

Szent Marcus bajnokai

KALANDMODUL

M.A.G.U.S. kalandmodul 8-10. szintű karakterek számára

Szerző: Kucsmár Richárd 3580 Tiszaújváros Margit sétány 2

Bevezető

A modul tapasztaltabb (8-10. szintű) karakterek számára íródott. Bár az ellenfelek száma, erőssége módosítható a csapat számának, összetételének és erősségének függvényében; alacsonyabb szinten nem javasolt lejátszása; de 10. szint felett is jelenthet kihívást a történet. A kaland a hagyományos elemekből építkezik: a bátor hősök leereszkednek a gonosz földalatti odújába, hogy elpusztítsák (és ezáltal megmentsek a világot). A csapat fontos feladata lesz egy Domvik-pap megvédése és segítése, valamint Domvik mágiája is hatni fog rájuk. Így nem szerepelhetnek Ranagol, Tharr hívei, papjai és feketemágiát használó karakterek. A történetben a kalandozóknak próbára kell tenniük harci, mágikus, világi és alvilági képességeiket is; a modult úgy igazítsuk a csapathoz, hogy csak minden tudásukat és ügyességüket bevetve arathassanak sikert.

Háttér

A feneketlen mélységben rejtőző gonosz, a főellenfél egy kurun (Bestiárium 132.old.). Hátborzongató képessége - képes befogadni és testében megkötni a holtak lelkét, így megszerezve minden tudásukat - óriási hatalom birtokosává tette. Ez a kurun megszerezte egy álmokkristályban lakozó crantai boszorkányherceg lelkét, valamint másfél tucatnyi igen tapasztalt kalandozót is (köztük varázslók, harcművész, mentalista). Egy hatodikori kazamata mélyén bújt meg, mely a Sheral hegység egy szakadéka alatt található, Erion és Ordan között. Évszázadokon át tökéletesítette és gyűjtötte mágikus energiáit, szellemlények és különös szörnyek garmadával tartotta távol a külvilágot. Ám nemrégiben a felszínen is felhasználta hatalmát: egy goblin törzset vont befolyása alá, akik mintegy mélységi félistenként tisztelik. Sámánjaikon keresztül mágikus védelmet és támogatást ad, cserébe élőáldozatokat követel, akiket szakadékokba hajítanak.

Ténykedésére már felfigyeltek az égiek. Domvik egyik Fehér Angyala a fiatal, szépreményű papot, Marcust választotta ki a feladatra. Álmok útján a kurun fészkéhez irányítja. Természetesen Marcus nem lenne képes legyőzni a szörnyeteget, még



legalantasabb őrzőinek sem lenne ellenfél. Mártíromságra van ítélve: feladata az, hogy a kurun áldozata legyen. Amikor az felfalja jóságos és ártatlan lelkét, a Fehér Angyal számára lehetőség nyílik arra, hogy a haldokló hívővel kapcsolatba kerülve oda teleportáljon. Így ki tudja kerülni az összes védőmágiát és a kurun seregét is, erejét csak a legfőbb ellenfélre koncentrálhatja. Marcust biztosan eljuttatni a kurun elé igen kétséges vállalkozás. A Fehér Angyal úgy tervezi, hogy megjelenésével magára vonja a sötétség lényei figyelmét, ezalatt Marcus egy kisebb csapat (Domvik-lovagok) őrizetében lopva megpróbál a lélekfaló közelébe férközni. A csapat Marcushoz hasonlóan nem lehet túl nagy hatalmú, mivel hamar felfigyelnének rájuk.

Charta Pura Marcus Secundus Sosius

Domvik első szintű papja. 18 éves, középmagas, barna hajú és szemű fiatalember. Jelleme: Élet, Rend; becsületes, jóságos, szelíd, ugyanakkor határozott, hite megingathatatlan. Fényes jövőt jósolnak neki, mivel istene kegye több formában is megnyilvánul: köpenye mindig hófehér, sohasem szennyezi be folt. Ha minden Mp-ját felhasználja, kézzel bármilyen súlyosságú sérülést vagy betegséget meg tud szüntetni (lásd egyedi varázslatok: Kézzel és Űzés-betegségek. Mágikus praktikákat még nem képes orvosolni).

Marcus tehát az angyali sugallatra Shadonból Erionba utazik, majd nemsokára nekivág a Sveral-hegységnek. Nincs pontos tudomása arról, hogy hová kell mennie és miért, előjáróinak sem képes megmagyarázni. Erionban kisebb feltűnést kelt gyógyító munkájával, szelíd prédikációival és azok sikerével. Albus Archiepiscopus Lucius Flaminianus, Domvik egyházának erioni vezetője - aki egyébként a Nekropolisz megtisztításáért végzett reménytelen és fanatikus harcáról közismert-örömmel fogadja az ifjút, de nem hajlandó elengedni a mostanában veszélyessé váló hegyekbe, mivel félti a mozgolódó goblin hordáktól. Marcus viszont érzi a hívást, s egy nap nyomtalanul eltűnik a temetőnegyedben felállított, szigorúan őrzött templomból. A keleti kapuőrök még látták, ahogy gyalog, magányosan, egy szál tarisznyával elhagyta a várost. Az érsek érzi, hogy hibázott, istene támogatását sem tudhatja magáénak. Így egy csapatot indít a szökevény megkeresésére és

segítésére. (Ha a játékosok csapatának minden egyes tagja netalán Domvik híve lenne, akkor őket bizza meg, s az alábbi bonyodalmakat természetesen mellőzhetjük.)

Csak hogy a keresés kudarcot vall, mivel a lovagok túl erőszakosan és fennhéjázóan viselkedtek. Először majdnem agyonverték néhány embert egy hegyi faluban, ahol utoljára látták Marcust, s amely település Erion fennhatósága alatt áll. Később összetűzésbe keveredtek egy ordani felderítőosztaggal, akik a goblinokat figyelték meg. Jelenleg Sogron papjainak kényszerű vendégszeretetét élvezik. A keresésből tehát diplomáciai bonyodalom lett; igen feszült a helyzet Domvik és Sogron követői között. Erion urai próbálják elsimítani az ügyet, bár ők is neheztelnek a falusi incidens miatt. Úgy vélik, az „elkódorgott” Marcus előkerítésével véget is vethetnének az egyre kínosabbá váló ügynek. Ekkor léphetnek színre az Erionban tartózkodó játékosok, valamint:

Anae

Anae, a 16. szintű Arel-papnő legendás személy még Erionban is. Vakmerő tetteiről történetek tucatjai keringenek: küzdött a Falban, a Nekropoliszban, a zászlóháborúban a kalandozók vörös zászlaja alatt; a térkapuk őrzőivel utazásokat tett a Káosz síkjain stb. Mindenki tudni véli, hogy Erion hercegének személyes tanácsadója, testőrségét is ő választja ki; a város kémszervezetében jelentős pozícióban van; minden nagyobb rajtaütésben részt vesz, melyek Tharr hívei ellen irányulnak. Ő fogja a csapatot felkérni Marcus megkeresésére. Fontos! Anae csak megbízható embereket fogad fel, „gonosz” karaktereket nem! Ha a kalandozók még nem ismernék egymást (azaz össze kell mesélni őket), akkor Anae válogatási elve fokozottan érvényesül.

Az Arel-papnő magas, hollófekete, hosszú haját összefogva hordja. Kék szemeiben folyton derűs nyugalom csillog. Káosz, Élet jellemű, hajlamos a tréfálkozásra és a barátságos párviadalokra. Rúnákkal díszített láncinget és hosszú kardot visel. Istennője ajándékként képes sólyommá változni, a karakterek ezen alakban találkoznak vele először - nem egy kocsmában, hanem a szabad

ég alatt keresi fel őket az este folyamán. Felvázolja a küldetést: egy „tejfölösszajú Domvik birkát kell visszaterelni a nyájba”, ha még meg nem ették a goblinok. Égi szekéren fognak utazni ahhoz a hegyi faluhoz, ahol utoljára látták. Jó lenne, ha minél hamarabb visszahoznák, mert az Isten Kardja lovagjai már eddig is sok bajt keverték a kutatás közben. A munkáért bőkezű jutalmat, 200 aranyat fizetnek (fejenként!). Hajnalban találkoznak a keleti kapu előtt, lovakat ne hozzanak, mivel nem férnek az égi szekérre és a hegyek közt sok hasznukat nem vehetik. Ha a csapat elvállalja a feladatot, Anae hamarosan távozik, mivel még beszélni akar Luciussal, Domvik érsekével.

A csapat este megetheti az előkészületeket a holnapi útra. Hajnalban találkoznak a megbeszélthelyen. A papnő elmeséli, hogy Lucius igen különös kérést intézett hozzá, amikor értesült az újabb kutatásról. Azt kérte, hogy ha megtalálják Marcust, ne próbálják meg erővel visszahozni, mert ez egyrészt nem sikerülne -hisz tőle is észrevétlenül távozott-, másrészt úgy véli, az ifjú pap egy számára is homályos isteni küldetésben jár. Az érsek Marcust kereső imái nem találtak meghallgatásra. Erioni tartózkodása alatt többször neki akart vágni a hegyeknek, de nem tudta megmondani, pontosan hová és miért készül. Lucius a goblinok miatt nem engedte el. Most az lenne a kérése a csapathoz, hogy ha még életben találják Marcust, kísérik el és védelmezzék útján. Roppant hálás lenne ezért, Erionban „asylumot” ígér nekik. Anae elmagyarázza, hogy az asylum annyit jelent, hogy Domvik erioni papjai menedéket és szállást biztosítanak ezentúl számukra, amennyiben igénylik; valamint minden testi-lelki sérülésüket orvosolják. Megemlíti még, hogy a hegyekben igen mozgolódik a Sárkányölök nevű goblin törzs. Nevetve teszi hozzá, hogy a félelmetes „sárkány”, akit állítólag ezek az undorító pondrók megöltek; valami óriásgyík lehetett.

Ha nincs kérdése a kalandozóknak, Anae megidézi az égi szekeret, melyet négy

légelementál fog röpíteni. A papnő nem tart velük, de sok sikert és jó vadászatot kíván. Négy óra száguldás után ereszkednek le a hegyi falu közelében.

A falu

Kis település, egy tucat szegényes faépületből áll, melyek védelmezőn egymáshoz bújnak. A lakók, lehetnek úgy negyvenen-ötvenen, sötét pillantásokkal fogadják az érkezőket. Mindannyian prémekbe burkolózva, fegyverrel (balták, rövid kardok) a kezük ügyében állnak, még a gyerekek is fenyegető komolysággal szorongatnak egy-két követ. Láthatólag arra készülnek, hogy elhagyják otthonukat. A tömzsi, szakállas férfiak csak akkor enyhülnek meg kissé, ha a játékosok megemlítik, hogy a „súlyomlány” barátai. Egyébként szótlanul állnak, s úgy tesznek, mintha nem értenék a közös (vagy bármilyen egyéb) nyelvet; semmilyen segítséget sem nyújtanak. Ha a csapat erőszakoskodni próbálna, körbeveszik őket, és közáport zúdítanak rájuk (varázsolni szinte lehetetlen), majd a férfiak lerohanják. (Ké: 20 Té: 60 Vé: 110 Tám:1 Sebzés:1K6+2 Ép: 6-10 Fp: 25-40 SFÉ: 1 ME: 0-5, húszan vannak.)

Ha sikerül szóra bírni őket, az alábbi dolgokat tudhatják meg: Két napja járt náluk a szent ember, aki visszahozott a halál küszöbéről néhány kölvavinában megsérült embert. Tovább ment kelet felé, azt mondta, meg kell keresnie egy hegyet. Az egyik fiatal falusi látta, hogy meggyógyított több goblint is, akik elfogták és elhurcolták. Tegnap jártak itt a gonosz páncélos emberek, akik összeverték a vezetőiket, pedig vendégként fogadták őket. Most elhagyják otthonukat, mert rengeteg goblin bújt elő a hegyek mélyéről, igen veszélyes a környék.

Nyomkövetés

Bár megmutatják, hogy hol látták utoljára Marcust, a nyomait igen nehéz követni. A következő napokban a csapatnak el kell igazodnia a hegyoldalakat és völgyeket borító rengetegben, ehhez a minimum az Erdőjárás alapfoka. A kereséshez az alapfokú Nyomkövetés kevés, mivel a tavaszi záporok kissé elmosták a nyomokat. Annyi még megállapítható, hogy a környéken kb. kéttucat goblin tartózkodott másfél-két napja, és

északkeletnek indultak. Marcus nyomai egy idő után eltűntek közülük. Mesterfokú nyomolvasónak rövidebb ideig tart az előbbiekre rájönni, és az is feltűnik neki, hogy a pap nyomainak eltűnte után két goblin valamilyen terhet cipelve ment tovább.

Ha a csapat segítséget kérne a falusiaktól a követésben, esetleg két vadász kalauzolhatja őket a számukra ismerős terepen. Lax és Grovak, a hallgató és nyers modorú testvérpár csak akkor vállalkozik az útra, ha fizetségül kapnak egy-egy kiváló minőségű, egykezes fegyvert (tört is elfogadnak, ha az díszes, szép darab). Pénz, ékszer, csecsebecsék nem érdeklik őket. Ismerik a környék forrásait, búvóhelyeit, csapásait (helyismeret Mf, vadászat Af, erdő- és hegyjárás Af, nyomolvasás Af). Felvilágosíthatják a csapatot a „sárgaszeműekről” (goblinokról): eddig ritkán merészkedtek elő, de most csapatostul özönlének mindenfelé. Éjszaka vonulnak a felszínen, ilyenkor vad dobolást és rikoltozást csapnak. Nappal elbújnak a fény elől; barlangokban, sziklák vagy sűrű lombú fák alatt pihennek. Már két, északabbra lévő falut rohantak le, nem félnek senkitől sem.

Északkelet felé haladva megszorodnak a goblinok nyomai, még az est beállta előtt rátalálnak egy nagyobb táborhelyükre, amit valószínűleg a múlt éjjel hagytak el. Ide cipelhették Marcust is, legalább 80-100 fő lehetett itt. Éjjel igen jól hallható, hogy a környéken goblinok százai vonulnak a lehető legnagyobb hangzavart keltve. A csapatnak búvóhely után kell néznie, mert bár igen könnyűnek tűnik kikerülni Orwella teremtményeinek zajos meneteit; de bármikor belebotolhatnak egy kisebb felderítő egységbe, ami végzetes következményekkel járhat, hiszen éjjel a goblinok vannak előnyben.

Másnap reggel jóval közelebb érezhetik magukat az Domvik-paphoz, mivel elrablói lassan haladtak; a nyomaik alapján már fél napnyi előnyük sem lehet. Csakhogy itt már sokkal óvatosabban kell haladni, mivel egy egész törzsre való goblin pihenhet a környéken. Ráadásul mesterfokú nyomkövető nélkül menthetetlenül elvesztik az eddig követett csoportot, hiszen azok csatlakoztak nagyobb egységekhez, melyekből idővel ki-kiváltak és vissza-visszatértek kisebb létszámban. Ha nincs mesterfokú nyomkövető, fel kell deríteni a környező goblin táborokat (5-6 is van), hogy rátaláljanak Marcusra; ellenkező esetben tudni fogják, melyikben keressék. Nappal csak néhány őrszem van ébren,

akik a napsütésben nem látnak valami jól, de a hallásuk annál kitűnőbb. Azon karaktereknek, akik idegenül mozognak az erdőben illetve nem képesek - sikeresen - lopkodni és rejtőzködni, szinte semmi esélyük észrevétlenül a tábor közelébe jutni. Mágikus eszközökkel (láthatatlanság, csend) természetesen megkönnyíthető a dolog.

Amennyiben rátaláltak Marcusra, láthatják, hogy a körülményekhez képest jól van. Lábai megkötözve, külön őrség (4-6 fő) vigyáz rá. Mosolyogva gyógyítja meg a hozzá nagy tisztelettel közeledő sebesülteket és betegeket. Egy csont- és tolldíszekben rikító sámán árgus szemekkel lesi minden mozdulatát, és néha utánozni próbálja (mielőtt feláldozná a mélység szörnyetegének, meg akarja tanulni e csodát). A kiszabadítás nappal sokkal egyszerűbb, a nyolcvan-száz goblin többsége ilyenkor pihen vagy részegen hortyog. Marcus kicsit rosszallóan nézhet a csapatra, ha azok megölnék „kis barátait, akikkel északra tartott”, és el szeretné temetni őket; de szívesen veszi társaságukat, mivel sejtette, hogy a goblinok csúf véget szántak neki.

A goblinok

A játékosok talán értetlenkednek, hogy goblinok ellen miért van szükség 8-10.szintű karakterekre. Esetleg jó mulatságnak vélik a dolgot, és könnyed testmozgás gyanánt tömegmészárlásba kezdenek Marcus kiszabadításakor. Ha velük tartott a két vadász, ők nem vesznek részt a támadásban, visszafordulnak. Teljesen észrevétlenül valószínűleg nem tudják kilopni a táborból. Ha felveszik vele telepaticusan a kapcsolatot (látniuk kell ehhez), és megpróbálják rávenni, hogy hagyja el a segítségükkel (teleport, láthatatlanság stb.) fogvatartóit, ő erre nem lesz hajlandó. Közli, hogy fontos gyógyító és hittérítő munkát végez Domvik dicsőségére; nagyon megkedvelte kis barátait. Talán le tudja őket beszélni szándékukról, hogy feláldozzák, ellenkező esetben egyedül is képes lesz távozni tőlük. Ha a csapat letenne a kiszabadításról, később erre szinte semmi esélyük nem lesz, mivel akkor már több ezer goblin közül kellene kiragadni; valamint akkor lehet, hogy Marcus

eltűnik onnan (a Fehér Angyal fél mérföldnyire elteleportálja), és nem találják rá.

Ha leállnak harcolni, fél órán belül több száz goblin rohanja le őket, ezt nem élhetik túl. Kisebb összecsapás árán elrángathatják Marcust, és elmenekülhetnek, elrejtőzhetnek. A goblinok csak egy darabig üldözik őket, egy órán belül sámánjaik parancsára visszafordulnak. A harci értékeket és a különös viselkedés magyarázatát most adom meg:

A törzs kb. négyezer fős. Kinézetük, fegyverzetük átlagos: egy-másfél méter magas lények, sárga bőrűek, nagy szemük szintén sárga; szájuk széles; füleik kicsik, hegyesek és elállóak. Hosszú karjuk térdig ér, kezükben többnyire baltát vagy buzogányt szorongatnak. Sámánjaik egy-két villám (2-3k10-es sebzésű) kilövésére és halálukkor egy átokra képesek (Egészségpróba +2-vel, ha sikertelen, a megátkozott ereje csökken 2-vel).

Ké: 10

Té: 25

Vé: 60

Tám: 1

Sebzés: 1K6+1

Ép: 7

Fp: 12

SFÉ: -

Sebesség: 65 (SZ)

Méregell.: 3

Ami különlegessé teszi őket, az a kurun befolyása. A sámánokon keresztül kiterjesztette rájuk védelmező mágiáját; így a törzs összes tagjának mágiaellenállása: 30. Auraérzékelés diszciplínával felfedezhető az ismeretlen metódussal felhelyezett, sötét pajzs; melyet nem lehet lebontani. Aki asztrálmágiát próbál rájuk bocsátani, csúf meglepetésben lesz része: egy percen át gyilokvágy fogja el (mint a boszorkánymesteri varázslatnál), minden körülötte álló személyt megpróbál elpusztítani (Ké:+10 Té:+30 Vé:-40 Erő:+2), majd újabb egy percre kábult lesz. Aki mentálmágiával kísérletezne, 1k6 órára válik kábulttá (Ké:-15 Té:-20 Vé:-25 Cé:-

30), ez idő alatt képtelen varázsolni és pszit használni.

A csapat üldözését a következő okok miatt fejezik be. Ha a törzsből bárkit erőszakos halál ér, az egy órán belül feltámad; s élőhalottként ered gyilkosa nyomába, addig nem nyughat, míg nem végez vele. Ráadásul ha többen vannak, különös erő köti egymáshoz őket; mely a boszorkánymesteri Kapcsolattal felruházáshoz (Bestiárium 93-94.old.) hasonló; csak hogy nekik nem kell külön figyelő és harcoló részre bomlaniuk ahhoz, hogy harci tudásuk megnövekedjen.

Maximális értékeik (legalább 10 fő esetén):

Ké: 20

Té: 125

Vé: 160

Tám: 1

Sebzés: 1K6+2

Ép: 19 (csak túlütéssel sebezhető, tűz fele erősséggel hat rájuk)

ME és Méregell.: immunis

SFÉ: -

Sebesség: 65 (SZ)

Ha számuk tíz alá csökken, úgy gyengébb harcosokká is válnak (Ké: -2 Té, Vé: -10 /fő). Az élő goblinok így rájuk hagyják a bosszút. Az élőholtak érzik, merre keressék a csapatot, és nincs szükségük alvásra, tehát a lepihenő kalandozókat hamar beérik. Látható, hogy minél nagyobb vérfürdőt rendeznek a táborban, annál nehezebb dolguk lesz az élőholtakkal.

És ez még nem minden! Ha elpusztítanak egy goblin-zombit, az kísértetként fél nap múlva a csapat után ered. A szellemlények csak éjjel támadnak, légies testük normál fegyverekkel nem sebezhető. Asztrál- és mentálmágiára, valamint a mérgekre immunisak. Harci értékeket értelmetlen közölni, mivel öngyilkos taktikával egyszerűen nekirohannak az ellenfélnek - sebességük 150 (L). Egy csapással megsemmisíthetők így, szerencsére nem támadnak egyszerre többen, összehangoltan egy karakterre, tehát egy „körben” mindenkinek csak eggyel kell megküzdenie. Annak eldöntésére, hogy halála előtt sikerült-e megérintenie áldozatát, mind a ketten dobjanak 1k10-zel, a karakterek számára az alábbi módosítókkal: mesterfokú fegyverhasználat +1, szálfegyver (pallos is) +2, körönkénti több támadás +1, rövid fegyverek (tőr, rövid kard, buzogány stb.) -2, csak két körönként támadhat -1, mágikus pajzs +1. Ha a goblin legalább annyit ér el, mint ellenfele,

sikerült hosszú karjával megsebeznie; fagyos hideget érez szétáradni testében, és szokatlan kimerültség lesz úrrá rajta: -1K6/2 Max. Fp; minden -15. Max Fp után eggyel csökken az Egészsége is. A veszteséget semmilyen módon nem tudják meggyógyítani, még Marcus sem.

A szellemek mágiával sebezhetőek; a tűz sebzése felezendő, 19 Ép-jük van. Hiába pusztítják el őket, a következő éjjel ismét megjelennek és ismét támadnak! Csak úgy szabadulhatnak meg végleg tőlük, ha holttestüket megáldják és eltemetik (ezt Marcus korábban is szorgalmazta). A kirekesztő varázskör védelmet nyújt ellenük.

Hegymászók

Marcus a kiszabadítás után megmutatja, hogy melyik távoli hegycsúcsra szeretne eljutni. Ha a csapat megpróbálja visszavinni Erionba, akkor egyszerűen eltűnik, és tovább halad úticélja felé. Három nap alatt érhetnek oda; azaz három éjszakát kell átvészelnük. Egyre több goblint látnak-hallanak; több ezren nyüzsöghetnek a környéken. Szerencsére állandóan vigadnak és áldozatokat mutatnak be a környező szakadékoknál, hasadékoknál; így nappal, a fák sűrűjében osonva, egy tapasztalt (min. Af) erdőjáró vezetésével sikerülhet észrevétlenül a hegy közelébe jutniuk. Természetesen mágikus eszközökkel (égi szekér, repülés stb) lerövidíthetik az utat. A hegynél, és több másiknál, valamint a szakadékoknál is öt-öt denevérszárnyú humanoidot láthatnak repkedni. Mesterfokú legendaismerettel, demonológiával vagy boszorkánymesteri mágiaismerettel rendelkezők felismerhetik a vulgharokat (ha idáig még nem akadt dolguk efféle lényekkel).

Éjjel-nappal örködnek, felfigyelnek az estleg még támadó kísértetekre, vagy a varázskörré is.

A meredek, sziklás hegyoldalon lehetetlen észrevétlenül felkapaszkodni, és legalább alapfokú Hegyjárás, vagy minimum 30%-os mászás, és kötelek (az ügyetleneknek, mint például Marcus) is kellenek. Ha az öt vulghar kiszúrja a csapatot, azonnal rájuk uszítanak több száz goblint. A hegynek körülbelül a feléig lehet eljutni észrevétlenül, onnan mintegy négy-öt órás erőltetett menet szükséges a szerencsére nem túl magas csúcsig. A goblinok jóval gyorsabban haladnak; és valószínű be is érik a csapatot, mivel a vulgharok biztonságos távolból Szélirányítás varázslattal,

hatalmas szélökésekkel próbálják lesöpörni a betolakodókat.

Mágia használata nélkül a vulgharokat nem tudják kicselezni; éjjel-nappal jól látnak, felderítő repüléseiket fáradhatatlanul végzik. Ha sikerülne észrevétlenül vagy üvöltöző goblinhordával a nyomukban feljutni; Marcus azonnal buzgó imába merül egy teljesen jellegtelen szikla előtt.

Fehér Angyal

Egy vakító villanás és földöntúli kórus dala lepi meg a kalandozókat. A szikla tetején, a fényből előlép egy glóriával övezett, magas, szép férfi. Fehér félvértet és köpenyt visel. Jobb kezében lovagi pallost, baljában közepes méretű pajzsot tart. Ha a csapatot eddig üldözték volna; a goblinok fejvesztve menekülnek, míg a legközelebb merészkedő vulghar emberi alakban a földre zuhan (Üzéstülvilági lények), erre a többiek meghátrálnak. Marcus továbbra is imába merülten térdepel. Ha a csapatban esetleg volna „gonosz” karakter; aki Domvik hitével homlokegyenest eltérő nézeteket vall, az nem részesül az alábbi előnyökből; illetve ha nem menekül el azonnal, meg kell küzdenie a küldöttel. Mindenki gyógyul 6-60 Fp-t, 1-10 Ép-t; egyúttal Max. Fp-je visszaáll az eredeti értékre. A Fehér Angyal ünnepélyes és határozott hangon így szól a csapathoz:

„Domvik akaratából ti lesztek Marcus oltalmazói a sötétség birodalmában. A gonosz már elég erőt gyűjtött ahhoz, hogy ismét a felszínre törjön. Meg kell akadályozni a katasztrófát. A végtelen mélység biztonságából csak úgy lehet előcsalogatni, ha egy tiszta lélek fénye megzavarja éji magányát. Kísérjétek el Marcust a poklok legmélyére, védjétek meg a gonosz szolgáitól. Urunk szent fénye jelzi az utat és a veszélyt; Marcust óvni fogja a védelmező aura. Én elterelem a gonosz figyelmét, s ha eljő az idő, megküzdök vele. Domvik erősítse meg akaratotokat!”

Miközben szónokol, több dolog is történik: a szikla kettéhasad, s egy üreg látható a helyén, amiben egy csigalépcső vezet lefelé.

A levegőben megjelenik egy Szent Fény, mely lassan az üreg felé lebeg. A továbbra is hangtalan imáiba mélyedő Marcus követi a fényt, testét halványan derengő aura vonja körbe. Azon karaktereknek, akik hajlandóak végrehajtani a feladatot, és a pappal tartanak, hihetetlen mértékben megnő lelki erejük és eltökéltségük (Akaraterő:20). Szótlanul leereszkednek a lépcsőkön, s a földöntúli jelenés okozta kábulatból csak akkor térnek magukhoz, amikor felettük a szikla összezárul.

Ha akad olyan játékos, aki nem akar engedelmessé válni a kérésnek; nagy bajba kerül: a Domvik-pap és kísérői elindulnak, az isteni küldött szemrehányóan ránéz és elrepül. Egyedül marad a hegyen, köröskörül csak ellenség...

A kurun birodalmában

A csigalépcső két méter széles, mintegy ötven méteren át kanyarog; míg egy nagyobb teremben véget nem ér. Mielőtt rátérnek a további útvonalak részletes ismertetésére, néhány általános megjegyzést szeretnék tenni a kurun fészkeivel kapcsolatban.

A csapat a későbbiek folyamán úgy gondolhatja, hogy ez egy meglehetősen könnyű és elhagyatott labirintus. Amíg a Szent Fény közelében maradnak, valóban viszonylagos biztonságban érezhetik magukat. Ugyanis a területen kóbor lelkek ezrei nyüzsögnek, melyek képesek megszállni az emberek testét. A huszas akaraterőt a szent fény adja; harminc méteres körzetben fejti ki hatását. Ezen túl öt méterenként eggyel csökken az általa biztosított magas tulajdonság, míg vissza nem áll az eredeti értékre. Amennyiben valamelyik -vagy több- karakter akarateroje húsz alá csökken, azonnal megpróbál egy kóbor lélek beléköltözni. Ha a lény akarateroje (14+1K6) nagyobb, sikerül is neki. Ha nem, percenként dobjunk újabb támadót (azaz akaraterő értéket). Siker esetén átveszi a test irányítását, értékei:

Ké: 10

Té: 20

Vé: 50

Tám: 1

ME: immunis

Ép-je, Fp-je, Sebessége a megszállt testé, akinek tudását nem birtokolja. A kóbor lélek általában háromféle dolgot művelhet (válasszunk vagy dobjunk 1K6/2-vel):

- rátámad a közelében állókra, harc gyűlölettel
- ordítva rohanni kezd teljes erőből, míg el nem ájul (vagy...)
- öngyilkos próbál lenni (fejét a falba veri, fojtogatja magát)

A többieknek hamar le kell állítaniuk, különben meghal. A kóbor lelkek csak Asztrálszem vagy Auraérzékelés diszciplínával érzékelhetőek. A megszállt kalandozóból ugyan Asztrális elűzéssel vagy Lélekcsapda Varázsjellel eltávolítható, de az újabb támadásokkal szemben csak a szent fény közelsége nyújthat menedéket (illetve a Kirekesztő Varázkör, de ez nem mozgatható).

A Fehér Angyal sajnálatos módon nem adott részletes tájékoztatást a várható veszélyekről és egyéb dolgokról. Elsőként a különleges szent fény működését írnám le: 15 cm sugarú, kékesen világító gömb; a talaj felett két méterrel lebeg. Három fáklyányi (15m) világosságot ad, ezen a területen belül nem működik az ultra- és infralátás. Időlegesen eloszthatja a Sötétség-varázslatot (15 E-ig). Valójában nem „ismeri” a kurunhoz vezető pontos utat. Kék fényvel ég, ha nem fenyeget a közelben nagyobb veszély, és tovább lehet haladni a főellenfél irányába. Ha erős szörnyeket észlel, színe a veszély nagyságától függően mélyülő vörösbe csap át. Amennyiben jó irányba haladnak, némi kékes árnyalat még látható a gömbben. A szent fény a lépcső alján megáll, és nem mozdul. A csapatból bárki, szóban vagy telepatikus úton, egyszerű parancsokkal irányíthatja (például: állj meg, menj előre x métert stb.), persze erre maguktól kell rájönniük.

Marcus ugyanis a történet végéig igen passzív marad. Folyamatosan imádkozik, látszik rajta, hogy iszonyatosan koncentrált. Az ő 20-as akarateroje nem függ a szent fénytől. Nem képes kommunikálni, de érzékeli a körülötte zajló eseményeket, és hallja a csapat esetleges utasításait. Azaz a szent fényhez hasonlóan irányítható, de ő a bonyolult kéréseket is megérti. Ha a csapat vagy egy sebesülés kizökkentené a "meditációból", rögtön folytatja azt.

A védelmező aura 15-ös SFÉ-t biztosít számára. Előfordulhat, hogy az egyik karakter súlyosan megsérül (Ép veszteség, mérge, betegség), és nem képesek talpra állítani. Marcust megkérhetik, hogy segítsen. Ha megteszi, akkor jelezzük, hogy a körötte derengő aura halványabb lett. Minden egyes ilyen alkalom (függetlenül attól, hogy mennyi Mp-ba került volna és hány emberen segített, saját magát is beleszámítva) eggyel csökkenti az SFÉ-t. Ugyanígy csökken az aurája, ha különösen erős támadás éri (túlütötték volna, sebző mágia 10E felett volt stb. VÉ-je egyébként 82). Ez azzal a veszéllyel jár, hogy nem lesz elég ereje a gonosszal szembenézni. Ez lényegében annyit jelent, hogy gyengül az angyallal való kapcsolata, így a kurunhoz tervezett teleport kudarcot vallhat. Eredetileg a sikeres teleport esélye a történet végén 100%. Minden elveszített SFÉ 4%-kal csökkenti ezt. Azaz az összes SFÉ felhasználása esetén mindössze 40%-os a siker esélye.

Fontos a csapat viszonylagos észrevétlensége; ha nem birtokolnak túl nagy mágikus hatalmat, a veszélyesebb őrzők figyelmét elkerülhetik. Amennyiben olyan varázstárgy van náluk, melynek elkészítésénél legalább 150 Mp-ot használtak fel (vagy ne adj isten ereklyét birtokolnak), illetve egyetlen varázslattal 80 Mp-nál több mágikus energiát szabadítanak fel; jó eséllyel (60%) magukra szabadítanak egy magasabb rangú kóbor lelket, melynek 18+1k6 az akaraterije. Varázstárgy esetén érkezésének valószínűsége állandóan nő, fél óránként ismét dobjunk, de már +5%-kal. Azt a kalandozót próbálja megszállni, aki varázsol (öngyilkosságra próbálja kényszeríteni, esetleg megcsónkítani úgy, hogy ne legyen képes varázsolni), vagy akinél a mágikus tárgy van (a tárgyat a folyosó egyik rúnájához érinti, mely örökre elnyeli). Marcushoz nem férnek az aura miatt.

Tartsuk számon az idő múlását, mely több szempontból is lényeges. A kurunhoz 48 órán belül el kell jutniuk, a szent fény ezután kialszik. Egy nap elteltével a Fehér Angyal komoly támadásoknak lesz kitéve, így legyengülve fog megérkezni a végső küzdelembe (részletesen lásd ott). A karakterek 3 óránként veszítenek egyet állóképességükből az ősi labirintus nyomasztó légkörének köszönhetően; ez semmilyen eszközzel nem orvosolható.

Mágiát zavartalanul lehet használni, néhány kivétellel: a térmágia nem működik, miként megidézni sem lehet semmit és senkit sikeresen.

Légies alakban megpróbálhat valaki a falon keresztül haladni, ám gyors halál vár rá; a rúnák félrecsusszanak előle, szinte hívogatják, majd a falban lévően megszüntetik a légiességet. Aludni képtelenség; egy percen belül sikoltozva ébred rémálmából a pihenni vágyó, asztrálpróbát köteles tenni, kudarc esetén eggyel csökken ezen képessége (és nem is tér vissza soha). A pszi-pontok visszanyerésére irányuló meditációhoz kétszer annyi idő szükségeltetik; azaz négy perc alatt 1 pszi-pont kapható vissza - ráadásul pihenéssel vagy az idő múlásával nem fognak a szellemi energiák regenerálódni.

Ha a karakterek közt akad olyan pap vagy papolovag, kinek istene fontos feladatként szabja híveire a gonosz elleni harcot; azt kellemes meglepetés érheti. Egyetlen egyszer, amikor nagyon szorult helyzetbe kerülnek, vagy óriási tétje van a pap(lovag) valamely cselekedetének; istene megsegítheti. Ez nem lehet látványos, mindent elsöprő, külső beavatkozás! Néhány példa: a hatodik ima nem jár negatív következményekkel, de a tizedik során elájul 1K6 órára, s azután hetekig nem lesz képes szakrális mágiát üzni. Támadó varázslata különösen erőssé válik (csak egyszer): ereje, sebzése, határfoka akár meg is duplázódhat. Támadó dobását 00-nak tekinthetjük. Képes lesz Mp nélkül alkalmazni egy égetően szükséges varázslatot (még ha szintjéből fakadóan még nem is ismerné) stb. Az ilyen segítséget csak egyszer kapja meg egy pap(lovag), végveszélyben, drámai pillanatokban, de ne az isten oldjon meg követője helyett minden problémát.

Még egy észrevétel: ha valaki megszólaltatná a Szférák zenéjét (papi mágia, kis arkánium), egyrészt az ott leírtak normálisan érvényesülnek: 15m-es körzetben tartózkodók egy óra elteltével pap szintje×3 Fp-t és 60 Pszi-pontot nyernek vissza. Másrészt ezen idő alatt Marcus telepatikus úton képes kommunikálni vele. Bár ő sem tud sokat a fentiekből; néhány dologra felhívhatja a csapat figyelmét: a szent fény közelsége védelmet nyújt a szellemektől; képes gyógyítani, de ehhez a védelmező aurából kell energiát elvennie; sietni kell a gonosz hely általmái miatt, és a Fehér Angyal sem várakozhat soká; az erős mágiára felfigyelhetnek a gonosz szolgálói.

Útvesztő

A csigalépcsőn mintegy ötven métert tettek meg lefelé, legalábbis úgy vélhetik. Valójában több mint száz méter mélyen a felszín alatt járnak; ezt a furcsaságot egy törpe képes érzékelni. A lépcső és a padló szürke, por nem borítja. A sötét, bársonyosnak tűnő falakat és a mennyezetet ősi rúnák fedik, melyek kékes színben derengenek. Jelentésük, funkciójuk ismeretlen. Mesterfokú rúnamágiával vagy ősi nyelvek, legendák ismeretével sem azonosítható készítőjük kiléte vagy megalkotásuk időpontja. Baljós kisugárzásuk halált ígér a botor vállalkozónak, ki meg merné érinteni őket. A csapatnak óvatosan kell haladnia a rúnákkal borított folyosókon. Ha valamelyiküket megszállná egy kóbor lélek, nagy valószínűséggel (40%) hozzáér egy jelhez, vagy társait próbálja nekikasztani. Az alábbi hatások közül választhatunk vagy dobhatunk (ki is lehet dolgozni újakat):

- 1- meghal (0 Ép-re kerül, csak Marcus segíthet)
- 2- elájul 1k10 órára (nem téríthető eszméletre)
- 3- elveszti összes Mp-ját és Pszi-pontját
- 4- megvakul (gyógyítható)
- 5- rettegés 150E (menekülne egy napon át)
- 6- megbénul (gyógyítható)
- 7- tüzkítérés 6E
- 8- fekete halál (6.szintű, fertőző, gyógyítható)
- 9-10: semmi sem történik

A csigalépcső egy tíz méter átmérőjű, kör alakú terembe torkollik, a mennyezet öt méter magasan van, a falakat itt is rúnák borítják. A terem közepén egy akna található, átmérője három méter. Fölötte láncok, csigák, fogaskerekek és egy csörlő gyűrűjében egy nagy fémkosár himbálózik. A szerkezet jó részét belepte a rozsda, az óvó jelek alig látszanak. A kosárban négy ember kényelmesen elfér. Mechanikában képzett karakternek nyilvánvaló, hogy a

szerkezet életveszélyes, nagyobb (100 kg felett) terhelés alatt bármikor katasztrófa következhet be. Mechanikában járatlanoknak sem túl bizalomgerjesztő a látvány. Ha egyszerre többen szállnak be, szinte azonnal lezuhannak. Ha csak egy ember, 100 kg-ig körönként 40% (+5% minden újabb körben) az esély rá; 100 kg felett az alap 60%-ról indul. A csörlővel körönként maximum tíz méternyi tudják lejjebb engedni. A láncokból meg tudják saccolni, hogy legalább 60-100 méter mély lehet az akna. Ha a szent fényt -amely ekkor már megállt felette, bízató kék fényt árasztva- küldik le, észreveszik, hogy az akna falát is rúnák borítják. Mindig figyeljünk rá, hogy a szent fény milyen messze van a csapattól! Egyrészt a védelem, másrészt az állandó fényforrás miatt fontos (hiszen itt lent vaksötét van).

Az akna száz méter mély, élesebb hallásúak már idefentről is hallanak panaszos nyögéseket, sóhajokat, kaparászó-súrlódó hangokat. Ha kötéllel próbálnak leereszkedni, figyeljünk arra, hogy erős „kilengés” esetén a rúnákhoz érhetnek. Negyven méterrel a terem szintje alatt hat darab, kör alakú, egy méter átmérőjű, vízszintes járat található az akna oldalán. Ebből kettőt rúnák borítanak, a másik négy közül pedig csak az egyikhez közelítve vált kék színűre a Fény, a többinél és lefelé is vörösben ragyog. Ha rossz oldaljáraton indulnak el, néhány méter megtétele után több tucat magas (18+1k6) akaraterejű kóbor lélek ront rájuk, körönként egyszer próbálkoznak minden karakternél. Ha leereszkednek az akna alján lévő terembe, az első vállalkozó hirtelen felordít, és előre rohan. Ha a mögötte álló nem tudja megállítani (Gyorsaság, majd Erő ellenpróbák), nem látják többé...Aki utána merészkedne, ugyanígy jár, a vörös színű Fény csak három üres folyosót tud megvilágítani.

A helyes járaton négykézláb mászva, mintegy fél óráig kanyarognak jobbra-balra, le-fel. Rengeteg kisebb-nagyobb elágazás nyílik, de útmutatójuk mindig csak egy irányban jelez kék színnel. A játékosok nyugodtan rajzolhatnak térképet, én nem tartottam szükségesnek. A kurun fészke hatalmas, több száz folyosóból és tereméből áll. A csapat töredékrészét járja be, ha bárhol letérnek a szent fény által biztonságosnak ítélt szakaszból, néhány lépés vagy perc után menthetetlenül elpusztulnak.

A járat egy nagyobb, téglalap alakú terembe torkollik, négy méterrel a padló szintje felett. Itt nincsenek rúnák. A terem negyven méter hosszú,

tizenöt méter széles és hat méter magas. A két rövidebbik falnál egy-egy három méter széles lépcsősor található. A jobb oldali felfelé, a bal pedig lefelé vezet. A hosszabbik fal egyik oldalán érkezett a csapat; átellenben egy dísztelen vasajtó (2m magas), mellette egy rúnákkal díszített folyosó kezdődik.

A szent fény a felfelé vezető lépcsőnél és a folyosónál vörös, az ajtó előtt kék, a lefelé futó lépcsőnél halvány vörösség jelenik meg a kék mellett.

A felfelé tartó lépcsőnél ugyanolyan hangokat hallhatnak, mint amelyet az akna aljáról, a hatás is ugyanaz, ha erre próbálkoznak. A folyosón haladva az első karakter hirtelen megremeg, majd döbbsen társai szeme láttára néhány pillanat alatt évtizedeket öregszik, csontvázzá sorvad, majd csak hamu marad belőle. Aki tovább merészkedik, néhány perc múlva ugyanígy jár.

Két út maradt tehát, mind a kettőn el lehet jutni a kurunhoz. Egyiket sem könnyű végigjárni; elsőként a valamivel nehezebb (több ellenféllel járó) utat mutatnám be.

Panthal-masszák

A vasajtó nincs nyitva, zárnyitással egyszerűen (+10% a képzettséghez) megoldható a probléma, egyébként mágiát kell igénybe venni. Az ajtó mögött egy felfelé vezető, rúnákkal övezett csigalépcső és iszonyú bűz fogadja a csapatot. A Fény egyre inkább vöröses színben játszik, de közepén még látni némi kékséget is. A gyomorkavaró szag bomló tetemekre emlékeztet. A lépcső húsz méter után egy, a lentihez hasonló vasajtóban ér véget; kinyitása is ugyanúgy történhet.

Az ajtó mögött irdatlan méretű barlang terül el, a szent fény csak kicsiny szegletét képes bevilágítani. A rothadó testek bűze mindenkit (Marcus kivételével) Egészségpróbára készítet, kudarc estén hányinger és émelygés fogja el. A földet szinte teljesen ellepik a fehérlő csontok, koponyák; félig elrohadt végtagok, vértől sötétlő ruhafoszlányok. Mindenféle értelmes és állati lény maradványai megtalálhatóak, de a csapatnak nincs sok ideje nézelődni. A barlang távoli részeiből förtelmes szortyogást, tucatnyi láb lassú lépteit hallják, melyek egyre közelednek. Rúnákat sehol sem látni.

A barlang körülbelül 200 m széles és 300 m

hosszú lehet, magassága 40-50 m. A vasajtótól balra, mintegy 60 méterre található egy 5×5 m-es, kétszárnyú, dísztelen vaskapu. Itt a Fényben már alig látni a kék színt az egyre ragyogóbb vöröstől. Kinyitni borzasztó nehéz, mivel kifelé nyílik, s a túloldalán egy vasból készült gerendát fektettek keresztbe. Ha ezt eltávolítanák, az egyik szárny belökéséhez összesítve legalább 40-es Erő szükségeltetik.

A barlangban hat panthal-masszát táplálnak az élő áldozatokból. A mennyezetén jó néhány nagyobb lyuk tátong, itt hajtja le több tucat Molamoth démon a silányabb testeket. Az itt lévő erősebb kóbor lelkek miatt a Fény vörösen ragyog a nyílások előtt. Ha valakinek a testét megszállják, azonnal a masszák közé vetik.

A panthal-masszák óriásiak: 8-20 m hosszúak, 4-15 m szélesek, 3-8 m magasak. Alaktalan, csupa végtag testüket szemek, fülek, orrok tucatjai is borítják. Járás közben lábaik folyamatosan eltűnnek és megjelennek. Kezeik, csápjaik is állandóan kinőnek és visszahúzódnak, élő hús után keresve. Borzasztóan lassúak -Sebesség 30 (SZ)- és védtelenek; de eltökélten tartanak céljuk felé. Mindig kiszemelnek egy lassú ellenfelet, és azt próbálják körbevenni vagy a falhoz szorítani, és legázolni. Sikeres gyorsaságpróbával még ilyenkor is meg lehet menekülni. Ha kudarcot vall, az egyik massa egyszerűen rádől és magába szippantja.

Ké: 0

Té: 80

Vé: 50

Tám: 2K6

Sebzés: 1K6-3K10-ig bármi+*

* életerő szívás: 2K10 Fp (és 1Ép/ 6Fp)

Ép: 60-120

Fp: 90-200

SFÉ: -

ME: 40-60

Méregell.: 14-20

A fenti harci értékek akkor érvényesek, ha csapat támad rájuk. Ha túlütnek valakit, az azt jelenti, hogy megragadják, és megpróbálják élve beolvasztani magukba. Ez Erő ellenpróbával (a massa-karnak:10+1K10) kikerülhető, de ha nem tud az illető

kiszabadulni (sima Erő-próba), a következő körben több végtag tekeredik rá, és esélye sem lesz. Védő értékük alacsony, de hatalmas, folyton változó testüket nem lehet „duplán” túlítani- azaz a sebzéshez nem adható további bónusz.

Ha a csapat kellően gyors, nem is kell megküzdeni a masszákkal.

Démonok

A vaskapun túl riasztó látvány fogadja a csapatot. Egy négy méter széles lépcsősor tetején állnak. A falakat rúnák borítják, melyek itt halvány, vörös fényt árasztanak. A lépcső több száz méteren át, nyílegyenesen fut lefelé. A távolban, a lépcső alján jó néhány alak indul feléjük: nyolc shereb és két sytix démon, mögöttük három vulaghar. Mintegy két perc alatt érnek a csapathoz. Rájuk nem hatnak a rúnák, ezt ki is próbálják használni: túlütés esetén ellenfelüket a falhoz lökik. A démonokat csak mágikus fegyver és Elemi Erő sebzi.

Shereb

Jól megtermett, izmos farkasra emlékeztet; fekete szőrű és sárga szemű. 8-15 métert képes ugrani, négy lábon jár.

Sebesség: 300 (SZ)

Ké: 50

Té: 105

Vé: 145

Tám: 1

Sebzés: 3K6+6+*

*kínméreg: 1K6 Fp/kör, tíz körön át

Ép: 35

Fp: 75

ME, Méreg: Immunis

Psz: 22 (Af, fájdalomcsillapítás)

Sytix

Három méter magas, kétlábú, négykezű, farkasfejű, zöldesszürke bőrű démon. Pofájában ujjnyi, túhegyes fogak; kezének ujjain arasznyi, kétélű, acélnál is keményebb pengék a karmok.

Sebesség: 250 (SZ)

Ké: 65

Té: 110/95 (harapás)

Vé: 150

Tám: 9

Sebzés: 5k6×8/1k6+8

Ép: 50

Fp: 110

ME, Méreg: immunis

Psz: 36 (Af, fájdalomcsillapítás)

Vulaghar

Démon egy boszorkánymester testében. Elemi mágia és normál fegyver sebzését felezi. Képes denevérszárnyakat növesztve (két kör) repülni. Közelharcban vörösen izzó szemmel karmokat és agyarakat növeszt. Ha valakinek a szemébe néz, 50 E-s félelemvarázssal ér fel. Fekete köpenyt és csuklyát viselnek.

Ké: 35

Té: 85

Vé: 120

Tám: 3 Sebzés: 1k6/1k6/1k10

Ép: 15 Fp: 60-80

Méreg: 9

Sebesség: 100 (SZ), 150 (L)

Mp: 70

Psz: 45

ME: 50 (hasonló a goblinokéhoz)

A támadók taktikája: a sherebek rohannak elöl, csak ketten férnek el egymás mellett. Megpróbálják átugrani a csapatot legalább ketten, hogy ne menekülhessenek el. Ha nem sikerül megakadályozni, a csapat közé is megpróbálnak beugrani, így elválasztani őket egymástól. A két sytix csak akkor kapcsolódik be a küzdelembe, ha a vulagharok megengedik; ez csak a sherebek zömének elhullása után következhet be. A vulagharok Forduló villámmal vagy Villámvarázssal sebzik a mágiahasználó karaktereket.

Mint látható, igen durva ellenfelek. Kitűnő alkalom arra, hogy a pap(lovag)okat istenük segítségével - természetesen nem az összes szörny eltüntetésével. Marcus két SFÉ feláldozásával két sherebet, vagy egy vulaghart, illetve sytixet képes elűzni. A nagy arkánumhoz tartozó Űzés- túlvilági lények igen jól használható. Demonológia alapfokával a két közdémon, mesterfokon a vulaghar

(pontosabban a Shrabtistt démon) neve ismeretes. Ha a vulgharból elűzik a démont, az emberi test elpusztul.

Ha sikerült legyőzniük őket, lejuthatnak a lépcsősor alá. Egy nagy, kör alakú nyílást látnak a falon, amely egy aknába vezet. Itt a Fény eddig nem látott intenzitással, vörös fényben izzik, és nem képes eloszlatni az akna sötétségét. Marcusnak is jól láthatóan óriási erőfeszítésébe kerül az ima és a mozgás. Ez a lejárát, pontos leírását a „Kurun” című résznél adom meg.

Morquor

Előbb azonban térjünk vissza a téglalap alakú teremhez. A kis vasajtón kívül a másik út a lefelé vezető lépcsősor. A Fény már a lépcső tetején halványan vörösödik, tovább haladva egyre inkább. Húsz méter megtétele után leérnek. Útjukat egy folyosó keresztezi. Falain nem a megszokott rúnák sorakoznak, hanem vörös lángnyelveket stilizálók; érintésük nem veszélyes. A folyosó mintegy harminc méter hosszú, két vége ugyanabba az irányba fordul. A sarkon kipillantva arra következtethetnek, hogy az útvesztő ezen része négy, 30-30 méter hosszú folyosóból áll, melyek egy négyszöget alkotnak. Hogy vezet e tovább út az innen még nem látható negyedik folyosón, nem tudni. Óvatosabb kalandozóknak feltűnhetnek az odáig vezető folyosók fáklyái, melyek ötméterenként, párban állnak; mágikusak és a jó csapdafelfedezőknek nagyon nem tetszenek.

Egy kis térkép (elnézést érte, de szemléltetőnek megteszi):

Ha gyanútlanul áthaladnak egy ilyen fáklyapár között (másfél méter magasan vannak elhelyezve a a folyosó két oldalán), azonnal 2K6 Fp-t sebződnek a fáklyákból kicsapó, és csak néhány pillanatra falat képező tűz miatt. Ennek ellenére is át lehet jutni köztük, de öt-öt pár fáklya van a két folyosón. A víz véd ellene, el is olthatóak a lángok; de a fáklyák egy perc múlva újra lobogni fognak. (Ha egy varázsló szeretné kifürkészni: a varázslat 180 Mp-os, azaz 90 Mp-jába és 6 órájába telne.) Kellemetlen tulajdonságuk, hogy egyúttal jeleznek is az itt tartózkodó Morquor démonnak, aki a titkos teremben rejtőzik. A lángot ábrázoló rúnák segítségével bárhol megjelenhet a folyosókon (e teleportálást óránként csak egyszer tudja használni). Mivel tűzaura veszi körül, alakja nem látható, ezt

próbálja kihasználni. Természetesen a papi Életérzékelés leleplezheti, és a Fény is vörösben ragyog. Ha van a csapatban Sogronpap, tűzvarázsló; nagy tisztelettel fog beszélni velük. Ha nincs, akkor is áldozatként tünteti fel magát: a tűzmágia mestere volt, de a Gonosz bebörtönözte ide és szolgálatra kényszerítette (ez valóban igaz), alakját nem akarja megmutatni, mert iszonyúan elcsúfította fogvatartója; akiről nem hajlandó beszélni, annyira retteg tőle (ez is igaz, de azt már elhallgatja, hogy éppen félelme miatt végez minden betolakodóval). Felajánlja segítségét, csak hogy kiszabadulhasson. Ha a csapat megbízik benne, a titkosajtón keresztül bevezeti őket a kis terembe, és csapdába csalja. Ha harcra kerülne a sor már a folyosón, értékei a következők:

Ké: 30

Té: 75

Vé: 100

Tám: 4

Sebzés: Lásd lent

Ép: 18

Fp: 66

ME, Méreg: immunis

Sebesség: 150 (SZ)

Pszi: 56 (Mf)

Tűzmágiát használ, erősségük megegyezik aktuális életpontjainak számával. Zónája 100 méter sugarú kör. Tűzaurával bármédig övezheti magát, közelharcban ezzel sebez. Varázslataiba nem tud Tér- vagy Időmágiát szőni. A Tűznyíl és Tűzkitörés egyszeri, a Tűz- csóva, szőnyeg, fal és zápor pedig egy körig áll fenn. Valódi alakja: két méter magas humanoid, testét vörössárga, fényes pikkelyek borítják.

Amennyiben a csapat menekülni akar, vagy egyszerűen visszamenni a lépcsőn, igen mérgesek lesznek. A bejáratot ugyanis a fáklyák jelzése után egy tűzfal torlaszolja el (10E, 1 napig; kifürkészése 45 Mp-ba és 3 órába kerülne). Persze ez még nem minden. A tűzfal mögött egy harcos tűzelementál vár arra, hogy a kalandozók elhasználják vízzel kapcsolatos varázslataikat; értékei:

Ké: 45

Té: 95

Vé: 115

Tám: 2

Sebzés: 3K10

Ép: 20

Fp: - csak mágikus fegyver sebzi (abbit csak felét)

ME,M: immunis

Ha megölték a démont, a fáklyák is kialszanak. A bökkenő az, hogy fél óra múlva a lángok és újabb fél óra elteltével a morquor is újjáélednek! Végleges elpusztításához és a továbbhaladáshoz meg kell találni a titkosajtókat. Ha a folyosókon kezdik el keresni (legalább 20 perc egy szakasz "tüzetes" átvizsgálása), a térképen jelzett helyen sikeres képzettségpróba után rá is találnak: a fal mögött valamilyen üreg van. Kudarccal -majd egy óras kutatás után- csak egy kicsi lyukat találnak (1cm átmérőjű, 40cm hosszú) a falban, egy rúnán. A titkosajtót talán ennek segítségével lehet kinyitni, vélhetik a sikeres kutatók. Valóban, ha a morquor megbízott bennük, ő egy tűznyíllal a lyukba löve tette szabaddá az utat; egy falszakasz a magasba emelkedett. A csapat is hasonló módon érhet célt, a lényeg az, hogy a lyuk teljes egészét érje természetes vagy mágikus tűz. A titkos folyosón hasonló módon vissza lehet ereszteni az "ajtót". Néhány méter után kis vasajtó állná útjukat, ha nem lenne nyitva. A benti teremben (6×6m) félelmetes látvány fogadja őket. Négy shereb és egy sytix démon van a falakhoz láncolva; a földön borzalmas kinézetű kínozókörök hevernek. Ha a morquorral érkezett a csapat, akkor elmondja nekik, hogy gyűlöli a démonokat. Hirtelen úgy tesz, mintha gonosz ura hívná. Rettegve ígéri meg a csapatnak, hogy rögtön visszajön. Kimegy a folyosóra; majd szabadon eresztí a démonokat. Harci értékeiket lásd feljebb. Szerencsére Ép-jük, Fp-jük 60-40%-a van meg a kínozások miatt.

Ha egyedül érkeznek, a démonok azonnal rimázkodni, fenyegetőzni kezdenek szabadságukért. Mindent megígérnek, figyelmeztetnek őket, hogy a Tűzköpő újjáéled. Végleges elpusztításának módját, az itt lévő titkosajtó helyét nem árulják el. Próbálják elhíttetni a csapattal, hogy az ő

segítségük nélkül percekben belül elpusztulnak. Ha egy vagy több démont szabadon engednek (megesküsznek mindenre, hiszen esküjük semmit sem ér itt), azok esetleg megmutatják a lejáratot, de csak azért, hogy hátbatámadhassák az elindulókat.

A titkosajtót elég nehéz (-25%) megtalálni egyedül. A falakat itt is lángnyelvek ábrái ékesítik; de egy közülük nem áraszt mágiát; hanem benyomásával a padló egy darabja lesüllyed három métert. Egy rövid folyosó után egy a fentihez hasonló nagyságú terembe érnek. A szoba túlsó végében, kis emelvényen egy vörös drágakő (gránát) ragyog. A terem kőlapjain és a falakon rengeteg láng-jel van felvésve. A négy sarokban egy-egy szarkofág áll, melyekből Őrzők rontanak a csapatra. A gránát őrzi a Tűzköpő lelkét; széttörésével végleg elpusztítható; de egy 6K6-os tűzkitörés is keletkezik.

A négy Őrző adatai: a csontvázak sodronyínget viselnek, kezükben hosszú kard (mindkettő mágikus; a vért nem gátolja a mozgást, a kard +1 sebzést ad) Normál fegyver és (itt és most) a tűz sem sebzi őket, fájdalmat nem éreznek.

Ké: 25

Té: 110

Vé: 120

Tám: 2

Sebzés: 1k10+1

Ép: 35

SFÉ: 3

ME, Méreg: immunis

Sebesség: 120 (SZ)

Továbbvezető ajtó, folyosót nem látnak. Azonban az emelvénytől jobbra lévő szarkofág alatt, sikeres titkosajtó kereséssel, a vékony kőlap betörésével egy aknára bukkanhatnak. Mintegy 40 méter mély, oldalát nem borítják rúnák.

Árnyék és álom

Az akna alján egy út vezet tovább. Az itteni folyosót is jó néhány rúna ékíti, de ez a járat elhanyagoltnak, és nem olyan mesterségesen kialakítottnak tűnik a fentiekhez képest. Mintegy ötven métert tehetnek meg nyugodtan, a szent fény kék ragyogása is jelzi viszonylagos biztonságukat. Ha ezen a szakaszon titkosajtót keresnek, érdekes dologra bukkanhatnak. Az egyik fal alján egy elmozdítható kőlap mögött egy 2×2 méteres üreg van, amiből egy furcsa lény ugrik elő. Öt arasz

magas, két lába a békáéhoz hasonlít, két kurta mellső végtaggal rendelkezik. Fején apró, fénylő szemek és egy hosszú csáp található; teste fekete színű. Mesterfokú legendsismerettel vagy rúnamágiával rendelkezők felismerhetik az éjféli ginsourt. Az üregben néhány ismeretlen varázsjel rajzolódik ki saját magától lassan és folyamatosan. A ginsour csápjával izgatottan szimatol a csapatnál található jelmágiával megkötött mana után, amiket el is tüntet, ha hagyják. Pszivel lehetséges kommunikálni vele, némi manáért cserébe hajlandó is lesz rá. Jól érzi itt magát; kap enni, néha kiengedik. Nem akar a csapat segítségére lenni. Értékei:

Ké: 30**Té:** 50**Vé:** 95**Cé:** 90**Tám:** 1**Sebzés:** 1K5 ***Ép:** 6**Fp:** 18**ME:** 50 (kurun védelme)**Méreg:** 10**Sebesség:** 80 (SZ)

Lopózás 85%

Rejtőzés 95%

*Speciális támadása az ormányából kicsapó, kékes fényű energianyaláb, mely tölcser alakú: 12 méter hosszú, végén 5 méter átmérőjű. Testük energiáit ilyenkor átalakítják Mp-tá: 1 Fp-ért 3 Mp-ot, 1 Ép-ért pedig 10 Mp-ot nyer. A nyaláb sebzése megegyezik a Mp-ok számával.

Továbbhaladva a Fény veszélyt jelez, majd hirtelen eltűnik a csapat elől. Szerencsére csak olyan mágikus sötétségbe került, amit nem képes eloszlatni. Ennek okozója egy daronne démon, kinek testét 5 méter sugrú, 20E erősségű elemi sötétségkupola övezi. A démon nem mozdul, várja, hogy a csapat belesétájon a sötétbe, és ott meglepetésszerűen lecsap rájuk, mindig a legvédtelenebbet célozva meg. A kalandozókat a harc vakon módosítói sújtják, ráadásul a daronne a levegőből, tehát magasabbról támad. Teste hosszú farkban végződik, két szárnya és keze van. Értékei:

Ké: 30**Té:** 100**Vé:** 160 **Tám:** 1/2**Sebzés:** 2K10 vagy 1K10/1K10***Ép:** 20**Fp:** 48**ME, Méreg:** immunis**Sebesség:** 180 (L)**Psz:** 41 (Mf)

* Általában a farkával támad, körönként egyszer; a 2K10 sebzésen kívül mágikus gyengeséget is okoz, ha áldozata nem dobja meg -2-vel Egészségét. Lejebb ereszkedve csak a kezeivel harcol. Ha túlüt valakit, az a falhoz és a rúnához csapódik. Egyetlen gyenge pontja a fény. A körötte lévő sötétségkupolát körönként 4E-vel tudja erősíteni, ha az meggyengül (maximális erőssége 20 lehet). Ha semlegesíteni tudják a kupolát, a fény minden egyes E után 2 Sp sebet okoz rajta (a szent fény 15E erősségű).

A daronne legyőzése után kb. 200 métert tehetnek meg zavartalanul. Az egyik kanyar után a távolban gyertyák százai világítanak a kiszélesedő folyosó mentén, zöldes füstfelhő borítja azt a részt. A Fény jelzi a veszélyt. A gyertyák és a füst is mágikus; ötven méternyi szakaszon található (a végét természetesen nem látja a csapat), valami láthatatlan erő megakadályozza a füst továbbterjedését. Nem a füst belelegzése veszélyes, hanem a benne való tartózkodás. Az áldozatnak -4-gyel kell megdobnia Egészségét (ne áruljuk el a játékosoknak a módosítót) körönként, különben 1k6 órára mágikus álomba merül, és csak varázslattal ébreszthető fel. Marcusra is hat! A gyertyáknak semmi közük sincs a füstöz.

A legnagyobb veszélyt mégis a falban elrejtett és bebörtönzött álomlátó jelenti az alvók számára, aki igazálmot bocsájt rájuk. Áldozataival percekben belül végez: a szent fény és társaik segítsége nélkül kell szembeszállniuk démonokkal és kóbor lelkekkel. Az ébren lévők látják mozdulatlan testén a sorra megjelenő sérüléseket, és megpróbálhatják mágiával (Marcus vagy papi gyógyítás: mérgezés) megmenteni. Ha az egész csapat elszenderedne, úgy az igazálom a következők szerint alakul: magukhoz térnek, de a ginsour minden rúnát eltüntetett tárgyaikról (ha túléljük az álmat, ez akkor is meg fog történni). Iszonyatosan fáj a fejük (Mp, Pszi-pont, Fp a felére esik), egyébként minden normálisnak tűnik. A Fény továbbra is véd és jelez; ám ha visszafordulnának, ötpercenként féltucat shereb

ront rájuk, míg fel nem örlik őket. Legfeljebb védő varázskörök mögött húzhatják ki az 1K6 órát. Ha továbbmennek, minden ugyanúgy zajlik, mintha valóban eljutnának a kurunhoz; csakhogy a Fehér Angyal nem fog megjelenni...

Kurun

A zöldes füst után, még jó százötven métert kanyarogva egy akna oldalánál ér véget az alagút. Ez ugyanaz az akna, mint amihez a „Démonok” című résznél el lehet jutni.

A szent fény tehát vadul izzik és nem képes eloszlatni az aknában lévő (100E-s) sötétséget. Sőt, belerepülni sem hajlandó. Bentről halk szárnyzuhogást, sikolyokat, kaparászó hangokat hallanak. Marcusnak nagy erőfeszítésébe kerül az ima fenntartása. Ha valaki egyedül bemerészkedne be, azt sohasem látják a többiek; neki se áruljuk el, hogy mi végzett vele. Csak Marcussal együtt juthatnak le az akna aljára.

A Domvik-pappal esetleg beszélgetve a szférák zenéje alatt elmondhatja, hogy közel a kurun fészke; az akna alján lehet. Csak ő tud lejutni biztonságban; de ha a szent fényt a védelmező aurájába olvasztja, akkor a többiek számára is védelmet tud nyújtani. Nem akarja, hogy vele tartsanak: úgy érzi eddig is rengeteget tettek érte, ne kövessék őt a biztos halálba; inkább próbáljanak kimenekülni a Fény segítségével. Ha hallgatnak rá, nem tudnak a végső küzdelemben részt venni. Mialatt az útvesztőben bolyonganak, Domvik küldötte valószínűleg vereséget szenved; így rájuk is az örök kárhozat vár.

Ha elég esztelennek tűnő módon mindannyian beugranak Marcussal az aknába, életük legborzalmasabb élményében lesz részük. Zuhanásuk (ellenállhatatlan erő rántja le a repülni vágyókat is) a vaksötétben mintha órákig tartana. Elképzelhetetlen szörnyek és kísértetek neszezése, üvöltése és sikolya őrzítő kakofóniát teremt. Bár nem látnak

semmit, néha látni vélnek egy-egy szempárt, testrészt vagy alakot, mitől halálra rémülhetnek. Egy idő után nem tudják, hogy még mindig zuhannak-e, vagy csak lebegnek, élnek-e még egyáltalán.

A végtelennek tűnő esés hirtelen véget ér. Vakítóan vág a szemükbe a zöldes fény, mely a falakon sorakozó varázsgömbökből árad. Az idegtépő utazás miatt a csapatnak Akaraterőpróbát kell tennie, most már az eredeti értékekkel. Aki elvétí, ájultan érkezik meg, de a többiek magához téríthetik. Mindenki elveszíti szabadon tárolt Pszi-pontjait és Fp-inek a felét.

Körülnézve láthatják, hogy egy pentagrammaszerűségeen állnak, talán ez fékezte meg zuhanásukat. A 25×10 méteres terem „déli” végében vannak. A másik saroknál egy fehér márványból kifaragott emelvény és trónus magasodik. A benne ülő alak feláll, és nyugodt léptekkel, kifejezéstelen arccal elindul feléjük. Első pillantásra a barbárokra hasonlít: magas, tagbaszakadt ember, mindössze egy ágyékkötőt visel. Ám arcvonásai és szemei olyan kegyetlenséget és ősi származást tükröznek, melyre ember nem képes.

Marcus védő aurája szertefoszlik, ő maga pedig a kurun elé siet. Az egy mozdulattal eltöri a nyakát, és magába szívja lelkét. A Fehér Angyal ekkor próbál meg ideteleportálni. Esélye a sikerre, mint már említettem, eredetileg 100%. Amennyivel csökkent a Marcust védelmező aura SFÉ-je, annyiszor 4%-ot le kell vonni ebből. Ha a csapat jól játszott, és csak pár szerencsétlen kockadobás miatt kellett igénybe venniük a pap segítségét; akkor nincs is igazából szükség dobni arra, hogy megjelenik-e a küldött. Ha viszont nyakló nélkül, pitiáner dolgokra pazarolták el; akkor legyünk szigorúbbak. Mivel a Küldött távolmaradása a csapat halálát jelentené; e tragikus végkifejlet helyett kínálnék egy másik megoldást.

Vegyük alapnak azt, hogy az angyal mindenképp megérkezik; de nem mindegy mikor és milyen állapotban. Ha a fenti dobás nem sikerült, az csak annyit jelent, hogy a Küldött "késik" egy kicsit. Ez idő alatt a kurun bekebelezi egy-két karakter lelkét is (én azokat javasolnám, akik elfecsérelték Marcus erejét). Mint már említettem, az időnek is fontos szerepe van. Amennyiben már egy nap eltelt, mióta leereszkedtek a gonosz birodalmába, az angyal sérülten fog megérkezni, mert a kurun egy nagyobb támadását kellett kivédenie.

A kurun és a Fehér Angyal gigászi küzdelemben összecsap, hatalmas mágikus energiákat szabadítva el. A kurun értékeit értelmetlennek találom pontosan meghatározni. Tudása, képességei elképesztően széles és magas szintű skálát képeznek: crantai boszorkányherceg, 10-15. szintű kalandozók lelkét falta fel. Kb. 150 Mp-tal rendelkezik, amit pillanatok alatt visszanyerhet. Ismeri szinte az összes mai - nem szakrális - mágiaformát, és jó néhány ősit is. Közelharcba pedig bizonyosan nem kerül, ha mégis, 14. szintű Chi-harcosként küzd. A karaktereket egy pillanat alatt elsöpörné, a Fehér Angyal sem húzza sokáig ellene.

Ekkor van szükség a csapat utolsó hőstettére, hogy a „Jó győzedelmeskedjen a Gonosz felett”. Ehhez egy kis változtatást eszközöltem a kurun lélekfaló képességét illetően. Ez a kurun már túl sok nagyhatalmú lelket kötött meg a testében. Hogy még nagyobb tudása legyen, a crantai boszorkányherceg módszerét használta fel. A trónus mögötti falat domborművek sokasága borítja. Harcosok, varázslók, egyszerű emberek egyaránt láthatóak. A domborművekbe vannak zárva a lelkek, kapcsolatban állnak a kurunnal, aki így merít tudásukból. Mesterfokú legendaismerettel néhány jellegzetes alak azonosítható; egykoron rettegett vagy dicsőített hősök, varázslók, akik eltűntek, s akikről ma is legendás történetek keringenek. A csapat remélhetőleg rájön, hogy a domborművek elpusztításával legyengíthetik a gonoszt. Ha nem, segítsük őket azzal, hogy jelezzük egy-egy nagyobb varázslatnál, amit a kurun alkalmaz, hogy egy varázsló domborműve néhány pillanatra mintha életre kelne, megmozdulna. A „vandálkodást” három dolog nehezíti meg:

A domborműveket négy darab Rochalea őrzi, először le kell győzni őket. A Rochaleák 3,5 méter magas, robosztus lények. Különleges bőruk alkalmazkodik az ellenük használt fegyverhez, kezükkel harcolnak.

Ké: 25

Té: 80

Vé: 120

Tám: 2

Sebzés: 1K10+2

Ép: 16

Fp: 60

SFÉ: *

ME: 50 (kurun védelme)

Méreg: 7

*SFÉ-je alapján 3. Az első kör után alkalmazkodni fog egy fegyvertípus (szűrő, vágó vagy ütő) ellen, így körönként 3-al nőni fog, egészen 18-ig. Ugyanígy védetté teheti magát elemi mágia ellen: a sebzést az első körben a 3/4-ére, a másodikban a felére, végül a negyedére csökkenti.

Ha legyőzték őket, el kell pusztítani a domborműveket, melyeken sajnos rengeteg rúna van (hasonló az eddig látottakhoz). Csak rúnamágiához mesterfokon értő karakter képes megtalálni azt a rúnát (egy kör kutatás után), amivel a bebörtönzött lélek „kiszabadítható” (ezek a lelkek rögtön távoznak a földi világból). Esetleg a pap(lovag)ok kaphatnak isteni sugallatot, hova is kellene lesújtaniuk.

Az utolsó nehézség az idő. A Fehér Angyal két percig (12 kör) bírja ki a kurun rohamait; ha viszont sérülten érkezett, mindössze 8 körig. Ezután a csapat is halálra van ítélve. Ezen idő alatt kell tehát minél jobban legyengíteniük a gonoszt. Ha csak „találomra” próbálják szétzúzni a domborműveket, akkor a modul elején leírtak szerint kell dobni 1k10-zel. 9 és 0 esetén nem történt semmi baj. Egy kalandozó egy kör alatt egy „léleküzéssel” próbálkozhat. Ha tudják, melyik rúnát kell megtörniük, úgy két domborművet is eltörölhetnek egy kör alatt. Amennyiben felismertek néhány legendás alakot, és azokat szemelik ki, könnyű dolguk lesz. A győzelemhez ebben az esetben 3-4 lélek kiszabadítása is elég, egyébként 6-10-re is szükség lehet.

A kurun még legyengült állapotban is simán megölné az egész csapatot (igen dühös rájuk), de a Küldött utolsó erejét összeszedve megakadályozza ebben; és remélhetőleg el is pusztítja. Végre vége!

Lehetőséget biztosíthatunk Marcusnak, és az esetleg még a kurun áldozataivá váló karaktereknek a túlélésre. Ebben az esetben jelezzük, hogy az ő domborművük is kezd kirajzolódni a falon. Ha nem pusztítják el, még „újjáéledhetnek”; így teljes lehet a boldogság.

Hazatérés

A csata végeztével a meggyötört Fehér Angyal gyógyító álmat bocsát a csapatra. Mikor felébrednek, egy üde kis tisztáson találják magukat. A Fehér Angyal esetleg visszahozott az életbe egy-két embert. Erion falait látják nyugatra, néhány órás séta után be is léphetnek a kapun. Anae és Lucius őszinte örömmel és barátsággal fogadja őket. Elmeséltetik, mi történt velük; gratulálnak csodálatos hőstettükhöz. A herceg 200 arany helyett 300-at ajándékoz jutalom gyanánt. Domvik papjai néhány nap alatt minden sérülést (és tulajdonságcsökkenést is) orvosolnak. Ha Marcus itt van, élő szentként kezelik, ha nem, hamarosan szentté avatják. Lucius a csapat nem pap(lovag) tagjait arról győzködi szelíd szóval és mágikus tárgyak felcsillantásával, hogy be kell lépniük Domvik követőinek sorába, hiszen Isten őket választotta bajnokaiul a Gonosz elleni harcban. Anae elismerése jeléül újabb megbízásokat fog adni a csapatnak. De ez már egy másik történet...

TÁP: nem szoktam számolgatni, miért mennyi járna, a Mesélő maga döntse el, hogy egy karakter szerinte mikor érett meg, mikor van lehetősége szintlépésre. Attól, hogy ebben a modulban például harcoltak, varázsoltak, lopakodtak stb. egy kicsit, még sokat nem fejlődhetnek. A fejlődés nagyrészt unalmas gyakorláson és azon múlik, hogy tud-e olyan mestert, könyvet stb. szerezni, ami új és használható számára. A Bestiáriumban megvannak a szörnyek „vérdíjai”, ha valakit érdekel. A kaland önmagában még nem, de a következményei felérnek legalább egy fél szinttel. Anae és Lucius igen hálásak és nagyra becsülik a csapatot. Mindketten olyan szervezetek befolyásos személyiségei Erionban, amelyek mind harci, mágikus, tudományos, világi és alvilági téren rengeteg tanulási lehetőséget biztosíthatnak a karaktereknek. Csak rajtuk áll, hogy miben óhajtanak elmélyülni.

Vége



Álomtáncos

A fenti modulhoz csatolnék egy rövidebb kalandot, amely szorosan kapcsolódik hozzá (valamint a terjedelmi követelményeknek is próbálok eleget tenni). Anae a kurun elleni siker miatt ebben a kalandban is a csapatot hívja segítségül. Színrelépésük előtt következzen a háttértörténet és a többi szereplő ismertetése.

Háttér

Időben vissza kell nyúlni a Pyarroni Dúlás vészterhes éveire. Krán sötét ármádiái hatalmas pusztítást vittek véghez, a fővárost is lerombolták; nyomukban csak halottak és pusztaság maradt. Az Ynev minden tájáról összesereglett hadaknak a kezdeti kudarcok után évtizedes harc alatt sikerült visszaszorítani őket. Sok szomorú vagy dicső legenda, történet kering ezekről a küzdelmekről. Többsége eltúlozza az igazságot, és sok olyan is van, mely nem lát az események mélyére, s csak a látványos dolgokat örökíti meg.

Egy ilyen legenda szól Edlam Gazzuráról is. Erioni nemes, harmadszülött fiú; a toroni Ezüst kard Iskolában nevelkedett, katonai karrierre készült. A Pyarroni Dúlás meghozta számára a régóta áhított győzelmi babérokat, száznagyi rangig emelkedett. Legdicsőbb hőstette egy vakmerő rajtaütés volt egy kráni egységen, melyben jó néhány varázslót és Ranagol-papot sikerült megölni. Az eset után azonban érthetetlen módon abbahagyta a háborúzást, visszatért Erionba. Rossz nyelvek szerint azért vonult vissza, mivel már elegendő értéket harácsolt össze magának a zsákmányokból. Való igaz, anyagi gondjai azóta sincsenek; gazdagon éli a nemesek semíttevő életét.

Hírneves rajtaütésére látszólag igen büszke, mégis sötét árnyként vetül múltjára. A siker oka ugyanis egy árulás volt. Nolarris, a kráni varázsló bosszút akart állni társain régebbi sérelmeiért, nem akarta tovább szolgálni a vesztes ügyet és a Birodalmat sem. Egy áldozatnak szánt dzsad foglyot, Hasszant titokban elküldte Edlam táborába; s megadott minden tudnivalót és segítséget, mi a rajtaütéshez szükséges. Cserébe azt kérte, hogy rejtse el őt és juttassa el Erionba. Edlam ráállt az alkura: dicsőség és kincsek, mindig is erre vágyott.

Nolarris, Hasszan és Edlam a rajtaütés után elhagyták a Délvidéket. A varázsló a Falban telepedett meg, a dzsad tolvajból jónevű hamisító lett. Egy ideig még tartották a kapcsolatot, de a kráni bosszútól való félelem lassan eloszlott. Pedig ha másnak nem is, az árulónak tudnia kell, hogy a Sötét Birodalom nem felejt és nem bocsát meg semmit...

A Shi-Shiquan fejedelmek klánja egyik elf fürkésze kezdett el nyomozni a rajtaütés ügyében. Kiderítette az árulás tényét s az abban közreműködők személyét is. A Délvidéket arrogáns táncművész álcájában járta, Erionba is így érkezik meg. Célja, hogy három fejjel térjen vissza klánjához.

Csakhogy egy másik, kráni fejedelmek klánja néhány embere pedig az ő fejére pályázik. Öten próbálnak Erionban lecsapni rá; számbeli fölényük azonban nem pótolhatja tudásbéli hátrányukat. Az elf értesül róluk, de mérhetetlen gögjében úgy dönt, az áruló és társai megölését nem függeszti fel. Sőt, a rá vadászókat is bevonja a játszmájába; kihasználja és csak feladata végeztével pusztítja el őket.

A Kalandozók Városában Nolarrisra nem sikerült rálelnie, hozzá csak egykori társain keresztül férközhet. Táncművészként fel fog lépni az Individuum Színházban (itt is lakik egyébként), valószínűsíti, hogy a fejedelmek ekkor akarnak lecsapni rá. Edlamot meghívatta egy Nolarris nevében írt levéllel az előadásra. A rajtaütésre készülőköt leleplezi, és a zürzavarban végez a nemessel. Reméli, hogy Hasszant megzavarja a haláleset, és kimerészkedik a dzsad negyed biztonságából. Hogy ezt elősegítse, Nolarris nevében neki is küld egy levelet, s találkozóra hívja. Így próbál meg tehát a renegát varázsló nyomára bukkanni.

Testőrség

A csapat talán még most sem pihente ki az előző kaland fáradságait. Egy este békésen mulatják valahol az időt; amikor Anae mentális üzenetben azonnali segítséget kér, az általa legjobban kedvelt karakterrel veszi fel a kapcsolatot. Sürgősen a szórakozónegyedben található színházhoz rendeli őket, ahol

merénylet történt. A környéken hemzsegek a városőrök, a tethelyen is rengeteg varázstudó és kalandozó gyűlt össze. Anae csak pár percet tud rájuk szakítani, hogy felvázolja a helyzetet és kijelölje feladatukat.

Elmondja, hogy az előkelő és igen jól őrzött színházban egy elég zavaros merénylet történt. Az eset kínos, mert rossz fényt vet a város védelmi rendszerére. A túlélők biztonságát most rengetegen próbálják szavatolni, nehogy még egy ilyen eset előforduljon. A papnő azért gondolt a csapatra is, mivel Marcus esetében már bizonyították, hogy képesek vigyázni valakire. Fizetségként 10-10 aranyat kapnak -óránként (teszi hozzá kis hatásszünet után). Még nem tudja megmondani, mennyi ideig lesz szükség rájuk. Ha a csapat elvállalja a dolgot, kijelöli, az épület mely részeit kell felügyelniük. Az látható, hogy túl nagy felhajtást csinálnak; az itt lévő embereknek a negyede is bőven elég lenne, így inkább egymást zavarják.

Reggelre lenyugszanak a kedélyek, nem történik semmi érdemleges. A túlélőket biztonságosabb helyre szállítják. Anae megköszöni a segítséget (és kifizettet 100-100 aranyat); most már jut ideje arra is, hogy részletesen elmesélje a történeteket. A színházban egy elf táncművész, Lakhyratis tartott előadást. Lehet, hogy az álomtáncosok közé tartozik, nem sokat tudnak róla, a Délvidéken lépett fel régebben. Három hónapja érkezett a városba, s hamarosan meghívást kapott a színházba. (Ez óriási érdem, aki itt fellép, ezután hercegi, királyi udvaroknál való szereplésnél már nem adja alább.) Az elf elmondása szerint mentális képességeivel érzéklni tudja közönségének érzelmi rezdüléseit, s ehhez igazítja táncát. Hirtelen gyilkos indulatot érzett fentről, az ácsolatról, s a következő pillanatban egy nyilvánzó majdnem leterítette. Rémulten levetette magát a nézők közé, az újabb nyilvánzó nem őt, hanem egy erioni nemest sebzett halálra. A színházi testőrség vezetőjének elmondása szerint az első lövés előtt a semmiből előbukkant három alak.

Ketten a két bejáratnál, egy pedig a színpad alján jelent meg. Fekete ruhát viseltek, arcuk is takarva volt, fejdámszabakkal küzdöttek. A kapitány szerint az első pillanatokban mintha meg lettek volna zavarodva, azután viszont gyilkos hatékonysággal kivágták magukat. Meghalt négy testőr, egy erigowi lovas, és egy varázsolni készülő Ellana-papnő. A fejdámszabok kisebb tűzrobbanást idéztek elő, s a tetőn át elmenekültek, talán itt még volt egy társuk. A tűzben több vendég könnyebben megsérült, a támadókat nem sikerült sem megsebezni, sem utolérni.

A színház mágikus védelméért felelős varázsló teljesen értetlenül áll az eset előtt. Az épületbe teleportálni, légiesen vagy láthatatlanul bejutni képtelenség, ezt varázslatok tömkelege akadályozza meg, vagy riasztana azonnal. A személyzetből senki sem hiányzik és az első átvizsgálások szerint senki sem segített a merénylőknek. Hogy ki lehetett a célpontjuk, az még most sem világos. A táncművészre lőttek kétszer is, de utána nem próbálták megtámadni. Egy Della-pap elmondása szerint a második lövés pályája furcsán megváltozott, s az elfet kikerülve egy Edlam Gazzura nevezetű nemest ölt meg. De ugyanúgy célpont lehetett a látszólag véletlenül megölt erigowi lovas vagy az Ellana-papnő, esetleg a túlélők közül valaki. Hihetetlen, hogy a fejdámszabok - kiknek származása és klánja is ismeretlen - bejutottak észrevétel nélkül. Nem biztos, de a jelek szerint valami hiba csúszhatott a tervükbe, vagy a leplező mágiajukba; ezért kellett a számszerűjászon kívül a többieknek is beavatkozniuk. Rengetegen nyomoznak utánuk, de eddig semmi eredmény. 500 arany vérdíjat tűztek ki a fejükre. Az egyetlen használható dolog a valószínűleg álomtáncos elf különleges képessége. Lakhyratis érezte és látta a támadók auráját, elmondása szerint 50 méteres körzetben képes lenne felismerni őket.

Anae még egyszer megköszöni az örökösét, és biztosítja a csapatot, hogy ha valami fejlemény lesz az ügyben, számítani fog rájuk. Még egy kérése lenne: néhány dzsad bankárt kellene visszakísérni a színházból a dzsad negyedhez. A dzsadok hintón utaznak, az út eseménytelen, két óra alatt ez a feladat is teljesítve. Amikor a csapat visszafelé tart, egy középkorú dzsad szegődik a nyomukba (kiszúrhatják az éberebb karakterek), majd a szállásukon felkeresi őket.

Hasszan

Hasszan az, aki borzasztóan ideges. Megkapta a Nolaris nevében írt levelet, de felismerte, hogy hamisítvány (az elf elbízta magát). Értésült Edlam haláláról, de szeretné megtudni a részleteket is. Próbálja lepélni a csapatot (max. 50 aranyat képes adni) információért, a bankárok emberének adva ki magát. A csapat kevesellheti az összeget, vagy sejtetheti, hogy később még többet tudnak mondani, mindenesetre Hasszan találkozót beszél meg velük aznap estére a szállásukon. Ha megemlíti neki Lakhyrratis különleges tulajdonságát, később megpróbál a közelébe férkőzni (ez nem sikerül), majd egy meghívót juttat el hozzá. Úgy véli, az elf közelében marad esélye a túlélésre; mit sem sejtve ennek ellenkezőjéről.

A táncművész jól derül a szerencsés fordulaton. Délután észrevétlenül elhagyja a színházat, s a Gazzura család sírboltjából elhozza az ott csak néhány órája nyugalomra helyezett Edlam fejét.

A kráni fejedelmek nappal lapulnak rejtekhelyükön. Miután rájöttek, hogy alaposan alábecsülték az elf képességeit, sokkal óvatosabbak lesznek. Este előmerészkednek, s megfigyelés alatt tartják a színházat.

A pihenő csapatot délután egy előkelő dzsad keresi fel, s a délelőtti elkísért bankárok nevében, némi (20-50) aranyérem fejében szeretne felvilágosítást kérni a merénylet körülményeiről. (Jól tudja, hogy a csapat közeli ismerőse a legendás Anae, ezért náluk is próbálkozik.) Meglepődve értesül arról, hogy már megelőzték. Ő bizonyítani tudja, hogy valóban a bankárok küldötte. Talán egy tolvajcéh embere lehetett az a másik alak, vélekedik.

Az est beállta előtt bizarr híreket kapnak Anaétól (hacsak nem keresték még). Az erioni nemes, Edlam Gazzura holttestét megcsonkították; valószínűleg ő lehetett tehát a merénylet célpontja. Utánanéztek a múltjának: háborús hős, nyugodt életet élő veterán, színházba eddig nemigen járt. Ha a csapat megadja a kérdezősködő dzsad személyleírását, hamarosan fény derül arra, hogy egy Hasszan nevű kétes alakról van szó, aki évekként elölött néha vendége volt Edlamnak.

Itt a könyörtelen vaslogika szerint véget ér a csapat számára a kaland, hiszen az erioni „titkosszolgálat” átveszi tőlük az ügyet, megpróbálja elfogni Hasszant és kideríteni az indítékot stb. De

tegyük fel, hogy Anae a kurunos kaland után maximálisan megbízik képességeikben, s megkérheti őket, hogy adják el a dzsadt és vallassák ki. Végére is egyáltalán nem biztos, hogy ő vezet a fejedelmek nyomára; a kémszervezet pedig túlságosan le van terhelve; így nekik is jól jön pár megbízható kalandozó segítsége, nekik meg a jutalom.

Az este folyamán tehát megérkezik a gyanútlan Hasszan, továbbra is pénzt akar felkínálni információért. Könnyű elkapni, s mivel az idegei már igen gyengék, hamar szóra bírható. Elmeséli a régi, Dúlás után megesett rajtaütés történetét, hogyan tértek vissza Erionba. Ő segített egykoron a varázslónak menedéket találni a Falban, a csapdák egy részének elkészítésében is részt vett. Utoljára másfél éve találkoztak, azóta annyit hallott csak, hogy a varázsló rejtekének közelében egy emberevő szekta telepedett meg. Nem tudja, Nolaris él-e még, főleg a hamis levél után. Ő talán tudhatja, kiket küldtek bosszút állni Kránból, meg kellene keresni, a dzsad ismeri az odavezető utat. Jó lenne, ha a táncművész a közelében lenne, ő érzékelné a támadókat. Találkozóra hívta egyébként egy közeli tér szökőkútjához, már valószínűleg vár rá.

A csapat utánajárhat a varázslónak. Esetleg mentálisan megpróbálják értesíteni az Arel-papnőt. Ebben az esetben Anae meglehetősen ingerülten fog válaszolni: gratulál, de emlékezteti a csapatot, hogy rájuk bízta a dolgot, ne zavargassák állandóan, nagyfiúk már, járjanak az ügy végére; egy dzsad meséje még nem valami óriási eredmény; segítségért ne rinyáljanak, a Falba ne merészkedjenek túl mélyen, neki pedig már tényleg fontos dolga van! (Avagy hogyan ébresszük rá a játékosokat: nem körülöttük forog a világ.)

Ha a csapat magával viszi az elfet, az örömmel csatlakozik hozzájuk. Amennyiben mellőznék segítségét, "véletlenül" összefuthat velük, pontosabban Hasszannal, akit kerestek. Velük akar tartani, élete első kalandja lenne. A dzsad ragaszkodni fog hozzá, mivel betegesen retteg a fejedelmektől. Ha az elfet el akarják zavarni, akkor hirtelen úgy fogja érezni, hogy a közelben vannak a merénylők (ez persze még nem igaz). Bár a támadás elmarad, a

veszélyérzet talán mégis jobb belátásra téríti a kalandozókat. Ha nem, követni fogja őket a Falig. Ott kihívást intéz kráni riválisaihoz mentális úton, ezt akkor is megteszi, ha a csapattal tart.

Nolarris

A városfalban és az alatt húzódó kazamaták halálos csapdát jelentenek az oda tévedő idegeneknek. Hasszan is csak egy kis szegletét ismeri. A szegénynegyedben ereszkednek le a bűzös csatornarendszerbe, s félórányi bolyongás után érnek el a varázsló búvóhelyéhez. Térképet nem mellékelek; ha letérnének a dzsad által kijelölt útról, nem sok esélyük lenne a megmenekülésre. Hasszan magabiztosan vezeti a csapatot, kikerüli a régi és új csapdákat is. A célhoz közeledve két dolog történhet: ha van varázsló karakter, az érzékeli, hogy valakinek a Zónájába lépett. Nolarris itt egy kémszem varázsjelet helyezett el a Zónajelével együtt. Rémülten ismeri fel a közeledők között a kráni fenevadat, hisz régebben jó néhány efféle alakkal akadt már dolga. Zóna és Kémszem jelét azonnal megsemmisíti (6k6-os tűzkitörést a csapat is megérzi). Kétségbeesik, s egy végzetes hibát ejt: egy olyan démon megidézésébe kezd, akit nem bír szolgálatába kényszeríteni...

A másik furcsaságot Hasszan veheti észre (vagy más sikeres csapdakereső): a Zónajel után néhány méterrel, a 2,5 méteres mennyezeten sötét lyukak láthatóak. Hasszan úgy véli, erős vasrács (10cm átmérőjűek a rudak) ereszkedhet le onnan, nem tudja, hol lehet ezt le- és felengedni. Ezen a területen már nem működik a térmágia, a légiesség sem. Ha továbbmennek, lecsapódik a rács, ráadásul előttük kb. 20 méterrel is elzárja az utat egy ugyanilyen. A vasrudakra Mágikus Aura Varázsjel van vésvé. A második rácson túl, kis rejtekajtók mögül emberevők lépnek elő, fehér és fekete festékkel borított meztelen testük csontvázat mintáz. Nolarristól igen hatékony varázseszközöket

kaptak, cserébe megvédelmezik a külvilágtól. Bódulatot vagy alvást okozó, 2.szintű légimérget bocsátanak a csapatra. Az állva maradtakat villámpálcákkal próbálják megbénítani. Csak ezután engedik fel a rácsot és merészkednek áldozataik közelébe.

Ha ezen a szakaszon túljutottak, a rejtekajtókon át az emberevők fészkéhez érhetnek. Egyetlen hatalmas terem, bűz és csontok, szegényes felszerelés. A folyosón továbbhaladva Hasszan jelzi, hogy nemsokára egy olyan terem következik, ahová a varázsló valamilyen mágikus jeleket rajzolt. Ezek kisugárzó varázsjelek, 5.szintű fájdalmat (boszorkánymesteri rontás) okoznak. A továbbvezető utat 40 méter után egy olyan ajtó zárja le, melyen 90E erősgű asztrálszimbólum (félelem) van. Az ajtót zárnyitás -10-zel lehet kinyitni, de az első belépő villámok alkotta ketrecben találja magát hirtelen (Bebörtönzés, 9 óráig), és a többiek sem tudnak belépni. Titkosajtót keresve rálehetnek a rejtett folyosóra (egy téglát kell elmozdítani, Hasszan tudja is, melyiket). 10 méter után rábukkannak Nolarris szobájára: némi szegényes bútorzat, néhány könyv, egy íróasztalon papírok és üvegcsék. A valódi dolgozószobát titkosajtókereséssel lelhetik meg. Itt megtalálják a varázsló széttépt holttestét, valamint a démont is. A szoba teljesen fel van dűlva, mindent összetört vagy széttépt a démon.

Ha idáig eljutott a csapat, rájöhetnek, hogy semmivel sem kerültek közelebb a fejedáshoz. Ám legkésőbb akkor, amikor visszafordulnak (az eseményektől függően lehet korábban is), néhány kellemetlen meglepetés érheti őket. A fejedáshoz megérkeznek időközben a Falhoz (kb. egy óra alatt), az elf jelezte nekik, hogy készen áll a harcra. Lakhyrratis álcájában végig a csapattal tart (vagy követi őket), és a megfelelő alkalomra vár. Amikor egyedül tud maradni Hasszannal, vagy Nolarris holttestével, a fejüket veszi, s a nála lévő Mély tarisznyába helyezi. Ekkor lerázhatja a kalandozókat, s kráni ellenfeleivel csaphat össze; de ha komolyabban megsérült az eddigi küzdelmekben, fel is használhatja őket a fejedáshoz ellen. Nem látható pontosan, mikor nyílik alkalma a fejek megszerzésére, lehet, hogy a csapat leleplezi, s menekülni kényszerül. A fejedáshoz megérkezésük után inkább a bejáratnál fognak lesben állni. Bemérészkedni csak néhány óra elteltével fognak, de óvatos felderítőmunkát végeznek mindössze. A

megidézett démon jó ideig tumbol, majd megpróbál kitérni a szobából; 1-2 óra alatt ki is szabadul. Ha a csapat sok időt veszteget el útközben, a démonnal és a fejdáoszokkal hamarabb is összefuthatnak.

Befejezés

A kaland tehát akkor ér véget, ha a „táncművész” elvégezte feladatát és visszatér a klánjához. Ebben a rivális fejdáoszok és a játékosok is megakadályozhatják. Élve elfogni és kivallatni egyik kránit sem lehet; öngyilkosok lesznek és lelkük azonnal klánjukhoz száll. A csapat így a teljes igazságot nem tudja feltárni; csak örülhet, hogy élve kikeveredett ebből a játszából. TáPot ízlés szerint oszthatunk; végezetül következzenek a szereplők leírásai:

Lakhyrratis, 13.szintű elf fejdáosz (fürkész)

Magas, törékeny testalkatú, középkorú elf; hosszú, arany hajjal és bíbor szemekkel. A legjobb minőségű ruhákban jár, fegyver nincs nála; állandóan illatos parfümfelhőben úszik.

Jellem: Rend, beképzelt, hiú művészlélek, affektál.

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

Fegyver: tör (Mf)
Ké: 56
Té: 83
Vé: 128
Tám: 2
Sebzés: 1K6+6*

*méreg: 6.sz. 1K6 kör, görcs vagy halál.

Ép: 13
Fp: 129
Pszi: 55

AME: 59
MME: 60

Képzettségek

pszi Mf*,
 hátbaszúrás Mf,
 kötelekből szabadulás Mf,
 futás Mf,
 álca Mf,
 színészet Mf,
 tánc Mf,
 nyomolvasás Mf,
 +a kilenc százalékos képzettséget az egyszerűség kedvéért vegyük mind 110%-nak.
 *pyarroni pszi Mf, Slan: aranyharang, érzékelhetetlenség, jelentéktelenség, levitáció, testsúlyváltoztatás, tetszhalál, zavarás; Kyr: láthatatlanság észlelése, asztrál- és mentálszem, auraérezkelés.

Hasszan, 6.szintű dzsad tolvaj

40-es éveiben járó, egyszerű ruházatú, kreol bőrű, fekete hajú és szakállú dzsad.

Jellem: Káosz ravasz, bőbeszédű, nyájas, nagyon ideges

Erő: 12
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 13
Ügyesség: 17
Egészség: 11
Szépség: 12
Intelligencia: 14
Akaraterő: 15
Asztrál: 13

Fegyver: tör
Ké: 40
Té: 51
Vé: 104
Tám: 2
Sebzés: 1K6

Ép: 5
Fp: 52
Pszi: 14
AME: 29
MME: 31

(talizmán +5 ME, +2 Méreg)

Képzettségek

hamisítás Mf,
értékbecslés Mf,
kötelekből Af,
hátszúrás Af,
mászás 70,
esés 50,
zárnyítás 65,
ugrás 50,
lopózás 70
rejtőzés 60,
kötéltánc 50,
zsebmetszés 75,
csapdafelfedezés 66,
titkosajtó keresés 56.

Fejvadászok

Sötét, jellegtelen ruhában sötét, jellegtelen arcok. ME-jük egységesen 100. Fegyvermérgeik: 6. szintű kín, azonnal hat: 3k6 vagy 5k10, löfegyvereik: 5.szintű, 1k6 kör alatt gyenge vagy bénult 2K10 percig. Sodronyínget viselnek: SFÉ:3.

Gyilkos 10.szintű

Mara-sequor

Ké: 47
Té: 99
Vé: 144
Tám: 2
Sebzés: 2K6+7

Sequor

Ké: 43
Té: 86
Vé: 136
Tám: 2
Sebzés: 1K6+7

Fúvócső

Cé: 22

Ép: 9

Fp: 75

Képzettségek

kétkezes harc Mf,
hátszúrás Mf,

nyomolvasás Mf,
vakharc Mf,
mászás 80,
esés 45,
ugrás 50,
lopózás 80,
rejtőzés 90,
csapda 50.

2 Katona, 8. szintűek

1. Mara-sequor (+alkarvédő)

Ké: 44
Té: 101
Vé: 156
Tám: 2
Sebzés: 2K6+6

Ép: 11

Fp: 82

Cé: 20

2. Mara-sequor (+alkarvédő):

Ké: 42
Té: 103
Vé: 154
Tám: 2
Sebzés: 2K6+7

Ép: 10

Fp: 79

Cé: 19

Képzettségeik

hátszúrás Mf,
vakharc Mf,
mászás 70,
esés 50,
ugrás 50,
lopózás 75,
rejtőzés 70,
csapda 45.

Fürkész 8. szintű

Sequor

Ké: 40
Té: 67
Vé: 120

Tám: 2
Sebzés: 1K6+6
Ép: 8
Fp: 58
Cé: 22

Képzettség

hátbaszúrás Mf,
 futás Mf,
 nyomolvasás Mf,
 mászás 90,
 esés 60,
 ugrás 70,
 lopózás 110,
 rejtőzés 105,
 csapda 85
 zárnyitás 70,
 titkosajtó 50.

Vadász 8. szintű**rövid új**

Ké: 34
Cé: 80
Tám: 2
Sebzés: 1K6+4

k.nyílpuska

Ké: 26
Cé: 82
Tám: 1
Sebzés: 1K6+5
Ép: 7
Fp: 46
Vé: 88

Képzettség

célzás Mf,
 mászás 90,
 esés 60,
 ugrás 45,
 lopózás 60,
 rejtőzés 85,
 csapda 45.

Embrevők

Körülbelül ötvenen vannak. Fekete és fehér festékekkel bemázolt testük csontvázra hasonlít. Harci tudásuk, fegyverzetük igen gyenge:

átlagérték

Ké: 15
Té: 55
Vé: 95
Tám: 2
Sebzés: 1K6 (bunkók, török)
Ép: 3-8
Fp: 15-40
ME: 20

Varázspálcák

- 5 db villám (5K10 sebzés, 1K20 töltet)
- 1 db villámbörtön (5 órára, 1K10 töltet)
- 2 db öregedés (20 évet 9 napig, 1K6 töltet)

Démon

Másfél méter magas iszonyat. A talaj felett lebeg, lábai és feje nincsenek. Robosztus, sárgás nyálkával borított törzséből két hosszú, majd kétméteres csápszerűség nyúlik ellenfelei felé. A kráni varázslótól elorozta annak életenergiát tároló drágaköveit (3×5 Ép, 5×20 Fp).

csápok

Ké: 60
Té: 140
Vé: 200
Tám: 2
Sebzés: 3K10+10
Ép: 20
Fp: 150
SFÉ: 5
Pszi: 80 (regenerál 1/kör)

Ha valakinek a szemébe néz, annak 60E-s asztrálmágiával kell megbirkóznia. Pszi pontjait a leendő áldozat asztrál-pajzsainak lebontására fordítja. Ha a démon erősebb, a célpont a rabszolgájává válik.

Ha mágiát használnak ellene, dobjunk 1k100-zal. 1-20 között a mágiahasználón jön

létre a hatás, 21-40 között semmi sem történik, csak a Mp vész el.

Vége

2001.08.04. Kucsmár Richárd
Forrás: Kalandozok.hu (rég)

A kalandmodul első fele a 2000-ben kiadott Ynevi kalandozások kalandmodul gyűjteményben jelent meg (99. oldal) első alkalommal. Ez dokumentum minden bizonnyal az eredeti, a pályázatra beküldött anyag, erre enged következtetni az, hogy a modulgyűjteményben kiegészítették az akkoriban (1999) megjelenő Új Tekecskek szabálykönyvre vonatkozó néhány megjegyzéssel, és minimális javítást is eszközöltek a szövegen (pl. a méter javítása lábra) Ezekről eltekintve a szöveg teljes egészében megegyezik a kalandmodul gyűjteményben lévővel – kivéve az *Árnyék és álom* fejezet utolsó bekezdését, ami a modulgyűjteménybe nem került bele – ott a fejezet címe is Árnyék-ra módosult. A szöveg jellegzetességei és ilyenén eltérései bizonyítják, hogy nem a modulgyűjtemény szövege került utólagos begépelésre, hanem a szerző által készített eredeti dokumentumról van szó – ezt támasztja alá az is, hogy a szövegben helyesen szerepel az Útvesztő fejezet dobásokkal

megállapítható eseményeit mutató felsorolás is, amit a modulgyűjteményben (107. oldal) elrontottak.

A kalandmodul megjelent továbbá a Hotdog/MAGUS oldalon is (2007.04.25.), a szerző nevének feltüntetésével, a forrás feltüntetése nélkül.

Más a helyzet az **Álomtáncos** címet viselő, szintén a szerző által írt, tulajdonképpen második kalandmodullal. Ez nem került be az Ynevi kalandozások modulgyűjteménybe, csak ez a dokumentum tartalmazza – ismereteim szerint külön sem jelent meg máshol. A szerző szándéka és előszava szerint szorosan kapcsolódik az első modulhoz, így én sem éreztem szükségesnek szétválasztani és külön megjelentetni.

2001.08.04.
Szerző: Kucsmár Richárd
Forrás: Kalandozok (rég)
Szerkesztette: Magyar Gergely