

Átkozott fészkekben: Mesél az Erdő

A IX. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny kalandmodulja

ÍRTA: Amund és Phoenix
HELYSZÍN: Észak-Ynev, Eren, Nyugat-Triadlan
IDŐPONT: P.sz. 3711.



IX. Kalandorkrónikák 2011. február 26.

© Krónikák.hu; 2011.



<http://www.kronikak.hu>

Szélcsend (hangulatkeltő novella)

- Valami nincs rendjén a fákkal.
- Persze öreg, ha te mondd, biztosan. Igyál még!
- Nem veszitek komolyan a vén favágót.
- Nehéz lenne apó, több korsót döntesz le mint fát.
- Pedig szavamra mondom, olyan vadkant láttam, amit még sosem.
- Talán ugrott, vagy levegőben úszott?
- Azt ne magyarázd megint öreg, hogy egy lovast kiszedne a nyeregből!
- Várjatok csak, majd bebizonyítom, hogy igazat mondok!
- Csak látnánk már, hogy nem csak a szájadig ér el a kezed!

Hiába szívott elég mély levegőt az alkonyat utáni csípős hidegből, láthatóan nem lelte benne kedvét. Az utazó egykedvűen ballagott, sétapálcájával kutatva ki a sáros út járhatóbb gázlóit. Jobb napokat is látott nemesi gúnyja távoli vidékek porától volt szürke és hosszú, embertelenül hosszú vándorlás emlékeit rejtették szakadt redői. Lépteiből azonban nem vezett ki a ruganyosság, és mint aki céljához ért, félmosollyal nézett fel a kereszteződés magányos őrére.

- Rettenetes az a tudás, aminek már nem vehetjük hasznát, igaz-e? – pálcájával megbökte néma társaságát és a falu felé indult tovább. A szélső ház megnyíló ajtajában csalogató fény gyulladt, és egy méreates asszony lépett ki rajta, de nem úgy tűnt, mint aki a megfáradt vándor szíves fogadására készül. Az idegen nem vette fel az őt hűvösen végigmérő tekintetet.

- Milyen szép baromfi az ott a tetőn – bökött a pálcával a zsuptetős emelet csúcsa felé.

- Szélkakas az uram és a leégett raveni templom kegytárgyainak fémjéből készült. – Az öndicséret mindig is hamarabb jött az ereni nép számára, mint bármi más.

- Akkor azért ilyen szép ezüstös, a távolból is láttam már, ahogyan csillog. – Összecsapta a tenyerét, mint aki a fázás végére akarna pontot tenni. – Merre lenék, jó asszony, vánkost és társaságot éjszakára?

- Jó asszonyokat itt nemigen talál, de vánkost és társaság akad a fogadóban, ha ez nem lepi meg. – A nő már húzódott is volna a házába, mikor az idegen az ajtóban termett, és lábával a küszöb előtt tartotta az erős falapot, hogy be ne csukódjon.

- Persze, de tudja a hozzám hasonló tehetős utazók mindennél többre értékelik, ha kedves invitálás után házias ízeket érezhetnek sivataggá tikkadt ajkaik között.

Az idegen tekintetében volt valami, amit a nő nem tudott megmagyarázni azután sem, hogy önkéntelenül beinvitálta az idegent saját házába. Ahogy belépett és levette a szőrmebundáját még magasabbnak is tűnt nélküle és valahogy szélesebbnek. Kétszer is ellenőrizte a reteszt az ajtón, mikor meghallotta a fák panaszos nyöszörgését a feltámadó szélben, és az ablakból látta is a keresztveződésben lógó akasztott ember természetellenes táncba kezdő körvonalait.

„Majd én megmutatom neked” – mondta már vagy századszor, csak úgy magának, ahogy a fák között egyre messzebb távolodott az ösvénytől. Azonban ez is egyre kevésbé segített, és érezte, hogy a kezében szorongatott fejsze nyele egyre bizonytalanabb lesz az izzadságtól. A sűrűben egyre alacsonyabb ágak állták az útját, amik olykor úgy tetszett, össze is nőttek, máskor úgy érezte egy tüskés bokor csak az ő bosszantására hajlik felé. Szíve dobogása egyre hangosabb volt a fülében, talán ezért nem hallotta meg a csörtetést időben.

Két fa összefonódó törzse alól pokoli teremtmény vetette rá magát, és rohamában ledöntötte a lábáról. A fejsze a magas fűbe zuhant valahová, a saját szakállába gabalyodott felsőtesttel mozdulni is alig bírt a fenevad ölelésében. Az tépte és marcangolta a ruha ujját, a vastag bekecs szövetét és szikkadt bőrét hol karmaival, hol agyaraival. Nyöszörgött az öreg és szabad kezével a fejsze után tapogatózott, de mintha csak a füle csengene, trillázó nevetést hallott csak a sűrűből.

Feladta a reménytelen kapálózást és teljes testével a lény felé fordult. A sörözéssel töltött évek ugyan alaposan kikezdték ügyességét és reflexeit, de ugyan emiatt súly tekintetében a megvadult állat fölé kerekedett. A lényel együtt fordult fekvésből térdelésbe és így kiszabadíthatta a maga alá szorult karját is. Az agyarak már az arca, homloka magasságában csattantak össze, egyre vesztebbül keresték a lágy részeket. Kiköpte a véres nyálát, mély levegőt vett és egy kiáltásnak szánt hörgéssel kapta két kézre az állat nyakát. Vértől, izzadságtól és gyantától izsamós szakállá fonataival tekerte körbe az állat nyakát, és azzal sem foglalkozott, hogy közben karmok és fogak tépik fel a puha húst a szeme alatt, ajkai mellett.

Ziháló, fújtató ölelésben fojtotta ki a szuszt támadójából. Mire érzett annyi erőt a tagjaiban, hogy felemelkedjen, már virradt és úgy érezte az ital utolsó cseppje is elpárolgott az ereiből. A fűből előkotorta kurta fejszójét és azzal sem törődött, hogy mozdulatait tenyérnyi, szárnyas lények kikerekedett szemmel figyelik. Véres munkára emelte a favágó szerszámot.

A víztükör kérelhetetlenül az eget és a környező fák képét tükrözte vissza. A csalódott vándor összehúzott szemekkel emelkedett fel a tó partjától. Látta, hogy a hegyek bércein aranyos fénnel közeledik a másnap. A víztömeg fölé lassan kezdett csak gyűlni a kora reggeli köd. Pázmái mintha a környező fák és bokrok közül lepték volna be a békés tavat, ellenkezésnek hatottak a lágy hullámok a sötét felszínén. A távolban madárhangok kéltek, de hirtelen abbamaradtak.

A vándor megfordult és pálcájával a fák kérgét kopogtatva az árnyas sűrű felé indult. Ködfoszlányok váltak el a vízről és úgy tűnhetett mintha csápokként utánanyúlnának a fák közé. A férfi megfordult és elmosolyodott mielőtt kinyújtott karjának legyintésével szétzavarta volna a megelevenedő ködöt. Pálcájának végén zöldes lidércfény kelt és megvilágította elégedett arcvonásait. „Dacolsz még, helyes.” Pár lépéssel ismét a parton állt és a sűrűsödő lebegő felhőt fürkészte, mintha csak a mélyére akarna látni.

Hirtelen vált el a parttól, de nem ugrott magasra. Pár hüvelykkel a vízszín felett lebegve repült a gomolygó labirintus fala felé. Pálcájának lidércfénye hamarosan csak sűrű ködöt világíthatott meg, ... és még valamit annak mélyén. Egy gyors suhanás, szinte az emberi észlelés határán, de ez is elég volt.

Fényből szőtt rácsháló repült ki a pálca végéből, ami a levegőben alakult homokká, sárrá, majd ahogy célpontját eltalálta és a mélybe rántotta, hirtelen szilárdult meg kőnél is szívósabb fémketreccé. A gyermeki alak a kalitkában gyorsan süllyedt és a rácsokba kapaszkodó vándor lidércfényben játszó képe vele együtt süllyedt a tó feneketlen mélysége felé.

A porba nedvesen csattanó zsák szája nyitva állt és borzalmas szagot árasztott. A másnaposságtól kába férfiak hirtelen, szinte egyszerre veszítették el a talajt és a gyomruk tartalmát. Az öreg diadalmasan állt a zsákmány felett. Egy asszony elhúzta báméskodó fiát.

- Mi a rosseb ez, vénember? Honnan szerezted ezt a szörnyet?

- A fák ilyen dögöket fialnak miközben ti hitetlenkedve piáltok éjnek évadján.

- Tévedtünk, rendben. Ezt látnia kell a főnöknek és az asszonynak is.

- Így lesz, ne félj – húzta ki magát a nadrágjába túrt szakállal a vén favágó. Elégedetten nézett végig a kétrét görnyedt férfiakon és nem kötötte az orrukra, hogy ő már rég túl van ezen a rítuson. Merengésében fémes csikorgás zavarta meg, ahogy a szomszéd házak tetején trónoló szélkakasok hangos munkába kezdtek. Értetlenül nézett a fákra, de azok szenttelenül álltak a falu szélén. Szél susogása híján csak az ezüst madarak táncoltak csikorogva.



Líthas Kalandmester,

a most következő kaland összességében egy hagyományos története mesél el. Mind a helyszín, mind pedig az események egy fantasy szerepjátékban szokványosnak nevezhetőek. A legfontosabb különbség azonban, hogy alapvetően egy **horror kalandnak** szántuk ezt a megmérettetést. Ahogyan azt majd látni fogod és tapasztalod nem ez a legkönnyebben megvalósítható atmoszféra egy többcsapatos versenyen, de hogy egy kalandozó brigád külön-külön milyen kalandokat él meg egy-egy asztalnál az már a mesélőn is múlik.

A kaland a *Krónikák.hu* 2011-es IX. **KalandorKrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny** rendezvényére íródott. Része az idén kezdődő *Átkozott fészkekben* észak-yevei kampánysorozatnak, de önmagában is lejátszható, önálló kalandmodul. Eseményei összefüggenek a későbbi történetekkel így alkalmasabb magasabb szintű kalandozóknak egy összefüggőbb életút lejátszására is. **A kaland 5-7. szintű kalandozók számára íródott.**

A Krónikák versenyein egyedi karakteralkotást használunk, ami a kasztok és fajok közötti egyenlőtlenségek orvoslása mellett a teljesebb szerepjátékos élmény elérésére is szolgál. Ezen belül a játékosok választhatnak maguknak előnyöket és hátrányokat is, amelyeket érdemes mesélőként még a játék előtt megismerni és a kaland folyamába beleszólni adott esetben. Ez könnyen segíthet motiválni és terelni is a játékosokat, a felvett előnyökért cserébe **(a Karakteralkotás elérhető a találkozói honlapjáról).**

A kaland előzményeinek tekinthető a *2007-es Út az Emlékek Völgyében* c. kaland, amelyet bár kevés eséllyel ismernek a játékosok vagy játszottak a karaktereik, azonban a háttérben munkálkodó erők megértéséhez hasznos lehet az ottani események ismerete, megismerése is. Bár ennek ismerete sem szükséges a kaland teljesítéséhez játékosként vagy a sikeres lemeséléshez, adott esetben a teljesebb szerepjátékos élmény elérését szolgálhatja a két történet szál szorosabb összefűzése **(a Kalandmodul elérhető a találkozói honlapjáról).**

Mivel maga a kaland is sokat köszönhet a vizuális ihletésnek, úgy gondoljuk a lemeséléséhez is sok támpontot nyújthatnak az eredeti filmes művek. Az hangulatért a klasszikus **Twin Peaks** ábrázolta idillikus, de sejtelmes hegyvidéki légkör a felelős. A hegyek mélyén és másik oldalán fenekedő veszélyekért a **13. harcos** feszült pillanatait érdemes újranézni, és ugyanezen ellenség beszívárgását a hétköznapi életbe a **New Daughter** mutatja be újszerűen. Persze kisebb-nagyobb jelenetekkel több film is hozzájárult a végleges hangulathoz (felsorolásszerűen): *Wicker Man*, *Indul a Bakterház*, *Vadon hercegnője (Mononoke Hime)*.

A horror hangulathoz alapvetően hozzájárul az is, hogy a játékosok büntetése vagy megölése kevésbé fontos, minthogy kisebb, de maradandóbb hatást tegyünk rájuk (lassabban múló, emlékezetes sérülések), a környezetet részletesebben és apróbb anomáliákra jobban odafigyelve írjuk körül nekik (egész éjjel nyikorgó, nem létező padlásajtó) és az események fordulatait is jobban át kell gondolnunk mint hagyományos kalandban tennénk (távolságok két hely között, váratlan találkozások az erdőben).

A kalandhoz jó olvasást, a játékhoz jó mesélést és a találkozóra jó dobásokat kívánunk!

Üdvözlettel:

Szabó Phoenix Tamás és Szilágyi Amund János

Ereni fák között egy évben kétszer hull a falevél.
Ősszel, mikor a hervadás leszáll,
s az árva fák közt zúgni kezd a szél.
És tavasszal, mikor a holt mezőkre
az élet lüktetése visszatér.
Nálunk akkor is hull a falevél.
Nálunk akkor is búsak a lelkek,
mikor a rónán pacsirta dalol,
úgy ég olyankor, úgy fáj valahol...

Tavaszi szél még jobban megcibálja itt a fákat,
s mi megmaradt: emléke a régi nyárnak,
az a kevés is mind, mind lepereg..
Ereni fák között, én nem tudom
miért, de kétszer hullanak a falevelek...

Testvér, csak lábujjhegyen jér velem,
csak nagyon halkán, nagyon csendesen.
Amerre járunk, e rezzenjen egy kis levél se meg,
ma lelkem olyan mint a tó:
legkisebb rezzenéstől megremeg.
Gyere a templomunkba:
a bükkerdő ma vár,
a Csend harmóniája
ott megint a lelkünkbe talál.
Gyere velem...
csak szótlánul, csak csendesen,
csak csendesen...

Hányszor hittem: hazám a fény hazája,
s a völgyek szürke rabja nem vagyok,
völgy vándorát a hegyek csókja várja
és utam egyre feljebb kanyarog.
S ó, ti kegyetlen rózsaszín hegyek,

gyöngé-elém hányszor emeltetek
hajnal-pompában búskomor falat!
S az utam völgy, ezerszer völgy maradt.

Most este van. Nem látom már az utat:
hátha most a hegyre fölvezet?
Hátha holnap könnyörül a távol,
s kanyargós úton nyújt testvér-kezet,
szelek dalolnak: "messzeföldi vándor
rokon-karokba visszaérkezett!"

Virrad. A völgyek csoda-váró rabja
távol hegyekre bízva feltekint...
De útja völgy, jaj völgy maradt megint.

A kaland cselekménye vázlatosan

1. rész: Idegenek a rengetegben

- találkozás a megváltozott lényekkel
 - a fejedász közbelépése
 - magányos este a hegyekben

2. rész: Nem kívánatos vendégek

- megérkezés a faluba
- információszerzés a falusiaktól
 - a félelf lány kérése
 - a falusiak megbízása
 - a „paplovag” közeledése

3. rész: Mesél az erdő

- Út a szanatóriumerődhez
- Út a Vakondherceg kastélyába
- A feldúlt fejedászfalu megtalálása

4. rész: Nyomok a hegyekben

- a falusiak valódi arcának megismerése
- az erdő gonoszának megismerése
 - a félelf lány eltűnése
 - az erdő tetemre hívása

5. rész: Minden mese véget ér egyszer

- út az erdőben a nardael szentélyéhez
 - küzdelem az erdő vadjaival
 - a nardael „megváltása”
 - a félelf lány keresése
 - Mathias színvallása



Háttér és az előzmények:

P.sz. 3700-as évek

Dél-Yneven javában zajlik a Manifesztációs háború, Krán új arcát mutatja a világ felé. A háborúk hősei ismét komoly értéket képviselnek a kuplerájokban és az orgyilkosok ranglistáján is. A háborúval párhuzamosan, szinte az árnyékban, Új-Pyarron villanegyedének privát varázslóiskolájában egy csapat kalandozó megakadályozza egy gonosz hatalom életre kelését.

Mathias Cranqvist, a vámpírvarázsló hatalmának maradványait összekuporgatva (megmaradt hívei életerejét kiszipolyozva) északra menekül a nyomában lihegő paplovagok elől. Reményei szerint a közlegő Zászlóháború viharait kihasználva nem csak eltűnhet üldözői elől, de nagy hatalomra is szert tehet. Sorra keresi fel észak hírhedt mágikus gócpontjait.

Orwella elveszíti evilági hídfőállást Gro-Ugon képében. A nyolc égtáj felé menekülő hívei közül azok, akik Toron földjén kértek menedéket a legjobb esélyekkel élték túl a hajtvadászatukat. Mások azonban, Orwella Szentségtelen Ereklýéinek hordozói közül új birodalom alapításában reménykedve egymás után este áldozatul kalandozóknak vagy inkvizítoroknak.

Mathia Cranqvist megöli és elpusztítja az egyik északi orákulumot, hatalmát pedig magába szívva felfedezi az elkallódott ereklýék helyét. Több kisebb és értéktelennek számító darab után azonban Eren határvidékén egy valós hatalommal rendelkező szentély nyomaira bukkan. A zavartalan munkájához azonban szüksége van egy eltereléshez, amit a környező erdők felhasználásától remél.

Jelen (P.sz. 3711.):

Rövid úton kihívja és legyőzi a rengeteget uraló nardaelt, amit aztán ahelyett, hogy megölne bábjaként használ az erdő megfertőzéséhez. A sűrű mélyén káoszlényeket fialnak az erdei állatok és a környező falvak lakóit terrorizálni kezdi a növényzet. Vannak akiknek nem kell sok, hogy örökre elhagyják az otthonaikat.

A határvidék sokat tapasztalt népei közül azonban egy falu lakói semmi pénzért nem tángítanak. Egy új hit követőiként dacolni szándékoznak a haragvó természettel és soraik egyre csak duzzadnak az ide menekülő más falusiakkal vagy a folyamatosan áttérő hegylakóktól. A helyi gróf nem nézi jó szemmel a szervezkedést, de ő maga tehetetlen bizonyítékok nélkül.

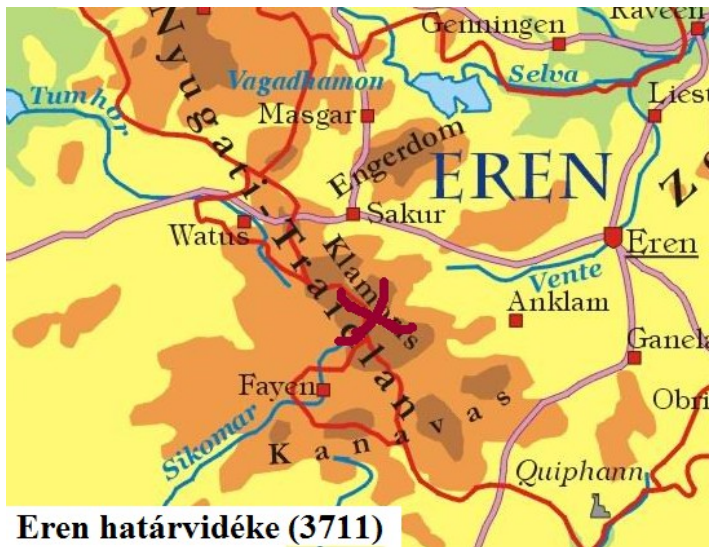
Az ereni határvidéken állandóak az elfvadászatok, az elfek azonban elkerülik a megveszett nardael vidékét. Egészen más típusú veszedelem talált utat a hegyeken keresztül. A falut is elért beszivárgás egy vendol invázió előszele, akik már a hegyek gyökerénél várakoznak, hogy torz természetistennőjük akaratának eleget téve áldozzák az természet megrontóit kőoltáraikon.

A kalandozók ebbe a különös helyzetben érkeznek a maguk végzetét követve a vidékre, készleteik fogytán és már jó ideje nélkülözniük kell a civilizált világ nyújtotta kényelmet. Távoli háborúk megfáradt hősei éppúgy lehetnek mostanra, mint hírhedt gonosztevők akik a hegyek közé üzött balszerencsájuk. Idefent egy új élet lehetőségét találhatják meg mindannyian.

1. rész: Idegenek a rengetegben

A kalandozók többféle okból és céllal érkekezhetnek az ereni rengetegbe. Háttérük, előnyeik és hátrányaik is indokolhatják ezt, azonban beállítottságuktól függően három megoldás is kínálkozik motivációjukra és az eseményekre való bevonásukra.

A **jó jellemű** csapatok elképzelhető, hogy a környéken létesült Szanatóriumerőd egyik lakóját kísérik el külön kérésre Erenből idáig. Ez a háborús veterán ugyan jócskán kivette a részét



Eren határvidéke (3711)

manifesztációs háborúból vagy akár a legutóbbi Zászlóháborúból, azonban ugyanezek a csaták két fiának feláldozását is megkövetelték tőle, amelytől elvesztette ítélőképességét. Az Inkvizítorok Szövetsége (vagy valamely más nagyhatalmú szervezet) a már korábban bizonyított kalandozók segítségét kérte, hogy jutassák el a helyi különleges Dreina rendházba védencüket, hogy a Szövetség becsülete se csorbuljon és ő is megkapja a kiérdemelt békességet. Ebben az esetben zsoldjukat már az áraitól híres fővárosban elverték és inkább kötelezettségüknek tesznek eleget a hozzájuk is közel álló lovaggal.

A **szürke vagy vegyes jellemű** csapatok előélete jobb híján egy szükséges rossz meglétét követelik meg. Korábbi kalandozásai során egy olyan orgyilkos klán pribékjeivel akaszkodtak össze, amelyek ritka, lassan ható méreggel preparálták fegyvereiket. Vagyonuk nagyobbik részének feláldozásával kiderült, hogy egy a Triadlan szívében fellelhető ritka növény, a *Holdgomoly* virága a méreg ellenszerének egyik legfontosabb komponense. Ez a különös növény csak teliholdkor virágozik a nardaelek ligetében. A méreg minden csapattagban dolgozik már, komolyabb élettani hatásai nincsenek, azonban hallucinációkat és rémálmokat okoznak áldozataiknak, akik néhány év után maguk vetnek véget szenvedéseiknek.

A **gonosz jellemű** csapatok könnyen lehet, hogy maguk is hallottak a környék orwellánus titkairól és ők is a szentély kifosztását tervezik. Pontos információik nincsenek a titokzatos kincsestárról, annyit tudnak bizonyosan, hogy egy orwella szent sírjában találhatóak meg a varázstárgyak, amiket ha nem is tudnak felhasználni, akkor is felbecsülhetetlen értéket képviselnek az Inkvizítorok szemében. Szerencsétlenségükre a sír pontosan Mathias tevékenységének központjában van és bár a gróf könyvtára vagy a falusiak meséi alátámaszthatják az elveszett ereklyék fosztogatóinak elképzeléseit, a kincseket nem lesz módjuk maguknak megszerezni ez alkalommal...

Akárhogy is érkeznek a játékosok a rengetegbe, két napra lesznek a Hitfok néven ismert falutól. A Kegyes hegyek alatt vonulnak el úttalan utakon és hamarosan vízhiány mellett a rengeteg természetfeletti erővel is meggyűlhet a bajuk alaposan. Egy táborozásuk alkalmával ugyanis nyomaikat követve agancsos, disznótestű lények kisebb csordája rombol keresztül napközépi pihenőjük közben és 3-4 nagyobb állat a játékosokat vagy a sülő pecsenyéjüket nézte ki magának ebédre a vadak helyett.

Az első harc a kalandban tehát lehet a **Káoszlényekkel** való találkozás. Annak a kitalálása, hogy a fentebb leírt típusú vagy teljesen más jellegű lények az a kalandmesterre van bízva. A *Bestiáriumban* található hozzá segítséget, hogy dolgozza ki a maga számára az ilyen és ehhez hasonló lényeket. Számok nélkül azonban azt javaslom, hogy ne olyanok legyenek ezek, amelyek egy-két csapással megölhetik a játékosokat. Ez a harc a kaland bemelegítő része.

Tapasztalják meg a kalandozók a szokatlan harcmodort: falkataktikában vagy szinte emberi intelligenciával felvértezett erdei állatok támadnak rájuk magasabbról, előnyeiket kihasználva, lefegyverezve őket, fellökve, felszereléseiket célozva prédálva végig rajtuk. Érdeemes a játék előtt átnézett statisztikák szerint osztogatni ki a játékosok között az ellenségeket (pl. kisebb lények a pap szent szimbólumát vegyék célba ha az már használta, az erősebb harcos szorítsák testükkel a nagyobb állatok a fák törzsének, hogy harc helyhez kötve módosítókkal kelljen harcolnia).

Erre a jelenetre az is opció azonban, hogy valamelyik karakter hátrányát vegyük alapul és tartozása vagy más cselekedete révén (vagy akár mert elf) találtak rá üldözői. Az ilyen megoldásokkal is sulykolhatjuk a játékosokba, hogy figyelünk rájuk és karakterükre. Fontos azonban, hogy így sem kell feltétlenül a Halál Hetedik Nagymesterét (és annak madarát) a játékosok nyakába zúdítani. Fogyjon a fájdalomtűrés pontjuk, osszunk ki Mgt-eket a szokatlan harci helyzetek miatt (például sűrű gyökerek közé lökték hátra és hosszú fegyverrel harcol), de kerüljük az Ép sérüléseket és a csonkolást. Ugyanúgy egynél több lényt ne nagyon engedjünk nekik levágni.

Állatidomításban jártas karakterek azt tapasztalhatják, hogy a lények értelmét más akarat vágyai irányítják. Nem közvetlen parancsokat teljesítenek, hanem tudatalatti sugalmazás szerint róják ösvényüket keresztül az erdőn. Ha valaki legalább 30 manát a mágia kifürkészésére vagy magára az állatok irányítására elhasznál, akkor tudatában felrémlik a nardael ligetének köddel és vízzel teli képe. Nem fogja tudni hol van ez vagy merre, de hogyha valaki egy pontosabb térképet tesz elő későbbiekben akkor elég pontosan meghatározhatja a helyet. Ez minden a kalandban előforduló káoszlényre igaz.

A harc egy forduló pontján (talán éppen mielőtt egy szerencsés dobás komoly kárt tenne egy játékosban) a sűrűből a küzdelembe ugrik egy, a környező hegyekben honos fejjavadászklán közelharcosa. Pusztá kézzel és elsöprő technikával veti magát a küzdelembe, azonban jól láthatóan inkább a lények elkergetése, agyaruk eltörése vagy harcképtelenné tétele a célja. Közös erővel már elkergethetik a csordából kivált lényeket és a saját soraik rendezésébe foghatnak.

Erm Karas



Hajnalkori klán; tucatnyi faluközösségét a Traidlan-hegység délnyugati lejtőinek erdősege rejtí. Az Északi Szövetség zászlóbontása előtt Gianagot szolgálta, s bár iskolaként a technikai irányzathoz sorolják, taktikai értéke sem lebecsülendő: tagjai pusztító hatékonysággal alkalmazzák a szomszédságukban élő vanírok pusztakezes harcmodorának egyes elemeit.

Fájdalomtűrésük kimagasló, konokságuk és kitartásuk legendás. Egyikükről feljegyezték, hogy a VII. zászlóháború idején (P. sz. 2404-2425) hét éven és

háromezer mérföldön át követte prédáját, hogy a semondari csata előestéjén sikerrel teljesítse küldetését.

A karasi embervadászok végtagjaiknál bonyolultabb fegyvereket ritkán használnak. Nem is szorulnak rájuk – úgy hírlík, legjobbjaik a gránitsziklába is képesek lyukat ütni.

A fenti ismeretekkel a karakterek Mf-ú Legendaismerettel vagy Történelemismerettel, esetleg Heraldikával és azonos kasztból való származással rendelkezhetnek. A segítségükre siető fiatal harcos egy hírvívő, aki a harc végeztével be is mutatkozik neki, *Serek* néven. Felajánlja, hogy elkíséri a játékosokat a faluig (nem a fejevadászig) és addig az éjszakát is velük tölti, hogy kipihenhessék a harcban szerzett séérüléseiket.

Serek kellemes vándortárs. Hírvívőként világlátott ember és mivel nem feladata mások megölése, ezért kifejezetten szociális fejevadász. Inni ugyan nem iszik, de a frivol témákat és vicceket nagyon kedveli. Ha megbízhatónak tartja a játékosokat akkor már arról is könnyedén beszél, hogy hogyan lehet megtalálni a rejtett hegyi falujukat. Elmondja, hogy a húga várja őt nagyon vissza és ha nem így lenne talán már rész megszökött volna kalandozni és Ellena szentélyekben elverni a szerzett vagyont.

Az út a faluig még egy egész nap gyalog, lóval persze már estére odaérhetnek ha nem kímélik az állatokat és magukat. Serek olyan ösvényeket ajánl, ahol már nem számíthatna a különös lények támadására. Egyébként 50% esélyük van, hogy egy újabb átkozott konda útjába vetődnek el. Ha Sereket kérdezik, neki is újszerűek ezek a lények, de ez nem jelent sokat: itt a határvidéken elég sok minden feltűnik alkalomadtán. Mesélhet például gyerekkorában egy khál házaspár érkezéséről, ami akkor hetekig lekötötte a falu fejevadászait, mert nem tudták eldönteni mit kezdjenek velük.

Úttalan utakon haladnak keresztül, egyre magasabbra hágva fel a hegyen és az éjjel meg is érkezik a köd, ami a fennsíkokat lepi el. A környezet így még barátságatlanabb lesz a télutó időben és ha nem biztosította maguknak meleg ruházatot akkor bizony egy szabadban alvás másnap reggel zsibbadó, átfagyott karokkal ébredhetnek. Serek meditációval tartja testének hőmérsékletét optimálisan, persze ő ehhez a vidékhez szokott, hiszen itt született és nőtt is fel.

Az éjszaka gyanútlanul pihenő karaktereket ugyan semmi sem támadja meg, azonban ha mégis megébrednek (aktiválódó ébresztés diszciplínák), akkor a fák magasában emberi intelligenciával őket bámuló baglyokat figyelhetnek meg, amelyek szabályos köröket leírva a táboruk felett végeznek óránként őrsváltást. A közeli sűrűben tisztán hallani, hogy valami nagyragadozó lecsap egy kisebb, de hangosan szűkülő állatra. Percekig tisztán kivehető a kifejezetten gonosz csámcsogás, de iránya és távolsága nem határozható meg.

Aki természetes módját választotta a szendergésnek az nem tapasztal hasonló neszeket és zavaró apróságokat. Másnap reggel csak a hideggel és a köddel találkozhatnak, ami jobbra ellep mindent. Serek hamar indulásra készíti őket, de a tegnapi jókedvét láthatóan ellepi a nyálkás rosszindulatú köd. A nap folyamán még egyszer hallhatják, hogy egy párhuzamos ösvényen velük halad valaki, talán lovakkal és kocsival, de látni akkor sem látnak imbolygó ágaknál többet he megsokszorozzák látásukat.

Serek az akasztott embernél kíván neki jó szerencsét és adja annak a játékosnak a falujukba való belépőnek használható fa medalion a klán jelével, aki a legszívélyesebb volt vele az úton.

2. rész: Nem kívánatos vendégek

Ez a Falu a Nyugat – Traidlan hegység lábától egy karnyújtásnyira, pár napi járóföldre a Báró várkastélyától, a szanatóriumtól, és legalább kétszer ennyire a kiképzőfalutól (a volt fejedelmek) terül el. A kistelepülés kategória aljába sorolható (500-1000 fő között) „**Herkon**” (*Hitfok*) lakosait főként a favágás, a szénégetés, a disznók makkoltatása az erdőben, illetve a kimerülő félben lévő apró sóbánya (jelenleg használaton kívül) tartja el. Ezenkívül természetesen az itteniek megtermelnek még maguknak ezt – azt, amolyan étrend kiegészítés képen, illetve nem oly messze délkeletnek folyik az ugyan nem túl nagy, de annál hevesebb „**Sikomár**”. Egyebek mellett pedig a halmazfalvak csoportjába tartozik (szabálytalan alaprajzú).

Törvényileg a Báró úr fennhatósága, és birtoka alá esik, ám bátor ő már egy ideje visszavonult a közvetlen irányítás terhétől (lásd ott). Úgyhogy a már egyébként is meglévő falusi tanács gyakorolja a „hatalmat” jelenleg. Ők döntenek életről és halálról is momentán, amilyen abszurdul hangzik ez elsőre, oly hamarost kiderül, hogy mennyire így van.

A falu elsőre egy átlagos havas-sáros, kicsit depressziós hangulatú (így a tél vége felé), de szép vidéken elterülő kistelepülés benyomását kelti. Elsőre minden a helyén van, mindenki teszi a dolgát, mindenki zárkózott, de ez is teljesen megszokott egy ilyen apró közösségben. Egy fogadóval rendelkezik, ami inkább csak egy nagy ivó, pár kiadó szobával, a neve a Magányos bányász. A település elsősorban faépületekkel van tele, hiszen fa az éppenséggel akad, illetve a szegényebbek meszelt vályogból építették fel lakhelyüket, az egyetlen kőház a faluháza.

Némi itt tartózkodás után kiderülhet, hogy voltak eltűnések mostanában, amik az erdőre korlátozódtak (legalábbis ezt állítják). De látszólag ezt nem veszik túlságosan a szívükre az itteniek. Egy két rémhistória szárnyra kélhet a kérdezősködés hatására, miszerint a múltkor láttak egy kísértetet amott a ganénál, avagy Elbert alakjában nemrég felkoncoltak egy pincerémet. Szóval elsősorban a kalandozók számára érdektelen dolgokról, avagy egyenest kitalációkról beszélhetnek a falusiak. Ezekkel együtt, avagy pontosan ezek miatt, ahogy telik az itt eltöltött idő, egyre furcsábbá válhat a hely, hosszabb itt tartózkodás után pedig egyre kellemetlenebb érzéseik kelhetnek a játékosoknak... hogy ezek a benyomások mennyire helytállóak, az rögvest kiderül.

A felszín alatt azonban sokkal komolyabb dolgokat is rejtegetnek a parasztok, mint a kísértet a ganénál, vagy akár egy pincerém. Ugyanis egy új vallás van meghonosodóban ezen a vidéken. Ami nem más, mint *Adiva Rolod*, avagy *Adiva az Anya* kultusza (aki valójában Orwella!). Ezért is titkolóznak hát a falusiak, oly kitarthatóan. Ugyan ők természetanyának vélik, a kárhozat nagyasszonyának vallását, egy háborgó és mérges őssanyának (és talán nem is állnak olyan mesze az igazságtól...). *Luca Phyla* (ejtsd: Lüká Pfila) hozta eme hitet a városba, hacsak áttételesen is, hiszen a gyökerei, ugyan mélyen, de megtalálhatóak ezen a vidéken is. Luca ugyan a saját (és halott nővére) hitét hozta hát ide, és természetesen a saját céljai (lásd lentebb) érdekében, amit még ha először vonakodtak is



elfogadni a helyiek, később miután egy bizonyos fétis (lásd lentebb) hozzákerült, a babonás népség egyre inkább „megtért” Adiva hitére. A mágikus támogatás révén a helybeliek már bizonyítottan látták az Anya létét. Így szépen sorban, és csendben beavatták az embereket, egész ügyesen ahhoz képest, hogy parasztok mindahányan, de természetesen ehhez Luca közreműködése is kellett. Kialakult hát a felszín alatt egy titkos Orwellánus kultusz, aki pedig nagyon nem akaródzott megtérni, azt vagy elkergették, vagy, ami még rosszabb feláldozták! Mostanra kevesen maradtak, akiket egyáltalán nem avattak be, csak a kevésbé kedvelt, zárkózott, elutasító népek maradtak ki. Persze ez nem azt jelenti, hogy mindenki emberáldozó! Van akinek fogalma sincs arról, hogy mi is folyik itt valójában, ők tényleg azt gondolják, hogy egy valódi természetanyát tisztelnek a többiek, ezeket az embereket nem is hívják el a főbb szeánszokra. Az igazi terjesztők: *Luca Phyla* és *Eleoma Atta*, illetve a körjük csoportosuló népség. Ki félelemből, ki a hatalom reményében (pl. *Eleoma*), ki pedig a fétis hatása alá kerülve teszi mindezt, sőt egy két olyan is akad, aki valódi hittből.

A *Mathias Cronqvist* által az erdő mélyén elindított események pedig szépen alá is támasztják a haragvó földanya elméletét. Hiszen az erdőn látszik, hogy a föld maga is kifejezi nemtetszését, a folytonos háborúskodás, a dulás (nem az a nagybetűs Dulás, csak úgy általánosságban), a felpörzsölés, és az emberek, illetve az „Új” istenek (a földanyához képest minden isten Új ;)) viselkedése láttán. Áldozni kell hát neki, ha kell vérrrel, s bebizonyítani, hogy igaz hívei is élnek még a környéken, és akkor őket nem söpri el az Anya haragja.



A Falusi Tanács tagjai a következők (mindjűk a fontosabb NJK közé sorolható):

***Crut* - a törpe- *Vasilios* (ejtsd: Krut Vaszilosz):**

Ő a város egyetlen ivójának, és egyben fogadójának, a Magányos Bányásznak a tulajja. Mogorva törpe benyomását kelti, hiszen az is, legalább is elsõre, de talán még másodjára is ezt a benyomást kelti. Valójában az egyik legemberségesebb egyén a

faluban, csak – ugyan ezt igen nehezére esik bevallani – kicsit félõssé, és így még visszahúzódóbbá vált mostanában, az események hatására. Családja már sok – sok száz évvel ezelõtt, ha ugyan nincs az meg ezer, vándorolt el – a nem is olya messzi – Tarin, egyik felszíni telepérõl. A kereskedõk vére hajtotta õket, hiszen már ott is azok voltak. Ám itt szerencsétlenségükre nem egy Törpe család sikertörténetérõl beszélünk, pár emberöltõ múlva, a családfõ tartós betegségbe esett, valami felszíni kország fertõzte meg testét, és elméjét is. Szépen lassan leépült, eladósodott, majd végül egyszem fiának már csak ezt a fogadót hagyták örökül, mielõtt végleg eltávoztak, az öreg törp asszonyosság ugyanis követte férjét. Crut bárkit szívesen lát az ivójában, persze megjátssza hozzá a mogorvát. Viszont a helyieken kívül igen ritkán térbe hozzá bárki is. Tud a háttérben terjedõ természetvallásnak beállított szörnyûségekrõl, és egyáltalán nem tetszik neki, ellenben nem bolond, sõt elég jó taktikus az idõsödõ törpe, így még vár az alkalomra, hiszen mégiscsak nálánál fordul meg a legtöbb utazó a vidéken, hátha akad valaki, aki reményt hozhat. Ha szimpatikusak (de csak ha tényleg azok) neki a játékosok, akkor akár informálhatja is õket, hiszen nincs igazán ínyére a mostani

helyzet, ám ezt nem hangoztatja, ezért lehet még most is helye a falusi vezetés tagjai között. Viszont bármit is tesz, azt visszafogottan teszi. Pl.: először is megvendégelheti őket, a szimpátiája kinyilvánítása érdekében, majd később névtelen leveleket hagyhat a játékosok számára, melyekben apró információkat árulhat el, végső esetben pedig, ha kenyértörésre kerül a sor, bújtathatja is a JK-kat a pincéjében. Ám óvatosságát csak a legvégső esetben adja fel, viszont ha a játékosok nagyon egy húron pendülnek vele, és céljaik is látszólag fedik egymást, akkor esetleg hajlandó öreg fejszóját is magához ragadni.

Luca Phyla (ejtsd: Lüká Pfila): Nos, valójában ő a változás közvetlen okozója, a bajok forrása, a titkolózó kondás. Látszólag a disznajak makkoltatása, és a falusi élet szervezésének segítése az egyetlen feladata. Ám a felszín alatt ennél sokkal több rejtezik. Az ő életének meghatározó része, évekkel a faluba érkezése előtt kezdődött. Felmenői száműzött ereni apróbirtokosok, nővére pedig egy valódi boszorkány volt. Sosem volt egy egyenes jellem, és ez családja többi tagjára sem volt igazán jellemző (nem véletlen száműzték őket birtokukról). Öreg, elszegényedő szüleit a Phyla testvérek magukra hagyták, és még ezután jó ideig bolyongtak Eren földjein. Luca a nővére segítője lett, és fedezte őt és titkos tanait, miközben vérfertőző viszony is kialakult köztük. A nővére el is kezdte öccsét, mint egyetlen bizalmasát, beavatni az általa választott tanokban. Melyek nem mások voltak, mint Orwella titkos, és üldözött tanításai. Csak ők mindezt egy bizonyos *Adiva Rolod*, avagy *Adiva az anya* nevéhez kötötték. Ami nem más, mint az *Avida Dolor* visszafelé ;), ami pedig Orwella negyed és ötödikort átívelő megnyilvánulásának rituális neve. Tehát dióhéjban Orwellát mint egy torz ősanyát tisztelték, csak más néven. Ami nem megy egyébiránt ritkaságszámba, hiszen más szekták, és néhány ősi népcsoport is (lásd még később) tisztelik Orwellát mint például a Mindenség Haragvó Ősanyját. Eddig minden rendben is lett volna, ha a hölgy nem létesített volna eretnek módon szexuális kapcsolatot felsőbbrendű természetfeletti erővel, amelyeket más körökben démonoknak neveznek. Odaadta testét, majd lelkét is a hatalom reményében. Utolsó cselekedete az volt, hogy egy káoszfattyút hozott a világra (lásd Bestiárium). Ezek a fajok pedig tudniillik úgy születnek át Ynevre, hogy felemésztik anyuk összes életerejét, mind az utolsó cseppig. Érezte ezt a néember is, hiszen végóráiban levelet hagyott szeretett Luca öccsének, amiben meghagyta vigyázzon a gyerekekre, mert az a szellemek gyermeke lesz... hát hogy valóban az lett e, az erősen megkérdőjelezhető.



Ezt a fattyat őrizgetve érkezett a faluba Luca, egyszerű vidéki embernek kiadva magát, gyermekéveiből fakadóan amúgy is konyított ezt-azt a gazdálkodáshoz, állattenyésztéshez, illetve a vidéki élet sem volt idegen számára, így viszonylag könnyen beilleszkedett, és mivel igyekezett minél hasznosabbnak beállítani magát, hamarost szavai is lett a faluházban. Mindösszesen két fontosabb dologgal nem számolt, mégpedig: 1. Egy démonivadéknak egészen egyedi gondolkodása, és így igényei is vannak (Halál-Káosz, szeret élve elfogyasztani élőlényeket – így téve magáévá azok életerejét - illetve az értelmes fajokat is tápláléknak tekinti) 2. Ezek a fajzatok fél emberöltőt is alig élnek, cserébe gyorsan felcseperednek. Így hát kész is volt a galiba, itt van egy emberevő gyilkos fenevaddal a pincéjében, aki bizony akár órá is képes kezét emelni, ha nem segít neki igényit kielégíteni (egy esetben ez meg is történt, akkor viszonylagosan épp bőrrrel megúsza).

A megoldás pedig az lett, hogy az általa is tisztelt *Adiva Rolod* vallása mögé rejtette a lényt, akit *Ushidra* -nak nevezett el. Elültette hát, a fentebb is említett körülmények között, a vallás magvait, majd később a káosz fattyút is Adiva az Anya teremtményének állította be. Eleinte elég volt ha csak az erdőbe kiengedte állatokra vadászni, de később, ahogy az erdő is egyre veszélyesebbé vált, már egyre hajlott a „falusi étrend” megismerésére is. Így néha az Adivának szánt áldozatokat, valójában ő kapta meg. Mindemellett, a szerencse is a pártját fogta. Ugyanis, történt egyszer, hogy midőn az elkóborolt Ushidrát kereste az erdőben (valójában a sóbányászokat falta fel éppen, azóta átmenetileg nem bányásznak sót), fent a hegyek lábánál, kisebb szikla mélyedésében egy fonatokkal díszített fafaragványra lett figyelmes (valójában egy kis kőszentély volt, amit a vendolok állítottak – lásd később). A bábú teste a faragvány, ami egy testes női alakot formáz, a fonatok pedig mintha kígyók lennének a hajában. Így tett szert hát Luca egy Orwellánus fétisre. Eme bábú segítségével ugyanis a gazdája – birtokolni kell néhány napig, és a fétis ráhangolódik – *Önbecsülés eltiprása* varázslatot bűvölhet másokra (lásd Boszorkány mágia – Érzelemkioltó varázslatok), mégpedig 15 -ös erősséggel (ez bármelyik parasztnak bőven elég). És még csak parancsszó kimondását sem igényli az aktiválás, elég ha nálánál van, és csak megfordul a fejében, hogy fölébe akar kerülni vitapartnerének, avagy ellenfelének, és a fétis máris elsüti a varázst. Valójában 30 töltettel rendelkezik, ebből eddig kb. 20-25 elmehetett, erről persze Luca semmit sem tud.

Eleoma Atta:

Vhevia mostoha anyja (lásd kicsit később), családját teljesen elnyomó, akaratos, és rosszindulatú hárpia. Szereti a saját kezében tudni a gyepelőt, olyannyira, hogy férjét sikerült az alkoholizmusba hajszolnia, vérszerinti lányát a feltétlen követőjévé tennie, Vheviát pedig teljesen elidegenítenie magától. A Tanács oszlopos tagja, és Luca legfőbb támogatója az új hit követésében és terjesztésében. Crut legfőbb ellenlábasa, egyenesen utálják egymást. Nagydarab, undok, ijesztő és kegyetlen nőszemély, mindent ilyen jellegű perverzióitokat belemesélhetitek az ő karakterébe ;) . Az ő családjá egyébiránt egyszerű parasztgazda.

Balidd és ifj. Balidd Pakhi:

Ők a szénégetők kéttagú klánját képviselik, apa és fia. Alapvetően határozatlan, nem kifejezetten akaratos emberek, amolyan minden mindegy fajta parasztnak, akik csak hümmögéssel fejezik ki a rosszallásukat. Semlegességük is közrejátszik abban, hogy nem nyomták még ki a törpe fogadóst a faluházából, ámátor Eleoma menydörgő hangjára ők is azonnal falhoz állnak. Tudnak a háttérben zajló eseményekről, ám ehhez is úgy állnak, mint minden másához, csináljuk is meg nem is.

Volt Faluház tagok:



Halmazsfalu alaprajza

Zakri:

Valamikor tán volt teljes neve is, manapság már csak füves Zakrinak, avagy szimplán bolondnak, háborodottnak nevezik, tán már maga sincs tisztában azzal, hogy ki is ő valójában. Ő a falu füvesembere, aki ez esetben tényleg füves, a szó legszorosabb értelmében 8). Vénséges vén, s a tudata nagyrészt már rég elszívta. Még fiatalon szokott rá ugyanis arra, hogy mindent elfüstölt, aminek akár kicsit is bódító hatása volt. Így ugyan remek herbalista vált belőle öregkorára, ellenben egyre ritkábban vannak tiszta pillanatai, teljesen mindegy hogy éppen aktuálisan vett e magához valamit. Legalább 100 éves és minimum 130-nak néz ki,

és valójában nem sok mindenről van tudomása maga körül, sokszor már a falusiakat sem ismeri meg, avagy másnak látja őket (vagy pont hogy az valódi természetüket látja?!). Így történhetett, hogy a rég megbecsült füvesembert, a faluházának legöregebb tagját, háborodottnak nyilvánították, és kizárták mindennemű döntéshozatalból. Ellenben az intenzív tudattágításnak köszönhetően sokszor átlát a valóság szövetén, így néha igen hasznos is lehet(ne), csak az ezzel a probléma, hogy mind a látomások, mind az öreg maga teljességgel kiszámíthatatlan. Nála mindig találni legalább tucatnyit a különböző bódító hatású gazokból, szerekből, esetleg főzetekből, sőt a tapasztalt kereső, akár bizonyos mérgekhez való komponenseket is fellelhet, de ő maga nem készít konkrét mérgeket.

Vigos:

A favágók vezetője, azaz csak volt. Na ő kifejezetten ellenségesen lépett fel *Adiva Rolod* hitének terjesztőivel szemben, egy fikarcnyit sem volt hajlandó engedni az érveiből. Így nemes egyszerűséggel Luca és Eleoma összefogott ellene, és mivel legyűrni nem tudták volna csak úgy (tekintélyt parancsoló természete, és fellépése teszi), ezért elüldöztették. Nem volt még ez olyan rég, nincs talán egy hónapja sem. Vigos pedig a környéken próbált megoldás után nézni, ami bár elég életképes emberről beszélünk, a környező erdősségek állapotát tekintve, igen kockázatos vállalkozás. Ő elég sokmindent tudhat a környékbéli eseményekről, a fejjadásfalú pusztulásáról is, sőt akár a vendolok (lásd később) mozgólódásáról is, hiszen a kettő összefügg. Használd kedvedre az ő karakterét kedves Km, ugyan a környéken bolyong, de ha még életben találják a játékosok, akkor információforrás lehet, sőt akár segíthet is.

Fontosabb NJK még:

***Vhevia Atta* (ejtsd: Vévia):**

Ez a félelf leány hivatalosan, ahogy a neve is mutatja, az Atta családhoz tartozik, tehát Eleoma lánya. Természetesen, ha végignéz bárki a két nőt, azonnal láthatja hogy semmi hasonlóság nincs köztük, mellesleg pedig az Atta családban sosem volt elfvérű tag. Eleoma ugyan szeret azzal viccelődni, hogy egykoron volt egy elf szeretője, de ez természetesen hazugság. Vhevia valójában örökbefogadott gyermek, de hogy mi is a valóság pontosan, arról senki sem tud, még ő maga sem, hiszen Eleoma minden alkalommal csak az ostoba elf szeretős elmélettel kábítja, akárhányszor megkérdezi. Mellesleg sem anyjával, sem nővérével (aki valóban az Atta család sarja) nincs jóban, ami részben azért lehet, mert nem volt hajlandó teljes mértékig behódolni Eleomának, mint a nővére. Őt sem avattak be még teljesen az új hittételekbe. Azt tudja, hogy valami új felsőbbrendűt kezdtek el tisztelni a falusiak, de ő még

nem vett részt semmiféle vallásos megmozduláson. Egyrészt mert sokszor kivonja magát a falusi dolgokból, másrészt mert nincs jóban a családjával, harmadrészt pedig anyja is halogatja dolgot, pontosan az előbbieket miatt. Valamint érzi is hogy nincs minden rendben újabban a környéken. Vhevia ugyanis elég sokmindent képes megérezni, főként ha az a dolog kapcsolatban áll a természettel, mondhatni rá van hangolódva az ilyen jellegű dolgokra... talán titokzatos elf felmenőinek öröksége ez.

Szereti is az erdőt, és sok időt is töltött ott mielőtt az elkezdett megváltozni, sőt azóta is, mivel alapvetően kíváncsi természet. Így ő érzi a legjobban, hogy valami egyre inkább nincs rendjén odakint. Sokszor mikor megérez valamit (pl.: Nardael közeledtét, vagy ha a káosz fattyú éppen megdézsmálja az állatokat) erőteljes, hasogató fejfájás lesz úrrá rajta hirtelenjében, majd ezek elmúltával, amilyen gyorsan jött, úgy távozik. Ezt az érzéket kihasználhatják a JK is esetlegesen. Egyre inkább tart családjától, főként mióta azok egyre elmerülnek az új hitben, egyre inkább érzi, hogy ő nem idevaló. *Megj.: Ezen sejtése is helytálló, hiszen később, mikor eljön a beavatásának ideje, és esetleg nem lesz hajlandó elfogadni az új tanokat, a saját anyja fogja feláldozni, az Anyának.* Ő is segíthet, a játékosoknak (felhasználhatják érzékeit), elsősorban a jó és természet közeli karakterekben találhat szimpatizánsra, illetve a játékosok is segíthetnek neki, azzal hogy megmentik, a már kilátásban lévő élőáldozástól.

Gilag il Rardollon:

Első ránézésre teljes páncélos Uwelita, aki büszkén hordja magán istene szimbólumait, ahogy az illik. Valójában pedig csak egy nemesített ork, a páncél volt tulajdonosának a fegyverhordozója, hű csatlósa. Ura Uwelita paplovag volt, amíg a közelmúltban jobblétre nem szenderült. Gilag pedig, aki hűséges csatlósként már beavatást nyert Uwel tanainak alapjaiba, halálával bosszút esküdött, a gyilkos(ok) irányába. Felvette hát páncélját, sőt tiszteletből a nevét is (így a nemesi rangot is), és nekivágott önként vállalt küldetésének. Az ő koncepciója nincs részletesen kidolgozva, mivel ő amolyan opcionális karakter, nincs fontos szerepe a kalandban, de azt.

a faluban,
a Dreina
működő
könyvtárába
játékosok
kéri, hiszen
kiderül hogy
pyaronita
bajba juthat.
tartanak, és
akkor ő

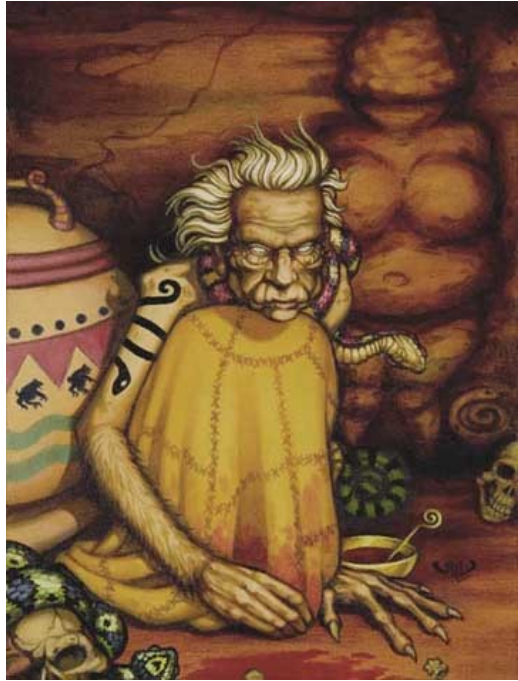


felajánlhatja szolgálatait, vagy egy szívességet cserébe. Mindenki használja belátása szerint, avagy sem.

színesítheti
Megjelenhet
mert például
égisze alatt
szanatórium
tart, de a
segítségét
fél, hogyha
nem ő a
lovag akkor
Ha a JK vele
felkísérik,
cserépbe

A **Vendolok** mint olyan, nem titkoltan a 13. Harcos című filmből merítették, aki látta tehát annak nem sokat kell mondani róluk, aki meg nem az még megnézheti ;).

Akik tudhatják kik, azt mondják mindig is itt voltak, az idők kezdete óta, csak van úgy hogy rejteznek. Természetesen ez csak az emberi fantázia által kiszínezet valóság egy darabja. Valójában elvadult, feltételezhetőleg Tongor és/vagy Erv származékok keveredtek, még sok száz évvel ezelőtt, az általuk beszélt nyelv legalábbis ezt az elméletet tükrözi. Mint említettük Orwella bizonyos aspektusainak magvait ez a környék is magában hordja, így lehetséges, hogy ezek a vadak is a Mindenség Haragvó Ősanyját (lásd még a falu leírásánál) tisztelik. Legkönnyebb úgy elképzelni őket, mint barlanglakó, vadállatias, primitív népeket, akik egy haragos és pusztító ősföldanyában hisznek.



Kinézetükre a következő jellemző: szeretnek vadállatnak öltözni, elsősorban medvének, de nem ritka egykét farkas sem köztük. Ez azt jelenti, hogy prémek, csontok, kifőzött koponyák, fogak, agyarak, trófeák és bőr tesz ki a felszerelésük majd egészét. Fegyvereik is hasonlóan primitívek: olyan buzogány, ami fa dorongra erősített medvekarmokból és agyarokból áll, illetve csonthegyű lándzsa. Így érthető is, hogy viselkedésük, és a róluk kialakult kép is egy ember és egy vadállat keverékét mutatja. Hisz az agyaras prémekbe bújtatott, testüket feketére és néhol vörösre festett vendolok, első pillantásra valóban fenevad benyomását keltik. Illetve a fegyvereik által okozott sebek is harapásra, marcangolásra emlékeztethetnek. Harcmódoruk a létszámfölényen, a helyismereten, és a vadságon, valamint a rejtőzködésen alapul. Mindig többen támadnak, mint ahányan az áldozatok vannak, sokszor alkalmaznak gerillaharcmodort, az erdő fái közül kicsapva, majd újra eltűnve, rejtőző felderítőik sokszor észrevehetetlenek az erdő sűrűjében, az utolsó pillanatig csendesen, hogy aztán morogva, hörögve üthessenek rajta a célponton. Vackukat megtalálni sem egyszerű, fent a hegyekben, mélyen a szirtek és a szakadékok közt, hatalmas barlangokban – barlangrendszerekben tanyáznak, és ahogy a körös-körül lévő totemek (szintén állati maradványokból) jelzik, nem szeretik a látogatót. Ámbátor a játékosok feltételezhetőleg nem fognak ilyen közel merészkedni a rejtekükhöz.

Nem tartoznak közvetlenül a kaland fő cselekményszálához, inkább csak félig-meddig a háttérben szereplő rémalakok, s esetleges rémmesék meglevenedett szereplői ők. A fejjavadások kiképzőfalvát opcionálisan ők pusztították el (rád van bízva kedves KM a döntés ez ügyben). Hisz a harci taktikájuk következő lépése, miután a gerillaharcokkal elültették a félelmet, s összeszedték erejüket, átmennek a felprédálásba. Kisebb településeket támadnak meg, megölnék mindenkit akit lehet, s közben/utána fel is pörzsölik azt. A kaland záróakkordjaként le is hozhatják a hegyekből a tűzkígyót (akár mintegy utalásként Orwellára). Ez valójában tüzes szerpentint jelent, csak a rémmesékben szerepel tűzkígyóként. Valójában fáklyákkal pörzsölve vonulnak le, sok – sok százan, a vadak a hegyről.

Javasoljuk, hogy ne az ő személyük köré kerítsd a történetet kedves mesélő, hisz az valóban „csak” egy vadászatról és mérszárlásról szóló kalandot eredményezhet! Inkább a rémtörténetek életre kelt alakjai legyenek ők, kik ott rejtőznek, de a történet legvégéig megfoghatatlanok maradnak. Ez a célunk velük, elsősorban a hangulat és a rejtelmek fokozása (lásd fejjavadászfalu pusztulása).

3. rész: Mesél az Erdő

Az erdőbe belépve több helyszín is megnyílik a játékosok előtt. Érdemes valamelyiket az első kettő helyszín közül meglátogatni és visszafelé vagy valamilyen ráhatásra (vérvnyomok az erdőben, csapás ami nem volt ott) a harmadikra terelni a játékosokat. Emellett fontos, hogy még az itt tartózkodásuk alatt már az erdőre utaló jelekkel keltsük fel a játékosok figyelmét. Két, még a városhoz kapcsolódó hangulati elem lehet:



Egy méretes fa, aminek gyökerei látványosan feltúrták a környező házakat, akár omlásveszélyig. Egyébként pedig, a fa már évszázadok óta ott van, s csak az utóbbi hónapokban derült ki, hogy a gyökerei veszélyeztetik a környező házak talapzatát. A természet figyelmeztet a veszélyre. Ez több elemben megmutatkozhat, akár az egyik fogadóbeli asztal is lehet az egyik nemkívánatos gyökéren vagy éppen az egyik legszebb szoba ablakán betört ág miatt olcsóbban kivehető.

Természetközeli karakterek (mint amilyen a félelf leány is) vagy csak gyenge asztráliák (érzékenyek a lelki dolgokra), megkaphatnak ezt-azt az ő flasheiból. Pl. Lehetnek látomásaik, amint pl. éjszaka állatok szellemei rohannak keresztül a falun ōrjöngve. Először talán azt hihetik akik látják, hogy ez azt mutatja mi vár a falura, de nem, mivel ez annak az asztrálisan erős eseménynek a flashbackje, mikor a vámpírmágus behatolt az erdő és a hegy mélyére, s az ereklje megbolygatásával igen sok állat lelte vesztét, vagy ōrjöngő tombolásában felemésztette magát, vagy egyszerűen vérszemet kapott s halálba hajszolta magát.

A lényeg, hogy valamilyen megbízásból (falusiak vagy a lány) esetleg az eredeti céljuk elérése érdekében (nemes kísérete, gyógyszer keresése) mindenképpen neki fognak vágni az erdei ösvényeknek. Vezetőül melljük adhatják a félelf lánykát vagy akár csak melljük is szegődhet. Az út során nagyon készséges és barátkozó lesz, ahogy minden fiatal korú lány lenne azokkal, akik nem vetik meg a származása miatt. Fontos, hogy jelenlétét éreztess a játékosokkal úton és útfélen is. Legyenek megjegyzései, véleménye, akár kerülhessen közelebb érzelmileg arra hajlamos játékos karakterekkel is. Legvégső esetben le is fekkhet.

A különböző helyszínek közötti távolságok fontosak lehetnek a kaland későbbi folyamán, ezért itt most igyekszünk érdemben számba venni őket. A falu és a kolostor között egy valaha volt országút maradványai vezetnek, gyalog két nap, lóval másfél napi út hegynek fel. A báró kastélyáig valamivel egyenletesebb úton egy napos gyalogút és fél napos lovas ügetés vezet. A báró kastélya és a kolostor között három napos, csak gyalog megtehető nehézkes sziklás terep van, ami lóval járhatatlan. Egy hegyi vezetővel érdemben két napra rövidíthető az út. A fejjadász faló ennek a képzeletbeli háromszögnek a közepén helyezkedik el, két nagyobb domb közti félhomályos völgyben. A nardael ligete ezen a ponton még nem érhető a kalandban, illetve az másik irányban is fekszik ezekhez képest.

A **báró kastélya** egy kiszuperált vadászlak tulajdonképpen, amelybe a háborúban lerombolt otthona helyett költözött. Ennek megfelelően kicsit szűkös és zsúfolt volt kezdetben, de egy kisebb faluközösség alakult ki a várfal tövében, ahol a korábban benti szolgák kaptak helyet. Sokan közülük már elszöktek a falu szektájába, de a legtöbben hűek az urukhoz, több generáció óta szolgálják családját. A róla szóló pletykák szerint a háború első jelére elmenekült délre és csak mikor ott is felütötte fejét a háború óvakodott haza rátelepedni a megmaradt vagyona.

Az igazság persze ennél jóval összetettebb. Az akkor gyerekkorú örököszt az apja tanulni küldte Új-Pyarronba és a nyakukra jött háborúban ő és felesége is meghalt. A nagybátyja évekig pénzelte még a fiú tanulmányait, de ő a fővárosi hatalmi harcokban életét vesztette és az apanázs elmaradása után a fiú kénytelen volt hazatérni egy idegenné és ellenségessé volt hazába. Félbemaradt lovagi oktatása ellenére (Oroszlánszív lovagnak készült) ha élőben találkoznak a gúnynevén „Vakondherceggel” akkor egy tette kész és erőteljes fiatallembert találnak.



Szövetségesek híján a rá jutó határsáv védelmét külszói zsoldosokkal és kalandozókkal védi, melyet szomszédjai rossz néven vesznek. Ő maga is inkább korai húsas éveiben egy világcsavargó benyomását kelti, mint egy ereni nemesét. Amennyiben a játékos karakterek elég híresek szívesen magához rendeli őket mikor az udvarába érkeznek, ha nem (senkinek sincs híresség előnye) akkor csak a falon kívül találkozhatnak néhány olyan Kalandozóval, akiről ők is hallhattak már (például Kalyn Asao, udvari ork Arel pap és ex-tolvaj, Lans de Maholti, dartonita lovag vagy Utsutso, a vándor kardművész). Tőlük őszintén megtudhatnak néhány információt a falusiak furcsaságairól.

Amennyiben a csapat olyan beállítottságú, akkor felbérelheti őket a nemes, hogy rajtaüssenek egy kisebb vendol előőrsön a többi kalandozóval. Éppen másnap hajnalban szerveztek egy támadást a határon átgött vadak ellen, akik háromból két kiküldött felderítővel végeztek is már. A báró egy nagy domborzati térkép előtt magyarázza a helyzetüket és a fekvését, ami jó alkalom a játékosoknak is, hogy felmérjék saját helyzetüket. Ez az epizód nem kell hogy sokáig tartson, amennyiben ingyen vállalnák el ezt a szolgálatot (akár hazafiságból, akár más okból) a sikeres „vadászat” végeztével a báró mindenkori kebelbarátjaivá fogadja őket, akiknek mindig lesz hely a házában.

Ezen a helyszínen egy nagyobb kajálásnál és könnyűvérű cselédeknel több nemigen várja a kalandozókat. A félelf lány idegenkedik ettől a sűrű embertömegtől és minél inkább az erdőhöz közel vackolná el magát. A játékosoknak módjuk van fekhelyüket a falon kívül vagy belül megválasztani, ha maradnak, akkor láthatják, mikor kora hajnalban a báró válogatott kalandozóival elhagyja a kastélyt és a határ felé lovagol el. A katonákat kérdezve csak annyit tudhatnak meg, hogy „vadászni” indul, de szemmel láthatóan komolyabb felszereléssel indultak neki a lovasok. A báró és a kalandozók estig odalesznek, addig nem lesz elérhető.

A **Dreina kolostor** az évszázadok során több világégést élt meg és át. Erős falai több szerzetes generációt kiszolgáltak már, de inkább az kímélte meg, hogy feladata korántsem hadászati. Ennek ellenére egy meredek szirten jelöli az egykori országút végét, amit még az ereni uralkodó építtetett. A *Hallgatag szirten* épült menedék majdnem félszáz mentálisan beteg és eltévedett lélek otthona, másfélszer ennyi kiszolgáló személyzettel és szakrális személyvel. A hegy sziklájába vájt erőd legfelső részén inkább csak a szerzetesek találhatóak meg, a betegek és az ápolók az alsóbb szintek sziklateraszain és kis celláiban vannak. Nem is igazán engednek senki kívüllegit a Dreina áldásával bíró folyosókra, aki „hiten kívülről” érkezett.



A szerzetesek azonban és kivált a rendfőnöknő különösen szívesen beszél idegenekkel. Érdekes elem lehet, hogyha az elsőként megpillantott és megszólított, az út mentén imádkozó idősebb asszony vagy kertrendező „apáca” bizonyul később a rendfőnöknőnek. A fejüket mind kopaszra borotvált nők között persze nehéz elsőre különbséget tenni, de itt hisznek az uniformitás békéltető erejében.

Összességében elmondható, hogy itt meglehetősen vaskalapos egyházi elvekkkel vernek békét a betegekbe. Külső szemlélőként úgy hathat, hogy teljesen agymossák a nemesi származású és igen sokat fizető „vendégeket”. A felső két betegellátó szint éppen üres és nyitott, ezen végig is vezethetik a látogatókat. A máskülönben horrorfilmekbe illő eszközök (hidroterápia, „békéltető szék”) szakrális neveket kapva és mágiával megerősítve igen józanítólag hathatnak. Komoly kérdés lehet a jó jellemű csapatnak, hogy itt hagyják e a rájuk bízott veteránt tudván, hogy semmi sem marad régi énjéből ezen a helyen.

Másik fontos helyszín lehet itt a könyvtár, ami rengeteg fontos információt tartalmaz lélektan, vallásismeret, herbalizmus és más tudományok terén. Az ork uwel paplovag is ide kívánczik nagyon bejutni és itt találhatnak utalást a gyógyerejű növényről éppúgy, mint a vidék történetéről zavaró legendákat és mondákat is. Itt is lelhetnek a vidékről egy jobb-rosszabb domborzati térképet maguknak a további kutatásokhoz.

A **fejvadászok faluja** tehát az előző helyszínekről visszafelé vagy elfelé vezető utakon válik elérhetővé. Emlékezhetnek persze a korábban megismert vadász útmutatására is. A hadi ösvényre lépve előbb a klán jelképével vésett menhírré lelhetnek a sűrűben, ami folyamatosan gyengülő mágiát sugároz az arra érzékenyebbeknek. A levegőben annak megfelelően, hogy mi lett a falu sorsa a mesében érezhetnek ugyanezek fekete mágiát (élőhalott fejvadászok?).

Az ösvény egy ezoterikus küllemű faluba vezet, amit szinte porig romboltak, csak mutatóba hagytak meg álló épületeket. Attól függő lesz a pusztítás, hogy Mathias, az erdő állatai vagy a vendokok végeztek a fejvadászokkal. Mindenképpen nyomasztó és asztrálian sérült hely ez, képességpróba dobás után lehet rontás esetén a még itt maradt, meggyötört lelkeket hallani, a félhomályban látni a felsejlő események éteri visszhangjait. A faluba érkezve hamarosan egy megmaradt nőt találhatnak a romok között, de ő már elvesztette az eszét, a legkisebb támadásra is teljes dühvel reagál (gyűlöletből – pszi roham) az első idegenre aki elé kerül. Halálig harcol és immunis asztrális és mentális behatásokra. A gonoszabb mesélők még ezután bejátszhatnak élőhalott fejvadászokat is, hogyha a csapat igényli a harcot ezen a ponton.



A romok között kutathatnak, de mivel maga a klán meglehetősen puritán volt és pusztakezes harcra képezték ki magukat nem sok evilági zsákmányt szerezhetnek. A lelkeket persze meg lehet békéltetni, hogyha nem hagyják temetetlenül őket vagy elégetik és rituálisan megáldják őket. A klán vezetőjének házában azonban (nyomolvasás min af, sikeres észlelés próba, titkosajtó keresés +10%) megtalálhatják a klán elrejtett hadijelvényét (kék alapon fehér ököl lobogó). Ezt magukkal vihetik. A halottak

között nem találják meg a korábban megismert fejvadász holttestét. Találhatnak néhány, a környező fák ágain csüngő álomfogót és persze azért ha olyan a csapat akkor valamennyi pénzt is a romok alól kikaparva (2k10 ezüst fejenként akik keresnek). A falu közepén egy nagyobb menhir áll amibe kisebb mélyedések vannak és a közepén egy hosszabb vájat, amibe egy felnőtt férfi karja teljes hosszában be is férhet.

Itt tölthetik az éjszakát is, hogyha akarják, ha nem gyújtanak tüzet akkor a halál szagára több bestia is megjelenhet az éjszaka leple alatt falatozni, nem is feltétlenül a játékosokból. Ha mégis gyújtanak tüzet akkor pedig a hegyekből leérkező Mathias mint utazó varázsló kérne egy kis kávé vagy váltana néhány szót éjközép után pár perccel az éppen őrségben lévő karakterekkel. Nem ellenséges kifejezetten, de ha megteheti elbájolja és jól kiszívja az őrvérét (de meg nem öli). A kislány mindenképpen felébred és érdekes beszélgetésbe kezhetnek az erdőről és életről, ilyen hajnali kettő körüli beszélgetések stílusában.

Amennyiben van varázsló a csapatban ő érezheti az idegen sötét, fekete mágikus auráját minden további nélkül. Fel is ébredhet rá, hogyha olyan. A varázslópárba azonban kerülendő. Ebben az esetben Mathias néhány fejvadászt perel vissza a halálból és ő maga eltűnik, hogyha vesztesre állna ... ami azért nem feltétlenül lehetséges. Ha valamilyen módon felfednék a kilétét és kenyértörésre kerül sor az egész csapattal szemben akkor lesz pofája valamilyen démont idézni (pl. Furud) és ő maga a háttérben elteleportál.

4. rész: Nyomok a hegyekben

A kaland következő része már inkább a játékosok döntésein múlik és azon, hogyan alakulnak a vállalt kötelezettségeik teljesítése. Annyi bizonyos, hogy első körben a falusiak kezdenek el nyíltabban tüntetni az új hitükkel és hamarosan a Természetúrnő akarata szerint embert is áldozni szeretnének, de a legszívesebben előbb inkább egy félelmet ... A faluba visszatérve tehát hamarosan egy szektás örültekkel teli kelepcebe kerülhetnek a játékosok és ha minőségben nem is tudnának alul maradni mennyiségben hamar felül kerekedhetnek rajtuk.

Persze a falusiaknak csak a lány kell, tehát meg lehet velük alkudni is. Ez azonban jópár jellem beli kérdést felvet. Ha végül mégis úgy lenne, hogy a falusiak megszereznék a lányt vagy a játékosok „kiadják” akkor megjelenik Mathias (kőd van és nem látni a napot) és megmenti a lányt, együtt tűnnek el. A falusiaknak persze kell az áldozat ennek ellenére is.



A vendolok is mozgolódnak, a kiküldött járőrök már komoly harcba bocsátkoztak velük. Itt a faluban ez még nem érvényesül teljes egészében, de az bizonyos, hogy az erdő már senki számára nem nyújt menedéket. Az erdőpillék kirepének az erdőből és csenni-csógni kezdenek a falusiaktól, karakterektől és úgy általában mindenkitől. Egy ház éppen össze is dől a nagy fa gyökerei miatt ezen a napon.

A játékosok sem maradhatnak sokáig egy helyen. Hogyha az eddigiek után is tanácstalanok akkor valamilyen éteri módon végképp a tudukra kell/érdemes adni, hogy az erdő nardaeljének örülete okozza a legtöbb káoszt és zavart. Sőt, az sem utolsó gondolat, hogy a megkínzott lélek az érzékeny félelmet lányon keresztül kérjen segítséget a játékosoktól megmentéséhez. Akárhogyan is lesz ez, akár a falusiak elől menekülve, akár a vendolok nyomában, akár a nardael ligetét keresve, de egyetlen út áll előttük, az erdő szíve felé.

5. rész: Minden mese véget ér egyszer ...

A rengeteg birodalomba behatolva elsőnek a megváltozott növényzettel és állatokkal kell felvenniük a harcot. Megvadult állatok, medvék és farkasok, ezek káoszlényvé változott formái, mérgező tükkal nyilazó erdőpille harcosok mind-mind terelik és űzik a játékosokat a nardael ligete felé. Természetes csapdák, ostromverő bozót és pöffetegek állhatják a csapat útját. Gonosz kombináció lehet (ha akad még idő) az erdőpillék altatómérge és a felejtés mohájának kombinációja...

Két kisebb-nagyobb harci szituáción és egy ügyességi, ugrálás részen túl (liánokon lengedezés, szurdokokon átmászás a rovarhorda elől) már közelebb kerülhetnek a ligethez. Többnek érezhetik, de nagyjából fél napi erőltetett meneteléssel már az elárasztott liget kapujába érhetnek. Ekkor talál rájuk a megmaradt, félőrült fejedelmük és kérdőre vonja őket faluja sorsáról. Hogyha nem tudnak érdemben érvelni vagy hazudnak, akkor nekik ront és az őrült nő esete ismétlődik meg. Ha érvelni is tudnak, illetve a hadijelvényt is át tudják nyújtani a jogos tulajdonosának akkor a fejedelmük is megnyugszik és az utolsó megmérettetésen jó szövetségesük lehet.

Az erdő nardaelje egy idős asszony képében lebeg a sötét, köddel ellepert víz felett. A játékosoknak valamilyen módot kell találniuk, hogy a levegőben tudjanak megküzdeni vele. A „megváltásának” módját nem közölte velük, de lényegében két út létezik, egy könnyebb és egy rázósabb. A könnyebb egyszerűen annyi, hogy megölik a nardaelt és az erdő szép lassan, korok és évszakok alatt majd visszaszerzi régi valóját, de addig elátkozott vidék hangulata lesz. A másik út, hogy csak elaltassák vagy leüssék, önkívületi állapotba jutassák majd valamilyen lélekre, tudat alattira ható mágiával vagy képességgel (Antiss járás, Eggyéválás, Tudatnyitás, Asztrális- Mentális párviadal) énjének mesterségesen manipulált részét (tulajdonképpen Mathias egy pszudóját) kiölik belőle. A harc azonban így is keserves és nehéz lehet majd egy ereje teljében lévő és jellemének könyörületos vonásaitól megfosztott nardaellel szemben...

Nardael

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 110 (SZ)
Támadó Érték: 50-100
Védő Érték: 90-200
Kezdeményező Érték: 25-60
Célzó Érték: 10-75
Sebzés: Fegyvertől függő
Támadás/kör: 2
Életerő pontok: 10-50
Fájdalomtűrési-pontok: 40-175
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: spec.
Pszí: -
Intelligencia: Kimagasló
Max Mp.: -
Jellem: Élet
Max. Tp.: 20 000



Remek harci tudásán kívül mágikus képességekkel is bír.

Hatalmától (fái számától) függően naponta 20-12 Mana-ponttal rendelkezik. Ezeket úgy szerezheti vissza ha egy órát a fái közt pihen.

A következő mágikákat alkalmazhatja:

- Bárd fénymágia
- Pap élet szféra

- Boszorkány rovarfelhő, düh kioltása, láthatatlan ság, álomvarázs

- Boszorkánymester Villámtagadás

- Varázslói elemi mágia, kivétel az elemi tűz mozaikó
E képességeivel harcol a nardael, ha nincs a saját ligetében. Amennyiben a ligetben tartózkodik, akkor a következő előnyöket élvezi:

Körönként 2-15 Fp-t és 1-3 Ép-t gyógyul, hatalmát függően.

A liget fáit mint egymáshoz kapcsolt térkapukat használhatja.

A ligeten belül 100 %-os rejtőzködéssel, lopózással mászással rendelkezik. E képességei a ligeten kívül „csu pán” 95%-osak.

Csak a ligeten kívül lehet végérvényesen elpusztítani a fái közt halálából is regenerálódik. Persze, ligetének elpusztításával ő maga is megölhető. Ha a ligeten kívüli pusztul el, és maradványait visszaviszik fái közé, a regenerálódás nyomban megindul.

A kaland befejezése és értékelés

A Nardael legyőzése után, ha azt a második módszerrel mentették meg, akkor feltárja előttük a hegy mélyének orwellánus titkait, Mathias Cronquist terveit és még egy utalást is a félelf lány sorsára. Amennyiben van idő rá, akkor el lehet kalandozni még a pár órára lévő hegyjárathoz és kérdőre vonni a vámpírmágust személyesen. Ez azonban egy újabb remek alkalom lesz neki, hogy a félelf lányt elragadja a csapattól vagy a hatalmába kerítse azt az ösvényt felhasználva amit már a Nardael is megnyitott. A végső harc azonban a mágussal elmarad majd, hiszen neki az a fő érdeke, hogy a megszerzett hatalommal és némi vértartalékkal (ez lesz a lány) eltűnjön erről a vidékről, a határon át, élőhalott lovak vontatta fekete hintóján. Ha nem mentik meg a Nardaelt, akkor a véres harc folyamán ragadja el a köd leplét felhasználva és a karaktereknek csak elképzeléseik lehetnek arról, mi történhetett (esetleg egy lesérült tag láthatja amint a köpenyes varázsló elragadja). A játékos karakterek az nyomába eredhetnek a lány kiszabadítása érdekében, de ahogy az lenni szokott ... ez már egy másik történet.

Értékelés

Az alább útmutató alapján határozd meg a csapat által elért pontszámot és a játék végén azt oszd meg a pontozóbíróval, aki majd körbe jár összeszedni azt. Ahol „től-ig” lehet értékelni, ott több lehetőség van, ahol „vagy” van ott csak kettő.

- Előtörténet (0 vagy 10 pont) – időre elküldött előtörténet
- Szerepjáték (1-10 pont) – a csapat tagjainak átlag szerepjátékos értékelése
- Orwellánus ereklye/iratok/kegytárgy megszerzése (1 pont)
- Nemes elhelyezése a Dreina kolostorban (1 pont)
- Gyógyír megtalálása (1 pont)
- Személyes motiváció teljesítése az Előnyökből-Hátrányokból következően (2 pont)
 - a fejjadászfaluba invitálás megszerzése (1 pont)
 - a falusiak hátsó szándékainak megismerése (1 pont)
 - a káosz fattyú elpusztítása (2 pont)
 - a vakondherceggel találkozás (1 pont)
 - a kolostor könyvtárának feltérképezése (1 pont)
 - a félelf lány feláldozása a falusiaknak (-1 pont)
 - a félelf lány teherbe ejtése (-1 pont)
 - a félelf lány bizalmának elnyerése (1 pont)
 - a Nardael megölése (1 pont)
 - a Nardael megmentése (2 pont)
 - a kaland befejezése mint bűnözők (-1 pont/+1 Hírhedség)
 - a kaland befejezése mint hősök (+1 pont/+1 Híresség)

VÉGE AZ ELSŐ FEJEZETNEK, TALÁLKOZUNK TAVASSZAL!