK-k elvesztették, a harc vége felé, a bokrokból újabb orkok és krániak lépnek elő. Az ellenállás teljesen fölösleges. Körbefogják őket és leütik. Nagyjából másnap térnek magukhoz (valójában már három nap telt el, és a kráni varázslók teljesen kifaggatták az elméjüket, majd törölték agyukból a történeteket.)

Ébredés

Egy dohos, nagy, korhadt falapokkal összetakolt mocskos, nagyobb épületben ébrednek. Sok ember van körülöttük. Majd mindegyik gyerek vagy meggyalázott nő. Az épület közepén egy folyócska csordogál át. A levegő dohossága mellett a víz is furcsa ízű (nyugtatót szórtak bele - kábáság), Az emberek nagyjából beszélnek a közöst. Elmondhatják, már harmadik napja vannak itt a JK-k, ők maguk már több hete vannak itt és minden nap egy a hegyi erdőben levő bányába viszik őket ásni.

A tábor szakácsa pont tegnap halt meg, s azóta a tábort őrző orkok káromkodnak.

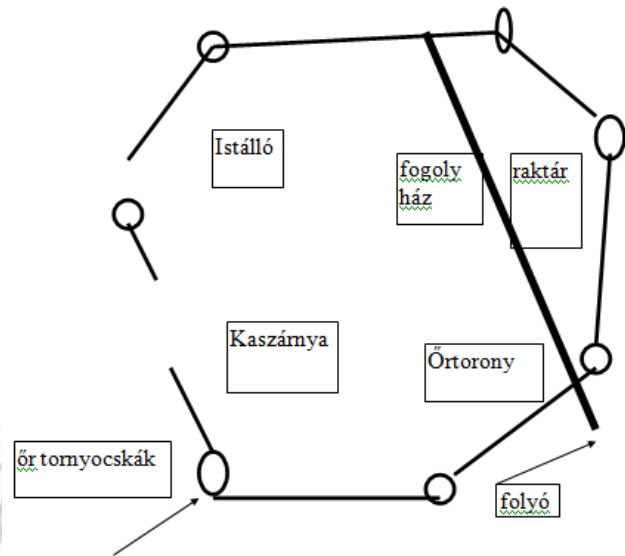
Napi rendszerességgel viszik a tábor lakóit a bányába, az őrőség a táboron kívül nem túl jól szervezett. A tábor maga körbe van kerítve sánccal amely egy láb magas lehet. Úgy 50-ven lábanként van egy őrtornyocska, rajta egy orkkal, hajtóbárddal, csatabárddal, és nyílpuskával. A fogolyház a tábor közepén helyezkedik el. Található itt, nagyjából 30 lábnyira egy istálló, legalább negyven ló lehet ott. Tehát a tábor őrzői is ennyien lehetnek. Van még egy nagyjából ugyanennyi „embert” befogadni képes kaszárnya, és magas őrtorony és egy raktár, a zsákmányolt cuccokkal és az utánpótlás anyagokkal.

Az orkok minden étkezésnél, hangos, zajló, morajló bosszankodásba kezdenek, mert a szakácsot „véretlen” agyonütötték egy-két nappal ezelőtt, s senki más nem hajlandó főzni nekik. (Ez is egy ideális pont a szökésre és a szöktetésre)

Tehát a feladata igen egyszerű: megszökni a táborból és figyelmeztetni Pyarront a közelő veszélyről. Ennek több lehetőség is van, s „sajnos” nem garantált az, hogy a JK-k túléljék ezt a megpróbáltatást.

Amikor a bányába viszik őket, akkor az őrőség talán 10-12 fő lehet, persze orkok, s nem figyelhetnek minden egyes fogolyra. (ilyenkor lehetne herbalizmus AF-Mf el valamilyen nyugtató-altató féleséget keverni, természetesen a szakácsnak.) Ha valaki megszökik, azt nem üldözik, mivel úgy vélik, úgy is meghal majd valahol egyedül. Viszont ha ez az illető, ezt túléli, akkor meg-megtámadhatja a rabszolga menet őrzőit, valamint bármilyen szabotázsba is belekezdhet.

A tábor alaprajza:



A kijutás lehetőségei:

- bányába menet megszökni
- kitörés
- szakácsság általi mérgezés szindróma - szakácsnak állni
- egyéb

A tábor vezetői: egy kráni varázsló és egy fejjavadász. Ők tudnak közöskül (4.) és ők a második napon megszólalnak: „Tud valaki főzni, vagy sütni? Aki elvállalja ezt a munkát annak nem kell a bányába mennie.”

Amennyiben nem vállalja el ezt a feladatot egyetlen JK sem úgy egy idősebb, beteg öregasszony vállalja el.

Ha sikeresen megmenekülnek a Jk-k:

Ebben az esetben egy nagyjából másfél napnyira levő favágó faluba tévednek, s ott kapnak ételt, ruhát, fegyvert és lovat.

Pyarronba az út három és fél hónapba kerül vágatva is. Sajnos elkéstek. Amikor Pyarrontól 15 mérföldre járnak, látják a fellegvár azaz az Égi Palota leomlását, földre hullását. Biztosan sok ezer ember, katona halt ezzel meg. Sajnos nem tudtak változtatni a JK-k a történelmen, de azért megpróbálták.

4. rész

Visszatérés a saját testbe

3695. Erion

Újabb fájdalom, és sötétség. Ez minden eddiginél fájdalmasabb. A magasban jelennek meg a JK-k, pontosabban a föld fölött úgy 10 - 15 lábnyira. (ideális nyaktörő magasság) Éppen egy rakás emberre esnek. Akikre rázuhannak, azok súlyosabb sérüléseket szenvednek, és egy közülük meg is hal. Egy gladiátor. Talán a sors fintora. A tömeg egyetlen „családhoz” tartozott, pontosítva egyetlen elit körhöz tartozott, akik épp a Rivini Arénába tartottak, míg meg nem zavarta őket a furcsa látogatás. A díszes társaságot legalább 20 őr kíséri, velük van még néhány befolyásos személyiség is: egy konzul (Yllinor), az erioni városörök parancsnoka, egy városvezető (pénzügyi tanácsos) és egy fő fogadó az arénából, akié anno volt a „megölt” gladiátor. A fegyveresek körülállták azonnal a támadókat. A parancsnok megállapította, hogy a gladiátor halott. „Sajnos itt nincs mit tenni, a mai viadalt el kell, halasztani, vagy esetleg...” majd türelmetlenül a fogadó fél: „Igen? Talán arra gondol, hogy ezek fizessék meg az okozott kárt, s így nem is kell meghalniuk?? Jó ötlet.” Majd a parancsnok odafordul a JK-khoz.:

„Nos, mivel nem tudjuk, hogy az önök célja igazából milyen, meg is ölhetnénk magukat. DE választhatnak mást is a halálon kívül. Mi a Rivini Arénába tartottunk, hogy ott egy tekintély-sérelmi harcot vívassunk meg, de mivel a harcosunk elbukott, így a toroni rendszerű viadalt nem lehetne megtartani. Na itt lépnek be maguk is a képbe. Maguk lesznek a mi bajnokaink, ha tetszik, ha nem.”

A Toroni rendszerű viadal egy arénában

Az aréna itt is kör alakú, de fel van osztva több részre - körökre és negyedekre. A legkülső kör negyede 75 méter hosszú, az egyel bentebbi már csak 55 méter, a harmadik kör csupán 35 méter és a gladiátor tér már csak 15 méter hosszú. Szélessége a legkülsőé kb. 40 méter, a következőé 17, a következőé már csak 10 és a gladiátor téré mindössze 5 méter. Sok csapda található itt. A külső szegmensekben vannak: nyílvetők, vízforrások és dárdavetők. Ehhez tudni kell, hogy egy gomb nem

az azonos térfélen, hanem mindig a szemközti szegmensek valamelyikében hozza létre a folyamatot. A belsőbb szegmensek is csak annyiban térnek el, hogy itt a törvetőknél van két olyan gomb, amelyre a gladiátor tér megtelik vízzel 40 centis magasságig így tökéletes sárhoz és iszaphoz juthat az aki ezt szeretné. A teljes vértben lévők életét viszont teljesen megkeseríti.

A gladiátor térhez tartozik még kettő vagy négy fontos objektum. A stratégia tornya. Ez egy a földtől 15 méterre nyúló oszlop, melynek a tetején egy irányító áll, minden fegyver nélkül. rá nem lehet (általában) támadni, de nem használhat mágiát, csak pszit azt is csak kommunikációra. Csak ő látja át az egész csatateret.

Az aréna falai majd mindenhol másfél láb magasak, de minden második körcikk - fal két láb magasak így akadályozzák a szabad látást. A falon átmenni tilos. Amennyiben ezt a szabályt valaki megszegi azt azonnal megölik az aréna mágusai. A körcikkek el vannak egymástól különítve két láb magas falakkal és lengő ajtókkal, így soha nem lehet tudni, ki is van az ajtó mögött.

A körcikkek befelé is lengő ajtókkal van elválasztva, s minden 3. körben előre lehet haladni, vagy visszafelé, de ez nem vonatkozik a gladiátorra és a stratégára. Az ő helyük meg van szabva, azt nem hagyhatják el, semmilyen körülmény között.

A legbelső körben vannak maguk a gladiátorok, akiknek több fegyverük is lehet, ezek általában egy egykezes kard, egy kétkezes kard, egy buzogány, egy csatabárd, egy teljes vért és egy pajzs.

A következő körben vannak a varázshasználók, pontosítva a boszorkány mesterek, akiknek a célja, hogy megvédjék magukat és az, hogy az ellenfél gladiátorát 3 körre a földre fektesse. Nála csak egy tör lehet (max).

A következő körben vannak a törvetők csapatonként ketten, akik a boszorkánymestereket akadályozzák törjeikkel, vagy épp az íjászoknak kellemetlenkednek. Náluk összesen 6 tör lehet és egy rövidkard (max)

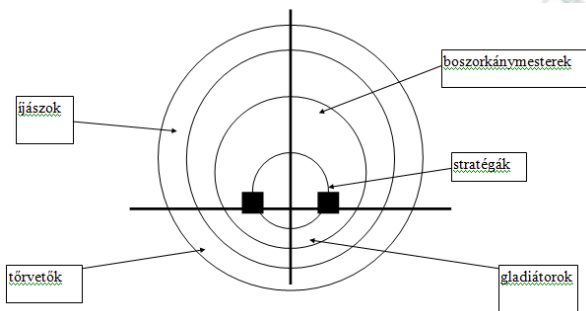
A következő szegmens - az utolsó - az íjászoké. Náluk csak nyílpuska, vagy íj lehet max 10 nyíllal. Ezen kívül nekik nem lehet más fegyverük.

Rejtett fegyverek:

Hogy legyen esélye a fegyverteleneknek is a porhanyós talaj alá, mindenféle kis rejtékajtók alá elrejtettek néhány érdekes fegyvert: 4 tör, 30 nyíl, 1 nyílpuska, egy rövidkard és egy fáklya. Ezek elhelyezése abszolút a KM dolga.

Az arénában nem kötelező az ellenfelet megölni, elég, ha a gladiátora 3 körre a földre kerül.

Az aréna sematikus rajza:



A vége

Ha győznek a JK-k akkor a „megbízók” megjutalmazzák őket a hatalmas nyereségért cserében: 80 aranyat kapnak fejenként és minden felszerelésüket, ha megrongálódott, akkor megjavítják teljesen ingyen.

Ha a JK-k veszítenek akkor csak épp - hogy elengedik őket minden büntetés nélkül.

A tapasztalati pontok

A Tp kiosztása igen nehéz, amennyiben minden elsőre megy a JK-knak azaz egyszer sem halnak meg, akkor 2 Tsz lépést kapnak, járjon ez akármennyi Tp-vel is.

Ha nem ment túl jól abban az esetben: minden egyes küldetésért:

1. küldetés 3200 Tp
2. küldetés 3000 Tp
3. küldetés 3000 + adott szörnyek + megoldások (max 18000)
4. küldetés 3000 + szabadulásért megítéltek (max 2000)
5. küldetés 3000 + harcmodor + megoldások + ötletesség

A Játékos Karakterek és azok változatai részenként

Elf varázslónő

Név: Aliah Elloneh Di M'aren

Tsz: 10.

Erő: 13

Gyorsaság: 14

Ügyesség: 12

Egészség: 15

Érzékelés: 16

Asztrál: 17

Intelligencia: 16

Akaraterő: 13

Szépség: 19

Állóképesség: 12

Mp: 100

Pszí pontok: 51

Ké: 17

Té: 55

Vé: 85

Cé: 21

Hm/s: 0 (4)

Ép: 8

Fp: 50

Képzettségek

5 nyelvtudás 5,5,5,5,5

1 fegyverhasználat MF - tör

1 fegyver dobása Mf -tör

Alkímia Mf

Herbalizmus Mf

Sebgyógyítás Mf

Rúna mágia Af

Ósi nyelv ismerete AF - Kyr

Írás/olvasás Af

Éneklés/zenélés Mf

Történelem / vallásismeret Mf

Egyensúlyérzék 34 %

Esés 20 %

Ugrás 20 %

Mászás / Rejtőzködés / Titkosajtókeresés 15 %

Pszi - kyr metódus

Motiváció

Elrabolták, elkábították és eladták egy hárembe 200 aranyért, de a hárem tulajja már sajnos egy harc folyamán elhunyt. Azóta menekül és pénzt keres, hogy haza jusson.

Fejvadász

Név: Darahon Agron - Mortel (tanuló)

Tsz: 9

Faj: ember, kráni

Erő: 17

Állóképesség: 16

Szépség: 11

Akaraterő: 18

Gyorsaság: 15

Ügyesség: 14

Érzékelés: 17

Asztrál: 14

Intelligencia: 17

Egészség: 17

Ép: 14

Fp: 101

Pszi-pont: 32

Ké: 37

Té: 72

Vé: 102

Cé: 5

Képzettségek

3 fegyverhasználat MF - sequor, marasequor, fejvadászkard

2 fegyverhasználat af - tör, hosszúkard

1 fegyverdobás Mf - tör

pszi Mf

rejtőzködés / lopózás 40 %

mászás / esés / ugrás / egyensúly érzék 35 %

titkosajtó keresés / csapda felfedezés 20 %

vallásismeret Af

legendaismeret Af

herbalizmus Af

sebgyógyítás Af

Különleges képesség

1 OD - pont. aquir apától származik (?)

Ezzel az oddal csak a dühkitörés nevű aquir hatalomszavat képes alkalmazni. (K6+1)

Motiváció

Egy kráni csapatban volt megfigyelő-tanuló, de csapatát kivégezték, ő pedig egy kicsit belefásult az egész öldöklésbe, keresi jelenleg a helyét. Ritka ugyan de maradék emberi mivoltának szíve egy elf varázslónőt céloz meg.

Erioni bárd

Tsz: 10

Faj: ember

Név: Kolen

Erő: 17

Állóképesség: 14

Gyorsaság: 16

Ügyesség: 18

Intelligencia: 18

Asztrál: 12

Akaraterő: 13

Szépség: 17

Érzékelés: 14

Egészség: 15

Ép: 9

Fp: 73

Pszi-pontok: 48

Mp: 80

Ké: 34

Té: 71

Vé: 101

Cé: 10

Képzettségek

Pszi Mf

3 fegyver használat Mf - tör, hosszúkard, rapír

1 fegyver dobása

Vallásismeret Mf

Helyismeret Mf

Történelemismeret Mf

Legendaismeret Mf

3 nyelv 5,5,5

5 nyelv 3,3,3,3,3

Akrobatika Mf
 Titkosajtókeresés 50%
 Zárnyítás 50%
 Rejtőzködés 50 %
 Mászás 45%
 Esés 45%
 Ugrás 45 %
 Vakharc Mf

Motiváció

A háborús időben mindig akad valami bájos ifjú hogy akit magára hagynak és pártfogolni kell...

Tűzvarázsló Ordanból

Tsz: 10
Név: Gareth Render
Faj: ember

Erő: 13
Állóképesség: 16
Akaraterő: 14
Asztrál: 15
Egészség: 14
Szépség: 12
Intelligencia: 17
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 12
Érzékelés: 13

Ép: 8
Fp: 87
Mp: 60
Pszipont: 48
Ké: 30
Té: 60
Vé: 108
Cé: 3

Képzettségek

pszi Mf
 2 fegyverhasználat Mf - tör, kard
 1 fegyverdobás Mf
 herbalizmus Mf
 Vakharc Mf
 Vallásismeret Mf
 Történelem ismeret Mf
 Sebgyógyítás Af
 4 nyelv 5,4,4,4

Motiváció

Az ordani rend küldte ki, hogy vizsgálja meg a helyzetet, illeszkedjen be, majd adja le a jelentését.

Uwel paplovag

Tsz: 10.
Név: Trendar Kieron

Erő: 17
Állóképesség: 16
Akaraterő: 15
Egészség: 18
Érzékelés: 11
Szépség: 13
Asztrál: 13
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 14

Ép: 16
Fp: 96
Pszipont: 48
Mp: 62
Ké: 30
Té: 73
Vé: 104
Cé: -

Képzettségek

Pszii Mf
 4 fegyverhasználat Mf - kétkezes csatabárd, kétkezeskard, pallos, szögesbuzogány
 1 fegyverdobás Mf - buzogány
 Nehézvértviselet Mf
 Teherbírás Mf
 4 nyelv 4,4,4,4
 Mágiaismeret Mf - papi
 Helyismeret 34 %
 Esés 20%
 Ugrás 20 %
 Vakharc Mf
 Pajzshasználat Mf
 Lovaglás Mf

Motiváció

Meg kell találnia valakit a forgatagban, de ez egyedül nem megy, már fél Yneven át üldözte, s most kifogyott a pénzből, így beállt egy csapatba. Itt mindenki meghalt, s újabb bosszúkat kell végrehajtania -egy kráni fejevadászon is többek közt...

NJK-k**Ranagol paplovagok**

Ké: 20
Té: 50
Vé: 100
Ép: 12
Fp: 60
Sfé: 4
fegyver: pallos és buzogány

Maedon

Ké: 25
Té: 67
Vé: 98
Sfé: 5
Fegyver: hosszúkard
Ép: 13
Fp: 59

Krad papok és paplovagok

Ké: 20-30
Té: 55-60
Vé: 93-102
Sfé: 1-4
Ép: 6-13
Fp: 40-50

Városőrök

Ké: 20
Té: 65
Vé: 100
Cé: 12
Sfé: 3
Fegyver: hosszúkard, tőr, nyílpuska, korbács
Ép: 12-14
Fp: 46-70

Obszidián Fő

OD: 250 + az aquir mágian kívül a tér és idő mágiaát teljesen használhatja...

Orkok

Ké: 23-30
Té: 45-60

Vé: 82-102
Cé: 10-20
Ép: 14-16
Fp: 40-60
Sfé: 1-2
Fegyver: kard (Ké 3, Té 6, Vé 3, sk6+2)
nyílpuska

Go-Ragg

Ké: 28-40
Té: 60-80
Vé: 100-120
Cé: 20
Sfé: 2
Fegyver: csatabárd (Ké 5, Té 6, Vé 3, s 2k10)
Od: 6-20
Ép: 18-24
Fp: 60-70

Saquad

Ké: 32
Té: 77
Vé: 103
Cé: 11
Ép: 18
Fp: 90
SFÉ: 6
Fegyver: kard (Ké 5, Té 16, Vé 12, s 2k6+3)
Od: 20-30

Óriás csiga

Ké: 13
Té: 55
Vé: 89
Cé: 32
Sfé: 3
Sebzés: k6/k6/k6/k6/k6/k6 (buzogányok)
Ép: 12
Fp: 32

Naga

Ké: 22-45
Té: 65-100
Vé: 110-130
Cé: 20-30
Ép: 20-30
Fp: 70-90

Fegyverek: kard, kard, bárd, tőr, tőr, tőr, tőr k10, k10, 2k10+3, k5, k5, k5, k5

SFÉ: 3

Mahrahadi

Ké: 20
Té: 43
Vé: 79
Cé: 34
Ép: 19
Fp: 104
Od: 130

Íjászok

Ké: 40
Té: 56
Vé: 96
Cé: 34
Sfé: 2
Ép: 12
Fp: 106

Ellenfél - Erioni gladiátor csapat

Gladiátor

Ké: 32
Té: 66
Vé: 108
Cé: -
Ép: 15
Fp: 99
Fegyverei: kétkezeskard, buzogány, pallos
SFÉ: 6

Boszorkánymester

Ké: 20
Té: 50
Vé: 91
Cé: 17
Mp: 77
Fegyver: tőr
Sfé: 2
Ép: 9
Fp: 49

Törvetők

Ké: 23-40
Té: 56-71
Vé: 98-100
Cé: 13-30
Ép: 13-14
Fp: 56-100

2006.
Szerző: ismeretlen
Forrás: Atlantisz
Szerkesztette: Magyar Gergely