

A Sárkányrúna nyomában

Mike Zebrowski

5 játékos részére,
játékidő kb. 15 óra

Kezdődik a keresés

Ládák

1-es rézláda: 1 rézkincs, 100 arany
2-es rézláda: 2 átok, 200 arany
1-es ezüzláda: 1 átok, 2 ezüstkincs
2-es ezüzláda: 1 ezüstkincs, 200 arany
1-es aranyláda: 1 aranykincs, 3 győzelmi jelző
2-es aranyláda: 2 átok, 1 aranykincs

Bevezető

Morgath nagyúr új életre kelt hamvaiból, és újfent a Szabad Városokat fenyegeti. Az összes hőst harcba szólítják, hogy együtt megküzdhessenek a Sötétség hordájával.

Morgath tervében kulcsfontosságú szerepe van a legendás Sárkányrúnáknak, hiszen azokat megszerezve megállíthatatlanná válna. Nektek, miként még számos kalandozócsapatnak, az a feladatotok, hogy Morgath elől megszerezzétek a Rúnákat.

Miután heteken át küszködtetek a déli mocsarakban, végre ráleltetek egy ősi sírboltra. Hamar rájöttök, hogy a feliratok nyelve sivart, a törpék egy ősi nyelve. A bejáratot keresve rábukkantok egy rég halott kalandor maradványaira. Ahogy átkutatjátok a mumifikálódott tetemet, ráleltetek egy térképet tartalmazó tekercsre. Csak nem a sírbolt térképe ez? Hah, hát ezt könnyen leellenőrizhetitek...

A küldetés célja

Át kell kutatnotok a sírboltot, hogy megtudjátok, nem ebben rejtezik-e az egyik Sárkányrúna. Sokat segít, ha útközben meglelitek és aktiváljátok a teleportációs mágia véseteit is.

Csapatotok 5 győzelmi jelzővel kezd. Ha kifogytok a győzelmi jelzőkből, az azt jelenti, hogy Morgath ügynökei megelőztek titeket.

1. terület

Ahogy kinyitjátok a vén kaput, égő fáklyákat láttok, és halljátok az embervadak torokhangú morgását. Morgath szolgálói már a sírboltban vannak!

Az embervadak szagot fogtak: a harc elkerülhetetlen!

Ha egy hős mozgását az eseményjelzőn fejezi be:

Ősi kőtáblára lelsz, sivart felirattal.

A hős dobjon mágikus képességének megfelelő számú hatalomkockával.

Ha dob tárgyikont:

Megérted a tábla feliratát: Itt pihen Arian és Magaloo, kik csak egymással törődtek s kincsükkel. Megfeledkeztek saját népiükről, kiket néhány kupáért elárultak volna. Szolgálják tehát most népiüket, hogy örökkétig őrzik annak kincseit. Mindig külön, sosem együtt.

Ha nem dob tárgyikont:

*Nagy nehezen kibogarászod a tábla feliratát:
Végy egy tojást, verd habosra,
majd egy embert, s verd laposra.*

2. terület

A mennyezetről hatalmas pókhálók lógnak alá.

3. terület

A mennyezetet egykoron tartó oszlopok közül számos már kidőlt, s most darabokra törve hever a porban. A törmelék között árnyak moccannak: pokolkutyák! Kétség nem fér hozzá, hogy Morgath varázslói idéztek meg őket, hogy titeket lelassítsanak.

4. terület

*Földalatti patak zubog át a termen. Sötét van, alig látsz valamit.
Ahogy körbelengeted fáklyád, hogy jobban láss, furcsa öltözet rongyait viselő csontvázakat látsz. Talán a sírbolt valódi őrei... a helyet vigyázó mágia még mindig aktív!*

5. terület

Rúnával lezárt ajtó előtted, és rajta számtalan ütés nyoma: mintha valami belülről próbált volna kijutni...

6. terület

*Ahogy óvatosan kinyitod a rúnaajtót, hatalmas termet látsz magad előtt. A falakon felbecsülhetetlen értékű kárpitok, és apró, világító mágikus gömbök mindenütt.
A terem közepén pedig békésen alszik egy sárkány. Am ahogy belépsz, felriad és felüvölt:
- Szabadság! Ó, édes szabadság! Köszönöm, halandók, és köszöni társam is, Magaloo!
Tízezer éve nem ettem már: jutalomként ti lehettek a vacsoránk!
A sárkányon túl egy másik rúnával lezárt ajtót látsz, és hallod, hogy azon túl egy másik sárkány üvölt bezártságában és kétségbeesésében.*

7. terület

*Kinyitod az utolsó ajtót, majd reményvesztve bámulsz a kiürített kincseskamrába.
Am ahogy csalódottan bámulsz, fehér fény tölti be a szobát, és hirtelen egy kastély térképét látod magad előtt. Hamar felismered, hogy a kastély az lehet, melynek romjai a Suttogó mentén, innét 50 mérföldnyire északra hevernek. Talán ott van a Sárkányrúna? Küldetésetek még nem ért véget: valójában csak most kezdődött!*

Hiúság romjai

Ládák

- 1-es rézláda: 2 rézkincs, 100 arany
- 2-es rézláda: 1 átok, 200 arany
- 3-as rézláda: 2 átok, 2 rézkincs
- 1-es ezüstitlára: 1 ezüstkincs, 2 győzelmi jelző
- 2-es ezüstitlára: 2 ezüstkincs
- 1-es aranyláda: 1 aranykincs, 2 győzelmi jelző
- 2-es aranyláda: 3 átok, 1 aranykincs

Bevezető

Morgath nagyúr új életre kelt hamvaiból, és újfent a Szabad Városokat fenyegeti. Az összes hőst harcra szólítják, hogy együtt megküzdhessenek a Sötétség hordájával.

Morgath tervében kulcsfontosságú szerepe van a legendás Sárkányrúnáknak, hiszen azokat megszerezve megállíthatatlanná válna. Nektek, miként még számos kalandozócsapatnak, az a feladatotok, hogy Morgath elől megszerezzétek a Rúnákat.

Miután heteken át küszködtetek a déli mocsarakban, ráleltetek egy ősi sírboltra, és át is kutattátok abban a reményben, hogy egy Sárkányrúnát rejt. Véres csatákat vívtatok Morgath szolgálival, csupán azért, hogy rádöbbenjete, a kincseskamra üres... leszámítva a Suttogó mentén fekvő kastély térképét.

Gyorsan északra siettetek, Hiúság romjaihoz. Büszke erőd volt egykor, s most kőhalom csupán...

Sok mese szól a kastélyról és bukásáról, az azt uraló hercegről és démoni hatalmáról, és a hősokról, kik lepecsételték végül azt. Mások szerint démonok rohanták le a kastélyt, hogy visszaszerezzék ősi jussukat. Bárhogy is, a helyi dalnokok szerint még ma is sötét árnyak kísértik a romokat.

A küldetés célja

Át kell kutatnotok Hiúságot, hogy megtudjátok, nem ebben rejtezik-e az egyik Sárkányrúna. Sokat segít, ha útközben meglelitek és aktiváljátok a teleportációs mágia véseteit is.

Csapatotok 5 győzelmi jelzővel kezd. Ha kifogytok a győzelmi jelzőkből, az azt jelenti, hogy Morgath ügynökei megelőztek titeket.

Kezdőterület

Hát igen, nem véletlenül nevezik a helyet ma csupán „Romvárnak”. Egy hatalmas kapu maradványain át érkeztek a kastélyba. Ahogy aktiváltok egy közeli vésetet, halljátok, ahogy számtalan láb surrog a kövezeten. Sötét árnyak a romok között, valóban...

1. terület

Vastagon áll a por mindenütt. Ahogy szemed hozzászokik a homályhoz, látod, hogy kicsit arrébb embervadak falják valami szerencsétlen állat tetemét... legalábbis reméled, hogy állat teteme az. De észrevesznek, riadót üvöltenek – és a hátuk mögötti sötét visszaiüvölt nekik.

2. terület

Ahogy kitárod az ajtót, lángcsóvák csapnak feléd!

Amikor kinyílik a területre vezető ajtó:

Mindkét pokolkutya végrehajt egy támadást; e támadásokat nem lehet megszakítani. A támadások végrehajtása után a hősök folytatják körüket.

3. terület

Mintha az itteni szörnyek egy régvolt nagyúr ruháit viselnék.

4. terület

A sötétség magába szívja a fáklyád fényét, és mágia ízét érzed a nyelveden.

Amíg legalább egy varázsló él, addig a hősök legfeljebb 5 mezőre látnak el.

Mikor meghal az utolsó varázsló:

Hirtelen vakító fény tölt el mindent, mintha csak egy lezárt üvegből szabadult volna ki, lebénítva a szörnyeket.

A mesélő következő körében nem aktiválja a szörnyeket.

A hősök a rendes szabályok szerint látnak.

5. terület

Gonosz lények őrzik a kastély e részét.

6. terület

Ráleltél Hiúság kincseskamrájára! Egy vagyon hever előtted – de hogy megszerezd, előbb meg kell küzdened őrzőivel!

7. terület

A lépcső felvezet a sötétbe. Hallod, hogy valami hatalmas – és bizonyára gonosz – mozog ott fenn.

8. terület

Ez lehetett a herceg adószedőjének szobája. Pénzszlopokat látsz mindenütt, és egy kis kamra ajtaját a szoba túloldalán.

És úgy tűnik, a szoba utolsó lakói még nem távoztak el...

9. terület

Őrző- és csapdarúnak borítják a falakat. A külső helyiség közepén idézőkör – úgy tűnik, a herceg démoni segítőiről szóló mesékben van valamennyi igazság.

10. terület

Amint felérsz a lépcső tetejére, meglátsz egy démont, aki egy sír fölé görnyed. Ahogy észrevesz, lassan lezárja a sírt, és érdes hangján így beszél:

- Milyen édes az emberek lelke, és mennyi ideje már, hogy utoljára megízlelhettem! De most végre lakomázhatok!

A herceg

A démon maga a herceg, statisztikai megegyeznek egy erősebb démon statisztikáival, de 5. szintű bűbájossága és 2. szintű halhatatlansága van. (Ha meghal, 2 hatalomkockával dob, hogy feléled-e.)

Mikor meghal a „herceg”:

Ahogy a démonná lett herceg térdre roskad, kapu nyílik mögötte, és száz meg száz kéz, karom és csáp ragadja meg, hogy az Alsóbb Síkokra vonszolja. A szörny felüvölt: „Nem! Ez nem lehet! Jegyezzétek meg szavam, hősök, a lelketek az enyém! Megmenekülök, és levadászlak titeket, míg...”

Utolsó szavai hirtelen félbeszakadnak, ahogy bezárul a kapu.

Ha egy hős mozgását az eseményjelzőn fejezi be:

Egy régi kardot találsz. Emlékeztet a Fény Pengéjére, de ezt a kardot démoni rúnák borítják. Érzed, ahogy pulzál a kardba zárt, lepecsételt hatalom.

Ha a hősök legyőzték a démont és megtalálták a Fény Pengéjét:

Átkutatva a romokat nyilvánvalóvá vált, hogy nincs itt egy Sárkányrúna sem. Ám a Fény Pengéjének meglelése szinte kárpótol titeket, hiszen sokban segítségetekre lesz, mikor összecsaptok a sötétség erőivel. Ám előtte még meg kell törnötök a rúnák hatalmát, amelyek lepecsételik a kard erejét.

A város felé indultok hát, azzal a megnyugtató érzéssel, hogy ma csatát nyertetek a gonosz felett, és a csatatéren újra ott villoghat a Jó egyik legerősebb fegyvere.

A Biztos Végzet

Láda

- 1-es réz: 1 rézkincs, 100 arany
- 2-es réz: 1 átok, 2 rézkincs
- 3-as réz: 1 rézkincs, 2 győzelmi jelző
- 1-es ezüst: 1 ezüstkincs, 200 arany
- 2-es ezüst: 2 ezüstkincs, 2 átok
- 3-as ezüst: 1 ezüstkincs, 2 győzelmi jelző
- 1-es arany: 1 aranykincs, 3 átok
- 2-es arany: 1 aranykincs, 3 győzelmi jelző

Háttér

Morgath nagyúr új életre kelt hamvaiból, és újfent a Szabad Városokat fenyegeti. Az összes hőst harcba szólítják, hogy együtt megküzdhessenek a Sötétség hordájával.

Morgath tervében kulcsfontosságú szerepe van a legendás Sárkányrúnáknak, hiszen azokat megszerelve megállíthatatlanná válna. Nektek, miként még számos kalandozócsapatnak, az a feladatotok, hogy Morgath előtt megszerezzétek a Rúnákat.

Miután heteken át küszködtetek a déli mocsarakban, ráleltetek egy ősi sírboltra, és át is kutattátok abban a reményben, hogy egy Sárkányrúnát rejt. Véres csatákat vívtatok Morgath szolgálóival, csupán azért, hogy rádöbbenjete, a kincseskamra üres... leszámítva a Suttogó mentén fekvő kastély térképét.

Gyorsan északra siettetek, Hiúság romjaihoz, és átkutattátok az ősi kastélyt. A romok között megküzdöttetek Morgath szolgálóival és a démoni herceggel. A csaták végén viszont nem egy Sárkányrúna került a kezetekbe, hanem egy Fény Pengéi közül!

Ám e Fénypenge hatalmát a pokol erői lepecsételték. Hogy a kard visszanyerje hatalmát, ahhoz fel kell törnötök a pecséteteket.

Miközben Trifalls városában kérdezősködtök a Sárkányrúnák felől, megtudjátok, hogy a környéken egy démon ural egy kazamatát. Az hírlík, hogy a démon egyben hatalmas varázsló, ki Morgath utolsó próbálkozása idején számos mágikus tárgyat lepecsételt. Bizony meglehet, hogy e démon uralja a pecséteteket, amelyek majdhogynem közönséges karddá silányítják a Fény Pengéjét! Gyorsan megvásároljátok a kazamata térképét, és már neki is vágtok a vadonnak.

Cél

Le kell ereszkednetek a Biztos Végzet katakombájába, és el kell pusztítanotok a Fény pengéjén lévő pecséteket. Sokat segít, ha útközben meglelitek és aktiváljátok a teleportációs mágia véseteit is.

Csapatotok 5 győzelmi jelzővel kezd. Ha kifogytok a győzelmi jelzőkből, az azt jelenti, hogy a sötétség erői elmenekülnek megmaradt pecsétjeikkel együtt.

A játékosoknál van a Fény Pengéje, ám ennek statisztikái:

feltört pecsétek száma	a fegyver képességei
0	1 tárgyikon: 3. szintű átütés 3 tárgyikon: +1 sebzés
1	1 tárgyikon: 5. szintű átütés 2 tárgyikon: +1 sebzés
2	1 tárgyikon: 7. szintű átütés 1 tárgyikon: +1 sebzés
3	a kard visszanyerte teljes hatalmát

Emellett mindaddig, amíg nincs feltörve mindhárom pecsét, a karddal támadó hős sebződik 1-et (ezt páncél nem fogja fel) minden egyes általa kidobott „nem talált”-ért és „üres oldal”-ért.

Kezdőterület

Lassan elül a manaörvény, amit érkezésetek keltett. Ahogy kiléptek a teleportációs mágia vésetéből, és fáklyáitokkal elűzitek a sötétséget, felétek rontó embervadakat és csontvázijászokat láttok.

És ezt halljátok a sötétségből:

- Üdy, hősök! Csak nem azt hittétek, hogy észrevétlen behatolhattok birtokomra? Húsz mérföldről megérezem a Fény Pengéjét! Én küldtem a városba ügynökeimet, hogy idecsábítsanak titeket, ostobák! De mégis, nem volt gyanús, hogy ilyen könnyen ily sokat megtudtatok erről a helyről?

A teleportációs mágia vésetéből hirtelen eltűnik a mágia.

Forgasd a vésetet aktiválatlan oldalára. A hősök mindaddig nem aktiválhatnak vésetet, amíg el nem pusztítanak egy pecsétet. Utána viszont már aktiválhatják a véseteket a rendes szabályok szerint, és megkapják az aktiválásért a győzelmi jelzőket.

1. terület

Orrfacsaró bűz árad a mantikor fészke felől. A sötétben látod is a mantikort, varázslókövetőivel.

Ha egy hős mozgását az eseményjelzőn fejezi be:

Egy erőteljes rúgás, és szétzúzod a démoni hatalomtól lüktető pecsétet.

A hősök kapnak 2 győzelmi jelzőt.

2. terület

Kibirhatatlan bűz árad a mantikor fészke felől. A sötétben látod is a mantikort, varázslókövetőivel.

Ha egy hős mozgását az eseményjelzőn fejezi be:

Egy erőteljes rúgás, és szétzúzod a démoni hatalomtól lüktető pecsétet.

A hősök kapnak 2 győzelmi jelzőt.

3. terület

Ahogy belépsz, hallod egy földalatti patak csobogását. Magad előtt látod a romos kincseskamrát... és őrzőit.

4. terület

Hosszú és vékony lábak, méregtől csöpögő csáprágók köszöntenek. Az óriási pókok háta mögül ezt hallod:

- Le vagyok nyugózve. Nem gondoltam volna, hogy eljuttok idáig. Ez jutalmat érdemel, kétségkívül – legyen mondjuk az, hogy személyesen falom fel a lelketeket!

Naerloth, a démon

Naerloth egy erősebb démon, és halhatatlan.

Mindig, amikor támad, dobj egy hatalomkockával. Ha az eredmény nem „üres oldal”, a hősök nem költhetnek el a rákövetkező fordulóban tárgyikonokat, csupán félelmük legyőzésére, minthogy a démon megzavarja fegyvereik mágiáját.

Ha a hősök kinyitják a kék rúnaajtót:

Minden romlaspók támad egyszer, +2 hatalomkockával.

Ha egy hős mozgását az eseményjelzőn fejezi be:

Egy erőteljes rúgás, és szétzúzod a démoni hatalomtól lüktető pecsétet.

A hősök kapnak 2 győzelmi jelzőt.

Ha Naerloth meghalt, és mind a pecsétek feltöretettek:

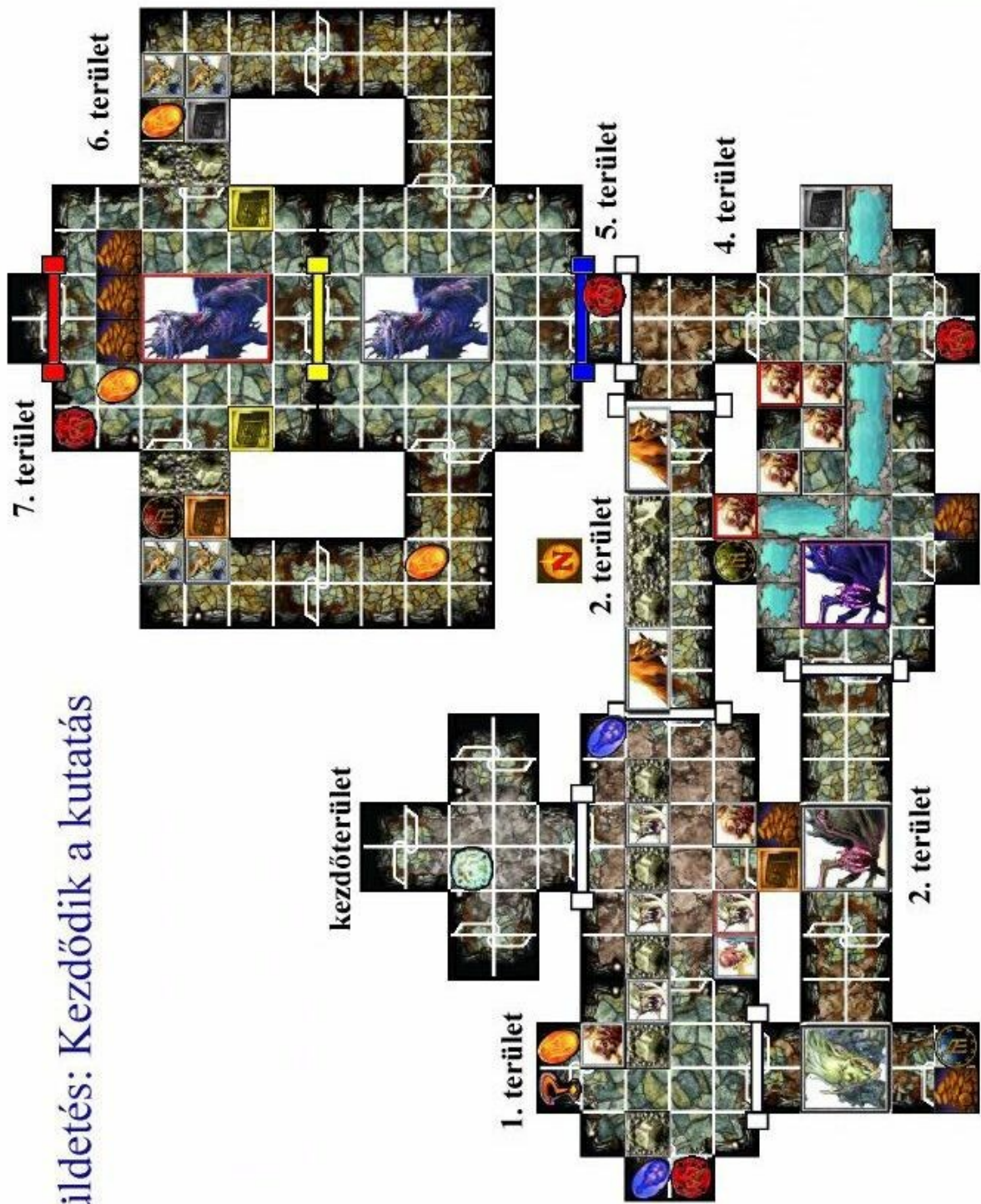
A Fény Pengéjéből árad a hatalom dala. Habár nem Sárkányrúna, de nagyhatalmú fegyver ez is, és nagy segítségekre lesz az elkövetkezendőkben.

Am ahogy átkutatjátok Naerloth maradványait, egy táblára letek, melyből kiderül, hogy a mágusoknál, kik a legutolsó háborúság idején megidéztek a démont és segítőit, van egy Sárkányrúna! Az ereklyét főhadiszállásukon rejtegetik, egy erődben, nem is olyan messzi innét...

A Fény Pengéjével és a Sárkányrúna hollétének ismeretével felfegyverkezve visszatértek a városba, hogy megünnepeljétek győzelmeteket.

Thaur

1. küldetés: Kezdődik a kutatás



Fan Created Scenario.

Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

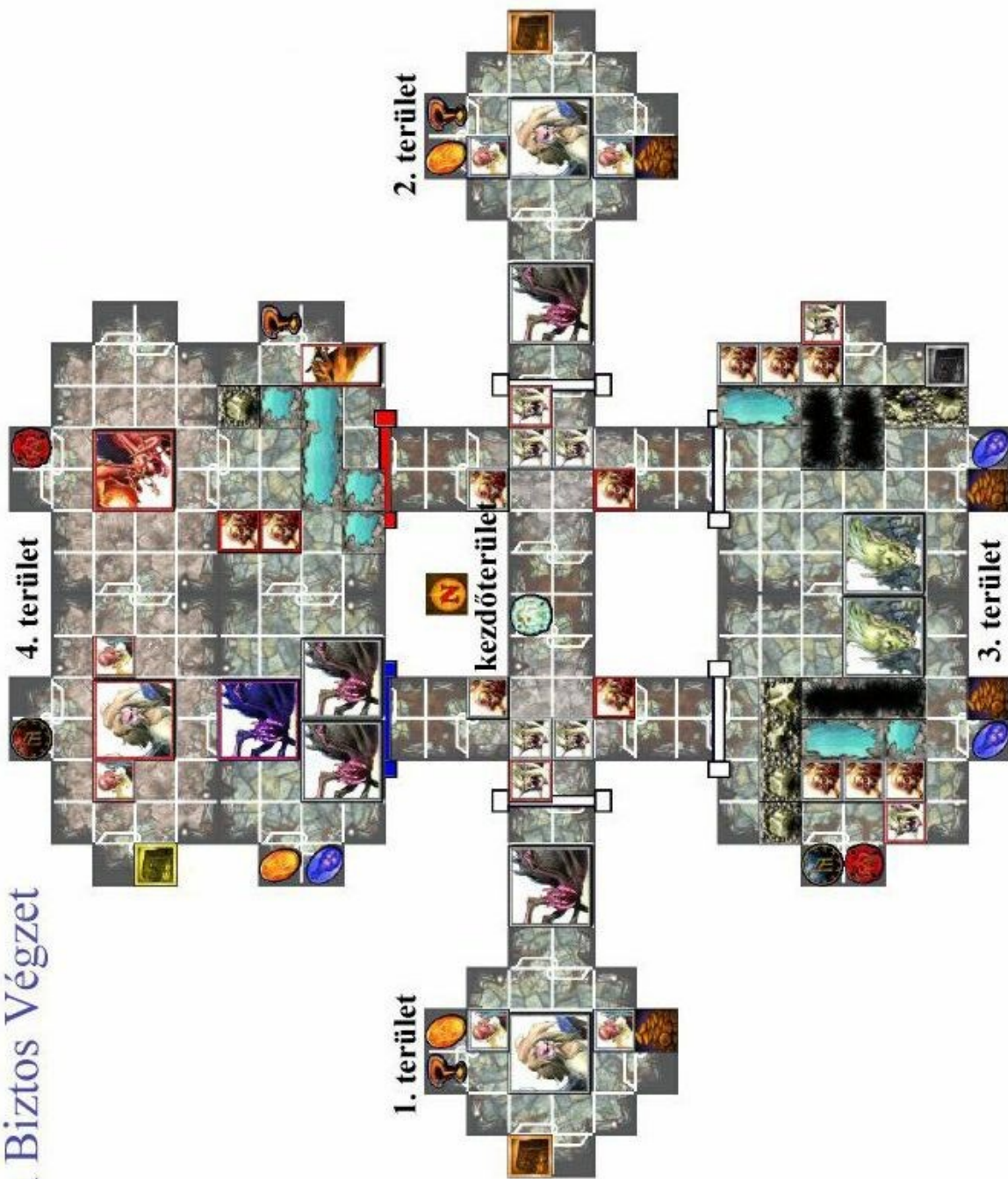
2. küldetés: Hiúság romjai



Fan Created Scenario.

Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

3. küldetés: A Biztos Végzet



Fan Created Scenario.

Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.