Az Üvöltõ Bánya

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005-2006 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

Az Üvöltõ Bánya

By Stephane Nolet

A küldetés elõzménye

Kohóvára városa már régóta a bányászműveletek központja egész Terrinoth tartományában. Az emberek felásták a környező hegyeket és kifosztották őket hasznos fémeket találva, mint a vas vagy a réz, valamint értékeseket, mint az arany. Nemrég azonban az istenek kevésbé bőkezűek a bányászokhoz és csákányaik már csak a kemény sziklát találja. Látva a válság közeledtét, Hernand, Kohóvára polgármestere találkozott a Gorg családdal, akik tulajdonában áll a Törött Sziklák nagy része a várostól keletre és engedélyt kért tőlük, hogy az ő földjeiken áshassanak. A Gorg, három varázsló fivér beleegyezett olyan feltétellel, hogy a naponta kitermelt arany kétharmadát megtartják. A maradék harmadrész az összes vassal együtt Kohóvár népéhez tartozik munkájuk jutalmaként. Az üzletnek örülve a polgármester azt mondta a bányászoknak, hogy kezdjenek el ásni ott, amit később az Üvöltő Bányának neveztek el. Azért keresztelték el így, mert a szél a bánya bejáratánál furcsa hangokat hallat és azért is, mert sok furcsa lény található a környéken.

A bányászok nagy örömére hamar megtalálták azt, amit akartak: aranyat és sok vasat. Egy év működés után a Gorg testvérek véleménye rejtélyes módon megváltozott az alkuról, lezárták a bányát és az új otthonukká tették. A bányászokat hazaküldték, kegyelemért könyörögtek, de senki nem kapott. Hat hónapja senki sem hallott a Gorgról. Aztán egy nap Darius, a legidősebb testvér Kohóvárba érkezett és Hernand polgármesterért küldetett. - Azt akarjuk, ami a miénk - mondta Darius - Ez egy erkölcstelen üzlet volt. Ha nem adod vissza az aranyat amit a földjeinkrol elvittél, visszaszerezzük erővel és elpusztítjuk nyomorult városodat. A választás a tiéd. Egy hetet adok, hogy dönts. - Látva, hogy nincs mód meggyőzni a Gorgot egy újabb egyezményről, Hernand eldöntötte, hogy küld egy négy kalandozóból álló csapatot a bányába abban reménykedve, hogy elfogják a fivéreket. A kalandorokat megölték egy kivételével, aki egy vérfoltos pergamennel tért vissza amin Darius üzenete állt: - Ez egy hadüzenet.

A küldetés célja

Nem látva más lehetőséget és a Bányát megtámadó csapatok hiányában, Hernand, Kohóvára polgármestere összehívott egy újabb csapatnyi hőst, hogy megsegítsék Kohóvárát. Ezúttal ki lettetek választva és úgy tűnik, a polgármester nagy hittel van felétek. A küldetés előtt Hernand bemutatott titeket az előző rajtaütés egyetlen túlélőjének, aki értékes információkat közöl: - Mindegyik őrült varázslónak van egy hitvány szelídített lénye, ami őrzi a helyet. Azok a szörnyűséges teremtmények megölték a társaimat. De ez nem minden: Darius, a legidősebb épített egy szerkezetet tiszta fémből, amit elnevezett az ő Gépezetének, melynek egyetlen célja terjeszteni a pusztítást és a kétségbeesést. - Ezt hallva elszántabbak lettetek mint valaha. Beléptek az Üvöltő Bányába, megkeresitek a három Gorg fivért, név szerint Rault, Teot és Dariust, majd végül elpusztítjátok a Gépezetet mielőtt elérné Kohóvárát.

Öt győzelmi jelzővel indultok. Ha kifogytok belőlük, Kohóvára elpusztul és sokan el fognak veszni.

Kezdõterület

A bányába való belépéskor meglepődtök a szél hangos fütyülésétől ahogy a sziklás falak között süvít. Ekkor döbbentek rá, hogy a név, amit ennek a helynek választottak több mint megfelelő. Előttetek sötét van, úgy döntötök, hogy fáklyát gyújtotok. Amint a láng elkezd táncot járni a szemetek előtt, csapkodó szárnyak hangját halljátok az előttetek lévő folyosóról. Valami határozottan megérezte az érkezéseteket.

1. terület

Amint kinyitjátok az ajtót, rögtön megérzitek a bomló hús rettenetes bűzét. Halk morgás is hallatszik. Óvatosan kicsit beljebb merészkedtek és a fáklya fénye megvilágítja az egyik elesett kalandor testét, aki előttetek megpróbálta megállítani a Grog fivéreket. Lények állnak körülötte, nyilván hogy megvédjék az ételüket. De most, hogy megláttak titeket, dühösnek látszanak az újabb betolakodás miatt.

2. terület

Nem nyílik könnyen ez az ajtó. Mikor meglátjátok a másik oldalt, megértitek miért. Rengeteg pókháló van mindenütt, faltól-falig, plafontól padlóig. Egy sziszegő zajt és beszédet hallotok amikor továbbhaladtok a folyosón: - Hernand sosem tanul. A küldetésetek nem fog sikerülni, ahogy a többiek is szánalmasan elbuktak. Nem juttok át rajtam és a hűséges társamon. Itt az ideje meghalnotok.

Az ezen a területen lévő fehér varázsló Raul Gorg, egyike a három fivérnek. Az ő legyőzése a kalandozók küldetésének része.

3. terület

A fáklyátok és a környező fény megvilágít előttetek egy kisebb részt a bányából, ami egy elágazáshoz vezet. A környező fény egy újabb varázsló ragyogó botjából árad. Felette egy sziklaszegélyen egy nagy lény tárja ki a szárnyait és felkészül a felétek való repülésre. - Ez nem marad büntetlenül - mondja a varázsló - Szenvedni fogtok az összes kohóvári tolvajjal együtt. Már majdnem befejeztük az előkészületeket. Hamarosan megtapasztaljátok a poklot.

Ez a másik fehér varázsló Teo Gorg. Az ő legyőzése a kalandozók küldetésének része.

4. terület

Világos narancssárga fény sugárzik a számos falra akasztott fáklyából mikor beléptek ebbe a terembe. Előttetek egy hatalmas kígyószerű lény lassan felemeli emberi fejét és dühös tekintete rátok szegeződik. Mögötte egy ember áll,

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005-2006 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.

gyanítjátok hogy nem lehet más, mint Darius Gorg. Amint meglát titeket, Darius meghúz egy kart a mögötte lévő falon és egy hangos, búgó hang azonnal megremegteti körülöttetek a bánya falait. Úgy tűnik, hogy a hang a szemben lévő masszív ajtó mögül jön. - A munkám befejeződött. - mondja Darius - Néhány percetek marad élni és Kohóvára embereire is ez a sors vár. Tanúi lesztek, hogy találékonyságom és e bánya gyümölcse mit is hozott erre a világra.

Ahhoz, hogy a küldetést befejezzék, a hősöknek meg kell ölniük Darius Gorgot és el kell pusztítaniuk az ő pokoli Gépezetét, ami a rúnával lezárt ajtó mögött található.

Amint belépnek a hõsök erre a területre, helyezz három sebjelzõt közel az ajtó mögötti fehér óriáshoz. A mesélõ minden köre kezdetekor elvesz egy jelzõt. Amikor elvetted az utolsó jelzõt is, olvasd fel ezt:

A masszív ajtó kinyílik. Egy magas fém humanoid elkezd felétek sétálni. Lábai és karjai csikorgó hangot adva mozognak és minden lépése megrázza a padlót. A szemei vörösen izzanak és óriási kalapácsát oda-vissza lengeti maga előtt. Ez a valami semmiképpen nem érheti el Kohóvárát.

A Gépezet statisztikái megegyeznek az erősebb óriásokéival, de sebessége kezdetben 1 és minden körben kap +1-et (maximum 10-es sebességig). Mindig a legegyenesebb útvonalon mozog, az elágazódásoknál befordul és minden mozgáspontját arra használja, hogy elérje a bánya kijáratát. Támadhat is a szokásos módon: mozgás előtt, után vagy közben. Ha olyan mezőre mozog, ahol lény vagy hős áll, úgy kell venni, hogy összezúzta és az automatikusan elszenved 4 sebzést (a páncél nem számít), ezután pedig a figura egy szomszédos mezőre kerül amit a mesélő választ ki. Lehetséges, hogy a figura többször is össze lesz zúzva ugyanabban a körben. Továbbá a Gépezet figyelmen kívül hagyja és egyszerűen átmozog a vermeken és a csapdákon, amik a bányába kerültek a mesélő kártyái miatt.

Amennyiben a Gépezet eléri az a bányabejárat elsõ négy mezõjét a kezdõterületen, olvasd fel ezt:

Látjátok hogy a Gépezet felgyorsul és elmegy az úton nyikorogva, trappolva. Most már túl gyors nektek. Ahogy eltűnik a fák között hatalmas bűntudatot éreztek. Bármi is fog történni Kohóvárában, részben felelősek lesztek érte.

A hősöknek lehetőségük van arra, hogy megállítsák a Gépezetet mielőtt az aktívvá és veszélyessé válna. Ha kinyitják a rúnával lezárt ajtót, a Gépezetet inaktív állapotban találják 5-ös életerővel és 5-ös védelemmel, továbbá nem tud támadni. Amennyiben nem sikerül elpusztítaniuk, még ha kinyitják az ajtót és meg is sebzik, az óriás melletti utolsó sebjelző elvételekor aktívvá válik minden képességével együtt (teljes életerő, védelem és támadás).

Amennyiben a hõsök úgy döntenek, hogy megtámadják az inaktív Gépezetet, olvasd fel ezt:

Az óriási fém humanoid egy erős kalapáccsal felfegyverkezve a sötétben áll előtted. Egy szobor merevségével rendelkezik, de hangosan búg és mintha energiát gyűjtene magába. Ha akartok tenni valamit, akkor itt az ideje, mert úgy érzitek, hogy ez a dolog ha egyszer elindul, megállíthatatlan lesz.

Ha a hõsök sikeresen megölték a Gorg fivéreket és az õ Gépezetüket, akkor olvasd fel ezt:

Abban a pillanatban, mikor az utolsó fenyegetés is megszűnt, minden megmaradt teremtmény az Üvöltő Bányából kimenekül. Halljátok ahogy futnak az életükért. Aztán teljes csend vesz körül titeket. Büszkék lehettek arra amit elértetek, több száz élet megmenekült a bátorságotoknak köszönhetően. Letörlitek a verejtéket homlokotokról és mosollyal az arcotokon kimentek a napfényre.

A hősök a küldetés teljesítéséért 3 győzelmi jelzőt kapnak.

Kincsesládák

Könnyű vagy közepes fokozat:
1-es rézláda: 2 győzelmi jelző, 1 rézkincs
2-es rézláda: 1 győzelmi jelző, 1 átok, 1 rézkincs, 100 arany
3-as rézláda: 2 átok, 2 rézkincs
1-es ezüstláda: 2 győzelmi jelző, 1 ezüstkincs
2-es ezüstláda: 1 győzelmi jelző, 1 átok, 1 ezüstkincs, 100 arany
3-as ezüstláda: 2 átok, 2 ezüstkincs
1-es aranyláda: 2 győzelmi jelző, 1 átok, 1 aranykincs
2-es aranyláda: 3 átok, 2 aranykincs

Nehéz fokozat:
1-es rézláda: 1 győzelmi jelző, 1 átok, 1 rézkincs
2-es rézláda: 1 győzelmi jelző, 2 átok, 1 rézkincs, 100 arany
3-as rézláda: 3 átok, 2 rézkincs
1-es ezüstláda: 1 győzelmi jelző, 1 átok, 1 ezüstkincs
2-es ezüstláda: 1 győzelmi jelző, 2 átok, 1 ezüstkincs, 100 arany
3-as ezüstláda: 3 átok, 2 ezüstkincs
1-es aranyláda: 1 győzelmi jelző, 2 átok, 1 aranykincs
2-es aranyláda: 3 átok, 2 aranykincs

Fan Created Scenario.
Descent: Journeys in the Dark is copyright 2005-2006 Fantasy Flight Publishing. All images are used with permission.