

## Vizek városa

# KALANDMODUL

M.A.G.U.S.

Avagy a Kalandorok Krónikái  
Szerepjáték KALANDMODUL

Amely a SÁRKÁNYSZÍV-  
ROHAM XI.

Szerepjátékos és Fantasy  
találkozóra készült

Írta:

Schundler László

2003

### Előzmények

Sok – sok évvel ezelőtt, oly régen, hogy már az ősfajok emlékezete sem tartja számon azt az időt három hold tündökölt Ynev egén. De ez a három hold is épp oly békétlen fajtákra tekintett alá, kik manapság kóborolnak a vén kontinens hátán. Csak épp bennük sűrűbben buzgott az energia, közvetlenebbül csapolták még meg az éltető ősi forrást. Szilajak voltak, és vadak, pusztító háborút vívtak az elfek fiatal népével. Ekkor történt, hogy az Opálhajós néven ismert Nagyúr rettenetes szavával leivóltotta az égről a Fekete Holdat. A sárkányok – a könnyűléptű nép szövetségesei – aludni tértek, és a háború véget ért. A harmadik hold eltűnt, az Opálhajósan kívül senki nem tudja, hová, őt pedig szóra bírni ugyancsak bajos. De néhány törmelék Ynevre került, hogy mi módon, senki nem tudja. Mint ahogy azt sem, miképp csiszoltak

ügyes kezek egy sarlót a törmelék egy darabjából, és hogy ez a sarló – a Holdsarló – miképp került Horio Sy'mantheal<sup>1</sup> birtokába. De tény, hogy a velariumi elf birodalom mágusa értette a módját a félelmetes varázstárgy megzabolzásának. Jó hasznát is vették, mikor Falánk Ughjorbagan az elfek ellen vezette népét. De győzött a túlerő, és Horio egy holdfényes éjszakán ott találta magát egy tisztáson, orkóktól körülveve. Teljes orcáját mutatta mind a vörös, mind a kék hold aznap, és ilyenkor, a mágia törvényei értelmében a Holdsarló nyugodni tért. Ereje így nem szolgálhatta a mágust. Ő elrejtette a fegyvert, mert a végzetét látta az ork csatabárdokon csillogni, majd büvigékkal ajkán, és ikerpengékkal kezében rohamra indult. Fél százat megölt, de a másik fél száz maga alá gyűrte; az orkok közt azóta is éneklük a viadalt. Így hát a penge eltűnt, mint ahogy a velariumi elfek is.

Nem is bukkant fel, egészen mostanáig. Emberi kezek találtak rá, egy kalandozó csapat. Nem sejthették, mit leltek, és azt sem, hogy a penge – kit ezredévek óta először érintett értelmes lény – ébredszik.

<sup>1</sup>Horio Sy'mantheal: elf varázstudó, a Velariumi elfek egyik mágusa, a Holdsarló utolsó ismert tulajdonosa. Orkok végeztek vele a háború vége felé.



De mások megéreztek. Sirenarban, hol az erdők az egykorvult nagyságot idézik időtlen szemek révedtek a távolba, halk szavak adtak egyértelmű parancsokat. Szellő kélt a rengetegben, és az értők hallgatták énekét. Néma árnyak gyűltek össze, és csakhamar készen álltak, hogy megleljék azt, aki hajdani gazdáit után áhítozik.

## A karakterek

A játékosok Sirenar határvadászainak legjobbjait alakítják. Az ő feladatuk lesz, hogy megtalálják a Holdsarlót, és visszavigyék azt Sirenarba.

## Indulás

Syanisselian mester<sup>1</sup>, a határvadászok parancsnoka személyesen választotta ki őket a feladatra. Egy tisztáson jönnek össze, ahol az öreg röviden tájékoztatja őket a feladatról. (elmondja mindazt, amit az Előzményben olvashattál) Elvégez egy szertartást, amivel kideríti, hol van jelenleg a Holdsarló.

*Sirenar határmezsgyéjén különös hangok verik fel az ezredéves erdő csendjét. Halk kántálás, monoton, méla dallam. Közelebb érve rőtes derengés tűnik át a sűrű bozótban. Egy madár röppen fel, szárnycsapásainak zaja egy pillanatra elnyomja az éneket. Egy ágra reppen, ahonnét jól belátja a kis tisztást. Kis tábornőtűz lobog a közepén, mellette egy szikár, vékony alak táncol. Mozdulatai végtelenül kecsesek, harmónia és erő sugárzik belőlük. A tűz fénye szakadékokká mélyíti arcán az ezredéves ráncokat. Barna ruháján ezüst szimbólumok, a kalahorák tanításai. Mögötte szoborszerű alakok, a határvadászok mocsanatlan sziluettjei. Félelmetes ijuk lábukhoz támasztva, baljuk a khossas markolatán nyugszik. Órák óta állnak már így, a könnyörtelen igazság szobraiként. És így is fognak állni, míg az agg elf meg nem adja a jelet. A tánc lassú, vontatott mozdulatai felkavarják a valóság szövetét, szelet támasztanak a világ erővonaláiban. A szelek vadul kavarnak, mérföldek ezreit hagyva maguk mögött minden szívdobbanásnál. A vén elf*

<sup>1</sup> Syanisselian mester: az elf határvadászok parancsnoka. Öreg, szijas elf. Haja ezüstszerű, vállait majd' ezer év terhe nyomja. Soha nem visel fegyvert, és nem teszi ki a lábát az erdőből. Narminaren megtartója.

*valami visszhangra várt, egy rezdülésre, ami megzavarja a szél koncentrikus köreit. Volt is ilyen zavar bőven. Százával, ezrével. Hol kisebb, hol nagyobb sziklák állták a mentális vonalak útját. Varázslók, mágikus jelek, védművek, talizmánok, ereklyék. Egyik sem volt az igazi. Aztán egyszer, órák múlva – vagy tán napok múlva? – megjött a visszhang. Az öreg elf szeméi felpattantak, vén ajkain a mosoly kísértete suhant át. Hátranézett a válla felett, és intett a várakozóknak. Azok egy szemvillanás alatt olvadtak bele az erdő sűrűjébe.*

*A vénség ismét a titkos világ felé fordult. Egy üzenetet fogalmazott meg, és elméje már el is indította azt. Valahol messze, Oilan falai közt egy időtlen lény megtorpant egy pillanatra, majd elmosolyodott.*

*„A Holdsarlót megleltük, Nagyúr. A vadászok már úton vannak.”*

Ezután közli velük, hogy a keresett tárgy a Quiron tenger partján van, egy Rogunda<sup>2</sup> nevű várostól nem messze. Közli velük, hogy egy magányos remete elf, bizonyos Vierdian Ly'mantheal<sup>3</sup>, él a közeli rengetegben, aki magát az utolsó velariumi elfnek tartja. Nála jobban senki nem ismeri a terepet, és ráadásul jártas a mágiában. Ő lesz a segítségükre. Elmondja, hogy a Holdsarló megakadályozza, hogy bármiféle, a manahálón alapuló varázslattal hatni lehessen rá. Ez alól egyedül a papi varázslatok kivételek, de azoknak is csak a fürkésző mágiái. Ezért térkapun sem lehet szállítani. Ennek áthidalására azonban van egy lehetőség. A holnapi nap egyszerre fogy el mind a kék, mind a vörös hold. Ilyenkor, Éjközép idején – legalábbis a legendák szerint – a Holdsarló elveszti minden mágikus tulajdonságát, és szállíthatóvá válik mágikus úton. Tehát az ereklyét holnap éjközépig kell megszerezni. Ha ez nem lehetséges, akkor hagyományos úton kell hazahozni. A politikai

<sup>2</sup> Rogunda: kellemes, mediterrán éghajlatú kisváros, nem messze a tiadani határtól. Vizek Városának is hívják, mert a védett öblöt, ami otthont adott a városnak szinte már teljesen benőtte a paloták és raktárak erdeje. A város legfőbb közlekedési eszköze a csónak.

<sup>3</sup> Vierdian Ly'mantheal: Elf remete, aki magát az „utolsó velariumi elfnek” tartja. Szavakat Tudó (ld. később) az ő helyét veszi át.

helyezet Toron és a Szövetség között roppant feszült, ezért semmi nyomát nem szabad hagyni az akciónak. Ez azt jelenti, hogy ember nem láthatja meg őket, tudomást nem szerezhet róluk, ha mégis, akkor likvidálni kell. Ez elsődleges fontosságú parancs. Syanisselian átnyújt mindjüknék egyet az Örök Béke Pálcájából<sup>4</sup>, valamint ad nekik egy tekercest, amit felolvasva térkapu nyílik Sirenar gyepűire. Végezetül összegzi a feladatot:

- Holnap éjfélig megtalálni a Holdsarlót, és a térkapuval hazaszállítani.
- Nem hagyni nyomot, se tanút.
- Ha nem sikerül a hazaszállítás, akkor a hagyományos úton kell hazatérni.
- A Holdsarló idegen kézbe nem kerülhet. Mivel megsemmisíteni nem lehet, ha nincs más mód, el kell rejteni.

Ezután a karakterek térkapuval útnak indulnak, és ott találják magukat Vierdian gallyakból rótt háza előtt.

## A többiek

Sirenaron kívül még három hatalom figyelt fel a Holdsarló jöttére. (Mivel az utódfajok nem ismerik az ereklét, nekik esélyük sem volt azonosítani a pillanatnyi asztrális zavar okát.) Ők sorrendben:

## Han'Halain ház; A Hatodik Domb Háza:

A kráni elfek ezen nemzettségének feje megérezte a Holdsarlót. A család krónikái között meglelte az okot is, mivel az ő ősei voltak azok, akik annak idején készítették<sup>5</sup> ezt az ereklét. Két ügynököt

küldött a megszerzésére, Szavakat Tudót<sup>6</sup>, és Lyantharent, Pengék Nélkül Dalolót<sup>7</sup> Céljuk nem az ereklye megszerzése, hanem az elpusztítása. Nem mintha nem akarnák felhasználni, de azt tervezik, hogy a Holdsarló pusztulásakor felizzanak a láthatatlan kötések, melyek még mindig a Fekete Holdhoz láncolják azt, és így nyomára bukkanhatnak az eltűnt égitestnek. Tudnak az ediomadi csapatról, és a sirenariak tervét is ismerik. Ezért tervük a következő:

- Szavakat Tudó megöli és átveszi Vierdian helyét, és beépül a sirenari csapatba.
- Pengék Nélkül Daloló egy toroni gályára kerül, mint evezős rabszolga. Tudják, hogy az ediomadiak fel akarják ébreszteni a Holdsarlót, a Kék Ébresztés szertartásával<sup>8</sup>. Mivel Toronban nagyon kevés – mondhatni semennyi – elf sincs, tudja, hogy az aquir fel fog kutatni mindenkit, aki elf. Így ő lesz az első fogoly, és rajta kezd el az Ébresztés szertartását.
- Szavakat Tudó nem képes érzékelni a Holdsarlót, de pontosan tudja, hol a társa, így a rejtkehelyre tudja vezetni az elfeket. Itt segíti őket a penge megtalálásában. Miután megvan, elpusztítja a pengét. Ezt

csak a két hold együttes fogyatkozásakor, illetve megtelésekor van, kurta öt percig. A sarló két mester – apa és fia – egész életen át tartó munkájának eredménye.

<sup>6</sup> Szavakat Tudó: Kráni elf varázsló. Alacsony, fajtájához képest zömök. Hollófekete haját rövid varkocsba fonja, melynek rituális csomói egy kisebb asztráldémont tartanak fogva. Ha valaki nagyon közelről nézi a haját, azt olyan érzés keríti hatalmába, mintha a hajsálak vonaglanának.

<sup>7</sup> Pengék Nélkül Daloló szikár, hihetetlenül szívós fajzat. Haja a küldetés miatt tarkopaszra van borotváltva. Különleges, harcművészetre hasonlító technikákat használ.

<sup>8</sup> Kék és Vörös Ébresztés: a Fekete Hold a mérleg nyelvének szimbóluma volt egykor, és mint olyan, akármerre billenthető. A Sarlót is két féle módon lehet felébreszteni. A két módszer megegyezik, csupán az alanyaiban van különbség. A Kékhez elfek, a Vöröshöz pedig aquirók kellene. A Sarló későbbi gazdája rituális vágásokat ejt egy elfen/aquiron, majd az azt követő napon megöl három elfet/aquirt a Sarlóval. Eztán, míg a Sarló be nem issza a vért – ami nagyjából fél perc – újabb vágást kell ejtenie az első áldozaton. Ez meggátolja, hogy messzire távolodhasson az első áldozatától. Majd Éjféli órák, mikor a Sarló nem mágikus, megöli az először megvágott áldozatot. Ekkor - Éjféli órák elmúltával – a Holdsarló felébred.

<sup>4</sup> Örök Béke Pálcája: apró, alig öt centi hosszú feketetölgy pálcika. Holttestbe szúrva azonnal eltűnteti (dezintegrálja) azt. Elfeknél használata a rendes temetési szertartással egyenértékű.

<sup>5</sup> A Holdsarlót csak olyan éjszakákon lehet megmunkálni, mikor elveszti mágikus erejét. Ilyen

egyféle módon teheti meg: összekeveri a két szertartást, vagyis megöli az aquirt a penge segítségével. Ekkor a kötések felizzanak, és a messi Kránban a Ház varázstudói a Hold nyomára bukkanhatnak. A gond az, hogy egy rövid szertartást el kell végeznie, mielőtt a penge megsemmisül. A terv szerint az elfek lekötik az ellenséget, Pengék Nélkül Daloló megszerzi a tört, és megöli az aquirt, míg ő elvégzi a szükséges mágiát.

### Ediomad Főhierarchája:

Ő egy ügynököt küld, egy Droan nevezetű fajzatot<sup>9</sup> Droan terve a következő. Felbérli az Iker szektájának fejedelmét. Rajtaüt a Holdsarló megtaláló kalandozókon, és megöli őket. A tetemeket elrejtí ugyan, de úgy, hogy azokat ember ne, de egy elf mindenképp megtalálja. A sebek egyértelműen pugostól és lagostól származnak (ezt Mf fegyverismerettel lehet észrevenni). Ezen kívül további nyomokat is elhelyez. Embereivel Shuluri csizmát hordat, pedig az Toronnak ezen a felén nem divatos. Azért van erre szüksége, mert végre kell hajtania az Ébresztés szertartását, amihez pedig elfekre van szüksége. Átkutatta az egész várost, és csupán egyetlen nyomorultat sikerült találnia, egy toroni bárka mélyén (Pengék Nélkül Dalolót) Sejtí, hogy az Ikerk nem lesznek igazán ellenfelei az elfeknek, akik szépen eljutnak majd a Holdsarlóhoz, és ott ő fogja várni őket, mint halálos meglepetés. Mivel betegesen irtózik a felszíntől, ezért meg sem fordult a fejében, hogy odafenn csapjon le rájuk.

### Syhuassgurr, a Csonténeklő:

<sup>9</sup> Droan, fajának feltehetően utolsó képviselője. Alig magasabb harminc centiméternél, és nagy kerek feje, valamint hatalmas szemei egy babához teszik hasonlóná. Mágikus hatalma viszont annál nagyobb, 120 odpontot képes szervezete raktározni. Ezenkívül hatalmas szemei hipnotikus erővel bírnak. Akinek elkapja a pillantását, az Akaraterő próbát köteles dobni, -5 módosítóval. Ha elvétette, akkor mozdulatlaná dermed, és semmi cselekvésre nem képes. Ha ekkor Droan bármit parancsol neki, megteszi, feltéve, ha nem szakad meg a szemkontaktus. Ha öngyilkosságra szólítja fel, akkor ismét -5 dobhat egy Akaraterőt. Ha elvétí, akkor megteszi a végzetes tettet. Nagy hátránya, hogy a betegesen fél a felszíntől. Olyannyira, hogy az odpontjait sem képes alkalmazni odafent, csak védekezésre. – ugyanis dadogni kezd, és elcsuklik a hangja, ezért nem képes megfelelően fókuszálni az odot.

Ősaquir ő, aki annak idején ismerte a Holdsarlót. Mikor az ismét megjelent, azonnal tudta, mi az, és hogy hol van. Ő maga személyesen nem mehetett érte, így egy szolgáját küldte érte. Egy alakváltót. A Csonténeklő megérezte a Holdsarló felé irányuló kutatásokat, így ő az egyetlen, aki mindenki mást ismer a játszmában. Szolgája tehát felveszi az egyik Iker alakját, (emlékeit, tudását, auráját, mindenét) így jelen lehet az eseményeknél. A Csonténeklő terve megegyezik a Han'Halainokéval. Ügynöke azt a parancsot kapta, hogy csak akkor fedje fel magát, ha az elfek nem képesek maguktól a Sarló elpusztítására. Az alakváltó 80 od ponttal bír. Ha nagyon úgy áll a dolog, akkor nekitámad Droannak. Végszükség esetén öngyilkosságot követ el a Holdsarlóval.

Ők azok, akik tudnak a Holdsarló valódi természetéről, és valami tervük van vele. Ezen tervek alapján cselekednek, de ezeket természetesen a mese folyásával szabadon változtathatod. Vannak azonban helyszínek, és események, amiket mindenképp bele kell szőni a történetbe.

### Találkozás Vierdiannal

A vén varázsló háza előtt lépnek ki a térkapuból. A ház erős túlzás a gallyakból összetákolts viskóra, de csak első pillantásra. Ha jobban szemügyre vesszük a házat, látjuk, hogy egyetlen halott ág sincs benne, az egész építmény nem más, mint egyetlen hatalmas bokor. Egy halott tölgyfa áll a kert közepén. Ha valaki rákérdez, akkor Vierdian kitérő választ ad, valami affélét, hogy: „Hosszú történet ez. Hosszú és szomorú. Én meg nem akarom elmesélni.”

Az agg elf meglehetősen mogorva, és szűkszavú. Valami különleges akcentussal beszél, ha megkérdik, akkor azt válaszolja, hogy ez a velariumi tájszólás. Ezt játszd ki. Összességében a vénség nem tűnik veszélyesnek, inkább afféle magának való fajzat – még elf mércével mérve is. Innen indulnak tova arra a helyre, ahol a Holdsarló felbukkant. Vierdian térkaput nyit, majd átkelnek.

## A Holdsarló rejtekhelye:

Egy egykor hatalmas, kiszáradt feketetölgy gyökerei között bukkannak rá a friss ásás nyomaira. Innen öt pár nyom vezet a tenger felé. Ha sietnek, csakhamar rábukkanhatnak arra a pontra, ahol a nyomok véget érnek. Ez egy kicsiny tisztás, körülöttük ritkás, ligetes – cserjés erdő, tipikus mediterrán bőrlevelű növényekkel. Itt kis keresgélés után meglelhetik a holttesteket (nyomkeresés próba), valamint egy érdekes nyomra bukkannak. Vasalt csizma hagyta, magas sarkú, hegyes orrú. Nem is hasonlít az eddig látott nyomokra. A holttesteket megvizsgálva (fegyverismeret Mf) rájöhetnek, hogy az áldozatokat pugossal illetve lagossal ölték meg. Ehhez az kell, hogy a játékos bejelentse, hogy a képzettségét használja. E nélkül arra jöhetnek rá, hogy a kalandozókat (négy férfi és egy nő, egyszerű vándorruhában, mindenfajta ékszer és felszerelés nélkül) hátulról ölték meg, mégpedig egyetlen szúrással. Egy áldozaton van csupán több seb. (az egyik férfin – nincs jelentősége) A holttestek nagyon frissek, alig néhány óráskor. Az elfek könnyűszerrel tudják követni a nyomokat. Azok egy, a tenger partján álló kikötőbe vezetnek. Ott négy sajka várakozik. Egyikük emlékszik a fura, hattagú társaságra, akiken shuluri csizma volt. Megfelelő ösztönzés hatására meg is tudja mondani a címet, ahová a társaságot vitte. – Érdekesség: hogy intézik el, hogy a parancs szerint nem hagyhatnak tanút? A jellemük mégiscsak Élet© Vierdian mindenesetre javasolja, hogy öljk meg őket.

Ha ez nem jut eszükbe, akkor Vierdian mutatja meg az utat, egy röpké szertartás után.<sup>10</sup> Mindenesetre csakhamar ott állnak egy palazzo előtt. Ha maguktól jutnak el ide, Vierdian itt végzi el a szertartást. Az idő sürgeti őket, hiszen már csupán 1,5 órájuk van Éjközépig. (KM:

ehhez a részhez úgy kell eljutni, hogy a játékidőből még legalább 2,5 – 3 óra legyen. Tehát az eddigieket próbáld belerakni 1 – 1,5 órába Tudom, nehéz lesz ☺)

## A Palazzo

Közepes méretű erődítmény, amit az Ikrek a rendelkezésükre álló néhány óra alatt átalakítottak, és megerősítettek. Részletes térképét lásd külön.

## Az áldozóterem:

A palazzó legalján található. (Intézd úgy, hogy a játékosok éjközépkor érjenek ide.) A föld alá ásták, (itt sekély a víz apálykor alig fél méteres) egykor Morgena titkos szentélyeként működött. Mióta Tharr papjai kipurgálták a szektát, nem használták. Ez meg is látszik rajta, a freskók megkoptak, a haloványan pislákoló örökégők kialudtak. A terem kör alakú, a túlsó végén a falhoz láncolva (látszólag) aléltan Pengék Nélkül Daloló lóg bilincsbe verve. Itt már nincsenek Ikrek, mivel ők szentségtörésnek éreznék a hely ilyen felhasználását. Ehelyett Droan szolgálai, néhány korcs aquir van itt. Mindannyian némák, így képtelenek a hatalomszavak alkalmazására. Testük alig termel odot, ezért nem alkalmasak a Holdsarló szertartásának megtörésére. Amikor ezt az ereklyét készítették, még nem léteztek ezek a szánalmas teremtmények.

Heten vannak, és a belépő elfekre támadnak. Innentől nézzük, ki mit tervez cselekedni a fináléban (körönként):

1. Belépnek a terembe. Annak túlfelén, a falról lógó elf előtt áll Droan, arcán ártatlan mosoly, kezében a Holdsarló. Gyöngyöző hangon felkacag. (mindig is imádta a – szerinte – megható jeleneteket)
2. Vierdian azonnal nekifog a varázslásnak. Társa nekiáll kiszabadítani magát. A korcsok a partira támadnak.
3. Droan elkapja egy partitag pillantását (aki a legkisebbet dobja D10-el), és alkalmazza rá hipnotikus tekintetét. Ha bejön, akkor az áldozatot kényszeríti, hogy induljon el felé. Mikor az már majdnem odaért, felemeli a Holdsarlót, és...(ez a harmadik, harccal töltött kör.)

<sup>10</sup> Eszükbe juthat, hogy a mester szerint a Holdsarlót nem lehet mágikus úton fürkészni. Ez így is van, hiszen Szavakat Tudó a társát igyekezik megtalálni.

4. Ebben a pillanatban Vierdian befejezi a varázslatot. Pengék Nélkül Daloló ráveti magát Droanra, és hangos – grashrat – kiáltással kicsavarja a kezéből a pengét. Ezzel egy időben egy Iker ugrik a terembe.
5. Droan elüvölti magát. Hangja mindenkit a falhoz vág a teremben<sup>11</sup> (még a korcsokat is), kivéve három alakot: Vierdiant, Pengék Nélkül Dalolót, és a frissen érkezett Ikert. A plafonon hajszálrepedések futnak végig, és elkezd szivárogni a víz.
6. Az Iker ráront Droanra. Az egy pillanatilg tétovázik, de úgy dönt, az elf fenyegetőbb a számára. Ráüvölt Pengék Nélkül Dalolóra. Annak hirtelen a szokásosnál is beesettebbé válik az arca, majd a következő pillanatban lábai megfonnyadnak, és mint két pálcika, összeroppannak<sup>12</sup>. Ezt a kint a fejedő sem bírja ki, elalél.
7. Az Iker odaér, és kikapja az elf kezéből a pengét. Droan ráüvölt, de meglepetésére szavának nincs hatása. Azonban Vierdian – nem tudva, ki ez a támadó, egy villámot szór ellenfelére<sup>13</sup> Ennek sincs fogantja, csupán annyi, hogy a penge kiesik az Iker kezéből. Nem tud utána kapni, mert védekeznie kell Droan igéivel szemben. Vierdian éri el először a pengét. A víz most már szinte ömlik a repedéseken át.
8. Ha a játékosok nem cselekednek semmit, akkor Vierdian megöli a védekezésre képtelen Droant. A penge szilánkokra török, és a darabok gyönyörű, izzó üstökösként vágódnak szerte – szét, átluggatva a plafont, és mindent, ami a terembe volt. A beömlő víz csupán néhány cafattá rongyolt holttestet áztat el. A város lakóinak különös élménybe lesz részük: a palazzót szétszaggatják a szilánkok, majd hosszú, fényes csóvát húzva eltűnnek a végtelen égbolton.

## Pontozás:

### Fix pontok:

10 pont: rájönnek – e, hogy kik ölték meg a kalandozókat

<sup>11</sup> D3 ÉP-t sebezve

<sup>12</sup> Mivel ő a fókusz, ezért Droan nem ölheti meg.

<sup>13</sup> Boszorkánymesteri villámvarázs. Esetleg szöveget üthet valaki fejébe...

10 pont: megtudják –e maguktól, hogy hol van a palazzo

10 pont: életben maradnak a megkérdezett evezősök.

20 pont: rájönnek, hogy Vierdian hazudik, mikor azt mondja, hogy érzi, hol van a Holdsarló.

50 pont: sikeresen megszerezték a Holdsarlót.

### Változó pontozás

0-25 pont: Kijátszották – e a karaktereket?

0-25 pont: Végig In Character cselekedtek?

### Negatív pontok:

10 pont: Megszegett parancs – felfedik magukat, stb

10 pont: Nem térkapuval térnek haza.

20 pont: Kifutnak az időből

## Mi van ha...

- a játékosok megölik/megtámadják Szavakat Tudót?
- A segítsége nélkül sokkal nehezebben találják meg a palazzót, és mellesleg nem túl könnyű legyőzni őt. Ha nagyon szorul a hurok, akkor elmondja, hogy ki ő, és azt mondja, az a feladata, hogy megakadályozza az aquir szertartást. Állítja, hogy számára csak másodlagos a Sarló, elsődleges a szertartás megszakítása.
- Felfedezik őket a városban?
- Úgy kezelik őket, mint szökött rabszolgákat. Ha nagy balhét rendeznek, kihívják a sereget is.
- Nem sikerül megakadályozni a szertartást?
- Bukta.
- Megvárják a párbaj végét?
- Droan legyőzi az alakváltót, és a maradék 30 Od-pontjával pontot tesz a játék végére.
- Csak az egyik aquirt ölik meg?
- Ha az alakváltót ölik meg: ld fent.

- Ha Droant: az alakváltó elindul a sarlóért, és megpróbálja úgy intézni, hogy annak hordozója ölje meg. Od – pontja neki is van, de csak 15, emellett a nemes nyelvet beszéli, így van egy *minimális* esély a legyőzésére.

2006 (?).

Szerző: Schundler László

Forrás: Atlantisz

Szerkesztette: Magyar Gergely