

KÖD BRECHT FELETT



4-6. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

HELYSZÍN: A Városállamok kráni
határvidéke

IDŐPONT: P.sz. 3690. év Hideg Évszaka

ÍRTA: Orwen&Mirt

Tartalomjegyzék

A kaland hangulatáról	3
A kaland előzményei	4
Arbalden szabad hercegi városa	9
<i>A város felépítése</i>	<i>10</i>
Időbeli áttekintés a kaland kezdetéig	11
A modul kezdete:	
<i>Az eltűnt papok</i>	<i>14</i>
<i>Az út Brechtbe vezet</i>	<i>14</i>
Brecht Kapuja	15
<i>Az első találkozás a Köddel</i>	<i>16</i>
A falu	17
<i>A templom</i>	<i>18</i>
A temető	20
A Vadászlak	21
A Kastély	24

A kaland hangulatáról

A kaland túlélésről, az elkeseredett harcról, az észjátékról szól. A kalandozók útja Brecht fennsíkjára vezet, amelyet furcsa, szürkés-zöldes köd ül meg már hónapok óta. A környékbeli város lakói mit sem tudnak a furcsa képződményről, amely szinte maradéktalanul lefedi a várost és a teljes fennsíkot. A kalandozók feladata lesz felderíteni a Köd rejtélyét, s, amennyiben lehet megszüntetni azt. Persze még ők maguk sem tudják, hogy olyasmit találnak, majd amit álmodni sem mertek volna.

A kaland nagy része alatt a karakterek izolált környezetbe lesznek zárva, körülöttük, amennyire el lehet látni mindent körbeölel a sejtelmes köd. A kulcselem a hangulat leírása: nappal is csak félhomály lengi be a teret, éjjel szinte semmit sem látni. A ködből furcsa, és félelmetes hangok, nyöszörgések hallatszanak ki, a ködben pedig mintha alakok mozognának.

Ez a modul alapvetően egy horror stílusú kaland, melyben a JK-k személyiségétől függően más és más morális, etikai és erkölcsi döntések születnek. Központi szereplője egy Démon, mely megpróbált és sikerrel átjutott az Elsődleges Anyagi síkra, azaz Ynevre. A játékosok célja a démon elpusztítása, bebörtönzése, hatalmának elorzása, illetve, ha lehetséges, akkor lepaktálni vele, és átvenni itteni avatárjának szerepét.

A KM-ek fő feladata, hogy a játékosokat folyamatosan vezesse a „nyomozásban”, miközben megpróbálja a frászt hozni a játékosokra. Ha a játékosok nagyon eltévednének, és valami egész más kezdenének csinálni, a KM megpróbálhatja visszaterelni őket a helyes útra (NJK, vagy valamilyen történet hatására.)

A modul helyszíne a Kráni-hegységtől nem messze keletre, a városállamok között egy a Kránba tartó titkos kereskedelmi úton fekvő Arbalden, illetve az ehhez közel fekvő régi erőd, Brecht vára és környéke. A kaland Psz. 3690-ban játszódik, a hideg évszak elején, de mivel a hegyek között található a két település, zord az időjárás. A helykorlátozást a köd, és a limitált, fertőzés mentes helyek fogják szolgáltatni.

A kaland előzményei

Ha a történet igazi kezdetére akarunk fényt deríteni, bizony higencsak vissza kell mennünk az időben. Egészen messzire, a Fekete határ mögé...

A köztes síkok lakó állandó hatalmi harcokat vívnak egymással, a kiemelkedés, vagy a pusztulás olykor csak a vad szerencsén múlik. Az effajta síkok a káosz birodalmi, folyton változó, fortyogó síkok. Ott, habár erők a démonok, de egymáshoz viszonyítva mégis elhanyagolható a hatalmuk. Épp ezért igyekeznek kitörni az anyagi síkokra, ahol szinte félisteni hatalmukkal könnyedén uralkodhatnak az egyszerű lényeken. Azonban az istenek gátját szabták annak, hogy a démonok szabadon járhasanak-kelhessenek az anyagi síkon. Efféle képességeik csak bizonyos démonoknak vannak, és ők is csak akkor képesek efféle síkugrásokra, hogyha már egyszer tapodták Ynev földjét. Hogy mégsem rohanták le a démonok szülősíkjukat, az csak szájalmas egójuknak köszönhető. Ha társakat idéznének ide, csak ugyanazt érnék el, mint odahaza: csak vetélytársakat idéznének fejükre, ezt pedig minden fattyú kerülni próbálja.

De idejutni sem egyszerű, ám mégis vannak rá lehetőségek. Az első az idézés útja: egy kellően tapasztalt varázsló a démon Igaz Nevének ismeretében megidézheti a lényt, ami közdémonok esetében nem olyan bonyolult procedúra. Ám egy kiemelkedett démon neve igazi kincs, ehhez hozzájutni, nos, nem is olyan egyszerű. Ha megidézte valamely szerencsétlen, a démon elérte a célját. Ha sikerül az áldozat szemébe néznie, győzött. A gyertyát kiviteti a varázskörből, ezek után pedig azonnal végez az idézővel. Az elsődleges anyagi sík pedig egy újabb sötét lényel gazdagodik.

A másik módszer kevésbé ismert, és korlátolt is. Ez volna a szeráfi paktum. A démon feláldoz a hatalmából egy bizonyos mennyiséget, ezt pedig meg kell fontolnia. Ha megteszi, könnyedén áldozatul eshet a síkján tomboló viszálykodásnak. Ám van egy páratlan előnye is. Ha a kiszemelt szerafista kellően sokáig úzi bolond paktumát, egyre több, és több jut át a démonból az anyagi síkra, így játszva ki az istenek törvényeit. Ha a démonnak van ideje - márpedig miért ne lenne ezeknek az átkozott örökéletű lényeknek - akkor előbb-utóbb valaki rátalál a paktum szövegére, és használni kezdi. És akkor a démon megint csak győzött. Az persze nincs egyértelműen leírva, hogy az alku kiszipolyozza a felhasználót, és végül a démon avatárjává válik, megszűnik létezni, a démon uralma alá vonja a lelkét, és rászabadul a világra az új testében. A paktum szövegét sem képesek átjuttatni az anyagi sík szövedékére a démonok, viszont egy kártyájuk van, amit bevethetnek: az álmok birodalma. Az asztrális, és mentális síkon bárhová utazhatnak, és sejtelmes álmokkal bombázhatják a kiszemeltjüket. A személy idővel úgyis alulmarad, és elkezd papírra vetni mindazt, ami az elméjét terheli, és akkor létrejön a szeráfi alku szövege.

Kalandunk is egy efféle istentelen kézirattal kezdődik. A helyszín, mi is lehetne más:

Krán.

Egy bizonyos démoni lény még vagy ezer évvel ezelőtt felfedezte, miként lehetne átjutni az elsődleges síkra, ehhez csak patrónust kellene lennie a síkon, akit majd megfertőz a démoni álnokságával, míg végül az áldozat maga sétál a kelepcebe. A terv meg is kezdődött, kiszemelt egy démonimádó varázshasználót a kráni birodalom területén, és szüntelen álmokkal bombázta. Nem történt más, mint amire számított: kegyeltje lassanként papírra vetette a szöveget, amely archaikus démoni nyelven íródott, az írnok keveset értett a szövegekhez, de transzállapotban mégis úgy írta a nyelvet, mintha anyanyelve lett volna. Hat nap kellett, hogy az elejétől a végéig megírja, s befejezze a nagy művet. Sajnálatos módon amint az utolsó pont is a végére került, az Írnok hullafehér bőrrel, holtan esett össze. A démon nem engedte, hogy egyen, igyon, csak az örült megszállottság tartotta életben ennyi időn át. A könyvet saját vérével írta.

De hát elkészült a nagy mű! Ez pedig határtalan elégedettséggel töltötte el a Démont. A nyers, archaikus démoni jelek önmagukban hordozták a mágikus kisugárzást, afféle mágikus aura jelként működtek, így a démonnak nem kellett tartania attól, hogy a pergamenek majd az enyészet martalékává lesznek. Csak türelmesen kellett várnia, hogy munkája végre meghozza gyümölcsét.

Körülbelül kétszáz év kellett, hogy egy avatatlan, de műértő rábukkanjon a porosodó lapokra. A műértő, egy kráni 'nemes' frissen nyúzott elfek bőrébe köttette a műremeket, és kíváncsian kezdte tanulmányozni a nyomasztó iratot. Sajnos a nyelvezet kifogott rajta, és vagy fél emberöltő múltán egy csatornában végezte az illető átvágott torokkal. A könyv újabb évszázadokra porosodott a nemes egykori házában.

Végül egy céhek közötti konfliktusban kis híján odaveszett mindez, mikor a fél város porráégett mágikus tűzben. Ekkor egy, a könyvet kimenekítő varázslóhoz került, aki érthette a dolgát: lassan, de biztosan haladt a szöveggel, hosszú évekig, lapról, lapra fejtette, olykor az eredeti példányba belejegyzetelve a kráni nyelv egy ősi dialektusában. Végül azonban Ranagol törvénye is utolérte a magisztert. Sohasem fejezhette be a teljes fordítást, pedig oly közel járt hozzá. Pár lap híján elkészült a teljes fordítás.

„A P.sz. 2438-ban az akdauri Krad lovagok páratlan expedícióra szánták el magukat. Benyomultak Krán területére, hogy elhozzák a Birodalmi emlékezet egy példányát. Ami a legmeglepőbb az egészben, hogy csaknem teljes sikerrel jártak. Az ötszáz lovagból mindössze hárman tértek vissza, de egy majdnem teljes példányt sikerült magukkal hozniuk.”

Déli Városállamok, kráni régió leírása

És persze más érdekes holmikát is magukkal hoztak. Fóliánsokat, apró, mágikusnak vélt eszközöket. A kaland központi elemét, a fóliánst végül csak később, mintegy 200 éve hozta magával egy Marcus Brecht nevű lovag, aki társaival együtt védelmezte Arbalden városát, később róla elnevezett Brecht vidékét a rátörő kráni barbár hordák ellen. A város sikeres védelme után a támadók után eredt maroknyi megbízható emberével, és a határ túloldaláig üldözte őket. Sikeresen felszámolta a barbár horda maradékát is, de a sámánjuk utolsó leheletével szörnyű átkot bocsájtott. Ekkor a barbárok után eredt, nem sokkal később azonban visszatért egy halálos kórra megfertőződve.

A kötet végül a Krad könyvtár mélyére süllyedt nem messze a Kráni határtól, egy nevesincs kis porosodó városban. Akkoriban kezdődött meg a város építése, melyet egy nemesi család kezdeményezett. A város a kráni hegyóriás lábánál épült egy sebes sodrású folyó mentén, melyet a későbbiekben szabályozni kellett, majd a növekvő hozama miatt védgátat emelni ellene. Az

Arbaldenek nemesi családja vetette meg itt a lábát, így a város az Arbalden nevet kapta.

A város hamar igazi kereskedelmi ponttá nőtte ki magát, ebben nagy szerepe volt annak, hogy hatalmas dzsád karavánok szeltek keresztül a vidéket, még a Fű útjának létrejötte előtt. Ami azt illeti még a mai napig létező útvonal, habár megcsappant a forgalom ez eltelt évtizedekben. A hercegi család persze meghúzza a sarcot, de még mindig jól járnak a kereskedők. A herceg szabad járást biztosít mindannak, aki az ő aláírásával ellátott pecsétes papírt megváltja csengő aranyakért. Arbalden egészen nagy város lett, ahogy nőtt, úgy nőtt a Hidegfolyó ereje is, mára szinte negyed ynevi mérföld magas gát óvja a várost a kráni bércek jéghideg, kristálytiszta vizétől.

Arbalden építése előtt egy igen szemrevaló helyet találtak a védvárrendszer építető pyarroniak. Az itt felépített várat nevezték el később Marcus Brecht tiszteletére Brechtnek, ami a később megalapult Arbalden védelmét is szolgálta a nyugatról érkező nomád portyázók ellen. Akkoriban gyakran törtek be, szörnyű pusztítást végezve a védtelen településeken. A védvár fennsíkjához vezető egyetlen út egy nem túl széles sziklák között futó párkányon át vezet, amely nem szélesebb másfél-két szekérnél. Végül a bányákból és a várkastélyból jövő utak kereszteződésénél is kialakult egy kisváros, amely inkább egy méretelesebb falunak nevezhető, semmint városnak. A helyiek jobbra fatermelésből, bányászatból, nomet halászatból éltek meg. A Hidegfolyó Arbalden, és Brecht közelében tóvá szélesedett ki, amely szintén kiváló horgászlehetőségeket rejt magában. Brecht vidéke is Arbalden városállam része, s habár Brechtnek grófja van, a gróf a Hercegnek felel. A várkastély őreit is Arbaldenben képezték ki, s ők is a kék-fehér egyengúnyát hordják.

Tehát az arbaldeni krad könyvtárba került a lelet, s újabb emberöltő múltán került elő valahonnan a pincéből. Egy félelf leány bukkant az érdekességre, egy hetedikori varázsló lánya, akit fűtött az ember őseitől örökölt tettvágy, az apja iránti bizonyítási vágy, de elkövetett egy hibát:

Kicsempészte a könyvet.

Ariane, a félelf lány pedig nem volt más, mint Brecht grófjának, a lánya. A gróf leányaként sok mindenhez hozzáfért, s ideje is volt efféleket tanulmányozni. Apjával, a varázslóval a kastély tornyában éltek. A tornyot még az elf építette a várhoz réges-rég, és ide rendezte be kutatásaihoz szükséges laborját. Az elf a térmágia mestere volt, kísérletei is jobbra erre terjedtek ki.

Lady Ariane, hosszú időt töltött a könyvet bújva, atyai öröksége volt a hosszú élet, így nem volt akadálya, hogy kellő időt szentelve tanulmányozza a kéziratot. Több nyelven beszélt, még a krániba is belekóstolt kicsit. Azt sejtette, hogy valami hatalom invocációjának útmutatója lehet, de nehezen boldogult a kráni mágiszter kézírásával. Mindazonáltal áldotta a kontárt, aki beleírta gondolatait az archaikus szöveg mellé. A lány persze semmit sem árult el apjának. Végül munkálkodása meghozta gyümölcsét, s egy borús éjjelen sikerült helyesen létrehozni az alku idéző szövegét. Közel egy évezred után a démon terve végre valóra válhatott.

A démon, aki Angyalként mutatkozott be, arra buzdította a leányt, hogy minél többször hívja, s kérje hatalmát.

A lány rendkívül vágyott az apja megbecsülésére, és úgy gondolta, hogy akkor teheti büszkévé, ha képessé válik a varázslásra. A tudatlanságában gondolta hogy ez remek lehetőség arra hogy varázshatalomra tegyen szert. Az apját meg akarta lepni, ezért nem is szólt róla. Igazából csak próbálgatta az erejét, ami a későbbiekben megmagyarázhatatlan eseményekhez vezetett, de nem vont párhuzamot közöttük.

A lány csak jóra kívánta használni az újdonsült erejét, de szinte azonnal manifesztálódtak a káros "mellékhatások" is. Először csak pár magtárban

A könyv és a nő kapcsolata:

A könyv eredetileg más témáról szól, de amikor a démon megzavarta a z író a belecsempészte a démoni sugallat sorait. Ezt olyan ügyesen rejtette el a sorok között hogy elsőre fel sem tűnik. A démon kidolgozott egy védelmi rendszert az illetéktelenek ellen: mindaz akinek nem kellene a könyvvel foglalkozniuk jelentéktelennek látják a könyvet, ha pedig megpróbálják lefordítani reménytelenséget éreznek. Aki erős célzattal foglalkozik a könyvvel arra ez nem vonatkozik. Ezért nem fordították le a papok, mondván nem volt semmi érdekes a könyvvel.

romlott meg a termés, később még a száraz helyen tárolt fa is elkezdett megkorhadni. Aztán megvadultak az állatok. Később a ház körüli állatok is furcsán viselkedtek. A kutyák acsargó rémekké változtak. Ekkor sokan megijedtek, s buzgón imádkoztak Kyelnek, hogy űzze el a rosszat a fejük felől. Aztán jött a járvány. Először a gyermekek kapták el, szörnyű pusztítást végezve közöttük, majd gyenge egészséggel rendelkező nők és férfiak is sorra betegedtek és haltak meg. A babonás helyiek gondolatait kihasználva a démon további képzetekkel, álmokkal terelte a gyanút a varázslóra.

Ekkor három Krad pap érkezett a helyi vadászok kérésére Arbaldenből kivizsgálandó a furcsa eseteket, eltűnéseket. A papok eltűnése után az arbaldeni herceg jobbkezét, Rieux kapitányt és pár emberét küldte az atyák megkeresésére. Miután ők sem tértek vissza, és hír sem érkezett róluk, Arbalden Hercege vesztegzár alá vette Brecht bejáratát, a szorost. Számára fontosabb volt a probléma elkendőzése, mint megoldása, a közelgő Teremtő Akarat (újév) ünnepe miatt, hisz a bizonyára felesleges pánik csak rontott volna a jövedelmező üzletnek. A papok elestek a köd lényeivel folytatott harcokban, testüket három démonszellem szállta meg. Ezek a démonszellemek a Köddel együtt érkeztek, ám korántsem mind rokonszenveznek a Démonnal. Két szellemdémont ugyan elusztított a Pestisdémon, azonban a legerősebb, épp az arbaldeni levéltáros testében magányos farkasként rója a vidéket. Többnyire nagyobb holló, vagy alaktalan rém képében járja a vidéket, könnyű célpontokat keresve és kémlelve a Pestisdémon ténykedését, de néha a faluba is betér, egy-egy "falatra". Akár meg is győzhető, ha a JK-k képesek számára hasznos ellendíjat szolgáltatni (permanens életerő átadás, emberáldozat, varázstárgy). Mindez mintegy két héttel a kaland kezdete előtt történt. Odabent elszabadult a káosz, a gyönyörű, és tiszta Ariane-t szinte maradéktalanul maga alá gyúrta a Démon. Mire a mozaikmágus észbekapott, és nekilendült a démon hatalmának megnyirbálására, addigra a démon már kaput is nyitott saját síkjára, s engedte átkúszni a köztes sík démoni kipárolgását, egyfajta ártalmas Ködöt, amely a halál zöldessárga lehelete volt. Mivel a démoni anyag azonban rettentően rombolja az ynevi manahálót, így a Köd miatt roskadt össze maga a térkapu, bezárva azt. Ám ekkorra már itt volt a kigőzölgés, és megkezdte ártalmas terjeszkedését. Lassan aláereszkedett a falura, és elkezdte mohón magába szívni az életerőt. Amire rátelepedett, azt az enyészet ragadta magával, a tudattalan lényeket átfurmálta, az emberek megbetegítette. A fák, habár lombjukat nem veszítették el, mégis nyomasztó rémekké váltak, akár az Elátkozott vidék fái. Az állatok elpusztultak, vagy valami még rémisztőbb lényekké lettek. Sajnos azonban ezzel nem ért véget a dolog. Harmadnapra a pestisben elhunytak eltűntek (egy részük gahullá vált). A túlélők megpróbálták elégetni a halottaikat, mindhiába. A ragály gyorsabban terjedt minden ismert betegségnél, hisz már ott volt mindenhol: a levegőben, a vizekben, az ételben.

Az alapító Marcus Brecht bölcsen óvta birodalmát: a fennsík széleire mágikus rúnaköveket építtetett Prospero egykori elődjével, amely óvta a területet az illetéktelen mágiahasználók praktikáitól, és részben a gonosztól is: e kövek által feszített határokat a Köd még nem lépte át, de hamarosan átlépheti, ha ilyen ütemben terjed. Míg a köd, és a démon terjeszkedett Prospero sem tétlenkedett, hanem ott fogta meg a Démont, ahol még utoljára meg lehetett: mágikus képességeivel egyfajta gátat szabott a démonnak, tudta hogy nem tart sokáig a mágikus fal, ám addig talán képes lesz az ügy végére járni, és megtalálni lányát. Így hát a Démonnak meg kellett semmisítenie e falakat fenntartó mágikus energiát, nem mást, mint a Varázslót magát.

Ha a varázsló meghal, ő szabad lesz, és az új testében azt tehet majd, amit akar, ám ez korántsem egyszerű, mivel a Varázslót, és a kastély népét egy kirekesztő varázskör is védi a démontól, és a ködtől is. E két démoni lény képtelen átlépni a vár rostélyos kapuját. Itt jönnek képbe a kalandozók.



A kaland során ők fognak majd az elszeparált pontok között mozogni, és közel-s távol ők rendelkeznek a legnagyobb tűzerővel a démon elleni harcban. Persze ez távolról sem azt jelenti, hogy majd nekimennek a démonnak, az eleve kudarcra volna ítélve. Egy démon ellen nem küzdhetnek, és bolondok, ha megpróbálják. Ám vannak kikapuk, gyengíthetik, információkkal vétezzhetik fel magukat ellene, és ha ez megtörténik, akkor sikeresen megküzdhetnek majd vele.



Arbalden szabad hercegi városa

Hitvány macskaköves út vezetett Arbaldenbe, de mégiscsak út volt, ezt kevés ösvény mondhatta el magáról a Déli Városállamok e nyugati peremvidékén. Az út fásasztó, és döcögős volt, ám a hirtelen jött fagy miatt legalább nem ragadt a szekér kereke sárba.

Arbalden aprócska pont volt csupán a kráni hegyóriás lábánál, egy igazán elhanyagolható városállam, mely csak befolyásos kalmárjai, - elsőképp maga a Herceg - és magas kőfalai okán viselhette, e becses címet. Nem volt ám mindig így, alig pár évszázada indult csupán virágzásnak e hely. Az Arbaldenek famíliája vetette meg a lábát itt elsőnek Krad szerzetesei után. A száműzött nemesi családra azonban Noir rákacsintott, s hamarosan igen kellemes településsé nőtte magát, a vad, és pusztító Hideg-folyó ellenére is.

A városállamok részeként bizonyos előjogokkal rendelkeznek, mint a szabad kereskedelem, bányászati jogok, s csak a város hercegének tartoznak elszámolással. A várost több ízben újjá kellett építeni, kezdetben a Kránból átszivárgó nomád, és barbár betörések miatt, majd közel 200 esztendeje, az akkori herceg parancsára a mai nemesi negyed területén lévő lakóházakat elbontották, és égbeszökő, nemesi épületeket hoztak a helyükbe. Ez persze nem kevés összegbe került, de ekkorra még javában folyt a mérgek, és ópiátok kereskedelme, amelyből a város is meghúzta a saját hasznát. Ekkor érkezett egy nagyobb törpe család a városba, és a környéken telepedett le. A kereskedelem a tévhitekkel ellentétben a mai napig folyik, ám mindenképpen megcsappant a Fú útjának kiépülése óta. Azonban ma is vagy 10-12 apróbb raktárépület áll a kufárok rendelkezésére az év minden napján. A barbár betörések után megerősítették a várost, megépült a hercegi erőd, hatalmas kőfalakkal kerítették körbe a várost, sőt még néhány kerületet is. A gátrendszer is erődyszerűen építették ki, hisz ez volt az egyik olyan gyengepontja a városnak, amely komoly veszteségeket okozhatott, ha az ellenség kezére kerül. Mondani sem kell mi történne, ha valaki felrobbantaná a gátat. Egyszóval a helyiek berendezkedtek a védelemre. Az épületek többsége kőből épült, melyek alapanyagát a helyi bányászcéhek szereztek a kráni vonulat bérceiből. Az épületek erődyszerűek, általában többemeletesek, toronyszerűek, lőrésekkel gazdagon. A Herceg saját városőrséget képeztetett, és képzik az újakat mind a mai napig. Arbalden méltán híres nagyszerű számszeríjásairól. Ez a hírnév a hercegnek jócskán köszönhető: csengő aranyakkal fizeti meg a legjobb zsoldosokat, neves íjászmestereket hívott a világot minden tájáról, akik itt képzik az embereit. Aki itt tanulja a lövészetet, pazar íjász válik belőle, habár a kard forgatásához az itt tanult harcosok kevésbé konyítanak. A Herceg emellett gondoskodott a harcosok fegyverzetéről is, csak minőségi felszerelést kapnak, és a legjobb tanítványok remekbeszabott számszeríjakat is, egyfajta kitüntetésképp. Az őrség vértjére sem lehet panasz, mind sodronyínget hordanak, orrvédős sisakkal, a legjobbak teljes acélsisakkal. Oldalukon - habár nem igen használják - rövidkard, vagy hosszúkard figyel, az íjászathoz kevésbé konyítók elsődleges fegyvere az alabárd.

A várost a Hideg-folyó, kráni nomád nyelven a Nurag szeli ketté. Habár a folyó nem nevezhető túl szélesnek, annál mélyebb, sebes sodrású. Vize Krán hófehér bérceiből zúdul alá, s ha nem volna a gátrendszer alighanem elmosná a várost. Meglehetősen kevert városról beszélhetünk: rengeteg népség telepedett le itt: vannak dzsadok, egykori pyarroniak, találunk néhány shadoni családot is. A bányászcéhek szinte kizárólag a törpe család vezetése alatt működnek. A város összeforrt az eltelt évszázadok alatt, így a kultúrák viszonylagos békességben élnek egymás mellett.



A város polgárainak adót kell fizetniük, de cserébe védelmet kapnak, és olyan istent imádkozhatnak, amelyet akarnak (természetesen ez alól kivételt képeznek az emberáldozó istenek vallásai, legfőképp Ranagolé).

A városban jelenleg hatalmas a sürgés-forgás: az ünnep miatt sok a kereskedő erre, a fogadók dugig teltek, még egy hajó, a Nebassim Leánya is lehorgonyozott az aprócska kikötőben. Ökrök, yakok, lovak számolatlanul, ahogy a szekerek is, az utcákon hömpölyögnek a kalmárok, és testőreik, és a szájtáti gyereknépség is. A kereskedők szinte mindenre alkusznak, kelmékre, fegyverre, prémre. A legnagyobb kereslet idén a honos fehérfarkas bundára van, amely maga a Hercegi címer is, mely minden helyőrségi tornyon, és városór felöltőn megtalálható. A címer színei a fehér és kék, az egyenruha is e két színben pompázik. Ezen a zord vidéken mindenki bundákba burkolózik, a házak kéményeiből pedig barátságos füst száll fel. Jelenleg az egész város fehér, és ón színekben pompázik, a hó és a borús idő miatt.

A város felépítése

Kereskedőnegyed (1): gyakorlatilag a város déli részét foglalja el, a keleti kaputól egészen a nyugati kijáratig. Boltok, pékségek, kovácsműhelyek hada alkotja, de itt találhatóak a raktárházak, a piac, és a céhek jelentős része is.

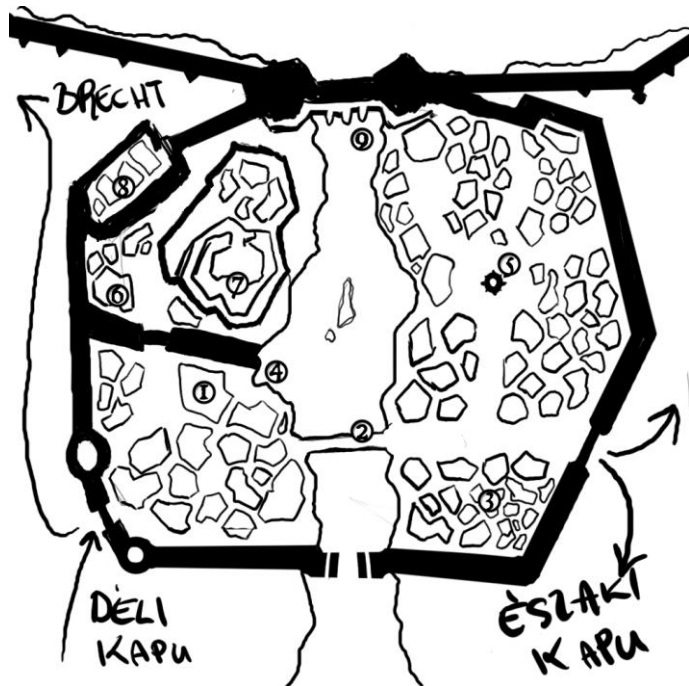
Egy aprócska felvonható kőhíd köti össze a lakónegyeddel. (2)

Lakónegyed (3): mint arra a nevéből is sejteni lehet itt vannak a lakóházak. Ez alkotja a város északi rétegét, aránylag csendes, környék ide jönnek haza az emberek pihenni. Többszintes, kőből, és fából épült, cseréptetős házak alkotják jobbra. Habár nem jelentős még, de kialakulóban van egy kisebb folyami kereskedelmi útvonal, a város, és a keletre elfekvő városállamok között. A folyó erős sodrása miatt ide eljutni hajóval még nehézkes, de nem lehetetlen, és egy nagyobb szállítmány esetén még jövedelmező is. A folyó a várost a Lakónegyed és a Nemesi negyed között szeli el, a folyami kikötő (4) itt, a város központi része mellett épült fel a Lakónegyed oldalán. A nemesi negyedbe való átjutáshoz a kereskedőnegyeden keresztül vezet az út, a felvonható hídon keresztül. Jobbra mindig átjárható, most is csak a Nebassim Leánya miatt volt felvonva. A krad könyvtár (5) is itt áll, masszív kőtorony, amely az eget kémleli, a fóliánsok mégis mélyen a föld alatt vannak biztonságban.

Nemesi negyed (6): a város elit rétege, egy külön fallal védett területen belül. Márványköves utcákon, csatornarendszerrel külön házakkal. Egynémely, gazdagabb céh főhadiszállása is itt leledzik. Illetve a herceg Kastélyerődje (7) is e falak védelmében áll. Ez a város megtisztelő

délnyugati részét foglalja el, habár mérete a két másik negyed méretével nem vetekedhet. Ugyancsak itt található a városőrség kaszárnája (8) amely a herceg, a nemesek, a város, és lakóinak épségéért felelnek, ebben a sorrendben

Végül a város legnyugatibb végében épült meg a masszív gát (9), e konstrukció hivatott a Hidegfolyó jeges vizét felfogni, és erejét a vízimalmoknak átadva hasznosítani. Rendkívül erőteljes építmény, melynek piszkosszürke falai mögött Krán délceg, ködbe vesző havas csúcsait pillanthatja meg az erre tévedő.



Ebbe a városba érkeznek a karakterek, hajóval (A Nebassim Leánya fedélzetén) esetleg gyalogszerrel, vagy lóval a déli kapun keresztül. A belépésért 2 rézpénzt kérnek fejenként, és még 2-öt, ha kocsival jönnek.

A városban van néhány ivó, de csupán egyetlen fogadó, ahol szállást találnak. de rövid keresgélés után rábukkannak a lakónegyed szívében, amely a Lángoló Kerekék névre hallgat. Egyszerű, kis többszintes fogadó, amely elsősorban az átutazó kereskedőket hivatott kiszolgálni, így méretes szobákkal, és szűk emeletes ágyakkal felszerelt csatlószállással is bír. Az épületen fellelhető a dzsád kultúra nyoma, a díszítésekben, az ételkülönlegességekben, és abban, hogy a fogadó egy külön pincerészében forró fürdő várja azokat, akik megfizetik a szolgáltatást. A karakterek késő délután érkeznek meg, egy gyors városfelfedezésre talán még futja az idejükből, de az este gyorsan eljön, és igen hűvös szelek futnak le a kráni bércekről.

Időbeli áttekintés a kaland kezdetéig

Psz. 3690, Hideg évszak, Kyel Első hava, "Szándék"

1-3 napok - Ariane megtalálja az alkut, és tanulmányozni. Minden rendben van.

3-5 napok - A nő kráni iratokkal és könyvekkel csiszolhatja nyelvtudását, beletemetkezik a fordításba és tanulásba.

6-13 napok - Ariane kezdi kihüvelyezni a kráni „magiszter” kézírását és elődje munkája alapján megfejt a már lefordított részeket.

14-17 napok - Ariane a végső simítások után megfejt a szöveget és alkut köt. A könyv hangos felolvasása után nem történik semmi, de a követő napok éjszakáján többször is beszél álmában az „Angyallal”. Meggyőzi a démon, hogy jól cselekedett, és használja hatalmát, hisz így „varázserőre” tehet szert.

18-20 napok - Sajnos a démoni erő folyamatos használata erősen emészt a nő testét, hihetetlen éhség uralkodik el rajta, éjjelente más alakban járja a környéket, és vadállatokat fal fel. Ilyenkor a démon kissé felülkerekedik rajta, de nem emlékszik az eseményekre.

Psz. 3690, Hideg évszak, Kyel Második hava, "Akarat"

2. nap - A nő hatalma erősödik, nagyobb invokációkat is meg tud idézni, gyakran sötétségbe borul a terület, persze felhőkkel, de ezt nem tulajdonítják semmi különösnek. Sajnos a démon fertőző aurája is tevékenykedik: amerre a nő jár az aljnövényzet kipusztul, vagy átalakul rosszindulatú lényekké. A helyiek tanakodnak hogy mi lehet. A járvány első jelei.

Arbalden hercege küldöttet meneszt Brecht helytartójához, a varázslóhoz, hogy szeretett kuzinja idelátogatna pár csatlósával, megnézné a varázsló tornyát, és vadászna is kicsit. Prospero futárt küld a vadászaihoz, hogy számítsanak a kuzin személyére, és szórakoztassák el. A vegetáció fertőzése terjed, és látszólag véletlenszerű helyeken.

3. nap - A lány egyre nehezebben tudja kezelni a démon, mivel sejti, hogy gond van, inkább bezárkózik, és a paktum szövegét olvasgatva rá akar jönni a hiba természetére. A démon továbbra is felülkerekedik az éjjel, és kint garázdálkodik. Odakint rombol kicsit, fákat csavar ki, állatokat fal fel.

4. nap - A helyiek kezdik kellemetlenül érezni magukat, a vadászok arbaldenbe küldetnek a kradi papokért.

5. nap - Délután megérkezik a Torrifel kuzin a gróf kastélyába, elkölti a vacsoráját, lepihen. A Teremtő Akarat ünnepére készülve a falusiak lázas

munkába temetkeznek, hogy tökéletes legyen a közelgő ünnep, és semmire se legyen gondjuk az elkövetkezendő időkben. Felüti a fejét az ismeretlen betegség, pár ember nem tér vissza a bányából. Úgy gondolják, a hazaúton farkasok falták fel őket, hisz ebben az időszakban köztudott, hogy kevés az élelem, és agresszívabbak a farkasok. Pár katona elindul megkeresni őket, de hiába.

6. nap - Több állat a ház körül is megvadul, furcsán viselkednek. Több falusi fura „embert” lát esténként, aki a falu körül ólálkodik, ilyenkor az állatok még jobban hangoskodnak. Torrifel, és a vadászok megpróbálnak elejteni valamit, de nem nagyon futnak össze semmilyen állattal. A nemes csalódottan, és ingerülten tér vissza a kastély védelmébe. A varázslóhoz eljutnak az első mendemondák, ezek felkeltik a figyelmét.

8. nap - A démon kezdi egyre gyakrabban átvenni a kontrollt: már napközben is pusztít. A nő ekkor már szinte rabja a saját testének: nem tehet mást, mint szemlélőként végignézi a démon tetteit. A legtöbb amit tehet hogy egy fájdalmas sikítást hallat, mikor rájön, hogy ő gyilkolta le az eltűnt falusiakat. A démon ekkor kaput nyit a síkjára, ahonnan elkezd átömleni a Kőd. A ködön kívül néhány testetlen démon is átkerül, amelyek megszállnak embereket (a Krad papok holttesteit), és elmenekülnek (a rúnakövekig képesek csak, ezek visszatartják a gyengébbeket). A köd által zavart térkapu összerogy, bezárul. A varázsló realizálja a bajt, és magához köti az erős demont.

Egyelőre nem tudja, hogy a lánya az. Kirekesztő kört húz a laborja köré, megvédve magát.

9-12 napok - A Kőd ekkorra szinte teljesen szétterjed, csak ott nem képes terjeszkedni ahol szent helyek vannak. A jól elszeparált területeken, mint amilyen a pl. a vadászlak csak lassabban terjed. A vegetáció nagy része fertőzött, néhány növény mutálódik. Az állatok vadulnak meg először; a Kőd miatt a fertőzés azokat éri el legkésőbb, akik magas intelligenciával, és akaraterővel, és asztrállal bírnak. Hulduthittal végeznek a megvadult őrkutyáik, Jalik megsérül, és ezzel meg is fertőződik. A templomszolga felméri az élelemkészletet, és szomorúan konstatálja, hogy kb. bő 1 havi élelmük maradt. Arbaldenben a krad papok aggódnak társaik miatt, mivel azok egy hete nem tértek már vissza. Gyanakodni kezdenek, hogy valami nincs rendjén, az önként jelentkező pap, Frelde, helyette elkezd átnézni az iratokat, leltároz.

13. nap - A fertőzött vadász igen komolyan megbetegszik, éjjelre már a démon is irányítása alá vonja. A varázsló rájön, hogy a lányának köze van a dologhoz, ekkor lépéseket kezd az ügyben.

A „hollódémon” megkezdi tevékenységét a környéken, és megpróbálja úgy erősíteni magát, hogy közben a Pestisdémont gyengíti. Embereket ragad el, és pusztítja a démon követőit.

14. nap - Garvillo fővadász egész nap a ködön dolgozik, a köd megteszi a hatását, valamint személyesen találkozik a démonnal, aki azonnal a szolgájává teszi. Éjjel a fertőzött Jalik kinyitja a kutyák kenneljeit, és nyoma vész a Kődben. A helyi törpe család mestertörpjei, és ember bányászok egy csoportja a bányában reked, éjjelre mindegyik átalakul. Ezek után a Démon a tárnákat használja főhadiszállásnak.

Arbaldenben a krad papok rájönnek, hogy hiányzik egy irat. Az ügy kényes így megoldást keresnek...

15. nap - A kuzin megijed, és azonnal távozni akar. A varázslót kéri a teleportációra, ennek az eleget is tesz, ám hiába, a köd összezavarja a varázslatot, Torrifel a csatlósáival valahol félúton pottyan ki. Eltévednek, de végül megtalálják az egyetlen ismerős helyet ahol már jártak, a Vadászlakot. D'inard herceg 5 tapasztalt lovagot küld a vidékre, mert azt hiszi elrabolták, vagy fogva tartják a rokonát. A kuzin szellemnyelvet beszélő szolgája ugyanis nem üzen. A krad papok a herceg segítségét kérik, ő pedig, hogy elcsitítsa a papokat, és hogy a kuzinja után nézzenek, jobb kezét, Rieux-t küldi pár csatlósával.

16. nap - A kuzin, és a kísérete megérkezik a vadászlakba, megütközik a feldarabolt virágoskerten, és elég bolond hozzá, hogy szóvá tegye. A fővadász ekkorra már nagyjából elvesztette a józan eszét, és őrült gondolatok keringenek a fejében. Az éjjel megpróbálja megölni a nemest, de nem sikerül, és bezárják a fáskamrába.

17. nap - A 4. vadászt is uralma alá hajtja a Pestisdémon, akivel megöleti a kuzint. Majd, a megvadult kutyákat, és pár közeli élőholt parasztját a vadászlak lakói ellen küldi. A Garvillo sikeresen elmenekül, de lebetegszik. A varázsló megpróbál pszi erőivel segítséget küldeni, de nem sikerült a Köd pusztító hatalma miatt. A lovagok eltévednek a ködben, csak Rieux és egy csatlósa marad életben.

18-20. nap - Dí'nard se tud mit csinálni, ezért elkendőzve a bajt, felépíti a barikád a kijáratnál. Ezek után előbb lőnek, aztán kérdeznak az örök. A démon kiküldi pár megszállottját, hogy menjenek Arbaldenbe továbbfertőzni az embereket, de a Herceg emberei végeznek a járvány-fertőzöttel.

Arbaldenben a krád papok erionba küldetnek, hogy kalandozókat béreltessenek fel a dolgok végére járásaképp.

Psz. 3690, Hideg évszak, Kyel Harmadik hava, "Harag"

1-2. nap - Garvillo lerakja a naplóját a vadászház földszintjén, majd pár lappal, a tintával, és egy tollal elindul Arbalden felé. Ködalakban is ragad el embereket, ha tud. A toronyban lázasan dolgozik a varázsló a démonkút, vagy a démonúzás metódusain. Nyilván nem ölné meg a tulajdon lányát, ha lehet.

3. nap - Garvillo holtan végzi a barikád előtt. Hullamerev kezével markolja naplójának, és életének utolsó pár lapját.

12. nap - A játékosok érkezése a barikádhoz.

Az eltűnt papok

Adventure Hook lista

(Ha a km-nek nincs ötlete)

Papoknak, paplovagoknak lehet isteni üzenet az egyik küldöttétől a város megmentésére.

*

A pénz kedvelőinek a Krad papok ajánlata a hittársaik, de főleg a könyv visszajuttatására.

*

A kráni, vagy gorkivi illetőségű karaktereknek az, hogy ellopják a szeráfi alku szövegét és hazavigyék.

A gonosz papoknak, paplovagoknak a kiemelkedés lehetősége, ha elpusztítják a démont, vagy uralmuk alá hajtják azt.

*

Tűzvarázslóknak vagy más, a rend elkötelezett híveinek át kellene venni valamit az arbaldeni krad-toronyból, de a könyvtáros csak akkor adja át, ha lásd pénzes hook.

*

Fejvadász azt a megbízást kapja, hogy ölje meg a varázslót. Ha eljutnak addig, és megpróbálja, a varázsló persze védekezik, de nem sebez vissza, és közli, hogy ha ő meghal, a démon elszabadul, és mindenki halott lesz, szóval nem érdemes megölni. (És tényleg ez lesz, ha megölik)

Emellett Dorani illetőségű karakterek, vagy a rendjük ottani kémjeik értesülhetnek a „furcsa” történésekről és kutatásról, ami Brechnél folyik.

Tulajdonképp Erionban találkoznak karakterek egy „véletlen” folytán.

Erionban kezdődik a kaland előzménye, ahol egy összekötő felbérli a karaktereket, egy jövedelmező ámde bizalmas munkára, hogy menjenek el Arbaldenbe, egy kráni határ melletti aprócska kereskedővárosba.

Előtörténet alapján, valamilyen nekik megfelelő munkát végeztek itt Arbaldenben az elmúlt napokban, így a város nagyobb pontjait, személyeit akár ismerhetik is, az idő szűke miatt nyilvánvalóan csak párat. Egy alkalommal mikor Dí'nard hercegnél várnak meghallgatásra, egy bizonyos Clairemont atya nevezetű pap és a herceg heves vitakozását hallják.

KM ! Ezt le is játszhatod nekik, ha gondold, vagy csak elmesélheted a lényegét. Arról van szó, hogy Dí'nard segítséget ígért a Krad papoknak egy bizonyos ügyben, a Krad pap pedig úgy látja, hogy ujját se mozdítja a herceg. A herceg biztosítja, hogy jobb keze már dolgozik az ügyön, Clairemont viszont úgy gondolja, hogy külső segítségre kéne támaszkodni, mivel az elmúlt napok alatt semmilyen eredményre nem jutottak Dí'nard „segítségével”. Clairemont kiharzik, de azért észreveszi a csapatot. Itt két lehetőség is van, vagy Dí'nardnál „veszik fel” a küldit, vagy követik a papot. Ha egyik se, akkor a pap keresi fel őket.

Clairemont a helyi krad papság vezető személyisége és szüksége van a karakterek szolgálataira.

Elmondja, hogy, Freldeken azt a részleget kezelte, ahonnan eltűnt a fólíáns is, 2 másik pap kíséretében ment kivizsgálni valami furcsa eseményeket közeli Brecht településen. Persze Freldeken célja az volt, hogy visszaszerezze a fólíáns, de erről nem számolt be a felettes atyának, mielőtt elindult volna. Miután elhagyták Arbalden városát, a könyvtár vezetőjének feltűnt, hogy eltűnt egy bizonyos fólíáns abból a részlegből, amelyet Freldeken kezel, mivel helyettese akkor végezte a szokásos évi leltárt. Azt gyanítják, hogy ő vitte el, hiszen neki volt hozzáférése ezekhez az iratokhoz és az ő felelőssége volt azok őrzése. Semmilyen üzenetet nem hagyott magyarázatul, ám a papok nem tértek vissza azóta sem a kiküldetésről, sőt híruk sem érkeztek. A Hercegtől már kértek segítséget, de egyelőre semmi sem történt az ügyben, és már kezdtek aggódni. Hajlandóak lennének nagyobb összeget is fizetni, akár pénzben, akár tudásban, amennyiben az ügy végére járnak, és mind az iratot, mind a papokat vissza tudják hozni. Sürgős volna a dolog végére járni, mert minél hamarabb kezdenek neki, annál valószínűbb, hogy mind az iratot, mind a papokat épségben sikerül visszahozni. Emellett persze az irat eltűnése is meglehetősen kényes szempont épp ezért a kalandozók diszkrécióját kérik. A ról annyit tudnak, hogy kb. 60 oldalas vörös bőrkötésű könyv, fém merevítéssel.

Ha elmennének a Herceghez, ott kiderül, hogy ő már kiküldte pár megbízható emberét Rieux kapitány vezetése alatt, de még nem tértek vissza ez történt egy hete. A Herceg ekkor pecsétetes papírt ad át nekik amellyel át (de inkább vissza) juthatnak.

Ezen a napon elmehetnek vásárolni, adatokat halászgathatnak, pihenhettek, stb. Odakint megerősödik a szél és hópelyheket hoz.

Az út Brechtbe vezet

Másnap reggel arra ébrednek a karakterek, hogy meglepően sötét van: az égen komor fellegek úsznak, olyan idő, amikor az ember legszívesebben ágyban maradna. A város mindenestre nyüzsgő: hamarosan megkezdődik a szezon nagy vására, kereskedők jönnek üres társzekerekkel, és jól megtömött erszényekkel. Az izgatott csacsogás egészen a

lakónegyedig elhallatszik a piac irányából. Nem csoda hisz csak egyszer van effajta vásár esztendőnként.

Odalent a fogadós borús tekintettel vizslatja az eget.

A fenébe is, korábban jött a hó! Sebaj, legalább vendégeim lesznek bőséggel. A karakterekhez fordul Nem igen lesz jobb az idő jó darabig. El fogja lepni a rohadt ünnepet. Bor kell, igen forralt bor, hát persze! Ezzel faképnél hagyva a játékosokat besiet a konyhába.

A játékosok dönthetnek arról, hogy maradnak még, vagy indulnak, igazából nem sok különbség van, az idő rossz, de legalább még nem szakad a hó. Ha útra kelnek, aznap késő délutánra el is érhetik a birtok szélét. Az út egy kifejezetten sziklás, területen zajlik, jobb kéz felé meredek sziklafal lefelé, melynek az alját a tóvá duzzadt Hideg-folyó ostromolja, balra ugyancsak meredek sziklafal, felfelé. Az út csak egy keskeny, alig négy ynevi láb széles ösvényen halad. Az a körülményekhez képest kellemes, a tervezői érthették a dolgukat, az időnként felbukkanó rúnakövek törpe mesterek munkáját dicsérik. Késő délutánig semmi, a nap lassan nyugovóra tér, mire felbukkan a barikád: egy rozoga durván 5 ynevi láb magas kőtorony a perem szélén, és arbaldeni címerekkel feldíszített katonák. És a továbbvezető út elbarikádozva.

Brecht kapuja (Barikád)

A torony kissé rogyadozva fogja közre a tovavezető utat, tetején két kékfehér ruhás láncingos íjász figyel az érkezőket, odalent egy isten tudja honnan kerített sátor ponyvája alatt deresedő halántékú, lemezevű fickó ül, valószínűleg a katonák közül a rangidős. A tornyon túl kihegyezett karókkal erősített barikád zárja el az utat, amelyet még két számszeríjász őriz. A sátor környékén még vagy hét, bárdokkal vagy kardokkal felszerelt őr beszélget. Összesen tehát vagy egy tucat őr látni. Az érkező karaktereket a tiszt fogadja, be is mutatkozik, Khorpusz kapitányként.

Megállni! Óh, hogy D'inard herceg küldte magukat? Remélem, hogy végre azért jöttetek, hogy leváltssanak az őrszton. Nem tűnnek katonának, melyik egységben is szolgálnak? Óh, hogy más okból jöttetek? A fene vigye el...

Nos, ebben az esetben átengedjük magukat, de vigyázniuk kell, a perem egy részen leromlott, és kissé sikamlós. A betegsége pedig ügyeljenek. Mondanom sem kell, ne érintkezzenek a fertőzöttekkel, és kössenek kendőt az arcuk elé.

Hamarosan megértik miről beszélt, a barikádon túl néhány kifehéredett holttest, a hullák átlagos paraszti ruhát viselnek, ám furcsa eltorzult vonásaik, és fekélyes bőrük nem sok jóval kecsegtet. Rendkívül rossz szagot árasztanak, ráadásul nyílvevesszők okozta sebeken kívül régebbről származó harapásnyomok találhatók rajtuk. Az egyik holttest mellett valami könyv lapjai hevernek, ha van rá ingerenciájuk elvehetik. Ezek a lapok Garvillo fővadász naplójának részlete. A holttest pedig Garvillo maga. Az átjáró, ha lehet itt még keskenyebb, a leomlás miatt alig több, mint egy ynevi méter széles, itt már kocsi bizonyosan nem halad át, az átkelőknak pedig a saját tériszonyukkal is meg kell küzdeniük. Akaraterő próba +2-vel, ám ha elrontják jó darabig képtelenek tovább haladni, persze ehhez partnernek kell lennie a játékosnak, hogy kijátssza. Kis idő múltán ismét dobható. HÁTASÁLLATOK NEM TUDNAK ÁTMENNI. Ahogy lenéznek a völgybe a játékosok a következőt láthatják:

A köd vészjóslóan terjeszkedik a vidék fölé, alig 100 métert, ha ellehet látni. A távolban csak a templom és a vár tornya emelkedik fölé. Állandóan elnyújtott nyögéseket hoz a szél, sőt néha sziszeg és suttog is. Jó hallású karakterek is csak idegen szavakat hallhatnak. A barikád körüli növényzet

Khorphus

Tipikus zsoldos, aki a jó fizetés ellenére is legszívesebben eltűnne erről az átkozott szorosból, merthogy szerinte az. Sokat nem tud a ködről, vagy a benti állapotokról, de nem is kíváncsi rá. A JK-knak szívesen elmondja azt a keveset, amit tud, persze csak miután a barikádon áthaladtak...

Nem engedi vissza a karaktereket az Arbaldenbe vezető útra, félve a betegségtől. Ha provokálnák a JK-k gyorsan szembesíti őket íjászai és fejszés emberei túlerejével.

A Köd hatásai a nemszakrális varázslatokra

A köd démoni kipárolgása megzavarja a varázslatokat: minden, a ködben elvarázsolt mágia torzulhat a következő eséllyel:

01-30%	A varázslat rendszerben létrejön.
31-50%	A varázslat +/- k6 E-vel jön létre.
51-70%	Más hasonló varázslat jön létre.
71-90%	Totálisan más varázslat, keress egy közel azonos manaigényű varázslatot.
91-100%	A varázslat létre sem jön, a mana-pontok elvesznek.



COPYRIGHT 2004 BRYAN BAUGH

A „hollódémon”

Mint említettünk, mikor Ariane jogar lett (átvette a démon az irányítást), megidézte a szülősíkjáról a vele ott szimbiotikusan élő Köd-öt, és az idézés során több ottlakó is átjött a kapun. Ez a lény maradt már csak meg belőlük, ő pedig próbál túlélni az egyik pap testében. Szabadon változtathatja kinézetét holló, eredeti humanoid és a pap alakja között, habár a varázslók és a szakrális mágia használói érzik rajta, hogy különb lény, mint aminek mutatja magát („talán kiválasztott?” ☺).

A pestisdémont akarná legyőzni, ehhez a JK-kal látszólagos szövetséget köthet. Kommunikálni a gyűrű birtokában, vagy démonológia+MF psi szükséges.

Az alakváltáson kívül kiemelkedő harci értékeivel, a nekromancia varázslataival is fel van vértezve, habár inkább csak életerő lopást használ, élőholtat nem teremt.

Viselkedése tipikus élősködő, ami nincs hasznára eldobja/elpusztítja, hirtelen haragú, és hatalmas egóját bókokkal lehet megatni...

Bárhol találkozhatnak vele a JK-k.

nyilvánvalóan pusztulásnak indult, még a szívós hegyi növények is. A barikádhoz vezető úton feltűnően nincs nyoma semmilyen helyi állatnak (vadonismeret) csak néhány dögevő madarat látni néha például egy átlagon felüli hollót. Ezek is ha jobban megfigyelik a JK-k kiderül hogy a köd belsejéből szállingóznak elő, mégha nem is maradnak sokáig (amolyan kémek).

Első találkozás a Köddel

A barikádon túl nyomasztó köd üli meg a tájat, a kalandozók útja délre vezet, egy hegyekkel körbebástyázott területre. Mehetnek, amerre akarnak, akár délkeletnek a hegyoldalra, akár keletnek a völgy irányába, de északon is haladhatnak kelet felé a befagyott tó mellett. A döntés a játékosok kezében van. A ködben a varázslatok megbolondulnak, kivéve, amelyek isteni hatalommal idéződnek meg.

A relatív helyes irány a templom lenne, amelynek tornyát korábban láthatták kibukkanni a ködből. Nos akárhogy is cselekedjenek, az útjuk egy ideig eseménytelen. Egy idő után viszont arra lesznek figyelmesek, hogy egy fura humanoid alak hatalmasodik másik két test fölé.

A kalandmesterek kérdezzék meg hogy milyen felállásban kívánják megközelíteni a lényt. Mikor közelebb érnek az felriad, körbenéz, de nem közvetlenül a karakterekre néz, majd átalakul nagy hollóvá, és elrepül. Közelebb érve azt veszik észre, hogy egyikük eszméletlenül, de sértetlenül fekszik, a menthetetlenül felzabált társa mellett. A holttest elég rossz állapotban van, megcsócsálva, és kellemetlen szag üli meg a helyet. A halott mellett egy nehéz számszerj, rövidkard, szétszabdalt láncing, és egy véres, horpadt ornyerges acélszak található. Az életben maradt fickó ruházata alapján tévedhetetlenül az Arbaldeni katonák közé tartozik, ráadásul tiszt is. Ekkor dobassunk érzékelés próbát +3-vel, mert lopakodnak az ellenfelek. A Gahulok eredetileg a szörnyre akartak támadni, mivel táplálkozásuk sebezhetőbb, de megelégszenek a kalandozókkal is. (Extrém szag miatt dobjunk plusszal az érzékelés próbát.)

Sikertelenség esetén a Gahulok meglepetés szerűen lecsapnak a játékosokra, és a holttesttől legmesszebb álló karakterre támadnak első körben. 2 szörnyeteg megpróbálja elrángigálni a karaktert, a harmadik pedig megpróbálja feltartani őket. Ha nem történt meglepetés támadás akkor rendes harc kezdődik. A Gahulok ekkor megint megpróbálják elrángigálni a karaktert, ekkor sikeres támadást kell dobniuk hozzá.

Ha sikeresen végeztek az élőholtakkal megpróbálhatják felébreszteni az ájult Rieux lovagot. Dobassunk egészség próbát a megfelelő módosítókkal (víz, szesz stb.) nyilván mágiával próbálkozva sikeres.

Felébredve Rieux zavart állapotban van, elmondása szerint épp a faluba tartott, hogy a templomban keressen menedéket: több emberét elvesztette, sőt páran nyom nélkül köddé váltak. Két pap holttestét megtalálták, de Frelde nem került elő. (Az iratról nem tud vagy nem beszél róla, voltaképp Frelde testébe bújt a holló-démon, és ő végzett a másik két pappal.)

Rieux ismeri a helyi Dreina papot, és azt ajánlja, hogy menjenek el ebbe a faluba mivel éjszaka nem biztonságos idekint. Hangjából ítélve sztoikus alkat, bár lehet csak a történelem tették ilyenné. Nem szuicid hajlamú, de élete már nem fontos számára, hisz tudja, mindenki meg fog itt halni.

(Ha a karakterek ragaszkodnak hozzá kivihetik a lovagot, de egyrészt nem ajánlott a történet szempontjából, másrészt a barikádon nem engedik ki őket.)

A falu

Kb. 1000 fős, tipikus hegyi faházak, széles utcákkal. A falu széléit nem védi igazán semmi, csupán egy árok, és egy mellmagas fakrités övezi a ragadozó állatok ellen, de semmi több. Elég nagyoknak mondható a falu, habár most túlságosan kihalt(szó szerint). Alig pár ember járja az utcákat, mindenki ferde szemmel tekint a kalandozókra. A falu központi részén található a templom, meg a szatócs háza, ahol kiadó szobára lelhetnek a megfáradt utazók. A szatócs központi alakja a falunak, ő egy módosabb kereskedő, akinek sok mindenben benne van a keze. Emellett a főtéren van még egy nagyobb kovácsműhely, ahonnan vad kalapálás hallatszik ki. Láthatóan az egyik fő munkaforrás a bányászat, és az érc megmunkálása. A falu északi csücske egészen a helyi tóig nyúlik, ahol egy fűrésztelep is van. A falu őrsége elhanyagolható lélekszámú, később kiderül, hogy jelenleg 3 városőr szolgál itt. A falu légköre rendkívül fagyos, az emberek visszavonulnak az otthonaikba, bezárkóznak, és láthatóan nem működik sem a kohó, sem a fűrésztelep. A köd megüli a hangulatot, ráadásul a járvány is sok jó ember életét követelte eddig. Pár ház ajtaján vörös festékkel keresztet van felfestve az ajtókra. Ami feltűnhet, hogy a megbetegedések hol össze-vissza vannak, hol az egymás melletti házakban.

Rieux egykedvűen odavetheti hogy ezekben a házakban betegek vannak, vagy már csak a betegség.

Ha megpróbálnak beszélni a falusiakkal, akkor azok vagy zárt ajtókon keresztül küldik el őket, vagy egyszerűen válaszra sem méltatják őket. Ami rendkívül rémisztő az a főtéren felállított máglya amelynek utolsó pislákoló rönkjei között egy megszenesedett holttestet vélnek felfedezni. A hulla friss lehet a szagból ítélve. Hogy férfi volt vagy nő szinte lehetetlen megállapítani.

A főtér:

A szatócs háza, Marcus Brecht szobra, A templom

A szatócs háza

Minden bizonnyal a legnagyobb ház a faluban, több szintes, rengeteg szobával rendelkezik (már az itteni viszonyokhoz képest) kocsmá, bolt, és taverna egyben. A földszinten egy hatalmas légtér van vagy féltucat faasztallal, és székekkel, hátul ott a szokványos söntéspult, ám nem elsősorban hordók, mint polcok vannak a tulaj háta mögött amin élelmiszer, sózott húskok vannak. Egy másik kis szobában egyszerű, ám hasznos használati tárgyak: fáklyák, ásók, csákányok, lámpások, használt rövidkardok stb vannak, bármi amit a km jónak lát, de a szokásos ár 3x-ásért! A szatócs egy bizonyos Ascudgam nevű törpe örömmel üdvözlö a kalandozókat, és Rieux-t, akit felismer, majd megkérdezi tőle, hogy hol maradnak a társai. Erre Rieux sötéten csak annyit felel, hogy ők már nem mennek sehova.

A szatócs arcán is, mint Rieux vagy a falulakók arcán kendő van, de így is látszik, hogy a nyálkahártyái (orr-száj-szem körül) be vannak gyulladva. Szemében különös tűz van, lélektan, emberismerettel rendelkező játékosok a téboly jeleit láthatják meg benne. Jelen pillanatban egy szobát tud felajánlani, az emeleten a játékosoknak. Ha érdeklődnek a JK-k a máglyán végzett alak felől akkor Ascudgam elmondja, hogy a férfi itt szállt meg a 6-os szobában, valami átutazónak adta ki magát, és sokat kérdezősködött a temetőről meg a Gróf kastélyáról. Aztán véletlenül elkotyogta hogy varázsló, mire a feldühödött nép elfogta, és elégette. A mágusok halált, és pusztulást hoznak, de így talán Dreina kegyelméből véget ér majd a járvány.

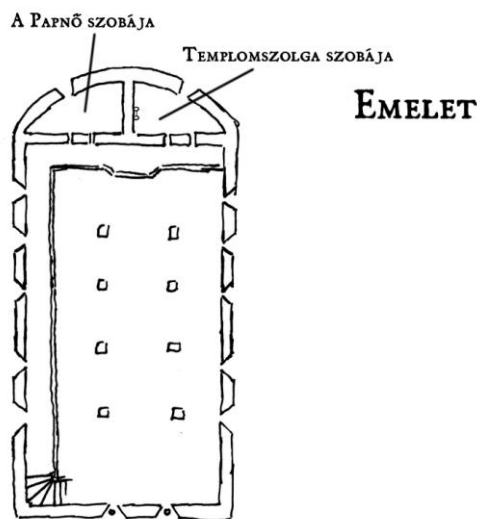
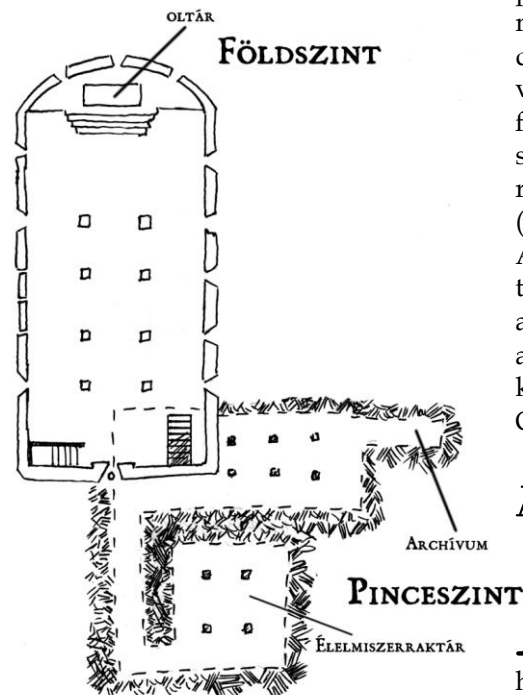
(Ez egyfajta jelzés a játékosoknak, hogy ne nagyon fecsejjenek esetleg mágikus képességeikről.) Még megjegyzi, hogy ki kell takarítania a



Ascudgam:

Pocakos, bortól pirospozsgás arcú középkorú törpe. Ami nem látszik rajta az az, hogy mint mindenkit a faluban, a Köd neki is levitte az asztálját a köd jelentősen. A törpe szemmel láthatóan olyan kapcsi, hogy a falu népére tekintet nélkül, olyan áron árulja a termékeit, ami még egy kalandozónak is megterheli a pénztárcáját. Jobblelkű JK-knál természetes lehet a felháborodás, ezért, ha kényszerítik a törpét, netán erőszakhoz folyamodnak, bemenekül a pincéjébe, amit egy szívós, belülről zárható acél ajtó zár. Mivel készletei java itt található, sokáig húzná, és még egy háztűzet is túlélne.





mágus szobáját, de amit itthagyt felszerelés az már csak az övé lesz. A papnő épp nem volt a közelben mikor az eset történt, így senki sem volt aki megállítsa a statáriális kivégzést. Igazából az átutazó egy Holar nevezetű dorani nekromanta volt, akit Prospero dorani ismerőse küldött hogy segítsen véget vetni a járványnak. Egy levelet hozott magával, amelyet a felszerelésében őriz, a játékosok simán megtalálhatják, ha szétnéznek a szobájában, ami persze zárva van (az ablakok is...). Emellett találnak még ott ruhákat, egy hasznos szőrmebundát, némi pénzt (5 aranyat) és egy ezüst tört. (A levél szövege megtalálható a mellékletben!)

A játékosok szobája puritán elrendezésű, három kétszintes ágy osztja meg a teret, kötött szőnyegek és bundák fedik a hideg fapadló nagy részét, az ablakon ki lehet pillantani Marcus Brecht szobrára, és a vele átellenes oldalon a Templomra. A szoba része még egy asztal, és öt faszék. Egy nap koszt és kvártéj 3 ezüst/fő.

Odalent a kocsmá részén iszik a helyi városőrség, mind a három tagja.

A Templom

A város központi részén helyezkedik el épp a szatócs házával szemben. A környező házak fölé tornyosul magas harangtoronyával. Tipikus Dreina templom, ami hatalmat sugároz e sötét időkben. A templom gótikus hatású, szokásos fő- és mellékhajós felépítésű, a távolabbi vége félkörben végződik (oltártér). Harangtornya és karzata is van, díszesnek mondható (szokásos Dreina képek, ikonok, ábrázolások). Itt található a falak mentén a sebesültek és a betegek. Ez körülbelül 15-20 embert tehet ki. Számos öreg és nő van idebent. *A templomhoz tartozik egy élelmiszerraktár, de látszik, hogy nem lehet tele, mivel mindenkinek porciós adagokat adnak. A papnő és a templomszolga szobája az emeleten található, ami a karzatról nyílik.* A templomot megtölti a szenvedők nyögései és zihálása, valamint az elkeseredett és családjukat gyászoló emberek jajgatása. Mikor megérkeznek a kalandozók a templomszolga, **Dante testvér**, üdvözli őket. Látszik, hogy a sebesültek és a szenvedőkön próbál segíteni, így túl sokat nem beszél, azt is munkája közben. Többet ő se tud dolgokról, mint a lovag, így meg kell várniuk a JK-knak a főpapnőt, mert épp a szobájában pihen. **A szerzetes meggyógyíthatja, bekötözheti a JK-kat, amit szívesen meg is tesz. A gyógyításért persze fizetni kell élelemmel, vagy használati tárgyakkal.**

Mivel ekkorra már sötétedik, azt ajánlja, hogy pihenjenek le a szatócsnál, de ha nagyon akarják, meggyőzhető Dante, hogy a templomban aludhassanak.

A templomban vegyesen találhatóak minden korcsoportból és nemből emberek, habár gyerekeket csak elvétve találunk. Többnyire favágók, bányászok, parasztok, kézművesek és családjaik, de pár városőr is van a sebesültek között.

A főpapnő lepihenése után már nincs sok mindent tenni. Mivel közeledik az este Rieux azt ajánlja hogy térjenek vissza a szatócsboltba, pihenjenek le, és majd holnap folytathatják a nyomozást.

A papnő és a templomszolga szobái

Alapvetően zárva vannak, így a karakterek vagy betörnek suttyomban, vagy szemtanúk (fenti emberek) láttára törnek be, esetleg mágiát használva juthatnak be. A templomszolga szobájában egy kemény priccsen, pár mindenki által elérhető szentírás és néhány ruhadarabon kívül nem található semmi. Hiányzó bútorok helyét fedezhetik fel, egyébként semmi különös nincs itt. A papnő szobája rangjához mérten díszesebb, itt egy asztalka, egy könyvespolc, és egy háromlábú szék is van az ágyon kívül. Könyvespolcán hivatalos iratok, levelek stb vannak. A völgy „anyakönyve”,

Dante testvér

A templomszolga egy harmincas évei vége felé járó, átlag alatti magasságú férfi. Fekete haja és mogyoróbarna szemei vannak, ruhája tipikus „szerzetesi” kámzsa. Itt született a völgyben és itt is akar megöregedni. A helyi „nemeség” egyik feketebáránya, kiskorában, mivel ő volt a legkisebb kisebb fiú, és így esélytelen az öröklésre két bátyja mellett, az egyházhhoz került. Múltja miatt nem bánkodik, számára a legfontosabb a helyiek jóléte. Hithű dreina hívő, és istene irányelvei szerint él. Szerzetesi mágián kívül képes alkalmazni a gyógyítást (igen másokon is) és az áldás varázslatot, 35 manaponttal bír.

krónikák valamint történelmi dokumentumok, köztük Marcus Brecht életéről, mind a föld alatti irattárban vannak, elzárva, hozzáférést, a papnő, a szerzetes, vagy egy tolvaj hathatós segítsége adhat. Marcus halálának körülményei tisztázatlanok, valamilyen fertőző betegségről számolnak be, amelyet több falulakót is sírba küldött hasonló tünetekkel. A többi iratból a JK-k megtudhatják, hogy az erőd bő 400 éve a kráni határ védelmére építették a pyarr mérnökök. (Megtudhatják Brecht és Arbalden történetét.) Ha beszélnek a papnővel másnap reggel akkor ezeket a dokumentumokat megkaphatják, és emellett a nő beszámol saját balsejtelmeiről is. (Tehát arról, hogy a szóbeszéd szerint a varázsló a hunyó, és ő volt, aki síron túli életet lehelt Marcus testébe. A papnő szerint valami más áll a háttérben, de pontosan nem tudja mi az, mert ő nem úgy ismerte meg a varázslót.) A varázsló már 200 éve itt van, ismerte Marcus Brechtet is, (akár kapcsolatba is léphetett Marcussal) és azóta örgróf mióta D'inard Arbalden kinevezte. Leginkább mágikus tanai és kísérletei kötik le figyelmét, valamint félvér lánya, akit próbál minél jobban kitanítani. Ezért is választotta ezt az elszigetelt, csendes helyet. Az erőd fontossága elévült, miután Arbalbalden kinötte magát, így az egy eldugott kitermelő városkává csökevényesedett, ahol az embereknek mindenük megvan, még ha nem is élnek fényűző életet. A dreina templomot kb. száz esztendővel ezelőtt emelték itt, hogy a helyiek megfelelő vallási háttérrel kapjanak (nehogy valamilyen kráni eszme megfertőzze őket).

Marcus Gróf szobra

Két ember magas pompás alkotás, törpe mesterek keze munkáját dicséri. Marcus idealizált hősként van ábrázolva, amelybe némi titokzatosságot rejt csukott sisakrostélyá. A szobrot Marcus halála után emelték máig a falu dicsősége, a talapzatba törp rúnákkal bele van vésve a következő: „Itt áll a dicső Marcus Brecht szobra, ki hős lovagjai élén visszaverte és hazáig kergette a ránk törő barbár hordákat.” (Ha a KM gondolja kitalálhat más szöveget is, akár totálisan félrevezetve a játékosokat, hisz a falubéliek nem tudnak törpül.)

A fickó a máglyán (Holar, Arkhón rangbéli dorani varázsló)

Az elszenesedett holttesten felfedezik a JK-k hogy egy átlagosnak tűnő gyűrűt visel, amelyet láthatóan nem kezdett ki a máglya erős tüze. A tárgy egy kommunikáció gyűrűje, egy eszköz, amellyel párbeszéd alakítható ki a démonokkal. Az illető úgy beszél a démonikus nyelvet, mintha anyanyelve lenne, és neki fel sem tűnik. Egyfajta ösztönös dolog.

Pletykák, amit a faluban hallhatnak, ha sikerül valakit beszédre bírni (papnő, Dante, Ascudgam, vagy egy falulakó...).

- Állítólag Marcus gróf áll az egész háttérben, mert egy gonosz vámpír, és a temetőben szállt meg.

- A valódi tettes maga a jelenlegi gróf. Úgyis túl furcsa volt nagyon ritkán jött ide, nem is ember, hanem elf, és többnyire a kastélyában van, és mindenféle kísérleteket végez. Állítólag nagy mágus ő is, tehát veszélyes.

- A három Krad pap valóban itt járt mintegy két héttel korábban, és a vadászok, és a gróf felől érdeklődtek. Azt mondták, hogy utánajárnak a dolgoknak, és legutóbb két városörrel a vadászok felé vették az irányt. Azóta még nem tértek vissza, lehet a kastélyba mentek végül.

- Egy nagyon furcsa alak jött két nappal korábban a faluba (Holar Arkhón) és a temető, és a kastély felől érdeklődött. Szobát bérelt a szatócsnál. Elég furcsa alak volt, nyurga és fekete ruhákban járt. A helyieket teljesen megrémítette, főleg miután másnap hajnalra két helyi eltűnt a szobájából. A férfi ott volt az egyik ház előtt mikor felriadtak az otlakók. Azt állította, hogy látta, ahogy elrabolják a fiút, és megpróbálta mágiával megállítani a tettest, de nem sikerült. Állítólag a temető felé rohantak. A helyiek felbőszülve a hallottakon rögtön ítélték a férfi felett, aki megpróbált ellenállni, és kántálni valamit,

PAPNŐ

Fiatal, huszonöt telet látott helyes papnő, a helyiek lelki pásztora. Rendkívül nagylelkű népével szembe, ínséges időben még hajlékot is nyújt a rászorulóknak. Kicsi korától kezdve papnőnek nevelték, ő pedig elhivatott követője a nagy Dreinának. Fiatal kora ellenére bölcsőbb, mint bárki első ránézésre gondolná.

Szépsége nem földöntúli, de megdobogtatja a férfiszívét. Meleg szíve ellensúlyozásaképp tud szigorú és parancsoló is lenni, ha kell, főleg, ha eltévelyedett bárányáról van szó.

Harcértékei nem jelentősek, ám a JK-khoz hasonló varázshatalommal bír, így ha meg tudják győzni, segíthet a külső síkok undormányai ellen, de ehhez páratlan szerepjáték, illetve hihetetlen erős mágia szükségeltetik, mivel a falu védtelen embereit nem hagyja el, hisz nélküle biztos kitörne a káosz és akár el is pusztulnának.

de semmi sem történt, mire leütötték, és a máglyához kötözték. És a többi már történelem.

- Rengeteg ember tűnt el az utóbbi héten éjszaka lefeküdtek másnapra eltűntek, gyakran kitört ablakot hagytak utánuk. Az üveg befelé tört, valaki elrabolhatta őket. Reggelre csak iszonyatos bűz marad hátra. A háromfős városórség nem sokat tehet így is Rieux embereiben bíztak, akik hoztak volna még katonákat a Hercegtől.

- Az első megbetegedések a bányászcsaládokban fordultak elő, később már össze vissza. Mondjuk máig a legtöbb áldozat a bányászoktól jön, sokuk nem is tért vissza a faluba. (Ugye a bányákba fészkelte magát a Démon)

Itt a játékosokra bízunk, hogy melyik vonalon indulnak el, meglehet, hogy felkutatják mindet. Mehetnek a temetőbe, vagy elnézhetnek a vadászlat felé, hisz elsődleges céljuk a papok, és a könyv felkutatása. Ha járnak mindenhol szépen összeszedhetik az infókat arról, hogy itt nem vámpírról van szó, és a köd eredetéről is megtudhatnak dolgokat. Itt bizony démon garázdálkodik, és a végül elindulnak a kastély felé.

A Temető

Mikor elindulnak ide, Rieux helyismerete jól jön, de a Ködben sajnos ez is haszontalanná válik, mivel egy erős hóvihár kerekedik hirtelenjében. Nagyjából kétórányi bóklászás után felsejlenek a viharban a temető ódon kapui. Egy különösen viharvert hatalmas kovácsolt acélkapun kell bejutniuk,

MARCUS KRIPTÁJA

A BETÖRÉS

rendben tartott sírok vannak, a sírok között őserg, de egészséges (!) fák gyökereznek. Idebent, ahogy a templom zónájában sem, nincs jele a ködnek. A

temető igen hatalmas, és sűrűn beépített. A különböző családok területeit körülbelül méteres magasságú szintén kovácsoltvas kerítés választja el. A domborzati viszonyokat tekintve a bejáratától előre haladva emelkedik, a temető végében található ravatalozó a legmagasabb pontja a helységnek. Balkéz felé a külső kőfal benyúlik több helyen, itt igazi kriptákat láthatnak a játékosok,

márványból, vagy más finom kőzetből, míg a legtöbb sírhely csak egy sírkőből áll. A távolban a ravatalozó ablakából mintha fény szűrődne ki. Ahogy haladnak a játékosok a sírok között nyomasztó érzés fogja el őket. Egyelőre nem tudják megmondani, hogy mi az. Aztán az egyik játékos észreveszi, hogy egy díszesebb kriptá talapzatáról le van törve valami,

talán egy szobor. Furcsa, mert más rongálást nem látni. Legalábbis egészen addig amíg közelebb nem érnek az épülethez. Az épület közelében, mintegy 50 ynevi lábnyira le van omolva az erős kőfal, a sérülések frissek, a leomlás szélessége nem több mint kétembernyi.

Továbbhaladva a ravatalozó felé egy fullasztó, nagyjából 5 percig tartó sétával felérnek. A ravatalozó mellett több test is található egymásra hányva, falusiak... Természetes, vagy idegenkezűség, az oszlás miatt nem lehet megállapítani, a hiányzó húst akár állatok is okozhatták a testeken (bár sokat eddig nem láttak a helyi állatvilágból).

NEMESI KRIPTÁK
(ELRABOLT EMBEREK,
HOLTTESTEK)

FŐKAPU

Marcus Kriptája

Marcus kriptája a temető legmagasabb pontján helyezkedik el. Az oda vezető úton szekerkeréknyomokat is látni, amelyek a kocsiszínbe vezetnek.

A falakon kívülről szakrális szimbólumok, a pyarr kultúrkör ismerőinek leginkább Dartonita motívumoknak látszanak, hatalmas kétszárnyú fa ajtaja van. A karakterek belépve tipikus nemesi kriptát látnak, egy szarkofággal a terem közepén, melynek felszíne egy fekvő lovagot ábrázol, kezei között egy karddal és egy pajzzsal a lábainál. Az arc többé-kevésbé a faluban látott szoborra hasonlít, mintha ebben az esetben a szobrász hanyagabb lett volna, vagy idealizálta a falusi szobrot, nem tudni. A domborműves fedél eltolható több JK vagy egy erősebb hathatósabb próbálkozásával. A szarkofágban Marcus néhai testét találják, sértetlenül, ha csak a több százéves oszlástól eltekintünk. A pyarr kultúrában szokásos tárgyakkal van eltemetve a hős lovag. (Ezek szerint Marcus nem vámpír, vagy legalábbis nem aktív jó hosszú ideje...) Ha keresgélnek a test mellett, észrevehetnek egy titkos rekeszt a test alatt (titkosajtó keresés, vagy nehéz észlelés próba)

Amint a JK-k szembesülnek ezzel, kívülről neszezést hallhatnak az érzékeny fülű JK-k (érz. -4 mondjuk, ne feledjük, kint hóvihar van!), vagy ha valakit kint hagytak, akkor enyhébb módosítval észlelés próba. Ha sikeres, akkor értesülnek a közeledő gahulokról (kb 6-8 darab) amelyek testeket hoznak a temetőbe, valamelyik vonszolva, valamelyik a hátán hordozva. A JK-k, ha észreveszik őket rajtuk üthetnek, amennyiben észrevétlenül maradnak. Amint támadnak, vagy észreveszik őket a gahulok, azok egy kupacba dobálják a testeket, esetleg „pajzsként” használva a könnyebb (gyermek) testeket támadnak. A hóvihar viszont nem csak az ellenségük (íjászok nemhogy nem látnak, a lövedékek az erős szél miatt eltérítődnek, nehéz látási viszonyok stb), de a barátjuk is, ugyanis a gahulok szörnyű szaga nem érvényesül olyan mértékben. Csak a közelharcot folytató karaktereket befolyásolja a szag, és enyhébb mértékben: ha megdobják a próbáikat, nincs negatív módosító, ha nincs meg, csak az enyhébbik érvényesül. Ha jól halad a harc, és már több gahul elpusztult akkor színre lép a Pestisdémon, amolyan repülő, undorító lila maszlag képében, aminek a felszínén állandóan különböző emberi orr, fül, száj jelenik meg akár több is egyszerre. Ezeken a szájakon keresztül „beszél” valamilyen földöntúli nyelven, de a kalandozók a fejükben inkább érzik a démon szavait, telepatikus módon, érzelmek és képek közvetítésével. Tulajdonképp olyan képeket, érzéseket közvetít, amik továbbra is azt támasztják alá, hogy a varázsló testét vette át a démon, és persze, hogy ha nem szegődnek a szolgálatába, mind elpusztulnak...

Megpróbálhatnak a karakterek rátámadni, de míg „beszélgetnek” a gahulok testéből, és a további fellelhető „alapanyagokból” egy panthal masszát teremt és ha esetleg megsebeznek elmenekül.

A maradék gahulok és a panthal masszának elég nagy fenyegetést kell jelentenie, mivel a panthal massa az elhullott gahulokat magába olvasztva, sokáig húzza a csatában... Éjszakára itt elalhatnak a játékosok, mivel a hóvihar nem enyhül, Marcus kriptája pedig elég biztonságosnak látszik. **Az éjjel különös álmot látnak, akik nem dobják meg az asztrál próbájukat. Egy szomorú, de gyönyörű elf lány jelenik meg, és segélykérően pislog körbe, mintha láthatatlanok lennének a játékosok. Ekkor megjelenik a varázsló a lány háta mögött, és ördögi vigyorral lesújt rá. Majd, mintha meglátná hirtelen a játékosokat épp a szemükbe bámulva indul feléjük, mikor... felébrednek.**

Az álmok

Ne feledjük el, hogy a ködben tartózkodva folyamatosan veszítenek az asztráljukból. Ha védett területen alszanak (templom, vadászlak, temető), visszanyerik a pontokat, de arra vigyázzunk, hogy alacsony asztráljú karakterek értékei könnyen elérhetik az érzelmileg labilis állapotot. Ilyenkor egy cetlivel, vagy félrevonva a játékost „értesítsük” lelki állapotáról, hogy kijátszhasza, illetve kijátssza azt.

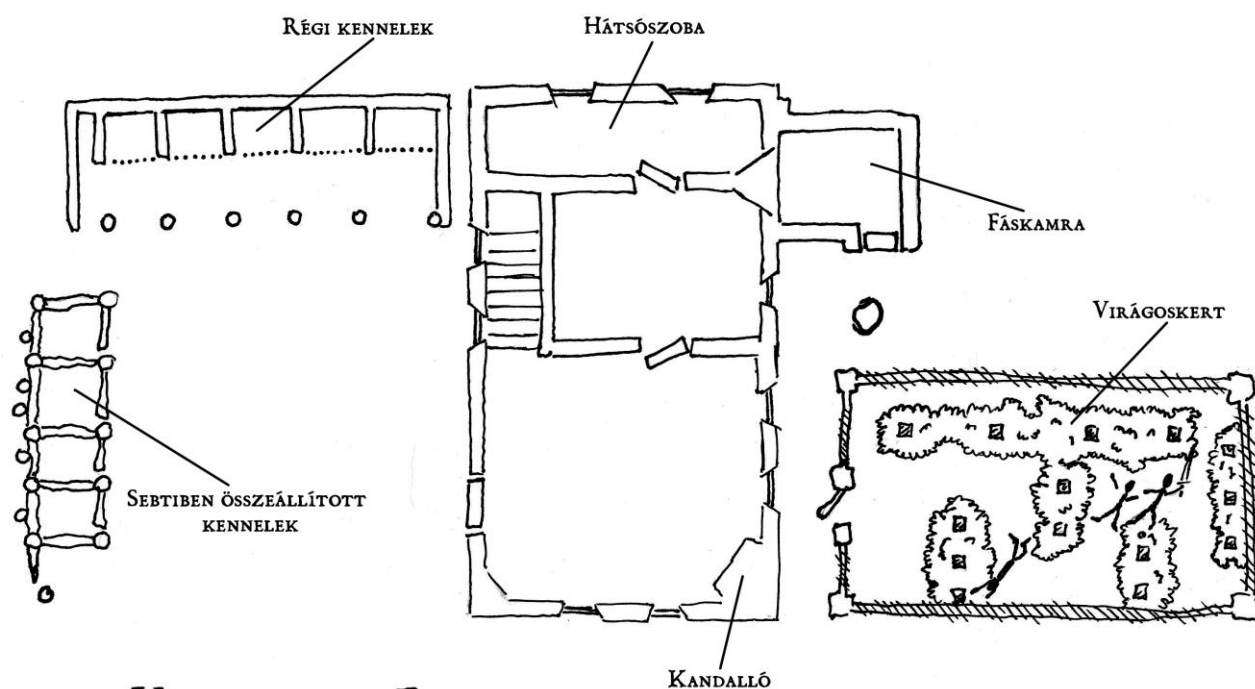
A Vadászlak

Hazafelé nyilvánvalóvá válik, hogy Rieux helyismerete sem tökéletes, így a ködben jócskán eltévednek a játékosok és egy erdőbe keverednek. Az egyre nyomasztóbb ködben mintha maga az erdő is eltorzult volna, különös hangokat hallhatnak (recsegés-ropogás, lombok zörgése, sikoly, károkozás), ami csak mégjobban kiborítja Rieux-t (és a játékosokat is remélhetőleg). Különösmód semmilyen állatot nem látnak a nagy varjún kívül...

Ott vannak az erdő közepén és csak sejtésük lehet arról, hogy merre haladjanak tovább. Már jócskán megy le a nap, hidegebbre fordul az idő, mikor morgást és kaffogást vélnek hallani. **Amint közelednek a Vadászlakhoz, eltorzult formájú kutyák és farkasok támadnak rájuk az erdőből. Ha megpróbálnak beszaladni a házba, a felállított csapdákkal kerülnek szembe, amik sikeres gyorsaság-ügyesség vagy észlelés-ugrás próba ellenében kikerülhetnek. Ezeket a KM dobja ki lehetőleg. Ha harcolnak, akkor észlelés vagy csapdakeresés próbával megtalálhatóak (-módosítóval, a nehézséget a KM-re bizzuk)**

A támadó kutyák értékeihez használhatók a Bestiárium kráni harci kutyák értékei. Amennyiben ezt is túlélték a JK-k, idővel eljutnak a Vadászlakhoz. Ez a kétszintes épület szintén magányosan úszik a ködben. Ezúttal itt nincs se megszentelt föld se kirekesztő mágia, se semmi. Mégis a bedesztkázott ablakok, és ajtó talán azt a benyomást keltik a játékosokban, hogy menedékhelyre jutottak, vagy épp ellenkezőleg...

A vadászlak erős helyi fából épült, az alapjainál itt-ott megerősítve kővel. A



VADÁSZLAK - FÖLDSZINT

ház mellé toldottak egy aprócska faskamrát ahol rengeteg fatönc van szépen felgyűjtve, a kamra ajtaja fel van törve, az ajtó előtt egy méretes tönk rajta fejsze nyomokkal. Végigsétálnak egy szétrombolt virágskerten. Fura hogy valaki ennyire nekitámadt a növényeknek. Kint vannak még kennelek, láthatóan sok, egy részük, gondosan megépített, míg mellette van egy sor frissen felhúzott kennel, ami eléggé igénytelenül épült meg, habár funkcióját elláthatta. Az újonnan épült kennelt septiben építhették. A kennelek üresek. A

fa léceket lefeszve bejuthatnak az épületbe. Odabent poros, dohos a levegő, itt életnek nyoma sincs, azonban megtalálják az egykori lakók holttestét. Ezek nem élőholtak, egyszerű halottak csupán. Elbarikádozták magukat, és lassanként megőrültek.

FÖLDSZINT

A **főszobában** ketten arbaldeni egyenruhát, és felszerelést hordva a bejárati szobában fekszenek kiterülve. Az egyik átvágott torokkal rogyott össze egy széken a másik harcolhatott, mert rengeteg vér van körülötte, de végül vesztetett, mert több mély vágott sebet kapott, mintha bárdból származnának. Ebben a szobában van egy nagy étkezőasztal a falakon tányérok, és polcok. A polcokon használati tárgyak, kancsók, gyertyák, stb. Ebből a szobából lehet felmenni az emeletre, vagy egy másik ajtón egy következő szobába jutni. A szoba kelléke még egy méretes kandalló, ami jócskán ki van hűlve. Számos ülőalkalmatosság polc, egy szekrény, és egy asztal is van a szobában. Számos prém van a falakon, egy hatalmas szarvasagancs a falra erősítve, és sok használati tárgy. A köd voltaképp nem látszik idebent, de a bentiek azért meghaltak valami miatt.

A **következő szobába** valami raktárhelyiség lehet hordók, ládák vannak egymásra pakolva a tartalmuk részben prémek, részben fém alkatrészek, az egyik dobozban találnak a játékosok nyílvevesszőket számszerűben is. Pontosan 30 darabot. A szobába csak egy piciny ablakból jönne be a fény, ha nem volna bedeszkázva, így eléggé sötét a hely. Itt vannak az élelmiszerek, a liszt, a gyümölcsök, a bor, stb. is ezek mind romlottak, bár első ránézésre nem látszik. Ajtó vezet a hátsó szobába is, ami el van torlaszolva abból a szobából.

A **hátsó szoba** a vadászok bőrcserző műhelye. Itt két savval teli acélhordó van, kellemetlen szag fogad az egyik hordóba bele van dőlve az egyik arbaldeni egyenruhát hordó ember, a hátából fejsze áll ki. A falakon felaggatva trófea-fejek, szarvas, vaddisznó. Még egy kitömött farkas is ki van állítva. Az ablak félig nyitva, valaki talán szellőztetés miatt kinyitotta vagy bekimászott. Amikor ideérnek a játékosok odafentről nyikorgást hallanak, mintha valaki járkálna.



A várnép és egyéb NJK-k

A várban körül belül ha egy tucat katona tartózkodik a „várparancsnokkal” együtt, a cselédek és kiszolgáló személyzet még ezt a létszámot se üti meg. A nagynak mondható vár illetően kihaltsága elég háttorzongató magában is, nem is beszélve a fagyos emberekről és a kinti állapotokról. A herceg kuzinján kívül rég nem járt itt vendég, a nagyszámú katonaságra meg nincs szükség, mivel eldugott helyen van, és Arbaldent hamarabb megtámadják, mint Brechtet.

Ariane szobája a jobboldali torony tetejében van, különösebb jelentősége nincs. A főliánst az apja laborjában rejtette el, érzékelés (kb -3 módosító) próbával, vagy hosszú kereséssel megtalálhatják. Mágiakereséssel semmire se mennek, mert ebben a szobában kb minden mágikus...

NJK-k közül a konyhásnéni és a várkapitány említésre méltó. A néni, bizonyos Ei-Veen, olyan mintha erre a feladatra született volna, gyermekkorunk tagbaszakadt, kicsit zsémbes, de jószívű, bajszos asszonya. Őt vagy pincében, vagy a kaszárnyák melletti konyhában találhatják. A kapitány részeges, bár látszólag jó kötésű ember lehetett, akár még kalandozó is, de az ital eléggé eltorzította már. Depresszióját és mogorva ellenszenvét csak még jobban hangsúlyozza a szesz. Az őrszobában van.

EMELET

A lépcső nagyon recsegős csak sikeres lopakodás próbával sikerül recsegéstől mentesen feljutni. Odafent egy kanyar után hosszú folyosó fut a ház elejéig a folyosók lépcsővel szembeni felén két ajtó.

Az első szobában emeletes ágyak vannak, valamint egy jó asztal, és sok szék. Egy kis fém kályha szolgáltatná a meleget, ha ugyan be lenne fűtve. Az ágyak nincsenek bevetve, mintha tulajdonosaik sietve hagyták volna el őket. a szobában egy halott katona csuklott össze az egyik sarokban, a saját kardjába dőlve. Fura.

A második, a lépcső tetejétől távolabbi szoba szintén érdekes, két holttest van benne, akik egymással harcolhattak, de egyikük se élte túl.

Az egyik, szakállas fickón valami egyszerű bőrruha volt, a másik férfi nemesi ruhákba van öltözve, nyakában ékköves nyakék, sacra 30-40 aranyat biztos megérhet, arca vicsorba torzult, de így is felismerhető D'inard által adott leírása a kedves Kuzinnak. Ha átkutatják, találnak nála olyan iratokat, amelyek egyértelműen Asserioni Torrifelként azonosítják a férfit. A másik alak az egyik vadász volt hajdanán. Ez egy méretesebb szoba, itt egy nagy díszes baldachinos dupla ágy van, és a földszinti kandalló meleg levegője is melegít itt. Valami vendégszoba lehetett.

A karakterek megpihenhetnek itt, éjjel ismét álmodnak.

Ismét a leányt látjátok, amint egy hosszú folyosón menekül, becsapja maga mögött az ajtót, és mintha meglátna titeket. Az ajtón dörömböl valaki, vagy valami a gyönyörű elf lány pedig szomorú szemekkel bámul rátok, miközben angyali hangján így szól.

- Könyörgöm, segíts rajtam! Az apám megőrült, és mindenkivel végez! Éjjelente kijár, és embereket öl! Muszáj megállítanotok! Ekkor az ajtó betörik, az álom pedig szertefoszlik.

Másnap újra felkerekednek a játékosok, hogy eljussak a kastélyba ez az utolsó napjuk oda, ma ha törik, ha szakad elérik. Lásd. az előző fejezet vége.

A kastély

A kastély egy az egyben a mellékletben lévő és a plakáton is megfigyelhető kastélyhoz hasonlít. A völgyben egy magasabb pontra lett építve, és látható a hozzáépített torony is, amiről a falusiak, vagy a papnő is beszámolhatott. Több száz éves, emiatt látszik rajta az idő vasfoga, de védelmi feladatait még mindig elláthatná. Inkább magasnak, mint vastagnak mondható falai, emiatt érthető, hogy miért vannak inkább nehéz íjások a falakon. A különálló laboratóriumhoz egy keskeny kőhíd ível át, melynek nincs korlátja, így csendes időben is elég merész dolog közlekedni rajta, nemhogy viharos időben. A legfelső szintek ablakaiból néha furcsa fények törnek elő, mintha most is „dolgoznának” odafent. A bejárati kapunál két alabárdos őr áll a falakon pedig több íjász várja a parancsnok szavát. A láthatólag arbaldeni kiképzésű katonák ugrásra készen állnak bármilyen fenyegetésre azonnali választ adva.

Arbalden hercegétől kapott iratokkal simán bejuthatnak, egyébként meg kell győzniük az őroket és a parancsnokot, aki az „őrszobából” kiabálgat ki, hogy engedjék be őket. Tisztában vannak a betegségekkel és az eltűnésekkel, de egy tucatnyi katona mit sem tud kezdeni egy ilyen méretű dologgal, ezért azt gondolták, hogy majd Rieux hozza a „felmentő” sereget. Ha ide is elhozták Rieux-t, vele bejuthatnak ismét csak zökkenő mentesen.

A kastély felépítése egyszerű, egy kis belsőudvaron át rögtön a központi épületbe juthatnak a JK-k. Az udvaron csak az őrszoba van, valamint egy

kisebbségi istálló, amiben két lefogyott gebe álldogál szomorúan. Az udvarból lépcsők vezetnek fel a várfalra. Egy nagy, kétszárnyú, vasalt faajtón keresztül egy rövidebb folyosóra lépnek a kalandozók, amelynek mentén különböző szobrok, fémpáncélok (csak dísz, harcban inkább csak nyűg lenne egy-egy ilyen) állnak vigyázóan, közöttük ajtókkal. Ezek az ajtók vezetnek a kaszárnyákhoz, a katonák szállásaihoz, stb. A folyosó végén a bejáratához hasonló nagy ajtó következik, amin keresztül a központi fogadó terembe érnek. Az egész épület inkább funkcionális, ezért nincsen gazdagon díszítve, vagy berendezve, mintha nem is itt élnének a vár lakói. A fogadóterem látszólag szabadon átalakítható bálteremmé, vagy akár vacsorateremmé is, mivel több hosszú asztal, szék, pad található a falak mentén, a „trón”, ami valójában csak egy díszes, párnázott szék, egy emelvényen a terem hátsó falánál helyezkedik el. Tulajdonképp ez az egyetlen dolog, ami díszíti a termet. Balra és jobbra lépcsők vezetnek fel, és két másik ajtó is megfigyelhető. Ezek kisebbek, mint amin bejöttek és a kétszárnyú két oldalán helyezkednek el. Valószínűleg innen is a kaszárnyákba lehet eljutni....

A lépcsők egy-egy lakó-toronyba vezetnek, illetve a pincébe. A lakótoronyok közepén halad felfele a lépcső, így itt fáklyák világítanak és egy szoba van emeletenként, amelyek nagy belmagasságúak, több részre vannak osztva, és tipikus vendégszobák. Az ajtajuk nyitva, de egy tolvaj könnyűszerrel betörhet, ha akar. Érték nincs bennük, hacsak a bútorokat és egyéb nehéz tárgyakat valahogy ki tudja juttatni a tolvaj (azért is nehéz, mert például az ágy be se férne se az ajtó, se az ablakon. Hogy hogy került ide az rejtély, mert látszólag nem darabokból áll...). A pincék tulajdonképp tároló feladatokat látnak el, és itt vannak a cselédszállás is. Van itt borospince, hidegverem a romlandó ételnek, és raktár is. A jobb oldali torony vezet Ariane és a varázsló lakhelye felé. Ariane a torony tetőszobájában, a varázsló tornya pedig ebből a toronyból nyílik. Két emelet között egy keskeny kőhíd visz a várhoz hozzáépített toronyhoz, az ajtót erős mágia védi, be teleportálni, vagy betörni szinte lehetetlen (a JK-knak biztosan), de ha a kopogtatót használják, akkor a varázsló kapcsolatba lép velük, és ha úgy tartja jónak beengedheti őket. A szemfüles varázslók démonológiával és rúnamágiával felismerhetik, hogy egy kirekesztő „varázskör” is van a toronyon.

Itt a karakterek megpróbálhatják megölni a varázslót, de mivel saját tornyában egy magas szintű tapasztalt varázsló eléggé nehéz ellenfél, belebuknának. Emellett a varázsló próbálja kerülni a konfliktust, és szövetséget kötni a kalandozókkal, hogy megmentse a lányát.

Itt több lehetőségük is adódik.

(KM, ha úgy gondolod ezek a megoldások is járhatók, és ha kaphatók rá a játékosok, használd őket, ha nem akkor csak egyszerűen személyesítsd meg az aggódó szülőt, aki megmentené a lányát, aki nyilvánvalóan már elveszett. A játékosok dolga ebben az esetben is a varázsló „védelme” és elbánni a Gonosszal.)

Ha rendelkeznek Lélek szférájú pappal, a varázslótól kaphatnak egy felrúnázott rubintot, amely különös hatalommal bír, ha ilyen szent személy kezébe veszi. Ha képes megérinteni a Démont, és elmondania rá egy Lélekcsapda (40MP) varázslatot, Ariane szelleme a kőbe költözik, így a démon egyrészt meggyengül, másrészt kockázat nélkül elpusztítható. A Démon lelkére nem alkalmazható sajnos, hisz speciálisan Ariane „léleklenyomatára” készült, speciálisan módosított idéző és lélekcsapda és szimpatikus rúnákkal. Ha van varázslójuk, de nincs ilyen papjuk, akkor szükséges egy szintén módosított lélekidéző, lélekcsapda varázsjel-kör (!) (igazából mindegy mennyi mana, mert úgyis visszatölti meditációval), amibe becsalogatják a Démont, így szintén megmenthetik Ariane lelkét, és elpusztíthatóvá válhat a démon, sőt akár visszaűzhetővé.

A gonosz karakterek megpróbálhatják a démonra használni ezt az eszközt, ha megtalálják a szobában elrejtett fóliánst, ami az alkut tartalmazza (ha keresik

csak észlelés próba +1-vel, ha nem +3-al, ezt is te dobd ki). Az ott lévő jegyzetektől kiderül a Pestisdémon igazi neve, így alkut köthetnek vele, ami azt eredményezi, hogy gyengébb lesz a démon, vagy ennek segítségével a pap/varázsló a démont börtönözheti be. (Azt nem tudják, hogy a démont, hacsak nem akarja, a kőbe nem lehet a kőbe beerőszakolni, így lesz egy kis meglepetés a végére, a gonosz kariknak). Ha gondolják, itt alhatnak, de a varázsló figyelmezteti őket, hogy a kirekesztő mágiák nem fogják örökké visszatartani a Démont, neme a lányát is _nagyon_ ki akarná már végre szabadítani.

Ezután ismét elindulhatnak a JK-k, immáron a Bányák felé...

A Bányák

Az idevezető út feltűnően csöndes, hasonló keskeny köves úton mennek a játékosok, mint a faluból, a vár felé. Ha nem kötöttek alkut a Hollódémonnal, akkor az rájuk támad (a Pestisdémon maga mellé állította), ha viszont szövetségesükké választották, akkor egy nagy fekete holló kíséri útjukat. Pár óra az út, de az utolsó része tűnik a legnehezebbnek, mivel a hegyek felé vezet.

Ahogy közelednek a bányák felé a kis köves úton, bányászati eszközöket látnak az út mentén. Érc feldolgozó állomások, csillék, kétfelé elágazó sínpárok, pár sátrat és egy nagyobbacska faházat. A sínpárok végénél nagyobb kupacnyi kiásott törmelék van felhalmozva (alkímia - vasérc és valami más fém), ezek mellett vannak a „feldolgozó és válogató állomások”. A kis sátrak bizonyára a bányászok nyugovó helye lehetett, a faház pedig a bányásmesteré és itt tárolják a különböző felszereléseket is. A hely kihalt, viszont rengeteg lábnyom található a földön. Nyomolvasók kisebb „zavargást” olvashatnak ki, valamint, hogy a nagyon régóta nem ment vissza senki a falu felé, mivel a bányákba vezetnek a legfrissebb lábnyomok. A Kőd erre fele mintha besűrűsödne, és csak még jobban irritálja a JK-k torkát, szemét stb. Az immár jellegzetes „gahul szag” is megüli a levegőt, ami a bánya bejárata felé enyhén, de egyre jobban erősödik.

A bányák szerkezete egyszerű befelé vagy 100 méterig nem ágazik el, itt viszont egy nagyobb központi üreg van. A fáklyákat meg kell gyújtani, ha látni szeretnének. Ez a nagyobb terem valami gyűlő hely lehetett, mivel elég nagy, képes több tucat ember fogadására. Több sínhez és csilléhez való alapanyag is feltalálható ennek a teremnek az egyik oldalán. Innen Y-szerűen kétfelé ágazik a járat, mindkettő csilléknek való sínpárral. A bal oldali mintegy 25 méterre a másik kicsit többre kezd el kanyarodni. A bányákban végig fura, suttogó hangokat hallhatnak, vagy lábdübörgést, ahogy egyre mélyebbre, lentebb hatolnak a föld gyomra felé. A sínpárok teljes vonalában megkezdett ásatások, és félig megépített dúcok, bányaeszközök, csákányok vannak, sőt pár lerágott csontváz is található. A bűz, a Kőd és a hangok, ha lehet fokozni, csak még rosszabb benyomást adnak a helynek.

Egy idő múlva mindkét járat ugyan abba az elég frissen kiásott nagyobb terembe torkollik, ahova befészkelte magát „Ariane”.

A végső harc

Ez lenne a kaland befejezése. Ha idáig eljutottak a játékosok, tisztában vannak Ariane mivoltával, és hogy el kell pusztítani, illetve valahogy hatástalanítani. A barlangban több általa kreált gahul és egy panthal massa is van, ezek „alapanyagát” a néhai bányászok adják. Maga a „szoba” az emberi élet megcsúfolása, több emberi maradvány borítja a falakat, és pár még élő falusi is felnyög olykor a falak mentén. Bilincse semmi szükség, hisz a betegség, és az itt lévő élőholtak több mint elegek a „marasztalásra”. Ezek az

embereknek a megmentésére a JK-k valószínűleg képtelenek, inkább temetés, mintsem gyógyítás segítene a megkínzott lelkükön. A harc legyen kemény, akár élet-halál harc, de ha lehet, ne mészárolj le őket ☺. Nem is biztos, hogy minden csapatnál betartani ezt az utolsó szempontot, hisz a Kőd megnehezíti az erősebb varázslatokat, Ariane sok manapontja és boszorkánymesterekhez hasonlatos mágiája tovább súlyosbítja a helyzetet, nem is beszélve a gahulok szagáról, és a gahulok testéből táplálkozó masszáról. A gahulok természetesen használhatnak csákányokat, stb fegyverként, ami tekintve erejüket elég durva, de hatásos fegyverré válhat. A mániákus törpe, Ascudgam is előkerülhet, ha túl könnyűnek látod kedves KM.

Ha legyőzték/bebörtönözték a démont, a köd nagy földöntúli sóhajjal szertefoszlik, illetve a démon által teremtett lények is elpusztulnak.



Rieux

5. szintű Kyr vérű
lovag



Elhivatott, tisztaszívű ember. A köd ármánya során eltévedtek, és szétoáltak a társaiktól. Sajnos rajta kívül csak egy lovagnak volt olyan szerencséje hogy védett helyre menjen. A három másik „testvére” menthetetlenül odalett a ködben bolyongva.

Jellem: Rend, Élet

Vallás: Krad

Erő:	16	Ép:	14
Állóképesség:	15	Fp:	56
Gyorsasság:	14	Pszi:	-
Ügyesség:	12	Ψp:	-
Egészség:	17	Ment.ME:	25 (amulett)
Karizma:	15	Asztr.ME:	25 (amulett)
Intelligencia:	15	Mp:	-
Akarakterő:	11	Vértezett:	Félvért
Asztrál:	13 (9)	MGT:	4
Érzékelés:	11	SFÉ:	5

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	Ököl	Másfélkezes kard
Tám/kör	2	1
KÉ	19	28
TÉ	57	80
VÉ	106	128
CÉ	-	-
Sebz.	1k6	2k6

Harc: Ha nyílt konfrontációra kerülne a sor, lehetőleg megpróbálná lebeszélni a karaktereket, ha nem megy, megöli őket.

Képzettségek	Fok/%
Másfélkezes kard használat	Mf
Hosszúkard használat	Af
Pajzs használat	Af
Nehézvértviselet	Mf
Hadvezetés	Af
Lovaglás	Af
Heraldika	Af
Nyomolvasás	Af
Erdőjárás	Af
Sebgyógyítás	Af
Írás/olvasás	Af
Közös, kyr, törpe	4,4,2

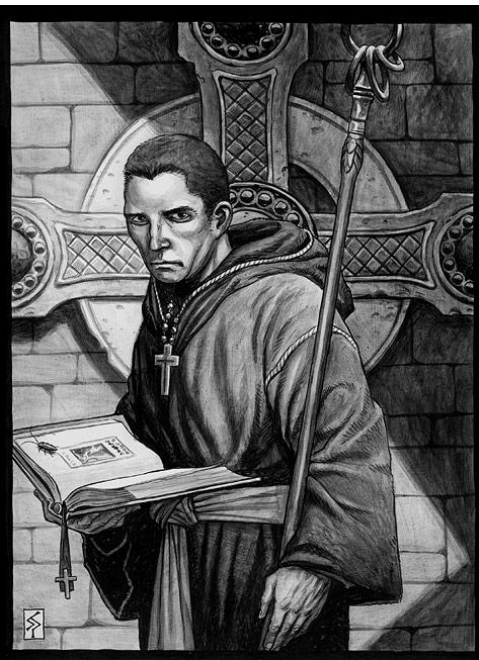
Húszas éveinek végén járó, magas, edzett férfi. Igen jóképűnek mondható, habár az utóbbi időben erőt vett rajta a mélabú (asztrálcsökkenés). Habár azt mondja, hogy túlélőket kutat, amikor odakint van, igazából mindig társait keresi. A játékosokkal, ha kedvesek is kedves, és megpróbálja rávenni a közös kutatásra őket. A járatok kulcsait is ő őrzi.

A Városállamok területén született, anyja valószínűleg eldobta magától. Egy árvaházban nőtt fel ott ismerkedett meg későbbi társainak többségével. Kyr őseire mindössze szeme kékje emlékeztet. Társai is furcsa figurák. Az elméjüket krad tanítói pallérozták a kard forgatásában egy öreg lovag egyengette őket. Az öt barát végre családra lelt egymásban. Együtt hagyták el az árvaház falait, és kalandozónak álltak. Több államban megfordultak az utóbbi nyolc esztendőben, hírnevük is lett valamelyest. Legutóbb Arbaldenbe utaztak együtt, hogy pihenjenek kicsit a Teremtő Akarat ünnepén. A herceg felhívására azonnal reagáltak, és magukban indultak felderíteni a köd rejtélyét.

Elhivatott, tisztaszívú ember. A köd ármánya során eltévedtek, és szétváltak a társaiktól. Sajnos rajta kívül csak egy loagnak volt olyan szerencséje hogy védett helyre menjen. A három másik „testvére” menthetetlenül odalett a ködben bolyongva.

Jellem: Rend, Élet

Vallás: Krad



Erő:	16	Ép:	14
Állóképesség:	15	Fp:	56
Gyorsasság:	14	Pszi:	-
Ügyesség:	12	Ψp:	-
Egészség:	17	Ment.ME:	25
(amulett)			
Karizma:	15	Asztr.ME:	25
(amulett)			
Intelligencia:	15	Mp:	-
Akaraterő:	11	Vértezet:	Félvért
Asztrál:	13 (9)	MGT:	4
Érzékelés:	11	SFÉ:	5

HARCÉRTÉKEK

Fegyver	Ököl	Másfélkezes kard
Tám/kör	2	1
KÉ	19	28
TÉ	57	80
VÉ	106	128
CÉ	-	-
Sebz.	1k6	2k6

Harc: Ha nyílt konfrontációra kerülne a sor, lehetőleg megpróbálná lebeszélni a karaktereket, ha nem megy, megöli őket.

Képzettségek	Fok/%
Másfélkezes kard használat	Mf
Hosszúkard használat	Af
Pajzs használat	Af
Nehézvértviselet	Mf
Hadvezetés	Af
Lovaglás	Af
Heraldika	Af
Nyomolvasás	Af
Erdőjárás	Af
Sebgyógyítás	Af
Írás/olvasás	Af
Közös, kyr, törpe	4,4,2

Húszas éveinek végén járó, magas, edzett férfi. Igen jóképűnek mondható, habár az utóbbi időben erőt vett rajta a melabú (asztrálcsökkenés). Habár azt mondja, hogy túlélőket kutat, amikor odakint van, igazából mindig társait keresi. A játékosokkal, ha kedvesek ő is kedves, és megpróbálja rávenni a közös kutatásra őket. A járatok kulcsait is ő őrzi.

Démon

Sebesség: 120 (SZ)

KÉ: 35

TÉ: 55

VÉ: 120

CÉ: -

Sebzés: 1k6 + mérég

Tám/kör: 2

ÉP: 20

FP: 80

Asztrál/Mentál/Méreg: immunis

Intelligencia: magas

Pszí: 8. szintű pyarr mesterfognak megfelelő yp

MP: 70 (kb 10. szintű boszorkánymester)

Mágia:

Boszorkánymesteri

- Rontások
- Átkok
- Betegségmágia
- Nekromancia

Külsőre emlékeztet a fél-elf leányra. Vékonyka, erőtlen karjain karmokban végződő ujjak. Bőre sápadt, arcát fekélyek borítják. Szemei zöld lánggal égnek, szájából köd szivárog. Testén megannyi seb tátong, máshol sarjhús dudorok, kacsok. Szakadt, elkoszlott nemesi ruhában jár.

A nyílt harcban rendkívül gyenge, habár a démoni-emberi keverék szívósabb az átlagosnál, mégis még nem erősödött meg annyira hogy csak mágikus vagy áldott fegyverek sebezzenek.

Állandó félelemaura övezi, ha a játékosok nem dobják meg az asztrálpróbájukat akkor náluk a harc félelem alatt módosítói érvényesek. Rendkívül gyors, ráadásul karmai mérgezőek. 4.E-s mérég sikertelen egészségpróba esetén görcs, vagy semmi. K3 körig.

A démon képes befolyásolni a ködöt, pl megsűrűsíteni azt a közvetlen közelében ekkor a nő körüli 20 m sugarú körben megromlanak a látási viszonyok, ekkor Harc Félhomályban módosítói sújtták a harcoló feleket, az ember alig lát az orránál messzebb. Infralátást nem befolyásolja!