

Fekete Szimfónia:
Adagio kalandozókra

Fekete Adagio

VII. Hullámkirály (2026. június 20, Pálcöve) modulja. 5-6. szintű kalandozók részére.

Tartalomjegyzék

Előszó.....	3
Hangulatkeltő	3
A történet váza	7
A megbízók	9
Kezdőpont - Gisdaila.....	11
A három lehetséges út.....	11
Hegyek	13
Folyó	17
Kereskedelmi út.....	19
A másik csapat	23
Oroszlánkő.....	25
A pince	27
A kő.....	27
A varázsló, Kaldus Entardia.....	29
Melléklet.....	30
Hegyvidék	31
Folyón át.....	32
Kereskedelmi úton a rajtaütők	33
A klóncsapat	34
A toroni csapat (A klón alternatívája).....	35
A varázsló és páncéljai.....	38



Előszó

Kedves Mesélő!

Ez a Slayers első hivatalos rendezvénymodulja, ami megtisztelő felhívás és érdekes kihívás. Gondolkodtunk mi legyen, végül a csapat megszavazta, hogy legyen egy könnyed, kalandos feladat, olyan történeteket szem előtt tartva, mint a Smaragd románca (1984), Nílus gyöngye (1985), A múmia (1999), Dzsungeltúra (2021). A cél a vadonban járás, ismeretlen hely, ismeretlen cél megismerése.

Mivel hivatalos modul még nem írtunk, legalábbis nem közösen, így valószínűleg sok gyermekbetegség lesz a modulban, de reméljük élvezni fogjátok és elnézitek ezeket nekünk. :)

Igyekeztünk egyszerűnek tartani, emellett lehetőséget adni a választásra, hogy számítson, miként haladnak előre a játékosok. Így a játék első fele inkább az utazás felé terel, megismerni a helyi eseményeket és ahol lehet, segíteni.

A kalandmodult közösen írtuk, Khuriboow, Messor, Nova, Unity, VIII, Wolio.

Köszönjük, hogy elolvastad, lemesélted, reméljük élvezted a játékot. :)

Hangulatkeltő

Shanice. Az a kolostor. Azok a szerzetesek. Az újonc krónikások tanulóterme.

Túlírt szutyok.

Az ifjú krónikás rémülten pillantott fel rangidős oktatójára. Sorstársai pusmogása csak távoli zsongásként jutott el a füléig. Egy pillanat alatt megizzadt (itt, a fagyos hegyvidék dermedt levegőjű kolostorában).

– Ám, mint mindenből, ebből is tanulhatunk – nézett körbe az oktató a gyertyavilágos kódexterem rettegve lapító újoncain, majd visszafordulva az ifjú macskakaparására bökött. – Olvasd fel!

– „3726. Különös év ez Abaszisz történelmében – silabizálta ki saját kusza betűit az ifjunc. – Ha valaki nem tudná, Abaszisz a Quiron-tenger déli partján, az Onpor medencében...”

Reccsenés. Az oktató tenyere hatalmasat csattant a kódexállványon. Utána némaság.

– Valaki más? – nézett körbe. – Te ott, kopasz.

A megszólított buzgón olvasni kezdte (idegesítő fejjhangján) saját kötetét.

– „A kalandozó a hajnali madárdalra ébredt. A gisdailai erdő eme apró, tollas csodája trillázva hirdette a világnak, hogy...”

– Ghááá!

Az oktató saját (ritkás) tincseibe markolt, idegesen járkált fel-alá, végül meditációs légzőgyakorlatba kezdett.

– Nem adom fel – bökött vakon a tanítványai felé. – Valaki lépjen meg valami nem rettenetessel.

Suttogás, lökdösődés, ülőszámolyok lábainak bántóan éles nyekergése a kőpadlón, ahogy a szomszédok elhúzódtak a bökés irányához legközelebb eső sorstársuk mellől. A balsorsú áldozat saját szövegébe mélyedt.

– „Az... ööö... karakterisztikájában manahasználó entitás keresett olyan, ööö, kivételes jelölővel rendelkező egyedeket, akik...”

Elnémult. Az oktató a csuhája zsebébe nyúlt, előtűrt egy kicsi, lapos agyagkulacsot, és derekasan meghúzta. A kódexterem (dermedt) levegőjét bejárta az égetett szesz illata.



– Kivonatolás! – harsogta a rangidős szerzetes a kortyok után. – Nem minden kaland világformáló legenda! Nem minden kalandozó született Gorduinak! Nem tölthetünk meg köteteket a Másodkornál elkezdett magyarázattal, a kékes arcélek borostáján megcsillanó napfénnel vagy a tetves rigóval, amire az éhenkórász kalandorok felébredtek! Kivonatolás!!!

A katedraasztalhoz dübörgött, és az ott fekvő, láthatatlan kezek lapozta, éppen íródo kalandorkrónikára bökött (csontos ujjaival).

– Ide mindenki!

A tanoncai remegve gyűltek köré.

– Kivonatolás! – adta ki a parancsot ismét az oktató, és a dőlt gyöngybetűkkel íródo oldalakra mutatott. – Most pedig sorban mindenki mond valami fontosat erről az éppen történő, hm, történetről. De ésszel ám! Vigyázzatok, nyavalyások, a legalkalmatlanabb hordja egy hétig a vizet a völgyből!

Fájdalmas nyögések, rémült sutyorgás.

– Abaszisz déli részén zajlanak az események – sóhajtotta a „macskakaparós” tanuló.

– Egy Gisdaile nevű kisvároshoz értek a kalandorok – bátorodott fel a „kopasz”.

– Már megkapták a feladatukat a megbízójuktól – vágott közbe a „körülményes”.

Az oktató jóváhagyólag biccentett, és (inas) kezével hívó-sürgető mozdulatot tett.

– A kaland a „terepen” zajlik, amolyan „kincskeresős” – lelkesedett fel egy eddig szótlánul rettegő ifjanc.

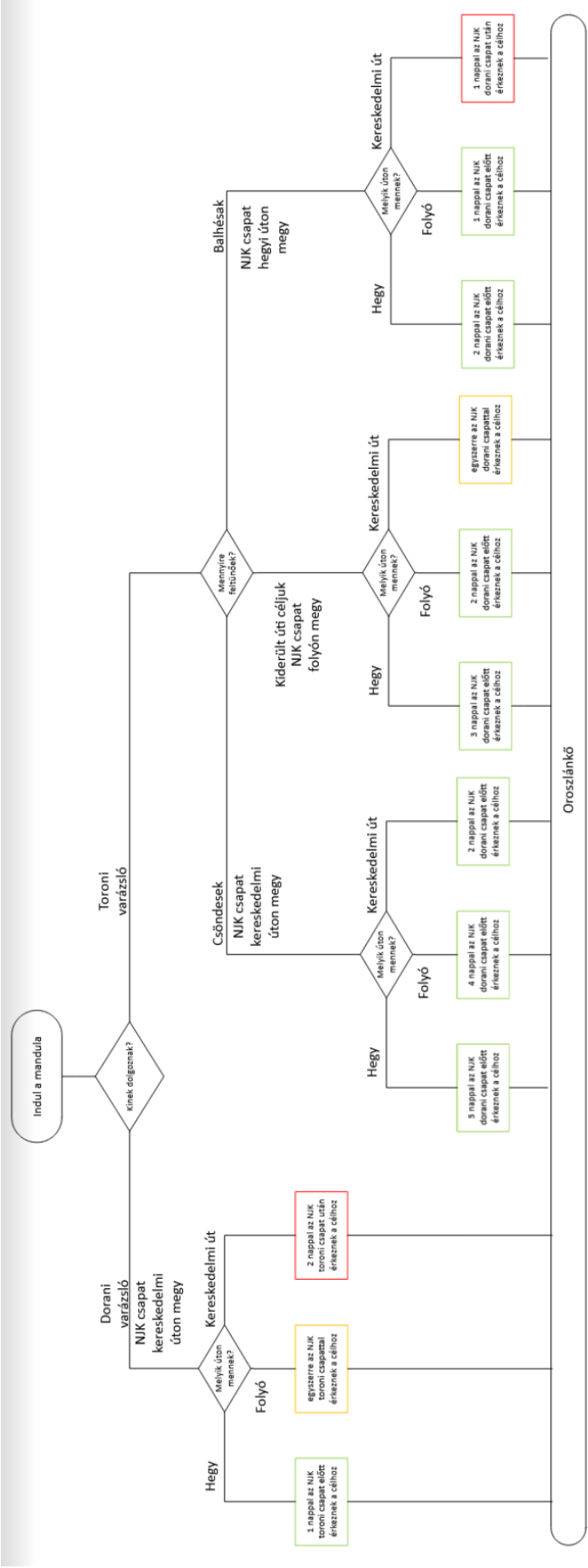
– Fontos szereplő egy dorani varázsló, aki asztrológus! – mutatott a gyöngybetűkre egy másik.

– És egy hullócsillag után kutat! – kotyogott közbe egy harmadik.

– Ennyi! – nézett körbe diadalmasan az oktató. – Ez elég is! A kalandorok krónikái százból kilencvenkilencszer a mindennapi kalandozók mindennapi kalandjairól szólnak! Nem a hordák dúlta síkságra letekintő gondterhelt hadvezér karakteres szemöldökcsontjáról, nem az ősi lunírpengén a felkelő nap első sugarára felizzó rúnákról és nem a harcedzett testalkatot előnyösen kiemelő élőfém vértékéről! A történetek nagy része sima kalandozókról és a sima, mindennapi kalandjaikról szól! Kivonatolás! Helyetekre, munkára!

A tanoncok villámgyorsan visszazúdultak saját kódexíró állványaik mellé, és buzgón körmölni kezdtek. Az oktató kortyolt még egyet lapos kulacsából, és sanda pillantást vetett az asztalán íródo (dőlt- és gyöngybetűs) kódexre.

Talán tényleg sikerül a mindennapi kalandozóknak. Talán tényleg nem vész oda ezernyi, Körforgásból kitépett lélek. Talán.



A történet váza

Alig 300 éve egy meteor csapódott a földre **Dél-Abaszisz** vidékén, egy kisebb településtől, **Oroszlánkőtől** nem messze. A helyi varázslónak - aki ide menekült a nagyvilág elől - felkeltette az érdeklődését és elvitte magával az otthonába, hogy megvizsgálja, kísérletezzon vele. Amit ő nem érzékelt, hogy a kő kipárolgása és aurája együtt egy halálos mérge volt, mely a szellemet támadta. Mire feleszmélt, a település már kihalt, tele itt ragadt szellemmel. Őt sem kímélte a kő, de rá sokkal lassabban hatott. Így, mivel nem tudta visszafordítani a folyamatot, de meg akarta fejteni a titkot, hogy a lelkeket újukra bocsáthassa, lélekcsapda bélyeggel biztosította a cselekvőképességét. **Kaldus Entardia**, a varázsló azóta is ezen dolgozik.

Évszázadok teltek el, majd **Gerhard**, a Doranban tanult asztronómus begyűjtötte és összerakta a nyomokat a meteorhoz. Felbérelt hát egy csapatot, akik rutinosan mozognak a vadonban és értenek a nagyvilág veszélyes dolgaihoz, hogy menjenek el oda, tegyék biztonságossá a helyszínt. A terv az, hogy ezután ő is odamegy, megvizsgálja a követ, és ha lehet, elviszi magával.

Toroni vetélytársa, **Jhara**, igyekszik folyamatosan figyeltetni Gerhardot, így jut hozzá az információ a felfedezésről a futáron keresztül (Én fi-fi-fizetett besúgó vagyok, az pedig ti-ti-tisztességes foglalkozás - Oscar, 1991). Neki kevesebb gondot okoz egy csapat felbérzése, de a cél a kő elhozatala, hogy ne lehessen másé sem, ezután jön a vizsgálat.

Így aztán két csapat indul útnak, hogy a követ felkutassa. Természetesen útközben találkoznak, a konfliktust nehéz elkerülni, de nem feltétlen kell egyik csapatnak kiirtania a másikat.

A játékosok **Gisdaila** városába érkezve csatlakoznak a játékba, de előtte persze felkészülhetnek extra felszerelés vásárlásával. Gisdaila egy részben kereskedelemre épült város, és bár nem túl nagy, alap szolgáltatásokkal és termékekkel el tudja látni az átutazókat.

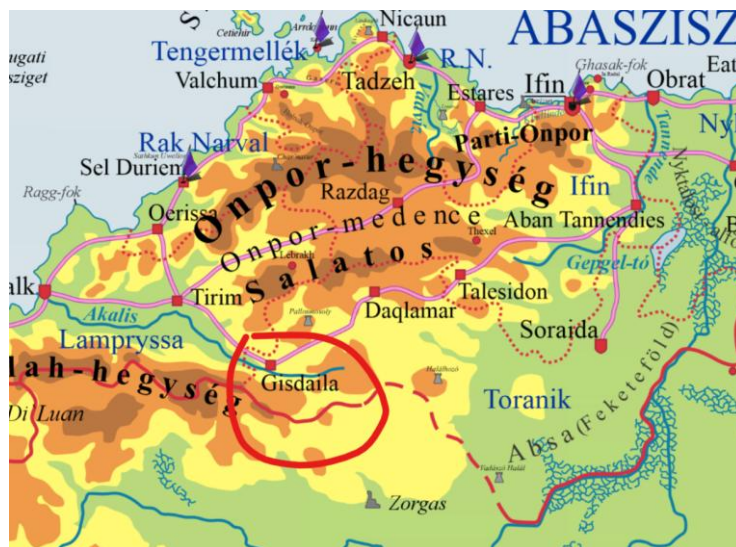
Függetlenül a megbízótól, **három járható útvonal** van, ezek közül tudnak majd választani, hogy Gisdailától eljussanak Oroszlánkőig. Ezek többé-kevésbé ismert utak, de nem veszélytelenek. A hegyi út gyors, de nehéz, a folyó körülményes, a kereskedelmi út hosszú, de nyugodt, és lovakkal, kocsival is járható.

Mind a három útvonalon meg lehet tudni valamit a célról, de ehhez interaktálni kell a környezettel. Jó tettért jót várj, jutalmak jönnek, ha valakik kérdés nélkül tovább mennek, vagy ölnek, nem lesznek beljebb, legfeljebb némi extra felszereléssel.

A két csapat ezután összefut, szükségszerűen nézeteltérésük van, hiszen máshova kell "leadni" a követ. Valahogy meg kell oldaniuk ezt, rájuk van bízva. Ez itt a „bossfight”, ha harcra kerül sor.

Oroszlánkő, mint kihalt település elég szomorú látványt nyújt, a növényzet benőtte az épületeket. Az itt levő szellemek haragosak, de nem bosszúállók. Csak akkor támadnak tessék-lássék módon, amikor a cél közelébe érnek élők. A cél az elrettentés, nem az ölés.

Ha átjutnak ezen a kalandozók, akkor az épületben már csak a varázslóval kell megegyezni (vagy legyűzni), és leadni a küldetést.



A megbízók

Két lehetőség van: a jófiúknak a Doranban tanult Gerhard Ardene, míg a rosszfiúknak Jhara Awdelis a toroni varázsló. A mesélő választja ki, hogy melyik megbízó illik jobban a csapatához az előtörténetük alapján.

Gerhard Ardene, dorani, de nem közvetlenül Dorannak dolgozik már. Asztronómus, anyagmágus, a hetvenes éveikhez közel. Az égitestek mibenléte érdekli a leginkább, így mindig, amikor hozzájutott egy meteor-feljegyzéshez, igyekezett felmérni a helyet. Most is ez a helyzet, futár hozta neki a leírást és a helyszínt, ami felkeltette az érdeklődését. Egyedül nem megy oda, kell a csapat, hogy felmérje a helyet, biztonságossá tegye, és zóna varázsjelén keresztül átjusson. Nincs időkorlát, de egy hónapon belül szeretne megérkezni. Az eszköz, amivel odajut egy végrehajtó jel, ami egy zónajelet és egy lapot cserél ki. A lapra nyugodtan lehet bármilyen üzenetet írni, amit leginkább látni szeretne, az a "biztonságos a terep, jöhetsz". Persze mást is lehet, annak megfelelően jön/segít/marad otthon.

Figyelem, Gerhard jó ember, Rend-Élet jellemmel, ha tud, segít a bajba jutottaknak. Öreg, így harcban kevésbé hasznos, és nem is nagyon ért hozzá. Ha a szükség úgy hozza, mágiját inkább védelemre használja: víz, elemi erő aura, mágikus béklyók felbontása, destruálás. Szintben magas (9. szintű), de ez a magas szint a mágia ismeretében merül ki elsődlegesen, nem harcban.

A felbérlet menete: Ifinben bérli fel a csapatot, mivel oda térkapuval könnyű eljutni és semleges hely. Helyi felhajtót bíz meg, így remélve a legjobb eredményt. A pontos helyszín a tárgyalásra a Vén kecske fogadó. Nyíltan elmondja, hogy egy égből leesett követ keres, melynek pontos leírását nem tudja megadni, csak leírásai vannak az eseményről. A helyszínről kapott leírást, de az utóbbi 300 évben nem volt említve, így kevés van. A feladat odamenni, megkeresni a követ, biztosítani, és szólni neki, ha jöhet.

Jutalmazás: 60 arany a csapat részére, melyből 10 aranyat előre kifizet.

Jhara Awdelis, toroni mágiszter már máshogy dolgozik. Bejáratott felhajtója hozza el neki a csapatot, Ifinben, a Kiméra árnyéka nevű kávézóba, ami egy Tharr-templom mellett van. Annyit mond el, hogy Oroszlánkőről el kell hozniuk egy meteorkövet, bármilyen eszköz megengedett. Mivel sokat nem tud, csak amit Gerhard a futárnak kikotyogott, így nem is ereszti bő lére az ismertetést. Menjenek, oldják meg, ezért ők a kalandozók. Nincs különösebb háttértámogatás, de mivel szeretné tudni, hogy mi történik, egy emberét elküldi velük. Fizetésnek 80 aranyat ad, csapatszinten, melyet fel lehet tornászni 100 aranyra.

A segéd egy írnok, **Myor**, psziben jelent neki (Mf), ha a csapat elveszíti, pórul járnak. Ezt ki is emeli nekik Jhara. Myor egy 40-es éveiben járó férfi, kb. egy 2. szintű harcos értékeivel, alapfokú harci képzettségekkel.

Amit előzetesen tudhatnak a karakterek a képzettségeiknek köszönhetően:

Ismeretek	Alapfok	Mesterfok
Legendaismeret / Asztrológia	A csillaghullás mindig valaminek az előjele, indítója. Vagy oda, vagy onnan utaznak hősök, fontos események beindító személyei.	Igen, volt arrafelé valami csillaghullás, bár az Oroszlánkőről több történet van. Kalandozók mentek oda még a régi időkben, amikor az nagyon vadon volt, szörnyeket győzve le.
Történelemismeret	A település neve Oroszlánkő, amit a településnél levő faragott szikláról kapott. Egyéb-iránt jelentéktelen község, amiről pont ezért keveset tudni. Valószínűleg elpusztult vagy elhagyták/elnéptelenedett.	Oroszlánkő világvégi település lehetett pár száz fős népességgel. Egy varázslóról is szóltak a történelmi feljegyzések, aki arrafelé ténykedett, de a kapcsolat évszázadok óta megszakadt a településsel rejtélyes okokból.
Térképészet	Előre elmondható, a három út (hegy/folyó/kereskedelmi út).	A terepről adható részletes információ és időtartam a három útról.
Vallásismeret	Alapvetően Tharr várható.	Határvidék, Tharr befolyása gyengébb. Gisdailában várható temploma, de dívik még Arel, Dreina hite is a környéken.



Kezdőpont - Gisdaila

Az utolsó településig, Gisdailáig az út gyakorlatilag eseménytelen, ez előtörténet. A csapat itt indul a játék elején. Eddig és itt lehet készülni térképpel, helyismerettel, felszereléssel, bármivel.

A település alap ellátmánnyal rendelkezik, vannak mesteremberek, de papon kívül nincs komoly mágikus támogatás. Kovács, herbalista (nem mágiahasználó), szabó, kocsmáros/fogadós, stb. Körülbelül 1500 fő lakja, kereskedő út mentén található. Kevés a nem helyi lakos, ők is többnyire átutazó kereskedők. Három templom van: Dreina és Darton (a temető mellett). A helyi papok 1-2. szintűek, árulnak akár gyógyított is (max 4 ÉP-set), feleannyi aranyért.

A cél itt a készletek feltöltése és alapinformációk átadása a három útvonalról. Oroszlánkőről már nem sokat tudnak az itt lakók, mivel 300 éve szűnt meg a kapcsolat a településsel, azóta nem járnak oda.

Fontosabb NJK-k:

Polgármester – Nemes Numaron
Dreina-pap – Aranyszívű Helma
Darton-pap – Fekete Arbon
Fekete macska fogadós – Kandúr Garl
Szekérműhely fogadós – Kerek Thrin
Kovács – Üllőfejű Bergun
Herbalista – Fűves Arinna
Piaci kofa – Gyümölcsös Mira
Gyanús alak – Görbeorrú Terris
Vadász – Kósza Nervus
Halász – Pontyos Haruta

A bal oldalon, Gisdaila látképe alatt látsz arcképeket, ezeket nyugodtan párosítsd kedved szerint. A-B-C sor 1-2-3 stb. sorszámú képe. (Pl: Gyanús alak, Terris, B6.)

A három lehetséges út

Három irányban érdemes elindulni:

1. Hegyeken át (3 nap, veszélyes, nehéz terep, de a legrövidebb. A vadász tud róla, hogy wyvernek vannak.)
2. Folyón felfelé (4 nap, csónakkal, majd az utolsó nap gyalog. A csónakosok elkotyoghatják, hogy van valami fura füst, meg egy női tündér/szellem/sellő/falény)
3. Úton (6 nap, alapvetően biztonságos, legfeljebb vadállatok. A toroni csapatnak ez az egy út van, ha szekérrel akarják elvinni a követ. A helyiektől begyűjthető információ, hogy néha vannak banditák.)

A hegyek és a folyó nem járható szekérrel. A hegy még lóval csak-csak, inkább vezetve, de így még veszélyesebb. A folyón nem tudnak lovakat felvinni, nincsenek berendezkedve ilyesmire. A folyó mentén rosszabb az út (inkább csak ösvény), mint a kereskedőúton.



Hegyek

A **helyszín célja**, hogy egy kis történeti háttérrel kapjanak a játékosok és varázstárgy védje őket a célnál.

A terep sziklás hegyvidék. Növényzete néhol füves, törpe tűlevelűekkel és cserjésekkel, itt-ott egy-egy szikár magányos fával. A helyi fauna jellemző tagjai a hegyi kecskék, ürge-félék és ragadozómadarak (pl. sasok, ruhk madarak), de ami igazán érdekes és veszélyes: wyvernek és griffek. Herbalisták és vadászok elégséges élelmet képesek gyűjteni a csapat számára, ha szükséges (bogyók, gyümölcsök, gyökerek, vadhús...) Az időjárás kissé hűvös és szeles, de elviselhető a felkészült utazók számára. Éjszakára bizonyosan fagypont körülire hűlhet a hőmérséklet.

A táj festői és lélegzetelállító, de nem kezdő kirándulóknak való terep. Lóval nehezen járható, inkább hegyi kecskéknak való terep. Ha a csapat inkább urbánus és kövesutakhoz meg hintókhöz szokott, akkor ezt az utat a komfortérzetük alaposan megszenvedí. Nekik az első fél nap elég lehet, hogy rájöjjenek a hibájukra, s esetleg másik útvonalat válasszanak. Még a rutinos vadonjáróknak is okozhatnak nehézségeket a terepviszonyok. A hegyi terep **próbára** teszi a karakterek Állóképességét. Minden nap végén dobunk próbát, az alábbi képzettségek foka szerinti bónusszal. Csak egyszeri, legmagasabb szintű számít.

- Vadonjárás: hegyvidék (hegyjárás) Mf, Hegymászás (lásd Kotariai hegyivadász) Mf: nem kell dobni
- Mászás 80%+, Erdőjárás Mf, Futás Mf, Magashegység-járás/Vadonjárás: hegyvidék Af, Térképészet Mf, hegyvidéki terepre vonatkozó Helyismeretek 60%, Hegymászás (lásd Kotariai hegyivadász) Af: +2
- Mászás 50%+, Erdőjárás Af, Herbalizmus Mf, Nyomolvasás/eltűntetés Mf, Futás Af, Vadászat Mf, Térképészet Af, hegyvidéki terepre vonatkozó Helyismeretek 30%: +1

A mesélő lehet kreatív: adhat nyugodtan bónuszokat bármilyen releváns képzettségért (pl. szakma: favágó vagy sherpa) és felszerelésért is (ruházat, mászófelszerelés...). A lényeg, hogy érezhesse a játékos, hogy karaktere kompetens, s nem volt felesleges a felkészülése. Ha egy karakter rendelkezik a felsorolt képzettségek közül Mf-ával, akkor adhat +1-et a dobásra, hogy átsegítse a nehézségeken a gyengébb képzettségű társait. Ha próba sikeres, bírják a menetelést. Ha nem sikerült valakinek, max Fp-je és Pszi pontja 10-el csökken és elszenvedí a Zavaró hátrányt (ETK 84. o., -10 minden harcértékre, zsibbadt, sajgó végtagok, fáradtság). Pihentető, minimum 6 óra alvás szükséges a hátrány megszüntetéséhez.

Első két nap

A nap végére megfelelő **pihenőhely** megtalálása a legnagyobb kihívás. Érzékelés vagy Intelligencia képességre (amelyiket választják) dobhatnak próbát. Hegyjárás képzettség számít, Mf +2, Af +1 bónusszal. **Ha sikeres**, akkor találnak egy megfelelően szélvédett és száraz táborhelyet, amit valószínűleg az errefelé kóborló rutinos vándorok is használnak olykor. Az elsőnél kis figyelmet ráfordítva látszik is, hogy nemrégiben használta valaki: némi elhullajtott szőr és toll utal rá, de egyébiránt rendezetten hagyták hátra (feenhar és griffek). Pihenésük zavartalan és pihentető lesz. **Ha sikertelen** a próba, akkor egy dohosabb, nedvesebb barlangra akadnak, melyet valaha goblinok lakhattak, de a maradványokból (csontok, rongyok, törmelékek) ítélve elhagyták a helyet. Kisebb barlangrendszer egy nagyobb csarnokkal és fél tucat goblinméretű „folyosóval”. Ha a kalandozók bekuckóznak, hamarosan óriás százlábúak látogatják meg őket, viszonzva a nyugalomuk megzavarását. 10 nagyobb és 20 kisebb példány van, akik éhesek. Csoportosan támadnak meg mindent, ami betéved a barlang nagy csarnokába. Harcolhatnak velük (statokat lásd melléklet) és ha győznek, rendszeren tudnak pihenni, vagy elmenekülve kereshetnek más helyet. **Ismételt próba** után rátalálhatnak a biztos táborhelyre (**pihentető alvás**), vagy sikertelenség egy szedett-vedett táborban átvészelik az éjszakát minimális pihenéssel (4 óra), de a továbbiakban háborítatlanul.

A százlábú-barlangot elég egyszer bedobni! Utána csak simán nem találnak elég jó helyet, ha nem dobják meg a próbát.



Harmadik nap

Kipihenten vagy fáradtan, de folytatják az útjukat. Egy kaptatóra érve csatazajra lesznek figyelmesek: Wyvernek támadnak csoportosan (négyen: egy felnőtt és három "süldő" ivadék) egy feenhart és annak két griffjét. Az egyik griff már harcképtelenül fekszik a földön, míg a maradék egy sérülten védelmezi őt és gazdáját. A wyvernek falkataktikában kíméletlenül le-lecsapnak rájuk a magasból, egyértelműen el fognak bukni. Innen a lehetőségek a következők:

1. **Hagyják elbukni a feenhart.** A győztes ragadozók belakmároznak az egyik griffből, a másikat pedig elviszik a fészükbe. A feenharnak csak leharapják a fejét és a végtagjait, a páncéljából nincs türelmük kihámozni. Átkutathatják a madárember tetemét: jutalmuk egy feenhar kovácsolású hosszú kard (KÉ +5, TÉ +10, VÉ +15, sebzés +2, mágikus fegyver). Minden egyebe sajnos összetört és/vagy használhatatlan. Ezután az útjuk eseménytelen, s kénytelenek lesznek a hegyekből lefelé menet is elszenvadni a feljutáshoz hasonló tortúrát próbádobásokkal.
2. **A wyvernek oldalára állnak,** és megtámadják a madárembert és griffjeit. Ekkor könnyedén győzelmet aratnak felettük, de a sárkányfajok nem igazán akarnak barátkozni és osztozni a zsákmányon: fenyegetően lépnek fel, s megpróbálják elijeszteni a kalandozókat, ami, ha nem sikerül, akkor harcba szállnak velük a zsákmányukért. Ha a kalandozók esetleg vérgőzös indulatoktól fűtötten eleve mindenkit támadnak, aki mozog, akkor hasonló eredményt érnek el. A feenhar „loot-ja” fentebb található, a wyverneké a következő pontban. Ezután az útjuk eseménytelen, s kénytelenek lesznek a hegyekből lefelé menet is elszenvadni a feljutáshoz hasonló tortúrát próbádobásokkal.
3. **Segítenek a feenharnak és griffjeinek.** A wyvernek megpróbálnak elmenekülni, ha kettő közülük már elhullott. A kíváncsú győzelem után a feenhar tisztelettel fogadja a kalandorokat, s bemutatkozik nekik: **Szélvész Szkriha** a neve (mentálisan kommunikál azokkal, akik rendelkeznek pszi képzettséggel), s a Viharszelők klánjának ifjú griffidomár vadászmestere (élesebb szeműek, hozzáértők, rámenősebb/empatikusabb kérdezők rájöhetnek, hogy egy tojó), ki új vadászterületeket szeretne "betörni" klánjának, hogy elismertséget szerezzen magának és családjának. Ifjú és lázadó természetű (Élet, Káosz jellemű), ezért kissé kívülálló, s jobban szeret a griffjeivel foglalkozni. Megköszöni a segítséget, s elmondja, mit tud a környékről. (A lentebb látható füst a hullócsillag után pár évvel keletkezett. A becsapódáskor még nem élt itt Szkriha, de jártak erre klánjának öregei, így hallotta a történetet. Rossz érzésük volt vele, így nem mentek közel.) Ellátja a griffjei sérüléseit, és segít a kalandozóknak is, ha szükséges. Van nála wyvern méreg elleni szer is, ha a kalandozóknak szüksége volna rá. Jutalmul minden kalandozónak átad egy-egy Istenek italát (az Egészséget növeli +3-mal 1 órára), majd alázatosan megkéri a kalandozókat, hogy segítsenek kipucolni a wyvern fészket, ami itt fenyegeti, cserébe felajánlja **mágikus amulettjét**, ami tiszta levegőből álló kupolát tud idézni (*napi kétszer 1 órára, 3 láb sugarú körben; alatta a levegő tiszta és friss, lélegezhető, víz alatt is használható, s a vizet is kint tartja*). Ha belemennek a segítségbe, akkor Szkriha megmutatja a szirtet, amit meg kell mászni hozzá. A fészekben megküzdhetnek a maradék wyvernrel (elmenekültek plusz 1-2 példány), kik az otthonukat védve immár halálig harcolnak. Tojás nincs, épp a süldőket nevelték még. A lényekből még kinyerhető 3 (Af méregkeverés esetén), vagy 7 adag (Mf méregkeverés esetén) méreg (lásd a leírásuknál). A fészekben megtalálhatják pár póruktól járt wyvern-vadász kalandozó maradványát. A wyvern-guanóból előkerülhetnek a **Méregtől óvó amulettjeik** (64 Mp, +2 méregellenállás, 4 db), melyeknek láthatóan nem vették nagy hasznát. Miután sikerrel jártak, Szkriha örömmel fogadja őket, átadja az amulettet (tollakkal díszített faragott viharvadár totem) és elárulja az aktiváló varázsszavát. Valamint felajánlja, hogy leviszi a kalandozókat a hegyről az egészséges griffjeivel (a "griff-kenelből" a táborhelyéről, melyek már ideértek, azonnal indulhatnak).

Így vagy úgy, de kalandozóink leérnek a hegyekből, s a távolban feltűnik a céljuk. Ha segítettek Szkrihának, s lehozta őket a hegyről, akkor a rivális bandát észreveszik a magasból, s ők készülhetnek fel a fogadásukra a település határában. Ha griffekkel jönnek, akkor nem kell Állóképesség-próbát dobni.



Folyó

A **helyszín célja** a céltárgyról többet megtudni.

Ennek az útvonalnak az a lényege, hogy könnyebb, mint a hegyek felé, de rövidebb, mint a kereskedelmi út, mert kisebb kerülő. Az út nagy részét meg lehet tenni a folyón, majd partra kell szállni és gyalogolni a célterületre az utolsó napon. Egy találkozás és vele egy megoldható helyzet várja a játékos karaktereket, ha ezt az utat választják.

A városban vannak halászok, akik 12 ezüstért elviszik a csapatot egy darabig a folyón. Ez esetben egy kisebb folyami hajóval tudnak menni, amin a csapat elfér (lovak, kocsi, ilyesmi nem, csak a karakterek és a felszerelésük), a halászok (6 fő) pedig eveznek. Megdolgoznak a pénzükért, mert a folyásiránnyal szemben kell menni – szerencsére ezen a hajózható szakaszon még nem annyira nagy a sodrás. Lehet azonban bérelni csónakokat is 3 ezüstért. A helyi halászok kétszemélyes kis csónakokkal járkák a folyót, ezeket lehet tőlük kölcsönözni – ebben az esetben azonban a kalandozóknak kell evezni, valamint a folyó nehezebb „terep” mint egy csónakázó tó, ezért nem árt a hajózás Af hozzá.

A találkozás

A folyó partján egy fiatal és szép elf nő tűnik fel, aki segítséget kér, először elf (5), majd aszisz (4), végül közös (3) nyelven (ő ezeket ismeri). **Velaria** néven mutatkozik be, és elmondja, hogy van itt a környéken egy törpe, aki zavarja az erdőt, ezért szeretné, ha elmenne (de bántani nem akarja, Élet jellemű). A törpe csatornát ás az erdőn át egy nagyobb tisztáson lévő mélyedéshez (ami a hullócsillag ide esett darabjának krátere). Az a kérése, hogy ne bántsák a törpét és ne zaklassák a térség természetes flóráját és faunáját. A törpe annyira makacs, hogy Velaria bármilyen alkalmasnak tűnő csapatnál bepróbálkozik segítségért. Ha azonban a kalandozócsapat számára nem szimpatikusan viselkedik, megpróbálhatja megleckéztetni őket. Neki az elsődleges az erdő védelme. Ha segítenek neki, jutalmat ad: olyan mágikus bogyókat, amik gyógyító erejűek: 12 db bogyót ad, mindegyik 1 Ép-t és vele 2 Fp-t gyógyít, valamint egy teljes napra elegendő energiát és táplálékot. (Vagy adhat bármilyen varázstárgyat, amit pap 75 Mp-ból el tud készíteni, pl. Istenek Itala, Bátorság Itala, Szellemi Frissesség Itala. ETK 387–389. o.)

A nardael: **Velaria** (a neve egy szójáték, az óelf Veh Lar illetve elf Vel’Lar jelentése „Jó Erdő” – ebből a kifejezésből fabrikált női név). Fiatal és szép elf nő képében jelenik meg, a ligete a folyótól egy mérföldre található, de a liget körüli erdőterületet is a birtokának tekinti, így elmegy a folyóig is. (Bestiárium 159–160. o.) (statok: mellékletben)

A törpe: **Hegymoraj Gráin**, 5. szintű Kadal-pap (40 Mp, Természet és Élet szféra). Vezekelni van itt, mert iszákos volt, alkoholista lett és emiatt komoly gondokat okozott Tarinban, méltatlan lett a Tárnákat Rengetőhöz. Mértéktelen italozása eredményeként lecsökkent tulajdonságaival nem képes már pszit használni, Kadal büntetése miatt pedig nem tudja használni papi mágijából a nagy arkánumot, amíg szent küldetését nem teljesíti. A küldetése, hogy a kohóban lévő hullócsillag-darabot megszerezze és elvigye Tarinba. Az őrző azonban megakadályozta ebben, ezért ő azt találta ki, hogy ás egy csatornát a folyótól a mélyedésig (egykori becsapódási kráter, amiben a kohó most áll), és elárasztja vízzel a tűzelementált. Fafejű és makacs törpe, nem kér segítséget, de ha a kalandozók elintézik a kohót őrző tűzelementált, akkor odamegy megszerezni a hullócsillagdarabot. Felajánl érte egy Kadal által áldott rubint, ami 4 Ép-t vagy 15 Fp-t gyógyít a használóján (amennyiben vallása nem ellentétes Kadallal). Naponta maximum 3-szor használható, összesen pedig 13-szor (de ez már csak annyiszor, amennyi a JK-k száma, a többit elhasználta már belőle Gráin korábban).

A kohó: A folyótól kb. 200 méterre az erdőben, egy tisztáson lévő mélyedés (amit annak idején a becsapódás okozott) közepén elhelyezkedő romos kis épület. (A becsapódás után egy kis csapat törpe akarta itt a kisebb kődarabot megolvasztani és kovácsolásra használni, de rútul belebuktak a kísérletükbe.)

Az őrző: tűzelementál harcos (Bestiárium 70. o.) (statok: mellékletben)



Kereskedelmi út

Hosszú, de nyugalmas. Mindkét oldalon lazább erdő, nyugatra az erdőben ott a folyó, bár az nem látszik, és a fákon túl pedig a hegység. Látni szarvast, őzet, rókát, farkasok és medvék nyomait. A **helyszín célja** az ellenes csapat megismerése.

Egy gazos dombot körbeölelő, bozóttal övezett útkanyarban támadás vár a karakterekre. Az egyszerűség kedvéért ugyanazokat a statisztikákat használjuk, de a játékosok megbízójától függően más a támadók motivációja és csapatinamikája.

1. A játékos karakterek megbízója Gerhard, a dorani varázsló

A toroni mágiszter által felbérelt kalandozók már a játékosok előtt járnak és csöndben dolgoznak. A megbízójuktól kapott, a környéken gyűjtött és a saját kútfőből összerakott információk alapján arra jutottak, praktikus lenne hátvédet hagyni maguk mögött. Felbéreltek hát pár embert egy környékbeli zsoldoscsapatból, amelyet leszerelt, de az életben nem boldoguló falanxharcosok, lecsúszott aszisz fegyverek és hasonlóak alkotnak. A kalandozók egyike hírből ismert egy környéken bókászó számkivetett "mágiatudót", egy boszorkánymestert, akit egy későbbi, nem definiált segítségnyújtás (és a jelenlegi agyon nem csapás) ígéretével sikerült betoborozniuk.

A hátvéd feladata az éberség, és bármely a megadott irányba tartó, "kalandozós" kinézetű csapat feltartása. A hátvédcsapat tagjai katonai kiképzést kaptak, jellemzően Rend jelleműek, rászorulnak a pénzre, és nem akarnak csalódást okozni sem a toroni mágiszter kalandozóinak, sem a saját zsoldosalakulatuknak, szóval komolyan veszik a feladatot.

Taktika

A két íjász-felderítő (Érzékelés: 17, pszi alapfok, álcázás-álruhaviselés alapfok, hangutánzás alapfok, erdőjárás alapfok) a dombon dekkol terepszínű ruhában, az előre elkészített bozóttárház mögött. Az egyik pihen, a másik figyel. Ha az őrködő bármit meglát az úton, pszi érzékelésítés-látást alkalmaz, így megbizonyosodhat arról, "kalandozófélék" jönnek-e. Ha igen, a helyi faunához passzoló állathangon jelt ad a közelharcosoknak.

A felkészülésük összesen 80% rejtőzést biztosít az íjászoknak.

A közelharc fegyverek hasonló ruházatban és rejtekben várakoznak az út melletti bozóttan (kettő pihen, kettő figyel - Érzékelés 15). Nem annyira képzettek, mint a felderítők, de nekik a feladatuk is más.

A felkészülésük összesen 60% rejtőzést biztosít a harcoknak.

A számkivetett boszorkánymester (villám specializációval) igazából egy Morquor-paktumos gyűjtő. Nem különösebben bízik a zsoldosokban és nem kenyerre a katonai fegyelmezettség. Saját búvóhelyéről kémleli az utat, de persze ismeri a felderítők egyezményes állathangos jelzését.

A felkészülése összesen 80% rejtőzést biztosít a boszorkánymesternek.

Amennyiben az érkező játékos karakterek nem vették észre az íjászokat, azok 1-1 célzott lövéssel kezdik a harcot (Célzás alapfok) páncélozatlan testrésze, később pedig (amikor már nincs idő több körös vacakolásra) pszi összpontosítással támogatják a fontosabb lövéseiket. Az esetleges maradék pszi pontjaikat pszi rohamos kezdeményezés-elnyerésre használják, ha közelharcba kényszerülnek.

A fegyverek próbálnak értelmesen harcolni (hadvezetés alapfok, hadrend alapfok; ha kell, és nem húzza el túlzottan a harcot a számolgatás, akkor jellemzően tiadlani kettős, aszisz hármas és falkataktika megoldással). Rámozdulnak a sérültek tűnő karakterekre, hogy levegyék őket a terepasztalról, körbefogják a veszélyesebbnek tűnő/nagyobb bajt okozó kalandozókat stb. Közben várják az íjászok és a "boszorkánymester" segítségét. Fegyverük lándzsa és pajzs, megnyerve kezdeményezést az első körben.



A Morquor-szerafista nem hűséges és nem túl jó arc. Ha elég sok a játékos karakter egy kupacban, akkor nem sajnálja bevetni a három Morquor-töltetéből az egyiket valami nagyobb tűzre (aktuális EP erősségű), még úgy sem, ha ebben az aszisz zsoldosok is benne lesznek. A háromból egy töltetet próbál későbbre hagyni, ha esetleg félremegy valami, menekülnie kell, üldözik, és inkább a számszerűjával lövöldözget a rejtekhelyéről. Ha elfogy az asznapi hatalma, megpróbál elszökni. Persze, ha csodásan ég minden, ami szép és kíváncsú, akkor nem maradhat tovább lesipuskás, azt ki kell élvezni (Egészség: 12, Asztrál: 14, 6E-s tüzeket tud lőni).

A játékosok a remélt győzelmet követően (az ellenfél nem tervez halálig harcolni, ha nem kényszerül rá) beszélhetnek a túlélőkkel. Annál valóban nem tudnak többet, hogy egy profi toroni csapat tette ide őket az út és a kalandozójellegű utazók felügyeletére. Az esetleges túlélők a megkímélésükért cserébe akár csatlakoznak is, ha ez a játékosok vágya. Ha a józan ész ellenére betoborozzák a szerafistát, érdemes szem előtt tartani, hogy neki másnapra virradóra ismét meglesz a három Morquor-töltete, amivel sok mindent és mindenkit le tud rádiózni, akár a játékosokat is... megint.

2. A játékos karakterek megbízója Jhara, a toroni varázsló

Hacsak nem csaptak óriási lármát, vagy nem húzták direkt az időt, akkor a játékosok a dorani varázsló által felbérelt NJK kalandozók előtt járnak. Ez esetben a rajtaütő csapat nem "hátvéd", hanem csak a környék fosztogatói (főként lezüllött aszisz harcosok, csavargók, bukott harcosiskolás kalandozókezdemények stb.). A Morquor-szerafista nemrég csapódott melléjük. A "mágiatudó" támogatásától felbuzdulva a rablócsapat kialakította a rajtaütési helyszínt a dombos-fás-bozótos helyen. A terv nem összetett: ha jár erre valaki, kirabolják. Ha gond van, a mágiatudójuk intézi.

Az NJK-k taktikája és felszereltsége ez esetben is hasonló, de a fegyverek inkább a Rend-Halál, Halál-Rend, sima Halál irányba húznak, és az íjászoknak nincsen pszijük. A küldetéstudatuk sem erős, és a leendő zsákmány reményében pl. nem szívesen támadnak pusztán taktikai szempontból a játékosok lovaira.

A szerafista itt sem szívbajos, bárkire ráküld bármilyen tüzet, bár amíg (esetleg) győzelemre esélyesen állnak, nem szívesen robbantja fel az asziszokat. Szívesen lenne a jövőben a rablóbanda vezére, ami csak jelképes cím, ha nem marad banda. A legelső természetesen itt is a saját bőre.

A játékosok a remélt győzelmet követően beszélhetnek a túlélőkkel (az ellenfél nem tervez halálig harcolni, ha nem kényszerül rá, bár egy kevésbé Élet jellemű kalandozókat tömörítő JK csapat esetén esetleg nem lesz beleszólásuk). A kalandról, dorani csapatról stb. nem tudnak semmit.

Az esetleges túlélők a megkímélésükért cserébe/befenyítés nyomán/stb. akár csatlakoznak is, ha ez az játékosok vágya. A rablóban nem teng túl a hűség, a dezertálásuk opció, a szerafista jelentette veszélyt pedig már említettük.

Az encounter során felszerelésként lándzsákat, rövidkardokat, közepes pajzsokat, rövid íjakat, bőrvérteket, láncingeket lehet begyűjteni. A boszorkánymesernél van egy 28 Mp-os hatalom amulettje, 2 hatalom itala és 3 adag természetes mérge, amik 3. szintű fegyvermérgek, ellenállás esetén bódultságot, vétés esetén 10 Fp veszteséget okoznak. Továbbá meg lehet tudni, hogy Oroszlánkövet szellemek tartják a „markukban”.

Statisztikák a mellékletben.

A másik csapat

Alapkonceptió: a másik csapat a **játékos csapat tükörképe**, azaz ugyanaz a kaszt és faj, ugyanazok a képzettségek és minden értékük. Ha így olyan képzettség kerülne elő, ami nem illik oda, akkor az nincs. Papoknál az ellentétes pap a szférák alapján van. Ha a JK természet és lélek szférás, a tükörképe is az. Ehhez segítséget találsz a mellékletben.

Ha és amennyiben ez a metódus nem tetszik, a mellékletben találsz egy másik csapatot (toroni csapat, a Kiméra Karmai) kidolgozva, használhatod azt is.

A két csapat találkozása attól függően alakul, ki melyik megbízótól érkezik és melyik utat választották.

A dorani csapat 2 nappal a toroniak után érkezik Gisdailába. A toroni NJK csapat a kereskedelmi utat fogja választani és csöndben dolgoznak. A dorani NJK csapat pedig a toroni parti által Gisdailában hagyott nyomok, hírhedség, káosz alapján dönt, melyik utat választja. Tehát ha a toroniak csöndben dolgoztak és nem derül ki, hogy vannak, akkor a kereskedelmi utat választják. Ha kiderül, hogy van másik csapat, akkor a folyót, ha megtudják, hogy "rosszfiúk" (mert gonoszabb volt a toroni parti), akkor a hegyet.

Így a játékos csapaton múlik, hogy a másik csapathoz képest mikor érnek a célhoz.

Emlékeztetőül: a hegyen át 3 nap, a folyón fel 4 nap, a kereskedelmi úton 6 nap az út. Hacsak valamivel nem hosszabbítják meg, vagy rövidítik le.

Ha nem változtatják a menetidőt, a következő események lehetnek:

NJK toroni csapat, JK dorani csapat:

Játékos csapat hegyet választ: 1 nappal megelőzik a toroniakat.

Játékos csapat folyót választ: egyszerre érnek oda.

Játékos csapat kereskedelmi utat választ: 2 nappal később érnek oda, mint a toroniak.

JK toroni csapat, NJK dorani csapat:

Az alábbi táblázat segítséget ad az érkezésekben. Az első szám a toroniak érkezési napja, a második NJK csapaté. Mindenki aznap indul, ahogy Gisdailába érkezett.

JK választ \ JK stílus	Csőndben	Kiderült	Rossz hírnév
Hegy	3. nap / ker. út, 8. nap*	3. nap / Folyó, 6. nap	3. nap / Hegy, 5. nap
Folyó	4. nap / ker. út, 8. nap*	4. nap / Folyó, 6. nap	4. nap / Hegy, 5. nap
Kereskedelmi út	6. nap / ker. út, 8. nap*	6. nap / Folyó, 6. nap	6. nap / Hegy, 5. nap

*Ha a toroniak szekérrel hozzák visszafelé a követ, akkor szembe fognak találkozni a dorani partival.

Amennyiben bárki rajtaütést tervez, az alábbi **opcionális szabályt** gondoltuk: Lopakodást, rejtőzködést csapatszinten a leggyengébb dobja, minden képzettség alapfoka 5, mesterfoka 10 százalékpontot ad, míg ha valaki 50%-nál többel rendelkezik rejtőzés képzettségen, az még 10 százalékpont. Példa: legalacsonyabb rejtőzés 4% (ügyesség képesség tíz feletti része), de van erdőjárása és vadászata alapfokon, ez +2x5%. Van 3 társa, egy fejevadász rejtőzés 75%-al, ez +10%, álcázás alapfok +5%, csapdakészítés alapfok +5%, a másik egy barbár vadászat és erdőjárás mesterfokkal, ez 2x10%. A harmadik társ egy varázsló 16-os ügyességgel, tőle nem érkezik segítség. Így lesz összesen $4 + 2 \times 5 + 10 + 5 + 5 + 2 \times 10 = 54\%$. Erre dob a legrosszabbul rejtőzködő.



Oroszlánkő

Oroszlánkő. Nevét egy faragott szikláról kapta, ami már a település előtt itt volt. Senki nem tudja, miért van itt, de senkit sem érdekel, mivel nem mágikus és nincs alatta kincs sem. Alig párszáz fős település volt valaha, főleg az erdőből éltek, bár volt némi megművelt földterület is. Szörnyektől védett helynek minősült, mivel az ide beköltözött varázsló erről gondoskodott.

Kő és fa épületek, tető már nincs, fák is benőtték. Dimbes-dombos rész, van sziklás meredek rész is. Erdőjárás mf info: barlangok is lehetnek.

Nappal nyugis, békés. Komolyabb állatok elkerülik. Rovarok vannak, mókus bejön a területre, madarak vannak.

Naplemente környékén a természetes zajok elhalnak és pár percig természetellenesen nagy lesz a csend, majd előjönnek a szellemek. Bolyonganak a házak között, páran a házak fölé reppennek. Jobban megvizsgálva őket egyszerű ittragadt lelkek (IX. Necrográfiai osztály), melyek sokszor haragos kifejezést öltenek magukra, de nem támadnak. Nehezen kommunikálnak - leginkább nem, vagy csak szavakat, melyek az utolsók voltak. Mivel a haláluk eléggé hirtelen volt, de nem fájdalmas, ezért nincs agónia, félelem bennük maradványként, csak a harag, hogy korán haltak. A kő tartja őket még itt.

Itt be lehet mesélni egy kisgyerek szellemét, 8-10 éves forma, aki tud kommunikálni és elmeséli, hogy lefeküdtek aludni, majd így ébredt. Nem érti azóta sem, hogy mi történt, nem érzi az idő múlását sem, tehát neki ez tegnap volt. Figyelmeztet, hogy ne zavarják a szellemeket, mert néha nagyon haragosak.

Ha a játékosok direkt zavarják, provokálják a szellemeket, akkor azok átsuhannak a célponton, csak mágikus és/vagy áldott védelem fogja meg őket. Ha ez nincs, nem állítja meg semmi az átsuhanást és sebeznek: hideg, mardosó érzés.

KÉ/TÉ/VÉ/Sebzés: 30/50/90/1k6; 10 ÉP, vannak vagy 200-an.

Rohamozhatnak (+20 TÉ, -25 VÉ) és a felülről támadás előnyét élvezhetik.

Sima találat 1k6 Fp-t sebez, túlütés 1 ÉP-t. Mágikus/áldott páncél, ruha, pajzs véd ellenük, ilyenkor csak 1 Fp-t tudnak sebezni (mindig van valami rés).

Kaldus Entardia otthona: Az épület, ahol a kő van egy jobb kőépítmény, itt lakik a varázsló is. Néha megpróbálnak bemenni a szellemek, de nem tudnak, valami láthatatlan fal van, ami távol tartja őket. Füstreteg van a padlón, mely a pincéből feljövő kipárolgásból áll össze, kb. 30-40 cm. Ha benne vannak huzamosabb ideig, halált okoz, de ez a lélek és a test közti kapcsolat elszakítása, így más jele nincs. Tehát nem mérge, inkább egy asztrál/mentál hatás, ami nem mágikus nekromancia kategóriába tartozik, de a kipárolgással érintkezve hat. Ugyanezért a területen az elfek és félelfek rosszul érzik magukat.



A pince

Fent nincs már semmi az épületben, de van pincelejáró. Odalent pince, két teremmel.

A pince is úgy néz ki, mint a város és a ház többi része, mely valaha szebb napokat is látott, de a kor mögött látszik a szépen, vagy inkább praktikusan rendezett szoba. Bár a füsttől nem látszik a padlózat, a falak mentén portalan könyvespolcok, közöttük közepén, mindkét oldalt, egy-egy fényesre tisztított páncél áll.

Tovább haladva érhetik el a varázsló laborját. Jóval nagyobb, mint az előtte lévő terem. Ahogy belépnek két oldalt, a falnak háttal újabb egy-egy páncélt vehetnek észre. A terem közepét három nagyobb asztal uralja, elsőre ezt veszik észre. Bal oldalon a falnál könyvespolc és egy páncél, beljebb egy nagy barna fenyőfa asztalon rendezett tornyokban pihennek a varázsló jegyzetei. Középen egy alkimista labort tartó asztal és a kő, ami mögött látható a varázsló. Jobb oldalt szintén egy nagy asztal helyezkedik el, de itt mindenféle szerszámok, üvegcsék, kő maradványok és alkimista alapanyagok már-már kényszeres rendben fekszenek rajta. A jobb oldali falon újra könyvespolc és teljes páncél található. A szemközti falon alapanyag tároló polcrendszer van.

Ha barátságosak, akkor ő is az és szívesen mesél a kőről, hatásáról és kudarcáról. Elvinni nem engedi a követ, de az nem zavarja, ha más is meg akarja vizsgálni.

Ha megtámadják, akkor varázsol, amikor elfogyna a manája, akkor egy nála lévő vörös rubintból gyorsan újra tölti. Mellette a páncélok mozgásba lendülnek és buzogányaikkal próbálják jobb belátásra bírni a karaktereket. Ha a JK csapat erős, akkor mind a négy páncél harcba bocsátkozhat, de ellentétes esetben az is elég, ha csak az egyik laborban lévő támadja meg őket.

A kő

A fekete hold egy kis része, amikor egy meteor eltalálta a holdat kiszakított belőle egy kis darabot, ami lehullott Ynevre. Ezüst a kő, de ez nem látszik elsőre, mivel a légkörbe lépve erősen megégett és most fekete. Nem mágikus anyag, de mágiához hasonló hatása van.

Hatása: Szép lassan szétválasztja a lelket a testétől és magához köti. Hét + asztrál tíz feletti része nap alatt megy végbe a folyamat. Ha valaki elhagyja a területet még élve, akkor háromszor annyi idő, míg ez vissza "gyógyul". Ha itt hal meg valaki, lelke nem kerül be a körforgásba.

Amint valaki elviszi a követ, a hozzákötött lelkek is vele tartanak. Ők csak este jelennek meg, de nappal is a kő auráján belül vannak, aminek a sugara 250 láb.

Ha el tudják szakítani a hozzákötött lelkeket, akkor azok visszamennek a körforgásba. Ezt például teljes megsemmisítéssel lehet elérni (dezintegráció), de amíg nem biztos, addig nem meri meglépni ezt Kaldus. Esetleges másik megoldás egy istennek feláldozni a követ.

A kőből előkerülő kipárolgás a hordozója a lélekszakításnak, alapvetően nem látszik, terjed a levegőben, de bezárva sűrűbb, fehér párává válik.

Figyelem! Bármilyen lélekút (pszi Pszeudó, szerzetesi Lélekút) veszélyes a kő körül, mivel hatni fog a lélekre és elszakítja a szálát a testhez. Ezt érzékeltessük, hogy a kő hatósugarához érve egyre erősebb rossz érzés jön elő, egy befelé vonó erő hat a lélekre. Mint egy fekete lyuk.



A varázsló, Kaldus Entardia

Rend, Élet jellemű varázsló, aki 317 éve költözött Oroszlánkőbe, hogy kalandos életét felcserélje csendes elmélkedéssel. A helyiek szívesen fogadták, főként, mert távol tartotta a nem kívánatos elemeket a falutól. Aztán 300 éve aláhullott a kő és felébredt csendesen szunnyadó kíváncsisága. A falusiak segítségével a laborjába helyezte el a követ, majd vizsgálni kezdte. Túl későn vette észre a kő negatív hatását, a falu majdnem teljes lakossága egy reggelen már nem ébredt többet fel, kivéve őt, mert asztrálja erősebb volt és mellette azt is érzékelte, hogy sajnos a lelkek nem leltek nyugalomra, hanem a kő magához kötötte őket. Megfogadta, hogy addig nem nyugodhat, amíg fel nem szabadítja őket. Varázskör segítségével kizárta a szellemeket, a páncélokot felruházta testőr szereppel, majd lélekcsapda bélyeggel és halott mozgatással biztosította magát, hogy amikor őt is eléri a halál, azután is tudja folytatni a munkáját, de hiába telt el annyi év még mindig nem jött rá a megoldásra. Azt tudja, hogy elpusztítani dezintegrációval lehet, de nem tudni, hogy mi történik a hozzákötött lelkekkel, így csak egy kis darabon próbálta ki, de amíg nem bizonyos, hogy utána a lelkek visszakerülnek-e a körforgásba, addig semmiképpen sem alkalmazza.

A helyet nem hagyja el, mert kötelességtudata erősebb. És persze nem ért a lelkekhez eléggé, nem tud elszakadni a helytől. Feltételezi, hogy a kő az oka. A követ nem akarja elmozdítani, azzal másokat is a hatása alá vonna.

9. szintű anyagmágus, lélekcsapda és halottmozgatás bélyeggel.

Ha harcra kerül a sor, elemi erő aurát alkot 20E-vel (30 Mp, 8 körre, 20 SFÉ) és elemi földből 5E-s aurát leplezve (35 Mp, 8 körre, 5 SFÉ). Légmérgek érméből (hiszen rá nem hat), tűznyíl, tűzkitörés, savfelhő, elemi erő.

A légméreg 1 E = 5 Mp (teremtés mozaik), keringési rendszerre hat, sikeres mentő esetén csak marja a tüdőt (körönként 1k6 Sp, nincs SFÉ, kötelező Ép 10 Fp-nként, 1k6 x 10 percig. Kimenve a füstből 1k6 kör után kitisztul a tüdő), sikertelen esetén kábulat (-2 Erő, Gyorsaság, Ügyesség, Állóképesség, -5 Akaraterő és Asztrál, -15 KÉ, -20 TÉ, -25 VÉ, nincs varázslás) és az előbbi maró hatás.

Melléklet

Itt fogod találni a modulban szereplő NJK-k statisztikáit. Természetesen módosíthatod az értékeket, de elvileg ezek elegendőek lesznek.

Túlerő módosítók (ETK 90. o.)		
ellenfelek	hátrány	2 fegyverrel
3	-5	nincs
4	-10	-5
5	-15	-10
6	-20	-15
7	-25	-20
8	-30	-25
Harc magasabbról: KÉ: +2 TÉ: +5 VÉ: - CÉ: +5 (ETK 92. o.)		
Harc alacsonyabbról: KÉ: -2 TÉ: -10 VÉ: - CÉ: -5 (ETK 92. o.)		

Amennyiben bárki rajtaütést tervez, az alábbi **opcionális szabályt** gondoltuk: Lopakodást, rejtőzködést csapatszinten a leggyengébb dobja, minden képzettség alapfoka 5, mesterfoka 10 százalékpontot ad, míg ha valaki 50%-nál többel rendelkezik rejtőzés képzettségen, az még 10 százalékpont. Példa: legalacsonyabb rejtőzés 4% (ügyesség képesség tíz feletti része), de van erdőjárása és vadászata alapfokon, ez +2x5%. Van 3 társa, egy fejvadász rejtőzés 75%-al, ez +10%, álcázás alapfok +5%, csapdakészítés alapfok +5%, a másik egy barbár vadászat és erdőjárás mesterfokkal, ez 2x10%. A harmadik társ egy varázsló 16-os ügyességgel, tőle nem érkezik segítség. Így lesz összesen $4 + 2 \times 5 + 10 + 5 + 5 + 2 \times 10 = 54\%$. Erre dob a legrosszabbul rejtőzködő.

Hegyvidék

Óriás százlábú					
Méret	K	KÉ	25	Ép	6
Sebesség	80	TÉ	30	Fp	13
AME	-	VÉ	60	Pszi	-
MME	-	CÉ	-	Mp	-
Mérete.	8	Tám/kör	1		
SFÉ	2	Sebzés	1k3+méreg		
Mérge 6. szintű, azonnal ható (1k10 szegmens), közepes ideig hat, görcs/gyengeség.					

Wyvern					
Méret	N	KÉ	28	Ép	38
Sebesség	140/25	TÉ	65	Fp	78
AME	-	VÉ	95	Pszi	-
MME	-	CÉ	-	Mp	-
Mérete.	8	Sebzés	1k10/1k10/1k6		
SFÉ	3	Tám/kör	3		
Harcértékeik a levegőben ilyenek, földre kényszerítve csak harapnak (1k6 sebzés) és értékeik csökkennek: KÉ -10, TÉ -15, VÉ -35. Csak akkor száll le magától, ha Fp-i lefogynak 20-ra és elveszített 20 Ép-t. Mérge 4. szintű, gyorsan ható (1k3 kör), siker: 1k6*10 kör görcs, sikertelen: 1k6*10 kör görcs után 1k6 kör görcs majd halál.					

Griff (Pegazus)					
Méret	N	KÉ	35	Ép	28
Sebesség	300/150	TÉ	85	Fp	50
AME	12	VÉ	90	Pszi	-
MME	14	CÉ	-	Mp	-
Mérete.	4	Sebzés	1k10+3/1k10+3/1k6		
SFÉ	-	Tám/kör	3		
Alacsony (nem állati) intelligenciával bír, Rend, Élet jellemű.					

Feenhar					
Méret	E	KÉ	30	Ép	20
Sebesség	60/80	TÉ	55	Fp	60
AME	70	VÉ	95	Pszi	-
MME	70	CÉ	-	Mp	-
Mérete.	20	Sebzés	1k10+2		
SFÉ	-	Tám/kör	1		
Naponta 2x nagy madarat (errefelé Rukh – Bestiárium 25. old) és 1x légelementál szolgát tud idézni.					

Folyón át

Tűzelementál (Harcos)					
Méret	N	KÉ	45	Ép	20
Sebesség	80 (SZ)	TÉ	95	Fp	-
AME	imm.	VÉ	115	Pszi	-
MME	imm.	CÉ	-	Mp	-
Mérege.	imm.	Sebzés	3k10		Jellem: Semleges.
SFÉ	-	Tám/kör	2		Intelligencia: Alacsony
Mindenféle tűzre immunis. Csak mágikus fegyver sebzi. Fájdalmat nem érez, túl kell ütni.					

Velaria, a Nardael					
Méret	E	KÉ	45	Ép	30
Sebesség	110 (SZ)	TÉ	90	Fp	90
AME	imm.	VÉ	160	Pszi	-
MME	imm.	CÉ	60	Mp	75
Mérege.	spec.	Sebzés	2k6		Jellem: Élet
SFÉ	-	Tám/kör	2		Intelligencia: Kimagasló

Mágia: Bárd fénymágia, Pap Élet szféra, Boszorkány rovarfelhő, düh kioltása, láthatatlanság, álomvarázs, Boszorkánymester villámtagadás, Varázslói elemi mágia kivéve az elemi tűz. Lopakodás és rejtőzködés a ligetében 100%, azon kívül 95%. Körönként 2k6 Fp-t és 1k3 Ép-t gyógyul. Elf ijhoz hasonló íjával Tám/kör: 2, KÉ: 56, CÉ: 80, Táv: 120, sebzés: 2k6.

Hegymoraj Gráin, az alkoholista törpe Kadal-pap (5. szint)															
Erő	16	ÉP	12			FP	56			ΨP	24		MP	40	
Gy	13	KÉ	11	TÉ	48	VÉ		99	UgrásVÉ		-	CÉ	3	SFÉ	4
Ügy	13	Fegyver				T/kör		KÉ	TÉ	VÉ		+pajzs	Sebzés		
Áll	15	egykezes csatabárd				1		16	60	110		130	1k10+2		
Eg	16	hajítóbárd				2		20	58	103		123	1k6+2		
Szép	13 (11)	tőr				2		21	56	101		121	1k6		
Int	13 (11)	Tud körönként 1-et támadni kis pajzsával is: TÉ: 48, sebzés: 1k6+2													
Ak	15 (13)	AME: 25 (1 + 24 statikus pajzs)							MME: 27 (3 + 24 statikus pajzs)						
Asz	13 (11)	Felszerelés: egykezes csatabárd, tőr, 2 db hajítóbárd, kerek kis pajzs,													
Érz	13	törpe munka sodronying (0 MGT, 4 SFÉ), szent szimbólum, SKCS													
Fontosabb képzettségek: fegyverhasználat: egykezes csatabárd Af, hajítóbárd Af, tőr Af,															
pajzshasználat Mf, pszi Mf, térképészet Mf, építészet Mf, törpe 5, közös 4, erv 4, aszisz 2															
Egyéb: alkoholizmusa miatt csökkentek képességei, pszijét sem tudja használni emiatt.															
Természet és Élet szféra, de Kadal büntetése miatt csak kis arkánum, amíg nem vezekel.															

Kereskedelmi úton a rajtaütők

Név	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Seb	ÉP	FP	Pszi	SFÉ	Egyéb
Harcos	1	25	80	150		1k10	12	50		4	
Harcos	1	25	80	150		1k10	12	50		4	
Harcos	1	25	80	150		1k10	12	50		4	
Harcos	1	25	80	150		1k10	12	50		4	
Íjász	2	35	65	110	50	1k6	10	50	15	2	4 pszi pont = +20 CÉ
Íjász	2	35	65	110	50	1k6	10	50	15	2	4 pszi pont = +20 CÉ
Morquor	1	35	65	130	40	1k6	6	50	20	1	3x6E alap tűzvarázslat.

A klóncsapat

[illegible]

A kaszt a legfontosabb, így lesz ugyanaz az eszköztár. A fajt változtathatod, ha nagyon nem illik oda, de jobb, ha megtartod. A nemet nyugodtan cserélheted. Felszerelés maradjon hasonló.

Mindezt ne add elő úgy, hogy azonnal kiderüljön a trükk. Az a jó, ha a végéig össze sem rakják. Az előnyöd az lesz, hogy csapatként tudod irányítani a karaktereket, segítve egymást. A játékosok jó eséllyel magukkal fognak törődni. Így valószínűleg kihívás lesz a csapat nekik.

A fenti táblázatba be tudod írni az alapértékeket, a nagyobb blokk a speciális képességek és tudás helye.

A toroni csapat (A klón alternatívája)

Rraht, az udvari ork gladiátor (3500 Tp, 6. szint)															
Erő	20	ÉP	18			FP	84			ΨP	-			MP	-
Gy	16	KÉ	24	TÉ	78	VÉ		120	UgrásVÉ	+5	CÉ	6	SFÉ	8	
Ügy	16	Fegyver				T/kör	KÉ	TÉ	VÉ	+pajzs			Sebzés		
Áll	18	harci kalapács				2	35	100	140	177			1k6+8		
Eg	20	rövid kard				2	34	92	136	173			1k6+5		
Szép	10	Abbitacél fegyverei és pajzsa félmágikusak. Udvari ork szaglász és érzékek.													
Int	10	Előny: Edzett (+4 elosztható képesség pont)													
Ak	13	AME: 30 (0 + 30 épített pajzs)							MME: 33 (3 + 30 épített pajzs)						
Asz	10	Felszerelés: abbitacél harci kalapács, abbitacél rövid kard, acél félvértezett,													
Érz	14	abbitacél közepes pajzs (0 MGT, 37 VÉ), SKCS													
Fontosabb képzettségek: fegyverhasználat: harci kalapács Mf, rövid kard Af, belharc Af, földharc Af, pajzshasználat Af, nehézvért viselet Mf, vakharc Af, nyelvek: toroni 5, közös 4															
Egyéb: 1 vs 1: +5 KÉ, +5 TÉ, +10 VÉ; nézők előtt: +5 KÉ, +5 TÉ, +5 VÉ															

Jahn, a kyr vérű toroni Ezüstkard Bajnok (3500 Tp, 6. szint)															
Erő	13	ÉP	11			FP	74			ΨP	30 (10)			MP	-
Gy	16	KÉ	27	TÉ	65	VÉ		117		UgrásVÉ	+6	CÉ	6	SFÉ	3
Ügy	16	Fegyver				T/kör		KÉ	TÉ		VÉ	Sebzés			
All	14	törkard + tör				2 + 2		42	90 / 86		144	1k6+2 / 1k6			
Eg	14	ismétlő csel				2		42	111		144	1k6+2			
Szép	16	dobótör				2		37	86		119	1k6			
Int	15	Előny: Képzés (+10 Kp)							Méreg: Toroni Pokol (ETK 382. o.)						
Ak	14	AME: 44 (4 + 30 stat +10 din)							MME: 44 (4 + 30 stat + 10 din)						
Asz	14	Felszerelés: mestermunka törkard és tör, 4 db dobótör, abból 1 db mérgezett,													
Érz	14	toroni könnyű sodrony (0 MGT, 3 SFÉ), SKCS, 1 db 10 Ép-s Gyógyital													
Fontosabb képzettségek: fegyverhasználat: törkard Mf, tör Mf, fegyverdobás: dobótör Mf, kétkezes harc Mf, pszi Mf+kyr, etikett Af, ugrás 32%, nyelvek: toroni 5, közös 4, aszisz 4															
Egyéb: A kyr metódus pszi diszciplínáit is ismeri a pyarroni Mf mellett.															
A csapat több tagjának ő építette a statikus pszi pajzsait. Ő a csapat vezetője.															

Ryen, a toroni elitharcos (3500 Tp, 6. szint)															
Erő	14	ÉP	12			FP	75			ΨP	22 (12)			MP	-
Gy	16	KÉ	28	TÉ	71	VÉ		111		UgrásVÉ	+10	CÉ	6	SFÉ	3
Ügy	16	Fegyver				T/kör		KÉ	TÉ		VÉ		+alk.vé.		Sebzés
All	15	hosszú kard				2		41	100		142		160		1k10+1
Eg	15	dobótör				2		38	82		113		131		1k6
Szép	12	toroni ember: +2 méreg ellenállás							Méreg: Toroni Pokol (ETK 382. o.)						
Int	13	Előny: Sugallat (néha vannak jó megérzései, egyszer egy dobást újradobhat)													
Ak	14	AME: 30 (3 + 22 stat +5 din)							MME: 31 (4 + 22 stat +5 din)						
Asz	13	Felszerelés: rúnázott hosszú kard (63 Mp), tör, rejtett tör, 4 db dobótör, méreg,													
Érz	15	toroni könnyű sodrony (0 MGT, 3 SFÉ), acél alkar- és lábszárvédők, SKCS													
Fontosabb képzettségek: fegyverhasználat: hosszú kard Mf, tör Af, belharc Af, pszi Af, fegyverdobás: dobótör Af, háritófegyver: alkarvédő Af, hátbaszúrás Af, toroni 5, közös 4															
mászás 51%, esés 41%, ugrás 51%, lopakodás 71%, rejtőzködés 71%															
Talyssa, a tolvaj (3500 Tp, 6. szint)															

A toroni csapat: A Kiméra Karmai

Eredetileg egy toroni rendszerű gladiátorviadalokra (Titkos Fóliáns 234–236. o.) összeállt kalandozócsapat, amit egy toroni nemes bal kézről származó, de kyr vérű gyermeke: Jahrn szervezett össze. Rraht a gladiátor, Thrak a boszorkánymester, Talyssa a számszeríjász, Jahrn és Ryen a törvetők, Musashi pedig a stratég szerepét töltötte be (miután a csapat eredeti stratégiája egy viadalon elhalálozott). Musashi a maga útját járja, nincs mindig velük (most csak akkor van itt, ha a mesélő úgy érzi, kell a nagyobb kihívás a csapatának), de a többiek egy morálisan nem túl válogatós kalandozócsapatot alkotnak, akik főleg a Quiron-tenger déli partján, Abasziszban és a városállamokban tevékenykednek.

Harci taktikájuk: Rraht, a nehézvértes-pajzsos udvari ork tartja a frontvonalat, mellette küzd Jahrn és Ryen, akik igyekeznek meggátolni, hogy az ellenfél túljusson az ő triójukon a második vonalban lévő támogatók: Talyssa és Thrak felé. Talyssa pszi összpontosítással lő a nyílpuskájával (TF 84. o.), 6 Ψp-ért +30 CÉ 2 szegmenses meditációval 1 lövésre neki, igyekszik páncélozatlan testrésze lőni és mérgezett nyílvesszőt (Toroni Pokol, ETK 382. o.) is használ. Thrak ha van lehetősége, Villámpengét (ETK 242. o.) tesz Jahrn és/vagy Ryen kardjára, a többi manájából pedig Izzó idegeket (ETK 248. o.) varázsol. Jahrn és Ryen, ha kaptak villámpengét, de olyan ellenféllel küzdenek, akit nem nagyon tudnak eltalálni, akkor pszi rohamot alkalmaznak (ETK 120. o.), hogy mindenképp be tudjanak vinni találatot, amíg van villámpengéjük. Jahrn a törkardjával és Ryen a hosszú kardjával ha komolyabban páncélozott ellenféllel néznek szembe, és nincs villámpengéjük, akkor igyekeznek páncél által nem védett testrésze támadni (pl. fejre, ha nincs sisak az ellenfélen, lábra, stb. ETK 95. o. célzott támadás). Nem válogatnak az eszközökben, mérgezett fegyvereket is bevetnek, igyekeznek hatékonyak lenni. Azonban nem szeretnék itt meghalni az aszisz határvidéken, ezért ha rosszul áll a szénájuk, lehet velük egyezkedni.

A varázsló és páncéljai

Páncél					
Méret	E	KÉ	20	STP	40
Sebesség	40 (SZ)	TÉ	80	Fp	-
AME	imm.	VÉ	110	Pszí	-
MME	imm.	CÉ	-	Mp	-
Mérege.	imm.	Sebzés	1k6+4		Jellem: Semleges.
SFÉ	-	Tám/kör	1		Intelligencia: Alacsony
Sérülésmódosító lásd lejjebb (ETK 384. oldal). Túlütés kétszeres sebzés					

A JK csapat erősségétől függően kelnek életre. Arányosíts.

Páncél 1	STP 40	
Páncél 2	STP 40	
Páncél 3	STP 40	
Páncél 4	STP 40	

Sebzéstípus	Tűz	Elemi tűz	Hideg	Ütés	Terhelés	Sav	Elektromosság
Fém ellen	1/12	1/8	1	1/6	1/6	1	1

A leadott sebzést a fenti szorzókkal kell számolni, az lesz a végleges sebzés. Törtet felfelé kerekítünk.

Varázsló – 9. szintű mozaikvarázsló, anyagmágus (homonkulusz alapján)					
Méret	E	KÉ	20	Ép	20
Sebesség	80 (SZ)	TÉ	40	Fp	-
AME	66	VÉ	100	Pszí	61
MME	67	CÉ	10	Mp	90
Mérege.	imm.	Sebzés	1k2, bottal 1k6		Jellem: Rend, Élet
SFÉ	-	Tám/kör	1		Intelligencia: Magas (16)
Nem érez fájdalmat, de nem kell túlütöni. Kötelező ÉP-vel lehet sebezni, vagy túlütéssel.					
Van botja, 30 Mp-t tárol, van rubinja, 30 Mp-al. Kisugárzó varázsjelből: 20E elemi erő aura 8 körre, és 5E föld elemi aura 8 körre, leplezve (5 SFÉ) – ezeket nem egyszerre, csak az egyiket.					