
Reag mélyén

M.A.G.U.S. kalandmodul 3-4. TSz-ü karaktereknek

Prológus

Ezúttal is köszönettel tartozom Syriusnak, mivel igen érdekes kalandmodul a következő. Nem igazán magas szintje miatt, hanem inkább azért, mert ebben a JK-knak sokkal inkább saját magukkal, szervezetük korlátaival kell megküzdeniük. Gro-Ugonba látogatnak, bepillantást nyernek az orkok életébe. Bizonyára lesznek konfliktusok, melyekből csak bölcs megfontolással kerülhetnek ki győztesen. Ajánlom azon KM-ek figyelmébe, akiknek problémái támadtak a Játékosokkal. Kiválóan alkalmas a megrendszabályozásukra, egy-két durva dologgal akár még meg is lehet őket félemlíteni. Leginkább a „Mit parancsolsz...” című modulhoz tudnám hasonlítani, a gonoszabb lelkületű KM-ek a befejezést is igazíthatják ahhoz hasonlóan. ☺

Orwella nevében

Rasztiff

Előtörténet

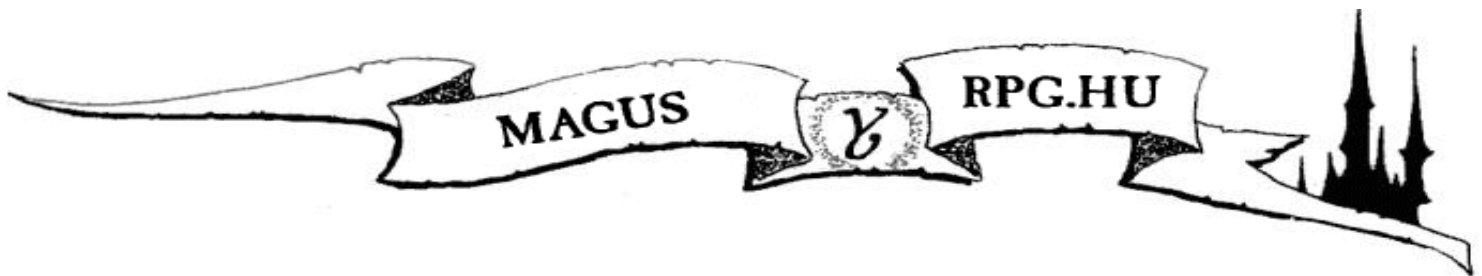
A legutóbbi Zászlóháború után Gro-Ugon különös történések színhelye lett. Az egyik ork vezér, Birak Gal Gashad felismerte, hogy a törzse számára ez a háború nem tartogat semmi jót, csak a pusztulást. Ezért aztán visszavezette övéit a szállásterületükre. Aztán bevonult Ragba, és az ott lévő Kard Testvériség Fellegvárát hosszú és kegyetlen öldöklésben elfoglalta, a Lovagokat megölték, elfoglalták a várost.

A többi törzsfőnök nem követte példáját, végigharcolták a háborút, majd a hazavezető úton végigrabolták az emberek településeit. Aztán hazatértek Gro-Ugonba. Itt azonban kellemetlen meglepetések várták őket. A Látók harcosai megtámadták a nagy hadizsákmánnyal, ám fáradtan hazaérkező törzseket. Aztán Birak legidősebb fiát ültette Reag trónjára és visszavonult.

Reag azonban tartogat még meglepetéseket az orkok számára. A lovagok fellegvárát elfoglalva és teljesen átkutatva az egyik alsó pincében egy lejáratot találtak, mely a mélybe vezetett. Mivel az orkok vezérei igen bölcssek, szeretnék volna tudni, mi is van a talpuk alatt. De sajnos a felderítések nem jártak sikerrel. Eddig több, mint ötven ork szállt alá a mélybe, de még egyikük sem tért vissza. Ez pedig elgondolkoztatta az orkokat. Mivel maguk nem tudnak megbirkózni a problémával, külső segítséget kell kérniük.

Birak Gal Gashadot régi jó viszony fűzi a Szigetbirtok urához, Lord Calyd Karnelian herceghadvezérhez. Ezért ésszerűnek látszott, hogy tőle kérjenek segítséget. Calyd kicsit meglepőnek találta a dolgot, hogy maga az orkok nagyvezére kér tőle segítséget. De mivel a hírnök száz ork elitharcos segítségét ajánlotta fel a Szigetbirtok védelmében, akkorra, mikor csak szükség lesz rájuk, nem tudott ellenállni a kérésnek. Megígérte a vezérnek, hogy még a hónap végére egy kalandozócsapat lesz Gro-Ugon határán. Az ork még egy kis acéllapocskát is küldött, melyen a Gashad-ház címere van. Ez az acéllapocskát fogja igazolni a JK-kat az ork őrzőjáratok előtt. Ennek birtokában biztonságban eljuthatnak Reagig.

Amiről a JK-k és az orkok nem tudhatnak: Reag már nagyon régen épült és már a kyr hódítók is itt találták. Aztán, mikor Orwella vallása teret hódított, az orwellánus lovagrend, a



Kard Testvérisége költözött be Reag fellegvárába. Ekkortájt nyílt meg az az akna, melyet az orkok felfedeztek.

A járat a vár alatt álló szikla mélyére vezet. Ide azok szálltak le, akiket a lovagrend nagymestere érdemesnek talált arra, hogy Orwella kegyeltjei legyenek. Bárki lemehetett közülük, hogy megpróbálkozzon a dologgal. Tulajdonképpen egy próbatételről van szó. Aki ezt végrehajtja (akár csapatban is), az méltónak bizonyul arra, hogy Orwella kegyeltje legyen. Aki egyszer már leszállt az aknába, annak muszáj a próbákat végigcsinálni, különben így vagy úgy, de meg fog halni.

Az orkok azonban sorra kudarcot vallottak. Ennek oka egyszerű. Nekik nincs lelkük, amit Orwella méltónak találhatna arra, hogy kiemelje az egyszerű halandók közül.

Azonban mióta Orwella a Kárhozat Sivatagába távozott a próba csak formális dolog volt. Régen, amikor a próbát teljesítő visszatért, már a szíve felett ott díszelgett Orwella szimbóluma, a kígyószív. Ők különleges, emberfeletti hatalommal rendelkeztek; ezek az emberek vagy ritkább esetben más fajok egyedei voltak a Rettenet Asszonyának evilági hírnökei. De a fogság óta a jutalom a túlélés maga.

A próbatétel minden esetben ugyanazokból a feladatokból állt, de ezekről mindenkinek tilos volt beszélnie. Így semmi biztosat nem lehet tudni, mi vár a csapatra Reag mélyén. A próbák teljesítését és a próba helyszínének rendbetételét egy közepes hatalmú szellem végzi el.

Bemesélés

A KM figyelmébe: a modul elejének a mesélésekor ügyeljünk rá, hogy a JK-k tisztában legyenek a helyzetükkel. Kiváltságosak ők, hiszen az emberek általában csak rabszolgaként vagy portyázó csapatok tagjaiként juthattak el Gro-Ugon gyepűiig. Az orkok most a kényszer hatására megtűrik a JK-kat, de ha valamilyen sértés vagy inzultus éri őket, akkor ezt azonnal megtorolják.

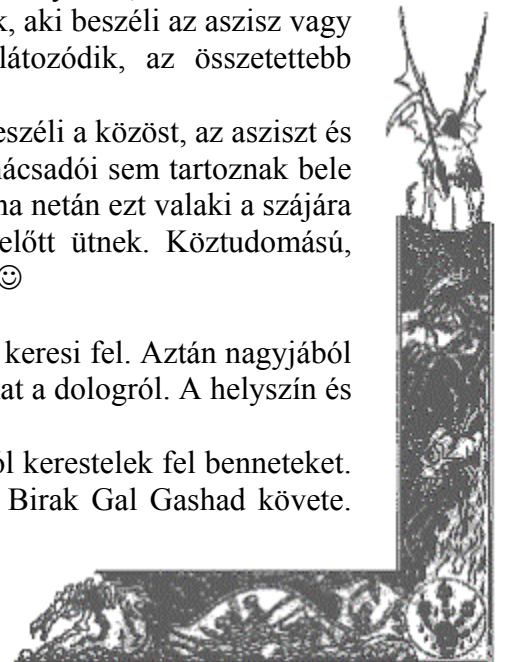
A csapatösszeállításnál bizonyos dolgokra ügyelni kell. Ha csak lehet, a csapatban ne legyen udvari ork, mert ez állandó bonyodalmakhoz vezetne. Ugyanis az orkok és udvari orkok olthatatlan gyűlöletet éreznek egymás iránt.

A csapatban legalább egyvalakinek beszélnie kellene az ork nyelvet, mert különben nehezen fogják megérteni egymást. Végső esetben lehet ott egy ork, aki beszél az aszisz vagy a közös nyelvet. De ez a beszéd csak az alapszavakra korlátozódik, az összetettebb mondatokra nem vonatkozik.

Reagban már más a helyzet. Birak Gal Gashad elfogadhatóan beszél a közöst, az asziszt és a toronit. Továbbá a közvetlen környezete, főként a testőrei és tanácsadói sem tartoznak bele az általánosan elfogadott „hülye, bűdös ork” fogalomkörbe. Ja, és ha netán ezt valaki a szájára venné, akkor egyáltalán nem biztos, hogy gondolkoznának, mielőtt ütnek. Köztudomású, hogy az orkok nem tudnak uralkodni egykönnyen az érzelmeiken. ☺

A kalandozókat természetesen a hercegkapitány egyik ügynöke keresi fel. Aztán nagyjából ismerteti a feladatot. Azért csak nagyjából, mivel ő sem tud túl sokat a dologról. A helyszín és a JK-k találkozási pontja a KM fantáziájára van bízva.

„Kalandozók! Én Calyd Karnelian hercegkapitány megbízásából kerestelek fel benneteket. A kapitányt néhány héttel ezelőtt megkereste az ork törzsfőnök, Birak Gal Gashad követe.





Azt kérte, hogy a herceg szerezzen számára egy kalandozócsapatot egy bizonyos feladat elvégzésére. Most egyelőre csak ennyit mondhatok nektek. Most kell eldöntenetek, hogy vállaltok-e egy olyan feladatot, melyet az orkok ügynökeként kell végrehajtanotok Gro-Ugonban. 50 aranyat tudok adni előlegként a csapatnak..." – és várakozásteljesen néz a kalandozókra.

Erre jópáran felmordulnak, néhányan szitkokat kezdenek mormogni és még többen fordulnak el, vagy hagyják el a helyiséget. Azokhoz fordul, akik még mindig maradnak:

„Örülök, hogy így döntöttetek. Nos, Reagba kellene elmenni, ahol a Kard Testvériség volt – és ezt a voltot igen erőteljesen ejti ki – fellegvárában kell elvégezni a tulajdonképpeni feladatot. Az orkok találtak egy titokzatos járatot a hegység mélyébe. Már jópáran próbálták kideríteni közülük, mire szolgál, de ddig egyetlen ork sem tért vissza azok közül, aki lemerészkedett. Tehát a megbízás egyáltalán nem veszélytelen.

A jutalmazásról a hercegekaptány gondoskodik. Fejenként 40 aranyot kaptok. A felét most, a felét pedig akkor, ha visszatértek. Ezenkívül az sem elhanyagolható, ha az ember a barátai között tudhatja az ork törzsfőnökök legerősebbikét.

Itt van egy acéllapocska, melyen a Gashad-ház címere látható. Ezzel tudjátok igazolni magatokat az ork őrzőjárat előtt. Ők majd a határon fognak várni rátok, és elkísérnek benneteket Reagig. Természetesen mondanom sem kell, hogy mind a hercegekaptány mind az orkok igen rosszul viselnék, ha lelépne valaki a pénzzel. Nagyon-nagyon rosszul. És abban nem lenne köszönet." – ezzel feláll a követ, és távozik.

A JK-knak most van idejük arra, hogy feltöltsék a készleteiket és a megfelelő felszereléseket beszerezzék. Kutakodhatnak az orkok után a könyvtárban. Ekkor megtudhatják azt, ami a Summarium I-ben a faj különleges képességeinél le van írva. És a törzsek nevét is megtudhatják.

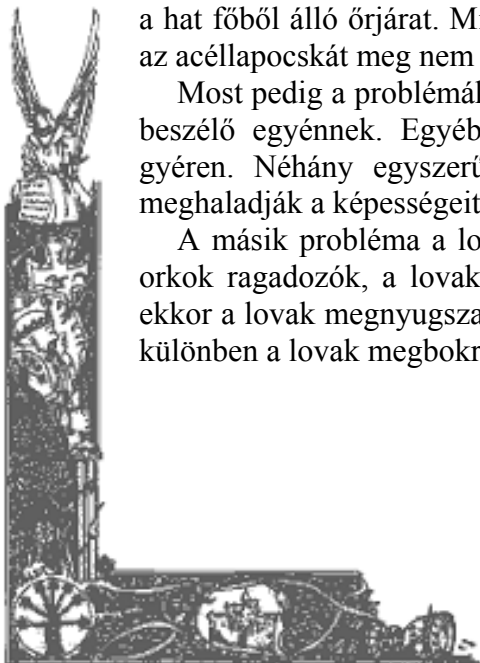
A KM gondosan nézze meg, mik vannak feljegyezve a felszerelés rovatba, hiszen a kaland során ezekre lesznek utalva. Az orkoktól csak csereüzlet alapján tudnak bármit is beszerezni. De akkor is csak silány minőségű dolgokat. A fegyverek igen kiválóak, de túlságosan is nehezek az emberek számára.

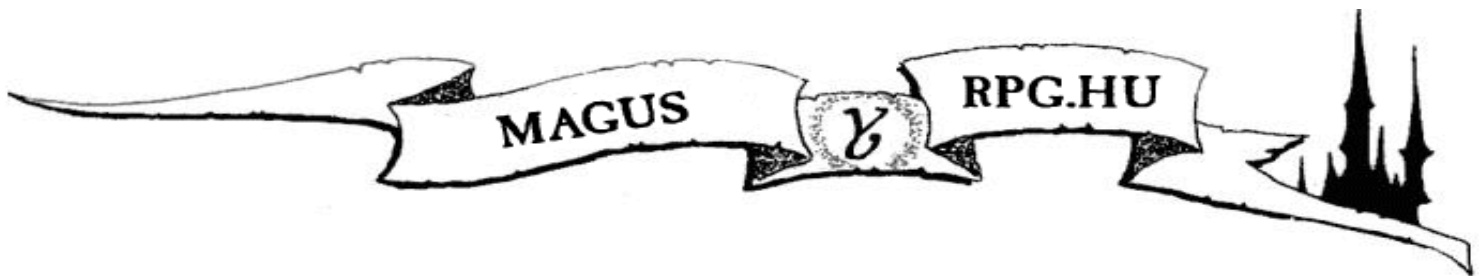
A JK-k utazása a gro-ugoni határig teljesen eseménytelenül telik el. A bonyodalmak csak most fognak kezdődni. A JK-kat megállítják a határnál, és pár óra várakozás után megjelenik a hat főből álló őrzőjárat. Mindannyian orkok és egész morcosan viselkednek mindaddig, amíg az acéllapocskát meg nem látják. Ezután egy kissé megnyűlnak, de nem túlságosan.

Most pedig a problémák. Az első a nyelv. Mindenképpen kell lennie a csapatban egy orkul beszélő egyénnek. Egyébként az őrzőjárat vezetője beszél a közös nyelvet, de igenycsak gyéren. Néhány egyszerű mondatot el tud nyögdécselni, de az összetettebb mondatok meghaladják a képességeit.

A másik probléma a lovakkal lesz. Ugyanis a lovak megérik az orkok szagát. Mival az orkok ragadozók, a lovak megriadnak tőlük. Ez csak mesterfokú lovaglással oldható meg, ekkor a lovak megnyugszanak egy időre. Ezt a nyugtatást kb. kétóránként meg kell ismételni, különben a lovak megbokrosodnak.

Gro-Ugonban





Az orkok alig viselnek valami ruhát. Egyetlen ágyékkötőjük van és ezenkívül csak a fegyverek és a fegyverszíjak vannak náluk. Továbbá egy köpeny és egy takaró a hideg ellen. Ha leküzdötték a nyelvi és az „állati” akadályokat, elindulnak Reag irányába.

Most ismét fel fog merülni egy probléma. Ugyanis az orkok igen aktív életet élnek. Még a leglustább orknal is elég két óra alvás. Ezzel így van az őrjárat is. Azaz napi 16-18 órát fognak menetelni és ez meg sem fog kottyanni nekik. A JK-kat pedig ez nagyon meg fogja viselni. Az első napot könnyedén túl fogják élni, a lovak esetleg egy kicsit rosszkodnak. Am a második naptól kezdve egyre jobban érezni fogják a virrasztás hatásait.

Elbóiskolnak a nyeregben, esetleg le is esnek a lóról. Az orkok pedig rendületlenül menetelnek előre. Ha valaki tud ork nyelven, akkor esetleg elkezdhetnek egyezkedni velük. Abba belemennek, hogy a negyedik napon egy félnapos pihenőt tartsanak. Ezt pedig egy kisebb ork településen fogják megtenni. Ez újabb megpróbáltatás lehet a JK-k számára. A virrasztás következményeként minden nap vesztenek egy-egy pontot az Erejükből, Gyorsaságukból és Ügyességükéből. Ez természetesen a harcértékeikre is hatással van. Tehát, mire az ork faluba érnek, addigra már 4 pontot veszítettek.

De szerencsére vagy vesztükre, az ork faluban való pihenő kissé elhúzódik. A falu vezetői figyelmeztetik az őrjáratot, hogy alig pár órával ezelőtt egy toroniakból álló csapat haladt el a szomszédos völgyben. Lehet, hogy be fognak térni a faluba is.

A JK-k szerencsétlenségére az orkok terve valahogyan kitudódott. Ezért egy osztagot indítottak a JK-k elpusztítására. Nincsenek tisztában az orkok terveivel, de Toron urai nem nézik jó szemmel, hogy kalandozók segítségét kéri a pártütő törzsfőnök. Az NJK csapat feladata, hogy likvidálja a nemkívánatos személyeket.

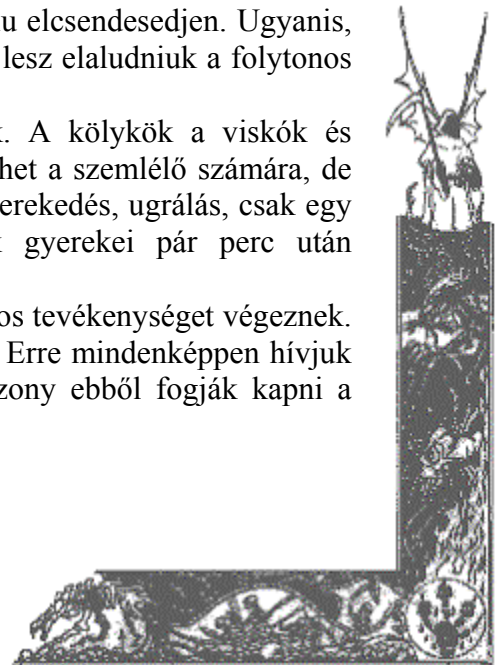
Bár az orkok nem szeretik a toroniakat, főleg azóta, hogy az utolsó Zászlóháborúban sok ork harcos elpusztult, de ez a gyűlölet sohasem fajult odáig, hogy ok nélkül lemészárolják az aszisz vagy toroni őrjáratokat. Így aztán néhány napot kénytelenek az ork faluban tölteni. Ez pedig nem lesz valami kellemes dolog. De arra jó lesz, hogy mire Reagba érnek, kiismerjék az ork szokásokat. Ez annyit tesz, hogy a JK-k az ork „etikettben” alapfokon jártasak lesznek. Tehát nagyjából tisztában lesznek azzal, hogyan is viselkednek nappal és éjszaka vendéglátóik.

Az ork falu egy napja:

Az éjszaka folyamán a JK-k hiába várnak arra, hogy az ork falu elcsendesedjen. Ugyanis, mint arról már volt szó, ők nagyon aktív életet élnek, ezért nehéz lesz elaludniuk a folytonos zaj miatt. A kimerültség végül mégis győzni fog.

Amikor felébrednek, az orkok már javában tevékenykednek. A kölykök a viskók és barlangok szikláin között kergetőznek. Játékuk kissé durvának tűnhet a szemlélő számára, de ők ilyenkor tanulják meg a túlélés alapvető szabályait. Úgy mint verekedés, ugrálás, csak egy kicsit a keményebb fajtából. Egy ilyen játékba az emberek gyerekei pár perc után belehalnának.

Az idősebb ork gyerekek már a közösség szempontjából is fontos tevékenységet végeznek. Botokkal és kövekkel patkányokra és kisebb állatokra vadásznak. Erre mindenképpen hívjuk fel a JK-k figyelmét. Ha ugyanis nincs elég élelmük, akkor bizony ebből fogják kapni a vacsorájukat. És nem éppen a leggusztusosabban tálalják.





Az asszonyok a sátrak ponyváit és a viskók falait javítgatják vagy felszerelési tárgyakat készítenek. A JK-kra nem sok figyelmet fordítanak. Adna is nekik az uruk, ha a dolguk helyett az idegenekkel foglalkoznának.

A férfiakból csak igen kevés tartózkodik a faluban. A többség vadászni van, vagy pedig az őrzőjáratot tartják szemmel. Ezt persze a toroniak észreveszik, de nem törődnek vele. Hiszen az orkok részéről természetes a jelenség. Szeretik szemmel tartani azokat, akik a területükön van.

A faluban maradt férfiaknak is megvan a maguk feladata. Az idősebb orkok az ork fiúgyerekeket tanítgatják a törzs szokásaira és a történelmükre. A többiek a harc alapjaira oktatják azokat, akik elég idősek a fegyverek forgatásához.

A JK-k nyomában mindig ott lesz az őket kísérő őrzőjárat egyik tagja. Nem tesz semmit, csak akkor, ha a szent barlangok valamelyikébe akarnának bemenni. Ekkor határozottan a bejárat elé áll, és nemet int. Pár pillanat múlva több felfegyverzett ork is megjelenik és ha még mindig be akarnának menni, fenyegetően lépnek fel. Ez akár a fegyverek előrántását is eredményezheti. Ezt jó lenne elkerülni.

Persze az őrzőjárat vezetője elmagyarázza a dolgot, már persze ha megértik egymást. Csak annyit sikerül belőle kivenni, hogy ezek az orkok szent barlangjai, és csak az ork bölcsök léphetnek be oda. A jelenlévők közül senki sem tudja, mi lehet odabenn, de amint az látszik, nem is kíváncsiak rá. Majd ha elég öregek lesznek, úgymint megtudják, amit meg kell tudniuk. Addig azonban az életük árán is védelmezik.

Este pedig megkezdődik az ork mulatság. Dübörögnek a dobok és a pajzsok. Leírhatatlan hangzavar keletkezik a sokféle, jobbára ismeretlen hangszerektől. Ekkor kerülnek terítékre a napközben elejtett állatok, persze javarészt nyersen.

Tűz az van, és meg is lehet sütni rajta a húsokat, de ezzel láthatóan kiváltják az orkok ellenszenvét. Milyen harcos az, aki nem szereti a nyers húst?

Aztán a JK-knak olyan erotikus élményben lesz része, hogy még évek múlva is sikoltva fognak felébredni álmukból, ha erről álmodnak. Ugyanis a zene ritmusát követve az asszonyok táncra perdülnek és közben vetkőzni kezdenek. Az orkok szinte delejezve bámulják őket. Da ha a JK-k távozni akarnának, akkor azonnal maradásra kényszerítik őket. Nagyon megsértődnének, ha mégis távoznának. „Mer’ ez egy kellemes ’ste az ork táborba.”

Persze a kinszenvedések sem tartanak sokáig. Másnap hajnalban az őrzőjárat vezetője kelti fel őket. A toroni csapat már az éjszaka odébállt. Ideje, hogy tovább induljanak Reag felé.

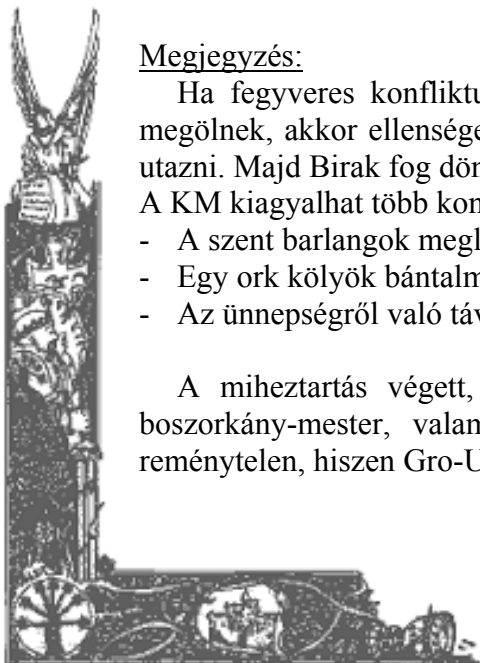
Megjegyzés:

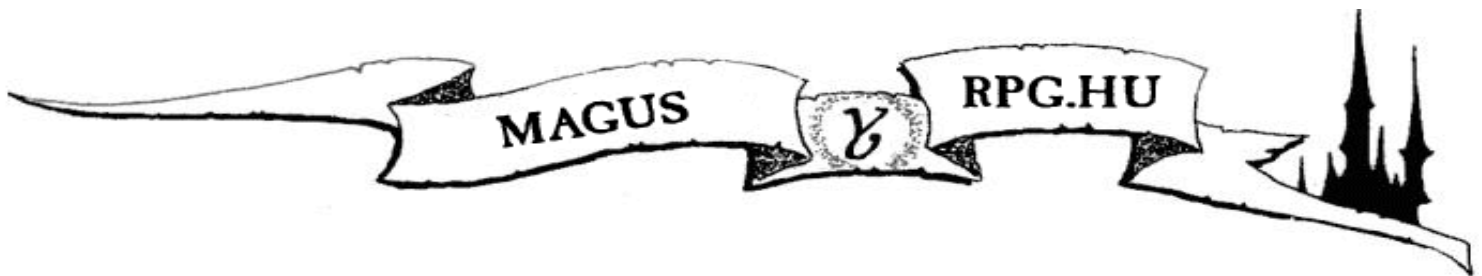
Ha fegyveres konfliktusba keverednének az orkokkal, és valakit megsebesítenek vagy megölnek, akkor ellenségesen fognak viselkedni. Innentől kezdve a JK-k fogolyként fognak utazni. Majd Birak fog dönteni a sorsuk felől.

A KM kiagyalhat több konfliktust is az összeütközésre:

- A szent barlangok meglátogatása
- Egy ork kölyök bántalmazása
- Az ünnepségről való távozás

A miheztartás végett, az orkok 3-4. TSz-ű ork harcosok. Ezenkívül egy 5. TSz-ű boszorkány-mester, valamint a 6. TSz-ű törzsfőnök található közöttük. A harc eleve reménytelen, hiszen Gro-Ugonban vannak, körülöttük több száz orkkal.





Az orkok értékei, és harci taktikájuk: Inkább a JK-k foglyul ejtésére törekednek, de balesetek mindig előfordulnak (esetleg így ki lehet ütni azt a JK-t, akinek hozzáállása nem megfelelő). ☺

Ork harcosok:

Ork sámán:

A törzsfőnök:

Az orkok viselkedése mindenképpen attól függ, hogy a JK-k hogyan viselkedtek. Ha valakit megsebesítettek a faluban, akkor nem fognak tekintettel lenni senkire, még magukra sem. Birak Gal Gashad is sürgette őket, de ezután valószínűleg a sámán is rájuk fog szólni. Alig hat nap alatt Reagba érnek a csapattal. Ha nem fogolyként érkeznek, akkor 10 nap lesz az út. A szabályok, melyek a kimerülésről szólnak, most is érvényben vannak. De ha meg vannak kötözve, akkor másfélszeres súlyossággal lépnek érvénybe.

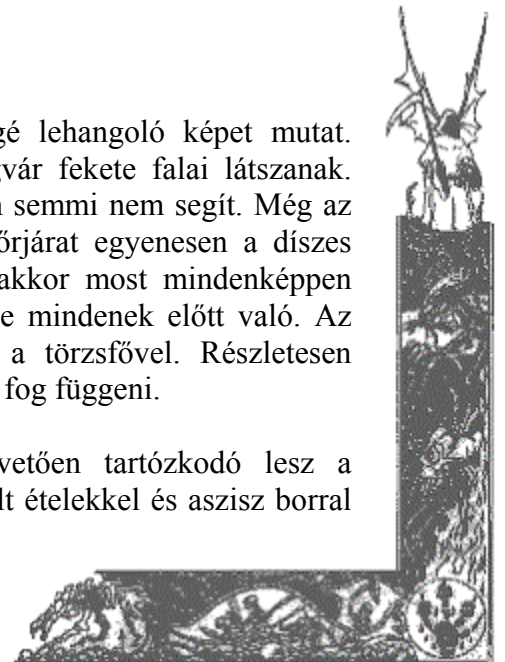
FONTOS!!! A KM nem hagyhatja, hogy ilyen becstelen módon pusztuljanak el a JK-k. El lehet mesélni valamilyen akadályozó tényezőt, amely napokra megállásra kényszeríti őket. Ezalatt kipihenhetik magukat (pl.: hatalmas vihar, antilopok vándorlása stb.). Hirtelen esőzés, mely megduzzasztja a patakokat és a folyókat. Vagy a felázott föld és a földcsuszamlások teszik lehetetlenné az előrehaladást. Mindenképpen olyat találjatok ki, ami még az orkokat is meghátrálásra készítheti.

Az őrzőtagjai:

5. TSz-ű ork harcosok, a pusztá vándorai, nyomolvasók.

Végre valahára megérkeznek a JK-k Reagba. Ez eléggé lehangoló képet mutat. Mindenütt kőépületek romjai láthatók, a hegyen pedig a fellegrvár fekete falai látszanak. Minden más területet az orkok sátrai borítanak. Itt már a lovakon semmi nem segít. Még az idomítás sem. Kénytelenek lesznek gyalog tovább menni. Az őrzőtag egyenesen a díszes vezéri sátor felé veszi az irányt. Ha eddig nem tették volna, akkor most mindenképpen lefegyverzik a csapatot. Hiszen a törzsfőnök és családjának élete mindenek előtt való. Az orkok vezetője előremegy a sátorba, és megbeszélést folytat a törzsfővel. Részletesen beszámol az utazás alatt történekről, Birak viselkedése pedig ettől fog függeni.

A törzsfőnök mindenképpen fogadja őket, de azért alapvetően tartózkodó lesz a magatartása a JK-kal szemben. A JK-k teljes megdöbbenésére sült ételekkel és aszisz borral



várja a vendégeit. Maga Birak szöges ellentéte annak, amit a JK-k előre elképzelték róla. Ruhái igen kiváló minőségűek, a sátor is díszesen van berendezve. Arany- és ezüsttárgyak, puha szőnyeg, stb. Lényeg, hogy elkápráztassuk a csapatot a gazdagságával. Egy hatalmas tölgyfa asztal mögött ül a főnök, és helyet kínál a JK-kat. Mellette két, bivalyerős ork áll karbafont kézzel, lehetnek vagy két méter húsz magasak. Oldalukon egykezes csatabárd lóg, arcukról nem lehet semmit leolvasni. Birak ereje teljében lévő orknak látszik, korát nem lehet megállapítani, de valamiféle meghatározhatatlan nyugalom árad belőle. És ami a legfontosabb, tekintete bölcsességet és megfontoltságot sugároz. Lassan végigszemléli a csapatot, nem igazán lehet állni fürkésző tekintetét. Közben pedig üdvözli őket:

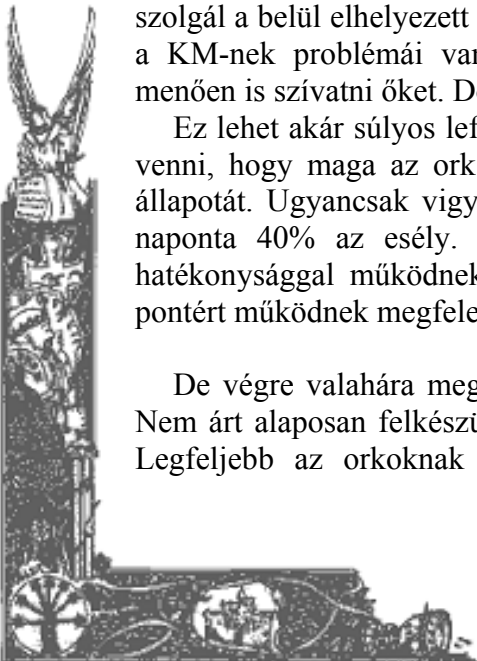
„Örülök, hogy sikeresen megérkeztek Reagba. Úgy látom, hogy barátom, a Szigetbirtok ura sikeresen teljesítette kérésemet. Nincs túl sok időm, úgyhogy térjünk rögtön a lényegre. A feladatuk veszélyes és nem is egyszerű. Amikor elfoglaltuk a lovagok várát, egy mélybe vezető lépcsősort találtunk. Több ork harcos is nekivágott már kideríteni, mit rejthet a mélység, de egyikük sem tért vissza. Nem tudni mi okból. A fellegrát le akarom romboltatni, de előtte tudni szeretném, hogy mi rejtezik a mélyén. Ennek kiderítése lenne a feladatotok. Most pihenhetek két napot, aztán indulnotok kell.”

Ezt a két napot a JK-k a számukra kirendelt sátorban fogják tölteni, mert a toroniak őrzárata ide tart. Nem lenne jó, ha felfedeznék őket. A törzsfőnököknek kellemetlen lenne egy hirtelen kirobbanó konfliktus. Erre esetleg rájöhetnek a JK-k, amennyiben bejelentik, hogy kihallgatják a sátruk előtt lévő orkokat.

A sátor minden szempontból kielégíti egy ork igényét, de nem az emberekét. A sátorban állandóan félhomály és bűz van. A földre pokrócok és durván megmunkált állatbőrök vannak leterítve. Szóval nem kényelmes. Az ellátásukról egy néma ork asszony gondoskodik. Naponta hoz friss vizet és nyers húsokat. Meg a tűzgödörbe fát helyez el. Mindezt halálos csendben teszi. Majd amikor ezekkel végez, kimegy a sátorból. Naponta kétszer jelenik meg, napkeltekor és napnyugtakor. A sátor előtt nem állnak örök, nehogy a torni őrzárata ezt meglássa és gyanakodni kezdjen. De a JK-knak nem érdemes próbálkozni, mert amint a fejük megjelenik a sátornyílásban, azonnal két lándzsa jelenik meg az orra előtt. Még a szükségüket sem végezhetik a sátron kívül. Ezt pedig két napig visszatartani igen nagy akaraterőt igényel. Minden étkezés és minden ivás után óránként kell akaraterőpróbát tenni. Ha sikeres, akkor a következő próbáig semmi gond. Ellenkező esetben öt percen belül cselekedni kell, erre szolgál a belül elhelyezett vödör. Persze nem fontos ennyire túldramatizálni a helyzetet, de ha a KM-nek problémái vannak a JK-k viselkedésével, akkor nyugodtan lehet részletekbe menően is szívatni őket. Dobni különböző fertőzések ellen, stb.

Ez lehet akár súlyos lefolyású, és csak papi mágiával gyógyítható. Azt is figyelembe kell venni, hogy maga az ork tábor sem túl higiénikus, és ez tovább súlyosbíthatja a betegek állapotát. Ugyancsak vigyázni kell a sebekkel, mert ezek is könnyen elfertőződhetnek. Erre naponta 40% az esély. Ekkor a Herbalizmus és Sebgyógyítás képzettségek csak fele hatékonysággal működnek, másrészt a papi gyógyítóvarázslatok is csak 1,5x több Manapontért működnek megfelelően. (Szóval nem árt, ha mindenki viszi a tisztasági csomagját ☺.)

De végre valahára megvirrad a harmadik nap reggele, amikor a csapatnak indulnia kell. Nem árt alaposan felkészülni; étkezés, vízfogyasztás. (Most már a sáturnak ügyis mindegy. Legfeljebb az orkoknak lesz meg a véleményük az emberekről. Mármint a mocskos





fajtájukról. De mivel ez a vélemény már régen megvan, nem sokat számít. Főleg a halott JK-knak. He-he-he.)

Most a játékosok megtanulhatják, hogy nem csak a szörnyek, hanem a kisebb sérülések vagy akár a saját testük is okozhatja a vesztüket. Jó kis móka. Sötétlelkű KM-ek tovább is fokozhatják a dolgot. Hogy hogyan, az már az Ő elaljasult fantáziájukra van bízva. ☺

“Nincs más hátra, mint előre”

Az orkok a JK-kat jóval napfelkelte előtt ébresztik fel. Majd a rövid készülődés után egy csapatnyi ork kíséri a csapatot a fellegvár felé. Már közel a hajnal és a derengésben egyre fenyegetőbbben tornyosul a fejük fölé. Mire felérnek a várudvarra a nap is felkelt már. Nagyon szép látvány (Mondja a romantikus KM), lehet hogy ez az utolsó napfelkeltéjük (mondja a drámai/kegyetlen KM).

Mindenesetre kísérőik nem sokat törődnek a látvánnyal. Határozottan vezetik a csapatot a fellegvár valamelyik alsóbb szintjére. A termék valaha gazdagon lehettek berendezve, de az orkok alaposan átrendezték. Bútormaradványok, betört ablakok, széttöredezett padló. Láthatóan az orkok célja az volt, hogy a díszítésül szolgáló nemesfémeket minél alaposabban eltávolítsák. A többi berendezési tárggyal nem sokat törődtek.

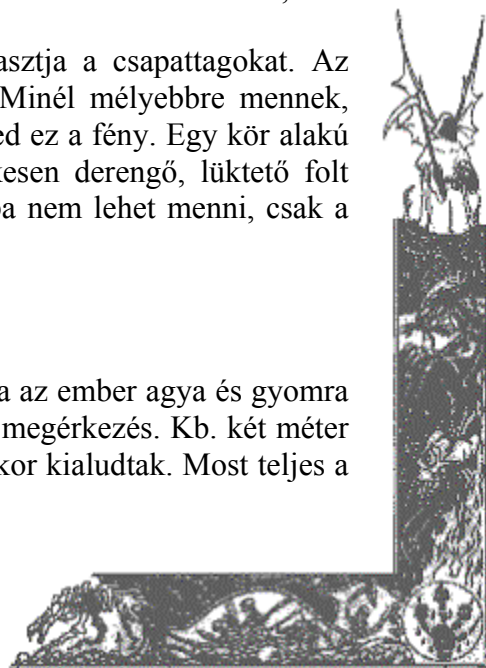
A helység, ahová igyekeznek, elég különösnek tűnik. A falakon aranyszínű ragyogás, ezt Orwella szent szimbóluma, valamint a Kard Testvériségének címere okozza, különböző faragványok, stb. Az orkok ezt valamilyen okból nem távolították el. A kérdésre készséggel válaszolnak (már ha a nyelvi problémákat áthidalták). Egyszerűen nem tudták leszedni ezeket. Ezért a sok kísérlet után felhagytak a próbálkozásokkal és így hagyták. A terem közepén egy két méter átmérőjű lyuk található, amelyen keresztül egy csigalépcső vezet a mélybe. Most kezdődik csak a kaland.

A csigalépcső elég széles ahhoz, hogy akár egy teljes páncéltatú lovag is kényelmesen elférhessen rajta. Ez nem meglepő, hiszen a Kard Testvériség lovagjai általában teljes páncéltatban indultak a próbák teljesítésére. A csigalépcső elég meredek, így csak lassan lehet haladni. Egyébként szuroksötét van. Az infra- és ultralátás természetesen működik, és a fáklyák elegendő fényt biztosítanak a látáshoz.

A leereszkedés több mint másfél óráig tart, és eléggé kifárasztja a csapattagokat. Az ereszkedés utolsó perceiben enyhe derengés látszik a mélyből. Minél mélyebbre mennek, annál erősebb a fény. Amint odaérnek, azt is megtudják, miből ered ez a fény. Egy kör alakú terembe vezet a lépcső, melynek közepén a levegőben egy kékesen derengő, lüktető folt látható. Erős mágiát sugároz, kb. 1,5 méter átmérőjű. Más irányba nem lehet menni, csak a lüktető átjárón keresztül.



A foltba való belépés enyhén kellemetlen érzésekkel jár. Mintha az ember agya és gyomra a mellkas táján egyetlen nyálkás masszává olvadna össze. Majd a megérkezés. Kb. két méter magasról zuhannak le egy hideg padlóra. A fáklyák már a belépéskor kialudtak. Most teljes a





sötétség, mert a falt ezen az oldalon nem világít. Na persze a JK-k akár egymásra is zuhanhatnak.

Következzen a leírás:

1. Egy szűk kis szobában tartózkodnak, ahonnan nem vezet kifelé egyetlen járat sem. Be vannak zárva egy földalatti cellába. De amint valaki kiejti Orwella nevét, enyhe fuvallat keletkezik, és az egyik fal előtt egy áttetsző szellemalak testesül meg. Hangja szinte hipnotizálja a JK-kat, ahogy beszélni kezd:

„Nem, nem, tegyétek el a fegyvereket. Nem velem kell megküzdenetek. Orwella mostanában elég sűrűn küldi le a bajnokjelölteket. De mindannyian silányaknak bizonyultak. Reméljük nektek sikerülni fog. Nos, nem kell mást tennetek, csak túlélni. Ez a feladat abból áll, hogy a barlangjáratok három szintjén kell keresztüljutnotok. Én a végén foglak várni benneteket, legalábbis azokat, akik túlélik. Most menjetek, és Orwella áldása kísérjen titeket.” – Amint kiejti ezeket a szavakat eltűnik, és a háta mögötti falon megjelenik egy ajtó.

2. Az ajtó egy vasból készült nagy és nehéz ajtó. De valamilyen szerkezetnek köszönhetően könnyedén kinyílik. A csapat pedig benyomulhat egy nagy terembe. Ennek méreteit a fáklyák fényénél nem lehet megállapítani (30x100 lépés).

Ebből a teremből több ajtó is nyílik. Egy ajtó a nyugati falon (5), egy a keletin (4) és három az északi falon. Valamint egy álfal is van a déli és keleti fal sarkánál (3). A teremben minden zaj sokszorosan visszaverődik a falról. Így a legkisebb neszek is robajnak hallatszanak.

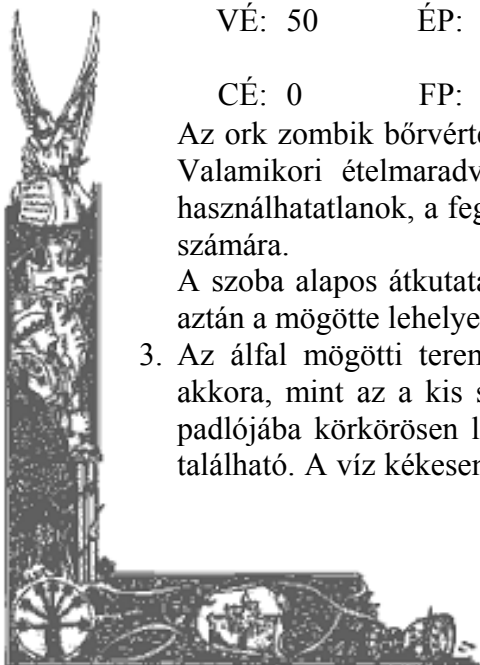
De pechükjekre a JK-k nincsenek egyedül. Amikor belépnek a terembe, folyamatos motozás hallatszik az egyik sarok felől. Hamarosan azt is megtudják, kiktől erednek a zajok. Ugyanis két ork élőhalott jelenik meg a játékosok látóterében. Nem túl régiek, valószínűleg valamelyik ork csapat maradványai. A zombik azonnal támadnak.

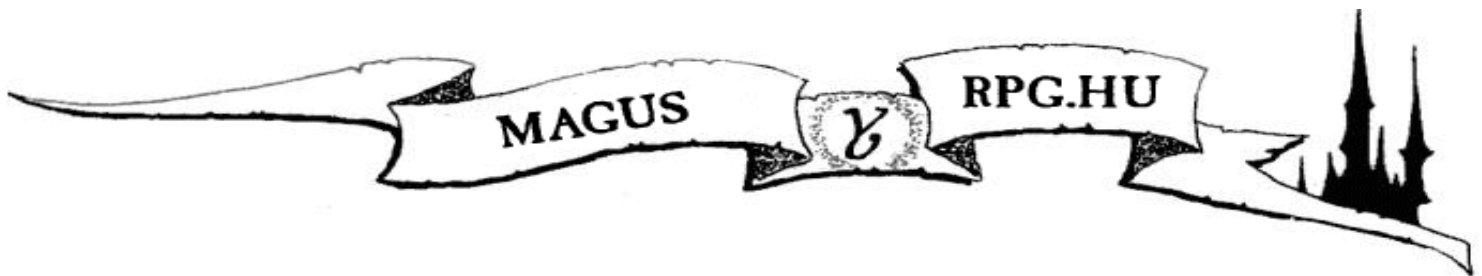
KÉ: 8	Sebzés: 1k6 /	AME: Immúnis	Intelligencia	Alacsony
	1k6+3		:	
TÉ: 20	Tám/kör 1	MME: Immúnis		
	:			
VÉ: 50	ÉP: 15	Méregellenállás	Immúnis	Tp: 25
		:		
CÉ: 0	FP: -	Ψ: Immúnis		

Az ork zombik bőrvértet viselnek, MGT:0, SFÉ:1. Nem sok érdekeset lehet találni náluk. Valamikor ételmaradványok, egy tűszerszám, egy kulacsban pedig orksőr. A ruhák használhatatlanok, a fegyverek (láncos buzogány) elég ormótlanok és nehezek az emberek számára.

A szoba alapos átkutatásával lehet csak felfedezni az álfalat (Titkosajtókeresés –30%) és aztán a mögötte lehelyezkedő termet.

3. Az álfal mögötti terem, amelyben meglepetések várnak a csapatra. Nagyjából kétszer akkora, mint az a kis szoba, melybe megérkeztek és a szellemmel találkoztak. A terem padlójába körkörös lépcsőfokok vannak vájva. A közepén pedig egy kicsiny tavacska található. A víz kékesen ragyog a fáklyafényben. Minden tekintetben tiszta, tehát akár inni

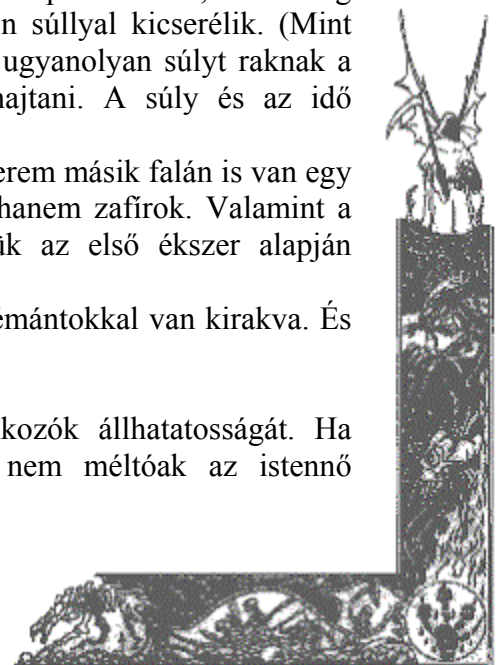




is lehet belőle, sőt mosakodni és fürödni is. A falakon fáklyatartók vannak, de csak az egyikben van egy félig elégett csonk. Még jól jöhet később.

4. A nagy terem keleti falán nyíló ajtón keresztül lehet ide bejutni. A szobában dohos szag érződik. A földön a falak mentén felhalmozva homokkal teli zsákok vannak. Láthatóan minden cél nélkül. De ezeknek később még fontos szerepük lesz. Erről azonban a JK-knak még fogalmuk sem lehet. Hagyni kell őket, hogy alaposabban átkutassák a helységet. Az eredmény egy eltört tőr és egy rozsdás vaskesztyű lesz. Esetleg, ha még a zsákok tartalmát is a földre szórják, akkor az egyikben található egy elrohadt bőrzacskót, benne pár darab aranyérmével. Az érmék már nem mai keletűek. Egy óvatos becslés is legalább 200 évesnek mutatja. A bőrzacskó jóval fiatalabb, talán ha 10 éves lehet. Valamelyik próbálkozó rejthette ide, amikor már nem látott esélyt a szabadulásra.
5. A nagy terem nyugati oldalából nyíló ajtó. A szoba elég apró, és az ajtóval szemközti falon egy rosszul álcázott ajtó van. Annyira rosszul, hogy még egy félvak goblin is könnyűszerrel felfedezheti. Az álfal túlsó oldalán egy folyosó kezdődik. A terem és a folyosó (5a) is csak átverésként van építve. Ez a folyosó a 7A terembe vezet.
6. A csalifolyosó ide torkollik. A terem falai csupaszok, és semmi sem található benne. Nincs titkosajtó, nincs álfal és nincsenek csapdák sem. A JK-k itt kicsit megnyugodhatnak, nem fenyegeti őket semmiféle veszély.
7. A kettes számú helyiségből nyílik. Egy eléggé szűk kis cella, ami a későbbiekben még érdekes lehet. A terem közepén a plafonról egy láncon keresztül egy tálca függ. Rajta egy csodálatosan megmunkált ékszer, alakja nagyon hasonlít a máltai keresztre. A fémrészek mithrillből készültek, a drágakőberakások pedig rubinból. Az értéke szinte felbecsülhetetlen. Látszólag minden funkció nélkül csüng itt.
A szemfülesebb JK-k furcsa dolgokat figyelhetnek meg. A lánc, melyen a szerkezet függ, nincs rögzítve a plafonon. Egy nyílásban eltűnik és valahová elvezet. Csapdafelfedezés képzettséggel megállapítható, hogy egy súlyérzékeny szerkezetről van szó. Ha a keresztet leveszik tálcáról, akkor a szerkezet működésbe lép. A hatásáról a JK-k semmit sem tudhatnak.
Ha mégis leveszik, akkor a következő történik. A lánc a tálcával együtt elkezd futni a plafon felé. A tálca le fog szakadni róla, a lánc pedig el fog tűnni a nyílásban. Még az sem fog segíteni, hogyha a JK-k a lánc után kapnak. Persze lehet próbálkozni, de el fog szakadni. Meg lehet azt is tenni, hogy a keresztet valamilyen súllyal kicserélik. (Mint Indiana Jones) De csak akkor lesznek sikeresek, ha pontosan ugyanolyan súlyt raknak a tálcára. És persze a cserét 1-2 szegmens alatt kell végrehajtani. A súly és az idő megállapítása a KM feladata.
8. Szinte teljesen megegyezik a 7-es teremben leírtakkal. Csak a terem másik falán is van egy ajtó. Továbbá az ékszerbe foglalt drágakövek nem rubintok, hanem zafírok. Valamint a súlya is különbözik az előbbitől. Azért, hogy elejét vegyük az első ékszer alapján kikalkulált súly használatának.
9. Szintén hasonló a 7-es teremre. Túloldalon ajtó. Az ékszer gyémántokkal van kirakva. És ennek a súlya is más.

Magyarázat: Orwella ezekkel az ékszerekkel a próbára vállalkozók állhatatosságát. Ha ellopták az ékszereket, azzal bizonyították, hogy nem méltóak az istennő





bizalmára. De bűneik megbocsájtanak, ha túlélnek az őselemek termeit. Ezekben a termekben tetteikkel bizonyítják, hogy mégis méltóak az Úrnő bizalmára.

10. Egy nagyobb méretű terem, amiből két kijárat is nyílik. Az egyik az északi, a másik a keleti falon. Semmi érdekes nincs a teremben.

11. A keleti falon lévő átjáróból lehet erre a folyosóra jutni. Mindkét oldalán van egy-egy ajtó, valamint a folyosó a végénél elkanyarodik jobbkéz felé.

12-13.

Kis helyiségek, melyek a folyosókról nyílnak. Ezekben a termekben iszonyatos bűz terjeng. Ugyanis a próbán elbukottak holttesteit ide kerültek. A halottak szép sorban egymás mellé vannak fektetve. Ide kerültek az orkok testeit is. Az ő testeik még nem bomlottak le teljesen. Ezért van ez a bűz. Mindkét teremben van egy-egy élőhalott. Enyhe mágiát sugároznak és ezt lehet észlelni. De nem támadnak, csak akkor, ha piszkálják őket.

A teremben lévő hullákról különböző tárgyakat lehet begyűjteni. Ezek a tárgyak csak fegyverek és vérték lehetnek. Hogy ezek mifélek, arról a KM dönt a csapat ismeretében.

14. Amint a folyosó elkanyarodik, egy méter után falba torkollik. Ez a beugró tulajdonképpen egy súlyérzékelő szerkezet. Ha megfelelő súly nehezedik rá, akkor a labirintus egy későbbi szakaszán szabaddá válik az út. Amint leállnak róla, azonnal a padló szintjéig emelkedik. Az előzőekben felfedezett homokzsákok megfelelnek a célnak. Minderre a JK-knak maguktól kell rájönniük. Csak annyit tudhatnak meg, hogy ez egy súlyérzékelő szerkezet. Amikor ráállnak, akkor nyikorgás és távoli dübörgés hallatszik. Ez a dübörgés lehet jó és baljóslatú is.

15. Amint belépnek ide, az első amit megpillantanak, az egy lovagi páncélba öltözött élőhalott. Vértézete feltűnően hasonlít a hullakamrában látott holttestek páncéljára. Tulajdonképpen Ő is egy lovas, aki elbukott a próbán. Büntetésként itt kell őrködni, hogy a méltatlanokat megakadályozza a továbbhaladásban. Persze a JK-k kapásból méltatlannak bizonyulnak, hiszen nem Orwella hívei.

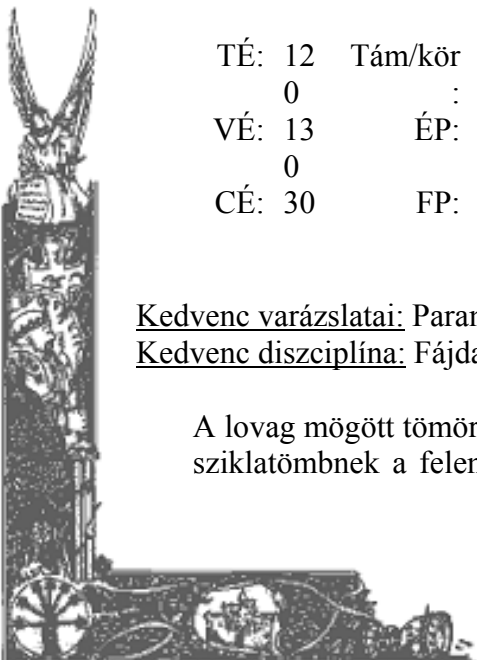
Élőhalott paplovas:

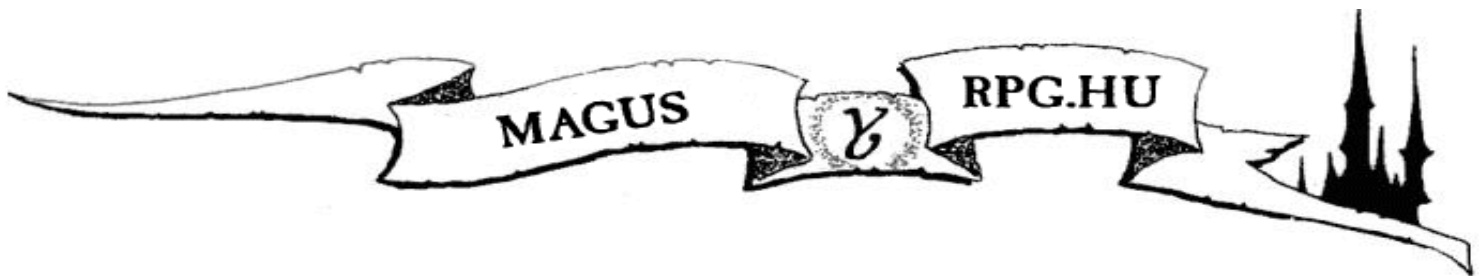
KÉ: 40	Sebzés: 2k6+6	AME: Immúnis	Intelligencia	Magas
TÉ: 12	Tám/kör 2	MME: Immúnis	Jellem: Káosz	:
0	:			
VÉ: 13	ÉP: 35	Méregellenállás	Immúnis	Tp: 5000
0				
CÉ: 30	FP: -	Ψ: 45		
		Mp: 30		

Kedvenc varázslatai: Parancs, Csapás, Szétzúzás

Kedvenc diszciplína: Fájdalomkózos

A lovas mögött tömör sziklafal látszik. A falak mentén illesztési rések láthatóak. Ennek a sziklatömbnek a felemelésére a JK-knak esélyük sincs. Csak akkor, ha a súlyérzékelő





szerkezetet aktiválták. Még mindig visszamehetnek. De ekkor a folyosón két zombi fogja várni őket. A sziklatömb mögött egy rövid folyosó látszik, melynek végén egy ajtó van.

Nos, inentől kezdve egy kicsit durvább fokozatra kapcsol a modul. Főleg akkor, ha a JK-k az ékszereket eltulajdonították.

16. **A tűz terme:** A terem kb. 50 lépés hosszú és vagy 200 lépés széles. A szemközti falon két ajtó is van. Az egész terem vörös színben izzik és rettenetes forróság van benne. Ezért is nevezik a tűz termének. A JK-k minden gond nélkül átjuthatnak a termen. Ha nincs náluk a rubintokkal kirakott ékszer. Ha náluk van, akkor jönnek a kellemetlenségek. A terem valamilyen módon megérzi az ékszer jelenlétét. De lehet, hogy az elszakadó lánc van a dologban. Mindenesetre ha náluk van, akkor a tűzzel kell szembenézniük. Ha a kereszt a terembe kerül, azonnal tűzcsóvák kezdenek el száguldozni a teremben, teljesen kiszámíthatatlanul. Az átjutás emiatt legalább három kört vesz igénybe. A JK-knak minden körben Gyorsaságpróbát kell tenniük. Ha sikeres, akkor elkerülik a lángcsóvákat. De ha nem, akkor bizony elkapja őket egy és 1k6 Fp sebzést szenvednek el. Persze a felszerelés és a ruha is meggyullad. Míg el nem oltják, -1-gyel kell a Gyorsaságpróbát dobni, hiszen így nehezebb kikerülni a csóvákat. A lángokat mindenképpen el kell oltani, hiszen csúnya sérüléseket lehet szerezni. Ha nincs a csapatban pap, ezek bizonyára maradandóak lesznek.

17. **A fagy terme:** A teremből mindkét ajtó ide vezet. Ez is ugyanakkora, mint az előző. Itt nagyon hideg van, és a falak zúzmarásak. Ugyanazok a szabályok érvényesülnek a JK-kra, mint a tűz termében. Persze csak akkor, ha náluk van a zafír ékszer. Csak lángcsóvák helyett ösvíz csóvák csapódnak ki a falakból. Amint a JK-khoz érnek, azonnal beburkolják őket és megfagynak körülöttük. Aki lángolva lép be ide, azon eloltják a tüzet az első csóvák. A jégburokból csak sikeres erőpróbával lehet kitörni. Ha elsőre nem sikerül, akkor a következő körben ismét lehet próbálkozni, de csak -1-es módosítóval, és így tovább. Mindössze annyi kör áll rendelkezésre, amennyi a JK Állóképessége. Utána a fulladás szabályai érvényesek rá. Szép lassan elfogy a levegő, és... A társak itt is segíthetnek.

Sötétlelkű KM-ek egészségpróbát is dobhatnak. Aki elvétí, az összeszed egy alapos megfázást, esetleg egy tüdőgyulladást. ☺

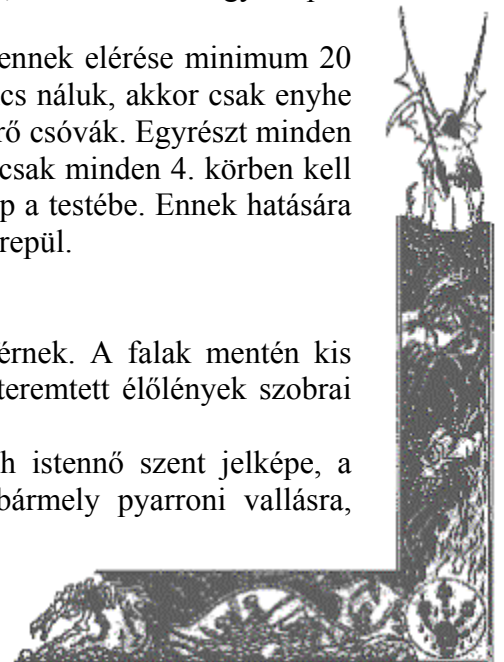
18. **Az elemi erő terme:** Itt a kijárat a jobb oldali falon van és ennek elérése minimum 20 kör, ha a JK-k magukkal hozták a harmadik keresztet. Ha nincs náluk, akkor csak enyhe fuvallatokat éreznek. Ellenkező esetben tombolnak az elemi erő csóvák. Egyrészt minden JK fele olyan gyorsan tud haladni, mint normális esetben. Itt csak minden 4. körben kell Gyorsaságpróbát dobni. Ha valaki elvétí, akkor egy csóvát kap a testébe. Ennek hatására 1k6 Fp sebzést szenved el és ráadásul 2k6 métert még hátra is repül.

19. Egy szimpla folyosó, a végén egy ajtóval.

20. A folyosó tovább folytatódik, végén szintén ajtó.

21. Egy kisebb méretű terem, melybe a JK-k kényelmesen beférnek. A falak mentén kis falifülkék találhatók. Ezekben a fülkékben az Orwella által teremtett élőlények szobrai láthatóak.

A szemközti falon egy ide nem illő szimbólum van. Antoh istennő szent jelképe, a viharkagyló (a kagyló felismeréséhez Af-ű Vallásismeret bármely pyarroni vallásra,





Hajózás, vagy tengerparti szülőföld szükséges). Ha ezek nincsenek, akkor csak egy kagylót látnak.

Nos, ez egy kis magyarázatra szorul. Orwellának nem üresfejű hősökre volt szüksége. Igaz, eddig is egy kis fejtörésre volt szükségük, hogy eddig eljussanak. A vihartagyló minden lovagból más-más indulatokat váltott ki. De csak azok jutnak tovább, akik gondolkoznak is.

A kagyló mögött vezet tovább az út. Csak akkor nyílik meg, ha vizet öntenek rá. Kinyílik, és egy kis terembe vezet. A terem tulajdonképpen egy teleportszoba, mely a következő szintre vezet.



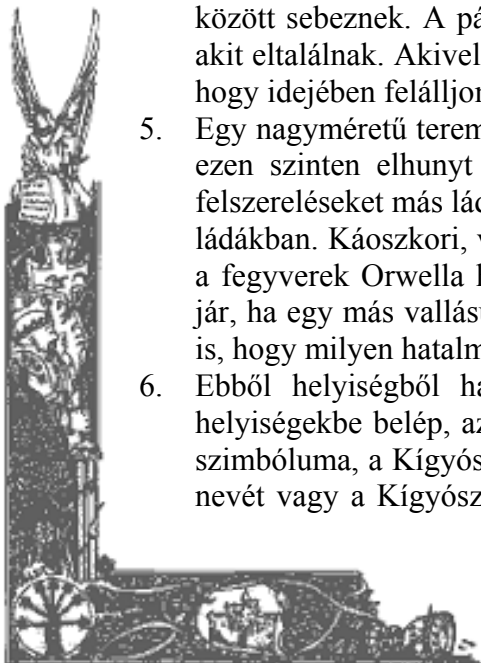
1. Amint belépnek a teleportszobába, a valóság kifordul önmagából és a JK-k a semmi közepén lebegnek. Majd hirtelen egy másik szobában találják magukat. Ez a második szint első terme.
2. Egy rövidebb folyosóra jutnak a JK-k. Ennek a végén egy ajtó található. Ezenkívül a bal oldali falon van egy titkosajtó (-10% Titkosajtó-keresésre, esetleg végigkopogtathatják a falat).
3. A titkosajtó mögött egy keskeny és kacskaringós folyosó nyílik. A folyosót sűrű pókháló borítja. Majd két jobbkanyar és két balkanyar után egy titkosajtóban végződik.
4. Ez egy igen érdekes terem. A régi időkben ezt a „dolgot” vesszőfutásnak nevezték, és igen kedvelt erőpróbája volt a lovagoknak. Így Orwella sem hagyhatta ki ezt a megmérettetést. A dolog a következőképpen fog kinézni. A terem olyan széles, hogy egy teljes páncélzatban lévő lovag is kényelmesen elfér benne. Bizonyos szakaszonként a falban nyílások vannak, és rudak vannak rögzítve a plafonra.

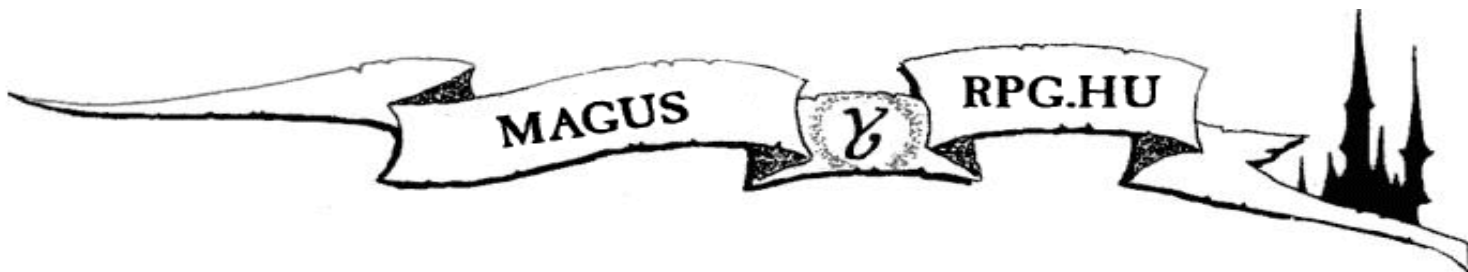
Amint a JK-k belépnek, egy súlyérzékes szerkezet aktiválja az egész vesszőfutást. Ennek hatására pengék kezdenek lengeni, dárdák és rudak csapódnak elő a falból.

A folyosón összesen 30 akadály van. Ez azt jelenti, hogy minden akadálnál Gyorsaság- vagy Ügyességpróbát kell tenni. Erről a dologról a játékos dönthet. Persze az első JK, aki átér, ki tudja kapcsolni a szerkezetet.

Az akadályok sebzése változó. A rudak és dárdák k6-2k6 között, míg a pengék k10-2k6 között sebeznek. A páncélok persze számítanak. A pengék azonban még el is lökik azt, akit eltalálnak. Akivel pedig ez történik, az a földre kerül és Gyorsaságpróbát kell tennie, hogy idejében felálljon a földről, mielőtt a penge vagy dárda újra eltalálja.

5. Egy nagyméretű terem, melyben nagy ládák vannak felhalmozva. Ezekben a ládákban az ezen szinten elhunyt „vállalkozók” holttesteik vannak. Persze csak a tetemek, mert a felszereléseket más ládákba csomagolták. Ha a JK-knak van kedvük, akkor turkálhatnak a ládákban. Káosz kori, vagy még régebbi páncélokra, fegyverekre bukkanhatnak. De ezek a fegyverek Orwella híveinek kezébe készültek. Nem tudni milyen következményekkel jár, ha egy más vallású kezébe kerülnek. Ennek eldöntése a KM feladata. Mint ahogy az is, hogy milyen hatalmú fegyvereket adnak a JK-k kezébe.
6. Ebből helyiségből három is van, láthatólag minden cél nélkül. De aki ezekbe a helyiségekbe lép, az érdekes dolgot fog tapasztalni. A helyiségek hátsó falán Orwella szimbóluma, a Kígyószív látható. Ha ebben a teremben valaki fennhangon kiejti Orwella nevét vagy a Kígyószívet, az azonnal felfénylik. És a sebek ezután dupla gyorsasággal





gyógyulnak, és a Ψ -pontok is dupla sebességgel térnek vissza. A Mana-pontok csak Orwella-hívőknél térnek vissza kétszeres gyorsasággal. A többi isten papja azt tapasztalja, hogy Mp-i csökkenek, mégpedig minden második körben eggyel (míg a teremben tartózkodik).

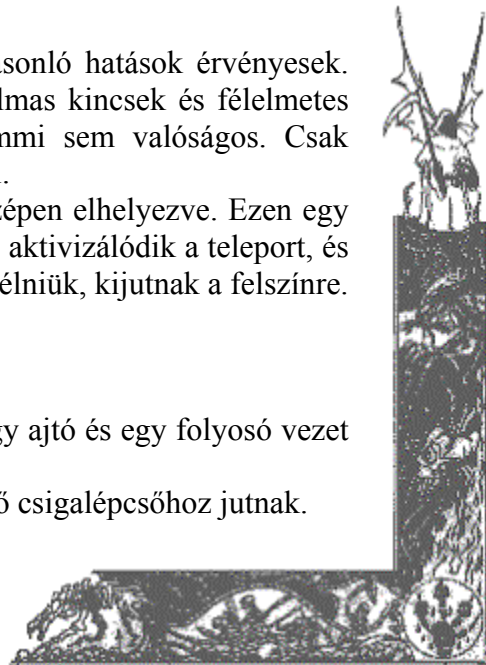
7. Ez is egy nagy méretű szoba, melynek szemközti falán egy nyitott ajtó található. Itt is van egy pár láda, ezekben a régen meghalt lovagok ruhái vannak elrohadva.
8. Egy folyosó, jobb oldalán két ajtó nyílik. A bal oldalon két beugró (10) van, bennük egy-egy zombi áll, teljes páncélzatban, lovagi karddal. Csak akkor támadnak, ha megpiszkálják őket; értékeiket lásd később.
9. A 8-as folyosóról nyíló helyiségek. Ebben a két teremben teljes sötétség van (mágikus sötétség, 10 E). Amint világosság lesz, azonnal más színben tűnik fel a szoba. A padló homokkal van felszórva, alatta pedig vérszínű rúna világít.
A pentagramma nem valódi, de enyhe mágiát sugároz. Aki jártas a Rúnamágiában, az azonnal észreveszi a turpisságot. Ha valaki megsérti a rúnákat, akkor baljós hangok hallatszanak (kaparászás, súrlódás), de más nem történik.
A rajzolon túl egy sziklafalba vájt felfelé vezető lépcsősor látszik. A lépcső csak néhány méter magas, és egy keskeny folyosóra nyílik. Ennek a végén egy lefelé induló lépcső van, ami a másik kilencessel jelölt helyiségbe vezet.
11. Négyzet alapú szoba. A jobb oldali falon egy ajtó, míg a bal oldalin egy folyosó nyílik. A szemközti falon titkosajtó rejtőzködik (-5%). Amint a JK-k ide belépnek, a folyosóról dübörögve a két élőhalott indul meg feléjük. Nem éppen barátságosan. ☺

KÉ: 50	Sebzés: 2k6+6	AME: Immúnis	Intelligencia	Alacsony
TÉ: 14	Tám/kör 2	MME: Immúnis	Jellem: Halál	:
0	:			
VÉ: 16	ÉP: 50	Méregellenállás	Immúnis	Tp: 500
5	:			
SFÉ: 5	FP: -	Ψ : Immúnis		

12. Kacsaringós folyosó, amely a teleportszobába vezet.
13. Folyosó.
14. **A Káosz Terme:** Itt a bárdok Káosz nevű varázslatához hasonló hatások érvényesek. Egyáltalán nem az épelme törvényei. A JK-k orra előtt hatalmas kincsek és félelmetes szörnyek jelennek meg. Mindez persze csak káprázat, semmi sem valóságos. Csak egyetlen dolog, mégpedig egy kulcs, ami a továbbjutáshoz kell.
Teleportszoba: Ebben a helyiségben egy köemelvény van középen elhelyezve. Ezen egy kulcslyuk van, amibe az a bizonyos kulcs illik bele. Elfordítva aktivizálódik a teleport, és a JK-k megérkeznek az utolsó próbatételhez. Ha ezt sikerül túlélniük, kijutnak a felszínre.



1. Az előző szinten aktivált teleport ide hozza a JK-kat. Innen egy ajtó és egy folyosó vezet tovább.
2. Ha a JK-k a folyosón indulnak el, hamarosan egy felfelé vezető csigalépcsőhöz jutnak.





3. Keskeny folyosóra jutnak, amint felértek a csigalépcsőn. A padlót valamilyen csúszós, nyálkás anyag borítja. Esetleg egy Ügyességpróbát eszközölhetünk. A folyosó egy keskeny pallóban folytatódik, persze ez is csúszik rendesen. Ráadásul a palló alatt mély szakadék (kb. 100 láb) húzódik. Ha túljutnak rajta, ismét folyosó vezet tovább úgy 20 méteren keresztül, végéről sárgás fény szűrődik ki.
4. Belépve megtudják, mitől is volt az a sárgás ragyogás. A földön rengeteg arany és ékszer hever, legalább térdig bele lehet süppedni. Vannak itt ékszerek, érmék, ősi fegyverek és tekercek, fóliánsok, stb. De ez persze csak másodlagos, hiszen a látóterüket egy hatalmas jadetrónus tölti be. A trónon pedig egy Quintarra terpeszkedik (nagy valószínűséggel nem tudják, mi az, ezért inkább csak írjuk le, hogy néz ki). A nyakában pedig vastag mithrill-láncon ott függ egy kulcs, ami a továbbjutáshoz szükséges (ezt akkor tudhatják, ha már elindultak a másik irányba előzőleg). Egy Quintarra nagyon nehezen válik meg a kincseitől, de talán a kulcsot odaadja nekik, ha elég meggyőzőek. Esetleg felajánlhatnak neki értékesebb kincset is; a sajátjukat vagy a korábban találtak közül valamit. Mágikus fegyverek és tárgyak nagy előnyt jelentenek. Azonban, ha nem sikerül diplomáciai úton rendezni az ügyet, nem lesz más megoldás számukra, mint erőszakkal elvenni a kulcsot.

KÉ: 40	Sebzés: 2x1k10/1k6	AME: Immúnis	Intelligencia	Magas
TÉ: 75	Tám/kör 3	MME: Immúnis	Jellem:	Halál, Rend
VÉ: 12	ÉP: 50	Méregellenállás	Immúnis	Tp: 1250
SFÉ: 6	FP: 80	Ψ:	Immúnis	

5. Egy összekötő helyiség.

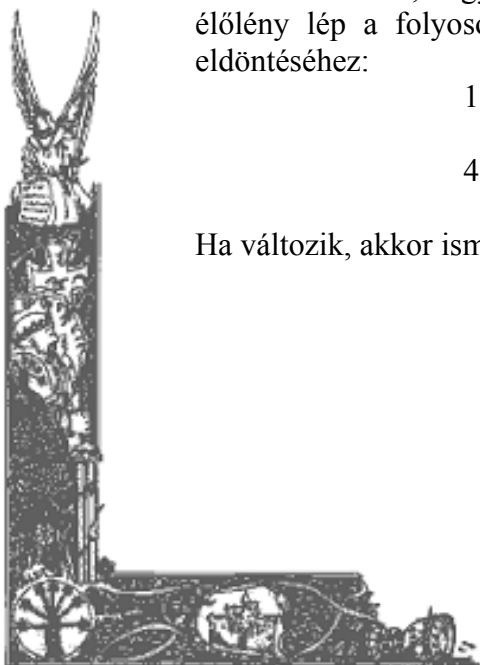
6. A Változó természet folyosója:

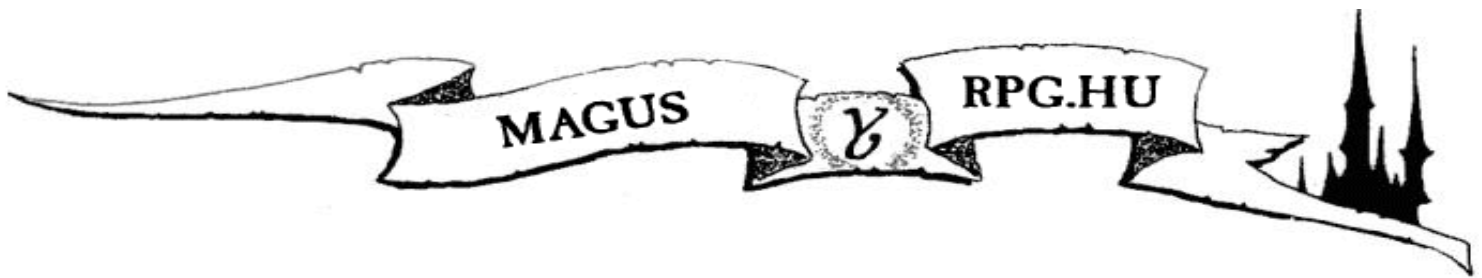
Túl széles ahhoz, hogy az ember kitámassza magát, és megússza a dolgot. Ha melegvérű élőlény lép a folyosóra, akkor egy varázslat aktiválódik. K6-tal kell dobni a hatás eldöntéséhez:

- 1-3 Az éppen aktuális tereptípus megváltozik
 4-6 Marad a talajtípus

Ha változik, akkor ismét dobni kell (alapesetben normál talajról van szó):

- 1 Lápvidék
- 2 Jégmező, a talaj megfagy
- 3 Vízé változik
- 4 Futóhomok
- 5 Szikla
- 6 Normál talaj





A varázslat 1 méter mélységig hat. Ez elég kellemetlen, főleg akkor, ha pl. vízben áll az ember, ami hirtelen sziklává változik, vagy megfagy. A talaj körönként változik, ennek függvényében 10-30 körbe kerül végighaladni a folyosón.

7. A termet a folyosó felől egy sziklatömb torlaszolja el, rajta egy kulcslyuk látható. Ide kell beilleszteni a Quintarrhánál lévő kulcsot. Ekkor félrecsúszik a szikla, és egy újabb teleportszobába jutnak. Innen már egyenesen a szellemhez jutnak, abba a terembe, melybe legelőször érkeztek.

A szellem gratulál nekik, mert sikerült túlélniük a próbát. Azonban sajnálatát fejezi ki, mert az istennő jelenleg nem biztosít neki elegendő hatalmat ahhoz, hogy örök életükre áldásban részesítse őket. Mindenesetre tudatja velük, hogy méltónak bizonyultak az istennő bizalmára, éljenek ezzel a tudattal. Majd ismeretlen nyelven szavakat ejt ki, a JK-k pedig a mélybe vezető lépcsősor alján találják magukat, vagyis ott, ahonnan az egész elindult. Az őselemi ékszerek és kulcsok eltűnnek, a többi náluk lévő tárgy (a találtakkal egyetemben) megmaradhat.

Most már csak fel kell menniük a lépcsőn. Az ott tartózkodó orkok azonnal Birak elé vezetik a csapatot. A kihallgatás során elmondhatják amit tudnak, esetleg hazudhatnak is (ha mernek ☺).

Ezután már csak a jutalmazás van hátra. Ha a JK-k megölték valakit az ork faluban, akkor a kőbányákba kerülnek, ahonnan megszökni nem kis feladat. Ha csak megsebesítettek egy-egy orkot, akkor erős kísérettel ugyan, de elhagyhatják Gro-Ugont. Ha nem léptek fel támadólag, akkor részt vehetnek a fellegvár lerombolásában, és az ünnepségen. Ezután pedig bántatlanul elmehetnek (persze a határig azért figyelemmel kísérik útjukat).

Visszatérve még felvehetik a pénzüket Calyd ügynökétől, és mindenki mehet a maga útjára...

**Sok sikert és jó játékot kívánok
mindenkinek!**

