

Elveszett utazók

KALANDMODUL

Kalandmodul 2.-3. szintű, harcos beállítottságú kalandozócsapat részére. A parti tagjainak már korábról ismerniük kell egymást, egy-két újabb karakter hozzáadása a partihoz lehetséges (út közben találkoznak), de túl sok JK összemeselése irreális.

Nagy háttértörténet nincs: a játékosok mágikus ködbe keverednek egy különös ház körül, egyetlen feladatuk pedig, hogy élve megússzák a kalandot – és persze, hogy minél több zombit kardélre hányjanak.

1.: A kezdetek

A kalandozócsapat együtt igyekszik valahova. Ez lehet határozott cél, vagy egyszerűen nekivághatnak a nagyvilágnak. A kaland kora délután kezdődik, amikor is az út nyugatnak fordul, és két meredek hegység közötti hágó felé tart.

A két, éles sziklával borított hegy lába ködbe burkolózik, csúcsaik között pont átsüt a délutáni nap. Tetejüket hósapka fedi, árnyékuk hosszan elnyúlik a tájon. Az út lassan lejt a köztük elnyúló völgy felé, ami a benne megült párától beláthatatlan. Ahogy a kalandozók közelebb érnek, a hegyekből gyorsfolyású patakok csatlakoznak az úthoz, és kiszélesedve hömpölyögnek tovább mellette. A völgybe aláereszkedve a köd egyre jobban sűrűsödni kezd, a táj lassan elmocsarasodik. Mielőtt a játékosoknak feltűnhetne, hogy valami

nem stimmel, már fogságba is estek.

2.: A mocsár

Az út mellett mindkét oldalon zombék található, az itt-ott feltűnő vízfelületeket vastagon befedte a békanyál. A ködben a látótávolság nagyjából tíz méterre csökken, hallani alig lehet más, mint békák brekegést és legyek dongását.

A mocsár bűzös kipárolgása átáztatja a ruhákat, és felszereléseket, az íjak átmenetileg hasznavehetetlenné válnak, ha valakinél pergamen, vagy egyéb irat volt, az menthetetlenül elmosódik.

Aki kellően ostoba ahhoz, hogy megpróbáljon letérni az útról, az azonnal elsüllyed a vízben, ahol is a hínárok és más vízínövények rátekerednek. Ha járatos úzásban, akkor ügyesség, vagy erőpróbára jogosult (a karakter szabadon eldöntheti, melyiket teszi). A próbát mesterfokú úzás képzettség esetén +2 módosítóval dobhatja, ha társai a segítségére sietnek az +1 módosítót jelent (a két módosító összeadódhat). Amennyiben a karakter nem tud úszni, vagy a próbát elvétí, menthetetlenül megfullad.



3.: A völgy varázshatalma

Ha valaki még nem találta volna ki magától: a völgyön átok ül. (Illetve, hogy egészen pontosak legyünk egy nagy erejű, gonosz varázslat, mely természetesen az Első Törvénykönyvben leírt átkok egyikével sem azonos.)

A varázslatot térmágiából, időmágiából, és nekromanciából fércelték össze. Ez 100E-s destrukcióval, ugyanilyen erősségű papi áldással, vagy boszorkánymesteri átoküzéssel megszüntethető, azonban mivel a kaland kevésbé tapasztalt karakterek számára készült, ők nyilvánvalóan nem élhetnek ezzel a lehetőséggel.

3.1.: A mágikus köd

Az első és legfeltűnőbb tulajdonsága a tájnak, hogy mágikus köd borítja. Ebben a látótávolság nem több tíz méternél (ez vonatkozik az infra- és ultralátásra is). A ködöt szélirányítással, vagy hasonló varázslattal szétszlatni nem lehet, ennek hatására áramlani és kavarogni kezd, de nem ritkul.

3.2.: A térmágia

A környéken erős térmágia munkálkodik. Ennek hatására szüntelenül térkapuk nyílnak és csukódnak be mindenhol, amin átsétálva a karakterek (anélkül, hogy észrevennék) a mocsár egészen más részein bukkanhatnak fel. Ez természetesen rendkívül dezorientáló lehet, ráadásul azt az illúziót kelti, mintha a mocsár végtelen lenne. A játékosok valószínűleg nagyon gyorsan eltévednek, és ha akár csak egy pillanatra is szétválnak, szinte azonnal elveszítik egymást a ködben. (Ilyen esetben, mivel elég nehéz lehet fejben tartani, hogy éppen ki hol jár, javasoljuk, hogy a KM vezessen listát.)

A térmágia, és az utak elrendezése látszólag kaotikus, valójában azonban érvényesül benne néhány szabály:

A ház körüli területet kilenc zónára osztható, melynek közepén (az 5. zónában) maga a ház áll. Minden zónából 3 ösvény vezet ki jobbra-balra (a, b és c), és kettő fel-le (d és e). A térkapuk mindig a zónák határán nyílnak, hogy honnan hova, azt a következő módon lehet eldönteni: A KM dob k10-el, amennyiben a dobás eredménye 0, nem nyílt térkapu, így a játékosok oda jutnak, ahová az út

amúgy is vezet. Ha a dobás eredménye 1-9, akkor abban a zónában lyukadnak ki, amit a kockadobás eredménye hoz.

Az egyes zónákban mindig a megfelelő útpárok kapcsolódnak egymáshoz (például c jelűről mindig c jelűre jutnak). Ha az egyik zónát felfelé hagyják el, akkor a következő zóna aljához juthatnak, jobbra távozás pedig mindig balról való érkezést jelent (ilyen módon a lenyugvó nap mindig ugyan abban az irányban látszik).

Lássunk egy példát: a játékosok a 8. zónában vannak, ahol is jobb felé fordulnak (útjukat lejjebb, a térképen nyilak jelölik). A 8. és 9. zóna határát a c. jelű úton érik el. A KM dob k10-el, a dobás eredménye 3, a megnyíló térkaput a következő szimbólum jelöli:

A játékosok tehát, most a 3. zónába lépnek be a c. jelű úton, a 2. és 3. zóna határánál. Mivel a játékosok következetesek, ezért – egy kisebb kitérő után – visszatérnek a c. jelű útra, és ezen hagyják el a 3. zónát. A KM ismét dob, az eredmény 0, tehát nem nyílt térkapu. A játékosok kijutnak a 3. zónából, azonban hamarosan zsákutcában találják magukat: az út végén a ködben felbukkan a hegyoldal függőleges sziklafala. Nincs mit tenni, a játékosok visszafordulnak, hogy ismét átlépjék a 3. zóna határát. A KM dob, az eredmény 5, a térkaput a következő jelöli:

Így a játékosok – bár azt hiszik, hogy a 3. zónába térnek vissza – éppen az 5. zónába lépnek be a c. jelű úton. Ezen a ponton feltűnhet nekik, hogy valami nem stimmel, hiszen az út nem kétfelé ágazik, mint amikor utoljára látták, hanem háromfelé, ami olybá tűnhet számukra, mintha növesztett volna egy új ágot.

A játék során három különleges helyzet is előfordulhat:

Az első, hogy a dobás eredménye megegyezik annak a zónának a sorszámával, ahol a játékosok éppen vannak, így ugyan abba a zónába lépnek be, ahonnan éppen kiléptek, csak a másik oldalról. Számukra persze úgy tűnik, mintha egy ugyanolyan helyre kerültek volna, azonban ha valamilyen felszerelési tárgyukat (netán társukat) hátrahagyták,

kiderülhet, hogy a hely, ahol járnak nem ugyanolyan, hanem ugyanaz.

A másik érdekes eset, hogy a KM annak a zónának a számát dobja, ahova az út amúgy is vezetne. Ebben az esetben nyílik térkapu, azonban az utazás olyan rövid (alig egy arasz), hogy úgy tűnik, mintha semmi sem történt volna.

A harmadik eset, ha a karakterek a dobás eredményeképpen kijutnának a völgyből kivezető két út egyikére (akár fölfelé, akár lefelé). A vidék gonosz hatalma nem engedi elszökni a betolakodókat, így a 2./d és a 8./d utak, melyek a szabadságba vezetnének, automatikusan az 5. mezőre továbbítják a játékosokat. (Hogy hogyan is lehet kijutni az útvesztőből, azt lásd lejjebb, a nekromancia fejezetnél.)

3.3.: Az időmágia

A völgyben időmágia is hat, mely az idő múlását és a napszakok váltakozását befolyásolja. Ez a szélső zónákban (vagyis az 5. zóna kivételével mindenhol) az idő felgyorsulását jelenti. Ez nem szemmel látható, és fejlett mentálttesttel rendelkező lényekre egyáltalán nem hat, így elsősorban a játékosok felszerelési tárgyait és ruházatát kezdi ki, hasonlóan az enyészet posványa nevű boszorkánymesteri varázslathoz (a hatás csak jellegében hasonló, mechanizmusában nem, így betegségeket nem terjeszt).

A ház környékén (5. zóna) azonban a hatás az ellenkezőjébe csap át: a rothadás sebessége lelassul, és évekkel ezelőtt hátrahagyott tárgyak is épségben maradhatnak. A ház környéke mágiaelméleti szempontból különleges helynek számít, az ide való belépés, és az innen való kilépés pedig a napszakokat is komolyan befolyásolja (a hatás ismét nem szemmel látható, a KM egyszerűen ekkor jelenti be a napszakváltozást). Erről később még részletesebben szó lesz.

3.4.: A nekromancia

A vidéken ülő mágiát az itt halálukat lelt lények életerejére táplálja. A szerencsétlen áldozatok teste haláluk után zombiként bolyong tovább, azonban – mivel értelemmel ezek a porhüvelyek nem rendelkeznek – előbb vagy utóbb törvényszerűen letérnek az útról, és elsüllyednek a mocsárban. Itt átmenetileg nyugalomra lelnek, s csak akkor ébrednek fel újra, ha valaki megbolygatja a ház környékét. Ekkor kikelnek hullámsírjukból, megindulnak az élet princípiumát sugárzó lények felé, és ha megtalálták, azonnal megtámadják őket. Természetesen miután végeztek, az újabb áldozat is zombivá válik. A játék nyelvére lefordítva ez azt jelenti, hogy minden elesett kalandozó k10 perc után (6-60 kör) maga is zombiként támad korábbi társaira. Mivel tökéletesen tudattalan élőholtakról beszélünk, az ilyen „kalandozó-zombi” fegyvereket nem használ, azonban ha halála előtt viselt vértet, annak SFÉ-je továbbra is érvényesül.

Mivel az élőholtak nem csak a gonosz táj akaratának végrehajtói, hanem egyben éltetői is, a mocsárból kivezető út szó szerint a testükön keresztül vezet: Ha valaki az összes zombit legyőzi, az átok megtörik.

4.: Megérkezés a házhoz

A karakterek hosszabb-rövidebb bolyongást követően óhatatlanul eljutnak a házhoz. A köd itt ritkább, így a látótávolság húsz méterre növekszik. A dombon épült házat térdig érő kőfal határolja, ezt valószínűleg azért emelték, hogy nagyobb esőzések esetén védőgátként szolgáljon. Amint a játékosok átlépik a kőfalat, a KM bejelenti, hogy napnyugta van.

4.1.: Az udvar

A falon belül a játékosok egy kialudt tűz hamvaira, és egy földbe szúrt rövidkardra bukkanhatnak. Mindkettő meglepően friss, ami az időmágia konzerváló hatásának tudható be, de azt a látszatot keltheti, hogy a játékosokon kívül van itt még valaki (valójában a kard tulajdonosa már hónapok óta megtért a zombik közé).

A ház falába egy kétszavas üzenetet véstek (ez a tájtól függően lehet pyarroni, erv, vagy bármilyen közérthető nyelven), mely így szól: „*NINCS KIÚT*”. A ház kétemeletes, a földszinti ablakok nagy részét bedeszkázták.

4.2.: A földszint

A házba két ajtón át lehet bejutni. Az egyik az **előszobába** vezet, ahonnan egy meredek falépcsőn az emeletre, egy bedőlt ajtón át a latrinához, egy jelenleg üres ajtókereten át pedig az étkezőbe juthatunk.

Az **étkező** valaha jól bútorozott, deszkapadlóval fedett helyiség lehetett, de a bútorokat valaki felhasogatta, és helyenként még a padlót is felszedték. A használati tárgyak közül azokat, amikből nem lehetett faanyagot kinyerni tönkretették, és egy sarokba hajigálták. A szoba közepén egy halom deszka és egy nagyobb asztallap mellett fűrés, és szétszóródva egy rakás szög hever.

A **konyha** padlóját vastagon borítják a törött cserepek, üvegszilánkok, evőeszközök és még ki tudja mi minden egyéb kacat. Ha valaki ért a nyomolvasáshoz, megállapíthatja, hogy ebben a szobában dulakodtak, és ha mesterfokú képzettséggel rendelkezik, azt is kiolvashatja a törmelékből, hogy a támadók az ablakon át hatoltak be. A konyhából nyílik még egy pincelejárát is, ennek ajtaja meglehetősen jó állapotban van.

Azt hogy az ablakok közül melyek vannak bedeszkázva, az ábrán **X** jelöli.

4.3.: Az emelet

Az emeletre vezető lépcső egy nagyobb helyiségbe visz, ami valaha **nappali** lehetett. A szobában néhány szekrény áll a fal mellett, az ablaknál egy kisebb asztal, és mellette két felborított szék fekszik. Az alaktalan szoba sarkában, a lépcső mögött, kis vaskályha áll, mellette gyújtós és tűzszereszám. A lépcső előtt a földön egy balta és egy kalapács hever. A szekrények ajtaja tárva-nyitva, ha a játékosok átkutatják őket, számtalan régi ruha között 2k10 rezes, 1k6 ezüstpénzt, valamint 2 gyertyát találhatnak (ezek leégési ideje egyenként 60 perc).

A nappaliból egy ajtón át szűk **folyosóra** juthatunk, ahonnan két ajtó nyílik (ezek közül az egyik puszta keret), mindkettő egykori **hálószobákba** vezet. A második háló sarkában, az **X**-el jelölt helyen a falhoz létrát rögzítettek, felette csapóajtó van, amin át a játékosok a padlásra juthatnak.

4.4.: Padlás

Itt nincs sok látnivaló, a padlás egyetlen üres, ablaktalan helyiségből áll.

4.5.: Pince

A konyhából induló lépcső egy boltíves, négyzet alakú földalatti helyiségbe vezet. A szigetelés az évtizedek alatt megrongálódott, és a pincében térdig érő víz áll. Itt teljes sötétség uralkodik, de ha a játékosok szereznek valamiféle világítóeszközt, és belegázolnak a vízbe, akkor többet is észrevehetnek.

Az első feltűnő dolog, hogy a víz kristálytisza (ez ismét az időmágia tartósító hatása). A víz alatt a padlón egy pentagramma pihen, a fal mellett egy asztal áll, rajta egy megsárgult napló és különféle bizarr szerszámok sorakoznak. Ha valaki legalább alapfokon jártas élettanban, az felismerheti, hogy ezek boncolásnál használatos eszközök. A fali polcokon a kalandozók hatalom italához szükséges füveket, illetve mérgek egész tárházát találhatják. A polcok mellett, az egyik falhoz egy fáklyát is rögzítettek (leégési ideje 8 óra).

Hogy pontosan milyen mérgeket találhatnak itt a kalandozók, arról a következő táblázat tudósít:

* Csak sikeres titkosajtó keresés után juthatnak hozzá a játékosok.

5.: A völgy története

A völgy történetét a játékosok a pincében talált napló alapján rekonstruálhatják. Annak idején a völgy élővizekben, apró tavakban és nádasokban gazdag, kellemes hely volt. Egy jómódú kereskedő építtetett itt birtokot, hogy a világ zajától és a város nyüzsgésétől távol élhesse le öreg napjait.

A hely elzártságára azonban a naplót író boszorkánymester érdeklődését is felkeltette. Hogy pontosan kinek adta ki magát, azt nem írja le, azt azonban igen, hogy a házigazda szállást adott neki – vesztére. A vacsoránál ugyanis a boszorkánymester megmérgezte az egész háznépet, s az épen maradt holttesteket élőhalottá változtatta, hogy a külvilág számára

ne tűnjön fel a rémtett. Innentől kezdve ő volt a ház valódi ura, és szabadon gyakorolhatta ártalmas praktikáit.

Élőhalott szolgálival egy egész labirintusszerű ösvényhálózatot alakított ki a ház körül, hogy az utazók elkerüljék ezt a helyet, miközben ő maga újabb, egyre nagyobb hatalmú varázslatok kidolgozásán fáradozott. A napló utal rá, hogy ezeket a varázslatokat le is jegyezte, és elrejtette egy titkos rekeszben, ami valahol a házban található.

Az utolsó bejegyzés azzal zárul, hogy a boszorkánymester még egy utolsó, minden eddiginél grandiózusabb kísérletre készül, ami nagyon kockázatos, de ha sikerül, kárpótolni fogja a halálos veszélyért, aminek kiteszi magát.

6.: A titkos rekesz

A titkos rekesz a pince falában bújjik meg, ennek tartalmához a játékosok sikeres titkosajtó keresés után, a fáklyatartó elfordításával juthatnak hozzá. Odabent egy könyv és egy üvegcsé gorviki feketevér pihen. A könyvet – mely a boszorkánymester által kidolgozott varázslatokat tartalmazza – rejtjelekkel írták, elolvasni pedig csak egy másik boszorkánymester tudja. Értéke felbecsülhetetlen (a könyvért akár 50 aranyat is elkérhet az, aki tudja, hogy mit tart a kezében). További részleteket lásd a *Boszorkánymesteri Árnymágia* c. mellékletben.

7.: A zombik támadása

Bármennyi időt töltsenek is a játékosok a házban, amíg nem néznek körül alaposabban a pincében – a varázslat epicentrumában – addig a nap a látóhatáron egyensúlyozik, de nem nyugszik le. Ha elhagyják a házat anélkül, hogy lemennének ide, a KM dobás nélkül is tetszés szerint újra és újra visszavezetheti őket a házhoz, hogy tudatosítsa a játékosokban, ez egy lényeges helyszín. Akár azonnal megtalálják a pincét a karakterek, akár

tettek előtte néhány felesleges kört, amint újra kilépnek a házból, a nap lenyugszik. A ház körül a ködben immár szemmel láthatóan mozog valami, az elfek, illetve azon halandók, akik a pszi érzékelésítés diszciplínájához fordultak, azt is meg tudják állapítani, hogy a ködben mozgó alakok sokan vannak, körvonalaik majdnem emberiek, de valami mégsem stimmel velük.

7.1.: Szürkület

Ezután egy rövidebb nyugalmi időszak következik, amíg fel nem kel a vörös hold. Ha a játékosoknak eszébe jut, akkor ezalatt épp elég idejük van, hogy bedeszakázzák a két szabadon hagyott ablakot, és eltorlaszolják az ajtókat, ha azonban kicsit is tétováznak, már legfeljebb csak az egyikre marad idejük. Ha ismét nekivágnak a ködnek, jó eséllyel a mocsár közepén éri őket a holdfelkelte, s így igen nagy bajba kerülhetnek, sikeres intelligenciapróba esetén azonban a KM köteles figyelmeztetni őket, hogy sötétedés után belevetni magukat az ismeretlen lényektől hemzsegó mocsárba botor dolog volna. Aki azonban a figyelmeztetés ellenére is útra kel... nos az megérdemli a sorsát.

7.2.: A vörös hold

Abban a pillanatban ugyanis, hogy feljön a hold, a zombik tömegesen megindulnak a játékosok felé. Minden JK-nak körönként 20% esélye van arra, hogy újabb élőholt támad rá, s ha még nem végzett az előzőekkel, a Második Törvénykönyvben leírt harc túlerővel szemben szabályai lesznek érvényesek rá. Egy karaktert legfeljebb 6-an támadhatnak egyszerre, ezek közül 2-re a félhátulról, 1-re pedig a hátulról támadás előnyei is vonatkoznak. Ez már önmagában is elég rossz, de ha a játékosok nem gondoskodtak megfelelő fényforrásról, akkor a harc vaksötétben vagy félhomályban levonásai is sújtják őket (a holtak a fényviszonyoktól függetlenül jól látnak).

A játékosok akkor járnak a legjobban, ha a házban maradnak, és elbarikádozzák magukat. Ez esetben a zombik a hozzájuk legközelebb eső ajtókat-ablakokat támadják, melyek mind 30 STP-vel rendelkeznek, ha ezek elfogytak, akkor a zombik előtt szabad út nyílik befelé. Ha egy ajtónál, vagy ablaknál áttörték a barikádokat (netán egyáltalán nem

volt), akkor legalább egy fegyveresnek védenie kell az adott bejáratot, hogy az élőholtak ne jussanak be. Ilyen szűk helyen legfeljebb ketten harcolhatnak egymás mellett, de ez éppúgy vonatkozik a zombikra, mint a játékosokra. Amennyiben az adott bejáratot védő minden játékos sebet kap egy adott körben, az azt jelenti, a karakterek hátrálni kényszerültek, és a holtak betörték az adott bejáraton.

A lépcsőn szintén csak ketten harcolhatnak egyszerre, azonban itt a harc magasabbról/alacsonyabbról módosítói mellett – ha a karakterek nem hátrálnak körönként 1 lépcsőfokot – akkor a harc helyhez kötve módosítói is érvényesek. (Amennyiben sebet kaptak, még akkor is hátrálni kényszerülnek, ha előtte bejelentették, hogy maradni kívánnak, és vállalják a negatív módosítókat.)

A legeslegjobban védhető hely a házban a padlásfeljáró, ugyanis itt a játékosok nem csak, hogy magasabbról támadhatják az élőholtakat, akik egyszerre legfeljebb egyenként jöhetnek fel a létrán, de akár hatan is körbeállhatják a csapóajtót, így hirtelen ők kerülnek túlerőbe. Persze mivel a padlás ablaktalan, itt vaksötét is lehet, ami komolyan megnehezítheti a dolgukat.

A fentiekből tehát látszik, hogy kiegyensúlyozott játék esetén a zombik lassan, szobáról szobára foglalják el a házat, miközben a játékosok egyre feljebb szorulnak.

7.3.: A zombik típusa

A zombik valójában kissé különböznek a Bestiáriumban leírtaktól, ugyanis a mocsár vizében a testek oszlása felgyorsult, így a szokásosnál kevesebb életerő ponttal rendelkeznek. Javasoljuk, hogy a megjelenők számát a KM igazítsa a parti méretéhez, és legyen nagyjából a játékosok számának tízszerese.

Ezek közé a rég elhullott tetemek közé egy frissebb is bekerült, aki ráadásul még láncinget is visel (ő volt a rövidkard tulajdonosa). A helyzetet tovább bonyolítja, hogy a lápnak nem csak emberek, de állatok is áldozatul estek. Ezek nagyrészt kutyák, de néhány farkas is akad közöttük.

Hogy pontosan melyik karaktert melyik élőholt támadja, azt a következő módon lehet egyszerűen eldönteni: A KM a kaland kezdete előtt meghatározza pontos számukat, és felírja

mindegyikük nevét, és életerő pontjainak számát egy papírcetlire. Mikor a ködből egy újabb élőholt tántorog elő, hogy egy JK-ra támadjon, a KM a kupacba gyűjtött cetlik közül húz egyet. Az egyes cetliken az élőholtak életerő pontjait is nyomon lehet követni, ami megkönnyíti a dolgot.

A zombinál a zárójelbe tett értékek a rövidkard néhai tulajdonosára vonatkoznak, akinek láncinge 1-es SFÉ-vel rendelkezik. Fontos még megemlíteni, hogy a holttestek átitatódtak a mocsár vizével, így minden tűz alapú támadás – legyen az akár természetes, akár mágikus tűz – csak a felét sebzi rajtuk.

7.4.: Az éjközép

Amint a KM által kihúzott cetlik száma eléri az összes mocsárban lévő élőholt számának felét, egy rövid szünet áll be a harcban. Ez azt jelenti, hogy addig nem érkeznek újabb élőholtak, amíg a játékosok az eddigiekkel nem végeztek.

Ha az utolsó zombi is elhullott, lebukik a vörös hold, és természetellenes csend borul a tájra. A köd sűrűbbé válik, mint eddig bármikor, és odakint – bármilyen évszakban is játszódik a kaland – hullani kezd a hó.

A játékosoknak ekkor egy rövidebb szünet áll a rendelkezésére, ezalatt elláthatják a sérülteket, újjáépíthetik a barikádokat, rendezhetik soraikat.

7.5.: A kék hold

Amint ezzel elkészültek, a hóesés abbamarad, és felkel a kék hold, hideg fénybe borítva a tájat. Ekkor a holtak újabb támadást indítanak, ami meglehetősen hasonlóan zajlik le, mint az előző.

8.: A varázslat megtörik

Ha a játékosok minden zombival végeztek, a varázslat megtörik, méghozzá igen látványosan. Miután az utolsó tetem is porba hull, az időmágia az első, mely megszűnik működni. Ennek hatására a hold valósággal zuhanni kezd a látóhatár felé, majd az égen a nap és holdak felváltva kergetni kezdik

egymást, a felhők pedig szinte követhetetlen sebességgel sodródni kezdnek.

A köd felkavarodik, és foszlani kezd, amitől láthatóvá válik a környék, és a játékosok most először megpillanthatják a térkapuk sokaságát, melyek egymás után omlanak össze. Végül a napszakok váltakozása megnyugszik, és a játékosok visszatérnek abba a kora délutáni időpontba, amikor is az egész kaland elkezdődött.

Miután a köd széteszlott, az egész környék belátható, ha a játékosok körbenéznek a ház emeletéről, akkor a KM akár meg is mutathatja nekik az áttekinthető térképet. Bármilyen hosszú ideig is tartózkodtak a mocsárban, a külvilág számára egy szegmens sem telt el, így nyugodtan folytathatják útjukat, és időben odaérhetnek, bárhová is indultak. (Így ezt a kalandot bármely két küldetés közé be lehet szúrni.)

9.: A kaland vége

Miután a játékosok ellovagolnak a lenyugvó nap felé, sok minden történhet, attól függően, hogy hová is indultak eredetileg. A házban az említetteknek megfelelően nem sok készpénzt találhatnak, a zsákmányolható „kincs” elsősorban a mérgeket jelenti. Ezt pénzzé is tehetik, de ha tudják (vagy kiderítik), melyik mire való, akkor akár maguk is felhasználhatják.

Persze ha nem értenek a mérgekhez, és pénzzé akarják tenni szerzeményüket, az is előfordulhat, hogy átverik őket, és a valódi árnál kevesebbet kapnak – ez azonban nagyban függ a vidéktől, és attól, hogy pontosan kinek próbálták eladni, így ezt a kalandmesterre bizzuk.

A másik igen értékes tárgy – aminek közel sem biztos, hogy a karakterek felismerik a jelentőségét – az a varázskönyv, melyet a boszorkánymester saját kezűleg írt. Ezt tovább is adhatják 50 aranyért, de ha van a partiban boszorkánymester, ő előtte még meg is tanulhatja a benne lévő varázslatokat 3 képzettség pontért. (További részletekért lásd a *Boszorkánymesteri Árnymágia* c. mellékletet.)

2012.?

Szerző: Néma Ákos

Forrás: Néma Ákos honlapja
(nemaakos.wordpress.com)

Szerkesztette: Magyar Gergely