

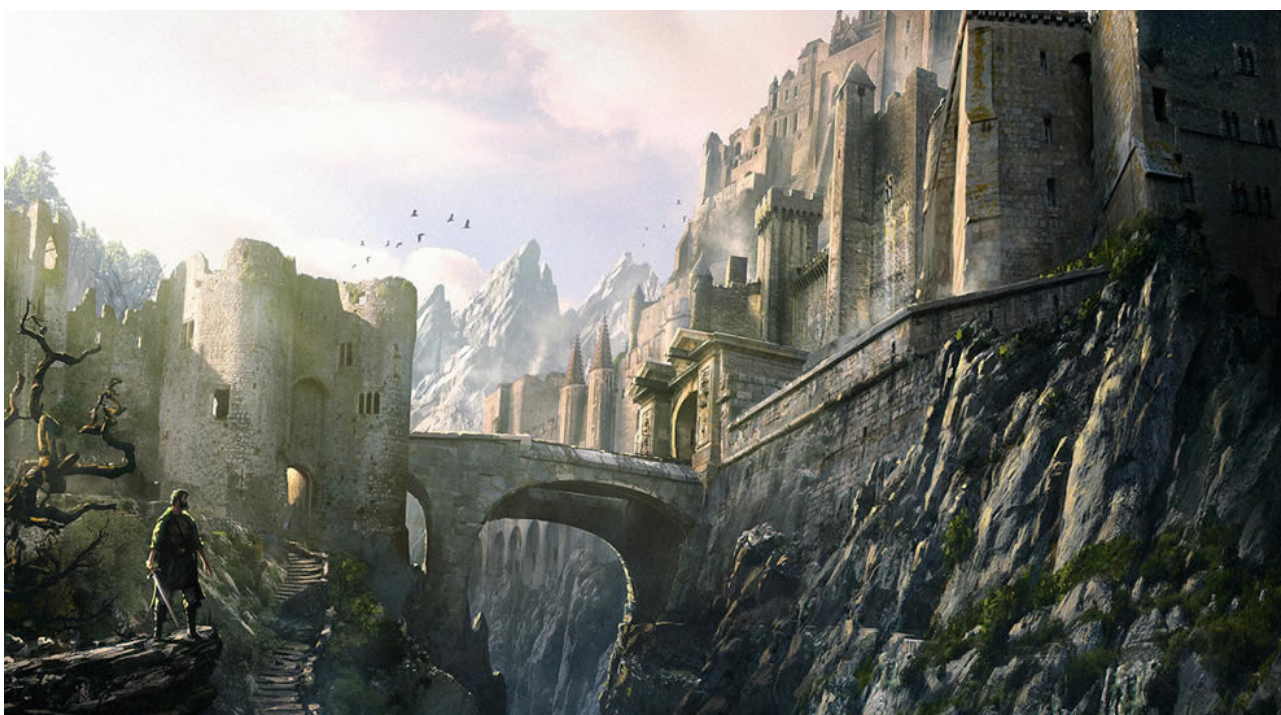
## AZ EREKLYE

*(Az I. Kóborló Lelkek Szerepjátékos verseny I. Kalandmodulja, 6-8. Tsz. játékosok számára)*

**Írta:** Fülöp Tamás

**Helyszín:** Dél-Ynev, a Kráni-hegység illetve attól keletre a Déli Városállamok területén

**Időpont:** P.sz. 3717



### Háttér és előzmények

Még pár évvel ezelőtt P.sz. 3710-ben egy kráni nemes tudomására jutott egy régen elveszettnek hitt ereklýe újbóli felbukkanása. A sok száz évvel ezelőtt feledésbe merült tárgy egy nagyobb titok nyitja. Egy kulcs mely ha a megfelelő helyen és időben van elképesztő hatalmat ad hordozójának. Ám azt, hogy pontosan mi is ez a kincs azt senki sem tudja, nincs róla feljegyzés, legalábbis olyan, amiről tudni lehet. Ar *Ettal Kathor* házának utolsó képviselője kinek nincs leszármazottja az ereklýe



felkutatásával szeretne hatalomhoz jutni. Évek munkája révén kiderítette a misztikus tárgy honlétét, több csapatot is kiküldve megszerzésére, ám eddig mind kudarccal végződött. A kalandozók kik elindultak sosem tértek vissza. Midőn nem elég a kulcs birtokában lenni és a megfelelő helyre vinni a megfelelő idő is szükséges türelme egyre fogyóban volt, így hát úgy döntött útnak indul, hogy találjon egy olyan csapatot mely ténylegesen képes megoldani a gondját. Nincs sok ideje, a bolygók állása alapján alig 2 hete van. Amennyiben nem sikerül ennyi időn belül hozzá jutni a kulcshoz, további egy év várakozásra lesz szüksége, amihez nagyon nem füllik a foga...

A titokzatos ereklýe lényegében ténylegesen egy kulcs habár ahhoz fizikailag semmi köze. Egy urnáról van szó, melynek pontos származását senki sem ismeri. Réges-régen alkották nekromanták annak érdekében, hogy elrejtssenek vele valamit (vagy valakit?), amitől talán még ők maguk is féltek. De nézzük csak mi is ez pontosan. Az urna maga egy rúnamágiával ellátott tárgy melyet ha a megfelelő helyre és időben használnak akkor megmutatja és felnyitja a helyet ahol a titok rejlik. Használata „rém” egyszerű csupán egy legalább száz éve bomlásnak indult nekromanta holtteste kell, valamint egy elegy melyet nem igen ismernek már túl sokan Krán környékén. Ha ez mind adott, akkor a holttest hamvait az urnába kell szórni majd hozzá önteni a főzetet és már működésbe is lép. No de nekünk most nem is ez a fontos hiszen ez majd a párhuzamosan játszódó másik kaland története. Nézzük inkább meg, hogyan is szerezhetik meg a játékosaink ezt a bizonyos urnát.

Az urna a Kráni-hegység bércei között található egy régen elhagyatott kastély mélyében lapul, arra várva, hogy valaki megtalálja. Kathor ehhez keres bátor önkénteseket akik megítélése szerint biztosan sikerrel járnak hiszen már nagyon szorítja az idő. Végig járta már Kránt és annak környékét is most útja a Déli Városállamok területére vezette. Történeteket hallott egy sok mindent látott híresebb kalandozó csapat ott létéről. Boldogan indult hát keresésükre hiszen biztosan érezte a zsigereiben, hogy végre megtalálta azokat akiket keresett. Itt kezdődik hát a kaland a Déli Városállamokban található Larom-ban.

## I. Találkozás Laromban

A térség délnyugati határvidékén a Kráni hegységben található a hercegség, melynek fővárosa Larom és hozzátartozik még csaknem tucatnyi kisebb város és falu. Földrajzi adottságai miatt lehet érdekes, hiszen egy bércektől ölelt völgykatlanban található, amelynek egyetlen kijárata Kelet felé nyílik. A terület időjárása meglehetősen zord az egyenlítő közelségéhez képest, de a magas vulkanikus hegység erősen torzítja az éghajlatot. Épületeik úgy hatnak, mintha a természet alkotásai lennének, mintha a hegyek oldalából nőttek volna ki. Errefelé nem ritkák a tűlevelű erdők, nyírerdők, alpesi rétek. Gazdag vadállománnyal látja el lakóit és az idelátogatókat a vidék. Nem ritka a zerge, a kőszáli kecske, s gyakorta látni az égen köröző saskeselyűket, melyek gyakorta csak apró fekete pontoknak tűnnek.

A legenda szerint vagy négyezer esztendővel ezelőtt három hős érkezett a városba, akik egy szál magukban elüldözték az akkori gonosz uralkodót és lerakták a mai kis helyi paradicsomnak az alapjait. A törpeállam életszínvonala valóban fölötte áll valamelyest a környező államokénak.

Larom uralkodó rétegét a nyolc nemesi család adja, melyek folyamatosan versengenek a hatalomért. Az uralkodó a hercegi család mindenkor feje, de az állam ügyeit a Völgyek Tanácsa intézi. A 11 tagú tanácsba a hercegi család négy tagot küld (a herceggel együtt), a hét másik család pedig egyet-egyet. A tanácsban mindig a herceg elnököl. A térség egyetlen állama, ahol nincs dzsád kolónia.

A kaland itt fog kezdődni a játékosok városba érkezésével. A lényeg, hogy a fáradalmakat jöttek kipihenni. Javaslom, hogy pár rövid flashback-ben foglalj össze nekik, hogy milyen hosszú utazás és ami még fontosabb előtte milyen veszélyes kalandon vannak már túl, hogy egyértelműen érződjön, hogy a legközelebbi fogadó a cél. Legyen idejük kicsit lepihenni és egy hangulatos, kényelmes és nem túl olcsó éjszakát tölteni a fogadóban. Ha nem akarnak a fogadóba menni hanem elindulnak trollkodni a városba nyomatékosítsd nekik, hogy az időjárás meglehetősen kellemetlen. Mivel a város meglehetősen jó módú így hát a szállás sem éppen olcsó, egy éjszaka 3 ezüstbe fáj koponyánként. Az étkezés a törvénykönyvben megtalálható árak alapján kivitelezhető. Vannak egy, illetve két személyes szobák (értelem szerűen a két személyes szobák 6 ezüstbe kerülnek).

Kathor másnap reggel fogja őket felkeresni a fogadóban miközben nyugodt és jól megérdemelt reggelijüket költik el. Tudja kiket keres hiszen a csapat már nem kis hírnévre tett szert és kapcsolatai révén könnyedén meg is találta őket amint hallott róla, hogy a közelben tartózkodnak. Udvariasan de lényegre törően zavarja meg őket és válaszolja fel nekik a feladatot amit csakis nekik szán (természetesen azt nem említi meg, hogy már jó pár elődjük jutott át a másvilágra a terve végrehajtása közben). Fejenként 40 aranyat hajlandó fizetni előre a csapatnak amennyiben elvállalják, ebből is látszik mennyire fontos neki az urna megszerzése. Azt, hogy pontosan mit is kell keresniük nem tudja megmondani, de biztosítja őket, hogy ha meglátják azonnal tudni fogják. Helyszínül a Kráni-hegységben található régen leégett várat jelöli meg. Egy térképet is ad nekik melyet követve el fognak tudni jutni a várba. Mivel két napos járóútra van így több pihenő helyet is bejelölt rajta, ahol meghúzhatják magukat az éjszakára. Megkéri őket, hogy minél hamarabb kezdjenek neki mert nagyon sürgeti őt az idő (azaz menjenek szedelődzködjének, szerezzék be amire szükségük van az útra és uccu neki). Így hát kapnak egy kis időt, hogy elmenjenek a helyi piacra és beszerezzék amire szükségük lehet a két napos oda úton és vissza úton. Az idő már itt is elég zord, a hegyek között pedig még rosszabb. Hideg levegő, szél, esetleg esőzés is várhatja őket, nagyobb viharokról nem is beszélve.

## II. Az út

Laromból indulván a kalandozók a hegyre veszik az irányt. Miután maga a város is már a hegy lábára épült így szinte azonnal meg is kezdődik a nem túl egyszerű utazás. A hegy alsóbb részét teljességgel a fenyők uralják. Eléggé háborzongató hangulatot ad a környezet. Enyhén emelkedő kiszáradt kopár sziklák, rajta különös módon egy komplett fenyőerdő, nem túl sűrű de annál magasabb fák, melyeknek köszönhetően nehezen lehet látni a hegy felsőbb részét. Egyéb növényzet abszolút hiányzik, se moha se más. Egy macskakővel kirakott út vezet felfelé, így alapvetően annyira nem igényel nagy elmét a tájékozódás egyelőre. Az időjárás elég zord. Hogy pontosan milyen azt rád bízom kedves KM, ha szeretnél adni egy kis izgalmat a kaland elejére is nyugodtan elkaphatja őket egy kis eső esetleg, vihar. Például „Az eső szüntelenül esik, az égen villámok cikáznak melyek itt-ott belecsapnak a kövekbe hatalmas hangrobajjal járva. Szinte érezni lehet, hogy ilyenkor meg remeg alattatok a talaj. A kövek csúsznak és az eső függöny következtében pár méternél tovább szinte lehetetlen ellátni”. De ez teljesen a fantáziára van bízva. Az út elején találkozhatnak vadállatokkal, medvével, farkasokkal (lásd a modul alján).



Pár órás baktatás után kerülnek szembe első biztosan érkező megpróbáltatásukkal. Egy össze szokott bandita csapat támad rájuk. Három íjász, 6 kardforgató, valamint a vezetőjük *Rém Fogú* csap le a kalandozókra. Sikeres érzékelés próbát dobva még hamarabb kiszúrhatják őket mint, hogy megtámadják őket. Egyébként a fák közül csapnak le rájuk, először íjaikkal majd többiek a kardjaikkal. Nem céljuk a fogoly ejtés, ölni jöttek és rabolni. Rég óta élnek a hegyen és jól össze szokott csapat így elég kemény ellenfelek lehetnek főként ha nem veszik észre őket időben. Miután túl vannak az első harcon mely reményeink szerint kicsit felfspannolta a kedélyeket, további útjuk a hegyen felfelé szürkületig eseménytelen. Ekkora már szinte teljesen eltűntek a fák csupán a kopár sziklák láthatóak mindenhol. Szürkületre leszáll a köd és szinte életveszélyes lenne tovább folytatni az utat, de nem is kell hiszen érkeztek első megállójukhoz melyet a térkép is feltüntet.

A rendkívül kreatív nevű Kopár Szikla fogadó a hegyre épült. Egy szintes fatörzsekből készült fogadó. A kéményből magasra száll a füst, az ablakokból pedig kellemes fény szivárog át. Betérve jól eső meleg fogadhatja fáradt kalandozókat. Hangulatos kis hely, a falon szörmék és kitömött állat fejek díszelnek, a földön medve prém szőnyeg. A plafonról egy ódon csillár lóg melyben a gyerták fénye adja a kellemes sárgás fényt a helynek. A kandalló be van gyújtva, de ezt már kívülről is megállapíthatták. Összesen öt kerek asztal foglal helyet a fogadóban. A pult mely mögött egy meglehetősen savanyú arcú férfi törölget. Összesen négy ajtót lehet látni ebből három egymás mellett van, egy pedig teljes a túloldalt vélhetően a fogadósé. Jelenleg teljesen üres csak a tulajdonos tartózkodik bent, valamint egy leány aki a húszasévei elején lehet. Bájjos teremtés,

derékig érő szőke haja van, zöld szeme, szép arca és meglehetősen karcsú (15-ös Szépség). Ő sűrű forog, takarít a szobákban, pakolászik, törölget. A fogadós a negyveneseiben járhat. Kissé ráncos sokat látott arca van. Zöld szeme, copfba fogott sötét haja. Izmos látszik, hogy nem áll távol tőle a kétkezi munka. A szobák két személyesek és darabja 10 réz. Az ételek a ETK-ben megtalálható árak 60%-a, és csak a könnyebben elkészíthető és beszerezhetőek kaphatóak.

A kocsmárossal *Gouderatto Frittasal* nem nagyon lehet szóba elegyedni, válaszol a kérdésekre tömönatokban de nem túl kedves. A leány *Arebis Ella* annál beszélősebb. Ha szóba állnak vele megtudják, hogy a férfi nem az apja csupán a nagybátyja. Családjá a hegyekben él fekvés alapján a lejjebb lévő kis városban. Levelezés útján tartják a kapcsolatot, ám már rég óta nem üzentek neki, így hát kissé aggódik. Ha szimpatikusan viselkednek vele megkéri őket, hogy juttassanak el nekik egy üzenetet hiszen úgy is útba esik a csapatnak és elmondása szerint egy tündéri kis város mindenképp érdemes megnézni. Férfiak közeledésére kissé szégyenlősen viselkedik de élvezzi a bókákat.

Másnap reggel folytathatják is az útjukat, teli hassal és kipihenve az eddigi út fáradalmait. Többnyire eseménytelenül telik az út, hogy mennyire kínozza őket az időjárás az rajta áll. Egyre feljebb és feljebb érve láthatnak hegyi kecskéket és egyéb hasonló hegyekben élő állatokat. A macska köves út még mindig tart. A távolban a sziklák mögül nagy feketén gomolygó füstöt vélnek felfedezni. Mihelyst közelebb érnek megláthatják a városkát amiről Ella beszél csak nem a tündéri kifejezés ami elsőre eszükbe juthat róla ugyanis az egész város lángokban áll, van mi már leégett és van mi még ég. Ha bemerészkednek (muszáj mert csak egy út vezet felfelé és az bizony a városon vezet, hacsak nem akarnak hegyet mászni) megláthatják, hogy rengeteg holttest van az utcákon. Több helyen karóba húzott tetemek rohadnak melyekből varjak lakmároznak. A házak ablakai be



vannak törve, az ajtók szét vannak tépve, mindenhol vér tócsák. Egy nagyobb épületet látnak mégpedig egy templomot mely még épségben van. Van azonban egy gond, amit valószínűleg azonnal vizualizálni fognak, ugyanis nem csak a földön hevernek holtak, hanem a legtöbbször két lábon járva járja az utcákat. Javarást a templom ajtaját ostromolják, de láthatóan belülről van eltörölve, ha van még túlélő azok ott lesznek.

Az élőhalottak nem támadnak azonnal rájuk, viszont ha jobban körülnéznek egy furcsa sötét alakot is megpillanthatnak az egyik háztetőn kémleli a várost. A

kalandozók érkezétre felfigyel, a következő dolog pedig, hogy az összes élőhalott zombi azonnal a partinak veszi az irányt. Rengetegen vannak így hát kezdődhet egy kis vagdalkozás. Több szűk sikátor is van így ha azokba bejutnak jobban tudnak védekezni ám a kijutásra az esély minimális. Ha valahogy jelzik, hogy élők akkor akár a templomba is beengedhetik őket és közösen győzhetik le a zombikat. Persze maguk is felvehetik a harcot velük. Így vagy úgy de a élőhalott sereget legyőzik reméljük a kalandozók túl is élnek. Az idegen még mindig a háztetőn ácsorog, majd felemeli egyik kezét és rámutat a csapatra. Erre különös csattogó hangot hallanak, mint mikor valaki vágat a kövezeten. Nem sokra rá, orrfacsaró büzt kezd magával vinni a szél. Végül az egyik utcából ugrik rájuk a szörnyeteg egy *Gahul*. Ha a csapat nem bír vele a templomból kirohamoznak a túlélők

látván, hogy már nincs annyi járkáló hulla a városban. Mire végeznek a Gahullal az idegen nyom nélkül eltűnik (a lény egyébként egy *Shi-kris* de ezt még nem tudhatják).

*A városban lévő helyszínek és NJK-k*

I.

Mint már említve lett egy templom áll a városban mely Kradnak van felszentelve. Végletekig egyszerű szenthely, minden díszítéstől mentes. A templom vezetője *Dan Akrim Ahran* nevezetű paplovag, vele van még öt másik pap, valamint egy maroknyi túlélő. Ahrna megköszöni a segítséget és boldogan útba igazítja őket. Segítséget sajnos nem tud felajánlani ugyanis sok a teendő a városban a támadás óta. Ha megkérdezik egyébként elmeséli, hogy egy különös alak érkezett a városba aki egy lényt szabadított el (a Gahult) aki elkezdte felzabálni az embereket, ám ez nem volt elég akiket megölt fel is támadtak, végül pedig szinte az egész város élőhalott lett. Próbálták megakadályozni a kórságot de nem sikerült. Azt, hogy mi célból történt a támadás még vizsgálják.

II.

A másik jelentősebb hely Tövis Szakáll kis boltja. Ő az egyik a maroknyi túlélőből ki a templomban húzta meg magát. Csodával határos módon a boltja még épségben van. Ő egy alkimista lényegében. Idős bácsi az egész életét itt élte le, és világegyetében gyógyitalok és egyéb alkimista termékek elkészítésével foglalatoskodott. Ezzel kereste a kenyerét is. Hálából meghívja őket a boltjába. Ha elfogadják megkínálja őket teával mely 5 ÉP-t és 20 FP-t gyógyít. Íze elég kellemetlen de azt mondja hatásos cucc. Valóban az pár perc múlva elkezdnek a sérüléseik meggyógyulni és sokkal kevésbé érzik majd magukat fáradtnak. Valamint felajánl nekik pár gyógyitalt. Összesen 6 db 6 ÉP-t illetve 6 db 20 FP-t gyógyító italt. Ezek az italok teljesen megfelelnek a ETK-ban leírt gyógyitallal.

Mire végeznek a kalamajkával esteledni látszik. Ha gondolják itt tölthetik az éjszakát Ahran felajánlja a templomot, valamint Tövis Szakáll is a kis boltját szállásnak. Ez a legkevesebb. Ha tovább indulnának akkor már sötétbe kell folytatniuk az útjukat és jó pár próbát kell dobniuk, hogy épségben megérkezessenek a hegytetejére. Így vagy úgy de eljutnak a kis falucskába mely a vár szurdokának másik felén van.

### III. A falucska

A nem túl sok lelket számláló falu a hegy szirtjén terül el és egészen egy szakadékig húzódik. A vár ennek a szakadéknak a túloldalán van melyet egy rozoga függő híd köt össze.



A falucskában mindössze 50 körüli ember éldegél, kis faházakban. Rém egyszerű közösség csupán kráni nyelven beszélnek és azt se túl jól, erős tájszólással. Mindössze lakóépületek találhatók, valamint egy istálló szerű épület amiben felhalmozzák az élelmet. Az idegeneknek nem túlzottan örülnek. A parti itt tartózkodása alatt szüntelen rosszalló tekinteteket kapnak és undok arcokat kik kicsit sem segítőkészek velük. Egyetlen különös esemény a reggeli órákban történik: egy szétrágott holttestet húznak ki a falu kútjából. A holttest meglehetősen hasonlít arra melyet a házikóban láthattak, azon kívül hogy ezen szinte semmi más nincs a csonton kívül. Ha rákérdeznek 20% esély van rá hogy valaki elmeséli nekik, hogy ez rendszeres dolog mostanság. Eltűnedeznek emberek és különös helyeken bukkannak elő hústuktól megfosztva. A faluban egyébként nincs vezető egyik napról a másikra élnek. Embereket küldenek ki a közeli falvakba városokba és onnan szerzik be amire szükségük van. Dolgozni is így dolgoznak. Ennek következtében csak nőket, gyermekeket és időseket lehet látni a faluban, a férfiak dolgoznak. Egy másik fontos információ amit megtudhatnak, hogy nem régiben érkezett ide egy különös utazó és a várba tartott, azóta se látták. A vár történetére is fény derülhet amennyiben jobban körbe tudakolódnak. Egyetlen ember aki lelkesen viselkedik és hajlandó jobban szóba elegyedni a társasággal a falu örege, aki minimum ezerévesnek néz ki első ránézésre. Ha megkérdezik, hogy hívják csak azt mondja a *Falu Örege*.

A vár réges-régen egy nagy kráni nemesi család tulajdona volt. Az ő fennhatóságuk alá tartozott ezen falucska is. Ekkor még sokkal jobb sora volt az itt lakóknak nem volt új kietlen eme hely. A Rontás Hajnalának (így nevezik az itt lakók azt az eseményt) bekövetkeztével halt el így e vidék. A nemes urat egy csapat varázsló átverte, és kijátszva nagyravágyásukat meggyilkolta őket. Az egész családot megölték, valamint az összes katonát és őrt is, majd tudattalan, nyálfolyatós élőhalottakká változtatták őket, így uralva a kastélyt. Szentségtelen rituálékat követtek el, undorító kísérleteket próbálgattak, ám valami olyasmit fedeztek fel amitől még ők is megijedtek. A legenda szerint mélyen a vár alatt rejtették el kísérletük eredményét majd elhagyták a várat és romba döntötték, a régen ott élő emberek teste kísértenek ott, hogy soha senki ne találja meg azt a bizonyos dolgot. De ez persze csak egy legenda amit pár babonás paraszt mesél, vagy még sem...?

#### IV. A vár

A várhoz mint már feljebb említve lett egy rozoga függőhíd vezet. Az átkelés alapvetően probléma nélkül megtörténhet amennyiben egyesével próbálkoznak, ha kicsit szeretnéd őket megijeszteni nyugodtan dobáltathatsz velük akaraterő próbát ha elrontják akkor megdermedve ijedten kapaszkodnak majd a kötelekbe és csak a csapat buzdító szavainak hatására folytathatják az útjukat, de ne feledd itt nem a karakter ölés a lényeg. Miután átérnek a hídon a vár tárul a szemük elé immáron karnyújtásnyira, vagyis ami maradt belőle. Szinte az egész építmény a földdel vált egyenlővé. Ami megmaradt belőle falomok, szétrohadt ajtók mind mind rossz állapotban van az idővasfoga semmit és senkit se kímél. Az egyetlen furcsaság, hogy a vár öt tornya teljesen sértetlenül mered a magasba (ezt egyébként már a faluból is kiszúrhatták). Ha közelebről szemügyre veszik minden -féle írással van teleróva mind a kő mind az ajtók (rúnamágiával megállapítható, hogy védő rúnákkal van tele róva). Az öt torony kör körösen van elhelyezve. Nagyjából ezen képzeletbeli kör közepén találnak rá egy katakomba lejárata. Ha össze kötnék képzeletbeli vonalakkal a tornyokat láss csodát pont egy pentagrammát adna melynek pontosan a közepén van a lejár, persze erre nem kell felhívni a figyelmét a partinak, de szemfüles játékosok kiszúrhatják. Ha jobban körbe kutakodnak találnak egy amulettet a romok között. Egyszerű bronz amulettnek tűnik melyet már megkezdett az idő. Két egymással keresztező kasza van bele öntve. Ha közelebről szemügyre veszik furcsa aurát lehet felfedezni mint mikor a meleg levegő párolog valamiből a hidegben. Mágiahasználók megállapíthatják, hogy mágikus. KM mindenképp intézd úgy, hogy megtalálják a játékosok, kelleni fog a későbbiekben.



Az út lefelé, az építmény alatt meghúzódó járatokba vezet. A lépcsősoron lefelé haladva borzongatóan hideg huzat csapja meg a betévedő kalandozót, alul pedig egy ajtó zárja el a bejáratot, melybe egy emberforma alak égett. Az égés nyom nem friss, napok óta ott lehet (talán az idegen tette akiről beszéltek a faluban?). 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 játékára 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 járat rajza és leírása:

### 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 mostanában elég nyugtalanok, ha piszkálják a szarkofágokat, könnyen a kalandozókra támadhatnak. (*Zombi*)
4. Egy „jobb” napokat látott kínzókamra az ellenségek kivallatására, jelenleg több száz pók lakhelye. Az egyik kínpadon egy hajdani rablógyilkos magányos csontváza árválkodik.
5. Raktár, tele ládákkal, dobozokkal, hordókkal és szekrényekkel. Sikeres érzékelés 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. (*Vízimanó*)
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, nyilvántartás a rabokról, a várúr feldúlt levelei anyósának.
10. Szoborcsarnok a család jeles felmenőiről. A középben álló amorf figura valójában kőgólem, aki a 4-es számú csapda aktiválása esetén a kalandozóknak ront. (*Kőgólem*)
11. Az Őrzők csarnoka, az Úrna emelvénye. (*Őrzők*)

### Titkos ajtók:

1. A sírkamra egyik fali domborművét megmozgatva egy belső, titkos kriptához juthatnak, ahol a vár építőjének múmiája alussza örök álmát. Legalábbis mostanáig, mivel a betolakodók érkezése fölötti haragjában zsémbesen kel ki szarkofágjából. (*Múmia*)
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 őriz többek közt személyes emlékeit a feleségétől, valamint megtalálhatják a majorság költségvetését részletező feljegyzéseit is. A szekrényekben és fiókokban különféle birtoklevelekre és a környező uradalmakkal kötött szerződésekre lelhetnek.
3. A kovácműhely egyik robusztus 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 raktárhelyiség 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 őséneke 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 megreped a kövezet és különös füst szivárog ki alóla. A füst egy 10-es szintű idegrendszerre ható mérge, mely azonnali alvást okoz, sikeres egészség próba esetén kábultságot. Hatása közepes ideig tart (2k6+5 kör).
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 az urnát vigyázzák. A padlón az elmúlt időkben bemerészkedő kalandorok és fosztogatók csontjai hevernek, illetve egy friss holttest (akiről beszéltek a faluban), a boltíves kapu fölött vésett idézet olvasható:

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

Nem muszáj feltétlenül harcba bocsátkozni velük, amennyiben a kalandozók valamelyike látható helyen viseli a medált. 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 asztrálisan hatni rájuk, megidézve a régi vár emlékét (bárd mágija által, legendák előadásával, vagy valami emléket hozva a hegyormon talált romokról), úgy az Őrzők hálából szabad utat engednek az urna felé, bár figyelmeztetik őket, hogy *„ezen urna olyan titkot rejt, mely az egyszerű halandó számára föl sem fogható”*. Amint megfogják az urnát, az fekete lyuk gyanánt szippantja magába a karaktereket, akik a mágia hatására néhány órára az eszméletüket is elveszítik.

## V. Aradobis a démon sík

Miután magukhoz térnek méltán gondolhatják azt, hogy meghaltak ugyanis a hely ahol kinyitják szemüket minden tekintetben az emberek által elképzelt pokolra hasonlít. Egy kietlen sárga sivatag, semmi az égvilágon nem nő, se növény se más. Állatok nincsenek, kövek sem. Mindenhol csak a sárga homok. Az égbolt ugyan olyan vörösen izzik mint a vér, villámok cikáznak az égbolton melyek természet ellenes színben fénylenek. Hatalmas vörös nap úgy mered a tájra akár egy vizslató szempár. Mennydörgéshez hasonlatos hangok rázzák meg a vidéket, a távolban fel-fel bukkanó árnyalakokat lehet felfedezni. A forráság szinte elviselhetetlen. A homokot a szél fújja így a látási viszonyok sem túl jók. Az egyetlen egy dolog melyet látni lehet közel távol, egy hatalmas égboltig érő építmény.



Ez a hatalmas torony a varázsló-démonhercegé, kinek birodalma egy hatalmas könyvtár, mely a tudáson túl sok sok különös erekllyét is őriz. Mondanom sem kell, hogy miután átestek ezen síkra az urna már eltűnt. A toronyba érve azonnal szembe találják magukat a démon-herceggel, kinek megjelenése önmagában is megér egy misét.

Szeme fekete parázs, arcából többet nem is látni mert egy fekete maszk takarja, ami teljesen körbe nőtte az arcát. Kezéből, az ujjai mellett tühegyes karok állnak ki, jelezve, hogy ez a démon, nem is olyan rég, még a fizikai erejének köszönhette a túlélését. Gyakorlatilag minden nyelven tud beszélni, jól érti az Ynevi nyelveket is. A ruhája egybe van nőve a bőrével, szarvak, és fém láncing darabok teszik ijesztővé a hatalmas démon herceget.

A torony belseje már azonban közel sem olyan kopár mint a kinti „természet”. Belül Ynev legszebb helyeit is megszágyenítő pompa van. Gyönyörű kertek, tavak és mi szem szájnak ingere.

A varázsló démon-herceg nem támadja meg őket hiszen neki első számú célja a tudás és értékes erekllyék megszerzése. Nyilván előre tudta, hogy ide fognak érkezni az utazók. KM mindenképpen éreztesd a játékosokkal, hogy mik a könyvtáros céljai, nagy badarság lenne ha első gondolatuk az lenne, hogy lezúzzák a démont és megkeresik az urnát. Itt egy kicsit nehezebb és másabb feladat fogja várni a játékosokat, itt ugyanis nem a kard fog

dönteni hanem az ész. Lényeg, hogy rávegyék a démont bármilyen számára értékes dologgal (lehet tudás, tárgy), hogy elcserélje velük az urnát és haza is engedje őket. Ha nagyon döcögösen megy a dolog, megérezheti, hogy náluk van az amulett amit találtak a vár romjai között, ha ezt átadják neki övék az urna. De ne add könnyen, izzadjanak csak meg érte!

Miután így vagy úgy létre jön az üzlet a démon vissza küldi őket a saját síkjukra.

## VI. Végső átok és a meglepetés



Miután vissza kerülnek az anyagi síkra, ugyan ott találják magukat ám immáron az igazi urnával, amit az ősi nekromanták a démon síkon rejtettek el. Elindulhatnak hát vissza. Tudván az utat nem lesz semmi nehézség benne. Ám, mikor vissza érkeznek a falucskába, szörnyű dolog fogadja őket. Sikolyokat hallhatnak és vörös fény kíséretében meg hasad az anyagi világ. A nekromanták utolsó véd várként egy olyan pecsétet helyeztek el a falun mely feláldozza az összes ott lakót és egy demont szabadít el, hogy az urna biztosan ne kerüljön ki a hegyről. A démon elszabadultával a faluban egy

élő ember sem maradt. Egyetlen vágya, hogy elpusztítson mindent mi útjába kerül ami jelenleg a kalandozó csapat. A megidézett lény egy *Shereb*. Nagyjából a harcuk végén befut Ahran, valamint egy másik pap is a templomból akivel találkoztak a városban. Ha a parti nagy gondban van akkor még hamarabb is érkeznek, hogy segíthessenek a csapatnak.

Ahran elmondja, hogy azért siettek ide mert látták a faluban a különös földöntúli fényeket ezért úgy döntöttek ide sietnek, hogy segítsenek. Érdeklődik a felől is, hogy sikerült-e küldetésük és nem csak hiába való volt útjuk. Miután egy kis beszélgetés lemegy, és meggyőződik arról, hogy náluk az urna Ahran minden előjelt nélkülözve lecsapja társa fejét majd eltorzul az arca és széleseben kiugrik páncéljából és a csapatra veti magát még mielőtt azok reagálni tudnának rá. A paplovagot ugyanis megölték mi alatt a kalandozók az ereklyét kutatták, és a Shi-kris felvette alakját. Azért küldte ide mestere Kránból, hogy megszerezze neki az urnát, nem bukhat el, ugyanis akkor a halálnál is nagyobb büntetést kap. Így hát kezdetét veheti a végső harc. A Shi-kris értékei a modul alján, aquir hatalomszavakat is használ de csak korcs nyelvet.

Miután legyőzték az aquirt Kathor száguld be a faluba hintóján. Pár szavas érdeklődés után betessékeli őket a kocsiba majd vissza indul Kránba. Az, hogy mi az urna titka és, hogy a Shi-kris valójában kiről is beszélt és kit szolgált az pedig már egy másik történet...

## NJK-k és egyéb szereplők

### **Ettal Kathor**

Egy kráni nemesi család utolsó sarja. Megjelenésében mindenképpen látszik, hogy előkelő családból származik. Gazdag, jó módú és ezt érezteti is. Minden helyzetben betartja az etikettet. Nyugodtan és megfontoltan cselekszik, de látszik rajta, hogy nem érdemes vele újat húzni. Haja fekete mint az éj és copfba van fogva, szeme világos kék, borosta fedi arcát. Jó képű férfi a 30as éveit tapossa. Legnagyobb célja, hogy végre kiemelkedjen az átlag nemesi családok közül és beírja nevét a történelembe.

### **Gouderatto Frittasal a kocsmáros**

Egyszerű figura, izmos, kopaszra borotvált feje van, rövid borostát visel arcán. Elég mogorva figura, nem túl beszédes, ha kérdezik felel de tő mondatokban. Lényegre törő, nem túlzottan van életcélja neje halála óta. A vendégek jönnek ő pedig kiszolgálja őket. 40-es éveiben jár, de a gondokkal teli arca többnek mutatja.

### **Arebis Ella**

Vidám és gyönyörű teremtés. Hosszú derékig érő szőke haja van és zöld szemei. Barátságos az idegenekkel, és bárkivel szívesen beszél ki kedves vele.

### **A Falu Örege**

Kopasz, ősz szakálla a földig ér. Meggörnyedt hátával járja az utcákat, „gyilkos” sebességével. Jó kedélyű figura ahhoz képest meg pláne hogy hány éves. Valójában is öreg nem csak a látszat mutatja azt most tölti a 101. életévét. A faluban élő emberekkel ellentétben ő örül az új jövevényeknek és szívesen világosítja fel őket a környékről és a faluról, valamint a várról is. Szeret mesélni és történeketek előadni.

### **Dan Akrim Ahran**

Ötvenes éveiben járó Krad paplovag ki az itteni kolostor vezetője. Kora tiszteletet parancsoló. Még most ennyi idősen is kemény kiállása van. Udvarias és lényegre törő. Vállig érő őszes haja van, jó képű férfi kék szem párral. Egy hosszú vágás éktelenkedik keresztül az ornyergén.

### **Apóka és Anyóka a barlangban**

Egy idős pár kik a barlangban élnek. Egész életükben együtt voltak. Teák és főzetek elkészítésével foglalkoznak. Gyűjtögető életmódot folytatnak.

### **Rém Fogú**

Az hegyen támadó banditák vezetője. Nevét arról kapta, hogy fogait kiéleztette. Kopasz, kecske szakállat visel. Pökhendi figura. Sok-sok vágás tarkítja egész testét.

I. Kóborló Lelkek

Név	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Sebzés	Megjegyzés
<b>Íjászok</b>	24	46	110	35	7	53	1K6+2	Hosszú íjat használnak. Körönként 2x támadnak. Célszámok: Egy helyben áll 30+táv, Kiszámíthatóan mozog:50+táv Kiszámíthatatlanul: 65+táv
<b>Kardosok</b>	34	80	128	0	7	53	1K10	Hosszú kardot használnak.
<b>Rém Fog</b>	50	98	132	0	8	70	1K10+2	Két kezes harc, körönként 2-t támad, két hosszú kardja van.
<b>Dan Akrim Ahran</b>	41	100	134	0	12	80	1K10+2	Egykezes buzogánnyal vonul harcba. Teljes vértben van 6 SFÉ mindenhova.
<b>Krad Pplovagok</b>	30	70	110	0	8	45	1K10	Hosszú kard. Sodronying, 4 SFÉ.

Bestiarium**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.: -

**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

ír!

Tűz 1,5x sebzés ellenük! Csak túlütés!

## 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 Ősvíz), bármilye zásban
- Mentálmágia
- Asztrálmágia
- Időmágia

**Boszorkánymester:**

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

**Boszorkány:**

- Álomellenőrző varázslatok: Réomás

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 gólem/ 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

## 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

Kevesen hisznek abban, hogy egy testőr halála után is hű maradhat urához, az őrzők jelenléte viszont nem magyarázható mással, csak a halál után is fennmaradó asztrális kapcsolattal. Az őrzők olyan élőholtak, akiknek lelke kötődik az egykori úr nyughelyéhez, és nem távozhat az Elsődleges Anyagi Síkról. Az őrzők a sírrablók legrettegettebb ellenségei, hiszen harci képességeik szinte legyőzhetetlenné teszik őket az egyszerű fegyverekkel vívott küzdelemben. A legtöbb Őrző csontjairól már lefoszlott a hús, de a lélek még mozgatni képes a túlvilági energiák összetartotta testet. Első látásra egyszerű csontvázatnak tűnnek hát, akik díszes ruhát, gyakran egykor fényes vértet viselnek. Kezük ügyében mindig fegyver nyugszik, legtöbbször valamilyen kard, de a buzogány vagy a csatabárd sem ritka. Fegyverüket emberfeletti ügyességgel használják, de tudatában lévén testük viszonylagos sebezhetetlenségének, a védekezésre nem fordítanak komoly hangsúlyt. A test ugyanis csak mágikus fegyverekkel sebezhető meg. Az élőholt természetesen a fájdalmat sem érzi, így igen fanatikus harcosná válhat.

Az őrzők legfontosabb, helyesebben egyetlen feladata elhunyt uruk nyugalmának védelme. Senki sem zavarhatja meg olyan sírkamra vagy kripta békéjét, mit egy őrző vigyáz. A nyughely legtöbbször nem megközelíthetetlen, lezárt, így az arra hivatottak beléphetnek, tiszteltet adózhatnak a halott emlékének. Ez nem váltja ki az



őrző haragját: mindaddig, míg a sírban minden zavartalan marad. Ha azonban valaki elemel egy tárgyat, amit a halottal együtt temettek el, az őrző nyugalma véget ér.

Felemelkedik koporsójából vagy szarkofágjából, kezében fegyverrel. Ha a behatólok az elhunyt leszármazottai, rokonai, először csak némán áll a megnyílt sír felett. Amennyiben a látogatók elmondják jövetelük célját, és visszahelyezik a tárgyat a nyughelyre, az őrző megvárja, míg távoznak, majd visszatér időtlen álmába. A rokonok el is magyarázhatják, miért van szükségük a tárgyra. Ha szavaik közt nem bújik meg hazugság, és az őrző méltónak tartja őket a kérés teljesítésére, akár békében is távozhatnak a keresett tárggyal. Erre akkor van különösen jó esély, ha a tárgy különleges tulajdonságokkal rendelkező fegyver vagy amulett, melynek szerepe lehet a család, ország, esetleg egész Ynev további sorsának alakulásában. Az ilyen eszközök, fegyverek szinte kivétel nélkül mágikusak, de az is előfordulhat, hogy hagyományok, szokások miatt bírnak fontos szereppel.

Az őrző nem kegyelmez, ha a behatólok teljesen idegenek. Azonnal támad, és meglehetősen nehéz beszélgetést kezdeményezni vele. Ha a támadók láthatóan csak védekeznek, és nem kezdenek menekülésbe, több kör után az őrző esetleg megkérdezi jövetelük célját. Természetesen ebben az esetben is szükséges az őrző tudatra ébredéséhez, hogy valamely látogató megbolygassa a sír nyugalmát. Az őrző kíméletlenül leszámol a tolvajokkal és sírrablókkal, hiába eszelnek ki hihető, megható történetet arról, milyen fontos is a történelem szempontjából a kívánt tárgy. Ennek oka, hogy az őrző 80E Hazugság érzékeléssel rendelkezik, mely megszakítás nélkül minden elhangzott szó igazságát megvizsgálja. A valótlan állító Mentális ME-re jogosult a képesség hatásának semlegesítésére, s ha ez sikeres, az őrző nem észlelte szavaiban a hazugságot.

Fontos megjegyeznünk, hogy az őrző nem gonosz. Egyike azon kevés élőholtaknak, akiknek lelke nem szenvedett jelentős torzulást a halált követően, így nem céljuk az értelmetlen pusztítás, az élők legyilkolása. Kizárólag egykori uruk nyugalmát vigyázzák, így akár élet jelleműek is lehetnek azok, akiknek sírjait őrzik.

Az őrző születéséhez a testőr tetemét ura mellé kell temetni, és a temetés ceremóniája papi mágia használatát igényli. Az elvégzendő rituálé 4 óra hosszúságú, célja, hogy megerősítse a testőr hűségét ura iránt, és lehetővé tegye, hogy a lélek irányíthassa a testet. A szertartás Mana-pont igénye 80, és az Élet vagy Halál szférával rendelkező papok képesek az elvégzésére. Ez a kötődés csak akkor jöhet létre, ha a testőr életében valóban hűséges volt urához, és az ő védelmében lelte halálát. A testőr fogalma sem kötelezően jelent testőrt, lehet hűséges szolga vagy katona, de akár jó barát is. A kettő viszonya sem fontos, könnyen megeshet, hogy két régi barátot temetnek egy kriptába, akik között semmiféle úr-szolga kapcsolat nem állt fenn. Ekkor mindíg az ébred tudatra, és igyekszik megvédeni a sírt, aki előbb észleli, hogy a másik nyughelyét megzavarták. A sírrablók tehát akkor követik el a legnagyobb hibát, ha mindkét sírt bolygatják – ekkor egymás védelmében mindkét élőholt cselekedni fog.

## Shereb (a Katona)

Előfordulás: idézett  
Megjelenők száma: 1  
Termet: N  
Sebesség: 300 (SZ)  
Támadó Érték: 105  
Védő Érték: 145  
Kezdeményező Érték: 50  
Célzó Érték: -  
Sebzés: 3K6+6 + méreg  
Támadás/kör: 1  
Életerő pontok: 35  
Fájdalomtűrés pontok: 75  
Asztrál ME: immunis  
Mentál ME: immunis  
Méregellenállás: immunis  
Pszí: 7. Szint (Alapfok)  
Intelligencia: alacsony  
Max Mp.: -  
Jellem: Káosz, Halál  
Max. TP: 1250

Gondolati séma: az egyetlen hűséget ismerő démon. Ostoba, könnyen megtéveszthető, ám ha valakit már elfogadott urának, a tőle kapott parancsokat vakon követi. Meglehetősen gyáva, de általában jobban fél urától, mint a veszélyektől.

A Shereb jól megtermett, természetellenesen izmos farkasra emlékeztet. Testét dús, fekete szőrzet borítja, szemei sárga fénnel izzanak. Négy lábon jár, és félelmetes sebességgel halad, de két mellső végtagjának emberi emlékeztető ujjával fogni is képes. Helyből 8-10 métert tud ugrani, nekifutásból pedig 10-15-öt is. Szükség esetén teljesen nesztelenül képes haladni.

Harc közben egyetlen fegyvere a pofájában meredező, ujjnyi agyarak alkotta dupla fogsor. Harapásának sebzése 3K6+6; fogaiból maró váladékot fecskendez a sebbe. Ez pokoli kínt okoz (mindenképpen csak Fp-t, még túlütés esetén is) 10 körön keresztül, körönként K6 Fp-t.

A Shereb Védő Értéke fürgesége, meglehetősen harci tapasztalata miatt ilyen magas. A támadásokat nem hárítja, hanem rövid ugrásokkal kitér előlük, akár egy nagymacska.



A Pszit alapfokon és 7. használati Szintnek megfelelően alkalmazza. A mágiával szemben különleges ellenállása nincs – csak annyi, mint minden démonnak.

A Shereb átkozottul életerős, ám a fájdalmat nehezen tűri. A démonok között leggyakrabban a közkatona szerepét tölti be – innen ered második neve. A démonidézők kedvence, hiszen az ő gondolati sémája a legalkalmasabb szolgálatok elvégzésére, mi több, könnyen meg is félemlíthető.

## Shi-kris

Előfordulás: ritka  
 Megjelenők száma: 1-10  
 Termet: E  
 Sebesség: 100  
 Támadó Érték: 35  
 Védő Érték: 80  
 Kezdeményező Érték: 25  
 Célzó Érték: 0  
 Sebzés: Fegyvertől függ  
 Támadás/kör: 1  
 Életerő pontok: 10 vagy alaktól függ  
 Fájdalomtűrés pontok: 40  
 Asztrál ME: 45  
 Mentál ME: 45  
 Méregellenállás: Immunis  
 Pszi Képzettség: -  
 Intelligencia: Magas  
 Max Mp.: -  
 Jellem: Káosz, Halál  
 Max. TP: Változó

Elterjedt kis aquir fajta, tízezernél több egyede él szerte Kránban. A shi-kris alakváltó: képes felvenni mások alakját, sőt, bizonyos mértékig mentálisan és asztrálisan is azonosulni vele. Ez annyit jelent, hogy élethűen utánozza annak érzelmeit és gondolkodásmódját. Mindössze meg kell érintenie az illetőt, eztán az azonosulás 1 perc (6 kör) alatt lezajlik. Emlékeket, tudást is képes magába szívni, ha az áldozat az érintéskor elvétí mentális Mágiaellenállását 15 E ellen. Ekkor a shi-kris birtokába jut szaktudásának, emlékeinek, tudományos és egyéb elméleti jellegű Képzettségeinek – Pszinek, mágiának, harcérteknék nem! Mindazt azonban, amit az aquir ekként megtanul, az áldozat elfelejti.

A shi-kris eredeti alakjában humanoid – csak ilyen lényeket képes utánozni -, magasabb és vékonyabb alkatú még egy elfnél is. Szürkésbarna bőrét, akárha különös rúnák lennének, keskeny, fekete vonalak hálózzák be; feltételezések szerint a vonalaknak jelentős szerepük van átváltozókéességben.

Egy shi-kris egyszerre egy lényvel tud azonosulni, annak tudását csak átváltozott alakban képes használni. Ha új lényt képez le magában, az előzőt elveszíti. A nemes aqirok szolgáknak használják, és a legalantasabb munkákat is vele végeztetik. Ezért a shi-kris gyűlöli urát,

s ha teheti, elárulja vagy elmenekül tőle. Alapvetően aljas és gonosz fajta, ki nem állhatja, ahol tudja, irtja az embert. Ellenségeskedésének fő oka, hogy gyakorta emberi formába kényszerítik, amit pedig felettébb kényelmetlennek és nevetségesnek tart.

Különleges képességek:

- alakváltás
- ultralátás 30 méterig
- aquir hatalomszavak



## Gahul

Előfordulás: ritka  
Megjelenők száma: 1  
Termet: E  
Sebesség: 60 (SZ)  
Támadó Érték: 40  
Védő Érték: 80  
Kezdeményező Érték: 15  
Célzó Érték: -  
Sebzés: 1k6+2  
Támadás/kör: 1  
Életerő pontok: 25  
Fájdalomtűrés pontok: -  
Asztrál ME: immunis  
Mentál ME: immunis  
Méregellenállás: immunis  
Pszi: -  
Intelligencia: átlagos  
Max. Mp.: -  
Jellem: Káosz, Halál  
Max. TP: 85  
Necrografiai osztály: IV., vérvívó élőhalott

A gahul – vagy halottzabáló – nem tartozik a szó szerinti vérvívók családjába, bár a Necrografia ide sorolja. Nem csak áldozatai vérért szívja, de egész testüket felzabálja, kivéve a csontokat. Ugyanúgy, mint a többi hasonló, a gahul sem táplálékként eszi az emberhúst, hanem az élet utáni beteges vágyait éli ki ezáltal. Tehát ha egy gahul nem jut holttesthez, akkor sem hal éhen, csak borzalmasan szenved. Dögöt nem eszik, csak élőlényt, aki-ben érzi az élet principiumát.

A másik lényeges eltérés a valódi vérvívóktól az, hogy testét természetes anyagok építik fel.

A gahul folyamatosan rothad és gyomorkavaró, döglletes bűzt bocsát ki magából. Bárki, aki öt méternél közelebb kerül hozzá, megérzi ezt a szagot, és sikeres Méregellenállást kell dobnia, különben elhatalmasodik rajta a rosszullét, és levonásokkal harcol: Ereje, Ügyessége, Gyorsasága a felére csökken, Állóképessége 4-gyel, Akaratereje 2-vel csökken, KÉ -15, TÉ -10, VÉ -15, CÉ -10 levonások sújtják, ezen kívül képtelen varázslásra koncentrálni. Ha dobása sikeres, csak émelyegni kezd: Ereje, Ügyessége és Gyorsasága a háromnegyedére csökken, Állóképessége 2-vel esik; TÉ -5, VÉ -5, KÉ -5, CÉ -5 levonások mellett.

A nagy veszélyt a halottzabálókkal kapcsolatban az jelen-

ti, hogy fertőznek, mint valami ragály. Ha egy embert gahul pusztított el, de nem falta föl teljesen, mielőtt meghalt volna, néhány napon belül – ahogy oszlásnak indul – maga is olthatatlan vágyat érez az emberhús iránt, halottzabálóvá válik.



### Szerezhető tárgyak listája és leírása

#### *Gyógyital*

Bárki aki ebből az italból iszik, meggyógyul, sebei összeforrnak, visszanyeri életerejét, akárha pap gyógyította volna meg. Az ital minden olyan erősségű betegséget meggyógyít melyre a készítéshez felhasznált MP-ok elegendőek, ám minden kórhoz más és más ital készítendő. A betegségek az ital elfogyasztása után 1k6 körön belül, utóhatás nélkül meggyógyul. Az effajta főzetek csak élőlényekre hatnak, hisz csupán bennük lakozik az Élet Princiþiuma.

1 FP – 2 MP – 5e

1 ÉP – 4MP – 1a

Maximálisan 30 MP-ig tud előállítani italt a pár és csupán 6 adagot független attól milyen erősségűt kérnek tőle.