Átkozott fészkekben: Tűzön át az égbe fel

Az V. VÁNDORKRÓNIKÁK NYÁRI TÁBOR VERSENYMODULJA
7-8. SZINTŰ KALANDOZÓK SZÁMÁRA

ÍRTA: A'frad és Amund
HELYSZÍN: Észak-Ynev; Nyugati Városállamok
IDŐPONT: P.sz. 3711.

Lithas Kalandmester,

A most következő modul az V. Vándorkrónikák Táborra íródott, az Átkozott fészkekben kampány finaléját „meséli el”. A vámpír utáni hajsza a végéhez ér, kiderül minden indíték és lehull minden maszk. Öt év kalandmodul sorozatának végére teszünk pontot ezzel a történettel és reméljük sikerül ezt az emelkedettebb hangulatot a játékba is átültetni a játékosaid számára.

A kaland négy nagyobb részből áll. A játékra két nap van lehetőség a játékra, nagyon sok a lehetőség, jól fontold meg, hogy milyen ösvényeken vezeted végig a játékosaidat. Fontos, hogy a tábor során hatványozottan figyelj a háttereikre, előnyeikre és hátrányaikra. Hogyha a kaland nem is hívja fel rá külön a figyelmedet, egyes jelenetekben nyugodtan alkalmazhatod ellenük vagy érdekükben őket.

A kaland első napjának első részében egy nagyon nyitott és lehetőségekkel teli kalandrész mesélése lesz a feladatod. Itt a játékosok kiélhetik hirtelen szükségleteiket, felkészülhetnek az elkövetkező harcokra és irányba kerülhetnek a vámpírhajsza hátterével kapcsolatban is. Fontos, hogy itt minél nagyobb szabadságot engedj a játékosaidnak, hiszen a későbbiekben erre kevesebb módjuk lesz.

A kaland második része a LIVE, ami idén háromféle módon is képviselteti magát. A tábor folyamán rendezett Szkarabeuszurak Bajnokságon elért helyezések a játékban plusz előnyöket jelenthetnek a játékosoknak, a mesélés estéjén rendezett élőszereplős vámpírvadászat az erdőben egy újabb lehetőség a karakterek elmélyítésére és a tábor folyamán végig ki lesz függesztve egy rejtvény, ami a negyedik felvonásban válhat fontossá.

A kaland harmadik részében a játékosok különböző, egymástól nagy távolságban lévő helyszíneket járhatnak be és szövetségeseket, seregeket gyűjthetnek a vámpír úr ellen. Intrika, erőpróba és jó diplomáciai készség kell, hogy az előttük álló harcban érdemben kivehessék a részüket.

A kaland negyedik része maga az epikus küzdelem, előbb a vámpírúr kastélyának ostroma és a Nagy Csata, majd a toronyba való behatolás és a vámpír megtalálása. Ami ezután következik az Mathias valódi tervének megismerése és az elkerülhetetlennek tűnő végzet kijátszása, hogy részt vehessenek a karakterek az őszi „epiloguson”.

A kaland inspirációja ezernyi helyről jött: a Castlevania játéksorozat, Stephen King Setét Torony ciklusa, Wings of Hannomase anime, a Halál Seregei lapozgatós kalandjátékkönyv és persze mind közül a legfontosabb: a Vampire Hunter D. Az a szinergium, ami összekapcsolja képi világát Yoshitaka Amano révén a Final Fantasy sorozattal különösen figyelmet érdemlő.

A kaland és a kampánysorozat önmagában is búcsúm a modulírástól. Úgy éreztem, hogy az utolsó „nagy” alkalommal nem fogom visszafogni magamat olyan érvekkel, amik előtt korábban fejet hajtottam volna. A Tűzön át az égbe fel (Jókai Mór utalás) egyben egy óhajtása egy másfajta szerepjátékos közeg iránt, ami a sokat méltatott „Interregnum” idejében fogalmazódott meg és valóra válása az évek múlásával egyre fakult. Először és utoljára mutatja meg magát ez a „másfajta” fantasy szerepjátékos felfogás.

Üdvözlettel:
Vincze „A'frad” Zsuzsanna és Szilágyi „Amund” János

V. Vándorkrónikák Tábor 2011. augusztus 3-7.
Elveszett Mesék Társasága 2006.

www.kronikak.hu
info@kronikak.hu

Fényből a Sötétségbe (1. hangulatkeltő)

Nem ismerte fel a helyet ahol ébredt, de még csak a síkot sem. Sóhajtás szakadt fel a tüdejéből és megszédült, amikor felülni próbált. Mozdulatai éteri port kavartak fel körülötte, nem létezett fent és lent ideát. Tudata az utolsó emlékekbe kapaszkodott, hogy valahogy értelmezze a helyzetet.

Emlékezett a hőre, az egész testén lángoló nafta táplálta tűzre. Nem a fájdalmában, a vereségtől való félelmében ordított. Hogy ismét alul maradhat a küzdelemben a Kalandozókkal szemben. Még egyszer nem viselné el, nem lenne még egyszer ereje hamuból újjászületni.

Emlékezett a vad törpékre. Eszelős, víg és kegyetlen törpékre, akik a mélyben lakó isteneik erejével sújtottak le rá a Vértenger kapujában. Sohasem tapasztalta még az északi törpe istenek dühét, csak legendákat hallott a Beriquelről származó nép varázshatalmáról.

Az arca elé emelte a kezét, de nem látott rajta égésnyomokat. Sima, fehér kar, az ujjain a Cronqvist pecsétgyűrűvel. Utoljára akkor viselte ezt mikor a Dúlás idején hadba indult. Nem emlékezett, hogy melyik vériszamós csatában hagyta el. … Lehetséges lenne?

Az arcát tapintotta végig és ahol egy barázdált, gonosz vénember arcnak kellett volna lennie fiatal bőrt talált, sima arcot és egy hitetlenkedő mosolyt. Feltekintett az idegen sík valótlan egére, amin csillagok gyanánt ragyogtak a távoli mágikus gócpontok. Kacagása törte csak meg az éteri csendet és asztrál-, mentállények sokaságát vonzotta magához … többek között.

- Nem helyinek tűnsz – a hang közelről jött, mégis távolinak tűnt. Mathias a szédülés ellenére féltérdre küzdötte magát, hogy szembenézhessen az idegen sík követével. Mégis meglepődött. A közelben álló férfi egy ragyogó faltöredéknek támaszkodott, félmeztelen bronzszoborként tornyosult a vámpírúr fölé, kopasz fejének felé fordulása és az eleven mosoly azonban egyértelművé tette, hogy nem élettelen. Mathias ösztönösen maga köré bűvölte megmaradt mágikus hatalmából elemi erőből emelt pajzsát.

Fehér derengés az égbolt, körülöttük sápadó romok. Odafent fénylények lebegtek türelmesen, szabályos-szabálytalan alakzatban várták mit kezdenek egymással odalent. A két férfi lábuknál gomolygó füstben állt a valótlan síkon. Egyikük testét mágikus burok fedte, másikukat túlvilági bizodalom vértezte.

- Ezen a helyen ez is kevés lenne – az idegen felé lépett és rányitotta kéken ragyogó túlvilági szemeit – Nem utolsósorban pedig teljesen felesleges.

- Mi ez a hely? – dacosan fenntartva a védműveket Mathias rádöbbent, hogy ha akarna sem tudna elmenekülni erről a helyről … bárhol legyen is az.

- A ti világotokban a Kárpiton Túlnak neveznék. Máshol az Örök Vadászmező ez, valójában inkább végtelen ciklusok sorozata. Én már nem is emlékszem honnan jöttem valaha. Minden Kör végén elfelejtünk mindent.

- Ki uralja ezt a síkot akkor? – Mathias érzékelte a távolban, hogy nagyobb mágikus kisülések torzítják a teret, de szabad szemével sem látott el a gomolygáson túlra.

- Két örökkévaló entitás, Káosz és Kozmosz. Az ő háborújukban játsszuk el újra és újra a szerepünket. Ha itt vagy, az azt jelenti, hogy a sorsod a Káosz seregébe osztott neked lapot.

- Én nem maradok itt sokáig. – Mathias kezdett kétségbe esni, a sík újszerű szabályainak megértésén túl felsejlett neki, hogy milyen hatalmas lények is lehetnek az entitások, akiről az idegen beszélt.

- Persze, van módja annak, hogy kijuss innen. Igázságtalan volna is másféleképpen. – a ragyogó kék szemű férfi a fejét ingatta – ehhez azonban az kell, hogy valakinek hiányozz ott, ahonnan jöttél, hogy valakinek fontos legyen a te életed és halálod – mereven Mathias szemébe nézett aki úgy érezte azúr lángok emésztik fel a szívét – Van olyan halandó, akinek fontos vagy Mathias Cronqvist?

Mathias nem tudott válaszolni. Komolyan elgondolkodott. Ahonnan jött, a világ aminek emléke egyre csak halványult benne nem szolgált sok fogódzóval. Emlékezett Leonra, a barátjára, akit elárult. Tycondriusra, aki legyőzte, megölte és hamvait elhelyezte a Szent Város ereklyevermében, Hetedikre, aki megszerezte onnan és mindent megtett, hogy életre keltse. Vheviára, akit elrabolt az otthonából és a lény mégis önként maradt mellette. Szövetségeseire gondolt, akik a Setét Toronyban várják visszatértét az élők birodalmába.

Rányitotta harmadik szemét az előtte álló idegenre és az megszűnt az lenni a számára. Látta a halhatatlan isteni atyát, aki halandó asszonnyal nemzett utódot, látta a háborút a féltestvérekkel az apjuk hatalmáért és a trónért egy szigorú szabályokkal teli világban. Látta a másikban a reményt, hogy valaki eljön érte és fivérének nevezi, kiszakítva ebből az örökkévalóságig tartó küzdelemből.

- Nem maradunk itt örökké Sarevok! – érzékelte a közeledők energiáját és lehúzva az elemi erő védelmét kezet nyújtott az új szövetségesének – Ameddig kell harcolunk az arctalan entitások kedvére, de nem veszítjük el a reményt, hogy fontosak vagyunk a mi világunk számára.

A füstfellegek közül két színes figura bontakozott ki, egyikük a kezében slan-pallost pörgetett, szőke haját a síkok közti szél cibálta kócosra. A másik majomszerű figura, kezében két veszedelmes pengével. Harsányan kiáltottak és megállva a levegőben rohamra indultak a földön állók ellenében. Nem volt kétség, hogy Kozmosz seregébe tartozók e.

Mathias egy mozdulattal a felettük ragyogó fénynyalábokat rendezte veszedelmes ostorszíjakká és a majomszerű felé kígyóztak. Sarevok kezében megjelenő háromkezes pallos csilingelve fogadta a támadó azonos nagyságú pengéjét. A kis pengékkel a fiú átvágta magát a kígyózó fényeken, csak hogy a vámpírúr helyén a földbe csapódjon, Mathias már a fal tetején termett és a semmiből ragyogó denevér rajt idézett a támadójára. Kacagott, mert élvezte amit csinált és kacagott, mert hitt abban, hogy valakinek fontos odaát, hogy valaki érte jön és nincs mitől tartania ezen a helyen. Sarevokra átterjedt a jókedve, aki egy smaragd ösvényt

meglovagolva üldözte a védekezésbe vonult szőke ifjút. Mathiasnak önkéntelen jöttek szájára egy régi dal vagy csak egy dráma kulcsszavai: *„Örökké nem eshet.”*

A Vér Ünnepe (2. hangulatkeltő)

A Hanga Terasza előtti szökőkútnak a hátukat vetve ültek, a gyülekező tömeget figyelve. Festett hajukba lustán bele-bele kapott a reggeli langyos szellő, felettük, a lehetetlenül kék égen, tucatnyi sólyom repkedett.

- Nem hiszem el, hogy nem használnak mágiát. Egyszerűen lehetetlen, hogy barbár módon nem használják ki, azt az erőt, amit a vér adhat! – csattant fel a férfi.

- Akkor csatlakozzunk, és nézd meg magad. Talán még hasznot is húzhatunk abból, ha mégis vérmágiát űznek. Megzsarolhatnánk a vezéreket…

- Vagy üzletet köthetnénk az Inkvizícióval. –gondolta tovább a dolgot, miközben lustán pengette hangszerét.

- Kössük össze a kellemest a hasznossal. –mosolyodott el a lány, miközben már fel is pattant.

- Mire gondolsz? –csillant fel a férfi merengő tekintete, miközben már ő maga is felállt.

- Természetesen pénzre, és ékszerekre!

- Versenyezzünk? – húzódott hamiskás mosolyra a férfi szája.

- Pontosan! De most nem merészelj csalni! A legutóbb is csak azért nyertél, mert mágiát használtál. – feddte meg nevetve a lány.

- Fogalmam sincs, hogyan jössz rá mindig.

- Látom a szemedben.

Úgy olvadtak bele Új-Hamed ünneplő tömegébe, hogy még egymást is csak ritkán pillantották meg. Mikor a hordárok megérkeztek a Világosszeműekkel, a nép ujjongott, a hordszékek közelében állók hálát rebegtek, és az indamintákkal díszített heges kezeket, és lábakat csókolgatták.

A menet végigkígyózott a város főbb pontjain, az utat a göndörített szakállú katonák sorfala övezte. Elhaladtak a Múlt, a Jelen, és a Jövő Házai előtt, a város közepén lévő Oázis szökőkútnál, ahonnan látni lehetett a Vezér monumentális palotáját, mögötte a messzeségben pedig az Ősök Falát. Több mint egy órányi gyaloglás után, erszényekkel és ékszerekkel a

rejtett zsebeikben, megérkeztek az Ezer Rózsa Kertjéhez, a hagyomány szerinti szertartás színhelyére.

- Elképesztő, hogy milyen gazdag ez a város! Az ember beleszédül a színekbe, a formákba, és a világító fehér falakba. –súgta az egymás mellett álló páros fülébe egy hátborzongatóan üres, testetlen hang. – Ó, csak nem fegyvert rántanának egy apró szúrás miatt? Felesleges így kiabálniuk. Senki sem hall, senki sem lát, senki sem érez minket.

Érezték hogyan merevedik meg a testük, hogyan vesztik elfelette az irányítást, hallották a bokáikon, csuklóikon kattanó bilincseket, és talán életükben először, érezték a torkukat fojtogató félelmet. Mellettemegjelent a düh, és a szégyen, a tudat, hogy most elkapták őket.

Szellemekként úszták át a tömegen, épületeken, tereken, a piacon, egy fogadón, majd a városfal keleti részén. Vagy a nyugatin? Már nem tudták. Jó ideig vakon haladtak, de érezték, amikor a csendes puha homokot felváltotta az erdő keményebb zajosabb talaja, és az erős napsütés sem égette már a bőrüket. Elrablóikat nem hallották, csak a fém csilingelése keltett zajt, amikor meg-megrántották rabláncaikat. A sötétség után a hirtelen, szikrázó világosság vakította el őket, amikor több órányi szüntelen,csendes menetelés után egy tisztásra értek. Miután szemük megszokta ismét a fényt, elrablóik is láthatóvá váltak. Míg magukban azt hitték, kalandozók, egy jól öltözött, valahogy egységesnek tűnő társaságot pillantottak meg a gondosan felállított szekértábor ölelésében. Mind magas, vékony, szálas izomzatú, sötét bőrű, szurokfekete hajú férfiak voltak.

Míg két ló közé vezették őket, és láncaikat két oldalra hozzákapcsolták a súlyos nyergekhez, alacsonyabb, zömökebb, de szintén olajbarna bőrű férfiak, vödrökkel, karjukon törlőruhával, kezükben illatos szappannal, szolgamód,a vezetőikhez siettek, akik alaposan megmosták a kezeiket, majd váltásruhákat vettek elő nekik. Mindenki szó nélkül tette, amit kellett…

A lány fejében felidéződtek a Múlt, és a Jelen Házában látott képek. Vizsla tekintetével mindenkit végigmérve, összevetette a különbségeket és a hasonlóságokat a férfiak között. Ahogy formát öltött a gondolat, lassan elkerekedett a szeme, szóra nyitotta a száját, hogy megossza testvérével a felismerést, de hang már nem jött ki a torkán. Amennyire a láncok engedték, bátyja ugyan olyan döbbent, hitetlenkedő tekintettel, tátogva fordult hátra…

Árnyékból a Fénybe (3. hangulatkeltő)

Miközben Csáklya a kirakodást ellenőrizte én a tatfedélzetről a városképben szörnyülködött. A világban az én otthonát tartják legtöbben dekadensnek, de csak egy pillantást kellene vetniük a Nyugati városállamok legjellemzőbb kikötőjére, itt Hyonban. Az emberi matrózok között olykor feltűnik egy pikkelyes hüllő a rakodók között, a mólók tövében díszes ruhájú embervérivó fajzatok kalmárkodnak. Még az ó hajójukhoz is egy csupaszképű törpét küldtek a kikötői őrségtől, pedig ez nyílt sértés a Kosfejes lobogó alatt hajózókra.

Most azonban nem azért vannak itt, hogy megtorolják az ilyen kicsinyes sértéseket. Transcepsként kell viselkednie az ilyen időkben és így is fog tenni. Kiterjesztette tudatát a

hajótesten és sokadszor ellenőrizte a matrózaikat. A torz vágyakon én alantas szándékokon felül nem lelt mást, ezért társait kereste ki a környezetéből inkább. Tudatuk áspisként ragyogott a többi, sárnak megfelelő elme között.

Csáklyát folyamatosan látta is, így a saggitor precíz, rendszerető elméje könnyen a markába simult. Érzékelte a gondolatait és egy töredék pillanatra a figyelmét is elvonta a rakodókról, mire az feltekintett rá a tatra és biccentett neki. Pontosan olyan szükségesnek és helyénvalónak érezte a folyamatos ellenőrzést, mint aminek a varázsló. Erre nevelték és kondicionálták odahaza.

Kampó megtalálása sem volt nehéz, hiszen tudta, hogy az oculis az árbóckosárban lapul kis túlzással az indulásuk óta. Folyamatos mentálfonállal kapcsolódott a transcepshez az út folyamán, ami csak a kikötés után enyhült valamelyest. Érezte, hogy a fiatal fiú a tengeri betegségével küzd, de minden idegszálával azon van, hogy gyengeségét ne vegyék észre mások, különösen a társai.

Csillag a hajókonyhában készítette össze több adagra valót az otthoni ételekből. Nem volt kétsége, hogy a boszorkány megbájolja a cipók és sütemények egyes darabjait. Nem kockáztatta azonban, hogy a nő koncentrációját megtörje egy mélyebbre hatoló kutakodással: a küllemére kevésbé adó természetboszorkánynak fontos volt, hogy senki ne zavarja meg az otthonukban elkezdett mantrákat és így koncentrálhasson.

A hajó gyomrában utolsóként akadt rá a Szegre. A szükségből messorrá előlépett férfi még mindig igényelte a folyamatos odafigyelést. A hajóút során egyszer elszabadult és kíséret nélkül bóklászott a hajón. A matróz aki találkozott vele az éjszakai őrségben fellármázta a hajót és utána sem volt képes szavakkal leírni társainak, hogy mit látott. Másnapra meghalt, de ez korántsem volt misztikus eset, mint inkább szükséges eljárás a csapata részéről.

Ellazított izmait és az előttük álló feladatra koncentrált: a wier városállamokban bújkáló vámpírúr megtalálása és hatalmának elorzása különös kihívásnak ígérkezett. Azonban ez sem igazolja, hogy őket, a nemrég kinevezett Árnyéktalanokat küldjék erre a külországi akcióra. A csapatnév a legsikeresebb fejvadász alakulatok között öröklődik és bár nagy árat, előző messorukat kellett érte adniuk kiérdemelték az elismerés minden morzsáját. Ezzel a küldetéssel pedig be is fogják bizonyítani ezt a kétkedőknek.

***

Arccal előre csapódott a padlóra. Még mindig nem volt képes felfogni, hogy az előtte magasodó amund hogyan volt képes ilyen könnyedén átjutni az elemi erőből emelt védművein. De megtette és torz, fűrészfogas kardjával egy kisebb embernyi húst hasított ki belőle. Érezte a forróságot, ahogy a falról lecsurgó vére az oldalánál gyűlik össze. Szája néma kérdésre nyílt és mivel érezte, hogy teste nem lesz képes rá, elméjével követte vissza az eseményeket.

Éjközép után nem sokkal érezte, hogy Kampó jelenléte megszűnt. Azonnal ébresztette társait és kigurult Szikra mellől az ágyban. A következő pillanatban a szobában megjelenő kardművész nyársként szegezte fel az ébredező boszorkányt és azzal a lendülettel ugrott ki vele az utcára nyíló ablakon. Fél szemmel látta, hogy lendületet vesz a vért hányó nőről és a szembe lévő ház tetejére szökken, de nem volt ideje ezzel foglalkoznia.

Egy pillanatra mint egy vészharang kondult az elméjébe Csáklya halálfélelme és a szobáikat elválasztó falnak csapódó súlyos tompa tárgya hangjára és az életjel eltűnéséből tudta, hogy a lehetőségeik gyorsan fogynak. A folyosó felé teleportálta magát vakon és köhögve egyenesedett fel nem messze a lépcsőfordulóban. A halott társa szobájából imádkozást hallott, de nem pyar nyelven. A lépcsőn pedig egy meglepett arcú dáma lépdelt fel, kihegyezett szemfogai villogtatásával nyilvánítva nemtetszését a jelenettel szemben.

Félrelökte az útjából és közben megmaradt varázshatalmát próbálta összerendezni, öntudatlanul sajtolva ki az életerőt a környezetéből. A fogadó előterében illatozó virágok elfonnyadtak, egy ereje végén járó törzsvendég a pultra hanyatlott. A teremben szinte mindenkin erőt vett a gyengeség, leszámítva egy hóhajú férfit díszes ruhában az egyik sarokban ülve, aki megemelte kupáját a meztelen kráni felé.

„Egy másik varázsló!" – döbbent rá a transceps, ahogy az idegen aurája találkozott az övével. Ösztönösen felvonta mágikus pajzsait és megvetette lábát a lépcső alján. Ekkor meglódult vele a világ, repülni kezdett át a termen keresztül, alig pár méterrel tévesztve el az idegen varázslót. Pördültében még látta a lépcsőn álló kacagó alakot, aki egy pörölyt lengetett a kezében. Elemi erejű pajzsának gömbjében olyanná vált, mint egy labdajáték kulcsfontosságú része.

A fogadó egy faburkolatán keresztül repült ki az utcára és érkezett az istálló elé. Ösztönösen levitálni kezdett és a kocsiszín felé indult. Egyetlen lehetősége volt, hogyha a Szeget kiengedi ezekre az őrültekre. A ketrechez repült és őrült módjára szaggatta a ponyvát. Odabent vörös szempár villant felé kérdőn. A hófehér sörény alól két emberi kar nyúlt ki a meghajlított vasrácsokig. A transceps remélte, hogy a boszorkány nélkül is képes lesz ráerőltetni akaratát erre a szörnyetegre.

Kinyitotta a ketrecajtót és magára hajtotta, hogy a kirobbanó lény ne tehessen benne kárt. Jól számított, az ajtóban megjelenő üldözőire rontott a bestia és szétszórta őket (bár mintha az egyiket ez kacagásra késztette volna). Amennyire lehetett összeszedte a megmaradt önbecsülését és kilépve a ketrecajtó mögül kiegyenesedett. Nincs minden veszve, a szörnyeteggel együtt vagy anélkül, de eléri a hajót és visszatér a rendházba, ahol igényel újabb fajvadászokat … vagy százat.

Az istálló hátsó ajtaja felé lépdelt és késve, egy érzéssel elkésve fedezte fel a lovak közül előlépő ragyogó szemű amundot. Egy pillantásra futott csak az idejéből és saját vérében feküdt a büdös szalmán. Próbált nem nyöszörögni, megalázónak érezte volna a helyzetében. Távolról és egyre távolabbról hallotta csak a csatazajt és a Szeg panaszos nyüszítését. Mielőtt meghalt az eredeti Árnyéktalanok jutottak az eszébe. Az ő sorsuk mennyire más volt …

Háttér és az előzmények

A történet szálai kivételesen csak egy múltba vezetnek vissza, a környezet és a feladata kifejezetten statikus. Az eseményeknek egyetlen történelmi mozgatórugója immár a Vámpírhajsza. Hónapok kellettek csak, hogy ezeréves pecsétek törjenek fel, eskük váljanak semmissé és átrendeződjön a Quiron nyugati partvidékének hatalmi berendezkedése.

Mindez egy Mathias Cronqvist nevű vámpírúrnak köszönhető, aki Ó-Pyarron elestekor bukkant fel elsőként, majd csak Új-Pyarron megalakulása után talált újabb legyőzőkre az Emlékek Völgyében. Ekkor a Szent Húsdarálóban feldolgozott hamvait Tycondrius inkvizítor a pantheon ereklyetartójába helyezte el és vérét tartalmazó ampullát pedig medálként hordozta magával.

Ebben az állapotában öt évre volt szüksége, hogy a köztes síkok magányából halandókat vegyen rá arra, hogy akarata szerint cselekedjenek. Túlvilági megbízóként a Hetedik révén szerezte meg halandó porhüvelyének maradványait. Ennek és több feláldozható hatalméhes bolondnak a révén 3711 első napján ismét a világra szabadult. (a rituáléhoz szükséges többletenergiát egy, a Ködvidéken megnyílt síkkapuból orozta el)

Sorra járta a kisebb-nagyobb és őrizetlen mágikus gócokat északon. Az egyik Orákulum meggyilkolását is neki tanúsítják. Végül az Eren határvidékén elrejtett orwellánus szentély kifosztásakor akadt össze a Kalandozókkal. A vidéken hamar elszabadult a káosz és a vámpír az elorzott mágikus hatalommal és egy falusi lánnyal (Vhevia Atta) kereket oldott.

A második összecsapásra Ediomad hegyeinek mélyén került sor, ahol két renegát törpekolóniát ugrasztott egymásnak az immár vámpír tanítványaként megjelenő félelf lány. Ebben a harcban azonban a vámpírúr szolgái alulmaradtak és Vhevia súlyos sérülésekkel fogságba esett a mélyben. Ezt az ereklyét (A Sárkány Szívét) nem sikerült megszereznie.

A harmadik menetben azonban Mathias végül komoly vereségeket szenvedett. A hamis mágikus csapdában vívott harcában Secchus partjai közelében súlyos sérüléseket szerzett és menekülni kényszerült. A Zöld Láng halálával ekkor a fejetlenné váló Kobrák úrnőjévé előlépő Fekete Fátyol bosszút esküdött a Kalandozók ellen.

Miközben a vámpír öntudatlan és gyorsan foszló porhüvelyét a Nyugati Városállamokban rejtőző Setét Torony felé menekítik hívei az egykori gyilkosa, Tycondrius inkvizítor átlépte a politikai határvonalat egy, a Vihardúc legénységéből toborzott sereggel. A városállamok vezetői közös sereget szereltek fel a pyar behatolással szemben, amelyeket a vámpírúr szolgái igyekeznek a hatalmuk alá vonni.

A Krán által küldött elit fejvadászcsapat egy fő híján teljesen felmorzsolódott a vámpírúr híveivel szembeni harcban. Szeg, a Fekete Határ túloldalának rettegett sorozatgyilkosa elszabadult a városállamok területén és a békés Drake királyság nyugalmát fenyegeti. A Rozsdatemetőben felépült rejtekhelyükön a vámpírúr szolgái uruk tervének utolsó fázisához készülődnek.

Nyugati Városállamok

Az Eriontól északnyugatra fekvő puszták mindig is a tiltott vidéknek számítottak sok pyar hitű számára. Elsősorban vad nomádjai és a terméketlen, régi romokat rejtő földjei okán. Hogy ezeket konkrétan szektáknak és démonkutaknak nevezzék nem volt példátlan sosem és így sokak gyerekmeséiben jelenik meg ez a vidék barbár és az Elátkozott Vidékhez hasonló helynek.

Ez az állapot és megítélés azonban legalább annyira köszönhető az Erion és a helyi városállamok közötti rossz viszonynak, mint a valóban veszélyes vadonnak és látszólag értéktelen földnek. Azonban a sivatagok, erdőségek és puszták különböző részein igenis

fellelhető a civilizáció és kisebb nagyobb települések. Három nagyobb „államalakulat” emelkedett ki az elmúlt évezredekben itt: A Drake királyság; a Salamboo kereskedelmi szövetség és az Emlékező kánság.

A **Drake királyság** az Anuria hegység déli lejtőin, felkapaszkodva a magas kőfalban hozta létre katonai alapokra helyezett királyságát. A kalandozó alapítóról elnevezett királyság élén a monda szerint a sárkány vére által halhatatlanná tett lovag, Drake uralkodik mind a mai napig. A godoni kóborlovagból lett király a hegység abbit kovácsműhelyei feletti hatalmát rettegett lovagjaival és az azok élén álló tíz fehér páncélos vitézzel őrizteti.

A **Salamboo kereskedelmi szövetség** egyedülálló a kontinensen. Alapítói még azok a menekültek voltak, akiket a Káoszkor legzivatarosabb évtizedeiben nem engedtek Erion falai közé és megtagadták tőlük a túlélést. Dacból és az emberi faj túlélési ösztöneitől hajtva átkeltek a halálcsapdává vált vadonon, a káoszlényektől hemzsegő pusztákon, majd átkelte az Ekbir sivatagon levetkezték magukról azt a keveset is, ami emberi lényükből megmaradt addigra. Akik elérték a nyugati óceánt már egy új faj első hírnökei voltak Yneven, vérivók vagy ahogyan a hetedkorban emlegették őket: *wierek*.

Az **Emlékező kánság** magát az emberiség bölcsőjének védelmezőinek tekintik. Az elmúlt évtizedekben felbolydult nomád törzsek alaposan kivéreztették egymást megvadult sámánjaik akarata szerint és végül az Emlékező törzs vajákosai ragadták magukhoz a hatalmat a megmaradt nagycsaládok felett. Portyázóik rendszeresen járják a vadont és a pusztákat, sámánjaik egyre erősödnek és a hatalmuk nő, azonban váltig hangoztatják, hogy az emberiség következő nagy erőpróbájára készülnek és hogy megvédjék a múltat.

A három fenti államalakulaton kívül persze több kisebb állam és település létezik elszórva ezen a vad területen. Pyar missziós telepek, erioni börtönvárosok éppúgy, mint a Krad lovagrend egy fennsíkon kiépített erődje, mely a civilizált világ végét jelenti a hétköznapi emberek számára. Két titokzatos társaság tevékenysége lehet még fontos és említésre méltó a vidéken.

A magukat **Bíráknak** nevező nagyhatalmú lények csoportja hivatott fenntartani a békét a városállamok teljes területén. Ez kevésbé a kisebb csetepatékat, mint a háborúskodást jelenti. Elsősorban a kánság radikális vezetőit tartják sakkban és rémisztgetik a vérvonaluk megszakadásával. Tudni, hogy a Drake királyság városainak utcáit éjjel a Bírák tartják felügyeletük alatt és a Salamboo szövetség városai között is ők az első számú közvetítő csatorna. Kevesen találkoztak már olyannal, aki bizonyítottan tagja a csoportnak és alakjuk világ monda- és mesevilágának szerves részévé vált.

A Tiane hegység csúcsain több szerzetesrend is befészkelte magát az idők során. Azonban egy, a demilitarizált övezetben tart fent egy harcművészeti iskolát. Az Ekbir északi részét nem ok nélkül nevei a hagyomány „Rozsdatemetőnek”, a hagyomány szerint az istenek nem engedik, hogy itt halandók fegyvert emeljenek egymásra. Az itt székellő slan iskola pedig kizárólag pusztakezes harcban járatos zsoldosokat és testőröket ad a vidéken áthaladók mellé, megfelelő anyagi hozzájárulásért cserébe. A ’*muay*’ stílus képviselői különös kapcsolatban vannak a vidékkel és ezért sohasem hagynák el a városállamok területét.

A városállamok elsősorban a Salambbo tevékenysége révén ismeretesek yneven a nyitott gondolkodású kereskedők körében. Riegoy éppúgy kereskedelmi kapcsolatban áll vele, mint Erion hercegellenes céhei és családjai, de tudni vélik sokan, hogy Kránnal is aktív

kereskedelmi kapcsolatban van. A pyar államokban érthetően az innen származó személyek nem kívánatosak és általában nem is igen fedik fel kilétüket, hogyha nem feltétlenül szükséges. Saját pénzük, nyelvük és fegyvereik vannak, amelyeket a godoraitól eltérő fejlődéstörténetük hozott létre és az inhumán gyökereik újraértelmezései.

Az itteni fizetőeszköz faragott és fémmel töltött csontkocka, és mint ilyen, elsősorban a Drake királyságból származik. Értéke megközelítőleg egy ilyen pénznek fél ezüst. A hamisítást halálbüntetés terhe sújtja a kánság területén is. A fémpénzek a papi áldáshoz hasonló mágikus kisugárzással rendelkeznek, amelyet adott esetben a városi váltókban ellenőrizhetnek. Alapvetően azonban kevés ilyen van forgalomba így nagyobb tételek esetén váltókkal fizetnek a kereskedők egymás között, de ezeket már akár a Bírák is felügyelhetik.

A helyi nyelv különös keveréke a hatodkori ember által beszélt *crantai* utódszavaknak, a *sníl* és más értelmes káoszlények hatásának, illetve az *ó-godoni* mondatszerkesztésnek. Így aki valamelyik nyelvet beszéli, a hetedkoriak közül pedig a shadonit vagy a gorvikit, az konyhanyelven megértetheti magát a helyi lakosokkal vagy elég hamar el is sajátíthatja a lényegre törő és praktikus nyelvet. Sok helyen persze beszélnek dzsadul vagy közös nyelven is, a Salamboo városokban pedig nem ritka a kráni, elf és sníl nyelv tiszta alkalmazása sem.

A vidék megosztottsága alapvetően rányomja a bélyegét a helyi múlt felé forduló kultúrára. Ameddig a nomádok minden kezük ügyébe kerülő eszközből fegyvert igyekeznek kovácsolni (beleértve a háziasított káoszlények egy részét is), addig a Salamboo városokban a művészetek dekadens burjánzásban leledzenek. Felfoghatatlan pénzel és életek cserélnek gazdát (létezik a rabszolgaság) egy-egy a homok alól előkerült antik szobor vagy ereklye birtoklásáért, különösen az utóbbi időben élénkült meg ez. A Drake királyság is különös gyűjtésben van, évente küldenek ki kóbor lovagokat, hogy a külvilág haditechnikáit ellesve készülhessenek fel bányáik védelmére bármivel szemben.

Fontos megjegyezni, hogy a vidék vegyes lakossága ellenére a túlsúlyban itt is emberek élnek. Csak a Salamboo városokban előny, hogyha valaki egy wier dinasztia tagja és persze sokan próbálnak meg közéjük tartozónak látszani. Drake királyságában éjjel senki sem mer az utcákon maradni és ha igen, nagyon vigyáz, hogy ne vonjon fegyvert vagy ne okozzon galibát, a Bírákat rettegi a gonosz. A kánság alapvetően megveti a két másik birodalmat és bár korábban folyamatos harcban álltak a bányákért, az utóbbi időben megbékéltek és más felé fordították figyelmüket. A kánságból megtért misszionáriusok egy jóslat közelgő beteljesüléséről suttognak.

A világ keresztútján

Látom nem érted,
Látom, nem érzed még,
hogy nincsen hová futnod
és nem tudsz kijutni a világból.

Mert nincsen hova rohannod,
ugyanoda jutnál.
És én ott várlak majd,
Ott várlak majd a gondjaiddal.

Most én állok szemben veled,
Szemben a világgal,
szemben mindennel, ami fáj...
Látod, hogy mosolygok?

Én vagyok mindazok, akik nemet mondanak,
Én vagyok azok, akik szerettek élni...
Én élek és élni akarok, ha kell,
Szembeszállok a világgal.

Ha mellettem állsz vagy
Ha egyedül kell maradnom.
Ott várlak majd,
Ahol szembeszállunk a világgal.

- Cloud Boohen

1. Fejezet: Új-Hamed

A kontinensen Anuria, és Ediomad között helyezkedik el, keleti, és nyugati irányból egyaránt sziklás erdőség öleli, északról, és délről, a sivatag fogja közre.

Új-Hamed alapjait a legendák szerint nagyjából 400 évvel ezelőtt, a dzsennek teremtették, de ennek egyetlen iratban, vagy könyvben sincs nyoma. Vannak, akik szerint a vándorló kereskedők állandó pihenőhelye volt, és szép lassan ők, és utódjaik építették fel a mai formájában elképesztő gazdagságról árulkodó várost. Akadnak olyanok, akik szerint akár több ezer éves is lehet, csak éppen a sivatag tengernyi homokja rejtette, és az egy időben sűrű szélviharok a felszínre hozták. Akármelyik is az igazság, valljuk be, kevés az esély arra, hogy egyszerű kereskedők képesek lettek volna olyan monumentális épületeket felépíteni, mint például a Palota. Mondjuk akkor, hogy alapítása, és felépítése az idő, vagy éppen a homokviharok homályába veszett. Az viszont bizonyos, hogy jelenleg nagyjából 30.000, zömében dzsad származékok lakják, fejlesztik, és tartják meg Új-Hamed pompáját.

A Nagy Vezér, a város legnagyobb hatalmassága választja meg utódját, örökösei pedig kizárólag a Vezérek lehetnek, akik a negyedeket igazgatják. Úgy osztották fel Új-Hamedet, hogy a negyedek között ilyen-olyan okok miatt függőségi viszonyok alakuljanak ki, ezzel próbálva elkerülni a komolyabb belviszályokat. Ugyan előfordulnak kisebb-nagyobb villongások, de vagy a Tanácsteremben, vagy a Nagy Vezér irányítása alatt lévő városőrség segítségével, eddig mindet elcsitították. Jelenleg kifejezetten feszült a légkör a városban, mivel a jelenlegi uralkodó a halálán van, de még mindig nem nevezte meg, hogy melyik Vezér vegye át a helyét, így egyre komolyabban versengenek egymás ellen.

Kultúráját többnyire a dzsad motívumok jellemzik, de a társadalmi felépítésük fejlettebb. Első sorban az adókon, és vámokon alapszik a város gazdasága. A helyi képzőművészeknek, és kézműves mestereknek köszönhetően a város épületei, és egyéb elemei szemkáprázta tóak. Elképesztő tehetséggel teszik úgy vibrálóan színessé -de nem giccsessé- az épületeket, hogy a falakat fehérre meszelik, és a háztetőket díszítik kézzel festett cserepekkel, melyek egy-egy képet tesznek ki.

A városőrök nagy számban jelen vannak szinte mindenhol. Egyenruhát nem viselnek, tincsekbe göndörített szakállukról lehet őket felismerni. Kifejezetten jó harcosok, vezetőjük egy Arel pap, aki bevezetett egy újítást, ami jelentősen növelte a város közbiztonságát. A fontosabb épületeknél, egyes pontokon sólymokat helyeznek el, akik amint olyat érzékelnek, amire betanították őket, hogy jelezzék, felrepülnek, és hangosan vijjogva köröznek az adott terület felett, sőt, ha menekülőre fogják az elkövetők, akkor akár követik is őket. Így jobb, ha vigyáz az ember hol mit csinál, hiszen a sólymok mindent látnak, és hallanak.

Megérkezés Új-Hamedbe

Új-Hamedhez közeledve a játékosok elhaladnak a pyarroni küldöttség tábora mellett is. Több tucatnyi kisebb nagyobb sátrat, több száz harcos, varázshasználók, és a sürgölődő kiszolgáló személyzet adja ki a sereget. Amint meglátják, a karaván tagjai, amellyel utaznak, teljesen ledöbbennek a sátortábor láttán, és rögtön beindul a találgatás, a sugdolózás. Elkaphatnak egy-egy beszélgetést, amelyben hallhatják, hogy a városból, az utóbbi hónapokban rengetegen eltűntek különös körülmények között, de kétlik, hogy azért táboroznának a város mellett. Lehetségesnek tartják, hogy megtámadták, vagy meg akarják támadni a várost, hiszen elég ingatag lehet a politikai helyzet, mivel **Aldir ad-Ellani**, a már egyébként is hajlott korú Nagy Vezér súlyos beteg lett, mielőtt néhány hónappal korábban elhagyták Új-Hamedet. Ha beszélgetésbe kezdenek a karaván többi tagjával, végül odamegy hozzájuk egy férfi, aki 16 –kalandozónak tűnő- társával együtt, útközben csapódott hozzájuk. Elmondja, hogy ez **Tycondrius**, a legendás inkvizítor serege, aki nyomozást indított, majd sereget szervezett egy nagyhatalmú vámpír miatt. Mindezt onnan tudja, hogy ők maguk is szeretnének csatlakozni a sereghez. A beszélgetés után visszatér a csapatához, leválnak, és elindulnak a tábor felé.

Nagyjából 30 perc múlva elérik a szélesre tárt, jól őrzött, déli városkaput. A fal nagyjából 20 méter magas, a kapuktól számítva, 50-50 méter hosszan végig faragások díszítik, 200 méterenként, 30 méter magas, szintén díszített bástyák láthatóak. A hadászatban jártas karakterek tudhatják, hogy egyrészt funkcionális a fal, másrészt óriási gazdagságról árulkodik. A kapun áthaladva egy kisebb fallal elkerített, hatalmas, zsongó térre érkeznek. A városőrök természetesen megállítják a karaván t. A kereskedők azonnal átnyújtják a szállítmánylistát, és miután az őrök nagyjából átnézték az ekhós szekereket, vita nélkül kifizetik a vámpénzt, ami egyébként egy kicsivel magasabb, mint az Ibara városaiban. A téren kapnak helyet a vándorkereskedők, a portékáikkal együtt, és a rabszolgapiac, ami a Láncbarátok felségterülete. Néhány tábla is található, köztük egy rendszeresen ápolt is, amelyen a város térképe látható az alábbi mondattal együtt, közös, dzsad, toroni, erv nyelveken:

„Mindenki azt kapja, amit ad; se többet, se keveseb bet."

Ez a mondat a város íratlan törvénye, ami nagyban meghatározza az emberek egymással szembeni viselkedését, hiszen a többség valóban tartja magát hozzá, ezért érdemes a játékosokkal megismertetni, és a játék során éreztetni is!

Megbízók, megbízások, merényletek

A városban uralkodó politikai bizonytalanság miatt több Vezér is szeretné felfogadni a híres kalandozó csapatot, hogy nyomozzanak a városból eltűnt emberek miatt, hiszen fontos személyek is eltűntek, többek között az egyik Vezér fia is. Céljuk, hogy valami nagyot tegyenek le az asztalra, hiszen az uralkodó haldoklik, de még nem választott az öt Vezér közül utódot.

A megbízók személye attól függ, hogy a kalandozók a városban merre mennek, hiszen természetesen minden Vezér a saját kerületében környékezi meg őket egy-egy küldöttel. A városkapuknál lévő terek, a katonaság, és a palota környéke természetesen a Nagy Vezér fennhatósága alatt állnak, de ő bízik a különítményei képességeiben, így nem fogad fel idegeneket, akik amúgy sem ismerik a várost, és a környező sivatagot, hegyeket sem.

A Vezérek természetesen követet küldenek a játékosokhoz, inkább kerülnék a velük való személyes találkozást. Ha valamelyik Vezérnek elutasítják az ajánlatát, ellenben bárki másét elfogadják, egy-egy jól kitervelt csapdába csalják őket a saját embereik. Ha nem néznek a hátuk mögé, és a lábuk elé, akkor könnyen egy merénylet áldozataként végezhetik.

A negyedek, és vezéreik

Minden negyedet úgy alakítottak ki, hogy rászoruljanak a többi negyedre, így ugyan olykor pengeélen táncolva a rivalizálás miatt, de kénytelenek fenntartani a lehető legjobb viszonyt, a működőképesség érdekében. Van néhány közös bennük, egyes objektumok, mint például minden negyedben találhatóak fogadók, ivók, teaházak, bordélyházak, kisebb piacok, néhányban parkok is. A minőség, és a mennyiség a változó.

1. A Tudás negyede

A kerület Vezére **Jusuf ad-Dzsalal**, Krad pap, akiknek tudásszomja, és hatalomvágya olthatatlan. Épp a Lunír Istennő Szívét akarja megszerezni, és tanulmányozni, bár pontosan azt sem tudja, hogy mi az, csak hiszi. Így az eltűnések kinyomozása mellett, a szerinte, óriási mágikus hatalommal bíró drágakő felkutatására is felbérelné a kalandozókat. A nyomozásért 20-20 aranyat, a Lunír Istennő Szívéért (lásd a modul második részében) 500 aranyat ajánl, de akár ennek akár a dupláját is megfizeti, ha a játékosok húzódoznak. Persze az utóbbiért csak utólagosan fizet.

Itt található a Könyvtár, ahol leginkább a városról írt könyvek, a helyi művészek alkotásai, elterjedtebb művek, és néhány igazi ritkaság is megtalálható, különböző méretarányú várostérképekkel együtt. Az iskolák, vagyis a Tudás házai központosítottak a városban. Aki meg tudja fizetni, kitanulhatja a különböző mágiaformákat (papi, bárd, illuzionista, boszorkány, pszi-mester), tudományokat, és a világi képzettségek széles tárházát. Harcot itt csak általánosságban, alap szinten oktatnak. Ha valaki például igazi Harcos akar lenni, akkor az Erődben a helye, viszont ha például szeretné kitanulni a fejvadászat, vagy tolvajlás általános mesterségét, akkor a boszorkánymester tanoncokkal együtt a Szórakozás negyedében, azon belül is az Alvilágban a helye.

Ide épült a Múlt, a Jelen, és a Jövő Házát. Kör alakú több szintes, egymástól különálló épületek, ahol egy kerengőn körbesétálva csodálhatja meg a látogató a falfestményeket, majd az épület közepén felfutó csigalépcsőn haladhat egyre közelebb a jen időhöz. A legmagasabb épület egyértelműen a Múlté. A Jelen Házában az éppen (éveken át) aktuális, jelentősebb eseményeket örökítik meg, majd 10 évente lemázolják, közben a Múlt Házába elkezdik átmásolni a műveket, aztán folytatják a Jelen megörökítését. A Jövő Házában zavaros, szinte teljes mértékben kivehetetlen ábrázolások láthatóak, hiszen a jövő mindig változik, soha sem egyértelmű, így itt nem foglalkoznak a mázolással, egyszerűen csak ráfestik a korábbi képrészletre a frissebb, ismétlődő látomásokat.

Az Egészségház is itt található, a Halottasházzal együtt. A közelében találhatóak a különböző templomok, a dzsad hitvilág, és néhány a pyar istencsaládnak szentelt építmények is, valamint a Temető. A Tudás negyedében a Mokate Fogadó felel meg leginkább egy kalandozó elvárásainak.

2. Harmónia negyede

Vezére **Ramazan ad-Turan**, egy eléggé elvarázsolt személy. Nem szeretne Nagy Vezér lenni, így csak a maga kis kerülete ügyeit intézi. Ha esetleg beszélnek vele a játékosok, elmondja, hogy őt nem érdekli a hatalom, a pozíció, teljes mértékben elégedett a jelenlegi posztjával. Ha ő lenne a következő Nagy Vezér, akkor nem tudná arra szentelni az idejét, és az energiáját, amit igazán kedvel.

Több kertészet, teaházak, elegánsabb bordélyok, sétányok és parkok teszik ki a negyedet, valamint itt élnek a Világosszeműek is, akik egy külön kaszt mélyen tisztelt tagjai.

Kiemelendő az Ezer Rózsa Kertje, amihez évszázadok óta kapcsolódik a lakosság egyik hagyománya. A kertben minden hajnalban megszámolják a rózsaszálakat, ha ezernél több van, levágják a felesleget, ha kevesebb, akkor valamelyik kertészetből átültetik a szükséges számú rózsaszálat. Évente megrendezik a Vér Ünnepét, melynek főszereplői a Világosszeműek, akik vérüket adják a rózsáknak. Úgy hiszik, hogy köszönhetően termékenyebb a sivatag földje, mint illene. Ez természetesen nem így van, a termékenység az egykori városalapítók, még mindig működő varázsának köszönhető.

A Szoborparkból indul egy út, a városfalon kívülre, aminek végén az utazók az Ősök Falához juthatnak. A szinte függőleges, nagyjából 80 méter magas sziklafalba négy hatalmas

emberalakot faragtak, állítólag még a város megalapítása előtt. Ezek valójában nem egyszerű szobrok, hanem kőgólemek, amiket a dzsennek idéztek meg, és olvasztották bele a sziklába, több száz évvel ezelőtt. Sokan félnek, hogy bármikor élete kelhetnek, ami megeshet…

Ha itt keresnek szálláshelyet, akkor lehet, hogy egy régi ismerősnél, Hanga Teraszában sziesztázhatnak.

3 . Kereskedők negyede

A negyed Vezére **Josif ad-Ragosh**, művészetkedvelő, de első sorban pénzéhes ember, így ő is szeretné a lehető legjobb színben feltüntetni magát a Nagy Vezér előtt, bár vezetői képességei megkérdőjelezhetőek. Negyedét is inkább maguk az itt élők, és dolgozók szervezik, igazgatják, őt magát jobban lefoglalja, hogy a szomszédos negyeddel rivalizáljon. Természetesen ajánlatot tesz a kalandozóknak, és egyúttal arra is felkéri őket, hogy az Éjszaka negyedének Vezérénél keressenek valami kompromittáló dologra bizonyítékot. Fejenként 100-100 aranyat ajánl fel a játékosoknak a két munka elvégzésére.

A kerületben található a város központi,és egyben a legnagyobb piaca, kereskedőházakkal, kézműves-céhekkel, különböző üzletekkel, raktárházakkal, és egy múzeummal együtt, ahol a kontinens majd minden országából megtalálható egy-egy különlegesség, többek között mágikus tárgyak is.

A Kereskedők negyedében épült a –tulajdonos szerint- a legelső fogadó, az Oázis.

4 . Erőd

Rúmi ad-Addin, Arel papként a városőrség parancsnoka, és az Erőd Vezére. Katonáit keményen fogja, és a végletekig hűséges a Nagy Vezérhez. Ebből kifolyólag ő nem a dicsőség miatt végzi a feladatát, hanem hivatásként tekint rá, persze azért nem bánná, ha ő lehetne Aldir ad-Ellani utódja. Miután hírt kap arról, hogy a városba érkezett kalandozó csapatot egy, vagy több vezér is felbérelte az eltűnések megoldására, nem hagyhatja szó nélkül, hiszen az ő fia is eltűnt, még ha másodszülött is. Ad-Addin parancsot ad a kalandozók megfigyelésére, és a folyamatos jelentéstételre, így a játékosok gyakran megpillanthatják az őket figyelő, és követő őröket, ugyan álruhában. Egy solymász Arel pap is a csapat tagja, így ha nyomukat vesztik, a madarat küldik utánuk.

Az Erőd talán még elszeparáltabb városész, mint a mellette lévő Palota. Nagyjából 10 méter magas falakkal van körülvéve az egész terület, hogy az illetékteleneket távol, vagy egyeseket bent tartsanak. Egyrészt a városőrség főhadiszállásaként, másrészt kiképző-, és gyakorlótérként szolgál, valamint a Börtönt is itt alakították ki.

5. Éjszaka negyede

Vezére az egyetlen nő a rangon belül, aki nem kevés munkával (intrikával) érte el pozícióját. **Neshama ad-Kiitsa** néven ismerik, valójában viszont az Alvilág vezetője, és egyben Mathias hűséges szolgája. Neshama, valódi neve: Éjjel Nyíló Liliom; egy, a kalandozástól visszavonult boszorkány, akinek történetét csak a hozzá legközelebb álló személy ismeri. Igen vehemens természet, főleg az utóbbi néhány hétben, amióta eltűnt állandó társa, a Pesra Mossir néven ismert fiatal boszorkánymester. Fejenként 300 aranyat, és egy-egy drágakövet, valamint korlátlan szórakozást ajánl a kalandozóknak, hogy megtalálják a társát, és megtudják, hogy ki, vagy kik állnak az eltűnések mögött. Ő persze tudja, hogy egyrészt a Láncbarátok egy kisebb csoportja, akik különlegesebb személyekkel kereskednek, valamint Mathias vámpír szolgái is időnként megjelennek a városban, és az emberekbe ütik a szemfogukat, majd a holttesteket a Nyomornegyedben lévő szemétdobhoz viszik, vagy a dögkútba dobják, de arról fogalma sincs, hogy barátját kik rabolhatták el.

Neshama elsődleges célja, az időnként a város felett elhaladó Eilon megszerzése,- amit a játékosok is láthatnak- hiszen a Gályák tengerén, jó pár évvel ezelőtt elveszítette a hajóját, és azóta sem sikerült visszatérnie délre, Mathias pedig titokban felajánlotta neki, hogy ha szolgálja, akkor idővel lehetőséget biztosít számára, hogy megszerezze az Eilon-t, amivel szabadon repülhet az egész kontinens felett.

Számtalan ivó, a legkülönbözőbb fogadók, bordély-, és játékházak, utcai mutatványosok, árusok, és három fürdőház teszik ki a negyedet.

A **Barra-Barra**, egészen elegáns fogadó is itt található, ahol igen csak megválogatják, hogy ki szállhat meg, hiszen az épültben található a lejárat az Alvilágba, így a kevésbé törvénytisztelő csapatoknak ajánlott szállás gyanánt. A játékosok mindkét helyen összefuthatnak a boszorkánnyal, hiszen ezek a helyszínek az ellenőrzése alatt állnak, de semmi képen sem árulja el a titkát.

Az **Alvilág** ténylegesen a föld alatt van, jól megvilágított folyosók, rejtett szellőzőjáratok, vajákosok, különböző iskolák, de még fogadók, ivók, piac is megtalálhatóak a város alatti városban.

6. Nyomornegyed

A város egyetlen negyede, melynek nincs Vezére, csak önjelölt bandavezérek vannak, akik egymással is rivalizálva még tovább sanyargatják, a már így is nyomorult körülmények között élőket. A szegény zsarnokok, a törvénytelenek, szökevények, és koldusok világa ez. Mindenki abból él meg, amiből tud. Vannak, akik konkrétan a város idehordott szemetéből, sokan a gyermekeik, vagy saját testüket árulják, egyesek

koldulnak, mások lopnak. Ha idetévednek a kalandozók, tömbökbe zsúfolt düledező viskókat, sátorvárost, és néhány olyan ivót láthatnak, amikbe még a legelvetemültebbek sem tennék be a lábukat. Nem beszélve arról, hogy szinte haladni sem lehet a kéregetőktől, akik ha meglátnak egy vagyonosabbnak tűnő embert, azonnal lerohanják.

Ugyan vannak olyanok, akik segíteni szeretnének az itt élőkön, de akik éppen eléldegélnek, nem mutatkoztak eddig közreműködőnek. Az önjelölt vezérek sem örülnek, ha egy-egy segítő szándékú csoport beteszi a lábát a területükre, ellenben a szemétben élőkkel, akik várják a változást, tennének is érte, csak éppen óriási elnyomás alatt vannak.

***

Ám a játékosokat nem csak a város Vezérei környékezik meg, hanem **Shuangwen yd-Therannon** a toroni bárd nyomozó is. Évek óta a szintén toroni ikerpár, Eia és Colin yd-Yrid nyomában van, Toron császárának megbízásából, de eddig mindig kicsúsztak a kezei közül. Éveken át a fejükre vadászott, de pár hónappal ezelőtt a Császár meggondolta magát, és inkább a maga szolgálatába akarja csábítani az ikreket. Tíz nappal ezelőtt látta őket utoljára, a Vér Ünnepén eltűnni a semmiben. Az utólagos mágikus nyomozás is számára döbbenetes eredményt hozott: egyszerűen felszívódtak. Gyanúja szerint valakik elkapták őket, talán a hírhedt vámpír úr szolgái, mert akármilyen profi szabadulóművészek is, nyomtalanul még ők sem tűnhetnek el a városi sólymok, és a saját szeme elől. Részben igaza van, hiszen jelenleg az ikerpár wierek kíséretében úton vannak Mathias birodalma felé, vagy talán már ott is vannak. Valójában dzsenn embervadászok rabolták el őket, ám éjjel egy vámpír- és wiertámadás közepette megszöktek, viszont amikor már éppen fellélegeztek, a vámpírok, uruk előzetes parancsára elfogták a párost.

Ő, a Császár megbízásából 1000-1000 aranyat ajánl fel a kalandozóknak, hogy megkeressék az yd-Yrid ikreket. Egy vámpírvadász csapatot (lásd NJK-k, a Live szereplői) felbérelt már korábban, akik délnyugat felé, a Drake királyság irányába indultak, minden nap jelentést tettek a szellem nyelvén, de már napok óta nem kapott híreket felőlük. Ha elvállalják a küldetést, akkor mindezt elmondja a játékosoknak is.

Alkalom adtán **Tycondrius** is mindenképpen megpróbálja a seregébe csábítani a játékosokat. Ő anyagi javak helyett dicsőséget, Pyarron, és az Inkvizíció barátságát, vagy könyörületét ajánlja fel. Ha nem csatlakoznak hozzá, nem sértődik meg, de heves prédikációba kezd, elmondja nekik, hogy emberi (törpi, orki, kháli, elfi, félelfi, dzsenni, amundi, goblini) kötelessége mindenkinek az olyan szörnyetegeket, istentelen teremtményeket elpusztítani, mint amilyenek a vámpírok. Követendő példaként felhozza nekik a fent említett vámpírvadász csapatot, és a saját embereit is. Ha csatlakoznak, akkor felderítőkként előre küldi őket a Drake királyság felé.

2. Fejezet: Csellengők (IV. rész)

Az Új Hamed és a Városállamok közötti rengetegben bóklászva a játékosok találkozhatnak hivatalos vámpírvadászokkal. Ők nemrég vesztették el egy társukat és éppen a temetésével vannak elfoglalva. Fontos információkkal szolgálhatnak a hagyományos és a szokatlan vámpírok elleni küzdelemhez, amilyen Mathias is. Az erdőben több dezertált Drake városába tartozó vámpírőr is bujkál, őket is van lehetőségük közösen ártalmatlanítani.

Társuk temetését épp akkor fejezik be, amikor a játékosok odaérnek. Láthatóan lehangoltak, és megkeseredettek, így ha tolakodóan közelednek feléjük, és rögtön letámadják őket a kérdéseikkel, akkor elküldik őket Ranagol poklára. Ebben az esetben 6 vámpír támadja meg a csapatot. Fiatalok és elvadultak, így teljességében nem tudják kihasználni a képességeiket, de keményen küzdenek (átlagolt értékeiket lásd lentebb). Ha úgy ítélik, hogy hősiesen, bátran harcoltak, akkor gúnyosan ugyan, de elmesélnek mindent magukról a vámpírokról, és az ellenük használható praktikákról, majd útjukra bocsájtják őket. Amennyiben kellő tisztelettel közelednek a gyászoló vadászok felé, akkor megkínálják őket borral, kérik, hogy igyanak velük egyet a társuk emlékére, és elmesélik a történetüket.

Mivel hírük igen nagy, így a játékosok akár hallhattak is a Csellengőkről. Már több mint 6 éve társak, egy küldetés hozta össze őket, amikor is az Elátkozott Vidékről kellett befogniuk néhány szörnyet. Összesen 7-en indultak útnak, de csak 4-en keveredtek ki élve. Azóta vadásszák az Yneven kóborló szörnyetegeket, és most, ennyi év után elvesztették 4. társukat. Ők maguk is megsebesültek, de a maguk módszereiknek köszönhetően már csak a megmaradt hegek mutatják, hogy komoly harcban volt részük. Terveik szerint egy időre visszatérnek Új-Hamedbe, majd miután lelkük megnyugodott megtisztítják az erdőt a vámpíroktól. Azt vallják, hogy tapasztalataik szerint telve dühvel, fájó lélekkel csak vakon rohannának a harcba, ami az életükbe is kerülhetne, így nem tartanak a játékosokkal, ha csak ki nem találnak valami kellőképpen motiváló dolgot. Viszont mesélnek nekik a vámpírokról… és ekkor a fákról hullani kezdenek az emlegetettek (összesen 8-an), de sajnos a talpukra esnek, és az élőkre támadnak az elvadult, kiéhezett vámpírok. A mentális képességeiket némelyikük egyáltalán nem, némelyikük kis, vagy labilis hatásfokkal képes alkalmazni.

A Csellengők, kezükben mágikus, ezüsttel futtatott fegyvereikkel azonnal felpattannak, és harcba szállnak az átkozottakkal…

Ha, és miután legyőzték támadóikat, sebeik ellátása közben elmondják, hogyan lehet legyőzni egy ezeknél fejlettebb, hatalmasabb, tapasztaltabb vámpírt, sőt, ha megítélésük szerint bátran, és hatékonyan harcoltak, akkor a pap megáldja fegyvereiket, és a vámpírok elleni védekezés gyanánt fokhagymát, és tükröket adnak át, ha ezekkel a játékosok nem rendelkeznek.

***

A Csellengők:
Damien Ekhard, 8.sz Arel pap,
Caleb Casador 7.sz. Fejvadász,
Ligeia Ibelin 7.sz. Boszorkánymester

3. Fejezet: A Halál serege

A kaland ezen szakaszában a csapat sokkal szabadabban barangolhat a Városállamok területén. Hogyha megszerezték az Eilon léghajót a Fekete Fátyoltól, akkor már csak egy pilótát kell találniuk aki ért is hozzá. Új Hamedben és a Drake királyságban is ráakadhatnak majd a Cid nevű figurára, aki saját bevallása szerint Calowynról származik és egy embermagas lándzsával küzd. Hogy a csapatba álljon meg kell verni Szkarabeuszurak játékban (mindenki képes rá aki a valódi Bajnokságon részt vett a táborban).

A léghajó nélkül vagy hogyha nem akarnak mással foglalkozni a kaland ezen szakasza egy vándorlás lesz a rengetegen, a Drake királyságon, a khál falun keresztül, a Rozsdatemető peremén álló *muay* harcművészek kolostoráig. Ekkor sokkal kevesebb lehetőségük lesz, hogy sereget gyűjthessenek és jó eséllyel mikor felfedezik a Setét Torony tövében táborozó sereget komoly döntés lesz, hogy megpróbáljanak belopózni vagy újabb csapatokat toborozzanak.

Csata

A Fantázia Harcos sorozat többi kötetétől eltérően ebben a kalandban nem egyedül küzdesz. Egy hadsereget is irányítasz, mely különböző fajú lények egységeiből áll. Sereget kezdetben törpökből, tündékből, harcosokból és lovagokból áll, de később másféle lények is fognak majd csatlakozni hozzád. A harcban elesett katonákat mindig 5 fős csoportokban veszíted el, és ha több faj is harcba keveredett, te döntheted el, melyik fajtól hány csoport esett el. Például, ha törpök és lovagok rohamot indítottak az ellenség goblinjai ellen, és 15-en meghaltak eközben, eldöntheted, hogy 15 törpöt veszíts, vagy 15 lovagot, esetleg 10 törpöt és 5 lovagot, vagy 10 lovagot és 5 törpöt. Mindig jegyezd fel a változásokat a *kalandlap*odra! A harcon kívül elveszett katonákra is a fenti szabályok vonatkoznak.

Csata eredmények

HELYZET

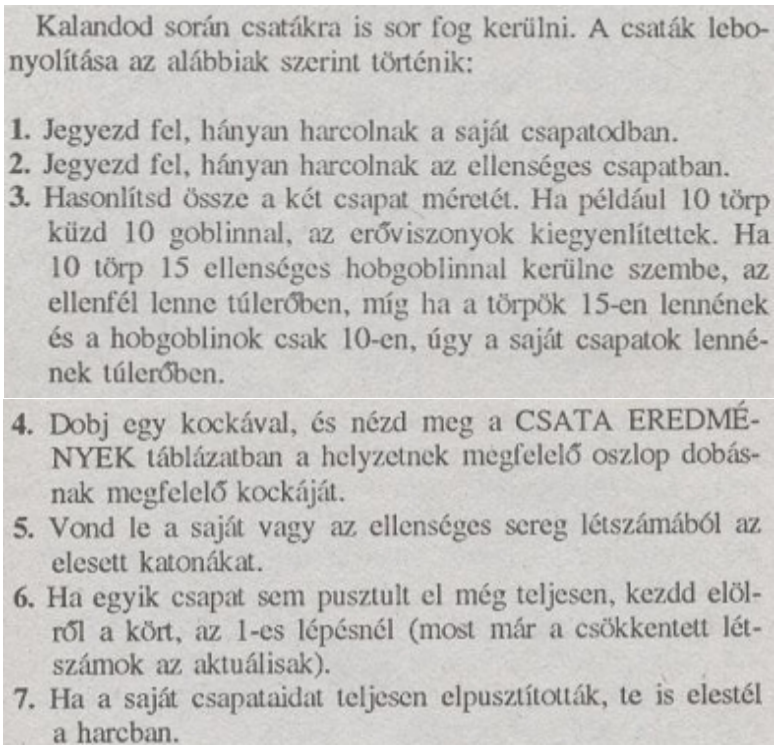
Dobás eredménye	Saját csapatok túlerőben	Kiegyenlített erőviszonyok	Ellenséges csapatok túlerőben
1	5A	10A	15A
2	5E	5A	10A
3	5E	5A	5A
4	5E	5E	5A
5	10E	5E	5E
6	15E	10E	5E

S=*Saját csapatok* E=*Ellenséges csapatok*

A **rengeteg** önmagában nem veszedelmes, távol esik az Emlékezők hadi ösvényeitől. Persze néhány vadabb nomád és éjszaka szomjúságtól félőrült vámpír a csapatra támadhat … nem is igen él senki az erdőben rajtuk kívül. A rengeteg peremén azonban egy csapat elf íjásszal találkozhatnak. Egy estét közösen táborozhatnak a Leoszi vezette 20 harcos társaságában. Sirenarba térnek vissza éppen, hogy a sikeres küldetést követően vezetőjük *sereneyává* válhasson. Azonban, hogyha kifejtik nekik a vámpírúr jelentette veszélyeket és valamely társuk legyőzi a „sereneyát” célba lövésben, akkor csatlakoznak a küzdelemhez.

Innentől már lehet nekik bemesélni kisebb-nagyobb ütközeteket is akár. 8-10 farkaslovas goblin vagy 6-7 ork ugorhat a nyakukba, az opcionális szabállyal megismertetve őket a harc sokkal gyorsabb és dinamikusabb lesz. Fontos, hogy begyakorolják a használatát a nagy csata előtt. Ha valakinek van Hadvezetés vagy Hadrend képzettsége azzal előnyökre lehet szert tenni, ezeket a helyzettől függően kell kimesélned minden csatában, de egyszerűség kedvéért befolyásolhatja a dobott eredményt az Af 1-el, a Mf 2-vel.

Az útjuk innentől, különösen, hogyha gyarapodik a sereg, újabb nehézségekkel lesz teli ahogy a sereg élelmezésével kell foglalkozniuk. Persze ez a játék érdekében kihagyható momentum, de hamarosan egy hasonló sereggel találják majd magukat szemben.



Kalandod során csatákra is sor fog kerülni. A csaták lebonyolítása az alábbiak szerint történik:

1. Jegyezd fel, hányan harcolnak a saját csapatodban.
2. Jegyezd fel, hányan harcolnak az ellenséges csapatban.
3. Hasonlítsd össze a két csapat méretét. Ha például 10 törp küzd 10 goblinnal, az erőviszonyok kiegyenlítettek. Ha 10 törp 15 ellenséges hobgoblinnal kerülne szembe, az ellenfél lenne túlerőben, míg ha a törpök 15-en lennének és a hobgoblinok csak 10-en, úgy a saját csapatok lennének túlerőben.
4. Dobj egy kockával, és nézd meg a CSATA EREDMÉNYEK táblázatban a helyzetnek megfelelő oszlop dobásnak megfelelő kockáját.
5. Vond le a saját vagy az ellenséges sereg létszámából az elesett katonákat.
6. Ha egyik csapat sem pusztult el még teljesen, kezdd elölről a kört, az 1-es lépésnél (most már a csökkentett létszámok az aktuálisak).
7. Ha a saját csapataidat teljesen elpusztították, te is elestél a harcban.

Drake királyság

A városban nagy a készültség. A hegy oldalába vájt 6-7 kastélyerődből álló védműrendszer nehezen enged be idegeneket. Azonban a környéken csak erre található friss víz és ezért sokan próbálnak bejutni, többek között Tycondrius inkvizítor is. A játékosok persze egy léghajóval könnyebben beosonhatnak a városba. A Drake királyság lovagjai rettenthetetlen harcosok, vezetőik a Fehér Rend, a király távollétében (sokéves álomba szunnyadt) igazgatják a város ügyeit.

Ha bejutnak a városba hamarosan felkeresik őket a Fehér Nagymester poroszlói. Hamarosan megismerkednek vele is személyesen. **Kemyron** egy valószerűtlenül szép férfi, testére kovácsolt páncélja sejtetni engedik teste tökéletességét. ☺ Elmondja, hogy kisebb gonddal kerültek szembe, ugyanis az Éjszakai Őrség vámpírjai az utóbbi időben sorra dezertálnak és menekülnek el a városból, ezzel párhuzamosan szörnyű gyilkosságsorozat borzolja fel a kedélyeket.

A gyilkos a krániak renegáttá vált messora, a Szeg. A vad bevette magát a csatornába és csak éjjelente kerül elő, hogy betörjön polgárházakba és ketté tépjen annyi vámpír városőrt, amennyi csak az útjába akad. A játékosok kapnak egy-egy Drake medált, amivel háborítatlanul sétálhatnak éjszaka is az utcán (enélkül a vámpírok őket is széttépnék). Hogyha sikerült a Szeget ártalmatlanítani (nem is kell megölni, elég elfogni vagy elüldözni) akkor Kemyron vezette 150 katona csatlakozik a sereghez a vámpír elleni harcban.

Khál falu

Nem messze a hegyvidéktől, az Emlékezők szállásterületeinek peremén egy különös közösségben él egy khál törzs. Ezek az őshazából kiszakadt lények több generáció óta élnek itt, igyekeznek minél több fajtársukat ide csábítani. Rettenthetetlen fejvadászok és harcosok hírében állnak, akiket előszeretettel bérelnek fel az egzotikumoktól nem visszariadó nemesek a Városállamokban.

Vezetőjük a vén **K'Harag,** aki magát a régiek sámánjának titulálja. Hogyha megbízóként érkeznek a faluba akkor csillagászati áron (100 arany) kaphatnak a törzstől 10 khál harcost a háborújukhoz. Azonban ha mint kalandozók érkeznek ide, akkor egy küldetés teljesítéséért cserébe akár 20 harcost is ingyen a rendelkezésükre bocsát.

A nomádok nemrégiben elragadták a sámán fiát és ő szeretné visszakapni. Ők megbízás nélkül nem vonulnak hadba, még személyes okokból sem, illetve azt tudják, hogy a fiú él és

nem bántják (asztrális kapcsolat van a falu lakói között). Arra kérik hát a játékosokat, hogy hatoljanak be a vad vidékre és szerezzék vissza az örököst.

A fiú valóban az Emlékezők között van, azonban nem mint fogoly. Apjához hasonlóan ő is sámánnak képzeli magát, de ő saját törzset, egy nomád falut választott ki uralkodásra. A nomádok őt az isteni macskalénynek tartják, az ő nevében cselekednek. Komoly diplomáciai, illetve erőpróba lesz a fiút akarata ellenére visszavinni az övéihez.

Nduay Kolostor

A Rozsdatemető peremén álló harcművész szentélyt teljesen feldúlták és kifosztották a vámpír emberei. A magasban álló épületből látható is a távolban oromló Sötét Torony. A nyomokból ítélve komoly ostrom lehetett, a támadók temetetlen testei is a legyőzöttek között hevernek. A Nyugati Városállamok serege ez. A nagymestert még félig életben találják, súlyos sebeit slan pszi segítségével igyekezett gyógyítani, de csak az életét tudja meghosszabbítani vele. Amikor a játékosok megérkeznek felébreszti magát a tetszhalálból és igyekszik mindent elmondani a Toronyról és annak uráról.

Pár hete történt, hogy meditáció közben szörnyű erő jelenlétét érezte és reggelre mikor kitekintett az ablakon megjelent a Torony. Ő maga is nehezen hitte el, ezért felderítőket küldött ki az irányába. Az egyetlen túlélő azzal tért vissza, hogy egy nagyhatalmú varázsló a Rozsdatemető fémsivatagjából egy acél kastélyt emelt. Pár nappal később rájuk támadtak a Hyon város katonái.

Hogyha léghajóval jöttek ide, akkor a Toronyból is látni őket és egy tucat wirget ereszt a csapat nyakára Mathias. Elsősorban a hajót támadják, de hogyha vesztésre állnának (ha vannak elfek akkor röptében megtizedelik őket) akkor elrejtőznek a hajón inkább és később támadnak alattomban. A kolostor körül töltve egy éjszakát a környező barlangokból előszivárog 15 fiatal harcművész és felajánlják szolgálataikat.

Salamboo Kereskedelmi Szövetség

A wier városállamok közössége nem esik útba, azonban léghajóval ez sem lehet gond a karakterek számára. Hyon és Kememet fekszik legközelebb hozzájuk. Itt módjuk lesz meggyőzni a városállamok vezetőit, hogy a vámpírúr céljai gonoszak, illetve, hogy a pyar támadás nem velük kapcsolatos. Persze ez attól is függ, hogy milyen kapcsolatba kerültek Tycondrius seregével azóta, ha egyáltalán.

Hyon városa egy partmenti kikötő, ahol a Nemesség uralkodik. Nehéz hozzájuk előjegyzést kapni, főleg háborús időkben, de kerülő úton, a város egy magánnyomozója révén nem lehetetlen. A leghíresebb Aga, aki valójában maga is a vámpírúr szolgája és egyben a város egyik új vallásának alapítója is. Az Építő hitét hirdető magánnyomozó azonban meggyőzhető ész érvekkel (illetve, hogyha a játékosok karakterei ismerik őt a tavalyi tábor kalandjából). Ekkor bár ő nem hagyja el Mathias szolgálatát, de segít a város seregeit a Torony felé fordítani. Aga kísérői egy *Patkány* nevű patkánybáró és egy *Líra* névre hallgató, kislány testbe zárt wier bajvívónő. Hyon 200 katonát tud adni, ekkor azonban a harcművészek elhagyják a partit.

Kememet városatyáinak meggyőzése már komolyabb dió lesz. Egy szakadék mélyéből kiálló tű alakú technokrata városuk felső szintjén fogadják a karaktereket igen szívesen. Az

intrikus wierek nyájasan meghallgatják őket és megvendégelik, de persze az ételükbe és italukba is mérget kevernek. A vacsora folyamán találkozhatnak a vámpírúr egy másik szolgájával, a gorviki *Tértolvaj* boszorkánnyal, aki maga is a városállam vendégszeretetét (és védelmét élvezi).

Hogyha hat a méreg, akkor az alsóbb szintekre kerülnek, ahol a Vadonban találják magukat, a szakadék mélyén tenyésző veszedelmes dzsungelben. Mutánsokkal és húsevő növényekkel teli környezetben kell visszajutniuk a zsilipekig, amiket csak akkor nyitnak ki, amikor őrjárat jön ki. Ügyeskedve persze vissza lehet jutni a felsőbb szintekig, hogy kérdőre vonják a házigazdákat.

Most már egyenlőbb felekként tárgyalhatnak az acéltrónuson ülő Nemesekkel. Itt is van módjuk tisztázni a pyar behatolás célját vagy a vámpírúr valódi céljait ismertetni velük. Mivel a Tértolvaj maga nem száll szembe velük egymaga csak kihallgatja a beszélgetést és eltűnik a városból. Kememet 150 puskást ad a csapatnak, hogy ezen a tortúrán túl lesznek.

Emlékező Kánság

Merész, de nem teljesen ostoba döntés lenne a kánság sámánjainak segítségét kérni a vámpírúr elleni küzdelemhez. Ez akkor lehet fontos, hogyha Tycondrius seregére nem számíthatnak szövetségesként (a nomádok nem közösködnének a pyar sereggel). A kánság sámánjai előszeretettel fogadják az égből érkező harcosokat, legendáikban szerepelnek a csillagok közül érkező lovagistenek.

A beszélgetés folyamán a karakterekre folyamatosan mint „csatatestvér” utalnak, de persze nem adják a szövetségüket teljesen ingyen. Egy közös pipázós estét végigvedelve kell bizonyítaniuk rátermettségüket. A **Szellemvilágba** tett kitérő során maguk is átélhetik a régi legendákat, a kyr Pusztítók hősies védharcait az ork hordával szemben, amikor már minden veszni látszik smaragd vértes, lángokat hajító lovagok érkeznek az égből *(ld. Csillagok fényei novella)*.

Másnap magukhoz térve meztelenül ébrednek a táborban. Ruháikat látszólag leszaggatták magukról és önkívületben táncoltak az ősi ritmusokra. A velük tartott öreg és jó kedélyű sámán idült mosollyal az arcán meghalt. Az örökösök hamar előállnak, hiszen nem volt váratlan a halála. Háborújukhoz 500 nomád lovast adnak a karaktereknek. Ők azonnal el is kezdenek nyargalni a Muay Kolostorhoz egyesülni a sereg többi részével.

A Lunír Istennő Szíve

Amennyiben szereztek információkat a titokzatos kincs lelőhelyéről vagy csak egyáltalán a part mentén repülnek végig (megtehetik) akkor megtalálhatják a partnak futott Lunír Istennőt. Az elsüllyeszthetetlennek hitt erioni büszkeség egy három hajóból álló luxushajó komplexum. Látszólag sértetlen, de közelebb érve feltűnhet a hajó oldalán tátongó több kisebb-nagyobb sérülés.

Leereszkedve a hajó legénysége és az utasok üdvözlik a karaktereket és megkérik, hogy szállítsák őket valami civilizált vidékre, mert már napok óta kell a *snilek* támadásait visszaverniük és csak egy hét múlva ér ide a hajó Erionból értük. Elmondják, hogy egy Leviathán támadta meg a hajót és súlyos károkat okozott ami miatt ki kellett kötniük. 200 aranyat ajánlanak fel a karaktereknek a segítségért (Hyon is megfelel nekik).

Hogyha a Szívről kérdezik a legénységet, akkor elmondják, hogy az a hajó *ether* generátora, de csak a matrózok becézik így a veszélyes eszközt. Ez az ami az egész hajóóriást üzemelteti. Jelenleg természetesen inaktív, de szívesen odavezetik őket. Azonban a vámpírúr szolgái már éppen a Szív megszerzésén dolgoznak.

A generátor teremig vezető úton találhatnak több leölt matrózt. A Szívet éppen a Tértolvaj bűvöli egy kapun keresztül. Nu'Golie és Utsutsu állnak őrt, ők tartják fel a karaktereket is, hogyha azok rájuk támadnának. A kapu nagyjából három körig van nyitva, a két csatlós is az utolsó körben vetődik be és a játékosoknak sincsen több idejük.

A démoni síkra vezető kapu egy féreglyukként működik az Elsődeleges Anyagi sík két pontja között. Odaát a súlytalanságban könnyedén löki a lány a hatalmas generátort a másik kapu felé miközben a két harcos követi. Egy morquor figyelmét ugyan felkeltik, de az nem okozhat gondot a három gonosztevőnek. A második kapu mögött már a Torony alsóbb szintjei vannak.

4. Fejezet: Tűzön át az égbe fel

Mostanra akármi lesz is, a fegyveres konfliktus elkerülhetetlen. Tycondrius seregei is elérik a tornyot és megvívnak a tövében állomásozó városállami seregekkel. Ez egy 2000-es sereg (mínusz azoké akiket „átállítottak"). A heroikus küzdelemben jelen vannak a vámpírúr csatlósai is, galrex a magasban. Hogyha egy-egy csapattest élén álló karakter elpusztulna az opcionális szabály alkalmazásával, de vannak khál harcosaik akkor azok feláldozzák magukat helyette.

Ezután következik a végső küzdelem. A Setét Torony egy többszintes komplexum, aminek minden szintjén egy-egy csatlós és azok pribékjei várják a játékosokat. Mindegyiküknek van egy feladata a torony aktiválásával kapcsolatban. Nem kell megölni őket, hiszen a céljuk sem gonosz, de ezen a ponton már elkerülhetetlen a vérontás.

A torony első szintjén a Tértolvaj igyekszik feltartani őket. A boszorkány térmágiával egy üveg labirintusban várja őket. Hogyha sikerül sarokba szorítaniuk, akkor felajánlja, hogy a felsőbb szintre teleportálja őket, ellenkező esetben a halálakor testén keresztül nyílik meg a továbbjutás lehetősége.

A második szintet a Hetedik és tanítványai várják a játékosokat. A harc alatt a galrex látványos halált hal, amivel beindítja a mögöttük lévő ether generátort. A tucatnyi fejvadász a mesterükhöz hasonló stílusban harcol, halálukig küzdenek. A Hetedik, hogyha életben is hagynák átszellemült arccal követi hűséges hátas állatát a generátor mélyén lobogó ragyogásba.

Pár pillanattal később sem nyílik meg feljárat, azonban szellőző fúvókák fordulnak ki a falakból, amiken keresztül előbb a Torony külső ívére kerülhetnek, majd felmászhatnak. A Torony ekkor már erősen remegni kezd, komoly próba a felsőbb szinte küzdeni magukat. Egy oldalablakban ekkor feltűnhet Nu'Golie feje egy pillanatra, de aztán elmosolyodik és eltűnik.

A következő szinten Aga várja őket néhány fanatikus Építő kultistával, amennyiben beszéltek vele korábban elnézést kér az események alakulásáért, de véghez kell vinni a tervét. A harcban ő nem halálig küzd, ő nem is támad a játékosokra. Mágikus pörölyével három óriás

szelepet zúz szét, amivel elszakítja a Torony alsóbb és felsőbb szintjeit egymástól. Ő ezután nem támad senkire és végignézi az események alakulását.

A Torony felső része ether energiától átjárva emelkedni kezd, méltóságteljes lassúsággal. A körben álló seregek elhűlten nézik a látványt. A karaktereknek nincsen sok idejük, hogy a szétváló fémrácsokon a felsőbb szintekre tornázzák magukat. Mivel az egész valóban rozsdából van, akár szét is morzsolódhatnak a kezükben egyes rácsok. Nincs könnyű dolguk.

A következő emeleten Nu'Golie a kráni amund herceg várja őket. Az egész szinten valódi lángok futnak körbe, gázkígyók gyulladnak meg és belekapnak minden éghetőbe. Az amund immunis a tűzre és így nem zavartatja magát. A feladata az, hogy minél tovább feltartsa vagy megölje a játékosokat. Azonban nem halálig küzd, amikor úgy érzi vesztésre áll a tűzlény szolgái élén akkor kacagva kiveti magát a Toronyból és még látható, hogy egy szőnyeg repül alá.

Igyekezniük kell ebből a kránköves pokolból. Remélhetőleg van valami módjuk a hő tűrésére. ☺ A szint hamarosan elüvegesedik majd folyékony lángként csóvává változik. Már csak három emelet van hátra. Ha mégsem tudnának időben menekülni, meglepetésükre a következő ajtót a következő ellenségük nyitja meg előttük. Mögöttük bezárva a zsilipet előbb beszélni akar velük.

Utsutsu, a tiadlani kardművész arról kérdezi őket miért vadásszák a vámpírt és mit tudnak egyáltalán a céljairól. Elmondja, hogy a vámpír mindannyiuk álmát valóra váltja és cserébe csak segíteniük kell, hogy elérje azt, amit még senki a világon: elhagyni Satralist és így kiszakadni az Örök Körforgásból. Az ő küldetése az volt, hogy a klánja átkozott slan kardját minél messzebb jutassa üldözői elől, de nem talált Yneven elég biztos helyet. A vámpírúr lehetővé tette ezt neki. Beledöfve kardját a terem közepén ragyogó jégtömbbe az alsó szintek energiáját átvezeti a felsőbb rétegekbe. Az ether energia fénye beragyogja a szintet és ő meditációs pózba ül, nem vesz tudomást többé a karakterekről.

Amikor a csigalépcsőn azok távoznak, látják, hogy egy lapot vesz elő az ujjasából és simogatni kezdi. A Torony egyre vigasztalanabbul remeg és emelkedik, fogalmuk sincs róla merre járhat ekkor. Az is fontos kérdés, hogy mit tesznek a vámpírúrral most, hogy céljai kitisztultak előttük. Már csak két szint van hátra a Toronyból.

A következő szinten Vhevia várja őket. Haragszik mindazért, amit az ura ellen tettek. A tőle kapott hatalommal a szobát körülvevő energiának értelmet és érzéseket ad, ezzel létrehoz egy ether gólemet és a játékosokra támad a velük. A veszedelmes szörnyeteg halálig küzd, de jó eséllyel halálában is komoly sérüléseket okoz majd a karaktereknek. Vhevie a lény pusztulásával lenyugszik és már lehet vele érdemben beszélni is. Módot ad a játékosoknak, hogy egy mentőcsónakban elhagyják még most a Tornyot. Amennyiben ezt elfogadják ezt ő akkor marad, ellenkező esetben ő menekül el vele és a karaktereket sorsukra hagyja.

Az utolsó szint egy üvegtetejű trónterem. A trónon maga Mathias gubbaszt, teste amennyire lehet meg van gyógyítva, de magán viseli az elmúlt hónapok harcait. Nem, ő nem harcol. Semmilyen ellenállást nem tanúsít a játékosokkal szemben. Nosztalgiázik inkább az Eren óta történt eseményeken … elmondja milyen régóta készül arra ami most következik. Felettük a vészesen közeledő Kristályszférák ragyognak.

Ekkor még dönthetnek úgy, hogy a mentőkapszula helyén tátongó lyukon kiugranak a léghajó fedélzetére ami a Kristályszférákig a Toronnyal párhuzamosan emelkedett. Így azonban nem ölhetik meg Mathiast. Hogyha maradnak és annak rendje és módja szerint elpusztítják a vámpírurat, akkor elérik a Kristályszférákat mire végeznek. Mathias egy utolsó átkot mond gyilkosaira, ami azonban csak később fogan majd meg rajtuk … ☺

Ha mégis Toronyban maradtak, de jártak a Szellemvilágban, akkor a Szférák magasságában az üvegen keresztül megpillanthatják a vén sámán békés arcvonásait. Hatalmas rándulással a Torony visszafordul a felszín felé és zuhanni kezd. A Hyon körüli partoknál csapódik a vízbe és a játékosok is túlélhetik a zuhanást.

A Kristályszférák felett örökké süt a nap, de szörnyű hideg van. Halandók nem is tartózkodhatnak itt, hacsak nem vámpírok vagy wierek. Utóbbiak is csak a vértartalékaik fogytáig. Innen nem visz sehová térmágia vagy papi hazatérés. Az Örök Körforgáson kívülre kerültek és így lelkük sem térhet vissza az Elsődleges Anyagi Síkra sohasem. Keserédes győzelem ez.

A háború így vagy úgy, de véget ér. A túlélők visszatérnek otthonaikba és megemlékeznek a Toronynál elesett hősökről. A túlélő játékosokat vagy a Nyugati Városállamok vagy a Drake királyság vagy Tycondrius jutalmazza meg 1000 arannyal … de persze az sem elképzelhetetlen, hogy mindenki egyaránt hálás legyen a tetteikért. A Vámpírhajsza véget ért … a Kalandozók Erion felé tartanak, hogy a zsákmányt elosszák és elherdálják … erősebb varázstárgyakat vegyenek. Szóval az élet megy tovább. Hacsak meg nem fogan a vámpír átka.

VÉGE...?

Nem Játékos Karakterek (avagy a 7 gonosz)

Tértolvaj (8. szintű gorviki boszorkány)

A délvidékre keveredett tolvaj-boszorkány több állam fejvadászai orra alá is sok borsot tört az évek folyamán. Elveszett hajóját keresve került a vámpírúr zsoldjába és azonosult annak különc céljaival és stílusával. Nagy hatalma van a térmágia felett, amit közvetlen harcban is előszeretettel alkalmaz. A testét ért találatok rendre a támadókba érkeznek vissza, a rá kilőtt nyílvesszőket csokrokban küldi vissza. Ameddig élvezi, addig Mathias szolgálatában áll.

Age Argonar, aka Aga (?. szintű harcos/?. Szintű paplovag)

A Nyugati városállamok legöregebb wier vérszívója korábban erioni tűzőr volt, majd hyoni magándetektív. Később azonban az akarata ellenére kirobbantott vallási háborúban legyőzte a Raptor Messiást és az Építő hitére térítette a városállamok egy részét. Az istene parancsára támogatja a vámpír terveit, mivel ilyen vállalkozás példátlan Ynev történelmében. Teljes vértben és pöröllyel küzd, kicsit bizalmatlan a saját mágiájával kapcsolatban.

Hu'Golie, a Sakál (20. szintű amund lovag)

A Manifesztáció egyik legyőzőjeként kihívásokat keres Yneven. A fajtársai földre szállt istennek tartják, ő azonban nem kér ezekből a titulusokból. Célja, hogy a kránban szakadt népét kivezesse a Fekete Hegyek közül és visszatérjenek ők is a sivatagba. Mathias olyan hatalmat ígért neki, amivel ezt megcselekedheti. Nem tudni, hogy megkapta e tőle. Harcban két legendás pengéjét, a meneth-sequor kardpárost forgatja és nem riad vissza az amund asztrális hatalomszavak használatától sem … versek formájában.

Stratu (13. szintű kardművész)

A renegát tiadlani nemes azután hagyta el szülőföldjét, hogy egyetlen szerelme politikai házasságot kötött és klánja egy teljesíthetetlen küldetést bízott rá. Passzióból azonban nem adta fel, hogy az átkozott slan kardot elrejtse és ebben Mathias tud csak neki segíteni. Hogyha harcolnia kell, általában először a női karaktereket öli meg és csak azután vív a férfiakkal, neki általában felajánlja a megadást is.

Hetedik (19. szintű élőhalott Anath-Akhan fejvadász)

A Halál Hetedik Nagymestere előbb tudtán kívül majd önszántából lett Mathias eszköze céljai elérésében. A végső halál reményében követte a vámpírt és végül meg is kapja azt. Harcban az iskolájára jellemző mara-sequor és sequor párossal harcol. Galrex madarával pedig az őrület magjait szórja szét ellenfeleiben. Személyesen is ismeri Tycondriust, akivel lerendezetlen ügye van …

Vhevia Atta (-)

A félelf lány Mathias foglya, tanítványa, majd szeretője lett. Eltanult tőle annyit a gonosz mágiából, amivel megvédheti magát a világ kegyetlenségétől, de attól sem fél, hogy a Semmibe kísérje a vámpírt. Boszorkány, Orwella papnői és varázslói mágia keverékét birtokolja, de egyiket sem alkalmazza tökéletesen, tévesztés nélkül. Amennyiben a vámpírral tart akkor az hozzá hasonlóvá alakítja át véglegesen.

Mathias Tronpist (20. szintű varázsló/20. szintű csatamágus)

A gonosz maga, a megtestesült rossz. Az önző célokat dédelgető Mathias belefáradt a folyamatos és állandó harcokba a Kalandozókkal. Utolsó menedékére visszavonulva nem szégyell egy őrült tervvel örökre elmenekülni a világ elől, hogy soha ne térhessen vissza ide. Hogy ezzel együtt ő legyen az első ynevi űrhajós … az már csak nagyzási tébolyának tudható be. Nem harcol, bár hatalmával elsöpörhetné a hozzá eljutó játékosokat. Már nem érdekli semmi.

Függelék és Nem játékos karakterek értékei

Az alább megadott értékek irányadóak és mindig az adott típusra kell még egy minimális változtatást eszközölni, mint használt fegyver vagy alkalmazott képzettségek. Ezenkívül igyekeztünk minden fontos értéket számszerűsíteni a könnyebb kezelhetőség végett.

Boszorkánymester:

Erion alvilágának bérelt mágiaforgatói éppúgy lehetnek ők, mint a rablóbandák lelki vezetői vagy szofisztikált mágusok tanácsa Lélekkufárokként. Fegyverzetük általában valami könnyebb, védekezésre alkalmas egykezes fegyver, de nem ritka, hogy apró, méreggel preparált számszeríjakkal igyekeznek kihasználni a meglepetés erejét vagy legalábbis időt nyerni ameddig komolyabb varázslataik valamelyikét hadrendbe tudják állítani.

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

Érzékelés	16

Ép alap	3
Ép	**10**

Fp alap	4
Fp/szint	7
Fp	**72**

Mp/szint	6
Mp	**48**

Pszi szint	5
Pszi alap	5
Pszi/szint	4
Pszi pont	**29**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		7	17	72	5	**-**
Felhasznált HM	**-**	25	15	16		**-**
Módosítók	**-**	**10**	**13**	**10**	**6**	**-**
Fegyver nélkül	**0**	**42**	**45**	**98**	**11**	**-**

Fejvadász:

Embervadászok a préda nyomában, hírvivők és a Herceg személyes testőrsége éppúgy lehetnek, akárcsak a Szürkék vértestvériségébe tartozó klánjelekkel kitetovált orgyilkosok. Fegyverzetük a garottól a kétkezes fegyverekig bármi lehet, csak a körülmények és vérmérsékletük szabhat határt a választásuknak, vértezetet azonban ritkábban viselnek elsősorban mozgékonyságuk megőrzése végett, de büszkeségből is akár. Persze az idegmérget ők sem szereti, így ha okuk van rákészülni egy harcra akkor megteszik.

Erő	14
Gyorsaság	16
Ügyesség	16
Állóképesség	15
Egészség	14
Szépség	14
Intelligencia	13
Akaraterő	16
Asztrál	15
Érzékelés	17

Ép alap	6
Ép	**10**

Fp alap	7
Fp/szint	9
Fp	**81**

Mp/szint	
Mp	**0**

Pszi szint	7

Pszi alap	5
Pszi/szint	4
Pszi pont	**32**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		10	20	75	0	**-**
Felhasznált HM	**-**	12	37	28		**-**
Módosítók	**-**	**12**	**16**	**12**	**6**	**-**
Fegyver nélkül	**0**	**34**	**73**	**115**	**6**	**-**

Karcos:

Erioni zsoldosok, tapasztalt útonállók vagy csak felbérelt erőművészek. A fegyverek legszélesebb tárházát képviselik, a késtől a faasztalig bármivel hadakoznak hogyha a helyzet úgy kívánja meg. Aki jó pénzért védelmet keres magának az náluk jobbat nem találhat az istenek ege alatt. Csak legyen elegendő pénze a hűségük biztosítására.

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

Ép alap	7
Ép	**15**

Fp alap	6
Fp/szint	9
Fp	**60**

Mp/szint	
Mp	**0**

Pszi szint	
Pszi alap	
Pszi/szint	
Pszi pont	**2**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		9	20	75	0	**-**
Felhasznált HM	**-**	10	25	20		**-**
Módosítók	**-**	**13**	**20**	**13**	**7**	**1**
Fegyver nélkül	**0**	**32**	**65**	**108**	**7**	**1**

Pap:

Térítő egyházfiak, a falvak védelmezői a gonosztól és Erion templomainak szolgálói, akik gyógyítást vagy áldást hozhatnak a híveknek, de természeti csapásokat és veszedelmet a hit ellenségeinek villámló szavaikkal. Szimbólumukat mindig jól látható helyen viselik, fegyverzetük istenük ökle és

eszerint választják meg, de emellett is ritkán mutatkoznak egyedül: tudják, hogy az eretnekekkel szemben csak egységben lehet meg a szükséges erő.

Erő	16
Gyorsaság	15
Ügyesség	14
Állóképesség	12
Egészség	15
Szépség	18
Intelligencia	16
Akaraterő	16
Asztrál	18
Érzékelés	15

Ép alap	6
Ép	**11**

Fp alap	6
Fp/szint	7
Fp	**49**

Mp/szint	9
Mp	**45**

Pszi szint	5
Pszi alap	5
Pszi/szint	4
Pszi pont	**27**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		5	17	72	0	**-**
Felhasznált HM	**-**		15	25		**-**
Módosítók	**-**	**9**	**15**	**9**	**4**	**-**
Fegyver nélkül	**0**	**14**	**47**	**106**	**4**	**-**

Sámán:

Az Emlékezők sámánjaik, akik az emberiség bölcsőjének titkát vigyázzák. Hatalmukkal a törzstagok felett bármikor képesek átvenni az irányítást, a szemükkel látni és szájukkal beszélni is ha kell. Valójukban ritkán jelennek meg, ágbogas jurtáik mélyén rejtőznek és csak a fiatalabbak foglalkoznak a nép ügyes-bajos dolgaival. A sámánok fele örökálomba révedt, az ébren lévők pedig a törzsek újkeletű egységét vigyázzák.

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

Ép alap	4
Ép	**10**

Fp alap	6
Fp/szint	7
Fp	**81**

Mp/szint	7
Mp	**63**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		4	15	70	0	**-**
Felhasznált HM	**-**	10	15	20		**-**
Módosítók	**-**	**6**	**10**	**6**	**3**	**-**
Fegyver nélkül	**0**	**20**	**40**	**96**	**3**	**-**

Tolvaj:

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		8	17	72	10	**-**
Felhasznált HM	**-**	4			24	**-**
Módosítók	**-**	**15**	**18**	**15**	**8**	**-**
Fegyver nélkül	**0**	**27**	**35**	**87**	**42**	**-**

Legyen bár a Városok városának piactere vagy egy mohás raktárház rosszul őrzött tetőablaka, a tolvajokat igen könnyű megtalálni. Az egymással fenekedő klánok tagjai a legkülönbözőbb fajból kerülnek ki, de képességeik szerint bárki elmetszheti a másik torkát, ez a szép az ő világukban.

Erő	13
Gyorsaság	17
Ügyesség	18
Állóképesség	15
Egészség	15
Szépség	12
Intelligencia	13
Akaraterő	16
Asztrál	13
Érzékelés	18

Ép alap	4
Ép	**9**

Fp alap	5
Fp/szint	9
Fp	**52**

Íjász:

Nomád portyázók és bérelhető mesterlövészek sok helyütt fontosak lehetnek. Előbbiek a sűrű erdőségekben segíthetik a kalandozók dolgát, utóbbiak a tengeri harcban keseríthetik meg a harcokat. Fegyverzetük származástól függően organikus vagy mechanikus, fajuk azonban a legjobbaknak elf vagy félelf, de kimagaslóan ügyes emberek is vannak soraik között … egy ideig persze.

Erő	15

Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Állóképesség	15
Egészség	17
Szépség	13
Intelligencia	14
Akaraterő	15
Asztrál	13
Érzékelés	15

Ép alap	7
Ép	**14**

Fp alap	6
Fp/szint	9
Fp	**61**

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap		9	20	75	0	**-**
Felhasznált HM	**-**	10			45	**-**
Módosítók	**-**	**13**	**18**	**13**	**7**	**-**
Fegyver nélkül	**0**	**32**	**38**	**88**	**52**	**-**

Az Átkozott Fészkekben Kampány következő fordulója, a novemberi X-2. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Verseny és Találkozó, A Sötétség Átka című kalandmodulja lesz.

***

"Ahogy nap úszik el életünk horizontja felett,
Ahogyan a fény tűnik el a messzeségben.
Hajósok, tengerek vándorai születnek és halnak meg
Otthonuktól távol, idegen vizeken,
Uram add, hogy vándor lehessek egyszer."

***