

Ryltha Legendája

M.A.G.U.S. Versenymodul 6-8. TSZ karakterek számára

Helyszín: Edorl, din Opris birtok, dél-nyugati dombság, Segrado város

Időpont: PSz. 3714. Alborne harmadik „Ébredés” hava

Író: Vodli Jenő (Shalafi del Necro)



Szieszta



A déli nap tikkasztóan sütött le a városkára. Az emberek mind árnyék alá húzódva töltötték a sziesztaidőt. Mindenki másképp ütötte el a pihenésre szánt órákat. Egy megfáradt ember mélyen szundikált egy cédrus alatt. Álmát ki tudja milyen képek töltötték be, csak ő lehetett a megmondhatója, hogy Noir istenasszony mikkel kecsegtette míg a birodalmát járta. Szemét széles karimájú kalapja védte a déli nap fényeitől, de fülén keresztül beférközött álmába, az utca másik felén álló narancsfa alatt ücsörgő fiatal idegen vonású, barna bőrű teremtés énekhangja és gitárának dallamai.

Fekete hajú lány, fekete hajú lány, légy őszinte velem,

hol aludtál a múlt éjjel, mondd csak el nekem!

Ahol a nap sosem süt, a fenyvesben, a fenyvesben,

egy éjen át fáztam, dideregtem.

A kocsmá teraszán két parasztember beszélte meg a várható termés részleteit. Egyik sorolta, hogy az év milyen viszontagságokat hozott neki és, hogy az istenek ismét nem voltak kegyesek vele. Egymást túllicitálva próbálták meggyőzni a másikat, hogy mi lenne a helyes ilyen időben a földesúrtól, hogy az idén se romoljon a minőség és jusson mindenkinek belőle. A szikár, de izmos, napcserzette bőrű fickóról mindenki tudta, hogy a legjobb likőröket készíti a környéken és évek óta elkapkodják a nagy vásárokon a portékáját mégsem tűnt elégedettnek.

- Én mondom neked évek óta nem volt ilyen rossz a szőlő termés.
- Ne is mond Ryltha elvitte múlt hónapban citromfák felét. Szerencse, hogy a csemeték fedél alatt voltak.
- Csúnya volt az a jég ami lezúdult és szokatlan is. Nem mondom felhalmoztam annyi tartalékot az elmúlt években, hogy ne legyen baj, de már tavaly is meggyűlt a bajunk a fekete lánnyal.
- Az úrnak tennie kellene valamit, mert ha nem történik semmi jövőre nem lesz semmi a Chirimoya pálinkából amivel úgy szeret felvágni azokon a kora tavaszi flancos bálokon.

A másik bajszos közben lábával akaratlanul is dobolta az egyszerű dallamot amit a lány játszott és bőszen bólogatott, hogy megerősítse beszélgetőpartnere minden panaszát és aggályát.

Fekete hajú lány, fekete hajú lány, hová mész?

Oda megyek, hol hidegen fúj a szél,

a fenyvesbe, a fenyvesbe, hova a nap sosem ér,

fázást, didergést hoz majd rám az éj.

Beljebb a kocsmában könnyű gyümölcsbor felett pár napszámos költötte soványka ebédjét. Ezek a percek voltak a napnak azon percei mikor a nehéz munkában megpihenve kicsit kinyújtoztathatták tagjaikat, megtölthették hasukat, hogy legyen erejük a későbbi munkákhoz. Kevéske ebédjük előtt hálát adtak az isteneknek, hogy megajándékozták vele őket és hálát adtak a szenteknek is, hogy nem vitték el az összes termést a munkával egyetemben. A könnyed ebéd mellé csendben, alig hallhatóan szűrődött be az utcáról a gitár keserédes hangja, ami örök velejárója volt az Ederli mindennapoknak.

Fekete hajú lány, fekete hajú lány, légy őszinte velem,

hol aludtál a múlt éjjel, mondd csak el nekem!

Ahol a nap sosem süt, a fenyvesben, a fenyvesben,

egy éjen át fáztam, dideregtem.

A kocsmá mellett, a kéz épület között két tízéves forma kisgyerek birkózott. Fiatalokon nem fogott ki a rekkenő hőség, hogy megvívják az éppen aktuális véresen komoly csetepatét ami azon robbant ki, hogy ki is vezesse a lovagokat és ki legyen az utonálló vezére a nagy délutáni összecsapásban amit az öreg Harrado kertjének végében található felbecsülhetetlen értékű bozótosért vívnak. A bozótos rég elvadult, mert az alatta lévő föld terméketlenül sziklás csak a vadeper nő meg rajta aminek az íze keserűbb mint az éretlen citromé. De ez a terület nagyszerű helyet adott a környék suhancainak, hogy megvívják a kis játékháborúikat. Ahogy a melegben kezdtek kifáradni úgy töltötte be a tudatukat a hangszer hangja, de így is eltartott pár percig mire felfogták mit is hallanak. De mikor ez sikerült egy csapásra hagyták abba a birkózást és futottak a tér szélén ücsörgő fiatal lányhoz és már messziről énekelték a jól ismert sorokat.

*A szerelmem egy kocsis volt,
a fenyvesben ölték meg, a vére folyt,
a kerék mellett hevert a feje,
eltűnt a teste, elszállt a lelke.*

A környéken mindenki ismerte a dalt ami betöltötte a szép lassan déli álmába szenderülő települést. Már senki sem tudta a pontos eredetét, de annyira része lett az életüknek mint a lélegzés vagy a környező földeken növekvő rengeteg gyümölcsös. Mindenki tudta a sorokat mindenki ismerte a ritmusokat, de történetek tucatjai szóltak róla, sokszor egymásnak ellentmondó, vagy csak látványosan egymás verzióinak ható történetek a lányról akinek tulajdonítottak jó és rossz szerencsét egyaránt. Volt aki szerint nem is volt olyan régen voltak akik azt mondták, hogy a történet már vagy ezer esztendeje járja a környéket a szájhagyomány útján. Sokan megénekeltek már sokféleképpen, sok hangszeren, de a dal lelkét csak a gitár hozhatja ki, mert a gitár az ami kifejezi az itteniek lelki világát, ahogy egyszerre tud sírni és nevetni.

*Fekete hajú lány, fekete hajú lány, hová mész?
Oda megyek, hol hidegen fúj a szél,
gyengének hittél,
Rylthának neveztél, örökre eltűntél.*

A legenda



- A legendák szerint a birtok nem mindig a din Opris család birtokában volt, de az emberek már nem emlékeznek rá ki volt az úr annak előtte. Nem emlékeznek, mert egy szörnyű napon magva szakadt a családnak. Csupán egy név maradt meg a történetekben, egy név mely kiejtését áhítattal és átokkal ruházzák fel az itt lakók.
- Ugyan már öreg ne ilyezgesd azokat a kölyköket a rémtörténetekkel. – Pár fiatal napszámos torkolta le idősebb társukat, a fogadó teraszán ücsörögve. - Ne higgyetek neki srácok, Ryltha csupán egy mese.
- Valóban? – Emelkedett fel az idős ember, hajlott kora ellenére mozdulatában látszott, hogy izmai még bírják a munkát, szemében pedig csillogott a tettvágy – és ugyan mivel magyarázod a tavaly előtti hatalmas szeleket pont a szüret előtt? Vagy, hogy idén is csak a szerencse mentette meg a narancsligeteket a sáskáktól, ha nincs az a kis csetepaté, nem lenne, mit dolgozzál!
- Mesélj inkább a kölyköknek Ryltháról, ők talán elhiszik, hogy a nagy gonosz fekete asszony áll a szerencsétlen évek mögött. – Társai jól felnevettek az élc nyomán, de az, akinek jó volt a szeme láthatta, hogy a fogadó teraszán gyümölcsborukat kortyolgatók között bizony sokan akadtak, akik csak bólogattak az öreg szavai hallatán.
- Hol is voltam? Ó igen az elején. A birtok virágzott, akkora narancsok nőttek a fákon hogy az ágak lehajoltak a földig súlyuk alatt. A birtok urának erszénye pedig csak dagadt és dagadt. De nem volt az boldog. Nem volt kivel megossza ezt a gazdagságot. – az öreg belekortyolt italába, hogy megnedvesítse az ajkát, majd nyelvét végignyalta kiszáradó ajkait úgy folytatta. – Az uraság akkor vendégségbe ment a tenger északi partjára, ki tudja már melyik városba, és ott! Ott pillantotta meg a leggyönyörűbb teremtet, kit az istenek valaha teremtettek. A lány haja fekete volt,

mint az éjszaka éjközép idején, bőre pedig barna mintha a sivatag népének leánya lett volna, de nem az volt, vonásai vetekedtek a legnemesebb Pyarroni házak hölgyeivel is.

- Persze öreg és a föld fölött is járt vagy egy lábbal és mindenki imádta azt a fehérnépet – nevettek össze ismét az előbbi asztal fiataljai.
- Tévedsz barátom, és ne gúnyolódj, Antoh legyen kegyes hozzád! – Majd visszafordult a gyerekekhez, akiknek eddig is mesélt- nem szerették, mert póri származású volt. Mindenki rosszalta, hogy az uraság maga mellé vette, még inkább rosszalták mikor nőül vette. Az emberek boszorkánynak tartották, aki idegen bűbájával ejtette rabul ura szívét és elméjét. Pedig Ryltha nem akart rosszat, és már mikor kezdték megkedvelni tragédia történt.
- Egy megölte és levágta az ura fejét, vérét pedig megitta az utolsó cseppig – emelkedett a napszámos a gyerekek fölé mély hangon űzött gúnyt idősebb társa történetéből.
- Az öreg mintha nem is hallotta volna a gúnyolódást úgy folytatta a történetet – egy reggel a kocsiszínben találták úr fejét. Azt mondják mikor megtalálták mintha pislogott volna egy utolsót, száját pedig szólásra emelte. Mindenki az ifjú arát okolta a csúf halálért és egyből vérét kívánták, pedig messze álltak az igazságtól...
- Ugyan már öreg, egyértelmű nem? Összeszűrte a lány a levelet a kocsissal és együtt kitervelték, hogy elteszik láb alól az öreget. – Ekkor csontos kéz hatalmas csattanással vágta úgy pofon fiatal munkást, hogy hirtelen mindenkibe benne szakadt a szó
- Azt mondtam pimasz kölyke ne gúnyolódj, mert megjárhatod, a te érdekedben mondom vagy ülj vissza és maradj csendben vagy kotródj haza, míg jó kedvemben találsz. – Elsőre mondott volna valami csúnya visszavágást az ifjú, de az öregre nézve inkább csendben maradt és visszaült társaihoz - Mint mondottam tévedtek, mert Ryltha mindennél jobban szerette urát, de az emberek erről mit sem tudtak. Kaszákkal és kapákkal vonultak a házhoz, hogy elégtételt vegyenek szeretett urukon. A lány bemenekült az erdőbe haragjuk elől, de a fiatal teremtés nem bírta a hajsztát, míg végül egy tisztáson beérte őt a csöcselék és ítéletet mondtak felette. Egy hatalmas cédrus alsó ágára hurkot kötöttek és oda húzták fel a gyönyörű teremtest. Azt mondják, mikor az utolsó szusz is elhagyta törékeny testét a holdak és a csillagok is elbújtak, és mondják – hangja lágy éneklő dallamra váltott – a nap sem süt azóta sem arra a ligetre.

Ahol a nap sosem süt, a fenyvesben, a fenyvesben,

Egy éjen át fáztam, dideregtem.

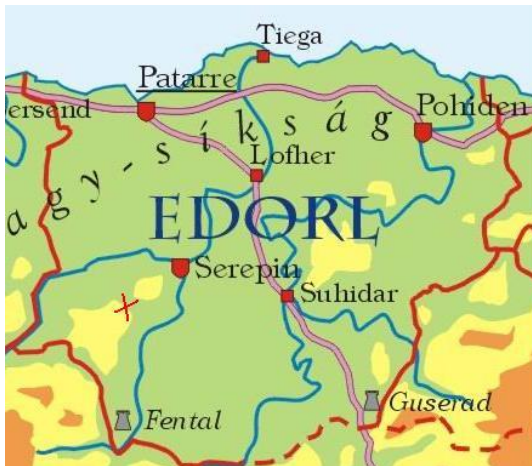
- És mond bácsi – a gyerekek értetlenkedve és kissé megilletődve tekintettek egymásra, mígnem a legbátrabb egy kis barna szeplős fiú csak megszólalt- merre van ez a liget?
- Ó, kis barátom azt senki sem tudja, tudod úgy tartják az erdő szellemei védelmezik a ligetet, hogy sose háborgassa senki se Rylthát.

Elöljáróban:

A modul fő feladata, nemcsak egy edorli vidék bemutatása, de lehetőséget is kell adjon a játékosoknak szabadon mozogni és tevékenykedni, valamint kiélvezni a helyszínt. A mesélő feladata a modul első részében az ehhez való asszisztálás. Mint látni fogod rengeteg olyan elemet tartalmaz, amire nem lehet részletesen kitérni, hiszen a történetvezetés elsősorban a helyi legendák, a helyi emberek mindennapjaihoz és nem utolsósorban a játékos karakterekhez fog alkalmazkodni, amire nem lehet felkészülni, a mesélőnek kell kipótolnia ezeket a hézagokat, megpróbálok minél több támponttal szolgálni, de ne félj improvizálni és kiegészíteni a leírtakat. Ennek a célja, hogy a játékosok úgy érezzék, hogy teljesen szabad kezet kaptak a környéken és kitapasztalják azt. A modul első felének nem is lesz megadva szoros menetrendje, az NJK-k közül is csak pár fontos lesz ténylegesen számszerűsítve, a többiekhez csak viszonyszámokat fogsz látni.

A helyszínről:

A szóban forgó nemesi birtok pontos helye itt található:



Az Edoorli hercegséget sokszor csak Predoc kistestvéreként emlegetik, pedig a közös múlt ellenére az ország megállja a saját helyét az Ynevi színtéren. A kalandnak helyszínül szolgáló din Opris birtok (címer: Zöld pajzs, benne csőrében nyílvevesszőt tartó arany tüzök) messze híres a különböző gyümölcsterményeiről és az ebből készült portékákról, úgymint lekvárok, szárított gyümölcsök és természetesen hatalmas fantáziával előállított széles skálán mozgó alkoholos készítményekről, legyen szó a könnyed gyümölcsborokról, a kellemes estékre való chirimoyából készült chollo vagy akár a komolyabb égetett szeszek is amik csak



úgy égetik az embert belülről. Ezek a gyümölcsök adják a környék bevételi forrásának oroszánrészét. Az itt megtermelt gyümölcsök: chirimoya, citrom, narancs, mandarin, füge, dinnye, mangó és az elmaradhatatlan szőlő. Természetesen találni más haszonnövényeket is, de a környék adottságai és talaja ezeknek a növényeknek kedvezik a legjobban. A fesztiválnak helyt adó

kisváros a központja a birtoknak és itt is található Uland din Opris személyes kastélya is, ami azért tisztas, de látótávolságra, valamint lóval fél óra alatt megjárható útra van a városkától. A kastély annak ellenére, hogy így nevezik azért egy erős túlzás. Az épület habár méreteivel messze meghaladja az átlagemberek hajlékait és a két szintje is impozánssá teszi, azért messze elmarad a híres Pyarroni kastélycsodáktól. A város nem nagy, de Uland ragaszkodik hozzá, hogy helyben az ő lakhelyének közelében kerüljön elosztásra az egész birtok gyümölcsterménye, így a kereskedők is mind itt egy helyen és természetesen ellenőrzés alatt vehetik át az árut. A birtok ura megállapodást kötött a földjén lakó nemes és nemtelen emberekkel, hogy ő gondoskodik arról, hogy évről évre megjelenjenek a kereskedők és ezzel szép hasznot hajtsanak a helyi gazdáknak, cserébe elővásárlási joggal rendelkezik. Habár rendelkezik saját gyümölcsösökkel, szereti begyűjteni a legjobb minőségű árut a környékről, természetesen tisztességesen megfizetve a gazdákat, ennek köszönhetően a lakosság teljesen elégedett a jelenlegi helyzettel, főleg, hogy egyre nagyobb a kereslet. A környék mediterrán éghajlaton fekszik, így a lakosok vérmérséklete is hasonló, azaz hirtelen haragúak, de gyorsan békülnek, fontosnak tartják a napi sziesztát és sokra becsülik a jó bort és a szép nőket.



Segrado lakossága nem haladja meg a pár ezret, igazából nem nevezhető nagyvárosnak, viszont a hozzá tartozó földterületek hatalmassá teszik a kiterjedését és a lakosság nagyobbik hányada ezeken a földeken a tényleges várostól akár egy-két napi járóföldre is lakhatnak. Bent a központi részen így alig 500 fő lakik (ami sok ezerre dagad a

fesztivál hatására, a játék folyamán). A városban két templom is található egy Antohnak szentelve akihez a jó időért foházkodnak a helyiek és egy Ellananak aki a jó termésért felelős. Ne feledjük a lakosok igen morcosak tudnak lenni ha a szeretett Ellana papnőjüket kurtizánnak nézik. A város középpontján egy hatalmas több száz méter kiterjedésű piactér található ahol könnyen elférnek a vándorkereskedők is a portékáikkal a helyi gazdák és kézművesek mellett. A tér közepén a birtok két véd istennőjének közös szobra áll, ahogy áldásaikat észak és déli irányba szórják a környékre. Az emberek akarva-akaratlanul is mindig köszöntik, az isteneiket mikor elhaladnak előttük, egy könnyed főbólintással vagy leheletnyi pukedlivel, ez a szokás a kívülállónak fura lehet, de ahogy mondani szokták „Annyit igazán megtehetünk a jóindulatukért cserébe, hogy barátként köszöntjük őket”.

Ahogy a játékosok közelednek a város felé megszemlélhetik az Eadorli nevezetességnek is mondható állatszobrokat az utak mentén, amik lábánál néhol az állat kedvenc ételét láthatják a játékosok, egyfajta áldozat, vagy a szellemek jóindulata gyanánt. Ezt a szokást szerették volna a Pyarroniak kiölni a helyi kultúrából sikertelenül.

A környék két legmeghatározóbb hiedelme (természetesen az istenekkel kapcsolatosakat leszámítva) maga Ryltha és az őt övező legendák illetve, hogy a környéket keresztül kasul benövő cédruserdőt egy szellem véd, a szellemet felruházzák pozitív és negatív tulajdonságokkal is egyaránt.

Az elmúlt években az időjárás mostohább volt a környék lakosságával, hol jég, hol zápor, hol csak erős szelek tépázták meg a terményt. Egyesek úgy vélik, hogy Antoh istenasszonynak valami nem tetszik, míg mások felelmegetik Ryltha legendáját.

A mesélő akár a játék folyamán is berakhat különböző természeti viszonyosságokat, vagy akár más „csapásokat” is, ez lehet sáskajárás, patkányjárás, ami fontos mindig maradjanak természetes keretek között ezek az események.

A legenda, és ami igaz belőle:

A második hangulatkeltőben található legenda javarészt igaz, persze a népnyelv megtoldotta változatokkal és egyéb információkkal, de Ryltha valóban létező személy volt, akit a helybéliek igazságtalanul felkötöttek. Arra sosem derült fény, hogy mi történt a birtok korábbi urával, abban az időben sok feltételezés született, a legvadabb kráni pletykáktól a lovasbalesetig. Nem is tudni, hogy mi történt, egy biztos nem a neje tette, aki a hírek és a

legendák ellenére nem volt sem boszorkány sem egyéb mágiahasználó és szép békességben megvoltak a férjével.

A szájhagyomány okán rengeteg verzió ismeretes a környéken és távolabb is. Ezeket a verziókat a mesélő saját fantáziát nyugodtan elengedve csepegtetheti a játékosoknak, ha kutakodnak a történet után, hiszen ahány ember annyi féle. Persze vannak közös elemek is, ilyen:

- Ryltha gonosz boszorkány / varázsló / Orwellánus / stb. volt
- Ryltha bosszút esküdött a gyilkosain
- A liget ahol felakasztották / lefejezték / élve elásták / stb. örök sötétségben leledzik, nem éri a napfény

A karakterek nem nyerhetnek bebocsájtás a történet eredeti mivoltába és ez így is van jól, ki tudja már mi történt pontosan akár több ezer év távlatából. Ha esetleg Serepinben akarnának kutakodni vagy a családi feljegyzésekben a din Oprisoknál ott is csak a legendákat találják meg, nincs pontos történelmi feljegyzés a történetekről. A legnépszerűbb változat természetesen az, amit az idős ember elmond a hangulatkeltőben.

A történetnek sok az igazságalapja, az alábbiakban leírom, hogy valójában mi történt:



A birtokon Edorl korai ideiben elég nehéz volt az élet. Az akkori birtokosok nem igazán értettek a növénytermesztéshez és a gabonának és egyéb takarmánynövényeknek nem volt a legkedvezőbb a talaj és az éghajlat. Egy fiatal nemes (igen a szóban forgó, akinek nem

tudjuk a nevét és nem is fontos, ez maradjon meg misztikumnak a karakterek számára), aki ideje korán örökölte meg a birtokot döntött egy bátrát és családja minden maradék vagyonát latba vetve különböző, a környéknek megfelelőbb, növényekkel, elsősorban gyümölcsökkel telepítette be a birtokot. Pár éven belül az felvirágzott és igen nagy gazdagságra tett szert.

Mikor magához vette későbbi aráját Rylthát a nép nem nézte jó szemmel, hiszen a lány ismeretlen, sőt gyanús felmenőkkel rendelkezett, akik az akkor még fiatal Gorvikból származtak. Rebesgették, hogy megbabonázta urukat, de a gazdagság nem hanyatlott, a fiatal lány pedig a gyámoltalanok támogatójává vált, ispotályokat és bábás házakat tartott fent, így elfogadták a környékeliek. Az akkor már 40-es évei végén járó báróval szörnyű baleset történt, a lova levetette magáról és feje beakadt a kantárba, csúnya és szerencsétlen baleset történt, nem gyilkosság, a vértől és a sokktól megvadult ló pedig messze futott a testtel. A környékeliek egyből az idegen nőt gyanúsították, akit meg akartak lincselni. A fiatal nő a környező cédrus erdőbe menekült, de nem bírta a hajszát és elkapta a csöcselék. Testét meggyalázták és megkínózták, majd egy tisztás közepén álló hatalmas cédrus alsó ágára felhúzták. A tisztásra a fa a nap minden szakában árnyékot borított, az emberek nem tudhatták, hogy egy ősi szellem lakta azt. Halála előtt Ryltha átkot mondott a falusiakra, ami meg is fogant, talán a hely mágiája miatt nem tudni, annyi biztos, hogy az embereket az erdő szelleme elzavarta, Ryltha szellemét pedig gúzsba kötötte, hogy ne lehessen több vérontás. Testét pedig elrejtette a kereső tekintetek elől, a ligetet nem lehet megtalálni, csak ha a szellem, egy Nardael úgy akarja. Hiába a jó szándék idővel a lélek haragja csak gyúlt és gyúlt, a fa, amibe bezárták pedig csak nőtt és terebélyesedett, így vetve egyre nagyobb árnyékot a ligetre.

Így érkezünk el a játék jelenébe, amikor már a szellem ereje és haragja akkora, hogy a Nardael nem tudja teljesen visszafogni és először csak kisebb problémákat okoz a környék lakosainak Ryltha haragja. Szép lassan ki-kiszivárogozik a ligetből ártó szándék, mígnem a fesztivál idején teljesen leveti magáról a béklyókat. Ezek a problémák voltak a korábbi években a szokatlan időjárás és egyre romló termés (habár így is szépen teljesít a birtok).

A játékosok

A játékosok mit sem sejtve érkeznek a híres gyümölcsfesztiválra, hogy kiélvezzék mindenét, amit adhat és részt vehessenek annak mulatságain és megmérettetésein. Nem csak bemutatják a gazdák az előző év legjobb terméseit és készítményeit, de része az ünnepségnek a különböző játékok is, hagyományosan 5 szám.

- Futóverseny
- Birkózás
- Rúddobó verseny, ahol egy 4 méteres rudat kell elhajítani

- Evőverseny, évről évre mást találunk ki a helybéliek, ebben az évben narancs pite a nyerő
- Célba lövés, hagyományosan könnyű számszeríjjal

A játékosok nyugodtan részt vehetnek ezeken a számokon, az ünnepség egy hétig, azaz 5 napig tart, minden napra jut egy játék, a sorrend a mesélőre van bízva, alakítsa a csapatához.

Kis segédlet a játékok lebonyolításához:

- *Futóverseny: egyenes kiesés, 4-4 induló (A Játékkal vagy anélkül), gyorsaságpróba (mivel sprint, a futás képzettség pedig hosszútávra való). 4 próba, a próbákön össze kell számolni mennyivel volt meg, akié nagyobb az győz (ha nincs meg annyit kell levonni amennyivel rontott). Első körben 14-es, másodikban 15-ös és a döntőben 16-os gyorsasága van az ellenfélnek.*
- *Birkózás: szintén egyenes kiesés, ellenfelek ugyanaz, az első két körben birkózás AF utolsóban MF, a létszám harcértékek (körönként per jellel elválasztva) KÉ: 20/22/26 TÉ: 42/46/54 VÉ: 97/102/110. Aki előbb visz be 3 „találatot” az a nyertes, ezzel kétválra fektetve ellenfelét.*
- *Rúddobó verseny: Mint a futóverseny csak erővel.*
- *Evőverseny: Mint a futóverseny csak állóképességgel.*
- *Célbalövőverseny: Vagy a fenti szabályokkal ügyességpróbák, ugyanúgy 3 kör, vagy a következő szabályok: 80-as Célzó elleni védőre dob a játékos (azaz 50 méterről lőnek), egy percnyi célzás után, minden 20-nál több pontért jár 1 pont, maximum 5 pont adható egy lövésért. 4 lövés adható le, döntetlen esetén addig addig lőnek 1-1-et míg valemlyik több pontot nem szerez. Mindenki a rendelkezésre bocsájtott fegyverekkel lő, nem sajáttal (azaz standard könnyű nyílpuska 16-os CÉ). Ellenfelek célzói fegyverrel: 42/ 52/ 74*

Fontos: A játékosoknak legyen lehetőségük és idejük kiélvezni kicsit a fesztivál nyújtotta hangulatot, hagyd őket, szórakozni, kergetni a szép vidéki cseléd lányokat, végigkóstolni a helyi különlegességeket és részt venni a játékokon. Legalább két zavar mentes napuk legyen mielőtt elkezdődnek a problémák. Érezzék a könnyend vidéki hangulatot, mosd el a fejük fölül a gyanút.

Feltűnhet a játékosoknak két marcona figura akik nem igazán illenek bele a környék képébe, és úgy fest nem is igazán tartanak a mulatozó közönséggel. Ha közelebből meg akarnak

ismerkedni velük elég szótlanok és rövid távon lerázzák a játékosokat. Ők Uwel paplovagjai, de kilétüket nem fedik fel.

Harmadik napon Ryltha gyűlöletének asztrális árnyéka rávetül a környékre (az árnyékot észre lehet venni asztrálszemmel, illetve asztrálpillantással, de a varázslók külön nem érzik a hatását). Ez abban fog megnyilvánulni, hogy finoman adagolva a népek ingerlékenyebbek. A játékosok egymásnak ugorhatnak, mesélőként annyi a feladatod, hogy utalásokkal próbáld feldühíteni őket. Néhány példa:

- A fickó véletlen vállal meglöki, a játékos mintha úgy látná gúnyosan elmosolyodik rajta, mikor visszaszól, hogy bocsánat.
- Az eddig szédített leányzót, mintha valaki mással látná a forgatagban
- A másik játékoskal kapcsolatban eszébe jut valami az egyik játékosnak, és ezt személyes sértésként veheti

Ilyen és ehhez hasonló apró szurkálódásokkal próbáld meg a játékosokat kicsit egymás ellen, vagy a városka ellen, vagy egyes emberek ellen hangolni, hogy feszültség jelentkezzen. Ha nem megy kössenek beléjük, rendre. Ezek egyre erősödnek a nap folyamán. Nehéz legyen ezt elfogadniuk, hiszen eddig olyan jópofa és békés volt minden ebben a mediterrán kis városkában.

Az állatok egyre idegesebbek a nap folyamán, a kutyák mindenkit megugatnak, a lovak kiugranak gazdájukkal. Estére ezt az árnyékot az állatok már nem bírják, hatalmas sikítózásra lesznek figyelmesek az utcán és patkányok százai menekülnek az utcán át az erdőbe.

A negyedik napon legyen fura íze az ételnek, és ez tetőzzön be ott, hogy ebédájában megromlanak. Ezt is finoman kell beadni a játékosoknak, először legyen sótalan, vagy tűnjön úgy mintha túl sok helyi érdekes fűszert tettek volna bele, esetleg a gyümölcs kapjon némi alkoholtartalmat mintha túlérett volna és így szolgálnák fel. Az embereknek ez feltűnhet, de déltájban már egyértelmű mi történt és Rylthát kezdik el okolni. A játékosokon a reggeli elfogyasztása okán betegség lesz úrrá, ami először csupán enyhe émelygésben jelentkezik, először ne adj nekik semmi levonást csak éreztess velük, hogy valami nincs rendben a szervezetükkel. Lassan mindenkin a városban, talán a kalandozók edzett szervezetére lassabban hat a mérgezés de biztosan. Ennek hatásai közül a mesélő szabadon válogathat, a Boszorkánymesterek rontásmágiájából pár példa azért: Álomkór, Bélsorvadás, Izomsorvadás, Nyelvrohadás, Rútság, vagy egyszerű hasmenés és gyomorrontás, ez a mesélőre van bízva. A

varázslatok semlegesítésére egyenként 60 MP szükségeltetik. A környék papjai erre képtelenek, hatalmuk kevés, hogy megfékezzék a kórságokat.

A káosz közepette csupán egy valaki marad épp és nyugodt a mindig szomorkás dallamokat játszó hölgyemény (leírása az NJK-k között). Az emberek akár meg is gyanúsíthatják a lányt, hogy ő maga Ryltha és ő terjeszti a rontást, ismét lincshangulat uralkodik el, amíg fel nem fedí magát, hogy Della papnője és őt úrnője védi az ilyen dolgoktól. Erre sokaknak sokféle válasza lehet, lesznek, akik még jobban meg akarják lincselni, hogy őket miért nem védi meg úrnője, miért nem kéri arra, netalántán hazudik?, lesznek akik apatikussá válnak, míg mások szentként kezdi tisztelni a fiatal lányt, de a 4. napon még csak suttognak ilyeneket, a betegségek is csak elkezdenek hatni, az igazi káosz éjszaka illetve az utolsó nap reggelén kezdődik. Az eddigi hatások eléri egyre erősebben a játékosokat is a falusiak elkezdenek kétségbeesni.

Ahhoz, hogy úrrá legyenek a helyzeten be kell merészkedniük a cédruserdőbe és valamilyen módon fel kell venni a kapcsolatot az erdő szellemével. A szellemről több módon is tudomást szerezhetnek. Ilyen a legendák, aminek bizonyos verzióiban megjelenik a szellem különböző módon, van ahol Rylthát szolgálja, máshol ő öli meg, megint máshol, ő segíti a csöcseléket, hogy elérjék a lányt. Természetesen más történetekben és hiedelmekben is felbukkanhat ez a szellem, ezekre szintén a környékbellekkel folytatott ilyen-olyan beszélgetések folytán derülhet fény.

- A szellem megvédte egyszer a termést, a saját testével, ezért a szokás, hogy az erdő szélére gyümölcstálat téve kérik a jóindulatát, közvetve úgy vélik Ellana védte meg a terményt.
- Egy elcsatangolt fiút kézen fogva egy magas alak hozta ki az erdőből 3 nap után, erről viták folynak, hogy a szellem vagy Ryltha volt-e a női alak.
- Másik történet szerint egyszer patkányokkal / sáskákkal / egyéb bokaraggal pusztította el a termést, a történetek szerint akkor esténként hallani lehetett a kacaját
- Történetek szerint, léteznek a szellemnek különösen tetsző fák, aminek ágából készült nyílvevesszők sosem tévesztenek. Ennek a történetnek nagy hasonlósága van Arel történeteivel, de ezt a környékbellek sosem ismernék el, nehogy magukra haragítsák Ellanat, akihez a bőséges termésért imádkoznak.

Az erdő szelleme részletesen megtalálható az NJK-k között, mint a Nardael.

A játékosoknak meg kell találni, majd meg kell egyezni a szellemmel, hogy a segítségükre legyen, vagy legalább hadja őket tenni valamit az ügy érdekében. Habár a Nardael alapvetően jó szándékú, de ő maga is fél és nincs teljes mértékben meggyőződve arról, hogy a játékosok helyesen cselekednének és szem előtt tartanak az ő erdeje érdekeit. Alapvetően a szent helyein lehet kapcsolatba lépni vele, ebből több is található az erdőben. Néhány példa:



- Egy indákkal és mohával benőtt kődarab, amit éppen csak megvilágítanak a sűrű lombkoronán átvilágító fénynyalábok.
- Egy rég kidőlt korhadt fa, melynek felső része hiányzik és ezer féle és színű gomba tenyészik benne.
- Kis forrás mely tejszínű kövekre zubogva, furcsa, de egyszerű dallamot hallat, a környéken.
- Alig embernyi barlang melynek mélyén különféle állati csontvázak és maradványok találhatóak, mintha azok békésen pihenni tértek volna meg

Természetesen a Nardaelnek szent helynek minősül a Nagy Cédrus ligete is, de azt semmiképpen nem találhatják meg a játékosok a szellem külön engedélye és iránymutatása nélkül.

A Nardaeltől megtudhatják, hogy ahhoz, hogy megállítsák vagy magát a szellemet kell elpusztítani valami módon vagy a ligetet kell, mert akkor elveszti azt a horgonyt, ami a világhoz köti. Ennek pedig a módja, hogy semlegesítik a lelket a fához kötő mágiát, avagy kivágják a fát. A Nardael nem szorgalmazza a lélek elpusztítását hiszen, az ellenkezik mindennel, amiben hisz, és a lány ártatlan, ő egy áldozat. Ha a liget elpusztul jó eséllyel maga a Nardael is vele vész, de ha nem is akkor hosszú évszázadok mire újra gyökeret ereszthet ebben az erdőben és azalatt nem tudja segíteni a környékelieket. De egy biztos valahogy el kell távolítani Ryltha szellemét az erdőből és a ligetből.

Mesélő: Ha a játékosok nem állnak elő olyan használható ötlettel, amivel képesek lennének teljesíteni a küldetést és megmenteni Ryltha bosszújától a környéket akkor dob be a Nardael ötleteit.



Ahogy haladnak az erdő belseje felé úgy lesz az egyre ellenségesebb. A Nardael nem tudja visszafogni a szellemet és az felhasználja a liget hatalmát, hogy megállítsa a játékosokat. Az erdő is egyre lepusztultabb, egyre kísértetiesebb, mintha betegség rágná, olyan mintha az elátkozott vidéken járnának a karakterek. Olyan érzés az egész mintha egyre mélyebbre kerülnének egy rémálomba. Küzdeniük kell az ágakkal, mindennel. Az elején csak el-elgáncsolják őket, később akár a Cédrus ligetéhez közel már rájuk is támadhatnak a fák (értékek majd a mellékletekben).

A ligetre érve sokféle látvány fogadhatja őket, ezt nyugodtan illeszd rá a csapatra, mi az ami jobban hat a csapat tagjaira. A Nardael hiába tartott velük nem lesz képes betenni a lábát a megrontott területre. Olyan elemeket használj, amire hátrányuk van felvéve. Ez mind Ryltha hatása. Tulajdonképpen a lány szellemi teljesíti a karakterek minden rémálmát és félelmét. Ez megjelenhet ellenfelekként, ha valaki fél a rovaroktól hatalmas bogarak támadnak rá, ha egy varázsló nagyon magabiztos és felvágós a hatalmára, érezze úgy mintha a száját összevarrták volna a kezeit levágták volna. Ezek mind mind csak illúziók a karakterek fejében létrejövő hatások, így küzd Ryltha az ellene törőkkel. Amennyiben sikeresen legyőzik a félelmeiket, a szellem megszállja a Nardael testét, azt használja, hogy elpusztítsa a játékosokat (Játéktechnikailag a Nardael értékei lesznek a mérvadóak, a mágikus hatalmát leszámítva). Viszont ebben a testben elpusztíthatóvá válik mágikus fegyverzettel. De vele pusztul a Nardael is (ezzel a tanultabb karakterek tisztában lehetnek). Mindezekon felül a terület felvonultatja a Démoni birtok tulajdonságait is, azaz körönként k6 Fp-t elszív a rajta tartózkodó élőktől.

Egy másik befejezési lehetőség ami a mesélő előtt áll, habitustól és kedvtől függően természetesen az, hogy a már korábban említett két Uwel lovag beavatkozik az eseményekbe, méghozzá Ryltha oldalán. Mikor megtámadnák a játékosok a szellemet, a két marcona lovag kilép a fák közül és felszólítják őket, hogy maradjanak távol a szellemtől, mert Uwel szemében a bosszúja igazságos és joga van bevégezni azt. A mesélőre van bízva, hogy ebben az esetben csupán a lovagokkal kell megküzdeniük, vagy a lovagokkal és a Nardaellel együtt.

Amennyiben sikerül a játékosoknak megszabadítani a környéket a szellem rontásától az erdő elkezd szépen lassan visszaalakulni az eredeti formájára. A Nardael mindenképp köszönetet mond a játékosoknak, és ők maguk is érezhetik a mellkasukról felengedő nyomást, amit a gonosz jelenlét okozott.

Természetesen a győzelemnek rengeteg következménye lehet, és a játékosokon múlik, hogy miképp dolgozzák fel ezeket a következményeket. Ha a lelket elpusztítják, figyelmeztessd őket akár a Nardaelen keresztül, hogy a lélek maga ártatlan volt és ő volt itt az igazi áldozat. Amennyiben elpusztítják a nagy fát abban az esetben a Nardael megtört legyen, alakja fakó és végletesen fáradtnak hasson, a játékosok szánják és akár érezzék, hogy ők tették ezt vele. A győzelem legyen keserű, hiszen a környék legfontosabb legendájának vetettek véget. Egy olyan ambivalens legendás személy tűnik el a nép szívéből, aki velük élt hosszú évezredek óta.

A városba érve mindenki tudni fogja, hogy mi történt, Della-papnője elmesélt mindent a lakóknak, nem tudni honnan tudott mindent, ha kérdezik istennője mesélte neki.

Ezután természetesen nem folytatják az ünnepséget, sőt a kereskedők minél gyorsabban összeszedik a petyerkájukat, hogy vissza se térjenek.

NJK-k, Szörnyek, Stb.



Elanalue, az erdő szelleme, a Nardael

KÉ: 60

TÉ: 100

VÉ: 200

ÉP: 50

FP: 175

SP: 2k6

T/K: 2

MP: 120

A Nardael folyamatosan védi és tisztán tartja az erdejét. Nem támad a játékosokra csak ha pusztítani álnak neki az erdőben. A környékelieket sem zaklatja, ha kívágnak pár fát. Amíg normális keretek között használják az erdő kincseit Elanalue nem szól bele. Saját területének tartja a termőterületeket is, ezzel magyarázható, hogy évről évre gyönyörű és rengeteg a termés. A Nardal véleménye szerint, míg a környék lakosai rendesen munkálják és használják a földeket addig nyugodtan szüretelhetik is. Nem igazán mutatkozik a lakosok előtt, csupán néhány alkalomról tudni, azokat is legendáknak tartják. Nem szeretne életet kioltani, ebbe beletartozik Ryltha is. Amíg lehetséges megpróbálja a lehető legbékésebb úton rendezni a kérdést, ezért szigetelte el eleve a külvilágtól a lelket, a jó szándék rosszul sült le. A Képen a megszállt Nardael látható.

Ranna, Della papnője 5.TSZ



Erő: 11

Szépség: 13

Gyorsaság: 10

Intelligencia: 15

Ügyesség: 14

Asztrál: 13

Állóképesség: 11

Akaraterő: 13

Egészség: 10

Érzékelés: 14

Fegyvert nem használ, nincs is értelme.

Hangszere a gitár, és a zeneművészet nagy mestere, habár fiatal kora ellenére erősen szétszórt, de ez nem is igazán meglepő Della követőjétől, sőt talán elvárt is!

Uland din Opris

A birtok ura, ha nem övezné tisztelet igazából fel sem tűnne senkinek sem, hogy az ő birtokában van az egész terület. Ahogy végigvonul a főtéren lépten nyomon kezét ráz valakivel és nagyon sok lakosnak tudja a nevét, mindenkinek van egy-két jó szava, ezen felül mindenütt megkínálják valamivel amit kérdés nélkül elfogad, hogy ne sértsen meg senkit és dicséri a termékeket minden esetben. Ruházatában nem nagyon különbözik az egyszerű emberektől, talán annyi, hogy a figyelmesebb szemnek feltűnhet az anyag minőségbeli különbsége. Felesége Cinna kissé távolságtartóbb, de mindig mosolyog és kedvesen köszönt

mindenkit. Látszik rajta, hogy még szoknia a kell környék viszonyait, hiszen alig egy éve érkezett Predocból.

Növényzet

KÉ: 20

VÉ: 80

TÉ: 80

SP: 2k6

Ezeket a fákat csupán kivágni lehet, vagy elmenekülni a hatóterületükről, ezért nem szükséges életerőt megadni, vagy akár számolni. El nem mozdulnak a helyükről, de ha sikeres támadást hajtanak, végre akkor körülfonják a karaktert és elkezdik fojtogatni, illetve a szuszt kiszorítani a karakterekből, kiszabadulni -3as erőpróbával lehetséges.

Lakosok és egyéb NJK-k harcértékei:

KÉ: 15+fegyver

CÉ: 5+fegyver

TÉ: 30+fegyver

ÉP: 4-6

VÉ: 85+fegyver

FP: 15-20

Ezek az értékek a megfelelőek ha a játékosok összeakadnának egy átlagemberrel a városban, mint láthatod nem igazán ellenfelek a játékos karakterek számára. Fegyverzetük a hétköznapi szerszámok lehetnek, esetleg gyengébb vagy közepes minőségű rövid illetve hosszú kardok.

Katonák

KÉ: 20+fegyver

CÉ: 30+fegyver

TÉ: 50+fegyver

ÉP: 12

VÉ: 100+fegyver

FP: 45

A birtokon állomásozik egy 10 főből álló Eadorli gyalogos egység. Fegyverzetük Nehéz nyílpuska szuronnyal felszerelve, illetve pavéze pajs, valamint rövidkard található még náluk. Bőrvérrel védik a testüket. Ők felügyelnek a fesztivál során a rendre, de parancsba van nekik adva, hogy ne avatkozzanak bele minden apró-cseprő perpatvarba, hiszen a helyiek szeretik maguk intézni a vitás ügyeiket.

Állatok

KÉ: 30

Tám/kör: 2-3

TÉ: 80

ÉP: 20-45

VÉ: 90

FP: 60-110

SP: 2k6+2

Az erdőben az állatokra hatással lehet Ryltha szelleme, akik rátámadhatnak a játékosokra. Illetve a tisztáson a különböző lények, amiknek a jelenlétét a szellem elhiteti a játékosokkal.

Nargen és Tremarth Pranolar , 10. TSZ Uwel paplovagok



Erő: 17 / 18

Akaraterő: 13 / 15

Gyorsaság: 16

Érzékelés: 14

Ügyesség: 15

KÉ: 30 (40)

Állóképesség: 14

TÉ: 78 (98)

Egészség: 20 / 18

VÉ: 126 (146)

Szépség: 13 / 12

ÉP: 18

Intelligencia: 16

FP: 125

Asztrál: 16 / 14

MP: 60

PP: 46

Fegyveres harcértékek (A zárójelben szereplő értékek akkor érvényesek ha képesek használni a közös harcmodort, természetesen ha harcra kerül a sor mindent megtesznek, hogy egymás közelében maradjanak és használhassák):

Nargen, kétkezes láncos buzogány: KÉ: 50 (60) TÉ: 110 (130) VÉ: 137 (157) T/k: ½, SP: 3k6+8

Tremarth, kétkezes csatabárd: KÉ: 50 (60) TÉ: 106 (126) VÉ:141 (161) T/k: ½ SP: 3k6+7

Fontosabb képzettségek:

Fegyverhasználat: 2k csatabárd/ 2k láncos buzogány: MF, hosszúkard AF

Ökölharc: MF

Nyomolvasás/ eltüntetés MF

Pszí MF

Fegyvertűrés (puszta kézzel is) MF

Pusztítás MF

Nehézvértviselet MF

Közös harcmodor MF

A két paplovag Ynevet járva próbálják beteljesíteni uruk akaratát. Gyermekkoruktól kezdve együtt edzettek egy komor rendház falai között. A kemény edzéseknek hála acélossá vált mind testük mind akaratuk, hitükben erősek és eltántoríthatatlanok. Uruk vezérelte Segrado városába őket, hogy felügyeljék a bosszút. Ameddig a játékosok nem jelentenek tényleges veszélyt a bosszúra nem avatkoznak közbe, csak ha nagyon muszáj, így megjelenésük akár a kaland végéig elhúzható, és addig fel sem fedik kilétüket senki előtt sem. Mikor a városba értek kikérték uruk véleményét és a bosszú teljesen jogosnak ítéltetett. Nem fogyasztanak a környék ételeiből és italaiból, így nem lesz rájuk hatással a betegségek.

Erőszeretettel használják harc előtt a Hóhérhurok nevű varázslatukat, amivel egyenlítik a számbeli hátrányaikat.

Egyedi varázslat: Hóhérhurok

MP: 18

Varázslási idő: 3 segmens

Hatóidő: 1 kör/ 2 szint

E: 10

Hatótáv: 15 láb

Sebzés: 1k6 Fp/kör + spec.

ME: spec.

A varázslattal Uwel lovagja a hóhér egyik eszközét a hurkot hívja segítségül uruk közbenjárásával. A célpont elkezd fuldokolni mintha, most húzták volna fel a bitóra. Az áldozatra a kábulat módosítói lesznek érvényesek a hatóidő alatt, azaz varázsolásra és más koncentrációt igénylő tevékenységekre is alkalmatlan, ezen felül körönként 1k6 FPt veszít. Ahhoz, hogy létrejöjjön a varázslat a paplovagnak szükséges látnia a célpontját, ezért ha az számít már ilyesmire, tehát ha látta már a varázslatot működés közben akkor -3-al dobott gyorsaságpróbával eltűnhet a paplovag szeme elől, ha olyan a terep, így megmenekülve a varázslat hatásától. A varázslat erőssége 6 MP felhasználásával nő 3-al és a sebzés is 1k6-al. Az időtartamot nem lehet kitolni. A varázslatot Varázslók és Papok is képesek megszüntetni.