Fosztogatók

kalandmodul 7-8. szintű kalandozóknak
játszódik P. Sz. 3694-ben, Északon, a Skorpiók havában

Írta: Sixy
2013. ősz
a II. Lombok Árnyán tábor hivatalos modulja

Fosztogatók

(avagy a Halállabirintus Bajnokai a Csapdák Kikötővárosában)

kalandmodul 7-8. szintű kalandozóknak
játszódik P. Sz. 3694-ben, Északon, a Skorpiók havában…
…sötét és nyirkos helyeken…

A KALANDMODUL VÁZLATA

I. A Kincsvadászok Városa
I.1. A megbízás
A kalandozókat Doranba hívatják, majd megkapják a küldetést. Találkozás Teron Gorefienddel és Fehérerdei Lyannával. Arianna Cha'dorien melléjük szegődik a küldetés felvigyázójaként.
I.2. A Kincsvadászok Városa
Érkezés Olbaidba. A kalandozók megszállnak a Múmia Szeme fogadóban és egy D&D modulban találják magukat… sok másik kalandozócsapattal együtt…

II. A Kohó
II. 1. A 34-es kapu
Sárkány a 34-es kapunál.
II. 2. Első szint: A hetedkor fénye
Keresztül a hetedkori város romjain. Portyázó szörnyek, klasszikus romvárossal. Összecsapás **a Renegát Dartonitával és szektájával.**
II. 3. Második szint: A hetedkor szennye
A kyr paloták legfelső tornyai és a hetedkori város kazamatái, valamint az ork bánya. Orkok, goblinok, gnollok, gyíklények, egy csápszörny és egy **káoszlény.**
II. 4. Harmadik szint: A Kohó
A kalandozók és a törpék érkezése a Kohóba. Victor Towaresh arénája és az óriás, **Gibborn**.

III. A Sakálkirály Sírja
III. 1. Negyedik szint: Kyr rejtelmek
A kyr épületek alapszintjei és pincéi. Numerikus rejtvények, manacsapdák, pszi mentes termek és az **Álomdémon**
III. 2. Ötödik szint: A Sakálkirály Piramisa
A crantai piramis romjai. Természetszellemek, xenomorphok és a **Másik Csapat**.
III. 3. „Hatodik szint": Sötétségben
Carnak sírkamrája. Harc **Arianna Cha'doriennel**.

IV. Epillógus
Kalandotok itt véget ért?

BEVEZETŐ ÉS ELŐZMÉNYEK

BEVEZETŐ

Ez nem szabadkozás. Én magam mindig is az „intrikus" kalandok híve voltam. A klausztrofób, kis helyre összezárt kalandoké, ahol az eseményeket a mellékszereplők és a karakterek folytonos interakciói mozgatják. Azoké a kalandoké, ahol a kastély urát a háttérből irányítja a lánya, aki valójában alakváltó boszorkány, és a kovácsmester feleségének gyülekezetében akarja átvenni a vezető helyet. Vagy ahol a hajó kapitánya maga sem sejti, hogy a beteges nemes, akit szállít, valójában vámpír és még nagyobb veszélyt rejthet a legénységre, mint a rakodótérben leláncolt mantikór.

Persze mindigis eljátszottam a gondolattal, hogy szeretnék egyszer mesélni egy vérbeli „dungeon crawling" kalandot. Egy olyat, amiben a szörnyek adatait a KM a puccos mesélői panelja mögül nézegeti és a térkép szépen lassan kirajzolódik a játékosok előtt. A szintek végén egy-egy boss várja a játékosokat és a végső küzdelemnél felpakolhatják a loot-ot, aztán irány a kalandért járó jutalom.

A kaland ezzel együtt is meglehetősen hibridre sikerült, és az időm és energiám híján korántsem tartom annyira kidolgozottnak, mint közvetlen előzményét, a *Fogolycserét.* Ennek ellenére remélem, kellemes kikapcsolódást fog jelenteni a hidegebb téli estékre. Még ha itt-ott jól érezhetően félbemaradt volna a kidolgozás – gondolok itt a térképek hiányosságaira és egynémely szint nagyvonalú felvázolására. De tekintsd ezt felhívásnak és biztatásnak, kedves KM, és bátran egészítsd ki a modult saját szájízednek megfelelően!

A kaland története nagyban támaszkodik a *Fogolycsere* című kaland eseményeire, hiszen annak közvetlen folytatásáról van szó. Bár nem szükséges, hogy a játékosok végigjátsszák az előző kalandot – ahogy az a kalandban eredetileg tervezve van, valójában egy másik csapat viszontagságairól szól az egész – a kalandmestert mindenképpen bátorítjuk legalábbis a bevezető szöveg és a háttér elolvasására. Elöljáróban annyit, hogy ez a történetszál egy afféle „alternatív XIV. Zászlóháborúban" játszódik, ahol az ütközetek korántsem olyan fényesek és dicsőségesek, mint a „hagyományos" történelemben, Toron pedig egyre inkább úgy tűnik, könnyedén fogja elroppantani a Szövetség gerincét.

A kaland az Őszi Krónikák Tábor sorozatának második, a valóságban azonban – saját csapatom számára – egy hosszú sorozat kilencedik darabja. Előfordulhat, hogy az előttünk álló őszi alkalmakon a közvetlen folytatások mellett egy-egy előzményt is papírra vések majd.

Dungeon Crawling viszont nem lesz több, ezt megígérhetem. Éppen ezért ebben a mostani kalandban igyekszem *minden* ilyen jellegű vágyamat maximálisan kiélni.

Sixy, 2013. ősze

Előzmények

A XIV. Zászlóháború az Északi Szövetség számára súlyos vereséggel indult. Amikor Toron megszerezte a Szem nevű ereklyét, a Fekete Lobogók seregei végigsöpörtek a Dwyll Unión, porig rombolva a hatalmas és erős birodalmat. A vonakodó északi hatalmak késve csatlakoztak a háborúhoz, a háború első éve pedig vereségek és kudarcok sorozatát hozta. Bár Fagyvárnál megállították a toroni sereget, a Quiron-tengerről kihajózva a Fekete Flotta egyesített ereje hatalmas kerülőt téve Északról, az Oroszlánpápa áldását viselő Shíni Boszorkányúr hadserege pedig délről szorongatja a Szövetséget. A Vörös Lobogók nagy része elveszett, akárcsak hordozóik, akiket vagy megöltek, vagy foglyul ejtettek, vagy – mint az ereni nagyherceget is – egy idegen létsíkra száműztek.

Hogy a háború menetét átfordítsa, Doran és a Szövetség a legeszelősebb ötletektől sem riad vissza. Így jutnak el Fehérerdei Lyannához, a varázslónőhöz, aki felfedte a Sakálkirály, egy crantai uralkodó, Carnak titkát. A Sakálkirály hatalma minden képzeletet felülmúlt, de tudását és hatalmát is magával vitte a sírba. Bár Lyanna kezdetben nem kívánta felfedni kutatásának gyümölcseit és elrejtőzött a doraniak elől, egy kalandozócsapat segítségével Doran mégis ráakadt. A varázslónő emlékeit visszaadták és rávették az együttműködésre. Senki sem tudja, önként állt-e vissza egykori mesterei oldalára, vagy miféle kínokon kellett Lyannának átesnie, de végül elárulta Dorannak, hogy a Sakálkirály piramisa mélyen a föld alá temetve, a mai Kermir-puszták területén, Torontól nyugatra, a dwoon tartománnyal szomszédos földeken található. Hosszú évszázadok telepedtek már rá, kultúrák épültek fel és indultak enyészetnek a földjein, míg mostanra egy Olbaid nevű város áll fölötte a pusztaságban… A város, amit Kincsvadászok Városának neveznek.

A háborúban eddig független Olbaid ezen a vidéken gyakorlatilag önálló, akár egy kis hercegség, a Kincsvadászok Városát pedig egy Havelock Vetici nevű, önmagát csupán Elöljárónak nevező férfi vezeti. A város az elmúlt pár évtizedben komoly gazdaságot épített az alatta elterülő ősi kazamatákra, barlangrendszerekre, szörnyekre és – nem utolsó sorban – kincsekre. Busás összegért engedi a kalandozókat behatolni a végtelen labirintusba, megengedve nekik, hogy bármely kincs, amit találnak, az övék lehet, feltéve, hogy fel is tudják hozni a felszínre. Vetici ugyanakkor csak rosszhírű kalandozókat tűr meg a városában, diplomatákat, hadseregeket, politikusokat – de kiváltképpen doraniakat – semmi esetre sem. A hírszerzés tudomására jutott, hogy nemrégiben a kalandozók elérték a crantai kultúrából megmaradt folyosókat, de a Sakálkirály sírjára egyelőre nem találtak rá. A Szarv-toronynak gyorsan kellett lépnie az ügyben.

Doran nem kockáztathatta meg a nyílt fellépést Vetici ellen, hiszen ha kitudódik, hogy mit is rejtenek *valójában* azok a kazamaták, semmi garancia nincs arra, hogy Vetici nem tartja meg magának az ereklyét, vagy nem avatja be Toront; az Elöljáróról évek óta híresztelik, hogy valójában a Császár bábja, és az Olbaidba tévedő kalandozók nagyrésze a Kobrák fészkéből érkezik. Ugyan Vetici adót is fizet a Császárnak, de ez semmit sem jelent, hiszen a kisebb kereskedőállamok mindig így tesznek a szomszédos nagyhatalmak megbékítésére, ráadásul a Zászlóháború előtt a dwoonoknak is fizettek, még többet is, mint Toronnak. Nyílt szövetségnek ugyanakkor nincs nyoma, Vetici pedig többször is nyíltan fellépett a

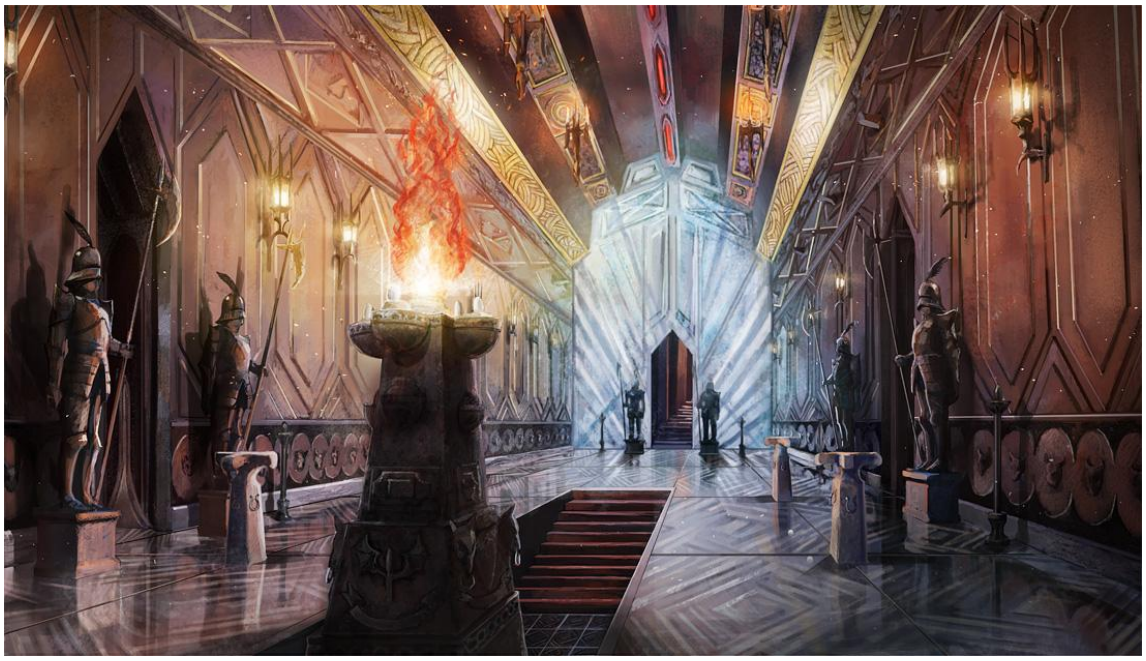
híresztelések ellen: egy alkalommal arénáiban például kivéreztetett gladiátoraival egy mantikórt, akire előtte a Császár címerével ékesített köpenyt és koronát szegeztek. Toron szó nélkül hagyta az inzultust, de az arénamestert néhány nap múlva megmérgezték. Hogy ebben az intrikában az Elöljárónak volt-e szerepe, azt a mai napig homály fedi.

A varázslóállam végül egy kalandozócsapatot indított útnak a sírhely felkeresésére. Egy Corpus Cullaris nevű varázsló tartott velük és el is érték végül a sírhelyet, de utána mindannyiuknak nyoma veszett. Egyedül Corpus holttestét találta meg egy másik kalandozócsapat bő egy héttel később, de nem a Piramisnál, hanem jónéhány szinttel feljebb. Hogy pontosan mi történt, azt azóta sem tudni, így a doraniak úgy döntenek, egy új kalandozócsapatot küldenek a Piramishoz, ezúttal viszont nem a Sakálkirály szarkofágjáért, hanem annak felderítésére, hogy mi végzett az előző küldöttekkel. Ezúttal egy sokkal tapasztaltabb varázslót, Arianna Cha'dorient fogják velük küldeni, akinek egyértelmű utasítást adnak. Amikor a Sakálkirály sírjához érve bármiféle veszélyt érzékel, minden erejét saját védelmére fordítsa és derítsen ki annyi információt a veszély jellegéről, amennyit csak tud. Ha minden kötél szakad, mentse saját magát, de egyetlen csepp erejét sem fordíthatja a kalandozók megsegítésére. Mi több, figyelje meg, hogy mit tesz velük a „Sakálkirály Átka".

Ha mindent kiderített, Doran előtt két út áll majd. Vagy egy újabb, jóval tapasztaltabb, a rájuk leselkedő veszélyre felkészültebb kalandozócsapatot küldenek, vagy – ha a szükség úgy diktálja – ostrom alá vonják Olbaidot és a Nagymester személyesen fogja felhozni „azt az átokverte szarkofágot a föld alól".

Ami pedig ezt a mostani kalandozócsapatot illeti, úgy tudni, hogy a 17. hadtestben szolgál néhány közepesen zöldfülű bajnok. Doranba kell hívatni őket, megígérni nekik fűt-fát, mesés vagyont, aztán a többit rábízni a Sors kerekére. Annyi bizonyos, hogy a Szarv-torony ki nem nyitja előttük mégegyszer a kapuit.

Mert a kalandozók, nevezze bár őket mostanság a köznyelv az utolsó reménységnek, vagy ahogy divatossá vált, *Észak Lángjainak*… nos, ők feláldozhatók.



A Kincsvadászok Városa

Olbaidot mintegy kétszáz esztendővel ezelőtt alapították A Kermír-puszták nyugati, a Dwyll Unióval határos szélén. Eredetileg kereskedőváros volt, mely a Quironeiából érkező forgalmat – Toron felől – terelte a nyugati puszták, Alidar, Kahre, az északi államok, valamint az Olbaidot körülvevő kisebb kereskedőhercegségek és városállamok felé. A kereskedőváros gombamód nőtt és csakhamar feltűntek az első kalandozók is, Ynev söpredéke, ahogy őket nevezni szokás. Természetesen nem a letelepedés és a megbízható jövedelem reményében érkeztek. Hamar kiderült ugyanis, hogy a város alatt egy élő, lüktető birodalom fekszik, melynek lakói újra és újra feltörnek, hogy megkeserítsék az egyszerű kereskedők hétköznapjait.

Nem tudni, miért pont itt maradtak életben ezek a különös lények. Mintha Ynev történelmének keresztmetszete húzódna a Föld mélyén, a hetedkortól a kyr birodalmon át, Cranta és a démonikus óbirodalom, a titánok és a legöregebb istenek birodalmát bezáróan. Egy hatalmas labirintus, amelyre minden kor ráépítette saját civilizációját, s amelyet az idő végül ugyancsak a föld alá süllyesztett, hogy a következő kor civilizációja rátelepedhessen.

Végül megérkezett Havelock Vetici. Ifjú, gátlástalan kereskedőként, aki az orgyilkosságtól sem riadt vissza céljai elérésében, végül elérte, hogy a város nemesei maguk fölé emeljék, egyfajta Elöljáróvá, akitől azt várták, hogy a várost fosztogató szörnyek ellen éppúgy fellép, mint a kereskedelmet sújtó korrupció és a hitvány kalandozók ellen.

Vetici minden feladatát sikerrel teljesítette.

Húsz évvel ezelőtt nyílt az Első Kapu, a város közepén, amit azután száztíz másik követett. A kalandozóknak száz aranyat kell fizetniük minden egyes „szint” után, ahová le kívánnak merészkedni. A szinteket Vetici törpe mérnökei határozták meg. Minden kalandozó egy *utazókövet* kap a lemenetelhez. A kő elraktározza a kalandozó helyzetét – egészen pontosan a kalandozás *mélységét* – amit aztán felhozva a megfelelő sarcot kell kifizetni. Cserébe a kalandozók minden kincset, legyen az bármiféle ereklye vagy akár „valamelyik öregisten szaros szarkofágja”, megtarthatnak és vámmentesen kivihetnek a városból.

Vetici terve mesésen működött. A várost fenyegető szörnyeket lefoglalták a kalandozók, a kalandozókat lefoglalták a szörnyek, a kereskedelem újra felélénkült és irgalmatlan bevételek származtak a kalandozásból. A beérkező vagyonból néhány év gyors leforgása alatt fényűző város épült a pusztaság közepén. A város biztonságát Vetici kahrei mérnökökre bízta és mintegy hét tucat gépszolgát is vásárolt. Ezen kívül Taba el Ibarából hívatott kardforgatókat, akik a városi őrség munkáját hatékonyan végezték. Noha sok tennivalójuk nem akadt.

Így hát Olbaid néhány év alatt kiérdemelte a Kincsvadászok Városa nevet, noha a kalandozókat a helyiek egyszerűen csak úgy nevezte: *a Fosztogatók*.

A Kaland leírása

A megbízás

Bárhonnan jöttek is a kalandozók, a Kalandmester dolga, hogy a lehetőségekhez mérten megteremtse az alapszituációt. A kalandozók jelenleg a toroni fronton, a Sós-alföld lankái között, a Vörös Lobogók 17. hadtestének táborában tartózkodnak. Egy kéthónapos hadjárat áll mögöttük, amely Dagh Pietten kikötővárosának bevételére indult. A főként tiadlaniakból álló hadsereget végül gro ugoni hordák támadták hátba, így a város ostromától vissza kellett fordulniuk. Az Oroszlánpápa felszenteltjei és a Shíni Boszorkányúr üldözőbe vették a Szövetséges haderőt. Jelenleg erőltetett menetben tartanak a biztonságot jelentő tiadlani határvonal mögé, ahol csatlakozhatnak a háborúba a nemesek nyomására[1]

[1] Az ereni herceget a háború kezdetekor egy titkos létsíkra száműzték. A rövid ideig tartó hatalmi harcok után végül nagybátyja került ki győztesen, aki azonban vonakodott az északiak számára igencsak rosszul haladó háborúba beszállni. Röviddel később egy kalandozócsapat felfedte a háttérben zajló toroni összeesküvést és félreállították a régenst. Az ereni nemesek egyfajta alkotmányos arisztokrata kormányt állítottak fel és behívták a Szövetség hadseregét az országba. A Szövetség által kinevezett Intendáns, Lord Aladhor Sand a nemesekre támaszkodva végül fegyverbe szólította az erenieket és Eren hadat üzent Toronnak.

nemrégiben belépett ereni hadtesthez… feltéve, persze, hogy addig nem tiporja el őket a toroniakból és orkokból álló horda. A kalandozócsapat a felderítésben vett részt. Gyors lovakkal nagyjából egy napi járással voltak a hadsereg előtt, jelentve az ellenséges csapatmozgásokat. A kaland kezdetén jelentést kell tenniük a Generálisnak, Vicio con Lardénak.

A 17. hadtest igen súlyos veszteségeket szenvedett. Con Larde parancsnok barázdált arcán úgy tűnhet, minden egyes katonaélet egy újabb ráncot jelentett. A parancsnok igyekszik erőt sugározni és határozottságot mutatni, példaként járni katonái előtt, de legközelebbi bizalmasai tudják, hogy a visszavonulás óta súlyos migrén és depresszió gyötri. A parancsnoki sátrában rendszeresen kezelteti magát egy Mykan nevű délvidéki – állítása szerint dzsenn vérű – gyógyítóval. Mykant a táborban sokan kuruzslónak és kóklernek tartják, de a parancsnok mélyen a bizalmába fogadta.

Mykan „természetesen" nem kuruzsló, nem is kókler, de nem is délvidéki és egy cseppnyi dzsenn vér sincs az ereiben. A toroniak beépített embere. Boszorkánymesterként ugyan valóban enyhíti a parancsnok panaszait, de azoknak valójában ő az okozója is. Lebuktatni a kalandozóknak esélyük sincs, de alapból nem is feltétlenül gyanakodnak rá. A parancsnok ifjúkora óta ismeri és a kalandozóknál sokkalta jobban bízik meg benne.

Amikor a kalandozók betérnek a parancsnokhoz, már ott vár rájuk Teron Gorefiend, a doraniak küldötte. Gorefiend beszámol a kalandozóknak a háború eddigi állásáról – ő hozta a hírt con Larde parancsnoknak az ereniek csatlakozásáról is. Ezen túl említést tesz egy nagy jelentőségű ereklyéről is, amelynek felkutatásában Doran a kalandozók segítségét kéri.

Ha a kalandozók többet akarnak megtudni az ereklyéről, Gorefiend csupán annyit árul el nekik, hogy itt és most részletesen nem szeretne róla beszélnie – ez némiképp felborzolja a parancsnok idegeit, hiszen Mykanban és benne „maradéktalanul meg lehet bízni" –, de a Szarv-toronyban Fehérerdei Lyanna részletesen elmond nekik mindent.

Ha a kalandozók esetleg rákérdeznek, hogy miért pont rájuk esett a választás, a varázsló biztosítja őket, hogy „nem rájuk esett a választás". A Szövetség megbízásában jelenleg igen sok kalandozócsapat dolgozik, és az ő csapatuk csupán a hatodik volt a listán. Az első kalandozócsapatot már el is küldték, de a kapcsolatot azóta se tudták velük felvenni – ez is egy újabb rejtély, amit a kalandozóknak meg kell oldaniuk. A második jelölt csapatot időközben más feladatra állították rá, a harmadik és negyediknek a frontvonalon kellett fontosabb feladatot elvállalnia, az ötödik pedig… nos, mire a doraniak rájuk bukkantak, éppen élőhalottként riogatták egy dwoon menekültfalu lakosságát.

Természetesen a kalandozók nem lesznek egyedül. Az ügy Doran számára kiemelten fontos, ezért velük tart egy belső emberük is, Arianna Cha'dorien. És egy percig se gondolják, hogy nem kérdezték meg Tier nan Gorduint. A bárd tömör pszi-üzenete annyi volt, hogy „bocs, most nem, dolgom van".

Beszélgetésüket Mykan diszkréten végighallgatja. Számára Fehérerdei Lyanna neve elég ahhoz, hogy rögtön tudja, miről van szó. A kalandozók távozása után – ami nem sokkal e beszélgetés után, egy térkapun át történik – örökre otthagyja a Szövetség táborát és a hosszú évek során hordott álarcot.

DORAN

Ha a kalandozók már többször jártak Doranban, akkor ismerős lehet számukra a város emberpróbáló építészete. Ha nem, úgy nagy valószínűséggel az első néhány óra után visszaköszön a reggelijük. A dorani mágusoknak ugyanis remek történeteik vannak önmegtartóztatásról, a mágia tiszteletéről és arról, hogy nem szabad megbolygatni a teremtés törvényeit. Legendák sora szól híres „három kívánságokról", amelyeket az egyszerű nép fia kért a mágusoktól, és amelyekből megtanulható, hogy csupán a kis kívánságok ártatlanok, a nagyobbak súlyos következményekkel is járhatnak… mert a mágiának mindig ára van. Bárhogy is születtek ezek a történetek, amikor Doran első kyr telepesei felépítették a Szarv-tornyot, majd a város pókhálóként szétterült körötte, legfeljebb a munkakedv ösztönzésére szórakoztatták egymást ilyesféle történetekkel. Doranban ugyanis vasra verték a mágiát, begyömöszölték egy elképesztően kicsiny völgybe, hogy aztán gátlástalanul (és – tegyük hozzá – roppant megalomán ízléstelenséggel) alacsonyítsák le gyakorta vásári trükkökké.

A lebegő házaknak ugyanis *semmi értelmük*. Bár a dorani varázslók szeretnek azzal védekezni, hogy kis helyre kellett zsúfolni egy nagyvárost, de ez egyszerű hazugság. A lebegő házakban senki nem lakik, az ablakok mögött látható mozgás csupán illúzió, és az egészet Vörös Radlon Nagymesternek, a Szarv-torony harminchetedik nagymesterének köszönhetik, aki évszázadokkal ezelőtt egyszerűen csak egy felemelt középső ujjként bűvölte a lebegő házakat a város fölé, amelyek egyébként *pyarroni* stílusban pompáznak, és ha az ember felülről nézne rájuk, időről időre kirajzolnának egy-egy ó-pyarroni szitokszót. A Vörös Radlont követő Nagymesterek a hagyománnyal és a Vörös Nagymester tiszteletével nem mertek dacolni, így a házak még ma is a város fölött lebegnek.

A város persze jóval kisebb területen helyezkedik el, mint amekkora a lakossághoz mérten kényelmes lenne. Éppen ezért a doraniak egyszerűen kitágították a teret. Ugyan az épületekbe belépve ennek semmilyen hatása nincsen, a külső közlekedés meglehetősen szokatlan. A tér ugyanis folyamatosan változik, és bár kényelmes sétatempóban haladnak a Szarv-torony felé az arannyal szegélyezett főutcán, a Teremtés Útján, minden lépésükkel mintha több tíz métert tennének meg, a környezet pedig mintha veszítene a stabilitásából. Akár egy rossz álomban, vagy egy másnapos ébredéskor.

A Teremtés Útján ezen túl a legkülönfélébb teremtményeket láthatják: a doraniak famulusai néha igen élénk képzelőerővel születtek. Az apró, szárnyas emberektől a hétköznapi állatokon keresztül a hibrid, morbid torzszülöttekig mindenféle lények feltűnhetnek. (A kalandozók külön is figyelmesen lesznek egy levágott, mászkáló kézfejre, melynek beesett szemű, lenyalthajú, apróra vágott bajszú gazdája – Gomad Ezams, egy bogaras nekromanta, ha rákérdeznek Gorefiendnél – elegáns szürke csíkos öltönyében, kezében egy pohár vörösborral barátságosan biccent a csapatnak.)

A mágusok házai között éppúgy akadnak visszafogott, mint igencsak megalomán darabok, és feltűnő lehet, hogy valamiféle perverz vágytól hajtva többen is *dolgokat lebegtetnek*. „Kyr szokás" – feleli erre Gorefiend és közlékenyen hozzáteszi, hogy a kyrek büszkék voltak arra, hogy képesek voltak a tér minden irányában éppúgy közlekedni, mint gondolkodni. A kyrek számára nincsenek korlátok, az ő gondolkodásuk mindig azon a szűkös dobozon kívül történt, ami oly sok embert jellemez manapság.

A későbbiekben a numerikus csapdák és rejtvények többnyire erre fognak épülni, ezért ezt a megjegyzést jó, ha a karakterek a kaland elején hallják Gorefiendtól.

A kalandozókat Gorefiend ezúttal a Világteremhez kíséri. A Szarv-torony hatalmas, oszlopokkal övezett csarnoka olyan, akárha a szabad ég alatt állnának egy óriási hegy tetején, holott valójában nem lehetnek magasabban a Torony harmadánál. A lábuknál folyamatosan fehér köd – akár felhő – gomolyog, bár szilárdnak érződik a léptük. Hiába próbálják azonban a ködöt elhessegetni, csak még több ködöt látnak alatta.

A csarnok közepén egy óriási terepasztal lebeg, amely az Öreg Kontinenst ábrázolja. A csapatok mozgását a kalandozók szinte élőben követhetik. Gorefiend rögtön felvilágosítja őket, hogy bármilyen nagyszerű is ez a térkép: puszta illúzió. A csapatmozgások élő követésére egyedül a Szem volt képes – az pedig jelenleg Toroni kézen van. Amit látnak, csupán a Doranba beérkezett információk közvetlen megjelenítése néhány telepatán keresztül. A látvány mindenesetre impozáns, ráadásul egy-egy területet részleteiben is megtekinthetnek, akár úgy is, hogy a lábuknál lévő köd teljesen eltűnik és a talpuk alatt láthatóvá válik részleteiben a keresett hely. Bár városokat látni, embereket a térkép nem tud megmutatni.

Hamarosan Fehérerdei Lyanna lép be hozzájuk, Arianna Cha'dorien társaságában.

Arianna a beszélgetés során végig szótlan, a kalandozók pedig észrevehetnek némi feszengést Gorefiend arcán. Az igazság az, hogy Arianna és Gorefiend a háború kezdetéig egy pár voltak, a háború kitörésekor azonban Gorefiend örökös feladatai és Arianna túlzott vakmerősége egyre több feszültséget keltett kettejük között, amit végül a lány úgy oldott fel, hogy otthagyta a kyrvérű varázslót. Gorefiend a mai napig szereti Ariannát és mélyen fájlalja, hogy Doran a lányt küldi a Sakálkirály sírjának felkutatására. Nem bízik ezen kívül a kalandozókban sem – amennyiben rájönnek, hogy Doran csupán arra akarja felhasználni őket, hogy pontosabb képet kapjon a Sakálkirály Átkáról, minden bizonnyal rátámadnának Ariannára, azt pedig soha sem tudná megbocsátani magának, ha a lánynak ebből kifolyóan bántódása esne.

Lyanna beszámol a kalandozóknak a küldetésről. Mesél nekik a Kincsvadászok Városáról, Olbaidról és arról, hogy nagy valószínűséggel a város alatt található Carnak, a Sakálykirály Piramisa, benne az ősmágus

szarkofágjával. Az ásatások meglehetősen frissek, és Dorannak nincs vesztegetnivaló ideje. Félő, hogy ha valamelyik zöldfülű kalandozócsapat elküzdené magát a szarkofágig, az előbb-utóbb a rossz kezekben kötne ki. A kalandozók ezért másnap útnak kell, hogy induljanak Olbaidba. Az Erchag-hegység déli lábánál található Daychín tartománybeli Ganymed városába fognak egy átirányított térkapun keresztül érkezni. (A papírjaik szerint Abasziszból érkeznek.) Innen egy szekérkaravánhoz csatlakoznak, és úgy jutnak el Olbaidba.

A kalandozóknak feltűnhet Lyanna feszültsége, esetleg kialvatlansága, de ha rákérdeznek, ezt mindenki a rengeteg munkával magyarázza. A kalandmodul kezdetén semmiképpen sem tudhatják meg, hogy a doraniak egy ártatlan kovácsfiú és egy csecsemő lelkének kínzásával tartják sakkban a varázslónőt…

Olbaid

A város úgy fest, mintha egyszerűen ráemeltek volna egy legalábbis virágzó dzsad városállamot a kies északi pusztaságra. Hivatalosan a Dwyll Unióhoz vagy Toron pusztai tartományaihoz kellene tartoznia, de a pusztában, mint afféle senkiföldjén gyakorta megesik, hogy a szomszédos hatalmak szemet húnynak egymás bitorlási tevékenységei fölött. Mára pedig politikailag teljesen függetlenedett a két szomszédos nagyhatalomtól. Az Elöljáró toroni pénzverdék vagyonát használja és rendszeresen fizet adót a Császárnak – korábban pedig a dwoon nagykirálynak is –, de ez minden, ami kapcsolata a Birodalommal van. És persze a kereskedelem, de mára ez a város bevételének csupán töredékét nyújtja.

A város közepén terül el a hatalmas Palota, amely kívülről tulajdonképpen egyetlen épületnek tűnhet, valójában azonban sok kicsiny, gazdag palota alkotja, falak róják körül és ez a belső város ad otthont a száztizenegy Kapunak.

A legnagyobb, aranyszínben fénylő kupola természetesen az Elöljáró és a város főurainak szállásához tartozik. Előkelő fogadók tucatjai, gazdag bordélyok, szórakozóhelyek várják a környékére érkező kalandozókat. Némely nagyobb hírű kalandozó az Elöljáró kegyeltjévé vált, őket az Elöljáró személyesen látja vendégül. Ilyen fogadtatásról természetesen a kalandozók még csak nem is álmodhatnak, de talán egy napon felkelthetik Havelock Vetici figyelmét.

A fényűzés azonban szinte egyetlen városlakótól sem áll távol. Persze, vannak nélkülözők is – mely városban ne lennének? –, elszegényedett iparosok vagy rossz üzletet indító kereskedők, ágrólszakadt prédikátorok és egyszerű munkakerülők, nomeg a koldusok, akik itt is, akár oly sok más helyen, külön

céhbe tömörültek. A városban többen úgy tartják, hogy a Kolduskirály nem is erről a világról érkezett a városba, hanem Odalentről[2].

A kalandozók Arianna javaslatára a Múmia Szeme nevű fogadóban szállnak meg. Arianna vállalja, hogy intézi a „fosztogatás" anyagi vonzatait, addig a csapat pihenjen vagy nézzen körül a városban. Rengeteg a látnivaló és sok értékes – és sok értéktelen – kacatot is kaphatnak, de a varázslónő azt tanácsolja, ne verjék el a pénzüket a városban. Ha megpróbálkoznak a piactérrel, csakugyan azt tapasztalhatják, hogy az árak két-háromszorosak a megszokottakhoz képest, noha szép számmal akadnak mágikus (vagy mágikusnak hazudott) eszközök és értékesnek látszó ereklyék. Egy árus nem mást kíván eladni nekik, mint Dreonnar kezét, ami kellemes nosztalgiát ébreszthet a parti egyes tagjaiban.

Amennyiben szórakozásra vágynak, az ártatlan kikapcsolódástól a termálvizes fürdőkben, masszázzsal együtt a minőségi bordélyokig – Proudmoire Nagyasszony üzemelteti a város bordélyhálózatát, az összes vörösajtós ház az övé, lányai pedig kifogástalan munkát végeznek – a kalandozók szinte bármit megkaphatnak. A városban egy nagyhírű kaszinó is van, a Kaszás Hívása, ahol a kyr sakk mellett változatos északi kártyajátékok, dzsad szerencsejátékok, késdobáló terem és egy különös játék, az Akarat Próbája is megtalálható. Ez utóbbira igen nagy az érdeklődés.

Noha a játékosok szabadon dönthetnek úgy, hogy a fogadóban maradnak, nem árt, ha finoman (finoman!) terelgeted őket a kaszinó irányába. A játékot nem kötelező kipróbálniuk, de miután a kaland során egy alkalommal elő fog kerülni ez a játékmechanizmus, érdemes – már csak a móka kedvéért is – előre felvezetni.

Egy Alberich nevű vándor pszionista (vagy tán illuzionista?) játékáról van szó. Az asztalon egy üveggömb áll, a székre ülő próbálkozó pedig – akárcsak mindenki más, aki jelen van – az üveggömbben kristálytisztán megpillanthatja saját magát egy álomszerű világban. Itt egyszerű feladatokat kell teljesítenie: felmásznia egy falra, betörnie egy ajtót egy üres szobában, átugrania egy szakadékot, végül pedig legyőznie egy oroszlánt a sivatagban, hogy aztán megszerezhesse a kincset.

Mindezt pusztán az akaratával irányítva kell megtennie. Alberich készségesen elmeséli, hogy ez az üveggömb nem gondolatokat olvas vagy ír, hanem álmokat, olyan álmokat, amelyek az elmében még ébren is jelen vannak. Kiragadja az álmodó elme rezzenéseit, kivetíti azt a játéktérbe, ahol az embernek ugyanúgy kell magát irányítania, mint ahogy az álmokat irányítja. Márpedig az álmok irányítása nem egyszerű, igen erős akaratra és önuralomra van hozzá szükség. „Hiszen mindannyian átélhettük már, hogy álmainkat irányítani próbálandó, a csapongó gondolatok végül kisiklottak megszokott medrükből, és az akaratunk nem pusztán a jót, hanem szörnyű borzalmakat is reánk szabadított!"

Amennyiben valaki legyőzi az oroszlánt és megszerzi a kincset, a beugró (legfeljebb 1 arany) ötszörösét nyeri vissza.

[2] Olbaid lakosainak megvan az a különleges képessége, hogy amikor a lenti kazamatavilágot az általuk használt néven megnevezik, az ember valósággal hallja a kapitális „O"-t.

JÁTÉKTECHNIKAI LEÍRÁS – ALTERNATÍV SZABÁLYOK AZ ÁLOMSÍKON

Amennyiben a játékos karakternek nincs Antissjárás képzettsége, úgy az alábbi szabályok vonatkoznak rá:

A próbálkozó karakter annyi K6-os dobókockát kap, amennyi az akaraterejének tíz feletti része. Ez lesz a mindenkori sikerforrása. Ezen kívül kap még hármat (ezt különítsük el), amiket vésztartalékként felhasználhat. Pszi segítségével az akaraterejét megerősítheti, de egyéb módon befolyásolni nem tudja az álmait. Ezen kívül kap annyi K10-es kockát is, amennyivel az asztrálja 14 alatt van. (De legfeljebb 4-et.) Ez lesz a mindenkori kudarcforrása.

Minden próbatételnek van egy sikerszáma, ez határozza meg, hogy mennyire nehéz a próbatétel. (0 – egyszerű, 1 – közepesen nehéz, 2 – nehéz, 3 – emberpróbáló, 4 – szinte lehetetlen.) A játékos minden próbatételnél kap annyi K10-et és annyi K6-ot, amennyi ez a sikerszám. Ezekhez a saját forrásából felhasználhat legfeljebb három kockát. Ha megvannak a hatoldalú és tízoldalú kockák, mindegyikkel egyszerre dob. A próbatétel sikerét az alábbiak alapján kell meghatározni:

A hatoldalú kockákkal dobott minden 4, 5, 6 érték sikernek számít. A tízoldalúkkal dobott minden 8, 9 vagy 10 kudarcnak. A sikerek számából levonva a kudarcok számát, kapjuk meg a próbálkozásunk végső eredményét. Ha ez eléri vagy meghaladja a feladat nehézségét, úgy a próbatétel sikeres volt, ellenkező esetben a próbatétel kudarccal zárul.

A három extra dobókockát bármikor felhasználhatjuk, miután megdobtuk a végeredményt, de egy „álomban” csak egyszer használhatunk egy extra kockát.

A forrásaink korlátosak: ha már felhasználtunk egy dobókockát valamely forrásunkból, azt addig nem használhatjuk fel, amíg az *összes többit* (beleértve a kudarc-kockákat is!) fel nem használtuk.

Attól függően azonban, hogy a kockákkal hány 1-est dobtunk, a próbatételnek még lehetnek kellemes vagy kellemetlen „mellékhatásai”. Sikeres próba esetén számoljuk össze a K10-zel dobott 1-eseket, sikertelen esetén pedig a K6-tal dobottakat. Ezután a *játékos dolga*, hogy elképzeljen egy olyan „mellékhatást” (kísérő eseményt), ami megfelel a darabszám mutatta jelentőségnek és ezt beleszője az eseményekbe. Amennyiben kudarccal végződött a kísérlete, még történhet valami mellékes jó dolog („nem tudtam átugrani a szakadékon, de zuhanás közben egy kilógó fatörzsön fennakadtam”, „felvágtam a tigris hasát, de annak lendülete így is magával sodort engem”). 1 darab dobott érték enyhe, 2 darab közepes, legalább 3 darab pedig súlyos következményt jelent. Minden esetben a játékosnak kell elmesélnie, hogy mi történt vele. Amennyiben túloz („zuhanni kezdtem, de egy repülő elefánt felkapott és átvitt a túloldalra”), a KM azzal büntetheti, hogy az extra forrásából vagy akár a sikerforrásából elvehet egy kockát és a történet, amit a játékos alakít ki, lassan átcsaphat rémálomba.

Amennyiben a karakter rendelkezik az Antiss-járás képzettséggel, úgy nincsenek kudarcforrásai és minden próbatételhez felhasználhatja az összes sikerkockáját. Nem kell figyelembe vennie siker esetén a negatív kísérő eseményeket, de kudarc esetén figyelembe veheti a pozitívakat.

A Kapuk

A kalandozók a Kapuk közül is láthatnak néhányat. Megtudhatják, hogy a kapuk biztonságosak, és valójában mindegyikük térkapu, mely a több tíz méterrel alattuk futó katakombarendszerek egy lépcsőjéhez vezet. A térkapukat ráadásul időről időre új helyre nyitják meg, így a kalandozók akár kétszer ugyanazon a kapun áthaladva sem lehetnek biztosak abban, hogy ugyanott kezdhetik a kincsvadászatot. Amennyiben az alant lakó szörnyek megpróbálnának átjutni a kapukon, azokat az őrök pillanat alatt le tudják zárni. Ilyenkor azonnal elrendelik az összes kapu ideiglenes lepecsételését. A város saját különítménye átfésüli az érkezési zónákat, majd ha meggyőződtek a biztonságról, újra megnyitják az összes kaput. Ez esetenként egy-két napot is igénybe vehet, a kincsvadászoktól pedig szíves türelmet kérnek.

Egyébként a kapuk mögötti érkezési zónák szintén biztonságosak, az azokhoz vezető járatok és folyosók úgy vannak lepecsételve, hogy a kazamaták szörnyei nem léphetnek oda be, csupán azok a kincsvadászok, akik magukkal hordozzák az utazókövet, azt a varázstárgyat, amit utazásuk kezdetekor kapnak, és amely megjegyzi, hogy mely szinteken tartózkodtak. Természetesen vannak lények – ráadásul különösen ravasz és veszélyes példányok – akik ellen nem védenek a kapuk kiátkozó körei, de ezek a lények jónéhány szinttel lentebb tanyáznak és általában nem kúsznak fel a felszínre.

Minden kapu egy oszlopokkal körülvett díszes téren van. Az oszlopok között márványszobrok hirdetik az itt járt kalandozók és kincsvadászok dicsőséges csatáit. Borostyán és szőlőligetek övezik ezeket a parkosított részeket és a városiak, illetve a város látogatói számára látványosság is lehet egy-egy kincsvadász csapat lemenetele vagy éppen visszaérkezése. A kapuk előtt az Elöljáró őrei strázsálnak: vérprofi katonák, nem egyszerű városi őrök. A kapukat ezen kívül íjászok is figyelik, valamint az Elöljáróhoz hűséges varázslók is folyamatosan ellenőrzésük alatt tartják.

Piactér és városi forgatag

Amennyiben a városban körül akarnak nézni, úgy a piaci forgatakban (esetleg egy másik fogadóban) összefutnak Mykannal. Ő már fél napja a városban tartózkodik, ezidő alatt pedig össze is szedett egy kalandozócsapatot, önmagát gazdag kalandvágyó nemesként kiadva, aki szeretné időskorát fiatal és erős harcosok társaságában kalandozva tölteni és néhány szuvenírereklyét hazavinni magával. (A jelenség nem kirívó, az Olbaidba érkező nemesek egy jelentős hányada tekint a kazamatákban való kalandozóásra egyfajta egzotikus szafariként.) Mykan persze úgy tesz, mintha sosem látta volna őket és félreértésről beszél némiképp zavartan. A vele lévő kalandozócsapat készségesen megvédi, mint megbízóját. Ha a kalandozók nagyon akadékoskodnának, Mykan igyekszik keresztkérdésekkel elbizonytalanítani őket: ha egy nappal ezelőtt még Toron túloldalán járt, hogy került ide, stb. Amennyiben a játékosok kikotyognák, hogy Dorantól kapott küldetésben járnak, Mykan nem gyanús módon, de megpróbál többet kiszedni belőlük.

Konfliktusra nem valószínű, hogy sor kerül. Amennyiben a kalandozók nem engednek, a városi őrség gyorsan és hatékonyan (a legrosszabb esetben a gépszolgák bevetésével) bilincsre veri a kalandozókat, így

az éjszakát a tömlöcben kell tölteniük, a kiutasításra várva. Arianna kicsivel éjfél után értük megy, hogy kihozza őket és alapos ledorgálást kapnak tőle a küldetés veszélyeztetéséért.

A piacon a már említett feltételeknek megfelelően rengeteg értéktelen kacatot és áron felül adott, használható tárgyat próbálnak rájuk sózni. Az eladók nem rámenősek, alkudni lehet, de többnyire csak úgy, ha újabb és újabb csecsebecsét vásárolnak a felkínált portéka mellé. A gyógyitalok azonban normál áron vásárolhatók és amennyiben a kalandozók korábban nem tették volna meg, igen hasznosak lehetnek.

A Múmia Szeme

A fogadó cégére egy hatalmas vörös szem, körülfutva hófehér gyolccsal, de nevét arról a nagyjából öklömnyi drágakőről kapta, mely a fogadóba belépve egy óriási üvegvitrinben azonnal az ember szeme elé tárul. A fogadó tulajdonosa, Selin Bash'ir, egy kreolbőrű, fekete hajú, igen élénk tekintetű, ravasz üzletember természetesen nem spórolt semmit, amikor a drágakő biztonságáról volt szó. A fogadóban éjjel-nappal őrködnek, az üvegvitrint pedig mágikus energiafal veszi körbe. A hivalkodó gazdagságú helyet a város „hagyományaihoz" hűen Selin egzotikus déli stílusban rendezte be. Hatalmas ülőpárnák, vízipipa, de különféle ajzószerek is a vendégek rendelkezésére állnak. A felszolgálók lenge ruhás fiatal lányok, akik esténként tánccal és énekkel szórakoztatják a közönséget.

A fogadó árai a városi átlaghoz képest átlagosnak számítanak. A kalandozóknak természetesen van lehetőségük máshol is megszállni, de Arianna ragaszkodik a helyhez, állítása szerint a biztonság miatt. Az igazság sokkal inkább az, hogy Selin Bash'ir a Szövetség beépített ügynöke.

Ami még csak nem is az igazság. Selin Bash'ir kettős ügynök, és Abaszisznak – így pedig Toronnak – dolgozik. A Szövetség sajnos csúnyán melléfogott a fogadós beszervezésével, ráadásul Selin befolyása aktív szerepet kap a másnapi események előkészítésében. A kalandozók megérkeztét azonnal jelzi Mykannak, aki fél nappal ezelőtt érkezett Toron felől. A kalandozók láthatják is, ahogy beszél egy szolgával, de ha rákérdeznek, szemrebbenés nélkül azt feleli, hogy henteáruért küldte el.

A szobák kényelmesek és legfőképpen biztonságosak. Selin nem kockáztatja meg virágzó üzlete (és inkognitója) felfedését, így a kalandozók az estét biztonságban tölthetik. Estefelé Arianna is visszaérkezik az utazókövekkel. Ezeket a kalandozók akár a nyakukban viselve is magukkal vihetik. Az utazókövek hat szintre szólnak – így fejenként 600 aranyba kerültek, ezt Arianna nem győzi hangsúlyozni. Ha bármi balul ütne ki, Dorannak nagy fejfájást okozott már így is a megfelelő összeg előkerítése. Arról nem is beszélve, hogy az utazókövek elvesztésével igencsak nehézkessé válna a visszatértük, a továbbhaladásról nem is beszélve. Az utazókövekkel a 34-es Kapuhoz kell menniük, ott juthatnak be a kazamatákba.

Arianna ezen kívül egy naplót is szerzett, bár igencsak hiányos információkat tartalmaz a kazamatákról. Egy néhai kalandozótól maradt meg és legfőképpen társainak hőstetteit ecseteli benne. A kalandozó Sido Wildlownak hívják és úgy tűnik, ő maga a harcoktól többnyire távol maradt. Sajnos térképeket nem

tartalmaz, de röviden ír az első szint klánjairól. A második szint kapcsán csupán annyi derül ki, hogy azt szintén klánok lakják… de nem emberi klánok. Homályos utalás pedig van egy kalandozó érkezése kapcsán arról, hogy a harmadik szinten civilizált emberek laknak. A kalandozók egyébként ritkán mesélnek a kazamatákról, aminek az oka az, hogy többnyire nem kívánják a dicsőséget megosztani másokkal.

Amennyiben a KM úgy látja, színesítheti a fogadót más kalandozócsapatok megjelenésével. A Kincsvadászok Városa nem a Kalandozók Városa, de ami a kalandozócsapat-sűrűséget jelenti, nagyjából egy súlycsoportot alkotnának. Ráadásul az olbaidi átlag kalandozócsapat semmivel sem rafináltabb, megfontoltabb… vagy akár beszámíthatóbb, mint egy átlag asztali parti…

A szabotázs

Ahogy Arianna is említette, a kapuk védelmet nyújtanak a legtöbb lény ellen, de vannak olyan bestiák, főleg az alsóbb szintekről, akik át tudnak jutni a védelmen. Selin Bash'ir Mykan utasítására mozgósította a kapcsolatait és egy szabotázsakciót hajtottak végre az éjszaka során. Az őrséget Selin emberei folytatták le a 34-es Kapunál, Mykan és társai ekkor indultak útnak. (A Kapukon éjszaka senki nem mehet le – felfelé igen –, de a megfelelő kapcsolatokkal bármi elérhető.) Ezzel egy időben a kazamaták mélyéről a Selinhez és Toronhoz hű besúgók – akik maguk a harmadik szinten székelnek – nekiláttak felcsalogatni egy viharkígyót. A terv nem a kalandozók elpusztítása – ekkor még nem – hanem csupán meggátolásuk a lejutásban. A nyílt konfliktus kockázatos kimenetelű lehet, ráadásul Toron számára éppoly kétséges az Elöljáró elköteleződése, mint a Szövetség számára. Mindkét fél titokban kívánja a szarkofágot megszerezni és a lehetőségekhez mérten a legdiszkrétebb módon távozni vele.

Másnap reggel Arianna ébreszti a kalandozókat. Egy tartalmas reggeli után felszerelkeznek némi útravalóval, majd a 34-es Kapuhoz indulnak. A Kapu a Nagy Palota délkeleti sarkától úgy fél mérföldnyire keletre található. Ahogy a kalandozók már majdnem elérik a kaput, megszólalnak a sikolyok és egy nagy robaj kíséretében a viharkígyó az égre tör.

Level Boss (event): Menekülés a viharkígyó elől

Az Óvilág viharkígyói nem sárkányok, így hatalmuk meg sem közelíti az őssárkányokét, de még így sem érdemes a kalandozóknak harcba szállniuk velük. A negyven-ötven méteresre is megnövő, kígyószerű, sárkányfejű lények egész teste nyers energia és tűz. A hagyományos fegyverek nem hogy kárt nem tesznek bennük, de a vezetőképességük miatt a fegyverforgató is megjárhatja. A viharkígyó megérkeztekor az ég lassan

elkezd beborulni, a levegőt pedig megtölti a szikrázó statikus tér. (A kalandozók haja, szőre égnek áll, apróbb kisüléseket éreznek az ujjaik között, stb.)

Arianna azonnal szabotázsra gyanakszik – ha ezt a kalandozók nem tették volna meg – és amennyiben nem egyértelmű, felhívja a figyelmet, hogy ha most nem jutnak le a kapukon, talán egy-két napig esélyük sem lesz rá, márpedig ennyit nem kockáztathatnak. Két út áll előttük:

Megpróbálkozhatnak a 34-es Kapunál. Ez nem feltétlenül jó ötlet, mert a kaput lehet, hogy lezárták (nem zárták le, a szabotázs egyik része éppen arról szólt, hogy a kaput lezáró biztonsági rúnákat megváltoztatták), emellett a kapunál túl sok őr gyűlik össze, így az átjutáshoz rajtuk is keresztül kéne vágni.

A legközelebbi kapu a 33-as, úgy fél mérföldnyire. Ez nem nagy távolság, de a szűkös utcákat menekülő kereskedők tömegei lepték el, ráadásul a kapukat ilyenkor is őrzik (noha jóval kevesebben) és az őrök nehezen lennének meggyőzhetők. A kalandozók persze harcba bonyolódhatnak, vagy megpróbálhatnak egyszerűen átrohanni közöttük (az őrök nem fognak utánuk szaladni, főleg a kinti helyzet miatt), de a legelegánsabb megoldás az, ha a viharkígyót a 33-as Kapu felé kezdik terelni. Az őrök ekkor vele foglalkoznának inkább, és egy rövid ideje lenne a kalandozóknak a zűrzavarban, mielőtt az erősítés a 33-as Kapuhoz érkezne.

Miközben menekülnek, a viharkígyó – bár nem őket veszi üldözőbe – időről időre a környékükre is szór villámokat. A szörny teste két körönként töltődik fel annyira, hogy – villámláshoz hasonlóan – a földben kisüljön. A kisüléseket a viharkígyó irányítani is tudja, 60-as CÉ-vel, de többnyire véletlenszerűen történnek, egyszerre négy-öt darab. Ezek mindegyike 3-as erősségű villámcsapásnak felel meg (3k10 sebzés, amit a teljes vértezetek felfognak és a földdel érintkezve egyből elvezetnek, bántatlanul hagyva a bennük mint egy Faraday-kalitkában kuksoló harcosokat[3]).

A tömegben nehéz a közlekedés, de a háztetőkön sokkal gyorsabban tudnak menni. (Ugrás és mászás próbák erősen javasoltak!) Menekülés közben a kalandozócsapatot egy toroni orgyilkos is követi. Amennyiben a tömegben mennek, úgy tőrrel ront az egyikükre, ha a háztetőkön, úgy egy nyílpuskával lő feléjük. A sebesülés nem túl nagy, a fegyver azonban mérgezett. A rosszullétet, bénulást és fájdalmat okozó méreg – a toroni pokol egy enyhébb változata – akár gyógyitallal, akár mágiával kiűzhető, de különösebb gondot egyébként sem okoz egy-két óra elteltével. Felismerhető azonban, így a csapat számára egyértelművé válhat a toroni szabotázs, és hogy nincsenek egyedül Olbaidban.

1. SZINT – A HETEDKOR FÉNYE

A kapun áthaladva fáklyákkal kivilágított falfolyosó és egy hosszú, lefelé vezető lépcsősor várja a kalandozókat. A katakombarendszer lényegében a hetedkor közepén, néhány évszázaddal ezelőtt felépített pyarronita kolostorváros maradványaiból áll. A kolostorvároshoz egykoron mesés katedrális is tartozott, de egy földrengés a földdel tette egyenlővé mindezt. A lépcsősor rövidesen a katakombákhoz vezet: ezek az

[3] A M.A.G.U.S. rendszerének talán legkínosabb szabálya az, ami eredetileg a villámcsapásokra vonatkozik.

útvesztők lényegében spirituális és temetkezési céllal épültek és méretük minden képzeletet meghaladott. A világ nagyságát és összetettségét kívánták jelképezni, a csarnokok és termek pedig az akkori kor civilizációit, városait, földjeit, tengereit szimbolizálták. A falakon itt-ott még látni régi címeres zászlókat és feliratokat, melyek az északi államok mellett számos déli államot is jelképeznek. A termek másik része meditációs terem: itt pyar nyelven írt mantrák díszítik a falat. Néhány terem pedig temetkezési hely... de halottakat jó ideig nem látnak, csupán egy holttestre bukkannak. A figyelmes szemlélődőnek feltűnhet, hogy a holttest környékén túl kevés vér borítja a földet, a rothadó test pedig igen régen halottnak tűnik. A ruházata alapján egy szerzetes lehet... de miért ölnék meg a kalandozók a szerzeteseket?

A katakombarendszer ma három „civilizáció” (valójában inkább klánnak kéne nevezni) székhelyéül szolgál. A határokat a klánok ugyanúgy jelölik ki, akár az országhatárokat, ráadásul a termek világleíró jellege ezt nagyban elősegíti. Hasonló területi követeléseik és konfliktusaik vannak a nagyobb birodalmakhoz, a betérő kalandozókat pedig többnyire a falak mögött húzódó titkos folyosórendszerről figyelik. Amennyiben a csapatot kellően gyengének találják, igyekeznek a többi klán előtt elkapni és vagyonuktól, fegyvereiktől megfosztani őket, majd – az adott klán sajátos szabályainak megfelelően – döntenek sorsukról.

A Nekromanták

Ők a legrégebb óta itt élő klán, még Olbaid alapítása előtt itt voltak. Az ő tevékenységük vezetett évszázadokkal ezelőtt a szerzetesrend korrumpálódásához, amit végül a főapát imádsága a földrengéssel végleg eltüntetett. A legtöbb klántag nem ért a nekromanciához, noha születésükkor mindannyian sötét rítusokon esnek át, így mindegyikük képes parancsolni az élőholtaknak. A klánt hat boszorkánymester és a Sötét Úr, a leghatalmasabb nekromanta vezeti. A boszorkánymesterek a hatalom italának túlzott használatától nem élnek túl hosszú ideig, amit csak erősít a föld alatti lét sivársága, a Sötét Úr azonban már százhetven éves, és bár teste félig elrothadt, az elméje még teljesen ép.

A klánban nincsenek túl sokan, de élőhalottaik száma megközelíti a százat. Ezek a kíméletlen, csendes, félelmet nem ismerő szörnyek többnyire próul járt kalandozók porhüvelyei, de akadnak közöttük még az egykori szerzetesrend tagjaiból is – egy ilyen élőhalott maradványait találják meg a földön fekve a kalandozók. Az élőhalottak őrzik a Nekromanták földjének határtermeit: általában mozdulatlanul fekve, otthagyott holttestként várakoznak a gyanútlan érkezőkre. A másik két klán tagjai joggal tartanak tőlük: ezek az élőhalottak nem a lomha mozgású, ostoba zombik. Falkatudatuk van, gyorsak és elég ügyesek ahhoz, hogy akár a falakon, akár a mennyezeten kapaszkodva eredjenek áldozatuk után. A leghatásosabb fegyver ellenük a tűz: a kiszáradt test könnyen lángrakap és elporlik tőle.

A Nekromanták több lejáratot is felügyeletük alatt tartanak a 2. szintre. A kalandozók kezdetben az ő felségterületükön tartózkodnak, de az események végül – nagy valószínűséggel – nem ezen lejárathoz vezetik őket.

A Koldusok

A város alapításakor a Nekromantáktól kivált csoport, akik lerázták magukról a Sötét Úr rabságát. Valójában nem koldusok, hanem éles eszű üzletemberek, akiknek a felszínen a legkifinomultabb információhálózatuk van. Mindenről tudnak, ami a városban történik és pénzért, élelemért, használati tárgyakért kereskednek az információkkal. Jó kapcsolatban vannak Selin Bash'irrel, a fentebb leírt szabotázst részben ők készítették elő és tették lehetővé. (A 34. kapu az ő felségterületükre nyílik.)

A Kolduskirályt Vajidharmónak hívják. A tucatnyi pokróc-, köpeny, köntös- és egyéb felsőruházati réteg alatt egy vad tekintetű, ravasz félork (igen, félork, méghozzá meglepő módon anyai ágon ork) rejtőzik. Aggresszív, kíméletlen, de éles eszű, ugyanakkor már koránt sincs ereje teljében, a klánt így az utóbbi időben utódlási konfliktusok tűzdelik. A klán a három közül a legnagyobb vagyonnal rendelkezik. Területeiken ravasz csapdákat, mérgezett tűket, mérges gázt, falból kicsapódó karónkat helyeztek el. Létszámuk nagyjából 3-400, de a felszínen élő összes koldus – mintegy további ezer – szintén az ő emberük. Nagyjából tíz lejáratot őriznek a második szintre.

A Szentek

A legfiatalabb klán, vagy méginkább szekta. Doreo Merdall, egy, a rendjéből kiábrándult szakadár dartonita paplovag alapította. A rend székháza az egykori kolostorközpont, a Fény Katedrálisának beomlott nagykápolnájánál van. A katedrális maradványai egy hatalmas, üregszerű képződményben állnak, egészen szürreális képet festve. (A földrengést követően a katedrálist szó szerint elnyelte a föld, a véletlennek köszönhetően úgy zárult össze fölötte a földréteg, hogy többé-kevésbé egészben megmaradt, leszámítva a magas tornyokat. Az első szinten így összecsúszott a katedrális és a katedrális alatti katakombarendszer, amely a katedrális alá is bevezet, természetesen.

A Szentek fanatikusak, a szekta esküdt ellensége a pyarronita – Doreo Merdall véleménye szerint – felhígult és istentelen fertőnek, de ádáz ellenségei a Nekromantáknak és mindenféle eretnek vallásoknak is. (Gyakorlatilag mindenki eretnek számukra, aki nem az ő útjukat követi.) Doreo emberei a város szegényeit csábítják köreikbe, de egykori Koldusok is akadnak a tagok között éppúgy, mint egy teljesebb élet reményében hozzájuk csapódott kiábrándult nemesek, vagy éppen gyermekek. Doreo ugyanis könyörtelenül elrabolja az olbaidi gyermekeket, akiket aztán katedrálisában fanatikus szektataggá

nevelnek. A városban nem egyszer a városlakók bérelik fel a kalandozókat, hogy hozzák fel a kazamaták mélyéről gyermeküket.

A Fény Katedrálisában egyetlen lejárat van a második szintre. Ez az egyetlen olyan lejárat, amelyet a Szentek felügyelnek, a kalandozóknak a sors szeszélye miatt mégis erre kell tévedniük.

Doreo Merdall neve Sido naplójában is szerepel. A kalandozók összecsaptak vele és megölték a szektavezért. A vezér helyére azonban kis idő elteltével egy újabb vezető lépett, aki tovább hordozta a nevet. A szakadár dartonita teste már rég az enyészeté, de küldetését fanatikus hívei mind a mai napig tovább folytatják. Így lehetséges, hogy a városban annak ellenére szoktak kalandozókat felfogadni Doreo Merdall megölésére, hogy ezt a küldetést nagyjából havonta egy kalandozócsapat sikerrel teljesíti.

Császkáló szörnyek

Természetesen – mint minden jóravaló kazamatában – még a klánok területei is, de főképpen a semleges vagy vitatott területek hemzsegnek a kalandozókra váró veszélyektől. A Nekromanták területén természetesen élőholtakkal találkozhatnak, a Koldusok felségterületén a klán fegyverforgatóiba, a Szentek felségterületén pedig a szektatagokba botolhat az ember. De rajtuk kívül is számos veszélyforrás *kószál* a szinten. Óriáspatkányok, óriáspókok, hatalmas, mohó nyálkák, ibloghok, panthal masszák, wesenek, sőt, az alsóbb szinteken még *xenomorphok* is, de ezt a területet a kalandozóknak majd nem árt nagy ívben elkerülniük. :) Hogy a KM mely lényekkel kívánja összefuttatni a játékosokat, az legyen az ő (és a játékosok) dolga.

Kalandozás az első szinten

A mellékelt térképen az első szint helyszínei vázlatosan látszanak csupán (a kidolgozásra ennél nagyobb mértékben nem volt módom). Az egyes klánok felségterületei azonban jól elkülöníthetők. A KM belátása szerint a kalandozók a senkiföldjének tartott részeken az óriáspókok által uralt részekbe vagy egyéb, szörnyekkel hemzsegő termek felé és eljuthatnak. Néhány termet öreg, kissé korhadó ajtók zárnak le, a legegyszerűbb, ha ezeket a kalandozók egyszerűen berúgják. Ezzel persze felébreszthetik az odabent szunnyadó szörnyeket, akik a kalandozókra ronthatnak, de cserébe a teremben található, korábban elhullott bajtársaktól származó kincsek mind az övék lehetnek.

Ha a klánok területeire merészkednek, számolniuk kell a csapdákkal és a nyílt konfliktussal is. A klánok jól őrzik kincseiket, így ezeken a területeken szétszórva természetesen nem fognak semmit sem találni. Hacsak nem csapdával ellátott ládákat, csalinak.

A csapda

Egy ilyen ládába a kaland során mindenképpen bele fognak botlani. Kellemetlen csapdát rejt: a ládát kinyitó személy csuklóira rátekeredne a láda pántjai, mintha valami élőlények lennének, majd ismét megszilárdulva gyakorlatilag bilincsben tartják az áldozatot. Ezzel egyidőben a bilincsen rúnák izzanak fel:

„Kapzsiságod lett tested romlása. Vezekelj, hogy levedd magadról a bűn bilincsét!”

A rúnákat két angyalfigura fogja közre. Arianna kisegíti a kalandozókat: ez a Szentek csapdája és nagy valószínűséggel arra használják, hogy az ő területükre csalogassák a kalandozókat. A bilincset valamiféle papi mágia itatja át, a közvetlen levételére így nincs mód. A kalandozóknak el kell jutniuk a Fény Katedrálisáig, hogy levehessék.

A bilincs lassan képes a kalandozó elméje felett átvenni az irányítást. Ez egy 20-as erejű *Parancs* varázslatot jelent, de ha nem képes az elme védelmét leküzdeni, úgy félóránként újratöltődve 20-as erejű Pszi-ostromot hajt végre a kalandozó ellen. Hacsak nincs membránja, a kalandozó ebből semmit sem fog érzékelni, míg végül a bilincs által rányomott késztetés el nem indítja őt a Fény Katedrálisa felé. A kalandozó tudni fogja a pontos utat és igyekszik majd elszökni társai elől.

Út a Fény Katedrálisához

A Szentek területéhez érve hamar belefutnak a szektatagok egy őrjáratába. Négy kardforgató és egy egy kézi nyílpuskát viselő férfi, vörös köpenyben. A szektatagok azonnal támadnak, kiváltképp, ha észreveszik, hogy a kalandozók egyike a rend bilincsét hordozza – őt megpróbálják élve elkapni. Amennyiben ez sikerül nekik, a foglyot közvetlenül Doreo Merdallhoz viszik. (A kalandozók előbb-utóbb amúgy is oda tartanának.) Amennyiben nem sikerül elfogniuk, a bilincs lassan átveszi a hatalmat a hordozója tudata fölött és lassan lemaradozva elszakad a többi kalandozótól (akár valamely csata hevében), hogy magától a katedrálishoz menjen.

Ha a menekülő szektatag után erednek, neki egy idő után nyoma vész. Sikeres titkosajtókereséssel megtalálhatják azt a rövidített járatot, ami közvetlenül a rend hálókörletéhez vezet, egyébként egy nagyobb kerülőt kell tenniük. A szekta belső körleteibe jutva már gyakrabban találkozhatnak a szekta fanatikus harcosaival. Néhány idomított, igencsak vad kutyát is tartanak, akik a gyér fényben többnyire a szaglásuk alapján tájékozódnak. Az út végül egy nagy, nyílt üregbe vezet, ahol különös mód beszűrődik némi fény fentről, ettől még kísértetiesebbé téve a barlangot. Egy barlangi patak csobogását lehet hallani, mögötte pedig a Fény Katedrálisának romjai hevernek. Az épületből már valóban csak torzó maradt, hiszen a föld szabályosan ráomlott, a kapukat azonban megerősítették és a klán folyamatosan ellenőrzése alatt tartja a környéket. A legegyszerűbben egy hátsó járaton juthatnak be, de ha eddig bárki el tudott előlük menekülni, a klán már várja őket.

A harcosokon látszik a harcedzettség hiánya, így a kalandozók akár csellel, akár erővel, de könnyedén be tudnak hatolni a katedrális belsejébe. Ha a bilincset viselő játékost elfogták, azt éppen itt készül megégetni – ezzel bűneitől megtisztítani – a „paplovag”. Vérvörös köpenyt és egy üres, fehér maszkot visel, a kalandozók pedig éppen időben érkeznek.

Level Boss: Doreo Merdall

A szektavezér főként harcosaira támaszkodik a harc közben. Képes a bilincset viselő kalandozónak parancsokat adni, így amikor a kalandozók elérnék őt, igyekszik megvédetni magát a bajtársukkal. Ha a kalandozótársat ártalmatlanná tették (remélhetőleg nem a kezeinek levágásával), Doreo Merdall az áldozótőrrel a kezében fanatikus hévvel ront nekik.

Merdall halála után a katedrális gyakorlatilag kiürül, a rend tagjai visszavonulnak. Természetesen tudják, hogy mesterük halála nem a céljaik pusztulását jelenti, és hamarosan Doreo Merdall szellemisége egy ifjú, erős szektatag testében újra erőre kap.

Loot:

A bilincs levételéhez a bilincsnek kell parancsot adni (oldódj le! nyílj ki! – ehhez hasonlóan), de a parancs csak akkor működik, ha valaki Doreo Merdall maszkját viseli. A maszk és a bilincs közti szimpatikus mágia megmarad ezután is, így ha a kalandozók kívánják, megtarthatják – és akár később fel is használhatják – mindkettőt. (Arianna ellen nem sok esélyük lenne használni a lány irdatlan mágikus védelme miatt.)

A másik jutalom Doreo Merdall egyik felszerelési tárgya. A KM kockadobással döntse el, hogy mely játékos felszereléséhez kapcsolódik a tárgy. Az egyes kasztokhoz tartozó jutalmak:

Harcos/harcművész főkaszt: *Doreo Merdall öve.* Az öv viselőjének +2 erőt ad.

Tolvaj, bárd: *Doreo Merdall áldozótőre.* A tőr egy I. szintű rúnatőr, vámpirikus képességgel. Túlütés esetén minden elvett Ép-sebzésből 2 Fp-t gyógyít a támadón. Csak döfésnél működik, ha a használója csupasz kézzel fogja a tőr markolatát.

Pap főkaszt: *Doreo Merdall nyakéke.* A nyakék megerősíti viselőjét a hit erejében. Az általa létrehozott papi mágiák +1 erősítéssel jönnek létre.

Varázshasználó főkaszt: *Doreo Merdall köpenye.* A vörös köpeny manaregeneráló hatású. (Papok, paplovagok manapontjait nem képes visszatölteni.) A tűzvarázslókéhoz hasonló feltételekkel, a tűzhöz közelebb erősebben működik. Egy második szintű tűzvarázsló manapontjait képes így regenerálni. (Óránként tehát alapesetben kettőt.) Ha tűzvarázsló viseli, akkor is működik, de ekkor a visszatöltött manapontok egy harmadik szintű tűzvarázslónak felelnek meg, és az így szerzett manapont természetesen hozzáadódik a tűzvarázsló egyébként is visszatöltött manapontjaihoz.

A Szentélyt átkutatva a kalandozók fejenként 20 aranynak megfelelő pénzt is találnak – vegyes címletekben.

A Kapu a szentély végében található. Éppen olyan kapu, mint az előző és a második szintre vezet. Csak az léphet át rajta, akinél az utazókő is ott van. Mivel a kapu elpusztíthatatlan, a szekta épségben meghagyta, de nem is törekedtek soha az elpusztítására. Az idetévedő – esetleg visszafelé tartó – kalandozók ugyanis egytől egyig megtisztítandó, eltévelyedett léleknek számítanak a szemükben...

2. Szint: A hetedkor szennye

A kapu túloldalán az egykori kazamatarendszer alatt húzódó barlangrendszer található. A hetedkor kezdetén szénbánya működött itt, de az egymást elsöprő városállamok és a végül megtelepedő kolostorváros végül véget vetett a szénbányászatnak… legalábbis egy időre. A barlang mélyén apró barlangi patak csordogál. A vize tiszta, ezen a részen akár inni is lehet belőle, a karaktereknek semmiféle bántódása nem esik tőle. A távolból morajlás, visszhangtól torzult hangfoszlányok hallhatók. Nem világít semmi, így a kalandozóknak maguktól kell gondoskodni a fényről.

Követve a patak folyásirányát (ellenkező irányban a járat végül teljesen elszűkül), az egy barlangi tóba ömlik, amely elállja a kalandozók útját. A tó partján csontok hevernek: egyik sem emberi. Gyíklények, gnollok, orkok és goblinok koponyáit lehet felfedezni. Fegyverzetük teljesen berozsdállt, így semmiféle hasznos holmit nem látnak náluk. A tavat megkerülni csak egy síkos párkányon lehet, ahol mindkét kezükre szükségük van a megkapaszkodáshoz. Ez teljesen megnehezíti a fáklyák vagy egyéb fényforrások alkalmazását, így – hacsak nem mágiával kívánnak világítani, amit például Arianna fölösleges manapazarlásnak tart – a sötétben tapogatózva kell előrehaladniuk. Az út nagyjából száz méter hosszú, és tíz méterenként ügyességpróbát vagy mászáspróbát kell dobniuk (+2-es / +20%-os módosító, 16-os alapügyesség vagy 60-as mászás képzettség fölött a próbát *nem kell* megdobni). Az utolsó húsz méter megtételéhez sikeres erőpróba is szükséges. Amennyiben valaki elvéti a dobást, a vízbe zuhan. A kimászás szinte lehetetlen, a párkány ugyanis középen már jóval a víz fölött húzódik. Így a további utat a vízben úszva kell megtenni. Ez nem csupán a karakter felszerelésére van veszéllyel, de a kalandozó életére is: a vízben ugyanis egy *szörny* fészkel, a klasszikus elvárásoknak megfelelően több tucat csáppal, és a víz felkavarásától számított rövid időn belül a kalandozóra támad. Persze a kivételesen ügyes kalandozók is összeakadhatnak vele. Elég egyetlen véletlenül a vízbe ejtett kő, vagy egy hangos kiáltás, ami már felkelti a szörny figyelmét, aki ezután könnyedén rántja be őket a tóba csápjaival.

A csata után a szörny elmenekül (remélhetőleg megkímélve végül a szerencsétlenül járt kalandozók életét). A tó túlparjához érve egyre jobban lehet a barlangokból hallatszódó zajokat kihallani. A járatból kilépve a kalandozók egy hatalmas szénbánya fejtőüregében találják magukat. Az üregben füst és zaj tompítja az érzékeket. Óriás emelvényeken mechanikus emelők működnek, amelyeket a barlangi patak hajt meg. Az üreg szélein kohók izzanak, a szétágazó járatokból pedig szénnel megpakolt csillék érkeznek.

A bányát orkok működtetik. Nem csak szenet bányásznak, némiképp mélyebben ezüst- és aranytellérek is akadnak. A szénnel elsősorban a Kohóval (a 3. Szinttel) kereskednek, de bőven jut Olbaidnak is.

Az utóbbi időben némiképp visszaesett a kitermelés, köszönhetően az orkok és a szint többi törzse – goblinok, gnollok és gyíklények – közötti folyamatos viszálykodásnak. A többi törzs úgy tűnik, megbékéltek egymással, hogy időleges szövetségük az orkok uralta részek ellen fordulhasson. Erről a kalandozók persze egyáltalán nem biztos, hogy tudomást szereznek.

Az üreg egyike annak a mintegy húsz üregnek, amelyet az orkok felvigyáznak. Éppen a túlsó oldalán van a Kapu, amely a következő szintre visz. Átvágni magukat odaáig kockázatos ugyan, de nem lehetetlen. A zaj, a füst és az égett szénből és mindenféle mocsokból áradó szag miatt az orkok még úgy sem biztos, hogy felfigyelnének rájuk, ha nyílt összetűzésbe kerülnének velük. Ráadásul úgy tűnik, hogy többnyire nem harcosok, hanem bányászok dolgoznak itt, noha őrök járkálnak közöttük – nyilván a kalandozókhoz hasonló betolakodóktól tartva. Ennek megfelelően persze a kalandozók is nehezen tájékozódnak: hacsak nem segítenek valamivel magukon, ők maguk sem láthatnak mindent az üregből, a kapu ragyogása azonban jól látható ebből a távolságból is.

A kalandozók és a Kapu között mindössze négy csoport őr áll, ha – célszerűen – az üreg szélén haladva közelítik meg a kaput. Az őrök az üregből szétágazó járatokat figyelik. Ha rátámadnak az orkokra, azok megpróbálják legyűrni őket, de ha rosszul áll a szénájuk, egyikük elindulhat segítségért. Ha a kalandozók nem tartóztatják fel időben… nos, a kincsvadászok úgy szokták ezt hívni, hogy „behúzhatják az egész termet”.

A járatokból érkező csillékről a szenet először megtisztítják, majd ezeket külön erre előkészített szekereken a Kapuhoz tolják. Ha a kalandozók elég talpraesettek, egy ilyen szekérrel eljuthatnak a kapuig, de ott egészen biztosan harcba kell bocsátkozniuk.

Az orkoknak eredendően nincs utazókövük, így ők természetesen nem használhatják a Kaput, sőt, a Kapu közvetlen közelébe sem juthatnak. A kazamatákba lejutó kincsvadászok azonban nem egyszer a kezük közé esnek, így szert tettek néhány utazókőre. Az ork kereskedők ezeket használják fel, hogy áthaladjanak a kapukon. Csupán négy üregben van kapujuk, a többi pedig – néhány tucatnyi – a többi faj területén található. A Kaput persze jól őrzik, de – abból kifolyólag, hogy az utazókő nélkül egy ork képtelen a közelébe jutni – nem a saját őreikkel, hanem egy, a Kapuhoz láncolt káoszlénnyel.

Level Boss: Orawar, a Bestia (és Ja-Wag-Chela, az Idomár)

Orawart erős, mágikusan eltéphetetlenné tett lánc fogja a Kapuhoz. Ő maga képes a Kapun átlépni, a lánc azonban visszatartja az elszökéstől. Idomított – már amennyire egy káoszlényt idomítani lehet. Ha bárki képes rá, akkor az Ja-Wag-Chela, az ork, aki egyben az utazókő birtokosa is. A kereskedőszekeret ő vigyázza, így ha a közelben van – márpedig ha a kalandozók harcba bocsátkoznak a káoszlénnyel, igen hamar a közelben fog teremni – akár az élete árán is megpróbálja megvédeni „kedvencét".

Orawar:

Orawar krokodiltestű, pikkelyes, oroszlánfejű – noha feje megnyúlt és szemfogai hatalmasak –, izmos, patás lábú, kígyófarkával is harapni képes bestia. Az első káoszlények között született, akiket a Kitaszított teremtett és megannyi hős útja ért már véget állkapcsai között. A szörny testének pikkelyei 2-es SFÉ-t nyújtanak neki. Hátán egy sárkánykoponya dudorodik ki a pikkelyek alól – mintha hozzánőtt volna. Ez adja a káoszlény mágikus hatalmát és védelmét. Harc közben farkával, mancsaival és harapásával is támad. Fürge és hatalmas ugrásokra képes. Noha a negyven méteres láncok megakadályozzák, hogy eltávolodjon a Kaputól, kényelmesen tud körülötte mozogni.

A kalandozóknak nincs értelme túlságosan eltávolodni tőle: amikor a csata kezdetét veszi, az orkok között gyorsan híre megy az összetűzésnek és hamar odasereglenek a Kapu köré. A Kaput húszméteres sugarú körben nem tudják megközelíteni, de időnként valamelyikük felbátorodik és a csatabárdját a kalandozók felé hajítja – persze csak akkor, ha tiszta a célpont, hiszen egyikük sem kívánja megsebezni Orawart.

Amikor a káoszlény mágiát használ, a hátából meredező koponya szemgödrei felizzanak. Orawar három körönként képes megidézni egy legfeljebb 16 Mp költségű elemi mágiaformulát. Az alap formázásokon kívül az összetettebb, egyedi formákat is ismeri. Többnyire tűzmágiát használ: falat, kitörést, nyilat, szőnyeget, ráadásul meglepően intelligensen. Amíg Ja-Wag-Chela él, csak olyan mágiaformát idéz meg, amely gondozóját nem bántja. Az ork halála után azonban a lény dühét már semmi sem fogja vissza.

Ja-Wag-Chela:

Amellett, hogy a kiméra gondozója, kíméletlen harcos is. Fegyverként két csatabárdot használ. Páncélját néhai kalandozóktól segítette: mágikus, +3 SFÉ-t és 0 MGT-t adó lemezvért. Az ork fanatikusan küzd: a

sérülések nem tántorítják meg, Ép-i elvesztéséig talpon marad. Küzdelméhez a körül sereglő orkok is asszisztálnak, nem csak csatabárdjaikkal, de buzdításukkal. Ez a fanatikus őrület Ja-Wag-Chelát egyre nagyobb mértékben képes fanatizálni: a harc során körönként +4 Té-t és +1 Ké-t kap. Ha a kalandozók lefegyvereznék, az orkok azonnal ellátják egy másik fegyverrel.

Loot:

Bármily vonzó is, a kalandozók nem képesek eltávolítani a mágikus láncot – amely egyébként úgy tűnik, mithrillből van – a kapuról. (Miért is lennének képesek erre? Egy káoszlény sem volt rá képes!) Orawar szarvai – a sárkánykoponyából kinőtt szarvak – azonban jól érezhetően mágikusak, ezt a kalandozók levághatják róla. (A bestiát érdemes a kapun belülre húzni, hiszen az orkok dühösen hajigálnak továbbra is mindenfélét a kalandozókra.) Ja-Wag-Chelánál fejenként 10 aranynak megfelelő kincset és az utazókövét találják. Ez utóbbit akár pénzre is válthatják később, bár Olbaidban tűzzel-vassal üldözik az illegális utazókő-kereskedőket.

Orawar szarva

A káoszlény szarvai apróra őrölve és beszippantva egy órán át tartó „sebezhetetlenség”-et biztosít a szer. (4-es SFÉ-jű erőaura, de az akaraterőt, asztrált és érzékelést is 2-vel csökkenti és a karakter a bódultságtól -2 KÉ, -5 TÉ, -5 VÉ, -20 CÉ-vel tud csak harcolni.) Legendaismerettel rendelkező kalandozók erre maguktól rájöhetnek, a varázshasználók (és a bárdok) pedig megérezhetik a szarvakból áradó nagy erejű mágiát. A Kohóban utánakérdezhetnek a témának, akkor a felhasználás módjára is rájöhetnek. Ott arra is lesz módjuk, hogy elkészítsék a port.

Ja-Wag-Chela páncélját szintén használhatják. (Mágikus lemezvért, +3 SFÉ, 0 MGT.)

A KM a harmadik kincset kockával dobja ki, ismét a játékos karakterekre szabva:

Harcos/harcművész főkaszt (esetleg bárd): *Ja-Wag-Chela […] (fegyvere):* A fegyver valójában nem Ja-Wag-Cheláé, hanem a Kohóban kívánta eladni. 1. szintű rúnafegyvernek minősül.

Íjász kasztok (esetleg bárd): *Ja-Wag-Chela íja/nyílpuskája:* A fegyver tűznyíl, +10 CÉ-vel, és működik akkor is, ha hagyományos tölteteket raknak bele: ilyenkor a kilőtt töltetek repülés közben kapnak lángra, +K3 sebzést okozva és az éghető anyagokat meggyújtva.

Tolvaj kaszt: *Tolvajok kesztyűje:* A kesztyű az ujjvégeket szabadon hagyja. Zárnyitás, titkosajtókeresés, csapdakeresés (és semlegesítés), valamint zsebmetszés képzettségekre +15%-ot biztosít.

Varázshasználó főkaszt: *A Hetedkor Gyűrűje:* A gyűrű viselőjének maximális manapontjaihoz 5-öt ad.

Pap főkaszt: *Az Igazság Gyűrűje:* A gyűrű viselője +5 maximális Pszi-pontot kap és további +5-öt mindkét mágiaellenállásához.

3. Szint: A Kohó

Az orkoktól nyíló Kapu mögött az út egyenesen egy nagy térre vezet. Elég széles ahhoz, hogy akár a kereskedőszekér is elférjen rajta és a kalandozók ráébrednek, hogy ez a szint nem egy újabb labirintus vagy kazamata-rendszer, hanem egy város a föld mélyén. A város közepén hatalmas, piramisszerű képződmény emelkedik, melynek oldalában nyílások állnak. Ezekből füst ömlik és a izzó vörös fény árad kifelé. Ez a Kohó, amelyről a város is nevét kapta. Az itt lakókat látja el meleg vízzel, amelyet a házakba hatalmas szivattyúkkal szállítanak, így fűtve azokat és magát a várost is. Ezen túl fegyvereket – főként tűzfegyvereket – gyártanak a tüzében, de páncélokat, kardokat és egyéb acéltárgyakat is. A Kohó mesterét – a város irányítóját – mindenki csak Úrnőként emlegeti. Lady Ebona úgy uralja ezt az alsó várost, mint Vetici Olbaidot. Kettejük kapcsolata valójában igen összetett, akár egy jól kiegyensúlyozott sakkjátszma. Ez utóbbi ráadásul szó szerint is igaz: levelezésük legfőképpen sakklépésekből áll, mindkettejük dolgozószobájában egy erre a célre foganatosított kyr sakktáblát helyeztek el. A figurák nem az eredeti kyr figurák, hanem – kissé zavarbaejtő, de koránt sem érthetetlen módon – kalandozó archetípusok és szörnyek.

A város szenzációja Victor Towaresh Arénája. Ez a hatalmas épület képes az egész város lakosságát kényelmesen befogadni, de leginkább a küzdőtér impozáns: a csatáknak megfelelően elönthető vízzel, felgyújtható teljesen, sziklákat, sőt, még labirintusokat is rá lehet építeni, és felülről ketrecként be is zárható, ha félő, hogy a küzdelem során valamelyik fél egyszerűen felrepülne. Towaresh kérlelhetetlen üzletember, aki ügyes érzékkel segítette Lady Ebonát jelenlegi hatalmához. Ennek megfelelően bőven kijutott része a javadalmakból: még az Úrnőnél is nagyobb fényűzésben él. Kétszáz szolgája és legalább ennyi szolgálólánya van, esténként lakomákat rendez a tehetősebbeknek és a jó kapcsolatokkal rendelkezőknek, miközben nincstelenné teszi az idetévedt kalandozókat, hogy aztán – szerencsétlenségükre – az Aréna porában találják magukat.

Az Arénamester ötlete volt a húsz órás kötelező pihenőidő. Ez azt jelenti, hogy a Kohóba érkezvén a kalandozóknak kötelességük legalább húsz órát eltölteniük a városban. Szétnézhetnek, botrányt csaphatnak – a város felfegyverzett őrei csak akkor csapnak oda, ha városi tulajdon forogna veszélyben – de tovább nem mehetnek: az utazóköveik erre nem is adnának lehetőséget. Ezalatt a húsz óra alatt kitűnt,

hogy a megpihent kalandozók oly sokat költenek a városban, hogy abból nem egyszer egy újabb utazókőre is telhetne akár nekik. Ennek oka, hogy a városi piacokon az Olbaidban kínáltnál jóval értékesebb tárgyak kerülnek elő. Ezek már nem hamisítványok, hanem a mélyebb szintekről származnak, a negyedik, az ötödik, és a nemrégiben megnyitott hatodik szintekről. Ősi, elfeledett ereklyék, melyeknek valódi értékük is van.

De ennél is több pénz forog a fogadásokon. Victor Towaresh arénájában ugyanis rendszerint kalandozók csapnak össze a kazamatákból behurcolt legkülönfélébb szörnyetegek ellen. Fordult már meg itt viharkígyó, sárkány, démon, káoszlény, élőhalott sereg, sőt, nem egyszer az arénában kalandozócsapat csapott össze másik kalandozócsapattal. A győztesek mesés jutalmat kapnak: rengeteg pénzt és néhány ereklyét, melyeket korábban ittveszett kalandozók hagytak az Arénamesterre. A nézők pedig fogadhatnak a győztes személyére. Előfordul, hogy a kalandozók nem önszántukból, hanem kényszerből kerülnek az arénába: a város közbiztonsága csak addig jó, amíg a városi tulajdont kell védeni, ha a vendégek javairól van szó, arra semmiféle garanciát nem tudnak nyújtani. Márpedig ha egy kalandozót megfosztanak minden vagyonától – nem is beszélve az utazókőről! – úgy gyakorta nincs más választásuk, mint szembenézni az Arénamester legújabb kedvenceivel.

Városszerte plakátok hirdetik Gibborn nevét. Az óriás az 1. szintről érkezett, a Nekromanták területéről és a klán legalább olyan dühös, hogy nyoma veszett ennek a félelmetes aberrációnak, mint maga Gibborn. A plakáton szemléletes grafika van egy nagydarab óriásról, de a hatás azért nem tűnik annyira élethűen félelmetesnek…

A megfáradt kalandozóknak Arianna a pihenést javasolja ebben a húsz órában. A város fogadói tömve vannak, de a Gnollfogó nevű tavernában találnak maguknak szabad helyet. A Nagy Kohótól nem messze található és az Aréna is viszonylag közel van. A városban a Nagy Kohóval üzemeltetett gázlámpák világítanak, ezeket éjjelente elhalványítják, így keltve a nappalok és éjszakák illúzióját.

Éjszaka a kalandozókat egy kisebb toroni bérgyilkoscsapat lepi meg a szobájukban. Minden kalandozóra két bérgyilkos jut. Nem a legképzettebbek, de alkarjukon megtalálható a Kobrák tetoválása. Érkezésük valójában ügyes álca: a harc hevében ugyanis a Kobrák egy mestertolvaja – láthatatlanság varázslat hatása alatt – ügyesen meglopja a kalandozókat: kettejüktől is elveszi az utazókövét, majd a csata hevében kisurran. A kobrák eddig kívánnak csak harcolni, amennyiben rosszul áll a szénájuk, igyekeznek elmenekülni a helyszínről. Ha a kalandozók elfogják őket, kiszedhetik belőlük, hogy a megbízójuk egy toroni boszorkánymester, bizonyos Merdor Ychabod ka-Ardeos Niworr. Természetesen Mykanról van szó. A kobrák ennél többet nem árulnak el: fenyegetőznek és előrevetítik a kalandozók közelgő és elkerülhetetlen halálát, lehetőség szerint minél több toroni pokollal fűszerezve. Átadhatják őket a

városőrségnek, akik ezután felajánlják a foglyokat Victor Towareshnek – ebben az esetben ők lesznek a felvezető műsorszám a másnapi játékokhoz.

A kalandozók így hajnalra utazókő nélkül maradnak, ráadásul azt is megtudják, hogy Toron egy lépéssel előttük jár. Nincs vesztegetnivaló idejük: utazókő nélkül visszatérhetnek Olbaidba – a Kapuk használata ebben az irányban mindig megengedett – de ezzel legalább két napot veszítenének. Mykan és kalandozótársai bármelyik órában elindulhatnak, hiszen ők jóval a kalandozók előtt jöttek ide. (Valójában éppen ekkor kelnek útra.)

Az egyetlen lehetőség – amennyiben nem kívánnak valamely városi kalandozóra rárontani – az Victor Towaresh Arénája. Az Arénamester örömmel veszi a jelentkezést és biztosítja a kalandozókat, hogy remekül fognak szórakozni. Nem egyértelmű, hogy a közönségre vagy a kalandozókra gondol…

Az Aréna műsora délután háromkor kezdődik és a kalandozók a harmadik műsorszám lesznek. Közvetlenül előttük egy „Gnoll rajtaütés” és egy „Ébreszd fel a Krakent!” nevű műsorszám van. Ez előbbiben a gladiátoroknak egy rozoga szekeret kell a labirintuson áttolniuk, miközben a 2. szintről lehurcolt gnollok próbálják útjukat állni. A második műsorszámban elárasztják a küzdőteret és a gladiátoroknak – egy kisebb hajón – meg kell küzdeniük a felbukkanó tengeri kígyóval. Mindkét csata rém látványos, a környezet változását pedig ügyes mechanikus szerkezetekkel oldják meg, akár egy hatalmas, modern színházban.

Level Boss: Gibborn

A kalandozókat az 1. szinten látott labirintus egy részlete fogadja. Egy hatalmas szentély-szerű csarnokban vannak, kezdetben külön emelvényeken, rácsok mögött. A harcot rövid színdarab előzi meg: egy nekromantának öltözött férfi kántál – a hozzáértők számára kiderül, hogy teljesen értelmetlenül – majd füst és kénszag borít be mindent, végül az aréna homokjából kimászik Gibborn, az óriás. A hatalmas lény testéből vasrudak, óriási szegek, láncok merednek. Jobb kezében gigantikus bárdot visel, bal kezén pedig óriási acélkarmok meredeznek. Az óriás lomha és nem is túl intelligens. Alapvetően minden élő lényre rátámad, ezért rögtön a műsorszám

elején kettészeli a nekromantának öltöztetett férfit[4] – a közönség nagy megelégedésére.

A kalandozók rácsai leereszkednek, az emelvényekről pedig gyorsan le kell mászniuk, ha nem akarnak könnyű célpontot jelenteni Gibborn számára.

A küzdelem eleje meglehetősen egyszerűnek ígérkezik: a kalandozók fürgébbek az óriásnál és valószínű komolyabb sebeket is tudnak rajta ejteni. (Az óriás élőhalott, így nincsenek Fp-i.) Amennyiben Ép-inek száma a kétharmadára esik, a homokból apróbb élőholtak kúsznak elő. Ők is az 1. szint szörnyei, ennek megfelelően – ahogy azt fentebb olvashattuk – fürgék és kíméletlenebbek a „mezei" zombiknál. Az Arénamesternek több tucat ilyen szörnye van befogva és nem spórol velük, amíg a kalandozók meg nem ölik Gibbornt, folyamatosan jönnek, úgy, hogy egyszerre mindig éppen annyi van fent, ahányan vannak a kalandozók. A csata vége felé (Gibborn életerejének harmadától) Gibborn a ketrec tetejéről lelógó láncokat leszakítja és azokkal próbálja eltalálni – akár halálos ostorokkal – a kalandozókat. A láncok nem kímélik az élőhalottakat sem, így az Arénamester ekkortól már nem küld újabb szörnyeket a kalandozók ellen. A látvány kedvéért a földből további láncok emelkednek ki, amelyeket az óriás könnyedén használhat az ellenfelei ellen, a kalandozók számára pedig jelentősen akadályozzák a mozgást.

Ha győznek, a közönség ujjongva élteti őket. Gibborn maradványait elvonszolják, hogy aztán újra összerakhassák és életre kelthessék a holnapi küzdelemhez, Victor Towaresh pedig saját rezidenciájába hívatja a kalandozókat… Arianna kivételével.

Ennek oka, hogy a dolgozószobában Lady Ebona is várja őket, aki számonkéri a kalandozóktól, hogy miért sorakozott fel a Szövetség Olbaid határaitól negyven mérföldnyire. Amennyiben a kalandozók hárítják a felelősséget, Lady Ebona elfogadja a magyarázatukat, de figyelmezteti őket, hogy Arianna Dorannak dolgozik, és ha az ő megbízásából vannak itt, egy percig se gondolják, hogy Doran számára bármit is ér az életük. Így járt az előző kalandozócsapat is valószínűleg, ahol minden kalandozó holttestét később megtalálták… Corpus Cullarisét leszámítva.

A győzelemhez minden esetre ő is gratulál, majd távozik, mielőtt Victor Towaresh átadná a kalandozók jutalmát.

Loot:

Az elvesztett utazókövek pótlására a kalandozók újakat kapnak. Ezen kívül fejenként tizenöt arany illeti meg őket és egy ládában két ereklye. Az ereklyék korábban elhullott kalandozók felszerelési tárgyaiból kerültek ki. Természetesen ezúttal is kockadobás dönt az ereklyék mibenlétéről. A KM két varázstárgyat oszthat ki a kalandozóknak:

Pajzs: *Sir Galdenar pajzsa:* 1. szintű rúnapajzs. A megfelelő varázsszó kimondására lángba borul, amely tűz nem árt a viselőjének, de minden mást lángra lobbant.

[4] …aki kétségbeesetten toporog a helyén és „nem erről volt szó!" felkiáltásokkal reméli, hogy az Arénamester észbekap és leengedi őt az emelvényén. A díszpáholyban Victor Towaresh és Lady Ebona elégedetten összemosolyognak.

Harcos főkaszt: *A győzelem köpenye:* A köpeny viselője +20 Ké-t kap és minden túlütése +1 sebzést okoz.

Harcművész főkaszt: *A meditáció amulettje:* Minden Slan-diszciplína Pszi-költségét 1-gyel csökkenti (de továbbra is legalább 1 Pszi-pontba kerül).

Hangszer: *A nyugalom […] (hangszere):* A hangszer tíz óránként egyszer használható. A hangszeren játszva mindenki, aki hallja a zenét, tíz perc alatt felgyógyul a könnyebb (Fp) sérüléseiből és visszanyeri minden Mana- és Pszi-pontját.

Tolvaj: *Láthatatlanság köpenye:* A köpeny láthatatlanságot biztosít a használójának. A láthatatlanság az infralátás ellen is biztosítékot nyújt, de egyszerre legfeljebb egy órán át működik, utána pedig a felhasznált idővel arányosan legfeljebb két órát pihentetni kell. (Tehát kétszer annyi időt, amennyi ideig a láthatatlanság tartott.)

Mindenki más: *A fény koronája:* A keskeny fejpánt képessé teszi használóját a tökéletes látásra még a legsötétebb helyeken is. A megfelelő varázsszó kimondásával pedig az abszolút látás képességét kaphatja meg. A képességet legfeljebb tíz percen keresztül használhatja komolyabb mentális károsodások nélkül, utána néhány órát pihennie kell. A korona egyetlen hátránya, hogy színeket nem lehet vele látni. (Azokat abszolút látással sem lehet.)

4. Szint: Kyr rejtelmek

A Kapu mögött újabb lépcső várja a kalandozókat. A falak ezúttal fehér márványból vannak, rajtuk kyr rúnák (nem mágikusak… legalábbis nem mind). A helyszín, ahol vannak, valaha a Kyr Birodalom egy palotája volt. Az épületbelső igen jó állapotban megmaradt, de az ablakokat befalazták. Az egész szinten minden terem pszi-mentesnek minősül. A nem pszi-érzékeny kalandozók is érezhetik ennek hatását: nehezebb a koncentráció, a gondolkodás. (Gondolkodás-jellegű intelligencia-próbáikra -1 módosítót kapnak.) A statikus Pszi-pajzsok és az egyéb módosítókból származó bónuszok megmaradnak, de a dinamikus pajzsok azonnal leomlanak.

Amikor a Kaputól nem messze egy boltíves kapuhoz érnek, afölött kyr rúnákkal írott szöveg áll: „*Szóld a Fény nevét, melyet jöttünkkor magunk mögött hagytunk. Pillants vissza, majd nézz előre: az majd vezetni fog utadon!*”

1. rejtély: A Fény Termei

Arianna tudja, hogy a „fény” kyr neve LUNOR, amelyet a Kyr Őshazában „LUMAER”-nek mondhattak. Hiába próbálkozik mindkettővel, hatástalan marad.

A Kapunál ugyan égtek fáklyák (ezek automatikusan felgyulladtak, amikor a kalandozók beléptek), de a teremnél már szinte teljes a sötétség. Fény nélkül pedig nem érdemes belépni, odabent ugyanis a padló tele hamis kövekkel: ezekre rálépve azonnal beszakadnak a kalandozók lába alatt. A kövek úgy különböztethetők meg egymástól, hogy a hamis kövek lilás, míg a valódiak kékes színűek. Ebből kifolyólag fáklyafénynél – de főképpen sötétben – képtelenség bármiféle megkülönböztetést tenni, ráadásul elemi sötétség van a teremben, így a fáklyák fénye is jelentősen tompul. Arianna elemi fényt gyújthat, ezt

azonban a padlót borító elemi sötétség szétoszlatja. A fény koronája hasonlóképpen nem biztosít nagy segítséget. Egy beomlott kő rövid idő elteltével „újraépül", így biztosítva, hogy a teremben folyamatosan megmaradnak majd a csapdák.

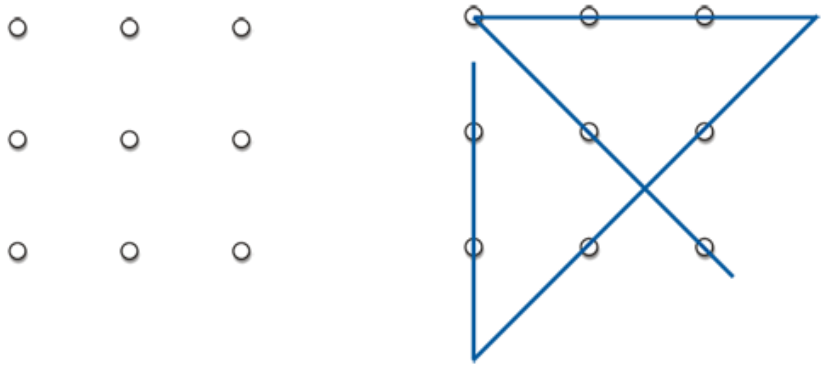
Ha a kalandozók visszamennek, láthatják a falon a „LUNOR" szót felírva. A befalazott ablakokra volt felvésve egy-egy betű. Visszafelé tekintve persze az ember „RONUL"-t olvas, amit hangosan kimondva az elemi sötétség szétoszlik és a termeket elemi fény borítja be. Innentől fogva a kalandozóknak nincs szükségük semmiféle fénylő eszközre.

2. rejtély: Szétfeszíteni a korlátokat

„Rázd le magadról elméd köteleit!" – áll az egyik befalazott ajtó fölött. A kalandozók zsákutcába kerültek, így egészen biztosak lehetnek benne, hogy ezen az ajtón keresztül vezet az útjuk.

Kilenc pontot látni az ajtón, melyek közül egyet megérintve az kék fénnyel felizzik. Ha a kalandozók az ujjukat végighúzzák kettőn, akkor már mindkettő fényleni fog, azonban elengedik az ajtót, a nem megérintett pontok vörösen felizzanak és a kalandozók égető fájdalmat éreznek a fejükben. (Pontonként 2 Fp-s fájdalomokozás, amely ellen nem dobható semmilyen mágiaellenállás.) Amint az ujjukkal négyszer irányt változtatnak (tehát nem egyenes vonalat húznak), a nem érintett pontok azonnal felizzanak. Görbe vonal esetén szinte azonnal jön az izzás, hiszen az nagyon sok irányváltoztatásnak felel meg. Lényegében tehát négy összefüggő egyenes vonallal kell megérinteniük mind a kilenc pontot. A megoldást a kyrek már korábban említett gondolkodásmódja jelenti. Az elménk által szabott korlátokat szét kell feszíteni: a vonalakat ki kell vinni a pontokon kívülre.

Íme a feladvány a megoldással:



3. rejtély: a Kyr sakk

A teremben hatalmas vörös és fehér márványlapok borítják a padlót. (Összesen 64 darab.) Elszórva pedig fekete színű kőszobrok állnak rajtuk. Amint a kalandozók a terembe lépnek, a lábuk alatt kéken felizzanak a „mezők", mindegyiken egy-egy kyr felirat, jelölve, hogy a kalandozó mely bábu szerepét kapta. Ketten az elefánt (huszár) szerepét, egy a főpap (futó), egy pedig az uralkodó (király) szerepét kapja. Arianna pedig a mágus (királynő) szerepet. (Kevesebb játékos esetén csak egy kapja az elefánt szerepet, több játékos esetén

pedig a KM belátására bízzuk, hogy milyen bábukat használ még. Az ellenfélnek több bábuja van, és néhány bábu a kalandozók oldalán is áll. Ezeknek az uralkodó adhat parancsot, kyr nyelven. (Arianna segíthet a fordításban.)

A játékosok célja *nem* az ellenfél legyőzése, hanem a termeken való átjutás. Ha a kalandozók „csalnak", vagyis olyan mezőre lépnek, amelyre a bábujuk nem léphetne, minden rossz lépés után az alattuk álló mező vörösen felizzik, 10 Fp sebzést okozva a karakternek. Ezt követően azonban a mező ismét kéken izzik fel, jelezve, hogy innentől úgy kell tekinteni, mintha érvényes lett volna a lépés. Hasonló csalásnak minősül, ha a játékosok azelőtt lépnek, hogy az ellenséges kőszobrok megmozdultak volna. Ha egy játékost „kiütnek", azt elemi erőlökés nekicsapja egy másik bábunak, amely elporlad, s a játékos átveszi annak a bábunak a helyét. Ha nincs több „fölösleges" bábu, a kalandozókra rátámadnak a kőszörnyek. (A legyőzésük igen nehézkes lehet.) Akkor is ez történik, ha a kalandozók támadnak rájuk.

Ha átjutottak a túloldalra, gond nélkül leléphetnek a kőkockákról és kisétálhatnak a teremből.

Level Boss (event): Az Álomdémon

A kalandozók egy tágas terembe érnek. A teremben kyr rúnákkal borított szarkofágok fekszenek, a falakon pedig szintén kyr rúnák. A hozzáértők megfejthetik, hogy a rúnák kirekesztő varázsjelek, melyeknek célja, hogy a teremben tartsanak *valamit*…

Amint erre rájönnek, a mögöttük lévő és a terem végében álló ajtók váratlanul lecsapódnak, majd kezdetét veszi a lassan kibontakozó rémálom.

Valójában a kalandozók azonnal álomba zuhantak, amint a terembe beértek. (Bátrabb kedvű KM-ek akár az egész kyr szintet tekinthetik álomjelenetnek.) Egy Álomfalónak nevezett ősi kyr démon támadt rájuk. Az Álomfaló elhiteti a kalandozókkal, hogy az életükért küzdenek és megállás nélkül ontja rájuk a különféle szörnyeket. Először a szarkofágokból kúsznak elő élőholtak. Az élőholtakat legyőzve az élőholtakból szellemlények kelnek ki. Őket legyőzve a holttestek lángra kapnak és újra támadnak. Őket legyőzve a maradványaik egyesülnek, hogy ismét támadjanak. Ezt követően a falból támadnak szellemek, majd a megnyíló ajtón élőholtak, stb. stb. Ez mindaddig így történik, amíg a kalandozók lassan rá nem „ébrednek", hogy mindez egy álom, amit – a korábban lejátszott módon – tetszésük szerint befolyásolnak. Ekkor a falakon rúnák izzanak fel, ezeket kell semlegesíteniük. Mindegyik rúna valamely elemet jelképezi, ezt kell semlegesíteni annak ellentétes elemével. Arianna azonban bennragad az álomban, így a továbbiakban ő fogja a kalandozók ellen küldeni az álmait, miközben kyr nyelven a „ne hagyjátok életben őket!" és a „cél lebegjen a szemed előtt, ne törődj velük!" kiáltásokkal parancsol a falból kilépő dorani őrzőknek. A támadó lények harcértékei a Nekromanta Élőhalott harcértékeinek felelnek meg. Az újabb

lények harcértékei minden újabb lény esetén +2 KÉ-t és +4 TÉ/VÉ-t jelentenek, tehát egyre erősebbek támadják a kalandozókat.

Ha a rúnák semlegesítése megtörtént, a kalandozók (és Arianna is) felébrednek és a halott Álomfalót látják maguk előtt. A teremben más kalandozók – a korábban pórul jártak – holttestei hevernek. Néhányuk kifosztva, mások viszont még használható tárgyakkal.

Loot:

A halott kalandozókat átkutatva a korábbi rendszernek megfelelően két hasznos varázstárgyat is lelhetnek a kalandozók:

Harcos főkaszt: *Az Erő Gyűrűje:* A gyűrűt viselve minden okozott Fp-sebzést 2-vel, minden okozott Ép-sebzést 1-gyel megnövel.

Harcművész főkasz: *Az Igazak Alkarvédője:* A könnyű bőr-alkarvédők viselőjük gyorsaságát 1-gyel növelik.

Szerencsevadász főkaszt: *Szerencsegyűrű:* A szerencsegyűrű 15%-os szerencsét ad a karakternek az előnyök/hátrányok táblázatban leírt hatás szerint. Amennyiben a karakternek már eleve volt szerencséje, a 15%-ot bónuszként kapja meg.

Pap főkaszt (élet/lélek): *A Kegyeltek Köpenye:* Hófehér köpeny, mely viselője mágiaellenállását 10-zel növeli. Ezen kívül minden Élet és Lélek szférájú papi mágiaformula idézési költségét 1 Mana-ponttal csökkenti (de legalább 1 Mana-pontba továbbra is kerül).

Pap főkaszt (halál): *Az Ítélet Köpenye:* Fekete köpeny, arany szegéllyel. Minden Halál szférájú papi mágiaformula idézési költségét 1 Mana-ponttal csökkenti (de továbbra is legalább 1 Mana-pontba kerül). A köpeny viselője ezen kívül megérzi, ha a köpeny zónáján belül (20 méter) élőhalottak tartózkodnak és azok pontos helyét is meg tudja mondani.

Pap főkaszt (természet): *A Teremtés Köpenye:* Zöld köpeny, égkék szegéllyel. Minden Természet szférájú papi mágiaformula idézési költségét 1 Mana-ponttal csökkenti (de továbbra is legalább 1 Mana-pontba kerül). A köpeny ezen kívül képessé teszi viselőjét az Idomítás képzettség alapfokára, alapfokú jártasság esetén pedig mesterfokára.

Varázshasználó főkaszt: *Ó-kyr Hatalom Öve:* Minden idézett varázslat erősségét 1-gyel növeli.

Az Álomfalót legyőzve a kalandozók végül rátalálnak a továbbvezető Kapura. Arianna természetesen szégyelli magát és homályosan egy korábbi küldetésre utal, ahol elárulták őt. (Próbálja személyessé tenni az élményt, de a kalandozók gyanakodhatnak, hogy más lehet a háttérben!)

Opcionális termek a 4. szinthez

Amennyiben rövidnek tűnik a kaland (valami anomália folytán), bátran beleépítheted a szintbe az alábbi termeket is. Ha nem kívánsz élni ezzel a lehetőséggel, úgy a termek eseményeit hagyd ki, a termeket pedig hagyd üresen.

Pszi-terem

Ellentétben a többi teremmel, ebben a teremben lehet Pszi-t használni. Amikor a terembe belépnek a kalandozók, az ajtók bezáródnak, őket pedig egy erős elemi erő-aura helyhez köti, így mozdulni sem bírnak. A teremben egy erőelementál testesül meg, akivel kizárólag Pszi segítségével (a fegyvereiket gondolattal mozgatva) vagy mágiával küzdhetnek meg. A mágiaszétoszlatás az elementált erősítésenként sebzi, ahogy elemi erő segítségével is sebezhető. Az elementál legyőzésével a kalandozók kiszabadulnak, a teremben pedig egy Pszi-talizmánra bukkannak, amely a használt Pszi-diszciplínák végleges erősítését növeli eggyel.

Könyvtárak

A könyvtárakban értékes könyvekre bukkanhatnak az olvasottabb kalandozók. Akár úgy mágiaformulák is megtanulhatók belőlük (ehhez azonban nem elég a kalandbeli idő). Ha azonban túl sok időt töltenek el a könyvtárban, egy kóbor szellem megszállhatja egyiküket (akinek legalacsonyabb a mágiaellenállása), aki addig harcol a támadók ellen (miközben kyr nyelven átkozódik), amíg az áldozat el nem ájul. Túlvilági lények elűzésével vagy kirekesztésével elzavarható a kóbor lélek.

Ciszternák

A falak mögött hallani a csobogást. Ha a kalandozók valami miatt áttörnék a falat, amely már így is megrepedt állapotban van, bezuhanhatnak a tóba. A tóban elemi víz található (nem iható), amelyből egy vízelementál manifesztálódik.

Kyr oltárok

Az első könyvtárhelyiségből nyíló titkos ajtón át juthatnak ide. Egy Weila-szentély, hat darab hatalmas, lovagokat ábrázoló szoborral. A szentély végében, az oltáron egy mithrillserleg fénylik. (A serlegből megivott víz gyógyító hatású, a serlegbe töltött italokból pedig minden méreganyag gőzölögve eltávozik.) Ha a kalandozók elemelik a serleget, a kőszobrok rájuk támadnak. (Értékeik megegyeznek Arianna gólemjeinek értékeivel.)

Manacsapdák

Csak mágiaérzékeléssel láthatók, több helyen is vannak. A csapdákhoz hozzáérve azok 10 Mp-ot szívnak el a varázshasználó karakterektől. A papokra és paplovagokra a csapdák semmilyen hatással nincsenek.

5. szint: A piramis csúcsa

A crantai szintet nemrég fedezték csak fel, így a felállított Kapu is, amelyen leérkeztek, még újnak számít. Egy piramis belsejében vannak, ennek megfelelően ismét egy labirintusba érkeznek. A falakon ősi hieroglifák, amelyek közül néhány a Sakálkirály tetteit meséli el. Mások démonikus erőkről és elfeledett szörnyekről szólnak. A megfejtésük szinte lehetetlen, a crantai hieroglifák titkát még Fehérerdei Lyanna se tudta teljes mértékben megfejteni.

A falakat gyökerek nőtték be. Ez ilyen nagy mélységben igencsak meglepőnek hathat. Valójában a crantai mágia máig jelenlévő hatásáról van szó: az alapvetően természeti mágia megőrizte a nyers életet, amely túlburjánzott a piramis csúcsán… és ennek ellenpontjaként létrehozta a nyers halált ezalatt. Ha a

kalandozók túl közel merészkednek a növényekhez, azok megmozdulnak és ha nem elég gyors az áldozatuk, megpróbálják rögtön körbefonni és megfojtani. A piramis teljes területén természetszellemek, régi, elfeledett kisistenségek honolnak, akik csak arra várnak, hogy valaki felébressze őket, hogy aztán elszívhassák tőle életesszenciáját. Ezek az apró szellemek mozgatják a köveket, csorgatják át a vizet a falakon és küldenek a kalandozókra rovarrajt és a fentiekhez hasonló tüskés indákat.

Ahogy azonban a kalandozók lejjebb ereszkednek, a falakat fényesebb, kemény, fekete kitin-szerű anyag kezdi beborítani. Az anyag ragadós és egyre mélyebbre ereszkedve egyre ijesztőbb méreteket ölt, beborítva végül mindent. A kalandozók a xenomorphok fészkének közelébe jutottak[5]. A lények (akik a Crantai Birodalom fénykorában a crantaiak és aquirok egymás ellen vívott háborújának korcs gyermekeként születtek) gyakran fészkelik be magukat crantai romok közé. A természetmágia nyers, zabolázatlan jelenléte segítette életre kelteni ezt a fajt, ráadásul gyakorlatilag halhatatlanok: szunnyadnak addig, amíg egy naiv kalandozó botor módon meg nem közelíti fészküket, hogy aztán magával vigye a *halált* oda, ahonnan jött.

Olbaidban tudnak a xenomorphokról és arról is, hogy az ötödik szint aljában van egy fészkük. Az Elöljáró mágusai mindent megpróbáltak annak érdekében, hogy visszatartsák őket a Kapukon, de semmiféle kirekesztő varázslat nem fogott ellenük. Végül az Elöljáró meggondolta magát és más stratégiához folyamodott: az arctámadókkal érkezőket egyszerűen lemészárolják, kerül, amibe kerül. Természetesen a Kohóban sem merészelnek soha egyetlen xenomorphot sem tartani. Mindenki tudja róluk, aki valaha is kutatott utánuk, hogy nincs semmi, ami megállíthatná őket és néha egyetlen xenomorph is elég egy város teljes lakosságának kiirtásához…

A kalandozók szétrobbant mellkasú holttestek mellett lépkednek el, majd elérkeznek a piramis egyik elárasztott szintjére. Itt alá kell merülniük, ha tovább akarnak menni. Ha valaki előremegy, észreveheti, hogy a víz alatti részből fel lehet jutni egy újabb száraz folyosóra. Arianna vonakodva ugyan, de hajlandó a leggyengébb állóképességűekre levegőaurát vonni, de figyelmeztet mindenkit, hogy nem kéne a hatalmát pazarolni, amíg az ellenség nem támad közvetlenül rájuk.

A víz alatt már támadni fognak. Egész úton egy őrszem követte őket (a falak belsejében, észrevétlenül), így amikor a vízbe ugranak, három vadász ered utánuk. Nem céljuk az összes kalandozó elejtése: ha már egyet vagy kettőt elragadnak, azt megpróbálják a kaptárba hurcolni. (És nem megenni!) Ha nem sikerül a xenomorphokat legyűrni, úgy a kalandozók kijuthatnak a száraz folyosóra, ahol nemsokára megtámadják őket újabb katonák. A lények jól érzékelhetően nem elpusztítani akarják őket, hanem *terelni*, méghozzá a kaptár felé, a tojásokhoz. A kalandozóknak nincs sok választásuk, előbb-utóbb menekülniük kell, márpedig az egyetlen menekülési útvonal éppen a xenomorph királynő karmai közé viszi őket…

[5] Igen. Ezek *azok* a lények, *abból* a filmből.

Kedves KM! EZ a kaland NEM AZ a kaland. ☺ Én magam már rengetegszer meséltem el különféle csapatoknak AZT a kalandot – gondolom, ezzel sok KM van még így – és természetesen AZ a kaland is eléggé szórakoztató, de történetünk dramaturgiája nem bírna el egy xenomorph királynő elleni harcot. Ezt persze nem kell a kalandozók orrára kötni, csak a legutolsó pillanatban. Addig mesélj úgy, hogy úgy tűnjék, minden szál, minden lépés ebbe az irányba vezet. Mi más lehetne méltóbb ***boss*** *a szinthez, mint egy királynő? Nos…*

Level Boss (Council): A Másik Csapat

[6]

Amikor a kalandozók a kaptárhoz érnek, az már lángokban áll. A xenomorphok a nyomukban vannak, de ekkor váratlanul berobban a járat köztük és a lények között és egy afféle „well… well… well… who do we have here?"-jellegű antréval feltűnik Mykan és a felbérelt kalandozói. Rövid idő alatt kiderül, hogy ők már megölték a bosst és beléptek volna a kriptába is, ha a kalandozók nem hozzák a nyakukra az egész kaptárat. A kaptárnak persze több bejárata van és a xenomorphok elég eszesek ahhoz, hogy rövid időn belül visszataláljanak, Mykan és társai azonban ezt nem kívánják már megvárni, de azt szívesen meghallgatnák, hogy a kalandozók *pontosan miért is* jöttek le ide.

Mykan persze jól tudja a választ, ahogy azt is, hogy mi Arianna valódi célja, de igyekszik mindezt a varázslónőből „önszántából" kiszedni. Arianna rövidre zárja a vitát és ráront Mykan csapatára. Azért a csapatra, és nem Mykanra, hogy azok a kalandozókra is rátámadjanak – önvédelemből, természetesen. A konfliktus így elkerülhetetlen, még akkor is, ha szóval akár mindannyian rábírhatók lettek volna Arianna legyűrésére.

[6] (képünk illusztráció)

A Másik Csapat a valóságban is egy másik kalandozócsapat: a táborban résztvevő valamely csapat tagjaiból áll. Értékeik, képességeik, felszerelésük megfelelnek az adott versenyző csapatának. Amennyiben a csapat eredetileg nem rendelkezett varázstárgyakkal, a KM tetszése szerint felruházhatja őket a korábban megszerezhető (de ezen csapat által nem megszerzett) tárgyak bármelyikével.

Loot:

Mykantól a kalandozók egy *Tharr Amulettje* nevű ereklyét zsákmányolhatnak. A varázstárgy hordozásával a kalandozó képessé válik arra, hogy az általa megmérgezett emberek életerejét elszívja. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogy miután az amulettet a méregbe áztatja és azt valakinek a szervezetébe juttatja, egész addig nem öregszik, amíg az áldozat életben van. Az ereklyét értelemszerűen csak halál jellemű kalandozók használhatják, máskülönben jellemtorzuláshoz vezethet!

Ezen kívül két varázstárgyat zsákmányolhatnak, melyek a *másik csapattól* (előtörténetükből vagy az eddig megszerzett kincseikből) származnak, valamint fejenként 30 aranynak megfelelő pénzt is találnak náluk.

Halála előtt Mykan számon kéri Ariannát és elmondja a kalandozóknak, hogy kígyót melengettek a keblükön és ez a kígyó ezúttal nem a Kobrák fészkéből került elő.

„Mit gondoltok, miért van itt ez a fészek? Azt hiszitek, hogy ezek a szörnyek jókedvükben települtek ide? Ezek a crantai birodalom *fegyverei* az aquirok ellen! Ezeket *idetelepítették!* Azért, hogy a kriptától megóvják a világot! Ezért van fölöttünk ez az egész rohadt labirintus! Nem azért temették el az istenek ezeket a birodalmakat, hogy a kalandozók átvágják magukat a Sakálkirály sírjáig, hanem azért, hogy ezt soha ne tehessék meg!”

A xenomorphok közben megtalálják az utat a kaptárhoz, így Arianna és a kalandozók egyetlen menekülési lehetősége a Sakálkirály Kamrájába vezet. Az ajtó könnyedén felnyitható – amikor Corpus Cullaris és kalandozócsapata itt járt, semlegesítették a pecsétet és ugyanilyen könnyedén le is zárható. A xenomorphok megpróbálnak áttörni rajta, de ez a próbálkozásuk kudarcot vall: amikor a terembe belépnek, Arianna lezárja egy mágikus pecséttel az ajtót.

6. Szint: Sötétségben

Ahogy Carnak sírkamrájába érnek, Arianna aktiválja a védőtalizmáját. Ezt a kalandozók is megérezhetik. A falakon a crantai szöveg arra figyelmeztet, hogy a Sakálkirály nyugalmát nem szabad megzavarni, de ez természetesen a kalandozók számára értelmezhetetlen. A kamra rémesen puritán: a hieroglifákon kívül

csupán a hatalmas kőszarkofág található benne, de az is csupán egy elvágott kőtömbre hasonlít. Az egyetlen dombornyomás rajta egy szkarabeuszt ábrázol, amely a Crantai Birodalomban a holtak őrizője volt[7].

Arianna utasítja a kalandozókat, hogy nyissák fel a sírt. „Ez lehet az egyetlen lehetőségünk a kimenekülésre, máshogyan nem fogjuk tudni kivinni innen." Szavait nyomatékosítandó a xenomorphok hangja még mindig hallatszik kintről. (Természetesen nem tudnak bejutni a kamrába.)

Ha a kalandozók hallgatnak Ariannára (a sorozatos figyelmeztetések ellenére!), úgy a Sakálkirály lelke mindannyiukat elpusztítja. A sírból örvénylő köd száll fel, amely lassan egy arcot formál. Az arc crantai nyelven szólal meg, de mindenki hallja a fejében a szavakat: *„NINCS HITED, NEM VAGY MÉLTÓ"*. Ezután egyesével tépi ki a lelküket. Vígaszul szolgáljon, hogy Arianna menekülni próbál, de a Sakálkirály hatalma őt is ideláncolja, így utolsó tettével lejegyzi a falra Carnak szavait: „nincs hited, nem vagy méltó".

Amennyiben a kalandozók szembeszállnak Ariannával, úgy a varázslónő megpróbálja saját erejéből, telekinézissel kinyitni a szarkofágot. Ezt a kalandozók csak úgy akadályozhatják meg, ha rátámadnak Ariannára.

Level Boss: Arianna Cha'dorien

Arianna egész idáig nem használta ki igazán hatalmát. Ennek oka az volt, hogy fel kellett készülnie a kalandozókkal való összecsapásra. A lány kisgyermekkora óta a doraniak elit különítményének, a Törvény Őreinek képzését kapta, mely nemcsak a mágikus hatalom növelését, de a fizikum megerősítését is jelenti. Fürge, akrobatikus, könnyű nyílpuskáival pedig, amelyekből hagyományos tölteteket és tűznyilakat egyaránt tud lőni, halálosan pontosan céloz. Mestere az anyagi mágiának és a formázásoknak. A paraelemeket egészen sajátos formába is tudja rendezni. Különleges képességeit lásd az NJK-mellékletben.

Loot:

A kalandozók természetesen Arianna összegyűjtött vagyonához (ez fejenként nagyjából 50 aranynak felel meg), valamint varázstárgyaihoz juthatnak:

Arianna nyílpuskái: A betöltött töltetek tetszőleges elemi mozaikkal felruházhatók, így akár vízaura is körbeveheti a nyilakat, de például erő-aurával megnövelhető a sebzésük. A töltetlen nyílpuska 1-es erősségű tűznyilakat lő ki.

[7] Mármint nem abban az értelemben, ahogy mondjuk egy temetőőr őrzi a holtakat vagy egy múzeumőr a koronaékszereket, hanem sokkal inkább abban az értelemben, ahogy egy börtönőr őrzi a foglyot…

A Védelem Talizmánja: Hordozóját immúnissá teszi az asztrál- és mentálmágiára. A Talizmán kisugárzása ugyanakkor megzavarja az elmét (Arianna képes volt ennek ellenállni), így hordozójának asztrális és mentális képességei (intelligencia, akaraterő, asztrál) 1-gyel csökkennek. Bármely képesség 12 alá csökkenése lehetetlenné teszi a karaktert pszi-diszciplínák alkalmazására, akkor is, ha egyébként képzett lenne rá.

A Védelem Gyűrűje: A dorani pecséttel ellátott gyűrű 10-es erősségű elemi erőaurát von használója köré. Az aura 10 körig él (Arianna tovább is képes volt fenntartani!), utána a gyűrűt annyi órán át kell pihentetni, ahány körig fenntartották a védelmet.

A KALAND ZÁRÁSA

A kalandozóknak két lehetőségük van a távozásra (már ha nem olyan meggondolatlanok, hogy a kaland zárásaként kinyissák a szarkofágot). Vagy megpróbálják kivágni magukat – megfelelően regenerálva – a xenomorphokon keresztül és visszajutni a felszínre vagy megvárják, amíg valaki értük jön.

Ez előbbit nem szükséges lemesélni: az első Kapuhoz visszajutva a kalandozók aktiválhatják az utazóköveket és egyből Olbaidba térhetnek vissza. Odafent megtudják, hogy a Szövetség nemsokára ostrom alá vonja a várost. Amennyiben még mindig kitartanának a Szövetség támogatása mellett, akár meg is várhatják az ostrom végét, de amikor a doraniak bevonulnak, Teron Gorefiend pedig tudomást szerez arról, hogy szeretett Ariannája nem élte túl a kalandozókkal való találkozást, a kalandozók nem fogják tudni kimagyarázni magukat. Elmenekülni persze van módjuk: a legbiztonságosabb út pedig voltaképpen Toronba vezet…

Ha a kalandozók odalent várnak, nagyjából három nap elteltével érkezik meg a „felmentősereg". Teron Gorefiend kíséretében Lord Malgor (az előző kaland főgonosza) érkezik és jónéhány dorani mágus. Amikor Gorefiend megpillantja Arianna holttestét, tudja jól, hogy mi történt, de ekkorra már megbékélt szerette elvesztésével. Utasítja Malgort, hogy kísérjék ki a kalandozókat, akiket ezután átad a doraniaknak. Ő maga a kriptában marad, elhelyez benne egy alig észrevehető érzékelés varázsjelet, felkarolja szeretett Ariannája holttestét, majd végül lezárja az ajtókat és a doraniakkal együtt távozik. „Gondoskodjanak róla, hogy egy héten belül egy újabb kalandozócsapat megtalálja a kriptát. Gond nélkül" – közli velük hidegen.

Kedves KM! Fontos, hogy a kalandozókat az egész kaland során tereld abba az irányba, hogy a kriptát végül NE nyissák fel. A kaland megoldása nem a Sakálkirály felébresztése – ezzel ugyanis semmit nem érnek el, sőt, Carnak szelleme a pusztítás után visszatér a szarkofágba – hanem az, hogy a kalandozók ráébredjenek Doran valódi céljára és túléljék a kalandot. Amennyiben elfogják őket a doraniak, lesz esélyük megszökni… de ez már egy másik kaland, melynek elbeszélésére más alkalommal kerül majd sor…

Amennyiben úgy érzed, hogy nem szeretnéd a kalandozóidat megölni, vagy úgy gondolod, nem volt esélyük megfejteni a kalandot, így nem tehettek mást, mint kinyitni a szarkofágot, legyél kreatív! Bátran visszahozhatod őket akár a halálból is, de Deus Ex Machina-ként megérkezhet bárki, hogy a kalandozókat megfékezze a szarkofág felemelésében.

A kaland zárása mindenképpen a dorani csapatok bevonulása Olbaidba. Ezzel a XIV. Zászlóháború történelmében új front és új fejezet is nyílik, de a toroni határ közelében a Kyr Birodalom már felsorakoztatta haderejét, hogy megszerezzék a Szövetségtől a várost, vele együtt pedig a Sakálkirály Sírját.

Folytatása következik…

EPILÓGUS

- Teát? Jázmin. Enoszukéből, még a háború előttről. – Az Elöljáró aprólékosan megmunkált, mázas csészékbe töltötte ki a gőzölgő italt. A csészén különféle ijesztőnek szánt figurák táncoltak. – Tudja, sosem értettem ezeket a szukeieket, miért tartanak valamit csak azért félelmetesnek, mert folyton nyitva van a szeme és gigantikus a szája.

Teron Gorefiend elmosolyodott és kezébe vette a csészéjét. Egy kényelmes bőrfotelben ült, Lord Havelock Vetici dolgozószobájában. Vetici megvetette a fényűzést és a pompát, már ami a saját életterét illeti: a vendégeit mindig megtisztelte vele. Ő ma a praktikum híve volt.

- Mindketten tudjuk, hogy jócskán van tartanivalónk azoktól, akiknek folyton nyitva a szeme és mindenfélét beszélnek – felelte a mágus és belekortyolt a teába. A jázminíz kellemesen szétáradt a szájában, megmelegítette a torkát és felfrissítette az elméjét. Vetici hanyagul megvonta a vállát. Híres volt arról, hogy néha még buzdította és segítette is az ellene kémkedők munkáját, csak hogy teljesen összezavarja politikai ellenfeleit. Vetici Gorefiend szemében kyr sakkjátékos volt, az a típus, aki mindig legalább egy tucat lépéssel előre gondolkodik, és többezer lehetséges szálat egyszerre lát át a folytatásra. Az intrikák az Elöljáró számára olyanok voltak, akár egy pókháló, amiben ő maga volt a türelmes, kövér és éhes pók.

Gorefiend sejtette, hogy Vetici az ő szándékaival is tisztában van. Minden bizonnyal már akkor pontosan tudta a szándékait, amikor Arianna Cha'dorien először jelentkezett be az utazókövekért.

- Mióta tudták, hogy a Sakálkirály itt van eltemetve?

Vetici úgy tűnt, mintha elgondolkodna.

- Lássuk csak… azt hiszem húszezer… nem is… talán huszonkétezer éve. Egy idő után felhagytunk a számolással. De nagyjából akkor, amikor felépítettük neki a Piramist.

A mágus valahogy nem lepődött meg. Mindig is sejtette, hogy léteznek még Yneven azok az Ősök, a crantaiak halhatatlan örökösei, akik a mai napig hűen megőrizték titkaikat. Az utókor összekeverné őket a vámpírokkal, pedig a vámpírok csak árnyékai ezeknek a lényeknek. Lord Havelock Vetici és Lady Margaryt Ebona valószínű akkor is ott voltak, amikor Ynev földjére az első vámpír rálépett. Hagyták, hogy városok épüljenek a Piramis romjai fölé, majd sejthetően az ő közbenjárásukkal el is pusztították ezeket a

városokat, hogy aztán újabb és újabb akadályt görgethessenek a Sakálkirály nyomába eredőknek. Ismerték a Sors fonalait, amely Sors mindig azon munkálkodott, hogy a legendákra rátaláljanak a legendák hordozói: a kalandozók. És ha ellene nem is szegülhettek, egyszerűen kihasználták és a saját céljukra fordították a Sors kerekét. Ráadásul úgy rejthetik el a Sakálkirályt, hogy az mindvégig a kalandozók szeme előtt marad. Mesteri, gondolta magában a mágus. Ilyesfajta gondolkodásmódra, de főleg a sikeres kivitelezésre még a Szarv-torony Nagymestere sem lenne képes.

Egy pillanatra eljátszott a gondolattal, mi lett volna, ha nem tör ki a háború. Vagy ha nem keresik fel a Sakálkirály kriptáját. Olbaidot valószínű ugyanúgy nyelte volna el az idő homokja, mint az összes többi várost, és akkor a mostani első szint vált volna a másodikká, az első szint pedig a kincsvadászok városa lett volna kalandozók szellemeinek kóborló kísértetével és a Kapuk különös rendszerével.

- Ha ez így van, nem kellett volna hagynotok, hogy elfoglaljuk a várost – szólalt meg végül a mágus. Minden szava valójában bizonytalanságot sugárzott, noha igyekezett minden határozottságát összeszedni hozzá. Tulajdonképpen provokált, lényegében válaszért esedezett.

Lord Havelock Vetici, aki kimondhatatlanul sok kort élt már meg, bólintott.

- Valóban. Ha akartam volna, küzdhettem volna ellenetek. Még azt is megpróbálhattam volna megakadályozni, hogy Fehérerdei Lyanna rábukkanjon a Sakálkirály legendájára. De ekkor megtudtam, hogy ki mozgatja hátulról a szálakat és rájöttem, hogy a Sors végül legyőzött ebben a hosszú sakkjátszmában. Mert én képes voltam néhányezer évvel előre gondolkodni, de Ő huszonkétezer évvel előre gondolkodott.

Gorefiend valahogy úgy érezte, az ereiben megfagy a vér. Az Elöljáró közel hajolt az arcához és közvetlenül a fülébe súgta, kaján vigyorral az arcán:

- Mert neked, barátom… neked van hited. Te méltó vagy…

1. Melléklet: A kalandban szereplő NJK-k leírása és statisztikái

Arianna Cha'dorien

A Törvény Őrei Rend tagja

A Rend Doran titkosrendőrsége és legképzettebb ügynökeinek rendje. Hatalmuk nem vetekszik a valódi varázslókéval, de mesterei az elemi mágiának és kiváló harcosok is egyben. A Rend megalapításakor démonvadászok voltak, akik a más létsíkokról idetévedt lényekkel vették fel a harcot. A Zászlóháborúban főként felderítők, ereklyevadászok és orgyilkosok szerepeiben tűntek fel. Tagjaikat – így Ariannát is – már fiatalkoruk óta a kíméletlen harcra és a veszélyes küldetésekre edzik.

Származása szerint niarei, de születése után családja Tiadlanba költözött. Szülei gazdálkodással foglalkoztak, a kislány különleges képességeire és a mágiára való fogékonyságára egy Albus Albericus nevű varázsló figyelt fel egy alkalommal, végül ő vitte magával Doranba, ahol hosszú évek alatt képezték ki.

Itt ismerkedett meg az akkor még fiatal és ambíciózus Teron Gorefienddel. A kezdeti élcelődések és a sok együtt töltött idő végül összekovácsolta a két varázslót. Remek csapatot alkottak és hamarosan egymásba is szerettek. A Zászlóháború kitörése azonban véget vetett a románcnak: Teron és Arianna egyre gyakrabban voltak távol egymástól, ráadásul a fiú a háború elején elvesztette a húgát, Sindera Gorefiendot is a doraniak egy küldetése során. A viszonyuk egyre feszültebbé vált, végül Arianna mondta ki, hogy félre kell tenniük ezt a kapcsolatot, legalábbis a háború végéig. Gorefiend tudta, hogy valójában teljes lezárásról van szó, de fél szemét mindig a lányon tartotta, féltve őt attól, hogy belekavarja magát egy őrült küldetésbe. Amikor Fehérerdei Lyanna visszatért Doranba, Arianna Cha'dorien azonnal vállalkozott a feladatra, Teron Gorefiend heves tiltakozása ellenére is. A varázsló úgy érezte, a lány azért vállal egyre veszélyesebb és veszélyesebb küldetéseket, mert nem képes megbékélni a sorssal és szembe akar futni a halállal. Ebben volt némi igazság: Arianna a háború alatt veszítette el a szüleit és a családját, akiknek földjeit portyázó toroniak perzselték fel. Elveszítve Teront minden kapcsolata megszűnt a boldogsággal, így legszívesebben elébefutott volna a halálnak, de ezt a Szövetség szolgálatában kívánta megtenni.

Művelt, olvasott, intelligens, de nehezen megnyíló lány. A humora fanyar, inkább gúnyos, de ezzel csak saját bizonytalanságait kívánja leplezni. A gőg távol áll tőle, nem fitogtatja mások előtt a hatalmát, pedig saját évfolyamának legtehetségesebb tanulója. Éjszakánként gyakran dúdolja el magának azt a dallamot, amivel szülei altatták el mindig. Utazótáskájában apró szobrocskákat hord: ezek ősei szellemeit jelképezik

és a niarei időkből hozták őket magukkal. Ő maga is a hegyek szellem- és ősvallását tartja magáénak, de lerója tiszteletét a fiatal istenek, főként Arel, Krad és Adron előtt is.

Különleges képességek:

Mágikus védelem: A doraniaktól kapott védelme teljes immúnitást biztosít a mentális behatások ellen, a saját maga által aktivált védelem pedig ezen túl 10-es erősségű erőaurát is von maga köré. Ezt a kalandozók akár semlegesíthetik is egy mágia szétoszlatásával.

Élő csatorna: Arianna képes a kisajtolás diszciplínát különösebb koncentráció és elmélyülés nélkül is használni. Mindössze két kör alatt vissza tudja szerezni a Mana-pontjait, a környezetében lévők – így a kalandozók – életenergiáját használni. Ezalatt persze sérülékenyebb, de igyekszik közben valamivel elterelni a figyelmüket. Teste ezen túl folyamatosan is nyeri a Manát környezetéből – körönként 4-et, mintha folyamatosan működtetne egy kivonás-diszciplínát is.

Az elemi mágia mestere: Arianna a harcban igyekszik megtartani a távolságot ellenfeleitől, hogy távolról lőhesse le őket. Ehhez nem rest a környezetet is megváltoztatni. Elemi föld teremtésével sziklákat teremt a kalandozók és saját maga köré, vagy akár a kalandozók alá is, földből kivágódó karókként. Néhány ugrással ezeken a sziklapárkányokon a kamra magaslatába tud jutni, a sziklapárkányokat pedig bármikor el tudja pusztítani maga alatt. Az elemi mágiát ösztönszerűen használja, így ennek megidézése számára csak feleannyi Mana-pontba kerül (felfelé kerekítve).

Kőgólemek (60 Mp/gólem): Arianna különleges mágiadiszciplínája. Akár kettő kőgólem megidézésére is van módja (ennél többet azonban egyszerre nem képes irányítani), ezek részben az általa teremtett elemi földből, részben pedig a falakból törnek elő. A kőgólemek célja Arianna megvédése és a kalandozók elpusztítása. A kőgólemek megidézése 1 körig tart, eközben Arianna igyekszik földrengéssel vagy egyéb praktikákkal elvonni a kalandozók figyelmét.

A harc során persze a többi elemet is igyekszik hasznára fordítani: tűzbe borítja a kalandozók alatt a talajt, elvonja tőlük a levegőt, megpróbálja vízbe fullasztani őket, stb. Nem csak elemi mágiát használ, de az asztrál és mentál mozaikokat – iskolájának sajátos képzése miatt – nem alkalmazza. Nem úgy a nekromanciát: ha egy kalandozó elhullana a csatában, őt élőhalottként előszeretettel hozza vissza.

Teron Gorefiend

Tiszta kyr vére ellenére mindig is Dorant szolgálta. Határozott, nagyhatalmú varázsló, aki mesterei szerint jó úton halad a mágussá válás irányában. Fiatalkorában került Doranba, szülei ereni nemesek, így jó neveltetést és erős anyagi hátteret is kapott. Családja birtokait az ereni Nagyherceg tizenöt évvel ezelőtt lefoglalta, miután a család viszonya megromlott a hercegi udvarral. A szülőket árulás vádjával bebörtönözték, Gorefiend pedig csak évekkel később tudta megvédeni és kiszabadítani őket. Addig húgával, Sindera Gorefienddel Doranban élt. Húga szintén csatlakozott a doraniakhoz, bár tehetsége messze alulmúlta bátyja képességeit.

Teron Gorefiend hatalmánál csupán igazságérzete nagyobb. Gyűlöli és megveti a hazugságot és az intrikát. Közbenjárására végül a Nagyherceg személyesen kért bocsánatot tőle és családjától az ártatlan meghurcolás miatt. Ennek ellenére Teron hű maradt a Szövetséghez és meggyőződése volt, hogy a korrupt udvari nemesség vezette meg a Nagyherceget is.

Arianna Cha'dorien személyében a szerelem is rátalált. A háború előtti évekig sokszor dolgoztak együtt, amikor pedig a háború már egyre közelebbivé és elkerülhetetlenebbé vált, a doraniak utasítására útjaik szétváltak. Ariannát Toronba küldték egy bérgyilkos küldetésre, Teron pedig a Dwyll Unió területén belül kapott feladatokat egy fiatal és kezdő kalandozócsapat – a Szövetség friss ügynökei – mellett. Amikor megtudta, hogy húgát, Sinderát Doran a Quiron-tengerre küldi egy szigorúan titkos küldetésre, minden követ megmozgatott, hogy eljuthasson hozzá, de a doraniak nem engedtek neki. Végül Doran visszatért a lány holttestével, noha azt állították, a küldetésük sikeres volt. Gorefiend lélekben teljesen összetört. Ez nem sokkal a Zászlóháború kitörése után, de még a Szövetség első nyílt megmozdulásai előtt történt. Teron ettől fogva gyanakvóan szemlélte Doran minden lépését és ahogy teltek a hónapok és ő egyre többet tudott meg a doraniak módszereiről – mint ahogy egyre többször vonták be őt is, mint legtehetségesebb tanítványt ezen módszerekbe – úgy került egyre távolabb filozófiájában tőlük. Ráadásul Ariannával is megromlott a viszonya, amit csak részben írt a saját számlájára.

Amikor Doran a *Fogolycserén* keresztül felajánlott egy dwoon szabadságharcost Fehérerdei Lyannáért, Teron Gorefiend volt az első, aki nyíltan szembement a Nagymesterrel. A Szarv-torony általában nem tolerálta a szembenállást, de ezúttal megbocsátott, Gorefiendnak viszont végig kellett vinnie a küldetést, amely számára morálisan igen megkérdőjelezhető volt. Lyanna foglyul ejtésével és kínzásával – főleg, hogy ebbe a lány férjét és gyermekét is bevonták – sem tudott azonosulni, így ígéretet tett Lyannának, hogy ha alkalma lesz, kiszabadítja őt Doran fogságából, csak legyen türelemmel és működjön együtt.

Mire a Sakálkirály felkutatására invitálták, lélekben már régen elszakította minden kötődését Doranhoz és a Szövetséghez, de hasonlóan megvetette Toront és a Kyr Birodalmat is. Olyan eszmékről álmodott, melyeket egyetlen korrupt hatalom sem valósíthat meg a mai Északon, de egész Yneven sem. Érezte, hogy önmagában nincs hatalma a történelem megváltoztatására, de legbelül érezte azt is, hogy ez nem lesz mindig így, és eljön majd az a pillanat, amikor végre igazságot szolgáltathat.

A kaland során a kalandozóknak NINCS lehetőségük Teron Gorefienddal szembeszállni, így harcértékeit sem közöljük. Amint az a fentiekből is kitűnik, Gorefiend – akárcsak Lord Malgor, aki ebben a kalandban csupán egy laza cameót kapott – a Lombok Árnyán kalandmodulsorozat egyik főszereplője. Hogy ellenség-e vagy barát, az a későbbiek során még elválik. Semmi sincs ugyanis kőbe vésve…

Különleges képességek:

Mentálmágus:

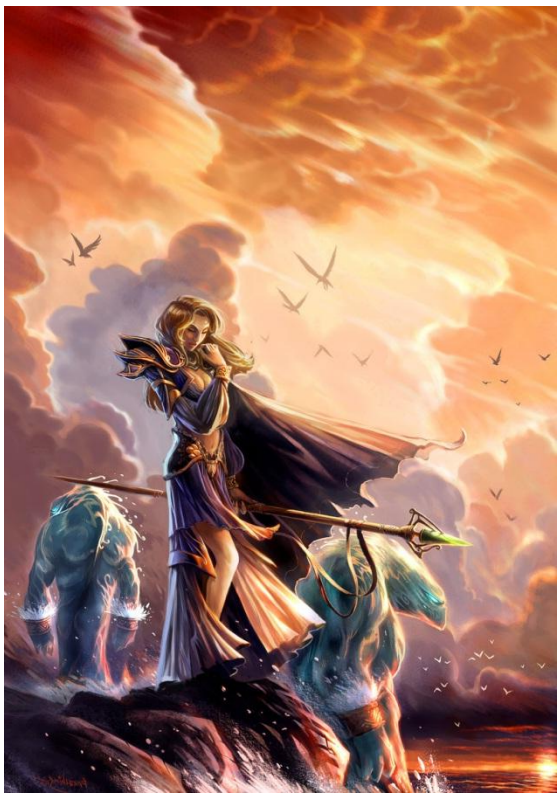
Gorefiend azon kevés (nagyon ritka!) dorani varázslók közé tartozik, akik mesteri módon sajátították el a mentálmágia formuláit. Valójában olyan mértékben, hogy elemi mágiát (vagy akár a természeti anyagok mágiáját) nem, vagy csak a legritkább alkalmakkor használnak, azt túlságosan otrombának tartják. A mentálmágia formuláit azonban képes ugyanúgy megformázni, mint más varázslók az őselemeket. Falat alkothat félelemből, szőnyeget vagy kupolát bátorságból, bajtársai fegyverét és páncélját félelemaurával veheti körbe és hasonlók. Ezek megidézéséhez jóval kevesebb Mana-pontra van szüksége, mint más varázslóknak: minden ilyen mozaik mana-költsége fele az alapesetnek (felfelé kerekítve).

Fehérerdei Lyanna

(Az NJK előtörténetét megtalálod a Fogolycsere modulban, itt csak az azon kaland után lezajlódó eseményekre koncentrálunk.)

Miután Lyannát „kiszabadították” Varjúvárból a doraniak – Teron Gorefiend mentálmágiájának segítségével – visszahozták a varázslónő emlékeit. Az esetet azóta sem szívesen emlegetik varázslói körökben, kis híján egy mágusuk életébe került, nem is beszélve a jelentős anyagi kárról, amit Lyanna okozott őrületében. Mire a lány megnyugodott és rájött, hogy ki ő valójában és miért zárta el annak idején az emlékeit Dorantól, elutasítja, hogy továbbra is együttműködjön velük. Doran így szörnyű módon zsarolja meg: Varjúvárból elhurcoltatják férjét, Bendyrt és egyetlen kisfiát, az alig egyéves Erithet. A doraniak sejtése beigazolódik: Lyanna bár hamis érzelmekkel teremtette meg Tzara szerelmét, ezek az érzelmek azóta valódivá váltak. A gyermeket éppúgy kínozni kezdik, mint a fiatal kovácsfiút, így Lyannának nincs más választása, mint fogolyként együttműködni a mágusokkal. Amikor mindez Teron Gorefiend tudomására jut, az ifjú varázsló rövidesen biztosítja a lányt arról, hogy számíthat a segítségére és véget fog vetni ennek a rémálomnak, amint alkalma lesz rá. A varázslónő hisz neki és a továbbiakban ez a remény az, ami életben tartja őt és szeretteit is.

Elárulja a doraniaknak a Sakálkirály sírjának feltételezett lelőhelyét, de arról már nem tud, mi vár a kriptában. Doran ismét rideg módszereket alkalmaz: Corpus Cullarist, az elf varázslót bízzák meg a felkutatással, aki Lyanna közeli jóbarátja volt. A lány figyelmezteti Corpust, hogy ha teheti, meneküljön el a kriptából, mielőtt rátalálnának a Sakálkirályra, de azt ő sem tudja pontosan, milyen veszély vár rájuk. Azt, hogy Corpus megfogadta-e a tanácsot, már sosem tudja meg, a kalandozócsapat ugyanis megtalálta a kriptát, de azóta semmit nem tudni róluk. (A kalandozók megtalálhatják holttestjüket a kaptárban, de Corpus holttestére ott sem bukkannak majd rá.)



Amikor a második csapat elindul, Lyanna megkéri Teront, hogy ne hagyja őket is odaveszni. A varázsló megígéri neki, hogy gondoskodik arról, hogy életben maradjanak, ha egyáltalán a lejutást túlélik. Ez lényegében így is lesz, hacsak nem voltak ott a kalandozók abban a pillanatban, amikor Teron megtudja, hogy Arianna életét vesztette…

MYKAN (Merdor Ychabod ka-Ardeos Niworr)

9. szintű toroni boszorkánymester

Mykan egyike Toron „alvó ügynökeinek”. Még fiatalkorában került a Szövetség köreibe, ahol hamar Vicio con Larde mellé szegődik és később annak „hűséges” orvosa lesz. Mérgei persze éppúgy rontják az öreg parancsnok egészségét, mint ahogy egyetlen gyógyírt is nyújtanak a sebeire. Mykan egyébként tökéletes példája a klasszikus boszorkánymester-figuráknak: viselkedése, akár egy kígyóé. A tekintete mindig éber és mindig mindent megjegyez, amit csak meglát vagy meghall. Gyors, de a harcban inkább háttérbe vonul és kalandozókkal vagy élőholtakkal veszi körbe magát. A szabadulás érdekében a csillagokat is hajlandó lehazudni az égről. Ha például a kalandozók életben hagyják, azonnal fogadkozni kezd, hogy melléjük szegődik és harcol akár a Császár ellen is.

A valóságban ez persze csak a külső álca. Hű a Császárhoz és a Kyr Birodalom eszméihez. Minden cselekedete és mozdulata ezt a célt szolgálja és amikor a kalandozókat halála előtt figyelmezteti Arianna valódi szándékára, mindannyian láthatják a szemében az őszinteséget.

Különleges képességek:

Mérgek mestere

Mykan fegyvertára hemzseg a hasznos és halálos mérgektől, ezekkel kalandozótársai fegyvereit is alaposan ellátta. A mérek többnyire toroni pokol és egyéb kínmérgek, de a készletében erős savak, altatópor és erős hallucinogén szerek is akadnak.

Méregköpés (varázslat)

A varázslat segítségével Mykan mérget köphet ellenfelére. A méreg a bőrrel érintkezve fejti ki hatását, erősítésenként pedig 8 Mp-ba kerül, a méreg szintje pedig megfelel az erősítés szintjének.

Savköpés (varázslat)

Hasonló az előző varázslathoz, melynek segítségével Mykan nem mérget, hanem savat köphet áldozatára. A sav átrágja magát akár a fémpáncélon is, a bőrrel érintkezve pedig k10 Sp-t okoz erősítésenként. (Ez az erősség csökkenhet, ha páncélon vagy máson keresztül rágja át magát, mielőtt érintkezne a bőrfelülettel.) A varázslat erősítésenként 7 Mp-ba kerül.

2. Melléklet: NJK és szörny statisztikák

Alább látható a kalandban szereplő NJK-k harcértékeit összefoglaló táblázat. A táblázat a *Fogolycsere* modultól eltérően nem csak a harcértékeket és az életerőt tartalmazza, hanem a mana-pontokat és a Pszi-pontokat is, ezeket ugyanakkor továbbra is tájékoztató jelleggel közöljük. A cél nem az, hogy játék közben a KM pontosan számon tudja tartani, hogy melyik NJK mennyi mana- vagy pszi-pontot használt fel, hanem hogy reálisan ki tudja játszani a JK-knál általában erősebb ellenfeleket is anélkül, hogy az már a játékélmény rovására menjen. Ily módon természetesen egyik NJK sem fog megállás nélkül varázsolni, de a JK-knak nem érdemes szünetelünk azt lesniük, mikor fogynak el ellenfeleik készletei.

Amennyiben az egyes NJK-k leírása mást nem mond, fegyvernek többnyire egyszerű kardot vagy tőrt használnak, karaktertől függően. (1k10 vagy 1k6 sebzéssel.)

A táblázat végén üres rész marad ki „a Másik Csapat” számára, akik harcértékei értelemszerűen a tábor rendje alapján alakulnak majd.

2.1. NJK-harcértékek

NJK neve	KÉ	TÉ	VÉ	ÉP	FP	aszt. ME	ment. ME	MP	ΨP	Megjegyzés
Arianna Cha'dorien	20	45	125	15	90	imm	imm	80	55	CÉ: 50
Selin Bash'ir	45	70	130	12	95	35	40	–	25	
Mykan	25	40	110	14	75	55	55	63	49	
NJK-kalandozó 1:										
NJK-kalandozó 2:										
NJK-kalandozó 3:										
NJK-kalandozó 4:										

2.1. Szörnyek (mobok) harcértékei

Városőr (Olbaid)

KÉ: 40
TÉ: 95
VÉ: 120
CÉ: 20
ÉP: 12
FP: 60
ME (aszt/ment): 40/45
MP: –
ΨP: –

Nekromanta beavatott

KÉ: 20
TÉ: 40
VÉ: 95
CÉ: 35
ÉP: 12
FP: 45
ME (aszt/ment): 40/45
MP: 42
ΨP: 30

A boszorkánymesteri mágiát képesek használni.

Nekromanta harcos

KÉ: 30
TÉ: 65
VÉ: 110
CÉ: 15
ÉP: 12
FP: 65
ME (aszt/ment): 20/20
MP: –
ΨP: –

Koldus harcos

KÉ: 40
TÉ: 70
VÉ: 120
CÉ: 20
ÉP: 13
FP: 65
ME (aszt/ment): 5/6
MP: –
ΨP: –

Szent harcos

KÉ: 25
TÉ: 70
VÉ: 120
CÉ: 0
ÉP: 16
FP: 80
ME (aszt/ment): 20/20
MP: –
ΨP: –

Páncéljuk SFÉ-je 4-es.

Szent beavatott

KÉ: 20
TÉ: 45
VÉ: 100
CÉ: 0
ÉP: 10
FP: 50
ME (aszt/ment): 25/30
MP: 35
ΨP: 20

Doreo Merdall beavatottjai képesek a papi mágia kis arkánumába tartozó litániáinak és rituáléinak megidézésére a Lélek/Halál/Élet szférákban.

Harci kutya

KÉ: 40
TÉ: 65
VÉ: 100
CÉ: –
ÉP: 15
FP: 40
ME (aszt/ment): 5
MP: –
ΨP: –

Harapásuk sebzése 2k6 és a szabaduláshoz sikeres erőpróba szükséges. Általában 6-10 kutya tartózkodik egy helyen és többen támadnak egy ellenfélre.

Óriás pók

KÉ: 20
TÉ: 40
VÉ: 100
CÉ: 25
ÉP: 20
FP: 80
ME (aszt/ment): 5
MP: –
ΨP: –

Képesek ragacsos, a hálójukhoz hasonló anyagot lőni a szájszervükből is, ezzel megbénítva az áldozatukat. (Harc helyhez kötve.) A ragacsból való szabadulás 1k6 körbe telik. Mérgük 3. szintű idegméreg, mely bénulást okoz.

Óriás patkány

KÉ: 30
TÉ: 40
VÉ: 80
CÉ: 0
ÉP: 8
FP: 30
ME (ASZT/MENT): 5
MP: –
ΨP: –

Nagy csoportokban támadnak, többen egy személyre és megpróbálják ellenfeleiket a számosságukkal lenyomni.

Óriás nyálka

KÉ: 10
TÉ: 20
VÉ: 60
CÉ: 0
ÉP: 100
FP: –
ME (ASZT/MENT): –
MP: –
ΨP: –

Csak túlütéssel sebezhetők. A testüket körülvevő nyálka savas hatású, a hagyományos fegyvereket roncsolja. A szörny igyekszik az ellenfelet sarokba szorítani majd elevenen bekebelezni, ahol végül a testét teljesen feloldja a maró sav.

Óriás denevér

KÉ: 35
TÉ: 60
VÉ: 120
CÉ: –
ÉP: 6
FP: 40
ME (ASZT/MENT): 0
MP: –
ΨP: –

Nekromanta élőhalott

KÉ: 40
TÉ: 60
VÉ: 115
CÉ: 15
ÉP: 30
FP: –
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: –
ΨP: –

Gyorsak és intelligensek!

Miniboss: A Tó Szörnye

KÉ: 40
TÉ: 85 (csápok)
VÉ: 90 (csápok)
CÉ: –
ÉP: 10 /csáp (szörny: 100)
FP: 40 / csáp
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: –
ΨP: –

A szörnynek 12 csápja van, amivel harcol. Ha a kalandozók 6-ot legyűrnek, visszavonul. Az elpusztítása már körülményesebb, de a kaland szempontjából nem nélkülözhetetlen.

Ork harcos

KÉ: 35
TÉ: 60
VÉ: 115
CÉ: 15
ÉP: 18
FP: 50
ME (ASZT/MENT): 10/15
MP: –
ΨP: –

Ork sámán

KÉ: 20
TÉ: 45
VÉ: 80
CÉ: 40
ÉP: 15
FP: 60
ME (ASZT/MENT): 50/50
MP: 40
ΨP: –

A sámánmágiát használják.

Ork bányász

KÉ: 20
TÉ: 40
VÉ: 80
CÉ: 0
ÉP: 10
FP: 30
ME (ASZT/MENT): 8/8
MP: –
ΨP: –

Városőr (a Kohó)

KÉ: 45
TÉ: 90
VÉ: 125
CÉ: 35
ÉP: 14
FP: 70
ME (ASZT/MENT): 30/35
MP: –
ΨP: 10

A pyarroni diszciplínákat ismerik.
Tűzfegyvereik sebzése 2k6+3.

Toroni orgyilkos (kobra)

KÉ: 40
TÉ: 80
VÉ: 120
CÉ: 15
ÉP: 12
FP: 60
ME (ASZT/MENT): 40/40
MP: –
ΨP: –

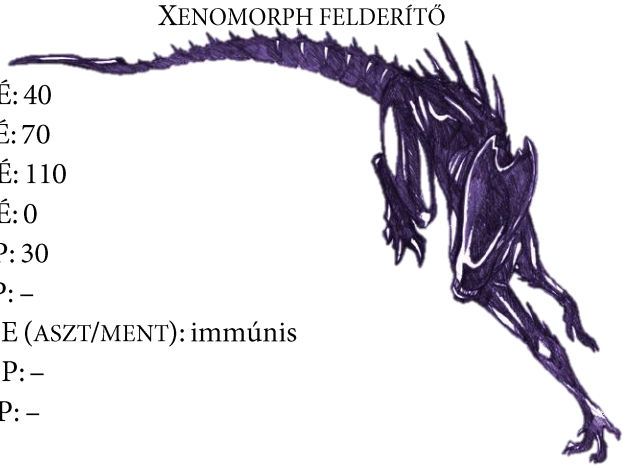
Elit toroni orgyilkos (kobra)

KÉ: 50
TÉ: 90
VÉ: 130
CÉ: 40
ÉP: 15
FP: 90
ME (ASZT/MENT): 50/50
MP: –
ΨP: 35

Természetszellem

KÉ: 30
TÉ: 65
VÉ: 100
CÉ: 0
ÉP: 40
FP: –
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: 20
ΨP: –
Képes a papi mágia Természet szféráját alkalmazni.

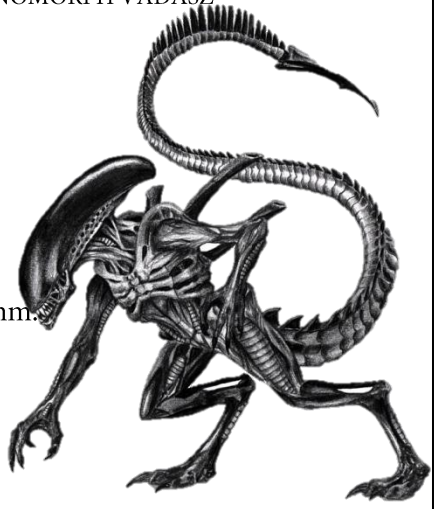
Xenomorph felderítő



KÉ: 40
TÉ: 70
VÉ: 110
CÉ: 0
ÉP: 30
FP: –
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: –
ΨP: –

Vére erősen savas, 2k10 Sp-t okozva. Csak túlütéssel sebezhető. Kitinpáncéljának SFÉ-je 2-es.

Xenomorph vadász



KÉ: 60
TÉ: 100
VÉ: 120
CÉ: 15
ÉP: 40
FP: –
ME (ASZT/MENT): imm.
MP: –
ΨP: –

Vére erősen savas, 2k10 Sp-t okozva, ezt az ellenfeleire ráköpni is képes. Csak túlütéssel sebezhető. Kitinpáncéljának SFÉ-je 3-as.

Vízelementál

KÉ: 25
TÉ: 75
VÉ: 105
CÉ: 10
ÉP: 24
FP: –
ME (ASZT/MENT): imm.
MP: –
ΨP: –

Érintése fagyos, égési sérülésnek minősül és 3k6 Sp-t okoz.

Erőelementál

KÉ: 55
TÉ: 85
VÉ: 110
CÉ: 10
ÉP: 16
FP: –
ME (ASZT/MENT): imm.
MP: –
ΨP: –

Csapásai 1k10 Sp-t okoznak.

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

KÉ:
TÉ:
VÉ:
CÉ:
ÉP:
FP:
ME (ASZT/MENT):
MP:
ΨP:

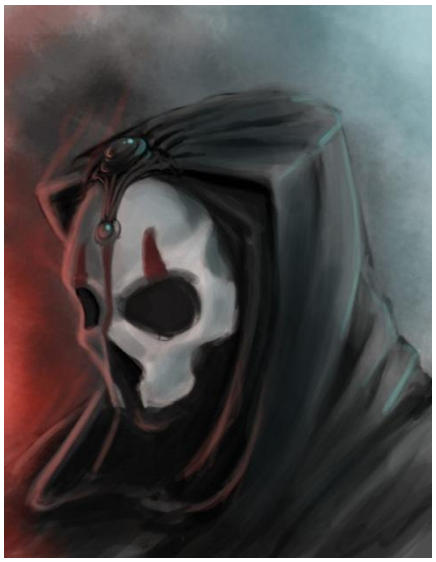
2.3. Bossok statisztikái

A Viharkígyó

KÉ: 40
TÉ: 150 (harapás)
VÉ: 200
CÉ: 60 (villám)
ÉP: 120
FP: –
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: –
ΨP: –

A viharkígyó villámcsapásainak sebzése 3k10. A szörnyet a kalandozóknak nem kell legyőzniük!

Doreo Merdall



KÉ: 35
TÉ: 70
VÉ: 130
CÉ: 10
ÉP: 14
FP: 80
ME (ASZT/MENT): 70/75
MP: 50
ΨP: 30

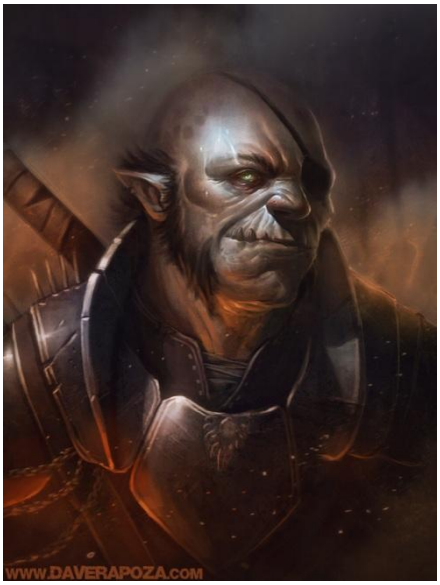
A papi mágia Lélek, Halál és Élet szféráiba tartozó mágiaformulákat ismeri és a Kis Arkánumba tartozóakat képes használni. Fegyverként elsősorban a hatalma alá vont kalandozót, másodsorban pedig mágikus tőrét használja. (1k6+1 sebzés)

Orawar

KÉ: 55
TÉ: 80 (harapás) / 100 (karmok) / 110 (kígyó)
VÉ: 120
CÉ: 0
ÉP: 70
FP: –
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: 16 (három körönként regenerálódik)
ΨP: –

Három körönként használ egy 16 Mp költségű elemi mágia mozaikot, formázva.

Ja-Wag-Chela



KÉ: 40 (+1/kör)
TÉ: 70 (+4/kör)
VÉ: 120 (pajzzsal 140)
CÉ: 15
ÉP: 15
FP: 70
ME (ASZT/MENT): 40/45
MP: –
ΨP: –

A körülöttük álló orkok fanatizálásának köszönhetően +4 TÉ-t és +1 KÉ-t kap körönként. Páncéljának SFÉ-je 3, csatabárdjának sebzése 2k6+2.

GIBBORN

KÉ: 20
TÉ: 60 (csatabárd) / 100 (lánc)
VÉ: 100
CÉ: 0
ÉP: 70
FP: –
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: –
ΨP: –

A csatabárd sebzése 6k6, a láncok sebzése 4k6. A csata során megidézett élőholtak statisztikáit ld. a szörny-statisztikáknál!

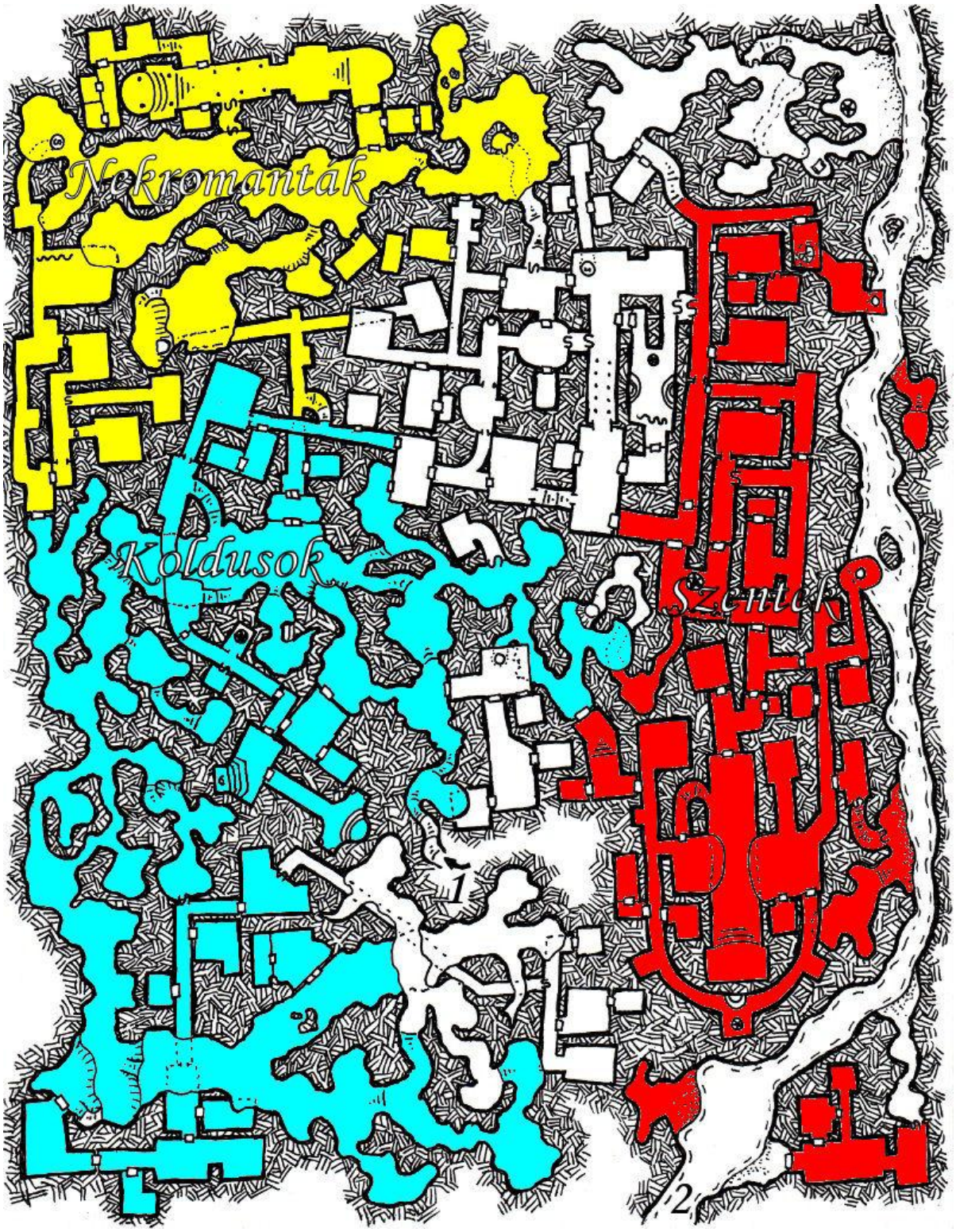
ARIANNA CHA'DORIEN

KÉ: 20
TÉ: 45
VÉ: 125
CÉ: 50
ÉP: 15
FP: 90
ME (ASZT/MENT): immúnis
MP: 80
ΨP: 55

A csata közben megidézett gólemek harcértékei: KÉ/TÉ/VÉ: 30/60/100, ÉP: 40 (csak túlütéssel sebezhetők), SP: 2k6. A nyílpuskák sebzése 1k6, amihez hozzáadódik 1k6 tűzsebzés vagy +4 (elemi erő). Az őt védelmező elemi erőaura erősítése 10-es és legalább 40-es erősségű mágiaszétoszlatás szükséges a semlegesítéséhez.

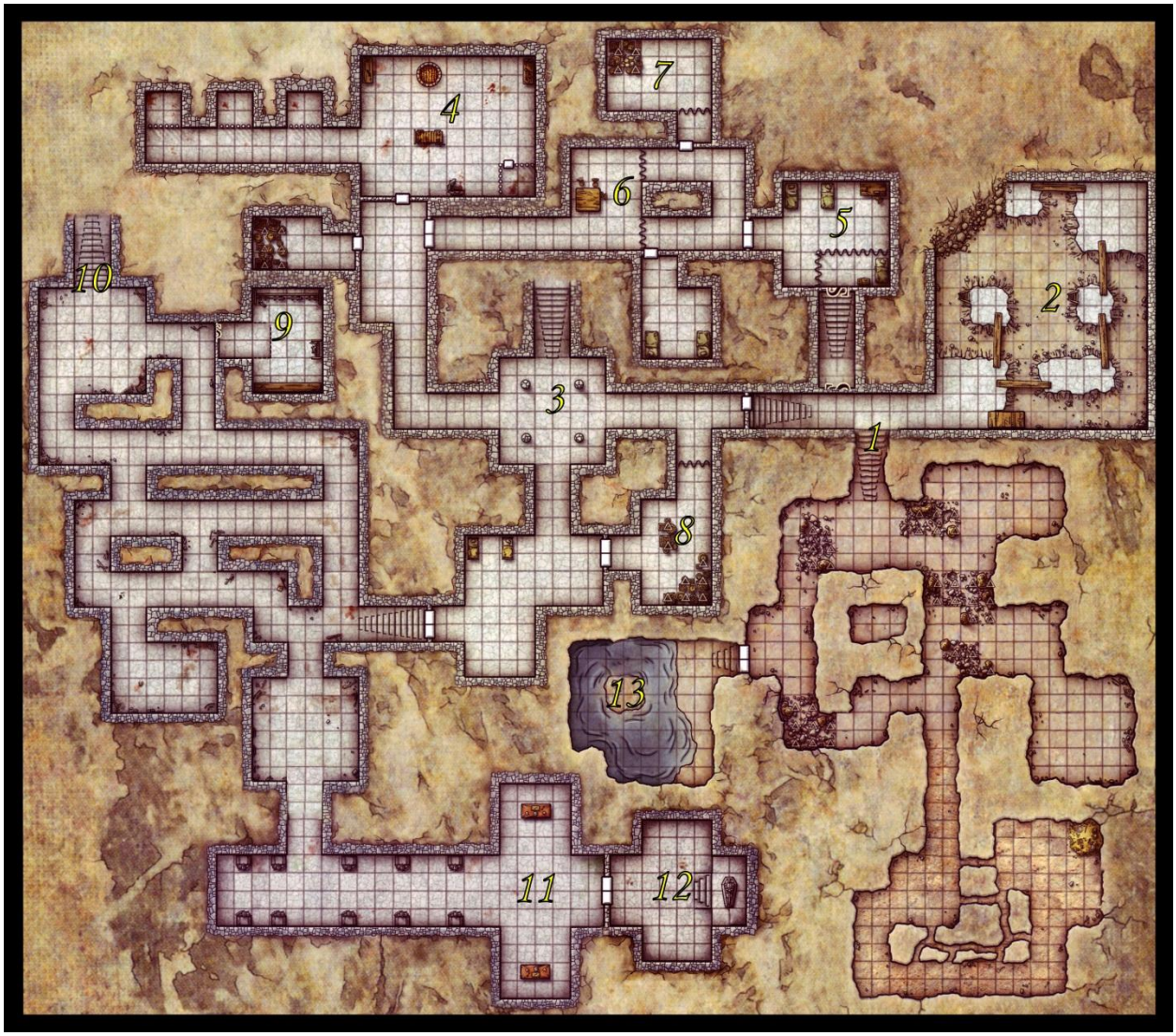
3. Melléklet: Térképek

1.1. 1. Szint (A Hetedkor Fénye)



Tekintettel arra, hogy a kaland nem bírná el (időben és kidolgozottságban sem) minden terem részletes bemutatását, így ezt a térképet csupán tájékoztatásként csatoljuk. Az **1**-es számmal jelölt hely az indulást, a **2**-essel jelölt pedig a kiszélesedő barlangot jelöli, ami után a Fény Katedrálisa található. Az **S**-sel jelölt részek titkos ajtókat jelölnek, ezeken keresztül juthatunk le leggyorsabban a keleti részen található (fehér) járatba, ami a Katedrálishoz vezet. A kalandban említett termet a ládával a KM helyezze el, a játékosok előmenetelének függvényében.

1.2. A Fény Katedrálisa



1: bejárat a kazamaták felől
2: beomlott raktárrész óriásdenevérekkel
3: csarnok és feljáró a harangtoronyba (beomlott)
4: raktárak és borospincék óriáspatkányokkal
5: szállások (4 szektatag)
6: ebédlő (4-6 szektatag)
7: konyha
8: szénraktár
9: titkos raktár fegyverekkel
10: kijárat a kertbe (4-6 szektatag)
11: a szentély (BOSS)
12: a térkapu
13: tó (3-4 szektatag)

Opcionálisan a kaland menetétől függően több vagy kevesebb összecsapás is lemesélhető.

2. AZ ORK BÁNYA

1: lejárat (a Kapu)

2: földmélyi tó (csápszörnnyel)

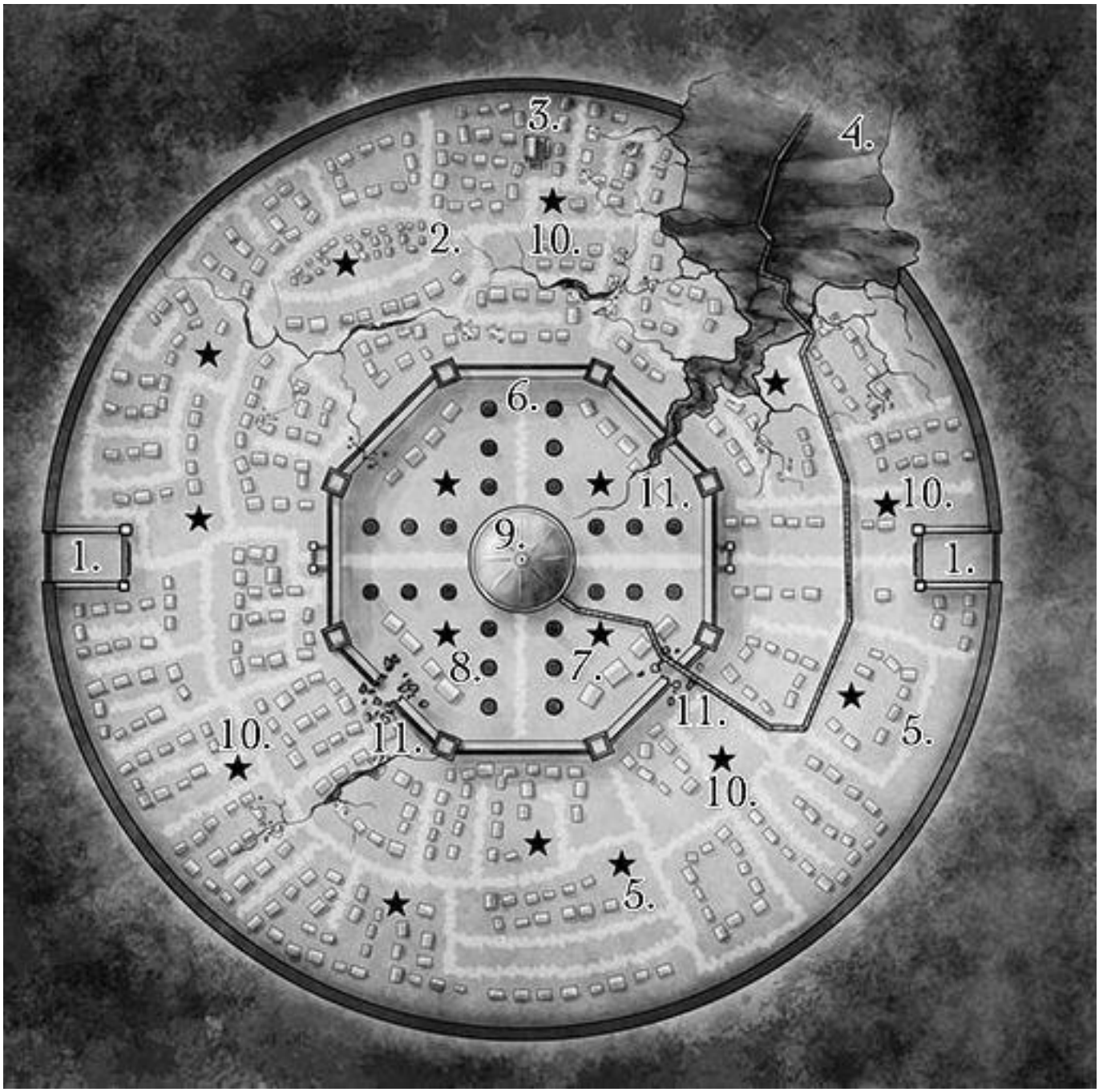
3: titkos kamra (opcionális)

4: központi üreg (káoszlénnyel)

5: nyugati üreg

A bánya többi részét a kalandozók a kaland során nem valószínű, hogy felfedezik, de ha a KM úgy véli, hogy az időkeretbe belefér, elmesélheti a bánya maradék részének felfedezését is.

3. A Kohó



1: kapuk: a Kohó területén kívüli barlangrendszerhez

2: a Gnollfogó taverna

3: templomkerület az Ősi Istenek csarnokával

4: a Hasadék – lejárat a tulajdonképpeni „hetedik” szintre: ez az ősidőkből ittmaradt tűzelemi létsík maradványaihoz vezet (kalandozók számára nem ajánlott)

5: piacok

6: a Belső Kör: a körökkel jelölt emelvényeknél vannak a továbbvezető Kapuk

7: Lady Ebona rezidenciája

8: Victor Towaresh Arénája

9: a Nagy Kohó

10: a városban fellelhető egyéb fogadók

11: a Belső Kör kapui: szigorú ellenőrzés

A csillaggal jelölt pontokon a városőrség egy kirendeltsége van.

4. KYR REJTELMEK

1: bejárat

2: 1. rejtély (a Fény és a Sötétség terme)

3: raktárhelységek: túlnyomórészt értéktelen kacatok, de akad néhány igen régi bor ☺

4: (opcionális) Pszi-terem

5: (opcionális) könyvtárak

6: meditációs csarnokok. Az első ilyen bejáratánál található a 2. rejtély.

7: (opcionális) ciszternák

8: 3. rejtély (Kyr sakk)

9: titkos átjáró

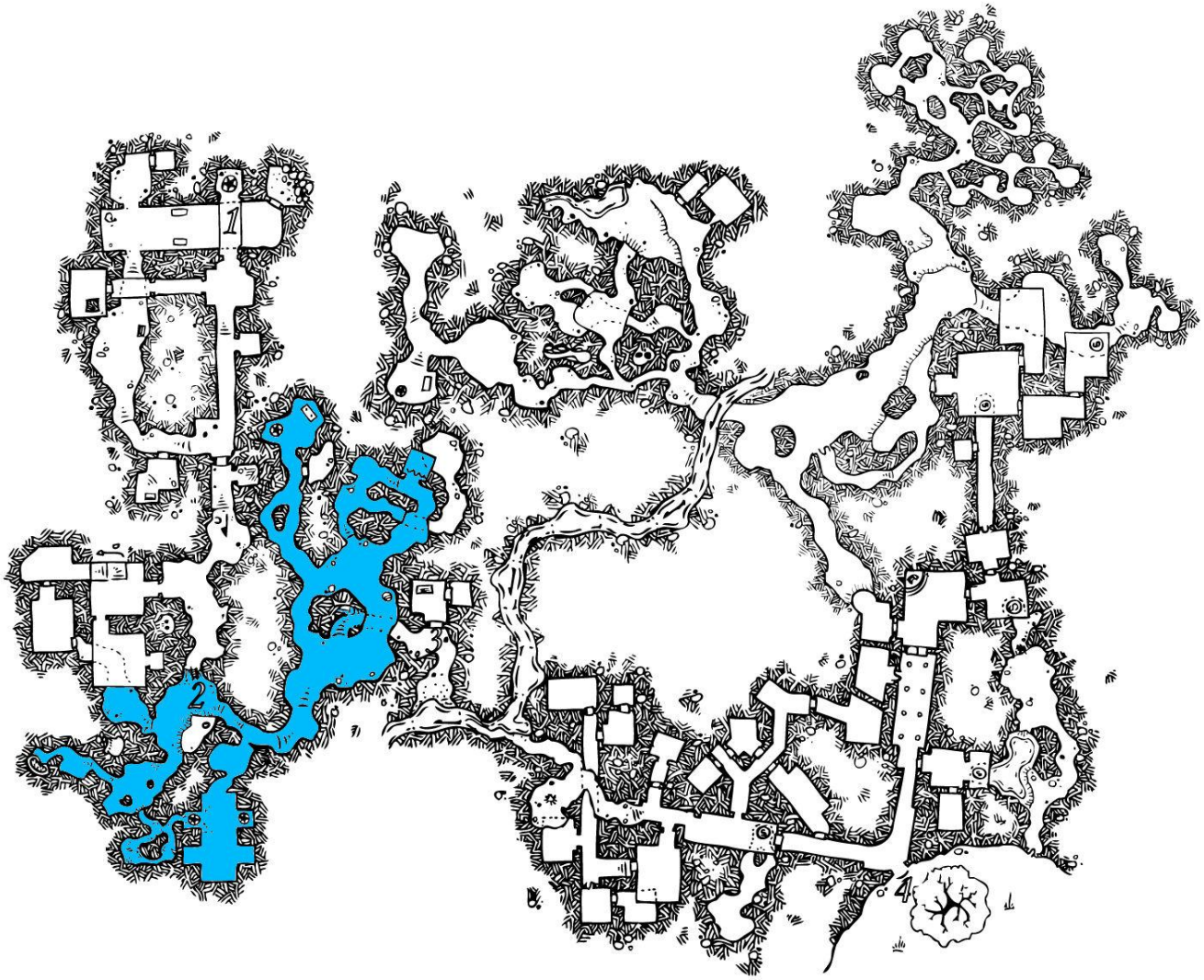
10: (opcionális) kyr oltárok

11: BOSS: az Álomfaló

12: Kapu az 5. szintre

13: a Kyr torony folytatása

5. A Sakálkirály Piramisa



1: lejárat

2: elárasztott részek (kék)

3: feljárat az elárasztott részekből

4: a Kaptár

Az elárasztott rész mögötti termek hemzsegnek a xenomorphoktól. A legelső termekben találhatók a még ittmaradt természetszellemek. A KM belátására van bízva a térkép kiegészítése.