

# *Az Acél árnyai*

A VI. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny kalandmodulja  
4-6. szintű kalandozó csapatok számára

**Írta:** Máguspalánta

**Helyszín:** Észak Ynev, Anublie tóvidék, Anwar városa és környéke

**Időpont:** P.sz. 3704; Tűz és Fény hónapjaiban; Adron kvartjának negyedik, Lángok havában



- Óvatosabban azzal a kötéllel! Még a végén elszakítod az éles sziklákon, te ostoba!

Az alak szóra sem méltatta a gúnyos megjegyzést, mászott tovább, s kis idő elteltével elnyelte a sötétség. A sziklahasadék szűkös volt, az ősi bazalttömbök azonban nem jelenthettek gondot egy ilyen tapasztalt kincsvadász számára, mint amilyen Árnyék volt. Lélegzet visszafojtva fúrta tekintetét az egyre növekvő sötétségbe, csak reménykedni tudott, hogy a számításai nem csalták meg a kötél hosszát illetően. Végül hálát rebegett az összes északi istenségnek, amikor a lába végre szilárd talajt támaszthatott. Óvatosan elengedte a kötelet, majd az iszákjából fáklyát húzott, és gondos, begyakorlott mozdulatokkal tüzet lobbantott.

- Mi van odalent, egyben vagy? Hangzott társa kérdése, hát igen az öreg Metsző leginkább csak a saját jussa miatt aggódik állapította meg Árnyék. Ha ő nem mászik le, a kivénhedt zsoldosnak suta mozgásával esélye sincs lejutni a katlan csúszós falain, pláne nem kincsekkel megrakodva visszatérni. Akaratlanul is elmosolyodott a gondolatra, hogy mint minden egyes alkalommal ő viszi vásárra a bőrét, de sebaj majd az osztozkodásnál felveti a dolgot. Gondolatai visszatértek a jelenre, és megélesített érzékeit. A helység ahová érkezett nem hasonlított semmire, ahol korábban már járt. Az ódon falak zöldes fényben játszottak, s mindet faragott képek, meg titokzatos írásjelek ékítették. A képek ismeretlen, nyúlt fejű alakokat ábrázoltak, melyek ezt leszámítva teljesen emberszerűek voltak. Az ismeretlenek harci szekereken vonultak, és a képek tanúsága szerint valószínűleg egy hatalmas csatába meneteltek. Egy különös alak azonnal megragadta a tapasztalt kalandor figyelmét. Az alak legalább kétszer akkora volt, mint társai, és a fején a napot mintázó kilencágú koronát hordott kezében pedig villámot szorítva parancsnoklón mutatott a folyosó egyik irányába. Szinte tapinthatóan sugárzott belőle az erő, holott csak egy élettelen sziklafaragvány volt. Az ismeretlen faragó mester kitűnő munkát végzett, állapította meg magában. A folyosó egyik oldala teljesen beomlott, arra nem volt értelme elindulni. Talán néhány óra alatt meg tudná bontani a járatot eltorlaszoló sziklák tömegét, de ez a munka teljesen feleslegesnek tűnt, ugyanis a járat másik fele nagyjából járhatónak tűnt. Néhány kisebb törmelékpucon óvatosan átlépett, mikor a folyosó végén egy különös jelekkel faragott kaput pillantott meg. Az ősi jelek egykor biztosan mágiától duzzadva védték a helyet a fosztogatóktól, de a boltív felső peremén keresztben futó mély repedés felsértett egy sor rúnát, így a kalandor megkönnyebbülten sóhajtott fel. Egy kis szerencse mér igazán ráfért. Gyanakodva lépte át az ódon átjárót, mely súlyos árnyékával toronyként nehezedett rá, de nem történt semmi. Árnyék elhatározta, ha sikerrel jár, a gazdag zsákmány egy részét áldozatként bemutatja Krad oltárán. A terem nagyjából 20 lépés széles lehetett, s a fáklya fénye életet lehelt a falakon csillogó kék zafírokba. A visszaverődő, megsokszorozódó fényben a terem teljes hosszában láthatóvá vált. A nyolcszög alakú helyiség minden falát különös, élethű szobrok tarkították. Katonák, fegyverekkel, ódon szürke márgakőből kifaragva. Az ismeretlen szobrász munkája olyan tökéletes volt, hogy egy pillanatra elbizonytalanította a kalandozót, ezek valóban szobrok-e... A helyiség közepén egy elnagyolt, faragott szarkofág terpeszkedett, oldalában mindenféle alakú urnában viasszal lepecsételt titokzatos tárolóedények, melyekre különféle, ismeretlen jeleket festettek. Árnyék érzékei veszélyt jeleztek. Hosszú másodpercek kellettek ahhoz, hogy megnyugtassa magát, és folytatni tudja útját a szarkofág irányába. Úgy tűnt a hely érintetlen, s az elhelyezett urnák, és egyéb edények azt a benyomást sejtették, hogy akik a halottat eltemették, hittek a halál utáni életben, s egy kis szerencséivel gazdag zsákmány lapul a szarkofágban. Még két lépés, és a szarkofágra irányította a figyelmét. Érzékei azt súgták, mechanikus csapda védi a helyet, körültekintően elhelyezkedett hát a szarkofág egyik sarkánál, és teljes erőből megtaszította a fedőlapot. A szarkofág teteje hangos súrlódással csusszant arrébb, de Árnyék legnagyobb meglepetésére nem történt semmi. Egy újabb erőteljes lökést követően a szarkofág teteje hangos döndüléssel csapódott a földre, felferve az évezredes port. Árnyék eltakarta az arcát, de még így is jutott a porból az orrába. A szeme sarkából mintha mozgást látott volna, úgy tűnt, mintha az egyik szobor tekintete éppen feléje villant volna. Ijedtében hátrátántorodott, és felrúgta az egyik urnát, ami hangos csörömpöléssel tört szét a padlón. Sötét, fekete színű folyadék buggyant a földre, az évezredes por pedig mohón szívta magába az ismeretlen anyagot. A kalandor torkát sötét, baljós erő kezdte szorítani... félelem. Árnyék visszanyerte önuralmát, és csendesen átkozta magát ügyetlensége miatt. A szobor természetesen ugyanolyan merev tartásban állt ott, mint korábban. Miután szíve dobogása elcsendesedett előrenyújtotta a fáklyát, és belepillantott a szarkofágba. Aszott, pergamenszerű, foszlott bőr, csontok, és némi haj maradt a testből. A kincsvadász tekintete megakadt a halott csontos ujján lévő diónyi rubin gyűrűn, és a nyakában lógó halványsárga jaspis amuletten. Szinte gyermeki örömmel tette magáévá a tárgyakat, biztosan nagyon sokat érhetnek, gondolta, és nem is tévedett nagyot. A gyűrű a maga nemében páratlan méretű és

tisztaságú rubin volt, legalább két arannyal tömött erszényt érhetett. No persze nem fog elfeledkezni a falakat ékítő kevésbé tiszta zafírokról sem. Kaján vigyorral az ajkán húzta elő a törét és nekilátott az első ékkő kifeszégetésének...

Ki szabja meg egy lélek útját? Az istenek? A sors? S mi végre vándorolnak a lelkek az örök körforgásban? Létezik-e reménység a kárhozottaknak? Vagy istenek vagyunk mi magunk is, kik önmagukat keresik?

A padló repedései mohón nyelték el az áldozatul felajánlott vért, s a gondosan megtervezett csatornák mind az Első Tanítvány felé szállították, hogy életet leheljenek belé, ha eljön az idő, s a fényességes Császári felség visszatérvén szolgálataira tarthasson igényt. Megélte a kárhozatot, megélte az éter egyhangú szürke, határtalan világát, de nem nyugodhatott, saját esküje, s az ősi mágia ereje kényszerítette vissza a halandó porhüvelybe, mely az enyészet karmaiban rágódott hosszú évezredekken keresztül. Vér szagát érzem... Éhség... A szikra visszatért, s vele együtt a másvilágról hozott szenvedés emléke, a pusztítás, és szolgálat vágya. Szeme már rég elporladt, füle elszáradt, de érezte a betolakodó jelenlétét. Alig kétugrásnyira volt tőle a fosztogató, aki szent nyugovóhelyének ékeit gyalázta meg. De most megfizet a bűneiért... Senki nem dacolhat az Első Tanítvány haragjával!

- Na gyere csak ki szépen, ez az... - Árnyék már majdnem végzett, éppen az utolsó zafírt pattintotta ki a foglalatból, amikor bűzös lehelet csapta meg az orrát... Egy szemvillanás alatt megpördült, de a háta mögött nem állt senki... A szarkofágból finom por szitált alá. Valami nem volt rendben érzékei sikoltozva jelezték a halálos veszélyt. Az immár gyérülő fényben megpillantotta a padlón a sötét folyadéktól megfestett pókhálószerű csatornákat, melyek a szarkofág alatt végződtek. Szíve hevesebben kalapált, és majd kiugrott a helyéről, amikor a szarkofágra pillantva a halott földi maradványainak hűlt helyét találta. Az életöszön azt diktálta, hogy meneküljön, így hát azonnal a kijárat felé iramodott, átugrotta a törmelékupacot, és a kötél mellett elhajította a fáklyát is, hogy minél gyorsabban felkapaszkodhasson. A folyosó végéből lidérces szellő suhant, s a fényben egy foszlott bőrű, ősz hajú csontvázalak lebegett feléje. A törét gondolkodás nélkül a jelenés felé hajította, s a leginkább akkor lepődött meg, mikor amaz egész egyszerűen eltűnt. Jeges félelem szorította meg a szívét, és valami megérintette a vállát. A pokol minden kínja járta át a tagjait, és szörnyű sikoltása messzire hallatszott...

Különös játék a sors. Egyik kezével ad, a másikkal elvesz, de hogy kinek és mit, azt a nagy rendező elv ismeri csak, még az istenek szeme előtt is rejtett titok. Az azonban bizonyos, hogy azon az estén valami végleg elromlott, és a szabad világ jövőjére a múlt súlyos fellegei nehezdedtek...

\*\*\*

## Kedves Olvasó!

A kalandmodul a KalandorKrónikák cselekmény-folyamának részese, megállja helyét akár önálló kalandmodulként is, de hosszú, életút jellegű történetek alapjául, folyamataként is felhasználható. A kalandmodulban található szereplők statisztikái, a kaland helyszínek a M.A.G.U.S. első törvénykönyv szabályrendszerére épülnek. A kalandmodul lehetőséget biztosít arra, hogy a játékos karakterek átéljenek egy heroikus történetet, mely Ynev hatalmi viszonyainak sorsát meghatározó módon képes befolyásolni, ezért reményünk szerint felemelő, és magasztos győzelmet vívhatnak ki a játékos karakterek, ám ha elbuknak, semmi sem állíthatja meg a vést, mely fekete fellegeként söpör végig Északon.

Kérlek, amennyiben Játékos volnál, saját későbbi jó szórakozásod érdekében hagyd abba az olvasást! Az ezt követő részek kizárólag a Mesélőre tartoznak!

## Ajánlások

Kedves mesélő, a történet a játékos csapatok összeállításának, előtörténeteik ismerete nélkül nyilván nem térhet ki a játékos karakterek összes várható reakcióinak (háttérének, előnyök, hátrányok) pontos lemodellezésére, ezért a történet vázlatot néhány esetben előfordulhat, hogy meg kell változtatnod. Minthogy a játékos csapatok tapasztalata, együttműködése igen eltérő lehet, a kalandmodul igyekszik a legtöbb ponton alternatív lehetőséget biztosítani, hogy a történet ugyanúgy érdekes lehessen egy

teljesen kezdő, amatőr csapatnak, mint egy vén rókából álló összeszokott társaságnak. A fentiek okán neked, mint kalandmesternek kell megválasztanod a játékos csapat elé állítandó kihívások mértékét, néhány szempontot azonban ajánlatos megszívlelned. Mindenekelőtt a játékosok jó szórakozásának biztosítása a cél, azonban kellően magas kihívási szintet kell a játékosok elé állítani, és bizony előfordulhat, hogy ennek során valamely kalandozó csapat nem tudja teljesíteni a küldetést, így elbuknak a próbán.

A történet egyes fejezeteiben ajánlások találhatók, amelyek igyekeznek alternatív megoldásokat biztosítani az előforduló helyzetekre, ezekből szabadon válogathatsz, vagy akár saját magad is kitalálhatsz hasonló, alternatív utakat. Az ajánlások dőlt betűvel kiemelve szerepelnek majd az egyes szakaszok végén.

Mivel a kaland rengeteg szíjat és lehetőséget tartalmaz, a mesélőnek célszerű felkészülni előre elképzelést ötletekkel – tudom, hogy pizok nehéz, mert nincs előtörténet, de nincs annál cikisebb, mintha a mesélő a kaland előtt kezd el olvasgatni, mit is tehetnének még a kalandorok egyes helyzetekben. A nyomozási szakasz, a kalandozók motivációi, és a végkifejlet is dinamikus módon került elkészítésre, így a lehető legnagyobb szabadságot nyújtja a mesélőnek, akinek nem kell mereven követnie a kaland folyamatát. A játékosok szabadságérzete biztosított, annál is inkább ugyanis a különböző rutinnal rendelkező játékosokon bizony kifoghatnak a rejtvények és fejtörők. Te vagy a Km, te látod, mire van igénye a csapatnak, használd ki a kalandban rejlő lehetőségeket. A fentieket követően álljon itt egy összefoglaló váz a kalandról, remélem segítségetekre lesz a kalandmodul egyes cselekményeinek átláthatóságához.

1. Levél egy öreg baráttól
2. Anwar városa
3. Nerin háza ----- Eddig a pontig a levél a motiváció forrása
4. Nyomozás, Információk begyűjtése a városban ---- Lehetőség más motivációk beszerzésére (Helyi hatalmasságok, Vagyonszerzés)
5. Közjáték, út a hegyekbe
6. Ar-Akwar sziklaerődjének bejárata, lejutás a szellőzőkön (mini dungeon)
7. A sziklaerőd (mini dungeon)
8. Végkifejlet --- összecsapás a Kutatókkal, Lesathhal
9. Győzelem esetén --- lehetőség kóborlók feletti uralom átvételére, felszerelés feltápolása, begyűjteni a helyi hatalmasságok feladataiért járó pénzeket stb.

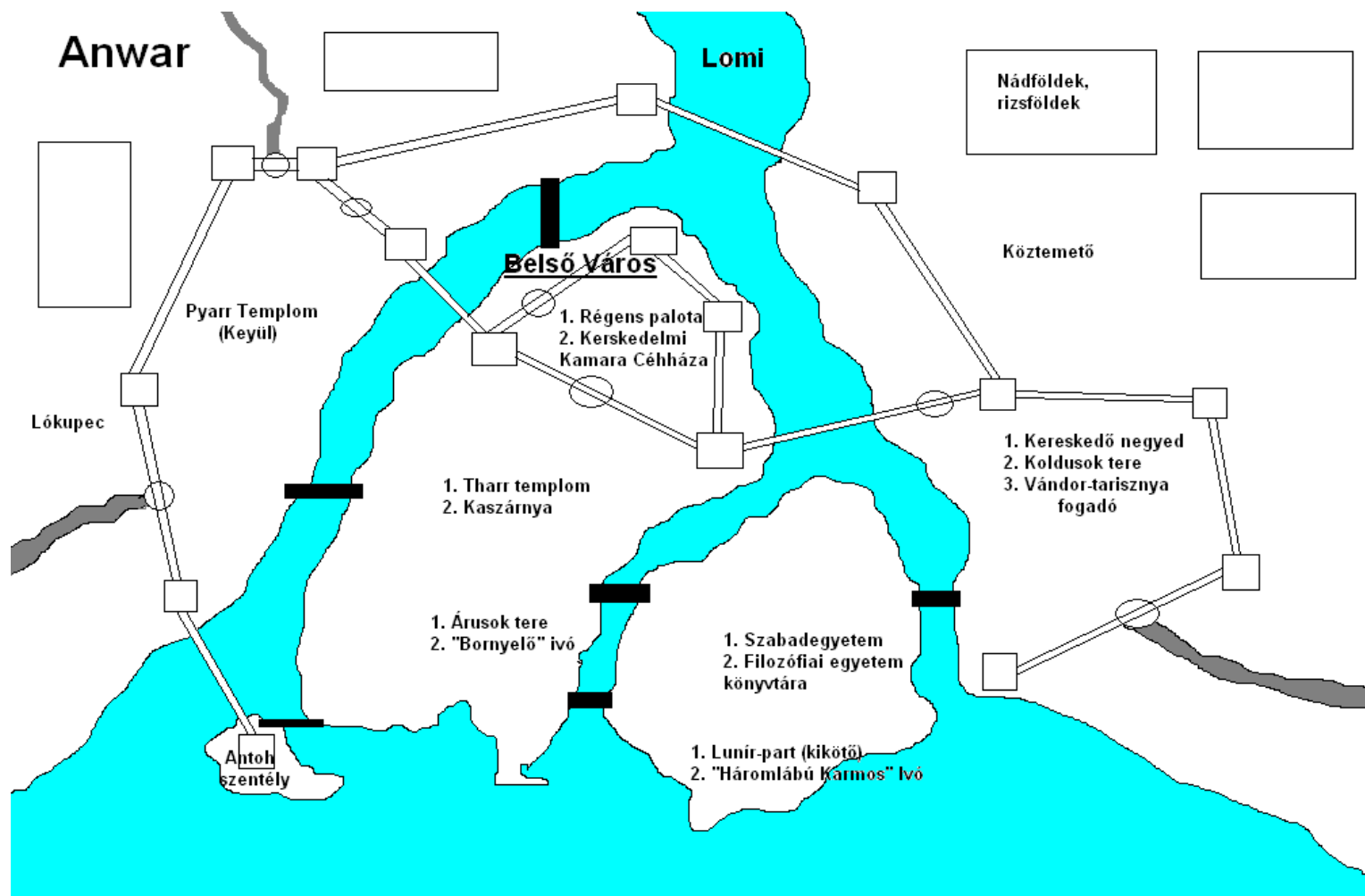
## Helyszín

A kalandmodul 3704-ben, a Lángok havában (Adron III. havában) Ynev északi féltékén játszódik, a **Toron** által uralt külső tartományi területektől mintegy 350 mérföldre nyugatra, **Alidar** városállamától pedig mintegy 400 mérföldre észak-keleti irányban, az **Anublie tóvidék** partjainál. (Lásd az 1. számú mellékleten.). A környező párszáz kilométernyi területen megannyi kisebb város, falu települt meg, melyek többnyire behódoltak Toron-nak, illetve Alidar-nak védelemért, és nyugalomért cserébe, azonban politikailag viszonylag függetlenséget élveznek a helyi kérdésekben. Köszönhető ez a nagyhatalmak viszonylagos távolságának, illetve annak, hogy a bőséges adókat, még ha nyomorúságosan kapargatják is össze, de mindig időben eljuttatják a nagyhatalmaknak, így azok a helyi vezetésbe nem avatkoznak be. A történet az Anublie tóvidék egyik független városállamában **Anwar**-ban veszi kezdetét.

### Anwar

Az Anublie tóvidék keleti partján fekvő városa, mely a Lomi folyó (a Lorn folyó mellékága) déli, hármas deltájára épült fontos kereskedelmi központ. A város bevételeinek fő forrása a folyami kereskedelmi hajózásból származik. A tavak déli részéről Alidar városába szállítják, a Fendor tengeren átrakodott, északi városállamok-béli kelméket, egzotikus fűszereket, és a Khare városából származó méregdrága mechanikus „csoda-szerkezeteket”. Délről pedig a hajók megrakodva indulnak a folyamvidéken bőségben megtermő tápláló rizzsel, cukornáddal, és a tavaktól délre az **Erchag - hegység** (az Ediomadi hegység és a Quirron tenger partvonala között elterülő hegy és dombvidék) bányáiban kitermelt kékeszöld színű, lágy tapintású festékkristályokkal.

Anwar lakossága mintegy 20.000 főre rúg, meglehetősen jólétben, tisztességes módon élnek errefelé az emberek, mindenkinek jut valamiféle munka. A várost jelenleg **Cornius Psciwo** régens vezeti, aki maga is tehetős kereskedő lévén a városi tanács többségének támogató bizalmát élvezzi háta mögött.



Jelmagyarázat:

□ Őrtorony, ○ Kapu

„Megannyi zörej, csendül, mi véd?  
Érchangú zivatar fakaszt friss vért,  
Acélos tajték szikrázó téboly,  
S mily hirtelen jött, az élet elfoly.”

- Kardok Könyve 4./6. vers

### Történelmi Háttér, Kronológia

Pyarron előtt a XXII. Évezred tájékán a keleten a Riegovi - öböltől a mai Toron területéig virágzott a dicsőséges Crantai Birodalom. A XIX. évezred tájékán Cranta hatalma elgyengül a kyrek támadásainak köszönhetően, így megkezdődnek az úgynevezett Romlásévek, majd ezzel az egységes birodalom hanyatlása. Pyarron előtt 18410-ben a birodalom három részre szakad. A történet szempontjából fontos az újonnan megalakuló Kelet Crantai Birodalom (az egykori Felhőtartományoktól délre), mely a Quirron - tenger nyugati partjaitól a mai Toron egyes tartományaiig terült el. Az egykori Felhőtartományok védelmi stratégiájának egyik központi városa **Croton** volt. A város a kyrek második nagy támadási hullámában megsemmisült Pe.16573-ban, ezzel a Crantai birodalom elveszítve a legtöbb korábban uralt területe feletti hatalmát, majd Pe. 16570-re teljesen behódolt a kyr hódítóknak. Az utolsó dinasztikus uralkodó **Baal Chain Uk-Arbul-Ta-Baal** máguskirály (A fényes nap ki élet és halál ura.) belátta a vereséget, és Croton bukása után megparancsolta lunír-műveseinek, hogy kovácsoljanak ki egy hadseregnek való fegyvert és páncélzatot, a legkiválóbbakat, mit halandó keze alkothat, és rejtsek el azokat Eruchoor hegyei közt (a mai Erchag hegység). Az utolsó máguskirály ismerte az alvilág ősi teremtményeinek legendáit, s tudta, hogy az aquír ősi szunnyadókat, még a kyrek sem merik háborgatni. Az uralkodó a legjobban képzett, halálig fanatikus utolsó légiójával kísérte el a csodafegyvereket Ar-Akwar sziklaerődjébe, hogy azokat biztonságba helyezhessék egy későbbi felkelés sikerében reménykedve. A kyrek hírszerzése azonban tudomást szerzett az utolsó légió visszavonulásáról, és az értékes szállítmányról, így **Mihru'c Mathyh** Hatalmas által vezetett 13 ezred az uralkodó nyomába eredt. A crantai csapatok még elérték Ar-Akwar erődjét azonban ott csapdába estek. A sziklaerődben az utolsó légió veterán harcosai a kyrek kegyetlen támadását 2 hosszú hétig állták, azonban a harc már az első perctől reménytelen volt. Hiába használta fel a máguskirály minden hatalmát nem tudta megmenteni fanatikus követőit, ezért megparancsolta leghűségesebb tanítványainak, és a seregek főparancsnokának, hogy az erőd legtökéletesebb kazamatáiban rejtsek el, és pecsételjék le a fegyverek egy részét, a maradék sereg pedig készüljön fel a kitörésre. A máguscsászár tanítványainak tudatába plántált egy ősi rituálét, melyet pontosan végrehajtva az ősi pecsét mágiája feltörhető, s a kiválasztottnak utat biztosít a fegyverekhez. Itt megjegyzendő, hogy Baál Chain abból indult ki, hogy a kiválasztott aki felnyitja majd a pecséteket a mágusfejedelmek hatalmával fog rendelkezni, harcos, főpap és varázsló lesz egy személyben. Ami ezután következett, arról nem sok írásos feljegyzés akad. Egyes legendák szerint a máguscsászár csapatai élén kitört a sziklaerődből, és gigászi mágikus párbajt vívott a kyrek hatalmasával. A csatában a kyr hatalmas az életét vesztette, de a máguskirály is halálos sérülést szerzett. Csak homályos mítoszok tesznek utalást arról, hogy Baál Chain Uk-Arbul-Ta-Baal a mágia ősi útján egy születendő crantai kiválasztott gyermek testébe plántálta lelkét, így élve túl fizikai testének halálát. Azt már egyik hatalmas sem láthatta amint a föld mélyéről aquírok törtek elő, s pusztító mágiájukkal csaknem megsemmisítették a harcoló feleket. Az aquír mágia hatalmas sebeket tépett a föld hátából, azt zúdítva a hangoskodó emberfajzatokra. (Az elfeledett mítosz szerint az Anublie tóvidék eképpen alakult ki. Talán a Legendák Tornyának tövében valamely igric lantján hallhattad megelevenedni a különös történetet.) A kyrek visszamenekültek az elfoglalt fellegrak romjainál állomásozó seregeikhez, és elmesélték a pokoli fajzatok pusztító erejét. Az egykori hegyvidéki területek elértéktelenedtek a hódítók szemében, ugyanis, az aquír mágia pusztító ereje csak romokat hagyott az érintett területeken, amelyek így már nem képviseltek értéket a hódítók szemében. A crantai elitcsapatok közül néhány maroknyi túlélte a vérengzést, és a tanítványok szigorú utasításai szerint a fegyvereket biztonságba helyezték a hegység legkülönb pontjain. A megmaradt légiósok hűséget esküdtek mindörökké, a halál után is, így a tanítványok elfeledett rituáléjának segítségével őrzökké lettek, kik a testükön viselték a legendás fegyvereket, és várták a kiválasztottat, hogy az eljőjön, és cranta bosszúja véresre fesse a kyrek egét. A kyrek az elfoglalt területeken, hogy megakadályozzák egy „messiásba” vetett hit elterjedését, példaállításként néhány faluban elrendelték az újszülött fiúgyermek kivégzését, és elterjesztették a máguskirály végső pusztulását. Az elfoglalt területeken élők pedig - nem lévén más választásuk - behódoltak.

## Jelen

Az évezredek múltak, századok söpörtek végig a tájon, s kialakították a mai arculatát a vidéknek. Bizonyára még a helyi lakosok sem tudják, miféle gazdag, s szomorú történelmü területnek romjain alapítottak városokat, s milyen ősi hatalmak szunnyadnak a fekete föld alatt...

Az ősi máguskirály tanítványai és azok leszármazottjai időtlen idők óta várták a kiválasztottat, s a tudásukat, hogy átörökítsék utódaiknak, naplókba jegyezték fel. Talán egy tucat efféle napló lehet szerte Ynev-en. Az idő múlásával mindnek nyoma veszett, mígnem a történet kezdete előtt közel 2 hónappal egy **Nerin Beltozarr** nevű, ősi kultúrákat kutató szakadár aszisi boszorkánymester, - aki a könyvet egy titokzatos dzsád kereskedőtől vásárolta - kezébe került a Halottak ősi könyvének egy kézirat. A boszorkánymester elkezdte tanulmányozni a könyvet és rájött az abban rejlő lehetőségekre. Sajnálatos módon azonban nem egyedülként. Egy évszázadok óta titokban működő toroni szekta, a **Hatalom Kulcsainak Kutatói** (toroniul: **Excelsus Dawaron Ordum**) is tudomást szerzett a kéziratról, ezért elküldte legkiválóbb híveit, hogy a könyvet bármi áron megszerezzék.

Nerin, amint tudomást szerzett arról, hogy miféle halálos tudás birtokába került, levelet küldött a legjobb barátainak, szövetségeseinek, hogy jöjjenek el hozzá a szorult helyzetben, és védjék meg. A Hatalom Kulcsainak Kutatói azonban alapos munkát végeztek, és az elküldött, futárok jelentős részét sikerrel elfogták, így megtudták a boszorkánymester tartózkodási helyét, és meggátolták a segítség megérkezését.

**Kedves Mesélő!** A kalandozók valahonnan korábbi időkből jól ismerik Nerin-t, és baráti kapcsolatot ápolnak az öreg tudóssal, esetleg tartoznak neki egy szívességgel. A boszorkánymester levele(i) kizárólag a kalandozókhoz jut(nak) el. Nerin levele az egyszerűség miatt egyes szám első személyben íródott, amennyiben a kalandozók már összetartozó kalandozó csapatot alkotnak, úgy a levél többes számban legyen. A levél egy kódolt üzenetet tartalmaz, mely: KONYHA OLTÁR.

---

**Kedves Barátom!**

Olthatatlan szükségem lenne a segítségedre. **Nem** árulhatok el semmit, mert az ügy részletei bizalmasak, és a probléma teljes mélységének kifejtésére e hasáb lapjain nem volna elegendő hely, azonban azt tudnod kell, hogy nem zavarnálak felesleges dolgokkal, tehát meglehetősen komoly dolgról van szó. **Y**nevre, elegendő annyit tudnod, hogy egy olyan ősi fóliánsra bukkantam, ami számos választ ad régi kérdésekre, és számtalan újabb, ősből kérdést vet fel. **H**a számíthatok segítségedre sietve keresd fel öreg barátodat **Anwar** városában, és hozd el a felszerelésed is... ki tudja, talán szükség lesz a tapasztalataidra. **O**h igen, majd elfelejtettem, a házam a koldusok teréről nyíló **L**ánc utcában áll. **T**alán hozhatnál magaddal jófajta pipadohányt is, melyet **A**'lida bordélyáiban szívunk egykoron. **R**emélem ez a kis ajándék nem túl nagy kérés egy öreg baráttól... de ne aggódj én is adok cserébe valami értékeset!

Segítségemben bízva maradok tisztelettel barátod:

**Nerin Beltozarr.**

---

A levélből némi intellektussal gyorsan rá lehet jönni az üzenetre. A levélben van egy erőteljes utalás, ha a játékosok nem tudják mit is kéne „nézniük”: a karakterek soha nem dohányoztak együtt Nerinnel, és amennyire tudják az öreg maga sem élt a közelmúltban efféle szerekkel...

„**Á**tok a lét és átok a vég,  
**V**érszagú tengeren pirkadó fény,  
**S**ivár végtelen,  
**E**lhagyott létemen.  
**Ó** szólít!”

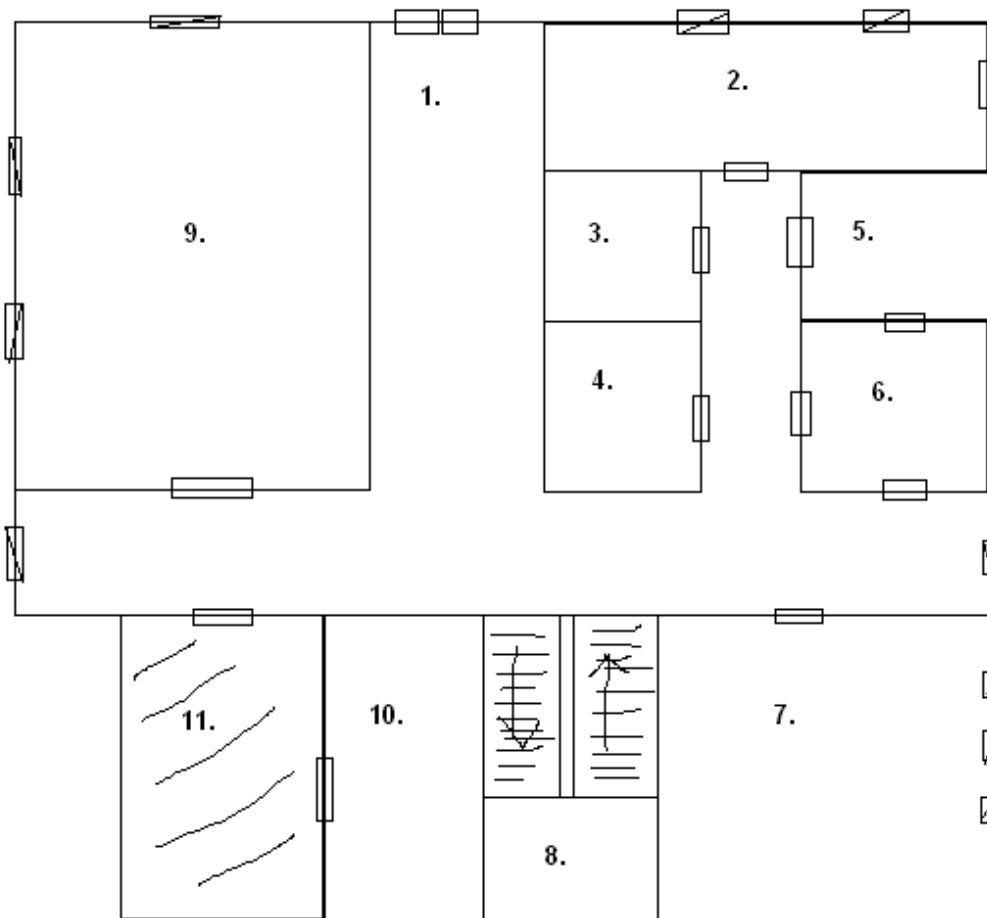
- Halál Könyve 10. /2.

### Cselekmény I. - Előjáték

A kalandozók a levélben leírtak alapján eljutnak Anwar nyüzsgő városába. A kalandozók ha csapatban érkeznek együtt, ha egyesével, akkor külön-külön ellátogatnak a megadott címre, és innen indul maga a cselekmény. A boszorkánymester háza a Koldusok teréről nyílik. Az idegenek láttán minden koldus, helyi paraszt behúzódik a nyomorúságos kis viskójába, elbújik egy kupac szemét között. Éreztesd, hogy ez a helyzet mindenképpen életidegen az adott körülmények között. A karaktereken kívül nincs más járókelő a környező utcákon. A Lánc utcában az egyetlen valamire való kőházban felismerhető a levélben megadott cím.

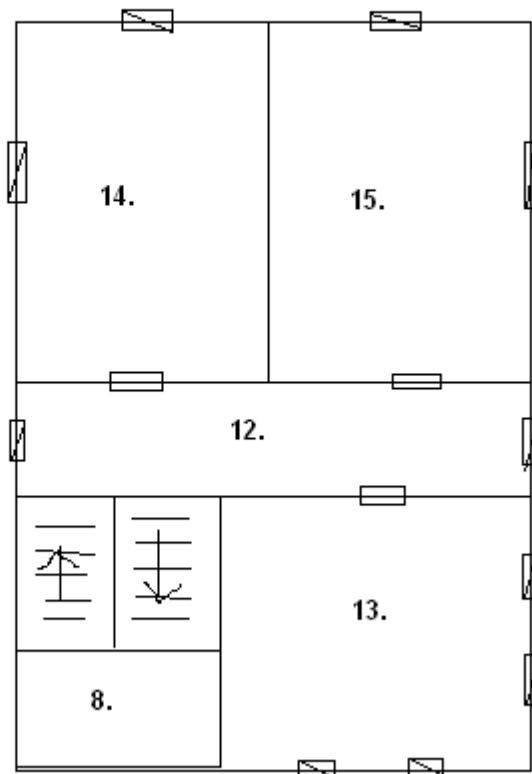
#### Nerin Beltozarr háza

##### 1. szint





### Nerin Beltozarr háza 2. szint



### Nerin Háza

A karakterek ismerősének valahogyan nagyon megszaladhatott a jövedelme ugyanis szert tett egy korábban minden bizonnyal nemesek, de legalábbis tehetős kereskedők által lakott kúriára. A ház felé közeledve egy szürke kámszás, köpenyes alak halad el a karakterek mellett sietős léptekkel. (Illedelmesen köszön, de nem áll meg, majd eltűnik a Koldusok terén.)

*Az idegen nem más, mint az NJK Talmuk, a Hatalom Kulcsainak Kutatója (lásd mellékletek). Talmuk a Halál könyvének megcsontított példányát viszi magával. A fejevadász még nincs tisztában azzal a körülménnyel, hogy a könyv hiányos. A Kutatók boszorkánymesterei figyelmeztették Talmukot, hogy a könyvön ártó varázslat is lehet, ezért nem nyitotta ki azt.*

A ház előtt egy öreg diófa áll, melynek magasabban lévő ágairól könnyedén belátni a felső szinten lévő szobákba, ha nincs elhúzva a sötétítő függöny. A ház elsőre lelakottság látszatát kelti, kőfalát benőtte helyenként a moha, és az erre oly kedvelt borostyán. A ház mögött apró kert és néhány gondozott bokor foglal helyet. Az utcáról egy duplaajtón keresztül az 1. pontnál, avagy a hátsó kerten keresztül, egy kis verandán át a 11. pontnál lehet a házba jutni. A házat körbejárva a déli fal mentén törött ablak-üvegdarabokat lehet látni, valószínűleg az emeleti ablakból esettek ki.

1. **Előszoba.** Rendesen gondozott, takarított kőpadlós folyosó. A falon két kép található, az egyik egy ismeretlen festő tollából származó kép, mely a vörös holdat ábrázolja, ahogyan azt éjnek idején látni lehet, a másik pedig De Royya - Rókavadászat című festménye. Az ajtó résnyire nyitva áll. Amikor a játékosok megközelítik a bejáratot, ezt valószínűleg azonnal észlelik.
2. **Ebédlő.** A hosszúkás alakú szoba egy keskeny, hozzávetőleg 3 méter hosszú asztallal, 8 székekkel a közepén. A szoba nyugati oldalán a fal mellett kandalló, mellette kosárban tűzifa.

Az ebédlőt napok óta nem használták. Kissé elhanyagolt állapotú terítővel van az asztal lefedve, melyen néhol tintafoltok éktelenkednek.

3. **Vendégszoba 1.** A bejárati ajtó nyitva, a zár furcsa szögben eláll. A szobában egy vendégágy, öltözőkódó szekrény, és egy kis tükör van. Az ágy teljesen felforgatva áll, a lepedő a földre hajlítva, a tükör lefeszítve, széttörve a fal tövében fekszik. A szekrény tárva nyitva áll, az egészet feltúrták.

4. **Vendégszoba 2.** Az ajtó be van csukva. Hasonlóan rossz állapotban van, mint a másik szoba.

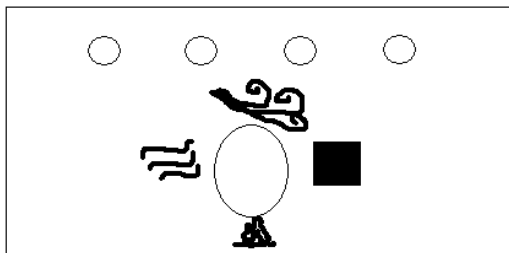
5. **Konyhai raktár.** A kis teremben hordókban liszt, kampókon hús, és egyéb élelmiszerek találhatóak kosarakban, hozzávetőlegesen 4-5 napra elegendő az ételkészlet 2-3 fő részére. A lisztes hordó melletti polcon egy csomó kosár felborítva, a lisztbe is beletúrt valaki. A kiömlött lisztben egy lábnyom körvonalai látszódnak. *Nyomolvasás Af – valószínűleg egy férfi lábnyoma, aki csizmát viselt, kb. 42-es. Nyomolvasás Mf – egy speciális lábbelítől származó lábnyom, valószínűleg puha, gyaloglócsizmát viselt a tulajdonosa.*

6. **Konyha.** Egyszerű kis helyiség egy nyárssütővel, melynek az elülső oldala nyitott, így főzésre is alkalmas. A falon polcos szekrény, melyen egykor üvegek tömkelege kapott helyet, most azok nagyja a földön hever. A fiókok mind kihúzgálva, tartalmuk a földön. A délkeleti sarokban egy hozzávetőlegesen 3 mázsa súlyú faragott kötömb, amolyan házi-tűzhely oltárként áll. Az oltáron összetörve többféle fűszertartó, feldöntött gyertyák láthatóak. Komolyabb vizsgálódás után a hozzáértők megállapíthatják, hogy mit ábrázolnak a kőbe faragott jelek.

*Vallásismeret Af – valamilyen szakrális, nem pyar, és nem is kyr jellegű vallás szimbólumai vannak az oltáron. Az oltár egyszerű műalkotás, semmilyen mágikus jelenlét nincs rajta. Vallásismeret Mf – Kaoraku az Enoszukében tisztelt sárkányistenség korai, primitív szakrális oltára. Az efféle oltárokból kialakítottak tároló helységeket, melyeket az oltár bizonyos pontjainak megnyomásával lehet aktiválni.*

A láda nyitját avatatlanok is van esélye megfejteni, amennyiben ezt kifejezetten keresik. A Mf tudás birtokában +30%, az Af esetében +10% jár a **Titkosajtó keresés** próbához. Amennyiben hőseink ezt az akadályt is legyőzik, találnak néhány teljesen ismeretlen nyelven (crantai-kyr) írt, kitépelt oldalt, melyen fura ákombákomok is láthatóak, melyek egy mágiahasználó számára valamilyen idéző varázslat részét írják le (fordítás után).

*Professzionális játékosok részére a ládafelnyitását olyan módon is megnehezítheted, hogy a láda tetején 4 lyuk látható egymás mellett. A lyukak hozzávetőlegesen 5 cm mélyen ujjnyi vastagságban ékelődnek az oltárba. Az oltár felső lapján egy stilisztikus ábra látható szimbólumokkal.*



Az Égi sárkány örököse, az Örök Tűz hordozója életre kél, ha Anyagból gyúrt testét végül az Élet lehellelte érinti.

*A felirat valószínűleg szakrális jelképekkel, avagy enoszukei írással lehet felvésvé, bár a játékelmény érdekében ettől szabadon eltérhetsz. Erős fantasyra fogékony csapat esetében akár mágikusan is megjelenhet a felirat, így érthetik a játékosok. A rejtvény megoldása, hogy a 4 tárolóba a 4 őselemből kell elhelyezni a megfelelő sorrendben. A helyes megoldás: 1. Föld (lehet homok, hamu, kódarab), 2. Tűz (égő pálcika, begyújtott olaj, gyertyaláng), 3. Víz, 4. Levegő (belefújás, fuvallat).*

7. **Fürdő, mosdóhelyiség.** A helyiség ajtaja csukva, odabentről azonban kiontott vér szaga csapja meg a belépő orrát. A játékosok egy hálórúhás cseléd átvágott torkú tágra nyílt szemű tetemét találják meg. (A lányt egy éles, hosszú törrel ölhatték meg, a seb erről mesél. - **Fegyverismeret Af**)

8. **Lépcsőforduló.** A lépcsővel szemközti oldalon a fali kárpit teljesen megégett egy fél méter átmérőjű foltban. (*Nyomolvasás Af – talán varázslat okozta, Mf – Villámvarázs*) Az itt megjegyzettektől szabadon eltérhetsz, ugyanis a klasszikus villámvarázsnak nincs maradandó jele, bár az efféle kis szignumok apró elemek a hangulatot fokozhatják. Elegendő csak a villámvarázs kötelező Ép vesztésére gondolunk a mágikus tűz szabályai szerint. Dönts belátásod szerint. A lépcső felvezet az emeletre.

9. **Nagyterem.** A korábbi lakók ízlésére utaló, nagyozós stílusú terem kisebb fogadások adására alkalmas. A falakról a díszként felrakott zászlók, kürtök letépvé, a sarokba állított pléháncél felborítva, a kanapé bélése kivagdálva.

10. **Raktár.** A helyiségben néhány kertészkedéshez használatos eszköz található, 20 méter kötél, egy kis olajlámpás, és egy flaska olaj. A raktár a ház hátsó részén elhelyezkedő verandáról nyílik.

11. **Veranda.** A ház mögötti kertből lehet a verandára jutni. Egyszerű fapriccs, van elhelyezve a félig tetővel fedett verandán. A tulajdonos innen szemlélhette a kertjében megtermő növényeket. A ház hátsó bejárata. A zárat feltörték – erővel.

12. **A felső szint folyosója.** A játékosok barátjának, Nerinnek az élettelen teteme fekszik itt saját vérébe fagyva. Alaposabban megvizsgálva Nerint karddal ölhatték meg. Az első csapással lemetsztették a balját, majd egy hosszanti vágással válltól has-középig felvágták. (Vélhetőleg hosszúkard) Nerin szíve ki van vájva, szeme kiszúrva. A halott mellett Nerin jobbánál saját vérével néhány egyszerű mágikus rajzolat egy utolsó átok varázslat jeleit tartalmazza. Ha van a csapatban boszorkány, boszorkánymester, illetve pap, akkor megállapíthatják, hogy az áldozat valamilyen betegség átkot kaphatott meg.

13. **Dolgozószoba.** Nerin itt töltötte utóbbi idejének legjavát. A falakon mindenütt könyvespolcok, bizarr üvegcsék. A legtöbb könyv a földön hever, a tintatartót leborították, a dolgozóasztalt széttörték. Az ajtó nyitva áll. A földön szétszórt papírosok, melyeken valami geológiai számítást végezhetett, és a környék egy kisebb területet felölelő térképe található.

14. **Nerin Hálószobája.** A szobában kényelmes baldachinos ágy található, melyről a bélés leborítva, a fal mellett fekszik. Nerin öltözködő ládája feltörve, az összes pénz eltűnt.

15. **A cseléd szobája.** Ez is fel van túrva. A szoba elhanyagolható, ám Nerin nemes lelkére vall, hogy egy cseléd ekkora szobában lakhatott.

## Cselekmény II. – Nyomozás

A kalandozók a megszerzett ismeretek birtokában nagy valószínűséggel elkezdnek körülszaglászni a városban. Nyilvánvaló, hogy ha sikerül megfejteniük a levél kódolt üzenetét sokkalta előrébb juthatnak, azonban az üzenet nélkül is elvégezhető a kaland. Az alábbiakban a kaland számára fontos nyomozási lehetőségek, kiindulópontok kerülnek feltüntetésre. Mivel a kaland ezen szakasza a leglazább, végtelen lehetőség van a megfelelő eredmény eléréséhez. A nyomozási szakasz fő motivációja felbontható néhány főbb vonalra, hogy egyáltalán miért is nyomoznak a kalandozók.

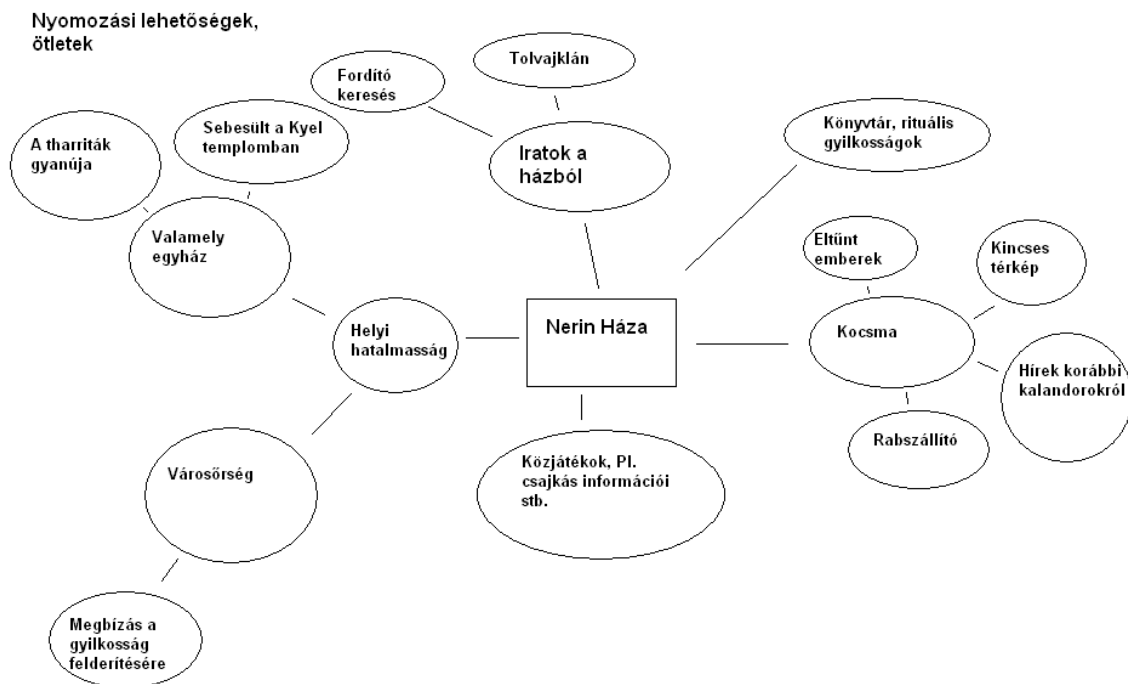
### Motivációk:

A, **Bosszú.** A kalandozók meg akarják bosszulni barátjuk halálát. *Normál esetben ennek elégnek kellene lennie, emellett más motívációs tényezőket is bevethetsz, minél több szál motíválja a játékosokat, annál eltökéltebbek lesznek.*

B, **Vagyonszerzés.** A kocsmában hallott pletykák felkeltik a kalandorok érdeklődését, hátha értékes kincsekre bukkanhatnak a romok között. Megszerezhetnek egy kincses térképet, ami egy romváros helyét jelöli.

C, **Küldetés egy helyi hatalmasságtól.** A Tharr egyház küldetése a Kutatók felderítéséről, és eliminálásáról. A városórség küldetése a gyilkossági ügy felgöngyölítésére, vagy a titokzatos eltűnések kinyomozására. Kobra klán tolvaja esetén elküldik körülszaglászni a kalandozót, mi lehet a hegyekben.

A konkrét információforrások 10 pontba kerültek rendszerezésre. Az alábbi lista nem teljes, számtalan lehetőséggel bővítheted a történetet. A lehetőségekről a könnyebb átláthatóság kedvéért álljon itt egy kisebb ábra. Példajellel a következő lehetőségek állnak a játékosok rendelkezésére:



### Lehetőségek:

#### I. Utána kérdezősködnek a koldusoktól, helyi alvilágtól a gyilkosságnak.

**Megszerezhető ismeretek:** a koldusok meglehetősen félnek az idegenektől, de némi élelem, illetve pénz reményében boldogan megosztják csekély tudásukat, miszerint hajnalban sikoltozásokat hallottak, és közvetlenül ez után egy férfit láttak távozni egy sebesülttel a lova nyergében, majd ezt követően nagyjából fél órával később egy másik férfi is távozott a házból, közvetlenül a játékosok megérkezését megelőzően.

#### II. Benéznek a könyvtárakba, és kikutatják mely szekták rituális módszere a kar, szem, szív kivágása.

**Megszerezhető ismeretek:** ez nyilvánvalóan a legnehezebben megszerezhető ismeretek egyike. A rituális módszer rengeteg szekta sajátossága lehet. Ha a játékosok bebocsátást nyerhetnek a filozófiai egyetem könyvtárába, úgy van esélyük az ismeretek megszerzésére. A könyvtárban minden írás/olvasás tudónak van százalékos esélye az alábbiak szerint:

Módosítók	Írás/olvasás Af	Írás/olvasás Mf
Minden vizsgálatlaltöltött óra	1%	2%
Vallásismeret Af (északi)	-	1%
Vallásismeret Mf (északi)	3%	4%
Történelemismeret Af	0-1%*	1%
Történelemismeret Mf	2%	4%
Legendaismeret Af	2%	3%
Legendaismeret Mf	4%	5%
Ósi nyelv-Kyr Af	3%	5%
Ósi nyelv-Kyr Mf	6%	8%
Könyvtáros segítsége 1-2 ezüst	5%	8%
Főkönyvtáros segítsége 1-2 arany	10%	16%

Például egy karakter Írás/olvasás Af, Történelemismeret Mf, Legendaismeret Af képzettségekkel rendelkezik, és 6 órát tölt a kereséssel, akkor a százalékos esélye:

6+2+2 = 10%.

A sikeres dobások függvényében a rituális gyilkosságok eme bevett eszközeit a karakterek képesek leszűkíteni az alábbiakra:

**Orwella káosz-szektaí.** A kitalált úrnő kegyetlen papnői mágikus, csillagászati együttállások idején egyszerre metszik fel 9 nemes-származású, tisztavérű halandó torkát, metszik ki a szívét, vágják ki a szemét, így kedveskedve a kitaláltoknak. A rituálé elvégzésével elnyerhető a kitalált kegye, és a rituáléban résztvevők mérhetetlen hatalomra tesznek szert.

**Sin'Mardur.** Egy ősi, talán kyria idejéig visszavezethető titokzatos klán, mely az ősi iratok szerint az elődök ellenségeit (*több utalás is esik a máguscászárók birodalmára, feltételezhetően az ősök ellenségei alatt a crantai birodalmat értették*) pusztította el ilyen módon, azért, hogy a testüket-lelküket ért csonkítások során befoghassák, és örökre elpusztíthassák ellenségeik lelkét. A szekta a fellelhető iratok alapján Tharr egyháza maradéktalanul kiirtotta Psz. 3. évezredre.

**A Hatalom Kulcsainak Kutatói.** Viszonylag új-keletű, csupán néhány évszázada megjelent toroni szekta. A különleges ősi tárgyak begyűjtésével foglalkoznak, a csonkításokat pedig valószínűleg átvették valamely ősi hagyományokat felmutató szektától, ezzel is megnehezítve azonosításukat. Tharr egyháza valószínűleg a szekta kiirtásán fáradozik, ezért a szekta a legnagyobb titokban végzi tevékenységét.

### III. **Keresnek valakit, aki le tudja fordítani a szöveg tartalmát.**

Ez a lehetőség nyilván csak akkor áll fenn, ha a játékosok megtalálták Nerin titokzatos ajándékát. Fordítót nem éppen könnyű keríteni, de a városi Iskola egyik igen híres oktatója **Bolwar Xubll'igor** az ősi nyelvek híres professzora talán megbirkózik a feladattal. A kitépelt lapok egy idéző litánia bizonyos részleteit jegyzik le...

### IV. **Térképészettel rendelkező karakterek megfejtik a dolgozószobában talált geológiai számítások értelmét.**

Nerin számításai leginkább asztrológiai, illetve geológiai jellegűek voltak. Nerin feljegyzései szerint az elkövetkező napokban, hetekben az égi jelenségek valamilyen különleges, de mindenképpen sötét erők ébredését jelzik. A feljegyzések szerint az égi jelenségek az Erkag-hegység északi magaslatain lesznek a legerőteljesebb hatással. A geológiai számítások értelmezéséhez mindenképpen **Térképészet Af**, és **Írás/olvasás Af** képzettségek szükségesek. Amennyiben ezek rendelkezésre állnak, megállapítható az is, hogy a számítások epicentruma egy jelenleg is használatos bányaterületre esik, a várostól néhány napnyi járásra, keletre az Erkag-hegységben.

### V. **Bejelentik a városőrségnél a gyilkosságot.**

Jó jellemű bandának majdhogyanem kötelező, ez esetben magyarázkodás következik, a városőrség legfeljebb bent tartja a csapatot egy éjszakára, de ne fadjon el a dolog. Bizonyíték hiányában errefelé nem szokás halálra ítélni senkit. Ha a csapat tagja valamely lovag, pap, vagy elismert szervezet tagja, netán a Híres előnnyel rendelkezik valaki, úgy a csapat mondandóját készséggel elhiszik, és elrendelik a ház, és a bizonyítékok lezárását.

*Könnyen előfordulhat, hogy a városőrség felajánl egy szerényebb összeget, hogy a kalandozók derítsék fel az ügyet. További érdekes szál lehetséges abban az esetben, ha a játékosok nem találják meg az oltárba tépelt lapokat. Ebben az esetben ugyanis, miután a városőrség lepecsételte a házat, a Kutatók visszaküldik két fejevadásukat a házhoz. A kutatók a te belátásod szerint akár a városőrség egy alacsony beosztású tisztjét is lefizethették, így megszerezték a pecsétet, hogy miután a házat újból átkutatták, lezárhassák maguk után a helyszínt. A játékosok esetlegesen gyanakodhatnak a városőrség egyik tisztjére, (Emberismeret stb. alapján gyanús lehet számukra, esetleg elszólja magát a tiszt) és felmerülhet, hogy este visszamennek a házhoz, ahová a Kutatók is megérkeznek. A városőrségnél esetleg megtudhatják a játékosok, hogy mostanában bejelentettek a közeli falvakból, városszéli környékről titokzatos eltűnéseket, amelyek ugyan nem nagy számúak, de a helyi erők eddig nem találták meg a dolog forrását, holttestek sincsenek...*

**VI. Ha megszerezték az információt a sebesültről, esetleg körülnézhetnek az egyik gyógyító istenség kápolnijában is.**

Keyül (Kyel) templomában látták el a sebesültet. Ha a játékosok egy napon belül felkeresik a kápolnát, a sérült harcost még az ispotályban találják. Seblázás, és láthatólag magán kívüli állapotban. Folyamatosan fura zagyvaságokat fecseg össze-vissza holmi legyőzhetetlen seregekről, a császár visszatértéről, bosszúról, meg a Halál könyvéről. Jelenlegi állapotában semmi használható nem szedhető ki belőle. Sérülését valószínűleg villámvarázs okozta. A férfi bal vállán egy kulcs alakú bilog van beégetve. Valószínűleg „rabszolga” lehet. (A Hatalom Kulcsaink Kutatója.)

**VII. Tharr kolostor:** Toroni, vallásos csapat esetén a kalandorok felkereshetik az egyházat, és beszámolhatnak a különös történésekről, a gyilkosságról. A kolostorból szintén megszerezhetőek azok az ismeretek a rituális gyilkosságokról, amelyek a könyvtárból. A templomban akár megbízást is kaphatnak, hogy amennyiben a Kutatók ténylegesen léteznek, irtsák ki azokat.

**VIII. Tolvajklán felkeresése:** Előfordulhat, hogy a játékosok a helyi tolvajokhoz fordulnak, hogy információkat szerezzenek. A fogadó előtti téren lehet a kapcsolatot felvenni a klánnal. A klán információkat adhat a kyel templom sebesültjéről, esetleg arról, hogy az őrségben valaki összejátszik a Kutatókkal, biztosan tudnak a korábbi kalandozókról, akik a hegyekbe mentek kincseket kutatni. *Nem szükséges egyik nagy klán sem a környékre, de dönts belátásod szerint. Amennyiben nagy klánt választasz, a Kobráké a város alvilági irányítása. A tolvajok valószínűleg pontos információval rendelkeznek mindenről, de megkérik a dolog árát. Apró megjegyzés, hogy a tudálékoskodás akár visszajára is sülnhet, ugyanis abban az esetben, ha a Kutatók nyomoznak a karakterek után (pl. nincs náluk a könyv, vagy rájönnek a hiányzó oldalakat ellopta valaki az orruk elől stb.) tolvajok a Kutatók vadászainak is kiadják megfelelő fizetség esetén a megtudott válaszokat. A fenti információkon kívül bármit tudhatnak, a realitás keretein belül.*

**IX. Kocsmá:** A játékosok felkereshetik a városi kocsmát, és érdeklődhetnek némi pénzért cserébe. Itt információkat szerezhetnek a novellában szereplő korábbi kalandorokról, akik hetekkel ezelőtt indultak útnak, és nem tértek vissza, valószínűleg odavesztek. *Amennyiben motivációhiányban szenved a csapat, úgy a hegyekben lévő kincsek legendáival lehet a játékosok kedvét felkelteni az utazásra, amennyiben úgy ítéled meg, akár egy kincses térkép is előkeveredhet valahogyan (pl. kártya nyereség, vagy valaki felajánlja megvételre, vagy egy vén alkoholista eladja pár italért stb.), ami egy utat jelöl egy rég elvesztettnek hitt ősi városba. Amennyiben a Kutatók nem rendelkeznek a könyv egészével, úgy titokzatos eltűnésekről is újságot lehet a kocsmában, esetleg arról, hogy egy rabszállítót láttak a város keleti kapujánál stb.*

**X. Közjátékok:** Ha semmiképpen nem megy, a játékosok információkat szerezhetnek a városban való közlekedésük során, csajkásoktól, a hidakon való átkelés során esetleg a híd vámszedőitől, öröktől stb. A lehetőségeknek csak a kalandmester fantáziája szab határt.

### **Cselekmény III. – Út a hegységen keresztül**

A hegyekbe vezető út néhány napot vehet igénybe. Nyilván tapasztalt erdőjáró, vagy vezető segítségével gyorsabban megtehető a kívánt távolság. Az Erchag hegység lejtői kiszámíthatatlan változatosságú terepén legkönnyebben gyalogosan lehet haladni, legfeljebb lovakkal, azonban szekerekkel csak akkor, ha a csapat nyomkeresője rálel arra a kanyaringós, és mára már igencsak elhagyatott ösvényre, mely az egykori rézbányák irányába vezetnek.

Az úton semmi különös nem történik a kalandorokkal, ezért a következő közjátékok közül választhat a mesélő, ha izgalmat óhajt a kalandoroknak okozni. Mindenképpen megkérném a mesélőt,

hogy jól fontolja meg a döntést a rendelkezésre álló időkeret, és a játékosok számára történő maximális játékelmény biztosítása miatt.

**Közzjáték 1:** Egy öreg koldus botladozva jön le a hegyoldalról. Szürkület tájékán találkozhatnak vele össze a kalandorok. Az öreg galambszürke kámzsát visel, vándorbotot fog kezében, és amikor meglátja a kalandorokat megáll. A kámzsa alól az arcát nem lehet látni. Az alak tarása, görnyedt járása rendkívüli fájdalomról tesz tanúbizonyságot egy tapasztalt emberismerő számára. Ha a kalandorok megpróbálnak szóba elegyedni az öreggel, az átszellemült hangon megszólal, és a következőket adja elő:

„Fény, mit áraszt a hold ezüst sarlójából, látja utolsónak az én szenvedésem. Magányos vándor tengernyi földön vizet nem lelhet, s mindig szomjúhozik. Gyilkos ármány, hatalom s becsvágy nyitják a Kárhozat Palotájának kapuit.”

Ha a kalandorok megkínálják egy kis vízzel az öreget, a kóbor lélek megnyugszik, és egy mosoly kíséretében szertefoszlik. Amennyiben így történik, a karaktereknek kioszt egy jó tanácsot: „Óvakodj a máguskirály csalárd ígéretétől!”

Amennyiben az öreget megtámadják, az öreg elsikoltja magát, és egy 30 E fájdalomkózoszt szenved el mindenki, aki a közelben állt. A fájdalom képei (kazamaták, katonák, vér, öldöklés, szenvedés, téboly) akkor is átjárják a játékosok agyát, ha ellenálltak az E-nek. Amikor magukhoz térnek az öregnek nyoma veszett. *Módosított Pszi alkalmazás a fantasy jegyében. ETK. 119. oldal. Mentál ME. Az öreg egy kóbor lélek, nem keveredik harcba a játékosokkal.*

**Közzjáték 2:** A kalandorok az éjszaka egy mély szurdok mellé épített romos toronyban pihenhetnek meg. Ám szerencsétlenségükre a környék rusnya orkok szálláshelye, akik este másznak elő odúikból, hogy zsákmányt szerezzenek. A csapat az esti zápor elől vélhetően a romos torony viszonylagos biztonságába húzódik, ám a meggyújtott tábortűz, a hangoskodás, a főtt étel illata mind odacsalhatja az orkokat. *Itt megjegyzendő, hogy a fenti orkok primitív satnya fekete orkok, nem összetévesztendő a summárium orkjával. Az orkok harci statisztikái a mellékletben találhatóak.*

**Közzjáték 3:** A csapat hajnalban találkozik egy öregasszonnyal, aki különleges herbáliákat kutat egy lapos, hatalmas sziklával, és gyér erdővel borított szakaszon. Az öregasszony Céliának hívja magát, és ha beszédbe elegyednek vele a játékosok, elmondja, hogy a különleges, fehér virágú, hasított levelű Jósfú után kutat, mert ebben az időszakban csak ezen a környéken lehet megtalálni a ritka kincset érő herbáliát. Amennyiben a játékosok rászánnak egy kis időt, a Herbalizmusban járatos játékosok segíthetnek Céliának a jósfú megkeresésében. *Minden Afherbalistának 40% esélye van a növény fellelésére, a Mf – on képzett karaktereknek pedig 65%. Erdőjárás szakértelemmel rendelkező karakter Af esetén 30%, Mf esetén 50% eséllyel találja meg a növényt. Képzetlen karakter is megpróbálkozhat a dobással, ám nekik mindössze 10% esélyük van a sikerre. Célia egyébként 3 órán belül maga is megtalálja a keresett füvet. A bonyodalom azonban itt kezdődik. Egy kisebb csoport jósfú van egy rakás lapos kő mellett, azonban a kövek alól baljós sziszegés hallatszik. Egy mérgekígyó vette be magát a lapos kövek alá, és féltő, hogy a közelmérészkedő herbalistát megharapja. A kígyó mérge ellen egészségpróbát kell tenni -3-al. Rontás esetén K6 órán belül halált okoz, siker esetén k6 órára a rosszullét szabályai érvényesek. A kígyóból 1 adag hasonló hatású fegyvermérge nyerhető. Ha megoldják a problémát, Célia hálából a csapattal tart egy darabon, és első táborozáskor elkészít egy adag jósfőzetet, mely a lehetséges jövő képeit villantja fel a játékosok előtt. Játéktechnikailag ez azt jelenti, hogy a kaland hátralévő részében a játékos egyetlen kört, vagy nem harci jelenetet egy alkalommal visszafordíthat, ezzel akár a halál torkából is megmenekülhet! A mesélő megfelelő kontrollal használja az ajándékot.*

#### Cselekmény IV. – Ar Akwar erődje, és az útközet a gonosszal

A játékosok megérkeznek a Nerin által megjelölt, vagy a sebesültből kiszedett helyszínre. A hatalmas tuskeszzerűen felgyűrődött, töredezett hegylanc egy részén oda nem illő, mohával benőtt ódon falon friss kaparászás, nyomai felfedték a falat mintázó ősrégi faragás egy részét. A csapat nyomkövetői könnyedén megállapíthatják, hogy a közelmúltban valaki járt erre, és valószínűleg nem egyedül volt. *Erre utalhatnak az útközetben talált ürülék, egy elhagyott patkó stb.* A nyomok egy kisebb csapat lovasra utalnak. A hegység jelentős részén zuzmókkal, mohával benőtt, sziklás talaján jól

látható nyomok utalnak arra, hogy egy nagyobb szikla tövében valaki a közelmúltban felfedezett egy szellőző kürtőt, amely a föld mélyére vezet.

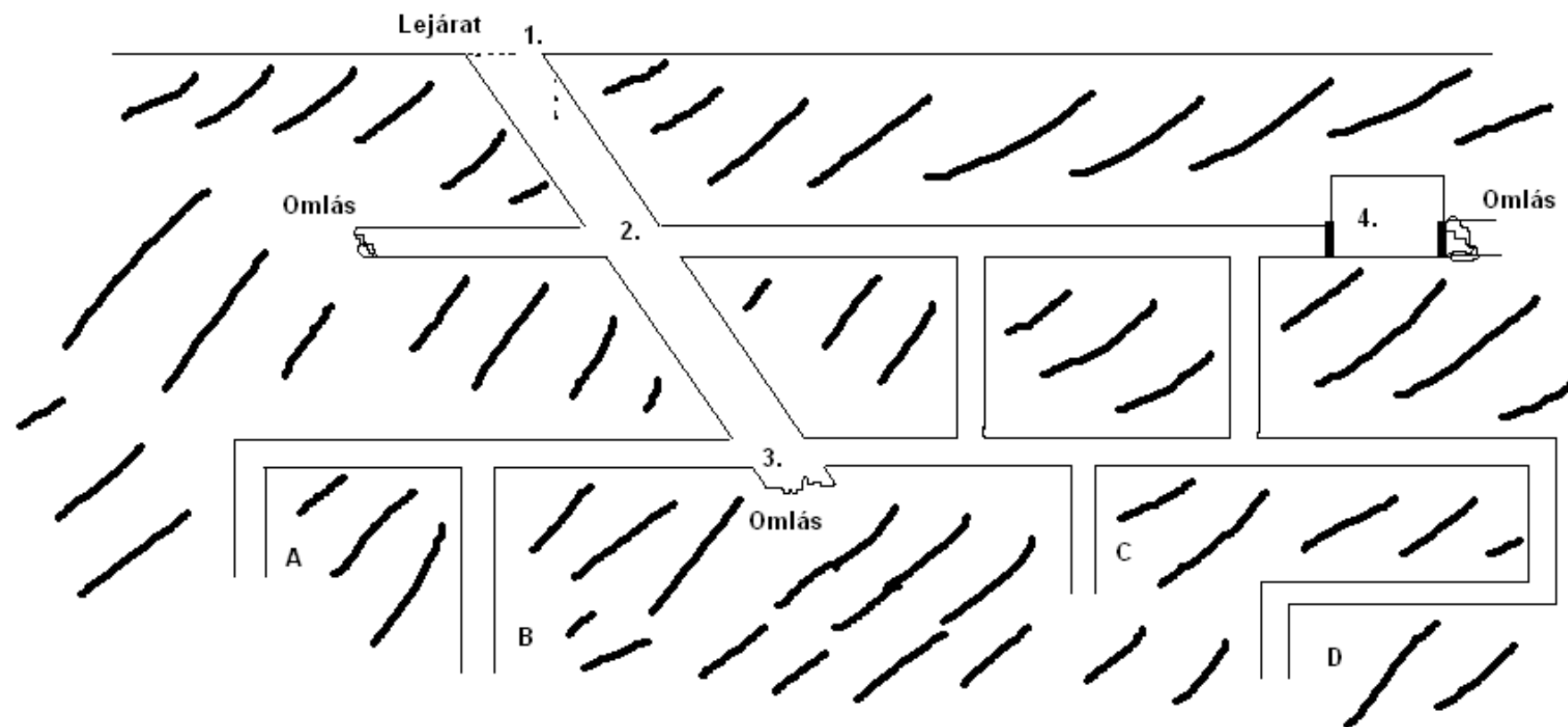
Km! A Hatalom Kulcsainak kutatói opcionális esetben már a helyszínen vannak, és attól függően, mennyi részt birtokolnak a könyvből, a következő stratégiákat alkalmazzák:

1. A teljes könyv a birtokukban van – ez akkor lehetséges, ha a játékosok nem találták meg az oltárba rejtett lapokat. Ebben az esetben a csapat teljesen bizonyos abban, hogy teljes sikerrel jártak, és egyetlen őrszemen (fejvadász) kívül mindenki az erődben tartózkodik, vélhetőleg a főkapuig is eljutnak, ahol a nagy megidéző litániára készülnek.
2. A könyv nagy része a birtokukban van, csak az oltár néhány oldala hiányzik. Ebben az esetben véráldozattal kívánják a kaput feltörni mágikus erővel. Ebben az esetben sejtik, hogy valaki még tud a tervükről, ezért jóval körültekintőbben járnak el, egy varázshasználó, és két testőr maradnak kint őrködni. Amennyiben a csapatot támadás éri a varázshasználó pszi üzenetet küld a bentieknek, hogy azok felkészülhessenek.
3. A könyv nincs a birtokukban. Ebben az érdekes esetben csupán néhány felderítőt küldtek előre, hogy keressék meg az ősi járatokat, ők azonban a csapdák áldozatai lettek. A kalandorok így még a főcsapat előtt érkeznek meg. Ebben az esetben az ellenség csupán a végjátékba szólhat bele, viszont a kutatók a játékosokat üldözik.





### Szellőző járatok



A,B,C,D - Lejáratok az egykori erődítménybe

## A Szellőző járatok

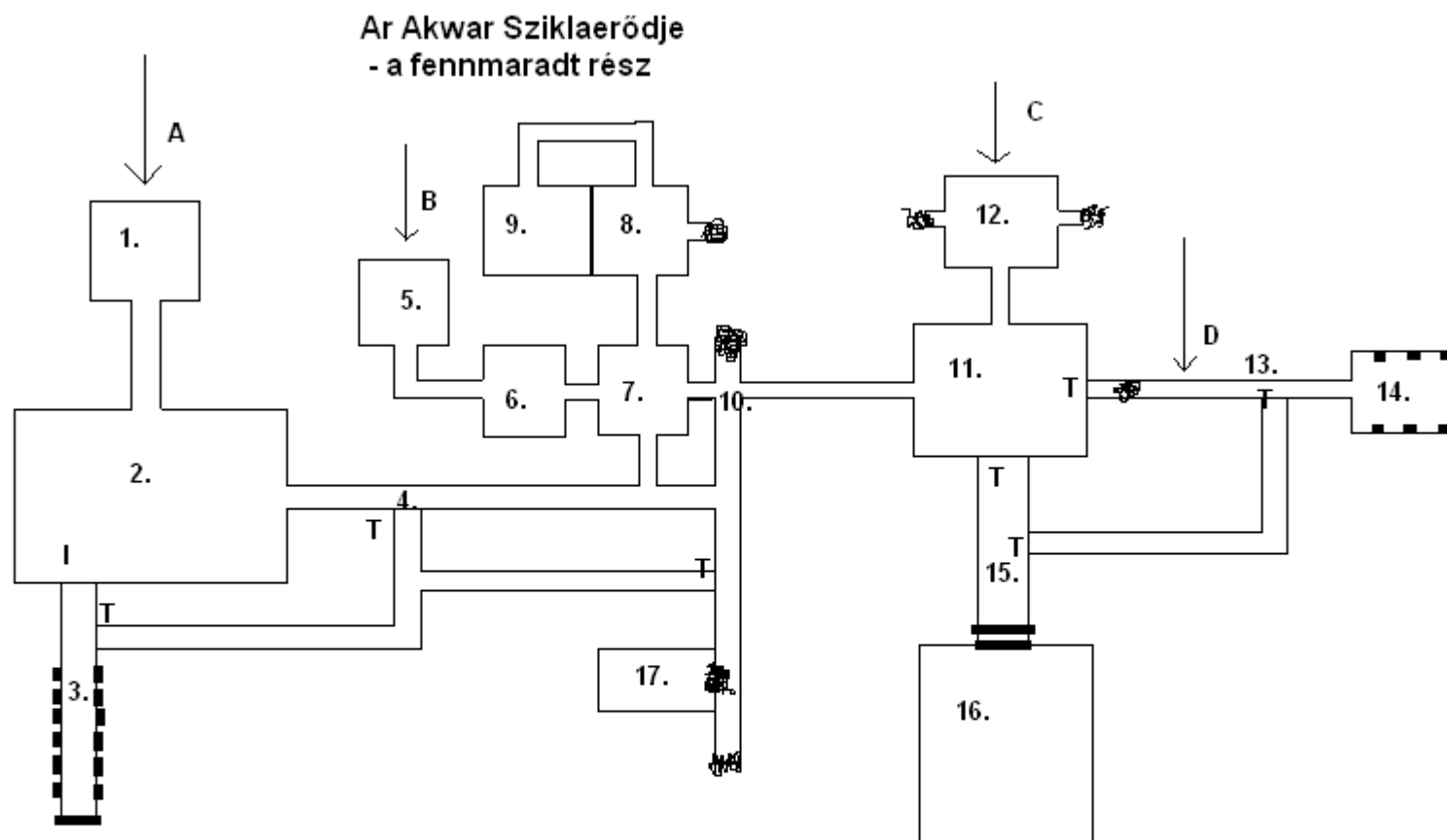
1. A **lejáró** nem más, mint a sziklaerőd egyik szellőző csatornája. A szellőzőjárat átmérője lehetővé teszi, hogy egy humanoid méretű lény különösebb nehézség nélkül lemásszon rajta. Az avatott szemlélődő rögtön észreveheti, hogy a járatot egykor vasráccsal védtek a külvilágtól, mára azonban már csak nyomokban emlékeztet korábbi mivoltára. A tátongó lyuk közel 60 fokos dőlésszögben tart a feneketlen, sötét mélységbe. A lejárát teljes egészét törmelék, és jelentős részét pókháló borítja. Mindenütt patkányok, és egyéb élősködő állatok neszezését hallani, melyek élénk érdeklődéssel figyelnek fel a behatolókra, de az első veszélyesebb helyzetben eliszkolnak.


2. Az **első kereszteződés** hozzávetőlegesen 25 láb mászás után közelíthető meg. A szellőző mentén egy keskeny párkányon közelíthető meg a két oldaljárat. A kapaszkodást két oldalt egy-egy vastag lánc segíti, melyek azonban tekintettel a lánc korára meglehetősen kellemetlenséget okozhatnak a botor kalandoroknak. Hozzávetőlegesen 40 kg-nál nehezebb terhelésnél a lánc elpattan, az elővigyázatlan kalandor pedig, ha elvesíti ügyességpróbáját, csúnyán megütheti magát, ugyanis a következő szint 15 lábbal mélyebben van... Az első kereszteződésnél már érezhető a fény hiánya, az oldaljáratokban pedig teljes sötétség uralkodik.

3. A szellőzőjárat egy csúnyán elzáródott **hasadéknál** végződik. A gyakori földrengések hibáztathatóak a járat teljes használhatatlanságáért. Két oldaljárat nyílik a hasadék mentén, mindkettő jelentős mennyiségű törmelékkel borított, de ennek ellenére járható. Amikor a játékosok a hasadékon átkelnek, a föld váratlanul elkezd morajlani, a járatok tetejéről pedig apróbb kődarabok potyognak alá. *KM: A földrengés nem okoz igazi veszélyt a játékosokra nézve, de időnként érzékeltesd, hogy bármikor a fejükre szakadhat az egész járat!*

4. Amennyiben a játékosok ezen a járaton indulnak el, egy korhadt, bedőlt ajtó maradványain átnyomulva egy kis **szobahelyiséget** pillanthatnak meg. A helyiségben vélhetően valaki lakhatott korábban, erre utal a mára már teljesen összeroskadt ágy, asztal. A falakon mindenütt rozsdás láncok, egérfogók, és kisebb nagyobb gyalogos csapdák. A szobahelyiség másik ajtója mögött a járat beomlott, a továbbhaladás reménytelennek bizonyul abban az irányban. A szoba használati tárgyai közül egy kis olajmécses keltheti fel a játékosok figyelmét. A kopott bádorglámás még tartogat némi olajat az alján, így legalább fél órára megfelelő fényt képes biztosítani.

A, B, C, D – A játékosok a járatok egyikén át juthatnak le a hajdani erődítménybe. Mindegyik járatban közös, hogy kivájt kapaszkodókon lehet lemászni. A járatok 90 fokos lejtéssel nyúlnak a mélybe, nem árt, ha óvatosak a kalandorok. Az **A** jelű lejárát mellett a járatok legutolsó felügyelője gyalogos csapdát helyezett el. Az ósdi medvecsapda az idő vasfogát túlélve halálos veszedelmet rejthet az óvatlan elől haladónak. A csapda törmelékkel álcázott, minden elhaladónak 50% esélye van arra, hogy belelép a csapdába. A csapdát -15%-os csapdafelfedezés dobással lehet felfedezni. Amennyiben valaki belelép, úgy 3k6 sebzést szenved el, és *vérmérgezést kap. Egészség próba -1.* A **C** jelű lejáró előtt egy viszonylag friss, cafatokra tépett tetem fekszik. A szerencsétlen lélek feje, két karja hiányzik. A szakavatott nyomolvasók, illetve mágiahasználók könnyen megállapíthatják, hogy a közelmúltban egy mágikus csapda aktiválódhatott. Jobb lesz hát az elővigyázatosság. *(Robbanó rúnák vannak a járatnál, éreztessd, nem ez a legjobb út...).* A szellőző járatok más veszedelmet nem tartogatnak a látogatóknak, ám, ha akarod, nyugodtan lehet szellemek suttogásával, hideg légáramlatokkal, kacagással, esetleg további meglepetésekkel, robbanó rúnákkal fokozni a feszültséget. A Hatalom kulcsainak kutatói a C járatot választották. A novellában szereplő Árnycsapat pedig a D jelű járatot.



-  — Omlás
- T — Titkos járat
- I — Illúzió fal

## Ar Akwar Sziklaerődje

1. **Napkút:** Az A jelű járaton keresztül érkehetnek ide a kalandorok. A terem nyugati falán egy ember nagyságú békaarcú napkorong groteszk domborműve díszel. A békaarc vaskos, felpördülő nyelve tartja a szobor arcából halkán csordogáló hideg, iható vizet. Az ivókút oldalán vékony repedés fut végig, mely vizet juttat a padlóra. A dombormű tövében, és a terem falain élénk színű, fanyar illatú, különleges barlangi mohafélék, és barlangi növények telepedtek meg. A terem padlóját dús, puha mohatakaró borítja. A teremből egy sötét, árkaos folyosó vezet tovább.

2. **Oszlopcsarnok:** A terem hatalmas méreteinél fogva nem világítható be a kalandorok fáklyáival. Az ódon csarnokba lépve, megpillanthatják a játékosok a korokkal ezelőtti építészeti stílusok lebilincselő összhangját. A nagyjából 8 méter magas teremben mintegy 3 lépésként egy emberről vastagságú, boltívvvel összekötött, faragott oszlop áll. Az oszlopokon groteszk szörnyalakok, vízköpők, démonok, és más ocsmány, torz teremtmények stilizált domborművei türemkednek ki. A hely félelmetes volta ellenére sugározza magából az erőt, és a torz harmóniát. A terem közepén a vastag porréteg alatt hatalmas, óvilági császári címer látható, mely egy oroszlán és angyal fejű sárkányt ábrázol. Mesterfokú Heraldikával rendelkező karakter megállapíthatja, hogy a címer a kyrek előtti időből származik, és minden kétséget kizáróan valamilyen uralkodói, királyi vagy császári címer. KM: Amennyiben a játékosokat észrevették a Hatalom Kulcsainak felfedezői, ezen a ponton a fejedelmek kihasználják az előnyüket, és az oszlopok között a kalandozókra támadnak. Kiváló terep kelepcék felállítására, orvtámadásra! A terem déli falán illúzió fal rejt el azt a titkos járatot, mely a díszes kapuhoz vezet. KM: Ha egy mágiahasználó karakter a járat mellett elhalad, lehet különleges érzete, hogy itt valami varázslat működik. Az illúziófal abban az esetben, ha valaki keresi, normál nehézséggel felfedezhető. A fal tervezői el akarták rejteni a falat, de azért törekedtek arra, hogy ne legyen túl nehéz egy hozzáértő személynek azt megtalálnia.\*

3. **Titkos folyosó:** Az illúziófalon, vagy a titkos folyosón keresztül juthatnak ide a játékosok. A teremben a padlón szabályos kőlapok sorakoznak egymás mellett. Azt az érzetet keltik a gyanakodóban, hogy jó néhány halálos csapdát rejtnek. A padló javarészt vastag porréteg borítja. A gyér fáklyafényben a terem vége felé olybá tűnik, mintha katonák állnának mozdulatlan sorfalukat. Közelebb érve kiderül, hogy nem mások, mint egyszerű agyagkatonák, lándzsákkal. Az agyagkatonáknak nincs arca, kidolgozásuk végtelenül egyszerű. A szobrok néma tömegükkel, a kezükben tartott bronz lándzsákkal nyomasztó érzést kölcsönöznek a folyosónak. A folyosó vége felől egyre erősödő zúgás hallatszik. A zaj forrása ismeretlen. A terem egyetlen, hatalmas, díszesen faragott, titokzatos, és megfeszíthetetlen ősi rúnajelekkel teletarkított bronzkapuhoz vezetnek. A kapu meglehetősen magas, és legalább 4 méter széles. Akkora a súlya, hogy halandó képtelen megmozdítani, a titokzatosan villogó rúnák azonban halálos veszedelmeket rejthetnek. A kapu mögött jövő morajlás miatt szinte csak ordítózva lehet beszélni. A mágiahasználókat ez különös módon meglehetősen zavarja így, minden elmondott szóbeli komponensű varázslatnál 25% esély van a varázsrontásra. \* A terem kapuja mögött az égvilágon nincs semmi érdekes. Nincs további járat, gazdag kincstár, csupán egy barlangi folyó, melynek morajlása hallatszik. A tervezők úgy gondolták, a hatalmas, titokzatos kapu az erődöt fosztogatókat megállásra készíti, és soha nem jönnek rá az erőd valódi titkaira.

4. **Összekötő folyosó:** Nem más, mint egy hosszú, pókhálóval gyéren benőtt folyosó. Amennyiben a Hatalom Kulcsainak Kutatói már megérkeztek a helyszínre, úgy a folyosón néhány pár lábnyomot vehet észre az alapos szemlélő. A folyosó egyharmadánál jól rejtett titkos ajtó helyezkedik el. Az egyik fali dombormű szájában található az apró karlantlyú, melynek meghúzására a titkos ajtó hátracsúszik. A titkos ajtó felfedezési nehézsége -15%.

5. **Kínzókamra:** A terem korábbi rendeltetése valószínűleg a sötét papok anatómiai ismereteinek fejlesztését szolgálta. A falakat korhadt, összeroskadt polcok borítják. A berendezés javarésze elpusztult. Mindenesetre nem lehet nem figyelembe venni azokat az asztalokat, melyek kínpadhoz hasonlóan bőrpántokkal szorították le egykori áldozataikat. Az asztalok mellett elnyútt kínezésközök sora fekszik. A teremben lévő 4 asztal közül 2 asztalon aszott, évezredes csontvázak fekszenek. A koponyák, a csontok egy könnyed érintésre összeomlanak. A terembe a B lejáraton keresztül érkehetnek a kalandorok. A teremben irtóztató bűz uralkodik.

6. **Dolgozó:** a terem mindenütt dolgozóasztalok, polcok, kifeszített emberi csontvázak borítják. Az egykori tanítványok, és sötét papok itt gyakorolták praktikáikat. Az asztalokon fellelhető tekercsek java része már porrá omlott, de extrém körültekintő eljárással egy tekercs megmenthető. A Crantai írással írt nekrográfiai feljegyzésekért egy szakértő legalább 100 aranytallért ajánlana.

7. **Üres terem:** A terem összekötőként funkcionál a 6, 8-as terem és a 10-es folyosó között. A vastag porban friss nyomok fedezhetőek fel. A nyomok leginkább egy mezítlábas, csoszogó humanoidéra, és egy puha bőrcsizmás lábéra emlékeztetnek.

8. **A Bélrágó terme:** A teremben irgalmatlan bűz csapja meg a belépők orrát. A berendezési tárgyak mind egy szálig pozdorjává vannak zúzva, legtöbbjükön vastag porréteg, és pókháló terpeszkedik. A terem keleti végéből nyíló járat a földrengések következtében beomlott. A terem északi kijárata előtt egy hasára fordult, brutálisan meggyilkolt test fekszik. Mocskos, alvadt vér borítja a padlót, és szentségtelen bűzt áraszt. A testet közelebről megpillantva az áldozatot kibelették, a húsát jórészt lerágták a csontjairól, a maradványok ez részét nyálas, gennyes hab borítja. KM: attól függően, hogy a játékosok milyen zajt csaptak a teremben, vagy a közelben, a bélrágó felfigyelhet a jelenlétükre. A Bélrágó (Gahul) idejének javarészt a 9-es és a 8-as terem között tölti. A betolakodókat kíméletlenül megtámadja. A meglepetés része ott jön a dolognak, amikor a nem teljesen felzabált, meggyilkolt kutató is feláll a játékosok mögött, mint Gahul. *Nyugodtan lehet még fokozni a drámai hatást véletlenszerű földrengéssel...*

9. **Balzsamozó/nyúzóterem:** A sötét papság itt készítette ki az elpusztított áldozatok bőrét további sötét praktikák elvégzése céljából. A terem számtalan csontot, patkánytetemet, kisebb, bevonszolt emlős csontvázát tartalmazza. A Gahul fertelmes bűze itt is jelen van. Mindazon bátor kalandorok, akik dacolnak a fertőzés veszélyeivel, egy kis tégely balzsamozáshoz, és tartósításhoz használatos ritka komponens: Tűzfenyő enyvet találhatnak. Értéke 15-25 arany körül mozog. A terem másik kincse, az egykori sötét tanítvány nyúzókése **Rachyr**. A fegyver egy megfeketedett pengéjű, széles metszőfelülettel ellátott, sárga jáspisberakású tör, markolatán fekete óriáspók selyméből készített szalag. Rachyr kizárólag Halál jellemű karaktert szolgál, más szemében irtózatot kelt. T/kör 2, Ké: 11, Té: 16, Vé: 7 Sp: K6+3. A fegyver birtokosán végrehajtott életerő manipulálásán alapuló varázslatok 1 E-vel kisebb erővel jönnek létre. Pl.: egy k10 sebzésű életerőszívás hatástalan a karakterrel szemben. KM: *ha úgy látod jónak, a Rachyrt a Gahul is forgathatja a támadáskor. (Ha a harcértékei nagyon gyengék lennének).*

10. **Összekötő folyosó:** A hosszú, észak déli irányban végigfutó folyosót mindkét oldalán domborművel díszítik. Harci jeleneteket ábrázolnak egy dicső népről, mely négylovas harci szekerein meghódítja a világ jelentős részét. A széles folyosó északi, illetve déli oldalán számos omlás lehetetlenné teszi a továbbhaladást. A 4-es számú folyosónál már részletezett titkos ajtó lapul a folyosó alsó harmadában. A folyosó déli részén egy omlás következtében beszorult a 17-es terem bejárata. Hozzávetőlegesen 1 óra munkával a bejárat megszabadítható a ráomlott kövektől.

11. **A Máguskirály próbaterme:** A gazdagon díszített hatalmas terembe a 10-es folyosóról juthatnak a kalandorok. A terem felé vezető folyosón az utolsó előtti boltívre hatalmas, jól látható feliratot véstek crantai, és kyr nyelven. A boltíven oroszlán, és angyalarc vicsorognak a kalandozókra. A felirat lefordítva a következő:

„Járulj színem elé, ha méltó vagy reá,  
Mutasd ki szolgám nagyságod jelét,  
Véred szaván fogom szíved ígését,  
Ki alázatos elmével járul beléphet,  
Megtisztítom jutalmul e lelket!”

A felirat alatti boltíven túl néhány lépéssel egy vérbefagyott halott fekszik. Az, hogy pontosan mibe is halhatott bele, nem látszik, de a halála mindenképpen váratlan lehetett. A halott a Hatalom Kulcsainak egyik harcosa.

A terembe a folyosóról is be lehet látni. Egy hatalmas gránittömbből kifaragott királyi dombormű néz farkasszemet a karakterekkel. Az ismeretlen művész, aki a szobrot faragta, igen jól végezte a művét. Csak igen kevés halandó akad (17-es akaraterő, vagy e felett) aki nem pillant félre a tekintetbe, lelkébe látó uralkodói szempár elől. KM: Ha a játékosok valahogyan lefordítják a feliratot, az egyik nyilvánvaló ötlet az lesz, hogy megalázkodva, letérdelnek majd, és úgy járulnak az uralkodó színe elé. Ez esetben a haláluk bizonyos. A király próbaterme ugyanis a kincstárra vezető átjárót őrzi, ahová érdemtelen nem léphet be. Az igazi király, vagy az utódja, aki jogosult a kaput kinyitni, nem kell, hogy megalázkodjon, hiszen az a gyengeség jele. Ez esetben egy egyszerű ügyesség próbával el lehet kerülni a földből, és falból kicsapó fekete-fém lándzsákat. A levitáció, vagy lebegés varázslatok is a kalandozók segítségére lehetnek az akadály legyőzésénél. A terem déli, és keleti falát lefalazták, ezt egy alapfokú építész felismeri. Ha a Kutatók már a helyszínen vannak, a déli falat felbontották.

12. **A királyi őrség állomáshelye:** Az óidőkben a teremben állomásozott egy 8 fős osztag, akik szükség esetén a király segítségére siethettek. Ma az őrhelyekre vezető két oldaljárat teljesen leomlott. A terembe a C belépési ponton lehet bejutni. Abban az esetben, ha a Hatalom Kulcsainak Kutatói tudnak a kalandozók érkezéséről (pszi üzenet), úgy a teremben rejtőzködik egy kisebb csapat, hogy hátbá támadhassa a kalandorokat.

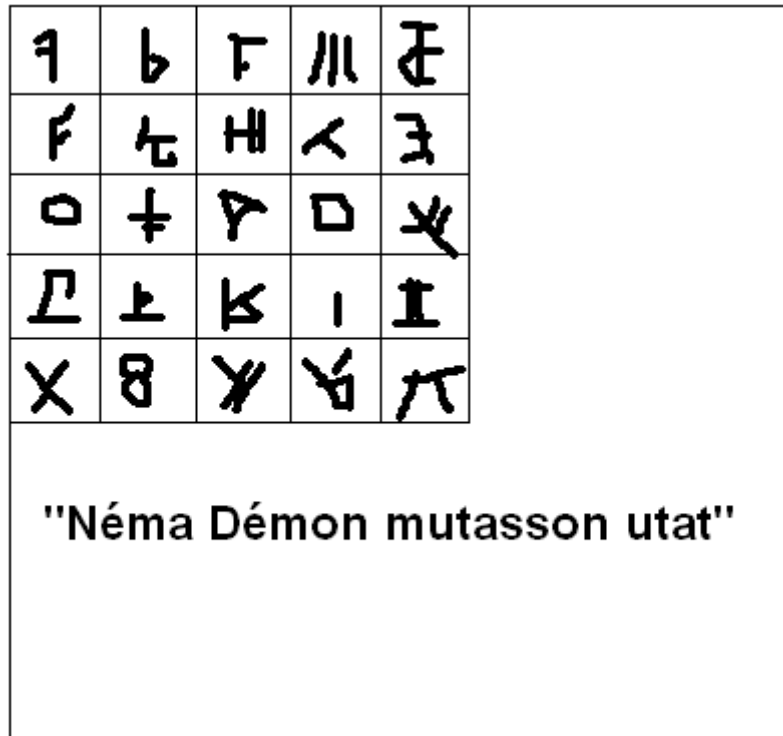
13. **Titkos folyosó:** A titkos folyosó az Első Tanítvány kamrájához vezet. A folyosó nyugati oldalán jelentős omlások keletkeztek a közelmúltban, így arra szinte lehetetlen továbbjutni. A folyosót a kamráig díszes faragványok tarkítják. A D belépési pont is itt található. Közvetlenül a lejárattal mellett egy halott kalandor (Árnyék) életerőtől megfosztott teteme fekszik. KM: Az első tanítvány szükség esetén visszahozza Árnyékot, mint szolgát! A folyosót igen jól álcázott titkos ajtó köti össze a Kincseskamra bejáratához vezető folyosóval. Titkos ajtókeresés -25%.

14. **Az Első Tanítvány Kamrája:** A Lesath kamrája. A játékosok és a KM belátásának függvényében 4-6 crantai kóborló őrizte a termet, melyet egykor zafírkristályok borítottak. A terem sötét mágia bűzétől terhes, közepén egy pókhálószerű rajzolon felnyitott, üres szarkofág terpeszkedik. A szarkofág mellett egy rakás összetört agyagedény látható. Amennyiben a játékosok a Kutatók előtt érnének ide, az Első Tanítvány, és a kóborlók 60%-ban itt tartózkodnak.

15. **A Kapu:** Az igazi kincseskamrát védő nyolcszögletű crantai kettőskapu az antik világ mágikus-mechanikus zárjával. A zár alatt felirat: Néma Démon mutasson utat. KM: *ha a játékosok nem vették fel a kapcsolatot a nyelvész professzorral, szinte lehetetlen a szöveget lefordítaniuk. A zár feloldásához meg kell fejteni a fejtörőt. A jelek a crantai abc egy-egy betűjének felelnek meg. Ennek megfejtésében a játékosok segítségére lehetsz. Esetleg a szimbólumok, alakzatok vallásokból,*

asztrológiából ismert jelek okán lehetnek ismerősek a karaktereknek. A megfejtés D, M, N, azaz néma (magánhangzó nélküli) démon. ☺ Jó szórakozást!

A, B, C, D, E,  
F, G, H, I, J,  
K, L, M, N, O,  
P, Q, R, S, T,  
U, V, X, Y, Z.



A fejtörő legyűrése után felnyílik a második kapu, melynek felnyitásához szükség van a Halottak könyvében megírt litániára. KM: *ha a fejtörőt túl nehéznek találod, vagy úgy véled, jobb, ha már azt a Kutatók megfejtették, rajtad áll, bátran lépd át ezt a részt. Abban az esetben, ha a játékosoké a teljes könyv, mindenképpen ajánlott a fejtörő legyűrése.* A teremben egyébként a Kutatók (az áldozat esetén) megmaradt mágiahasználói, vezetői és a testőrségük van. Ha számítanak a kalandozókra, a császár termében két oldalról letámadhatják azokat. A Lesath, és a kóborlók is megtámadhatják a kalandozókat, és a Kutatókat a teremben...

16. **A kincseskamra:** A crantai birodalom örökségének egy része, mágikus lunír fegyverek, és páncélok. Sajnos ez nem lehet a kalandozóké..., ugyanis egy század crantai kóborló viseli azokat. KM: *éreztesd, mekkora teljesítmény volt eljutniuk idáig, hagyd a játékosokat körbenézni a teremben, de érzékeltesd az egyre erősödő földrengésekkel, hogy a kamra lassan bezárja kapuit... A jutalmazás természetesen a te feladatod, de ne szálljon el senki. A kóborlók a Lesath amulettjével megfélemezhetőek, sőt! A litánia sikeres elvégzése után, ha akad elég vér a karakterek pucájában, irányíthatóak is!*

17. **Kis meglepetés a mindent végigkutatunk kalandoroknak:** A terem a 10-es számú folyosóról nyílik. A bejáratot eltorlaszoló kötömböket elmozgatva (kb. fél - 1 óra munka) feltárul a terem, amelyben hozzávetőlegesen három tucat vére szomjazó tudattalan élőhalott rekedt (katonai szállás volt). ☺

## Konfliktus – Az ellenség mozgása

**A hatalom kulcsainak kutatói:** a csapat célja az ősi kamra felfedése. Mindent elkövetnek az ősi kincstár kirablásáért/a kóborlók feletti hatalom gyakorlásáért. Amennyiben nem szerzik meg a könyv egészét, később rájönnek az oltár kinyitásának titkára, akkorra viszont már nyilvánvalóvá válik számukra, hogy vetélytársuk akadt.

Az utolsó fázis előtt nagyon kicsi az esély, hogy a karakterekkel találkozzanak. Ha a kalandozók a könyvtárban nem jönnek rá a rituális gyilkosság alapján a klánról semmit nem fognak kideríteni.

A kutatók mozgatójának kritikus pontja a végjáték, ebben ugyanis fontos szerepet töltenek be. A C belépési ponton jutnak be az erődbe, a legszerencsésebb, ha a kalandozók nem innen érkeznek, de ez sem tragikus.

**1. Ha tudnak a kalandozókról,** esetleg az őrszemük kiszúrja azokat, vagy nem jelentkezik pszivel egy órán belül gyanút fognak, hogy más is van itt. Nem hülyék, nem harcolnak túlerő ellen az előőrs tagjai. Visszavonulnak, értesítik társaikat. Optimális esetben a 2-es, és a 11-es teremben támadhatnak a kalandorokra. **A 2-es teremben** leginkább a fejedelmek, és a harcosok állhatnak lesben. A csapatot a 2-es teremben Talmuk, a félelf fejedelmek vezetője. Az oszlopok mögül, meglepetésből támadnak, hátbaszúrják, mérgeket használnak, vakharca kényszerítik a csapatot, ha pedig menekülniük kell, az oszlopokat és a sötétséget használják ki. **A 11-es teremben** való összecsapásnál igyekeznek azt elérni, hogy meglapulnak a 12-es teremben, míg a kalandozók a 15-ös teremmel vannak elfoglalva. Ha a KM úgy látja jónak, és az időbe belefér, akár a Kutatók vissza is vonulhatnak addig, amíg a kalandozók meg nem fejtik nekik a kapuzár rejtélyét. Összesen 11 Kutató van a helyszínen, aki a kalandozóknak ellenfele lehet. A Kutatók is emberek, lehetőség szerint megpróbálják maguk oldalára állítani a kalandozókat, ha kell, fizetnek is nekik. Ki tudja, talán gyümölcsöző lesz az együttes munka, de ha a kalandoroknak nem látják igazi hasznát, a kaland után az első adandó alkalommal mindenkit lemérgeznek a boszorkánymestereik.

**2. Ha nem tudnak a kalandozókról,** nem hagynak őrszemeket, csak a 2-es pontnál néhány nélkülözhető fejedelmeket. Ha sikerül őket gyorsan megölni, meglepetésként éri őket a kalandozók megjelenése. Összecsapás a 15-ös teremben várható.

**3. Amikor a lesath és csapata megjelenik,** akár szövetségre is lépnek a kalandozókkal a közös ellenség ellen.

**Az Első Tanítvány** célja, hogy a kincseskamrát kinyissa. Ezt még olyan áron is hajlandó megoldani, hogy a Kutatók, vagy a kalandozók (neki mindegy) bejussanak a kincseskamrába. A kóborlókat irányító amulett a birtokában van. Amint a kapu kinyílik, az összes élőlény lemészárlása, szolgáló tétele a cél. Amint a sereg kiszabadul, a lesath a világra tör, és elpusztítja a kyr korcsokat. KM: ha nagyon muszáj, a rejtély megoldásánál sugallat varázslatot is használhat a lesath, amivel az abc re utalhat.





## Ellenfelek

### Az Első Tanítvány

#### Lesath

Előfordulás: ritka  
 Megjelenők száma: 1  
 Termet: E  
 Sebesség: 100 (SZ)  
 Támadó Érték: 40\*  
 Védő Érték: 80\*  
 Kezdeményező Érték: 20\*  
 Célzó Érték: 0\*  
 Sebzés: életerő szívás, vagy fegyver szerint  
 Támadás/kör: 1\*  
 Életerő pontok: 30  
 Fájdalomtűrés pontok: 60\*  
 Asztrál ME: immunis  
 Mentál ME: immunis  
 Méregellenállás: immunis  
 Pszi: 61\*  
 Intelligencia: kimagasló  
 Max. Mp.: 100\*  
 Jellem: Káosz, Halál  
 Max. TP: változó  
 Necrografiai osztály: VII., életerővel táplálkozó szellem  
 \* a táblázatban szereplő adatok csak példa értékek, függenek a lesath életében tűzött foglalkozásától



Az Első Tanítvány harcban erősen kihasználja a légiessé válás képességét. Légies állapotában láthatatlannak minősül, csak akkor jelenik meg fizikai formájában, ha támadást intéz az ellenfele felé. Csak mágikus, vagy áldott fegyverrel sebezhető! Legyőzése esetén a rubingyűrűje (hatalom amulett), és a jáspis amulett a kalandozók birtokába kerül. Használja a boszorkánymesteri nekromanciát, villámmágiát, rontásokat, sugallatot képes küldeni. Psziből lökést, fájdalomkókozást, megakasztást használ.

#### Crantai Kóborlók - Bestiárium

#### Crantai kóborló

Előfordulás: nagyon ritka (lásd alább!)  
 Megjelenők száma: 2k6  
 Termet: E  
 Sebesség: 100 (SZ)  
 Támadó Érték: 95  
 Védő Érték: 115  
 Kezdeményező Érték: 20  
 Célzó Érték: -  
 Sebzés: 1k10+4 (hosszúkard)  
 Támadások száma: 1  
 Életerő pontok: 35  
 Fájdalomtűrés pontok: - (lásd alább!)  
 Asztrál ME: 6  
 Mentál ME: 6  
 Méregellenállás: immunis  
 Pszi képzettség: 25 Pp (lásd alább!)  
 Intelligencia: magas  
 Max. Mp.: -  
 Jellem: Káosz, Halál  
 Max. TP: 950  
 Necrografiai osztály: II., éji rém

SFÉ: 6

Kard:

Ké: +10, Té: +20, Vé: +15, Ha nagyon keménykednek a játékosok, nyugodtan emeld az értékeket ennyivel!

A kóborlók pusztító ék harcmódban együtt harcolnak! Tessék kimesélni ☺

Kóborlóból a lesath irányítása alatt 4-6 db áll, a játékosok száma, ereje szerint a Km mérlegeljen. Megsebzésükhöz mágikus vagy áldott fegyver, és túlütés szükséges!

**Talmuk – A Hatalom Kulcsainak Kutató Vadásza**

Fejvadász 8. tsz.

Tám/kör: 2 alap/+1hosszúkard/dobótőr

Ké: 40 / 58 / 55

Té: 80 / 111 / 101

Vé: 121 / 150 / 123

Sebzés: k10/k6 + toroni pokol

Sfé: 2 bőr

Ép: 10

Fp: 73

Asztrál Me: 49

Mentál Me: 49

Méregellenállás: 4

Pszi: 35 //20 pont din-pajzsban

Intelligencia: magas

Hátbaszúrás Mf, Pszi Mf, Fegyver Mf,

Dobás Mf,

**Daqrus Siletus – A Hatalom Kulcsainak Vezére**

8. tsz. Renegát tűzvarázsló

Tám/kör: 1 alap/+1másfélkezes

Ké: 26 / 37

Té: 65 / 93

Vé: 108 / 134

Cé: 6 / -

Sebzés: 2k6+2

Sfé: 2 bőr

Ép: 10

Fp: 48

Asztrál Me: 61

Mentál Me: 60

Méregellenállás: 5

Pszi: 40 //30 pont din-pajzsban

Mp: 48 tűzmágia

Intelligencia: magas

Pszi Mf, Fegyver Mf,



**A Hatalom Kulcsainak Harcosai**

Harcosok – fejtáncosok 5. tsz. (6db), lehetnek közöttük udvari orkok is.

Tám/kör: 1 alap/hosszúkard/dobótőr

Ké: 23 / 29 / 33

Té: 57 / 71 / 68

Vé: 108 / 124 / 110

Sebzés: k10 / k6 + toroni pokol

Sfé: 2 bőr

Ép: 10

Fp: 50

Asztrál Me: 16

Mentál Me: 17

Méregellenállás: 4

Pszi: 13 // 0 pont din-pajzsban

Intelligencia: átlagos-magas

Hátbaszúrás Mf, Pszi Af, Fegyver Af,

Dobás Af, Éberség 40%

**A Hatalom Kulcsainak Szolgálói**

Boszorkánymesterek 3 db.

Tám/kör: 1 alap/rövidkard

Ké: 22 / 30

Té: 34 / 46

Vé: 87 / 101

Cé: 18

Sebzés: k6+1 + toroni pokol

Sfé: 1 bőr

Ép: 7

Fp: 30

Asztrál Me: 42

Mentál Me: 42

Méregellenállás: 4

Pszi: 28 // 20 pont din-pajzsban

Mp: 35

Intelligencia: magas

Hátbaszúrás Mf, Pszi Mf, Méregkeverés

Mf

## Fekete Orkok

1-2. Tapasztalati szintű Ellenségek

### Ork

Előfordulás: gyakori  
 Megjelenők száma: 10k10  
 Termet: E  
 Sebesség: 100 (SZ)  
 Támadó Érték: 55  
 Védő Érték: 85  
 Kezdeményező Érték: 20  
 Célzó Érték: 0  
 Sebzés: fegyver szerint  
 Támadás/kör: 1  
 Életerő pontok: 10  
 Fájdalomtűrés pontok: 16  
 Asztrál ME: -  
 Mentál ME: -  
 Méregellenállás: 3  
 Pszi: -  
 Intelligencia: alacsony  
 Max Mp.: -  
 Jellem: Káosz  
 Max. Tp.: 30



### Gahul

Előfordulás: ritka  
 Megjelenők száma: 1  
 Termet: E  
 Sebesség: 60 (SZ)  
 Támadó Érték: 40  
 Védő Érték: 80  
 Kezdeményező Érték: 15  
 Célzó Érték: -  
 Sebzés: 1k6+2  
 Támadás/kör: 1  
 Életerő pontok: 25  
 Fájdalomtűrés pontok: -  
 Asztrál ME: immunis  
 Mentál ME: immunis  
 Méregellenállás: immunis  
 Pszi: -  
 Intelligencia: átlagos  
 Max. Mp.: -  
 Jellem: Káosz, Halál  
 Max. TP: 85  
 Necrografiai osztály: IV., vérivó élőhalott



### Zombi (Zaurak)

Előfordulás: ritka  
 Megjelenők száma: változó  
 Termet: E  
 Sebesség: (20)  
 Támadó Érték: 10  
 Védő Érték: 40  
 Kezdeményező Érték: 0  
 Célzó Érték: -  
 Sebzés: 1k6 vagy fegyver  
 Támadás/kör: 1  
 Életerő pontok: 15  
 Fájdalomtűrés pontok: -  
 Asztrál ME: immunis  
 Mentál ME: immunis  
 Méregellenállás: immunis  
 Pszi: -  
 Intelligencia: -  
 Max. Mp.: -  
 Jellem: Káosz, Halál  
 Max. TP: 15  
 Necrografiai osztály: I., tudattalan élőholt





**Kedves Barátom!**

**O**lthatatlan szükségem lenne a segítségedre. **N**em árulhatok el semmit, mert az ügy részletei bizalmasak, és a probléma teljes mélységének kifejtésére e hasáb lapjain nem volna elegendő hely, azonban azt tudnod kell, hogy nem zavarnálak felesleges dolgokkal, tehát meglehetősen komoly dologról van szó.

**Y**nevre, elegendő annyit tudnod, hogy egy olyan ősi fóliánsra bukkantam, ami számos választ ad régi kérdésekre, és számtalan újabb, őszibb kérdést vet fel. **H**a számíthatok segítségedre sietve keresd fel öreg barátodat **A**nwar városában, és hozd el a felszerelésed is... ki tudja, talán szükség lesz a tapasztalataidra.

**O**h igen, majd elfelejtettem, a házam a koldusok teréről nyíló **L**ánc utcában áll. Talán hozhatnál magaddal jófajta pipadohányt is, melyet **A**'lidar bordélyaiban szívtunk egykoron. **R**emélem ez a kis ajándék nem túl nagy kérés egy öreg baráttól... de ne aggódj én is adok cserébe valami értékeset!

Segítségemben bízva maradok tisztelettel barátod:

***Nerin Beltozarr.***