



Rasztiff: Szélvágtázók

*M.A.G.U.S. kalandmodul 1-2. TSz-ű karaktereknek,
mely a Sheral hegységben zajlik.*

PROLÓGUS

Ez egy igen különleges kalandmodul, amelyben a JK-k egy különös és ismeretlen törzssel, a Szélvágtázókkal találkoznak. A KM-nek igen nagy szabadsága lesz a modul folyamán, a játékosok ötleteitől függően teljesen más vége is lehet a modulnak. A kaland egyébként a Sheral-hegység egyik hágóján játszódik. A JK-k semmiképpen nem vonhatják ki magukat a történet alól, hiszen egymásra lesznek utalva. Remélhetőleg jó hangulatot sikerül teremteni, hiszen a cselekmény nem mentes a humoros epizódoktól sem. Összegzésképpen azoknak a játékosoknak és KM-eknek ajánlom, akik egy igazi, kötetlen játékra már régóta áhítoznak.

Krad nevében

Rasztiff

ELŐTÖRTÉNET

Caedonban, ebben a második számú kalandozóvárosban kezdünk. Ebből a városból állandó karavánok indulnak a Sheral-hegységbe, a világ gerincéhez. Ezek az utakon nem egyszer gazdag emberek is részt vesznek. Ezt persze az Yneven mindenütt jelenlevő, gátlástalan és élősködő rablók ki is használják és kirabolják őket. Ezért a karavánszervezők kísérőket fogadnak fel, hogy megvédjék az utazókat.

Így kerülnek be a játékosok a kalandba. Az egyik karaván szervezője keresi fel a kalandozókat, hogy megfelelő embereket találjon erre a feladatra.

BEMESÉLÉS

A karavánszervező alacsony emberke, aki már előrehaladt a teljes elhízás útján. De a teste még mindig szívósnak látszik, ami képes elviselni egy hosszú utazás fáradalmait. Nem is lehet másképpen, hiszen mindig együtt utazik a karavánjával. Felajánl X aranyat a feladatért (ezt a KM-re bízom, úgyis mindenki a saját JK-ihoz igazítja az efféle dolgokat). Előlegbe ad egy keveset, a többit pedig majd csak a zarándokút végén kapják meg. Most pedig következzen egy részletes leírás az utazóktól, de elsőként a karavánvezetőről.

Seteo Ensicata: Középkorú férfinak tűnik, aki már leélte élete nagy részét, de még sok év áll előtte. Bőrét a nap barnára cserzette, barna hajába már ősz szálak vegyültek. A beszéde választékos, a modora sima. Ez nem is lehet másképpen, mivel abból él, hogy az emberekből pénzt szedjen ki. Ruházata kifogástalan, de nem hivalkodó. A hegyi utazásokhoz és a caedoni élethez is megfelelőnek látszik. Persze erős bőrből készült, ami ellenáll szinte mindennek, ugyanakkor kényelmes is.

A JK-kat egyenként vagy egyszerre keresi fel, éppen az adott helyzettől függően. Megmondja az összeget, melyet felajánl nekik fejenként (mondjuk én kb. 20 aranyat javaslok), ha elvégzik a feladatot.

Ha a JK-k elvállalják a feladatot, akkor odaadja nekik az előleget, majd közli, hogy a karaván holnapután indul az északi kapu mellől. Legyenek pontosak, és készüljenek fel az utazásra. Természetesen szerződést írat alá, nehogy átverjék.





A karaván igen vegyes képet mutat. Szekerek és öszvérek alkotják a magját, de néhány ló is van közöttük. A szekereken nők ülnek, míg a férfiak az öszvéreken vagy a lovakon ülnek. Igen furcsa társaság, mind életkor, mind nemzetiség tekintetében. A karavánvezető egyetlen dologban nem enged az utasoknak. Gyerekek és aggastyánok nem vehetnek részt az úton, legyenek akár milyen gazdagok vagy befolyásosak. Nekik saját maguknak kell megszervezniük az utat. Ez persze nem biztos, hogy gondot jelent nekik. Mindenesetre Seteo nem vállalja a kockázatot.

Amikor észreveszi a JK-kat, azonnal odasiet hozzájuk. Vele tart egy férfi is, akit eddig még nem láttak. Seteo örömet fejez ki, hogy nem csapták be és megjelentek késés nélkül. A vele érkező embert Borianó néven mutatja be. Ő lesz a karaván vezetője. Úgy ismeri a hegyi ösvényeket, mint a saját tenyerét.

Borianó: egészen fiatal férfi. Barna haja és szakála durva szálú és ez kissé mogorvává teszi kinézetét. De a szemei őszinteséget és vidámságot sugároznak. Látszik rajta, hogy hegylakók ivadéka és élete nagy részét a szabadban töltötte. Hangja érces és zengő. Járása olyan, mint a hegyekben élő vadállatoké. Magabiztos és ruganyos. Ruházata strapabíró bőrből készült, ékszerként egy medvekarmokból és fogakból készült láncot visel. Ha félre fordítja a fejét, a nyakán karomnyomok látszanak. A medve nem adhatta olcsón magát.

A kalandozókkal tisztelettudóan bánik, de azért érezteti velük, hogy a hegyvidék az ő hazája és ott jobb, ha neki engedelmessé válnak. Ha a JK-k nagyon erőszakoskodnak, akkor szívesen átengedi a vezetést bárkinek. Tanácsaival persze ekkor is segít, de ha nem fogadják meg, azon sem bántódik. A háttérbe húzódik és vidáman figyel, hogyan boldogul a botcsinálta vezető.

Borianó értékei:

TÉ:	85	Sebzés:	K6+1	AME:	4	Intelligencia:	14
VÉ:	105	Tám/kör:	1	MME:	5	Jellem:	Rend
KÉ:	20	ÉP:	10	Méregellenállás:	7	Vallás:	-
CÉ:	-	FP:	38	Ŕp:	-		

Képzetség:	Fok / %	Képzetség:	Fok / %
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf	Időjósítás	Af
Helyismeret	Mf	Csapdaállítás	75%
Vadászat/halászat	Mf	Állatismeret	Af

Harcban rövidkardot, illetve tört forgat. Van egy díszesen faragott vándorbotja is, szabadidejét pedig faragással tölti legszívesebben, közben történeteket mesél hallgatóságának.

A karavánnal most 4 férfi és 5 nő utazik. Ezen kívül még 5 hajcsár is tartozik hozzájuk. Jó lesz, ha a JK-k körülnéznek, mert ezekkel az emberekkel fognak utazni néhány héten keresztül. Az ember jobb, ha felkészül az útitársakból.

A hajcsárok nem túl érdekes emberek. Mindegyiken látszik, hogy a hegyvidék a hazája. Durva posztóruhákat viselnek, és a modoruk is hagy kívánnivalót maga után. Igaz megpróbálnak a JK-kal és az utasokkal illedelmesen beszélni, de ez nem sok sikerrel jár. Talán olyan a helyzet, mintha egy keleti barbárt szeretnénk arra rávenni, hogy az udvari etikett szabályai szerint éljenek. Tehát a hajcsárok nem finom emberek, de ha az ember eltűri a modorukat, akkor elég kellemes társaság lehet. Sokat tanulhatnak a JK-k tőlük a hegyi életről. Ha bejelentik igényüket valamilyen új, ide kapcsolódó képzettség tanulására (pl.: az erdőjárás, vagy ennek mintájára a hegyvidék ismerete; időjósítás; vadászat), akkor a KM tehet engedményeket a Kp-t illetően. A hajcsárok pedig szívesen segítenek nekik. Persze megfelelő díjazásért cserébe, és sokat élcelődnek majd a „tanítvánnyal”. De mindez megér egy új képzettséget. Azt mindenesetre el kell kerülni, hogy minden JK rávesse magát az új képzettségekre. Maximum két emberrel tudnak foglalkozni.





Emilia és Rubelado Encora: Gazdag nemesek, akik életük egyik céljának tekintik azt, hogy meglássák a világ gerincét. Valahonnét az Északi Városállamok egyik városából származnak. Öltözékük és modoruk is arról árulkodik, hogy nagyúri körökben forognak. A többi utassal szemben illedelmesen viselkednek. A JK-kal szemben azt a hangnemet használják, miként a megbízó beszél az embereivel. A hajcsárokat viszont csak szolgálknak tekintik, ennek megfelelően lekezelően bánnak velük.

Rubelado középkorú férfi, igen bölcsnek mutatkozik, ha a tudományokról van szó. De ha az élet dolgai kerülnek szóba, igencsak esetlennek tűnik. Nagyon naív ember és szinte mindenkiben megbízik, aki egy kicsit is a bizalmába szeretne férközni. Most is ezért jöttek el az útra. Ugyanis otthon pénzügyi bonyodalmaik támadtak, és szerettek volna egy időre eltűnni.

A felesége viszont igen talpraesettnek látszik. Gyönyörű és öntudatos asszony, 30 év körüli. De a férje igen hűvösen viselkedik vele szemben. A nyilvánosság előtt persze az etikettnek megfelelően beszélgetnek és nevetgélnek, de amint magukra maradnak, rögtön megváltozik a viszonyuk.

Emilia azonban olyan asszony, aki törődést igényel. Így a férje nem tudja boldoggá tenni. Ezért aztán mindig az ismerősei közül keres magának „pártfogót”. Most is ez fog történni. Mivel a férje nem törődik vele, ezért a karaván tagjaiból választ egy szeretőt. A hajcsárok, Borianó és Seteo ugye szóba se jöhet. Az utazók vagy a JK-k közül szemel ki valakit. A KM csak akkor válasszon JK-t, ha kissé fel akarja dobni a hangulatot. Ha viszont megvannak az ilyen jellegű epizódok nélkül, akkor nem fontos elhúzni a cselekményt.

Endiro Acantiana: Elég fiatal és jóképű fiatalember ahhoz, hogy Emilia szemet vessen rá. Endiro egy világcsavargó és szélhámos. Mindig igyekszik a számára legkedvezőbb pozíciót elfoglalni, a körülményekhez képest a neki legjobbat választani. Ennek érdekében beveti minden tudományát. Elsősorban a nőknél próbálkozik, hiszen rajtuk keresztül mindent el tud érni. Világéletében az elbolondított nőkből élt. Legutóbb azonban nem ismerte fel idejében a helyzetet, és a megcsalt férj fegyvereseket fogadott fel, hogy öljék meg.

Ezért aztán Endiro hanyatt-homlok menekült. Caedonba érve az első induló csoporthoz próbált csatlakozni. Mivel kalandozókkal nem akart közösködni, kénytelen volt beérni egy karavánnal. Szerencsétlenségére már csak itt kapott helyet. Eleinte zavarta, mivel kalandozók kísérik, nem pedig katonák, de jobb híján be kellett érnie vele. Éppen ezért igyekszik majd az összetűzést kerülni velük, ha lehet. Beletörődött, és úgy döntött, ha már kifizette a pénzt, akkor nem fog visszakozni. Ez talán még kapóra is jön neki, mivel az út több hétig fog tartani. És nem feltétlenül kell visszatérnie ide. Ha mégis, talán addigra a bosszúszomjas férj elfelejti.

Endiro külseje leginkább egy bárdéra hasonlít. Persze ő nem bárd, de igyekszik annak látszani. Van egy lantja is, melyen elég tűrhetően játszik. Kellemes hangja és igen jó zenei érzéke van, így könnyen meg tud téveszteni bárkit.

Persze ő is kalandra éheznek az út során, így aztán már az a második este végére megtalálja a megfelelő partnert. Ez bármelyik nő lehet a karavánból. Ha a KM nem akarja a JK-kat terhelni Emilia viszonyával, akkor Endiro mindenképpen őt választja.

Fernando Reposamento: Egy vándorló szerzetes, aki elvesztette hitét Krad iránt. Nem tudni milyen események hatására történt mindez, de egy csepp varázshatalma sincs már.

Nem szívesen beszél a múltjáról, és egyébként sem túl beszédes. Inkább magábforduló és elmélkedő típus. Ha megszólal, szavaiból megfontoltság és nagy tapasztalat árad. Annyit azért ki lehet belőle szedni, hogy ehhez a nehéz úthoz nagy remények fűzik. Talán visszanyerheti istene kegyét. Nem biztos ugyan, hogy sikerül, de érdemes megpróbálni. Egy úttal mindenképpen tapasztaltabb lesz.

Juregar Hidandir: Ő Endiro üldözője. A megcsúfolt férj bérelte fel több társával együtt, hogy megöljék felesége megrontóját. Neki sikerült a nyomában maradnia, és csatlakozott ehhez a karavánhoz. Természetesen álcázta magát, 35-40 év körüli, álmos tekintetű, tipikus „utazó”. A megbízónak különleges ki-





vánságai voltak. Endirónak csak akkor szabad meghalnia, ha már teljes biztonságban érzi magát. A halála lehetőleg kegyetlen és megalázó legyen.

Juragar jómódúnak tűnik, beszédes, könnyen az emberek bizalmába férkőzik. Egy fejvadásznak nem biztos, hogy engedélyezték volna a csatlakozást. Fegyvereit rendesen elrejtette és csak a megfelelő pillanatra vár.

Alicia Inbarin: Egy fiatal, 23 éves özvegyasszony, aki férje utolsó kívánságát teljesíti. Ami az volt, hogy hamvait a Világ Gerincén szórják szét. Felesége pedig rajongásig szerette és ezért megteszi neki.

Alicia nagyon magányos férje halála óta. Bár nagyon szerette őt és gyászolja is, nem utasít el semmiféle közeledési kísérletet. Hosszú, göndör haja van, szemei szomorúságot tükröznek. Az a férfi nyeri el a szívét, aki nem túl tolaakodóan közeledik hozzá.

A maradék három nő testvér. **Bonita**, **Daphné** és **Mirin**. Családnevüket nem árulták el. Bonita a legidősebb közülük, mindannyian hajadonok. Bonita már vénkisasszony, és úgy látszik, testvéreit is erre neveli. Szinte zsarnokként felügyel rájuk, minden ügyet ő intéz, hűgának nem enged semmilyen beleszólást az életükbe. És ők persze nem mernek ellenkezni. Pedig Daphné és Mirin is fiatalok és nem is csúnyák. Még van idejük, hogy férjet találjanak maguknak, de ennek útjában ott áll a zsarnok nővér, Bonita.

A két lány akaratauk ellenére jöttek el erre az útra, nővérük erőltette rájuk. Szerinte minden valamirevaló nőnek el kell jutnia a Sheralhoz. Nem tudja megmagyarázni miért, talán, hogy otthon legyen miről mesélni. A városukból pedig még senki sem járt erre, és ő akar lenni az első.

Daphné és Mirin először vonakodott eljönni. De aztán remek lehetőséget láttak benne, hogy megszabaduljanak a nővéruktől. Egy ilyen hosszú úton rengeteg baleset érheti az embert.

Nos, mint látszik, a karavánhoz nem egyszerű emberek csatlakoztak. Ebből csak Seteonak származik haszna. Ugyanis bármennyire különösek is, egy közös van bennük. Fizettek az utazásért, és nem is keveset.

A KALAND

Az utazás kb. 4-5 hétig tart, ebből 2 hét a Sheral-hegység lábához vezető út. Az első rész eléggé eseménytelenül telik el, egy folyót követve jutnak el a hegyekig. A KM az NJK-k történeteinek ismeretében színesítheti az utat. Lássunk néhány példát, ill. tanácsot:

- Emilia és szeretője kalandjai
- Rubelado féltékenységi rohamai
- Bonita meggyilkolása (lehet baleset is, ezt azért a hegyvidéken könnyebb kivitelezni, lásd majd később)
- Endiro halála (lehetőleg Juregar ne fedje fel kilétét)
- Éjszakánként őrséget állítsanak a JK-k
- A folyó mellékágain való átkelés sem egyszerű, 1-2 málhásállat elveszhet, felszereléssel együtt

A karavánút mentén néhány kisebb településhez eljutnak majd, itt feltölthetik az élelmiszerkészleteket, és a JK-k is vehetnek még ruhát, vagy az ésszerűség keretein belül felszerelést. Egyébként ez a rész itt teljesen a KM fantáziájára van bízva, de kiválóan alkalmas a JK-k összekovácsolására, különösen, ha egy életút-játékot kezdtek el. Legfontosabb a jó hangulat megteremtése, ehhez csak azt tudom tanácsolni, hogy hagyjuk a játékosokat játszani, később ugyanis a kalandra kell leginkább koncentrálniuk. Esetleg lehet használni az Ami a Bestiáriumból kimaradt c. kiegészítőt (lakatlan terület, hegyvidék).

A táj képe folyamatosan változik: kezdetben inkább síkság, mely fokozatosan emelkedő dombokban folytatódik. Aztán már a távolban felderengenek a hófödte hegycsúcsok, és egy hosszabb pihenő után ne kívánunk a hegyeknek.

A KM-nek néhány dologra oda kell figyelnie. A JK-k rendelkezzenek elegendő élelemmel, bár ez még a síkságon pótolható. De ami nagyon fontos, hogy meleg ruháik legyenek. Ezek nélkül a hágókon nehezen





fognak boldogulni. Az NJK-k felszereléséről természetesen Seteo és Borianó már előre gondoskodott. Annyi tartalék viszont nincs, hogy a JK-knak is elég legyen. Így akinek nincs meleg ruhája, annak kemény próbatétel lesz az út. A hideg miatt minden hatodik órában veszít egy Állóképességpontot. Ezt csak annyi óra múlva kell számolni, amennyi az állóképesség 10 feletti része. Ezenfelül minden harmadik órában veszít a karakter egy pontot az Ügyességéből. Merevek lesznek az izmok és az ízületek (ezt megelőzi a kesztyű ill. bundás csizma, stb.).

KM! Azt semmiképpen ne engedd, hogy egy JK az időjárás miatt haljon meg. Mindig van valamilyen megoldás. Például megdöglik egy málhásállat, és a la Star Wars meg lehet melegedni a belei között. Esetleg egy hajcsárnál van tartalék takaró, vagy más egyéb. Egy ideig a pálinka, bor is megoldást jelent. Ekkor az Ügyességpontok kétóránként fognak, de az Állóképesség csak 8 óránként csökken. Ez az alkohol hatása.

Csak sötét lelkű KM-eknél halálozzanak el a természet miatt a JK-k.

Megkezdődik a hegyimenet. Nos, a KM bemesélhet hóviharakat, hatalmas erejű szelet a hegyek között, jégesőt, lavinát, és más effélet. Ezzel azonban vigyázni kell. Egyrészt nem felelne meg a valóságnak, ha minden nap lenne valamilyen természeti jelenség, másrészt nincs az a kalandozó, aki túlélne gey lavinát. Talán a varázslók képesek rá, de ez nem ilyen alacsony szintű karakterekre vonatkozik. Szóval itt lehetőleg „vigyázzunk” a játékosainkra.

A KM-re van bízva, melyik szimpatikus neki. Egy azonban biztos: hóviharnak lennie kell a programban, ugyanis ez indítja el a tényleges kalandot.

A hajcsárok és Borianó is egyre nyugtalanabban tekintget az égboltra, és egymás között puszognak. Majd kötéllal láncba kötik az embereket, és külön az öszvéreket is. Sietségre ösztökélik az utazókat, ha valaki megkérdezi miért, szívesen elmondják. Hóvihar közeleg, és nem is akármilyen. Ezért egy barlangban kellene fedezéket keresniük. Az pedig legalább egy óra járásnyira van innen, de a vihar alig fél óra múlva ideér.

Sajnos a jóslat be is válik. Az égbolton sötétszürke felhők gyülekeznek, a szél egyre erősödik, a hóesés pedig leszűkíti a látótávolságot. Szó szerint az orrukig sem látnak, egyedül a kötéll mutat némi támpontot, hogy merre is van az előtte lévő. Keserves az előrejutás, a lovokról le kell szállni, és csak araszolgatva mehetnek. Az állatok nyugtalanok, horkantanak, és kaparják a havat a patáikkal. Telik az idő, és a barlang még mindig sehol. Ha még nem történt meg, akkor ez kiváló alkalom Bonita halálára (a húgai rá is segítenek, késsel elvágják a kötelet). Borianó nem találja az utat, és ez semmi jót nem ígér. Egymás hangját is alig hallják a szél süvítésétől. Ráadásul két öszvér is lezuhant, majdnem magával rántva a mellettük levő embereket. Csak az egyik hajcsár lélekjelenlétének köszönhető, hogy még idejében elvágta a kötelet, mellyel a mögöttük levővel voltak összekötve.

Hamarosan egy barlang körvonalai derengenek fel a fehér függönyben. Borianó megkönnyebbülve vezeti be a csapatot, bár sejti, hogy nem ez az a hely, ahová indultak. Ezt persze nem osztja meg rögtön a többiekkel, egyedül Seteónak szól. Úgy döntenek, hogy kihúzzák itt a vihar elmúltáig.

A barlang igen tágas (30x20 láb, a bejárata kb. 5x4 láb) és a mennyezet közelében újabb járatok találhatóak. Ezek azonban túl magasan vannak ahhoz, hogy megvizsgálják, és különben sincs rá idő. A hajcsárok és Borianó is elkezdnek köveket görgetni a bejárathoz, megkérlik a többieket is, hogy segítsenek. A nyílást teljesen el kell zárni, kövekkel és hóval. Ez kb. egy órát vesz igénybe, de utána érezhetően jobb a helyzet. Közben szét lehet nézni a barlangban.

Kellemes idő van benn, főleg a kinti időjáráshoz viszonyítva. A barlang hátsó részében egy kis termálforrás van, ami elegendő meleget biztosít ahhoz, hogy ne fagyjanak meg. Egyébként a plafonközeli járatokból néha enyhe fuvallat érezhető, a pára is arra száll. A forrás egy kis repedésben tűnik el a talajban.

A hegyiek még soha nem jártak ebben a barlangban, de nagyon örülnek, hogy rábukkantak. Seteo, gyakorlatias ember lévén már azt tervezi, hogy egy pihenőállomást létesít itt. Ezenkívül a karaván szolgálta-





tásait is tudja bővíteni. A termálfürdő ugyanis nem csak változatosságot jelent egy ilyen úton, hanem nagy pénzt is hozhat az örök hó birodalmában.

Úgy látszik a helyzet csak Seteot dobta fel ennyire. A hajcsárok használaton kívüli pokrócokat terítenek le, fáklyákat gyűjtenek, és élelmet készítenek. Az utazók nagyon elcsigázottak és a JK-k sincsenek csúcsformában. Érdemes velük Állóképesség, esetleg Egészségpróbát dobítani, akár mínuszokkal is. Ha nem sikerül, akkor rögtön le kell pihenniük, annyira fáradtak.

A hegylakók ellátják az állatokat, és közlik Seteoval, hogy két málhásállat elveszett, egy pedig hamarosan elpusztul. A két eltűnt öszvéren volt az élelem nagy része. A maradék nem fog kitartani az út végéig. Még akkor sem, ha a döglődő állatot is megeszik. Ha elmúlik a vihar, a karavánnak vissza kell fordulnia. Ezt a hírt Seteo nem viseli valami könnyen. Sőt, amint az utazók tudomást szereznek erről, rögtön heves vita alakul ki. Mindenki azt követeli, hogy menjenek el tervezett céljig, ami egy kisebb völgy a Sheral közepén. Nem akarnak visszatérni Caedonba, vagy ha mégis, akkor visszakövetelik a pénzüket. Seteo hiába magyaráz mindenféle költségekről és üzleti szempontokról. A vita egészen odáig fajul, hogy a JK-k beavatkozására lesz szükség. A leghesebben Endiro tiltakozik (ha még él), hiszen neki veszélyes lenne ilyen hamar visszatérni. Végülis abban egyeznek meg, hogy megvárják a reggelt, és majd csak akkor döntenek, mit is kellene tenni. Erre a kijelentésre valamelyest megnyugszanak a kedélyek. Hamarosan leszál az éjszaka.

Azonban nem fog nyugalmasan eltelni. Valamivel éjfél után csörömpölésre ébrednek a fáradt utazók. Ha őrséget állítanak, akkor az őroket megmagyarázhatatlan okból elnyomja az álom.

Amint valamilyen világosságot gyűjtenek (mert a tűz „természetesen” kialudt), különös embereket pillantanak meg a barlangban. Lehetnek vagy tízen-tizenöten. Mindannyian fekete bőrruhát, ezüstszerű sisakot és egy széles, ékkövekkel kirakott bőrszíjat viselnek. Meglehetősen alacsonyak, a legmagasabb is alig 160 cm. Arcvonásaik kissé durvák és a figyelmes szemlélő (meg aki ért valamelyest efféléhez) belte-nyésztettsé- g jeleit fedezheti fel rajtuk.

A jövevényeknél nem látszik fegyver és nem is tesznek fenyegető mozdulatokat. Mindössze kíváncsian méregetik a jövevényeket. Ha beszélni akarnának velük, az igen nehézkes lesz. Ők ugyanis a crantai nyelv egy elkorcsosult változatát beszélik. Ha mégis erőltetik a kommunikációt, akkor az egyikőjüket a többiek előrelökösik. Ennek a példánynak nincs túl nagy bátorsága, de meglepő módon beszéli a közös nyelvet. Igaz, nehéz megérteni, de alapvető dolgokról lehet vele beszélgetni.

A neve Xeronik, és a Szélvágtázók törzséhez tartozik. Nem akarják, hogy itt tartózkodjon a csapat, mivel ez az ő területük. Azt akarják, hogy azonnal távozzanak, persze odakint tombol a vihar. A Szélvágtázók kötik az ebet a karóhoz. Ha fegyvert rántanak a csapat tagjai, akkor mindegyikőjük a széles bőrvö- re teszi a kezét. De semmit sem csinálnak, ami támadásnak minősülne. A vezetőjük elkezd beszélni a többieknek, azok komolyan hallgatják, majd lelkesen bólogatnak és mosolyognak. Xeronik a csapathoz fordul, és így szól:

„Ti maradhatni, ha segít Szélvágtázó. Most jönni, kap étel, ital. Mulat jót, ha segít. Halni meg, ja nem.”

Ez elég világos beszédnek hangzik. És bár semmilyen fegyvert nem lehet látni náluk, testtartásuk mégis fenyegetővé válik. Ha ekkor kerülne sor fegyveres összetűzésre, a JK-knak kellemetlen meglepetésben lesz részük. Erős szél kerekedik, szinte a csontokig hatol. Majd a szél felkapja, és a falhoz csapja a csapat tagjait (1k6+1 Sp). Akinek nincs szerencséje (25%), azt a barlang bejárata felé repíti, áttöri a bejáratnál emelt torlaszt, és a dermesztő hidegben eltűnik. Ekkor bizony nehéz feladat visszatalálni a barlanghoz, szinte bizonyos, hogy meg fognak fagyni. A kalandjuk szomorú véget ért...

Közben a szemfüles megfigyelő több dolgot is észrevehet. Az összes emberke a kezét a bőrvö- közeli- ben tartja. Mágiában jártasak, ill. annak érzékelésére képesek megállapíthatják, hogy az övek mágiát sugároznak. A plafonon levő járatokban egyre több emberke jelenik meg. A JK-k érzé- k, hogy semmi esélyük sem lenne egy esetleges harcban. Már csak azért sem, mert a Szélvágtázók száma pillanatról pil- lanatra nő. Ezzel pedig akkor is számolniuk kell, ha nincs fegyverük.





Nos, végül más választásuk nem lévén, kénytelenek az emberkéekkel tartani. Ez pedig nem lesz egyszerű feladat. Minden embernek a hátára kell vennie egy-egy Szélvágtázót. Az állatoknak maradniuk kell, így a hajcsárok is itt maradnak néhány törzsbélivel. Az utazás igazi élmény lesz. Amint a Szélvágtázók elhelyezkednek, azonnal emelkedni kezdenek és eltűnnek a felső barlangjáratokban. Állandóan motyognak valamit, és az öveik halvány fényben izzanak. Szédületes sebességgel száguldanak a barlang folyosóin, hol vízszintesen, hol függőlegesen. Szinte minden elágazásnál találkoznak más törzsbeliekkel, akik valamilyen más irányba tartanak.

Minden egyes fordulónál beljebb hatolnak a hegy gyomrába. Egészen addig, míg el nem érnek egy hatalmas függőleges kürtőt. Itt is sok Szélvágtázó tartózkodik a levegőben. Akivel eddig találkoztak, az mind repült, és senki sem jár gyalog. Ez eleinte igen különleges élmény lesz.

Lassan eléri a hegy tetejét, és ott egy nagy terembe érkeznek. Itt sokkal díszesebb öltözetű Szélvágtázók tartózkodnak, és ékkövekkel kirakott, faragott kőszékeken ülnek, 9-en vannak. Ez a terem a törzs központi terme. Itt szokták tartani a gyűléseket, és itt hozzák meg a törzs számára fontos döntéseket. A terem elég magas ahhoz, hogy a JK-k ne láthassák a mennyezetét. A falakon körben faragások láthatóak, melyek valószínűleg a törzs életében fontos eseményeket rögzítették. A csapatot egy köemelvényre állítják a terem közepén.

Pontosan az emelvénnyel szemben vannak az ülő emberkék. Ők a törzs vezetői, a vének. Rajtuk nem látszik annyira a beltenyészet, mint a többiekén. Ráadásul a közös nyelvet is igen tűrhetően beszélik. A középső széken ülő kezd el beszélni, a következő a mondandója:

„Az engedélyünk nélkül hatoltatok be a területünkre és ezért halált érdemelnétek. De mivel odakint vihar tombol, kaptok egy esélyt arra, hogy megváltatók az életeteket. Látom, van köztetek fegyveres ember, és ez nagyon jó. Mi a Szélvágtázók dicső törzsnek kései leszármazottai vagyunk. A szelek és a mágia erejét használjuk a közlekedésre. De mivel emlékezetünk nem a régi, a mélyebb járatokban nem tudunk közlekedni. Pedig erre nagy szükségünk lenne, mivel odalent vannak a régiak könyvtárai és más drágaságok. A ti feladatotok az lesz, hogy kiderítsétek, miért nem működik arra a mágiank. Ha sikerrel jártok, akkor szabadon távozhattok, és talán még jutalmat is kaptok. Ha azonban kudarcot vallotok, akkor a férfiak meghalnak, a nők pedig a törzs tagjai lesznek.”

A beszédét Xeronik folyamatosan fordítja a törzs tagjainak. Az utolsó mondat után nagy hangzavar támad a soraikban. Láthatón mindenki szeretné, ha a nők a birtokukban maradnának.

Az emelvény, melyen állnak, egy szabályos kör alakú képződmény. A szélei azonban meredeken szakadnak a mélybe. Ha valaki lepillant, a kb. 20 láb mély üregben fehér csontokat láthat. Oda kerültek azok, akik régebben nem voltak hajlandóak a Szélvágtázókkal üzletelni. Egyszerűen hagyták őket éhenhalni.

A Szélvágtázók vezetői nagylelkűen „megengedik”, hogy Xeronik velük tartson. Ő viszont láthatóan nem örül ennek a feladatnak, ellentmondani viszont nem mer. Annyi kedvezményt adnak még, hogy a fegyvereseken kívül még egy embert magukkal vihetnek (a későbbiekre való tekintettel a legjobb választás a szerzetes, vagy Rubelado lehet; de ezt persze nem tudhatják). Kapnak pár perc gondolkodási időt.

Seteo és az utasok szinte könyörögnek, hogy vállalják el a feladatot. A JK-knak tisztában kell lenniük a helyzet reménytelenségével. Csak akkor van esélyük, ha belemennek.

Az idő leteltével a Szélvágtázók vezetői felteszik a kérdést. Igen, vagy nem? Ha a válasz nem, akkor egyszerűen otthagyják őket az emelvényen. Előbb-utóbb meg fognak halni. Persze a nőket, ha lehet, meg szeretnék így is szerezni maguknak. Megvárják, míg önmaguktól nem ajánlják, hogy inkább csatlakoznak a törzshöz, semmint meghaljanak. Ha ezt nem teszik meg, akkor addig várnak, míg a fegyveresek megfelelően le nem gyengülnek. Ekkor minden nőért két Szélvágtázó fog jönni.

Ezt a helyzetet is ki lehet használni a szökésre. Mindössze az öveket kell megszerezni tőlük. Ekkor, ha ismerik a megfelelő parancsszavakat, már repülhetnek is. Persze a parancsszavakat csak a Szélvágtázóktól lehet megszerezni. Egy kísérletet mindenképpen megér, már ha van a csapatban olyan, aki ért az elme-





olvasáshoz. Enélkül reménytelen vállalkozás. A Szélvágtázók inkább meghalnak, mintsem elárulják a törzset.

Egy másik fontos dolog, amit a JK, esetleg NJK észrevehet. A törzs tagjai szinte semmire nem használják a lábaikat. A mozgásra valamiféle mágiát alkalmaznak, így ha valamelyik Szélvágtázót megfosztják az övétől, akkor teljesen cselekvésképtelen lesz. A lábizmaik elsorvadtak, ezért nem tudnak mágia nélkül mozogni.

Nem könnyű észrevétlenül elvenni tőlük, mivel a teremben mindig tartózkodik néhány törzsbeli. Úgy látszik, ezen a helyen élnek a közösségi életüket. Állandó félhomály van, csak néhány fáklya ég a székek mögött, a falon. Talán sikerülhet.

Ha senki nem veszi észre a turpisságot és a megfelelő parancsszavakat is tudják, akkor esetleg sikerülhet a menekülés. De ha nagy zajt csapnak, akkor bizony megérkezik az erősítés, és igencsak röpködni fognak a légcsovák. Ezek akár zuhanást is előidézhetnek, abba pedig nem nehéz belehalni.

KM: Egyszerűbb megoldás az, ha van a csapatban pap, vagy varázsló. Egy csendaura, vagy elemi sötét teremtése megfelelő módszer. Persze nem ez lehet ez egyetlen megoldás. Ha a játékosok előállnak valamilyen épkezláb ötlettel, nyugodtan hallgasd végig őket. Minél örültebb egy ötlet, annál könnyebben sikerülhet.

Ha eddig megvannak, akkor már „csak” ki kell jutniuk a barlangrendszerből a málháslovakig. Ez sem kis feladat. Minden elágazásnál 40% esélyük van arra, hogy a helyes irányba fordulnak. Ha van törpe a csapatban, az 50%-os eséllyel találja el a megfelelő irányt. Ha valamelyik JK előrelátóan alkalmazta az Emlékfelidézés diszciplínát, akkor 80%-os az esélyük. Minden 4.körben dobni kell. Először a KM dob k6-tal. Ha 1-3, akkor nem találtak elágazást. Ha 4-6, akkor elágazáshoz érkeztek. Most kell dobni a százalékot, persze ezt is a KM teszi. A JK-knak csak az irányt kell meghatározniuk. Legalább 5 perc, míg a függőleges kürtöt eléri, innen újabb 5 perc a barlang elérése. Ha azonban egymásután ötször rossz irányba fordulnak, végérvényesen eltévednek. Minden egyes iránytévesztés újabb egy perccel hosszabbítja meg a menekülést.

Azoknál az elágazásoknál, ahol 6-ost dobott a KM, 1k6 Szélvágtázó van jelen. Ezek mindenképpen megpróbálják megakadályozni a menekülést. Egyikük pedig megpróbál eltűnni, és segítséget hívni, ill. riadóztatni a többieket.

Végülis megvan a lehetőségük a kijutásra. A barlangban 1k6+3 törzsbeli van, akik a hajcsárokra és az állatokra vigyáznak. Persze ők sem akarják elengedni a csapatot, de a hajcsárok is besegítenek, ha meglátják a többieket. A vihar odakint még mindig tart, de már közel sem tombol akkora erővel. Talán érdemes megpróbálkozni vele, ha nem akarják bevárni az egész törzset. A Szélvágtázók hatalma csak a hegy belsejében működik (ezt sem tudhatják alapban a JK-k).

Ha a szökést választja a csapat, akkor a kaland itt véget ér. Most már Seteonak kell döntenie, hogy továbbmennek, vagy visszatérnek Caedonba. A visszaút sem lesz egészen sima, ha a KM úgy akarja. A modul elején felvázolt konfliktusok most is bevethetőek.

Ott van viszont a másik lehetőség, ha csak simán elvállalják a feladatot. Ekkor mindenképp, aki részt vesz az akcióban, egy-egy Szélvágtázó megy. Megfognak őket, és kilebegnek velük az egyik járaton. A többiek ott maradnak az emelvényen. Sorsuk attól függ, hogy a csapat hogyan teljesíti a feladatot.

A csapat egyre mélyebbre hatol a hegy belsejébe. Kb. 20 perces utazás után egy kisebb terembe jutnak. Itt a Szélvágtázók leteszik a csapatot, és egyedül Xeronik marad velük. A teremben teljes sötétség van, de ez láthatóan nem zavarja őt. Szeme már teljesen alkalmazkodott a fény nélküli élethez. A JK-knak valamilyen fényre lesz szüksége, hacsak nem rendelkezik mindenki infra- vagy ultralátással.

A terem egyik végén a járat van, ahonnan érkeztek. A másik végén egy díszes bronzkapu található. A kapu könnyedén nyitható, bár láthatóan réges-régen nem használták. A kapu mögül hűvös, borzongató fuvallat árad. Xeronik arcára félelem ül ki, és a teste is remeg. És nem a hidegtől.





Xeronik nem túl intelligens és ugye a közös nyelvet sem beszéli túl jól. Inkább kolonc lesz a csapat nyakán. De a kapu mögött is folyosók és elágazások vannak. Xeronik pedig kiismeri magát, de egyre jobban fél. Szinte semmi értelmeset nem lehet belőle kihúzni. Nagyjából ennyi a mondandója:

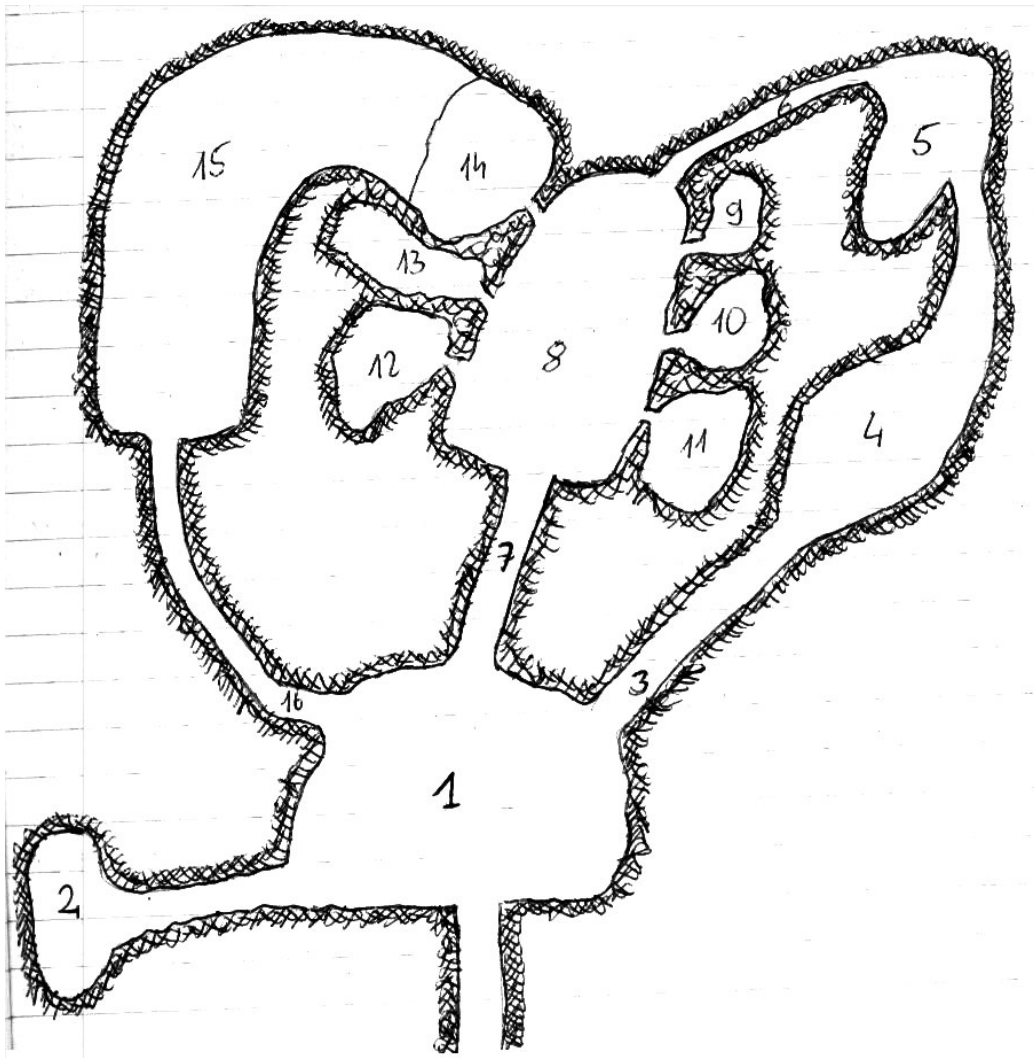
„- Ősi járat, nagy gonosz. Szélvágtázó nem szeret.”

„- Idelent lakni régi mesterek. Most szellemek van.”

„- Xeronik nem akar találkoz velük.”

Más használhatót nem mond, inkább csak saját nyelvén motyog, amit persze senki sem ért a csapatból. Kb. egy negyedóra múlva egy vörös fényel izzó falú folyosóhoz érnek. Xeronik szerint csak ezen keresztül lehet megközelíteni a mesterek barlangjait. De ő nem hajlandó tovább menni. A csapatnak mostantól egyedül kell boldogulnia. Ha kényszerítik a továbbhaladásra, különös dolgot figyelhetnek meg. A folyosó közepén Xeronik egyszerűen leesik a padlóra. Felsőteste tökéletesen működik, de a lábait nem tudja használni. Itt derülhet fény a Szélvágtázók titkára (ha még eddig nem jöttek rá), miszerint nem tudnak járni, csak lebegni. Ha azt akarják, hogy Xeronik velük tartson – amihez persze semmi kedve – akkor bizony valakinek cipelnie kell.

A vörös folyosó végén egy nagy terembe jutnak (1), innen több járat is vezet tovább.



1. Egy hatalmas terem, amelyet elég nehéz bevilágítani fáklyákkal. Innen, a bejáraton kívül, még négy járat vezet tovább. A játékosok bármelyik utat választhatják. A padlót mindenütt vastag por borítja, a porban pedig különös nyomok látszanak. Mindig egy irányba haladnak. Nagyon furcsa, mintha valaki egy finom kelmét húzott volna maga után. Még mesterfokú nyomolvasással sem lehet biztosan megállapítani, mi csinálhatta ezket. Xeronik persze rögtön pánikba esik, mikor meglátja a nyomokat.





2. A nagy barlang bal oldalán nyílik egy folyosó. Ezen keresztül lehet eljutni ebbe a helyiségbe. A terem jóval kisebb, mint az előző. A padlón körülbelül derékig érő szemét halmozódott fel az idők folyamán. Mindenféle limlom, félig elrohadt ruhafoszlányok, papírdarabok, üvegedények (lombikok) maradványai.

3. Hosszú és szűk folyosó, semmi említésre méltó.

4. Tulajdonképpen nem egyéb, mint az előző folyosó kiszélesedése. Elég meglepő látvány fogadja a JK-kat. A jobb oldali falon kristálytisztá víz csörgedezik a padlón levő hasadékba. A víz minden szempontból alkalmas emberi fogyasztásra. A másik falon három, láncravert csontváz lóg. A csontvázak fölött egy kürtő van, melyen keresztül folyamatosan levegő áramlik befelé, és ez mozgatja a csontvázakat. Első pillantásra úgy néz ki, mintha „élnének”.

5. A továbbvezető járat jobb oldalán mély hasadékot fedezhetnek fel, melyből iszonyatos bűz árad. Hullák tetemei oszladoznak odalent. Ha van elég kedvük, és gyomruk hozzá, akkor le is ereszkedhetnek megnézni a holttesteket. A legtöbben a Szélvágtázók törzséből valók. Ekkor Xeronikot vallatóra lehet fogni. Állítása szerint a szellem rabolja el a törzs tagjait.

6-7. Összekötő folyosó.

8. Nagyméretű terem, mely a bejáratnál is sokkal óriásibb. Itt – meglepő módon – egészen világos van. A fény a falakból árad. A terem úgy van berendezve, mint egy óriási laboratórium. Mindenütt asztalok, állványok és laboratóriumi eszközök vannak kaotikus összevisszaságban.

Az egyik asztal mellett egy különös figura szöszmötöl. A vonásai nagyon hasonlítanak a Szélvágtázókéra, de valamivel intelligensebb, és valahogyan örültebb is. Nagyon bele van temetkezve a munkába és észre sem veszi a JK-kat.

A padlón is azok a különös nyomok látszanak, mint a járatok többségében. A furcsa figura nem jár a padlón, hanem néhány centiméterrel felette lebeg. Köpenyének széle lóg le a porba, ez hagyja azokat a nyomokat.

A figura egyhamar nem veszi észre őket, de ha arra kerül a sor, meglepő módon mindenki az anyanyelvén hallja beszédét (mintha csak magának beszélne közben):

„Ó, újabb próbálkozók. Elég érdekesnek látszanak. Na, majd meglátjuk, mit lehet kezdeni velük. Hová is tettem a szemüvegem...” Ezután teljesen összefüggéstelen dolgokat motyog. Olyan, mintha háborodott lenne. A JK-k kérdéseire készségesen válaszol.

A neve Axtendo. Már több évszázada él idelent. Nincs pontosan tisztában az idő múlásával, azt sem tudja, éppen mennyit írunk. Régen voltak társai, de egyre kevesebben lettek. Az öröklét titkát kutatták, de sajnos eddig nem jött rá a tökéletes megoldásra. Néha elkap a törzsből néhány embert, hogy a kísérletek eredményeit ellenőrizze rajtuk. Nem sok sikerrel járt. A törzs persze már régóta elkorcsosult, és csak a varázsoveik segítségével tudnak mozogni. Időről-időre küldenek valakit, hogy a titkokat a magukénak tudhassák. Persze ő sem hülye, hogy kiadja kutatásainak eredményeit, ezért eddig senki nem járt sikerrel.

A terem falaiból egy kivezető folyosó nyílik, valamint hat kisebb terem. Öté el van ráccsal zárva, mögöttük a sikertelen kísérletek eredményei vannak. Zombik, zaurakok, és kisebb homonkuluszok. Axtendo az évszázadok során szép lassan örült tudóssá és igen képzett nekromantává vált. Ezzel persze nincs tisztában, hiszen az örület elhomályosította az elméjét. Axtendo egészen barátságosan viselkedik mindaddig, míg támadólag nem lépnek fel vele szemben. Ha erre sor kerül, kellemetlen meglepetések érik a JK-kat. Először is, mindannyiukat egy erős légáram kapja fel, és a falhoz vágja (1k6 Sp). Majd a rácsok felemelkednek, és három (számukat lehet növelni a csapat erősségének, ill. összetételének függvényében) zombi mászik elő a sötétségből, hogy megvédjék teremtőjüket. KM! A zombikra a Bestiáriumban leírtak érvényesek, vess rájuk egy-két pillantást! Ha a zombik elpusztulnak, Axtendo beveti varázshatalmát. Elsősorban elementalista varázslatokat alkalmaz, nem adja könnyen magát. Teremben sok érdekes könyvet, üvegcsét találhatnak. Crantai nyelv ismerete szükséges az elolvasásukhoz.





9-13. Cellák, ezekben vannak a zombik, és egyéb förtelmes teremtmények.

14. Extendo dolgozószobája, kopott szőnyeg, foltos asztal. A tulsó részében egy álfal van, mely az arénába vezet (Titkosajtó-keresés). Amit érdemes elvinni: néhány ékkő (1k100 arany értékű), régi fegyverek kissé rozsdásan, aranytárgyak (gyűrűk, karkötők), idegen nyelvű feljegyzések.

15. Egy kisebb aréna. Axtendo, úgy látszik szerette a viadalokat. Teremtményeit itt próbálta ki egymás ellen. A földön néhány zombi, és homonkulusz teste látszik, ezen kívül semmi érdekes.

Ezek után már nem lesz nehéz kijutni. Ugyanott kell menni, mint ahol bejöttek. Xeronik itt vár rájuk, hacsak nem tartott velük. Egy pár perc múlva megérkeznek a Szélvágtázók is, hogy visszavigyék a csapatot a központi terembe. Axtendo halálával az alsó járatokban ismét működik az ősi mágia. A törzs öröme határtalan, a vezetők megköszönik a segítséget. A JK-k megtarthatják azokat a dolgokat, melyeket lent találtak. Kivételt csak a könyvekkel tesznek, azokra igényt tartanak. A csapatot visszakisérik a barlangba, ellátják őket annyi élelemmel, hogy ismét lakott területre érjenek. Ezek után az utazók sem ellenkeznek a visszaút ellen. Mindenki az átélt élmények hatása alatt áll, lesz miről beszélni az otthoniaknak.

A talált fegyverek (célzófegyverek nincsenek közöttük) közül néhány lehet mágikus, ennek eldöntését bízunk a véletlenre:

1k100	Módosító:
0-79	Normális fegyver
80-95	KÉ:+2, TÉ:+2, VÉ:+3
96-99	KÉ:+5, TÉ:+5, VÉ:+4
00	KÉ:+8, TÉ:+8, VÉ:+6

NJK-K

Szélvágtázók:

KÉ:	30	Sebzés:	1k6	AME:	1	Jellem:	Rend
TÉ:	60	Tám/kör:	1	MME:	3		
VÉ:	70	ÉP:	6	Méregellenállás:	2	Max. Tp:	10
SFÉ:	1	FP:	20	Ψ:	-		

A magasabb értékek a repülésnek tudhatók be, ugyanis így eléggé mozgékonyak. Öveik nélkül nem mutatnak ellenállást. Körönként egy-egy légcsovát irányítanak ellenfelük felé, ha eltalálja ellenfelét, akkor az már nem támadhat abban a körben. 1k6-tal kell dobni, ha a dobás értéke 5-6, akkor 2 célpontot is támadhatnak. A törzs vezetői nagyobb varázshatalommal bírnak, ők egyszerre 1k6+2 célpont ellen intézhetnek támadást. Támadó dobást kell tenni, a sebzés attól függ, hogy milyen messze van a fal, melyhez hozzácsapódnak. Ne felejtsük el, ha a célpont valahonnan lezuhan, akkor ez halálos is lehet.

Zombik:

KÉ:	0	Sebzés:	1k6+1	AME:	Immúnis	Jellem:	Káosz
TÉ:	30	Tám/kör:	1	MME:	Immúnis		
VÉ:	50	ÉP:	15	Méregellenállás:	Immúnis	Max. Tp:	15
SFÉ:	-	FP:	-	Ψ:	-		



**Axteno:**

KÉ:	10	Sebzés:	1k6+2	AME:	45	Jellem:	Rend
TÉ:	33	Tám/kör:	1	MME:	46	Mp:	40
VÉ:	75	ÉP:	7	Méregellenállás:	3	Max. Tp:	250
CÉ:	11	FP:	30	Ψ:	40		

Kedvenc varázslatai és diszciplínái: légsóva (ez nem kerül Mp-be, egy körben 1k6+3 célpontot támadhat; egyebekben megegyezik a már leírtakkal), jégzápor, jégnyílvessző, tűzszőnyeg, Ő-lökés, fájdalomozás

BEFEJEZÉS

A KM esetleg levezetésként még lemesélheti a visszatérést, de ezzel a kaland véget ért. A modulért a JK-k ne kapjanak túl sok Tp-t (100-200 fejenként), de azért elegendő legyen ahhoz, hogy belejöjjenek a kalandozásba. Leginkább egy induló csapat összeszokására jó ez a történet, hiszen csak közös erővel juthatnak ki ebből a kutyaszorítóból.

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

