

Dreonnar végzete (kalandvázlat)

írta: az Amund

“Psz. 3721-ben járunk, Erionban, az esős évszakban. Kevés a munka és sok a mindenre kapható zsoldos, aki kalandozónak hívhatja magát. Naponta járjátok végig az ismertebb összekötőket és felhajtókat újabb kaland után, de lassan így is a pénzetek végére értek, amit az eddigi küldetéseitekből harácsolatok össze. Egy nedves délutánon azonban Torozon Tavernájában egy új kifüggesztésre lesztek figyelmesek, amely szerint egy bizonyos Dreonnar kézre kerítésére keresnek vállalkozókat. A név furcsán ismerős, de nem vagytok biztosak benne, hogy honnan és miért. A kiírás szerint másnap délben kell jelentkezni a Világ Közepénél, ami egy hírheft asztal a Tavernában. Az eső tovább esik.”



1. Fejezet: „Add nekem az álmodat.”

- Erion, P.sz. 3721, esős évszak
- Torozon Tavernája, Világ Közepe asztalnál napközépkor
- Alucardo Ront'e Rone gróf megbíz Dreonnar „elintézésével”
- Elsbeth Torozon nekik adja a hatodik emeleti Súlyomfészket
- Chei király alkalmi lakosztálya egy emelettel lebeg a felhők fölött (nem esik)
- Csapat által meghatározott jelszóval a Kapuk Terének mágusai elvezetik őket
- Rualan feliratú térkapu (ld. Úrnő Bajnokai kaland)

2. Fejezet: „Feltámadunk”

- Márványrom istálló az Elátkozott Vidék peremén, tulajdonos Iamole, albinó toroni viseletben egy elhagyatott kyr kastélyban (ld. Homokszem Csupán című regény)
- Kisebb vegyeskereskedés, könnyű ételek, kráni csatamén az istállóban, jó idő
- Információk: a Halott Istennő Barlangja, Halál Völgye (téli)-Virágok Völgye (nyáron), Tövisvár kastély
- Óserdő a hegyek lábánál, 2k10 Nganga (ld. Besti) falkatakikában becserkész és támad

- Egy kör múlva Lacrimosa átveszi felettük az uralmat és elmennek
- Istennő szobor feje a hegybe vájva, szeme más ásvánnyal sárga, ngangák arany színű szemekkel nézik, ahogy elhaladnak közöttük, nem támadnak (ld. Kongó című film)
- Tömör kétszárnyú vas- és bronzajtó zárja le a crantai sírkamrát, képregény az ajtón
- Odabent inaktív emlékkristály, a kövek hibátlanul tükrözik a karaktereket (másol)
- Pár lépés után a bronz kapun túl már nincsenek adatok a karakterek lelkéről, sötét

3. Fejezet: „Az élet álom, az álom halál, a halál megváltás, a megváltás ...”

- meztelenül ébred a csapat a kristályteremben, Lacrimosa is felébredt, kéken lobog
- készségesen segítene, de minden főnevet lacrimosa-val helyettesít, ezt ő nem tudja
- minden egyes karakter testének létrehozása a léleklenyomatok alapján egy hónap, egyszerre élesíti fel őket (ennyi idő telik el a kalandban), a tél erőssége függ ettől
- elméjük teljesen üres, se mana, se pszi, se pajzsok, sem tetoválások, sem sebek
- hosszú folyosó a hegy alatt vezet a völgybe, ha testhőmérséklet növelnek elfogy a visszameditált pszi, de ellenkező esetben bénultságtól rosszuléltig romolhatnak
- odakint téli erdő és éjszaka (lacrimosa éjféli aktív) és hóvihár, három ork felderítő gaug (kölyök) a közelben cserkész be egy fiatal szarvast, bőrruhákban pusztá kézzel (ld. Bestis orkok), a Hűségeselek ork törzs tagjai (ld. Summarium)
- tevékenységüket egy fülesbagoly figyeli és ameddig le nem bukik követi őket (k6 dobás: 1-2 valódi bagoly, 3-4 ork sámán familiárisa, 5-6 ork szerafista wirgje)
- közeli tó jegén bukán székértábor (ld. Fekete, mély vízben), vezetőjük az Első Kor óta létező O'ba Mandra, a Halál Első Nagymestere (az Első titulust használja csak)
- az itt elesett játékos teste és felszerelése a tábor alatt van a tóban (nyáron temették)
- hajnalban továbbállnak, adnak mindent amire szüksége lehet a játékosoknak (minden bukán stílusú eszköz), O'ba beszélhet nekik a Halhatatlanság Kulcsáról, Tövisvárról, Dreonnarról még Lacrimosáról is (kislányként ismerte), nyugatról keletre vágnak át a völgyön
- kis kitérővel a Tövisvár előtt van az örült dartonita kert, ahol Hrendal él
- Hrendal gyümölcsöt eszik és főz belőle pálinkát, ha bemennek a házba mindenképpen lassan a göztől a hatása alá kerülnek, ez akkor lehet gond, hogyha megölik szegényt
- Hrendal bolond, minden mondat után halkán hozzátesz más hangon még valamit, fontosat vagy teljesen ellentétes információt, de veszélytelen, njk-kasztú, papi talárban
- Amint Hrendal meghal (1Épje van, a gyümölcs tartja eszméletnél), a temető minden sírjából zombik élednek és kergetik ki a támadókat, de csak a kert kerítéséig
- Amennyiben a gyümölcs hatása alatt elesnének és elájulnának érkezik Neela, a khál fejvadásznő, akit a Gróf küldött utánuk Erionból ennyi idő után és kimentti őket
- Felajánlja hogy egy térpálcával hazamehessenek Erionba, ameddig ő befejezi a feladatot, persze ekkor a felszerelésük jó eséllyel mind itt marad
- Ennél a fejezetnél fontos eldönteni, hogy kinek hol és milyen halála volt, sorrend több játékos esetén: 1. a bukán tábor alatt (hősies harcban) 2. Hrendal kertjében (elvért az ostromverő bozótól) 3. Tövisvár körüli bozótban (a mutáns növény egy tövissel átszúrta) 4. Dreonnar tróntermében (élőhalott szolgává gyalázva) 5. ork táborban (elfogott ellenség, aki sokáig bírta a kínzást)

4. Fejezet: *Tövisék Királya*

- Dreonnar kastélya egy jó állapotban megmaradt crantai erődítmény, egy földvár a hegy oldalába építve, fele természetes, fele mesterséges és most egy agresszív mutáns

ostromverő bozót lakta be (ld. Besti és minden mágikus támadásra vagy tűzre meglepetésből a hó alól kitámad egy kaccsal vagy tövissel)

- A belső udvar és a kastély öregtornya is a Démoni Birtok varázslattal van átítva (ld. ETK), az őrség a csigalépcsőn lassan éledő Crantai kóborlók, el lehet futni mellettük
- A trónteremben a csapathoz és állapotukhoz képest több féle ellenség lehet (6 crantai kóborló+Dreonnar; 2 crantai kóborló+2 Dreonnar klón+Dreonnar és persze az opcionális játékos élőhalottja)
- Dreonnar 9. szintű boszorkánymester 5. fokon rúnázott kígyókarddal
- Életunt, depressziós, évekig kalandozott, de soha senki nem jött megölni, végül hazatért ... Trias álnéven maga is kalandozó volt egy ideig, de megunta az életet
- Kőtrónja felett a második fejezet címe van kyrül vagy crantaiul, amit értenek, bármilyen nyelven kimondják, hogy „élet” akkor a trón kinyílik és bemehetnek
- Egy elromlott csillagvizsgálóba kerülnek, ahol egy mechanikus szék van és rengetek húskampón függő cafát, a széken lévő fényforrás árnyékokat fest a halott húsból
- Véletlenül vagy tudatosan egy kosfejlet kell formázni és a szék egy üregben lemegy
- Az alattuk lévő teremben három koncentrikus mozgatható körrel Satralis ellipszis alakú képét kell kiforgatniuk (térképészettel ez azonnal megy) és a kép felett kapu nyílik
- A kristályterembe visz, ahol már Dreonnar is megjelent vörös fényként és perlekedik a kék Lacrimosával, a crantai máguskirálya amikor bemenekült volna a félkész kristályba a stikkés kishúga, a nép által rajongott, „belökte” mindkettőjüket (nem szándékosan) és így a hibás kristályon osztoztak, Dreonnar képes megszállni testeket és elhagyni a kristályt, Lacrimosa pedig képes újraalkotni lélek alapján testeket és a bátyja után küldeni, hogy hozzák vissza, mert magányos, Dreonnarnak azonban az emlékei nem, csak a lelke tér vissza minden halálakor, ez a furcsa szimbiózisuk a Halhatatlanság Kulcsának nevezett ereklye
- Döntés előtt állnak a játékosok: elpusztítják a kristályt és felszabadítják a lelkeket (ekkor többé nem mesélhető többé a Dreonnar küldetése, nincs több 1. szintű mintakaland) vagy hagyják, hogy ez a körforgás tovább folytatódjon

Ajánlott hangulatzenék:

Prince of Persia Trilogy, Prince of Persia 2008 zenék, Prince of Persia filmzene, Shadow of the Colossus, André Rieu – Álmodozás, Havasi Tamás (legyen rajta a Lacrimosa), King of Thorns anime

Hangulatkeltő novella és információk Dreonárról:

P.sz. 3696

Egy tapasztalatlan kalandozókból álló csapat az északi-városállamoki Lammon városának környékén sarokba szorítja a vidéken garázdálkodó rabló-gyilkos banda vezetőjét. Beszámolóik szerint az elkövető mágikus támadásokra képes és Dreonnar néven nevezi magát. A csapat legyőzi és megöli a gonosztevőt, amiről bizonyítékot is szolgáltatnak a helyi pyar templomba.

- Kobrák elfogott titkos jelentése

P.sz. 3693

A déli-városállamoki illetőségű Nurganban egy inkvizíciós csapat ordani tűzvarázslók segítségével felgöngyölítette egy, a szigetvilágon tevékenykedő sorozatgyilkos tevékenységét, akit az eljáró papok boszorkánymesterként azonosítottak és a helyszínen kipurgálták. A sorozatgyilkos követői Dreonnarként ismerték az elkövetőt.

- az Inkvizítorok Szövetségének publikus nyilatkozata

P.sz. 3600

Északon a fiatal Caedon városának környékén hittestvéreink lovagjai egy eretnek szekta nyomaira bukkantak, akik valamely kosfejes istent imádtak és Domwicknak nem tetsző módon emberáldozattal táplálták a gonoszt. A hittestvéreink belovagoltak az eretnekek fészkébe és nem kevés áldozat árán kardélre hányták a Dreonnar nevű fattyat.

- Uwel Bosszúangyalainak legendáriumából

P.sz. 3545

„... Harsogásunk, vidámságunk
nem riasztja csúf varázs.
Aki rossz és telhetetlen
gonosz isteneket imád
arra lesújt, jó pörölyünk
igaz e, Dreonnar?”

- törpe harci dal a Zászháborúk viharos századaiból

P.sz. 3402

Sötét épületet látok, lyukas tetővel és halott örökkel. Vér szag lengi be a folyosót és a lépcsőn a pincébe belsőség van szétmázolva a falon. A koporsók üresen tátonganak, de valaki mégis fekszik benne. Valaki most felkiált ... fájdalomban és felém fordult az oltárnál álló csuklyás. Nem fél a haláltól, nem riasztja az elmúlás. Gonoszul mosolyog rám és a neve, a neve ...

- Noir pap jósálma bűnügyi nyomozás során

P.sz. 3272

Fantasztikus leletre bukkantak az eroni kalandozók nemrégiben. A kyr sírboltnak hitt épület együttes mélyén sokkal ősbibb, sokkal titokzatosabb domborművekre és feliratokra találtak. Ezeknek az értelmét azonban még a nyelvek sisakjával felvértezett szakértők sem képesek megfejteni. Az egyik kalandozó, bizonyos Age Argonar szerint azért, mert valószínűleg tulajdonnevek. Az egyik épen maradt felirat valamilyen Dreonnar, illetve egy hosszabb lepattogzott falfelületen túl a következő szerepel:

Lacrimosa...

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=OBukKvwBiso#!

