

Mi a fészkes fene folyik itt...

M.A.G.U.S. modul, 3-6 fő részére

Helyszín: Délvidék, Shadoni öböl nyugati partja, Dies Falarrd-tól délre.

Időpont: Psz. 3697 tavasza



Háttértörténet: Egy nagyhatalmú gorviki családfő, Gorra di Cappullo de Armand a shadoni királyi udvarban tevékenykedő kémei révén értesült, hogy a kaland helyszínéül szolgáló féldomíniumban, a hatalmas Shadoni birodalom eldugott csücskében jelentős aranytelérre bukkantak pár éve. Természetesen jó ideje folyik ott az arany kitermelése, a királyi udvar számára. Egy komplikált tervet alkotott, hogy megszerezze az idei tél folyamán kibányászott aranyat – hisz az arany mindenütt arany – és terve is sikerrel jár amennyiben a kalandozócsapat nem keresztezi terveit. Szinte biztosra veheti a sikert ugyanis egy mentalistája sikeresen kiolvasta egy bizalmas személy elméjéből a tudnivalókat. Azóta mind a mentalista mind a bizalmas természetesen elhunyt, a lehető legtermészetesebb módon.

A modulról: A modul nehéz. Itt inkább a nyomozói képességek érvényesülnek a logikázás, a teljes összerakása részletekből. Javasolt haladóbb játékosoknak a kaland nehézsége miatt. A célja modulnak hogy játékosok megismerjék az érem másik oldalát, amikor vakon tapogatóznak és nem mindent kézhez kapnak.

Szabályrendszer szerint, hisz van már jópár, lehet válogatni, bárhova illeszthető. Az ellenfeleknek nem adok konkrét harcértéket, mivel azt dolgozza ki minden mesélő a saját csapatának (és általuk használt szabályrendszernek) megfelelően.

Érdemes figyelembe venni, hogy a kaland helyszínén még a mágia ellenére is középkori viszonyok vannak. Nincsen google maps hogy precíz térkép legyen mindről, a hírek nem terjednek villámsebességgel. Az emberek egy-egy téves információval megkavarhatják a JK-kat. Falusi emberek nem túlműveltek, hisznek a babonákban, rontásokban ezek is nehezítik a csapat sikerét.

Csapat: Két fajta csapat összeállítást kell megkülönböztetni ebben a modulban. Az egyik típus, ha a játékosok született shadoniak, lehetőleg a három főhatalom valamelyikének szolgálatában (királyi, főhercegi, egyházi).

A másik összeállítás, ha külvilágiakból álló parti próbálkozik meg a modullal. Viszont ebben az esetben is javasolt, hogy bizonyos fokig „jó” összeállítás játszon, ugyanis egy kráni, gorviki, toroni, boszorkánymesterekkel, feketemágusokkal teli csapat segítségére nem tartanak igényt.

Mindkét esetben legalább egy shadoni pap vagy paplovag/lovag kasztú karakter szükséges! Papként fogok rá hivatkozni. Ő lesz képes az inkvizítornak pszi-üzenetet küldeni. A Domvik-

pap, vagy (pap)lovag nagyban megkönnyíti a játékot (NJK-k hozzáállása miatt is) és bemesélés is könnyebb.

A modul előtt érdemes elolvasni Shadon leírását. A két legfontosabb dolog, amivel érdemes tisztában lenni: Shadonban Domvikon kívül más isten elismerése, emlegetése istenkáromlás, ennek megfelelően büntetik, illetve az országban mágiát csak Domvik egyházához tartozó személyek használhatnak, ennek büntetése exterminus - máglyán való elégetés.

Bemesélés

Külvilági csapat esetén (shadoninál nem szükséges ez a bevezető); Délvidéken utaznak Predoc, Edorl környékén egyik városból a másikba. Tavasz van, az idei kemény tél nemrég ért véget. Egy keskeny, és hosszú folyóvölgyben haladnak, amikor ömleni kezd az eső. A folyó egyre jobban megduzzad és kezd kilépni a medréből. A völgy fala nagyon meredek, viszont biztonságosnak tűnő magasságban észrevesznek egy barlangot, ahol átvészselhetik a vihart. A barlangba beférnek lovastól. Az eső sokáig esik, és lassan a víz is kezd beáramolni. A barlang nem túl nagy, tíz méter kanyargás után egy terembe ér, ahol valamiféle kőboltív van az egyik fal előtt. A boltívre rúnák vannak vésvé. Ősi nyelv: Godoni, vagy Rúnamágia 2. v Af: Godoni eredetű rúnák kb. négyezer évesek. Mágiát nem észlelni Leplezett 15 E-vel. A víz lassan kezdi ellepni a barlangot. A lényeg hogy egyetlen esélyük, ha átmennek a boltívek közt, ami mint sejthető egy térkapu (egyirányú).

Biztonságban megérkeznek egy terembe, valamiféle épület része. A vakolat málladozik, pár felismerhetetlen bútordarab roncsa van a teremben szerteszét. Fény, levegő nem jön sehonnan. Itt megtalálható barlangban látott boltív társa, hasonló rúnákkal, amik itt már világítanak. Egyetlen kétszárnyú ajtó van, ami viszont zárva. Az ajtó eredetileg kifelé nyílt, de a túloldalát befalzták. Kis ügyeskedéssel persze kibontható az egész.

Ha sikerül áttörni a falat, akkor egy újabb – láthatólag sűrűbben használt terembe érnek. A teremben várnak rájuk; tizenöt katona, öt számszeríjász, négy Domvik-paplovag, egy Domvik-pap. Meghallották a falbontás zaját és most várják, hogy ki bukkan elő. A csapatot felszólítják shadoniul, hogy adják meg magukat. Ha hagyják, akkor lefegyverzik őket és összekötik a kezüket. Kis nézelődéssel feltűnhet, hogy pont egy Domvik ábrázoláson törtek át.

Ha olyan ostobák hogy támadjanak, akkor nem fognak kegyelmet tanúsítani. Ha szükséges erősítést kérnek kintről.

Ha nem álltak ellen kivezetik a kolostorból őket, nem válaszolnak semmi kérdésre. Útközben láthatnak pár halottat és jópár vérfoltot is. Az épület előtti udvaron nagyjából száz ember nyüzsög, jópár sátor van felállítva.

Anno ez bemesélés jutott eszembe, ha valakinek van jobb ötlete, persze cserélje le nyugodtan.

Háttér: Dies Falarrd-tól délre jó harminc mérföldre van a Szent Laurel kolostor. Régi godoni alapokra épült. Tegnap egy rendszeresen erre járó kereskedő látta, hogy valakik lemészárolták a szerzeteseket, és azonnal a városba ment segítségért. Domvik egyháza egy inkvizítort, pár papot, paplovagot és jópár egyházi katonát küldött, hogy kivizsgálják az esetet. Ők tegnap este érkeztek meg.

Megbízás

Pár órányi várakozás után a shadoniakat Gamorro inkvizítor elé vezetik. Ötvenes éveiben járó idős férfi, vörös övvel összefogott fehér pharont visel. A következőket közli a csapattal:

- Elmondja, hogy tegnap este érkezek ide kivizsgálni ki ölte meg a szerzeteseket.

- Tisztában van vele, hogy a csapatnak nincs köze hozzá. Viszont a megrongált Domvik falfestmény miatt bűnbocsánatot ró rájuk, ami során segíteniük kell a shadoni karaktert a nyomozásban. Valami minimális jutalom is lehet.

Shadoni parti estén ez jóval egyszerűbb, a pap karaktert hívják, ő pedig szól barátainak hogy segítsenek neki. Vagy valami hasonló.

Részletek a gyilkosságokról, amit megtudnak:

- Negyvenegy szerzetes élt a kolostorban. Mindenki meghalt.
- Szűrő-vágófegyverrel (rövid pengék) ölték meg őket, elég sokat álmában, páran próbáltak védekezni, nem sok sikerrel.
- A testeket a hátsó udvarban gyűjtik, most ássák a sírokat. Személyes vizsgálódás során sem tudnak meg többet. Ha bárki lélekidézéssel vagy hasonlóval próbálkozna, az gyorsan máglyára kerül.
- A támadók közül senki nem halt meg, legalábbis testet nem hagytak hátra.
- A kolostorban nem őriztek semmi fontosat, kézművességből éltek. A kereskedő is ezért jött ő látta el kolostor áruval és vitte a kész termékeket. Vele nem tudnak a karakterek beszélni.
- Igazából fura az egész, mivel egyetlen jóhiszemű shadoni sem kockáztatná egy ilyen tettel a lelki üdvét. Legfőképp úgy hogy nincs semmi látható értelme.
- Semmi nem tűnt el. Legalábbis semmi olyan, aminek látható hiány lenne.
- Találtak sok nyomot, ami nyugatra tart, illetve kevesebbet, ami délre. Ez utóbbi a szálon induljanak a karakterek. Térképet nem kapnak, mert nincs. Délebbre van pár falu egy vár és egy kikötő. Az aranybányáról nem tud.

Nincs semmi, amit eltitkolna. Nem egyezik bele semmilyen külvilági mágia használatába. Ha valamiképp titkon mégis varázsolnának, az áldozatok fekete ruhás, rövid pengéjű fűrgén mozgó és jólképzett embereket írnak le – gorviki gon-corgák, persze ez egyből nem nyilvánvaló.

Ha valakinek nincs lova, akkor az egyház ad kölcsönbe.

Háttértörténet: Gorra di Cappullo de Armand kacifántos terve beindult. A lényeg hogy időt nyerjen és az utána nyomozókat tévútra terelje. A kolostor lakóinak legyilkolása nem szolgált semmi célt, csupán a Dies Falarrd-i egyházi erőket köti le, és vidéken élők lelki életére mér egy jelentős csapást. A keletre tartó lovasok csupán elterelésként szolgálnak.

Hárskút

Délelőtt közepén indulnak el délre az országúton (lásd térkép). Dél körül egy gyors zápor kerekedik, ami eltörli a nyomokat. Kora este érnek Hárskútra. Ez a környék legnagyobb falva nagyjából öt-hatszázan élhetnek. A falu főterén egy Domvik erődtemplom kap helyet (a környező falvakból is idejárnak), a templom előtt van egy régi, talán godoni kút, ami körül négy hatalmas hárs nő. Semmi mágia, csupán hangulat elem.

Egyetlen kocsmája van falunak. Méltányos árakkal dolgozik, szobái nincsenek, az ivóban lehet aludni szalmazsákokon éjszaka. A pap karakternek az egyik házban biztosítanak ágyat, ha igényli. A falusiaktól a következő információk tudhatók meg:

- Éjjel lovasok vágattak át. Senki nem látta őket, de biztos nem egyenes úton jártak. Húszan se voltak.
- Helyi pletyka: kétfejű tehén születet, de ugyebár az ilyen a gonosz érintése van, úgyhogy máglyán elégették. Látszólag a máglyán elégetés elég közkedvelt téma errefelé.

- Ha elmondják nekik mi történt a kolostorral mindenki megretten kicsit. Éjszakára jobban bezárkóznak, a helyi lelkész külön misét celebrál az este. Persze ha nem vesznek rajta részt, akkor másnap jóval zárkózottabbak lesznek velük.

- Ha a környező vidékről kérdezik őket: Délre van Sektölgyes egy kisebb falu az erdő közepén. Délkeletre Feketekő vára (di Merza család birtoka, főherceg hűbérese, a környező falvak látják el), a tengerparton van egy halászfalu Kisbak, illetve attól délebbre Harinn ezen a parton az utolsó kikötő, ott nagyjából ezren élhetnek. Meg van valami kőfejtő is, de azt nem tudják hol (aranybánya vagy kőfejtő, nemigen értenek a dolgokhoz). Ha erre rákérdeznek, akkor erre nem szoktak szállítmányok áthaladni. Harinnban rakhatják hajóra.

- A templomban találkozhatnak a helyi pappal is (Fra Geral), de fent leírtakon túl érdemi információval nem szolgálhat. Idősödő vidéki lelkész.

A pap karakterrel és a shadoniakkal barátságosak, külvilágiakkal tartózkodók. Az extrém idegen fajúakkal nem állnak szóba (törpe-határeset, gnóm, goblin, ork stb...) amolyan sátányfattyúnak tartják. Ha ezek a karakterek gondot okoznak, akkor a tömeg gyorsan lincshangulatba kerülhet.

Az éjszaka nyugodalmasan tellik, másnap tudnak továbbindulni. A továbbvezető út kétfelé ágazik: Feketekő vára (jobbra), illetve Sektölgyes (balra/egyenesen). Névtábla, nincs ha nem kérdezték a pontos útírányt, akkor választhatnak.

Feketekő vára

Egy kisebb végvár a hegyekben. Egy viszonylag síkabb területen fekszik, vizesárok veszi körbe. Kőből épült, egy kaputorony és egy lakótorony magasodik ki. Ami furcsa lehet, hogy nem látni senkit. A csapóhid felhúzva.

Háttértörténet: Ez a vár az egyik legkomolyabb akadály Gorra di Cappullo de Armand tervében. Az éjszaka leple alatt egy gon-corga bejutott a várba és lassan ható és hosszú ideig tartó altatómérget öntött a kútba. Ez egy bonyolult félig-meddig mágikus és természetes mixtura. Méregkeverés MF/4. foktól lehet sejtése valakinek.

Emellett belopódzott a lakótoronyba és megölte a várkapitányt és a helyettesét. Erre azért volt szükség, mert a vár katonái biztosítottak volna kíséretet az aranyszállítmányhoz - évente kétszer adnak kíséretet - és a pontos részleteket ez a két személy tudta. A méreg hatása másfél-két napig tart.

A várárkon át lehet úszni, habár éles cölöpökkel van telerakva. Ha valaki bemászik a falon, le tudja engedni a csapóhidat. Várban mindenhol alvó katonákat találnak. A felébresztésük nehéz, de nem lehetetlen habár valamilyen segédeszköz szükséges (herbálumok, mágia, ÉP/FP sebzésre nem reagálnak). A hatás kiderítésében segíthet, hogy a lovak is alszanak. Ha esetleg sikerrel is járnak, a katonák nem tudnak érdemi információval szolgálni.

Ha megnézik a lakótorony alját, akkor megtalálják a cinteremben a két halottat. Nemrég halhattak meg. A várban lehet fosztogatni, viszont a pap karakter ezt jelleméből adódóan nem hagyja/hagyhatja. A várban a megszokottakhoz képest nincs semmi különleges (természetesen van fegyvertár, kincstár, élelmiszerraktár, borospince, hálóhelyek stb..)

Mesélőnek: Figyelem! Az inkvizítorral pszi útján egyedül a pap karakter tud kapcsolatba lépni. Ha magától nem tesz jelentést, akkor az egyházi csapatnak nem lesz tudomása, hogy mi történik délebbre. Ha jelentést tesz, akkor Gamorro inkvizítor pár emberét ideküldi a várhoz.

Soktölgyes

A térképen a zöld vonaltól jelzett résztől délre egy szinte érintetlen tölgyerdő húzódik. Az oda tartó út során szemből találkoznak egy vándorkalmárral. Dél felől jön, nem látott lovasokat és semmi furcsaságot sem tapasztalt. Szekérrel utazó középkorú férfi a felségével. Elég sok dolgot árul (kötél, lámpásolaj, szerszámok, töményitalok) és megfizethető árban.

Északról közeledve a faluhoz ligetek megműveltek földek bukkannak elő. Soktölgyes az erdőben helyezkedik el, szemet égetnek, fát vágnak, a fák helyén földet művelnek úgy ahogy. A beérkező kalandozókat láthatólag eléggé megbámulja mindenki.

Az egyik ház előtt van egy szalmatetős italkimérés, a falu vénjei itt töltik az idejüket. A különböző fajkhoz a fent leírtak szerint viszonyulnak itt is. A következő hírek tudhatók meg:

- Tegnap este eltűnt négy gyerek, nyolc-tizenkettő év közöttiek, két fiú és két lány. A várból kértek segítséget még az este, ma reggel meg is jött négy katona hogy segítsen keresni őket. Azért hívták a katonákat, mert elég sok vadállat kószál errefelé. A gyerekek az erdő szélén játszottak, de nincs nyoma mi történt velük. Ha szükséges megmutatják a helyet. A katonákat azóta nem látták. Akár este, akár délben érnek a faluba.

- Itt nem láttak lovasokat átmenni. Ha voltak Feketekő várában és elmondják az történeteket továbbá a kolostorban történeteket, akkor a falusiak kétségbe lesznek esve. Pár kiszolgált katona elkezdti feltüzelni az embereket.

- A környező vidékről ők sem tudnak újdonságot elmondani. Ha az országúton mennek délre, akkor balra lesz Harinn, jobbra meg valami bánya. Ők bányaként utalnak rá.

Érdekeség: Ha valaki mágia után fürkészik, akkor az italkimérés melletti házban érzékeli is fog. Ha utána érdeklődnek, akkor egy átutazó Domvik-pap adománya egy Úr-arcokat formázó faragott szobor. Egyszerű áldás van, rajta de had nyomozzon, aki ennyire akar.

Ha elmennek a gyerekeket keresni; a falusiak megmutatják a helyet, ahol játszani szoktak. Nyomolvasás MF/4+ fok: észreveszik, hogy valakik elhurcolták a gyerekeket és álcázták a nyomokat.

Amúgy csak a reggel itt járt lovasok nyomai látszanak. Ha a lovasok nyomait követik; egy mérfölddel beljebb találnak három kipányvázott lovat, (katonák lovai) illetve a katonák nyomait követve megtalálják őket, nagyjából két mérfölddel arrébb amint alszanak. Ők már a mérgezett vízből hoztak magukkal, ittak belőle elaludtak.

Ha a gyerekek nyomait követik; öt mérföldre bent az erdőben megtalálják őket. Mind a négyen halottak. Meztelenek, rituálisan végezték ki őket, és egy torz perverz kompozícióba rendezték a hullákat.

Ha nincs nyomolvasásuk, négy-ötórányi kutatással megtalálhatják.

Háttértörténet: Gorra di Cappullo de Armand emberei közt néhány „lovag” is van a Dea-Macula rendből. Amíg vártak társukra, aki Feketekő várában megmérgezte a kutat, észrevették a játszó gyerekeket. Egyikük „ihletet” kapott és elfogták a gyerekeket, hogy elkészítsék belőlük a „műalkotást”. Ez nem szerepelt a tervben, de nagyon magabiztosnak érzik magukat ezért is tették meg.

Gorviki kultúraismerettel és/vagy intelligencia próbával rájöhetnek a dologra hogy ez gorviki munka. Ha közlik a falusiakkal mi történt azok pánikba esnek. Felfegyverzik magukat, és egész éjszaka virrasztanak, tüzet gyújtanak, pár fanatikusabb hívő már máglyát kezd összerakni az exterminushoz. A veteránok járőröket szerveznek és tovább tüzelik az embereket. A kartereknek szállást adnak az egyik istállóban, a papnak itt is adnak egy derékaljat.

Ha erről tudomást szerez az inkvizítor, akkor kezd már gyanítani pár dolgot. Egy tizenöt fős csapatot küld délre, a tengerparti úton.

Kürtövolgyi aranybánya

Soktölgyestől kora délutánra odaérhetnek, ahogy az út egyre jobban halad nyugatra egyre magasabb hegyek közé ér. Az útról csupán pár vadcsapást illetve szélesebb erdei ösvény ágazik le.

Az út során, még az elágazás előtt, találkoznak szemből egy birkacsordával, amit a havi vásárra hajtank fel Harinnból. A birkák nyomai eltörlik a karavánét. A négy pásztor nem láttak semmi ide nem illőt. Viszont annyit mondtak, hogy a pásztorkutyák eléggé idegesek ma, pedig egyik sem fiatalka. Ez azért van ugyanis a kutyák megéreztek az út mellett elrejtett hullákat (lásd lejjebb).

Az elágazás után a keletre vezető út ritkán használt, Nyomolvasás AF/2. fokkal kivehető egy nemrég erre (szemből) elhaladt karaván.

Az út egy cölöpfalhoz vezet. A kapu mellett egy őrtorony van, fent a királyi lobogót lengeti a szél. Az örök durvák és nyersek, de a pap karaktert meglátva kihívnak egy tisztet (Venut kapitány). A tiszt udvariasan próbálja lekoptatni a karaktereket. Ha azok beszélnek a történekről, főleg ami Feketekő várában történt akkor a tiszt megrémül. A következőket mondja el (elsősorban a pap karakternek, ha az eléggé meggyőzi a többi JK hűségéről, akkor nekik is):

- Ez itt egy királyi aranybánya.

- Ma reggel indult szállítmány Shadon városába. A vár katonáinak kellett volna kísérni, addig minimális kísérettel ment. Négy szekér, tíz lovas. A karakterek természetesen nem találkoztak velük.

- A szekéren, a tél folyamán kibányászott nyers rudakba öntött arany volt, nagyjából nyolcezer aranypérez értékű.

Ezek után két lovassal csatlakozik a többiekhez, és elindulnak a szekerekhez. Nagyjából ezidőtájt vihar kezdődik.

Háttér: A gorkvikiak a térképen a sötétzöld jelnél csapdát alítottak a konvojnak. Íjászok, gongcorgák, Dea-Macula lovagok, három boszorkánymester és egy Ranagol-pap. Sikeresen legyűrték a kíséretet, a holtakat az erdőben elrejtették, ezt érezték a pásztorkutyák. A saját halottaikat magukkal vitték.

A szekerekkel pedig a partra igyekeztek erdei utakon, de az egyik szekér kereke eltört. A nyomokat persze eltüntették és az eső is segít. A javítás idővesztése miatt a karakternek van esélye elkapni őket. A parton a jelzett helyen egy hajó várja őket. Erone-i zászló alatt hajózott el ideig. A fedélzeten jópár megbízható rakodómunkás és a rakodáshoz szükséges felszerelés – tutajok, daru stb. - várja az aranyat.

Harinn

Soktölgyestől öt óra, Kürtövolgytól négy óra. Hárskútnál valamivel kisebb falu, a shadoni birodalom legdélibb csücske ezen a parton. Egy tekintélyes kőmólóval rendelkezik. Itt nem láttak se lovasokat se szekereket, semmi ide nem illőt. A királyi hadihajó négy napja ment el még egy nap mire visszatér. Lényeges információ hogy pár halász látott errefelé körözni egy kereskedőhajót. Ez azért furcsa, mert erre nincs hajózási útvonal. Meg aztán a hajók nem szoktak körözni, hanem mennek egyik helyről a másikra. A halászok látszólag szívesen osztanak meg ilyen aranykőpéseket a „szárazföldi patkányokkal”.

Rakodás

A karakterek, ha elég gyorsak, azaz előbb mentek a bányához, és nem Harinnba először, akkor még a karaván előtt ideérhetnek. Ehhez persze az kell, hogy kitalálják merre akarják az aranyat elvinni. Délre és keletre járhatatlan vadon húzódik, nyugatra a tenger, északra pedig a civilizáció.

A part mentén haladva látják a hajót, a munkások partra úsztatják a tutajokat, páran elmennek a közeli patakhoz vizet vételezni. Most már eléggé tombol a vihar és kezd sötétedni. Számos módon próbálhatják megakadályozni a rakodást. Ha pap karakter jelenti a dolgokat az inkvizitornak, az különböző csatornákon mozgósítja az embereket. Ha úton van a tizenöt fős csapat, akkor az érdemi közelségben van, és be tud avatkozni. Mind a tizenöten lovon, egy paplovag, három íjász, a többi egyházi katona. Megbeszélt helyen csatlakozhatnak a partihoz, ott ugyebár még ott van Venut kapitány és két embere, és megpróbálhatnak valami haditervet alkotni.

Az ellenfél: két boszorkánymester, egy ugyanis meghalt a harcban, egy Ranagol-pap, kilenc számszeríjász (harcos), tizenkilenc siedon (harcos) ebből öt Dea-Macula lovag, 8 gon-corga (fejvadász). A szintet képzettségeket állítsuk a partihoz mérten. A varázshasználók mana pontja kevesebb, mint a maximum a délelőtti támadásban elhasználták egy részét. A Ranagol-pap magas szintű, a boszorkánymesterek alacsonyabbak. Az íjások, siedonok „ágyútöltelék” ellenfelek, a Dea-Macula lovagok jobbak, a gon-corgák pedig meghaladhatják a karakterek képességeit. Megfelelő taktikával, csapatmunkával azért le lehessen győzni. Ne feledkezzünk el a zuhogó esőről és a sötétről sem.

A hajón csupán egy abradon van, aki az akciót irányítja két álcázott gon-corga testőrrel a legénység nyolc fő, és a rakodómunkások tizenegy fő. Ha nagyon kilátástalan a helyzet, akkor menekülőre fogják. Mivel kereskedőhajó így nincs rajta fegyverzet. Egy gorviki Holdkos-varázsló zóna-varázsjele van a kapitányi kabinban. Ha az arany a fedélzeten és a shadoni partoktól biztos távolságban, akkor egy térkapun akarják kimenekíteni az aranyat és az embereket. A partközelen ezt nem meri megkockáztatni. A boszorkánymester illetve a Ranagol-pap tud üzenni neki.

Ha nem elég gyorsak, akkor megkezdődik a rakodás mire odaérnek. A varázshasználók és a Dea-Macula lovagok a hajón pihennek, a siedonok és íjások öröködnék, a gon-corgák pedig felderítő őrzőket szerveznek. Megfelelő taktikával itt is érhetnek el sikereket. A rakodás legalább két órán keresztül tart az eső és egyéb nehézségek miatt.

Ha sikerül megakadályozni, az arany elrablását, akkor ideér az erősítés, elfogják a gorvikiakat egy részüket máglyán elégetik, a többiek szép hosszú börtönnek és vallatásnak néznek elébe. A csapat kap egy vállveregetést, jutalmat TP-t meg amit a mesélő ad.

Ha nem sikerül, akkor a közelben járőröző királyi hadihajó megpróbálhatja elfogni. Ennek a lépésnek a sikere vagy kudarca más a mesélőn múlik.

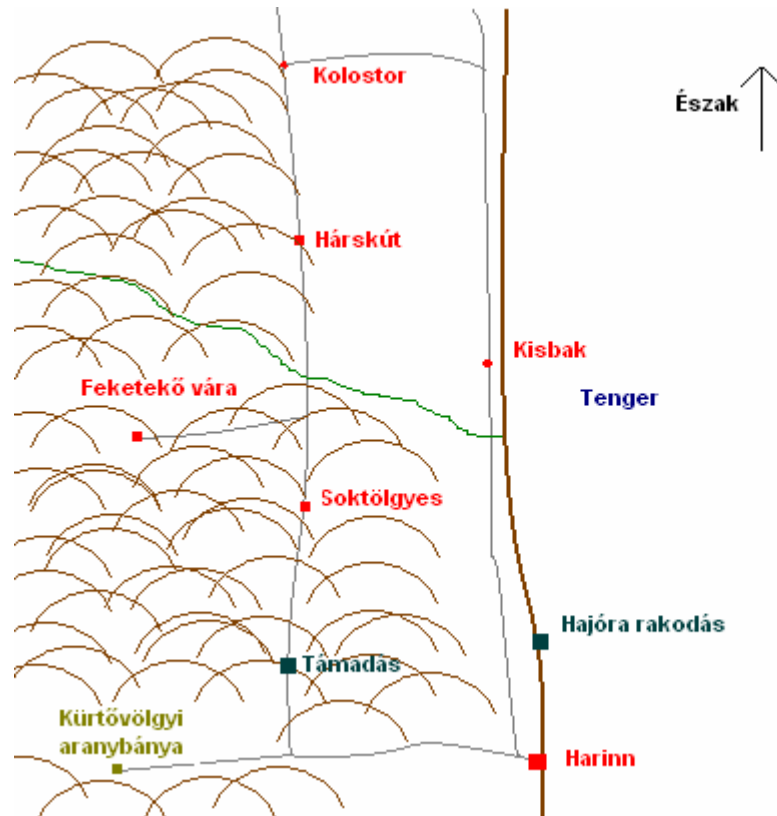
Idővonal

1. nap – hajnalban a szerzetesek megölése, délben a kereskedő felfedezi a testeket, este vizsgálók megéreznek
2. nap – reggel a csapat megjelenése/megbízatás megkapása, estére Hárskút, Feketekő megmérgezése/ Söktölgyes mellett a gyerekek megölése
3. nap – délre Söktölgyes vagy Feketekő vára, estére elérhető a másik helyszín,
4. nap – az aranyszállító konvoj elrablása/ arany visszaszerzése

Megjegyzés az idővonalhoz: Mesélői oldalról kis utánaszámolással látható hogy a gorvikiak lépései közt a kelleténél több idő telt el. Ez részben betudható annak, hogy a tervezettnél

kicsit korábban kezdték az akciót, illetve hogy Hárskút után már az erdőben közlekedtek, ami jelentősen lelassította őket.

Térkép



Auer Balázs

Ha bárhova fel akarod tenni a neten, akkor légy szíves először írd meg egy email-t. Csak hogy tudjam, hogy hova fog felkerülni. atlantisz@atw.hu

Letölthető az atlantisz.atw.hu-ról és az rpg.hu-ról