

Sötét fellegek



Írta: Miracor

Helyszín: Quebora sziget, távol Erion partjaitól, nyugatra.

Időpont: P.sz. 3705 Arel kvartja – A harc hónapjai, Zivatar hava 17. nap

Elérhetőség: <http://farkasodu5.webnode.hu/>



Kedves Kalandmesterek!

Ezúttal kalandmodulomban egy ismeretlen szigetre és egy ismeretlen civilizációba kalauzolom el a kalandozókat. Kicsit elszakadunk Ynev ismert világától, de kicsit sem szakadunk el mitikus és mágikus mivoltától. A kaland Erion kikötőjében veszi kezdetét, és ha minden jól megy, egy hosszú, de izgalmas és félelmetes hajóutat követően, egy eddig számukra ismeretlen szigeten folytatódik. A kalandozók teljesen ismeretlen környezetben találják magukat és nem tudják, Kik? Kivel? Miért?

Bevezetés

Quebora szigetet két emberi nép lakja. A civilizált királyság, melynek lakói magaslatokra, hegyekre építették városaikát, melyek közt léghajókkal közlekednek, hogy így is minimálisra csökkentsék a találkozásait a sziget civilizálatlan barbár törzseivel. A királyságot természetesen a király vezeti, de mind az őt, a királysághoz tartozó nagyvárosnak, saját városvezetője, városbírája van. A szigeten hét barbár törzs él, melyek egymással is és a királysággal is folyamatos összetűzésben, harcban állnak. Melynek okai még ismeretlenek.

A sziget közelében van egy hatalmas örvény, mely mindent maga felé vonz. A vulkán aktivitás miatt a sziget körül több pontban kialakult kisebb örvények, az elhajózást nehezítik. A szigeten található még egy ritka fekete érc is, ami a térmágia használatát nagymértékben zavarja, vagy teljesen lehetetlenné teszi. A szigeten található még egy vulkán is, melynek a törzsek isteni vagy is szellemeik erőket tulajdonítanak, néha nem is ok nélkül. A két nép konfliktusa, már sok száz, hanem ezer évre nyúlik vissza, és ennek felkutatása majd a kalandozókra vár. Az örvénytől csakis azon hajók vannak veszélyben, amelyek valamilyen oknál fogva, drasztikusan letérnek e hajózási útvonalokról, és mélyen behajóznak a nyílt óceánra. A kalandozók is így kerülnek majd a szigetre.

Jó mesélést kívánok és remek hangulatot!

Miracor



P.sz. 3687 Antoh terce – Hullámok hava. Mendo Tagarin uralkodásának 50. évében asszonya ismét, immár hetedik alkalommal esett teherbe. Ez idáig 6 lánygyermeknek adott életet, de a királyi család hagyományai szerint, lány, nem örökölheti a trónt. Mendo bölcs tanácsnoka és jóvendőmondója, ezúttal fiúgyermeket jósolt. A király, aki egyébként nem a jókedvéről volt híres, nagyon megörült a hírnök. Végre megoldódik az öröklés gondja, így nem kerül veszélybe a trón. Tudta, hogy ha halála előtt nem születik fiú gyermeke, a trónra a nagytanács jelöl ki valakit az öt város vezetői közül. Feleségét ezután még a széltől is óvta.

Hat hónappal később, felesége mégis megbetegedett és állapota hétről hétre súlyosbodott. A kilencedik hónapra már teljesen legyengült és a szülés előtt, elhalálozott. A főpap a király kérésére felmetszette felesége hasát és kiemelte fiú gyermekét. Szép, egészséges, erős fiú volt. Majd pillanatokkal később, kiemelt még egy fiút. A később érkezett gyermek, jóval kisebb volt testvérénél és súlyban sem nyomta még a felét sem. Szegény gyermeket viselte meg anyja betegsége és így gyenge, életképtelen maradt. A király odaadta a gyermeket a fiatal dajkának és megparancsolta neki, hogy dobja le a sziklafalról és vele küldte testőrparancsnokát, hogy felügyelje. Majd kijelentette, hogy neki csak egy fia született és az Ő neve Samess Tagarin. Később a testőrparancsnok egyedül tért vissza, majd elmondta a királynak, hogy a dajkát annyira megviselték a történetek, hogy a gyermekkel a karjaiban vetette magát a mélybe. A király csak vállat vont. Felesége halála miatt, egy hetes gyászba borult, és vele az egész királyság is.

P.sz. 3704-re, a fiú erős férfivá cseperedett, apját viszont betegségek gyengítették le. Hosszú évek alatt teljesen legyengült és lassan a végét járta. A király, amíg képes volt rá, elindította az öröklési folyamatot, hogy fia, mihamarabb átvehesse a helyét. Ez a folyamat akár hónapokig is eltarthatott volna, de Mendo király hirtelen halála, felgyorsította azt, így egy hét leforgása alatt, király lett Samessből. Mendot nem szerették az emberek, mert vaskezű király volt. Drasztikus adókat vetett ki és nem tűrte az engedetlenséget. Uralkodása alatt ritkán fordult csak elő, hogy a cellák, ne lettek volna mind tele és a kivégzések sem mentek ritkaság számba.

Samesst, apjával ellentétben viszont mindenki szerette. Csökkentett az adókon, lazított a törvényeken és megerősítette a városok védelmét a vadakkal szemben. Támogatta a kutatásokat és fejlesztéseket és a léghajó közlekedést is gyakoribbá tette a városok közt. Egy éves uralkodása alatt a birodalom életszínvonala, sokat javult, így a tanács is kezdett belenyugodni, hogy továbbra is a Tagarin család uralkodik.

Bemelés és a modul kezdete

A kalandozók csapata már több mint egy hónapja Erionban tartózkodik. A legutolsó küldetésük igen csak félresikerült. Elfogadtak egy megbízást egy veszélyes ember likvidálására, viszont, félrevezették őket. A veszélyesnek titulált személy, valójában egy Erioni nemesi család vezetője volt, csak hamisított információkat kaptak a kalandozók. Most nyomoznak utánuk és fél Erion Őket keresi. Egyik nap az utcán sétálnak az esti forgatagban, amikor odaszalad hozzájuk egy 10 év körüli fiúcska és az egyikőjük kezébe nyom egy papírost, majd tovább szalad és osztogatja másoknak is. Az látszik elsőre is, hogy nem szalad mindenkihez, csak az erősebb testfelépítésű fegyveres emberekhez. Ez jó lehetőség lehet a város elhagyására.

Hosszú távú, jól fizető megbízás!

Kifejezetten olyan emberek jelentkezését várom, akik nem félnek az izgalmaktól és vállalni tudnak egy hosszabb hajóutat is.

A feladat lényege: Kíséret! Őrzés, védelem!

Fizetés: Magas

Ha felkeltettem kíváncsiságát, keressen fel este a kikötőben, a FÉLSZEMŰ MALA Ivójában.

Üdvözlettel: Gelon Fedor

Ha kérdezni akarnak tőle valamit, csak annyit mond – *Olvass* – és szalad tovább.

Nem messze a kalandozóktól egy 5 fős társaság is megkapta a levelet, és miután elolvasta egyikük, lelkesedve mondta társainak – **El sem hiszem fiúk, Gelon újra embereket keres, siessünk a kikötőbe, le ne maradjunk róla.** – Majd mindahányan futni kezdtek a kikötő irányába.

Ha a csapat bárkitől is érdeklődik, hogy ki az a Gelon Fedor, mindenki ugyan azt mondja. – *Gelon Fedor egy dúsgazdag Erioni kereskedő. Mindent szállít, mindenhova. Állítólag 13 hajója van csak itt, ezzel Ő a harmadig legbefolyásosabb személy a kikötőben. Ha valakit felbérel egy munkára, annak utána soha többet nem kell dolgoznia, annyi pénzt keres.* – Ez talán a csapatnak is elég motiváció, hogy legkésőbb este ellátogasson a Félszmű Mala Ivójába.

Félszmű Mala Ivója - este

A hely egy tipikus kikötői ivó. Sötét és nyirkos, tele részeg vagy részegedni vágyó matrózzal. A padló tele van a nemrég véget ért kocsmai verekedés után maradt törmelékekkel, asztal, szék és korsódarabkával. Az ivászat, mintha mi sem történt volna, folytatódik tovább. Méretre a legnagyobb ivó a kikötőben, ezért is szeretik annyira, na és persze az egész olcsó árak miatt. Látszik, hogy a tulaj sem sokat vesződik az új bútorokkal, hisz a nap végére már úgy is megint darabokban vannak.



Gelon Fedor az ajtó legtovábbi sarokban ül egy asztalnál és papírokat rendezget. Az asztal feltűnően sokkal jobb állapotban van, mint bármelyik másik az ivóban, ez lehet a saját kis törzshelye. Miután Gelon befejezte papírjainak rendezését, helyet csinált maga előtt az asztalon, felemelte a fejét és a tömegre nézett. Az emberek mit, akik már tudják, hogy, hogy is megy ez, elkezdtek egy sorba rendeződni. Gelon, csak pár percet foglalkozik egy-egy emberrel és így egész gyorsan halad a sor. Csak azok töltenek nála több időt, akikben lát lehetőséget, hogy neki teljesítsenek megbízást. Mire a csapathoz ér, már látszik rajta, hogy eddig elég csalódott a felhozatal miatt, de amint meglátja kalandozóinkat, felcsillan a szeme és – *Na, végre, néhány használható kalandozó.* – gondolatmenet olvasható ki tekintetéből. Rövid kérdezősködés után (Kik Ők? Honnan jöttek? Mivel foglalkoztak eddig? Meséljenek egy kalandjukról) felajánlotta a csapatnak, hogy ha érdekli Őket a megbízás, ami egy hajó rakományának őrzése lenne, magas bérezés fejében, keressék fel reggel ugyan itt és akkor mindenről részletesen tájékoztatja Őket. Majd elköszön és folytatja tovább a toborzást.

Este 20:00 körül járhat az idő, a csapat még nyugodtan tevékenykedhet az este folyamán, ha akar vagy elteheti magát másnapra.

Félszmű Mala Ivója – reggel

Ha reggel visszamennek, az ivó ajtaja nyitva van. Bentről beszélgetés zaja szűrődik ki, ahol Gelon és még rajta kívül 12 személy tartózkodik. Amint a csapat megérkezik, Gelon feláll a székéről és köszönti Őket. Most, hogy mindenki megérkezett, az ivó közepén elhelyezett hatalmas asztalhoz kéret mindenkit, ahol már elő van készítve pont annyi szék, mint az ott tartózkodók. Miután mindenki helyet foglalt, belekezd a feladat ismertetésébe. – **Kedves Hölgyeim és Uraim! A nevem Gelon Fedor. Önök most azért vannak itt, mert jelentkeztek egy általam felkínált megbízásra és közel 150 ember közül, akiket meghallgattam, Önöket találtam alkalmasnak. A feladatuk az egyik ma este induló hajóm kísérete év védelme lenne. Az elmúlt hónapokban több hajómnak is nyoma veszett a Nyugati-óceánon a Sárkánytérítő környékén. Nem tudni, hogy mi történhetett velük, de kalóztámadásra gyanakszom.**

Az elmúlt években szándékosan mélyebben behajóztunk a nyílt óceánra, hogy a forgalmas hajóutakat elkerülve, ahol már nem járnak hajók, az esetleges támadásoknak, fosztogatásoknak is az elejét vegyük. Ez idáig sikerült is, de a legutóbbi három hajó, még sem ért célba. Az Önök feladata ennek az oknak a felderítése. Szolgálataikat jól megfizetem. 5 aranyat kapnak előre, 10-et, ha a hajó eléri az úti célját és plusz 30 aranyat fejenként, ha felszámolják a problémát. -

Gelon megköszöni a figyelmet és az idejüket. Azokat, akik vállalják a megbízást, ma este 20:00-kor várja a 10-es mólónál a Szürke sárkány fedélzetére. A feladatot az ott jelenlévők közül mindenki vállalja, így Gelon kiosztja az előlegeket, majd távozik. Az ottmaradtak 10 férfi és 2 nő plusz a csapat. A 10 férfi közül 7 kardforgató 3 távolsági fegyvert hord magánál, az egyik nő erős, izmos testfelépítéséből ítélve, szintén kardforgató lehet, míg a másik egy átlagos alkatú, szép arcú leány.

A csapatra van bízva, hogy estig mivel múlatja az időt, de azt ne feledjék, hogy Erionban, most keresik Őket.

Szürke Sárkány – este

A kalandozók megérkeznek a mólóhoz. Gelon már a Sárkány fedélzetéről integet nekik és jelzi, hogy menjenek fel a fedélzetre. A többiek is már megérkeztek.



Gelon újonnan is üdvözl mindenkit és bemutatja a csapatnak a kapitányt, az első és másod tisztet. A kapitány egy átlagos magasságú, körszakállas, csapzott hosszú fekete hajú, mogorva tekintetű középkorú férfi. Külseje, jellemét is jól tükrözi. Nem sokat beszél, ha mégis, akkor is csak dirigál. A kalandozókkal már inkább kimért és megfontolt. Gelon lehet jelezte neki, hogy a csapatnak Ő nem a felettese. Az első tiszt, merőben az ellentéte. Fiatal, jóképű mindig jókedvű figura. Az átlagosnál kicsit magasabb, szőke félhosszúhajú. Első ránézésre, tipikus bajvívó. A másod tiszt egy fiatal, bájos leány. Vörös hosszú hullámos hajú és zöld szemű. Mindig kedves, de ha a helyzet azt kívánja, komoly és harcias. Magabiztosságával, harci és hajós ismereteivel kiérdemelte pozícióját a Szürke Sárkányon.



A hajón tartózkodik még 20 fő matróz és 5 fő egyéb kiegészítő személyzet is. A jelenlévők közül, mindenki a Szürke sárkány állandó legénysége. Gelon miután bemutatott mindenkit, a csapatra mosolyog. – **Van még egy meglepetésem.** – Mondja, és a főárboc mellé sétál egy vászonnal letakart igencsak nagy tárgyhoz, majd lerántja róla. A lepel alatt egy meglehetősen nagy ágyú látható, forgatható aljzattal, hogy bármely irányba lehessen vele lőni. – **Ez a kis drágaság egy vagyonba került, de megérte. A kalózkok nem fognak rá számítani, így máris előnyben lesztek.** – Mosolyog, közben az ágyút simogatja. - **Nem várom el, hogy egész úton a kabinokban maradjatok, ha akartok segíthettek a matrózoknak is. Legalább tanultok is valamit az úton. Ezért majd megkapjátok a plusz bért is akár.** -

Gelon elköszön, és jó utat kíván az úthoz. Nem sokkal távozása után a hajó is lassan kiúszik a kikötőből.

Végtelen kékség

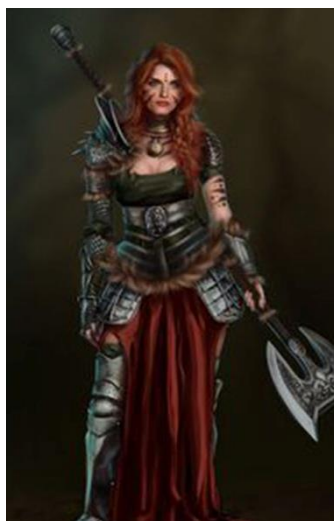
130. napja, hogy a Szürke Sárkány kihajózott, így elég sok idő telt már el, hogy jobban megismerkedjenek egymással a hajót kísérők. Nyugodtan szánj rá fél órát, hogy elmeséld nekik, hogy milyen hosszú és unalmas úton vannak, majd halálra unják magukat és egymást. Többen akár tengeri betegek is lehetnek. A másik 12 kísérővel is kialakulhattak szimpátiák, vagy akár konfliktusok. Kiemelnék közülük 4 személyt, akiknek később még lehet szerepük a modulban.



Zelgar



Feder



Zilan



Violi

Zelgar egy leszerelt katona, elege lett az állandó öldöklésből éppen ezért igyekszik nyugodtabb megbízásokat vállalni. Feder egy zsoldos katona, akinek sosincs elég pénze semmire. Ebben az is benne lehet, hogy szerencsejáték függő és mindig még aznap eljártssza a zsoldját. Zelgar egyszer megmentette az életét, azóta, mint hű társ vele tart, míg egyszer viszonzni nem tudja. Zilan, egy igazi harcos amazon. Orkok támadták le faluját és végeztek mindenkiel, akik ott voltak. Család, barátok, ismerősök. Több éve már, hogy Zelgar és Feder társa lett, de egy percig sem bánta meg. Igaz azokat az orkokat nem találták meg, de öltek épp eleget, hogy fájdalma kicsit csökkenjen. Violi egy ártatlannak tűnő kislány, bájos és ártatlan, de ez csak a külső. Ő egy ifjú Boszorkány, aki szeret játszani a férfiak érzelmeivel és a saját hasznára fordítani Őket, de neki csak egy igaz szerelme van, és Ő Zilan.

130. nap az éjszaka leple alatt a **sűrű ködben** egy kalózhajó közelíti meg a Szürke sárkányt. Ha a kalandozók közül senki sincs a fedélzeten, vagy senki sem épp őrségben van vagy nem dobja meg az észleléspróbát, a köd miatt -2vel, a kalózok megcsákyázzák a hajót és lerohanják a fedélzeten tartózkodókat. Támadók 25 fő. (Ha észreveszik a kalózokat még a támadás előtt, van 3 körük felkészülni a támadásra.)

Átlag kalóz értékei (18): KÉ: 40 TÉ: 65 VÉ: 120 CÉ: 10 FP: 87 ÉP: 13

Erősebb kalózok értékei (5): KÉ: 45 TÉ: 70 VÉ: 130 CÉ: 10 FP: 90 ÉP: 12

Villámmester (1): KÉ: 50 TÉ: 45 VÉ: 120 CÉ: 50 FP: 65 ÉP: 18 PP: 42 MP: 56^(x2)

Kalóz kapitány (1): KÉ: 55 TÉ: 100 VÉ: 145 CÉ: 20 FP: 120 ÉP: 16 PP: 37

Ha a hajón maradt kalózok (12) látják, hogy vesztésre állnak, a köteleket elvágva távolodni kezdenek, és amikor már kicsit messzebb vannak, ballisztával lövik a hajót. Ha a kalandozóknak eszébe jut a fedélzeti ágyú, viszonzhatják a tüzet. Ha nem, akkor a kapitány teszi. **Az ágyútűzben mindkét hajó megsérül. A főárboc is és a kormánylapát is megsérül, nyílt vízen javíthatatlan.** A két hajó, csak evickél egymás mellett. A kalandozókon áll a döntés, hogy az esetleges túlélő kalózokkal, mik a terveik, a kapitány a fogva tartásra szavaz.

A kalóztámadást nyugodtan meséld le saját ízlés szerint, a lényeg, hogy a csata végére, a Szürke Sárkány mozgásképtelen és javíthatatlan állapotba kerüljön. A kalózok értékeit, ha kell, szabadon változtathatod, és ez vonatkozik inentől minden ellenfél értékére is.

132. napon még alig pihenték ki a támadást, máris egy következő csapás sújtja Őket. Egy elég nagy vihar kezd kibontakozni naplemente után, mely erős széllel és általa keltett hatalmas hullámokkal dobálja a hajót, mely nem sokat segít az állapotán. A hajótest több helyen is megreped és víz szivárog a hajótestbe. Vödrökkel kénytelenek a vizet kihordani, mielőtt túl sok kerülne a hajóba.

A vihar reggelre abbamarad, de a hajó érezhetően és szemmel láthatóan is halad, és sebessége óráról órára növekszik. A sebesség állandósul, és 3 napig kitart, míg meg nem látják amit, nem szerettek volna. A távolban egy sziget körvonala kezd kirajzolódni, ami jó hír lenne, ha nem lenne köztük még egy óriási őrvény is, ami nagyon igyekszik magába rántani Őket. Az egyértelmű, hogy a hajót elhagyni, nem opció, kormányozni viszont most sem tudnak, nem mintha jelen pillanatban sokat segítené. Az őrvény és a sziget között, sűrű zátonyfal van, melynek sziklái 1, másfél méter magasságban emelkednek ki a vízből.



Amint az őrvény elkapja a hajót, már az első fordulóban a zátonyokra csapja és darabokra szaggatja. A csapatnak szüksége van egy sikeres **gyorsaság** és egy sikeres **erőpróbához**, hogy sikerül elkapni egy sziklát és megtartani magukat, az áramlatokkal szemben. Ha valamelyik próbájuk nem sikerült, -1gyel újra próbálhatják. Ha ez is sikertelen volt, nem tudnak megkapaszkodni és a sziklák közt fennakadó kötelek és kötélhálók közé keverednek, ahonnan már csak társaik segítségével bízhatnak, úgy 5 körig, mielőtt megfulladnak. Innentől már szerencsájük van és a sziklába kapaszkodva ki tudnak mászni, majd nem egészen a partig. (Ez a manőver teljes páncélzatban igen csak nehezebb, ennek kijátszását rád bízom.) Amíg kiérnek a partig, összeszednek fejenként 5x2k6 Fp sérülést. (átmehet ÉP-be is, ha a 2k6 dobás értéke, eléri, vagy meghaladja a 10-et.)

A nem játékos karaktereknek van 20% esélyük a túlélésre, kivéve, ha a játékosok segítik Őket. A 4 kiemelt NJK és az első és másodtiszt, 70% eséllyel ér ki a partig segítség nélkül.

Ismeretlen part

Partot érést követően, elmotyoghatnak kis imákat isteneiknek, érezvén, hogy ez nem sokon múltott. Miután összeszedik megmaradt felszereléseiket (nyugodtan dobáltasd ki velük, hogy mi az, ami megmaradt, vagy elveszett. Ami épp nem volt náluk, az természetesen már ezután sem lesz.) és társaikat, és ha van rá lehetőségül, ellátták sérüléseiket, eldönthetnék, hogy merre is induljanak, néhány harcos lép ki a fák közül és hangos kiáltással még több tucatnyian csatlakoznak hozzájuk. Percek elteltével már 30-40 fegyveres készül lerohanni Őket.

Amíg azon gondolkodnak, hogy mit is tegyenek, váratlanul egy kötél létra hullik le közéjük. Felnézve egy férfi integet nekik egy léghajóról, hogy siessenek felmászni. Ekkor a 30-40 harcos is megindul feléjük, csatakiáltással. ***(Éreztesd velük, hogy nem kis megpróbáltatáson vannak túl, ami elég sokat kivett belőlük. Fáradtak, sérültek! Lehet, hogy jobb harcosok, de a túlerővel, akkor sem biztos, hogy elbírnának, és kitudja, hányan vannak még a fák között.)*** Amint felmásztak a létrán, a léghajó emelkedni kezd és elindul a most már jól látható hegyvonulat irányába. Miközben haladnak a férfi bemutatkozik, Őt **Loren Zednek** hívják és a keleti járőrök közé tartozik. Ennyire távol nem szoktak eltávolodni **Abeda városától**, de a magasból észrevette a hajó, ami az őrvény felé tartott.

Léghajóval az út 5 óra, ez idő alatt érdeklődhetnek tőle, és amire tud, szívesen válaszolni is fog. Ő szintén sokat kérdezősködik, hogy ki Ők és honnan jöttek.

Amit el tud mondani, ha rákérdeznek:

- A sziget ahol vannak **Quebora**, a térképeken nem szerepel. A szigetet elhagyni az őrvény miatt nem lehet, mert mindent erre húz. Új emberek többnyire, hasonlóképp kerülnek a szigetre.
- A szigeten 5 civilizált város található, melyeket 5 vezető irányít és Őket a király.
- A szigeten számtalan nomád/barbár törzs él, melyekkel folytonos viszályban élnek.
- Sem Ő, sem pedig a városiak nem hagyták még el soha a szigetet.

Loren egy idő után mosolyogva mutat a távolba. – Ott van, ott van Abeda – A távolban már jól látszik egy város, mely két egymás melletti magaslaton terül el. Jobb oldalon a polgárok városa, a baloldalon pedig egy erőd, mely nem sokkal



kisebb. Miután megérkeznek Abeda városba, Loren a templom előtti főtéren teszi le a hajót. Nem sokkal később, egy pap tája szélesre az ajtókat, majd siet a léghajóhoz, hogy megnézze, szükség van-e, gyógyításra. A templomot a csapat számára ismeretlen motívumok díszítik, nem ismerik fel benne, egyik Ynevi isten szimbólumait sem.

Loren megkéri a papot, hogy foglalkozzon velük, amíg Ő értesíti a városvezetőt jöttükről. A pap is bemutatkozik, **Vell Gonnak** hívják, majd megkéri a csapatot, hogy kövessék a templomtól nem messze található kis kunyhóhoz, ahol nyugodtan megpihenhetnek a vezető érkezéséig. **(Az atya és a városiak többsége, Valer tengeristent tiszteli. Mások pedig testvérét, Rellh fényistent.)** A város nem túl nagy terjedelmű, alig számlál többet, 500 léleknél. Nem ritka a 4-5, esetleg 6 emeletes épület sem. Terjedelmes városok helyett, inkább felfelé törekednek.

Alig telik el egy óra és Loren visszaérkezik egy férfivel. Ő **Akarin Ballo** Abeda város vezetője. A férfi mélyen meghajol és üdvözli a csapatot. Örömét fejezi ki, hogy épségben vannak és sajnálatát a veszteségeik miatt. Majd megkéri Őket, hogy most pihenjenek, utána, ha kedvük és erejük engedi, sétáljanak körbe a városban, ismerkedjenek új otthonukkal és szomszédjaikkal. Este pedig látogassák meg otthonában, - rámutat egy magas épületre – hogy megbeszéljék a továbbiakat. **Ha akarnak, estig szabadon tevékenykedhetnek, erre van még kb. 6 órájuk.**



A városban nincs túl sok látnivaló, található ott:

- Több kereskedés (ruha, élelmiszer, szerszám, fegyver, páncél, főzetek)
- Piac (minden megtalálható, mint az üzletekben csak jobb áron, viszont kevésbé jó minőségben. Minden nap nyitva, de csak délelőtt.)
- Három ivó (ZALL, FALL, VALL) Egy a tulajuk!
- Nyitott és fedett színház
- Kovácműhely (Egy hajótörött törpe vezeti, aki kb. 150 éve él a szigeten.)
- Egy nyitott csarnok a harcolni vágyóknak (szigorúan baráti küzdelmekhez.)
- Egy légikikötő, ahonnan naponta többször is indulnak léghajók a többi városba.
- A szembe lévő magaslaton egy Erőd látható, ahova civileknek, szigorúan tilos a belépés, amit a helyiek mindig be is tartanak. (senki sem tudja a városlakók közül, hogy mi van a falakon belül. Kivéve a városvezető és a pap, de Ők pedig nem beszélnek róla.) **Ha netán mágiával vagy pszivel próbálják megtudni tőlük, mindkettőjüknek 75-as 75-as pajza van. (Nem Ők építették!) Ha sikerült átütni, megtudhatják, hogy az erőd belsejéből egy bánya nyílik a hegy belsejébe, ahol a léghajók meghajtásához való ásványokat bányásztatnak, fogságba ejtett vadakkal.**

Vendégségben a városvezetőnél

Akarin újonnan is üdvözli a csapatot, majd házának földszintjén, helyel és vacsorával kínálja Őket. Kérdegeti Őket Ynevről és kalandozásaikról. Majd elmeséli, hogy Ő igaz már itt született, de nagyapja szintén Ynev földjéről származik, ha jól emlékszik, Edorl-ból. Hosszas beszélgetés és érdeklődés után végül a lényegre tér. Nagyon sajnálja, hogy így jártak, de Ő úgy gondolja, hogy ennek így kellett lennie, hisz Neki, épp külhoni emberek segítségére van szüksége. Egy nyomozásra szeretné felkérni Őket, hiszen Ők nem idevalók és nem befolyásolja Őket a politika, így sokkal pártatlanabbak tudnak lenni. - *Kiküldeti az embereit és bezáratja az ajtókat.* – **Uraim/Hölgyeim nyomozniuk kell a király után, mert valami nincs rendben. Az elmúlt hetekben Sames Tagarin, a király, olyan parancsokat adott ki, ami az egész királyság sorsát befolyásolja. Drasztikusan megnövelte az adókat, Korlátozta a léghajóforgalmat, visszavonta a városokban kihelyezett katonaság nagy részét, akik a vadaktól védték a lakosságot. A legkisebb vétségekért is börtönt határozott.**

Felajánlja, ha segítenek neki, Ő is segít megtalálni a módját a sziget elhagyásának és addig is a város legszebb házát kapják meg szállásul. (Vagy ha ez nem felel meg nekik, kérhetnek Ők valamit.)

Ha elfogadják a feladatot, fejenként kapnak tőle 50 bronzkoronát, mint helyi fizetőeszközt, mert hát sajnos az Ynevi pénzt, itt nem tudják elfogadni. Javasolja, hogy a reggeli léghajóval induljanak tovább, mert nem hiszi, hogy abedában, megtudnának bármit is.

Másnap reggel

Ha elindulnak a légikikötőbe, tapasztalják, hogy négy fegyveres katona elállja a bejáratot és nem engednek fel senkit a hajóra, mert, hogy ez a király parancsa. Már elég nagy a tumultus a téren, de senki sem mer fellépni a katonák ellen, inkább hazamennek. Ha odamennek és érdeklődnek, a katonák nem tudnak, vagy nem akarnak válaszolni, csak annyit, hogy a király parancsa.

1. Ha harcra kerül a sor



Ha megtámadják őket, vagy harciasan lépnek fel ellenük, fegyvert rántanak és harcolnak.

A katonák értékei:

KÉ: 40

TÉ: 70

VÉ: 120

CÉ: 20

FP: 55

ÉP: 13

ASZT: 13

MENT: 14

A katonák nyilván nem ellenfelek a csapat számára. Miután legyőzték Őket, szabad az út a léghajóhoz. A harc kitörtjekor a civilek hanyatt homlok menekültek, kiürült a tér. A léghajó kapitánya is inkább menekülne, de nélküle a csapat nem tudná elvezetni a hajót, így rá nyilván szükségük van.

Miután elindulnak, és már majdnem elhagyják a város környékét, a túlpartról, az erődből, több ballizta is célba veszi Őket és tüzet nyitnak rájuk. A lövedékek többsége elkerüli Őket, de egy védhetetlenül átszakítja a ballont, amiből szivárogni kezd a gáz. A kapitány kétségbeesve kiabál, hogy - hajót elhagyni, fel fog gyulladni – majd élesen lefelé irányítja a hajót. **(A gáz a ballonban, nagyon tűzveszélyes, akár a nap sugarai is belobbanthatják.)** Úgy 20 méter magasan lehetnek, amikor a ballon lángba borul és pillanatok alatt a semmivé lesz. A hajó zuhanni kezd, és az erdőbe csapódik. A fák valamennyire csillapítják a becsapódást, de így is, ha nem tudják tovább csillapítani, 10k6 FP-t sérül mindenki (teljes vértések sebzés 2x). A katonák úgy gondolják, hogy elintézték Őket, ezért nem is indulnak utánuk.

Jó időbe telik mire összeszedik magukat és tovább indulnak. Kilométerekkel a becsapódástól észreveszik, hogy valami közeledik feléjük hátulról. Egy három kocsiból álló karaván közeledik feléjük, ránézésre városi emberek. Elmondják, hogy a legközelebbi városba tartanak Kalessba, és felajánlják, hogy tartsanak velük a kétnapos úton. Felszerelést és élelmet tudnának adni, ha Ős segítenének az esti Őrségbe. Sajnos errefelé már lehetnek vadak is.

Folytatás a 3. bekezdéstől

2. Ha ott hagyják a katonákat és más megoldást keresnek

Ha a csapat úgy gondolja, hogy nem szeretné felhívni magára a figyelmet és inkább otthagynak a kikötőt, nem messze a városkaputól, észrevesznek egy épp induláshoz készülődő karavánt. Ha megkérdezik, hogy velük tarthatnak, vagy felajánlják, hogy elkísérik Őket, mindkettőt szívesen veszik. – Veszélyes környék az, mindig jó egy két fegyverforgató közelsége. – Mondja a karavánvezető férfi.

Indulás után elhagyva a várost, levonulnak a magaslatról egy keskeny szerpentinre, majd mélyen a város és az erőd között, tovább haladnak nyugatra. A karaván 3 szekérből áll, melyek közül egy fedett. A szekereken, mint kiderült, egy család utazik. Apa, Anya és 5 gyerek. Kettő fiú közülük már férfivé érett, Ők vezetik a két nyitott szekeret. Az Apa a fedett kocsit, ahol a Nő utazik két tíz alatti kisgyermekkel és egy már majdnem érett leánnyal.

3. Tovább az úton

Az Apa az út során próbál jobban megismerkedni a kalandozókkal, kik Ők, honnan jöttek, miért vannak itt, Ismernek-e valakit a szigetről? Ha mesélnék a megbízásukról, Derel, az Apa, elmondja, hogy Ő hallott a az előző hajótörésekről is. Az elmúlt években három is volt. Sajnos kevesen élték túl, de azokat a király elé vitték. Minden érkezőt a király elé kell vinni és Ő rendelkezik a további sorsukról. Ki milyen munkát kaphat, melyik városban telepedhet le, meg ilyesmi. Nem is érti, hogy Őket miért nem vitték még a fővárosba. Bár mostanában semmin nem lepődik meg. Ők is épp ezért döntöttek úgy, hogy átköltöznek Kaless-ba. Itt már nem érzik magukat biztonságban és csak remélik, hogy ott még jobb az élet.

Az út három napos Kaless-ba. Fél nap, míg eléri a hágót, 2 nap nehéz út a hegyeken át és még fél nap ereszkedve a városig. Eközben nincs kizárva a találkozás az Északi törzsekkel. **Napközben belebotolhatnak egy barbár portyába, éjszaka pedig hegyi szörnyek támadhatnak rájuk.**



| | |
|----------------|-------------------------|
| <u>KÉ:</u> | <u>50</u> |
| <u>TÉ:</u> | <u>80</u> |
| <u>VÉ:</u> | <u>130 + 20 taktika</u> |
| <u>CÉ:</u> | <u>5</u> |
| <u>FP:</u> | <u>120</u> |
| <u>ÉP:</u> | <u>16</u> |
| <u>TME:</u> | <u>30</u> |
| <u>Semzés:</u> | <u>3k6+5</u> |

Megjelenők száma 5–től, 10 főig. Ha gyengének érzed őket, nyugodtan módosítsd az értékeiket, vagy a megjelenők számát. Nem harcolnak a halálig, ha veszésre állnak visszavonulnak és másnap még többen erednek a karaván után. Nem könyörögnek az életükért, büszkén mennek a halálba, őseik után, viszont Ők sem kegyelmeznek ellenfeleiknek. *(Más esetekben, miután rajtaütnek egy karavánon a férfiakat, asszonyokat a halálba küldik, viszont a gyerekeket, magukkal viszik és senki sem tudja, hogy milyen borzalmakat művelnek velük.)*



A hegy dögevői. Megjelenők száma, általában 2-3, de néha amikor kevés az élelem, falkába verődnek. Ilyenkor akár 20-30 példány is összeverődik és a sokaság erejével, legyűrnek akár nagytestű ragadozókat is, mint például az óriás hegyi medve.

KÉ: 60

TÉ: 50

VÉ: 60

FP: 100

ÉP: 25

Sebzés: 2k6+eg (kábaság)

Erős csontozatuk 2-es SFÉ-t biztosít számukra. Falkatámadásuknak köszönhetően, minden egyes példány után, a megtámadott -5 VÉ-t szenved el.

Veszteségekkel vagy veszteségek nélkül, de feltételezhetően elérik a várost, ahol már katonák várják Őket a kapuban. Az egyikőjük kilép a sorból és bemutatkozik. A



neve **Elder Lassyr** és arra kéri a csapatot, hogy tartsanak velük a király elé, mert a hagyományok, ezt diktálják. Fegyverzete és viselete is jól megkülönbözteti a többi katonától. (Ha tudják érzékelni, látható, hogy fegyvere és vértézete is mágikus és személyéből is sugárzik valamilyen mágia.)

KÉ: 70 **ÉP:** 18 **SFÉ:** 6+16

TÉ: 110 **MP:** 30 **SEBZ:** 2k6+8

VÉ: 180 **PSZIP:** 34

CÉ: 18 **ASZT:** 75

FP: 125 **MENT:** 75

Öltözéke alól, több helyről is érezhető mágikus kisugárzás és aki, nem képes a mágikus hatások érzékelésére, közelében még annak is feláll a hátán a szőr. Amikor Ő beszél, a többi 10 katona hallgat. Ad egy órát a fáradalmak kipihenésére, de utána szeretne indulni vissza a fővárosba. A családot a katonák elfogják, és szintén a fővárosba akarják vinni, hogy a király mondjon felettük ítéletet, amiért engedély nélkül hagyták el városukat, hogy máshova költözzenek. Ugyan azzal a léghajóval viszik Őket is a fővárosba.

Itt, ha gondolják, eldönthetik, hogy a katonákkal tartanak és másnapra a királynál lehetnek, hiszen a megbízásuknak is a hasznára lehet, vagy megpróbálják elkerülni a közös utazást és maguk mennek tovább. Ha az utóbbit választják, akkor valószínűleg majd a teljes katonaság rájuk fog vadászni és mivel más léghajó innen sem indul, az út akár 4-5 nap is lehet, úgy hogy még az utat sem ismerik.

Az egy óra alatt, szabadon mozoghatnak a városban, ami ha nem tudnák, hogy ez Kaless, azt hihetnék, hogy még mindig Abeda-ban vannak. Szinte ugyanazok találhatóak meg itt is, csak más névvel. Meg, hogy itt az erőd helyett egy másik városrész található, ahova szintén csak léghajóval lehet átmenni, vagy nagyot



kerülve csak a völgyben. A léghajó stop itt is nagyon megnehezíti a hétköznapiakat. Ha itt is kíváncsiskodni kezdenek, sajnos az eddigi infónál, itt sem tudnak többet mondani. Esetleg, csak ha felkeresik a helyi városvezetőt, Ő tud még kicsit segíteni, de Ő is csak annyit, hogy az **Effar** erdőben él egy öreg elf, aki már évszázadok óta a szigeten van. Ő is hajótörötként érkezett és saját kérésére telepedhetett le ott. Talán Ő többet tud mesélni, bárkinél a közelmúltról.

1. Utazás a Fővárosba

Ha a kalandozók az utazás mellett döntöttek, az út valóban csak egy napos volt. A fedélzeten beszélgetésbe elegyedhettek a katonákkal, de érezhető volt, hogy nincsenek kibékülve a külhoniakkal. Nem érzik Őket egyenrangúnak a Birodalom más embereivel és szavakkal is elég fukarul bántak. Lassyr viszont egészen más volt. Rajta viszont az volt érezhető, hogy jobban érzi magát a kalandozók társaságában, mint az szintjét el nem érő közkatonákéval. Kiderül róla, hogy leszármazottja egy Dorani nemesi családnak. Ősei, mint egy 300 éve érkeztek a szigetre, a krónikák szerint önszántukból. Kutatók és felfedezők voltak. Ükapja nagyhatalmú varázsló volt, de a szigeten töltött évszázadok alatt, tudása nagy része a feledésbe merült. Lassyr képes a mágiahasználatra, de tudása csakis az elemi erő idézésére és formázására korlátozódik. Emelet Quebora öt leghatalmasabb kardforgatója közé tartozik. Közéjük tartozik még a királyi testőrség parancsnoka **Zefren Dulah**, a szenátus testőrparancsnoka **Obzon Vang, Deren Hall**, aki nem kíván részt venni a Birodalom ügyeiben és ide sorolják még a Nyugati barbártörzs újdonsült Kálját, **Ermen Gan Dolivint**, aki az összezapások során szerezte hírnevét, amikor egymaga végzett 53 Birodalmi katonával.

A városba érkezést követően Lassyr, a király elé kíséri a csapatot, a családot pedig az embereire bízta. Miután a csapatot a trónterembe kísérte és majd egy órát vártak a királyra, ami egyébként nem volt a szokása, végül megérkezett. Kísérőjük előlépett, illedelmesen köszöntötte **Sames Tagarin Királyt** és bemutatta neki a csapatot. Amikor az a rész következett volna, hogy a csapat is mond magáról pár szót, a Király felállt, majd legyintett egyet. – **Nem érdekel kicsodák és mifélek, csinálj velük, amit akarsz, nem érek rá most ilyen senki háziakra.** – Utána kivonult a teremből. Lassyr arcán látszott a meglepettség, de nem ellenkezhetett a királlyal. Látszott, hogy hirtelen nem tudja, hogy mit tegyen vagy mondjon, megkérte a csapatot, hogy kövessék, elvezeti Őket egy szálláshelyre.

Miközben haladnak kifelé a trónteremből, egyre hangosodó csatazajra lesznek figyelmesek. Mindenfelé katonák rohangálnak az utcákon, halott és sebesült emberek fekszenek minden fele.

– A szenátus katonái! A szenátus puccsot kísérel meg! Katonák, harcoljatok! –
 Kiáltja, majd a forgatagba veti magát.

A kalandozóknak lényegében el kell dönteniük, hogy melyik oldalra állnak, anélkül, hogy bármit is tudnának a történetekről. Erre van kb. 3 körük, mielőtt rájuk támad több Szenátuspárti katona, mivel Lassyr oldalán látták Őket. Újabb és újabb katonák érkeznek a harcba és már szinte azt sem látni, hogy ki kivel van a sok vértől. **Sikeresszleléspróbával láthatják, hogy a tér túloldalán, Lassyr az egyik embere hátba szúrja, majd amikor próbál hátrafordulni, egy másik oldalba.** Pillanatok alatt végez mindkettővel és sérülten igyekszik kikeveredni a harcból. Mikor megérkezik egy férfi és rátámad. Ezután a csapatra több támadó is érkezik és célzó fegyverekkel is támadják Őket. Mire újra észreveszik Lassyr, Ő már a földön fekszik holtan, számtalan sérüléssel. A férfi, pedig akivel harcolt, a csapat felé indul.



Ő, Obzon Vang, a szenátus testőrparancsnoka.

KÉ: 65
TÉ: 110
VÉ: 165
CÉ: 15
FP: 110
ÉP: 13
ASZT: 60
MENT: 60
SFÉ: 8+4
SEBZ: 2k6+4 / 1k6+4

Egymaga rátámad a kalandozó csapatra, mert nincs tisztában az erejükkel, vagy mert Lassyr megölésével, a legjobbnak hiszi magát. Ha rájön, hogy kevés, természetesen igénybe veszi a katonái segítségét is. Ha vesztesre állnak, ha győzelemre, a tetőkről közéjük dobnak több alkímista gránátot is. Még földet érés előtt berobbannak, és mérges gázzal borítják be az egész teret. **Egészségpróba -4el, ha sikertelen, k6 szegmens alatt elalszanak, ha sikeres k6 kör után kábává válnak. Amíg a füstben vannak, a dobást körönként ismételni kell mindig -1gyel.**

A füst 3 körig van jelen, majd szép lassan eloszlik. A csapat elég nagy valószínűséggel, szintén elalszik a gáztól. **Ha így történt, meséld tovább a 3. ponttól.** Ha még mindig talpon vannak, de kábák, a frissen érkezett szenátusi túlerő igyekszik harcképtelenné tenni Őket, (harc az ellenfél elfogásáért). Ha a túlerő legyőzte őket, szintén jöhet a 3. pont.

2. Irány az Effar erdő

A csapat a városvezetőtől kapott iránymutatás és persze térkép alapján, elindul, hogy felkutassa az öreg elfet. Az út körülbelül egy napos az erdő közepéig, ezúton ha te sem akard másként, nem történik semmi.



Az elf egy kellemes kis hangulatú völgyben lakik egy folyó partján, nem messze egy kis vízeséstől. Amint a kalandozók odaérnek, se híre se hamva az elfnek. A házikó környéke is úgy néz ki, mint amit már hetek óta nem rakta rendbe senki. Ha bemennek a házba egy már majdnem teljesen leégett gyertyát látnak az asztalon. Koszos tányérok, poros, pókhálós bútorok minden fele. A gyertyán kívül semmi sem utal arra, hogy itt lakna valaki. Ha jobban átjárják a házat, az egyik szobában megtalálják az elfet, az ágyában fekvé. A szaga nem arra utal, hogy halott lenne, feltehetően csak alszik. Ránézésre is látszik, hogy már leélte élete nagy részét és nem unalomban. Ezt az arcán látható hegek mutatják. Ha felébresztik, öregesen felül az ágya szélére, meglepetten nézi a csapatot, hisz nincs látogatókhoz szokva. Köszön és bemutatkozik, Ő **Mara L' Larasym** a vándor és kalandor.

Elmeséli, ha kérdezik, ha nem, hogy évszázadokkal ezelőtt érkezett a szigetre és legalább 5 királynak volt a tanácsnoka. A neveikre már nem emlékszik. Elég gyakran meg kell állnia pihenni a mesélés közben. A korára sem emlékszik biztosan 7 vagy 800, de hát mindegy is. Ha kérdezzétek, a most folyó eseményekkel, már nincs tisztában. Az állapota 15 évvel ezelőtt kezdett rohamosan romlani. Tud a királyról Mendo Tagarinról egy szörnyű titkot, amit még az egykori testőrparancsnok mesélt el neki, de csak apránként jut az eszébe, de az biztos, hogy születéssel kapcsolatos. **(állapotán nem tudnak változtatni, mert nem beteg vagy sérült, egyszerűen csak öreg)** Ha szánnak rá időt és türelmesek, az alábbi dolgokat tudhatják meg tőle, anélkül, hogy rákérdnének.

- A királynak két fia született, de az egyik beteg volt, ezért ledobatta a dajkával a szikláról. A dajka képtelen volt megtenni ezért elmenekült a várból a beteg gyerekkel.

- A testőrparancsnok és a dajka szerelmesek voltak egymásba, ezért fedezte a király előtt és azt hazudta, hogy a dajka vele ugrott.

- Hetekkel később a testőrparancsnoknak nyoma veszett, mindenki azt gondolta, hogy a szenátus emberei tették el láb alól, de valójában a szerelme után ment.

- A dajka gyerekkorában került az udvarba, amikor a király hazatért a vadászatról. Mindenki azt hitte, hogy vadakra vadásznak, mármint, mint állatokra. Valójában a vad vadászat alatt fiatal fiúkat és lányokat ejtettek fogságba rabszolgának. A dajka valamilyen Tabari, a Déli törzsből származott.

- Meg van még valami hatalmas titok, de arra már nem emlékszik és arra sem, hogy egyáltalán tudta-e, hogy mi az. Az viszont biztos, hogy a Szenátus által kinevezett Fő könyvtáros, még Nála is többet tud. Érdemes felkeresni.

Ez a sok beszéd, végül annyira kimerítette, hogy vissza is aludt. Az utolsó, aki elhagyta a szobát, még hallotta az utolsó lélegzetvételét, mielőtt örök állomra szenderült. Ha átkutatják a házat, nem találnak semmi érdekeset, csak 25 bronzkoronát, meg több napra elegendő ételt és italt.

A fővárosig még 3 nap az út, ez alatt belefuthatnak egy barbár csapatba, akik épp a déli város irányába vonulnak, rabolni és fosztogatni. Értékeik a fentiekkel egyeznek.

Harmadik nap estére, elérik a főváros. Az utcák kihaltak, senki sem jár rajtuk. Néhány háznak belátni az ablakán, égnek a gyertyák, fel alá járkáló emberek. Amint meglátják az utcán sétáló csapatot, gyorsan becsukják az ablakokat, elreteszelik az ajtókat és elfújják a gyertyákat. Az üres utcákon még gyengén érezhető a vér és helyenként halvány hullaszag. Valahogy nem így képzelték el a fővárost. Az üres főutcán sétálva elérnek a főtérrre. Észrevesznek egy ivót, **Feren ivóját**. Úgy tűnik, hogy még nyitva van. Amint a kalandozók bemennek, nem sokkal mögöttük elsétál az utcán egy 20 fős fegyveres csapat. Ezeknek más a fegyverzete és a páncélja is, mint az előző városokban levőknek. Annyira még nem ismerik a helyi jelképeket, de az biztos, hogy nem a királyi címerek. A csapos hirtelen ledermedt az érkező csapat láttán és meg se mer moccanni. Csak akkor nyugszik meg picit, ha a kalandozók köszöntik, vagy leülnek egy asztalhoz. Ha így tesznek, odamegy és felveszi a rendelést, de látszik rajta, hogy nagyon fél.

Ha rákérdeznek, hogy mi történt a városban, elmeséli, hogy a szenátusnak valószínűleg elege lett a király rosszabbnál rosszabb döntéseiből és fegyveres puccsot hajtottak végre. A szenátus már évekkkel ezelőtt át akarta venni a hatalmat, de úgy tűnt, hogy Sames jobb király lesz, mint az apja volt. Viszont hetekkel ezelőtt történhetett vele valami, mert e pár hét leforgása alatt, döntéseivel a káosz peremére sodorta a Birodalmat. Ez a belső viszály, csak a vadaknak kedvez.

Ha elmondják, hogy a Fő könyvtárost keresik, Feren azt tanácsolja, hogy szálljanak meg itt nála éjszakára és reggel keressék meg a könyvtárban, ilyenkor az úgy is zárva. Feren odébb tolja a bárpult egyik részét, ami egy rejtett lépcsőt takar. Odalent található egy asztal, hat székkal, 6 ágy és több lámpás. Titkos megbeszélések szoktak itt lenni, a városvezetéssel kapcsolatban, de mér évek óta nem volt itt semmi. Jobb lenne szerinte, ha már most lemennének, mielőtt az előbb elhaladó őrség, visszafelé benézne. A vacsorát és holnap a reggelit is leviszi nekik, és amikor délelőtt vége a kijárási tilalomnak, útra kelhetnek a könyvtárba. Fent egyébként sincsenek szobák, csak az övé és ott is csak egy ágy van. Ha a csapat lement, visszatolja a pultot, majd bezár és Ő is lefekszik. **(A szmben lévő ház ablakából az egyik polgár látta a kalandozókat bemenni az ivóba és az ablakából még azt is jól látta, hogy a csapat a titkos szobába ment.**

Majd jelentette a közeledő őrségnek) Néhány katona az éjszaka belopakodott az ivóba, résnyire elhúzták a pultot és ledobtak több alkimista gránátot is. **Egészségpróba -4el, ha sikertelen, k6 szegmens alatt elalszanak, ha sikeres k6 kör után kábává válnak. Amíg a füstben vannak, a dobást körönként ismételni kell mindig -1gyel. Ha nem jelentették be, hogy őrködnek, a támadás teljesen váratlanul éri őket. Ha őrködtek, dobhatnak észleléspróbát -2vel, de ha megdobják, akkor is már csak a repülő gránátokat veszik észre.**

A szenátusi katonák mindent megtesznek, hogy a helyén tartsák a pultot, legalább 10 körig és csak utána merészkednek le. A füst a zárt teremben nem tud olyan gyorsan eloszlni, így 5 körig van jelen. A csapat elég nagy valószínűséggel, elalszik a gáztól. **Ha így történt, meséld tovább a 3. ponttól.**

3. Ébredés a börtönben

A legnagyobb egészséggel rendelkező játékos ébred leghamarabb. Miután felébredt és látása kezd kitisztulni, észreveszi, hogy egy kis rácsos szobában van, a többiek is ott fekszenek körülötte, de még nincsenek maguknál. Minden fegyverüktől és felszerelésüktől megfosztva. A cellában még ott van két másik férfi is eszméletlenül. Az egyik férfinak jobb kézfeje, csuklóból levágva és több harci sérülésből vérezve. Ha jobban megnézi, már el is vérzett. A másik férfin is több szúrásnyom látható és arcát a felismerhetetlenségig összeverték. Már Ő sincs életben. **(Ha az 1. pontot játszották és Lassyr elvitte Őket a királyhoz, ruhájukról felismerhetik, hogy ez a király és a testőrparancsnoka Zefren Dulah aki, mindig vele volt látható.)**



Miután mindenki felébredt, halk nesze lesznek figyelmesek, a folyosó egyik irányából, közeledve. Egy idős férfi botorkál a folyosón és a cellájuk felé tart. Már messziről szól, hogy **Aladir Danasnak** hívják és Ő a Fő könyvtáros. Feren küldte Őt ide értük és üzeni, hogy Akarin ballo, üdvözetét küldi. Csak annyit tud segíteni, hogy a cella ajtaját kinyitja, a többi viszont rajtuk múlik.

Kinyitja az ajtót és kéri Őket, hogy siessenek, mert csak addig van idejük a szökésre, amíg a király beszédet tart a főtéren, és mindenki ott van. A beszédnek pedig lassan vége. Amikor észreveszi a földön fekvő testőrparancsnokot, egy pillanatra ledöbben. – Hát akkor ezért nincs a király mellett, szegény pára. – Majd amikor észreveszi a másik testet, egy pillanatra sokkot kap, majd elájul, és a földre rogy.

Ha a második pontot játszották és még nem találkoztak a királlyal, akkor ezt nem tudják mire vélni, ha az 1. pontot, akkor megértik, de náluk is felmerül a kérdés, hogy akkor mi is van itt!

Vagy felpofozzák, vagy vállukra kapják az öreget, de menniük kell. Kifelé menet szerencsésen belebotlanak egy szobába, ahol a felszereléseiket Őrzi, két jelenleg alvó őr. Feltehetően nem fog nehézséget okozni a leverésük. Fegyvereiket visszaszerezve, az egyik folyosón a beszédről épp visszatartó őrökkel futnak össze, szám szerint, 7-tel. Értékeik a birodalmi katonákkal egyezik meg. Ezek után már csak találni kell egy biztonságos helyet a városban, ahol elrejtőzhetnek egy időre és átbeszélhetik a történéseket. Erre a célra Aladir, felajánlja az otthonát, ami a város szélén van, közel a kapuhoz. Aladir Danast igaz a szenátus nevezte ki, mint Fő könyvtárost, de ez nem azt jelenti, hogy minden döntésükkel egyet ért. A szenátus támadásairól, például tudomása sem volt, ami igen érdekes, mert Ő többnyire mindenről tud.

Ha biztonságos helyen vannak és jól kérdeznek, elmond pár fontos információt.

- Sajnos Neki is tudomása van arról, hogy a király, az apja, az Ő apja és a Tagarin család a Birodalom megalapítása óta, mindig is vadászott a vadakra. A férfiakat és nőket a bányákba vitték, ahol a léghajók meghajtásához szükséges alapanyagokat bányászatták velük. A fekete ércet, mely bizonyok alkimista eljárásokkal olyan gázokat gerjesztenek, amellyel a léghajók is mennek.

- A gyerekeket, fiúkat és lányokat, a városokba vitték és bizonyos munkák elvégzésére tanították Őket, hogy azokat ne a lakosságnak keljen elvégeznie. A vad lány is így lett dajka a királyi családnál.

- A törzsek Káljai, egyszer elhívták Mendo Tagarint egy béketárgyalásra, hogy ne ölje, és ne rabolja embereit, de Mendo magával vitte a Birodalom négy leghatalmasabb kardforgatóját és végzett a Kálokkal.

- A törzsek szétestek, szétszóródtak és egymással való viszonyuk is megromlott. Onnantól kezdve intéznek több elkeseredett támadás a birodalom városaival szembe, de összefogás nélkül nincs semmi esélyük.
- Évekkel ezelőtt felkereste Őt egy valamilyen Hagan nevezetű férfi, talán alkimista lehetett. Állítólag kutatásokat folytat a fekete érc bányászása, és az egyre gyakoribb dél-nyugati vulkánkitörések összefüggésében, és az eredményei sajnos igazolják feltételezéseit és ki tudja, talán az örvényhez is lehet valami köze. Aladir felkérte Deren Hall-t, (aki addigra már visszavonult a harcoktól, mert lelkét nagyon bántották a vadak elleni büntetetei) hogy menjen el a férfival és bizonyosodjon meg annak állításainak igazáról. Ez már évekkkel ezelőtt volt és Deren azóta sem tért vissza. De nagyon tart tőle, hogy ettől függetlenül Hagannak igaza lehetett.
- Elmondja még azt is, hogy az Effar erdőben él egy öreg elf, aki több királynak is a tanácsnoka volt és esetleg, Ő is tudhat több dolgot.

Estére Aladir minden információt megosztott velük, amit tudott és még pihenni is volt idejük. Aladir azt javasolja, hogy este induljanak útnak, hogy kerüljék a feltűnést.

Ha még nem jártak az elfnél, akkor 1. Irány az Effra erdő.

Ha már jártak az elfnél, akkor tudhatják, hogy a következő nyom a déli barbártörzsnél lehet, hisz oda valósi a dajka és a régi testőrparancsnok is ott lehet.

Ekkor 1.2. Irány a Dél Farkasai törzs.

1. Irány az Effra erdő.

A csapat a Fő könyvtárostól kapott iránymutatás és persze térkép alapján, elindul, hogy felkutassa az öreg elfet. Az út körülbelül 3 napos az erdő közepéig. Az elf egy kellemes kis hangulatú völgyben lakik egy folyó partján. Amint a kalandozók odaérnek, se híre se hamva az elfnek. A házikó környéke is úgy néz ki, mint amit már hetek óta nem rakta rendbe senki. Ha bemennek a házba koszos tányérok, poros, pókhálós bútorok minden fele.

Ha jobban átjárnák a házat, az egyik szobában megtalálják az elfet, az ágyában fekvé. A szaga arra utal, hogy már napok óta halott lehet.

Ha közelebb mennek, láthatják, hogy valami naplóféleséget szorongat. Ha elveszik és beleolvasnak, az életéről tudhatnak meg többet. (ha gondolod, sztorizz nekik egy kicsit) Azon információkat is kiolvashatják belőle, hogy:

- A királynak két fia született, de az egyik beteg volt, ezért ledobatta a dajkával a szikláról. A dajka képtelen volt megtenni ezért elmenekült a várból a beteg gyerekekkel.

- A testőrparancsnok és a dajka szerelmesek voltak egymásba, ezért fedezte a király előtt és azt hazudta, hogy a dajka vele ugrott.

- Hetekkel később a testőrparancsnoknak nyoma veszett, mindenki azt gondolta, hogy a szenátus emberei tették el láb alól, de valójában a szerelme után ment.

- A dajka gyerekkorában került az udvarba, amikor a király hazatért a vadásatról. Mindenki azt hitte, hogy vadakra vadásznak, mármint, mint állatokra. Valójában a vad vadászat alatt fiatal fiúkat és lányokat ejtettek fogságba rabszolgának. A dajka valamilyen **Malay Tabari**, a Dél Farkasai törzsből.

- Néhány évvel ezelőtt felkereste Őt két férfi, az egyik Deren Hall a másik meg valamilyen Hagan nevezetű. Arra kérték, hogy kísérje el Őket a dél-nyugati vulkánhoz, hogy megvizsgálhassák azt és az ott található törzsi szent helyeket. Öregsége miatt visszautasította a kérést, de ajánlott egy útvonalat, át a sárkányok völgyén. Veszélyes, viszont ez a leggyorsabb út. Nincs róla térképe, de a testőrparancsnok majd útba igazítja Őket.

- Találnak még egy korábbi bejegyzést Lioss és Fenor város szabadságáról. A gyönyörű örömlányokról, a déli harcos nőkről és a legfinomabb bórról, amit valaha életében ivott.

1.2. Irány a Déli Farkas törzs (Itt kapcsolódik be a másik szál)

Ha tovább folytatják az utat délre, a térkép szerint útba esik Lioss majd egy kis kitérővel Fenor is. Mindkettő elég távol van a fővárostól, hogy ilyen gyorsan eljutott volna oda a hírük, így talán érdemes lehet útba ejteni Őket. Mindkét város majdnem ugyan úgy néz ki, mint Abeda. Szűk utcák, magasra épített házak. Több ivó és kereskedés is található itt, és amiben Lioss eltér a többitől, itt található bordély is.

Fenor pedig mint a legtávolabbi város Zadur Fővárostól, itt már nem olyan szigorúak a törvények. Zadurban nagyban folyik a szerencsejáték és a testi örömeket sem vetik meg. Itt talán kicsit nagyobb a nők szabadsága, mint máshol, nem csak a háztartásra korlátozódik. Itt láthatók egyedül női katonák és harcosok is.

Ez a két város azt a célt szolgálja, hogy kicsit szabadabban tudják érezni magukat, ki tudják játszani a karaktereik szociális és érzelmi életét is. Ez neked is egy lehetőség, hogy improvizálj valamit. Lesz egy két kötött karakter, de a többit te helyezheted el.

A bordélyokban választható lányok:



Mind a négy helyi születésű és szabad akaratából dolgozik itt. Áruk: óránként 10 bronz korona.

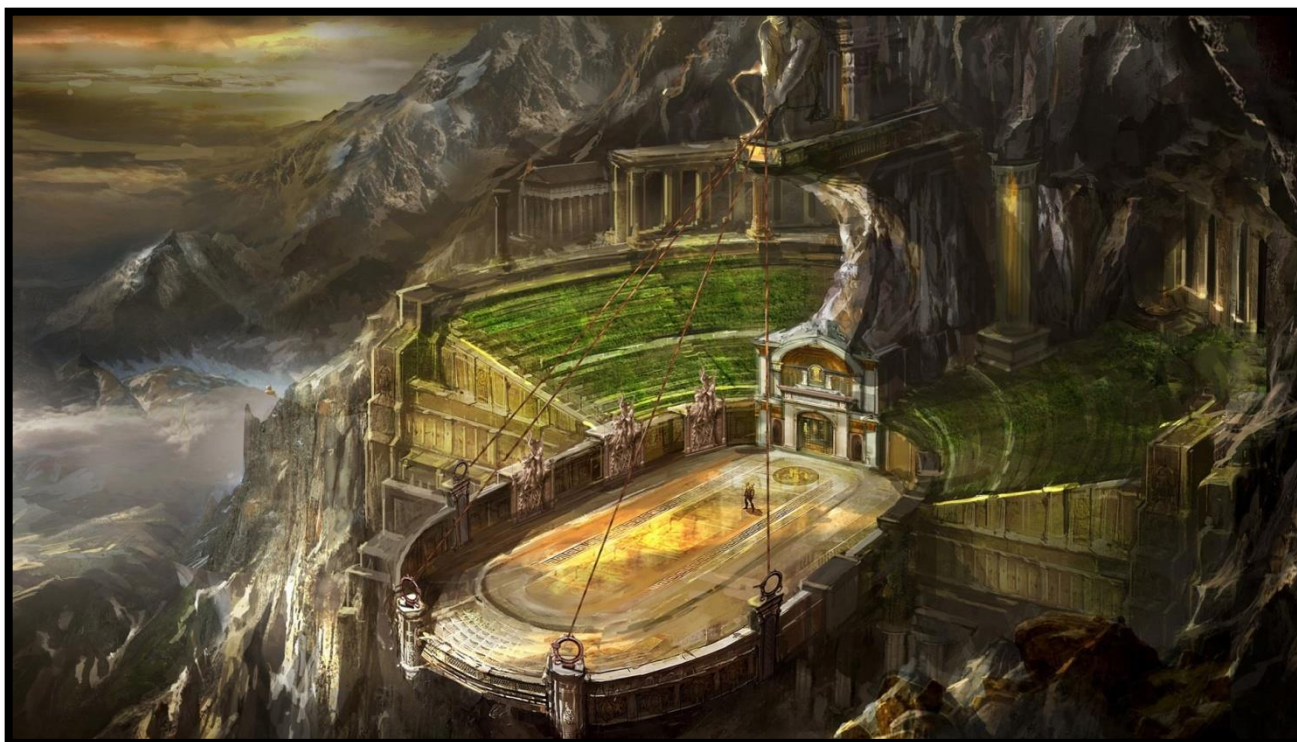


Fenor bordélyában található egy vad lány. Egy nemes ejtette fogságba még gyermekkorában és nagyjából az óta dolgozik itt. Igazi egzotikum. Nem szeret itt lenni, nem szereti amit csinál, de nincs más választása. Ára: 30 bronz korona / óra. ***(Bármit megadna azért, hogy valaki kiszabadítsa és hazavigye nagypjához, aki a Dél Farkasai klán Kálja.)***

A négy lány közül valamelyik esténként mindig megtalálható az ivóban és ott kutat kuncsaft után.

A bordélyon kívül még két szórakozási lehetőség van. Az ivóban, nagyban folyik a szerencsejáték, ahova bárki bezállhat, hogy elveszítse, vagy megsokszorozza vagyonát.

Na meg a Felleg Aréna! Egy művészien kialakított aréna, ami egy magas sziklafal oldalából lett kiépítve. Ha győztesként tér valaki haza, övé a dicsőség és a pénz, a vesztesé pedig a halál ígérete. Mindenki önszántából vehet részt a küzdelmeken, amiket fogságba ejtett barbárok ellen vívnak.



Erre a látványosságra, néha még a királyok és városvezetők is ellátogattak az idők során. Ha nincsenek önként jelentkezők, akkor a barbárok egymás ellen küzdenek. Ha nem hajlandóak rá, vadállatokkal tépetik szét Őket a közönség nagy örömére.

Az értékeiket dolgozd ki a kalandozókhhoz mérten. (Obzon Vangéhoz hasonló)



Ha reggel még a városban vannak, mielőtt tovább indulnának a kapun, kisebb csatazajra lesznek figyelmesek a légikikötő irányából. Ha megnézik, látják, hogy néhány fiatal férfi és nő próbál feljutni a felleghajóra és ezért képes volt nekimenni 10 birodalmi katonának is. Egyértelmű, hogy a fiataloknak nincs semmi esélye a fegyveresekkel szemben, ekkor az egyik birodalmi a csapatra mutat, – Ott vannak a szökevények, elkapni őket. – és ekkor a 10 fegyveres otthagyja a fiatalokat és a csapatra támad. Értékeik az Abedai birodalmi katonáékkal egyezik meg.

Mikorra a csapat leveri a katonákat, az egy épségben megmaradt fiatal feljutott a léghajóra és beüzemeli azt. Integet a kalandozóknak, hogy gyorsan szálljanak fel. Miután mindenki felszállt, udvariasan megkérdi, - Merre lesz a fuvar? – és közben mosolyog. Amit mondanak, arra megy, remélhetően azt kérik, hogy délre. ☺

A fiatal lány bemutatkozik. A neve **Lille Velen** és elege van már abból, hogy mindenki lenézi, mert lány és nem kezelik egyenrangúnak. Meg akarja mutatni, hogy Ő jobb, mint egyes férfiak.



| | |
|--------------|---------------|
| KÉ: | <u>45</u> |
| TÉ: | <u>65</u> |
| VÉ: | <u>120</u> |
| CÉ: | <u>40</u> |
| FP: | <u>50</u> |
| ÉP: | <u>12</u> |
| ASZT: | <u>17</u> |
| MENT: | <u>21</u> |
| MP: | <u>10</u> |
| PP: | <u>7</u> |
| SFÉ: | <u>3</u> |
| SEBZ: | <u>1k10+2</u> |

Igazi kis vadóc! Természetesen a kalandozókhoz nem ér fel, de egy az egyben, képes legyőzni egy birodalmi katonát, és ez itt nagy szó. Egy alig 160 cm magas 16 éves leány, akinek a magas, nem túl okos rosszfiúk a zsánerei.

Lille elmondja, hogy annak ellené milyen rossz a viszony a Déli Farkasok és a Birodalom között, a Farkasok még sem olyan agresszívek, mint a többi klán.

Talán ha úgy mennének oda, hogy függetlenek a Birodalomtól és tárgyalni akarnak, esetleg meghallgatják Őket. Nincs kizárva, hogy egy próbát ki kell állni, hogy azért mégis kiérdemeljék a törzs figyelmét, de ha sikerül, jó esélyeik vannak a békés beszélgetésre. Lille bevallja, hogy Ő már járt idekint egy portyázáson és egyszer megütközött velük. Csapatából mindenki más meghalt, de Ő nő létére percekig helytállt, ezért tiszteletből, életben hagyták. Talán ha egyedül bemegy a táborba, nem bántják, és esetleg összehozhat egy találkozót. **Ha belemennek**, leteszi a hajót és elsétál a táborba. Közel egy óra múlva tér vissza, hogy vele tarthatnak, de a táborba, csakis fegyver nélkül mehetnek be. A Kál a főtéren várja Őket. **Ha nem mennek bele**, csakis úgy tudják elnyerni a tiszteletet, úgy jutnak el a tábor közepén lévő, Kál sátráig, hogy addig nem ölnek meg egy rájuk támadó vadat sem, ekkor a Kál, kijön a sátrából és magasra emeli a kezét, hogy vége a harcnak.

Ha kiszabadították Fenor bordélyából a vad lányt és magukkal vitték, a lány odaszalad az öreghez és a nyakába ugrik, ezután az öreg megköszöni, de egy próbát akkor is ki kell állniuk. Ami megegyezik a következővel. **Ha nem szabadították ki Fenor bordélyából a vad lányt**, akkor a törzsfő és a törzs tiszteletét csak akkor nyerhetik el, ha kiállnak egy próbát. A kalandozók közül valakinek meg kell küzdenie eszméletvesztésig a törzs egyik tagjával. Ha nyernek, beszélhetnek, ha vesztenek, távoznuk kell.



Miután eldöntötték, hogy ki fog küzdeni, az ellenfél is önként jelentkezik. Nem épp az a NŐ, akit kardal szurkálna bármelyikük is, sokkal inkább...

| | | | |
|-----------------------|------------|--------------------|--------------|
| KÉ: _____ | 50 | TÉ: _____ | 90 |
| VÉ: _____ | 140 | CÉ: _____ | 15 |
| FP: _____ | 65 | ÉP: _____ | 13 |
| TAM/KÖR: _____ | 2 | SEBZ: _____ | 2k6+2 |

Ha a játékos legyőzi és életben hagyja, átmennek a teszten, ha megöli, nem!

Ha életben hagyta, folytatd **1. ponttól!** Ha megölte, folytatd tovább a **2. ponttól!**

A törzsfő gratulál a győzelemhez és hozzáteszi, hogy – az igazi harcos, nem csak a győzelemért harcol, de tiszteli az ellenfelét is. A tisztelet és a kegyelem is épp oly fontos az igazi harcos életében, mint a hírnév és a megbecsülés. – majd behívja Őket a sátrába. Odabent leül a sátor közepén kialakított puffok egyikére, es egy tál fehér itallak kínálja a kalandozókat, mondván, hogy ez a bizalom kelyhe. Ő iszik bele elsőként, majd tovább adja. A lének enyhe bódító hatása van, amitől teljesen ellazulnak és hosszú idő óta először, nyugodtnak érzik magukat.

Amit a törzsfő elmond kérdések nélkül:

- Ősei és mind a 10 klán békében és nyugalomban élt a szigeten, de egyszer csak megérkezett egy ember, több hajóval, kikötöttek és letelepedtek. Egy darabig nem is volt gond a népek között. Őseink beleegyeztek, hogy segítenek nekik várost építeni, hogy ott lakhassanak, de egy idő után már úgy bántak velük, mint szolgálkkal. Ekkor még több hajó érkezett, sok katonával és jó fegyverekkel. Majd elkezdtek fogságba ejteni embereket a törzsekből, hogy még több várost építsenek. Fellázadtak az őseink és megütköztek a városiakkal, de veszítettek. Több törzs hajóra szállt és elhagyta a szigetet, de 6 itt maradt, és harcolt tovább. Városi emberek már nem voltak olyan biztonságban a földön, ezért repülni kezdtek. A foglyok onnantól már a bányákban dolgoztak. A szellemek megharagudtak ránk, mert nem küzdöttünk eléggé és a nagy vulkán tüzét öntötték a nyakunkba. Mi is arra jutottunk, hogy inkább távozzunk, de a vizek szelleme is haragudott ránk. Egy tölcserít csinált a vízen és nem engedett el minket. Tovább maradtunk és harcoltunk, de ez városi embernek még mindig nem volt elég. Falvakat kezdtek megtámadni. Férfiakat és nőket a bányákba vitték, a gyerekeket pedig a városokba szolgálknak. Az időseket pedig lemészárolták és ez megy a mai napig.

- A nagy vulkánnál, szenthelyeket hoztunk létre és havonta áldozatokat (állat és étel) mutatunk be, hogy a szellemek megbocsássonak nekünk. Ha oda mentek, a szelleme lehet, segítenek nektek is...

Amire csak akkor válaszol, ha rákérdeznek:

- Malay Tabari 18 évvel ezelőtt visszatért törzsébe egy nagyon beteg gyermekkel. Hetekkel később utána érkezett a szerelme, a testőrparancsnok, kit Zeno Tagarinnek hívtak. A király öccse volt.



Zeno és Malay az előző törzsfő segítségét kérte, - vagyis az apámét - hogy megmenthessék a gyermeket, így hát a törzs útra kelt a vulkán-szellemekhez, hogy a fiú gyógyulását kérjék. A szellemek mostanában nagyon haragosak voltak, így nem segítettek ingyen. Életet kértek az életér. Apám, a törzsfő, rövid gondolkodás után, mielőtt bárki közbeléphetett volna, a vulkánba vetette magát. A gyermek ránézésre nem változott semmi, de miután csalódottan és szomorúan hazaértünk, a gyermeknek megjött az étvágy, és napról napra erősebb lett, úgy nőtt, mint a többi gyermek.

- Zeno és Malay úgy egy hónappal ezelőtt meghalt egy Birodalmi támadásban, mikor újabb emberekért jöttek a bányába. A fiú mostanra már 18 esztendő lett, **Elger Malay Tagarin**. Nagyon megviselte szülei halála. Vigasztalhatatlan és zaklatott állapot lett rajta úrrá, hajtotta a bosszúvágy. A vulkán szellemekhez ment segítségér, azóta nem látta senki.

- Pontosan elmondja, hogy hol található a szentély, ahova a törzs szokott menni és megjelöli a térképükön egy X-el. Az út egyenest átmegy a sárkány völgyén, ami szinte az egyetlen hely, ahonnan meg lehet közelíteni a földön. *(Ezt az útvonalat olvasták az öreg elf naplójában is, persze csak ha azt a pontot játszották)*

A csapat dolga, hogy mit kezd a megszerzett információkkal és, hogyan rakják össze a morzsákat.

Lille Fülíg érő mosollyal az arcán, enyhén eufémiás állapotban ide-oda dülöngél, mint egy gyerek. – Miért nem repülünk? Azért loptam, vagy mi. – majd a csapatból kiszemelt rosszfiúja ölébe hajtja a fejét, és dorombolni kezd. Neki lehet kicsit jobban betett az ital, mint a többieknek.

Ha a csapat hallgat a leányra és repülve közelítik meg a szenthelyet, folytasd az 1. ponttól.

Ha inkább a térképen megjelölt Sárkány völgyet választják, meséld tovább a 2. ponttól.

1. Léghajóval a szenthelyre



Léghajóval az út másfél napos és már a távolból is jól látszik a füstölgő robosztus. Hajóval egészen a szentély kapujáig tudnak navigálni. Mivel sajnos leszállni nem lehet, Lille kint marad és a bejáratnál lebegve várja érkezésüket.



Folytasd a 3. ponttól

2. Át a Sárkány völgyön

Az út 3 naposra sikeredett a völgyig, de legalább már a vadak támadásaitól nem kellett tartani. Már a völgy bejáratánál megcsapta az orrukat a már több napja bomló, napon érlelődő dögök szaga. Amint pár száz métert haladnak a völgyben, észreveszik a szag forrását is. Szarvasok, medvék és egyéb teremtmények tetemei hevernek szerteszét. A völgy két oldalán végig húzódó sziklafalain, több járat, odú is látszik. Többsége kies, de néhányból morgás, majd mozgás is kivehető. Egyes járatokból több sárkánygyík is előmerészkedik, és minél többen lesznek, annál bátrabbak is. Amikor létszámuk eléri a 10-et, a csapatra támadnak. Méretük alig nagyobb egy birkánál.

KÉ: 40 TÉ: 45 VÉ: 110 FP: 80 ÉP: 20 TÁM/KÖR: 2 SFÉ: 6 SEBZ.: 2k6



Amikor már csak pár kicsi él, megérkezik az anyasárkány is.

KÉ: 20 TÉ: 120

VÉ: 120 FP: 250

ÉP: 50 TÁM/KÖR: 2

SFÉ: 10 SEBZ: 3k6+10/5k6+12

Miután túljutottak a sárkányon, már lehet bánják, hogy nem hallgattak Lille tanácsára és repültek inkább. A völgyből kiérve még egy jó félnapos út vár rájuk a vulkán lábáig és onnan még vagy 5 órányi hegymenet, mire végre elérik a szentély bejáratát. **Folytasd a 3. ponttól.**

3. A szentély

A bejárat lényegében egy barlang, ami mélyen behatol a vulkán belsejébe. Ahogy haladnak befelé, érezhetően egyre melegebb és melegebb lesz. A járat végén vibráló vörös fény látszik a falakon. A járat maga a vulkán kürtőbe torkollik, ahol törzsi totemek emelkednek végig a perem mentén. A perem szélén pedig egy oltár látható, ahol a törzs az áldozatokat szokta bemutatni. Az oltár mögött két kiszáradt, félig mumifikálódott holttestet fedeznek fel. Az egyik egy idősebb férfi, testén vallatásra utaló sérülésekkel, körülötte alkimista felszerelések hevernek, a másik pedig egy középkorú férfi, számtalan késszúrással a teste minden részén. Feltehetően Hagan és Deren tetemei.

Hagan-tól kéznnyújtásnyira, a naplója hever a földön. Ott van nyitva, ahol arról ír, hogy a Birodalmi bányászatok felelősek a vulkán aktivitásáért. A földön mellette 20-30 bronzkorona hever, mindegyik a Samess Tagarin király arcképével felfelé. Elger valószínűleg itt jöhetett rá a teljes igazságra, és fogadott bosszút a Birodalom ellen. Ha sikeresen összerakták a képet, nincs más lehetőség, hogy visszamenjenek a fővárosba. Miután kikeveredtek a szentélyből, kellemes meglepetés fogadja Őket.



Lille a kijáratnál várja Őket a hajóval. Amint felszállnak, rögtön a kiszemeltje nyakába ugrik és elkezd puszilgatni az arcát.

Mivel elméletileg máshol nincs dolguk, feltehetően a fővárosba mennek vissza. Ha mégsem, próbáld úgy vezetni Őket, hogy a végcél a főváros legyen. A több napos út alatt Lille próbál közelebb kerülni választottjához és többször is följánlkozik neki, hogy végül az ágyába kerülhessen.

Végjáték a fővárosban

Amint a város légterébe érnek, a magasból látják, hogy barbár csapatok törnek át a kaput és árasztják el az kaputeret. Szenátusi és Királyi csapatok karöltve, próbálják visszaverni a támadást. Minkét fél legalább 100 fővel van jelen és folyamatosan érkeznek az erősítések. A barbároké a földön, a Birodalomé pedig a többi városból visszarendelt csapatok, léghajókon. Elger a tér közepén harcol egy hatalmas barbár oldalán, akit már számtalan nyílvesző lyukasztott át, de még talpon van. Valószínű, hogy Ő a nyugati barbársás Kálja, Ermen Gan Dolivint. A jelen állás szerint, még bármelyik oldal győzedelmeskedhet.

A kalandozóknak most el kell dönteniük, hogy melyik oldalt segítik a győzelemhez. Bárhogy is döntenek, azzal valószínűleg a sziget sorsa is eldőli.

Lille a város főterén landol a léghajóval, ahonnan a játékosok, percek alatt eljuthatnak a kaputérre. Ha a **Birodalmat segítik, meséld az 1. pontot**, ha pedig az **elnyomás ellen küzdő barbárokat, akkor a 2. pontot**.

1. A Birodalom segítése.

Landolás után végigsiethetnek az utcákon, hogy kivegyék a részüket a harcból. A birodalmi katonák pillanatra sokkot kapnak, mikor meglátják Őket, de amikor a csapat elfut mellettük, megnyugszanak és sietnek Ők is tovább.

A csapat miután elérte a kaputeret, szembe találja magát Elgerrel és a hatalmas barbárral.



KÉ: 50

TÉ: 90

VÉ: 150

CÉ: 40

FP: 90

ÉP: 16

ASZT: 90

MENT: 90

T/K: 2

SEBZ: 2k6+4

KÉ: 40

TÉ: 120

VÉ: 160

CÉ: 20

FP: 120

ÉP: 22

ASZT: -

MENT: -

T/K: 2

SEBZ: 3k6+5



Harc közben több barbár is rájuk támad, ami nehezítheti a küzdelmet. Elterelik a figyelmüket, vagy oldalba támadják Őket. Hátról néhány barbár lándzsával célozza őket egy 25-ös CÉ-vel és 2k6 sebzéssel. Ha sikerrel legyőzték Elgert és a nagydarab barbárt, a többiek elvesztik a hitüket a harc végkimenetelében és elkezdnek visszavonulni. A menekülő barbár csapatokat az érkező léghajóról még meg tizedelik, majd abbahagyják a továbbiak üldözését.

A csapatot a Szenátus kitünteti, hősies helytállásáért és fejenként 500 bronzkoronával jutalmazza, amin életük végéig is vígan élélhetnek. Igaz a szigetet jelenleg még nem tudják elhagyni az örvény miatt, de reménykedhetnek, hogy egyszer majd elmúlik, addig is legalább jól életük lehet és családjuk, ha úgy akarják.

Vége

2. A barbárok segítése.

Landolás után végigsiethetnek az utcákon, hogy hátba támadják az Elgeréket feltartó Birodalmi haderőt.

Átlagos katonák értékei (18): KÉ: 40 TÉ: 65 VÉ: 130 CÉ: 20 FP: 87 ÉP: 13

Elit katonák értékei (5): KÉ: 60 TÉ: 80 VÉ: 140 CÉ: 45 FP: 110 ÉP: 15

Miután utat nyitottak a barbár csapatoknak, azok fele egyenest a Szenátus épülete felé veszik az irányt, ahol a Szenátus tagjai húzták meg magukat. A másik fele pedig a királyi várat támadja. A kapuk nem húzzák sokáig egyik helyen sem a barbár ostrom ellen. Miután betörték, hömpölygő tömeg ront be rajtuk és legyilkolnak minden vezetőt, szenátusi tagot és a teljes Tagarin családot. Ezek után a katonák hamar leteszik a fegyvert és ez által, életben is maradnak. A következő hetekben a rabszolgákat kiszabadítják a bányákból és a városokból és visszavezetik népeikhez. Elger a csapatnak felajánlja, hogy telepedjenek le a szigeten és segítségükért, nekik adja az egyik város vezetésének jogát. Egy hónappal később, megalapítja a nagy tanácsot, ami áll a klánok Káljaiból és a városok vezetőiből. Innentől csakis együtt dönthetnek a sziget sorsáról.

Egy évvel a bányák megszüntetése után a vulkáni aktivitás is megszűnt, rá 3 hónapra pedig az örvény is eltűnt. Így ha a kalandozók még nem kezdtek teljesen új életet, visszatérhetnek Ynevre.

Vége