

Vándorkrónikák
Horizont kampány



I. A Végtelen Fürkésze Felé



A most következő modul a Krónikák.hu nyári online rendezvénysorozatának, a Vándorkrónikák – Horizont Kampánynak az első, bevezető kalandja. Meséléséhez jó segítség lehet a már kiadott háttéranyag ismerete, de nem elengedhetetlen. Levezetéséhez a M.A.G.U.S. szerepjáték alapkönyvének (Kézikönyv Kalandozóknak és Útmutató Kalandmestereknek vagy az Első Törvénykönyv) az első öt kiadása ajánlott, a Bestiárium első három kiadása közül bármelyik hasznos lehet és a HGB, MTK (együtt Titkos Főliáns) és a Papok, Paplovagok Kézikönyve igény szerint felhasználható.

(A kezdőkép a Katlanban járó félelf Útkeresőről Góczy Noémi alkotása, köszönjük szépen.)

A kalandmodul azzal a céllal lett megalkotva, hogy egy kalandmester és egy játékos kezdő karakterrel (1-3. Tapasztalati Szint) online térben lejátszhassa egy kb. négyórás alkalom folyamán, de tapasztaltabb mesélők az NJK-k számának, erejének és a helyszínek kihívások megtoldásával ott-honi játékra is átalakíthatja a kalandot.

Ez a kalandmodul továbbá megkülönböztet kétféle játékmódot is aszerint, hogy a Kalandmester **könnyű** (kezdő, javasolt tíznél kevesebb befejezett kaland mesélésével a háta mögött) vagy **nehéz** (haladó, javasolt tíznél több befejezett kaland vagy egy befejezett életút kampány tapasztalatával) kihívásra vállalkozik mesélés szempontjából, amit a játék kezdete előtt kell eldöntenie és aszerint felkészülnie, amihez igyekszünk segédletként támpontokat, javaslatokat adni, de ahogy az lenni szokott, minden lehetőségre nem tud kitérni egy előre megírt kalandmodul. Hogy az adott résznél mire figyeljen és mit tegyen hozzá a mesélő a választása alapján, azt jelölni fogjuk.

A kalandmodul helyszíne és hangulata – P.sz. 3720, Észak-Ynev, a Duaron-tenger északi partján hullámozó Nament-sivatag északnyugati része, a Városállamok határvidékétől és a Barbárok vadászösvényeitől pár száz ynevi mérföldre a Rettenetes- és Jégmadár-folyók közötti területen.

Poros, áradásról csak álmodó vidék, ahonnan nézve a Keleti-Óceán is csak legenda a helyiek szemében. Kis faluközösségek, legtöbbször a civilizált világ elől menekült bűnözőket bújtat vagy északi törzsek száműzött félvéreit. A lakatlan kősvatagban gyakran találunk egymásra ősi ellenségek, hogy a bosszúval kiontott véruket a szomjas föld igya be percekben belül, testüket pedig vagy nap tikkasztja ki, vagy más, természetellenes ragadozók mielőtt a Rettenetes-folyó kajmánjai rátalálnának. Néveleg Horizont városállamának védelmét élvezik, de a hatalmas területen csak ritkán téved őrjárat kétszer ugyanarra a helyre egy évszak alatt a közeli végoárak valamelyikéből, akkor is, hogy az elpusztult falvakat lajstromba vegyék. Vadkelet...

Felkészülési fázis – ebbe a történetbe játékos karakter jóformán csak a szárazföld felől érkezik, elsősorban az Északi Városállamokból, esetleg a Keleti Barbároktól vagy, fantáziajáték lévén, egy balul elsült teleportálás és bizonytalan térkapu segítségével. Játék előtt gondosan beszéld vele át, hogy mit csinált és merre járt figyelembe véve karaktere választott szintjét. Figyelj arra, hogy az „előtörténete” (~életútja, kalandzásai, a játék előtt vállalt megbízásai) ne tartalmazzon olyan részleteket, amely alapján járt volna már a kalandmodul helyszínén és minél kötetlenebbül lógjon a levegőben, hogy hová megy és mit csinál éppen.

Könnyű: 1. igyekezz úgy hatni a játékosal közös megbeszélésen a karakteréről és annak hátteréről, hogy – leggyorsabb esetben – a

Városállamokban vállalt egy karavánkísérő feladatot a Sheral-hegység, esetleg az ottani partvidék Keleti-Városállamai felé. 2. magad dolgát könnyítendő készíts jegyzeteket a kalandban szereplő és feltűnő szereplőkről, ellenségekről és statisztikáikkal olyan módon készülj, hogy fegyver- vagy stílusváltás esetén se jöjj zavarba 3. amennyire lehet általános felszerelési tárgyak viselésére és vásárlására sarkalld a játékost, hogy ne legyen olyan a birtokában, ami nélkül választott karaktere elveszíti a játszhatóságát. Például kardművészt ne javasolj a slankard miatt, papot a szent szimbólum miatt.





Nehéz: Ne alkossatok karaktert a játék előtt! A karakter az alapján fog „kialakulni” és számotokra is „elárulni”, hogy honnan jött és miért van itt, amilyen döntéseket a játékos hoz karakterével a mese folyamán. Ez több improvizációs feladatot ad neked kalandmeszterként. A kaland ugyanaz marad, de a kimenetele többféle lehet és elképzelhető, hogy a végén a karakter nem is lenne beilleszthető vagy éppen megalkotható a M.A.G.U.S. (kaszt)rendszerében. Ettől nem kell megijedni. A kalandból vagy a háttéranyagból ugyanannyit kell vagy lehet tudnod, mint „hagyományosabb” mesénél, Ynev világából kell egy megbízhatóbb tudással bírnod és mindenképp tisztáznod a játékosoddal, hogy a mesélői szavad a döntő minden kérdésben. Kulcsszó: **amnédia** (~emlékeztetkiesés). **Nem az a cél, hogy kitalálja a kasztját, hanem hogy megismerjétek közösen a karakterét!**

A **Hatos faluban** ébred fel a karakter egy háromszobás agyagkunyhóban, aminek berendezése szegényes, látszólag és valójában is egy kéttagú család otthona. A nap kegyetlenül süt be a száraz nádredőny szálai között, ez ébresztette fel. Gyékényen fekszik, mellette egy lócán fémtálcán fakorsó és pohár. Semmi sem béklyózza a karaktert, de idegen szótt ruha van rajta, könnyű, mozgást nem gátló, jól szelelő, de durva anyag, elején és a hátán idegen motívumokkal. (*Könnyű:* egy, a kasztjához elengedhetetlen tárgy karnyújtásnyira legyen.)

A ház üres és mivel a víz fogyóban van a korszóban és a naptól szomjas, a karakter hamarosan a házon kívül kereshet válaszokat a kérdéseire. Ha magát kezdi el vizsgálni akkor látható sérülés vagy forradás nyoma nem található, szőrzete 3-4 napos a megszokott helyeken, elméje – ha bír a mágia vagy a pszi képességével – üresen kong (*nehéz:* ebben az esetben is mindenképp). Az ablakból még azelőtt felmérheti a falut, mielőtt szóba kellene elegendnie a helyiekkel.

A ház előtti téren hat gyerek játszik botokkal és kövekkel (*csapatjáték, mélyedésekbe söprik a nagyobb, lapos, kerek köveket pontszerzéshez*), illetve egy idősebb, 50 év körüli férfi egy kopott hintaszékből figyeli őket az ajtó melől, ahonnan a karakter kilép. A neve Ys, a szomszédok „gazdának” nevezik, a gyerekek „apónak”. Hasonló jelekkel díszített általvetőt visel, mint a karakter. Közvetlen, de óvatos. Két napja fogadta be és ápolja a karaktert, akit csak a felszerelési tárgyai alapján ismert eddig, amiket „különösnek, idegennek és veszélyesnek” nevez. El is zárta/rejtette, gyakorlatilag a falutól nyugatra 200 lábnyira elásta egy kigyóverem mellett őket. Egyrészt a falusiak elől, másrészt arra az esetre, hogyha



a karakter ellenségesen viselkedne (*könnyű:* slan kardkészlet kivétel, annak forgatóíról elég meggyőző történetet hallott).

Amit ő tud, hogy két napja egy, az Útkeresők (~ sivatagban kóborló félf nomád törzs) közül a faluban járt a lovára szíjazott félfolt karakterrel. A karavánok útvonalaitól távolabb feküdt, közel a Katlanhoz (~a Hatos falutól északra lévő nagy kiterjedésű kráter környéke) de még pislákol benne az életerő, ami nagy dolog és ahogy a félf mondta „*Veela Luminatar akarta úgy, hogy még éljen*”. **Amit ő kér**, hogy fizesse meg az ápolást azzal, hogy segít Ys gyerekének (~Sárbogár), hogy a falu szokásai szerint a felnőtté avatás próbáját kiállja és közben amennyire lehet meséljen neki a külvilágról, valamint beszélje is le róla, hogy elhagyja a falut. **Amit ezért cserébe kínál**, az a felszerelése jó állapotban, napokra elegendő vízkészlet, útbaigazítás *Horizont, a Végtelen Fűrkesze* felé, ami a városállam központja és bárhová eljuthat onnan.

A Hatos falu (~ 41 fő lakos) nevét a település közepén álló kút kőtalapzatába durván faragott, kimerült thuriszaz rúnajel utána kapta (ld. Rúna magazin I. évfolyam 7. szám). A csatornaásás (~ két folyót összekötő törpék által szervezett munka) idején munkások érkeztek ide nagy számban és kevés természetes vizű kút mellett húzták fel bodegáikat, amiben több generáción keresztül éltek. A munka végeztével a legtöbben visszatértek Heronba, mások az új ártéren, a csatornától délre próbáltak szerencsét, de egyes konok, szabadságvágytól fűtött dolgozók a kutak megszokott életszínvonalát választották. Jobbára a városállamokból érkezett dolamin népcsoportba tartozó munkások, amit viseletük egysége is hirdet. A kutakat a szállástelepekkel együtt a gyakorlatias törpe munkavezetők számozták, így lett és maradt ez a „hatos falu”, hozzá illő jellel megjelölve a kutat is. Hagyományaikból nem sok maradt, istenüknek *Heront, a dolgoz munká* (~pyar megfelelője Gilron) hatalmasságát választották *Horizont* pantheonjából.

Sárbogár egyike a ház előtt játszó gyerekeknek, 11 éves forma, a karakter nemének ellentette. Próbátétele egyszerű: egy, a sivatagi élethez elengedhetetlen kés megalkotása, amit a következő teli kék hold fényénél kell bemutatnia a falu népének és próbára tennie. Át kell tudnia vágnia bőrt, húst, csontot anélkül, hogy eltörne, szétesne és kicsorbulna. Hagyományosan két helyszínen kell a szükséges részeket összegyűjteni hozzá: a Katlan mélyéről a pengét és a csatornáról a nyelet, amiben nem lehet segítségére senki a faluból, ezért jött kapóra Ys számára a karakter jelenléte.

Amennyiben a játékos úgy dönt, hogy nem vállalja a „küldetést” és/vagy erőszakkal idő előtt a felszerelési tárgyait visszaszerzi akkor egy rövid üldözési jelenet



után (három ló van a faluban, abból egy öszvér) mesélj neki sivatagjárás, dobj két véletlen találkozást a táblázatból és folytasd a mesét a Magyalszirttől. Amennyiben elfogadja, akkor Ys megígéri, hogy minden egyes részfeladat teljesítése után a felszerelés egy részét visszaadja a karakternek (*természetesen ekkor is kileshető az öreg, hogy hová rejtette, de igyekszik akkorra időzíteni, mikor Sárbogárral valamelyik helyszínen vannak*).

Nehéz: az amnézia mesélésénél két dolgot kell figyelembe vened **1.** a karakter mindenképpen pyar származásúnak látszik, testi hiányosságai (hogya a játékos kifejezetten nem kéri, vedd őt komolyan) nincsenek és különös ismertetőjegye sem. Hegek, forradások boríthatják, de azok csak arról tanúskodnak, hogy éveket töltött harcban, nehéz körülmények között vándorként, illetve a legutóbbi napfürdőzés sem vált a javára rövid távon **2.** egyszerűség kedvéért minden egyes új helyszínt nevezdünk „jelenetnek”. Az egyes jelenetekben (~ *Hatos falu / Katlan / Csatornapart / Magyalszirt*) minden olyan tevékenység, amire a kalandmester próbadobásra kérné fel a játékos közepes nehézségűnek minősül (pl. tehát mint-ha kapcsolódó tulajdonsága 15-ös lenne és Képzettsége Alapfokú). Fontos, hogy ezeket a próbákat a mesélő kezdeményezze és kérje, a játékos maga ne tudjon ezzel visszaélni. Ezeket jegyezd fel és amikor a jelenet véget ér állapítsd meg, hogy ez a cselekvéssorozat milyen kalandozó kaszthoz illik legjobban a M.A.G.U.S. rendszerében. Például, ha feltűnően sok alvilági képzettséget szeretett volna használni akkor tolvaj, hogya mindent harccal, erővel igyekezett megoldani, akkor harcos. A jelenet befejezése után kérd meg, hogy az adott kaszt szerint dolgozzon ki egy gondolati egységet (~*tulajdonságok/ életerő és harcérték / képzettségek, stb.*) a karakterlapon. Improvizálj neki, hogy miként jönnek vissza a megszokott cselekvések nyomán a kapcsolódó emlékek korábbi kalandokból vagy kiképzésből, de még konkrétumok, nevek és részletek nélkül. *Igen, ez eredményezheti azt, hogy egy lovag tulajdonságú, tolvaj harcértékű és pap képzettségű karaktert kapjunk a játék folyamán vagy végére. Nem az a cél hogy kitalálja a kasztját, hanem hogy megismerjétek közösen a karakterét!*

Fejlődés: ahogy folyamatosan ébred rá képességeire, úgy azok is fokozatosan lesznek játéktechnikailag az eredeti értékükön. Úgy vesszük, hogy minden egyes „jelenet” lezárásával nyer 1 szintet a játékos karakter és értékei is aszerint változhatnak, nőhetnek. *Például: Hatos falu elhagyása után a karakter első szintűnek számít, amikor pedig visszatér Sárbogár próbatételére, harmadiknak számolandó, de mivel NEM új helyszín ezért marad harmadik szintű a kaland végéig (mivel Magyalszirten befejeződik a történet). Ha akarod, ezt a fejlődési elvet a könnyű fokon is alkalmazhatod ha úgy érzed a játékosod igényli.*

Utazás és véletlen találkozások - minden utazással töltött nyolcadik órában (a távolságok gyalogszerrel és

Hatos falutól értendőek, az ott töltött idő nem számít) véletlenszerűen egy „esemény” történik a karakterrel, amit kidobhatsz az alábbi táblázatból. Nem minden lényvel való találkozás kötelezően kezdődik vagy végződik harccal. *Könnyű:* használd a Véletlenszerű bestialtalálkozások szabályokat a Rúna II./2. számából, az V. Sivatag (Észak-Yneven) kategória alapján. *Nehéz:* Amennyiben a következő táblázaton a K100-as dobás eredménye páros, úgy a találkozás a játékos szemszögéből előnyösen veszi kezdetét (pl. ő veszi észre hamarabb), hogya pedig páratlan, akkor az „esemény” szempontjából. *Ez az előny ne jelentse azt a dobás miatt soha, hogy Sárbogár meghal!*

Dobás	Véletlen Találkozás	Dobás	Véletlen Találkozás
01-12	Nagymacska	58-62	Mérgeskígyó
13-21	félélf Útkeresők	63-68	földmérők csapata
22-28	Erdőpille	69-74	goblin
29-35	őrzarat egy erődből	75-81	szuke vándoraras
36-42	káoszlény	82-89	ork
43-50	áfiumgróf zsoldosai	90-95	elvesztett dolamin fiú
51-57	Zombi (Zaurak)	96-100	Farkasmanó (Rúna I./7.)

Katlan (5 óra észak) – egy nagy kiterjedésű termékeny síkság, aminek a közepén a föld sebe, egy kráter tártong. A mélyén (120 láb) különös módon egy három yenevi négyzetmérföld kiterjedésű trópusi erdő található. Sárbogár ismeri a mesét, hogy Heron szikrája pattant ki ide a napból, amikor az eget a helyére kalapálta nagyon sokkal azelőtt, hogy ő vagy akár az apó megszületett volna. Az erdőbe kell keskeny ösvényeken lemászni, sokszor erő és ügyességet próbáló módon, amire előre figyelmeztethet a fiú még a faluban, így hozhatnak eszközöket hozzá, valamint ahhoz, hogy az egykor valóban ide lehullott meteoracél darabok közül válasszanak és/vagy kibányásszanak egyet a göcsörtös és masszív gyökérszektől.

A nehézséget a sűrűben rejtőző három Leviuur (*ld. Bestiárium: 140. oldal*) egyike okozhatja főleg, akik egyébként azért is felelősek (lehetnek), hogy a játékos karakterre lebontott pajzsokkal és magatehetetlenül a sivatagban végezte visszafelé tántorogva a karavánút felé. Emellett más vadállatok is nehezíthetik az életet, amiben a fiú helyismerete kevésbé, a játékos világismerte többet segíthet. *Nehéz:* sugalld és jelezd folyamatosan a játékos felé, hogy nincsenek egyedül az erdőben, valami ólalkodik itt, olykor láthat valami nagyméretű dolog egy részét el-





suhanni távoli fák között, de akármennyire próbálja, ne találja meg az illúzió forrá-sát. Cél, hogy maga a játékos szorgalmazza, hogy ne töltsenek itt a szükségesnél több időt. Az erdő nem ter-mészertes. Ha minden jel ellenére a nyomába ered „Vala-minek”, akkor harmadik próbálkozásra egy Csillag-könnyet talál a helyen, ahol szerinte látott valamit (~öklömnyi kristály, mérgeződen lobog a mélyén az erő). **Könnyű:** megfelelő receptúrával együtt alkalmazva mágikus hatása lehet, a környéken ilyesmit nem ismer-nek. **Nehéz:** Hogyha a játékos eltöri, azaz „elhasználja”, akkor 50%, hogy a papi mágia Növények irányítása VAGY a Gyógyítás és így mérgesemlegesítés varázslatok valamelyikre jön létre egy alkalommal és alaperősséggel. Utóbbi mintha annyi mana pontból lenne létrehozva, mint amennyibe az előbbi kerül.

Híg Mana: a Horizont teljes területén manavisszanyerés szempontjából a PPL idevágó játéktechnikai szabályai érvényesülnek. Tehát 200 lépés (yvevi láb) átmérőjű körben 100 Mp nyerhető ki, ahová 1 Mp/kör gyorsasággal áramlik csak vissza a környezetből. Ez minden varázshasználó (tehát nemcsak fő-) kaszt manavisszanyerési módszereire és varázslataira hat!

Csatornapart (4 óra délkelet) – az egykori munkatelep romjai találhatóak meg itt, amit az enyészet és a természet visszahódított amennyire tudott. Az egykori állványzatok egy része roskatagon és szélfúttán még áll, de kérdéses mekkora súlyt bírának már el. Tövükben egy korróziótól nem, de szélről védett, ösöreg, többszáz éves törpe mechanikai csoda, egy szivattyú pihen. Ha időt és energiát szánnak rá együttesen, illetve valamilyen képzettség vagy előtörténet támogatja, képesek lehetnek lecsapolni vele egy kisebb öblöt a csatornából, amiket víz alatti hullámtörők védenek. Ide egyébként úszva is le lehet lejutni. Rengeteg a hal, de nem ellenségesek. Ha a próbák vagy a gondolkodás gyengébben sikerül, akkor egy halcsontot vagy kagylódarabot találhatnak, ha a játékos tényleg mindent megtesz Sárbogár megsegítésére akkor a meder mélyéről egy újabb Csillagkönyvet hozhatnak fel. **Könnyű:** megfelelő receptúrával együtt alkalmazva mágikus hatása lehet, a környéken ilyesmit nem ismernek. **Nehéz:** a kristály az Élelemteremtés varázslat egy olyan módjával töltődött fel a mélyben, ami csak vizet teremt.

A próbatétel éjjele elérkezik és Sárbogár addig elkészítheti a karakterrel közösen, akár a helyi egyszerű kovácsműhelyben is a kést. A próba sikeresen zárul éjközép után – akkor kel fel a kék hold –, amit ünnepélyes vacsora előz meg, majd fékevesztett mulatozás követ hajnalig, amin a játékos karaktert az addigi tettei és viselkedése alapján környékezik meg a falusiak barátságukkal vagy fenyegetéseikkel, kihívásaikkal. Hajnalban egy 15 fős lovascapat támadja meg az aznapos Hatos falut.

(statisztikáik megegyeznek a Dreonnar küldetése című kalandmodulban található Elit örökével) Rabolnak, fosztogatnak és ha nem hagyják őket is jól szórakozni kedvükre, akkor ölnék is. Fennhangon híresztelik, hogy Magyalszirt Urának adószedői és mivel a falu jogos birtokán van, ezért azok is az ő tulajdonai, akik a földjén élnek.

A helyiek meglepő szolgálissággal túrik ezt és akkor sem állnak ellen, hogyha legalább hat falusit megölnek szórakozásból és belerondítanak a kútba is. Ys sem áll ellen, Sárbogár sorsa sokban függ a karakter viselkedésétől, de ha nem veszik fel velük a harcot őt és barátait is, összesen 10 kiskorú gyereket, magukkal ragadnak, hogy Uruknek szolgálai (vagy más) legyenek. A rajtaütést követően a gyászos reggelen Ys odavezeti a karaktert, vagy elmondja hol találja a felszerelése maradékát. A holmija-in túl tömény itallal és mérges kigyókkal van teli a verem. Nem meri megkérni, hogy mentse meg, hozza vissza, bosszulja meg Sárbogarat és szabadítsa meg őket az új Uruktól. Szeretné, de sok esztendőnyi elnyomás kép telenné teszi a szavak kimondására.

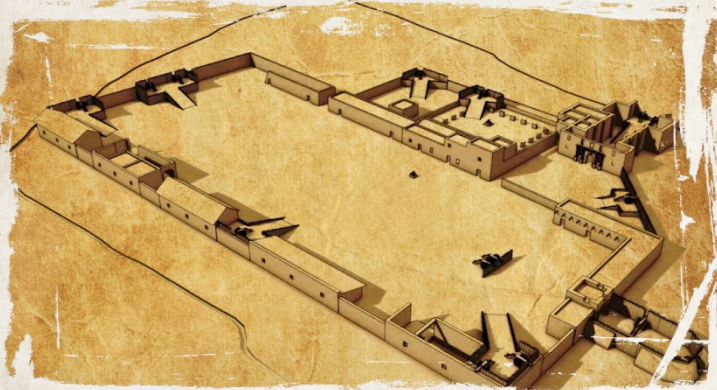
Horizont dél felé, a Magyalszirt keletre van. Útjára engedik a karaktert szó nélkül, ha kéri vizet, elemőzsiát is kap a romok közül, ahol a kemény földbe egyesek már elkezdtek sírokat ásni a feldúlt Heron szentély mögött. Ebben az esetben egy sivatagjárás és egy utolsó véletlen találkozás után meséld el, hogy talált egy hidat a csatornán keresztül, aminek mentén némi szerencsével elérheti Horizontot egy hét alatt és addig remélhetően még található más településeket, hogy felfrissítse készleteit. Ez is egy megoldása a kalandnak.

Magyalszirt (8 óra kelet) – egy sziklaorom, amin és ami körül magyalbokrok, bozótos és cserjés hoz új szint a sivatag színei közé. A szirten túl, annak árnyékában egy kisebb telep található, ahol több épületben is folyik a munka. Magyalszirt ura egy rablóvezérből frissen vált **Áfiumgróf** (~Yneven a bódító, ajzó és kábítószeres kereskedelme engedélyezett, de mégis azokat a nemeseket, akiknek vagyona nagyrészt ebből származik ezzel a „ranggal” illetnek és a nép is átvette, ők maguk pedig van ahol büszkén viselik is ezt a címet). A telepen a magyalbozótoson túli mákültevényeken betakarított herbáriumok finomítása, tisztítása és raktározása folyik. Összesen 60 munkás dolgozik itt feleannyi ór felügyelete alatt és még 15 lovas mindig kint jár váltásban felderíteni, fosztogatni vagy az árut kísérni. A Magyalszirt árnyékában hűsöl, legközelebb a vadászház szerű emeletes főépület, az Áfiumgróf (harcértékei megegyeznek a Dreonnar küldetése kalandmodulban található 1. TSZ-ű harcossal statisztikáival, szükség esetén 4 csillagkönyv van a birtokában, melyek receptúrákkal fel vannak töltve az általad hasznosnak ítélt varázslatokkal, ezek közül hármat előre dolgozz ki, 12 Mp erejéig darabonként) otthona, a telep kapuja északkelet felé néz. A szirt és a telep agyagfala között egy veszedel-



mes sziklamező húzódik, ahol – csak lentről és közlől észrevehetően – Óriáspöfeteg (ld. Bestiárium) nő igen nagy számban.

Jelenleg két vendég is van itt, a Kajmán (ld. Hátteranyag) hírnökei egy barbár viseletű (bundás mellény, szőrös bőrnadrág, szíjak, talizmánok) fejedő és egy oni-maszkos nő, akivel ha szembe kerül a játékos akkor az anatyda (ld. Bestiárium) értékeivel kell számolni, ötvözve egy 10. szintű harcművész Chi-harc képességeivel. Ők Orwella ügye mellé akarják az Áfiumgrótot állítani, aki viszont nem áll kötélnek látszólag, így akkor sem avatkoznak közbe, ha a játékos behatol a telepre és megöli a volt rablóvezért (és/vagy elviszi Sárbogarat).



Nehéz: ha erre kerül a sor, akkor mindenképp kerüljön vele szembe behatolás közben és kérdezze meg kicsoda. Hogyha a játékos akár cselesen azt mondja, hogy ő is a(z itt) Letaszított istennő ügyét támogatja (**vedd komolyan**) és ekkor valóban felismerik benne az Úrnő új fővárosából küldött erősítést és meséld úgy neki a befejezést, hogy most már emlékszik valóban azért küldték őt az északi orwellánusok, hogy a Horizontba küldött csapatokat erősítse. Arra kéri, hogy képességeit bizonyítandó győzze meg vagy tiporja el az Áfiumgrótot. Akár sikerül, akár nem, ezután már együtt indulnak hármasban(?) Horizont felé, hogy további terveket szőjenek a Letaszított nevében ...

A Horizont Kampány kalandmoduljai:

I.
Gulandro:
A Végtelen Fürkésze Felé

II.
Komattre:
Fiam

III.

IV.

V.
Nagy nyári közös főkaland

