

A sötétség mélyén

D&D kalandmodul 1-3 TSZ-ű karakterek számára

Írta: Freelancer

0. Bevezető helyett

A kaland ötlete az LFG.hu-n Thirlen jóvoltából olvasható CP 2020 kampány során fogalmazódott meg bennem, a csapat szigeti kalandozása során. Alapvetően szeretem kimozdítani a játékosokat a komfortzónájukból, abból az egyszerű igazságból kiindulva, hogy hiába specializálja magát az ember teszem azt a lándzsaforgatásra vagy a mellébeszélésre, elképzelhető, hogy egy nap olyan problémával szembesül, amit nem old meg egy hosszú farúd végén fityegő fémdarab, vagy a sunyi hadoválás. Tekintve, hogy jómagam a ma már őskövületnek számító 3.5 híve vagyok, ellenben manapság az 5E éli fénykorát, az NPC-k statisztikáit mellőztem. Ha egyik-másik ellenfél túl magas szintűnek tűnik, annak az az oka, hogy deklarált cél volt, hogy az agyatlan rambózás rövid úton karakterhalálhoz vezessen. A játékosok tervezzenek, és ne az álljon gondolatviláguk középpontjában, hogy mindig a kellemetlenségek és rosszakarók direkt, taktika és stratégia nélküli „leverése” az egyedüli üdvözítő megoldás. A relatíve hosszú, csali-bevezető célja az érintettek figyelmének elaltatása. A „térképért” elnézést kell kérnem, én vagyok az az ember, aki miatt anno művészettörténetet kellett tanulni, hogy ne bukjon meg rajzból. Az irodalmi, filmes és egyéb utalások azt hiszem egyértelműek. A tesztelőknak és a háttérben kibicelőknak köszönetemet fejezem ki.

1. Alaphelyzet

Rongyos Edwint még őszinte tisztelői sem neveznék nagy varázslónak, sőt, ha kezet fognak vele, megnézik, hogy megmaradtak-e az ujjai, de ennek dacára bizonyos fokú népszerűségnek örvend meglepően olcsón kínált varázstárgyai miatt. Ezekről mindenki azt hiszi, hogy lopottak, pláne, mert erre masszívan rá is játszik, holott csupán speciális eljárással készült, „kishibás” portékákról van szó. A rosszul öltözött, szakadt-kopott, régebben tarka ruhákat viselő, torzonborz, bizonyos megvilágításból egy orrvérzésig zabáló, kórosan rekedt orangutánra emlékeztető férfi a karakterek régi ismerőse, vagy hallotta a hírüket. Boltjában, a Nélkülözhetetlen Holmikban találkoznak vele, ahol terített asztal, alkohol, és egzotikus, vagy legalábbis különös illatú füstölők várják őket.

Először a falatozáson van a hangsúly, majd Edwin rátér a lényegre. Ajánlata roppant egyszerű: ha segítenek neki egy üzleti ügy rendezésében, akkor beveszi őket társnak. A feladat papíron nem túl bonyolult: el kell jutniuk Icewind Dale Good Mead-nek keresztelt városába, ahol régi partnere, egy vele nemrég mágiával kapcsolatba lépő elf, Smaragdmosolyú Zyrdingast (zöldek a fogai) áron alul megvett egy mézsör készítésre berendezett tanyát. Igenám, de hamar kisült, hogy valami nem stimmel: nevezett birtokot tundragoblinok fosztogatják, és egy furcsa, leginkább farkashoz hasonló fémmaszkot viselő, rímekben beszélő ork vagy félork vezeti őket. Egyértelmű, hogy nem valami pitiáner helyi zsvány. Dolguk egyértelmű: intézzék el, hogy megszűnjenek a támadások, és Zyrdingast hálából huszonöt éven át nekik fogja adni a nyereség huszonöt százalékát – amiből ő mindössze öt százalékot kérne, egyfajta jutalékként. A farm ha beindul, évente akár öt-hatezer aranyat is hozhat: csinos jövedelem ez, sőt, ha akarják, megkaphatják a részüket termelői áron kínált mézsörben is, és szabadon kereskedhetnek vele.

A csapat esélyesen igent mond, de felmerül bennük, hogy messze van a város. Edwin sokat sejtetően mosolyog, majd közli, hogy tud egy megoldást. A birtokában van egy varázspálca, aminek a használatával egyetlen kurta pillanat alatt ott teremhetnek a célállomáson, de ennek ára van: nem vihetnek magukkal sok felszerelést. Edwin ezután megkéri őket, hogy pucéran álljanak rá a boltban lévő mérlegére, és ha belemennek, akkor némi hümmögés után közli velük, hogy még X fontnyi súlyt vihetnek magukkal. Ennek megszabása a KM dolga: egy fegyver és pár apróság mindenkinél férjen bele, de kelljen némi kompromisszumot is kötnie a partinak, hogy ki mit vihessen. Edwin megsúgja, hogy komája nyilván tud neki adni pár, nélkülözhetetlen apróságot, de jelenleg nem áll túl fényesen, szóval iparkodjanak, hogy okosan használják ki a keretet. Megjegyzi, hogy minél előbb indulni kéne, de hagy nekik öt órát arra, hogy elintézzék amit akarnak.

2. Felkészülés

Nagyon fontos, hogy a kalandmester ne sűrgesse a játékosokat: engedje őket, hogy alaposan megtervezzék, hogy mit visznek magukkal. Ha alkudozni akarnak, Edwin hajlandó engedni, de két százalék alá nem megy le. Ha a csapatban nincs vándor, akkor beajánlhatja egy barátját, a félszerzet Bököt, de megjegyzi, hogy az ő súlya lejön a keretből. Ha a karakterek belemennek, a harminckét fontot nyomó Bökő egyenlő részesedésért készségesen velük tart: egyedül téli ruháját és négy tört vinne magával. Ha valamelyik játékosnak eszébe jut utánanézni, hogy ki lehet a titokzatos bandavezér, megfelelő képességek és kapcsolatok birtokában (helyi alvilág, fejedelmek, városi őrség) rájöhet, hogy egy Ölhatalmas Wah néven ismert félork bárdról van szó. A férfi varázsmaszkja erejével képes átvenni az uralmat az ostobákon, de egy sajátos mellékhatásként kizárólag rímekben beszélhet, és a tölgyfa olyan sebeket ejt a testén, mintha valamiféle mágikus, izzó fém lenne. A fején nem kevesebb, mint nyolcszáz arany vérdíj van, és azt is megtudhatják, hogy régi ellensége, a gnóm zsoldos Zenaggar Devitho, Garagos papja a városban van. Ha beszélnek vele, Zenaggar elmondja nekik, hogy ha találkoznak vele, dugják be a fülük viasszal, és mivel az ork megölte egy barátját, a gnoll Vihogit, hajlandó ezer aranyat fizetni, ha a csapattal tarthat. Ráadásnak semmit sem kér a zsákmányból, csak az ork fejét, amit feltett szándéka kifőzni és éjjeliedényként hasznosítani. A gnóm súlya 25 font, ezen kívül kedvenc harci kalapácsát, egy bundát egy tölgyfa bunkót és a páncélingjét vinné, no meg a szent szimbólumát. Ha meggyőzik, kalapácsát hajlandó itt hagyni. A tölgyfa fegyverek fele annyit nyomnak, mint a normális társaik, és két méretkategóriával kevesebb zúzódást okoznak – kivéve a bunkókat, a dárdákat a lövedékeket és a botokat. Értékük egyötöde a normálisnak, kivéve a korábban felsoroltaknál.

Az is az eszébe juthat a karaktereknek, hogy bővítsék egy kicsit a keretet, azaz rohamtempóban fogyjanak. Ha kopaszra borotválják maguk, elvégzik testi szükségleteiket, esetleg gyors, intenzív testmozgásba kezdenek, hogy izzadjanak, netán egy fürdőbe mennek hasonló céllal, vagy valami hasonló praktikával élnek, értékeljük a kreativitásukat – egyben ne legyünk restek állóképesség-mentődobást dobni velük, ha túlzásba esnek. Előbb-utóbb el kell dönteniük, hogy kit és mit visznek, így nincs más hátra, mint visszatérni Edwinhez, aki elmondja a megfelelő búvigéket, és megsuhogtatja pálcáját.

3. A szigeten

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36

A karakterek Icewind Dale helyett a Nelanther-szigetcsoport egyik nevesincs, döntően koboldok lakta szigetén találják magukat. A hely a Korzeniowski-nak keresztelt kereskedelmi és utasszállító hajó tragédiája (megfeneklett a feltérképezetlen, sekély vizeken) után idekerült, és később megőrült Ztruk által vezetett Fekete Nyak törzsnek és a Harapós Agtaként ismert hadúrnő Görbe Fog törzsének a lakhelye. Még nincs háborús helyzet, de a küszöbén állnak: Ztruk húsz nap múlva totális támadást fog indítani. Ha ez bekövetkezik, a szigetnek gyakorlatilag vége: egy ilyen háborúnak nincs győztese. Rajtuk kívül Abelar Olandin, Oghma papja, és két másik túlélő vert még tanyát a szigeten: a többiek már nem élnek. Döntően Ztruk végzett velük, de párat a törzsekből kiteszított koboldok öltek meg, illetve a Heleta Haledolah (Fehér Halál) néven ismert jegesmedve áldozatai lettek. Ezen kívül említést érdemelnek bizonyos mágikus „kristályok” is: ezeknek az őre a helyi sámán, Kenne. A hitvilág a kristályok, illetve az azokat befogadó próféták tiszteletéből áll.

A szigeten igen szerény az élővilág, (a koboldokon kívül döntően mérgező békák, kígyók és százlábúak) de bőséges a növényzet: annak megállapítása, hogy mi mérgező és mi nem, egy természetismeret-jellegű próbát igényel. Sikertelenség esetén 20%, hogy egy 1-10 közötti erősségű mérget esznek a karakterek, ahol az egy 1 az enyhe gyomorégés, a 10 a halál. Ha valaki az egész testet fedő vértben flangál, naponta dobassunk vele állóképesség-mentőt: sikertelenség esetén hőgutát kap, és nehezebben boldogul. A koboldok alapesetben nem ellenségesek, kivéve ha kiteszítottak, de ekkor sem feltétlenül gyilkos hajlamúak (30%, hogy azok, egyébként inkább rabolnak-lopnak.). Mutogatással kommunikálnak, és a nem kiteszítottak megpróbálják elcsalni a karaktereket a saját táborukhoz. A szigeten nagyjából ötven kiteszított van, a két nagy törzs egyenként kétszáz-háromszáz főt számlál, Abelart húsz, Kennét nyolc-tíz kobold szolgálja ki – utóbbi kettőt viszont megvédi a két törzs intrikáitól azt, hogy nem foglalnak állást. Egy mező körülbelül két-három órányi járóföldet jelent: a sziget nagy, és nehéz közlekedni.

Azt, hogy a karakterek hol bukkannak elő, két D6 dobással döntsük el. Az első a sort mutatja, a második az oszlopot.

Vörös és rózsaszín mezők: Bár két ellenséges törzs területéről van szó, élükön markánsan eltérő vezérekkel, érdemes mégis egy kalap alá venni a két területet. Előbbi Ztruk, utóbbi Agta kompániájának területe. Épületekről vagy „faluképről” beszélni túlzás: kunyhók állnak, viszont mindkét településen akad egy-egy őrzött raktárféleség. Ezekben némi élelem mellett a Korzeniowski roncsából és a meggyilkolt-meghalt utasoktól elszedett-kimentett javak egy része található (Dobjunk frakciónként ötször a később látható táblázatból.). A koboldok fém fegyverekért, esetleg nekik tett szolgálatokért, vagy errefelé ritkaságnak számító holmikért örömmel kereskednek. Emellett a karakterek információkat gyűjthetnek, de esélyesen hamar rájönnek, hogy mindkét oldal erősen torzít a maga javára. Ztrukot hívei az istenek küldöttének tartják, míg ellenlábását a gonosszal cimboráló, megtévesztett pernahajdernek. Míg Agtáék úgy látják, hogy a messziről jött idegen nem több egy örült zsarnoknál, aki a jogos és igazságos királynő életét fenyegeti. A

hajótöröttek is szóba kerülhetnek: a koboldok szerint nem ők a hibások, hogy a jövevények java nem bírta a megpróbáltatásokat. A kiteszítottakról, azaz súlyos vétkek miatt száműzöttekről is beszélnek: ezeknek a mindkét oldal által megvetett, vétkeik (kristálykáromlás, őrségben alvás, lopás és lebukás) miatt kiátkozott páriáknak a feje akár fizetőeszközként is szolgálhat. A kristályhitről is megtudhatnak a karakterek pár apróságot (Kevesen méltók, fel kell áldozni magukat az isteneknek, de nem hálnak meg, sőt, erősebbek lesznek tőle, és van, aki nem változik), de hamar kiszül, hogy Kenne az, akitől elvileg érdemi válaszokat kaphatnak. Agta csónakja a „házában” van, abban alszik (1-es mező) Ztruk pedig a 30-ason őrizteti egy csapattal a sajátját. Mindegyikben öt fő menekülhet el kényelmesen, maximum pedig nyolc főig terhelhetőek, de ilyenkor istenkísértés bennük ülni.

Ezen kívül jóformán minden nap történik valami apróság a falvakban: bátran dobjunk a táblázatból.

D12	Eredmény
1	Egy kobold lopott holmit kínál fel cserére. (50%-os eséllyel beszél közösül, egyébként mutogat.) 1: Korrekt üzlet. 2: Mélyen ár alatt is hajlandó elcserélni. 3: Irreális árat kér érte. 4: Ki akarja fosztani a karaktereket, a „csere” a településen kívül lesz, ahol d6 kobold áll lesben. 5: A csere csak álca, valójában egy másik frakció kettős ügynöke. A tárgy 1-3 ajándék 4-6 potenciális jutalom. 6: A csapaton csere közben rajtaüt pár ór, és komoly bajuk lehet a kísérletből. 7: A csapaton csere közben rajtaüt pár ór, de korruptak. 8: A kobold hosszas alkudozás után meggondolja magát. Az adott tárgyat dobjuk ki a lentebb megtalálható táblázatból.
2	Egy agonizáló koboldot látnak. 1: Megjátssza, ki akarja zsebelni a karaktereket. 2: Sima sebe van. 3: Elfertőződött sebe van. 4: Megmérgezték. 5: Betegsége van d10, 1: gyomorrontás 10: súlyosan fertőző kór. 6: megszagatta a Fehér Halál, pontosan tudja, hogy melyik mezőn lehet megtalálni. 7: Egy százlábú belepetézett. 8: Be van rúgva.
3	Egy kobold egy állatot kínál eladásra a karaktereknek. (50%-os eséllyel beszél közösül, egyébként mutogat.) 1-2 béka 3-4 százlábú 5-6 kígyó. 1: Korrekt üzlet. 2: Mélyen ár alatt is hajlandó elcserélni. 3: Irreális árat kér érte. 4: Ki akarja fosztani a karaktereket, a „csere” a településen kívül lesz, ahol d6 kobold áll lesben. 5: A csere csak álca, valójában egy másik frakció kettős ügynöke. Az állat 1-3 ajándék 4-6 potenciális jutalom. 6: A csapaton csere közben rajtaüt pár ór, és komoly bajuk lehet a kísérletből, mert az állat a közösség tulajdona, fajtája egy messze átlagon felüli képviselője. 7: A csapaton csere közben rajtaüt pár ór, de korruptak. 8: A kobold hosszas alkudozás után meggondolja magát.
4	Halálsikoly harsan, a forrás a településtől nem messze van. 1: Egy koboldot megevett a Fehér Halál, és még a közelben van. 2: Egy koboldot éppen eszik a Fehér Halál. 3: Egy kobold csak hülyéskedik, de remek hangutánzó. 4: Egy kobold felmenekült egy fára, körülötte egy rivális frakció tagjaiból/kiteszítottakból álló d4 fős osztag.
5	Koboldok egy új ládát hoznak. Tartalmát dobjuk ki a lentebbi táblázatból.
6	1: Az egyik karaktert kizsebelik. D10: 1-es – fakezű nyomorult, 10- Esélye sincs a karakternek észrevenni. 2: Az egyik kobold kifejezi azon óhaját, hogy örömmel segítene az egyik karakternek félkobold-gyártásban. 3: A karaktereket le akarják itatni, D6: 1-3 simán csak kedvességből 4-6: Ki akarják őket zsebelni.
7	Két kobold látványosan vitatkozik egy döglött béka felett. 1: Hamar abbahagyják. 2: Az egyik kristálykáromlással vádolja a másikat. 3: Elkezdik ütni a karaktereket. Nyilvánvaló, hogy bunyóznak, nem ölni akarnak (a béka hallucinogén, beálltak.) 4: A vita hosszú órákon keresztül tart. 5: A döglöttnek hitt béka feléled, megpróbál elmenekülni. 6: Pár óra után elfelezik a békát.
8	Egy kobold felajánlja, hogy megmutatja egy semleges frakció táborát (50%-os eséllyel beszél közösül, egyébként mutogat.) 1-2 Tengerész 3-4 Abelar 5-6: Kenne. 1: Téves információja van, de jó a szándéka. 2: Jól tudja. 3: Csapdát állított a karaktereknek. 4: Kioskodta, hogy mi a

	<p>karakterek célja, és segít nekik, ha magukkal viszik. 5: Egyszerűen együtt akar mozogni az érdekes idegenekkel. 6: Meg akarják ölni, és abban bízik, hogy így nem fogják. 50%-os eséllyel megtámadja a csapatot egy kitzasztított-osztag. 7: Kettős ügynök, egy másik frakcióhoz csalja el a karaktereket (KM döntése) 8: Valójában le akar számolni pár kitzasztítottal, vagy az adott frakció egy tagjával.</p>
9	<p>Ünnepség. 1: Rituális körülmények között feláldoznak d6 foglyot, akiket egy kis ideig még meg lehet menteni. 1-3 Kitzasztítottak. 3-4: Rivális frakció tagjai. 2: Eszem-izom. 15%, hogy az étel mérgező a karakterek számára. 3: Tánc, veszett-vad mulatozás. 4: Kenne egyik tanítványa egy szent ritust mutat be. 5: A frakcióvezér szónokol. 6: Egy áruló kobold kivégzése. 1-3 Kitzasztított. 3-6 Az adott frakció tagja. Egy kis ideig még megmenthető.</p>
10	<p>A kalandmester hümmögjön sokatmondóan, mosolyogjon, majd kérjen egy tetszés szerinti mentődobást. Utána megint hümmögjön, és dobjon kétszer két különböző kockával.</p>
11	<p>Egy kobold tudni véli egy friss zsákmányhoz jutott kitzasztított-tábor helyét. (50%-os eséllyel beszél közöszül, egyébként mutogat.)1: Téves információja van, de jó a szándéka. 2: Jól tudja. 3: Csapdát állított a karaktereknek. 4: Kiokoskodta, hogy mi a karakterek célja, és segít nekik, ha magukkal viszik. 5: Egyszerűen együtt akar mozogni az érdekes idegenekkel. 6: Meg akarják ölni, és abban bízik, hogy így nem fogják. 50%-os eséllyel megtámadja a csapatot egy kitzasztított-osztag. 7: Kettős ügynök, egy másik frakcióhoz csalja el a karaktereket (KM döntése) 8: Valójában le akar számolni pár kitzasztítottal. Ha van láda, a tartalmát a lentebbi táblázatból dobjuk ki.</p>
12	<p>Egy kobold tudni véli a Fehér Halál lakhelyét. 1: Téves információja van, de jó a szándéka. 2: Jól tudja. 3: Csapdát állított a karaktereknek. 4: Kiokoskodta, hogy mi a karakterek célja, és segít nekik, ha magukkal viszik. 5: Egyszerűen együtt akar mozogni az érdekes idegenekkel. 6: Meg akarják ölni, és abban bízik, hogy így nem fogják. 50%-os eséllyel megtámadja a csapatot egy kitzasztított-osztag. 7: Kettős ügynök, egy másik frakcióhoz csalja el a karaktereket (KM döntése) 8: Valójában le akar számolni pár kitzasztítottal.</p>

Lila mező: Abelar atya tábora. Messze jobban kiépített, mint az összes többi. Különösebb érdekességek nem várnak itt a karakterekre: ha akarnak, kereskedhetnek (két ládát dobjunk ki.) illetve beszélhetnek a pappal – feltéve, ha szimpatikusak neki. Ez utóbbi esetben Abelar előbb-utóbb felkínálja nekik a menekülés lehetőségét. Tud róla, hogy háború készül, ez idegesíti, de próbál higgadt maradni. Az itt lévő koboldok mind beszélnek közöszül, és részben már ráléptek a civilizáció útjára. Abelar kedves, de pótolható idomított háziállatokként tekint rájuk. Papként messze ő a sziget legjobb gyógyítója, de megkéri az árát a szolgálatainak, kivéve, ha van bizonyítottan Oghma-hívó a partiban. Ha akarnak, meg is szállhatnak itt – persze nem ingyen. Ha valaki egy ritka, egzotikus faj tagja, a pap száz százalék, hogy kifaggatja a népe szokásairól – beteges kíváncsiságával sakkban lehet tartani, de igen értelmes, tehát nem könnyű átverni. Egy kristályért akár ölni is képes, lehetőleg méreggel, vagy idézett lényekkel: ha a harc rosszul áll (értsd: megütik), elteleportál. Fontosabb jegyzetei mindig nála vannak, egy nyakba akasztott tárolóeszközben: eltulajdonításuk esetén megszarolhatják, de ekkor hosszabb távon jaj nekik: igen kellemetlen ellenség ugyanis.

Fekete mezők: Egyik alakulathoz sem tartoznak, elsősorban a kitzasztítottak élnek itt. A 33-as számú egy balszerencsés véget ért varázsló sírhelye. Ha nem tudnak róla, öt napnyi táborozás után egy kifejezetten nehéz észrevétel próbával megtalálhatják a sírját: a ruhájában találnak egy teleporttekerceset. Abelar vagy Kenne fel tudják olvasni. Előbbi azt kéri, hogy hozzanak neki annyi kristályt, ahányan elmennének, utóbbival jó viszonyt kell kialakítani – azaz valakinek ki kell állnia a kristálypróbát. Minden nap 25% halmozódó esély van arra, hogy valami történik a fekete mezőkön: csak akkor nullázódik, ha már kijött egy esemény. Emellett napi 3% szintén halmozódó esély van a kitzasztítottak egy d3+2 fős csapatának felbukkanására. (Dárdákkal vannak felszerelve, páncél nincs, enyhe méreg 10%-os eséllyel.) A kitzasztítottak csak maximum kétszer támadnak: utána elterjed a híre, hogy nem jó kukoricázni a jövevényekkel.

D10	Eredmény
1	Egy felderítőcsapat. D5: 1: Ztruk 2: Agta 3: Kenne 4: Abelar 5: Kitaszítottak.
2	Egy láda. Tartalma (d6) 1-4 semmi. 5-6: A kereskedelmi táblázat szerint. 20% eséllyel lezárt, d10 1: nem kell próba 10: Légmentesen lezárt rozsdamentes acélláda, mágiával védve.
3	Semmi.
4	Átlagos nehézségű észrevétel próba. Ha sikerül, egy hajótörött tetemére bukkannak. D4: 1: Egy tőr van nála 2: Ujján d10*5 arany értékű gyűrű 3: Egy mérgező béka vert tanyát a koponyájában 4: Harapásnyomok láthatóak a testén D2– 1 Kobold 2: Jegesmedve
5	Egy fába karcolt üzenet 1: Közös nyelven a Tengerész táborának koordinátái 2: Sárkány nyelven egy Tzrukot istenítő költemény 3: Sárkány nyelven egy az Ősöket istenítő költemény 4: Sárkány nyelven egy Agtát istenítő költemény. 5: Közös nyelven egy „Vigyázat, jegesmedve! Figyelmeztetés. 6: Kobold nyelven egy „Vigyázat, Fehér Halál” figyelmeztetés 7: Közös nyelven Abelar atya üzenete, hogy hol van a tábora. 8: Olvashatatlan
6	A kalandmester hümmögiön sokatmondóan, kérjen valami, az adott helyzetben teljesen irreális próbát, majd sziszegjen egy kicsit, és bukkanjon a csapat egy (d4) 1: Békába. Nem mérgező, 1 HP-ja van, de nagyon csúnyán néz a karakterekre. 2: Hajótörött hullába, ami tompán csillogó mered a karakterekre, mintha bármikor felugorhatna (üvegszeme van) 3: Éjfekete könyvre (elf nyelvű szakácskönyv) 4: Palack rumra.
7	Rejtélyes hangok. Hallgatózás próba, majd D4. 1: Képzeldés volt, csak a dzsungelt hallják. 2: Kenne egy tanonca egy bizarr rítust végez, épp békát áldoz 3 : Heleta Haledolah errefelé jár. 4: Felderítők az 1. pont szerint.
8	Mérgező százlábúak (d4 darab) d3. 1: Harcolnak. 2: Érdeklődően követik a karaktereket egy napig 3: Egy kobold hulláján falatoznak.
9	Mérgező békák, mint a 8-as pontnál.
10	D6: 1: Rosszul álcázott veremcsapda 2: átlagosan álcázott veremcsapda 3: remekül álcázott veremcsapda 4: részeg kobold (1-es pont szerinti hovatarozással) 5: lesben álló kobold (1-es pont szerinti hovatarozással) 6: Jegesmedve-ürülék.

Szürke mező: Heleta Haledolah vadászterülete. Kihalt. Még jó. 50%, hogy a fenevad ott van, a maradék ötven egyenlően oszlik meg a 27-es, 28-as, 29-es, 33-as és 35-ös mezők között. A dög igen rosszul lát, ami némileg akadályozza a harcban, ellenben a hallása és a szaglása hibátlan.

Sárga mezők: Kenne és a kristályok birodalma. Ha ide jönnek, egy-két órán belül biztos, hogy Kenne őrszemei jelentik a sámánnak az idegenek érkezését, és a nő felkeresi őket. Közösül jól beszél, Abelar tanította. Tisztességes, jóindulatú, de „elvarázsolt” alak: ameddig nem ártanak a kristályoknak, addig esélyesen nem vesznek vele össze. A legtöbb kristály egy koponyákkal teli barlangban nő, de elvileg a szabadban is lehet találni egyet-kettőt (öt napnyi keresés után van rá tíz százalék esély a sárga mezőkön, és egy bárhol máshol.). Kereskedni nem kereskedik: hívei ellátják mindennel, ami kell. Ha valaki úgy érzi, hogy belevágna a kristálypróbát, őszintén elmondja neki, hogy a többség belehal, de ha az illető ragaszkodik hozzá, akkor nem áll az útjába. Maga a próba három fő fázisból áll: kizárólag Kenne, a segédei és a beavatásra váró vehetnek rajta részt. Ha bárki mást rajtakapnak, hogy megzavarja a rítust, az illető

esélyesen két lábon járó hulla, mert egy ekkora szentségtörés híre nagyon hamar elterjed, és még az ellenséges törzsek tagjai is erősítik az erejüket, ha az elpusztításáról van szó. A sámán hangsúlyosan nem árulja el, hogy mi a próba, mert hite szerint azt a kristályra méltók tudják.

A fázisok:

1. Az önismeret próbája

A karakterrel megitatnak egy meglepően édes ízű, éjfekete folyadékot. Ezután három jelenet játszódik le

- A karakter igen vágyik egy bizonyos ajándékra/juttatásra, de szerette/felettese/ teljesen mással lepi meg: olyasmivel, aminek egyáltalán nem örül. Mit tesz a karakter?
- Egy láthatóan éhező gyermek ki készül zsebelni egy dagadt, vagyonos kereskedőt. Mit tesz a karakter?
- A karaktert megkérlik, hogy tartóztassa le egy súlyos bűnt elkövető barátját. Az illető tényleg vétkes, szándékosan tette, amit tett, és ki fogják végezni, de jó oka volt arra, hogy valami ostobaságra ragadtassa el magát. Mit tett a karakter?

Ezeket a KM a karakter ismeretében nyilván átalakíthatja. A lényeg az, hogy az adott karakter mennyire ad a jelleméhez igazodó válaszokat a felmerült kérdésekre? Minél inkább illik hozzá, és minél következetesebb, annál alacsonyabb a megdobandó akaratőr-mentő célszáma, ám ha ésszerűtlenül viselkedik, nő a nehézség. Alapesetben egy közepesen nehéz célszáma kell dobni. Megjegyzendő, hogy a kaotikus semleges karaktereknél úgy tűnhet, hogy az ő szabad jellemük miatt számukra ez a legegyszerűbb próba, mert teszik amit akarnak, de tartjuk észben: esetükben a törvényes megoldások súlyos vétkeknek számítanak!

2. A szívósság próbája

A karakter azt hiszi, hogy magához tért, holott még ájultan fekszik. Álmában Kenne és segédjei nyakig beássák a földbe, majd bekenik a korábban látott folyadékkal, mire gyűlni kezdenek a hangyák. Ezután a sámán közli, hogy este találkoznak. A jelenetet a lehető legfélelmetesebben írjuk le. Kiszabadulni nem tud.

- Ha azt hiszi, hogy ez valamiféle bátorságpróba, és ha sikoltozik, akkor elbukja, az állóképesség-mentő célszáma nő.
- Ha segítségért sikoltozik, akkor nincs probléma, marad a közepes célszám.
- Ha megpróbál segíteni magán, (hangyák köpködése, fújása, segítségért ordibálás) akkor csökken a célszám.

3. Az önbizalom próbája

A karakter hirtelen egy ide-oda lengő bárdokkal teli, hosszú folyosón találja magát, aminek a végén egy kupa van. Ekkor azonban egy hang arról kezdi el győzködni, hogy semmi értelme annak, hogy kockáztassa az életét, és inkább menjen haza, mert a kristályok nem szeretik az öngyilkos hajlamú örülteket, majd megnyílik egy ajtó.

- Ha a karakter elmegy, mentődobás nélkül dobja a próbát.
- Ha külön kiemeli, hogy óvatosan jár el, és hosszasan figyel a bárdok mozgását, könnyített reflexmentőt dobhat.
- Ha simán uccu neki, közepes a célszám.
- Ha azt hiszi, hogy becsapják, és direkt valami örültséget tesz (becsukja a szemét, hátrafelé jár) akkor a próba drámaian nehezedik.

Bármelyik próba elbukása esetén a kristályok üzenetet küldenek Kennének, aki leszúrja és megfőzi a delikvenst, majd a koponyáját a többi mellé teszi. Siker esetén viszont felajánlja neki, hogy válasszon egy

szimpatikus kristályt, és nyelje le. (Lásd a dokumentum végén.) Persze, itt meg lehet próbálni trükközni, hogy ne kelljen így tennie, és eltehesse későbbre, vagy odaadhassa Abelarnak, de ha kiderül, Kenne és a segédjei nekirontanak, és megpróbálják felkoncolni.

Zöld mező: Tengerész és komái tábora. Mo'lonior, egy kobold kiteszített jóvoltából sok a csapda. A három cimbora egy jókora kunyhóban él, élvezik a Svejn által főzött italokat, és folyamatosan azon tanakodnak, hogy hogyan tudnának elmenni. Anno nagy szerencsájukre két, igen értékes ládát ki tudtak menteni: a helyi viszonyokhoz képest rendkívül jól felfegyverzetek, (Tengerész egy másfélkezes kardot forgat, és nyílpuskája is van, Svejn egy buzogányra és hajítótőrökre esküszik, míg Mo'lonior egy rövidkard és egy rövidíj büszke tulajdonosa. Ezen kívül a törpe és az ember kivert bőrvérteket viselnek) így nem érdemes őket kifosztható-felkoncolandó nyomoroncokként kezelni. Ha összebarátkoznak a karakterekkel, akkor belemennek, hogy náluk pihenhessenek meg – igaz, az ellátásukat csak részben tudják megoldani, mert amit a kobold összeszed, az hármuknak is alig elég. Ha úgy alakul, kereskedhetnek is: a sajátjaikat nem számítva d6 egyszerűbb fegyverük és d2 kivert bőrvértjük van, valamint dobjunk egyet a ládatáblázatból. Ésszerű keretek között tehát segítőkészek: ha arról van szó, hogy leléphetnek, és úgy érzik, bízhatnak a jövővényekben, akkor lehet rájuk építeni. Ha viszont a PC-k feltűnően más elveket vallanak, és fenyegetőznek, Svejn nem habozik féligazságokkal vagy hazugságokkal átverni őket. Ha nem igazán van együttműködési szándék a két alakulat között, 8+d10 napon belül megpróbálnak lelépni: Svejn elcsalja Ztruk csónakjának őreit, addig a másik kettő vízre rakja a ladikot, és bíznak a sikerben.

A Korzeniowski roncsa: A roncs a 18-as mezőtől bő fél órányi úszásra van. A tragédia óta alaposan kifosztották, de d4, jól lezárt láda még akad a mélyben. Dobjunk a táblázatból, és ezt használjuk a törzsek és Abelar készleteinek megállapításához is. Búvárkodás közben a vízbe fúlás reális esély, mint ahogy az is, hogy egy vízben élő, ragadozó hal vacsorának nézi a bátor próbálkozót.

A ládák kivétel nélkül lezártak: a lakat erőssége d10, ahol 1: a jóakarát tartja még egyben 10: hideg acélból kovácsolt, rozsdamentes, közel feltörhetetlen példány. A ládákat tartalmát kaland előtt dobjuk ki: értelemszerűen hülyén veszi ki magát, ha egy kicsinek leírt tárolóeszköz egy kitömött szamarat rejt. Hasonlóképpen, az egyes táborok készleteit is dobjuk ki.

D20	Eredmény	Darab	Egyéb
1	Fegyver	d3	1-8 Egyszerű 9 Harci 10 Egzotikus. 5% eséllyel mestermunka. 80%, hogy közelharci. 1% esély, hogy +1-es.
2	Páncél	d2	1-6 bőrvért 7-8 kivert bőrvért 9-10 kis fapajzs. 5% esély, hogy mestermunka, 1% esély, hogy +1-es.
3	Köznapi eszközök	d10	1-3: Kötél 4-6: Konyhai felszerelések 7-9: Lámpások, olajjal. 10: Kova és acél.
4	Kisebb láda nagyobbban, matrjoska-stílusban.	d6	Mindegyikre dobjunk, hogy milyen lakat van rajta.
5	Valami furcsaság	1	1: Megkötözött, bórszerkós hulla. 2: Egy ocsmány kitömött majom, ami mintha kacsintana. 3: Mentőmellény. 4: d100 üveggolyó, mindegyikben egy kicsin koponyával (darabja d3 arany) 5: Igen mívesen megfaragott, kicsiny pálca (nem mágikus, értéke eszmei) 6: Koponya. 7: Egy könyv a babtermesztés buktatóiról, félszerzet nyelven írva. 8: Két megkötözött, bórszerkós hulla.

6	Különlegesség.	d3	1-2: Alkimista tűz. 3-4: Ragacszacskó. 5-6: Villámkő. 7-8: Ellenméreg. 9-10: Ellenméreg (próbával megállapítható, hogy lejárt.)
7	Extrém kuriózum	1	1: Kitömött szamár, fejéhez szegezett csáková. 2: Vízóra. 3: Bő fél tonnát nyomó, fekete kőből faragott szfinx (értéke 600 arany) 4: Varázskomponenses szütyő 5: Tűzgolyógyűrű, egyetlen töltettel, gondolatra aktiválódik 6: Bag of holding (Legolcsóbb.) 7: Kispárna (Kontaktméreggel kezelték, ha valaki ezen alszik, szinte biztos, hogy meghal. Egy adag van benne.) 8: Egy kétfejű gnóm csontváza (értéke 30 arany, de kevés embert érdekel.)
8	A ládában laknak. Közepesen nehéz észrevételpróba, hogy van rajta egy lyuk.	d3	1: Picike aranyos halacska. 2: Kifejezetten agresszív rák. 3: Vérengző hal, ami picike, aranyos halacskának néz ki. 4: Kagyló (20%-os eséllyel 2d20 aranyat érő gyöngy van benne, 1%-os eséllyel a gyöngy hibátlan és 100 aranyat ér) 5: Mérgező polip 6: Tengeri csiga (50%-os eséllyel mérgező.15%-os eséllyel agresszív)
9	A láda üres.	-	-
10	Tömbnyersanyag	d2	D6 kilót nyom. 1-5: Vas 8-12 Acél 13-19 Ezüst 20 Arany. Lehet szobor is.
11	Készlet	d4	1: Hangszerek 2-8 egy adott mesterséghez jó készlet 9-10 kereskedőmérleg.
12	Gondosan eltett szárított élelmiszer	2d20 adag	1: Tengerészkezsersült, 2: Magvak 3: Füstölt kolbász. 4: Egyéb, a KM dönt. Ha az egész ládát felviszik, sokáig ehető, ha a víz alatt nyitják ki, drámaian romlik a minősége egy kiszáritás után, már ha egyáltalán ehető marad.
13	Palackok	D6	1-5 Rum 6: Első szintű gyógyitalal felérő főzet 7: Hashajtó 8: Potens méreg. Címke egyiknél nincs.
14	Készlet	d2	1: Alkimista 2: Tolvaj 3: Gyógyító 4: Mászó 5: Álca 6: Egyéb, KM dönt.
15	A láda üres.	-	-
16	Ruhák	d6	1: Tengerészuniformis 2-5: Átlagos utazó 6: Írnok 7: Tengerésztiszt uniformis 8:Nemesi
17	Ékszerek	d3	A pontos tárgytípust a km találja ki, érték: 1: d10 réz 2 2d10 réz 3: d10 ezüst 4: 2d10 ezüst 5: d10 arany 6: 2d10 arany. Dobd újra, de szorozd be a kijött összeget kettővel. Korlátlan alkalommal dobhatsz 7-8-at.
18	A láda üres.	-	-

19	Varázssital	d2	1-5 1. tsz-ű varázslat 6-9 2. tszű varázslat 10 3. tsz-ű varázslat
20	Pénz	d100	1-2 Réz 3-5 Ezüst 6: Arany 7-8: Dobd újra, de szorozd be a kijött összeget kettővel. Korlátlan alkalommal dobhatsz 7-8-at.

4. Lehetséges végkifejletek és ötletek a folytatásra

A kaland lehetséges megoldásai az alábbiak (távolról sem teljes lista):

- Agta vagy Ztruk megölése. Agta odaadja mindkét csónakot, Ztruknál ez kérdéses.
- A csónak(ok) ellopása. Igen jól védik, nem egyszerű feladat, ráadásul használatához nem árt érteni a hajózáshoz.
- Tűzgyújtás. Napi 5% fix esély, hogy valaki észreveszi, ám mivel ezek veszélyes vizek, 65% az esély, hogy kalózok jönnek, és a karakterek rabszolgák vagy hullák lesznek.
- A halott varázslónál lévő tekercs megszerzése.
- Heleta Haledolah legyőzésével helyi hősök lehetnek: ügyesen használva a hírnevüket ez elég lehet az egyik csónak megszerzéséhez.
- Abelar gyűrűjének megszerzése, vagy rávenni a papot arra, hogy teleportálja el őket.
- A Kristálypróba kiállása után Kenne segíthet nekik abban, hogy Agta odaadja a maga csónakját, ha erre kérik. Ennek az ára viszont egy kristály „beültetése”, ki tudja, hogy milyen következményekkel.

5. Kérdések és ötletek a folytatásra

- Magukkal vittek-e bárkit is a szigetről?
- Vajon mi az oka, hogy egyesek a szigeten kötnek ki, ha teleportálnak?
- Mi a helyzet a kristályokkal? Valójában micsodák?
- Icewind Dale felé veszik az irányt, vagy inkább kérdőre vonják-e Rongyost?

6. NJK-k és állatok

Rongyos Edwin

3. tsz-ű férfi ember varázsló (Kaotikus semleges)

Leginkább egy kilencvenes évekbeli használtautó-kereskedőre hajazó modorú varázsló. Vészesen elhízott, haja a térdét, míg szakála mellkasa közepét verdesi. Olcsó, „kishibás” tárgyait rendkívül kedvelik a kezdő kalandozók, főleg, mert nem tudják, hogy mi a baj a holmikkal. Simlis, de nem sunyi.

Bökő

2. tsz-ű nő félszerzet vándor (semleges jó)

Egy csizmatalp kellemével és egy öntöttvas üst társalgási képességeivel bíró, tetovált nő. Naponta maximum húsz szó hagyja el a száját, inkább morgással, füttyökkel és mimikával gesztikulál, ám mivel egy

baltának kifejezőbb a mimikája, ez néha igen érdekes eredményekhez vezet. Ha a csapat nem veri át, kitart mellettük, és kifejezetten hűséges, kedves, de szociális téren menthetetlen alak.

Zenaggar Devitho

2. tsz-ű férfi gnóm pap (kaotikus gonosz)

Gnómnak is nyiszlett, sipító hangú, de meglepően erős alak, Garagos papja, zsoldos. Igazi, hamisítatlan idegbeteg állat: egy rossz szó, egy félreérthető gesztus, és más üt is. A józan ész kifejezésről hallott, és meglehetősen furcsának találja a koncepciót. A felkínált ezer aranyat nem fizeti ki egyből, ellenben „letétbe helyezi” egy barátjánál, aki szintén istene híve, és utasításba adta neki, hogy ha nem ő megy vissza érte, ölje meg, aki odapofátlankodik. Ha a csapattal tart, az első adandó alkalommal elárulja őket, és komoly sansz van rá, hogy üvöltve beveri egy kobold fejét, mert az nem beszél közösül. Vagy ha igen, akkor akcentussal.

Ztruk

5. tsz-ű férfi ember zsvány (Kaotikus gonosz)

Valaha tisztességes katonatiszt volt: a Korzeniowski katasztrófája után a túlélők élére állt, és próbált barátkozni a koboldokkal, majd kiállta a kristálypróbát. Ez okozta a vesztét. Vérgőzös, kegyetlen, hirtelen haragú és kizárólag szélsőségekben gondolkozó, tarkopasz, elefántszerűen elhízott, sápadt férfi, aki jóval kecsesebb annál, mint azt súlya indokolná. Érzelmei és a belé vetett isteni hit gőgös, tévképzetekről szenvedő rabja. Ha kellő tisztelettel beszélnek vele, felajánlhatja a mentőcsónakot Harapós Agta fejéért cserébe – hogy később odaadja-e, az más kérdés. Kennét veszélyesnek tartja, de kényszerből megtűri, a többi túlélőt pedig csak egyszer lehet neki említeni, utána közli, hogy azok nem létező személyek, és többé szó ne essen róluk. Megjegyzendő, hogy a sima hízelgés nem elég: a csapat tagjainak bizonyítaniuk kell a hűségüket, lehetőség szerint egy veszélyes és értelmetlen próbával: csak ezután részesülnek abban a kegyben, hogy megkísérelhetik levadászni a helyi rémet. Célja, hogy egyesítse a szigetet és élet-halál kényuraként létrehozza a saját királyságát a biztos pusztulás felé. Napi hangulata (d8) 1 Haragos 2 Kicsinyes 3 Apatikus 4 Kötekedő 5 Hisztérikus 6 Nagyzási mániás 7 Akasztófa-humorú 8 Agresszív. Szélsőséges alak. Ztruk legnagyobb gyengéje, hogy a klíma felőrölte a szervezetét: beteg, állóképessége romokban, vagyis játéktechnikailag rettenetesen kevés HP-ja van. Viszont fanatikus hívek védik, és van pár trükk a tarsolyában. A kristályának hála bónusza van a lopakodásra és képes naponta kétszer három percig láthatatlanná válni. Zöld sapkája is mágikus: viselője bónuszt kap az álcázásra és a túlélésre. Emellett van öt palack alkimista tüze.

Muggon

1. tsz-ű férfi kobold harcos (törvényes gonosz)

Ztruk szócsöve (Abelar tanította) és jobbkeze. A többiekhez hasonlóan isteníti urát és parancsolóját. Beszél közösül. Ha a csapat a mesterével tart, készséggel segíti őket. Ha megölik, a törzs új vezetőjeként az egész szigetet felperzseli, hogy elkapja őket, és nem irgalmaz. A megölésén kívül a leszerelésére az két út van. ha legyőzik Helata Haledolahot, vagy ha az általa hallatlanul tisztelt Kenne segítségével meggyőzik, hogy Ztruk örült, és nem az Ősök küldötte. Ehhez esélyesen el kell rabolni, mert Kenne nem megy a Sima birtokára.

Kachahachar Agta (Harapós Agta)

3. tsz-ű kobold nő harcos (Törvényes gonosz)

Rendkívül sikeres törtető, afféle írástudatlan, önképzős Machiavelli. Lényegesen okosabb fajtársai javánál és ezt gátlás nélkül ki is használja. Abelart és Kennét nem bántja – igaz, nem szívjóságból, egyszerűen nincs oka ártani nekik. A karakterekkel abszolút haszonelvűen jár el: szövetségben bízva a jobbik oldalát mutatja, és felajánlja, hogy ha megvakarják a hátát, ő is megvakarja az övékét. Nem beszél közösül, ami nem kevés problémát jelenthet, illetve a „sziget jogos királynőjeként” végtelenül büszke, de nem gőgös, öntelt vagy közveszélyes. Ugyanakkor a hatalom számára jóformán az élelemnél is fontosabb: ha a karakterek túlságosan is népszerűnek bizonyulnak, és nem távoznak elég gyorsan a szigetről, megöleti őket. Valószínű, hogy egy megrendezett merénnyel próbálja mihamarább rávenni őket, hogy csatlakozzanak hozzá: az egyik hűséges embere megmérgezi a legkevésbé hasznosnak tűnő karaktert, vagy ha valaki kimegy felderíteni a környéket, csak a karóra tűzött fejét találják meg. Nevét onnan kapta, hogy harc közben gyakran harapja meg áldozatait, ebben a támadásban különösen profi. Agta is kristályhordozó: A szilánkokra zúzást (Shatter) tudja használni naponta kétszer.

Abelar Olandin

5. tsz-ű ember férfi pap (Semleges)

Oghma a negyvenes évei közepén jár, a kényelemről a civilizációtól messze sem lemondó, könnyű selyemruhákat viselő kegyltje, teletömve ékszerekkel. Egy, az itteni mércével mérve pazar kunyhóban él: napjait a helyi mondák, hiedelmek és mítoszok kategorizálása tölti ki. Rendkívül arrogáns és a helyzetben az sem sokat javít, hogy messze az átlagon felüli műveltséggel bír. (3.5-ben cloistered cleric.) Enyhén raccsol. A karakterekkel nem szívesen beszélget, kivéve ha megemlíti neki a kristályokat, vagy megcsillogtatják a tudományos képességeiket. Ha meggyőződik arról, hogy a csapatban van egy hozzá hasonló koponya, akkor alkut ajánl: egy kristályért cserébe kijuttat maximum négy személyt a szigetről. Legkésőbb tizenöt nappal a karakterek érkezése után elteleportál (Az egyik gyűrűje mágikus.). A harcot minden lehetséges módon kerüli.

Kennenannalakarennekalakenekalaelenakalakal (Kenne)

5. tsz-ű nő kobold mágus (semleges)

Sámán és a kristályok önjelölt őre, heterokromatikus szemekkel (fekete-zöld). A családban az a szokás, hogy a leánygyermek megkapja anyjuk, nagymamájuk, dédanyjuk stb, stb nevét, és a sajátjukat is egybegyűrve. A Kenne is megfelel neki, közösül jól beszél, (Abelartól tanulta, mielőtt összevesztek volna) de ennek értékéből levon, hogy egy marihuánán és morfiumon élő, New York-i szimbolista beatköltő is világosabban fejezi ki magát nála. Hasonlatokban, elvont szóképekben beszél, a fák a „Természet mozdulatlan gyermekei” a kövek „Szürke testvérek” és így tovább. A kristályokról mindent tud: ha a karakterek érdeklődést tanúsítanak, felajánlhatja nekik a Kristálypróbát. A kristályokat halott ősei lelkének tartja: ha ebben a hitében meg akarják ingatni, igen agresszív lesz. Abelar atyát nem igazán kedveli: ha elmondják, hogy mi a terve, és meggyőzik arról, hogy igazat mondanak, a megöléséért vagy ártalmatlanná tételéért cserébe szívesen segít nekik. Heleta Haledolah-ról viszonylag jó leírást tud adni a maga módján. Alapvetően barátságos: ha a csapat tiszteletet mutat felé, benne lehet, hogy támogassa őket, mert neki „Mindegy, hogy a Sima vagy a Kélgő áll lelke lebeg fennen, ameddig itt lent az Ősök között lehet” azaz nem érdeklik a hatalmi harcok. Mindig van vele 4-5 tanítvány (d10. 1-9 sima kobold, 10 1. tsz-ű kobold mágus.) A benne lévő kristálynak hála, naponta egyszer el tud löni egy tűzgolyót, de ezt a hatalmát csak végszükség esetén használja.

Tengerész

2. tsz-ű ember férfi lovag (Törvényes jó)

A valódi neve Elik Denagan. Egy súlyos incidens után (hirtelen felindulásból felpofozta egy előljáróját) elvesztette lovagi hatalmát, és jobb híján tengerésznek állt. A katasztrófa után azonban annyi jót tett a társaival, hogy visszanyerte a képességeit. A tisztesség és a becsület mintapéldája, aki tudja, hogy hamar felfortyan, és igyekszik ezen dolgozni. Őszinte és egyenes: Abelart mániákus, az emberekre fittyet hányó tudósnak, Agtát rafinált és veszélyes hadvezérnek, Kennét ártalmatlan bolondnak, Ztruk meg az ősgonosznak tartja. A kristályoktól tart, két társáért ha kell, tűzbe is megy. Ha szereznek neki egy csónakot, örömmel elnavigálja, de kiköti, hogy barátait magával viszi, különben nincs alku.

Mo'Ionior

2. tsz-ű férfi kobold kósza (Semleges)

A kitaláltak egyike: kristálykáromlásért vetette ki Agta törzse. Közösül elfogadhatóan beszél. Iszonyatosan vágyódik a civilizációba és Svejn „jóvoltából” számtalan képtelen-megmosolyogtató történetet ismer. Meggyőződése például, hogy a csatacsillag háborús éjszakákon jön fel, a nagyítóüveg háromszorosára növeli a testét, és őszintén csodálkozik, hogy a civilizációban még a szarnak is házat építenek. Előszeretettel fitogtatja tudását: ha kiröhögik, a kalandozókkal együtt nevet, csak rá ne jöjjön, hogy pontosan mi a kacarászás tárgya.

Svejn Guthurold

2. tsz-ű férfi törpe zsvány (Kaotikus semleges)

Szeszfőző, kőfaragó, ács, hamiskártyás, zenekarba is szerződtetett hárfajátékos, felcser, kereskedő és főállású hipochonder: Svejn a vörös különféle árnyalataiban pompázó szakállánál csak az élete színesebb. Sosem tudott megmaradni egy helyben, mindig hajtotta a megismerés vágya, de ettől még egy száz százalékos, hamisítatlan, konok-keményfejű törpe. Gyakran ugratja Mo'Ionior. Fő haszna, hogy a roncsból kimentett alapanyagokból egy kicsiny szeszfőző alkalmatosságot eszkábált, illetve ha visszaszerzik neki a Ztruk raktárában lévő mives törpe kupáját, elmondja Helata Haledolah titkát. Egyébként vagy anekdotázik, vagy a kosz, a mérgező békák és a betegségek miatt pánikol.

Heleta Haledolah (Fehér Halál)

Jegesmedve (Kaotikus gonosz)

Egy jegesmedve, ami egy kobold széttépésekor véletlenül lenyelt egy kristályt, ami az elemek elviselése, vagy hasonló varázslatot tartalmazza, és a bűvös egy százalékhoz tartozik. Mágikus fenevadnak számít. Arról, hogy hogyan került ide, legendák szólnak: egy roppant döbbszerű külvilági túnt fel, aki pánikszerűen kutatott valami után a zsebében, oldalán két Helata Haledohal. Azok nem sokkal később széttépték, az egyik utána meghalt, a másik viszont az Ősök büntető démona lett. A karaktereknek frontális rohammal gyakorlatilag nincs ellene esélyük, vagy csak nagyon komoly véráldozatokkal győzhetik le. Ha segítenek Svejnnek, akkor elmondja nekik, hogy a dög szerinte szinte teljesen vak, és egy kis ügyességgel csapdába csalhatják. Valóban rosszul lát egy sérülés miatt, de ha talál, nincs irgalom.

Kígyók, békák és százlábúak

Döntően kicsi, jól rejtőzködő teremtmények, és szinte kivétel nélkül mérgezőek, de nem mániákusan agresszívok, és van jobb dolguk, mint éjjel-nappal kalandozókra vadászni. A legnagyobb veszélyt a békák

jelentik: a tűhegyes fogú, áldozataikat megbénító, falánk apróságokat Abelar egy rendtársa, az életét a kétélűek megfigyelésének szentelő Xulrobag Helvéczia Aiczelveh után xulrobag-békáknak nevezte el.

Koboldok

Értékeik megegyeznek az adott kiadás Monster Manual-jának koboldjaival. Jellemzően mérgezett dárdákat használnak, amiket ha kell, hajítófegyverként is alkalmaznak. A Fekete Nyak felnőtt tagjainak nyakát megdöbentő módon fekete tetoválások díszítik, a Görbe Fog törzshöz tartozók fogai pedig szinte kivétel nélkül kissé girbegurbák.

A kristályok

Pontos természetül ismeretlen, de nem közönséges ásványok, hanem mozgásképtelen, különleges képességekkel bíró élőlények. Egy alapos vizsgálat kiderítheti, hogy nem is valódi kristályok, csak úgy néznek ki. A direkt fizikai támadásokon kívül szinte mindenre immúnisak, és igen kemények. A mágiaérzékelő varázslatok nem hatnak rájuk. Intelligenciájuk rendkívül alacsony, de az állatokénál jobb. Ha valaki lenyel közülük egyet, akkor:

- 1: Onnantól kezdve képes beszélni a többi kristállyal. Ez nem különösebben nagy előny, mert nem sok értelmeset mondanak, teljesen máshogy érzékelik a világot, mint mi.
- 2: Érzékeli, ha valaki meghal a barlangban, vagy nem állja ki a kristálypróbát.
- 3: Komoly esélye van arra, hogy a jelleme megváltozik. Dobjunk két d6-tal! Első dobás: 1-2: jó 3-4: semleges 5-6: gonosz. Második dobás: 1-2: Kaotikus 3-4: semleges 5-6 gonosz. A hatás azonnali.
- 5: Egy d3-ik szintű varázslattal gyarapodik. Ezt gondolati úton használhatja naponta (d100 dobás) 1-70: egyszer 71-90: kétszer 91-99: háromszor 100: ahányszor jónak látja, akár permanensen is. Nem számít varázslatnak, csak varázslatszerű képességnek.

Ha az új gazdatest meghal, a kristály is elpusztul. Eltávolítása egy igen bonyolult műtéttel, vagy egy

r
e
n
d
k
í
v
ü
l
i

e
r
e
j
ű

v
a
r
á
z
s
l
a
t