Úttalan út

(A VII. Vándorkrónikák Szerepjátékos Tábor és Találkozó kalandmodulja 6-8. szintű kalandozók számára)

Írta: Amund

Helyszín: Észak-Ynev, Quiron-tenger keleti vidéke, Enoszugaj szigete

Időpont: Hatodkor

1. hangulatkeltő novella: Álomra ébredés

„Holdak halotti rétje,

vért rejt a földek árka.

Öreg vér pusztasága."

Egy újabb fáradhatatlan és fékezhetetlen nap vége. Végiggondolni sincs erőd az eseményeket, amikor vánkosod mint egy mélybebukó folyam, leránt magába és az álmok földjén találod magadat. De ez nem a megszokott vidéked, nem ahol személyes démonaiddal tusakodsz és vágyaidat váltod csalóka valóra. Nem. Ez valami más, művibb és hidegebb, mintha csak egy kút mélyéről felszálló hűvös levegő volna. A kút pedig dalol.

A dalba nézel és a kút fölé hajolsz. Még egy pillanatra látod, hogy a hamis illúzió peremén az álomföldek kíváncsi lakói nyüzsögnek, de csak árnyékuk érzése jut át az idegen akarat emelte falakon. Igen erős varázs lehet ez. Képzeletben úgy érzed, hogy a hely, ahol állsz egy liliomként úszik a mások álmai keltette örvényben, keresztül a Bíbor Földeken.

A kút mélyén egy sima és rideg víztükör fogad, de készségesen emelkedni kezdd és forrva, pezsegve arcodhoz közelít. Túl kíváncsi vagy ahhoz, hogy elfordítsd a tekinteted és lenyűgöz ahogy a képmásod lassan kiemelkedik a forrásból, mint egy nedves gyökerekkel az álom talajához kapcsolódó fa. Az arc vonásai ráncokká enyhülnek és lassan ágakat növesztenek, melyekről apró csengettyűk és talizmánok lógnak le, a szélcsendben is harangozva számodra érthető szavakat formálnak.

Vándor … vándor … nem álmodsz … ne ébredj. Tudjuk ki vagy és tudjuk honnan jöttél. Vándor vagy, nagy utazó. Láttuk a történetedet, hallottuk a beszédedet ***és ízleltük a húsodat****. Mégsem pihenhetsz, mert szükség van rád. Nekünk van szükségünk rád. Mi vagyunk az embernél … nir … bölcsebbek* ***pedig még csak nem is létezünk****. Régen elhagytuk a Korunkat és Otthonunkat. Akárcsak te tetted, akárcsak mi is tettük. De művünk dolgozik tovább, mert így akartuk. Most mégis … egy porszem … egy kyr … egy bukott birodalom … megbolygatja a pecséteket…*

PECSÉT:

Egy napon mégis az élet legszélső határán találják magukat, és belenéznek az Éjszakába.

A pecsétet nem szabad megbolygatni … ilyen korán még nem … még nem készült el … a világ. Van egy sziget keleten, a mi szigetünk volt. Tiltott Hely volt, mert a mélyében van a zár, egy börtön, egy ősrégi kalitka …

KALITKA:

A madár gyilkosa és őrzője a kalitka. De vajon milyen szeretet az, ami azért őriz, hogy elpusztítson.

Nincsen sok időnk Vándor. De ajánlatunk az van neked és nektek is. Hiányzik az otthonod és hiányzik a korod, a valóságod, a barátaid. Mi vissza tudjuk adni neked. Vissza tudjuk adni neked. Mert kiválasztottunk, mert Kiválasztott vagy. Mert ez a sorsod és a végzeted. Egy napon pedig elnyered majd a legméltóbb jutalmunkat és elismerésünket ***és felfaljuk a kicsi lelkeiteket.*** *Jöjj, lépj a fa kérgébe és zuhanj a mély kútba. Vezessen a harangok csengése és a madár dala. Nem minden szunnyadónak szabad felébrednie.*

Haza akarsz térni?

„Egy ember, és…? Tudod már.

Egy ember – s ő a társa.

Rét, vágy, por csillogása."

Készen állsz hazatérni?

2. hangulatkeltő novella: Egy rémálom színfalai előtt

A lovasság már túl volt a dombtetőn, amikor a démonlovag parancsot adott a gyalogság rohamára. Vaskesztyűs kezének karomban végződő ujjaival óvó jeleket rajzolt a levegőbe és mintha fémen karcolt volna, apró szikrák pattantak ki a semmiből. A levegő töltve volt mágiával, az ellenség csatamágusainak ügyeskedése ellenére is. Bizsergető érzés fogta el, mint minden roham előtt.

Végigtekintett a völgyben alakzatba rendeződött csapatokon, a torzonborz pikásokon, akik óvó amulettek rengetegét viselték, a kátránylövészeken, akik már hosszú villás nyelvükkel adagolták a fegyverük vájatába a sistergő mérget és a közvetlen mögötte felsorakozott nehézgyalogosokon, akiknek helyenként külön életre kelt vértezetei tanúskodtak a háború eltelt éveiről.

Pedig a háború vége már közel volt. Ez a roham volt hivatott megtörni az ellenség frontját végleg, hogy utat nyissanak kárhozott seregüknek az ellenség fővárosa felé, Dawába és ott végleg leszámoljanak a valóságtorzító idegenekkel lepaktált máguskirállyal. Hogy ehhez Ryek Démoncsászárságának színe-java kellett, hogy pokolra szálljon … nos … akkor a sereget elnézve már megfizették ezt az árat.

A démonlovag elérte a tetőt és végigtekintett a valódi harcmezőn. Mint a fősereg tartalékai az ellenség frontjának oldalba és hátba támadása volt a feladatuk, szétmorzsolni a rákolló közé szorult dawaiakat. Nem szerette az ilyen hadmozdulatokat, gyűlölte, hogy mások már kétszer kifáradhattak a harcba, mire ő egyáltalán beleveti magát. Ez nem harc volt a számára, hanem szinte csak aratás. Az pedig átkozott fiatalkorára emlékeztette … a sereg előttről … az alkuk előttről.

Lassan felzárkóztak mellé a gyalogság tisztjei és a maguk módján utasították a mögöttük haladókat is a támadásra. Mire az első hadoszlopok leértek leérhettek volna a domb tövében gyülekező ellenséghez már meg is indult mögülük az íjászok területfedező sortüze. A lovag háta mögül ívesen zöld, alig szilárd csíkok érkeztek meg és enyhe permetet szórtak maguk mögött a levegőben. A lovag és társai már hozzá voltak szokva ehhez a szaghoz és nem is ártott nekik. Sokkal inkább azoknak, akiket a lucskos matéria elért végül.

A fej fölé emelt pajzsot átégette, a földre hullva vízzel töltött hólyagként csattant szét, de ahol élő bőrt, húst, szövetet ért, ott mint valami élősködő sisteregve befúrta magát a csontig fájdalomtól elvakult nyomorákokat hagyva maga után. Nagy ára van a méregszerafizmusnak, de a hatékonysága kétségbevonhatatlan volt a háború későbbi szakaszában. Mire a pikások elérték az ellenséges csapatot, azok első sorain szabályosan csak át kellett gázolniuk. Hosszú szálfegyvereiket maguk előtt tartva

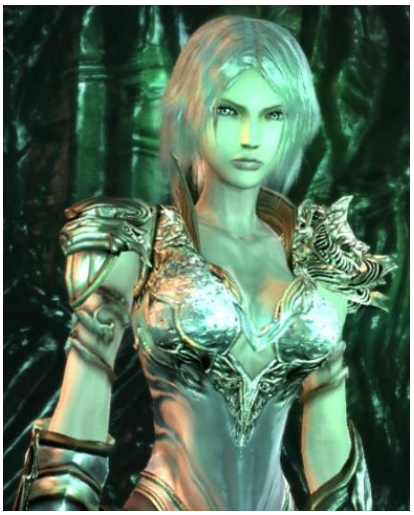
aprították a lassan ocsúdó ellent és remélték minél később vonják csak magukra egy-egy valóságtorzító fattyú figyelmét.

A gyengébbek ugyanis csak pár méteren belül volt képes hatalmát kifejteni, ezért volt szükség a lándzsákra, ha elég időt hagytak azonban nekik, akkor folyamatosan kitolhatták bűverejük hatótávolságát. Ekkor jöttek a képbe a nehézgyalogos lovagok akik behatoltak az illúziók és valószerűtlenségek illékony labirintusába, hogy elbánjanak a zauder lénnyel a túlfelén. Persze ez alkalmanként jócskán megterhelte az elmét és a lelket, az ősi bölcsesség pedig, miszerint ami nem öl meg, az erőssé tesz … olykor hamisnak bizonyult és megváltoztatta az egykori embereket.

A démonlovag letekintett a domb tetejéről és kardos kezével jelölte ki a kavargásban a körülötte álló vérteseknek, hogy ki melyik gócpont közepén feleszmélő fajzatra támadjon. Hamarosan ő maga is lefelé baktatott és félrelökött egy lándzsást a legközelebbi irreálmágia irányából érkező szárnyas lény útjából. Kardját lendítette a madárszerűség után, ami láncos részekre szakadt és szárnyain, nyakán szorult meg mielőtt a földre rántotta és csontját törte volna.

Maradványai csípős porrá hamvadva szálltak visszafelé fényes pontokként a csata sűrűjébe és a lovag ádáz vigyorral követte őket, mert tudta, hogy a varázslat mélyén egy szokatlan erejű és hatalmú lényt talál majd az örökkön vérre szomjazó kardja számára. Kacagott, melynek hangját a sisak felerősítve és baljóslatúan szórta szét az önfeledt pusztítás e festménye felett. ***Ebbe a korba kell menned.***

3. hangulatkeltő novella: Képzelgés a hajnal első fényére



A part sziklái még a látóhatáron kívül voltak, Satralis görbülete rejtette el a hajó legénységének szemei elől. A lány azonban olyan határozottan állt a halott-hajó tatján, mintha már az idegen formájú sziklák bűvöletében lenne. A varázslónő valóban érezte a keleti horizonton strázsáló sziget jelenlétét, harmadik szemében mint valami örökkön égő jelzőfényként érezte a szárazulatot.

Ez mindig is így volt, mióta az eszét tudta. Ryeki mesterei előtt is rejtély maradt milyen kapcsolat fűzi a sosem látott, tiltott vidékhez a lányt, de mivel ez nem szabott gátat mágikus képességeinek kifejlesztésében és kordában tartásában így egy idő után nem tulajdonítottak neki nagyobb jelentőséget. Nem úgy a lány, aki másra sem tudott gondolni, minthogy egyszer a saját szemeivel pillanthassa meg a vad vizeken túl a császárság határain kívül eső helyet.

Egy pillanatra elkomorult és levette a tekintetét a látóhatárról, az apjára gondolt. A nagyra becsült shadd-ra, akit olyan keveset látott életében. Apja évszázadonként ha egyszer ébredt fel örökálmából, legutóbb is csak annyi időre, hogy az anyjával hálva megfoganhasson az utódja, majd visszatért a tornyába. Az egyetlen shadd volt, akinek álomtornya nem Ryek torz démonikus városaiban magasodott, hanem ott, a távolban úszó magányos szigeten.

A kapcsolatot, ami ide kötötte őt mindig is az apjával kapcsolta össze a lányt. Tanulóévei alatt is arról ábrándozott, hogy felnőve nem egyszerűen a vérében folyó kyr hagyományok útján járó varázsló legyen, hanem a ryeki utat követve sokkal több annál. Shadd, mint az apja. Azt pedig, hogy végül eljuthasson oda, ahol öröksége várhat rá az utolsó próbának tekintette ezen az ösvényen. Megreszkette az utazásának jelentősége, az amit a számára és az amit a császárság számára jelenthetett.

A háború túl régen dúlt és túlságosan elmérgesedett. Találkozott veteránokkal, akik harcképtelenné váltak. Emberre nem hasonlítottak, nem is egyszerűen azokra a lelkes fiatalokra, akik elindultak a valóságtorzító idegen fajzatok ellen háborúba. A fedélzet gerincbordáin lépkedett végig háttal a

felkelő napnak, útközben ellenőrizte a láncokat, amik a bőrvitorlákat a halott-hajó testéhez kötötték. A hátsó részben kialakított kabinban szétszórt papírokat kezdte rendezgetni, éppúgy, mint gondolatait.

A naplója akadt kezébe, amibe eddigi kutatásai eredményeit jegyezte fel. Bántóan keveset tudott arról a helyről ahová tartott. Nem csak a jelen császárság, de a Kyria idején is lakatlan, ha nem éppen tiltott senki-földjének számított a tenger ezen része. Innen származtak azok az értesülései, hogy a crantai korban is nagy tiszteletnek örvendett ez a vidék, bár nagyobb városokat akkor sem építettek rajta. „Öröklött Földnek" nevezték, ami arra utalt, hogy ők is valakitől szerezték, kapták ezt és ennek nagy jelentőséget tulajdonítottak.

Ahogy a crantaiakat ismerte így arra gondolt, hogy őseikre gondolhattak ezzel. Az elődök és a vérvonalak tisztelet fontos részét képezte az emberek első nagy birodalmának. Talán nem csoda, hogy elbuktak, talán túlságosan is ragaszkodtak a múlthoz, túl sokáig imádkoztak élettelen bálvány-isteneikhez. A történelem legalábbis a kyr elveket igazolta és a lány külsőben is a hódító nép tisztavérű tagjaihoz tartozott.

Kitekintett a kabinja ablakán, amikor a halott-hajó mélyéről túlvilági hang kélt: ezzel jelezve utasának, hogy a tenger mélyének földrajzi sajátosságai megváltoztak és közelednek a szárazföldhöz. A lány még tudta, hogy így is hosszú út áll előttük. Dacosan nézett a ragyogó horizont felé, ahol az ősei által meghódítatlan, ismeretlen vadon várt rá. „Öröklött Föld" ízlelgette magában a közeled sziget nevét és öntudatlanul suttogta maga elé az ősi kifejezést: – Enoszugaj … ***Ő a métely, amitől meg kell szabadítanod a földet!***

Dequator Marses: Ének a kis halálról

szertezilálva.

Holdak halotti rétje,
vért rejt a földek árka.
Öreg vér pusztasága.

Hamuból székesegyház.
Por éje, csillogása.
Egy ember kis halála.

Fűből halálos égbolt.
Mult és jövő sugára.
Por éje, csillogása.

Halál és én: egy ember.
Egy ember egymagában.
Az ember kis halála.

Halállal találkoztam.
Föld rétje holtra válva.
Egy ember kis halála.

A hold halotti rétje.
Ajtó mögött zihálva
vonít a hó világa.

Eb néz a háztetőről.
A sok fonnyadt virágba
csak bal kezem túrt, óriási bércét

Egy ember, és...? Tudod már.
Egy ember - s ő a társa.
Rét, vágy, por csillogása.

Líthas Kalandmester,

ez a kaland más, mint a többi. Talán nem is kaland a szó hagyományos értelmében. Nem is annak egy vázlata. Talán kísérlet, talán egy rejtvény a rejtvényben, de az biztos, hogy számomra egy égen megvalósult ígéret. S persze amikor ilyeneket írok le, akkor azzal egy újabb súlyt helyezek a te válladra is, aki gyanútlanul elvállaltad a mesélés terhét. De ismerhetsz már és tudhattad, hogy ha nem is konkrétan erre, de ilyesmire számíthatsz. Álld hát ki a következő próbatételt … és élvezd.

Annak idején sokféle kalandmodult ismertünk meg és még több fajtáról ábrándoztunk. Persze, ez nem egy önálló irodalmi műfaj és még csak rá sem lépett arra az útra, ami e felé vezetné el, de én hiszek benne, hogy majd valamikor elmúltunk után az lesz. Ezért én már most is így tekintek rá. Ezért olyanok az utóbbi kalandjaim és ezért ilyen ez is. Emlékszel még arra, amikor egy dalból, képből megihletődve ültél le mesélni? Amikor meg/még szeretted a szerepjátékot? Gondolj vissza rá!

A kalandot elsősorban a te képzeleted és benyomásaid fogják alakítani, másodsorban a játékosok döntései. El lesz mondva ez a kaland „büntetőkalandnak" is, mert az utóbbi időkben a játékosok túl mohón éltek a karakteralkotás hátrányok adta lehetőségeivel. Jobbára ők térnek vissza erre a történetre most is. Alaposan tanulmányozd át hát a karakterüket és minden gyengeségük és hibájuk jelenjen meg a kalandban. Fű-fa allergia? Egzotikus növényekkel teli erdő. Fém-kő viszketegség? Felszíni ércek lépten nyomon. Magasság-mélység undor? Olyan mélyre és olyan magasra vezesd a történetet ahogyan csak bírod.

Éreztesd velük, hogy túl a szereplők és a világ konfliktusain elsősorban róluk szól a játék. A kaland az utolsó utáni fejezete az Átkozott Fészkekben történetének, de ugyanakkor előrevezet a jövő évi Keleti Legendák kampány eseményeihez is. Utoljára jöhetnek számszerűsítve a régi karaktereikkel és a megszokott Elismerésekkel. A helyszín és a szereplők képében eszközöket kapsz, hogy olyan szabadon meséld a kalandot, mint egyébként ritkán. Élj ezzel a lehetőséggel!

A háttér és az előzmények után egy rövid fejezetben ismertetjük azokat a különleges képességeket, amelyeket a különböző Korokat megjárt játékosok szerezhettek meg. **Ezek csak ezen kaland idejére érvényesek!** Hadd használják őket. Majd következnek a rejtvényes képek, amelyekből inspirálódhatsz a kaland lefolytatásához. Mögöttük valahol persze elrejtettem azt a vázlatot, amivel áthidalhatsz egy olyan epizódot, amit magadtól nem képzelnél el.

A kaland végén lesznek számszerűsítve az NJK-k harcértékei nem névhez kötve. Ugyanúgy lehetnek a hangulatkeltőben megismert ryeki démonlovas, mint egy hetedkorból idevarázsolt Kobra gyilkos harcértékei, aki valamelyik karakter hátránya okán jelenik meg. Nem az Első Törvénykönyvből, hanem a KKUK-ból mesélünk, ami lefekteti azt, hogy sok olyan varázs és szabály létezhet, amit csak a KM ismer. Ez pedig te vagy.

Fontos, hogy a kaland utolsó oldalán található üres jegyzetoldalra jegyezd fel mindazt, amit a játékosok a környéken végrehajtottak. Például kisebb szentélyt emeltek, ivóvízért kutat fúrtak, sírokat ástak a társuknak stb. Ezek fontos elemei lesznek az évezredekkel később játszódó jövő évi kampánynak, ezért kérjük ezt a mesélés után add le a szervezők valamelyikének. Együtt építjük Ynev világát, kalandozva.

Jó szórakozást és eredményes mesélést kívánok neked és a csapatodnak is!

Üdvözlettel: Amund

Háttér és az előzmények

Szokatlan kalandhoz szokatlan háttérmagyarázat is tartozik, bizony ám. Az alap konfliktus egyszerű és szinte kiolvasható a hangulatkeltőkből is, de a biztonság kedvéért ezen a ponton egyértelműsítek kicsit. Az előzmények egyrészt az Átkozott Fészkekben, másrészt az Orfeniták és a legutóbbi tavaszi kaland kapcsán elindított gondolatok körül forognak, míg ezek nem találkoznak a kalandmodul pályázathoz megadott háttéranyag szövegével.

A suttogó és semmiből szóló hangok az első hangulatkeltő novellában a *nornir* faj tagjaihoz tartoznak. Ez a crantai embereket megelőző idegen faj kultúrája a Korok változás folytán kiszorult Ynev Elsődleges Anyagi Síkjáról. Azonban itt hagyott kreálmányaikat több ízben is olajozták már kiválasztott halandókon keresztül az eltűnésük óta. Most is egy ilyen alkalomról van szó, csak sokkal direktebb módon.

Elsősorban a Cranqvist ellen tört és az időben szétszórt kalandozókat keresik meg, mint olyanokat, akik már bizonyítottak egy nagyhatalmú ellenséggel szemben, de más balsorsú, ugyanakkor neves, sikeres kalandozókat is elszólíthatnak a tűzhely melletti révedésből. A lényeg, hogy a csapat tagjai alapesetben egymásról sem tudnak sokat, nem kell, hogy összeszokottak legyenek csak erősek és hatalmasak.

Azon a területen, ahol majdan a bukott császárság, korábban Enoszuke és a játék jelenében Enoszugaj szigete emelkedik ki a vízből egykoron egy mesterségesen emelt hegység húzódott végig: egy börtön, egy gigantikus bezáró varázsjel, ami a fiatal emberiséget fenyegető démonokat és ősfajokat zárta igába. Ez a különleges erejű varázslat még Monoch eljövetelét is túlélte sértetlenül, bár egyes rajzolatokat megsértett.

Ezért is volt, hogy sem a crantaiak, sem a kyrek nem háborgatták az egyértelműen baljós jeleket viselő szirtrengeteget. Sugallatok és álmok jelezték nekik, hogy nem érdemes. Csak az újabb viszontagságokat hozó Káoszkor félhomályában vetemedett arra mágiaforgató, hogy az egyértelműen hatalmas mágikus potenciált kifossza és ezzel a varázskörből vonja ki az erőt. Ez a shadd rájött, hogy mit is cselekszik, ezért jósálomba merült, hogy tettei következményét előre láthassa.

Lánya, Filena tisztavérű kyr varázslónő a nyomait kutatva lép a szigetre, hogy munkáját megismerje és folytassa, segítse. A shadd azonban már áldozatul esett az áruló Toron egyik első mortorjának, akiket az ilyen mágustornyokra való bejutásra képeztek ki. Ryek is felismeri a veszélyt amit a sziget jelenthet és egy sereget elvonva a Dawa elleni harcokból Enoszugajra küldd a lányért élén a démonlovag Syd-del, hogy hozzák vissza és találjanak egyértelmű bizonyítékot Toron árulására.

A sziget mélyén azonban egy ”tojásbörtön”, melyet a shadd munkássága hívott életre már repedezni kezdett. A belőle kikelő fajzat egyetlen célja, hogy a többi börtönlakót is szabaddá téve uralkodhasson felettük. Ő Dang Idan, az Anváriáról származó sárkánynemzetség elfajzott tagja és a későbbi rianne-ate átok okozója a szigetnek. Ő hosszú távra tervez nem is avatkozik bele az eseményekbe, főleg mivel a szabadulása utáni formájában védtelen a Káoszkor hatásaival, képviselőivel és az időutazókkal szemben.

Imhol a szín és a színészek, a sakktábla és a bábuk rajta. Játssz velük kedved szerint. Hagyd elveszni aki vagy ami nem szimpatikus neked. Ez a Káoszkor, minden belefér. A lényeg, hogy a játékosok élvezzék a játékot. Szorongasd meg őket, vedd el tőlük az erős játékaikat, de szerezhessék vissza. Arathassanak győzelmet, de vérezhessenek is. Gondolják azt, hogy a kocka és nem csak a döntéseik alapján ítélik meg őket.

Aztán dőlj hátra és gondolj arra, hogy te mit tennél a helyükben, hogyan éreznél. Mosolyogj.

A Korok emlékei

Ezen kaland során lesz alkalom egyedül használni olyan képességeket és trófeákat (gyűjtőnéven emlékeket), amelyekkel a játékos karakterek az Átkozott Fészkekben kampány lejátszása után rendelkezhetnek az időutazás után. Annak alapján, hogy mennyi kalandon vettek részt a karakterükkel lehetnek ezek erősebbek I-III besorolásig. 1-2 kaland az I. besorolású, 3-4 kaland a II-es és aki mind az öt kalandon részt vett (esetleg a prológusnak tekinthető első nyárin is, de erre elég kevés az esély) annak a III-as kategóriába esik ez. Persze csak akkor, hogyha a karaktere részt vett a Sötétség Átka kalandban és feljegyeztetett az előtörijében, hogy hová is került. Ellenkező esetben az alapeset az, hogy a megszokott hetedkori környezetből ragadtatnak el a delikvensek.

Trófea az Első Korból: az elemekkel való megbékélés belső harmóniája. A világ teremtésének szemtanúja volt a Kalandozó, akit a teremtésben résztvevő túlvilági lények védelmeztek a zabolátlan elemek hatalmától. Ennek során azok természetesnek fogadták el a jelenlétét és másképpen reagálnak rá, mint más halandókra. **I** sohasem támadnak rá és elkerülik, **II** ha megjelennek a közelében akkor ismerősként köszöntik és onnantól neki szolgálnak minden mágia dacára, **III** az előbbieken túl az elemi alapú mágiák sem hatnak rá.

Trófea a Második Korból: a kiépülő kristályszférák anyaga megkötött a karakter testében és lelkében is. A Satralist óvó burkok anyaga ugyan isteni erejű lényektől is eredt, de áttételesen az akkor a világot benépesítő népek erejéből is táplálkozott. A Kristályszféra pedig emlékezik rájuk korok múltáig. **I** a karakter természetes módon érzi a helyzetét Ynev kontinensén, **II** érzékeli az anomáliákat és térkapukat a közelben, **III** képes a Szférákon lyukat ütni.

Trófea a Harmadik Korból: a fajháborúk viharaiban is állta a sarat, Taba-El-Ibara kialakulásakor is jelen volt. Lényegtelen már melyik oldalon, de megemlékeztek róla a túlélő ősfajok. **I** legendákból ráismerhetnek és tisztelhetik, **II** egy nagy értékű varázsfegyvert szerzett onnan (+5-ösnek indul, de minden harccal egyre gyengébb, végül óhatatlanul eltörik), **III** az időn keresztül átnyúlnak érte és segítik, hogyha bajba kerül.

Trófea a Negyedik Korból: az emberi kultúra bölcsőinek ringatása. Bizonyos területeken komoly hatással volt az emberfaj térnyerésére vagy éppen visszamaradására (lelkülete válogatja), de lényegében megegyezik az előzővel, csak emberre specifikusan.

Trófea az Ötödik Korból: csúcskultúrák megismerése és bejárása. Elfek és Kyrek fénykora ez, amikor minden tudás szinte akadály nélkül áramolt a kifinomult módszereknek és pallérozott elméknek hála. **I** idegen, ősi nyelv első látásra kibogozása és értelmének felfogása, **II** ha egy földrajzi vagy helységnevet hall, azonnal tudja valamihez kötni és kialakulását magyarázni, **III** Oilan legmagasabb fáján járva az elf ősök bölcsességét átélte egy pillanatra.

Trófea a Hatodik Korból: aki a kaland helyszínének vészterhes idejét éli meg, az már felkészülhetett a legrosszabbra is. De az bizonyos, hogy az aquir hatalomigék ellen megedződött a teste és lelke is. **I** a hatalomszavak erejéből következtetni tud az alkalmazó erejére és módszereire, **II** az összehordott talizmánok révén k3 od-nyi mágiát képes lerázni magáról, **III** az Ép-inek megfelelő számú Od semlegesítése.

Trófea a Hetedik Kor Árnyékvilágából: ott ahol minden valaminek az ellentettje, ott nehéz biztos fogódzót találni. Mégis más perspektívát ad a szemlélőnek és olykor ez megváltoztatja a valóságot is. **I** zavarba ejtő meggyőződéssel beszélhet olyasmiről, amiről tudja, hogy nem igaz, igaz lesz, **II** megérzi, hogyha valaki vagy valami hozzá hasonlóan nem a megfelelő helyen és időben van, **III** akaratával és szavaival maga is befolyásolhatja a valóság szövedékét ha nem ütközik másik akarat ellenállásába.

Trófea a Nyolcadik Korból: az újabb káoszkorban az előretörő sogronita rend révén új világrend alakul ki és ez rányomja a bélyegét a népekre is. Ő nemcsak a Tűz és a Pusztítás, hanem a Tudás ősi istensége is volt. A Tűzkobra és az Időkígyó harca örök, mégis ebben a korban csúcsosodik ki. **I** nem

hatnak rá az időmanipuláló mágiák, **II** megállíthat pillanatokat, hogy jobban átlássa őket, **III** visszapörgetheti az időt akarata szerint egy körig.

Trófea a Kilencedik Korból: az utolsó sárkány lelke innen származik és így, hogy a helyszín nyughelyének mindenkori közelében található különleges erőket adhat át a Kiválasztottjának. **I** a környezetében nem hatnak az asztrális hatások, minden egy nyugodt érzelmi állapoton pihen meg, **II** helyenként a környezete átlényegülhet Enoszuke fénykorába, **III** megidézheti a halhatatlan sárkány lelkét önmagában.

(0-s dobás) Trófea a Hálózat világából: a mi valóságunk, de legalábbis nagyon hasonló. Elsősorban gondolkodásmódban hat a karakterre, de azért ott nem létezik M.A.G.U.S. szerepjáték azért mégsem. **I** képes a materiális világ törvényeit ráerőltetni a fantáziára, **II** hozhat egy választott tűzfegyvert, egy tárral, **III** hogyha valamit nem képes elhinni, azt nem is kell és az kifakul az ynevi valóságból.

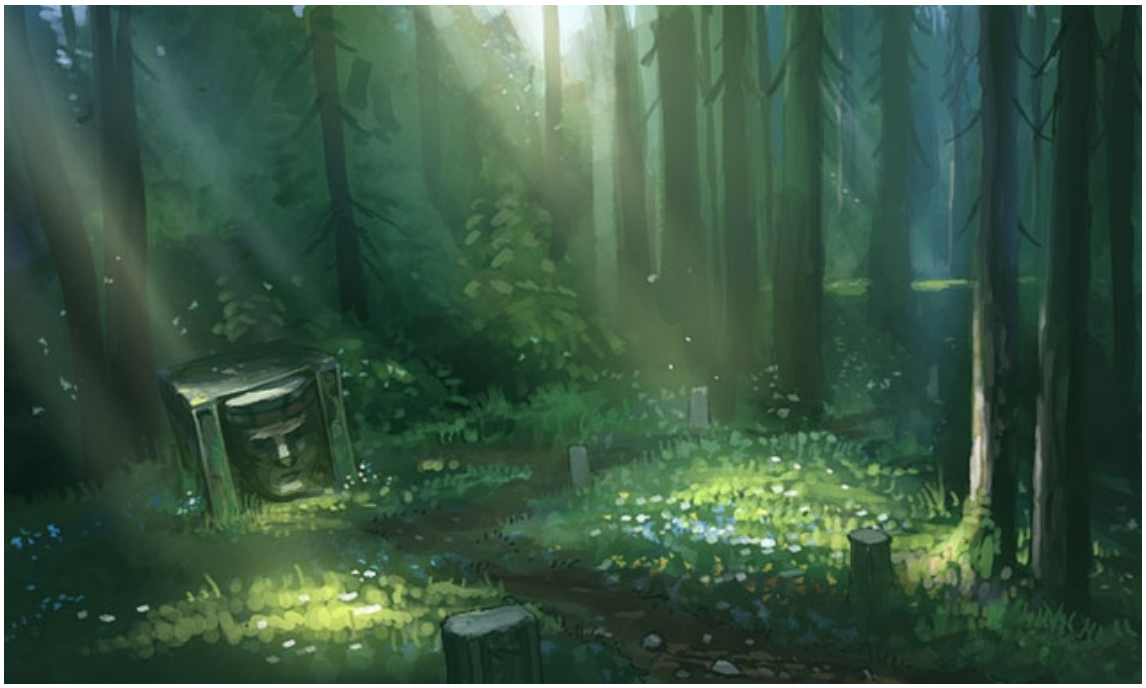
Nagyon elvontnak hangozhatnak a fentiek és ez így is van. Érdemes elolvasni őket akkor is, hogyha a csapatban esetleg nincsen olyan, aki rendelkezne közülük bármivel is. Nem érdemes és nem is szabad azt sem, hogy a játék előtt eléjük rakod, hogy ezt tudjátok és ne is beszéld meg velük. Hallgasd meg, hogy szerintük mi történt velük, esetleg szúrj közbe néhány gondolatot és játék közben adagold, mint visszaemlékezéseket a megszerzett trófeákat nekik.

Meglehet nehéz feladat, mint az is, hogy aztán hogyan veszítsék el őket. Nos, ez összefügg azzal, hogy hogyan is fejezik majd be a kalandot … a Te kalandodat. Lényegében a nornirok teljesítik az ígéretüket és visszaküldik őket a hetedkorba, de törölt emlékekkel, más-más módokon. Lehet valakit tojásbörtönben hibernálnak, vagy crantai kóborlókkal őriztetnek, a lényeg, hogy átveszeltessék velük a soron következő korfordulót.

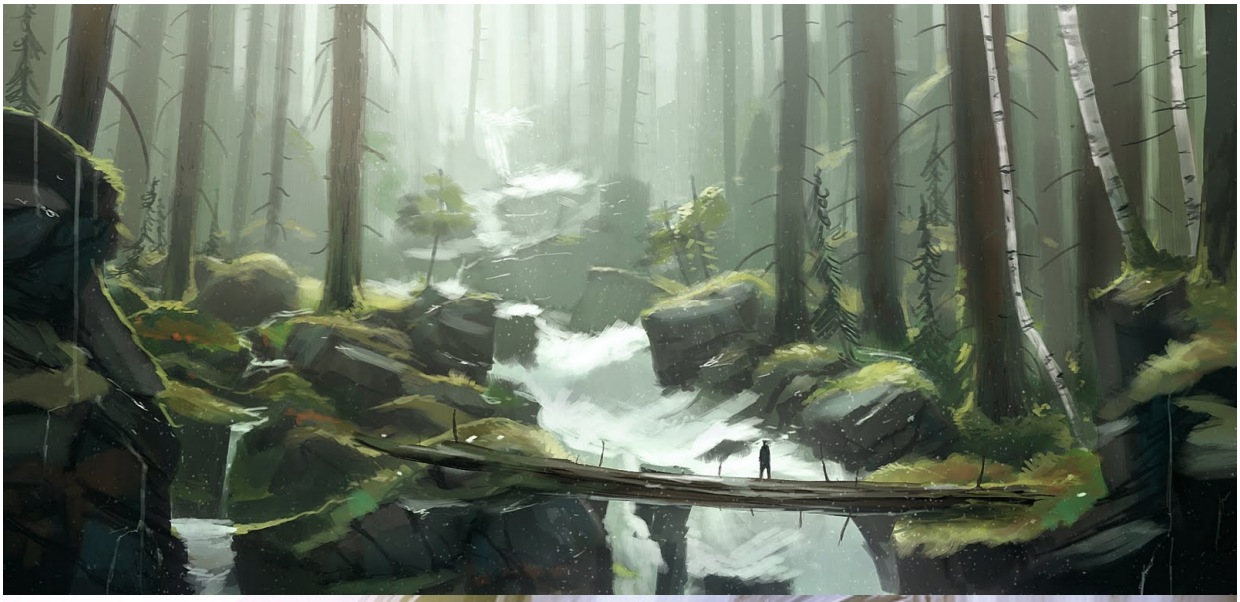
Az én egyik víziómban egy, a börtönből kikelt sárkánykorcs leigázásával szárnyalnak magasba a Kilencek Lakhelye elleni ostromra … hogy egy ilyen konfliktusból aztán hogyan keverednek valóban agymosva vissza az általuk ismert világba … esetleg éppen csak vissza az örök körforgásba az már tényleg inkább a fantázia és a mese határain van valahol.

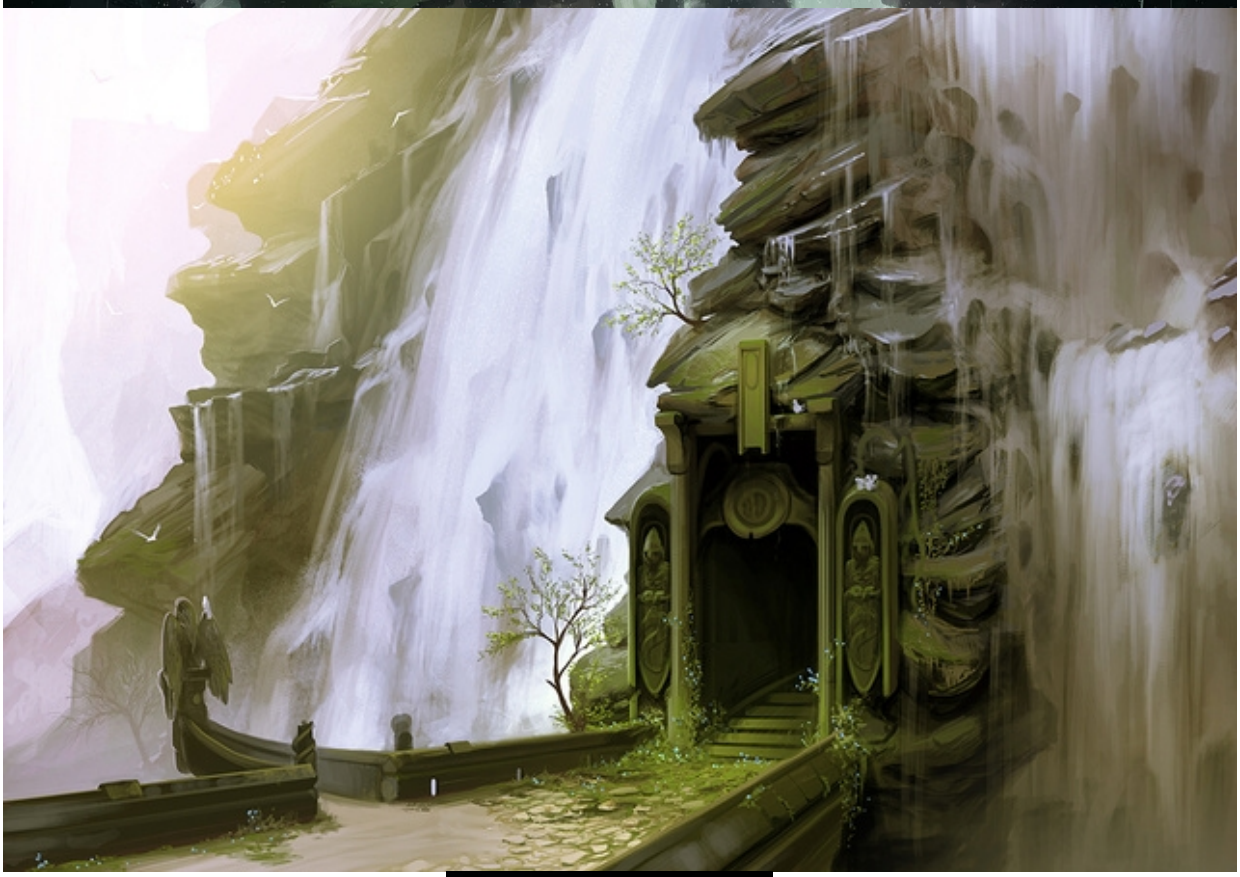
Hogyha pedig nincsenek is ilyen trófeáik, akkor még könnyebb a helyzet. A lényeg, hogy a választott módszerrel elveszítik új képességeiket. Akár méltatlanná is válhatnak rájuk cselekedeteikkel, akárcsak egyszer használatos „tartozások”voltak ezek a sors részéről nekik. Akárhogyan is lehet. Dőlj hátra, lazulj el és készülj arra, ami következik. Megvan? Helyes …

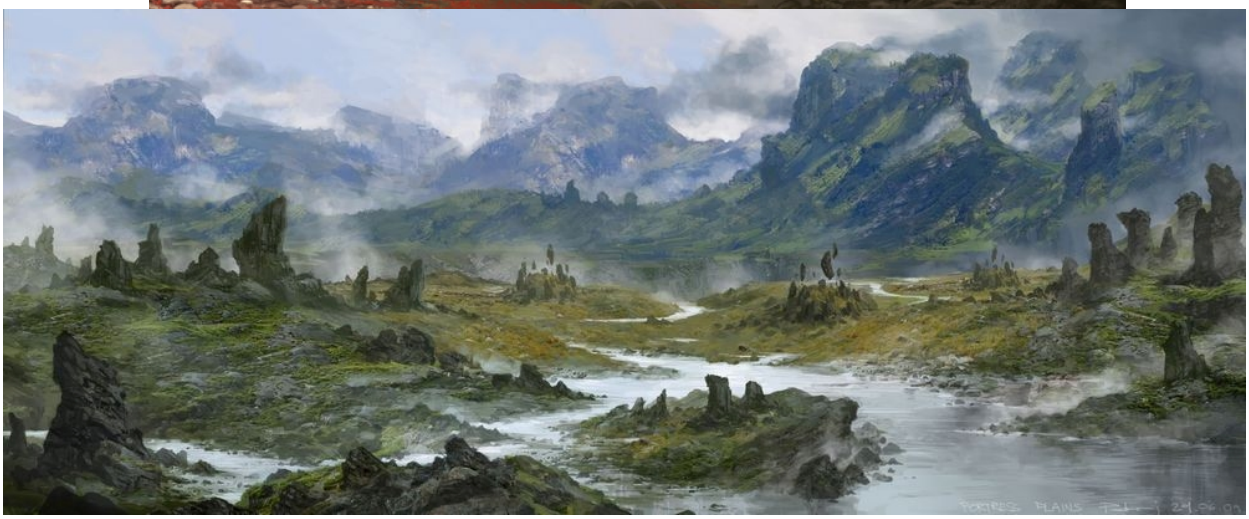
... ÉS MOST KÖVETKEZZÉK A VÁRVA VÁRT KALAND!

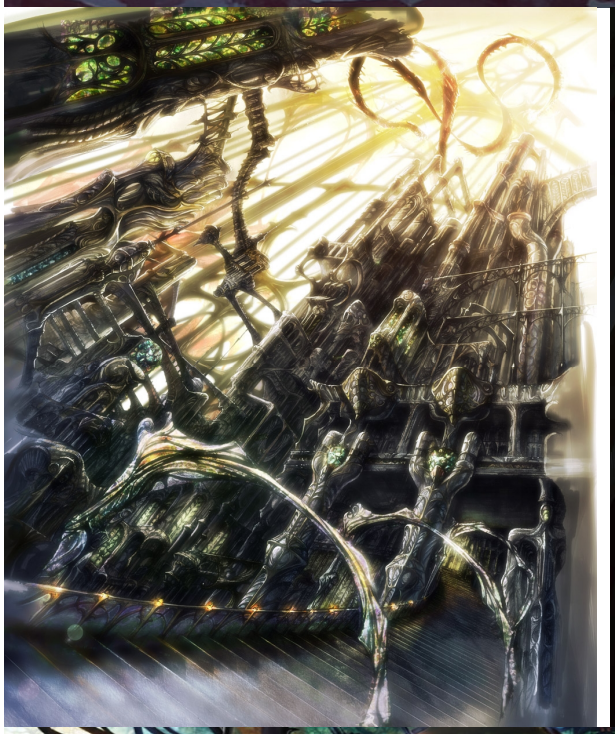


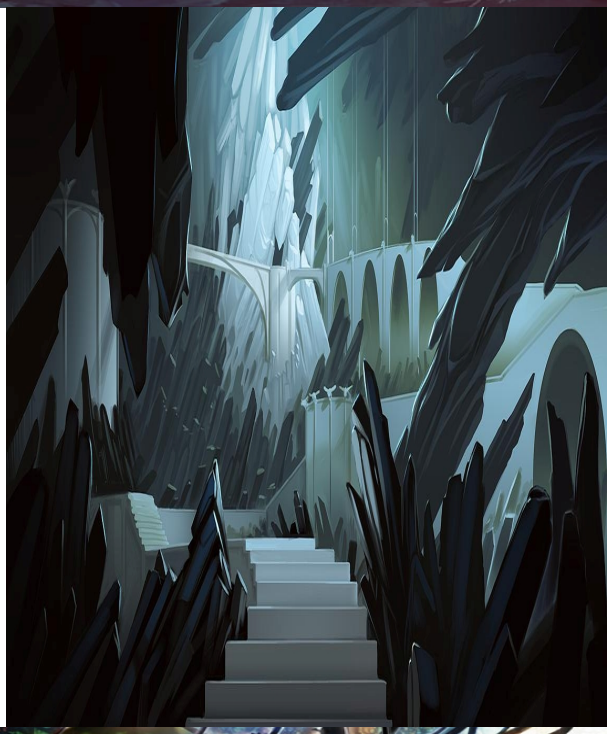
FORTRESS MOUNTAIN LOOKOUT POST

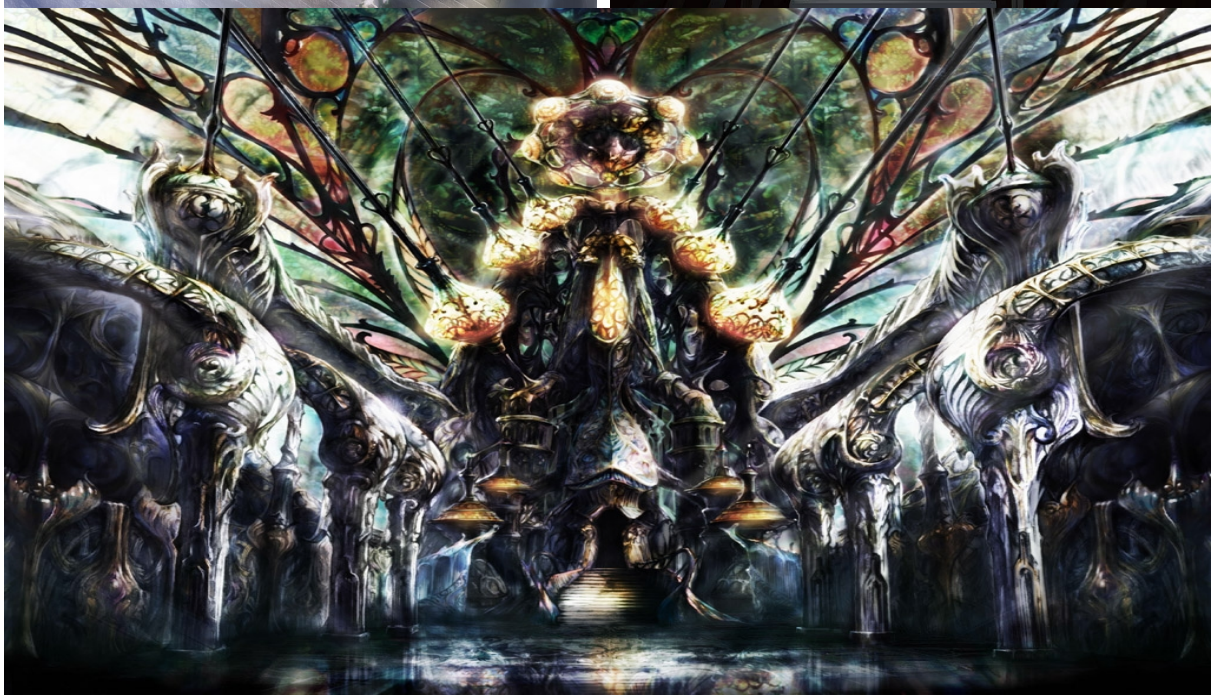


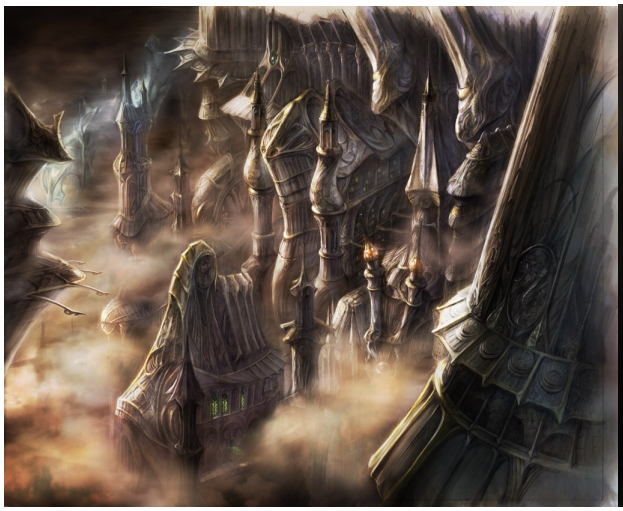












Nem Játékos Karakterek Értékei

Elit harcosok a Hatodkor háborúiban vagy csak egzotikus ellenfelek, akiket a játékosok hátrányaival hoztak át ebbe az időbe. Lehetnek többen vagy akár csak egy is különleges kiképzéssel, gerillaharcmodorral. Lehetnek akár ősfajok áldása vagy átkai a karaktereknek.

8. szintő harcos
Jellem: Rend
Erő: 17
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 17
Egészség: 16
Szépség: 12
Intelligencia: 13
Akaraterő: 13
Asztrál: 14

ÉP: 13
FP: 90
Pszi: 28
Harci értékek: alap / Jann szablya / handzsár
KÉ: 53 / 67 / 59
TÉ: 100 / 130 / 114
VÉ: 148 / 175 / 163
CÉ: 0
Sebzés: Jann szablya: 2k6+3 / handzsár: k6+3

Vért: kivert bőrpáncél, kis kerek pajzs

Harcra kiképzett gladiátorok, különböző fajból, hasonlóan a karakter múltjából vagy akár egykori démon-arénák viadorjai. Lehet a szigetre sodródott rabszolgahajó túlélői, vagy a ryeki sereggel sodródó sokat szenvedett harcosok kiemelkedettebb tagjai is. Mozgásukban más vidékek harci tapasztalata keveredik a kényszer szülte formákkal, a gyakorlatiasság nehezen levetkezhető rituális elemekkel vegyül és a megszokott, berögzült halálos tánclépésekkel.

8. szintű gladiátor
Jellem: Rend
Erő: 18
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 17
Szépség: 13
Intelligencia: 12
Akaraterő: 12
Asztrál: 12

ÉP: 17
FP: 105
Pszi: 31
Harci értékek: alap / handzsár / szablya
KÉ: 52 / 58 / 59
TÉ: 72 / 86 / 87
VÉ: 120 / 135 / 137
CÉ: 0
Sebzés : szablya: k6+2 / handzsár: k6+3

Vért: bőrpáncél

Ennek a kornak is megvannak a maguk zenészei, bár sokkal setétebb gondolatok és dalok hatják át a zsigereiket. Dalaik arra valók, hogy az ellenségből kifacsarják az erőt és a harci kedvet, vagy éppen bajtársaikban még egy lélegzetvételnyi ideig benne tartsák a szuszt egy öngyilkos roham előtt. Veszett fajzatok és külsőleg talán alig hasonlítanak a legmarconább fegyverforgatóktól. Mégis, sok Hetedkori dal kötődik átkozott tevékenységükhöz.

8. szintű bárd
Jellem: Rend, Élet

Erő: 12
Állóképesség: 14

Gyorsaság: 18
Ügyesség: 14
Egészség: 16
Szépség: 18
Intelligencia: 16
Akaraterő: 13
Asztrál: 15
ÉP: 11
FP: 92
Pszi: 28

Mana: 48
Harci értékek: alap / dobótőr / handzsár
KÉ: 25 / 40 / 31
TÉ: 55 / 76 / 59
VÉ: 110 / 122 / 125
CÉ: 40 /
Sebzés : dobótőr: k6 / handzsár: k6+3

Vért: kivert bőrpáncél

Ryek eltévelyedett mágiahasználói bár kyr gyökerekre építkeznek, de varázserejük eltorzult és így hatásuk is sokminden más lehet, idegen a hetedkori pályatársaikhoz képest. Erejüket mintha nem is a manahálóból, hanem a földből facsarnák ki és hatásaik inkább a boszorkánymesterek tudástárát idézi, főleg azok a nyomok, amiket maguk után hagynak. Kátrányszerű anyagot választ ki a föld és nem terem ott többé semmi sem.

8. szintű varázsló
Jellem: Élet, Káosz
Erő: 13
Állóképesség: 14
Gyorsaság: 12
Ügyesség: 15
Egészség: 14
Szépség: 7
Intelligencia: 16
Akaraterő: 16
Asztrál: 18

ÉP: 9
FP: 53
Pszi: 49
Harci értékek: alap
KÉ: 20
TÉ: 36
VÉ: 90
CÉ: 0
Sebzés : varázslatok

Vért: semmi

Még ebben a kárhozatos korban is akadnak, akik hitük erejével kerekednek felül a nehézségeken. De ez nem jóságos istenségekben vagy angyalokban való hit, hanem félig felmagasztosult, köztes állapotban rekedt démonok erejének megcsapolása inkább. Van, amelyiknek nincs is szent szimbóluma, van amelyik mintha testének tetoválásiból idézné meg az erőt. Mintha az Új Hit és a Szerafizmus előnyt együttesen alkalmaznák. Gyógyításuk pedig olyan, mintha a sebet soha nem szüntetné meg, csak a fájdalmat csillapítaná egy darabig.

9. szintű pap
Jellem: Élet
Erő: 11
Állóképesség: 15
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 17
Egészség: 18
Szépség: 18
Intelligencia: 16
Akaraterő: 16
Asztrál: 18

ÉP: 14
FP: 86
Pszi: 43
Harci értékek: alap / láncos buzogány / dobótőr
KÉ: 25 / 34 / 35
TÉ: 50 / 73 / 31
VÉ: 115 / 136 / 117
CÉ: 13

Sebzés : láncos buzogány: k6+3 / dobótőr: k6

Jegyzetek

1. Fejezet: Kövesd a harangot

A *nornirok* a kiválasztottakat álmukban környékezik meg és az Antisson keresztül rántják át az időn kívüli térbe. Más ez, mint a Kígyóval való utazás, sokkal ősibb és sokkal kezdetlegesebb. Nem gondolnak azzal, hogy az utazás kényelmes vagy kellemes legyen a számukra, csakhogy éljék túl és történjen meg az áthaladás.

Először tehát egy álomút során pillantják meg egymást, ahogyan egy fénypont felé haladnak közösen a Bíbor Földek pusztája felett. Közben ugyan lesnek rájuk lentről antiss-démonok, de érződik, hogy védve vannak tőlük és mintha egy csőben úsznának a céljuk felé, amely egy világítótoronyként áll a távolban.

A fényt elérve minden érzéküket elveszítik, de csak mert kiérnek az Álomsíkról. Lassan, egyenként térnek vissza, tapintás, szaglás, hallás, látás. Egy romos, szürke városba érkeztek, ahol mintha megzavarodott koldusok élnének csak. Ez a Fátyol mögötti világ, a holtak földje. Egy ideig követhetnek egy agilisabbnak tetsző csuklyás alakot, aki Morgena hírnöke, de vagy fortéllyal vagy erőszakkal lerázza őket magáról, mert nem őket keresi.

A távolban harang kondul, de mintha csak ők hallanák meg. A hangot követve a romokon keresztül immáron együtt lehetnek, beszélhetnek egymással, mire eljutnak egy repkényes toronyhoz, amiben egy túlvilági mechanika zúgatja a harangot. Ha felérnek oda, akkor a torony átlényegül és az ajtaján, amin beléptek egy sötét, nyálkás, kátrányszerű anyag fal található. Végtelenségig maradhatnak itt (tényleg), de egy idő után át kell lépniük rajta.

A halál és a születés nagyon hasonló, mindkettő átalakulás, a létezés egy újabb fejezetébe vezet. Egy crantai kóborlókkal teli csarnokban ébrednek, mintha hetek-hónapok óta feküdnének ott poros ruhában, de egészségesen. Vaksötét van, a sziklasír bejárata kövekkel van eltorlaszolva, de elmozdíthatóak némi próbálkozással. Hogyha nem zaklatják a kóborlókat nem támadnak rájuk, de figyelmes szemlélő észreveheti, hogy ébren vannak és minden mozdulatukat figyelik.

A köveken túl az Enoszugaj partvonalának egyetlen crantai településének romjainál találják magukat. Itt is van egy ősi harangtorony, ami azonban már nem ép, de hangot adhat. Az egykori település az egyetlen előretolt helyőrség volt, aminek határában egy obeliszk áll, amire egy ősi eskü szövege áll bevésve arról, hogy az emberek megfogadják, hogy nem hatolnak be a sziget mélyébe soha. A kikötőben azonban messziről látszik, hogy egy hajószerűség horgonyoz.

Egy élőhalott cet testéből alkotott ryeki hajó, ami Filena járműve volt ide a szigetre. Miután partra lépett önvédelemre állította be, így amikor valaki közeledik felé, akkor csont és bőr hártya borul féltőn a fedélzetre, a lény pedig védekezik veszettül. Értékei megegyeznek a bestiáriumi példányokkal, csak hát élőhalott.

A fedélzetre lépve megtalálhatják Filena kutatásainak nyomait és naplójában indokait, amik a szigetre hozták. Némi emberi táplálkozásra alkalmas ételt is találnak a farcsontba faragott kabinban, itt kipihenhetik az utazás fáradalmait végre és eltervezhetik, hogy hogyan is vágjanak neki a küldetésnek. Persze az is lehetséges, hogy csak úgy beveszik magukat a rengetegbe és találomra elindulnak valamerre. Végeredményben ugyanarra juthatnak el és ugyanazok a dolgok állhatják útjukat.

A fontos, hogy a lény halálával Filena idejekorán felfedezi őket és felfogja a veszélyüket, ezért kiolvasva a sorsukat megidéz olyan ellenségeket nekik a múltból és jövőből, akik hite szerint könnyedén végezhetnek velük (ld. hátrányaikat). Ezzel ő letudta ezt a dolgot és továbbhalad.

2. *Fejezet: A sötétség szívébe*

A sűrűben elsősorban a vidék gazdag flórájával és faunájával találkozhatnak. Nincsenek ösvények, járt utak, mintha csak övék lennének az első lépések ezen a földön. Pont ezért az értő szemek számára a lány nyomai napnál világosabbak lehetnek. Négy esemény lehetséges útjuk során az erdőségekben:

- a nem messze partot ért ryeki sereg felderítői nyomulhatnak az erdőben kis csapatban és a lány nyomait keresik, az ő révükön elkeveredhetnek a démonlovag táborába
- a sűrűben nyomolvasók rátalálhatnak a lány előző esti táborhelyére (egy fa tetején) és annak környékén több, hetedkorból származó apróbb jelre (pl. predoci bor, rododo jegy) amiből következtethetnek arra, hogy nem egyedül vannak itt a saját korukból
- a sűrűből őket is figyeli egy fiatal csapat a sziget másik felén őshonos Haga törzsből, de ha észreveszik őket elszelelnek, nem állnak le harcolni, nyomaik nem is követhetőek
- káoszlény falka támadja meg őket a rengetegben mikor egy rókalyukakhoz hasonló üregekkel feli dombhoz érnek, számban fölényben vannak, de harcértékeik alacsonyak, opcionálisan használhatod rájuk a Horda szabályt.

Horda Szabály: hasonlóan, mint a megszokott harcrendszerben folyik a küzdelem, de az ellenség harcértékeit nagyban befolyásolják a számuk. Például ezek a káoszlények legyenek óriás pók-mókusok, melyek alapvetően meglepetésből és alulról-felülről ugorva esve falkataktikában támadnak az óvatlan állatokra és emberekre. Számuk 60, ami szerint az óriás pók (bestis) harcértékeinek a háromszorosával kell számolni és egy körben hat érdemleges támadást tudnak megkísérelni. Harcolva velük találat esetén a harci kedvük csökken Fp helyett (ez a számuk kétszerese lesz, tehát 120), míg túlütés esetén a darabszámuk, ami kihat a lehetséges támadásaikra is (10 egyednél kevesebb esetén, már csak aprítás van hordázás helyett).

Az út további részében szabadon haladhatnak gyönyörködve a különleges természeti képződményekben és a hely aurájában, ami ugyan mintha alapvetően gonosz és ellenséges lenne a káoszlények jelenlétén felül, de fenséges és hatalmas is egyben. Hasonlítsd a szigetet egy gyönyörű boszorkányhoz, aki gonosz dolgokra képes … de azt akarod, hogy megtegye őket. Földrajzi, természettani értelemben persze.

A hegy lábát elérve már egy félig természetes, félig mesterséges lépcsőbarlangon keresztül haladhatnak, ami már nornir maradvány. Építészettel megállapítható, hogy túlságosan bíztak a természeti anyagokban és jobban hagyatkoztak rájuk, kevésbé a statikára, mint a törpék és az ilyen építményeik pár száz éven belül elpusztulnak maguktól, de magukkal rontva a felettük álló hegyet is.

A hegyre felérve elérik a hóhatárt és a lépcső felső tövében a lány ruhájának egy cafatja maradt egy sziklában, nyomai valamennyire láthatóak a hóban, de vihar közeleg. A rájuk leselkedő ellenség pedig pont a vihar érkeztét választotta ki arra, hogy lecsapjon. Felkészültek, övék a meglepetés ereje és létszámfölényben is vannak. Összeszokottabbak is könnyek lehetnek a kalandozókhoz képest.

Rövid és hosszú távon is legyőznék a karaktereket. Azonban arra nem számíthattak, hogy elmérgesedik a vihar és kisebb hegyomlás is előfordulhat. De lehet, hogy a harc hevében te magad osztod meg a csapattal azokat az információkat, amiket kihasználva elmenekülhetnek az ellenség elől. A jó megoldás ebben az esetben egy lavina elindítása, ami a küzdőket lesodorja a peremről a mélybe, élőket és holtakat egyaránt.

Filmes hatásként (és mert magasról zuhannak) a levegőben is folytatódhatnak a kisebb párviadalok zuhanó jégtömbökön még másfél körig, aki állja a sarat, de végül minden eszméletlenül süllyed el a hóban, jégben és jeges hegyi folyamok vízében. Az utolsó aki elesik még hall egy gongot a távolból.

3. *Fejezet: A skorpió mérge*

A szigetet kettéválasztó hegység túloldalán térnek magukhoz a Haga törzs falujában. Ez egy meleg vizű forrásokkal teli krátervölgyben fekvő félelf település. A helyiek emlékezete nem nyúlik messzire, de legendáikban őrzik az elf sárkányszövetséget és a crantai kort egyaránt, kyrekről soha nem hallottak még. A szigeten több ilyen elszigetelt, rejtett törzs él, akik egy-egy helyi állatszellemet tisztelnek. A Haga törzs a skorpiót tartja nagy tiszteletben.

A kalandozók után kémkedő fiatalok találtak rájuk és hozták őket ide a férfiak segítségével, hogy a törzs gyógyító sámánja a skorpió szent mérgével visszahozza őket az életbe. Ennek azonban van egy olyan kellemetlen mellékhatása, hogy a méreg bár életet ad, a vörös hold fogytával vissza is veszi azt. Egyedül a sámán képes beszélni a szellem nyelvén velük, de kis gyakorlással elsajátíthatják a helyiek egyszerű szavait. Némi pihenés és erőgyűjtés után a falusiak segítségével be tudják tájolni magukat, mivel azok látták messziről Filena apjának a tornyát, de a Skorpió szellem megtiltotta nekik, hogy a közelébe menjenek. Csak a sziklatetőre tudják visszavezetni őket, onnan maguknak kell boldogulniuk. Beszélik a szigeten egymás között a sámánok szellemnyelven, hogy egy sereg több kisebb falut elpusztított már a hegy túloldalán.

A sziklatetőre visszaérve megpillanthatják a tornyot maguk is. Könnyen elérhetik a tövét és behatolhatnak. Odabent a shadd halála okán a torony önállósodott a rengeteg mágikus hatástól kívül és belül, elsősorban azért, hogy fogságba ejtse a gyilkos mortort, de Filenát és a kalandozókat is. A termek és folyosók mintha önálló életet élve vándorolnak és mozognak, sohasem mutatva a kijárat felé. A csarnokokban Filena és az általa megidézett csapat bolyong, a mortortól külön és már a ryeki sereg egy kisebb egysége is bent rekedt, akik tudják, hogy hamarosan ostrom alá veszik a tornyot és a földig rombolják kívülről. A játékosokon múlik, hogy hogyan intézik el, hogy Filena ne folytathassa apja kutatását: megölik, megállítják ameddig a ryeki sereg betör vagy maguk próbálnak a torony szívéig jutni és elpusztítani az élő falakat belülről.

Syd serege valóban nem képes kívülről kárt tenni a toronyban, de ő maga egy újabb csapattal behatol, hogy maga találja meg a „szívet". Azt egy erős villámcsapda rácsa védi, ahová a torony utolsó védekezésként mindenkit egy helyre ömleszt aki még él és a toronyban elesetteket a sötét mágiájával torz életre kelti kátrányból fogant élőhalottként, remélve, hogy valaki majd elpusztítja azt, aki le akarja rombolni őt.

A kérdés, hogy képesek e időben szót érteni a másik felekkel, érvelni vagy éppen harcban fölébük keveredni. Ha sikerül a szívet elpusztítani, akkor a torony körül álló jégburok megolvad és áradatként mossa el a sötét erőket a hegyről a mélybe, ahol a nornir börtön tojásai repedeznek tovább lassanként. Ha időben kiérnek a karakterek, akkor egy közeli lankásról láthatják, amint a torony maradéka elemészti magát a felszabaduló mágikus energiákban.

A végjátéktól függően üldözi őket a megmaradt sereg vagy Filena és a karakterek ellenségei. Ha ez nem lenne elég, akkor némi menekülés után érezhetik a gyengeséget magukban, ahogy a skorpió áldása hatni kezd és egyre furcsább látomásaik lesznek alakváltó nyestekről, távoli harangzúgásról egy üres toronyban és a skorpió totemoszlopáról. A nornirokkal nem fogják tudni sehogy sem felvenni a kapcsolatot.

Akár meghalnak, akár életben maradnak a Haga törzs menedéken nyújt majd nekik és elvégeznek egy szertartást a Vörös hold elfogytakor, és a karakterek ennek során transzállapotba kerülnek, akiket aztán temetésekhez használt csónakokban leengednek a folyón és mielőtt elérik a tengert láthatják, amint a sírból kikelt kóborlók vörös lunír kardjukkal tisztelegnek nekik.