

Aki farkast kiált

Helyszín: Északi Városállamok Idő: P.sz. 3713.

Előszó

A most következő kaland szintfüggetlenül mesélhető 3-8 játékos számára, lehetőség szerint egy felvonásban. A kaland történetében a karakterek egy orkvadászat izgalmaiból kerülnek át egy misztikus közegbe, az ynevi álomsíkra (antiss) akaratuk és tudtuk nélkül. Bemesélés és előtörténet szempontjából így nem fontos a politikai hovatartozásuk, jellemük, sőt, érdekesebbé teheti a játékot az, hogyha egymásra is gyanakodnak az események közben. Ezt a hangulatot erősítheted bennük, hogyha játék közben kis cetlikon szubjektív észleléseket osztasz meg velük.

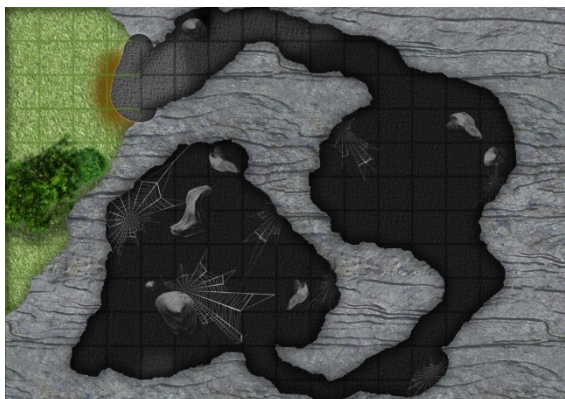
Előzmények

A Somniatis család távoli kyr hagyományokkal büszkélkedő nemesi ház az Északi Városállamokban, akiket a hagyomány és a legenda szerint „nem elég egyszer megölni”. Ezen kívül kereskedelemmel foglalkoznak, ugyanis a környék rémfarkas állományából ők készítik ki a legjobb és legkelendőbb minőségű prémbundákat, amiket nagy haszonnal értékesítenek északra. A család legújabb feje azonban nem régóta került vezető pozícióba és eltökélte, hogy minden eddiginél többet csikar ki az üzletből. Kegyetlen hajtóvadászatot rendezett, amivel a kihalás szélére sodorta a rémfarkas populációt, még a farkaskölyköket is megnyúzatta embereivel.

Az Északi Városállamok keleti végein a Zászlóháborúból itt ragadt és elszaporodott ork törzs fosztogat. A kisebb államok nem képesek felvenni egységesen velük a harcot, ezért minden egyes ork skalpért 5 ezüstöt adnak a nagyobb városokban. Ez több kalandozót is a környékre csábít és sokan akarják ezzel kezdeni a karrierjüket is. A megszerzett skalpokat számon tartják. Egy ork sámán és követői a szellemek révén tudomást szereznek a fiatal Somniatis cselekedeteiről és elindulnak igazságot szolgáltatni a maguk módján.

A szertartás

A játékos karakterek vagy az orkokkal szemben érzett ellenszenvük vagy a zászlóháborús emlékek révén vagy a fent is említett vérdíj nyomában járva folynak bele az események sodrába. Egy nagykiterjedésű erdőségben érik utol az orkok kis csapatát, amint azok éppen egy domb tetején megbúvó természetes barlangot védelmeznek. A sámánjuk ugyanis odabent egy fekete mégikus rituálét hajt végre, amit az erre érzékeny játékosok (varázshasználó-, pap főkaszt tagjai vagy elfek) érezhetnek is.



A barlang bejáratánál 2 ork áll őrt (ld. bestiárium), de a terepet kihasználva engedheted, hogy meglepjék őket. A járatokban 1-1 ork járőrözik, de hogyha nem, vagy elkerülik őket, akkor egy óriás pók támadhat rájuk. Az első nagyobb üregben tanyáznak az orkok (6-8 fő), zsákmányuk is itt van. A jelenet lényege, hogy a legbelső üregben tevékenykedő sámán felneszeljen a jöttükre. Őt két erősebb ork testőr védi, akik mágiájával is támogat. Legyőzve őket a karakterek megpillanthatják, hogy három megnyúzott farkaskölyköt temetett el

Szertartás varázslattal. Az orkok szentként tisztelik a farkasokat és így nagy becsben tartják őket.

Az Ébredés

A karakterek nem ismerősek a vidéken és sugalld nekik, hogy a barlang lehet a legjobb hely lepihenni az éjszakára. Az orkok zsákmányának átkutatása is több időt vehet igénybe, az sem lehet bizonyos, hogy nem térnek később vissza kiküldött felderítőik. A lényeg, hogy a barlangban pihenjenek le, akár meditálva, akár aludva, akár összhangzatot játszva a domb tetején. Éjközépkor lecsap rájuk is a sámán varázslata, amit ők azonban nem érzékelnek, azon kívül, hogy ólmos fáradtság lesz rajtuk úrrá. Ekkor kerülnek át az Álomsíkra, ami tökéletesen megegyezik küllemben az előttük álló világ valóságával.

Így „másnap”, amikor gyanútlanul felébrednek, minden a megszokott kerékvágásban zajlik. Az azonban feltűnhet valakinek a csapatból mikor felkerekednek, hogy éppen alkonyodik („Átaludtunk egy napot?” - hagyd rájuk). Bármerre is indulnak kifelé az erdőből, hamarosan eléri a peremét és egy kereskedő utat, ami egy távolban délibábként merengő mezővárosba vezetnek. Szántóföldek és legelők fakerítéssel szegélyezik útjukat, hogyha ellenkező irányban indulnak el az erdő fái mentén, akkoris hamarosan a város körvonalai tűnnek fel nemsokkal azután, hogy mögöttük eltűntek.

Hogy ez ne legyen feltűnő a számukra fontos jelenet, amikor az erdő peremén, akár a fák közül előlépdel egy zavarodottnak tűnő fiatalember nemesi öltözékben. Kinézete zilált, mintha csak a sűrűben éjszakázott volna és ami még különösebbé teszi, emlékezetkiesése van, nem tudja pontosan megmondani kicsoda és honnan való. Hogyha orkokat említenek neki, akkor beugrik neki egy, az arca fölé hajló szőrös inhumán arc (a sámáné) ellenkező esetben úgy hiszi rablók üthették le, ezért sincs meg az erszénye.

Valójában ő az ifjú Somniatis, aki farkasvadászat közben halálos sebet kapott, de családja kyr gyökereinek köszönhetően (Morgena istennő áldása) az Álomsíkon tovább élhet. Eltávolodva azonban a hagyományoktól nem ismerte fel a helyzetet és nem tud élni képességeivel, de szívesen a karakterekkel tart, hátha idővel magára találhat ilyen formán.

A város felé haladva félúton egy elágazásnál találják magukat a földúton, aminél egy rakás ember hever a porban díszes ruhában, öntudatlan állapotban. Jól láthatóan egy temetési menet lehet, amihez egy koporsó is tartozik. A koporsóban Somniatis anyagi teste található, ami azonban nem azonos az ideális álomképpel, bár vonásai hasonlóak, csak pár év különbséggel. Ennek hatására azonban a fiúnak beugrik, hogy a városban lakott és hol-merre.

A merőleges út a temetőhöz vezet, ami ilyen távolságból még nem látszik, de a látszólag álomba merült csapatból ítélve oda tarthattak. Ezek valójában az ébren imádkozva transzba süllyedt menet tagjai, akik az Álomsíkon alvókként jelennek meg. Itt ismét lehet velük érzékeltetni az alkonyi fényviszonyokat, amik mintha állandósultak volna (megfagyott idő). Mielőtt eléri a várost a mezőkön valamelyik gyanakvóbb játékos négykézláb haladó homályos foltokat láthat a város felé haladni, de csak egy-egy pillanatra.

Az ork sámán szertartása révén a kegyetlenül meggyilkolt farkaskölykök szellemei lehetőséget kaptak, hogy bosszút álljanak a Somniatis utódon és olyan képen, amelyek soha nem lehetnek többé rémfarkas álomszörnyekként kutatják a nyomát, de a sík sajátosságai révén ameddig ő sem tudja magáról kicsoda, úgy nehezebben találják rá. Ahogy azonban egyre több emléke tér vissza úgy lesz a szaga is egyre erősebb és a három kutató farkas gyűrűje is úgy szorul körülötte.

Hogy érzékeltessd a karakterekkel, hogy időhöz lehetnek kötve az Élettannal vagy Sebgyógyítással bíró karakterek felfedezhetik az alvó/kómás menet tagjain, hogy ez az állapot nem tart majd örökké és „életjeleik” gyengülnek, technikailag megfulladnak pár órán belül. A koporsón és a gyászolókon is

Darton varjas szimbólumot fedezhetik fel a hozzáértők és így gondolhatják, hogy egy szentély vagy templom is van a közelben a Halál és fekete humor istenének szentelve a közelben.

Bölcsőtől a sírig

A városban és annak környékén három fontosabb helyszín található, amit tetszés szerinti sorrendben látogatható meg. Ezen kívül minden hely egy egyszerű mezőváros élettereit mímeli, ahol mintha mindenki álomba esett volna, az ételek és italok ízetlenek, illetve helyenként felsejlik a valóság bizonytalan szövete (ld. előszóban említett cetlik). A három helyszínt érdemes sorban látogatni, hogy egyértelmű legyen a teendőjük a következő pár órában. Ezeken a helyeken Somniatis emlékei is felszakadozhatnak (ezzel növelve a farkastámadás esélyét).

Kúria - A Somniatis család fészke, ami mivel a fiú nem rajongott érte, egy kísértetkastély sajátosságaival bír. Mágikus csapdákkal van védve, amelyek az Álomsík szabályainak köszönhetően nem halálosak. A központi teremben családi portrék, amelyek arcai szörnyekké válnak és életre kelnek, csak egyik nem, a fiú saját portréja. Farkasok törnek be a házba ezen a ponton, akikkel az antissnak megfelelő szabályokkal vívhatnak meg (ld. Papok- és Paplovagok kiegészítő). A harc végén a szörnyek ugyan szétfoszlanak, de végleg nem halnak meg, a távolban a Darton templom harangjai kondulnak fel.

Maszkok csarnoka - A helyi Darton templom egy lyukas tetejű jurtára hasonlíthat kőből, aminek a belső felén halotti maszkok díszítik a falat. A pap nemrég vesztette el a harcot a sámán varázslatával szemben (még meghúzta a harangokat) és most a kötél alatt összerogyva egy frissen elkészült halotti maszkor szorongat öntudatlanul. A maszk egyformán illik a koporsóban látott halottra, de a velük tartó nemesre is, aki felpróbálva azt újra átéli a halálos vadászat eseményeit. Mindenre emlékszik már.

Feltámadás Kriptája - A temetőbe eljutva egy frissen kiásott sírt lelnek, ahová a menet igyekezett. A fiú lelkének megmentéséhez arra van szüksége, hogy a koporsóba fekve, arcán a maszkkal a sírba kerüljön (sem anyagi teste nem kell, sem az, hogy betakarják földdel). Miközben a rémfarkasok ismét rájuk támadnak a sírboltok között a távoli mezőn feltűnhet egy hófehér farkas is, magának az orkok „istenének”, a Farkasszellemnek az Álomsíkra kivetülő kép.

Hogyha a temetési szertartás rendben lezajlik, akkor elvezeti a farkaskölykök lelkeit és nekik is megnyugvást biztosít. Somniatis jelképes eltemetésével pedig annak lelke visszatér az örök körforgásba és a karakterek most már valóban felébredhetnek a barlangban. Útjuk során találkozhatnak a temetési menettel is, akik a temetőbe kísérik halott urukat. De persze ez csak egy befejezés.

Buktatók lehetnek azzal, hogy a fiú esetleg nem fogadja el a sorsát, nehezebben fogadja. A farkasok célja az ő lelkének elpusztítása, hogy sose leljen békét és ne is születhessen újjá. Ezt kell vele megértetni, ami komoly filozófiai, vallásbeli vitákat eredményezhet. Hogyha egyáltalán nem is foglalkoztak a fiúval (esetleg megölték) pár óra kóborlás után a városban egymás után esnek össze a karakterek és kerülnek olyan állapotba, mint a lakók, majd komoly fejfájással ébredhetnek másnap lebontott pszichopajzsokkal. A közeli város lakói is egy kollektív rossz álomtól panaszkodnak, de ennél több nyoma nem lesz az eseményeknek. A Darton-pap viszont ...

