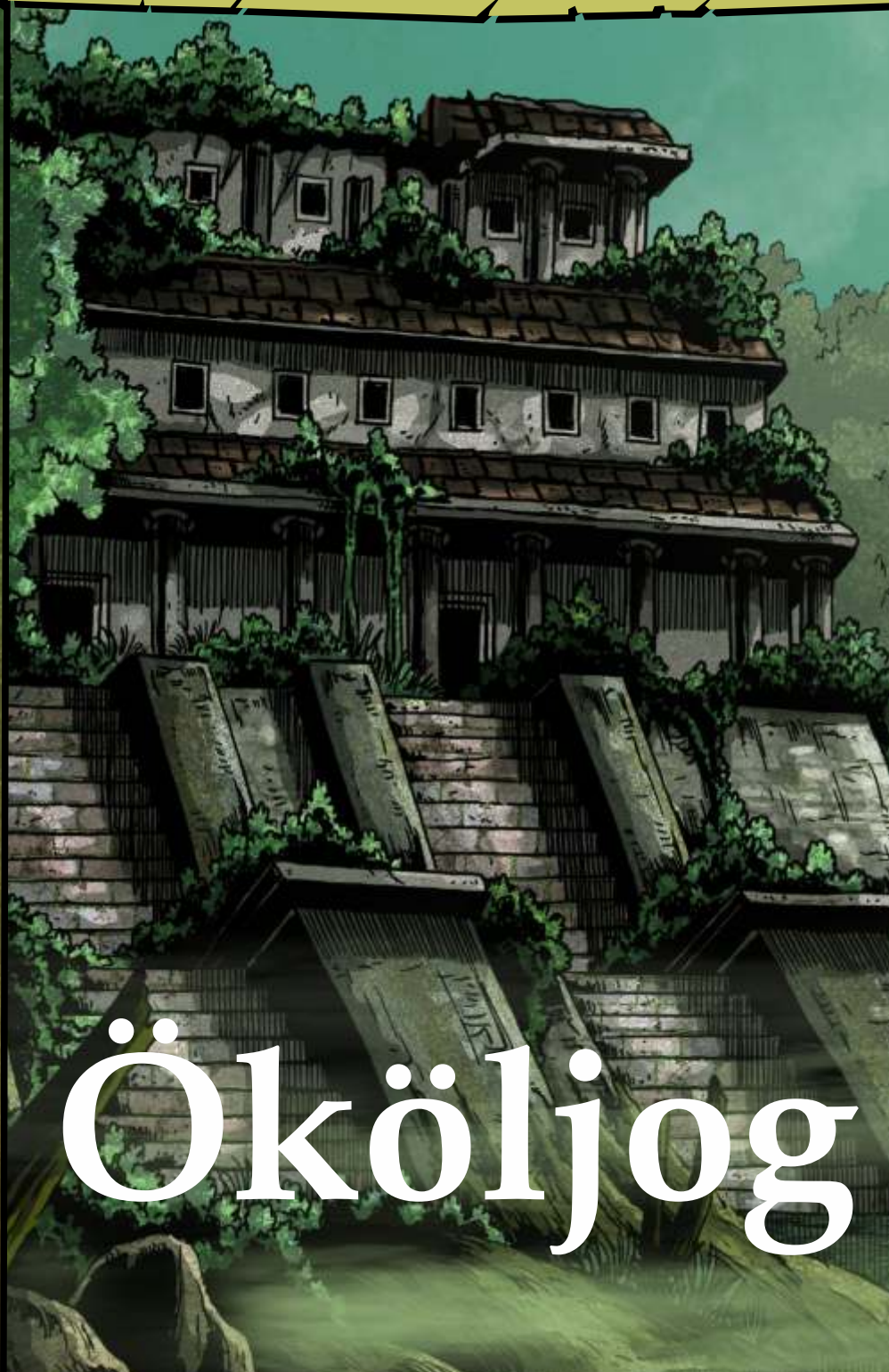


XII. Vándorkrónikák Tábor és Találkozó Kalandmodulja
5-7. tapasztalati szintű karaktereknek

Shalafi del Necro és Gulandro

MAGUS

avagy
a kalandorok krónikái



Ököljog



Ököljog

XII. Vándorkrónikák Tábor és Találkozó Kalandmodulja

5-7. tapasztalati szintű karaktereknek

ÍRTA: Shalafi del Necro és Gulandro

GRAFIKA: Halmi Zsolt

HELYSZÍN: Észak-Ynev, Vinisila-síkság, Tuth-Lagor Üllője

IDŐPONT: P.sz. 3718. A Tudomány hónapjaiban, Krad Kvartjának Első (Ifjak) Havában

KRÓNIKÁK.HU

2018.

TARTALOMJEGYZÉK

Líthas Kalandmester.....	1
Hangulatkeltő novella, I. Metamorfózis.....	2
Hangulatkeltő novella, II. Filozófusok	3
Hangulatkeltő novella, III. Fiatalok.....	4
Háttér és az előzmények, Tuth-Lagor Üllője	6
Háttér és az előzmények, Cronqvist-követők szektája és a Filozófusok kalandozó falkája	7
Milliókért a pokolba?.....	8
Megbízás és bemesélés	11
Az Al Ratta küldöttség	12
Emberi falvak (helyszín)	13
Snil Települések (helyszín)	17
Száraz helyek (helyszín).....	20
I. Száraz hely: Phet menedéke	21
II. Száraz Hely: Sogron pihenője.....	22
III. Száraz Hely: Kaoraku megállója.....	23
Elf temető (helyszín).....	24
Elf Égi Hajó roncsai (helyszín)	25
A hajónapló	26
1. látomás	26
2. látomás	27
3. látomás	28
Az EGO párbaj	29
Herbalista lehetőségek az Üllő területén	31
Véletlenszerű találkozások az Üllő területén	33
Mordakok (opcionális helyszín)	35
Kefaar (opcionális helyszín)	36
Szervezetek beavatkozása	37
Ziggurat (helyszín)	39
Az Anvil (helyszín)	42
Démonokról általában	45
Befejezés	46
Melléklet a Nem játékos karakterekről	47
Baráti jobb és a Segítő kéz	48
Elf különítmény.....	48
Askidos	49
Darion	50
Shen	50
Treen	51
Zeidar	51
Boralvario	52
Cronqvist-követők szektája	52
Mszéiuob	53
Ikrek	54
Vi'arr, a kiméra lovag	55
Sol és Tiár	55
A szemek	56
A Szeszmester	56
Testőrök	57



Novák Csanádnak, a Crantai Birodalomért (is)

Líthas Kalandmester,

Köszönjük, hogy velünk együtt veszel részt ebben az utazásban, ami egy hosszú és néhol rögzös útnak csupán megállója, de mint minden megálló számunkra ez is ugyanolyan fontos mint bármely más mozzanat. Hosszú út áll mögöttünk, sok rendezvény, sok arc aminek köszönhetően elmondhatjuk, hogy négy rendezvény közös erőfeszítésével jöhet létre a tábor ahol az alábbi kalandot is prezentáljuk. Hosszú volt az út a **Kronikák.hu** számára 2007-től, amihez csatlakozott 2013-ban a **Hősök Napja** majd a tavalyi évben meghódítottuk a keleti végeket, hogy a szerepjáték zászlaját ott is fenn hirdessük a **Regélő Főnixen** ami után már nem kellett sokat várni és idei évben elindult a **Hullámkirály** sorozat is.

Ezzel a kalanddal szeretnénk tisztelni nem csak a régebbi történetek hanem az újabbak előtt is, hiszen nem győzzük hangsúlyozni, hogy mennyire fontos az egységes világkép és az egységes világ amin játszunk. Fontos, hogy a négy rendezvényen született kalandok mind egy térben, egy Yneven játszódnak, így a szemfüles játékos és mesélő felfedezhet visszaköszönő elemeket, ismerős motívumokat a korábbi események kalandjaiból, amellet, hogy egyenesen kapcsolódik a Zenedoboz című történettel megkezdett fősodráshoz.

Karakteralkotás terén is próbálunk egy egységes képet mutatni, amivel átjárhatóak a rendezvények, így az évente megrendezett fél tucat (vagy több) alkalommal egyfajta életutat tudunk játszani együtt, az ország minden tájáról az ország minden táján! Folyamatosan bővítjük és javítjuk a felmerült problémákat, amik szintén a közösségnek köszönhetően jöttek a napvilágra, nem hiába a mondás, hogy több szem többet lát.

Próbálunk kalandjainkkal különleges témákat, különleges helyszíneket feldolgozni, hogy Ynev olyan tájait, olyan eseményeit tudjuk bemutatni, amikkel nem minden nap találkozunk még a nem hétköznapi kalandozó sem. Próbáljuk elővenni a *Bestiáriumban* is ritkábban használt lényeket, próbáljuk őket felhasználni, hiszen nem véletlenül részei a világnak, jelen vannak azért, hogy elő is kerüljenek a kalandokban.

Jelen kalandmodulunk elkészültében nagy segédelmünkre volt **Halmi Zsolt** grafikus első ízben (és reméljük nem utoljára), aki illusztrációval keltette életre a szövegben megfogalmazott Tuth-Lagor Üllőjének világát. Az ő munkáját segítette és egészítette ki **Zorgel Erika** a borító színezésével és **Zsuga Fruzsina**, a digitális festéssel. A helyszín kiválasztásában nagy segítségünkre volt **Magyar Gergely**, az általa megrajzolt digitális Ynev térképével. Köszönjük nekik is a közreműködést.

Az ajánlásban is szereplő **Novák Csanádnak** így néhány határral odébb, de köszönjük, hogy annak idején mind a M.A.G.U.S. szerepjáték kiadványaiban, mind pedig a Valhalla egyéb médiumaiban (honlapján) olyan anyagokat hagyott ránk rajongókra, amelyeknek szívesen és könnyebben lehetett felvenni a fonalát. Az alábbi munkánk megítélésén múlik, hogy érdemes volt e így tennünk, ez pedig csak azon mérhető le, ki hogyan éli meg (és túl) a kalandot.

Minden kalandmesternek jó mesélést és minden kalandozónak jó játékot kívánunk!



Hangulatkeltő novella

I. Metamorfózis



Az utca hangjai lassabban múltak csak el, mint korábban. Ez is feltűnt neki. Az árnyak azonban mind elevebben várták a sarokban, hogy átvegyék a lassan visszavonuló fény helyét. S mintha egyre mohóbban is tennék. Mire a földszintről felszivárog hozzá a vacsorára hívó himnusz első szólama evőeszközök fémes összekoccanása és fatálok tompa puffanásaként már azt is elfelejti, hogy pontosan hol van.

Az utazás összemossa a tájakat, városokat, arcokat, heteket. A Vinisila-síkságon történtek óta semmi sem ugyanaz és mégis ... mintha minden egy nálánál ősbibb óramű kattogásába illene bele. Azonban nem Kahreban csiszolt apró fogaskerekek és kalapácsok csengése ez, annál sokkal természetesebb, ínak és csontok rugójára járó mesteri mű ... ami lassan átveszi a helyét annak, ami gyenge, ami fiatalabb és halandóbb. Ahogy a sötétség a fénynek.

Emlékszik a kastélyra, a sosem múló bál képeire és társai egyre meglepettebb arcára, amiben ő is osztozott. Egy ideig. A sövénylabirintusban örökké ölelkező párokra, amik már a nagyszülei korában is szerették egymást és akkor is együtt lesznek, akkor is kacér mosolyt váltanak a holdfény alatt, hogyha már mindenkinek elfeledték a nevét, akit ő most ismer, mindazokét, akiket élete során valaha megismert ... na jó, kivétel talán az elfet. De az elfek mindig mindenben kivételek.

Az a kapu, ami a pincébe vezetett, az csak egy kapu volt. Az igazi ajtó, ami a kriptában várta őket egy sokkal mélyebbre vezető utazást nyitott meg előtte, akármennyire elleneztek vagy féltették a társai. A győzelemhez áldozatra van szükség, az áldozathoz pedig ... lelkiere. Ők nem sejtették, hogy a kriptában heverő *dolog* gyökerei mélyebbre hatolnak a borospincénél, vagy a szőlőnél, amiből a bor készült, de éppolyan lucskos és nedves helyről, ahol az élet a maga fénytelenységében egészen más törvényeket ismer.

Az alatt a csillagtalan éj alatt olyan erők gyülekeznek és fenekednek, amelyek versenyt felejtenek az idővel, korcskardú hatalmasok vívják a világ teremtésével fogant csatáikat az ember számára felfoghatatlan léptékekkel és taktikákkal. Hevességük pedig olyan, hogy a legkisebb hadmozdulat, kisszerű győzelem évszázados hullámokat vet a felszínen élők világában. A fényben születettek pontosan tudják hol van ez a hely, valaha nevükön nevezték a küzdő feleket, de mára már csak a mesék, a legendák és a félelem maradt meg.

Ott a sötétben született újjá, ott a mélyben lett része annak a harcnak, amiben ha csak pajzs is lehet a társai számára, hogy ők sohasem érthetik meg, minden evilági parány fölé emeli szerepe és fontossága. Ezért sem döbbsentették meg a változás első jelei a testén. Addigra már érezte és várta, hogy elkezdődjön. Szükségszerűnek érezte. Pedig csak sejtette, hogy mi vár rájuk, de tudta: őt és társait kiválasztották az előttük álló feladatra. Így hát miért is ellenkezett volna?

Így amikor a mai rohamok véget érnek az utolsó kincsért, amit még teljesen tisztán birtokolt, a lelkéért, ugyanolyan üdvözült mosollyal csatlakozik társaihoz odalent, ahogyan minden este tette mióta elhagyták a síkságot. Akár tábortűz körül, akár a fogadók kandallója mellett. A változás nem csak elfogadni tanította meg, hanem várni is azzal a türelemmel, ami csak egy igazi mélységlakó sajátja és ebben a világban, amin most kérészéletű halandókkal osztozik, ez olyan előny, ami keveseknek adatik meg.



II. Filozófusok

Frión második legjobb fogadójának tartják sokan, tizenhat szobájával és jó elhelyezkedésével pedig valóban kedvelt találkozóhelye ez a kalandozóknak. Mégsincs nyüzsgés és mégsincs nagy forgalom. A sarokban, az ablaknak vetett háttal egy fiatal bárd dűnnyög zenére. A magas pultot támasztó túlélrett igrac azonban magában elkönnyveli, hogy túlságosan is fiatal.

Kora ellenére szőke haja megtagadta az őszülést, félhosszúnál is tovább növesztette mostanra. Hiányolja a lantját, az asztalok közönségéből néhány régi arcot, de legfőképpen a pár utcára lévő Taverna kényelmét, amit a találkozó miatt hátra kellett hagynia. Messze földön érlelt sörök sem csillapítják nyugtalanságát, amit az előtte álló beszélgetések miatt érez.

- Jó színben vagy, Pakáj – szólítja le a középkorú nő, mintha csak nem több év telt volna el utolsó élőben zajló beszélgetésük óta. Szarvasbőr köpönyegét lazán ejti egy szomszédos székre és a pultost ékszeres kezének legyintésével küldi látszólag valami italért, de még inkább pár pillanatnyi zavartalanságért.
- Ahogy a te szépséged sem képes fakulni, Lora – mosolyodott el szélesen Pakáj tudomásul véve, hogy a ma esti színdarab első felvonása elkezdődött. A főpróba elmaradt, a sűgőfülke üres.
- Tudod, hogy csak te hívsz már így? – kérdezi a nő játékosan, miközben helyet foglal.
- Sohasem állt rá a szájam a rangokra – bólintott Pakáj, miközben a palackból újabb arany nedűt öntött egy tiszta pohárba, amit a pult mögül halászott ki.
- Azért csak elég jól elboldogultál mindig is hercegekkel, bárókkal – Lora, akit már csak kevesen hívtak így, zavartalanul emelte fel a palackot és húzta meg olyan nőietlenül, ahogy csak erejéből telt – de legfőképpen talán a grófokkal értetted meg magadat.
- Ront'e Rone messze jár már és szavát adta, hogy dolgainkba nem üti az orrát ameddig ...
- Az aszisz halott, a Hajnalvár kudarca nagyon sokba került mindannyiunknak és Akhion túl óvatlan volt délen.
- Senki sem látta előre, hogy a bukott Kegyelet él és mennyire veszedelmes ...
- Mindannyian láttuk az Örök Város bukását már egyszer, mágiától eltorzult fellegek táncát és ahogy keserű terhüket a Lar-dorba könnyezik. Ne mondd, hogy nem láttuk előre a veszélyt. – szavai kedvesen siklottak, de szeme vágott a kibontott hajzat alatt.
- Akkor is láttuk, ahogy most is látjuk – bólintott Pakáj – Én ezt akkor is ellenzem.
- Hajnalvárat is ellenezted – méricskélte Lora a palack üres alját – talán van összefüggés a kudarc és a véleményed között? Talán ezt sem kellett volna rád bízni?
- Szavaztunk és én tudomásul vettem. Rám bízta ez az ügyet és én annak rendje szerint fogom végig is vinni. – újabb palackot varázsolt elő a pult mögül, de ha látta is valaki, senki nem merte szóvá tenni neki – de jobb ha tudja ő is, hogy az én kudarcom mindannyiunk veszte lesz és hogyha nem gondoljuk ezt át jobban ...
- Átgondoltuk, megvitattuk és leszavaztunk – végül a már pohárba kiöntött sörért nyúlt – a Hullámsírból nem szabadul meg akárki ... és sohasem ok nélkül. A próbatétel pedig még előtte áll.
- Ő a harmadik akiről tudok – hunyta le a szemét Pakáj mester és mélyen sóhajtott – az első meghalt a szárazföldön nem sokkal később, a második rövid úton Fekete Hadúr lett. Milyen próbatétel elegendő ahhoz, hogy a két véglet közül pont ő ... mérsékelt eredményt ér el?
- Az az aktus, amivel minden békés időszak kezdődik egy jó háború befejeztével –



- mosolygott a nő kiélvezve a valóban hosszú utat bejárt nedű élvezetét – Fegyverletétel.
- Békét remélsz – meredt rá Pakáj.
 - Háborúra számítok – viszonzta tekintetét Lora – és ő is, akivel együtt már csak hárman vagyunk. Ezt nehogy elfelejtsd. – hangos koppanással rakta le a poharat és valódi korához méltó nyögéssel kanyarította maga köre a szarvasbőrt. – Gianagba nem jut el ilyen sör, csak ereje van a főzésüknek, íze nem.
 - Mit tegyek veled, hogyha megfelel a próbán? – kérdezte Pakáj, tisztában léve a másik lehetőség következményével.
 - Hozd el a Helyre – fogta suttogóra Lora és intett, mire a bejárat mellől két árnyékként posztoló alak lépett mellé, egy harmadik pedig feltárta az utat a kint várakozó hintó felé.
 - Bárónő? – hajoltak meg egyszerre a rendelkezésre állás ezredéves pózába a testőrei, egy vizitor képzést kapott városállamoki és egy párducmozgású északi nő.
 - A régi évfordulókra – emelte poharát a lassan távolodó nő alakja fel és csak akkor fejezte be, amikor az ajtó becsukódott mögöttük – az új barátságokra.

Azzal egy időben huppant le a székről, mikor odakint a hintó jól hallható mozgásba lendült, de más irányba indult, mint ő bent és a távolság is sokkal rövidebb volt, amit meg kellett tennie. A sarokban dűnnyögő bárdtól átellenben a sarokban gubbasztó sápadt, kopasz férfi asztalához lépett, aki egésze végig a félhomályba és fekete selymekbe burkolózva várta a beszélgetés végét. Nyájas mosolya nem tévesztette meg Pakájt, szemébe nézve pedig pontosan tudta, hogy egy több életet is magáénak tudó időtlen fajzattal néz szembe.

- Zead Succubus, hogyha nem tévedek – helyezkedett el az igric vele szemben, anélkül hogy a kezét nyújtotta volna a halálfejnek tetsző alaknak.
- Részemről a megtiszteltetés, Pakáj mester – mosolyodott el nyájasan a férfi, ami még ijesztővé tette küllemét, hüllő formázatúvá, sehogyan sem illett ajkába ez a nyugodt, békés és bizalomgerjesztő hang – Tisztában vagyok veled, hogy a helyzetem ... bizonyos szempontból ingatag. Abban viszont biztos vagyok, hogyha mondandóm végére érek akkor azt nagyon érdekesnek és ... igen ... értékesnek fogja találni ... a Filozófus társaival együtt... Tuth-Lagor Üllőjének vidékéről hallottak már?

III. Fiatalok



A fák úgy illeszkedtek egymáshoz, mint eső erődítmény foghíjas bástyái. A törzsüket ellepő víztömeg lomhán uralta a tájat, békanyálas zöldjével az ég szürkéjét tükrözte. Levél nem rezgett, bogár nem dalolt és a távolban elrohanó fellegekkel párhuzamosan szálló madárrajok eszményi képet festettek a szinte érintetlen, ősi vadonról. Azonban mindez csak a látszat ...

... és ezt a fiatal snil pontosan tudta, hiszen fajtájának tagjaihoz hasonlóan egész életében itt élt azok között a romok között, amit korok alatt lepett el a láprengeteg, ez a kegyelmet nem ismerő, kompromisszumra képtelen természeti erő. Akármilyen nyugodtnak is tűnt, a szunnyadó erői csak egyeduralmat ismertek a civilizációval szemben, amiből legalább hármat őrzött fénytelen bendőjében.

A snil nekiiramodott a borostyánliánnal benőtt kiszögellésnek, ami a számára csak egy domb volt és soha sem kereste értelmét a szilárd kőbe mart régi véseteknek. Miért tette volna? A



rengeteg legyőzte a sokat. Az élet felülkerekedett az értelenen, ahogyan azt megteszi minden nap, újra és újra a mocsárban. Lehet, hogy ez nem mindig volt így és lehet, hogy egyszer másképpen lesz, de most ... az élet az úr.

Elrugaszkodott a lerontott szobor karjáról, röptében szaltót vetett és fejfelé nézett szembe az arctalan alakkal zuhantában, a helyvel, ahol a kő kifejezésének kellene lennie, a nagy ős örökké megmaradó képmásának. Mégsem volt ott. Behunyta a sárga szemét horizontálisan és az esésre koncentrált. Előbb szánakozva gondolt a szobor eredetijére, majd végtelen nyugalom szállta meg az érzéstől, hogy semmi sem örök, hogy az élet csak egy szakasz a végtelenben, amivel keveseknek tartozik elszámolással a mindenségben.

Újabb forgás, újabb kifeszített testmozdulat. Feje búbjának hárttyáit lágyan nyalta a menetszél. Szinte érezte pikkelyein a közeledő víztömeg párás leheletét, miközben arra gondolt ez az élet és ez a szabadság. A habok lucskos hullámzással nyelték el, a zavaros víz nyomán mozgására tisztult ki a lencses felszín. Nem időzött sok időt a csendes mélyben és inkább felküzdötte magát békalábaival.

Tapsvihar és üdvrivalgás lett a jutalma, amelynek hallatán elégedetten húzta mosolyra sokoros fogait. Kitérölve szeme elől a hínárt boldogan prüszkölt, miközben társai éltették ujjongva, így hát feléjük kezdett tempózni. A vidék falvainak ifjúsága mind szeretett ide járni, ahol bemutatathatták egymásnak a halálugrásukat, bátorságpróbákat tehettek és persze csaphatták a szelet teljesítményükkel kiszemeltjeik előtt, hogyha már elérték a kort ... és a kort, azt csak a forróvá váló testek mélyén dobogó fiatal szív tudta, hogy mikor érik el.

Karok és mancsok nyúltak felé, pikkelyesek és pikkelytelenek, miközben a környező sziklákról elégedett csókokat dobtak neki a kopasz és hosszú hajó lányok egyformán. Lihegve terült el ő maga is egy napsütötte sziklán és elégedetten fogadta a gratulációkat, majd a többi ember és snil gyerekekkel figyelte a következő próbálkozót, aki aznap elindult a mászásra, hogy a végén maga is a mélybe vesse magát.

Szétrézt a többiekén és csak kipirult arcokat, izgatottan járó kopoltyúkat látott. Ő maga nem ismerte a különbséget a társai egy részétől elválasztó fajok elnevezései között. Sohasem volt rá szüksége, olykor, néhány dologban érezte, de amikor együtt voltak itt, a meredek lagúnában csak azt érezte, hogy mindannyian fiatalok, szabadok és boldogok ... amint pedig feltűnt neki a szomszéd szikláról egy kedves vörös zuhatag mögül egy barna szempár, ami nem az emelkedő társukat figyelte úgy érezte szerelmesek is és hogy ezt a tökéletességet semmi sem fenyegetheti ... sohasem.

Háttér és az előzmények

Tuth-Lagor Üllője



Cranta és a Rehiar Birodalom küzdelme állandó volt a negyedkor folyamán és kevés helyen volt forróbb, mint a Felhőtartományokhoz tartozó Tuth-Lagor tartomány délnyugati részén, amelyet az azonos nevű máguskirály kormányzott. A Gobryas-tengertől (későbbi nevén Riegoy-öböl) délre elterülő hegyekkel övezett hatalmas pusztaságok és erdőségekért folyamatos küzdelem zajlott, sokszor szüntelenül (emberi) nemzedékeken át. Innen ered a hetedikori elnevezése is a területnek, mint Tuth-Lagor Üllője, amely képletesen a legrátermettebb harcosokat nevelte ki és adta Cranta seregének, kevesen voltak tapasztaltabbak és keserűbbek a hosszúéletűekkel szembeni küzdelemtől, mint akik megtapasztalták, hogy olykor egyazon elf végez dédnagyapjával, nagyapjával, apjával és minden bátyjával, mielőtt egyáltalán mód lenne a bosszúra, vagy akárcsak pengeváltásra vele.

Harcosnemzedékek, -iskolák és -klánok születtek és szűntek meg évszázadok alatt, sokszor balladákba illő bosszúkat teljesítve az itteniek, amelyek életük elengedhetetlen kellékeivé váltak. Innen ered az „Üllő” elnevezés. Maga a terület többször is gazdát cserélt, mire a Negyedkor végére (a kyr hódítás előtti évszázadban) áttörés történt az áldatlan helyzetben: Tuth-Lagor máguskirály elszánta magát, hogy egy borzalmas varázslattal az elfek számára mindörökre értéktelenné tegye a terület nagy részét. Elvonult egyik helyi főtemplomába, amit külön erre a szertartásra emeltetett és kegyetlen áldozatok során át megalkotott egy sötét 'fegyvert', amellyel mérföldhosszú területeket tudott elátkozni és élettelené sorvasztani (Rontó, a fekete kard).





Elszánását és örületét jól jellemzi, hogy saját (már-már isteni) életerejét a szertartás sikerességébe fektette, majd híveire (személyéhez imádkozó „papok”) hagyta a feladatot, hogy használják fel az ereklyét. Tevékenységük nyomán erdőségek sorvadtak el, folyók vize keseredett meg. Az elfek elszörnyedve tapasztalták Tuth-Lagor Üllőjének legutolsó művének hatását. Onnan érkezett azonban segítségük, ahonnan a legkevésbé várták: a tartomány (részben) embernépeitől. Addigra már ugyanis ezek az eszközökben maguk sem különösebben válogató nemzetségek otthonuknak tartották a folyton változó határvidéket és az állandósult csatamezőt.

Kényes és alkalmi szövetségük azonban életre hívott mind a két oldalon egy-egy olyan ereklyét, amelyek együttes erővel képesek voltak a Rontó és forgatói hatalmának pusztításának gátat szabni: utóbbiakat az utolsó szálig legyilkolni és előbbit odazárni vissza, ahol kovácsolták. Népeik békéjét továbbá azzal az ígérettel pecsételték meg, hogy az elfek lemondanak (a számukra amúgy is nagyrészt értéktelenné vált) területekről, ameddig azok meg nem gyógyulnak Urria akaratából (tehát maguktól).

Az eset híre elterjedt az akkor már három részre szakadt Crantában és még akkor is mesélték egymásnak az emberek, amikor a kyrek végül partra léptek és véget vetettek a máguskirályok hatalmának és életének. Tuth-Lagor Üllőjének vidéke szinte teljesen érintetlenül lett hagyva az elmúlt korokban: akik megpróbálták volna háborgatni előbb a Rehiar Birodalom (későbbi Sirenar Szövetség) finom utalásaival találkozik arról, hogy ez nem tanácsos, utóbb pedig a vidék különösen vegyes és harcias népeiségével akik pontosan úgy szeretik a dolgokat errefelé, ahogyan azokat megszokták az elmúlt harminc-valahány-ezer év folyamán.

Cronqvist-követők szektája és a Filozófusok kalandozó falkája



Filozófusok (északi kalandozó felhajtókat tömörítő érdekszervezet irányítói) az elmúlt esztendőknél több olyan vereséget is elszenvedtek, amilyenekhez az elmúlt évtizedekben nem voltak hozzászokva (ld. Hajnalvár és Dúlás kincs című modulokat). Elvesztettek bizonyos hídfőállásokat és befolyási területeket éppúgy, ahogy rengeteg energiaforrást (pénzt). Leginkább mégis sérthetlenségükbe vetett hitük csorbult így a rendelkezésükre álló csatornákon keresztül megüzenték egyeseknek, hogy újabb tagokat/szövetségeseket keresnek. Szerencséjükre (?) hamarosan jelentkezett „felhívásukra” *Zead Succubus* (lásd Út az Emlékek völgyében kalandmodult és Átkozott fészkekben kampány), aki egy börtönlázadás zúrzavarát kihasználva tért vissza Ynevre (ld. Virágkapuk ostroma című novella) lényegében.

Bekerülésének feltételét abban határozták meg, hogy az általa egykor alapított és távolléte folyamán veszélyessé vált Cronqvist-követő szektát (aminek tagjai erőszakos eszközökkel keresik a lélek örök korforgásából kivezető utat) számolja fel, de legalábbis nyakazza le az azóta megerősödött vezető tagjainak feláldozásával „fegyverletétel” címén. Ezt ő elegánsan úgy akarja megoldani, hogy egy kalandozócsapat nyakába sózza a feladatot anélkül, hogy azok tudnának róla (jó szokása szerint) valójában milyen célra használja is fel őket, illetve, hogy milyen veszéllyel néznek szembe.

Pontos leírást adva a tudomása szerint leghatalmasabb jelenlegi Cronqvist-követő szektavezér nyakában függő crantai lélekkőről (ld. A keselyű jegyében című modul) és ha lehet még egy



mágikus Fürkészt is ad hozzá, hogy hol keressék. Lényegében azt akarja, hogy ezt elhozzák neki, tisztában léve azzal, hogy viselője megölése nélkül ez bajosan lenne kivitelezhető. Fizetség mellett állandó megbízást ígér a Filozófusoknál (természetesen maga alatt) és személye révén igen komoly információforrást nyújthat bármilyen hősi tett, ősi rejtek és személyes küldetés teljesítéséhez elengedhetetlen módon (Korokra visszamenőleg emlékszik sok mindenre).

Milliókért a pokolba?

Mivel a személyes kutakodása alapján a céltárgy Tuth-Lagor Üllőjének vidékén található így ezt megosztotta a csapattal akik (sok más lehetőség figyelembe vételével) csatlakoztak egy éppen oda induló különleges karavánhoz (bármelyik környező, közeli civilizációs központból). Az *Al Ratta (dzsad) bankház* (ld. Tetemre hívás című kaland) hosszú távú terjeszkedésként szeretne terjeszkedni Riegoy városállamai felé a szárazföldön és ideküld egy csapat üzletkötő, jogász, földmérőt, hogy térképezzék fel a lehetőségeket a helyiek együttműködését illetően és a csapatot szívesen fogadják fel általános biztonságtechnikai célból (amivel feltűnés nélkül kóborolhatnak a területen a szekta felzavarása nélkül).

Más esetben egyszerűen csak a korábbi kalandjaik folytatásaként (ld. A zenedoboz című kalandmodul) kóborolnak a Vinisila-síkságon ebbe a folyamvidékbe és úgy keverednek közelebb az események fősodrához. Akárhogy is, a cél a Tuth-Lagor Üllőjében többretegű és nem biztos, hogy minden megbízó megkapja végül azt, amire vágyik a pénzéért. Ugyanúgy a több érdekcsoport is konfliktusba kerülhet egymással ugyanezen okból. Hogyha más (az előtörténetükből levezethető és a hátterekkel összekapcsolható) okból és irányból érkeznének a karakterek az is mesélhető természetszerűleg.

Játéktér: az egykori elf-cranta háborúk nagyobb kiterjedésű csatájának színtere, ami az évszázadok során többször cserélt gazdát és ezért mindkét kultúra romjaival sűrűn elszórt mocsárvidékké vált a napjainkra, ahová alapvetően békés együttélésre képes (karizmatikus kompromisszumokkal) snil és ember népek telepedtek le és alapítottak 2-3 tagból álló faluközösségeket, bár külön-külön, de létezik átjárás.

Az együttélésnek praktikus okai is vannak, korábban (már egyik fél sem tudja, hogy kik által) kötött megállapodás azért is jöhetett létre mert kölcsönösen birtokoltak valamit ami a másiknak fontos és rájöttek a vezetők, hogy háborúskodás helyett egyszerűbb ha megállapodnak. Az emberek területén van egy barlang ami valaha temetkezési helyként szolgált a snileknek. Ma már nem használják erre a célra de a barlangban megtalálható egy gombafajta ami rettentően fontos a snilek sámánjainak, vagy papjainak ha úgy tetszik, hogy felvegyék a kapcsolatot isteneikkel/ szellemeikkel és nem utolsó sorban, hogy visszanyerjék mágikus hatalmukat (akár lehet, hogy egy speciális hatalom italt készítenek belőle).

Míg a snilek területén vannak, azok a területek ahol a mocsári harcsa leteszi az ikráit és bár a snilek számára mérgező ez az eledel, de az embernépek rajonganak érte, mint ínycsésért.

Hangulat: *banjo és levedlett gyíkbőr*, légy és szúnyograjok a tisztább víztükrök felett, hintaszék nyikorgás, snil krokodil dundee, végtelen country zene, sárból össze-vissza kiálló mágikusan aktív kőoszlopok, örült remete a mocsárban heherészik, fajok közötti vegyülés, közös múlt



ősisége állandó fullasztó és izzasztó melegként lepi be a teret, nedves és nyálkás testek, különös szagú illatosító tüzek a falvakban és azok határában, különös soknyelvű népdalok, *ELEVEN FANTASY* légkör és érzékelhető morális döntések, a gonosz is lehet nagyon intelligens és előfordul, hogy okosabb is ...

A mocsárban érezni azt, hogy bármikor leselkedhet rájuk a veszély a víz alól, a fákról, de a népek valahogy megőrizték jó kedélyüket lehet, hogy ennek az oka az, hogy nem igazán lehet másképp túlélni ezt a környéket.

Ellenség: a *Mszéiuob* (aki az ork faj VALÓDI eredetét kutatja) által vezetett *Cronqvist- követő szekta* (céljuk végleg kiszakadni az örök körforgásból és lelküknek nyugalmat találni) legéletrevalóbb tagjai, akik mágia- és fegyverforgatóként, de közepesen híres kalandozókként is kompetens ellenfelei lehetnek a játékosoknak. **Céljuk** az ősi crantai romváros mélyén szunnyadó hatalom (Rontó, a Fekete Kard) megkaparintása és kisajátítása maguknak egy kisebb manafókusként erejük kiteljesítéséhez. Eszközökben és áldozatokban nem válogatnak, jellemük eltorzult, vállalkozásuk kétségbeesett (egykori és a napba távozott mesterük állítólagosan Yneven hagyott mágikus hatalmának esszenciáját keresik, ami ezidáig jól elrejtőzött előlük ... de majd talán most itt ezzel elég erejük lesz hogy megtalálják ... esetleg rögtön meg is haladják).



Események a nagyvilágban (P.sz. 3718): 1. az esztendő elején Yllinorban tűnt fel a Százhalál néven elhíresült aquir ereklye és ameddig a kalandozók meg nem állították (állítólag shadoni segítséggel) rengeteg áldozatot szedett tombolása a hordozóján keresztül. 2. a Vinisila-síkságon egy legendás kastély elevenedett meg/ tűnt fel (aszerint melyik bárd éneklí) és aquirók egymás közötti csatározásairól suttognak ennek kapcsán Ediomad közelsége miatt 3. Corma-dina partjainál egy aquir élő-hajóval megtámogatott élőhalott kalóz tért vissza (állítólag) ameddig az Új-Godon haditengerészete egy összetett tengeri hadicsellel elejét nem vette fosztogató hadjáratának (bár egyesek szerint még így is egy hajszálon múltott ... és az is egy kalandozó-hajszál volt).



Események a kalandban a játékosok tevékenységén kívül Ezek a történetek természetesen befolyásolhatóak és megakadályozhatóak, hogyha a karakterek jókor vannak jó helyen (vagy rosszkor rossz helyen és ezek variációi). Mivel a kaland alapvetően „helyszínorientált” így külön vázlattól eltekintünk. Ez a fejezet van helyette kivételesen, amiben az elkövetkező napok sorsszerű eseményei szerepelnek listázva és kifejtve valamelyest.

Fontos, két pont között a mocsárban általában 1 nap teljen el, hogyha utaznak. Később pedig, hogyha indokolt a gyorsítás akkor ez lemehet fél napra is különböző okokból (pl. repülés, helyi vezető fogadása, kezdenek hozzászokni a körülményekhez).

A helyiek nem igazán használnak vert pénzt vagy bármi fizetőeszközt, inkább a cserekereskedelem dívik a köreikben. Sokkal jobban szeretik a kézzel fogható dolgokat.

Kalandozók érkezésétől számított...

~1. nap az Al Ratta különítmény egyik kocsija tengelytörést kap a sárban és mindenképpen a legközelebbi faluba kell vinni, hátha ott meg tudják csináltatni, így a csapat kényszerpihenőre kényszerül

Nyugodtan lehet egészségpróbákat dobni ha nem készültek fel vagy nem védekeznek valamilyen módon a szúnyogok ellen, hiszen azok különböző kórokat terjeszthetnek mint a mocsárláz vagy akár ha kezeletlen marad bénulást okozó fertőzést.

~1. éjszaka a Cronqvist-követők vezetője a mocsár szívében mágikus hatalmával kiássa a sárból a Sötét Zigguratot, ami a távolból a helyiekben babonás félelmet kelt, mivel egy természetellenes viharok látszik, még a szélén is fák csavarodnak ki, átrendeződik a látás

~ 2. nap egy közeli mandragóra erdő felderítésére küldik a karaktereket, ahová ők maguk csak akkor mennek, hogyha az ott tanyázó ocsányokat már kiírtották

~2. éjszaka megérkezik a sirenari küldöttség és a helyi településeket végig járva „könnyű léptekkel” mindenhol tiszteletüket teszik és egy félelf vezetőt találnak, aki kalauzolja majd őket innentől. Meg nem szállnak, de ha ekkor a karakterek valamelyik faluban vannak találkozhatnak velük. **A találkozás elsődleges helye velük az elf temető lehet. hogyha oda mennek automatikusan találkoznak velük.**

~3. nap a Cronqvist követők eredménytelen bejutási kísérlete a Ziggurat mélyére gyakorlatilag az épület fogságára kárhóztatja őket, ennek köszönhetően a Fürkész jelei kialszanak

~4. nap az Al Ratta különítmény eléri az utolsó snil falut is és eredményes üzletet kötnek a helyi törzsfőnökkel (hogyha addigra sikerült tolmácsot szerezni és élnek még)

~5. nap a sirenari elf különítmény felderíti a Phet és Kaoraku szentélyeket, de nem találja az ereklyét, sikeresen felderítik a Ziggurat környékét és az Égi Hajó roncsaihoz mennek, hogyha a csapat eddigre még nem járt ott, amennyiben igen, akkor szövetséget ajánlanak. Hajó roncsban súlyos veszteségeket szenved az elf különítmény, félelf társukat elragadja az örület, csak napok múlva tud kitisztulni.



~ 6. nap a Cronqvist követők bejutnak Tuth-Lagor Üllőjének mélyére és megszerzik a Rontó nevű ereklyét, azonban uralni nem képesek még teljes egészében. Az ereklye folyamatosan vért követel addig míg nem tudják megzabolázni.

~ 6. éjszaka minden pszi-használó és valamilyen szervezethez tartozó (vagy tartozott) karakter mentális üzenetet kap arról, hogy ki hogyan szolgálhatná legjobban az érdekeiket a környéken érzékelt mágikus anomáliák alapján

~ 7. nap az elfek, hogyha nem találtak szövetségesre a játékosokban (és még nincs náluk) a megszerzett ereklyével a Ziggurat ellen vonulnak, hátrahagyva a félelf vezetőjüket. Rituális arcfestésük alapján elkeseredett harcra kényszerülnek és valóban: mind otthagyják a fogukat külső segítség nélkül

~ 8. nap reggele az Al Ratta küldöttség visszatérve az első faluba összekészül a hazavezető hosszú útra, Cronqvist-követők elhagyják a vidéket (amennyien maradtak), Kahre városából mérnökök érkeznek és mintákat vesznek a különleges felszíni olaj tavakból, majd elégedetten csettintenek az első mérések eredményességén ...

Megbízás és bemesélés



zt a részt érdemes minél gyorsabban letudni, sőt, ha lehet akár csak visszaemlékezésben tálalni a csapatnak a kaland kezdetét követően (nem sokkal). *„Nagyot zökken a kocsi, amikor érezhetően a földútról letérve nekirugaszkodik egy kisebb emelkedőnek. Percekig csak a kocsisok kiabálását lehet hallani az állatokkal és amikor az utasok végre kikászálódnának a helyükről már meg is mászták a magaslatot. Hosszú órák zötykölődése után a hátukból kapott szél felborzolja a ruhákat, a lovak sörényét, a hajukat, a kocsik díszes szalagjait és az egyik kocsis pipájának a füstjét. A távolban érintetlen ősvadon hullámoz, amit csak mérföldekkkel később oszlat szét egy-egy tisztás vagy folyó nyomvonalra. Mindhárom batár féloldalasan áll a gerincen, amikor au egyik fél-dzsad erioni számvevő melléjük lép és okulárját orrnyergére visszatolva kezében tartott térkép egy fehér foltját vizsgálja majd kijelenti: - Megérkeztünk, ez már Tuth-Lagor Üllője.”* Természetesen érdemes a korábbi napok eseményeit feldolgozva és félig lejátszva a játékosok tudtára adni, de senkinek nem lehet kérttsége afelől a bevezetés (kb 1 óra) végén, hogy miért is vannak itt.

1, amennyiben „csak” mezei kalandozók, akik amúgy sem kötődnek semmihez és semmihez vagy éppen, hogy játszották a korábbi Zenedoboz című kalandot a Vinisila-síkságon való kalandozás, annak feltérképezése közben akadtak rá erre a vidékre. Ők feltételezhetően lassabban vonódnak majd bele az eseményekbe, de végeredményben ugyanoda jutnak és ugyanazokat a dolgokat tehetik meg. Ezt a lehetőséget akkor javasoljuk, hogyha a csapat motivációja egyértelműen (írták és mondják is) kincsvadászat és kalandozás.

1,5 a fenti variáció kibővítése azzal, hogy egy pihenőállomáson akadtak össze az Al Ratta bankház embereivel és legalább az idevezető utat közös megegyezéssel (és maximum 10 arany fejében) megteszik velük. Amennyiben kötélnek állnak és alkalmasnak tűnnek, akkor megérkezve kibővíthetik a megállapodásukat a tényleges feladatra miszerint, kísérik el a földmérőket, számvevőket és (házaló)ügynököket tömörítő csapatukat a környék településeire, illetve teljesítsenek nekik kisebb megbízásokat önállóan, hogyha úgy hozza a szükség (ez a kontraktus egy holdnapra köttetik előre és tartalmazza az előleget 20 arany formájában, majd

teljesítéskor újabb 30-at, hogyha a kontraktus mindkét aláírója életben van).

2, bármelyik civilizációs nagyvárosban Zead Succubus (saját néven és alakban, 13. tsz boszorkánymester) a Filozófusok felhajtójának adja ki magát és előáll a komplex feladat tervével arról, hogy a „gonosz” (Cronqvist-követők) szektáját kellene megállítani és bár az ő szerepük csak egy része az akciónak, de fontos, hogy megszerezzék a crantai lélekkövet és elhozzák neki (azt nem árulja el, hogy már rég a szekta jelenlegi vezetőinél van). Ad Fürkészt és útbaigazítást is Tuth-Lagor Üllőjéről, még a legenda egy részét is megosztja velük, amit a máguskirályról tudni lehet. Javasolja, hogy az Al Ratta bankház csapatával menjenek, mert azok éppen úgyis arra mennek és mindig szívesen látnak fegyverforgatókat, akiknek az esze is vág (ezt le is tudja szervezni ugyancsak a Filozófus csatornákon keresztül). Hogyha valamiért szükséges, akkor személyes találkozót is össze tud hozni Estelle Al Ratta úrhölgygel, aki az erioni központból irányítja az ilyen missziókat. Zead Succubus elmondja, hogy amennyiben a kő sértetlenül(!!!) a tulajdonába kerül, akkor összesen 300 aranyat ad (előleg nincs) vagy ennek a felét és további megbízásokat és kapcsolatot a Filozófusokkal (mellékes lehet, de a nyomában jár rejtve Pakáj mester is, 14. szintű bárd, csak hogy jelenthessen a vizsgája haladásáról).

3, hogyha a csapat elkészerítően déli és még sohasem járt északon akkor a független Dél-Ynev felhajtó, a HATALMAS (egy kaszt nélküli albínó férfi Mf Álcázás/ Álsruha képzettséggel) keresi fel őket tábortüzüknél vagy a fogadjukban, most éppen egy Krad Aranykör lovag képében. Zavaros, mint mindig, de egy nagy kiugrási lehetőségről beszél északon a szokásos szektákkal meg több jutalomról, mint veszélyről. Ahogy mondja, magának sem hinné el, hogy rutin meló, de a kaland az kaland. Ő ugyanúgy, mint Zead Succubus el tudja őket vinni az Al Ratta embereihez, Fürkészt is tud adni a crantai lélekkövhöz. Előleget is ad 50 arany képében és még egyszer ennyit, hogyha elhozzák neki a „cuccot”. Ő alvállalkozóként dolgozik a Filozófusoknak éppen (ahogy a Falkának is alkalmanként).

Az Al Ratta küldöttség

Malóban azok, akiknek mondják magukat. Azonban teljesen ismeretlenek északon és ezért inkább nagyon lelkesedéssel, mint körültekintéssel vetik bele magukat az új világ felfedezésébe. Eddig szerencsájük, Galradzsa istenük és a rengeteg kenőpénz juttatta el őket biztonságban, utóbbi viszont már éppen csak a visszaútra lesz elég szűkös.

Harch Belkvisa (földmérő, térképész és ásványok szakértője, erioni születésű dzsad nő)

Usson Zynkopp (számvevő és könyvmoly, elvileg fordító, de a tudománya itt megáll, fél-dzsad)

Tenged Rost'chu (elvileg túlélési szakértő, de lényegében kocsis, aki sok terepen otthonosan mozog, erioni születésű férfi)

Abu Jamal (mindenes, ács, beszerzési szakember és a készletek felügyelője, homoszexuális)

Faysal Hassan (állítólag sivatagi nomád íjász, de ennek ellenére számszeríja van és szótlan, mogorva, kocsihajtó – Manifesztációs háború menekültje)

Ayam Varne (40-es dzsad nő, az egyetlen akinek kasztja is van, 1. szintű bahrada, mint testőr és

nagyon kidolgozott teste van, mint egy testépítőnek)

Surn Afhid (erioni polgár, aki tulajdonképpen azért van itt mert a nevét nagyon dzsadosnak gondolták hallás után, ő pedig nem ellenkezett, kocsihajtóként érkezett, másik életében tolvaj lett volna egy helyi klánban, mint a barátai és szomszédjai nagy része, de az anyja a halálos ágyán megeskette, hogy nem lehet az, úgyhogy csak sóhajtozik amiatt, hogy „mi lett volna ha ...”)

Gyros (keverék kutya, szállal a nyakában, Faysal Hassan oldalán van legtöbbet, de csak mert az nem simogatja)

Meglepetés (egy teve, ami egyszerre a bank reklámarca és valóban ez hozza azokat a giccses és értékes dolgokat, amiket a helyiek lekenyerezésére hoztak - szőnyegek, italok, illatszerek)

Emberi falvak (helyszín)



hogy a karakterek behatolnak az Üllő területére fokozatosan tárulhat fel előttük a vidék flórája és faunája. Út nincsen, kisebb pagonyok és elvadul erdőségek szigeteit mocsaras lápok és nádasok kötik össze, ahol helyenként csak zombékokra lehet lépni biztonságban és hogyha valaki nem ismeri a járást két szárazulat között, akkor rend szerint ellepheti őt a vadon. Aligátorok és madártojók, őzek szarvasok és gombás hátú vadkanok járnak a vidéket.

A megszokott mocsári látkép mellett felfedezhetnek a mocsárjárásban jártasabbak még három féle olyan egyedi jellemzőt, ami csak ezen a tájon dívik: 1, sárgás-vörös salak bugyog fel helyenként alattomos futóhomok szerű részeket képezve, ami helyenként mégis szilárdnak bizonyul 2, kátrányos részeken, mintha az idő állt volna meg különös szoborképződmények merednek ki a mocsárból, mintha csak a környezetét igyekezett volna másolni (ez részben igaz, ősi romok maradványait lepte el) 3, felszíni olaj tócsák árválkodnak amik a legkisebb szikrától felgyulladnak kisebb tűzgejzíreket okoznak majd napokigfáklyaként égnek a lápvidéken. Később emiatt érdemes óvatosan tüzezni a közelükben.

Ennek ellenére egy kisebb, tiszta vizű tó partjára érhetnek ki, amiből csonka fatörzsek lándzsaerdőként merednek ki és a magasabbak ijesztő totemekké vannak faragva, elsősorban a vadállatok és vadászok elijesztésére, de egyik-másik valódi istenek képeiről vannak mintázva (szobor csonkokról a mocsár belsejéből, Kefaar romvárosából). Szúnyog és légyrajok zúgnak a víz felett, a tó túlpartjának sűrűjéből (250 ynevi láb) viszont már a bennszülöttek figyelik a jövevényeket, az alapján, hogy merre haladnak, igyekeznek elébük kerülni.

Tovább haladva a falvak felé (a Fürkész is erre vezet ha nézik) famaszkokat viselő helyiek lépnek eléjük a sásból (17 fő), kihegyezett botokkal, egyszerű nád-íjakkal, jobbra félmeztelenül, maszkjaik a helyi állatvilág és a totemek képeinek másai. Ők a falvak fiataljai (13-16 évesek), nem teljes értékű harcosok, vagy vadászok. Ameddig azonban az idősebbek élelemért vannak bent a mocsárban, addig az ő felelősségük, hogy az értelem nélküli lényeket, állatokat és bestiákat távol tartsák a településektől. Nem ellenségesek és csak azután bújnak elő, hogy megbizonyosodnak az érkezők is értelmesekek.

Nem beszélnek a közös nyelvet, bár egyes szavaikban megtalálhatóak a hasonló hangzások,



sokkal inkább a snil és crantai elemek dominálnak benne, de mivel barátságosak, így idővel kialakítható valamiféle közös megértés lehetősége. Már itt is láthatják, hogy közöttük vegyesen találhatóak az ember mellett gyíkemberek utódai is (4 fő). Mutogatva és jelezve elterelik őket a legközelebbi településre, ahol már találkozhatnak felnőttekkel is és felfedezhetik a környék életterének sajátosságait is rajtuk:

Klasszikus értelemben falvak és települések nincsenek, sokkal inkább jellemző a körkörösén kiépített tanyák, farmok kisebb szigetei a lápon, ahol egyenként körülbelül 100 fő él együtt, de a gyakori halandóság miatt az átlagéletkor is igen alacsony, 40 évesnél idősebb gyakorlatilag nincs is közöttük. Amikor beérnek az első „tanyára”, az itthon lévő (kb 20-30 nő és gyerek) kisereglik az üdvözlésükre. A legidősebb matriárcha (~35 év, de már erősen őszül) unokái folyamatosan aurájában fogadja őket egy hintaszékből kiemelkedve, ő legalább 1-es fokon beszéli az északi közöset (ha az többet segít az ervet is).

Sokkal messzebb ezzel sem tudnak, de legalább az Al Ratta küldöttség érdemi beszélgetésbe már tud velük vegyülni, megtudhatják merre mi található a mocsárból nagyjából és hogyha elég ajándékot adnak nekik, amiket ők is hasznosnak ítélnék, akkor estére egy hevenyészett térképet is készíthetnek nekik (stílusosan megfonva az asszonyok által délután egy faliszőnyegre). A helyiek barátságosak és hamar megszokják a karaktereket és érdeklődve követik őket különleges kinézetük és másfajta beszédük miatt.

Fontosabb NJK-k ebben a „családi körben”

Apháta – a közösség lelki vezetője és javasasszonya, a legidősebb(~35) 8 gyermekkel és 16 unokával. Ősz haját leszámítva nemigen látszik rajta a megpróbáltatások sorozata, valaha a legszebb volt a környék leányai között és ezért is volt róla szó, hogy apja évekkal ezelőtt az áthaladó Aranykör lovagok egyikéhez adja, csak a dolgok máshogy alakultak

Kibiki – snil fiú, aki crantai lélekkövet visel, amti a romok között szerzett, 15 éves, egy másik családi körbe tartozó ember lányba van belehabarodva ezért is szeret ezekben a falvakban időzni de túl szégyellős, hogy egyenesen ott legyen. Ő önként jelentkezik Aphátánál, hogy lesz az idegenek vezetője

Solmurbe – a vadászok vezetője, akik este térnek meg zsákmány nélkül és sokat panaszkodnak az élővilág megváltozásán az utóbbi időkben a romok és a mocsár többi részén is. Bizalmatlan az idegenekkel, ő a fiatal, eladósorban lévő lányokat azonnal külön házba parancsolja el. Apháta fia, jól bánik a visszacsapó íjjal és a krokodil-ölő késsel ~rövidkard)

Aki figyelmesebb a visszatérő vadászok fegyverzetét illetően feltűnhet neki, hogy egyesek luníros nyílhegyeket használnak.

Tárito – egy fiatal ember kislány, aki virágos koszorút készít az idegeneknek és az oldalukon járva énekel a helyiek idegen nyelvén. Sáros haja szőke, maszatos arcából kék szemek vágnak ki, talán 10esztendős lehet

II. Családi kör: Bőség Egy sziklásabb terület oldalánál letelepült emberek közössége. Tiszta víz, sok szárazabb terület adott volt, hogy az itt lakók akár nagyobb területeket is művelésbe fogjanak. A mocsárban is megtermő búzát kisebb birtokokon termesztik és évente kétszer is



tudják aratni. Igaz a karakterek által megszokottnál kissé keserűbb az íze, de az itt lakóknak tökéletes táplálékforrást nyújt. Az itt lakók büszkék arra, hogy sok területet hódítottak el a mocsártól, azaz lecsapoltak területeket nem csak az elve száraz részeket használták fel, hogy bevessék. A szántást és minden ilyen munkálatot kézzel kell elvégezniük, hiszen se lovak, se marhák nincsenek, hogy azokat az eke elé fogják, így jobb híján maguk állnak elé, ezért a helyiek sokszor vállasabbak a többi környékbelinél, ez alól pedig a nők sem kivételek. De nem csak természetnek hanem tenyésztettek is, elsősorban disznókat, kecskéket és baromfikat. Így érthető, hogy a nevét a település elsősorban szerepéről kapta.

Másik nevezetessége a településnek a barlangok. Korábban snil temetkezési helyek voltak, amit maguk a tulajdonosok el is feledtek már régóta, csak néhány évszázada jöttek rá, hogy mi volt az eredeti feladatuk a barlangoknak, mikor nekiálltak az omlásokat eltakarítani. Ma már nem használják ebből a célból sőt le is zárták a barlangok hátsó részeit, hogy ne zavarják a holtak nyugalma, viszont van másik nevezetessége is a barlangoknak. Holdgomba sehol máshol a mocsárban nem található meg csak Bőség barlangjaiban. A gombák halovány kék fényvel világítanak éjszaka, úgy tartják, hogy a kék hold fénye tükröződik belőlük. Az évek alatt az itt lakók megtanulták, hogy miképpen szüreteljék le úgy, hogy ne essen baja, hiszen a spórái adják az igazi értéket. A gombák húsa is tápláló, csupán tartalmaz némi hallucinogén anyagot elkészítéstől függően (3-5. szintű méreg, kábulás/álmosság, emésztőrendszerre ható, közepes időtartam), viszont a spórák amiket a kalap alól nyernek ki, nagyon fontos a snilek sámánjainak, ugyanis egy speciális italt főznek belőle, ami képes a szellemi energiáik visszatöltésére (hatalom itala, leírás a függelékben)

NJK:

Viler: Fialat 17-18 éves lány, generációk óta az ő családja tartja karban és szüreteli a Holdgomba farmokat. Ő maga is büszke ezen hagyományukra és szívesen mesél a játékosoknak szakmájáról. Titokban viszont maga is szereti fogyasztani a gombák húsát, ez meglátszik szemén hiszen éjszaka enyhén foszforeszkál, eddig jól tudta leplezni, furcsa viselkedését pedig elnézik hiszen Bazir a falu főnökének fiának a jegyese.

Bazir: Bikanyakú, kedves arcú 20-as évei elején járó férfi. Nem a legeszesebb a környéken, de rettentő alapos és lelkiismeretes. Mindene falu és alig várja, hogy átvegye idős apjától a stafétabotot. Nagy elképzelései vannak, hogy miképpen fogja tovább virágoztatni Bőséget. Örömmel ül le tárgyalni az al Ratta ház embereivel, hiszen meglátja a lehetőséget. Amikor nem a falu dolgaival törődik akkor Vilernek segít, vagy vele tölti idejét.

Varth: Irizáló kék pikkelyűsnil nő, aki még évekkel ezelőtt telepedett le Bőségben, hogy közel lehessen a barlangokhoz. Látszik rajta, hogy sokat fogyasztja a Holdgombából készült főzetet. Kiválóan ért a környék növényeihez így ő a falu gyógyítója is, ezen felül a helyiek lelki ápolásáról is ő gondoskodik. Nem csak természetes eszközökkel de mágiával is segíti az embereket, 2. TSZ Boszorkánymester.

Kilod: Farmer, az egyik nagyobb lecsapolt területen vert tanyát családjával. Már jócskán benne van a korban, de szikár alkata és tűrőképessége jó erőben tartja. Így a maga majd 50 évével az egyik legidősebb nem hogy a faluban de talán az egész mocsárban is. Büszke a rengeteg munkára amit elvégzett életében és sokszor mondja is, hogy „Mindenem a mocsárnak

köszönhetem, de én vettem el!”

Holdgomba főzet: Bőség barlangjaiban található gombából készített főzet, képes a Snil sámánok (boszorkánymesterek) mágiájának a hatásos visszatöltésére, ezen felül segíti a szellemekkel is felvenni a kapcsolatot. Ez azt jelenti, hogy aki megissza arra 1k6×10 percig kábulás módosítói lesznek érvényesek és hallucinálni kezd. Régi idők szellemeit láthatja, a saját múltjából, ez az amit a gyíklények sámánjai úgy értelmeznek, hogy kapcsolatba lépnek velük őseik szellemei. Egyszerre több hang jelenik meg, nagyon ritka, hogy látvány is tartozik hozzá. Folyamatosan beszélnek ahhoz, aki elfogyasztja és csak a hatás lejártát követően maradnak csendben a hangok. Viszont ennek köszönhetően mivel az ital megviseli a szellemet, kevésbé megterhelő a szervezetnek, így boszorkányok 2, boszorkánymesterek csak 3 pontot veszítenek egészségükből, amikor elfogyasztják. FIGYELEM! Ha a karakter előtörténetéből fakadóan van vezekelni valója, vagy üldözik, bizony a számára paranoiás tüneteket is produkálhat a főzet.

III. Családi kör: A mangrove erdőkhöz közelebb élő család (bár nem tudatosan) az ősi crantai harcos nemzetség leszármazottja, de csak mint az erdő szelleme küzdő klán utódaiként aposztrofálják magukat. Igazuk is van, a körkörös táboruk közepén lévő ősi rom tornyából kifaragott trónuson egy *Crantai Kóborló* ül, aki mint a falu védelmezője van tisztelve. Ő valóban az.

A környéken több ilyen élőhalott is kóborol, állandó harcban állva egymással és a vidékkel. Ezek közül egy került szembe több nemzedékkel korábban a falu vezetőjének ősével, akiben leszármazottjára ismert. Fokozatosan egymástól tanulva a vérvonal tovább adta, amit a Kóborlótól meg tudtak tanulni és a nekroszerafizmis útján alacsony szintű boszorkánymesteri hatalomra tettek szert (mindegyikük első szintű volt, halálukig maximum második lett).

A mostani pátriárka is bírja ezt a képességet így amikor a falut komoly veszedelem fenyegeti akkor képes a fizikailag jelen lévő őst segítségükre hívni. Ezzel együtt havonta hajtanak végre szertartásos áldozatokat előtte (elejtett vad, gyümölcs) amiért cserébe ő évente egyszer végrehajtja a fiúkon a próbát, férfivá avatási szertartást az ősi nyelven és ilyenkor még gyakorol is a tanya harcosaival.

Ők erre nagyon büszkék és valamennyire többre is tartják magukat a többi ember vagy snil településnél, ha nem is nagyon mondják ki. Ők élnek legmélyebben a vadonban, így a környék lényeivel (ocsányok, mocsári óriások, más kóborlók) rendszeres és kegyetlen harcban állnak. Cserekereskedelemből kovácmesterségükkel veszik ki a részüket: ők képesek a legügyesebben (ha nem is mesterien) formálni a sírokból és a mocsár mélyéről előkerülő lunír tárgyakat fegyverekké, egyszerű hétköznapi használati tárgyakká. Három harcosuk egyébként teljes vértezzel és felszereléssel rendelkezik a Kóborlók eszköztárából, s forgatni is képesek őket 3-4. szintű harcos módjára.

Fontosabb NJK-k ebben a „családi körben”

Zromlach – a patriarcha és kovács, ereje teljében lévő 25 éves hosszú fekete szakállú alak, aki naponta váltogatja a vezetői palástot és hőtűrő bőrmellényt. Ez valamennyire a jellemére is hatással volt, amikor nem mint helyi vezető csak mint mesterember van jelen szívélyesebb és kedvesebb is.

Rednark – a crantai kóborló, nem beszél más nyelven, mint a crantai, naphosszat a trónon ül és



figyeli a falu életét vértben és sisakban. A helyi gyerekek társaságát nem szívleli, de elviseli, amit rajta másznak és azok is megszokták ilyenkor a dörgedelmes hangot a sisak alól, ameddig egy felnőtt le nem parancsolja őket.

Iara – a helyiekre jellemzően vörös hajú lány, szeplőkkel, aki gyakran jár ki lopva a faluból a többi fiatal élén Kefaar romvárosába együtt időt tölteni más tanyak fiataljaival. Ők azt hisziksenki sem tud róla, de Zromlach parancsára Rednark minden alkalommal titokban követi és őrzi őket a vadontól. Kibiki titkos szerelme. Legszívesebben elhagyná a vidéket, bárkivel aki elfogadja társnak. Kiváló vezető lehet a Ziggurat felé és a mandragóra erdőben.

Snil Települések (helyszín)



Öbb kisebb település, vagy inkább tanyákkal van tele maga a mocsár. Van ahol csak egy család másutt, 3-4 is együtt él, a körülmények ellenére békésen egymással és magával a természettel, a mocsárral. Ilyen környezetben nem is lehet ezt másképp csinálni. Tisztelik az itt lakók a mocsarat, hiszen tudják aki nem tiszteli azt elnyeli, megrágja de soha ki nem köpi. Befogadó népség, de megtanulták az elmúlt századok alatt, hogy bizalmatlanok legyenek az idegenekkel.

1. Harcsa tanya

Vaskos facölöpökön álló házak, amik egy-egy szélesebb, erősebb fa köré épültek, egy szokatlanul tiszta vizű tó partján. Több emelet magasan. Három ház található itt, de látszik a méretükön, hogy több generáció is lakni képes bennük. Fából készült minden, az oldalfalak, a tető, a móló. Maréknyi gyermek veszi észre először a karaktereket, akik a sekély vízben játszanak. Fiatal snil gyerekeknek még puhák a pikkelyeik és ahogy meglátják az közeledőket abbahagyják a játékot, az egyikük pedig beugrik a vízbe és farkával hajtva magát széleseben elkezd úszni az egyik móló irányába. Az egyik ház teraszán nyikorgó hintaszéken egy még emberi szemnek is láthatóan idős gyíkember leng előre hátra. Kezében valami pengetős hangszer, és úgy szemléli a világot, de mintha észre sem venné az érkező karaktereket. A gyermek beszalad a házba ahonnan kisvártatva egy felnőtt Snil jön elő és kérdez valamit a maga sziszegős furcsa nyelvén, kérdésének pedig nyomatót ad a felhúzott íj a kezében. Természetesen ha tisztázzák, hogy semmi rosszat ugyan ők nem akarnak az itt lakóktól akkor szívesen fogadja őket sőt még meg is vendégeli az érkezőket. Mint kiderül ő egy nőstény és *Maszul* néven mutatkozik be.

A három ház nem véletlen épült a tiszta vizű tó mellé, hiszen a tiszta vize miatt ide járnak a mocsári harcsák az ikráikat letenni és az itt lakók ezt gyűjtik be, valamint halásszák és tenyésztik a harcsákat. Habár a hal húsát megeszik, de az ikrája mérgező a snil számára, viszont az embernépek különösen kedvelik így tökéletes cserealap a számukra. Hetente legalább egyszer viszik a friss és füstölt hal szállítmányt a nagyobb emberlakta településekre, párzási időszakban pedig a nagyon értékes és az emberek számára rendkívül tápláló ikrákat amiket természetesen füstölve előkészítenek.

A házak jó 1,5-2 láb magasan vannak a földtől a földszint mindig egy közösségi tér, itt található a konyha, éléstár és itt élnek a családok a mindennapjaikat is. Feljebb hálók találhatóak és a legfelső szinten találni a fészket. Ahol a tojások és a nagyon fiatalgyermek vannak elzárva, ugyanis



magas a halandóság a köreikben. Betegségek, balesetek és egymást is ritkítják, de jól is van ez így hiszen a mocsárban is csak a legerősebb maradhat életben, így egy alomban általában 5-6 újszülöttről 1-2 marad csak életben, ezért két éves korukig nevet sem adnak nekik. A házak berendezése funkcionális de tele van házi készítésű fali szőnyegekkel, a falakat belülről gyakran színesre festik, főként vörös, sárga és más meleg színekkel. Minden ház mellett található egy füstölő is ahol a halakat és az ikrákat készítik elő a szállításra.

Ha estére maradnak akkor a gyíkemberek mulatságot csapnak a vendégek tiszteletére, megsütnek pár halat, előkerülnek a 4 húros pengető hangszerek, sőt egy hegedűhöz hasonló vonós alkalmas is kerül valahonnan, míg egyik fiatalabb nőtény dobon adja a ritmust. Szívesen veszik a zenélni tudó karakterek előadását is. Szeretnek táncolni, hamar bevonják a karaktereket is a tűz körüli táncba és megkínálják őket a környék növényeiből főzött kissé keserű de annál erősebb italukkal is, aminek erősen gyógynövényes íze van és esküsznek rá, hogy segít megőrizni az egészséget (Unicum! :D).



NJKk:

Maszul: Az egyik ház asszonya, de igazából a kis tanya vezetője. Ez a tény nem lett kimondva, de erős személyisége miatt hallgatólagosan ezt mindenki elfogadta, valamint az is igaz, hogy érti is a dolgát. Személyiségének jó nyomatékot ad mérges zöld pikkelyei. Jól terelgeti a három családot akik a harcsákkal foglalkoznak.

Kissit: Maszul legfiatalabb fia, türkizes pikkelyű jó kedélyű gyerek. Sok a gond vele, sokszor szökik el, csak hogy egyedül csatangoljon az erdőben. Ismeri a környék minden csapását, sőt magukat az állatokat is, sokuknak nevet is adott, ezért néha csodabogárként kezelik társai.



Catl: Hivatalosan ő a kis közösség vezetője. Középkorát már elhagyott vöröses barna pikkelyű férfi. Igazából nem tudja, hogy miért jelölték ki, hogy ő tárgyaljon az embernépekkel és képviselje a Harcsa tanyát, kissé magának való. A közöst és az erv nyelvet is beszéli, az előbbit 2-esen az utóbbit 1-esen.

Vén Thlylysy: Idős már szürkés sárgás pikkelyűsnil. Meglepően szép kort élt meg és sokat látott férfi. Ma már csak a hintaszékében ücsörög és néha zenél, lekötik a gondolatai, illetve az elméje sem teljesen tiszta már. Ha rászánják az időt sok történetet megtudhatnak tőle, hiszen fiatalabb korába még kalandozásra is adta a fejét. Közöst és az Ervet is beszéli 3-as szinten, ő tanította meg Catl-t is.

1. *Krokodil Zasath*

Zasath igazi erdei ember, vagy ez esetben erdei snil. A lakott területeket ha egy mód van rá kerüli. Erdei kunyhójában él, ami kívülről egy kis házikónak tűnik, de mélyen benyúlik a föld és a víz alá. Csapdázással, dárdákkal vadászik és elsősorban krokodilokra. Majd otthon kikészíti a bőruket és a húsup egy részével elcseréli arra, amire szüksége van. Szívesen látott vendég bármelyik közösségben, mégsem szívesen tölt a szükségesnél több időt sem az emberek sem a gyíklények között. Ennek nem az az oka, hogy utálná őket, sokkal inkább nem igazán van témája velük, ezért jobb kedveli a magányt.

Fiatalok között elterjedt egy rémtörténet miszerint azért él magányosan, mert néha nem csak krokodil hanem gyíkember húst is eszik. De ez a történet teljesen alaptalan, viszont időközönként megpróbálják kilesni, hogy lebuktassák, ezzel okozva neki némi bosszúságot.

Ha felkészületlenül találják gyakran magában fütyürészik, vagy mindig kéznél lévő hatalmas késével farigcsál. Nagyon szép szobrokat tud készíteni, amiket a kunyhójának föld alatti részében tart. Jellemzően állatokat formál meg és tudtán kívül egyfajta régi elfeledett mágikus praktikát is alkalmaz ezzel. Ez annyit tesz, hogy akinek a birtokában van egy bábu azzal barátságos, azaz állat fajta (*Idomítás Af-nak felel meg*).

Mivel egyedülálló ismerője a mocsárnak, ezért ha meg tudják győzni nála jobb vezetőt nem is találhatnak. Karakterekkel való megismerkedése pedig az egyik csapdája folytán történik. Hiszen kiváló csapdaállító (MF), könnyen elkerülheti az óvatlan karakterek figyelmét az egyik karócsapda, ami krokodilokat hivatott felnyársalni (3k6 sebzés, minden 5 Fp után egy Ép-t is sebez).

2. *Magas Domb*

Egy kisebb emelkedő után elérhető snil település, ami a régi romokra épült. Tulajdonképpen egy hatalmas kupola tetején vannak hevenyészett házaik, ugyanis a valódi lakosság a mélységben lakik. Gubó szerű nádból font fekhelyek függenek mint szőlőfürtök a felismerhetetlenségig átalakított egykori nagy teremben és több mélységi folyóhoz, tóhoz vezetnek fénytelen ösvények, amiket csak a helyi, sötétben is látni képes snilek tudnak megtalálni.

Az itteni harcias ifjúság több tagja vallja, hogy nekik kellene uralnia a mocsarat, de mindezidáig



a közösségük vezető idős gyíkmágusa kordában tudta tartani indulataikat. Hideg vérük felforrását ezekben a föld alatti tavakban folytatott gladiátorjátékokon vezetik le, ahol hevenyészett szobrot is állítottak Phet-nek, akitől népül felemelkedését remélik a legvadabb fiatalok. Egy másik mélységi teremben viszont a gyíkmágus szokott tanácskozni őseik szellemével, aki egy crantai emlékkristályban nyugszik (technikailag gyakran átveszi felette az irányítást annak tudta nélkül, de ezt a hatást a legtöbben a füstölőknek és a különleges füveknek tudják be.

Közösségben a jelentőségük elsősorban a menedék nyújtása nagyobb veszedelem idején, illetve hatalmas készleteik is vannak felhalmozva táplálékból, amikkel cserekereskedelmet is szívesen folytatnak. Egyéb jelentőségük a kézművesség, amivel művészi értékű tárgyakat állítanak elő, melynek szépsége ötvözi több kultúra előnyeit és idegenségét, így népszerű fétisek, amulettok, álmofogók, szélszengők minden településen a mocsárban. A felszínen barátságosak az idegenekkel, ha kereskednének és láthatóan van is mivel levezetik őket a mélybe, de ekkor már a zöld bőrű fiatal harcosok kíséretével, a barlangokba pedig csak nagyon nehezen (inkább nem) vezetik be őket.

NJK-k:

Valashki (*gyíkmágus*) a közösség lelki, szellemi és vallási vezetője. Mágikus hatalmát nem futogtatja, inkább bölcsessége révén tisztelik. Közmegegyezés szerint is több tudása van, mint bármelyik snilnek és ezért, hogyha kenyértörésre is kerül a sor, akkor mint Phet Szája szól az ifjakhoz, lehiggasztva őket, hogy az idő nem jött el, de közeledik. Gyógyító, gyóntató. Fekete pikkelyeit helyenként csontok ütik át, „pofájában” az agyarak fele már tompán jelzik korát. A külvilágiakkal szemben különösen elnéző és szívesen hallgatja történeteiket a külvilágról egy béke pipa mellett (nagyon szereti a jóféle dohányokat és mérgeket).

Hach-Olberqven (*álmokristály lakója*) hetedikori fogalmak szerint droggereskedő, de mágikus hatalma is igen számottevő volt, a crantai történelemben, mint a Kender-báró került be, aki a határmenti elf vidékeken termelt különleges anyagok beszállítója volt az egész birodalomban. Befolyása, kiterjedt hálózata révén nagyobb rangra és hatalomra jogosult lehetett volna, de ő ezzel nem élt, beírta csupán azzal, hogy a nagyokkal egyformán megőrizte zavaros gondolatvilágát az utókornak.

Ricsnadka (*gyíklény*) a fiatalok vezetője és közülük az, aki a legközelebb áll ahhoz, hogy Phet megszólítsa álmaiban. Ő, hogyha a karakterekről kiderül hogy jártak a Phet-szentélyben vagy oda készülnek feltétlenül keresi a társaságukat és mindent meg akar tudni a helyről (ha pedig velük van amikor átkutatják a rúnás tüt magába vágja és azonnal eltűnik ...)

Száraz helyek (helyszín)



falvakban hallhatnak az ősi, szent helyekről, amelyeket kerülnek a helyiek jobbra, különböző okokból, de eredendően azért, mert veszélyesek vagy rossz emlékek (a kettő kéz a kézben jár). Elnevezésük mindenhol, mint a „Száraz Helyek” kerülhet szóba. Arra utalva, hogy a mocsár mélyére vezető út lefelé vezet, ahová a kásás lép és a kátrányos víz nem jut be ... jobb esetben. Lényegében inkább a snilekhez kötődő helyek ezek, amiket az idők során kerestek már egyesek, illetve folytonos harc zajlik értük.



I. Száraz hely: Phet menedéke

A mocsár nyugati részén található egy szakadék, amit egy régi földrengés nyitott meg és mai napig ömlik bele a sárlé vízesés gyanánt, a mélyben sötét folyammá válna, állítólag még szörnyűbb helyekre, mint azt elképzelni lehetséges. A bosszú és entrópia istenének, Phetnek vájtak bele az idevándorló snilek egy szentélyt a mélybe, ameddig lemerészkedtek, bár az idevezető lépcsők nagy része leromlott már vagy eltemette a sár. Hogyha az ereklyék megszerzésének reményében ide indulnak, akkor előtte egy másik problémával is szembesülniük kell.

A területet egy *illouquid* törzs szent helynek nyilvánította és békés létükre való tekintettel is tűzzel-vassal védelmezik egy *buzzgoblin* falkától, folyamatos harcban állva velük. Az Üllő értelmes lényei már lemondtak erről a helyről, de mégis aki ide merészkedik jó eséllyel mindkét fajjal meggyűlik a baja. Az illouquidek ráadásul azért is védelmezik, mert egy *Quana Dokuna* (Szemlélődő) személyében tisztelik itt az istenüket, akinek sebezhető része éppen a Phet szentélybe vette bele magát (ld. Bestiárium) egy egzotikus futónövény virágjába.

Phet menedékében azonban fontos információkat találhatnak a karakterek a mocsár történetéről, a legenda valódi mibenlétéről abból a korból, amikor még zajlott az ember-elf háborúság. Falfestmények és barlangrajzok szólnak egyértelműen arról, hogy a Rontó hatalmát csak a két ereklye együttes ereje képes megtörni. De más különös jelek is találhatóak itt, amiket még az utolsó ide látogató gyíkmágusok hagytak hátra a következő nemzedékeknek.

Itt (is) megtalálható a jóslat, ami az Üllő pusztulásának hajnaláról szól, amikor az élet, amit annak ismernek a helyiekre örökre átadja a helyét, valami másnak, idegennek, halálnak. Ugyanúgy képekben elevenítik meg a jóslatot ami egybecseng a falvak népdalaiból kicsengő balladisztikus jövővel:

*„Ahogy s mint a falak leomlottak
a résekből új arany patak fakad
idegen lábak tapodják a sást
Tuth-Lagornak népe hallja a hívást
Felhőtutaj árulkodik szebb napok csatáiról
szárnyat bont a tüzes kígyó tudása mulandó
két vihar jön, egy kiás és egy temet
fehér zászlók, sárga érmek, fekete szemek
megreped az üllő és hogyha nem vigyáz
az aranyat lecseréli valami egészen más”*

Annak függvényében, hogy milyen nehéz dolguk volt a bejutással (harc, lopakodás, mászás, esés, ugrás, stb.) található a szentély mélyén egy koporsó szerű alkalmatosságot, ami azonban üres (holttestet illetően). Viszont található benne egy különleges szerkezetet, ami ránézésre valami féle mechanikus számszerű lehet, mellette pedig három különös formájú kristályhegyű vesszőt és egy negyedik, drágaköves tüt. Az eszköz a kahrei számszerű statisztikáival és a shadoni páncéltörő sebzésével bír (természetesen fegyverhasználatuk úgysem lehet hozzá). Ez egy legyőzött *cwyveh-kah* harcos fegyverzete és hazajutáshoz szükséges készlete. A nyílhegyek minden egyes használat után végleg megsemmisülnek, a fegyver három lövés után örökre elhallgat és elrozsdásodik egy körön belül, ha pedig a tüt élő húsba szúrják, akkor az egyenesen *Razbegbe* kerül, egy elveszett városba, ahonnan nincs visszaút.

II. Száraz Hely: Sogron pihenője

Néhány esztendővel korábban (körülbelül 20) Aranykör Lovagok érkeztek a délvidékről. Jó kapcsolatot sikerült kialakítaniuk a helyiekkel, akiktől hallottak egy legendát az ősi barlangról. Elbúcsúztak azzal, hogy megkeresik a helyet, ami valaha szent volt, de mostanra veszedelmes szörnyek fészke lett. Felkutatták, megpróbálták és mind rajta vesztek. Az utolsó borzalmas sérülésektől terhesen jutott vissza a faluba azzal, hogy a barlangot örökre zárják le és őt magát is temessék oda, ahol társai elvesztek.

A helyiek így is tettek és a barlang bejárata fölé egy kis Krad kápolnát építettek, remélve, hogy a távoli istenség hatalma elegendő lesz, hogy a szörnyeket bent tartsa. Eddig sikerült. Most azonban, hogyha ők megbolygatják a helyet az ereklye után kutatva könnyen veszélyes lehet ismét a környék, ami kockázatos. A helyiek odavezetik az idegeneket, de a kápolnába nem lépnek be.



Az épület maga valóban egy kisebb, természet által megtépzott hely, amit viszont látszólag valaki rendben tart és apránként farag, kifest. Apháta szokott ide eljárni és első szerelme emlékhelyén megidézni az ő általa mesélt legendákat és történeteket művészi formában. A pince azonban egészen más hangulatú hely: a falakon démonok és szörnyek vonaglanak, a padlón is egy körben mozaikkal kirakva a lovagok lába alatti föld poklából kinyúló szárnyas, szarvas lényel. Ez a bejárat, aminek betörésével lejuthatnak.

Odalent egy cseppkőbarlangba jutnak, ami egyébként nagyon szép és gyönyörű. Innen azonban csak úszva juthatnak tovább, majdnem 200 lábnyit levegő nélkül vaksötétben. Egy nagyobb csarnokban kisebb szigeten kilábalhatnak, de itt már különös barlangi tavi halak



támadhatják meg őket és patkányból lett káoszlények. Az innen kivezető járatban egy kettétört másfélkezes kardot és egy fém alkarvédőt találhatnak rajta Krad jelével. A járat egy gigantikus cseppkövekkel és oszlopokkal teli részbe vezet, ahol csak kötelekkel tudnak a semmibe nyúló oszlopokon haladni (lent és fent is elemi sötétség).

Itt már azonban 4 *Quintarha* csap le rájuk, amik ugyan értelmes lények, de kinézetük miatt és mert védik a kirendelt területet nem valószínű, hogy szóba állnának velük. Legyőzésük után az utolsó oszlopról egy függőleges jégfalra ugorhatnak, aminek a tövében egy kis fénypont jelez megváltást az eddigi sötétségben. Mászással, eséssel, de lényegében csúszva is le lehet rajta haladni, persze érdemes odafigyelni a karakterek állapotára (pl. testhőmérséklet).

A járat legalján egy újabb nagyobb terem nyílik, amiben örökkön égő olajforrások fényében és melegében egy nagy halom csonton, régi fegyveren, a halom tetején megtalálhatják a keresett emberi ereklyét. Az idevezető járat és az itteni falak tanulsága Kyr és Cranta rúnák vegyesen ez egy Sogron szentély volt, mindig is, még a birodalmak előtt. Amikor még a Tűzkobra a tudás istene is volt, ilyen vermekben őrizték a titkokat, mára azonban a nyelv és a jelrendszer amivel lejegyezték gyakorlatilag felfedezhetetlen.

A ereklyéhez (*ld. Melléklet – Baráti jobb*)érve a magasból leereszkedik az utolsó őrző maga is démoni szárnyakkal és szarvakkal, de mellkasába benőve felfedezhetnek egy Krad szent szimbólumot. Nem támadja meg őket, de már rég nem képes kommunikálni velük. Helyette elvezeti őket a barlang hátsó részébe, ahol egy tiszta vizű hőforrásban buborékok törnek fel (hideg folyam, ami valószínűleg kintről ered, így kijuthatnak). Ha maradnak és mégis próbálnak kommunikálni a lényel, az egy rikoltással (hatalomszó) elaltatja a tűzkutakat és feltárul előttük a mennyezet különböző emlék- és álomkristályokkal tarkított „csillagtalan égboltja”.

Azt nem engedi nekik hogy bármit elvigyenek (akkor vér lesz fájdalom lesz), de akár megmutathatja minden karakternek valami történelemmel kapcsolatos kérdésére a releváns választ. Ha pedig az ereklyét viszik azzal elmehetnek és a járaton kiúszva valóban a kápolna közelében egy vízmosásba lyukadnak ki. A falusiak a felvezető ösvény aljában táboroznak, így láthatják a tűzük füstjét is.

III. Száraz Hely: Kaoraku megállója

Kefaar romjának közelében (valaha hozzá is tartozott) egy valószínűtlenül égbenyúló oszlop tetején találhatnak egy mélybe vezető kőrlepcsőt. Kívülről 300 lábnyi mászás nehezíti a bejutást, ami repüléssel könnyebben megoldható. A kürtő mélyén egy kis üregben egy meditációs pózban ülő különös alakot lelhetnek, aki enoszukei ruházatot visel, de láthatóan snil fajú. Önmumifikálta magát, ami egy kifejezetten nehéz diszciplína. Hogyha hozzáérnek finom porrá omlik szét és a helyén egy időket kiállt fém lap marad a halom tetején (lenyelte korábban) ami egy labirintust, útvesztőt mintáz a négy elem stilizált képeivel. Ez Kaoraku 'vándorszimbóluma', amit szerzetesek, harcosok és nemes lovagok viselnek küldetéseiken.

Mellette egy hibátlan állapotú nien-kard fekszik a hüvelyében, de utóbbi is elporlad ha felemelik, csak a kard marad egyben. A falban mögötte látszik, hogy pengével vágta bele

Kaoraku jelét a meditáció megkezdése előtt, de a penge csorbítatlan. A fémlap lésőbb a zigguratban való gyorsabb haladásban segítheti a csapatot (ld. ott). Titkosajtó kereséssel pedig egy rövidebb úton kijuthatnak a felszínre, hogy ne kelljen mászni és repülni (illetve zuhanni ...)

Elf temető (helyszín)

A mocsárban egy elég lápos területre érnek sokszor bokáig gázolnak a latyakban máskor teljesen száraz a talaj amin járnak. Körülbelül egy láb magasan ködpamacsok akadályozzák az előre haladást, de ez is szeszélyes, van hogy teljesen tiszta minden, máskor csak derékig ér a köd, míg megint máskor nem látnak ki belőle. Olyan a környék mintha valami savmarta göcsörtös fák nyújtóznának az égnek, először nem is ismerik fel, csak ha jobban megnézik, hogy humanoid alakokat formáznak sőt ha alaposan megnézik még arcokat is felismerhetnek. Ekkor döbbennek csak rá, hogy az összes fa ami körülöttük van ember, pontosabban elf alakú. Változatos pózokban maradtak meg az örökkévalóságnak. Vannak akik arcát elkínnozza a fájdalom míg mások békésen heverve „pihennek”.

A karakterek egy ősi és már rég elfeledett elf temetőbe érkeztek. Hajdan nem csak harcosok járták Tuth-Lagor Üllőjét hiszen civil lakosság is több ízben lakta a környéket. Így a temetőben nem csak katonák hanem hétköznapi elfek mementójába is belebotolhatnak. De a környék mágikus kisugárzása kihatással volt az itt nyugvókra is. Testetlen elfek lelkei leselkednek az élőkre irigyen van bosszútól fűtve. Támadni nem mernek de mindig ott settenkednek, hátha hibázik valamelyik, rossz helyre lép és lehúzza a láb, hogy magukhoz vegyék a benne lüktető életet. Néhány mementón már megkopottan de festéseket lehet felfedezni, mások lábánál hétköznapi használati vagy nekik kedves tárgyak darabjai fedezhetők fel. Természetesen az idő megrágtá és sokukat teljesen tönkre is tette, de cserépedények darabjait, fém eszközök elkorrodálódott, eltört, kicsavarodott roncsait is felfedhetik. A vájtszemű vagy az elég türelmes kutakodó találhat egy abbit nyakláncot aminek csak a külső része korrodálódott el, de a belsejét megóvta az időtől. A medalion kinyitható és ahogy kinyitják egy sárgás-barnás csontból faragott női arcképet rejt. Egy férfi alak lábánál található a sárban egy elfeledett szerelem emlékeként..

Ezen a helyszínen van lehetőség először találkozni az elf felderítőkkal. Figyelmeztető lövést adnak le először a karakterek közelébe, majd lassan közelítve először felveszik velük a kapcsolatot. Számukra a játékosok kutakodása sírgyalázás, még akkor is ha nem tudták a játékosok, hogy mit tesznek. Nem céljuk felvenni a játékosokkal a harcot, hiszen szükségük van minden erejükre, felismerik, hogy nem a játékosoknál van amit keresnek. Az egyikük, egy fiatal vöröses hajú, szögletes állkapcsú íjász nő ha észre veszi a megtalált medalliont ráförmed a karakterre, hogy hol találta azt és azonnal mutassa meg. Ha megteszik elképedve remegő kézzel nyúl érte és ahogy kinyitja látszik rajta, hogy elfutják az





érzelmeik és könnyeivel küzdve vesz elő egy kísértetiesen hasonló medált, amiben egy ugyanolyan faragott férfi arcképe található.

Ha kérdezősködnek elmondja, hogy a medál és a története generációk óta szál anyáról lányára a családjukban. A történet szerint hajdan volt egy szerelmes pár, a fiú harcos volt a lány pedig a kalahorák kiválasztottja. Ősapját kivezényelték Tuth-Lagor Üllőjére az újra megerősödő ellenséges erőkkel szemben, míg ősanyját a hátvéd erőkhöz küldték a sebesültek istápolására. Ekkor még nem tudta a lány, hogy szíve alatt hordja szerelmük gyümölcsét. A történet szerint akkor hozták el szerelme hírét mikor a gyermekével vajúdott. Bánatában és vágyódásában pedig, hiába volt a gyermek szerelme után távozott.

Amennyiben együttműködőek az elfekkel szövetségest, sőt lekötelezetteket is találhatnak bennük, ha még a medált is visszaadják. Ha úgy történnek a dolgok, nyugodtan alakítsd úgy a történetet, hogy a játékos szúrja ki a lány nyakában a medált, aminek a kialakítása túlságosan is hasonlít a megtaláltra.

Elf Égi Hajó roncsai (helyszín)



karakterek ahogy haladnak a sűrű mocsárban és kerülgetik az indákat, kibontakozik előttük egy nagyobb tiszta területen egy építmény. Ahogy közelebb érnek a mohás kövek közepette, a jobb szeműek kivehetik egy hajó tatját. Ahogy felismerik a részleteket egy a mocsárban majdnem félig elsüllyedt hatalmas hajó alakját vehetik ki. Többszintes házra való rész az ami így is kiemelkedik, de azt is teljesen benötte a moha és a különböző hínárok, a mocsár elvette ami az övé. Ennek ellenére a részek épnek tűnnek, mintha valami megóvta volna a korhadástól. Ha nem figyelnek, ahogy közelebb haladnak könnyen mély iszapos részbe léphetnek ami akár el is nyelheti az óvatlant (Többieknek erő próba, hogy kihúzzák -2 vel) Szükségük lesz valami úszó alkalmatosságra, hogy megközelítsék a hajót. A hajó körül egy kisebb földdarab torlódott fel ott partra tudnak szállni. Ahogy közelednek hullámok verik fel a mocsári tavat, egyértelművé téve, hogy valami közeledik és mielőtt partra szállhatnának a hajó mellett, egy óriási alak jelenik meg. Ha karakterek nem viseltetnek agresszívan az irányába ő sem támad rájuk. Egy mocsári óriás az.

Amennyiben szóba álnak vele letelepszik a fővényre és elmondja, hogy azért van itt, hogy vigyázzon arra, hogy ne menjenek be a hajóba. Elmondja, hogy látkozott, bárki aki bement megőrült vagy más módon esett bántódása. Ő személy szerint nem fog megállítani senkit, nem kenyeret az erőszak és nem szeretné, ha bárkinek bántódása esne, ezért figyelmezteti a játékosokat.

Ha valamelyik karakter ért hozzá, a hajón elf jegyeket lehet felismerni, rájöhetnek, hogy a hosszúéletű faj tagjai készítették és azt is megállapíthatják, hogy nagyon régen készült a hajó, ennek ellenére meglepően jó állapotban van. A mocsárnak van konzerváló képessége, de a kinti részeknek el kellett volna korhadnia, rohadnia az eltelt évezredek alatt.

Abban a pillanatban, hogy belépnek mindenkit az a tipikus érzés kerít hatalmába mintha valahonnan figyelnék. Ebben nem is tévednek, a hajó maga már régóta elvesztette azt az erőt ami a levegőbe emelné, de még csak megmozdulni sem tud. De a hajónapló még a mai napig aktív, de az elmúlt évezredek valamint a környezet és a zuhanás ténye megtépázta a



hajónaplóként használt mentál lényt. Ahogy kutatják át a hajót folyamatos képekkel, eseményekkel fogja bombázni a karaktereket.

A hajónapló

A hajó egy offenzíva részeként indult el a hajdani óelf területekről a fajháború színterére. A hajó rendeltetése, hogy utóvédet biztosítson a harcoló csapatoknak. Fegyverzetet, vértet, mágikus felszerelést és ételt is szállított. Egy idősebb elf volt a kapitány, és a seregek vezetői sem, nemhogy a kapitány nem számított támadásra a vonalak mögött. Két gyors hajó támadta meg a szállítmányt az éjszaka leple alatt, pillanatok alatt csapva le az egekből. Olyan magasságból érkezett a támadás, hogy nem is kémlték az eget arrafelé az elf fürkészek. Pillanatok alatt kritikus találatokat okoztak a szállító egységnek és ugyanúgy eltűntek, mint ahogy jöttek. Megkezdték az evakuálást, de a gyors magasságvesztés miatt többeket temetett maga alá a hajó roncsai.

A hajó orra ahol becsapódott súlyosan megsérült és víz alatt is van viszont a tat magasan az égnek meredve található, egy kiálló sziklának és fának dőlve, ami mellett a hatalmas égi szerkezet is eltöri. A taton nagyobb sérülések vannak ahol meg lehet közelíteni a belsejét. Így a hátsó raktárakba jutnak először és lefelé tudnak majd haladni. A hajó alja egymástól elválasztott raktárokkal lett kialakítva középpont egy folyosóval. Természetesen némi akrobatikázásra szükség lesz, hogy be tudjanak hatolni a mélyebb részekbe, illetve az első harmada teljesen víz alatt is van. Fontos, hogy mivel a hajó orral állt a mocsárba, a benne való közlekedés nem egyszerű, így a karakterektől folyamatos odafigyelést, a játékosoktól próbákat igényel, elsősorban mászás, esés és ugrás/akrobatika vagy ügyesség. Az első két raktár ki is van fosztva, az ajtó feltörve, a második ajtón sérülés nyomok találhatóak, mintha valaki megégette volna, valami féle fegyverrel próbálta volna meg rongálni, karcolás nyomok vannak rajta, az alapos szemlélő még körömnnyomokat is találhat, sőt beletört körmöket is, a korábban próbálkozók nyomai, akik nem bírták elviselni a hajónapló által küldött képek súlyát.

Ha elkezdik vizsgálni, babrálni, az ajtót megjelenik a vizsgálódó elméjében egy jelenetsor:

1. látomás

Hatalmas égisz ére fákkal teli erőt lát maga körül. A fákon körbe-körbe és a lombok között óvatosan kialakított fa és indaházak vannak (*fletek*), amik között lidércfények futkároznak és ezek adnak megvilágítást az alkonyi fényben. Ahogy a közelebbi környezetüket nézik egymás mellett több faházból hosszú indahidak nyílnak, amik némelyike mellett egy-egy hajó lebeg és lengedez a könnyű tavaszi szélben. Az egyik indahídon állnak ahol könnyű zöldes-szürkés lenvászomban öltözött napcserezett bőrű elfek cipelnek különböző méretű ládákat. A ládák mintha maguk és még életben lettek volna, volt amelyiket egyedül, ketten de akadt amihez négyen is kellett. A ládákat egy hajó belsejébe cipelték, és ahogy viszik befelé úgy haladnak befelé ők is a nézőpontjukkal a hajó legbelsejébe, ahol már csak a táncoló lidércfények nyújtanak némi megvilágítást, így enyhe türkiz árnyalatot kap az egész környezet ezzel téve még mesészerűbbé a látványt. Egy ajtóhoz érve az elől haladó elf aki ruházatában csak annyira üt el a többiektől, hogy oldalán egy ívelt levélre hajazó tör van, odalép az ajtóhoz és elkezd valamiféle jeleket felróni rá, amik az ujjá nyomán zöldes-sárgás fényvel felderengenek, majd kis vártatva az ajtó kinyílik.

Az akire hatással van és látja a fenti eseményeket köteles asztrál próbát tenni, ellenkező esetben 1k10 percre megőrül a rá zúduló képek és hatások miatt, ha sikeres csak zavaradott lesz néhány



percig. Amíg hatással van rá hajó illetve az őrülete tart még kiolvasni sem lehet az elméjéből, hogy mi történt. Miután zavartan magához tér már képes felidézni az eseményeket, el tudja mondani a többieknek és ha fel tudja idézni pontosan az emlékeket akkor képes lesz a látottakhoz hasonlóan kinyitni az ajtót.

Az ajtó mögött található pár ládát, a ládák már nem annyira élők, mintha kiszáradt csonkjai lennének a vízióban látottaknak és már nem őrzik mágikusan a tartalmukat. A áttetsző szaruhártyából készített tömlőket tartalmaznak, néhányuk megsérült, tartalma kifolyt, mások teljesen összeszáradtak, ahogy hozzáérnek megtörnek és kifolyik a tartalmuk. De akad közöttük pár amiben van folyadék. Az idővel a mágia kiszökött ezekből a folyadékokból, de ha elég időt töltenek vizsgálódással azért felfedezhetnek 1k6 darabot aminek sikerült megőriznie a manát. Lehet közöttük bármilyen bájital, az erejüket rád bízom, de nyugodtan adj nekik akár 100MP-os Sebezhetetlenség italát is, ahogy megkívánja a kaland.

Több ajtó is útjukba állhat ahogy haladnak lefelé a hajó eleje irányába, de hasonlóan az előzőhöz ki tudják nyitni, a további részekben fegyverzetet található, vértetek. Elfekre lettek készítve, így hiába kiváló minőségű munkák, így más fajúakon hagyományos fegyverzet és vértetekként működnek. Viszont ha elf használja további előnyöket is nyújtanak. A fegyvereknek jár +1 KÉ, +2 TÉ/VÉ, a vérteknek pedig -1 MGT. Fegyverekből több fajta is van, lándzsák, hosszú kardok, török, buzogányok, hajító lándzsák. Vértetekből főként könnyebb bőrvérték, sodronyok. De találni mellvérteket is. Hiába viszik el a vérteket nem fogja tudni ma már senki rájuk szabni anélkül, hogy el nem veszítené különleges tulajdonságait.

Egy utolsó nagyobb kétszárnyú ajtó kinyitásával bejutnak a hajóközbe ahol a legénység szállásai voltak találhatóak. Itt újabb vízió sújtja a társaságot, ezúttal mindenkit válogatás nélkül. A látomás végén hasonlóan a korábbihoz asztrál próba tételére lesz szüksége mindenkinek.

2. látomás

Erős szél zúgása tölti ki a levegőt, ahogy belekap, megakad és irányt vált vagy helyeken befütyül eresztékekbe egy hatalmas testnek. Egy hajó fedélzetén sürgölődnek elf matrózok. Felhők között szeli az eget a hatalmas fából ácsolt bárka. Vitorlák nélküli rúnázott árbocrúdon mintha lágyan lüktető arany-vörös erek futottak volna végig a rajta időközönként. A hajó legénysége és maga a hajó mintha egy egyként élő szervezetet alkotott volna, vagy egy felsőbb akarat utasításait követné mindenki, így nincs fölösleges mozdulat, hogy kecsesen átszel egy nagyobb felhőt. Pillanatnyi csendben csak a recsegés és a szélbe vesző beszélgetése a matrózoknak hallható, amikor a semmiből két nagyobb felhőgomolyag mögül egy bíbor-zöld apró csónak tűnik fel, orrában két ember, fedélzetén pedig 3 másik nehéz vértékbe öltözött alak egyensúlyoz. A ritkás levegőt ekkor füst szaga töri meg, majd megbillen a bárka, miközben az árbocokon minden eddiginél élesebben világítanak fel a rajzolatok egyfajta jelzőfényként.

Látszik a szobán, hogy sokakat meglepetésként ért a támadás, csontvázak, maradványok találhatóak mindenfelé, nagyon kevés személyes holmi tudott csak ellenállni az idő vas fogának. Csak a fém használati tárgyak azok mik megmaradhattak. Mindenfelé kisebb nagyobb bogarak, csúszómászók szaladnak széjjel, ahogy a karakterek lejjebb ereszkednek a szobában és az oldalfalon sétálnak. Ahogy megdőlt a hajó az egyik sarokba zúdult minden, így ott át is nézhetik. Néhány csonteszközön, elrongyolt cafatokban lévő ruhán kívül, csak az igazán



kitartóak találhatnak a kupac alján egy csontból faragott amulettet, ami egy stilizált női alakot ábrázol. Sima felületéről letört egy kisebb darab, talán a zuhanáskor, ki tudhatja. Középtájon lehet ebből a helyiségből kijutni egy folyosóra, ami látszólag végigvezet a hajón és a folyosó legvégén (így legalul) egy díszesebb, intarziás ajtó van. Az elsősorban ornamentikával díszített ajtón semmilyen más jelzés, de még kilincs sem található első ránézésre, ahogy közelebb érnek úgy láthatják, hogy a nyitószerkezetet teljesen belerejtették a díszítésbe hajdani készítői. Az ajtó tapintásra mintha életre kelne, nem látványos csupán az érzi aki hozzáér, mintha fellelegezne a fa és hálásan üdvözlölné bárkit aki azért jön, hogy megszabadítsa. Két oldalra elhúzható szerkezete van, amiben nehézséget jelenthet, hogy rá kell állnia a karaktereknek. Amint kinyílik az ajtó bezuhannak, egy láthatatlan erő rántja őket be és azonnal el is sötétül előttük minden egy röpke pillanatra.

3. látomás

A világ recsegve-ropogva omlik össze körülöttük, ahogy először lassú majd egyre gyorsabb zuhanásba kezd a hatalmas égi bárka. Akik tudnak menekülnék az oldalt elhelyezett hólyagkapszulákba, amik megóvják őket a zuhanás erejétől, kivéve az arany-ezüst fejdísz viselő idősebb embert aki inkább a hajó belseje felé igyekszik. Végigvergődik a folyosón egyenesen az orrban található központi terem felé ahonnan fájdalmas nyögések hangja mintha a fejük hátulján keresztül jutna el a tudatukig. A helyiségben egy fából és nemesfémekből kialakított láb magas díszes oszlopon, amely mintha belenőtt volna a hajóba, egy buborékban lebegő fej, három két agonizáló jajgatása fogadja. Mintha kegyelemért könyörögnének felváltva kérlelve, hogy segítsen és hogy vessen véget ennek. Nem jut el hozzájuk, hogy mit beszél az idős elf, de odarohan a hátsó falon elhelyezett ajtóhoz, hosszanti vágást ejt mindkét tenyerén majd mintha vérével és utolsó erejével zárna le az ajtót holtan rogyik össze. Eközben a fej ha lehet még hangosabban ordít, aminek egy hirtelen puffanással vet véget a hajó becsapódása...

A szoba alja vízzel telt, de a közepén lebegve láthatják a három arcú fejet ami rengeteget öregedett az idővel, de a vonások felismerhetőek, ha alaposan szemügyre veszik az idős kapitány arca a harmadik. Maguk a karaktereket pedig mintha szellemek fognák a falhoz és minden erejükre szükségük van, hogy el tudjanak szakadni. Mintha gravitációs vonzás lenne mind a négy fal irányába. A szoba elég nagy több mint 6 láb a kiterjedése minden irányba. A mozgás pedig nagyon nehéz mintha a karaktere súlya sokszorososa lenne a normálisnak és ez fokozottan igaz a felszerelésekre.

Ha megérintik a fejet és legyőzik annak EGOját, képesek lesznek „elolvasni” a hajó naplóját, hiszen ez a fej volt a felelős a hajó működtetéséért és magában foglalta a hajó naplóját. Megtudatják, hogy az elsődleges küldetése a kapitánynak és a hajónak az volt, hogy eljuttassa az emberek számára a békejobbot, ami lezárhatja a hosszú évek óta dúló háborúságot ami annyi vért és áldozatot követelt. A varázsszer mágikusan le van zárva a híd túloldalán található ajtó mögött, ami jelenleg a víz alatt van.

Ahogy megérintik a fejet egy pillanatra mintha kifordulna alóluk a világ és ismét egy látomásban találják magukat, de ezúttal sokkal tisztább a fejük, sokkal jobban érzik a környezetüket és nem utolsó sorban nem csak passzív szemlélői hanem képesek cselekedni is. Egyszerre csupán egy arc egy emberre képes kifejteni a hatását, így maximum három karakter képes belépni ebbe a vízióba. Három különböző helyszínen találják magukat. Akik hozzáérnek nem tudják elereszteni, szemük vakon és ködösen mered maguk elé és nem is tudnak magukról,



csak úgy szabadulhatnak ha legyőzik a napló EGOját vagy levágják a kezüket a társaik. A kint maradottakat pedig Cronqvist-követők támadják meg hiszen ők is szeretnék az ereklyét, és nem haboznak megölni a magatehetetlen társakat, a harc külön nehézkes lesz a megváltozott gravitációjú teremben.

Első helyszín: a hajó fedélzete, a zúgó szél elnyomja még a felépítmény recsegésének zaját is. Szeli az eget a bárka, de személyzet nincs a hajón, csak a kapitány, teljes harci díszben. Fiatalon erőtől duzzadva, jobb kezén egy vöröses fémből készült kesztyűvel, aminek a párja nincs a balján. Kesztyűs kezében ívelt karcsú, hasonló fémből készült kardot tart. Elf nyelven szól a játékoshoz, miközben jobbát ökölbe zárva a karakter felé nyújtja: „Győzz le és vedd el a kulcsot, hogy kijuss!”

Második helyszín: Mocsaras tó ezernyi apró szigettel egy elf nő ül egy fának nekidőlve bal lábát felhúzva és rátámaszkodva. Arca nem különösebben szép, de csúnyának sem mondható, haja rövidre, tüskésre van nyírva és derűsen tekint a játékosra. Szép lassan feláll, mozdulataiban semmi fenyegetés nem érződik, oldalán két gyönyörű ornamentikával készített bárd található kékes fémből, olyan a kialakítása mintha indák fonódtak volna össze és gabalyodtak volna egymásba, hogy a természet szeszélyének hála egy fegyvert formázzanak. Fegyvereivel a kezében széttárja karjait és szintén elf nyelven szól a karakterhez: „Ha legyőzöl, tied!”.

Harmadik helyszín: Egy megközelítőleg 10×10 láb méretű gránitból kirakott teremben áll a játékos, a falakat egybefüggő tükör borítja tucatszor visszaverve a karakter képét (aki nem saját magát látja). A szemben lévő falon mintha a tükör, mint egy békés tó fodrozódni kezd és egy alacsony 1,6 láb magas, tagbaszakadt elf lép át rajta kezén rafináltan ráillesztett vaskesztyűk amik tökéletesen illene rá és mintha folyékony fémből lenne, együtt mozog a kezével ahogy kinyitja és újra becsukja. Homlokán egy zöld fejpánt amin geometrikus minták vannak. Erre a pántra mutat rá és elf nyelven szól a játékoshoz: „Vedd el vagy halj meg!”

A játékosok nem saját testükben vannak, apró jelekből jöhetnek rá, hogy egy-egy legendás alak testében kell győzedelmeskedniük. Valószínűleg, a napló a tapasztalatai alapján rekonstruálja a karakterek számára a testeket, így a karakterek jelleméhez illesztve a legendás hőst akinek a képességeit használva kell legyőzniük hajónapló egy-egy arcát, hogy kinyithassák az ajtót.

Aki győzedelmeskedik újra magához tér, kis szédülés után, de ideje nincs a pihenésre hiszen a valóságban is folyamatosan dúl a küzdelem. Ha csak három fős a csapat akkor most érkeznek meg a Cronqvist-követők. Amennyiben mind a három arcot legyőzik megszűnik ajtó védelme és a hajó mágikus kisugárzása, így rohamosan elkezd romlani az állapota, ajtó kinyílik betódul a víz rajta bent megtalálják az ereklyét (*ld. Melléklet – Segítő kéz*), ami ugyanaz a kesztyű mint ami a kapitány kezén volt (természetesen a többi tárgy nincs itt), és innentől versenyfutás az idővel, hogy kijussanak a hajóból mielőtt az maga alá temeti a karaktereket.

Az EGO párbaj

A hajó kapitányainak és a játékosok által felvett hősöknek egységes harcértéket adunk meg, hogy a képességek és a terep kihasználásában nyújtott találékonyság döntse el ténylegesen a párbajt, hogy kinek az elméje kerekedik felül.

KÉ: 72

TÉ: 135

VÉ: 185

CÉ: 87

ÉP: 13

FP: 120

A hajó védői nem mások, mint a korábbi kapitányok, akik szolgálatot teljesítettek az égi bárkán.

1. ellenfél: **Az ököl** - Képes semlegesíteni a hatalomszavakat, ezen felül hatalomszavaival fagyos halált hozhat ellenfelére, jégcsapokból alkotott dárdákat hajít a játékosra, máskor éles jégzilánkokkal szórja ma egész testének felületét. Sebzései: Kard: 1k10+6, Dárda: 2k10, Szilánkok: 2k10 (dupla SFÉ véd ellene), körönként egyet támad és egyszer használja képességét.
2. ellenfél: **A penge** - Harc közben maga a természet is segíti, támadásai nyomán ágak kapaszkodnak a játékosba, vasszeget megszegyenítő keménységű tuskék akadnak belé. Sebzése: 1k10+8, körönként háromszor támad.
3. ellenfél: **A korona** - Pusztakézzel küzdő ellenfél, aki képes kihasználni minden tükröződő felületet, hogy belépjen, majd máshol előlépjen. Ezt legtöbbször arra használja, hogy meglepetésből támadjon ellenfelére. Sebzés: Ökölrel küzd, 1k6+4 a sebzése, körönként öt támadást képes leadni.

A hősöket jellemük alapján párosítja a játékosokhoz. Mindegyik hős rendelkezik hatalomszavak megformálásához szükséges Od pontokkal, számilag 30-al mindegyikük, de a harc közben tapasztalják ki a játékosok a „testük” képességeit. Mivel ez fontos javaslat külön lemesélni mindegyiküknek, hogy a második és harmadik összecsapásnál is meglegyen a meglepetés ereje. Ahogy szóra nyitják a szájukat érezzék magukban az eddig nem tapasztalt erőt, szavaik romboló hatásával közvetlenül találkozzanak, hogy meg tudják tapasztalni.

1. Halál: **Oberiel** - Egy magas, kopasz, tetovált testű és fejű, erős testalkatú elf. Ma Fenyvesföld védelmezője. Egész életét testének tökéletesítésére szentelte, harci képességei a legnagyobb Slan mesterekével vetekedett, hatalomszavaival természetet formálja, az állatoknak parancsol. Pusztta kézzel öt támadást képes leadni 1k6+4 sebzést leadva.
2. Élet: **Askidos** - Vékony, kényelmes ruhájú fiatal jóképű elf férfi, nem más mint az elf csapat vezetője, így ha később találkoznak az elfekkel akár fel is ismerhetik Askidost. Képességei elsősorban a védelmet szolgálják és nem a pusztítást. Védő aurát képes maga köré vonni, akár képes néhány körig távol tartani magától ellenfelét egy erőterrel. Ellenfele fegyvereit képes porrá omlasztani, vagy rövid időre légiessé válik.
3. Káosz: **Ruffalo** - körülbelül 1,6 láb magas kobold, aranyszín pikkelyekkel, ruha gyanánt csak egy díszes ágyékkötőt hord. Népének egy kiemelkedett bajnoka és hadvezére. Fegyvernek két *ngbakát* használ, amit nem csak közelharcban forgat kiválóan, de dobja

is. Sebzése: 1k10+5. Arany pikkelyeinek pengéivel képes ellenfelét megszórni. Szavaival képes ellenfele fegyverét ellene fordítani.

4. Rend: **Draco** - Egy humanoid felépítésű vöröses fekete pikkelyekkel rendelkező sárkánylány (draquir származású). 2,5 láb magasságával ellenfele fölé magasodik, hatalmas ívelt pengét forgat, amivel körönként kétszer 1k6+8 sebzést tud kiosztani. Ezen felül képes rövid időre a levegőbe emelkedni szárnyaival és tüzet fújni ellenfelére egyik támadása helyett, amivel 2k6 sebzést tud okozni.



Herbalista lehetőségek az Üllő területén



mocsárnak gazdag nem csak az állat hanem a növényvilága is. A herbalizmusban jártas karakterek, rengeteg féle és fajta növényt találhatnak a mocsárban, amit hasznosítani tudnak, ilyen vagy olyan módon. A táblázat (természetesen a teljesség igénye nélkül) segítségével véletlenszerűen meghatározhatod, hogy mit találnak, vagy pedig segít, abban az esetben, ha valami speciális megoldásra keresgélnek a növények között megoldást a karakterek. A herbalizmusban jártasak tudják, hogy az egyes növényeket kenőcsként, belélegezve, italba keverve vagy más módokon célszerű bejuttatni.

Az állati eredetű orvosságokhoz szükség lesz vagy egy helyi vezetőre, vagy pedig egy állatismeret képzettségre, hogy el tudja készíteni, illetve, hogy egyáltalán tudjon róla a karakter, hogy lehet használni.

01-10	Csikorka		Asztma
11-17	Macskagyökér		Bélbajok / Gyomorrontás
18-26	Angyalfű	Dyphilla nyál	Bőrbaj / Bőrirritáció
27-33	Hunyor / Fecskefű		Fejfájás/ Fájdalomcsillapító
34-48	Árnika	Ceph epe főzet	Nyugtató
49-55	Gyantás gyom / kamilla		Mocsár láz / Görcsoldó
56-62	Vérfű	Nganga velő	Fekély / Tüdő
63-70	Vérontó pimpó	Mocsárlégy nedv	Vérhas
71-82	Füstike		Hányás / Hasmenés
83-92	Fekete szeder		Hashajtó
93-00	Kutyabenge	Ocsány vizelet	Féreghajtó / Riasztó



Ahogy a karakterek a mocsárban mászkálnak, nem csak a helyi lakosokkal, vagy a Cronqvist-követőkkel gyűlhet meg a bajuk, maga a mocsár is tartalmaz meglepetést a számukra. Az alább felsorolt kellemetlenségeket nyugodtan használd bármikor, hiszen ez nem a megszokott terület ahova a kalandozók menni szoktak.

Magas hőmérséklet és páratartalom lehetetlenné tesz minden súlyosabb vért viseletét. Először csak kellemetlen a viselésük (duplázd meg az MGT-t, vagy add meg neki MF vértviselet esetén is), de később más problémákat is fel tud vetni, ilyen a bőrirritáció, ami rettentő fájdalmas tud lenni és ha nem figyelnek oda, utána napokig a ruhát sem fogja tudni elviselni saját magán!

A másik nagy probléma a szúnyogok, hiszen nem csak zavaróak a kis vérszívók, de különféle betegségeket is terjesztenek. Ha nem kenik be magukat valamivel, ami elriasztja ezeket a kis rovarokat akár a játék minden órájában dobass velük egy egészségpróbát (minden órában ronts 1-et a próbán), hogy elkapják-e a mocsár lázat, ami viszont egy rettentő kellemetlen betegség, jobb megelőzni.

Ha nem figyelnek az étkezésekre, könnyen gyomorirritációt, gyomorbajt, súlyosabb esetben pedig vérhast vagy gyomorfekélyt is kaphatnak. Ezek a betegségek hamar ágynak dőnhetnek a legerősebb harcost is, végső esetben pedig akár halálhoz is vezethetnek.

A mocsár kipárolgása sem tesz jót, hiszen bizonyos területein, ahol több az olaj vagy más mérges gázok vannak könnyen rámehet a karakterek tüdejére, asztmát, bőrirritációt vagy akár tüdőbajt okozva.



Véletlenszerű találkozások az Üllő területén:

1-7	byzon
8-13	denevér + dyphilla
14-29	Krokodilok
20-26	nganga
27-32	buzzgoblin
33-39	ceph
40-45	gyíkmágus
46-51	gyíklény
52-58	illouquid
59-64	mocsárféreg
65-70	mocsárlégy
71-77	mocsárköd
78-83	uit-marach
84-89	ocsány
90-95	voul
96-100	TYR Mawermal, a Bikacímeres hódító lovag (7. szintű lovag)

A lényekhez érdekes, hogy a kalandmester oldalán legyen egy Bestiárium és akár a játék előtt dobja ki, hogy az elkövetkező utazásokon milyen sorrendben találkozoznak kihívásokkal és lényekkel. Nincs megkötés a véletlenszerű találkozások lebonyolítását illetően, de némi segédlet lehet a következő:

Amennyiben a szám páros: úgy a játékosok kerülnek előnyben, előbb pillantják meg a Bestiát, van idejük felkészülni és akár el is kerülni azt.

Amennyiben a szám páratlan: úgy a lény fogja őket mindenképpen kedvezőbb helyzetből váratlanul és meglepetésből megtámadni, hogy így tisztázzák egymás helyét az Üllő táplálékláncán belül.

Egyetlen kivétel az utolsó találkozási lehetőség, ami egy szociálisabb interakció lehet és egy újabb csapattárs jelenlétét teszi lehetővé a számukra. Amennyiben viszont úgy ítéled meg, hogy a csapat valamiért ellentétes lehet a lovaggal szemben vagy egyszerűen másképp mesélnéd, mint egyébként

Úgy a páros dobás esetén barátságosabb lesz, páratlan esetén pedig a régi énjéhez méltóan kötekedő és kihívást intéz a csapat lovagja ellen majd követeli a vértetét, vagy hogy a továbbiakban szolgálja őt.

TYR Mawermal (ld. Lovagregé című kaland) a Déli-Városállamokból érkezett kóbor lovag, aki hosszú idő után végre kalandozásra adta középkorú fejét. Természete elég szabados és követelő, ugyanakkor hűséges társ lehet, hogyha dicsőségről vagy a világ megmentéséről van szó. Az anyagi javak hidegen hagyják.



Faj: EMBER
Kaszt: LOVAG
Szint: 7

Előny: Híresség (roxeni lovagi torna P.sz. 3715-ös résztvevője)

Erő	18
Állóképesség	16
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Egészség	16
Szépség	14
Intelligencia	14
Akaraterő	16
Asztrál	9
Észlelés	14

Harcértékek

Ké	4
Té	72
Vé	107
Cé	-1
HM	0

Életerő

ÉP	13
FP	78

Pszi pont	17
MTME	6
ATME	0
MME	23
AME	17

Nehézlovas kopja használat	Mesterfok
Lovagi kard használat	Mesterfok
Csatacsákány használat	Alapfok
Ostor használat	Alapfok
Tőr használat	Alapfok
Fegyverismeret	Alapfok
Nehézvértviselet	Alapfok
Hadvezetés	Alapfok
Etikett	Alapfok
Lovaglás	Mesterfok
Írás/Olvasás	Alapfok
Heraldika	Mesterfok
Pajzshasználat	Mesterfok
Pszi	Alapfok

Sebgyógyítás	Alapfok
Éneklés/Zenélés	Alapfok
Fegyvertörés	Mesterfok
Hangutánzás	Alapfok
Legendaismeret	Alapfok

Nyelvek:

dzsad	4
godorai kyr	2
shadoni	2
kráni	2
Közös (erv)	4
Közös (pyarroni)	5

Fegyverek:

Csatacsákány	Tám/kör: 1	KE: 9	TE: 83	VE: 115	Sebzés: 1k10
Lovaskopja	Tám/kör: 1/2	KE: 10	TE: 97	VE: 117	Sebzés: 1k6
Lovagi kard	Tám/kör: 1	KE: 11	TE: 92	VE: 124	Sebzés: 2k6+2
Ostor	Tám/kör: 2	KE: 7	TE: 78	VE: 107	Sebzés: 1k2
Tőr	Tám/kör: 2	KE: 14	TE: 80	VE: 109	Sebzés: 1k6

Vérték:

Teljes vért	MGT: 8 SFÉ: 6 / Nagy Pajzs VÉ: 50
-------------	-----------------------------------

Mordakok (opcionális helyszín)

Hogyha a csapat bármilyen okból eltéved a mocsárban/eszméletét vesztí/vezető nélkül marad vagy csak túl gyorsan haladnak, akkor opcionálisan be lehet mesélni a következő helyszínt nekik. A mocsár mélyén egy elszármazott abasziszi család kúriája áll, ami önálló módon, saját haderővel minden irányból távol tartja a lápot a birtokuktól. Ennek ellenére is ködös, nyomasztó hely, bár mindent megtesznek ennek ellenére. Kifejezetten nem is hozzák szóba a helyi falvak a létezésüket, mintha nem is lennének ott.

Cadar dul Mordak és családja ugyan távolról a nagynevű aszisz nemzetség tagja, de régen eltávolodott az őshazától egy testvérviszály okán. Ezért feltűnhet, hogy viseletük „múlt századi” és régies, ahogy viselkedésük, beszédstílusuk és erkölcsük is azok. Ennek ellenére, hogyha ráakadnak a külvilágiakra akkor szívélyesen fogadják őket, vizitoraik kísérik vagy szállítják tutajokon a házhoz és megvendégelik őket éjszakára. Itt egy közös vacsorajelenetben fennhangon politizálnak és veszekednek a háromgenerációs család tagjai, az egyedüli aki nem tisztán vérrokon, az Cadar Zászlóháborúban (de melyikben?) elveszett fiának özvegye, akitől utódja sem volt. A fiatal asszony pedig minden veteránhoz nagyon kedves, mintha csak az ő férjura tért volna vissza a háborúból és az ilyen karaktereket, hogyha négy szemközt beszélnek, csak mint „az én elveszett katonám” nevezi.

A család Noir hitű, földjükön is rengeteg áfiumot és mérget termesztenek, ajzó- és bódítószereket, de ezek nagy részét is ők maguk fogyasztják ételbe és italban egyaránt, szőlőjük is van, amiből különösen erős 'méregbort' készítenek, ami ugyan 10 órányi álmatlan alvásra



kárhozhatja az egészség próba elvesztőjét, de ébredés után minden sérülése, mágikus és pszi energiája visszatér.

Másnap reggel iránymutatást adnak a karaktereknek (kísérőt nem) akik így akadálytalanul és gond nélkül eljuthatnak arra a helyre a térképen ahová csak igyekeztek, vissza soha nem találhatnak ennek ellenére, és hogyha kérdezik a helyieket kifejezetten Cadar dul Mordak családjáról elmondhatják, hogy volt egy ördögös maguknak való família évtizedekkel korábban itt (13. Zászlóháború környékén), de mindannyiukat elvitte a mocsárláz és házuk elsüllyedt, birtokukat visszafoglalta a láp.

Kefaar (opcionális helyszín)



Az Üllő délnyugati sarkában található a legjobb állapotban megmaradt épület együttes, ami azonban minden mocsárban élő nép számára szent hely és az elődök tiszteletét élvezi. Ez Kefaar romvárosa mely két részre osztható látványosan: egyik a lápos, vízszintből alig kiálló rész szobrokkal és épületekkel, melyek labirintusában csak a helyi fiatalok igazodnak ki, akik rendszeresen járnak ide, hogy találkozhassanak egymással és a falvak más fiataljaival, bátorságpróbákat, szerelmi légyottokat és ünnepeket tartanak itt.

A „másik” Kefaar a messziről is jobban látható tornyok különös szövedéke, amelyeket a mocsárból kiemelkedett kátrányos lé megkötött fekete nyúlványai óriásokhoz mérhető pókhálóvá változtatott és ezt még a fiatalok is kerülik. Régi mesék és ősi bestiák tanyáznak a fénytelen oszlopok között, mágikus szél sívít és balladák kelnek a magasságban, de a hagyomány a mocsári ködök szülőhelyének is tartják, ahová az éjszaka visszatérnek, hogy reggel újra innen induljanak ki. Ami ebből igaz, hogy az első szinteket valóban egy nagyobb kiterjedésű **Halálköd** bitorolja és szedi áldozatait azoktól, akik ide merészkednek a tiltás vagy a jószándékú figyelmeztetés ellenére.

YRISS, a Halálköd

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 140 (L)

Támadás/kör: -

Kezdeményező érték: -

Támadó érték: -

Védő Érték: -

Célzó Érték: -

Sebzés: lásd a leírást

Életerő pontok: 50

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: -

Pszi: pyarroni alapfok (8. szint)

Intelligencia: átlagos

Max. Mp.: -

Jellem: halál, káosz

Max. Tp: 3000



Gondolati séma: Velejég romlott, csak a pusztulás látványa elégíti ki, ezért amerre csak jár, mindent elpusztít, ami az útjába kerül. Az Yriss a legkülönlegesebb alsórendű démon, tulajdonképpen nem más, mint egy nagy kiterjedésű ködpamac. Egyes tudósok még azt is kétségbe vonják, hogy valóban démon. Szerintük ők valójában egy démoni sík anyagának rosszindulatú kicsapódásai.

Nem túl okos, bár rendelkezik tudattal, sőt, még pszit is képes használni. Mint már említettem, a pusztulás látvány okoz számára legnagyobb örömet. Ha úgy tartja kedve, ő maga is képes óriási pusztítást véghezvinni. Ezt pedig a következőképpen teszi: Kiszemel magának egy helyet, amelyre aztán rátelepszik, akár a reggeli ködpára, 200 lábnyi sugarú területen. Sűrű, piszkosszürke anyaga szinte éjjeli sötétséget hoz a „megszállt” területre. Ezek után különös folyamat veszi kezdetét. Ahova az Yriss letelepszik, ott egy idő múlva a boszorkánymesterek démoni birtok nevű varázslatának hatásai kezdenek érvényesülni. Ez az idő kb. egy óra. Az óra eltelte után az Yriss a „megszállt” területen nekilát elpusztítani az élet minden megnyilvánulási formáját. A hatás ugyanaz, mint a varázslat esetén.

Egyes legendák szerint, egy legendás boszorkánymester, bizonyos Sigur kryllerd, amikor megalkotta a démoni birtok varázslatát, egy Yriss segítségét is kérte. Hogy a legenda igaz-e, azt nem tudhatja senki. Annyi bizonyos, hogy a boszorkánymesterek azóta is tiszteletben tartják az Yrisseket. Nehéz hát rávenni egy ilyen feketemágust, hogy egy Halálköd ellen hadakozzon.

Az egyetlen pozitív dolog vele kapcsolatban, hogy a szemébe tekinteni képtelenség, mivel ilyesmi nincs neki. Mivel „teste” apró démoni anyagú szemcsékből áll, mágikus fegyverek sem sebeznek rajta, hiszen a kicsiny porszemek ellen hiábavalóság hadakozni. Az egyetlen lehetőség tehát a mágia. Ezen belül is csak a papok varázslatai igazán hatásosak. Más varázshasználó is próbálkozhat, ám a „besülés” veszélye itt is érvényes.

Az Yriss ellenáll a természetes szeleknek, a mágia keltette fuvallatok azonban már hatással vannak rá, s képesek elsodorni. A baj az, hogy ezzel még nem tért vissza a síkjára, csak odébbállt, sőt, ha olyan kedve van, visszatelepszik oda, ahonnan elfújták.

Az Yriss, bár harcolni képtelen, mégis veszedelmes démon, különösen, mert nehéz megkülönböztetni a hagyományos ködpamacoktól. Yneven általában politikai küzdelmekben vagy hadjáratokban kap nagy szerepet, hiszen ha rátelepszik a gabonaraktárakra és egyéb létfontosságú területekre, az nagy veszteség az ellenfélnek. Embereknek és állatoknak ritkán tud ártani és akkor sem sokat, hiszen az élőlények elmenekülnek az aurájából.

Szervezetek beavatkozása

A kalandmodulnak ezen a pontján, mielőtt a csapat végső döntést hoz, hogy hogyan is rohamozza meg a Zigguratot, miként szerzi meg a crantai lélekkövet és hogy leszámol e a Cronqvist-követőkkel azok a karakterek, akik valamilyen nagyobb ynevi szervezethez tartoznak és rendelkeznek a pszi képzettséggel (legalább Af-on) üzenetet, parancsot kapnak akkor is, hogyha már esetleg renegátok.

Mivel minden lehetséges szervezethez nem lehet felsorolni az opciókat, így a nagyobb és valószínűbb hatalmi gócpontokat írjuk le, amit a mesélő maga szabhat a játékosokra személyenként, akár külön elhívva őket lemesélve, akár nyíltan a csapat előtt vagy cetlin átadva egyenként a delikvenszeknek. Álljon itt tehát néhány példa a motivációk kibővítésére:

Északi Titkosszolgálat: a kyr gyökerű Szövetség nagyjai a legközelebbi ügynöküket reaktíválva arra kérik azt, hogy jusson be a Zigguratba, szerezzen meg minden lehetséges információt az objektumról a később küldött csapatnak, lehetőleg semmit sem bolygassanak meg, maradjanak az ereklyék a helyükön és ne avatkozzanak közvetlen harcba sem Sirenar küldöttével, sem a követőkkel, akiknek hatalmát és céljait még nem ismerik.

Inkvizíció: a pyar érdekeket képviselő és északon is elterjedt szervezet a legmagasabb papi karakterhez szól, hogy térképezze fel a környék hitét és amennyiben ellenséges a pyar istenekkel akkor tegye lehetővé későbbi térítés céljának az alapozást bálványaik ledöntésével és mindenfajta démonikus beszivárgás, emberi fajra veszélyes elemek elűzését a területről. A Zigguratot, hogyha lehet semmisítsék meg, az ereklyéket és a Cronqvist-követőket pusztítsák el, másodlagosan pedig Krad hívei számára jegyezzenek fel mindent az elpusztítás előtt.

Doran: a varázslóállam elsősorban a hetedkori civilizáció védelmére szólítja fel őket, mindenféle nagyobb beavatkozás a manahálóba kiszámíthatatlan veszélyekkel járhat ezért akadályozzák meg a Ziggurat hatalmának elorzását, a crantai ősnyelvvel foglalkozó tanszék pedig minden kézzel fogható leletet és információt szívesen vár (ha lehetséges pedig egyedüli tulajdonosként). Mivel tudvalevő milyen trükkösek ezek a crantai épületek, hogyha lehetséges a legbelső részén (a feltételezett csapdákon túl) egy rajzolatot véssenek fel, hogy a szakemberek odamehessenek majd, hogyha már minden veszély el van hárítva.

Toron: a magát Kyria egyedüli örökösének valló állam magitorai és fejadász szektái egyértelműen minden hatalommal bíró crantai utózmány elpusztítását kéri, beleértve a magukat crantaiaknak valló lakosok kiirtását is. Már elindítottak egy khótorr papokból álló térítőcsapatot, de biztosabb hogyha kő kövön nem marad semmi amire odaérnek. A Birodalom álláspontja, hogy Cranta legyőzött és ez maradjon is úgy (nem mulasztják el felhívni a figyelmet egy hasonló veszedelemre, amit évekkal ezelőtt egy visszatért máguskirály okozott a Keleti Barbárok vidékén, mikor egy seregnyi crantai kóborlót gyűjtött maga köré, illetve megjegyzi, hogy ebbe a térségbe már küldtek nemrég egy csapatot hasonló probléma jelentése után Fenyvesföldre, de velük megszakadt a kapcsolat).



Aranykör Lovagrend: örömmel veszik hírét, hogy elesett bajtársaik sorsáról végre megbizonyosodhattak. Mindenképpen fontos számukra az ereklyék biztonságban való

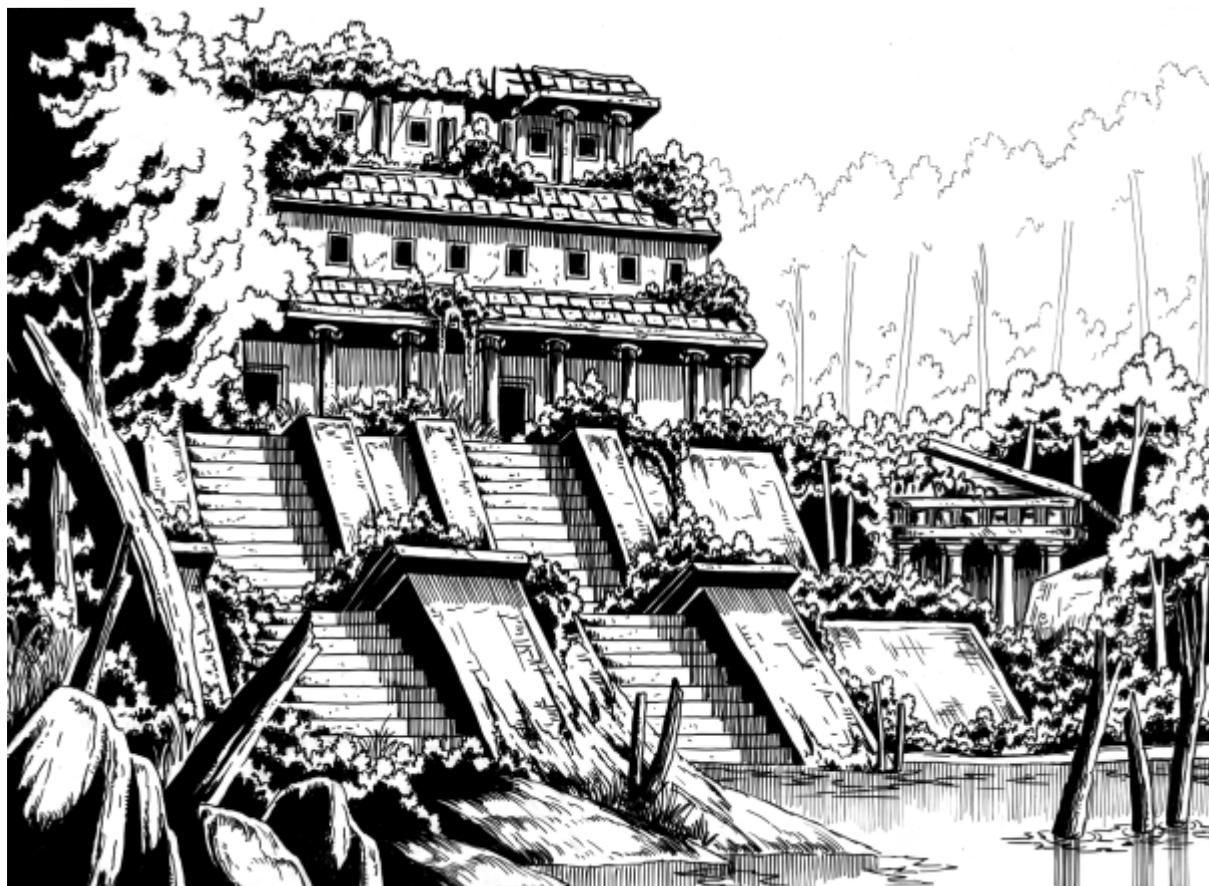
eljuttatása a legközelebbi rendházba (Riegoy) és minél több információ megszerzése a térség egyedi kulturális berendezkedéséről, illetve ha lehetséges valamiféle térkép is későbbi kutatások támogatására. Ilyen módon minden lehetséges módon meg kell gátolni, hogy a leletek megsérüljenek vagy hogy az ereklyék rossz kezekbe kerüljenek, esetleg ismét eltűnjenek a szem elől.

Ziggurat (helyszín)



Sötét Ziggurat, a vidék északi pontján, a mangrove erdón túl a nyílt olajtavak és kátrányvermeken túl volt elásva a mélyben, korok hordaléka alatt. Nem túlzás azt mondani, hogy a mocsár ezen része mindazok elefánttemetőjeként szolgált, akik titkait keresték az elmúlt száz évezred folyamán. Most is csak a Cronqvist-követők hosszas előkészítő munkája és pontos információi alapján végrehajtott akciójának köszönhetően vált elérhetővé (boszorkánymesteri szélkeltéssel ásták elő a romokat és napokig küzdöttek a kiáramló izarokkal, mire elérhették a bejáratot).

Győzelmük még ezzel sem lehetett biztos és bár mostanra (mire a játékos karakterek elérik a helyet, remélhetőleg az ereklyékkel) bejutottak és közelednek a Ziggurat szívéhez még így is egy versenyfutás ki éri el az ereklyetartó termet (Anvil) a leghamarabb. Tuth-Lagor egykori főhadiszállása ugyanis, ahonnan a hadműveleteket irányította az elfek ellen a maga idején is bevehetetlen erődítmény volt és a monda szerint legalább annyi óvatlan crantait nyelt el, mint elfet. Az egykori máguskirály tehát csak itt volt képes nyugalomban végrehajtani azokat a rítusokat, amivel (saját életerejét is felhasználva) végül megalkothatta a Rontót.





Magáról az épületről pontos tervdrajzot vagy térképet készíteni szinte lehetetlen, az alábbiakban is inkább lehetséges útvonalterveket, állomásokat adunk meg, amelyekkel a karakterek szembetalálkozhatnak az útvesztőben, melyek közül ötöt (5) kell lebírnuk, hogy elérjék az Anvilt (abban az esetben, hogyha megtalálták a Kaoraku vándorszimbólumát csak hármat, 3 kell leküzdeni).

Maga az épület, mint a legjobb állapotú crantai rom a környéken, alapvetően hellenisztikus (ókori görög) kinézetű elemekkel van tele, óriási szobrok, különböző évszázadokból visszamaradt istenségek elhanyagolt szentélyei, borostyánnal befuttatott folyosók és átriumok, helyenként mesterséges napok megvilágította termek, illúziók, mérnöki pontossággal megalkotott halálcsapdák és falak rejtekébe börtönzött ősi fajzatok.

A nagyobb termeket útvesztőszerű folyosók hálózata köti össze nemcsak a négy égtáj irányába, hanem átlósan és ferden lépcsőkkel, sokszor azt a hatást keltve, hogy nem is a kívülről látott Ziggurat fizikai határain belül mozognak (és még az is lehet). A különböző termek között kószálhatnak ugyan lélektelen élőhalottak, de dramaturgiai szempontból ez ne okozzon fennakadást (inkább vékony falak túloldaláról hallják őket) és található több szobrot és érdekes crantai kőtáblás falat is. A lényegi részek előtt egy oszlopok tartotta íven Cranta Ősi Nyelvén (*azonos nevű képzettséggel érthető*) a termek és szobák elnevezései olvashatóak le.

(01-8)**Holtak útja** – egy elemei sötétséggel meghintett folyosórész, ami mintha a síkok közötti SEMMI hangulatát utánozná. Ami zavaró lehet, hogy minden egyes kiontott élet (amit a vidékre érkezésük óta okoztak) visszatér ezen a helyen és élethű szellemalakként átlebeg rajtuk 1 Asztrál csökkenést okozva. Aki elveszíti az összes asztrálját (vagy 3 alá csökken) menthetetlenül megőrül és amikor elfogynak a lelkek vagy kiérnek a folyosóra társai életére tör. Próbadozásokkal már a folyosón is lehet jelezni bennük az ingadozó érzelmi állapotot.

(9-16)**Csontkerengő** – egy nagyjából 150 lábnyi enyhén ívelő folyosórész, ahol körülbelül 50 izar bolyong és amikor a játékosok mindegyike belép ide a bejárati és kivezető oldali fal gesztusosan egyszerre indul meg feléjük, 5 láb/kör sebességgel. Az egyre csökkenő helyszínen, hogyha nem végeznek minden izarral, akkor velük együtt préselődnek szét, ha pedig a csapda nem érzékel már élőhalottat a folyosón, akkor a falak visszahúzódnak súlyos láncokon.

(17-25)**Szívbemászófal** – egy 30 lábnyi függőleges (egyébként viszonylag könnyen mászható +20%) felület. A nehézséget az okozza, hogy egyes kiálló részek, amik a legpraktikusabbak, valójában mágikus csapdák és hogyha a mászás próba sikeressége 10-en belül van akkor a mágikus jel, amit megérintettek óvatlanul leolvassa az élőlény szívverésének ritmusát és visszaküld egy ellentétes jelet, ami egy szegmensre leállítja. Ez egyrészt -1 Ép és Állóképesség próba, hogy a személy kómába esik e, ugyanakkor az okozott görcs miatt automatikusan leesik. A fal megmászásához kétszer szükséges a próba megdobása.

(26-34)**Napraforgandó** – magas farácsszerkezeten érnek ki, a mélyben emberfogó és más hűsevő növények tobzódnak, valaha volt padló, bár a nyomokból ítélve valamiféle szövet csak. A magasban egy pulzáló Elemi fénygömb lebeg és három körönként olyan éles fényt bocsájt ki, ami megvakít mindenkit. Lényegében vakon kell által menni a rácsszerkezeten ugrásokkal és egyensúlyérzéssel. Minden sikeres próba után van 10% esély hogy a rész amire léptek már annyira elkorhadt, hogy a súlyukat nem bírja el. Nagyjából 50 lábnyira van a telem túloldala, de a merészebbek a falakon eltakart szemű angyalszobrokon is végigoldalmazhatnak és



mászhatnak. A verem 10 láb mély. Kéz és lábtörés után pedig a lomha növények lelkesen kapják el a sebesülteket a nyílt törés illatára.

(35-42)**Testvérvonal** – Két identikus szobor található egy kupolás csarnokban, amibe belépve csak a szobrok szemében megéledő fáklyányi tüzek adnak világosságot. Ők valóban kőgölemek, amik ugyan lomhábbak, de nagyon nehezen sebezhetőek. Papok érzékelhetik, hogy a testükön két különböző isteni áldás található és egyik sem lehet ismerős. Mögöttük két tűzáldozati oltár található, amelyek egyike kék, a másik vörös színű. K'tan a szerelem és harc védistene a crantai mitológiában a Vörös Hold testesíti meg az ő szemét, Yjdric istennő a rontások okozója pedig a Kék Holdon keresztül tekint a világra. Különösebb gond nélkül, ha mindketten megkapják az áldozatukat és mindkét tartóban lángra lobban a tűz, akkor a gölemek elveszítik a mágikus sérthetlenségüket (de akkor is él még az Életerejüket összekötő papi mágia).

(43-50)**Apanteon** – a máguskirály által tisztelt istenek elhanyagolt temploma megcsonkított képmásokkal, amikor Tuth-Lagor magát állította népe imáinak tárgyának. *Chrom*, az első ember, *Latenuur*, a sokarcú bosszú és *Werchas*, a veszett ügyek pártfogója alkották a ház ezen részének patrónusait. Mivel ez a része a Zigguratnak már fénykorában is elhanyagolt volt, itt semmi sem leselkedik a karakterekre és megpihenhetnek.

(51-58)**sádalluF** – A teremben nincs világosság és látszólag csak hosszan mozaikpadló fut végig (100 lábnyi). Ha viszont a plafonra néznek, akkor feltűnhet, hogy egy hatalmas víztömeg lebeg felettük és lassan kotyog, morog. Lényegében semmi sem történik, ameddig az első személy át nem lépi a kijárat kapuját, akkor azonban egyszerre megszűnik a varázslat, ami fent tartotta és lezúdul a víztömeg egy alatt álló személyre 5k10 kilónyi súlyt ejtve 7-8 láb magasból (**kg-onként k6sp**). A túlélőket kimossa a víz a kijáraton és az ajtó bermetikusan lezáródik mögöttük egy mosolygós vízhold nő domborművével, aki kaján nevetése közben eltakarja a száját.

(59-67)**Ez-itt-a-kert** – egy újabb hamis napfényes kertbe vezet, azonban itt egy romos lépcsősor található csak, ami sehová sem vezet. Mindeközben andalító éteri zene szól valahonnan a magasból (hárfázás). Az itteni nap sokkal visszafogottabb, mint az előző és még bárányfelhők is köröznek körülötte. Lényeg, hogy jelöld a területen a csapatnak ki hol áll éppen, miközben kutakodnak (szólítsd fel őket, hogy jelezzék egy lapon merre járnak, mit látnak). A lépcsők minden irányból ugyanúgy néznek ki, nem térhatásúak. Amennyiben legalább hárman úgy tudnak beállni, hogy szerintük a lépcsők éppen jó felé állnak, akkor egy negyedik fel tud menni rajtuk a napig, megérinteni azt és ezzel rögzíti a többiek számára is a lépcsők állását és felmehetnek a napban megnyílt kis fekete lyukban.

(68-74)**Elfhalálosztó** – egy kör alakú terembe érve a magasból csüngő ketrecben egy kipeckelt szájú, meggyötört teremtményt találnak, aminek bőre csontjaira száradt, de közelebb érve láthatják a sárgás, bevérzett szemének mozgásából, hogy életben van. Emberszerű, mint egy kopasz sápadt valaki. Ő volt Tuth-Lagor utolsó előtti terve az elfek ellen, csak egy kicsit túl hatékonyra és túl irányíthatatlanná vált. Sok szolgájának életébe került, hogy megfékezze és leláncolják. Lényegében a bőrén keresztül képes életerőt elorozni másoktól, csak a pusztítás élteti, hatalomszavakat használ és börtönéből hajtogat fegyvereket magának, hogyha elengedik. Minden egyes megölt ellenséggel egyre erősebbé válik (ezt a képességét később átörökítették a Rontóba is). Hogyha nem piszkálják (crantai nyelven a ketrecre szinte

káromkodás szerűen van felróva, hogy ne piszkáld) akkor minden további nélkül kísétálhatnak. *(értékeiként a Bestiáriumból a Sanquorát használd)*

(75-83)**Bentrekedtek** – néhány Cronqvist-követő még bolyonghat a falak között elszakadva társaiktól. Természetesen nem mint gonosz szektások mutatkoznak be, hanem mint kincsvadászok, kalandozók és kalandortársak (mert egyébként azok is). Ez a jelenet a Kalandmesterre van bízva, hogy csak szembetalálkoznak valahol, esetleg éppen a Követők vannak szorult helyzetben (pl. Crantai Kóborlók gyűrűjében) vagy kifejezetten rájuk lesnek. Ne felejtjük el, hogy nekik is van valamennyi hírnevük a kalandozók világában és a csapat sem feltétlenül bukott le valódi céljával (hiszen azért volt az álca). Ha mód van rá, akár meg is próbálhatják megtéríteni őket és felajánlják, hogy közösen folytassák a kincsvadászatot, hogyha meg tudnak egyezni a zsákmány elosztásán.

(84-92)**Aranylázalom** – megtalálhatják a kincstárat is, hiszen valóban hatalmas kincsek vannak felhalmozva Tuth-Lagor palotájában. Varázstárgyak és körülbelül ezer arannyi érték, valóban nagy fogás. A máguskirály egykori kincstárnoka *lesathként* védi az ura vagyonát a betolakodóktól. Amennyire lehet meglapul és amikor már szétszóródva kutatják a kincseket akkor észrevehetik, hogy egy ezüst pénz felemelkedik a halomból és pókhálóvá alakul át. Ekkor nagyjából az egész teremben megjelenik ez a nyúlós anyag és mindent belep, majd másodperceken belül megszilárdul. A *lesath* ekkor lép elő és egy gyertyalángot dob a pókhálóban küszködő karakterekre.

(93-100)**Felhőtartomány** – egy lift felviszi őket a Ziggurat tetejére, ahol eszméletlenül szép kilátás nyílik a tájra és ezzel a Zigguratból egy kijáratot is kaptak, de vissza is mehetnek, rajtuk áll, viszont kifelé is könnyebb útjuk lehet majd ha ismerik a járást. A lift visszatérve egy másik helyre viszi őket, hogy folytathassák az útjukat a Zigguratban, ez csak egy átjáró hely. Ahogy jól látható, 1K100-al érdemes kidobni a különböző szobákat, hogy miként fognak következni a számukra. Kérd meg rá akár sorban a játékosaidat és **jegyezd fel melyik szobát kinek a szerencséje hozta rájuk**, majd az adott szobában valamiképp **ez járjon neki előnyökkel**, amik látványos mágiaként jelenjenek meg (pl. 1E-s tűz aura). Ne feledd, 5 szobát kell csak kidobniuk és fémlappal csak hármat (3).

Hogyha megvoltak a termek és még mindenki él, akkor érik el az építmény szívét, az **Anvil**.

Az Anvil (helyszín)



Az Anvil, a Sötét Ziggurat szíve, Tuth-Lagor egykori főhadiszállása és laboratóriuma is egyben. A 60 láb széles kör alakú terem közepén négy lépcsős keretben egy 20 láb oldalú négyzetben található egy átrium, oszlopokkal és a mesterséges egében egy fekete nap lebeg, mégis alkonyati fényben fürdetve a termet. Az átriumon belül található egy trón rajta a máguskirály megcsonkított földi porhüvelyével, egy tucat kényelmetlen márványülőke a követőknek és minden a terem közepén egy üst szerű valamiben kátrányként fodrozódó hol szilárd, hol nem anyag felé néz.

A falifülkékben szerte a teremben (8-10) a máguskirály korábbi terveinek maradványait találják: kiláncolt mágikus lények eltorzítva, egy halálra vallasott elf fogoly csontjai. Szerte a teremben az idő miatt már alig-alig vehető ki, hogy mi mire volt alkalmas, de némi



hozzaértéssel és nyomolvasással (vagy mágiával) feltárulhat az egykori alkimista műhely, értelmet nyernek az elszíneződött márványlapok és ma már romokként álló faszerkezetek vagy egy elrozsdált halomként az a kaloda, amiben egykor a Rontót kísérletezték ki sok száz fogoly és önkéntes kárára.

A szobában törtétek nyomai is tetten érhetőek: mikor Tuth-Lagor megalkotta a Rontót és vele feláldozta magát hihette, hogy terve révbe ér, hűséges hívei égnek emelték megszenteltelenített csonkjait és végső háborút hirdettek az elfek ellen. Ő azonban már nem látta, még trónra rogyott testének üveges szemein keresztül sem, ahogyan áruló crantaiak vezették el az Anvilba a bosszúra szomjas elfek hadát. A hívei hősiezen küzdöttek, de még sok személyi testőrük is a támadókhöz pártolt át a harcban.

Hullámokban sorvadtak el az érkezők a Rontó hatalmával szemben, de egy elf rikkantásával falig sodorta az ereklye hordozóját és társait szétszórta, egyikük kormos nyomot hagyott mikor tűzalakban pusztult el a falnak csapódva az idegen hatalomszótól. Más emelte fel a Rontót és az ó-elf ellen fordította, de négy irányból járta át testét lunírpenge és mikor honfitársa kicsavarta kezéből az ereklyét hisztérikus kacagásban kitorve lázadó társai ellen fordította. Két irányból ugrottak mellé az elfek az oszlopok takarásából, ahol a cikázó mágikus energiák nem érhatték el.

Mindkét mágikus karcsonkra egy-egy mágikus kesztyűt húztak (a méretet Tuth-Lagor szobrainak egyikéről vették, melyekből sok állt a tartományban életnagyságban) és a Rontó hatalmát elnyomták vele. A crantai harcos, aki az ereklye hatása alá került élettelenül rogyott már össze. A máguskirály hívei pedig elkeseredett ellentámadásba kezdtek: puszta testükön nyitott kapukon keresztül szólították a külső síkok szolganépeit és a támadókra zúdították, s mivel életük feláldozásával nem maradt ki bezárja a kaput csak ömlöttek.

A kialakult káoszban az egyik (halálosan sebzett) követő ragadta ki az ereklyét a kesztyűk szorításából és az átrium közepén álló üstbe vetette, melyben az eleven mágikus anyag korábban a távolbalátás és a változó domborzati rajzok megmutatásában segédkezett a haditanácsnak. Ekkor a cranta-elf szövetségesegek kiszorultak a teremből és csak hosszas, szobáról szobára zajló kegyetlen harc után tudták visszafoglalni az Anvilt a démonoktól. Mire a fárasztó, kimerítő és áldozatokat követelő küzdelem véget ért csak a kesztyűket találták meg és okkal gondolhatták, hogy valamely démon ragadta magával menekülés közben a kapukon túlra, amiket bezártak.

Ez azonban nem így volt és hogyha valaki azzal a szándékkal lép a terembe, hogy az ereklyét használja, forgassa, megszerezze anélkül, hogy el akarja pusztítani akkor az üst mélyéről (mely Tuth-Lagor egyik személyesen készített varázstárgya volt) felemelkedik a kátrányos anyagból bugyogva a Rontó, hogy bevégezze küldetését és az elf erdőségeket a Nyugati-Óceánig gyökerestül elrohassza. Nem tudni, hogy ki éri el először az Anvilt (a játékosok vagy a követők) és hogy mit terveznek tenni vele, így azt a lehetőséget vázoljuk, amikor a szekta ért ide előbb. Első körben felajánlják nekik, hogy csatlakozzanak a szektához, igyekeznek észérvekkel meggyőzni őket és téríteni, hogyha ez nem válik be akkor kalandozók lévén hivatkoznak arra, hogy hajlandóak a zsákmány elosztására és Tuth-Lagor minden kincsét átengedik nekik, ők csak az ereklyére tartanak igényt. Hogyha ezen tárgyalás alatt a csapat ellenségesen viselkedik vagy semmilyen mód nem nyílik rá, hogy szavakkal kerüljék el a konfliktust akkor valóban támadásba lendülnek.



Taktikájuk, hogy az Ikrek és néhány követőjük (összesen egy tucatnyian vannak) lefoglalja a karaktereket pár körre, míg a toroni lovag és a Szemek vezetőjüket védelmezik, aki stratégusként irányítja a csatát és messziről támogatja társait mágiájával. Két harci kör múlva (amennyiben belátja, hogy a kalandozók nyerhetnek) hűvös logikával elhatározza magát és egy Szentségtelen Kapu varázslatba kezd. Ehhez öt zavartalan körre van szüksége, hogyha hívei még ezután is élnek, azok a kijáratokhoz igyekeznek elkerülve a karaktereket elzárva a kijutás lehetőségét. Kockázatos lépés, amely során 85% esély van rá, hogy Mszéiuob is belehal a varázslatba. *(A kapu bezárásához egy játékosnak 65 manát kell elköltenie vagy az elf kísérőkre bízni, különben nagy eséllyel torzmágia jön létre, ami legalább annyira lesz kiszámíthatatlan és veszélyes a csapatra, mint a kapu nyitása a boszorkánymesterre volt ...)*

Ha a Kaput sikerül megnyitni, akkor első körben három közdémon lép ki rajta és a játékosokra támad (vagy akik köztük és a kapu között vannak). Egy Shereb (a katona) és egy Furud (a Vadász) mellett (lásd Bestiárium) egy sohasem látott közdémon lép ki a kapun:

Hastur (a Pásztor)

Előfordulás: idézett

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 150 (sz)

Támadó érték: 90

Védő érték: 140

Kezdeményező Érték: 30

Célzó Érték: 15

Sebzés: 2k6+3

Támadás/kör: 2

Életerő Pontok: 30

Fájdalomtűrés pontok: 70

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Psz: 15. szint (kyr)

Intelligencia: kimagasló

Max Mp: 150

Jellem: Káosz, Halál

Max Tp.: 10 000

Hastur a démoni síkok magas szintű varázslója, aki bukott kultúrák tudását szívja magába és így veszedelmes konkurenciája lehet minden halandónak, aki maga is az ősi tudásokat keresi. Elsősorban ősi romokban, régi könyvtárakban idézhető meg, nyílt csatamezőre vagy más módon nem igen jelenik meg az Elsődleges Anyagi Síkon. Általában ő maga is nagyhatalmú mágusokból, rossz útra tért varázslókból születik meg, akik túl sokáig és túl messzire kóboroltak a démoni síkokon a tudás reményében és hogyha mégis átlép a síkra addig nem is tér vissza, ameddig legalább egy mágiahasználó lelkét és hatalmát be nem kebelezte vagy az nem adta önként neki tudását, persze a számára fontos régészkedések után.

Anyagi teste egy valóságértlenül vékony és magas csupa csont és bőr alak, irreálisan nagy fejjel és csontkoronával a fején hosszú villás farokkal és meghosszabbodott ujjcsontokkal.



élőhalottnak is nézheti a démonológiában járatlan személy. Elnevezése defenzív harci stílusában keresendő mivel első körben általában maga köré emel (legalább) három halott testet, melyek között azután mágikus hártya formájában áthatolhatatlan (50 E) Elemi Erő fal feszül ki. A testek azonban a téren kívül helyezkednek el, miközben a Fal védelmében Hastur foglalkozhat a maga dolgával, de hogyha valóban harcról van szó, akkor pedig tűzvarázslói mágiához hasonló Lángtengert (15 Mp+8ért erősíthető) zúdítt az ellenségére vagy Lángoszlopokat (10 Mp+10ért erősíthető) ameddig manájából telik. Ha pedig a köröző holttesteket levették körülötte (STP-jüket kell csak) és „védtelen” akkor karmaival támad ijesztő sebességgel ellenségeire (majd három kör múlva ismét felvon egy ilyen falat).

Démonokról általában:

A démonok, a Bestiáriumban leírtakhoz híven rendkívül ellenállóak a Belső Síkok anyaga ellen. Nem sok mindennel lehet nekik ártani. Testük keményebb a gyémántnál is, talán emiatt is próbálta már sok tudós megvizsgálni őket. Persze amíg élnek, ez lehetetlen, s halálukban még inkább, hogy miért, az is kiderül a későbbiekben.

Csak elemi erő és a mágikus fegyverek árthatnak nekik, bizonyos megkötésekkel.

Mivel a démonok teste erős idegen mágiát sugároz, bizony alaposan megzavarja a belső síkok manahálóját. Ennek következtében körülöttük húsz lábnyi körzetben mindenfajta mágia „megzavarodik”. Ennek esélye annál nagyobb, minél több energiát igényel. A „besülés” esélye alapsan 20%, ez minden öt manapont után emelkedik négy százalékkal. Tehát egy 70 Mp-s varázslat bizony 76%-ban „megzavarodik”. A hatást nem lehet szabállyal leírni - ezt a KM fantáziájára bízunk. Vonatkozik ez a szabály minden olyan mágiára is, amely a körzeten kívül jön létre, de később bekerül abba (pl. nyíl forma, csóva). A szabály alól kivétel minden isteni eredetű csoda és varázslat, tehát a papoknak emiatt nem kell aggódniuk.

A mágikus eszközökre ez kisebb mértékben vonatkozik, mivel azokban már meg van kötve a mana. A démonokból áradó erős mágia azonban minden varázstárgyat meggyengít. A fegyverek egyel alacsonyabbnak minősülnek. Tehát a rúnakardokra a következő negatív módosítók érvényesek: Ké-2, Té-5, Vé-5, Sebzés-1. Amelyik varázstárgynál ez a csökkentés nem lehetséges, ott a hatás a KM döntése szerint módosul. Arra azonban ismét felhívom a figyelmet, hogy ez a módosulás kisebb mértékű kell legyen, mint a közönségesen idézett varázslatoknál!

A démonoktól minden érző halandó természetes, veleszületett módon irtózik, legyen akár a legelvetemültebb is. Ez a rettegés kiütözik mindenkin, aki a közelébe kerül a démonnak, mindegy, hogy tud-e a jelenlétéről vagy sem. A démonok aurája által keltett ösztönös rettegés ellen nehéz védekezni, mivel itt a pszi-pajzsok nem érvényesülnek, csakis a természetes mágiaellenállás. Ez esetben a barbárokkal is kivételt kell tenni, mivel ők iszonyodnak a túlvilági lényektől, pláne azoktól, amelyek tapintható mágiát sugároznak magukból. Az ő ellenállásukat is az asztrál tíz feletti részével kell számolni. Persze ehhez az ellenálláshoz hozzászámíthatók a különféle amulettekből származó bónuszok is. Ha valamiféle kényszerítő hatás következtében a halandó tovább tartózkodik a démon közelében, egy óra múltán menthetetlenül megzavarodik félelmében. Ha mégis harcra kerülne a sor, akkor ezalatt a harc félelem módosítói érvényesek. Ezt a hatást természetesen maga a démon sem tudja irányítani, így elég nehéz dolog elvegyülnie a tömegben, mivel az emberek ösztönösen is elhúzódnak tőle. Persze bizonyos varázslatokkal ez a hatás elnyomható. A félelem erőssége 7E.

Egy ősi legenda szerint az idők hajnalán a démonok uralkodtak a halandók fölött. Talán ezért sugároz a démonok tekintete különös, bénító erőt. Az a szerencsétlen halandó, aki belenéz és elvétí ME-jét 60E ellen, a démon rabszolgájává válik, Megmaradnak képességei és képzettségei, de ezentúl hűségesen kell szolgálnia a démonnak. Mindeközben persze mindvégig tudatában van kiszolgáltatott helyzetének, de nem tehet semmit – engedelmeskednie kell.

A démon, ha úgy kívánja, fel is használhatja szolgája testét. Ilyenkor átveszi felette az irányítást, háttérbe szorítva a szolgálta tudatát. Ilyen módon már szabadon járhat-kelhet szolgatestével a világban,

miközben igazi valója valahol elrejtőzve bújik meg. A szolgatestből már nem árad a démoni aura keltette félelem, így ilyen módszerrel azt is elleplezheti. A szolga fizikai képességei akkor sem változnak, a szellemiek azonban már a démonéi. Ha a szolga meghal, a teste denebolaként kíséri urát, amíg az él. Ha az a halálát leli, a denebola céltalan kóborlásba kezd a démoni síkon, amelyen a gazdája élt. Az ilyen démonfattyakat lehet idézés során Ynevre hívni. Ilyenkor – bár a démoni síkról idézik, s néhányan az alsóbbrendű démonok csoportjába sorolják – a tudattalan élőholtak osztályának megfelelő hosszúságú litánia szükségeltetik.

A szörnyeteg tekintetét persze nem egyszerű elkerülni. Amíg az ember nem tesz mást, csak beszél hozzá vagy elmegy mellette, stb., akkor egyszerű a dolog. Más azonban harc közben arra figyelni, hogy még véletlenül se nézzen a démon szemébe. A harc kezdetén sikeres akaraterő-próbát kell tennie a vállalkozó kedvű öngyilkosjelöltnek. Ha sikeres, akkor nincs baj, sikerül annyira kontrollálnia magát, hogy ne nézzen a szörnytel farkasszemét. Persze ez az állandó félrepislogás zavaró és hátrányai vannak: Ké-5, Té-5, Vé-5. Persze ez a dolog is megoldható egy kis csellel, hiszen létezik sötétség, bekötött szem és emberi ügyesség. Ha azonban elvétí, akkor sincs veszve minden. 3K10 körig még elcsapkod valahogyan a negatív módosítókkal, azután azonban menthetetlenül belepillant a szörnyeteg szemébe. Ha 3K10 kör alatt sikerül megszabadulnia a démontól, szerencséje van – egyébként az istenek kegyelmezenek a lelkének!

A démonok testéből áradó mágia hátrányukra is válhat. Egy képzett varázstudó azonnal felfigyel a belőle különös energiára, ha az az auráján belül van (Ez minden varázstudónál 20 láb). Pontosan azonban nem tudja meghatározni a helyét, de kilogikázhatja más jelek alapján.



Befejezés

Akárhogy is zajlik le az utolsó küzdelem (és akárhol) hogyha a csapat megszerzi a crantai lélekkövet akkor teljesítetik a küldetést. Ezután mind az elfek, mind a Cronqvist-követők és mind az eredeti megbízók (Al Ratta és/vagy Succubus) állják a szavukat. Az Üllő népe örvend, amiért meggátolták, hogy a jóslat beteljesüljön és elpusztuljanak. Akár a bankház ügynökeivel, akár maguktól hagyják el majd a mocsarat, hogy a megbízóval találkozzanak **mindenképpen** találkozzanak szembe egy kahrei mérnökcsapattal, akik földtani méréseket és hasonlókát végeznek a környéken.



Tadeusz vezeti őket és készségesen fogadja a mocsárból kifelé igyekvőket (szóvá teheti, hogy „jó szaguk van”) hiszen nagyon kíváncsi mit találhatnak beljebb. Miközben társalog a csapattal mögötte már mintát vesznek társai egy olajtócsából és mire a beszélgetés végére érve a náluk lévő alkimista eszköztárral kielemezik az anyagot és vidáman kiáltanak és mondják Tadeusznak, hogy „ez folyékony arany”, aki pedig csak annyit fűz hozzá, hogy „akkor legalább nem jöttünk hiába”.

Ezután az intermezzo után (bárhol is beszéltek meg Succubbussal a találkozót) odaérnek, ahol már Pakáj mesterrel együtt fogadja őket és veszi át lélekkövet, majd adja át a fizetséget. A lélekkövet egy az egyben adja át az idős bárdnak, hogy „bizonyíték”, aki be kell lássa, hogy Zead teljesítette a próbát, ha közvetetten is. Megfelelő személyeket választott a küldetésre. Ezután átveszi a szót (miután Zead elvonul a nagy izgalomra pihenni) és barátságos mosollyal kezdi a karaktereknek: lehet, hogy lenne még valami, amiben segíthetnének a Filozófusoknak ... egy fontos ügyben.

Emlékeztetőül: a küldetésük a crantai lélekkő megszerzéséről szólt ugyan, de Succubbus valódi célja a Cronqvist-követők szektájának lefejezése volt. Tehát, hogyha nem is viszik el neki a követ, de legyőzték a vezetőjüket (így vagy úgy) akkor is kifizeti őket, ha pedig lelépnek a követ, ő akkor is nyert, és még kifizetni sem kell a kalandozókat. Egyedül akkor lehet a megbízónak keresztbetenni végleg, hogyha nem ölték meg a szekta vezetőjét. Ha így viszik el nekik a követ (ami nagyon valószínűtlen), akkor is kifizeti őket, de a vizsgálója sikertelen volt, amit a jelenlévő Pakáj hitelesít.

Melléklet a Nem játékos karakterekről

Ereklyékről

Játékos karakter Ego = AkaraterőX2 + Intelligencia +Asztrál

Rontó

Ego: 79

Jellem: Halál

Kommunikáció: emocionális

Tuth-Lagor életének főműve, amibe nemcsak saját életesszenciáját, hanem lényegében testét is belekovácsolta. Fizikailag az ereklye az ő el nem rothadó lemetszett karjai egy két bilincsből és az azt összekötő láncon, melyeket éjfélete lunírból kovácsoltak. Ujjai a végső fájdalom görcseibe merevedtek és mumifikálódtak, szőrös karján az egykori izmok még mindig megfeszített állapotban vannak, a körmök valamennyire tovább nőttek halála után, ezzel is növelve az ereklye bizarr, démonikus jellegét. Amennyiben valaki megérinti és megpróbálja használni, akkor (ha az ereklye sikerrel veszi át felette a hatalmat) szavak és értelem nélkül csak azt a parancsoló készletet továbbítja neki folyamatosan, hogy a földbe fúrja a karjait és azon keresztül fejtse ki hatását, folyamatosan a Démoni Birtok varázslatot alkalmazva környezetén. A máguskirály elméje régen elveszett az ereklyén belül és elmosódott a végtelen indulatban éppúgy, mint azok, akik eddig forgatni próbálták, ugyanis, minden egyes varázslat után k6 Fp-t oroz el a használó életerejéből.



Ha mégis képes valaki felülkerekedni a hatalmán, abban az esetben (és hosszas meditációt követően) lassan megtanulhatja Tuth-Lagor egykori hatalmát olyan módon, hogy kibogozza az elme maradékában a használható mágikus potenciált. Ilyen módon boszorkánymesteri mágiákat lesz képes alkalmazni 79 mana erejéig, majd hogyha az ereklye elorozhatta akár az ő, akár más életerejét (k6 fp) újratöltődik. Abban az esetben, hogyha a crantai tudományokban és/vagy boszorkánymesteri tanokban járatos személy „teszi rá a kezét” ő ennél sokkal bonyolultabb és ősibb metódusokat is alkalmazhat, megnyílik előtte a kapu az egykori máguskirályok valódi hatalmának feltárása felé. Ennek csak egy módja lenne, hogy a manaháló felfedezése közben, azon keresztül kereshesse meg Mathias Cronqvist elrejtett hatalmát (vagy bárki, bármi másét, akiben mana található).

Előbbi lokalizálása során kiderülhet, hogy az a hatalom még Yneven van ugyan, de egy másik Korban. Lehetősége jelen van a manahálóban (mint egy kimetszett rész üresen) de további kutatásra van szükség, hogy hová is kerülhetett így önmagában ezzel a módszerrel nem szerezhető meg.

Baráti jobb és a Segítő kéz

Ego: 50

Jellem: Rend (jobb) és Élet (bal)

Kommunikáció: emocionális és (később) telepatikus

Ez a különleges kesztyűpár kifejezetten a Rontó megfékezésére született annak megkovácsolása (bilincsebe verése) után. Mára már nem ismert név szerint az az ember harcos, aki felvette a kapcsolatot ellenségeikkel, az elfekkel, hogy az otthonuk ellen fordult máguskirály örökségét legyőzzék közösen. De az bizonyos, hogy Sirenar népe adta azt a tudást, amivel megalkothatták ezt az ereklyét és a crantai emberek hozták azt az áldozatot, hogy egyikük feláldozta magát ősei nevében a célért. Akármelyiket is szerzik meg hamarabb (az elf vagy az ember szív feletti bőréből kimetszett és abból varrt kesztyűk közül) az ereklye célja és sugallata emocionálisan, hogy a párjával egy helyre kerüljön, majd az akkor így összeálló tudat már telepatikusan is képes kommunikálni a hordozójával. Képességük lényegében, hogy az Ego-juk megkétszereződésével uralmat nyerjenek a Rontó felett és így annak hatalmát megátolják. Önmagukban pedig képesek Ego-juknak megfelelő erősségű Asztrál és Mentál pajzsként védeni a hordozójuk akaratát, ha pedig a kettő egyszerre egy őket uraló kezén vannak, akkor 20 láb sugarú körben minden számukra ellenszenves mágia erősségéből eltompíthatnak 5E-nyit.

Amennyiben mindkét kesztyűt a kezekre húzzák a Rontó védtelenné válik és miután elszakítják a láncát (lunír!) és leverik a bilincseit a kezek (magukból szívva ki a szükséges erőt) gyors oszlásnak indulnak, majd sötét porszerű fellegbe állnak össze még utoljára kirajzolva visszafelé mindazok arcát akiknek életerejét elnyelte és utoljára alkotójuk pofaszakállas arcát elevenítik fel aki néma sikollyal olvad fel a nemlétebe, majd a jelenés elenyészik. Játéktechnikailag a SEMMI, a síkok közötti térbe került vissza az a (negatív) energia, aminek felhasználásával az ereklye annak idején meg lett kovácsolva.

Elf különítmény

A csapat 6 főből áll, mindenkinek meg van a maga feladata a társaságban és ezt komolyan is



veszik, hiszen tudják, hogy céllal és feladattal érkeztek. Habár Sirenar tud arról, hogy a társaság a helyszínen tartózkodik, de hivatalosan nem ismeri ezt el. Régen letettek az ereklyékről, ezen felül nem is szeretnék beismerni, hogy elhagytak egy ilyen jelentőségű tárgyat, arról nem is beszélve, hogy megfeledeztek róla a kaotikus és háborús időkben. Ezzel tisztában van minden egyes tag is, így ha kérdezik őket tagadják, hogy tudnának otthon a jelenlétükről és jó katonához méltóan ezt csak akkor ismerik be ha végsőkig megkínózzák őket.

Askidos

A különítmény vezetője maga egy Rebyn. Eleve az ő elképzelése volt, hogy jöjjenek ide és nem véletlen fontos a számára. Ha jó kapcsolatot alakítanak ki a játékosok az elfekkel még meg is mutatja, hogy az ő bőrét is felhasználták az egyik kesztyű – a békejobb – elkészítéséhez. A Rebynnek a korát nem csak azért meghatározni, mert elf, hanem vonásai alapján néha – emberi mércével – 20 évesnek, máskor 40 évesnek tűnik, és erre csak rátetőz származása. A férfi jellemzően mosolygós és ha egy mód van szeretné elkerülni a vérontást. Szívesen mesél történeteket és azt is elmondja, hogy rengeteg vért és szenvedést látott már hosszú élete során, „Nem szeretném látni több életnek a kihunyását, de ezeket az örülteket meg kell állítani”. Természetesen alapvetően gyanakvó a karakterekkel és nem is venné fel velük a kapcsolatot, de nem tartja helyénvalónak, hogy a sírok között kutakodnak, még akkor sem, ha a játékosok nem is tudhatják, hogy egy temetőben járnak. A csapatot erős kézzel és határozottsággal vezeti hiszen tudja a küldetésükön élet s halál múlik.

KÉ	41
TÉ	97
VÉ	143
CÉ	55
SP 1k6+3 (Hosszú bot)	
ÉP	8
FP	68
MP	78
Op	40

AME/MME: 84/85 (Mindenkinek a csapatban emelt 80-as pajzsokat)

Hatalomszavai: a Summáriumban leírtakon kívül az alábbiakat is ismeri, használja

Kőbe börtönzés: Szavaira elfolyósodik minden (élettelen) szilárd test a környéken. Ez a sűrű, képlékeny anyag körülölel, magábafolyt minden mindent és mindenkit, az akarata szerint.

10 Op

Valóság megváltoztatása: Átformálja, életrekelte az élettelen dolgokat, rövid időre a legeszélősebb illúziókat is valósággá teszi. **5 Op**

Totális örület: Ellenfeleivel oly örült illúziókat láttat, melyeket azok képtelenek ép ésszel felfogni, maradandóan megőrzülnek (az aquirók elméjét is megbénítja egy időre) **4 Op**

Darion

(4.TSZ tolvaj)

A csapat fél-elf vezetője. Út közben bérelték fel, mert nagyon jól ismeri a mocsarakat. Ami abból fakad, hogy néhány éve itt kellett bujdosnia rosszakarói elől. Életvidám és szeret a figyelem középpontjában lenni. Hitvallása, hogy neki mindent megadtak az istenek mindkét fajból azért, hogy ő a legtöbbet hozza ki belőle és jól élhessen. Az anyagi javak pontosan addig érdeklik, míg el nem verheti egy jó mulatság keretei között. Természetesen ezért az útért is szépen megfizetik, de nem ezért jött a csapattal. Elég egyértelmű választás elé állította Askidos, segít nekik vagy irány Sirenar és az igazságszolgáltatás, ugyanis egy előkelőség lányának szobájából szedték elő ahol is tisztavérű elfnek adta ki magát, és jól tudja, hogy tettének büntetése jó eséllyel halál. Többször próbált fogást találni Shenen, mind képletesen mind szó szerint, de eddig mindig kikoszarozta a fiatal elf, pedig magának sem meri bevallani, hogy érdeklődése talán több mint futó kíváncsiság.

KÉ	25
TÉ	58
VÉ	93
CÉ	30
SP: Tör: 1k6, hosszú íj: 1k6+1	
ÉP	7
FP	34

Shen

(6. TSZ erdőjáró)

Fiatal erdőjáró lány, emberi mércével alig érte el a nagykorúságot. Vörös haját fonatokban hátra fogja, hogy ne zavarják munka közben. Önként jelentkezett a feladatra, nem teljesen minden hátsó szándék nélkül. Fejébe vette, hogy megkeresi az anyjától kapott medalion másik felét (lásd elf temető rész). Kiváló vadász és nyomkövető, ezen felül igen pontosan lő íjával, így hasznos tagjának bizonyult a csapatnak fiatal kora ellenére is. Alapvetően csendes lány aki esténként vacsoráját majszolva csak a tüzet bámulja gondolataiba merülve. Ennek az oka, hogy feszéjezve érzi magát a társaságban hiszen mindenki sokkal tapasztaltabb nála és nem szeretne butának vagy nevetségesnek tűnni, de örömmel fogad mindennemű közeledést. Szeret Darionnal beszélgetni, de ismeri a férfi múltját ezért fenntartással kezel mindent ami elhagyja a száját.



KÉ	39
TÉ	84
VÉ	136
CÉ	80
SP: Hosszú kard: 1k10, Elf íj: 2k6	
Ép	11
FP	48

Treen

(10. TSZ bosszúálló)

Fénykorán már túllévő hófehér hajó és bőrű elf nő. A bosszúállók, vagyis a Sereneyak rendjének tagja, elsődleges feladata, hogy életben tartsa Askidost, ezen felül harci szituációban ő hozza a döntéseket, olyankor ő vezeti a csapatot. Nap közben mindig elfedi az arca nagyját, kezén kesztyűket hord, úgy általában mindent megtesz, hogy minél kevesebb bőre látszódjon ki, ami nem is meglepő hiszen albínónak született, így a napfény igen ártalmas a számára. Fiatalabb korában sokat küzdött ez miatt a bizonyítási vágyával, mára már egy érett magabiztos nő, aki halálos ellenfél bármely összecsapásban. Jól bánik az íjjal is, de első sorban a test-test elleni küzdelmet kedveli, akkor érzi magát elemében. Fegyverét egy két kézzel és egy kézzel is forgatható ívelt pengét külön neki kovácsolták szolgálataiért az elf íjhoz hasonló eljárással. Viselkedése mindig katonás, mindig készen áll arra, hogy harcolnia kelljen, hiszen egy Rehnyn életét kell megóvnia.

KÉ	49
TÉ	134
VÉ	168
CÉ	56
SP: másfélkezes kard(93 MP): 2k6+5, elf íj: 2k6	
ÉP	13
FP	88
ΨP	31

Zeidar

(8.TSZ varázsló)

Kopasz férfi fejét hólyagtetoválások ékítik, őelf nyelven magára vésette teljes történetét. Mindig is határvédő feladatokat látott el mióta az eszét tudja. Bát tudja, hogy miképpen kell bánnia az íjjal, elsősorban mágiájával támogatja a csapatot. Nem csak a saját művészetének beavatott ismerője, élete során sokszor találkozott boszorkánymesterek és más sötét lelkű népek fortélyaisal így jól ismeri azok praktikáit, ezért is választották ki a feladatra, hogy meg tudja védeni a többieket az ilyen hatásoktól is. Treennel régi jó bajtársi kapcsolatot ápol több száz éve szolgálnak együtt, így tudják, hogy mit várhatnak el a másiktól és miben támaszkodhatnak egymásra. Szolgálaton kívül is sok időt töltenek együtt, de kapcsolatuk szigorúan baráti, a harctéren pedig képesek elkülöníteni az érzéseiket a feladattól. Ez azt jelenti, hogy ha kell feláldozzák a másikat a feladat sikeréért.

CÉ	52
MP: 80 (tetoválásban tárolva szintén 80, 1 kör alatt kivonja onnan)	
ΨP	54
ÉP	6
FP	41

Boralvario

(5. TSZ Bárd)

Tipikus jóképű, mindenki barátja, világcsavargó bárd. Most éli élete fénykorát sose engedett semmi kötelezettségnek, azt vallja, hogy annyit ad csak amennyit kér. Körbeszélhámoskodta már fél Ynevet és csak véletlen hallott erről a küldetésről. Természetesen esze ágában sem lett volna a csapattal tartani, de akkor meghallotta, hogy mi történt Darionnal és, hogy jó eséllyel halál lesz a sorsa. Megmozgatott pár régi jó kapcsolatot, hogy hasznát vennék a fél-elfnek egy ilyen küldetésen, hiszen remekül ismeri a környéket. Igaz kissé eltúlozta az érdemeit, de ez a minimum amit apa megtehet a fiáért hamár egész életében magára hagyta. Darion nem tudja, hogy Boralvario az apja, ez a tény csak Askidos előtt ismert, ő is csak már az utazás során szerzett tudomást kettejük kapcsolatáról. Boralvario szeretné titokban is tartani ezt aényt, és megkérte erre a Rehynt is, aki feltétlen engedelmességet kért a hallgatásáért a küldetés során.

KÉ	41
TÉ	77
VÉ	164
CÉ	46
SP: hosszú kard: 1k10, elf íj: 2k6	
ÉP	8
FP	53
Mp	30

Cronqvist-követők szektája

A laza szálakkal összeköttetésben álló szervezet sejtjeinek legendái ugyan mélyre nyúlnak, de mégis általánosan P.sz.3711-et szokás megjelölni, amikor színrelépésük (elsősorban Észak Yneven) olyan tényezővé tette őket, amivel már számolniuk kellett a nagyhatalmaknak is és ekkor kezdték el őket ezen a néven is nevezni. Korábban mélyen tisztelt névadójuk, Mathias Cronqvist, a Dúlás folyamán megrontott varázsló gyűjtött maga köré olyan egyéniségeket, akik csatlakoztak küldetéséhez. Miután együttes erővel az utánuk küldött Második Árnyéktalanok nevű kráni alakulatot is legyőzték, majd akkor zúrt kavartak, hogy a Kobrák vezetője is belehalt, megnyílt a Vértenger és csak a Kalandozók szerencsés közbelépése vetett véget a Vámpírhajszának.

Eközben Zead Succubus több alvilági szervezetben is megfordult, toborzott és maga is híresztelte mestere célkitűzését, s ezek a magok, a nagy események árnyékában szárba



szökkentek sokakban. Renegátok, beavatás előtt álló papok, spirituális változásokra érzékeny személyek, Amhe-Ramun és Morgena visszatérése okán megzavarodott médiumok mind-mind csatlakoztak a titkos szövetségbe, aminek célja az egyéni megvalósításból a fennálló világrend megdöntéséig és a teremtés művének megváltoztatásáig vezet.

A módszer, amivel a Követők toboroznak egyszerűnek mondható: megfelelő ynevi halandókat ébresztenek rá korábbi életeik karmikus súlyára, mely asztrális utazás során megérik lelkükön azt a súlyt, amelyet a Körforgás és az Istenek levesznek a halál után. Ez az élmény aztán megfelelő lélektani rávezetésekkel arra sarkallja őket, hogy sokat szenvedett lelkük elérhessen egy végső, nyugalmi állapotot, amit a Követők tanítása szerint az istenek eloroztak tőlük olyan régen, hogy az visszakövethetetlen.

Ilyen módon keresik/keresték a kiutat az örök körforgásból, s miután névadójuk Mathias elérte ezt útja végén tudják, hogy vannak módok, csatornák és lehetőségek rá. Eszközökben nem válogatnak, erkölcsük megromlott és fanatikus hittel keresik a személyes végüket, újabb és újabb megoldási lehetőségeikről pedig a szekta csoportjai egymás között folyamatos levelezésben, információ cserében vannak, ami ugyan sérülékennyé teszi őket más alvilági testvériségekkel szemben, de hogyha van egy cél, akkor a megfelelő személy ugyanúgy gyorsan mozgósítani is tudja őket.

Így, amikor Succubus eltűnése/kényszerpihenője/Hullámsír börtönben való tartózkodása után hatalmi vákum és így küzdelem alakult ki az véres, kegyetlen, de gyors is volt és Mszéiuob került ki belőle győztesen, bár sokak számára ő csak egy név volt, de egy láthatatlan piramis tetején. Amikor felszólította a Követőket, hogy mindenhol a legnagyobb hatalmú tagot küldjék el neki, azok rövid úton el is indultak, hogy Tuth-Lagor Úllójének vidékén az ősi hatalom felhasználásával megkereshessék azt a fantasztikus hatalmat, amit Mathias hitük szerint Yneven hagyott nekik.

Mszéiuob

(16. TSZ Boszorkánymester)

Erv államok egyikében látta meg a napvilágot, nem tudja pontosan, hogy melyikben, de a legvalószínűbb, hogy Erenben. Még fiatal kölyök volt, alig lehetett 3-4 éves mikor a zászlóháborúban fogságba esett, csupán halovány emlékei vannak arról az időszokról, de azokat sokáig dédelgette. Azok a szép emlékek segítettek túl a toroni fogságon, azok voltak az egyetlen szalmaszálak, amik segítettek megőrizni józan eszét a sok verés közepette amit kapott. Végighurcolták magukkal a vonuló seregek, majd mikor a szövetségesek vereséget mértek rájuk magukkal vitték Toronba is. Az állatgondozók kezére bízta, így évekig a kutyaikkal tartozott egy falkába, nem csak együtt aludt velük, de a kosztot is velük osztozott. Mágiához való affinitására véletlen jöttek rá. Éppen a soros verését kapta mikor rimánkodása közepette az idomár feje köré savas felhőt idézett. Mind a ketten megijedtek, az idomár ordított a fájdalomtól, Mszéiuob pedig a félelemtől és az eltört jobbjától. Mindezen eseményeket érdeklődve figyelte a ház magitora és mikor a gondozó feje kitisztult és újult erővel készült megbüntetni a fiatal udvari orkot egyszer csak „csoda” történt, elkezdtek lehullani először az ujjai majd a keze és szép lassan haladt felfelé a rothadás. A kegyelemdőfést egy ásóval maga a gyermek adta meg neki. Attól a naptól közvetlen a magitor mellett szolgált és tanult. Csak úgy szívta magába a tudást és rengeteg időt töltött később is, hogy megpróbálja felfedni fájának eredetét. Soha nem akart többé se szolgálja se gyenge lenni, ezért is csatlakozott Cronqvisthez és



ezért keresi fáradhatatlan erejének mivoltát. Egy maréknyi csapatot szedett össze maga köré akikkel az ereklyét keresi. Már-már megszállottan kerüli csak a leghaloványabb szituációt is ahol gyengének tűnhet, a vereséget és a kudarcot pedig megbocsájthatatlannak tartja, ezért is a végső küzdelemben ha úgy látja, hogy alul maradna, képes kaput nyitni saját testén keresztül a démoni síkokra!

KÉ	49
TÉ	104
VÉ	148
CÉ	11
SP: Hajítóbárd: 1k6+3	
ÉP	11
FP	68
MP	112
ΨP	74
AME/MME: 78+20 dinamikus	

Crantai lélekpecsét: EGO: 60 KÉ: +9 TÉ/VÉ: +20, +4 ÉP, +4 YP, óránként 4 ΨP visszatér

Ikrek

(5. TSZ fejezet)

Három harcos a hajdan szebb napokat megélt Enoszuke szigetéről. Egy kolostorban nevelkedtek a nyugati partok közelében, ahol sokszor kellett szörnyekkel és akár démonokkal küzdeniük már fiatal akolita korukban is. Nevükkel ellentétben nem ikrek, de sokan nézik őket testvéreknek köszönhetően annak, hogy mai napig tartják a kolostor szabályait, ami igaz öltözködésükre, kopaszságukra és sok esetben beszédstílusukra is. Mindig keresték miképpen győzhetik le a lehetetlent és ide is azért érkeztek.

KÉ	45
TÉ	93
VÉ	156
CÉ	32
ÉP	10
FP	61
SP: Hosszú bot: 1k6+2, Láncos sarló: 1k6+3, három részes csaku: 1k6+5	
Ψp	25
AME/MME: 27+10 dinamikus	



Vi'arr, a kiméra lovag (10. TSZ lovag)

Toroni származású famor, annak minden külső jegyével egyetemben. Elvakult Tharr hitű lovag, volt amíg maga az egyház nem fordult ellene és vált ezért száműzötté. Igaz csupán egy belső intrikának vált áldozatává, de ő ezt úgy élte meg, hogy a szörnyisten elfordult tőle, ezért ő maga is hátat fordított nemcsak Toronnak hanem a vallásnak is. Küldetése utolsó évében csatlakozott Cronqvisthez, de ez az alig egy év alatt olyan hatalomba kóstolhatott bele, amit azóta sem hajlandó elengedni. Mszéiuobot megveti, de eszközként tekint rá. Vi'arr a legfőbb ellenhangja az udvari orknak, a döntéseit megkérdőjelezi és hangot is ad származásának. Fegyvere markolatában hord egy Crantai lélekkövet aminek köszönhetően a fegyver akár a démonokat is térdre kényszeríti. Balján pedig egy fogazott szélű pajzsot hord amit gyakran méreggel is preparál. Végső célja egy lovagi rend megalapítása amivel nekimehet Tharr egyházának, ehhez gyűjti az erőt és a híveket. Habár zsigerből gyűlöli az istent nem vallja az „ellenségem ellensége” elvet, hiszen már gyerekkorától belenevelték a vörös hadurak elleni ellenszenvet.


KÉ	28
TÉ	147
VÉ	217
SP: Lovagkard (123 MP): 2k6+13	
Pajzs (123MP): 1k6+11 / Erő kesztyűje (22)	
SFÉ: Abbit félvért (123 MP): SFÉ: 9 MGT: 1 (MF)	
ÉP	13
FP	104
ΨP	28
AME/MME: 33 + 10 dinamikus	

Ha teheti, kihívja a csapat egyik tagját párbajra. Az élezett pajzsot méreggel preparálja, ezért csak akkor támad a pajzsral, hogy ha nem egyértelmű a párbaj kimenete. Méreg: 5. szintű, sikeres próba esetén 2k6 FP, sikertelen esetén gyengeség.

Sol és Tiár (6. TSZ lovagok)

Vi'arr lovag fegyverhordozói. Fanatizmusukban nem maradnak el mesterüktől, csupán erejükben. Utasításait mindenben követik, de félik Mszéiuob erejét, aki már korábban móresre tanította Solt egy villámvarázslattal, aminek köszönhetően homloka és feje megégett így haja nem nő ott ahol a villámok végigfutottak fején.

KÉ	21
TÉ	94
VÉ	175
SP: Lovagkard: 2k6+6, Pajzs: 1k6+3	
SfÉ: Abbit Mellvért: SFÉ: 5 MGT: 2	



ÉP	14
FP	68
Ψp	10
AME/MME: 13+5 dinamikus	

A szemek

(5. TSZ fejevadászok)

Két kiugrott ködfivér akik felderítői feladatokat láttak el korábban Mathiasnak most pedig az udvari orknak. Területükön kiválóak, de ambícióik nincsenek különösebben, ők ketten talán a leghűségesebb követői az ügynek.

KÉ	45
TÉ	93
VÉ	156
CÉ	32
ÉP	10
FP	61
SP: Tőr: 1k6+2, kézi nyílpuska: 1k3+2	
ΨP	25
AME/MME: 28+10 dinamikus	

A Szeszmester

(6. TSZ Boszorkánymester)

Goblin boszorkánymester, Mszéiuob közvetlen második embere. Ez nem csak az utasítási láncban igaz hanem hatalomban is. Folyton bozontos puli szerű kutyájával mászkál, aminek marja magasabb, mint ő maga. Az állatot mind mágiával mind drogokkal mind idomítással kondicionálta, hogy a végletekig hűséges legyen (ebben mágiával sem lehet megingatni) és halálos ellenfélként szolgáljon. Először, mint átutazó találkozhatnak vele az egyik nagyobb településen ahol nagy hangon kínálgatja különböző növényekből készített pálinkáit, mindegyik köré egy kisebb történetet kanyarintva, mint egy jó kereskedő.

KÉ	40
TÉ	56
VÉ	111
CÉ	33
SP: tőr: 1k6, kézi nyílpuska: 1k3	
Mérgeket használ, 4. szintű mérgek, kínméreg: 2k6/1k6 FP, Kábító: kábulat / alvás, gyengítő: gyengeség/ görcs	
ÉP	7
FP	39
MP	42
ΨP	29
AME/MME: 34+10 dinamikus	



Testőrök

(7. TSZ Harcos és Gladiátor)

Egy harcos és egy volt gladiátor, mindketten Shulur arénáiból kerültek a boszorkánymester mellé. Mivel Mszéiuob szabadította fel őket, majd közvetlen utána alkalmazásba is vette mindkettejüket feltétlen hűségesek munkaadójukhoz és hajlandóak küzdeni érte halálig.

KÉ	33
TÉ	109
VÉ	148
SP: másfélkezes kard (63 MP): 2k6+5, 2× csatabárd(63MP): 1k10+4	
SFÉ: Mellvért (63MP): SFÉ: 5, MGT: 3 (MF)	
AME/MME: 75 (Mszéiuob építette)	

