# Róka és a farkas

M.A.G.U.S. Versenymodul 3-6. TSZ karakterek számára

Helyszín: Fenyvesföld

Időpont: Psz. 3718. A dal hónapjai, Alborne terce „Lant” Hava

# A Jelentés

Hallotta, ahogy a fűszál ropog a fogai között miközben rágcsálta azt egy méretesre nőtt ki tudja milyen fa tövében, miközben a lágyan ringó patak vízét vizslatta. No, nem azért mert különösebben érdekelte volna, vagy, mert lett volna bármi érdemleges is benne, csupán azért, mert ott volt előtte és nem igazán akadt jobb dolga. A fűben körülötte szétszórva különböző használati eszközök, csak hogy kiszáradjanak. Egy szál alsóneműben süttette a hasát, amit éppen nemrég tömött meg néhány érett gyümölccsel és némi sajttal. Senki sem zavarta, és kifejezetten úgy érezte, hogy meg is érdemli, hogy senki se zavarja az ég adta világon. Napok óta loholt annak a csürhének a nyomában csak, hogy néhány információról megbizonyosodjon, amit már így is sejtettek és tessék mi lett a hála, hát persze egy hosszú vágás a lába szárán – sandított le a jó háromarasznyi hosszanti sebre. Egy hetyke vállrándítással túllépett rajta, volt már rosszabb is. Ekkor érezte csak meg a tarkóján felálló szőrt, hogy valaki figyeli. Körbenézett, de senkit sem látott. Valami halk szitokfélét morgott maga elé majd öltözni kezdett.

- Líthas! Előjöhetsz!
- Kalíthas neked is. Szép napunk van igaz?- fogadta köszönését illedelmesen egy funkcionális bőrruhákba öltözött sasorrú rövidre nyírt hajú nő.
- Hogyne és még az egészségem is jól szolgál, érdekel, a jelentésem vagy egyenesen az öreg elé viszel?
- Ha megszáradt a felszerelésed és az íjad is fel tudod ajzani éppen, sétálhatunk is egyet a kellemes tavaszi szellőben, mit gondolsz?
- Sétáljunk – dobta bele a táskájába a kezében lévő bőrszütyőt, felvette az íjának a fáját és majdnem még azt is mondta a nőnek, hogy dőljön rá egy fa, de meggondolta magát, mi haszna lenne? Mármint szegény fának biztos nem lenne jó, meg amúgy is mit tehet ő arról, hogy ez a némber úgy szereti ugráltatni a többieket.

Egy alkalmas méretű tölgyfa törzsén halovány derengéssel észlelte, hogy a faital nő megkérte a fákat, hogy segítsenek nekik a távolság áthidalásában. Sosem szerette ezt a megoldást mindig is felvágósnak gondolta, és mindenek felett feleslegesnek is, de mit van mit tenni. Tudta mi következik és őszintén nem kívánt a háta közepére sem az egész macerát. Hiszen már mindenki tudja azt, amiről most ő olyan biztosan hírt hoz, de hát az öregek már csak ilyenek mindent megrágnak háromszor meg még egyszer csak a biztonság kedvéért és csak

akkor cselekszenek, ha már a legapróbb kétség sem férhet a tényekhez. Ennek a lassú döntésnek hála, hogy a kurtaéltüek már a kapukban vannak az furcsa szellemeikkel és még furcsább szokásaikkal. Mindennek tetejében ez neki egy nagyon ronda hegbe is került, habár ha belegondol, és kicsit kiszínezi a történetet, a fiatal lányok imádni fogják, ahogy ő egy óriás bestiával küzdött csupán az íjfájával, mert még a húr is elszakadt…

Nagyjából itt tartott a gondolatmenetben és a történet kitalálásában, amikor is beértek a szent ligetbe ahol már vártak rá az öregek, a vezetők és a megtartó is. Szó szerint elmondott mindent, úgy ahogy történt, hogy azok az ostobák egyre veszélyesebb szellemekkel és entitásokkal paktálnak le, mindezek felett még az északi embernépek is felfigyeltek a tevékenységükre és egyre nagyobb erőt összpontosítanak rájuk. Hiába voltak az erőfeszítések nem sikerült a fénylények odavonzásával elpusztítani a várost, sőt a sötét isteneket imádó emberek manipulálásával való végzetesnek tűnő katasztrófát is túlélték valahogyan. Ezek a népek és az Yrchek rettentően kitartóak és nincs más lehetőség, mint a tényleges fizikai konfrontáció. Ráadásul mindezek teljében most még egy olyan külső társaság is segíti őket, akikről nem sokat tudnak, és akik most ismét útnak indultak nem másért, hogy az Yrchek bálványát felébresszék! Még a gondolattól is irtózott és végigfutott a hideg a hátán, hogy mi lesz, ha ezt valóban megteszik. Meggyőződése, hogy meg kell állítani őket, különben tényleg nem lesz más választásuk, mint nyíltan erőnek erejével fellépni ellenük, és még magának sem merte bevallani, hogy annak a megoldásnak a végkimenetele csak fele arányban kecsegtet győzelemmel!

# Megegyezés

Kissé elhanyagolt rég látogatott vidéki kúria első ránézésre élettelenül áll a lassan elvadulni készülő bozótok és fák között. A házból halk zongoraszó szűrődik kifelé, ami furcsán megnyugtató hangulatot kölcsönöz a kissé vadóc környezetnek. Minden nyugodtnak tűnik, a kora tavaszi lágyan simogató nap sugarait is csak ritkán takarja el egy-egy fehér felhőpamacs. A vasalt kapu félig nyitva áll, az apró kaviccsal felszórt ösvényen pedig egy kocsi nyoma látszik, ami most is a kúria sarkánál pihen. Lovak sehol, csupán egy ember, aki a kerekekkel babrál valamit a csupa fém masinán.

- Emberek…- bök az állával kissé lenézően a kocsi felé a fák közül kilépő trió női tagja

Két társa csendesen konstatálja az emberi elme és mágia új csodáját. A hármas halkan, megfontoltan, de határozott léptekkel halad a kúria irányába. Ahogy elérik, az ajtót az csendben kinyílik. Egy alacsony, kalácsképű, göndör hajú alak méri végig őket, szemében némi rosszallás és a ketrecben tartott állatok vadsága tombol.

- Fáradjanak beljebb, a főnök már vár magukra. – áll félre az érkező elfek útjából, de minden mozdulatokat árgus szemekkel követi, ha csak rosszul mozdulnak, örömmel koncolja fel őket, azért amit tettek!

Ahogy a vendégek beljebb mennek a poros, néhol szú ette, de előkelő berendezésű házban úgy hal el a zongorahang. Amikor beérnek a társalgóba a masszív testfelépítésű sármosan korosodó alak hideg tekintettel méri végig őket. Beleszagol a fehér ruhájába tűzött rózsába majd szó nélkül kínálja hellyel a vendégeket. Habár udvariasan mosolyog, szemén látszik, hogy koncentrál, minden mozdulatát alaposan kiszámolja, és leplezhetetlen gyűlölettel méri végig a fotelekben elhelyezkedő elfeket.

- Isznak egy pohárral? – int egy embernek, aki eddig a zongora mögött állt, és az ember bútordarabnak vélhette volna eddigi viselkedése alapján, de most odalép szótlanul az asztalhoz és négy kristálypoharat félig tölti a rubinszerűen gyöngyöző vörösborral. – Halljam milyen hírekkel érkeztek?

- Nos Oxar uram – szólal meg a fiatal barna hajú elf férfi némi gúnnyal a hangjában, de tökéletes erv kiejtéssel – lenne egy kis feladat az ön és emberei számára. – kis hatásszünetet tart arra várva, hogy a vele szemben ülő ember kap-e az arcátlanságon és visszavág-e valamivel – van egy tábla Nandahala városában, ami ha az ottani yrchek és emberek kezében marad, igen veszélyes lehet a terveinkre nézve, úgy hiszem, – csendben végigméri a szobában tartózkodókat – ez pontosan az önöknek való feladat.
- Természetesen képesek leszünk megszerezni ezt az apróságot, – szája széle kissé remeg az elfojtott indulattól, de hangja hideg és kimért marad – de mi következik az után? Teljesítik-e az alku magukra eső részét, vagy további feltételeket szabnak egy életért?
- Mindent a maga idejében uram, - áll fel a hármas női tagja jelezve, hogy vége van a megbeszélésnek, mozdulatai során még a megült port sem veri fel – mindent a maga idejében uram.

Ezt követően elhagyják a kúria területét és eltűnnek az erdőkben ahonnan jöttek, mindezt Oxar és három barátja csendben nézik végig az ajtóból. Mikor elvesztik, szem elől a három alakot csak akkor engedi ki a felgyülemlett feszültséget az idősödő vezér. A közelében lévő kis asztalt behajítja egyenesen az előtér tükrébe.

- Hogy jönnek ezek ahhoz, hogy fenyegessenek engem? Hogy mernek ilyen feltételeket szabni? Saját kezűleg fojtom meg őket, roppantom el azt a cingár nyakukat! Jól jegyezzétek meg – int körbe három hűséges barátja felé – ha meg is halnék, ne hagyjátok életben ezeket a mocskos hegyesfülüeket! Mind egy szálig lakolni fognak ezért! De most te Mimóza és Félszakáll szerezzétek meg azt az átokverte táblát, – a két fent említett elindul, de még utánuk szól – és tudjátok meg, hogy miért fontos nekik!

## Az előző részek tartalmából:

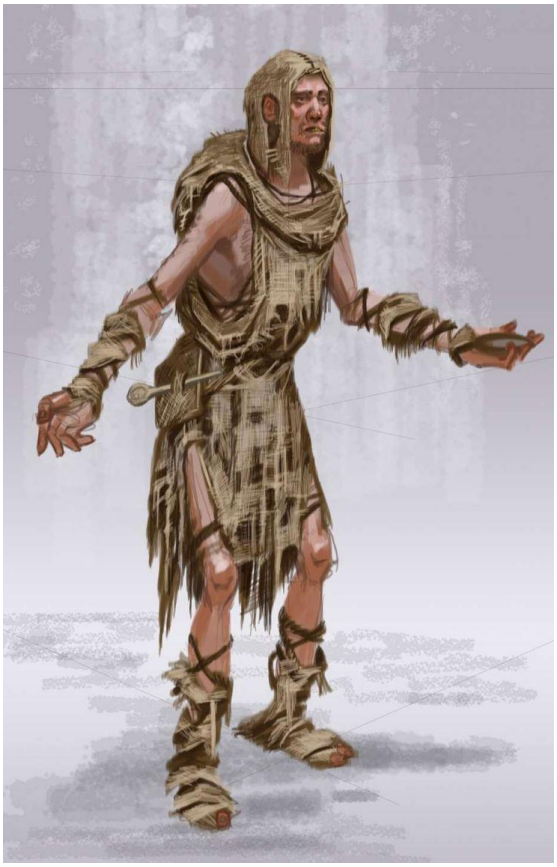
Folytatjuk az északi fenyvesekben játszódó kampányunkat, nem feltétlen szükséges a korábbi kalandok ismerete, de ártani sosem árt, hiszen úgy kerek a történet.

A játékosok korábban Kahrába érkezve egy bűnvezér hatalmi törekvéseibe csöppentek bele, ahol kissé megvezették őket, és a karakterek segítették hatalomra Oxart, aki a végén jó szakemberhez méltóan nekiállt elvarrni azokat a bizonyos szálakat, amiket a játékosok jelképeztek, ezzel törölve meg a kezét és hajítva el az *olajos rongyot*.

Az előző kaland vége az volt, hogy a karakterek megérkeztek Nandahalaba egy tóra épült új városba ahol az északi fenyvesek törzsei és orkjai békében, sok esetben egy istent – gar Bokkar – tisztelve éltek egymás mellett néhány ősi crantai rom felett, amikor is egy térkapu nyílt a város közepén ezzel összekötve az északi várost és Badböldint a déli nomádok városát. Wystik választották párzási helynek a hatalmas mágikus potenciálú portálokat, miközben többen próbálták a kapukat bezárni, ami végül is részeiben sikerült, hiszen naponta egy ember átjárására elegendő energia maradt a térkapuban *észak és dél* között.

A harmadik aktusban a karakterek részt vehettek egy ünnepségen a fiatal városban mikor is néhány nagyravágyó toroni kijátszotta a helyi szokásokat és ezzel majdnem elpusztítva mindenkit. A karaktereknek meg kellett járni a *lélekösvény vándorútját*, hogy visszavezessék a lakosságot, de nagy árat fizettek, egy szerettük lelke végleg elpusztult a rituálék közben, hogy több ezer embert megmentsenek.

## Előszó:



Legutóbbi kaland óta sok dolog történt Nandahalaban. A város ismét átesett egy komoly traumán, amit szép lassan úgy fest, hogy elkezd kiheverni. De nincs pihenő az itt élők számára. Hiszen nem csak Nandahala szerzett szövetségeseket az elmúlt évek során. Rohamos fejlődése másoknak is fel kelltette a figyelmét. Más hatalmak is szeretnének részesülni, de ami még fontosabb, hogy más hatalmak meg szeretnék állítani megszületőben lévő várost. Korábbi incidensek mind arra utalnak, hogy valaki vagy valakik nem szeretnék, hogy a város életre kapjon. Az itt élő elfek félnek egy régi történettől, amit a sziget romjai rejtenek. Félik az ott nyugvó hatalmat, hogyha életre kel ezrek élete veszik el az övéikből végleg. Felhasználták korábban az ügynökökön keresztül az emberi hatalmakat és most újra megteszik, hiszen érzik, hogy veszélyesen közeleg az az idő mikor vér fog folyni. Az orkok és emberek tevékenysége folyamán, pedig ha visszatér a városba gar Bokkar az olyan eseményeket indíthat el, amibe már nem lesznek képesek beleszólni és a végén Bal Káinhoz hasonló hatalom fog felébredni, hogy sok ezer éves álmából kellve pusztítson!

Szövetségre léptek hát egy bűnözővel, hogy gondoskodjon, a héroszról mielőtt felelőtlenül visszatérne. De ezt csak addig tudja megtenni amíg, gyengélkedik az ork, míg fogságában van. Szövetségük lényege, hogy hagyni fogják kereskedni a területen, sőt ők maguk is kereskednek vele, ha megakadályozza a város vezetőit céljuk elérésében. Rábízzák a feladatot, hogy gondoskodjon gar Bokkar hollétéről árulkodó tábla eltüntetéséről. Aztán pedig hogy gar Bokkar földi porhüvelyét vigye, valami olyan helyre ahol nem férhetnek hozzá később.

Mindeközben az elfek laza körbe fogták a várost és elkezdték kiéheztetni lakosait. Ez érződik is. A lakosok elégedetlenek, alultápláltak és büszkeségük napról napra fogy, egyre többen

szeretnének elvándorolni a városból, egyre többen vélik úgy, hogy el kellene hagyni a várost, ahogy a szellemek is elhagyták! A Mawinik az elfeket is az erdők szellemeinek tekintik.

Az élet már nem annyira pezsgő, mint korábban volt, az emberek arca is kevésbé mosolygós, feltűntek a kéregetők is az utcákon, akik semmilyen módon nem jutnak ételhez. Még nem veszélyes a helyzet, még az övek megszorításával tartható az állapot, de érződik a közhangulaton az elégedetlenség, hogy nincs valami rendjén.

Nem csak az erdei vadakat vadásszák le nehezebben, egy-egy vadászt holtan találtak a város körüli erdőkben, még néhány kereskedő is eltűnt az utakon, nem tudni, hogy merre, de nem érkeztek meg a létfontosságú árukkal. Emellett azért próbál Nandahala népe pozitívan tekinteni a jövőre, hiszen rengeteg mindent elértek és átéltek mióta ide érkeztek, de mint minden ilyen helyzetben nő az elégedetlen hangok száma.

Ebben a szituációban találják magukat a játékosok. A karakterek tölthették az idejüket a városban az előző kaland óta, abban az esetben megbecsült tagjai a városnak, nem hiába hoztak komoly áldozatokat a rosszul elsült szellemtánc alatt. Ha nem élték át az előzményeket frissen érkezhetnek, a városba vagy már egy ideje itt vannak és tapasztalhatják a város kisebb nagyobb problémáit. Mindenképpen adj időt nekik, hogy átéljék a város állapota, hangulata romlik. Ha valaki nem tesz ellene semmit rövidesen csúnya vége lesz!

A város vezetői már azon tanakodnak, hogy nincs más hátra, mint a táblát követve egyenesen gar Bokkar segítségét kérni, ha azt akarják, hogy az álom ami Nandahala volt megmaradjon és tovább éljen. De mivel a hérosz maga kétélű fegyver nem szeretnék álmában, pihenésében zavarni, ha nem muszáj.

## Bemesélés:

A legegyszerűbb verzió természetesen mikor a csapat már játszotta a korábbi kalandokat, akkor nagyon egyszerű a dolgod, hiszen itt lógatják, a lábukat vagy nem lógatják, de helyben vannak Nandahalaban. Természetesen, ha a játékosoknak megfelel, mesélheted úgy mintha játszották volna a korábbi kalandokat akkor is, ha nem. Amennyiben a karakterek előtörténetük szerint ide érkeztek akkor sincs probléma, hiszen megvannak a saját indítékaik, azokat kell mesélni illetve, kicsit játszatni a várost, kicsit ismerjék meg éljék, át annak tragédiáját mielőtt bedobod a cselekményeket a számukra is. Amennyiben a csapat maga sem tudja, hogy mit keresne Nandahala csodákkal teli városában, nyugodtan adj nekik külső megbízást, sok hatalom érdeklődik a város iránt, korábban

láthattuk a Toroniakat, de mind az Északi szövetség, Kahre hatalmasait érdekelheti, mi folyik itt, csakúgy, mint egy-egy kereskedőt, aki szeretné megtudni, hogy mi az a mozgolódás ezen a vidéken.

Vázlat

- Tábla ellopása, kergetőzés a városban
- Nagytanács
- Kóborlók nyughelye
- (Opcionális: Mákföldek)
- Óriás vacsorája
- Harc a végsőkig

## Fényesen ragyog a hold a tó felett

Oxar a Kahrei bűnszervezet első embere jelenleg az elfekkel együttműködve dolgozik és jelenlegi tervei között szerepel, hogy nem engedik, hogy a helyiek felvegyék a közvetlen kapcsolatot gar Bokkarral az ork hérosszal, ehhez elengedhetetlenül szükséges, ha a hős útvonalát leíró táblát ellopatja. Erre a feladatra két megbízható emberét - Mimózát és Félszakállt - küldi valamint néhány keménykötésű fickót is, akik helyt tudnak állni, ha balul, ütne ki valami.

Oxar emberei akcióba lépnek, hogy megszerezzék a táblát. Ha nem ismernék őket, akkor az egyik este folyamán gyanús alakokra lehetnek figyelmesek a karakterek. Ha lejátszották az Olajos Rongyok kalandot, akkor viszont egyenesen felismerhetik a Mimózát, Oxar egyik első emberét. Ami lényeges, hogy a város közepén található zigguratba mennek, hogy elhozzák a táblát ami gar Bokkar helyét, vándorútját hivatott megmutatni. Mimóza nem egyedül érkezett a városba, vele tartott Félszakáll és még négy ember, a keményebb fajtából, arra az esetre, ha nem terv szerint alakulnának a dolgok. Kellemes kis kergetőzéssel tűzdelt csetepatévá alakulhat egyhamar az este. A karaktereknek igen meggyűlhet a bajuk mind Mimózával, mind Félszakállal és a négy verőemberrel, akik nem átallnak csapdát állítani, lesből támadni, nyílpuskákkal rájuk lőni, sőt akár mérgezni a fegyvereiket. Ha nincs menekvés akár el is törhetik a táblát.

A csapat profi, tudja a dolgát meg tudnak lépni a táblával. Nem azért van szükség a táblára, hogy megtalálják vele gar Bokkar – hiszen ők tudják, hogy merre van - így akár eltörik és darabjait elviszik, többit itt hagyják, Oxar ugyanis az elfektől tudja, hogy merre keresse a

Héroszt, hiszen az ő feladata eltüntetni. A tábla ellopására azért volt szükség, hogy hátráltassa a helyieket.

## Komor füstfellegek!

Az éjszaka balsorsú eseményeit követően hajnalban gyors tanácskozást hívnak össze a város szellemi és világi vezetői. Mindenki hivatott a megbeszélésre. Elmondják, hogy támadás érte a várost, alattomos sunyi módon megszentségtelenítették azt, ami a legszentebb volt, amit a hérosz maga hagyott hátra sámánjainak! Hosszú tanácskozás, közbekiabálások,

elégedetlenkedések, elkeseredés és lelkesedés után arra a döntésre jutnak, hogy nincs más hátra, kikényszerítették belőlük fel kell ébreszteni a héroszt! A tábla mutatta a helyét, de nem tudták elolvasni, viszont van egy ember, aki vélhetően részben le tudta fordítani. Hom Toan, Krad Tiadlani papja (Olajos Rongyokban találkozhattak vele a játékosok, de ha ott nem akár másutt, sokfelé megfordultak a Lánctörők) itt volt vizsgálódott, jelenleg csapatával nyugatra tartott néhány napja hagyhatták el a várost. Megkérik a játékosokat, hogy keressék meg a papot és kérjék segítségét, elküldik velük egy fiatal sámánjukat Miskwa velük, hogy segítségükre legyen a vad terepen. Ezen felül meg is áldják az útra indulókat, hogy gar Bokkar szelleme kísérje útjukat!

A sámán maga kérte külön mesterét, hogy had kísérje az idegeneket, hogy a szellemek áldásával járjanak. Valójában más indok vezérelte, részletekről a függelékben találhatsz az NJK leírásánál.

## Fenyőóriások árnyékában:

Az erdőben haladva váratlanul kiabálásokat és csatazajt hallanak. Hamarosan megpillantják a Nandahalaban látott északi kalandozó csapatot, a Lánctörőket. Egy nagyobb tisztáson vannak, és karcsú, magas elf harcosokkal viaskodnak, esetleg egy régóta kidőlt fatörzs mögé bújtak, hogy minél nehezebb célpontot nyújtsanak a hosszú életű ellenfélnek. Többen megsérültek, lehetséges, hogy egyedül a kardművészen nem látni sebet, boszorkányos ügyességgel üti félre az elfek nyilait. Az ereni trágár szavakkal szidja a „nyúlszívű facsókolgatókat", az erigowi kyrvérű pedig a Tűzkobra hatalmát veti be ellenük. Ha sikerül legyőzniük az elfeket, kifújhatják magukat, és gondoskodhatnak a sebesültekről. KM, ne feledd, az elfek nincsenek annyian, hogy fanatikusok módjára küzdjenek, néhány súlyos sérülés vagy haláleset után eltűnnek az erdőben. Ha a csapatban elf vagy félelf JK-k is vannak, szintén visszahúzódnak. Az esetleges üldözőket nyílvesszőkkel próbálják jobb belátásra bírni. Hom Toan, a Nastar-pap elmondja nekik, hogy a rommezőt akarja megvizsgálni, amiről egy mawini mézgyűjtőtől hallott. Argaruk Gorwha, a félork gar Bokkar-sámán szerint ez a rejtélyes hely a naphasítók legendáiban is felbukkan. Sok-sok nemzedékkel ezelőtt ott éltek, és héroszuk állítólag ott pusztított el egy hatalmas kígyódémont, amit a Kárhozat Asszonya küldött az orkok ellen. Amikor, a csillagnézők – Nandahala első lakói, illetve a mawinik legnagyobb törzse – főnöke is figyelmeztette Homot, hogy egy velejéig gonosz helyre igyekszenek, amit elkerülnek az állatok, továbbá a földje is terméketlen, mert a Kígyószellem átkát nyögi. 3-4 nap az út odáig, a lelkes Hoam pedig, ha akarják, ha nem, előadást tart a kyrek által elpusztított, három részből álló ősi emberbirodalomról. A Fenyvesföld például a Felhőtartományok néven ismert részhez tartozott. Gar Bokkar legendáját is ismeri, úgyhogy bővebben is mesélhet nekik róla.

Nemsokára légyzümmögés és varjúkárogás üti meg a legérzékenyebb fülű (legmagasabb Érzékelés, elf, félelf) fülét. Ha a csapatban van vadork, goblin vagy udvari ork, akkor a bomló hús összetéveszthetetlen, édeskés szagát érzik a távolból. Hamarosan egy szörnyű csata színhelyére bukkannak! Hét elf holttest hever a füvön, bestiálisan megcsonkított állapotban.

Mindent alvadt vér borít, a felpüffedt hullák gyomorforgató szagot árasztanak. Az erdő gyászruhába öltözött dögmadarai lusta szárnycsapásokkal emelkednek a levegőbe, de nem repülnek túl messzire, mert nem akarnak lemondani a koncról. Ha valaki megvizsgálja a sebeket, látni fogja, hogy a sebszéleket inkább tépték, mint vágták. A Manifesztációs Háború veteránjait, vagy a Fegyverismeret Mf-al rendelkezőket leginkább az amund meneth-ek ejtette sérülésekre emlékeztetik, de valahogy mégis mások, jóval brutálisabbak. Még a környező fatörzseken is látni néhány borzasztó sérülést. A Nyomolvasásban legalább AF-on jártas JK-k nagy, ormótlan bocskorok nyom.

## Cranta mementói:

Amikon nem túlzott, a kétmérföldnyi átmérőjű rommező területén valóban nem nő egy árva gaz sem, a föld száraz és szürke. Valaha egy hatalmas épület állhatott itt, amit mintha óriások döntöttek volna romba. Rendeltetésének megfejtése még a tiadlani papnak is fejtörést okoz. Ha rá is jön, akkor a nem most lesz. Körülbelül egy órányi kutakodás és munka által szabaddá tudnak tenni egy lejáratot, amin le tudnak ereszkedni a mélybe. Rögtön a lépcső alján egy tökéletes állapotban fennmaradt, közepes, kerek acélpajzsot találnak, ami mágikus (nincs MGT-je és 40-et ad a VÉ-hez). Két rendkívül élethűen kidolgozott, egymással küzdő kakas van rajta. Hoam elmondja nekik, hogy a kakas a crantaiak számára a harciasság megtestesítője volt, a kakasviadal pedig a legkedvesebb szórakozási forma, amit minden társadalmi réteg űzött. A domborművekkel díszített, 4,5 láb magas folyosó nincs jó állapotban. A JK-k több évszázados port lélegeznek be, egy allergiás személy számára ez bizony komoly **Rosszullétet** eredményezhet. A következő lelet egy bronz kancsó. Nastar tiadlani szolgája épp lehajolni készül érte, amikor valami leválik a plafonról egy gyomorforgató cuppanás kíséretében, és maga alá temeti, fáklyáját pedig rögvest kioltja. Egy ceph! A sötétből két másik nyálkás csigaóriás tűnik fel a **Félhomályban** (a megfelelő módosítók érvényesek), és a csapatra támadnak. Másfél láb szélesek, hosszuk pedig hét és nyolc láb között váltakozik. A Nastar-papot szó szerint ki kell majd vágni az egyikből, különben rettenetes halált fog halni. Ha legyőzték őket, látni, hogy Hoam nagyon súlyos

sérüléseket szenvedett, a szörny savas váladéka néhol csontig lemarta róla a húst. Ha nem segítenek rajta, hamarosan Darton elé kerül. Fél óra gyaloglás múlva egy újabb omlás állja útjukat, amit ugyanennyi idő alatt szét tudnak szedni. Odabent vaksötét van, a levegő pedig még dohosabb, mint a folyosón. A csarnok zsákutca, hat crantai kóborló pihen itt, amiket először réges-régi szobroknak néznek. A még mindig gyenge, véres nyálkával borított Hoam – vagy egy társa, esetleg egy JK - nekitámaszkodik az egyiknek, mire az 1 kör múlva életre kel, és egy néma, mentális süvöltéssel a társait is felébreszti. Egy Legendaismeretben jártas JK rögtön felismeri őket. A remekmívű pengéket suhogtató ősi élőholtak gépies léptekkel a JK-kra rontanak (ismét **Félhomályban** kell megküzdeniük velük!), ám 6 kör múlva egyikőjük – a legrobusztusabb – felemeli a kezét, hogy megálljt parancsoljon a többieknek.

A medvetermetű, feketelunír pikkelyvértes alak föléjük tornyosul, majd leveszi koponyás sisakját. Egy évezredek óta halott ork múmiává aszott pofájába tekintenek. Ez az ork gar Bokkar egyik hűséges testőre volt, aki zokszó nélkül követte Baál-Káin halálon túli légiójába. A neve Thurdashg Gubluk. Crantai, Kyr és Ork nyelven is ért (ha Hom Toan életben van, fordíthat), és közli velük, hogy egykori vezérének nyomát érzi rajtuk. Elmondhatja nekik, hogy nemrég – egy élőholt esetében ez ugye relatív – érzékelte parancsnoka jelenlétét a közelben. Ez akkor történt, amikor tarini híveinek kiirtása után a Fenyvesföld felé vette az irányt. Üvöltése most is fülébe cseng az Asztrálsíkon.

*„Hallom dühös bömbölését. Napnyugat felől, ahol a holdakat vonyítja tehetetlen dühében.”*

## Opcionális helyszín: Mákföldek

A lánctörők kérésére elkísérhetik őket egy nem helyre, ami nem is jelent nagy kitérőt, de nagy segítség lehetne a társaságnak és ki tudja, lehet, még nyomra is bukkannak. Elmondják a játékosoknak, hogy egy közeli farmon rengeteg rabszolgát dolgoztatnak és ez igazán fájó, kényes pont a lánctörők társaságának, úgyhogy útba ejtik azt a telepet.

Fontos! Ezt akkor használd, ha kicsit lassítani kell a játékosok tempóján, bevetheted akár az óriásos jelenetsor után is, ha úgy látod, hogy kell még játékidő.

<u>A telep:</u>

Két egyszintes épület az egyik kissé jobban karban tartva, mint a másik. Az épületek körül hatalmas megmunkált földek, amiken zöldellik a méter magasra nőt mák gubói. A földeken emberek dolgoznak, minden második munkásra jut egy fegyveres felügyelő, aki figyel arra,

hogy mindenki a megfelelő lelkesedéssel végezze a dolgát, ellenkező esetben egy jól irányzott ostorcsapással ösztökéli nagyobb odaadásra.

A rosszabbik épület nem más, mint a rabszolgák szállása, kissé roskatag hatalmas csónakház az összes berendezés néhány pokróc illetve szalmaágy, minden rabszolgának egy. Nők, férfiak egy helyütt, még gyerekek is találhatóak.

A jobbik épület kétfelé van osztva az egyikben a telep vezetője él nejével, az ő berendezési tárgyai kissé előkelőbbek, mint a szomszédos részben élő katonáké. Az őrök mellett két gépszolgában ülő gnóm is segítségükre van a néha-néha erre tévedő kalandorok, nomádok ellen, akik fosztogatni vagy ki tudja, mit csinálni jönnek ide.

Az élet itt nem valami érdekes így időről időre a katonák a rabszolganőkön/ férfiakon töltik kedvüket, néhanapján mikor valami ünnep van még egymásnak is eresztik őket, de figyelnek, hogy egyiknek se essen túl nagy baja, hiszen nem az ő tulajdonuk és tudják, hogy a főnök nem szereti, ha megrongálják a portékáit! Ha alaposan körbenéznek, akkor vagy a gépszolgákon elrejtve vagy a telepvezető egyik ládájának dupla aljában találhatnak papírokat, amiken egyértelműen Oxar jelét vélhetik felismerni, a tapasztaltabbak. Bizony a rabszolgatelep és a mákültetvény régi barátunk tulajdonát képezi!

## Egy óriás vacsorája:

Ahogy egyre nyugatibb irányba haladnak a karakterek egyre kevesebb erdős folt esik az útjukba és egyre inkább nyúlnak el füves területek. Egyik alkalommal mikor egy erdősebb terület közelében állnak meg pihenni mozgolódásra lesznek figyelmesek. Először csattogás, olyan mintha valami lezuhanna, majd puffanás, recsegés, és a zaj valami nagytól érkezik. Majd nem sokára valami fütyülésre is figyelmesek lesznek. Nem várat sokat magára a fura zajok tulajdonosa sem. Egy kb. 4 méter magas göndör vörös hajú leánygyermek bukkan elő. Ránézésre tizenéves korában járhat emberi mércével és erdei óriás! Zöld ruhája és a hátán átvetve egy íj fája látszik nála. Először kicsit meghökken a kalandozók láttán, de alapvetően csacsogós barátságos természet, Lazoranak hívják (függelék). Hamar összebarátkozik a karakterekkel, ha azok nyitottak rá, és nagyon érdekli, hogy mit csinálnak itt kint a vadonban? Nagyon segítőkész és lelkes, szeretne kalandokat átélni, és ha csak megneszeli, hogy a karakterek kalandozók kapva kap az alkalmon, hogy segíthessen. Tud is segíteni, ha megosztják vele, hogy milyen okból járják, a vadont szívesen elmeséli, hogy az öreg nagypapájával él innen nem is olyan messze, aki ismer minden történetet, lehet ezt is ismeri, hiszen már évszázadok óta él a környéken.

Egy emberi mércével mérve hatalmas félig földbe süllyesztett kunyhóban találják az öreget, aki először a lányra is rá akar támadni, hogy miért merik háborgatni, de közben, rájön, hogy a kis unokája az és kérdőre vonja, mit keresnek itt a vakarcsok. Gozzadnak hívják az öreget.

Meg lehet vele állapodni, hogy elmondja nekik a történetet, habár szenilis az öreg és nagyon csapongó az emlékezetébe vésett történetek még mindig elevenen élnek. De van egy feltétele! Mégpedig, hogy mivel fiatal kora óta nem evett, hozzanak neki sárkányhúst! Különben szóba sem áll velük többet!

A lány elmondja nekik, ha nagyon nekitanakodnak, hogy igazából nem sárkányra gondolt a nagyapja, hanem innen nem messze fél napra fészkel egy Wyvern család, de ő, nem mert a

közelükbe menni, pedig az öreg heti rendszerességgel zaklatja azzal, hogy hozzon neki sárkányhúst!

Ha elhozzák, neki az öreg jóízűen megsüti és elfogyasztja. Ne feledjük, hogy a Wyvernek erősen mérgezőek, habár meg van főzve csak az óriások immunisak a mérgekre a játékosok nem! Persze kínálgatja a társaságot, nem feltétlen ajánlatos elfogadni, persze ha egyik karakter sem tudja, hogy mérgező az állat ki meg lehet próbálni.

Ha jól lakott az öreg kissé ismét csapongva, de elmeséli a karaktereknek a történetet mi szerint ezeken a vidékeken vágott át egy gar Bokkar nevű ork réges-régen, hogy saját gondolataiba révedjen, megküzdött a vadon minden teremtményével, de senki nem találtatott méltónak rá és elvonult nyugati irányba ahol

*„A föld ujjai mutatnak fenyegetően az égre és ahol napközépkor egybeolvad a föld az éggel!”*

## Harc a dombokon

Az útmutatás kissé homályos, de ha követik nyugatra az elmondottakat, egy magányosan magasba nyúló sziklát láthatnak mellette egy másik, ami félbe van eltörve így támaszkodik az egyik szikla a másikra. A sziklákat követve már a sivatagos terület szélén ahol már csak ritkás a fű, már messziről egy dombot láthatnak ahol már a növényzet sem terem meg és a fehér kopár sziklák vakítóan verik vissza a fényt. A domb tetején pedig egy monolit oszlop, amiből félig kilóg az ork hérosz!

A domb alján a karakterek láthatják, ahogy pár alak jön elő a monolit mögül, portyázó orkoknak tűnnek, és amint meglátják a karaktereket tombolva, kérdés nélkül rontanak nekik. Több mint egy tucatnyian vannak, és furcsa zörgéssel támadnak, fegyvereik fogai veszélyesen csillognak. Mindeközben míg csatáznak a karakterek, a domb mögül egy nagy repülő szerkezet emelkedik fel (vagy sok kicsit, ahogy neked tetszik) és fémköteleket lő a monolitra azt kiemelve, elhappolva a játékosok elől a héroszt. A karakterek harca kilátástalannak tűnhet,

de nem várt segítséget kapnak, gar Bokkar első embere mesteréhez vezette embereit és most besegítenek a játékosoknak. Együtt szórva szét a pária orkokat.

Míg a karakterek harcolnak a Kahrei csodaszerkezet elrabolja a tehetetlen hérosz testét és elviszi valahova.

Viszont a harc végeztével a kóborlók vezetője kiáll a karakterek elé és társai nevében felesküsznek, hogy segítenek mesterük híveinek megóvásában és követik őket vissza Nandahalaba, hogy ha harcra kerülne, sor első sorból vezethessék a küzdelmet.

## NJK:

Félszakáll, 8. Tsz-ű törpe tolvaj:

KÉ: 41/46 VÉ: 127

TÉ: 52 CÉ: 44/54

Rövidkard: (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+1)

Kahrei nyílpuska: (Tám/kör: 3, Sp: 1k3)

Alkarvédő

Zakruli származású törpe. Besurranó tolvajként kezdte pályafutását. Egy rosszul sikerült akció alkalmával összetűzésbe került egy boszorkánymesterrel, aki megégette a fél arcát, így annak bal felén a szakálla már soha többé nem nőtt ki. De ragaszkodik a hagyományhoz, így a másik felén sem borotválja le, innen kapta nevét is. Oxart még akkor ismerte meg, mikor a vezér még fiatal volt, és minden betevő falatért megküzdött. Majd hosszú évekig nem találkoztak, és az elsők között volt, akivel újra felvette a kapcsolatot, mikor visszaérkezett a városba, így nem volt kérdéses, hogy a törpe az elejétől fogva mellette dolgozott.

Mimóza, 8. Tsz-ű félelf fejvadász:

KÉ: 40/38 PP: 33

TÉ: 95

VÉ: 168

CÉ: 28

Hosszúkard: (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+4)

Kahrei nyílpuska: (Tám/kör: 3, Sp: 1k3+4)

Háromágú hárító tőr

Nevét arról kapta, hogy mindig csendes és ritkán szól. Ezt a tulajdonságát értették sokan félre (vesztükre). Mimóza a Via Sheni Fehér Tigrisek tagja volt. Habár a klán nem arról híres, hogy orgyilkosokat képez, de náluk is akadnak ilyen képességekkel megáldott tagok. Ilyen volt Mimóza is, akinek mást sem tanítottak egész életében, hogy miképp kell kioltani mások életét. Ebből lett elege, hogy csak fegyverként tekintenek rá, és ezért elhagyta a klánját. Hogy miképpen vetődött Oxar mellé, nem tudni, egyikük sem beszél a dologról, de már vele volt mikor visszatért a városba. Ha szükség van rá szemrebbenés nélkül elveszi bárki életét, de erre nagyon ritkán kerül sor, az illuzionista pedig tiszteletben tartja a döntését.

Miskwa, 2. Tsz természet sámán

A fiatal sámánnak elege van, hogy a szellemek jól láthatóan rossz szemmel néznek a városra, és hogy ezért neki személyesen is ilyen körülmények között kell, ilyen dolgokat átéljen. Már-már azon volt, hogy végleg elhagyja ő is a várost mikor Oxar egyik embere megtalálta és üzletet ajánlott neki. Segítsen a város ellen, legyen a belső emberük és sosem kell nélkülöznie, sőt ha a városban új rend lesz ő lesz a fősámán és akkor senki sem tudja kénye kedve szerint ugráltatni. Így már pár hónapja folyamatosan jelent a Kahrei bűnvezérnek. A játékosokkal is azért tart, hogy szemmel tartsa őket és, hogy hátráltassa útjukat, ha tudja. Annál több esze van, hogy nyíltan szegüljön velük szembe, annál gyávább ő, de titokban apróságokkal visszatarthatja őket, csak végső esetben fedi fel ellenséges mivoltát. Ha nagyon muszáj képes megvédeni magát Természet, Halál szférájú varázslatokkal van felszerelkezve és 16 Mp-ja van ezekre a varázslatokra. Fizikailag nem számottevőek a képességei.

Crantai kóborló, 5 fő:

KÉ: 20

TÉ: 95

VÉ: 115

PP: 25 (Mf)

Kéklunír hosszúkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10+4)

AME, MME: 6+50 (statikus+dinamikus) = 56

Ép: 35

Fp: -

Feketelunír pikkelyvért: SFÉ: 6

Magas, remekbe szabott éjfekete pikkelyvértet és koponyás sisakot viselő harcosok. A kyrek által eltiport Cranta se nem élő, se nem holt bajnokai. Korokkal ezelőtt kovácsolt fegyverzetük még mindig olyan jó állapotban van, mint amikor magukra öltötték, felövezték.

Thurdashg Gubluk, ork crantai kóborló:

KÉ: 22 AME, MME: 25 (statikus)

TÉ: 120 Ép: 38

VÉ: 115 Fp: -

Kéklunír hosszúkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10+4)

Feketelunír pikkelyvért: SFÉ: 6

Alacsonyabb, de sokkal szélesebb, mint társai. Nem használ Pszit, cserébe sokkal képzettebb harcos. Pszi-pajzsait egyik harcosa építette. Életében gar Bokkar testőre volt.

Megjegyzés: Fekete vértjük (SFÉ: 6, MGT: 2) és kék kardjuk (KÉ: 16, TÉ: 34, VÉ: 31, Sp: 1k10+2) mágikus, értékük 50.000 arany - vagyis 50 mithrilpénz. Sisakjuk, tőrük vöröslunírból készült, értékesek, de nincsenek csodás tulajdonságaik. Nem egy Értékbecslésben jártas karakternek indul majd meg a nyálelválasztása a kincset érő fegyverzet láttán.

**A gro-ugoni páriák:**

Ork páriák, 5. Tsz-ű harcosok, 7 fő:

Erő: 17, Egészség: 16

KÉ: 27 MME: 2

TÉ: 82 Ép: 13

VÉ: 132 Fp: 75

AME: 0 Lánckard (Tám/kör: 2, Sp: 1k10+6)

Pikkelyvért: SFÉ: 3

Pikkelyvértes, robusztus testfelépítésű, szürkés szőrű ork harcosok. Roppant markukban hihetetlen külsejű, egy dühös darázsraj fülsértő hangját hallató kardok vannak.

Hrog Wuggdarr, 8. Tsz-ű ork gar Bokkar-sámán:

Erő: 14, Egészség: 14, Intelligencia: 14

| | |
|---|---|
| KÉ: 36/51 | AME: 0 |
| TÉ: 80/115 | MME: 4 |
| VÉ: 125/105 | Ép: 10 |
| MP: 35 | Fp: 78 |

Lánckard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10+5)

Varázslatok: Vérzés 35 MP-ért (1k10 Fp/kör 8 körig, minden 10. Fp után 1 Ép), Végzetköntös (+15 KÉ, +35 TÉ, -20 VÉ, nem érez fájdalmat, tehát az Fp-i elfogytával is tovább küzd)

A harcosok mögött egy őszes szőrű, csorba agyarú, már pocakot eresztett hím áll, aki egy barbár rajzolatokkal borított szarvasbőrt kanyarított maga köré. Nyakában koponyalánc, fején byzonkoponya. Ő nem más, mint Hrog Wuggdarr, a Könnyontó. Alantas pária létére a nagy Birak Gal Gashad bizalmasa volt, halott barátja parancsát teljesíti, és a Farkasszellem gyermekeinek fenyvesföldi törzseit keresi. Gro-Ugon partjainál megegyezett a viharkeltők törzsével, akik átszállították az általa kiválasztott pária nemzetségeket a nagy vízen. Ő találta ki, hogy egy ideig Kahre egyik bűnszervezetének csempésszenek, amiért fegyvereket kértek. A sokat látott sámánnak valóságos arculcsapás a Nandahalában megtapasztalt ork-ember szövetség, megfogadta, hogy ezért az istenkáromlásért a vérüket veszi. Hrognak három éve, még a hajóút elején megjósolta a viharkeltők törzsének egyik sámánja, hogy héroszát védve fog elesni. Ő legalábbis így értelmezte a révült Vordak-sámán zavaros halandzsáját. Amikor Oxar átadta nekik az „ordaskardokat”, azt is elárulta nekik, hogy hol találják gar Bokkar tömlöcét, önként jelentkezett, és megkereste féltve őrzött Végzetköntösét. Ezt a bűvös bőrköpenyt akkor öltik magukra az ork sámánok, amikor érzik, hogy az utolsó csatájuk közeleg, amit ha valami módon mégis túlélnek, mérhetetlen szégyenükben tüstént öngyilkosok lesznek. Halála után legidősebb tanítványa, az eszes, megfontoltabb Grubod Owdlosh lesz a vezető.

**Urria gyermekei:**

Elf harcosok, 4. Tsz-ű harcosok, 7 fő:

| | |
|---|---|
| KÉ: 35/33 | Ép: 12 |
| TÉ: 75 | Fp: 42 |
| VÉ: 128 | Hosszúkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10) |
| CÉ: 53 | Elf íj (Tám/kör: 2, Sp: 2k6+2) |
| AME, MME: 2 | Sodronying: SFÉ: 3 |

Lombzöld köpenyekbe burkolózó szőke vagy ezüstszín hajú harcosok, akik káprázatos ügyességgel harcolnak. Arcukat harci ábrák díszítik, fegyverzetük fényesen csillog a napfényben.

**Oxar zsoldosai:**

Rabszolgavadászok, 3. Tsz-ű harcosok:

| | |
|---|---|
| KÉ: 21/22 | Fp: 40 |
| TÉ: 50/49 | Rövidkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+1) |
| VÉ: 125/115 | Dobótőr (Tám/kör: 1, Sp: 1k6) |
| AME, MME: 1 | Kis pajzs |
| Ép: 11 | Sodronying: SFÉ: 3 |

Orgyilkosok, 4. Tsz-ű fejvadászok:

| | |
|---|---|
| KÉ: 35 | AME, MME: 2+15 (statikus) = 17 |
| TÉ: 70 | Ép: 12 |
| VÉ: 135 | Fp: 50 |
| PP: 15 | Hosszúkard (Tám/kör: 1, Sp: 1k10+2) |

Sodronying: SFÉ: 3

Lopózás: 42%, Rejtőzés 42%, Mászás 51%, Esés 34%, Ugrás 34%

Gépszolga:

Egy speciálisan átalakított gépszolga, amit két gnóm mérnök készített. Úgy van átalakítva, hogy bele tudnak ülni a gnómok és így irányítva tudnak harcolni benne. Mivel a gépszolga test nem érez fájdalmat az Ép-it kell leverni, ha azok elfogynak, a gnómok megadják, magukat nem harcolnak tovább.

KÉ: 22

TÉ: 88

VÉ: 119

AME, MME: 4

Ép: 35

Fp: -

SFÉ: 6

Láncos buzogány (Tám/kör: 1, Sp: 1k6+8)

Lazora:

Az óriáslány, még fiatal, emberi mércével mérve alig múlt 14. Lángvörös fürjei vadul csapkodnak körülötte, ahogy széles gesztusokkal beszél. Márpedig elég sokat beszél, mindig van mit mondania, hiszen öregapja történetein nőtt fel és imádja őket. Kifejezetten barátságos természet és már rég elment volna abba a híres városba ahol állítólag még óriások is élnek, de

nem hagyhatja magára öregapját. Élteti a természet és a vadászat, szereti, az állatokat csak olyan nagyon törékenynek tartja őket is. Világfájdalma, hogy nem lovagolhat soha!

Gozad:

Az idős óriás megette már a kenyere javát. Nem is minden pillanata tiszta már, a szenilitás szép lassan ragadja el épp elméjét. Lehet ezért is mesél folyamatosan történeteket, hogy el ne feledje azokat. Rettentően szétszórt és csapongó természet, külön figyelni kell arra, hogy témánál tartsák egy beszélgetés folytán. Ellenségesnek nem mondható ő sem, habár vele óvatosan kell beszélni hamarabb ért félre dolgokat és gurul dühbe.

**A Lánctörők kalandozó csapat:**

Ez a kalandozó csapat a Láncbarátok egyik rabszolgahajóján kovácsolódott össze, amikor a tiadlani unokatestvérek két hasonszőrű alakra bukkantak a rengeteg mocskos, lesoványodott szerencsétlen között. Sikerült megszökniük, és azóta együtt vándorolnak a kontinens hátán. Útjuk most a Távol- Nyugatra vitte őket, mert Hom atya a crantai utódnépeket kutatja.

Hom Toan, 5. Tsz-ű Nastar (Krad)- pap:

Jellem: Rend, Élet

Egészség: 13, Intelligencia: 18

| | |
|---|---|
| KÉ: 19 | Ép: 9 |
| TÉ: 39 | Fp: 56 |
| VÉ: 91 | AME: 7+29 (statikus)=36 |
| PP: 29 | MM: 6+29 (statikus)=35 |
| MP: 45 | Tőr: (Tám/kör: 1, Sp: 1k6) |

Zárnyitás: 45%, Szakács szakma Af, Ősi nyelv (Crantai), Af, Legendaismeret Mf

Nastar eme papja egy kék csuhás, hórihorgas fiatalember, akinek haja fekete, szeme pedig enyhén metszett. Tekintete egy tudásra szomjas emberé, csillog az értelemtől. Nyakában az aranykör lóg egy vékony láncon, egyetlen fegyvere egy keleties tőr. Barátságos alkat, aki hadarva beszél, mintha minden mondanivalóját egyszerre kívánná a beszélgetőpartnerére zúdítani.

Werin Miban, 4. Tsz-ű kardművész:

Jellem: Rend

| | |
|---|---|
| Erő: 15 | PP: 24 |
| Gyorsaság: 16 | Ép: 8 |
| Ügyesség: 16 | Fp: 62 |
| Egészség: 14 | AME: 4+24 (statikus)=28 |
| KÉ: 36 | MME: 5+24 (statikus)=29 |
| TÉ: 67 | Slan-kard: (Tám/kör: 1, Sp: 1k10+2) |
| VÉ: 109 | Kardművész vért: SFÉ: 4 |

Fegyvertörés Mf, Nyelvtudás (Ork) Af 3.

Werin Hom unokabátyja, de a legtöbb embertestvéreknek nézi őket. Szintén magas, de gyenge kuzinjához képest izomzata jól kidolgozott. Hollóhaját hosszúra növesztette, szája felett gondosan nyírt, vékony bajusz ékeskedik. Felsőruházata narancsszín, takanja fehér, lábain szarvasbőr csizmák. Nyaka bal oldalán ronda forradást látni, amit még a gro-ugoni határvidéken gyűjtött be. Csendes, inkább a szószátyár Hom beszél helyette.

Fabris Dalmon, 3. Tsz-ű renegát tűzvarázsló:

Jellem: Rend

| | |
|---|---|
| Egészség: 15 | MP: 18 |
| KÉ: 20 | Ép: 10 |
| TÉ: 45 | Fp: 32 |
| VÉ: 114 | AME: 3+17 (statikus)=20 |
| PP: 17 | MME: 7+17 (statikus)=24 |

Hosszúkard: (Tám/kör: 1, Sp: 1k10)

Alkarvédő

Pikkelyvért: SFÉ: 3

Fabris erigowi születésű, látszik rajta a távoli ősök kyr vére, mert haja hamuszürke, szeme pedig zöld, mint Weila smaragdja. Sogront imádja, de semmi köze a Délvidék tűzvarázslóihoz, vagy Toron sogronitáihoz, akik meghajtották térdüket a háromfejű szörnyisten szolgái előtt. Ruházata színeiben a fekete és a szürke színek dominálnak. Modora olyan, mint a lópokrócé, a legtöbben egy faragatlan fegyverforgatónak nézik. Ellenfelei csapásai elől egy pikkelyvért védi.

Eren se Worudal, 4. Tsz-ű Ereni Kékköpenyes:

Jellem: Élet, Rend

| | |
|---|---|
| Erő: 15 | TÉ: 69 |
| Gyorsaság: 16 | VÉ: 121 |
| Ügyesség, 13 | Ép: 12 |
| Egészség: 15 | Fp: 53 |
| Szépség: 16 | AME: 1+29 (statikus)=30 |
| KÉ: 30 | MME: 0+29 (statikus)=29 |

Két hosszúkard: (Tám/kör: 2, Sp: 1k10/1k10)

Brigantin: SFÉ: 3

Kétkezes harc Mf, Szexuális kultúra Af, Hamiskártya Af

Eren egy korán kopaszodó, kék szemű, igen kellemes arcú nemesifjú. Kék köpenye rögtön elárulja, mely híres alakulathoz tartozik. Tipikus erv, aki szereti az élet örömeit, legyen az egy meleg étel, egy tüzes ital, egy izgalmas kártyaparti, egy forró fürdő, egy kényelmes ágy, vagy egy még forróbb menyecske. Vagy ebben a sorrendben. Ruhái az erdő színeit idézik, és mindössze két ékszert visel: egy arany pecsétgyűrűt és egy vadkanagyarból készített nyakláncot. Remek kétkezes harcos, általában mindkét pengéjét támadásra használja. Brigantin páncélt visel. Gyakran civakodik a tűzvarázslóval, mert az nehezen tűri, hogy Eren mindig elszórja a pénzét, utána meg tőle kér kölcsön.

# Wywern

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1 (fészken 2-5)
Termet: N (3.5 m hosszú)
Sebesség: 140 (L) 25 (SZ)
Támadó Érték: 65
Védő Érték: 95
Kezdeményező Érték: 28
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/1k6
Támadás/kör: 3 (karom/karom/harapás)
Életerő pontok: 38
Fájdalomtűrés pontok: 78
Asztrális ME: -
Mentális ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. Tp.: 230

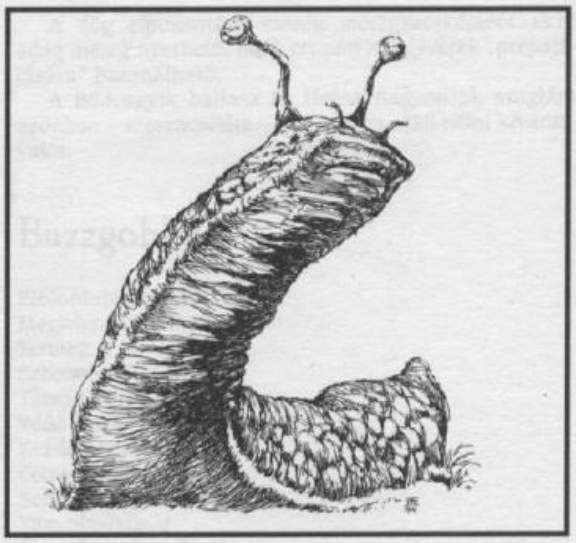
A wyvernek a sárkányfajzatok közé tartoznak, bár még a legkisebb korcs sárkányok mellett is eltörpülnek; ritkán nőnek nagyobbra egy bölénynél. További fontos különbség, hogy a legtöbb igazi sárkánnyal ellentétben a wyverneknek csak négy végtagja van: egy pár szárnyuk és egy pár lábuk. (Hosszú és hajlékony farkukat viszont adott esetben használni tudják különféle tárgyak megragadására.) Gyors és kecses repülők, a levegőben igen otthonosan mozognak, és szemmel látható élvezettel vitorláznak a hegyvidéki szelek szárnyán. Ragadozók, elsősorban vadkecskéket és vadjuhokat fogyasztanak, de nem riadnak vissza a nagyobb testű növényevők elejtésétől sem. Párosan fészkelnek meredek, megközelíthetetlen sziklaszirteken, és ha emberi település van a közelben, bizony előfordul, hogy megdézsmálják a nyájakat. Ezért is tartják őket rosszindulatú szörnyeknek, pedig valójában egyáltalán nem gonoszak; egyszerű vadállatok, akik ott szerzik be az élelmüket, ahol tudják.

A levegőből a wyvernek borotvaéles lábkarmaikkal támadnak, és harapnak is mellé (hosszú, hajlékony kígyónyakuk van). Ha a földre kényszerülnek, jóval kevésbé magabiztosak; ilyenkor csak harapni tudnak, és negatív módosítók járulnak harci értékeikhez (KÉ:-10 TÉ:-15 VÉ:-35). Amíg azonban tehetik, a levegőben maradnak; egy wyvern csak akkor száll le a talajra, ha elveszti Fp-inek háromnegyedét, s ezenkívül legalább 2 Ép-t. Vastag pikkelyeik 3-as SFÉ-t biztosítanak számukra. Marásuk mérgező, sikertelen egészségpróba után 1k3 kör alatt ható, 4. színtű idegméreg hatása; 1k6 kör alatt halál, sikeres egészségpróba után 3k6 körig tartó görcsöket okoz - embernagyságú prédával néhány perc alatt végez. A mérgük nagyon lassan bomlik el, napokon át a zsákmány testében marad - olyan állat húsából enni, amivel wyvernharapás végzett, egyenértékű a halálos ítélettel. A méregnek ezt a sajátságát gyakran kihasználják az orgyilkosok, mivel egyébként áttetsző, szagtalan váladék, és kesernyés íze különféle fűszerekkel könnyen álcázható. Használata csak azért nem terjedt el szélesebb körökben, mert nagyon nehéz hozzájutni és frissen tartani. Ugyanis ha az eleven wyvern szervezetéből kikerülve nem jut azonnal valami más élőlény vérkeringésébe, órák alatt elveszti hatékonyságát. (Maguk a wyvernek természetesen immunisak a saját mérgükre.) Ennek ellenére az alkimisták minden pénzt megadnak egy frissen csapolt adagért.

A természettudósok körében késhegyre menő viták dúlnak afölött, hogy ezeket a furcsa lényeket a sárkányok távoli őseinek, vagy épp ellenkezőleg, elkorcsosult ivadékainak tekintsék-e. Az átlagos kalandozó számára ez azonban nem sokat számít; ha szembekerül egy feldühödött wyvernnel, bizony vigyáznia kell az irhájára!

# Ceph

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: N
Sebesség: 30 (SZ)
Támadó Érték: 66
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: –
Sebzés: 1k10/1k10
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: 100
Asztrál ME: –
Mentál ME: –
Méregellenállás: 7
Pszi: –
Intelligencia: Állati
Jellem: –
Max. TP.: 25



A ceph különös, földben élő puhatestű. Leginkább óriás meztelencsigára hasonlít, átmérője másfél-két méter, hossza pedig nemritkán eléri a tíz métert is. Egész életét a föld alatt tölti, apró férgekkel, rovarokkal táplálkozva. Széles alagutakat ás a laza talajba, nyálkás üreget hagyva maga után. Az alagút ásására különös módszert fejlesztett ki: az előtte lévő földet egyszerűen lenyeli, majd, az emészthető táplálékot kivonva, maga mögött hagyja.

Nem túlságosan érzékeny a külvilág iránt, az ingereknek csak egy töredéke jut el csökevényes agyába. Nincs sok olyasmi, ami eltérítheti útjáról, ha azonban valamiféle ellenállásba ütközik, megmakacsolja magát, és mindenáron le akarja küzdeni az akadályt.

Ha ez az akadály netán egy karakter, úgy több veszély is fenyegeti. Ha nem elég óvatos, a ceph egyszerűen lenyeli és megemészti. Persze a lény csak a béna vagy mozgásképtelen emberekre jelent valós veszélyt, másokat – ismerve a ceph sebességét – nem fenyeget elnyeletés. A legázolás lehetőségével azonban mindenkinek számolnia kell – ennek veszélye akkor áll fenn, ha a karakter zsákutcába szorul és nincs hová menekülnie. Ilyen esetben egyetlen megoldás marad: elijeszteni vagy elpusztítani a cephet, mielőtt az megölné áldozatát. Ha a ceph elveszíti Fp-inek háromnegyedét vagy Ép-inek felét, megfutamodik, beszüntetve minden támadást. A legveszélyesebb fegyvere azonban mégis két kocsánya. Valaha ezeken foglaltak helyet a szemek, a fejlődés során azonban teljesen eltűntek – a ceph tehát vak. Két szemtartó kocsányát viszont remekül tudja buzogányként használni. Mivel ezek a szervek rendkívül mozgékonyak, a ceph támadásai még gyakorlott kalandozókra is veszélyt jelenthetnek. Mindkét kocsányával minden körben egyet-egyet támad. Támadásai nem összehangoltak, hiszen nem látja ellenfelét, azonban a kocsányok hihetetlenül gyorsak és a legváratlanabb irányokból képesek lecsapni, ezért komoly veszélyt jelentenek.

Arra, akit netán elnyel a rém, szinte biztos halál vár: a ceph belsejében olyan erős savak dolgoznak, hogy azt semmilyen élőlény nem állhatja soká; kö kör alatt minden emberkéz alkotta eszközt, használati tárgyat és ruhadarabot megsemmisít, majd sort kerít az immár védtelen test megemésztésére is. Akit maga alá temet, az veszít körönkét 5k10 Sp-t, mindaddig, amíg ki nem tud menekülni. Természetesen ilyen helyzetben semmiféle cselekvés sem lehetséges.