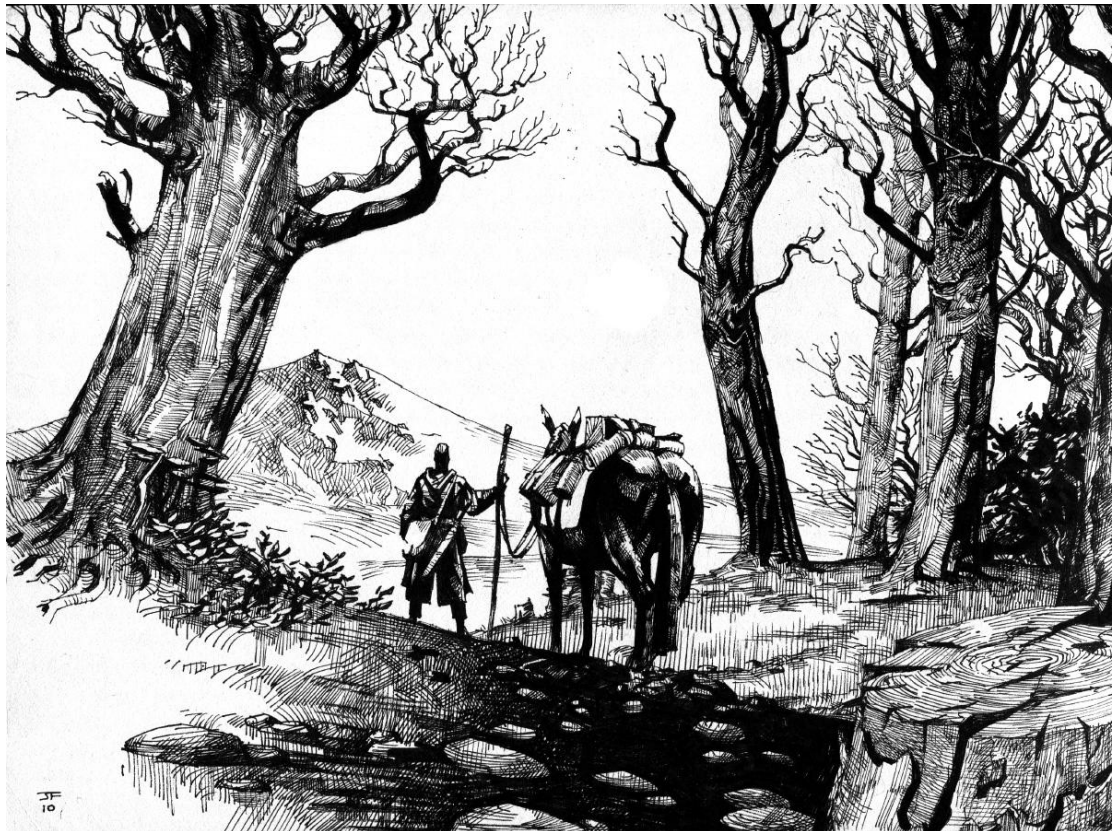


JÖJJ VISSZA VÁNDOR!

A Krónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny Kalandmodulja 3. tapasztalati szintű karaktereknek

ÍRTA: Krónikák Szervezői és Szerkesztői
HELYSZÍN: Dél-Ynev, Új-Pyarron vidéke
IDŐPONT: P.sz. 3714.



Líthas,

a Krónikák idei évadjának záró alkalmának közeledtével elmondhatjuk, hogy egy újabb kalandokban gazdag esztendő tudhattunk magunkénak. A Keleti Legendák sikeres lezárulása után sem pihentünk meg, hanem egy hűvös őszi kitérő után újult erővel, eszközökkel és tervekkel térünk vissza az egynapos rendezvényeink szervezéséhez.

Az egyszerűen csak „Krónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny” néven indított sorozatunk természetesen a 'Kalandorkrónikák' és 'Keleti Legendák' alkalmával megszokott keretek között zajlik továbbra is. Idén már megtapasztalhattatok közös munkánk eredményeit mikor a Local Heroes és Hősök Napja versenyeken is egységes karakteralkotással találkozhattatok, előbbi alkalmával pedig már tettünk is egy rövid kitérőt kalandjaink következő tervezett célja, Dél-Ynev felé.

Azonban ez még önmagában is kevés lenne, hogy új időszámításnak tituláljuk az új rendezvénysorozatunk elkezdését. Mostanra talán többen is megismerkedhettek az új karakteralkotási szisztémával, ami nem tökéletes jelenlegi állapotában, de már nem is „kicsi, zöld”, ahogyan nem is csak a miénk, hanem úgy gondolom, hogy az egész M.A.G.U.S. közösség javára fog válni a későbbiekben végleges(edő) formájában Csík Márton (Meran) alkotása.

Ez a kaland tehát az, ahol első ízben visszatérünk délre a Krónikák berkein belül egy alacsonyabb szintű kalandmodul keretein belül. Ez már önmagában is több dolgot tesz lehetővé, akár csak a Bestiárium lehetőségeit tekintve, ugyanakkor szerintem értékes visszatérés lehet az utóbbi időben kissé túlbujánzó acquir-démon tartalmú történetektől. Ahogy egy bölcs kalandmesterünk és modulírónk fogalmazott: *„Kicsit vissza kell térnünk az alapokhoz, földhözragadtabb történetekre van szükség.”*

Na persze, hogyha teljesen nem is lett ez a kaland sem (szerencsére) teljesen *középkori-fantasy* úgy gondolom már tetten érhető benne az az ynev-kép szilánk Dél-Ynevről, amelynek szellemében alakítottuk korábban az északi kontinens kalandjait. Tovább haladva az évekkel ezelőtt megkezdett úton szeretnénk veletek közösen felfedezni és felfedeztetni a nagy történelmi átalakulások szabdalta, kalandozó falkás, élő és lélegző déli féltékét, de aggódnok ezután sem kell és remélem csalódnok sem.

Kegyetlen Kosfejes papok ármánykodnak majd továbbra is a hasonlóan elszánt Második Arc inkvizitoraival szemben, csak már a megváltozott Új-Godonban, aminek népe békére vágyik. Elfendel szüntelen harca az életért yllinori szövetségeseivel oldalán Krán acquirjaival szemben töretlen. Ordan hatalma a Nyolcadkor közeledtével egyre nő és hogy kiteljesedhessen maguk számára is keresik a választ tudományok gyökeréről. Pyarron lassan feleszmélve a Dulásból Krán oldalán találja magát szövetségesként a Manifesztációs háborúban, ami arra készíti, hogy nyisson a Fekete határ felé. Az amundok pedig ...☺ ők egy egészen másik történet.

Kalandokban és izgalmakban tehát nem lesz hiány és ez a korszak ideális arra, hogy új hősök szülessenek, új dalokat költsenek a bárdok és az istenek is figyeljenek azokra, akiknek története látszólag a biztonságot jelentő hátország mélyén kezdődik ...Új-Pyarrontól, a civilizált világ szívéből alig pár mérföldre.

Ezúton kívánnak a következő kalandhoz jó szórakozást a modul írói, a Krónikák rendezvények Szervezői és a honlap Szerkesztői.

Somogyvári Judit (Ajuci)

Goldgruber Katalin (Ket)

Szabó Tamás (Phinix)

Fekecs Máté (Komattre)

és

Szilágyi János (Gulandro)

Tartalomjegyzék

HANGULATKELTŐ NOVELLA.....	4
HÁTTÉR ÉS AZ ELŐZMÉNYEK	5
A KALAND CSELEKMÉNYE VÁZLATOSAN	6
I. VENDÉGEK AZ ARANY HÍDBAN	7
II. VÉR A HAVON	8
III. DOLORON – A FALU	10
IV. AZ ERDŐ TITKAI.....	16
V. A VÁNDOR SZÍNRE LÉP.....	21
VI. VISSZA A JELENBE.....	26
FÜGGELÉK.....	27

Hangulatkeltő novella

A falusiak mind összegyűltek a fogadó előtti téren. A domboldalban lángoló kastély fénye nappali ragyogásként úzta el az éjszaka sötétségét ... a szívükből is. Az éjközép órájában senki sem volt, aki ekkor aludt volna. Tekintetük kastély és a falu közötti rengetegből kivezető útra szegezték, várakozva, hogy barát vagy ellenség lép ki a fák közül.

Az úr zsoldosai éppúgy érkezhettek, mint az idegen, aki napokkal ezelőtt érte el a falut, meghallgatta őket és elindult felfelé a dombra. Senki sem merte kérni azt tőle, amit a szívük mélyén a legjobban reméltek. Lélegzetvisszafojtva állt a tömeg olyan áhítattal, ami talán kitartott volna hajnalig is. Azonban hamarabb érkezett válasz a ki nem mondott kérdéseikre.

A rengetegből magányos alak lépdelt ki. Délcegen, köpönyegét mégis fázva húzta össze magán, mintha csak nem is a magasban tomboló lángok közül érkezett volna. Közelebb érve azonban az emberek látták a csizmája nyomán felkavarodó pernyét és érezték ruhájának füstillatát. Nem tudták levenni róla a szemüket, mégsem merte megszólítani senki.

Az idegen égszínkéek szemét végighordozta mindannyiukon. Nem volt olyan jóképű, mint a molnár, nem volt olyan izmos, mint a kovács és annyira idős sem, mint a bíró. Mégis mindannyian a legnagyobb tisztelettel és áhítattal vették körbe néma csendben, ő azonban mintha hozzászókotott volna az ilyesmihez megértő léptekkel haladt tovább köztük, nem szólt.

Egy fiatal lány szakadt el anyja szoknyája mellől és a faluból kifelé tartó férfi elé rohant. Szeme smaragdként izzott az idegen háttérében lángoló kastély fényében. Szája széle remegett és örömkönnyek gyűltek a szeme sarkában. Váratlanul megölelte a férfit, pedig csak térdéig ért és hálálkodva sírni kezdett.

Az idegen elmosolyodott és lehajolt, hogy a lány fejére tegye vértől izsamós kezét. Még egyszer utoljára visszafordult a lángok és a falusiak felé, majd letörölte a lány szeméből a könnyeket és hogy más ne hallja, a fülébe súgott valamit ... valamit amit a lány elkerekedett szemekkel hallgatott és nagyon fontosnak érzett.

Nem tudta mikor engedte el a férfit és az őt, nem emlékezett mikor ölelte anyja óvón át vitte haza mielőtt a falusiak is nyugovóra tértek. Ágyában fekvé még sokáig hallotta a férfiak éledő jókedvét, kurjongatását és a távolban hangosan ropogó lángok zaját. Végül elaludt, de soha nem tudta elfelejteni azt az éjszakát, amikor elöttűnt a nap fénye a két hold között.

Régen elfeledett ösvény vezetett a fából faragott szoborhoz az erdő mélyére. A lány még nagyanyjától tanulta meg az idevezető utat és, hogy milyen imádságokkal, ajándékokkal tartozik a szenttelen képmásnak. Friss gyümölcsökkel és az út mentén szedett virágokkal vette körbe a köpenyes alakot mintázó faragványt mielőtt térdre ereszkedett előtte és összekulcsolt kezekkel mormolni kezdett volna.

A falusi pap nem örült volna, hogyha tudja, hogy idejár, ahogy a barátai elől is titkolta ezt a családi hagyományt, amit mamája halála óta is csak ő tartott már. Imádsága végére érve feltekintett a Vándor képmásának idő koptatta arcára, mely éppoly kifürkészhetetlen volt így, ahogyan az eredeti lehetett egykor nagyszülei korában. A lány mégis remélt, hogy fohásza eljut a Vándorhoz, mert hitte, mióta először hallotta történetét. Az ösvényen visszaindulva arra gondolt, hogy mekkora szükség lenne most is a Vándorra ... hogy a pap és a bíró sem lesznek képesek megvédeni őket a veszedelemtől. Mikor feltűnt előtte a falu képe észrevette, hogy nagy mozgolódás támadt a főtéren és közelebb érve már látta is miért: idegenek érkeztek hozzájuk ...

Háttér és az Előzmények

Pyarron legvészterhesebb óráit megelőzően Krad papjai közül sokan sejtették és megálmodták az Örök Város sorsát és mielőtt még a nomád horda ellen indultak volna seregeik titokban több értékes varázs- és kegytárgyat rejtettek el stratégiaiul kevésbé fontos helyeken. Maguk sem tudták, hogy ezzel milyen pusztulástól óvják meg őket, hiszen Ó-Pyarron romjai alól a mai napig ássák elő a Dúlás során elvesztettnek hitt ereklyéket. Így történt, hogy több felbecsülhetetlen értékű műalkotás magánkézbe, megbízhatóknak hitt nemesek birtokára került szerte az államok területén.

Így történt, hogy a **Vándor Zsákja**, amelyet a néphagyomány még az alapító Selmo kóborlovag éveiből maradt tárgynak tulajdonít egy, Pyarrontól távoli völgyben talált menedékre egy földbirtokos pincéjében, aki az egyre növekvő hadiadót a védett vidéken élőkől sarcolta be, akik mit sem éreztek az életmódjukat fenyegető vészből és ezért hálátlanul, de némán lázadoztak magukban uruk akarata ellen.

Így amikor egy csapat kalandozó tévedt a vidékre, ki tudja talán éppen a Dúlásból, az elől menekülve kapva kapott az alkalmon, mikor a helyiek panaszkodását hallgatva elhatározták, hogy megleckéztetik az urat. A sorsfordító éjszaka eseményei a múlt kódébe vesztek, de az eredmény ismert: a földesúr kastélya leégett és egy vándor magában tért vissza a falubeliekhez. A Vándor Zsákjának sorsa ismeretlen volt...

... egészen mostanáig, amikor egy Ó-Pyarronban megtalált leltár megemlíti a távoli falu urának nevét és a felelősséget, amit az Örök Város egykori urai rábíztak. Az **Ezüst Rend falka** kapja a megbízást, hogy járjon utána a varázstárgynak, akik úgy gondolják, hogy ez remek alkalom „vidéki és kezdő” kalandozók próbára tételére, hiszen nagy eséllyel kacsavadászatról van csak szó ugyanakkor ha sikerrel járnak, akkor nagy szolgálatot tehetnek Pyarronnak. Felhajtjuk tehát elindul dél felé, hogy új hősalapanyagokat keressen.

Feoras Kheir, Lar-Dor egyik fiatal varázslója régóta kutatja a Kristályszférákon kívüli világ hatásait az ynevi valóságra. Észlelései szerint a tér-időt elválasztó gátak a különleges együttállásokkor és más égi jelenségek alkalmával meggyengülhetnek különböző módokon és ezzel potenciális veszélyt jelenthetnek a köznépre is. Terepgyakorlatra indul éppen, hogy egy, az Államközösség területe fele megjelenő visszatérő fenomént, az Errabundus-üstököst a lehető legnagyobb gondossággal megvizsgálja. Útjához azonban szüksége lehet kísérőkre, akik a világibb teendőkről intézkednek és megvédik az elkövetkező napokban rablóktól és más testi épségét és kedélyét fenyegető veszélyektől.

Godorából származik az az antikvárus hölgy, név szerint **Fernanda Encantador**, aki specializálta magát az egyház által indexre tett és betiltott kódexek megszerzésében. Tudomására jutott, hogy egy távoli kis falu egykori urának könyvtárában volt fellelhető az a könyv, amit az egyetlen tarran származású szerző írt meg Taba-el-Ibarában tett utazásáról és Nesire híveinek szexuális szokásairól. Azt reméli, hogy megfelelő utánajárással hatalmas összeget kaphat érte Ellena híveitől, akik évszázadok óta akarják megkaparintani a könyvet Krad szolgáitól. Ostrom Therion – Befalazott Palota című munkájának ezen példánya azonban évekkal ezelőtt odaveszett a tűzben, erről azonban a kyr hölgy mit sem tud, amikor csapatot bérel föl a megszerzésére.

Egykoron egy másik dúlás háborúi fenyegették dél-Ynev békéjét és akkor ez a vidék volt a frontvonala Godon és Krán nagyhatalmú mágusai közötti varázspárbajnak. Itt építettek fel a Godoniak egy nagyon erős térmágikus védművet, amivel megakadályozták ideig-óráig, hogy a krániak könnyedén kaput nyithassanak hazájukba. Ez később más, körmönfontabb módon megtörtént és mára már írmagja sem maradt azoknak, akik emlékeznének rá, hogy milyen titkot őriz egy távoli völgy mélyén egy kis falu alatt a föld ...

A kaland cselekménye vázlatosan

I.

- A csapat egy Új-Pyarrontól délre fekvő folyami kereskedővárosban tartózkodik éppen, ahol három megbízás is megkönyékezi őket.

1. Egy pyar nemes, az Ezüst Rend falka nevében kéri segítségüket, hogy egy, a Dúlás viszontagságai elől elmenekített ősi godoni kegytárgyat hozzanak el egy kis faluból, aminek egykori urának a gondjaira volt bízva a 'vándor zsákja' varázstárgy.
2. Egy kyr antikvárus hölgy kéri meg őket, hogy ugyanonnan szerezzék meg neki egy ősi kódex utolsó példányát, Ostrom Therion – Befalazott Palota című művét.
3. Egy lar-dori varázsló keres útítársakat, hogy egy völgybe kísérjék ahonnan a legjobb kilátás lesz várható az 'Errabundus' néven ismert üstökösre.

II.

- Utazás a folyamvárosból a pár napra lévő völgyben fekvő kis faluhoz.
- Közben lehetséges feszültség levezető rablótámadás, egy kisebb fogadó és található egy elhagyatott favágó kunyhót is, ahol nyomokat találhatnak egy friss, nemrég lezajlott erőszakos támadásra.
- A távolban és hóesésben megpillanthatják a vonuló rochaleák kontúrájának vonulását is, éjszaka hallhatják az yeneven semmihez sem hasonlító üvöltésüket is.

III.

- Megérkezés a völgybe és a kis faluba, a hangulateltű novella helyszíne és szereplői lakhelye.
- Békés, kisszámú település, amit izgalomban tart a mostanában megszorodott jószágeltűnések, különös erdei jelenségek és sokan arról beszélnek, hogy visszatért a vész, amiről úgy hitték egyszer már végleg leszámolták vele.
- A helyiek előszeretettel emlékeznek meg az idegeneknek arról, hogy egyszer egy vándor hogyan szabadította fel a vidéket és a népét az őt sanyargató földesúr alól.

IV.

- Kóborlás az erdőben, a falu körül.
- Megtalálhatják a vándor faszobrát, egy dombtetőn kialakított ősi godoni rom nyomait, ahonnan tökéletes rálátás nyílik majd az Errabundus-üstökösre a varázsló számára és a földesúr régi kastélyának romjait is, ahol némi dándzsönjárás után Őrzökkel (élőhalott) is találkozhatnak a pincébe akik a vándor zsákját őrzik.
- Mind a kegytárgy, mind pedig a faszobor képes őket visszarepíteni a kastély és a vándor legfontosabb utolsó öt órájának idejére akarva-akaratlanul.

V.

- Az egykori várkastély mélyén egy cellába érkeznek a fogoly mellé, aki a várúr lányának nemkívánatos szerelme.
- A környéken vadászó rochaleák ezt az időszakot választják ki, hogy az ellenük szervezkedő emberekre lecsapjanak és ostrom alá veszik a kastélyt és annak lakóit.

VI.

- A jelenbe való visszatérés után a hideg téli éjszakán a rochaleák már a falut szemelték ki célpontnak, ami védtelenül várja sorsát.
- Az Errabundus a völgy fölé ér és kezdetét veszi a finálé, ami meghatározza a helyiek és a kalandozók későbbi sorsát is.
- Opcionálisan a lar-dori varázsló is beavatkozhat a falu érdekében
- Hogyha nagyon elfajulnak a dolgok és a játékosok sem érdeklődnek meg a szörnyű véget, ha már módjuk nem volt elejét venni, akkor egy krad lovag különítmény érkezik a völgybe helyszínelni és romeltakarítani.
- Ők Új-Pyarronig kísérik a csapatot ha akarják, a megbízójukig.

I. Vendégek az Arany Hídban

*„Elment a vándor
elvitte zsákjában a nyár minden ízét
erdők lombját és a rét tarka színét
mindent eltakar az ősz
s mi várunk bűvös kábulatban”*

Történetünk elején a kalandozók **Hang-har**, az Államközösség területén lévő kis folyam menti városban vannak Új-Pyarrontól délre. Egy vízesésre épített városka ez, alsó- és felső résszel, ahol a helyiek nagy része az átutazók és kereskedők kiszolgálásával foglalkozik, ameddig a hatalmas emelőszerkezetek a karavánok tartalmát emelik a magasba vagy éppen eresztik le. Késő őszi idő van, hűvös, hideg köd üli meg a vízesés mélyét és tetejét. Az alig ötezer lelket számláló település jóra való pyar emberekből áll, az alsóvárosban Dreinának áll temploma, a felsővárosban Kradnak. Emellett egy Ellena szentély is megbújik a meredek sziklafal tetején, de avatatlan szem könnyen nézhetné a mélység fölé bohém építészek emelte madárfészeknek is. Az alsóvárosban Gilronnak van felszentelve egy igen terebélyes kovácsműhely, amely a lezúduló víztömeg erejével igen komoly hatásfokkal működik és bár cégér vagy különösebb jelzés nem emeli ki, de papjai megtalálhatóak minden emelőszerkezetnél az alsó- és felső városban is, ők igazgatják a gépek munkáját.

A városi legenda szerint egykoron egy hatalmas erőd állt a város helyén, amit két család birtokolt, de olyannyira gyűlölték egymást, hogy harcaikkal megmozgatták a földet és elválasztották egymástól az épület részeit. A két család két legfiatalabb tagja azonban szeretett együtt játszani és a fiú mászni kezdett felfelé, míg a lány ereszkedni. Mikor találkoztak közepén rájöttek, hogy sem fent és sem lent nem találhatóak békét és közös imádságba kezdtek, hogy helyzetük megoldódjon. Úgy mondják egy folyó kilépett a medréből és lezúdulva a magasból elrejtette a két gyermeket az őket üldöző családtagok elől és örökre összekötötte az alsó- és a felső részt egyszerre.

Egy másik, inkább idősebbek által mesélt történet szerint a Dúlás borzalmainak idején hatalmas erejű kráni mágusok varázslata szakította meg a földet látva a város kitartó és erős védőit, akik ezután sem adták meg magukat ezért csalódottan visszavonult acsarkodó ork seregével oda ahonnan jött. Igazság szerint egyik magyarázat és/vagy legenda nem támasztható alá bizonyítékokkal: a vízesés természetes kialakítású, nincs nyoma ősi erődrendszernek a sziklák között (építészet képzettség) és a Dúlás nem terjedt el idáig, Új-Pyarron vonaláig sohasem (történelem- és legendaismeret). Annyi részük lehetett a háborúból maximum, hogy az átvonuló shadoni felmentő sereget támogathatták.

Hang-har városának híres fogadója az **Arany Híd** (cégéréen két csúcsos épület közötti szivárványszerű híd), amin kívül csak kocsmák és éttermek találhatóak itt. Tulajdonosa egy tiszta tekintetű pyar férfi, aki Új-Pyarronban született és nevelkedett, pár éve örökölte meg a fogadót, valamennyire tapasztalatlan a vezetésben. Nem úgy a felesége, aki rossz nyelvek szerint valamilyen fehér boszorkányrend tagja lehet, mert szépségével és elbűvölő stílusával rögtön minden vendég a szívébe zárja. Intelligens, tájékozott és művelt, úgy tűnhet igen magas rangú nemes hölgyek társalkodója volt, akit felszabadított a városból való kiszabadulás.

Az *Arany Híd* igény szerint lehet az alsó- vagy a felsővárosban is. Egyszerű, galériás fogadó, hat kétágyas szobával (250 réz/éjszaka), 2 egyágyas kis cellával (150 réz/éjszaka) és egy díszesebb szobával (500 réz/éjszaka), aminek meg is kérik az árát. Az este folyamán, ahogy elhelyezkedtek a karakterek mind a három potenciális megbízó megkönyvekezi őket sorra egymás után. Előbb a kyr hölgygel találkozhatnak, aki egy forralt borra tér csak be látszólag, majd vacsoraidőben az Ezüst Rend küldötte érkezik meg két testőrrrel, míg az egyik szobát a lar-dori varázsló veszi ki mellettük. Akár egyik, akár másik megbízást fogadják el végeredményben a völgyben rejtőző falu felé kell elindulniuk másnap.

II. Vér a havon

*„Elment a vándor
útján a fecskék darvak mind elkísérték
elment messze, hol a fű zöld s az ég kék
hol nem tudják mi a hó
a nyár forró és mozdulatlan”*

Hang-harból indulván a kalandozók a falu felé veszik útjukat, mely megközelítőleg két napra fekszik a városkától lóháton. Az északra fekvő völgy felé mohás, túlevelek borította puha országút vezet, melyet fenyő erdők szegélyeznek. Az idő egyre hidegebbre fordul, és a kalandozóknak is össze kell húzniuk magukon a köpenyüket, hogy ne fázzanak a lóháton. Szerencsére az utat szegélyező erdő felfogja a hideg szél egy részét azonban semmiképp sem lenne hálás kint tölteni az éjszakát ebben időben.

Útközben (még nem túl messze Hang-hartól) a fák rejtekéből **banditák** támadhatnak rájuk. Tízen vannak, elég jól összeszokott csapat. Három íjász, és hét közelharcos fegyverforgató van közöttük. Motivációjuk annyi, hogy kirabolják az átutazókat. Vezetőjük **Dölyfös Dunbold**, a mosolygó. Vicsorgónak illene inkább nevezni, hiszen feketés, hézagos fogai megvillantása távol áll mindentől amit Ynev szerte mosolynak titulálnak.



Amennyiben sikerült megbirkózniuk Dunbold bandájával, a völgy felé vezető út felénél útelágazáshoz érnek, ahol keletre fordulva egy szűkebb, de még lóval, vagy kisebb szekérral járható úton haladhatnak tovább a falu irányába. Az országút északnyugat felé visz tovább.

Ebben az elágazásban található a **Fehér Bagoly Fogadó**, ahol ételt, italt, szállást kaphatnak, megpihenhetnek a banditákkal való találkozás után. A fogadó egyszintes, jobb oldalán kis istállóval, melybe maximum hat lovat lehet elszállásolni. Ha szükségük van rá, itt kaphatnak váltáslovakat (kettő van összesen), ám a fogadós nagyon figyel rá, hogy jól járjon a cserével. (*Yllinori származása ebben igen nagy segítségére van.*) A Fogadónak nincsen cégére, ám a kertjében álló óriási fenyőn észrevehetnek, egy hatalmas hóbaglyot, amint bölcsen szemléli környezetét. Belépve gyakorlatilag a



konyhában találják magukat, a világítást az asztalokra, és az ablakpárkányokra állított gyertyák szolgáltatják. Baloldalon egy viszonylag nagy kandallóban lobog a tűz, és egy kondérból finom illatok szállnak fel. A helység másik felében egy kisebb és két hosszabb asztal foglal helyet, ezek közül a kicsi jól láthatóan a helyiek birtokában van, legalább is erről árulkodik, hogy tele van pakolva dobozakkal, néhány pergamennel, és a terítőn nem túl régi tintafolt jelzi, hogy írástudó is van a házban. A fogadónak három kiadó szobája van, két darab két ágyas (100 réz/éj), illetve egy nyolc ágyas (30 réz/éj/ágy), ahol emeletes ágyakon húzódhatnak meg az erre járó vándorok. A szobákat a hátsó ajtón keresztül, a kerten átkelve lehet megközelíteni egy melléképületben. Ez is egy szintes, összesen a négy ajtó mögött a szobák, illetve egy puritán fürdőhelység található. Suref és Jona a fogadó főépületében laknak, két külön szobában, ahová a konyhai részből nyílik egy ajtó.

Egy tömzsi, idősödő férfi kevergeti a kondér tartalmát. Ő **Suref**, a fogadós, ki egykori yllinori lovászfíú pályáját módosította, mikor összetalálkozott pyar feleségével. A hölgy családjaé volt a fogadó, s miután tüdővészben meghalt tíz téllel ezelőtt, gyermek híján ez az egyetlen dolog maradt Surefre. Különös ismertetőjegye a fején, apró, orrából kibukkanó bajszocskája, mely úgy nő, ahogyan azt a természet hagyja. Zsíros arcbőrén álmos mosoly terül szét, amint meglátja vendégeit.

Suref egyetlen alkalmazottja **Jona**, a favágólegény, aki a nehezebb munkákat látja el a ház körül. Tőle megtudhatják, hogy szülei, és húga egy nem messzi kunyhóban élnek, és apja favágóként dolgozik, ő pedig kiegészítő keresetként szegődött el a fogadós mellé, hogy segíteni tudja családját. Ha szóba elegyednek lehet meg is kéri a kalandozókat arra szívességre, hogy látogassanak el a kunyhóhoz (küld élelmet, és egy levelet), mert picit aggódik, mivel egy hete nem jártak már errefelé, pedig pár naponta mindig lejön valaki.

A favágókunyhót ha a keleti úton továbbmennek körülbelül fél napi járásra találhatják. *(A kunyhó hangulati elemként akkor is bemesélhető a történetbe, hogyha nem kaptak Jona megbízásán.)* Egy hatalmas mohás szikla mellett kell lefordulni az útról egy északi ösvényre, ami felfelé vezet a hegyre a fenyőerdőben. Útközben elkezd szállingózni a hó, és egyre feljebb kaptatva, több napos szűz hóban taposnak. Úgy fél óra után el is érik céljukat. Itt szembesülhetnek azzal, hogy nemrégén bizony erőszakos támadás érte a szerény otthont. Maga a kunyhó is megsínylette az esetet, de belépve megtalálják a három vérbe fagyott holttestet is. Tekintetük rémületet tükröz, a fiatal, alig serdülő lány arcára ráfagytak a véráztatta könnycseppek. A nyomokból kiderül, hogy a támadás maximum egy nappal ezelőtt történt. *A támadók rochaleák voltak, ám ezt nem valószínű, hogy bármelyikük felismerné a nyomok alapján.*



A kunyhótól vagy visszatérnek az eredeti útra, vagy pedig onnan is vezet egy havas ösvény keletre, a falu irányába. Ebben az esetben a hegygerincen vágnak át, s utána lassan ereszkednek alá az alattuk elterülő falu pislákoló fényei közé. Bármelyik utat is választják, elhagyva a kunyhót, a hegy magasából egy szomszédos gerincen megpillanthatják a rochaleák távoli kontúrját, ha a nap leszállt pedig vérfagyasztó üvöltésük hasítja ketté az éjszakát. *(Az üvöltést már hallhatják a fogadóban is éjszaka. Surefnek és Jonának fogalma sincsen mi ez, nekik is csak borsózdik a hátuk.)*

III. Doloron – A Falu

*„Elmentek messze, mert ott a szívekbe nem költözik a tél
a vándor s a darvak most mind arra várnak, hogy elmúlik a dér
s újra visszatérnek a lángok a fények
szívünkbe új remények mind visszatérnek
régem elfelejtett emlékek égnek
ha a tavasz közelít”*

Általános jellemzés

Egy kicsiny, eldugott, alig száz fős település, mely az Új-Pyarroni városállamokban, a kiinduló helyszíntől, a folyami várostól pár nap gyalogútra fekszik, hegyektől, domboktól, vad völgyektől tarkított, kevésbé emberlakta vidéken. A kis falu egy völgyben bújik meg, amelyet kisebb nagyobb dombok és hegyek, valamint nyugat felé egy széles erdő szegélyez. Az idejutás nehézkes, egyetlen út jön be, s szeli át a települést, amely gyakorlatilag Doloron Főutcájaként is funkcionál, és a faluvégi domboldalon, az egykoron itt élt várúr kastélyának romjai előtt zsákutcában végződik. Ezt az utcát a helyiek ragadványneven a „Vándor Útjának” nevezik, mely az ötven évvel ezelőtti tűzvész történéseire utal vissza. A Falu házai közül pár épület tűnik ki, a Fogadó a Vörös Naphoz, a Bíróság épülete, amely a nevéből fakadó feladatkörön kívül a falu minden egyéb közigazgatási és hivatalos ügyeit is intézi, illetve a falu melletti erdőhöz közel eső határán Krad temploma, amely immáron hatvanöt éve igyekszik óvni a lakosok lelki üdvösségét, és terelni őket az emberélet rövid, de rögzös útján. Doloron nem igazán folytat kereskedelmet a külvilággal, a kereskedők képzeletbeli térképén tulajdonképpen fenn sincsen ez a falu. Abból élnek, amit kétkezi munkával meg tudnak termelni, és mivel az éghajlati viszonyok nem túl zordak, az itt termesztett növények skálája változatos, az erdős mezős domboldalak pedig remek élőhelyet biztosítanak a szárnyasoknak, juhoknak és szarvasmarháknak egyaránt. Nagyon ritkán, átlagosan egy évben kétszer a város erős legényei közül néhányan szekérral útnak indulnak Új-Pyarron valamelyik közelebb fekvő kereskedő városába, ahol vásárolnak mindenféle számukra különleges árucikkeket, selymet, festékeket, illatszereket, és hazatérve szétosztják azt. Ilyenkor ünnepel a közösség, és a Vándor Útjának széles főutcáján táncos, főzős mulatsággal ünneplik a hozott ajándékokat.



Az emberek itt a világtól elzártan élik mindennapjaikat, nem igazán törődve, vagy tudva a külvilágban zajló eseményekről. Aki ide látogat, annak fel kell készülnie egy ekkor méretű elzárt közösség azonnali és teljes figyelmére. A Kalandozó általában meleg fogadtatásban részesül, ám minden mozdulatát figyelik, és nem csak az idegenségből fakadó természetes bizalmatlanság miatt, hanem az újdonság izgalma miatt is. Ami vele történik, vagy ahogyan cselekszik, itt titokban nem maradhat. Az emberek sugdolózva, pironkodva, vagy épp zavarba ejtő közvetlenséggel követik minden lépését, mindenben segítenek neki, ám óvatosan kell cselekednie, hiszen a negatív kicsengésű akciók (például akár egy lopás, vagy zsebmetszés), ha kiderülnek, ugyanolyan könnyen – ha nem könnyebben – futnak végig a falun, így a Kalandozó nem csak barátokra és segítőkre, de ellenlábásokra is szert tehet, ha nem vigyáz eléggé. Mivel meglehetősen ritkán történik ilyesmi, a népek az ide érkező idegenekben mindig sorsszerűséget vélnek felfedezni, úgy gondolják a sorsnak azzal, akit ide vetett, komoly szándéka van, és hatással lesz Doloron életére, ezért aztán igyekeznek mindenben a kedvére tenni, és közel kerülni hozzá. Ennek következményeképp hajlamosak aztán az apró-cseprő problémáikat is a Kalandozó elé tárni, és segítséget kérni tőle. Ez a néhol már kissé nevetségesnek mondható kitüntetett figyelem egy sokat megélt, és tán nem is feddhetetlen erkölcsű és múltú kalandornak, aki hozzászókot a nagyvárosi kocsmák sötét zugaihoz, már-már zavaró is lehet, de ha okosan cselekszik, akkor könnyen a maga malmára hajthatja a komótosan csordogáló vizet. Egyébként az itteni népek meglehetősen egyszerű emberek, egyszerű gondolkodással és igényekkel. Általánosságban mindenki végzi a maga dolgát, a számukra nehezen érthető történetekbe hajlamosak természetfeletti vagy isteni beavatkozást belelátni, a komplikáltabb problémákat pedig a város vezetésére, az egyházra és a közöttük élő, fizikai vagy mentális adottságokban közülük kitűnő önjelölt vezetőkre hagyják. Vallási szokásaikat tekintve, a legtöbben szelíden követik az itt élő pap és az általa képviselt egyház tanításait, de elvétve a lakók között vannak olyanok, akik még mindig őriznek bizonyos természetvalláshoz fűződő hagyományokat. A természet közeliséget fontosnak tartják, tisztelik és félik a természetet, tudják, hogy ki vannak szolgáltatva a természet kegyének, hiszen az életük függhet annak viszonyaitól.

Félelmek, sugdolózás és a történelem...



A kalandozók, mire ideérnek, nagyjából megismerhetik Doloron és a határában fekvő kastély, valamint a Vándor történetét. Amennyiben még nem, a helyiek boldogan elmesélik a mesét a titokzatos Vándorról, aki bátorságával felszabadította őket a gonosz és elnyomó várúr, Arman al Torrane rémuralma alól. A Vándor egy éjjelen felgyújtotta a kastélyt, amely porig égett, benne a várúrral, és annak egyetlen leányával, majd kísétált a lángok közül, s a helyiek hősként néztek fel rá. Azon az éjszakán nem csak a Várúrtól szabadult meg a kis közösség, hanem egy ennél sokkal veszedelmesebb ellenségtől is. A Falusiak mind arról számolnak be, hogy minden idők leghidegebb telének éjjelén történt a Tűzvész, és olyasmi ragadozók fenyegették a közösséget, amilyenekkel azelőtt sosem találkozhattak. Hirtelen tűntek fel, többnyire az éjszaka leple alatt, jószágokat raboltak, majd később olyan gyanútlan falusiakat is, akik óvatlanul mélyebbre merészkedtek az erdőbe, mint ahogyan szabadott volna. Eszeveszett bömbölésük megfagyasztotta a vért az emberek ereiben, és aki esetlegesen látta, csak óriási termetű „faemberekként” (Rochalea) emlegette őket. Egyre

komolyabb veszély és félelem ült Doloronra, kijárási tilalmat rendeltek el, s a jószágok sem lettek kihajtva már a közeli rétekre, de a veszedelem egyre beljebb és beljebb tolokodott, s ostromolta a falu

halálra rémült lakosságát. A várúr egyébként igyekezett fellépni a földjét fenyegető veszéllyel szemben, de mind hiába, azonban a fegyverkezés, és a sorra elhulló katonák miatt alaposan megsarcolta a földjén élő lakosságot. A várúr (egyébként teljesen indokolt) hadisarca és a faemberek fenyegetése rettentő nyomást gyakorolt a hóba fagyott településre, máig minden idők legsötétebb teleként emlegetik. Aztán ahogyan a kastély lángjai a magasba csaptak, a kastély egész éjjel égett, és csak nem sokkal az első kakasszó után hagyott alább, úgy a Rochaleákkal járó fenyegetés is pillanatok alatt eltűnt. A mesélő tudhatja, a Rochaleák, csak rendkívüli hideg időben jelennek meg egy térségben, a meleget nem bírják, de nyilván a faluban élők a Vándor hőstettének, illetve a gonosz úr elbukásának tulajdonítják a Rochaleák eltűnését, és nem a hatalmas hónek, amellyel a lángoló kastély „felmelegítette” a környéket.

A veszély azonban újra felütötte rút fejét...

A jelenben Újfént rettentő hideg telet élünk... Az emberek még emlékeznek, félnek, sok mindent beszélnek. Tehenek és juhok szakadnak le a csordától az esti behajtáskor, és tünedeznek el a jószág, az erdei állatok is furcsán viselkednek, mintha menekülnének valami elől, és többen is találtak már széles, sőt mi több hatalmas kitaposott ösvényeket az erdő mélyén, melyeknek kidőlt fák és letört ágak jelzik, hogy valami hatalmas lény járt erre. Éjszaka a távolban hallották egy olyan „állat” üvöltését, amelyet azelőtt még soha, és azok, akik ezt gyermekkorukban is hallották, most ismét görcsbe rándult a gyomruk...a fenyegetés közeledik, és nincs, aki megvédje őket.

A Kastély a falusiak szemszögéből

Dolorontól nem túl messze a Vándor Útjának végén a domboldalban, a múlt hamvainak vészjósoló feketeségével emelkedik ki a földből Arman al Torranenak, a vidék néhai birtokosának kastélya. Pontosabban, ami a Nagy Tűzvész után maradt belőle, amely gyakorlatilag majdnem a földdel tette egyenlővé az egyébként tisztességes alapterületű, és fénykorában meglehetősen pompás és tekintélyt parancsoló épületet. A helyiek félik a helyet, a Nagy Tűzvész óta kerülnek, és senki sem merészelte átlépni a kapuit. A Kalandozó, ha kérdezősködik, sokmindent hallhat a kastély jelenéről és múltjáról is. A falusiak állítják, hogy az épület máig nem üres, és nem csak a várúr, de a cselédségnek a szellemei is odabenn ragadtak, és félve említik meg, ha a Kalandozó kérdezi, de úgy vélik, ezek az emberek máig nem tudják, hogy halottak. Állításuk szerint éjjelente hangok szűrődnek ki a lerombolt építmény falai közül, emberi beszélgetés, sírdogálás hangjai ezek, van, aki pedig sötétedés után lidércfényeket vélt látni a romok közt (*megjegyzés: ezt az őrzők miatt írtam bele, a lidércfényeket pedig arra gondoltam, hogy mondjuk kibocsájthatják pl. azok a dolgozók, akik a konyhában ragadtak és „főznek” esténként meg ilyenek). Úgy tartják egyébként, hogy a kastély mesés kincseket és varázstárgyakat rejt (a vándor zsáklya, vagy az ősi kódex), de azokat kísértetek és élőholtak őrzik. Nem tudják pontosan mik ezek a kincsek, de halvány utalásokat tehetnek a zsákra vagy a kódexre a Kalandozóknak.

A Várúr története „dióhéjban” ...

Arman al Torraneról, ahogyan a Nagy Tűzvészről is sok mendemonda, történet és pletyka kering. Okos dolog, ha a Kalandozó nem hisz el mindent, amit hall, hiszen az egyszerű falusi emberek elméje hajlamos igazságtalan vádakkal illetni mindazt, amit nem ért, vagy nem lát át egészben és érdemes elsősorban olyanokat kérdeznie, akik legalább már éltek (még ha gyermekként is) abban az időben. Azonban az öregek elméje megkopott, a szájhagyomány pedig sok történetét még jobban kiszínezett és eltorzított az elmúlt évek során, így semmiképp sem fog reális képet kapni a falusiak által Armanról, hacsak önmaga nem jár ténylegesen utána, mert a szájhagyomány és a szóbeszéd mindenképpen zsarnoki, gonosz emberként állítja be őt. A Vándort pedig mindenképpen hősként emlegetik, s mint felszabadítójukra emlékeznek vissza rá.

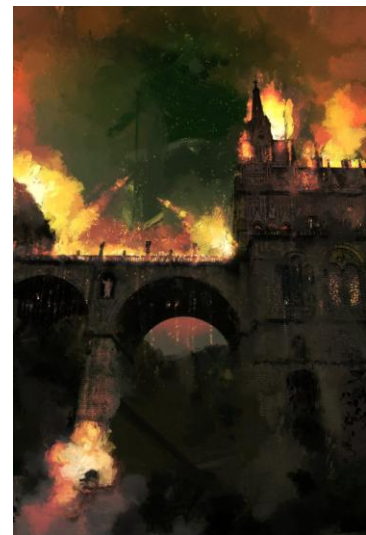
Arman volt ennek a birtoknak a törvényes ura, és amíg élt, keménykezű földesúrként ismerték, nem szerették, bár Arman nem volt igazságtalan, de sok adót szedett a lakosoktól, és kemény kézzel bánt

velük, emiatt a legtöbben kifejezetten zsarnokinak tartották. Mindig igyekezett megvédeni a „népét”, nem volt ez másképp a rochaleák támadása idején sem, azonban a nagy mennyiségű adók beszedése még sötétebb színben tüntette őt fel az amúgy is frusztrált lakosság körében. Mindemellett furcsa, kissé visszavonuló életmódja miatt is sok pletyka kapott szárnyra már életében is, amelyek a tűzvész után egyre szívesebbek és elrugaszkodottabbak lettek. Sokan összekötötték őt sötét, démoni paktumokkal és üzemekkel, holtak megidézésével, és élő emberek megrontásával (Ide hajlik vissza a mai napig a kastély maradványaiban kóborló lelkek magyarázata is). Sőt a legtöbben a Rochaleák ostromát is az ő bűnének tulajdonították, amelyet még inkább igazolt a falusiak szemében az a tény, hogy a földesúr és a kastély bukásával a szörnyetegek is menten köddé váltak.

Természetesen ezeknek a történeteknek a fele sem igaz, sőt mi több, Arman egyáltalán nem volt rossz ember, csupán nem volt túl közvetlen a falusiakkal szemben, ami pedig az adókat illeti, a sors kegyetlen humora az az, hogy a beszédett pénzből pont a Rochaleákat igyekezett távol tartani a falujától. Volt egy lánya is Salina, aki híresen szép leány volt, és a Nagy Tűzvész idején töltötte be a tizenhetedik életévét. A falusiak övele kapcsolatban két pártra szakadtak/szakadnak: van, aki sziklaszilárdan úgy véli, Apja gonosz eszközökkel, kényszerrel tartotta maga mellett a szegény párát, míg az ellenvélemény azt mondta, a lány amilyen szép, olyan bűnös és gonosz is volt egyben, akárcsak nemző apja, ezt bizonyítja a tény is, hogy az édesanyja nem élt a kastélyban, és soha senki nem látta. Az a pletyka járja, hogy az édesanya áldozatul esett az Apa, és a Lány gonosz természetének, és egyenest a leány miatt halt bele már a vajúdasba. Természetesen a valóság ebben az esetben is jóval szolidabb és kevésbé hátborzongató: Salina jóra való gyermek volt, és Édesanyja valóban a szülésbe halt bele, ám ehhez sem Apjának, sem Öneki nem volt semmi köze. Szerette édesapját, és az, hogy anya nélkül nevelkedett, őt is visszahúzódo, nehezen barátkozó gyermekké tette, aki komoly felelősségtudatot érzett megmaradt szülője iránt. Miután látta, hogy apját nem kedveleik a falusiak, ő is eltávolodott tőlük, és a sors gonosz fintoraként a Nagy Tűzvész előtti időkben kezdett el fiatal elméje megnyílni az új tanok és az újdonságok irányába, és éledt fel benne a vágy, hogy itt hagyja apját és a vidéket, és új tájakat, tanításokat ismerhessen meg. A tűzben ő is a halálát lelte. Az egyszerű emberek képzeletvilága gazdagon felruházta ezt a szomorú családot természetfeletti és gonosz tulajdonságokkal, és a ma élők közül már gyakorlatilag senki nem ismeri az ő valódi történetüket.

A Tűzvész és a Hős

A nagy Tűzvészről a falusiak körében egyetemes az álláspont: A Vándor hőstettének tulajdonítják a történeteket, úgy vélik, az akkori lakók imái meghallgatásra leltek az ő személyében, akit a sors azért vezérelt közéjük, hogy teljesítse ki nem mondott kívánságukat – hogy megszabadítsa őket a gonosz Arman uralma és a Faemberek fenyegetése alól. Mivel a történet szerint A Vándor a lángban álló romok közül jött elő, mintegy megváltó angyalként tündököelve, kétség sem fért hozzá, hogy az ő bátorságának és hősiességének köszönhető Arman bukása. A Vándor személyét a mai napig körülöleli a megmentő kultusza, a történetek után az erdőben még szobrot is emeltek neki, és a falusiak egy kicsi - női leszármazotti ágú csoportja a mai napig időről időre rendre tiszteletét teszi a Vándor szobránál, és áldozatként gyümölcsöket, és ajándékokat visz neki. A falusiak előszeretettel mesélik el ezt a történetet az idegeneknek, és emlékeznek meg megmentőjükről, azonban ahogyan a sok esőzéstől és az időjárás viszontagságaitól az erdőben álló szobor is lassan elvesztette jellegzetes vonásait, megkopik a rajongás is szép lassan. A falusiak még mindig meleg szívvel gondolnak vissza a történetekre, és Hősként emlegetik őt, ám jónéhányan, talán a pap befolyása miatt, nem lehet tudni, de egyre kevésbé nézi jó szemmel azt, hogy vannak még olyanok a falu lakói között, akik még mindig tartják a hagyományokat, és járnak a szoborhoz imádkozni.



Fontos személyek a faluban

Roland Gilroh a bíró – Az akkori Bíró fia, 75 éves



Roland a Falu egyik legidősebb embere. Fiatalember volt már a Nagy Tűzvész idején, és apjától vette át a bírói stafétát. Keménykötésű férfi, fiatalkorában erős és délceg férfi volt, és kellő keménységgel, és megfelelő igazságérzettel irányította a falu ügyes bajos dolgait. Mára azonban az idő nem csak a testén, de az elméjén is nyomot hagyott. Mivel az ilyen kis településeken nem szokás senkit sem „nyugdíjazni”, ezért a bírói címet haláláig el fogja látni, még abban az esetben is, ha az ítélőképessége és emlékezete már nem az igazi. Roland felesége öt éve halt meg, sosem született gyermekük. Felesége halálával az öreg Bíró is elindult a lejtőn, és ugyan a falu lakói a gondját viselik, de az egykoron erős és feddhetetlen férfi már csak árnyéka önmagának. A szíve ugyan a helyén van, de meglehetősen mogorva és konok öregemberré vált, aki úgy érzi, kizárólagosan azok a döntések helyesek, amelyeket ő hoz. A falubeliek gyengéd szemethunyással élnek együtt az öreg kiállhatatlan jellemével, és az ügyeiket zömmel egymást közt intézik el, csak névleg adnak az aggastyán szavára. Ha a Kalandozó elbeszélget vele, és szóra bírja, sokat tud mesélni a falu történelméről, a Tűzvészről, Armanról, a Vándorról és az erdőben portyázó (immáron újra) veszélyt jelentő faemberekről, akik csak

a leghidegebb teleken bújnak elő, és szednek áldozatokat a falusiak közül.

Roland véleménye szerint Arman velejéig gonosz volt, ő legalábbis apjától így hallotta, és lányával együtt megérdemelte a pusztulást. A Vándorról ő is ugyanazt tartja, kiségitette őket a bajból, ám úgy véli rossz ómen az, hogy a faluban lakó hölgyek egynémelyike még mindig pogány rítusokkal tisztelg az emlékének. Úgy véli az egyetlen járható út az az erkölcsös tanítás, melyet a pyarronita egyház hozott a faluba, és nem nézi jó szemmel a pogány kicsapongásokat. Valószínűleg a lelke mélyén tart tőle, és nem szeretné, ha a múlt, és annak eseményei bármilyen módon manifesztálódnának a jelenben. Úgy gondolja a Rochaleák visszatérő fenyegetése is ezekkel a pogány szertartásokkal vannak kapcsolatban, és mivel élénken emlékszik az ötven évvel ezelőtti támadásukra, őszintén fél tőlük.

A Kalandozóknak fel kell készülnie, hogy Roland makacsul csak a saját véleményében hisz, nem hajlandó más véleményt elfogadni, s aki vitába száll vele, nem ér el semmit, érdemesebb ráhagyni a dolgokat. Van egy szolgálónője Hama, egy határozott, ám igen kedves vonású fiatal harmincas hölgy, ő viseli gondját Rolandnak, és általában szelíden segít elsimítani a bíró és más emberek közti vitákat. Kedves és határozott nő, tökéletesen kezeli az öreg összes kekeckedését, sokat segíthet megérteni Rolandot.

Ingrid Hazakiel – Az ő nagymamája találkozott a Vándorral, 17 éves

Ingrid azon kevesek egyike a faluban, aki még tartja a Vándor kultuszát. A nagymamája volt, aki kislányként találkozott a Vándorral azon a nevezetes éjszakán, és az ő idejében emeltek szobrot neki az erdőben, ahová akkoriban a falu lakói a kegyeletüket, s hálájukat mentek leróni. Mára már csak kevesen tartják ezt a szokást, Ingrid az utolsók közt van. Úgy véli, a Vándor kultuszát életben kell tartani, hiszen csak ez ad reményt és kitartást, különösen a nehéz időkben ennek a falunak. Szentül

hiszi, hogy a történet minden sora igaz, amely a Vándort igazolja. A Rochaleákról ő sem tud többet, mint a falu lakói, kicsi korában a nagymamája sokat mesélt neki a régi időről, és mivel fél, egyre kevésbé jó szívvvel merészkedik az erdőbe a Vándor szobrához, ám még mindig erősebb benne a hit és a bizalom, semmint a félelem, bár ez talán fiatal korának is köszönhető. Az utóbbi időszakban már amúgy is titkolja, hogy kijár, hiszen a pap és a bíró sem nézi jó szemel eme szokását.



Ingrid egyébként egy rendkívül szép és kedves fiatal lány, aki készséggel igazgatja el a Kalandozókat a faluban, sokat segíthet nekik. Mindenképpen szeretne összebarátkozni velük, rajong értük a nagymamája meséi alapján a Vándorhoz hasonlítja őket, és kivezetheti a Kalandozókat a szoborhoz.

Remiel Forhtok, Krad pap - Negyedik generációs, negyven éves, 10 éve él a faluban



Remiel Forhtok a falu papja. Bölcs, és megbízható ember hírében áll, feltett szándéka ténylegesen segíteni az itt lakók életét és mindennapjait, ám bizonyos dolgokat ő sem néz jó szemmel. Műveltebb ember révén nem hiszi el a pletykákat, amelyek a kastélyról és a szellemekről, élőholtakról keringenek, sőt az egykori várúrról keringő gonosz rágalmaknak sem hajlandó hinni. Úgy véli, sokkal kevésbé misztikusak és elferdítettek a történetek, mint ahogyan azok a köztudatban élnek. Tőle megtudhatnak egyet, s más (de nem eleget ahhoz, hogy reális képet alkothassanak, épp csak annyit, hogy a Kalandozók érezzék, valami nem úgy történt, hogyan a falulakók állítják) a falu és a Várúr eredeti múltjáról. A Rochaleák problémájáról ő is óvatosan beszél, aggasztják a történetek, de mivel ilyen lényekkel Yneven kevés alkalommal lehet találkozni velük, megoldást Remiel sem nagyon tud vázolni a gondra, bár abban sem bízik, hogy egy Vándorhoz hasonló alak (jelen esetben a Kalandozók akár), meg tudná

oldani ezt a problémát. Józan életű és hívő ember révén elég rossz szemmel nézi a különféle természetkultuszok gyakorlásának maradványait, ezek közt a Vándor szobrának imádatát is.

Tarok a Fogadós – A falu másik nagyöregje, sokat látott vén róka, az akkori fogadós fia

Tarok, a fogadós a falu másik vén rókája. Itt volt a Nagy tűzvész idején is, ő üzemelteti a **Vörös Nap Fogadót** a Falu főterén, amely egykoron az apjáé volt. Ő sokat tudhat mindkét kegytárgyról, és azok múltjáról, amelyet esetleg a Kalandozók kereshetnek, akár konkrétan is, ami alapján nagyjából be tudják határolni, hogy mik lehetnek azok, és hol vannak a kastélyon belül. Tarok sokat tud a helyiekről, és a környező vidékekről is, hiszen az ide betérők sok dolgot osztnak meg vele. Ő maga ritkán hagyja el a fogadó környékét, de a hírek mégis nála összpontosulnak és folynak tovább. Van egy fia is, Thuzald, aki apjának segít vinni a családi vállalkozást, egy napon ő veszi át majd a stafétát a Fogadóban. Tarok egyébként egy magas nagydarab tagbaszakadt ember, akin látszik, hogy fiatalkorában igazi „Erős ember” lehetett. A lelke is ehhez méltóan kőkemény és sziklaszilárd, de közösségi ember révén jól megérti magát másokkal.



IV. Az erdő titkai

*„Elementek messze, mert ott a szívekbe nem költözik a tél
a vándor s a darvak most mind arra várnak, hogy elmúlik a dér
s újra visszatérnek a lángok a fények
szívünkbe új remények mind visszatérnek
régem elfelejtett emlékek égnek
ha a tavasz közelít”*



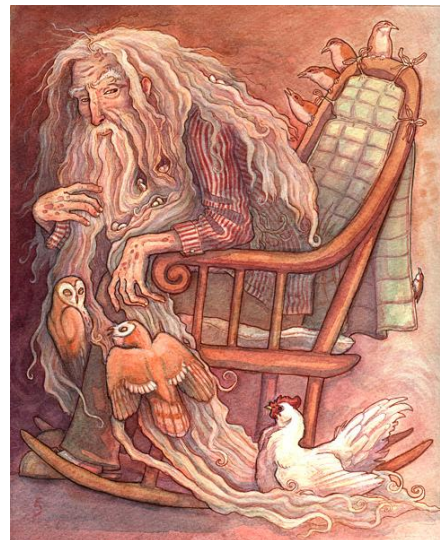
Megismerkedvén a faluval és annak lakóival, a kalandozók hosszabb felfedező útra indulhatnak a környező erdőségekben. A fák téli szendergésükre készülve javarészt már elhullatták lombjaikat, a levegőt belengi az oszló avar és a távoli házak füstjének illata. A zsúfoltan álló bükkfák 25-30 láb magasak, a köves talajt korhadék, hófoltok és mohák tarkítják. A hőmérséklet az évszakhoz képest meglepően hideg, időjárás-képzettséggel pedig a tornyosuló tömött felhőket nézve kiadós havazásra lehet következtetni. A vidék meglehetősen egyenetlen, a ritkán járt erdei utak omladékos, meredek

hegyoldalak, görgeteges lejtők és szűk szurdokok mentén kanyarognak, melyek mentén kőrisek, hegyi szilek, juharok és hársak kapaszkodnak az életető fény felé. A rengeteg mindazonáltal nyugodt és csöndes, kissé melankolikus hangulatot áraszt, a messzeségből időnként fakopáncsok és baglyok hangja visszhangzik. (Erdőjárás-képzettség hiányában a csapat könnyen eltévedhet, hacsak nem hozott vezetőt a faluból.)

Az erdőségekben kóborolva az alábbi helyszínekre bukkanhatnak:

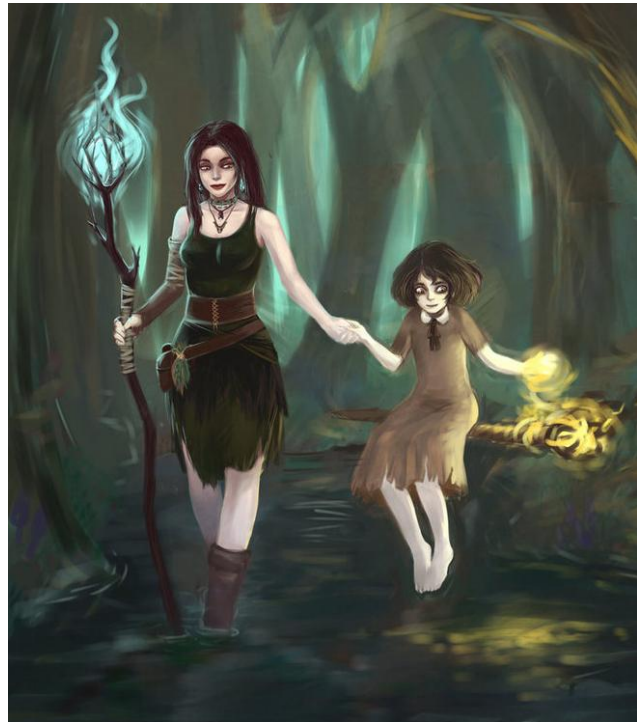
Berkenye apó kunyhója

Az öreg remete és vajákos már maga sem emlékszik pontosan, mikor választotta az erdő csöndes magányát a „nyüzsgő” falusi élet helyett. Hosszú ősz szakállába fonva rozmaringot és levendulát hord, medveszörből készült kabátjában pedig egy mókuscsalád lakik. Apró házikója roskadásig tele mindennemű szárított és frissen szedett növényvel, melyek gyógyító főzetek és mérgek elkészítésére egyaránt alkalmasak, mindemellett számos madárral osztja meg otthonát. Ügyesbajos dolgaikkal a falubeliek is gyakorta felkeresik, ő pedig készséggel fogadja a jövevényeket. Kellemetlen szagú és borzalmas ízű gyógyteával (k10 óráig kettővel növeli az Állóképességet) és száraz süteménnyel kínálja őket, miközben össze-vissza fecseg az erdő teremtményeiről, a fákról és az időjárásról. Csapongó beszámolójából kiderülhet, hogy az erdőben különös lények bukkantak fel, akiket ő csak rossz szellemeknek nevez. Maga is emlékszik még ifjúkorából a rochaleákra és a vár pusztulására, bár akkoriban még egyszerű földművesként dolgozott. Elmondhatja, hogy a katasztrófát különös égi jelenségek előzték meg (az üstökös megjelenése), a rochaleákról pedig úgy tartja, maga az Erdő küldte őket a várur gonoszsága felett érzett felháborodásában. Ugyan nem beszél róla nyíltan, de ő is eljár néha a Vándor szobrához, hogy lerója tiszteletét, mint az Erdő és a természet megbékítője, s a sanyargató földesúr elűzője előtt.



Vadászház

A vár urának valamikori vadászházában most két boszorkány lakik – az idősebb Gerda és tizenéves védenca, Letícia. Abban a reményben húzódtak meg itt, hogy távol maradhatnak az egyház és a kalandozók zaklatásától, és Gerda minden erejét az ifjú tanítvány kiképzésére fordíthatja. Persze ügyelnek a látszatra, a várúr távoli leszármazottainak adják ki magukat, mint özvegyasszony és lánya. Ránézésre fura, vidéki hippik benyomását keltik: hajuk fonatokba rendezve, öltözetük színes és megannyi különös, házilag készített ékszer díszíti a testüket. Alapvetően barátságosak, ám ha a csapat tagjai meggondolatlanul viselkednek, könnyen tűzgejzirek formájában adhatnak hangot nemtetszésüknek. Letícia lelkesen tiszteli a természetet, s egyébként jó barátságban áll a nála néhány évvel idősebb Ingriddel. Ez elmúlt nyár óta közösen járják az erdőt és időnként áldozati ajándékokat helyeznek el a Vándor szobránál. Beszámolhat



arról is, hogy egy alkalommal növénysszedés közben ő is látott a távolban a lomhán mozgó, rémisztő megjelenésű órást, s Gerda ezután határozottan megtiltotta számára, hogy az erdőben bóklasszon. Az elmúlt hetekben a szoborhoz is félt kimenni, legfeljebb barátnőjével találkozik a falu szélén.

Barlangok

A természet alkotta földalatti járatrendszerben kialakított búcsújáró hely fogadja itt a zarándokokat és az elvonulni vágyókat – a hely a spirituális elmélyülést és a lelki elcsöndesedést szolgálja. A hívő egyetlen lámpást kap a barlanghálózatot vigyázó Dreina papoktól, majd csaknem tíz kilométer hosszan kóborolhat az éjsötét járatokban, mígnem körbeér. Eltévedni nem lehet, tekintve, hogy a leágazásokat gondosan lezárták. A „túra” díja nincs megszabva, mindenki lelkiismerete és anyagi helyzete szerint adakozhat a Dreina szobra előtt elhelyezett perselybe. A helyi papok jól ismerhetik a Vándor legendáját, és úgy gondolják, hogy személyét a mai napig is vallásos jellegű, babonás tisztelet övezi a környező falusiak körében. Ha a különös eltűnésekről faggatják őket, elég szkeptikusnak mutatkoznak, jobbra Dölyfös Dunbold rablóbandájának tevékenységére gyanakszanak, a falusiakat pedig tudatlan, hiszékeny népségnek tartják, akik hajlamosak minden szóbeszédnek hitelt adni.

A Vándor szobra

Hosszabb-rövidebb barangolásuk során a kalandozók egy elhagyatottnak tetsző, finom köddel fedett, hóval és sárgás fűvel borított tisztáson rábukkanhatnak a Vándor szobrára. Az emlékmű vonásait láthatóan megviselte az idő, a fa néhol korhadt és repedezett az évszakok váltakozásának hatására, hátát moha, lábát kapaszkodó borostyán takarja. A sejtelmes arcú, csuklyát viselő alak sajátos kisugárzással bír, melyre mágiahasználók érzékenyen felfigyelhetnek: az asztrális síkon különös rezgést bocsájt ki magából, mely arra enged következtetni, hogy valamiféle szakrális tiszteletnek örvend. A szobor talapzatán pár hervadt virág és némi száraz áldozati étel hever, melyet néhány hete helyezhetett itt el valaki. Ha még nem jártak ott, nyomolvasás segítségével eljuthatnak a Vadászházba, de akár Ingrid otthonába is.

Godoni romok

Felkaptatva egy nagyobb hágón egy természetesnek tűnő sziklás kilátón találhatják magukat, ahonnan nagyszerű panoráma nyílik a környező tájra. A helyszínen körbenézvén azonban hamar megállapíthatják, hogy e sziklák valójában emberkéz alkotta falak maradványai, melyeket vastagon belepett a föld és a növényzet az évszázadok múlása során. Tüzetesebb vizsgálódást követően az ódon faragványok, elmosódott feliratok és az időjárás által tompára koptatott szimbólumok által bizonyosságot nyerhetnek a dűledékek ősi, godoni eredetére. Amennyiben a varázsló a társaságukban van, úgy kijelenti, hogy ez tűnik a legideálisabb helynek a hamarosan érkező üstökös megsemmisítésére. Szétnézvén a környező dombok és hegységek közt hamar megakadhat a tekintetük egy jellegzetes, kopár fennsíkon, melyen egy hajdan volt vár romjai állnak: az épületet láthatóan nem ostrom, vagy mágia okozta csapás tette tönkre, sokkal inkább úgy tűnik, egy hatalmas tűzvész pusztította el. Ennek ellenére az üszkös falak még sok helyütt állnak, s egyes épületrészek is viszonylagos sértetlenségben vészelték át az elmúlt emberöltőket.



Az elpusztult vár



Ha a hegyről alászállva megközelítik a vár maradványait, közelebb érve felfigyelhetnek a tűz okozta pusztítás nyomaira. A sziklát és köveket még most is számos helyen vastag koromréteg fedi, a környező fák közül pedig sokaknak csak elroncsolt törzse maradt meg, noha némelyikük már új hajtásokat és ágakat hozott. A falak fenyegetően magasodnak fölénk, a környéket nyomasztó csend üli meg, az ablakok és boltívek mögött sötétség honol. Ha kicsit kutakodnak a romok és a törmelék közt, egy ódon

kinézetű medálféle kerülhet elő, a hozzá tartozó láncsal. **(Javeának, Godon ősi istenségének szimbóluma ez, akit a lélek őreként, a szellem vigyázójaként és az egek isteneként tiszteltek – PPL2 142. o. Mivel fontos tárgyról van szó, érdemes lehet mintegy véletlenszerűen is a kalandozók elé vetni.)** Amennyiben a csapat éhezi a harcot, elképzelhető, hogy néhány napja befészkelte ide magát egy kisebb útonálló csapat, akik nem feltétlenül nézik jó szemmel a betolakodókat. Túlélőik pedig babonás félelemmel beszélhetnek a vár alatt húzódó alagutakról, ahová lemerészkedett ugyan egy-egy társuk, de soha senki nem tért vissza onnan.

A vár belső csarnokából nyílik az út lefelé, az építmény alatt meghúzódó járatokba. A lépcsősoron lefelé haladva borzongatóan hideg huzat csapja meg a betévedő kalandozót, alul pedig egy rozsdálló rács zárja el a bejáratot, melynek lakatját évekkal ezelőtt feltörték. Odalent teljes a sötétség, a folyosókból időként mormogás és rémisztő hangok hallatszanak, melyek elcsigázott sóhajoknak vagy távoli kiáltásoknak tűnhetnek. Az alagutakat masszív terméskövekből emelték, a falakat pókhálók és ritkás penészfoltok tarkítják, a plafonon itt-ott téli álmukra készülő dermedt denevérek lógnak. Jártukban-keltükben a kalandozók figyelmeseknek lehetnek az árnyak különös játéka és a sötétből érkező aggasztó neszekre, bár nem tudhatják már egyértelműen eldönteni, hogy valóban a vár népének kísértetei motoznak –e körülöttük, vagy pusztán képzeletük tréfálja meg őket a faluban hallott mendemondák alapján. A pinceszint leírását a mellékelt térkép szemlélteti.

Helyszínek:

1. Lépcső: itt jutnak le a földalatti járatokba.
2. Borospince: a vár mindenkori urai itt tartották jobban és kevésbé jobban sikerült boraikat. A hordók többsége szétrohadt, a helyiséget erjedés bűze lengi be.
3. Sírkamra: a nemesi család temetkezési helye. A holtak a közelgő meteorit hatására mostanában elég nyugtalanok, ha piszkálják a szarkofágokat, könnyen a kalandozókra támadhatnak. (Bestiárium 97. o. – zombi)
4. Egy „jobb” napokat látott kínzókamra az ellenségek kivallatására, jelenleg több száz pók lakhelye. Az egyik kárpadon egy hajdani rablógylkos magányos csontváza árválkodik.
5. Raktár, tele ládákkal, dobozokkal, hordókkal és szekrényekkel. Sikeres szerencse dobás esetén különféle hasznos felszerelési tárgyak kerülhetnek elő. (Kötél, lámpás, fáklya, olaj, tűzkő, takaró, sátor, kulacs, stb.)
6. Egy kút, melynek alján még most is van némi víz. A mélyben egy magányos vízimanó lakik, aki ha felzavarják a vizet, dühösen feljön, és az ismeretlenekre támad. (Bestiárium 210. o)
7. Kovácműhely, mely némi takarítás után akár használható is. Az állványokon rozsdálló rövid- és hosszú kardok, kis- és közepes pajzsok állnak.
8. Börtön. Rothadó matracok és szalmazsákok, eldobált ruhák, pókhálók, üres borosüvegek, döglött patkányok, száraz ürülék és némi ételmaradék teszi otthonossá.
9. Étkező és tanácsterem, az asztalokon mindenféle kacat, térképek a környékről, feljegyzések a rochaleákról, nyilvántartás a rabokról, a várúr feldúlt levelei anyósának.
10. Szoborcsarnok a család jeles felmenőiről. A középen álló amorf figura valójában kőgölem, (Bestiárium 108. o) aki a 4-es számú csapda aktiválása esetén a kalandozóknak ront.
11. Az Őrzők Csarnoka és a Vándor Zsákjának emelvénye.

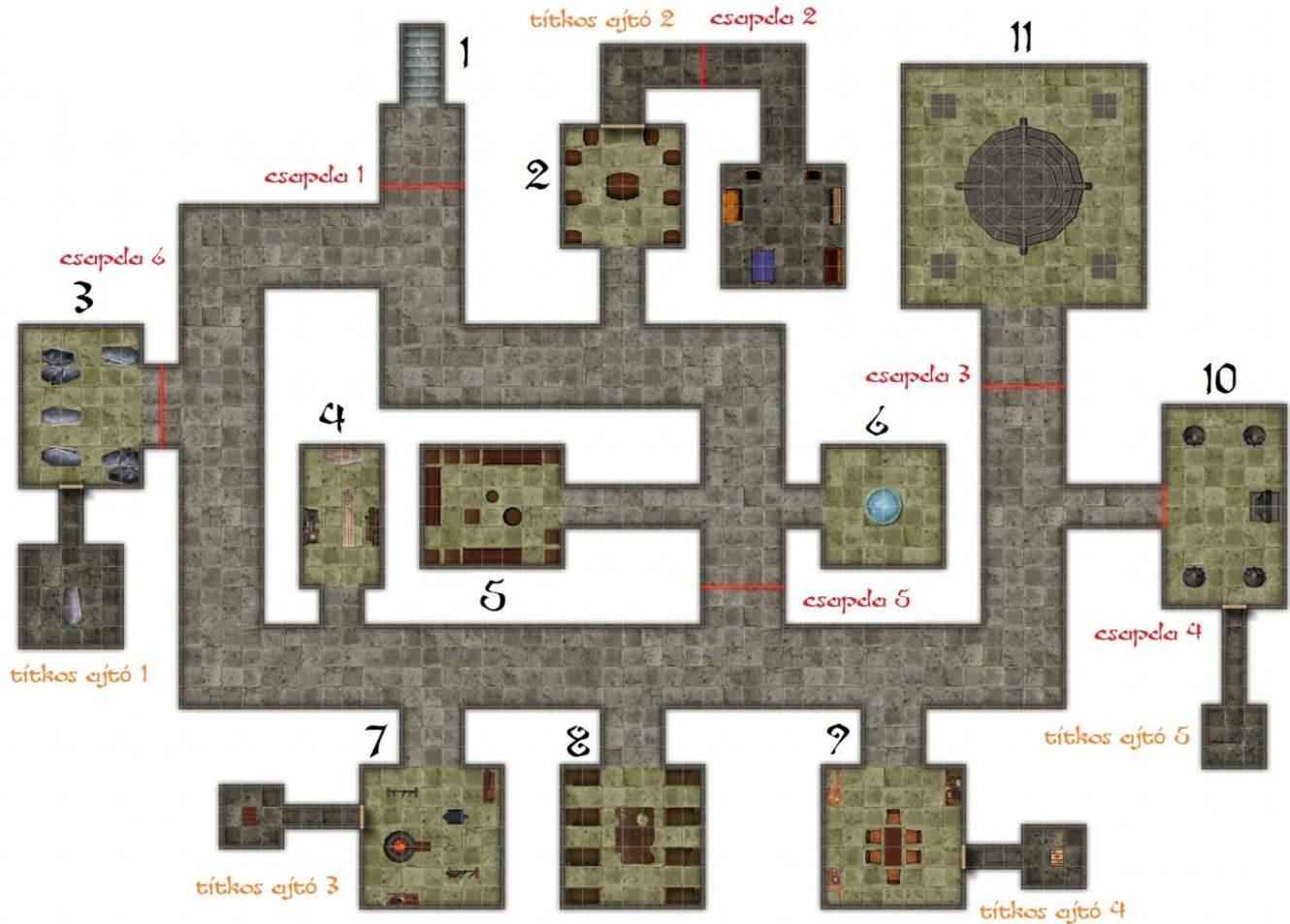
Titkos ajtók:

1. A sírkamra egyik fali domborművét megmozgatva egy belső, titkos kriptához juthatnak, ahol a vár építőjének múmiája alussza örök álmát. Legalább is mostanáig, mivel a betolakodók érkezése fölötti haragjában zsémbesen kel ki szarkofágjából. (Bestiárium 89. o)
2. A borospince egyik hordójának csapját megtekerve egy beépített mechanizmus lép működésbe, mely eltolja a falba épített rejtekajtót. Mögötte a várúr titkos dolgozószobája található, melyet átkutatva k10 arany lelhető fel. Itt űrzi többek közt személyes emlékeit a feleségétől, valamint megtalálhatják a majorság költségvetését részletező feljegyzéseit is, melyekben valóban fellelhető a rochaleák érkezése miatti kényszerű adóemelés nyoma. A szekrényekben és fiókokban különféle birtoklevelekre és a környező uradalmakkal kötött szerződésekre lelhetnek.
3. A kovácműhely egyik robosztus szekrénye mögött átjáró rejtezik egy lelakatolt ládához, mely két 3 Ép-s gyógyitalt és egy 15 Mp-os hatalom amulettet tartalmaz.
4. Az egyik vaskos falikárpit takarásában kicsiny folyosó húzódik, melynek végén egy szűk raktárhelység bújik meg. Az itt található ládában feltehetően ajándékba kapott, vagy annak szánt ékszereket, használati tárgyakat találhatnak, ezek becsült értéke összesen 5 arany. Található itt továbbá egy Sebezhetetlenség itala (Első törvénykönyv 388. o) mely 10 SFÉ értékű védelmet nyújt a tűz ellen.
5. Az egyik fali szobor karját megmozgatva titkos átjáró tárul fel, mely egy kis szentélyhez vezet. Egy emelvényen a család valamely távoli ősének hagyatéka, egy mágikus lovagi kard található. (KÉ: 4, TÉ: 12, VÉ: 10, Tám: 1, Sebzés: 2k6+4)

Csapdák:

1. A nyomásra érzékeny padlólapok aktiválják a szemközti falba rejtett kirepülő dárdahegyeket, melyek 2k6 sp sebzést okoznak.
2. Egy kifeszített drót hatására a plafon irányából faltörő kos gyanánt egy hatalmas, felfüggesztett gerenda lendül előre, elsodorva az elől állókat. (3k6 sp)

3. A padlólapra lépve beszakad a kövezet, a 10 láb mélyen lévő karók pedig 40% eséllyel nyársalják fel az áldozatot. (4k6 sp)
4. A kifeszített damilt átszakítva a szemközt álló kőgölem életre kel.
5. A folyosószakasz elején és végén két vastag vasrács ereszkedik le a plafonból, rabul ejtve a közepén állókat.



Átverekedve magukat az akadályokon a csapat tagjai eljuthatnak az Őrzők Csarnokába, akik a Vándor Zsákját vigyázzák. A padlón az elmúlt időkben bemerészkedő kalandorok és fosztogatók csontjai hevernek, a boltíves kapu fölött vésett idézet olvasható Od, a híres déli költő tollából:

*„Kik meg nem halhatnak soha,
Őzött elevenek és holtak,
Szívek távoli mosolya,
Reátok néz, aggódva, árván,
Őrzők: vigyázzatok a strázsán.”*

Az Őrzők a bestiáriumban leírt értékekkel és tulajdonságokkal rendelkeznek (89.o). Nem muszáj azonban feltétlenül harcba bocsátkozni velük, amennyiben a kalandozók valamelyike látható helyen viseli Javea medálját. Így, ha értelmesen próbálnak közelíteni hozzájuk még beszédbe is elegyedhetnek: a két élőholtat véget nem érő kötelességének teljesítése közben ugyanis mardosó honvágy gyötri letűnt hazájuk iránt. Amennyiben a kalandozók valamilyen módon képesek asztrálishan hatni rájuk, megidézve a godoni birodalom emlékét (bárd mágija által, legendák előadásával, vagy valami emléket hozva a hegyormon talált godoni romokból), úgy az Őrzők hálából szabad utat engednek a Zsák felé, bár figyelmeztetik őket, hogy „ennek a zsáknak a mélye olyan titkot rejt, mely az egyszerű halandó számára föl sem fogható”. Amint kinyitják a zsákot, az fekete lyuk gyanánt szippantja magába a karaktereket, akik a mágia hatására néhány órára az eszméletüket is elveszítik.

V. A Vándor színre lép

*„Jöjj vissza vándor
Hozd vissza szívünkbe a nyár édes ízét
Erdők lombját és a rét tarka színét
Hozd el szívünkbe a nyár melegét”*

Ébredés

Egy börtöncellában térnek magukhoz, amit nem is oly rég akár láthattak is, ha a romvár alatti kazamatákba merészkedtek. Bizony ez ugyanaz helyszín, csak jónéhány évvel korábban (40 év). A zsák visszarepítette őket a vész, a csontig ható és legendásan kemény telek, a Dúlás idejére. A vándor és az ő történetének idejébe. Ehhez mérten a cellák ugyan ott vannak ahol saját idejükben láthatták, a rothadó matracok és szalmászsákok is stimmelnek, a döglött patkányokból van talán egy kicsit kevesebb, mivel itt még inkább élnek ezek a jószágok. Illetve persze az egésznek azonnal megvan az a bizonyos használatban lévő kipárolgása. Az emberi testek és az ürülék szaga. Három másik illető tartózkodik még rajtuk kívül a helyiségben, három fiatal-középkorú férfi gubbaszt, három külön cellában. A játékosoknak megvan minden felszerelési tárgyuk - ebből is látszik, hogy ők nem rabként kerültek ide, hanem valami térbeli anomália által -, kivéve a zsák. A mágikus tárgy nem ugrott velük, így azzal nem is tudnak innen szabadulni, saját kútfőből kell orvosolniuk a problémát, bár ez a felszereléseik birtokában talán nem is lesz olyan nehéz.

A három idegen alak nem más, mint a Vándor. Egészen pontosan ők a fentebb említett csapat kalandozó, akik a vidékre tévedtek, a Dúlás elől menekülve, és kapva kaptak az alkalmon, mikor a helyiek panaszkodását hallgatva elhatározták, hogy megleckéztetik az urat. Legalábbis így szólt a történet a faluban, a játékosok érkezésének idején. A valóság kicsit más. A három idegen valóban a Dúlás elől menekült, sőt leginkább a farkukat behúzza iszkoltak el. Ők a Maldon testvérek, Eris, Elorand és Ferous, egy elszegényedett, pyar kismemesi család semmirekellő fiúgyermekai. Apjuk utolsó próbálkozása a család becsületének megőrzésére az volt, hogy fiaival és néhány megmaradt talpasával, hadba indult a kráni erők ellen. Ám ezek a becstelen fattyak - a gyávaság és a léhaság mintapéldányai mindhárman - a nomád sztyeppék határán faképnél hagyták az apjukat és a sereget, midőn az első félaquir hadtestparancsnokkal szembekerültek. Bó köpenyek alá rejtve arcukat iszkoltak az ismert birtokok határáig, s azon is túl. Ez persze az ő előadásukban messze nem így hangzik. Hiszen ők az utánpótlásért küldött különítmény, akik épp toborzó úton vannak a környék birtokai közt, hogy minél több fegyverforgatóval az oldalukon vethessék magukat újra a csatába. Persze meséjük igen gyenge lábakon áll, és egy hadviselt személy, aki követi az eseményeket könnyen átlát a hazugságukon, és valódi énjük rögvest felsejlik. Arman al Torrane, a vár ura (ő a falusiak meséjének másik szereplője), ezért börtönből is vettette a csaló szélhámosokat, amíg ki nem derül, hogy kifélék valójában. Ebben a döntésében persze jelentős szerepe volt annak is, hogy lánya láthatóan elolvad a három szélhámos jelenlétében, így igen könnyű préda lenne akármelyikük számára. Az pedig, zavaros idők, Dúlás ide vagy oda, mégis csak becsületsértés lenne, ha hagyná a lányát ezeknek a szélhámosoknak a karjai közé hullani. Náluk természetesen nincsenek sem fegyverek, sem páncélzat, sem pedig egyéb használati tárgyak, hiszen ők valódi rabok itt, nem pedig potyautasok, mint a játékos karakterek.

A Vándor Zsákja

A Vándor Zsákja valójában a kastély és a vándor legfontosabb, utolsó öt órájának idejére repíti vissza őket, minek is a végén megérkezik az üstökös a térség felé, majdan a kastély, és vele együtt minden tudás a rochaleákról a tűzvész martalékává válik. Az ittlétük ideje tehát limitált, és szorosan köthető az üstököshöz. Az 5 óra leteltével az anomália megszűnik, az idő pedig visszarántja a kóborlelkeket oda ahová valók. Érdemes tehát a KM-nek figyelni az óráját, hogy valóban limitált legyen a rendelkezésükre álló idő. (a játékosokkal az üstökös távolságával lehet éreztetni a hátralévő időt, esetlegesen,

ha sokat hallották a mesét a faluban, akkor emlékezhetnek, hogy a történet szerint, a vándor érkezése után néhány órával már lángokban áll a vár több épülete). Egy játékban eltöltött órára, maximálisan fél valódi órát javallunk (az így is 2,5 óra játék lesz tisztán), persze ezt a KM a történepektől, és a játékosok stílusától függően felülbíráhatja (főként, ha sok az Off).

Az Errabundus



Az Errabundus néven ismert üstökös az, ami a múltban is a völgy felett jár, és a játék kezdetén a jelenben is ugyanezt teszi, mindössze 40 év eltéréssel. Ez is azoknak a godoni eredetű idő és térmágikus védműveknek köszönhető, amik a környéken nyugszanak, de senki sincs már, ki emlékezzen rájuk. Ez rángatja vissza az üstökös is néhány évtizedenként, mintegy csapdába ejtett állatot. Az üstökös érkezte pedig magával vonzza a rochaleák tömeges érkezését, mivel ezek, a csontig ható, emberek által már alig elviselhető hidegben érzik

igazán otthonosan magukat. A játék mindkét idősíkjában borzasztóan kemény tél elébe néznek hát az itteni népek, ez az, ami az üstökös érkezését kíséri, és ez az, amiért a vész (a rochaleák) visszatérnek 40 év eltéréssel.

A Vándor

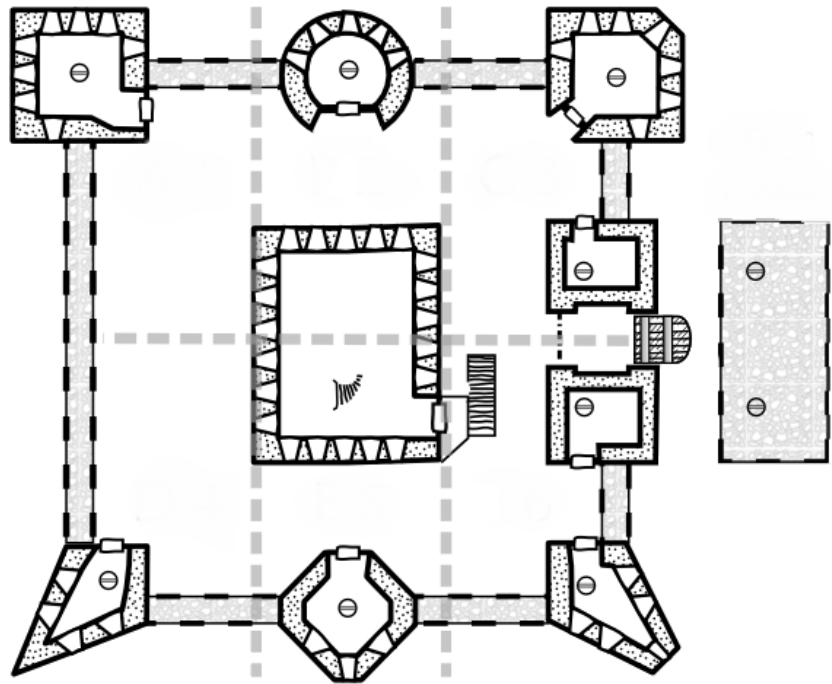
Az ő személye egy rejtély. Eredetileg a három testvér közül az egyikből válik a vándor, ugyanis csak egyikőjük jut ki élve, és ő persze nyomban javára fordítja a helyzetet, hisz a falubéliek közül senki sem tudja az igazat, a várbéliek pedig... nos, a holtak ugye nem beszélnek. A vándor legendája tehát valóban egy elferdített mese csupán. Eredetileg ugyanis az történik, hogy ez a három jómadár valahogy kijut a cellájából (telebeszélük az őrt, esetleg rejtezik még náluk némi dugi szerencsearany, amivel lekenyerezhetik), és nyomban az al Torrane lányért sietnek, hogy megszöktessék. Igen ám, de a lány nem tud választani közülük, és mivel a rochaleák lassan de biztosan özönlnek elő a környező erdősségekből, ezért azt a kitétel szabja, hogy amelyikük megszerzi a vadász tornyából a rochalea mérget (lásd. később), annak lesz a kedvese. Ez a három balfácán pedig, miközben igyekeznek egymáson áttaposni, felgyűjtják az egész várat (szintén lásd később). Végül egyikük csodával határos módon megússza (ha fontos, hogy ki az dobd ki K3-al). Ez az eredeti forgatókönyv. De! Mivel a vándor személye nem fix, ezért az újdonsült szituációban akár a játékosok valamelyikéből is válhat a vándor (ez esetben a szobor, a jelenükben elkezd rá hasonlítani). De azon a ponton, hogy a játékosok elkezdnek ténykedni a - múltbéli - várban, a történet elég sok ponton megváltozhat. De ne feledjük tehát, hogy a játékosoknak limitált idő áll rendelkezésére!



A vár

Maga egy kellemes méretű katakomba rendszerrel megáldott (térképe azonos a jelen idejű várrom alatti kazamatáival), nem túl nagy, ám masszív és jól védhető erőd, egy sziklaszirtekkel és szakadékokkal határos fennsíkon. Központi épülete a kastély, a tulajdonképpeni élettér – ahová a kazamatából is fel lehet jutni –, egy négyemeletes, ám szintén nem túl nagy alapterületű épület. Ezenkívül hat torony határolja – amiből az egyik a volt vadászé (ez még később fontos lesz) –, valamint egy tekintélyes védműként is funkcionáló várkapu. A kazamatarendszer a fent ismertetett részekből áll, azzal

a kivétellel, hogy itt természetesen az egyes részek aktív használatban vannak. Fontos: a Vándor Zsákja nincs az őrzők által védet teremben – ez a múltban amúgy is le van zárva egy tekintélyes méretű acélveretes kapuval –, mivel a várúr csak a vár menthetetlen pusztulását látva helyezi azt el itt, az őrzőkre bízva ezzel.



Arman al Torrane

A Torrane várkastély és a környék teljes jogú ura, ősz és erősen kopaszodó, igen magas (2m+), vékony, ám izmos pyar férfi. Látszik rajta, hogy nem veti meg a katonáskodást. Kötelességtudat, fegyelem, erő, és becsület mindennél előrébb való számára. Bár jó ideje nem volt már része valódi ütközetben (hisz a Dúlás marka ezekre a vidékekre nem ér el), de szakértő szem ránézésre megmondja róla, hogy kardja bizton áll még most is a kezében. Lányát Salinát nem tartja túl sokkra, hisz ő csak egy nő, akit lehetőleg egy megfelelő férjhez kellene adni, hogy ezáltal megjelje sorsát és kötelezettségeit. Ám természetesen becsületéért bárkivel öltre menne. Illetve van egy kevésbé hangoztatott dolog is a család életében. Ami, vagy pontosabban aki Vilminus al Torrane, Arman apja. Noh, ő éppenséggel egy Hatysa (lásd. bestiárium 83. oldal), és a kastély egy mágikus pecsétekkel elzárt tetőtéri szobájában „éli” mindennapjait. Hogy miért lett az ami, az nem egészen világos – *Arman az üstökös érkezésére gyanakszik* -, de az bizonyos hogy a nemrég elhunyt öreg Vilminus nem lelt békét a halálban. Armannak pedig – akármilyen katonás jellem is – egyelőre nem volt lelkierője véget vetni apja létezésének. Vilminus most egy üres szobában ücsörög (mivel a Hatysa kizárólag mágikus vagy légies tárgyakat képes megérinteni, ezért nincs szüksége túl sok tárgyra), és bámul naphosszat kifelé az ablakon. A vadász hozott neki rendszeresen vadat, akinek az életerejéből lakmározhat, de mióta őt elragadták a rochaleák, azóta az étkezése kicsivel rendszertelenebb. Ezért ha esetleg a JK-k ráakadnak és botor módon valahogy feltörik a szoba kétszárnyú ajtaját, akkor az öreg Hatysa nagyon is szívélyesen fogadják őket.



Történések a Torrane várban

(maximális idő 5 óra, ami max. 2,5 valós idejű órával egyenlő)

- A játékosok kijutása a börtönből és a kazamatából biztosan nem lesz minden ellenállás nélküli, ámbátor ne hagyjuk, hogy az idejük nagy része ezzel teljen el, hiszen akkor esélyük sem lesz másra. Az örök hajlandóak lehetnek utána járni a furcsaságnak – mármint hogy hogyan kerültek ide a JK-k -, hiszen ők is tisztában vannak vele, hogy ilyen foglyaik nincsenek. Adott esetben a várúrért küldethetnek akivel lehet kommunikálni. Ha esetleg náluk van a Javea szimbólum a Godoni romok részéből, akkor azonnal a várúrhoz vezetik őket, aki szintén értetlenül fog állni a dolog előtt, hiszen az egy egyedi és régi családi ereklye, ami az ő birtokában van (és valóban ott is! van). Ez a pont lehet az, ahol hajlandóvá válik egészen képtelen történeteket (pl. időutazás) is meghallgatni. Egyéb esetben, a játékosokra van bízva, hogy mivel próbálják meg



magukat kibeszélni. Egy biztos, hogy a várúr ideje véges – hiszen nem elég hogy háborúban állnak Kránnal, még ezek a fene rochaleák is gyülekeznek a környező rengetegben -, ezért felesleges fecsegésbe nem megy bele. Ha nincs a játékosoknál a medál, és nem tudnak valami épkezláb szöveggel előállni, akkor ott hagyja őket.

- A három jómadár, Eris, Elorand és Feros természetesen nem fog a hátsóján ülni, a Jk-kat is megpróbálják majd rábeszélni, hogy engedjék ki őket, hiszen a haza sorsa is múlhat rajtuk és/vagy a szerelem várja őket odafent (hogy egészen pontosan melyiküké az nem világos). Ha nem kapnak segítséget, akkor megpróbálnak kijutni maguktól.
- A kastély kis könyvtárában két fontos könyvre is lelhetnek. Az egyik az konkrétan egy Bestiárium. A vár ura szereti a használható információkat gyűjteni, főleg ha harcászati előnye is származhat belőle. Ebben már pl. a Rochaleáknak is utána lehet nézni, és máris megtették az első lépést a vész elhárítására. A másik Ostrom Therion – Befalazott Palota című munkája. Ezenkívül elsősorban katonai és harcászati olvasmányok találhatóak (hadműveleti cselek, hadrendi formációk, hadvezetési ismeretek), illetve a történelem és a vallásismeret gyarapodására szolgáló iratok.
- Rábukkanhatnak az öreg Hatysára a padláson...
- A várat ostrom alá veszik a Rochaleák. Pusztá acéllal nem sok esélyük van ellenük de: Egyrészt a Bestiáriumból megtudható, hogy a tüzet és a forróságot nem kedvelik (mivel a fagyot kedvelik), ámbátor ezzel még a különleges bőrük nyújtotta védelmen nem jutnak át (hiszen azt tűz ellen is át tudják rendezni). Viszont a nemrég elhunyt vadászmeister épp egy olyan mérgező dolgot dolgozott, ami képes blokkolni a lények testében e folyamatokat. Viszont van itt egy kis bökkenő. A vadászmeister nemrég a rochaleák áldozata lett, egy erdei kiruccanás során. A mérgező összetevői és a recept ugyan a tornyában vannak, ellenben van ott még valami, ami meggátolja a bejutást. Csendes ebek (lásd bestiárium 47. oldal) vigyázzák a tornyot és közvetlen környékét, és saját territóriumuknak is tekintik azt. Az elhunyt gazdájuk hosszú évek során idomította őket magához, még kölyökkoruktól kezdve. Ergo a gazda kísérete nélkül senki mást nem hajlandóak beengedni, és bizony elég kemény ellenfelek (főleg egy harmadik szintű partinak). A csapat létszámától függően, 2 vagy 3 példány vigyázza a tornyot. Az hogy a játékosok hogyan jutnak be ide, az az ő kreativitásukra van bízva. *Ha sehogy sem megy, és nagyon könnyíteni akarsz a játékosok dolgán, akkor bedobhatsz egy kis zacskónyi füstölőt, amivel távol lehet tartani az állatokat időlegesen. Ezt pedig még halála előtt a vadász rejtette el valahol/adta oda valakinek, végszükség esetére.*
- A Maldon testvérek, ha szabadjára engedik őket, akkor teszik az alap forgatókönyvben említett dolgukat. Imígyen jutnak el ők is a vadász tornyához - itt lehet esetleges konfrontálódás a karakterekkel - amit ha rajtuk múlik fel is gyűjtanak rövid úton. Gondolván majd jól kifüstölik a kutyákat, a kő pedig úgysem gyullad meg könnyen, lesz idejük bemenni a receptért, és aztán oltani is, ha kell. Igen ám, de a vadász tornya tele van mindenféle száraz és égést tápláló növényvel, és némi kifejezetten gyúlékony keverékkel (hobbyi alkimista és mérgekeverő is volt a szentem). Ha a torony lángra kap, a tűz hamar tovább terjed, hisz a tetőszerkezetek, a berendezési tárgyak, néhol a gyilokjárók, a kennelek, a pajta stb., mind-mind fából vannak. Valamint az ostrom alatt lévő vár katonái sem tudnak kétfelé szakadni, és valószínűleg össze is zavarodnak majd, ha úgy mond két tűz közé szorulnak.

Ha az üstökös megérkezik, azaz letelik az 5 óra, akkor az idő a helyére ugrik és a játékosok ismét a saját idejükben találják magukat. Amit a múltban magukhoz vettek (felszerelési tárgyak) az továbbra is náluk marad. Nem is beszélve hasznos információkról a rochaleák megfékezésével kapcsolatban, aminek hamarosan nagy hasznát vehetik.

VI. Vissza a jelenbe

A csapat a vár alatti alagutakban ébred, ezúttal újból a környezet jelenkori, lepusztult és sötét valójában. A varázstárgy, teljesítvén feladatát kisütötte magából mágiáját, most már csak egy hétköznapi zsákként funkcionál. Minden tárgy és felszerelés, amit a múltból hoztak a kalandozók birtokában marad. Sietniük kell, ha még idejében be akarnak avatkozni az eseményekbe, ugyanis amíg távol voltak a jelen történéseitől, a falu színterén elkezdett kibontakozni a finálé. Kiérvén az alagutakból láthatják, amint az Errabundus csóvája színes légköri jelenségek kíséretében felizzik a csillagokkal teleszórt égbolton. Kelet felől tömött, feketéllő fellegek közelednek, s a metsző szél szállingózó hópolyheket hoz a távolból.

A hideg téli éjszakában portyázó rochaleák Doloron lakóit szemelték ki célpontnak, üvöltésük és a falu védőinek kiáltozásai, valamint a csatározás zajai messze elhallatszanak az éjszakában, amint a csapat a sötét, behavazott úton töri előre magát a település felé. Remiel óvó varázslatokkal igyekszik távont tartani a falu határában ólalkodó teremtményeket, miközben Tarok és Thuzald a harcra fogható férfiak segítségével vállvetve küzd a településre rontó lényekkel. Feoras szintén a védőket támogatja, bár mágiája egymagában nem lehet elegendő a támadó horda visszaverésére. Gerda is feltűnik a színen, aki pusztító varázslatokkal kísérli meg elriasztani a bestiákat, Berkenye apó pedig a hegyi szentélyből lesietett Dreina papok közreműködésével igyekszik ellátni a sebesülteket. Hama a faluházba menekíti az öregeket, az asszonyokat és a gyerekeket, a vén Roland pedig elszántan védi a bejáratot apja régi kardját markolva. Ingrid az utolsó pillanatig a Vándor szobrához imádkozik az erdő mélyén, míg egy arra csörtető rochalea szét nem zúzza az emlékművet, jelezve, hogy a Vándor sosem tér majd vissza – legalább is nem abban az értelemben, ahogy a falusiak képzelik. A lány épp csak el tud menekülni, s a vadászházban keres menedéket Leticiánál, aki már a pince biztonságában várja az események jobbra fordulását.

A csapat visszatérve megoszthatja tapasztalatait a védőkkel, akik ennek értelmében igyekeznek faluszerte máglyákat és tüzeket gyújtani a szörnyetegek elűzésére, miközben az elsötétült égből szakadni kezd a hó. Nagy előnyre tehetnek szert a harcban, ha meg tudták szerezni a rochalea mérget a vadász házából. Ha a főzetet nem tudták eddig megfelelő mennyiségben előállítani, a boszorkány vagy az öreg vajakos segítségükre lehet. A mérget fegyverekre, vagy nyílhegyre kenve juttathatják a szörnyek testébe, akik ezáltal elvesztik abbéli képességeiket, hogy bőrüket a környezeti hatásokkal szemben ellenállóvá formálják. Ha a küzdelem mégis reménytelennek tűnik, és a játékosok nem szolgáltak rá a bukásra, érzékelve a varázstárgy aktivizálódását egy Krad lovag különtmény érkezik Doloron megmentésére. Együttes erővel már képesek lesznek távont tartani a rochaleákat, akik az üstökös eltűnését követően megtizedelve és sok sebből vérezve visszahúzódnak az erdő sötétjébe, majd reggelre saját síkjukra távoznak.

A falu hálás lakosai hatalmas ünnepséget tartanak a megmentőik tiszteletére, Remiel és a papok pedig igyekeznek elejét venni egy újabb népi kultusz kialakulásának. A kalandozóké a morális döntés, mihez kezdenek a helyi legendával. Magára vállalja –e valamelyikük, hogy ő a Vándor jelenkori megtestesülése, vagy a múltban megismert információk birtokában tisztázzák a hajdanán félreértett körülményeket, ezáltal sok hiedelemnek vetve véget a nép körében. Utóbbi esetben Roland javaslatot tesz a vár újjáépítésére, felkészülve arra az lehetőségre, ha egyszer újból meg kell védelmezniük magukat a fenevadak ellen. Gerda ekkor „leleplezi” magát, mint az al Torrane család távoli sarja, igényt tartva az uradalom igazgatására, de a kalandozók is kísérletet tehetnek rokonságuk bizonyítására, amennyiben elég ügyesek és magukkal hoztak a vár pincéjéből néhány nemesi- és birtoklevelet. A megbízók – amennyiben óhajuk teljesül – kifizetik a megbeszélte összeget, vagy más egyéb jutalommal szolgálnak, az előzmények szerint.

Ha felmentő seregek érkeztek a Krad lovagok személyében, ők egészen Új-Pyarronig kísérhetik a csapatot, ellenkező esetben a falusiak még napokig marasztalják őket. Végül így vagy úgy, maguk mögött hagyják Dolorant és a vidéket, út közben pedig tapasztalhatják, hogy a maró fagy is engedett szorításából.

Függelék

Nem játékos karakter kasztok és értékeik

Kaszt/Rang	Ép alap	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Fegyverek	Bátorság	Műveltség
Szolga	3	5+k6	4+3k6	50+3k6	K10	Bot, kés	3	3
Paraszt	3	5+K6	7+3K6	55+2K10	5+K10	Bot, fejsze, kasza, sarló	4	4
Kézműves	4	4+K6	4+2K10	50+2K10	2K6	Kalapács, kés, szerszámok	4	5
Tanítók	4	K10	2K6	40+3K6	K6	Bot	4	7
Vajások	5	K10	2K10	60+3K6	2K10	Bot, kés, tör, kövek	4	6
Kereskedők	5	K10	7+3K6	50+K10	5+K10	Bármi, de inkább rövid szűrő fegyverek	4	8
Nemesek	5	5+K10	15+3K6	60+3K6	10+K6	Nehéz páncél, bármilyen fegyver	4	10
Városőr, átlag	6	6+K6	12+3K6	70+K10	7+K10	Könnyű vért, szálfegyverek	8	5
Városőr, tiszt	6	15+K10	25+3K6	95+K10	15+2K6	Könnyű vért, kard, nyílpuska	16	6
Sorkatona	7	8+K6	14+3K6	72+K10	9+K10	Bármi	8	4
Alacsony rangú tiszt	7	12+K10	22+3K6	89+K10	17+2K6	Bármi	8	5
Közepes rangú tiszt	7	16+K10	30+3K6	98+K10	23+2K6	Bármi	12	7
Magas rangú tiszt	8	25+K10	45+3K6	105+K10	30+2K6	Bármi	16	9

A Vándor Zsákja

Keletkezésének körülményei és alkotójának kiléte is Ó-Pyarron történetének homályába vész, annyi azonban bizonyos, hogy e megnevezés a későbbi idők során ragadt hozzá. Egy ránézésre ártalmatlan, közönséges használati tárgy, mely láttán senki sem fogna gyanút, mégis felnyitva átjárót képez egy korábbi idősík felé.

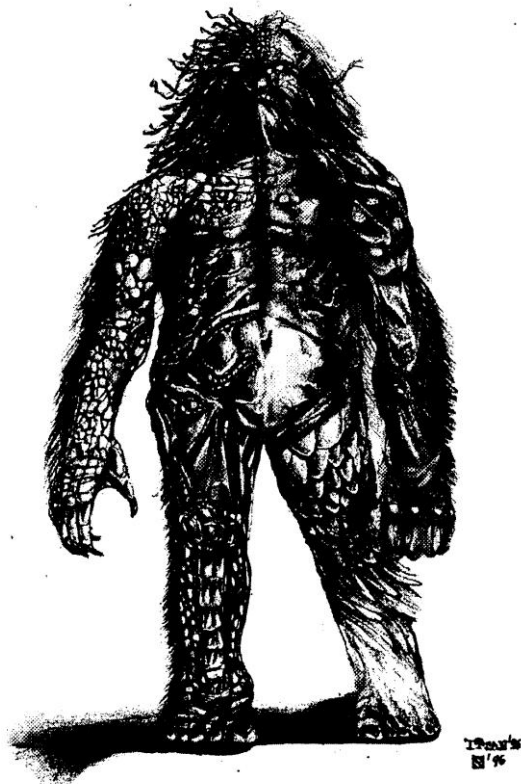
Ebben rejlik azonban mágiájának egyfajta szeszélyessége is: a varázstárgy a környező asztrális és mentális lenyomatokat mintegy magába szívva és elemezve megpróbálja kiszámítani azt az időpontot, amikor a múltbéli események metszéspontjai döntő változást idéztek elő az történelem láncolatában, egyértelműen meghatározva azokat a sorsvonalakat, melyek mentén a későbbi következmények a jelen valóságába rendeződtek. A zsák mágiája tehát mindenhol másként viselkedik, használata ezért különösen nagy szakértelmet kíván a történelem és a legendák ismerete terén. A hozzáértő ugyanis a rendelkezésére álló információk alapján ki tudná következtetni, hova is viszi a zsák tulajdonképpen, avatatlanok számára azonban végzetes veszélyeket is rejthet.

Kérdéses, hogy egyáltalán használták –e valaha, s ha igen, megkísérelt –e egy vagy több vállalkozó visszatérni a Dúlás lavináját elindító időkbe, de ha meg is tették, küldetésük nem ért célt. Krad papjai a vész közeledtével az al Torrane család őrzésére bízták ezt az igen kiszámíthatatlan, de mégis hatalmas értékű tárgyat, a vár ura pedig annak rendje szerint elzárta azt, kastélyának védett alagútrendszerében.

Rochalea

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó érték: 80
Védő érték: 120
Kezdeményező érték: 25
Célzó érték: -
Sebzés: k10+2
Támadás/kör: 2
Életerő-pontok: 16
Fájdalomtűrési pontok: 60
Asztrál ME: 35
Mentál ME: 35
Méregellenállás: 7
Pszí: -
Intelligencia: Alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 600

A Sheral hegyláncainak felhőkig nyújtózó csúcsai közt kevés élőlény talált otthonra, s csupán egyről mondható el, hogy ez születésének helye. A Re. III. évezredben - Kyria összeomlásának idején - a hágókon és hegyi ösvényeken megjelentek az emberek, a menekülők: céljuk egy béké-



sebb, nyugodtabb birodalom megalapítása volt. Soraik közt jeles tudósok, mágiahasználók éppúgy akadtak, mint családjukat óvó, otthont kereső földművesek. Ám egyvalakinek még az önkéntes száműzetés sem hozhatott nyugalmat. Raed Atiande varázsló volt, aki számos ütközetben hozott már pusztulást Orwella követőire, mielőtt belevágott volna a Sheralon való átkelésbe. Múltja azonban nem eresztette; az egyik csatában végzett Orwella egyik rendházának főpapnőjével - a bosszú pedig csak évekkel később teljedett be. Az út alatt fanatikus fejedelmek ütöttek Raeden, aki a maga és kísérői védelmében egy Elementál idézésébe kezdett. A vállába csapódó kékacél számszeríjvessző azonban megzavarta a Síkkapu létrehozására szolgáló formulát - a kapu nem az Elemi Síkok egyikére, hanem egy másik Anyagi Síkra nyílt. Innen került Ynevre az első három Rochalea. A különös lények végeztek a fejedelmekkel - de a varázslóval is. A kapu bezáródása után nem térhettek haza, itt kellett hát megfelelő életkörülményeket találniuk.

A Rochaleák - dallamos nevük ellenére - kiszámíthatatlan, kegyetlen ragadozók. Szülőviláguk sivar hidege után tökéletes otthont találtak a hegylanc havas csúcsai közt, innen vándoroltak később tovább más, havat és kemény telet ígérő területekre is.

Ezek a lények jóval természetesebbek az embernél, a hímek 3,5, a nőstények 3 méteres magasságig fejlődhetnek. Alapjában véve humanoidok, bár cölöpszerű lábaik, robosztus testalkatuk inkább két lábra emelkedett medvékké teszi hasonlatossá őket. Karjaik erős kezekben végződnek, öklükkel és kézzel harcolnak, fegyvert sohasem használnak. Igazán azonban bőrük különleges. A testüket borító vastag, kristályos és szerves anyagot egyaránt tartalmazó hám ugyanis pillanatok alatt képes változtatni a szerkezetét. Gránitkeménységűvé vagy bársonypuhaságúvá alakul, a helyzet teremtette igény szerint. Ezért sem használnak fegyvert - öklük buzogány vagy kardpenge lehet a küzdelem során. Másik ebből eredő képességük, mely különösen veszélyessé teszi őket, a bőrük jelentette védelem. A

Rochalea harcban használatos alap SFÉ-je 3. Ezzel indul minden küzdelemben. Később - már az első kör után - a hám alkalmazkodni kezd a lény ellen használt fegyverhez. Ha a fegyver vágó eszköz, a bőr megvastagodik, mélyebb rétegei egyre szilárdabbak lesznek, így a vágó eszköz lendületet veszítve megakad a kristály keménységű mély rétegben. Zúzófegyver ellen a hám rugalmassá alakul, így becsapódáskor a fegyver ereje lassan semmivé válik, mielőtt a lény ártalmára volna. A szűrő eszközök ellen szinte az egész bőrréteg gránitszerű lesz, nem ritka, hogy a penge eltörik egy sikertelen támadás után. (Ez akkor történik meg, ha a szűrőfegyver okozta sebzés csak a lény aktuális SFÉ-jének 1/4-e. Tehát 2Sp sebzés 8-as SFÉ mellett a penge eltörését eredményezi.) A bőr változásai miatt a Rochalea SFÉ-je egy adott fegyvertípus ellen (pl. vágó fegyverek) méghozzá körönként 3 ponttal nő, de 18-nál nem lehet magasabb. Tehát ha a lény már két kör óta küzd egy kardot forgató harcossal, az SFÉ-je $3+6=9$ lesz. A hám változása látható folyamat, a kristályos bőr szerkezete megváltozik, áramlik, szilárdul, új formát ölt. Amennyiben a lény új fegyvertípus ellen kívánja átalakítani a bőr szerkezetét, egy kört arra kell fordítania, hogy visszaálljon az alapállapotba. Ezek után előlről kezdődhet a körönkénti SFÉ növekedés. Mivel a hám átalakulása az elemi behatások ellen is kellő védelmet biztosíthat, a lény úgy is határozhat, hogy a bőrt pl. tűz ellen rendezi át. Így az adott elem okozta sebzés az első körben háromnegyedére, majd a következő körben felére, utána negyedére csökken, de ennél jobb védelem nem érhető el. A Rochalea -idegen síkról való származásának köszönhető - asztrál és mentálmágia elleni védelme tovább nehezíti a lény elleni küzdelmet. Ezért bizton állíthatjuk, a szörnyeteg meglehetősen kemény ellenfelet jelenthet még tapasztalt fegyverforgatók, kalandozók számára is.

Hatysa

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 100 (SZ)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 32
Célzó Érték: -
Sebzés: életerő szívás
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: 15 (speciális metódus)
Intelligencia: magas
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 1500
Necrografiai osztály: VII., életerővel táplálkozó szellem



„Velminius al Torrane” Agg nemes ember ül a földön egy üres szobába és bámul ki az ablakon. Az ajtót mágikus pecsét őrzi. Ha bemennek, barátságosan elindul feléjük és örül nekik nagyon. Csak mágikus fegyver sebz. k10 ÉP sebzés, ha beüt!

Zombi (Zaurak)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: változó
Termet: E
Sebesség: (20)
Támadó Érték: 10
Védő Érték: 40
Kezdeményező Érték: 0
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 vagy fegyver
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 15
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp.: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 15
Necrografiai osztály: I., tudattalan élőholt

Csak túlütéssel sebződnek! A kriptá lakói, ha „bolygatják” őket! Csontvázak már!

Vízimanó

Előfordulás: ritka
 Megjelenők száma: 1
 Termet: K
 Sebesség: 150 (V), 35 (SZ)
 Támadó Érték: 40
 Védő Érték: 75
 Kezdeményező Érték: 5
 Célzó Érték: 15
 Sebzés: 1k6
 Támadás/kör: 1
 Életerő pontok: 5
 Fájdalomtűrés pontok: 15
 Asztrál ME: 150
 Mentál ME: 150
 Méregellenállás: immunis
 Pszi: -
 Intelligencia: magas
 Max. Mp.: 70
 Jellem: Káosz
 Max. Tp.: 600



Varázsló :
 - őselemi mágia (kizárólag Ósvíz), bármilye zásban
 - Mentálmágia
 - Asztrálmágia
 - Idómágia

Boszorkánymester:
 - Villámmágia
 - Anyagmágia
 - Folyadékpusztítás
 - Rontás
 - Átkok
 - Természeti Mágia
 - Jégverés, Szélirányítás, Szökőár
 - Mentál-Asztrálmágia

Boszorkány:
 - Álomellenőrző varázslatok: Rémálom

Ezekon kívül képesek néhány speciális dologra is.

- 1) Képesek mágikusan gyógyítani magukon 2 Mana-pontért 1 Fp-t, az Ép gyógyítása a duplájába kerül, de természetesen a hozzátartozó Fp-t is gyógyítja.
- 2) Bármikor képesek 1E-s Láthatatlanságot idézni magukra, és azt korlátlan ideig fenn tudják tartani.
- 3) Az általuk vízbefojtott élőlények (Figyelem! Nem csak emberek!) a vízparton vagy annak közelében segítségükre jönnek hívásukra. Ez azt jelenti, hogy képesek 2k10 zombit (zaurak) hívni segítségül.

Kő gölem/ 2+m/ Csak túlütés!/

Méret	Seb.(SZ)	TÉ	VÉ	KÉ	sebzés	ÉP	
2-2.5 m	65	75	85	25	1k10+4	15	Támadás/kör: 2

Múmia (Muliphein)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 60 (SZ)

Támadó Érték: 70

Védő Érték: 110

Kezdeményező Érték: 20

Célzó Érték: -

Sebzés: 1k6 vagy fegyver

Támadás/kör: 1

Életerő pontok: 18

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: mint életében

Intelligencia: magas

Max. Mp.: mint életében

Jellem: Káosz, Halál

Max. TP: 3000 (10. szintű pap esetén)

Necrografiai osztály: II., éji rém

Tűz 1,5x sebzés ellenük! Csak túlütés!

Őrző

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1-8

Termet: E

Sebesség: 120 (SZ)

Támadó Érték: 110

Védő Érték: 120

Kezdeményező Érték: 25

Célzó Érték: 20

Sebzés: fegyvertől függ

Támadás/kör: fegyvertől függ

Életerő pontok: 35

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: mint életében

Intelligencia: mint életében

Max. Mp.: mint életében

Jellem: Rend

Max. TP: változó

Csak túlütés és csak mágikus fegyver ér ellenük valamit!

Csendes ebek

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1k3
Termet: N (marmagasság 120 centiméter)
Sebesség: 140
Támadó Érték: 105
Védő Érték: 145
Kezdeményező Érték: 40
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10/1k10/2k6
Támadási/kör: 3
Életerő pontok: 16
Fájdalomtűrés pontok: 65
Asztrál ME: 6
Mentál ME: 3
Méregellenállás: 8
Pszí Képzettség: -
Intelligencia: alacsony
Max Mp.: -
Jellem: -
Max. TP: 420

Íjászok:/3fő/

A fák között bújnak 10m messze. Egymástól messzebb, 3 különböző irányban állnak rejtve.
Áltagos erdőjáró öltözet, zsíros sötét haj, borosta, hosszú íj, rövid kard, tegez/24vessző/
KÉ: 16/20/25 TÉ: 38/50 VÉ: 83/95 CÉ: 15/21 Tám/kör: 1 **ÉP: 9 FP: 24** MME: 3 AME: 3 Méreg ell.: 3
Sebzés: k6+1/k6+1
Álló célra lönek, $10+30=40$ a célszám/mozgó $10+30+20=60$

Kardosok:/4fő/

A fák közül rontanak elő üvöltve más-más irányból/roham +20 TÉ,-25 VÉ! 2xsebzés/
Bőrvértes, vállas, koszos, zsíros hajú, szakállas, fogatlan alakok, sisakban, bőr kispajzzsal és fejszével.
KÉ: 15/20 TÉ: 40/52/72 VÉ: 85/96/116/91 Tám/kör: 1 **ÉP: 10 FP: 26** MME: 4 AME: 3 Méreg ell.: 4
Sebzés: K10+1 Sfé: 1

Dölyfös Dunbold, a mosolygó

Magas, karcsú vigyorgó fiatal fickó, ravasz róka tekintettel. Sötét lófarok és bár koszos, kopott nemesi ruha, fekete szegecselt bőrvért. Épp egy almát eszik egy törrel. Kardja mellette a földbe szúrva áll. Ő a fatökön ül és a lábát lógatja.

KÉ: 20/27 TÉ: 46/60 VÉ: 90/106 Tám/kör: 1 **ÉP: 11 FP: 30** MME: 4 AME: 4 Méreg ell.: 5 Sebzés: K10
KÉ: 18/28 TÉ: 41/49 VÉ: 85/87 Tám/kör: 1 Sebzés: k6
2 kézzel harcol/tőr+kard/ Af

Botos Amer

Magas, hatalmas néma fickó, vörös szakáll és üstökös a fején. Vastag medveprémbe van.

Egy nagy 2 kezes bot van nála//Sfé: 1

KÉ: 16/23 TÉ: 43/50 VÉ: 88/102 Tám/kör: 1 ÉP: 13 FP: 30 MME: 4 AME: 2 Méreg ell.: 7 Sebzés: k6+4

Elmor

Vékony szőke tüsi hajú fickó, nagy heggel az arcán. Nagy fekete köpenybe burkolózva.

Tördobáló/20db/. Af kétkezes a fatörzsön guggol, harcban áll.

KÉ: 18/28 TÉ: 45/56/51 VÉ: 85/87 Tám/kör: 2-2 ÉP: 10 FP: 24 MME: 4 AME: 5 Méreg ell.: 4

Esetleges rablók/várkatonák alap értékeik

KÉ: 15

TÉ: 32

VÉ: 80

CÉ: 15

Tám/kör: 1

FP: 25

ÉP: 10

SFÉ: Bőrvért 1 SFÉ vagy Láncing 2 SFÉ.

A.me.: 3

M.me.: 2

Méreg ell.: 4

Bátorság: 8-10

Fegyverzet: átlagos minőségű bárdok, kardok, alabárdok, lándzsák esetleg kispajzsok és rövidíjak.

