

Még egy kör

XX. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny Kalandmodulja

6-8. tapasztalati szintű karaktereknek

ÍRTA: A'frad, MagicHorse és Amund

Lektorálta: Somogyi Bence

ILLUSZTRÁCIÓK: Melinda Macgill

Térkép és Murgador címere: Magyar Gergely

HELYSZÍN: Észak-Ynev, Vei Shanice vidéke, egykori Murgador grófság

IDŐPONT: P.sz. 3718. A Vizek hónapjaiban, Antoh Tercének Első (Hullámok) Havában



Líthas Kalandmester,

ezúton is még egyszer köszönjük, hogy elvállaltad a mesélő szerepét és köszöntünk a XX. Kalandorkrónikák csapatában, amely egyszersmind a M.A.G.U.S. 25. évét ünneplő jubileumi alkalom is. Akárcsak hobbinknak és kedves szerepjátékunknak, a **Krónikák.hu**-nak is hosszú út áll a háta mögött, de reméljük, ahogy eddig is, a kalandok nem érnek majd véget a játékosok és a te számodra sem ezzel a történettel.

Mégis fontos és kiemelt alkalom ez, aminek szerettünk volna méltó emléket állítani modulíróként, mely munkának az eredményét most a kezdedben tartod/képernyődön olvasod. Sikerét csak a te véleményed és játékosaid szórakozása fogja majd igazán hozzátenni. Mi, akik a M.A.G.U.S. kezdetei óta játszunk és meséljük, igyekszünk minden lehetséges eszközt megadni neked ehhez.

Mint minden hasonló esetben, fontos, hogy a játékosaid karaktereiből alaposan felkészülj, ismerd őket legalább annyira, mint a készítőik és amennyire tudod, tedd személyessé számukra a történetet az elküldött előtörténeteik fényében és a rendelkezésedre álló modul eszközeinek felhasználásával, vagy épp ezen elemek megváltoztatásával. Te vagy a Kalandmester.

A játékra való felkészüléshez ajánlott a modulnak alapötletét adó *Wayne Chapman Jutalomjáték és Észak Lángjai* írások ismerete. Előbbi túlélő karakterei telepedtek le hosszú kalandozó pályafutásuk után azon a helyszínen, amelyet az utóbbi nyitó részében Tier nan Gorduin maga tisztít meg a gonosztól. Igyekeztünk minden meséléshez szükséges információt itt megfogalmazni, de természetesen semmi sem váltja ki teljesen az eredeti történetek és írások ismeretét.

Egy másik fontos eleme a játéknak, ami csak ezen rendezvény és ezen modul alkalmára érvényes, hogy **a játékosok által dobott tulajdonság-, képzettség és bármilyen más próbadobások sikeresek lesznek függetlenül az általuk dobott értékektől**. Erre a modulban találsz majd magyarázatot, de itt kell leszögeznünk ezt a kivételes szabályt, amelyről **NEM TUDHATNAK A JÁTÉKOSAID** sem a játék folyamán, sem pedig azt követően sem, ameddig esetleg maguk úgy nem döntenek, hogy elolvassák a kalandot. Kérlek, hogy ezt minden körülmények között vedd figyelembe és tartsd be.

Emellett az is fontos, hogy a mesélés folyamán folyamatosan ébredjenek rá arra, hogy mi is folyik körülöttük, illetve, hogy ameddig egy újabb elem nem jön be a történetbe, már-már hihessék azt, hogy sejtik mi folyik az események hátterében és mi okozza a különös eseményeket és ki áll a háttérben. Ezzel nemcsak a karaktereknek, hanem a játékosoknak is reméljük sikerül megadni a személyes nyomozás élményét.

Mindezek mellett nagyon fontos odafigyelni a játékidőre is (amire lesznek utalások és utasítások a kalandban), hiszen kevés rosszabb van, minthogy ennyi ember felkészülése és energiája befektetésével egy lezáratlan, befejezetlen történetet adjunk át. Kérlek, erre kiemelkedően figyelj majd.

A kalandhoz jó mesélését és játékosaidnak jó szórakozást kívánunk!

Előjáróban: a kalandmodul **P.sz. 3718-ban játszódik Észak-Yneven, Murgador egykori grófságának területén.** Ezidő szerint a Zászló- és Manifesztációs Háborúk pusztá történelmi adatok, jelentőségüket elhomályosítja Morgena látványos visszatérése és hitének terjedése, Pyarront lefoglalja belső megosztottsága, melynek során Aurin al Marem már a harmadik Varjúerekye nyomában jár, s Eligor, a Kék Herceg visszatérése északon átrendezi a Szövetség erőviszonyait. *(egyéb világtörténelmi változásokról érdemes megolvasni az oldalon megtalálható kalandmoduljainkat és a M.A.G.U.S. irodalomban megjelent kapcsolódó műveket)* és most következzen a rendezvény hangulatkeltő novellája:

Alkony az ösvényen

A vadon végigkísérte az életét, ahogy ő is végigkísérte annak már minden változását. Az évszakok múlását, ahogyan látszólag csontig pusztítják, hogy a régi vastag törzsek új élet és abból új vastag törzsek szülessenek egyszer. Látta lángba borulni, pernyeként szállni a szélben és tudta, hogy ekkor hamvaik valahol a távolban új alapot adnak az újrakezdéshez, trágyázzák a földet, s a parázs alól is kibukkan előbb-utóbb valami. Ismerte a hangot, amivel a szél töri meg a természet gerinceit és sodorja magával pusztító buzogányként a büszke lombokat. Igen, jól ismerte, és a megszokott dolgokból gyakran merített erőt.



S most, mikor úgy tetszett, a környezete viszonozza ezt a figyelmet, amivel esztendőkön át figyelte azt, most ő fordult életének hideg évszakába és hajának lombja is már a havas ágakra emlékeztettek, izületeinek recsegése már a fáradt és beteg ágak hangjára hasonlított. Most felette szállt el az idő, és fatörzsé szikkadva, lélekig pusztulva várta... várta, hogy egy váratlan szélroham kilobbantsa mindazt, ami Hardinből, a valaha oly büszke és dölyfös ereni határvadászból megmaradt.

Vajon ő elég erős törzsű-e, hogy távozása után valami rá emlékeztető, valami belőle fakadó újjászülessen? Vajon emlékszik-e majd rá, vajon életének eseményei, amik mintha egyetlen esztendőbe sűrűsödnének most, különbek, mint az őt megelőző vagy az őt követő nemzedékek? Istenfélő ember volt mindig is, ahogyan az apja. Az istenek tiszteletére nevelte szavakkal és pofonokkal, ahogyan egykor őt a maga apja. Szigorú, kegyetlen ember volt, hajthatatlan és hajlíthatatlan ... jó erv.

Hardin is jó erv volt és nagyon jó ereni, mikor gyerekként tucat magával szökött el otthonról a hírre, hogy szomszédos erdőben, gyermeki játékaik színterén, menedékükön az elfek veszedelmes csavargó fajzatai ütöttek tanyát. A felnőttek egész este tervezgettek és ittak, hogyan fogják másnap tűzzel elűzni az idegeneket. De végül hortyogva elszenderedtek - ki a kályhánál, ki az asztalnál és ki az istállóban. Sokszor eszébe jut, és amikor mesél róla, ő az,

aki a gyerekkori barátait uszítani kezdte arra, hogy maguk intézzék el a nyavalyásokat; ő volt, aki levette a számszeríjrekeszeket őrző láncok vaslakatját.

Valójában nem ő volt, hanem a bátyja, akinek már volt neve, mert már majdnem tizenöt telet ért meg más testvéreikkel szemben. Ők névtelenül heverték a háztól tisztos távolságban ásott gödrökben, de apjuk döntése szerint látótávolságban a közös gyerekszoba ablakától. Azt mondta, hogy mindig emlékezzenek rájuk. Hardin sokszor figyelte őket a szobájukból, de igazából a felettük susogó lombokból remélte kiolvasni elvesztett testvérei búcsúzását. Szerette az erdőt ...

Most megvénülve kaptatott a lassan már egyre kevésbé idegen tájon, de még mindig nem igazán érezte magáénak. Pedig már lassan húsz éve élt itt, a legutóbbi Zászlóháború veteránjaként igen nevezetes társaságban, és sem panaszra sem szégyenre nem volt oka: társaságát egyformán keresték itt a kimódolt könyvmolyok és a tiszteletlenségben megvénült hölgyek. Talán a tudat kötötte össze őket, hogy akár egyedül, akár együtt várják az utolsó szellőkést, az így is, úgy is eljön. Hardin tudta, végül minden levél lehull a fákról.

Emlékezett a Vinali csata előestéjén ragyogó szemekre, amint rangidősként a lábai előtt heverő határőr csapatuk csalánt és sündisznót ábrázoló címerét pálinkával öntözte meg és pipájából parazsat szórt rá. Fellobbanó fényében krákogta el utolsó parancsát és szavait az embereihez arról, hogy holnapután már se így, se úgy nem lesz senki, aki ezt a zászlót lobogtatja, hogy a helyükre senki sem áll amikor elesnek. Mert el fognak esni. Mindannyiukat ő képezte ki, mindannyian készek voltak az életüket adni a Szövetségért, az oldalukon álló Vörös Lobogókért és természetesen Erenért. Mind jó ervek voltak.

Nagyon szerette azt a pipát. De a háború után már nem lehetett jó dohányt szerezni. Azt rebesgették, hogy a fő beszállítóknak, a dzsádoknak meggyűlt a bajuk egy saját háborúval és azért. Sohasem bizonyosodott meg róla, más füvekre pedig nem tudott rászokni. Így végül egy alkalommal, amikor már a Sheral bércei között kutatták kalandozó társaival valamiféle mesebeli palota bejáratát, más felszerelési tárgyaival egyetemben a mélybe kellett dobnia, hogy megszabaduljanak a súlyfeleslegtől. Az a szarvas démonfattyú pedig, ami odafent és odabent várta őket, valószínűleg sohasem értette meg miféle belső tűz hajtotta ellene a sárgafogú, jégdarabokat a hajából kirázó, saját nyelvén káromkodó korosodó határvadászt, amikor a pipa elvesztése fölötti elkeseredésében a szarvak közötti lágy részbe vágta keresztvasig a pap által megszentelt és a szerzetes által összefirkált kardot.

Felért egy dombtetei tisztásra, de reményeivel ellentétben nem látta visszatekintve a falu házainak megnyugtató tetőit, csak a távolban égnek szaladó vékony füstcsíkokat. Talán még nem vezett el teljesen. Nem akart túl korán visszatérni, főleg ilyenkor. Amikor a faluban élőkhöz látogatók érkeztek és főleg, valamelyik asszonyához, szinte szekérrel hozták a sok-sok unokát, hangos gyereket, az utódokat. Idegennek érezte magát ilyenkor az ismeretlen arcok tengerében, ezért jószándékúan időben szóltak neki előre és ilyenkorra időzítette hosszabb sétáit. Nem bánta, hiszen szerette az erdőt a gyerekek viszont ... megrémítették.

Talán azért, mert nem tudták gyerekként, hogy a falujuk melletti erdőben, amikor felbuzdulva a szüleik dicséretének reményétől kölcsönvett számszeríjjal elindultak

visszaszerezni az otthonukat, halálos csapdák voltak már felkészítve ellenük. Pontosabban a felnőttek ellen, így nem mind kapta el őket a magasságuk vagy a súlyuk miatt, de amelyik igen, az emlékezetes maradt. Meglepően gyorsan fogytak az alattomos karóvermek, az ágakról lezuhanó háncshorgok és hajlékonyabb ágakat kihasználó szögesdrótok húzóereje által. A szüleik nem látták őket, de sokan valóban bátran viselkedtek és haltak meg. Igazi ervek voltak.

Átjutott a dombon és már nem gondolt a falu közelségével, mozdulatai megszokottabb ütemre jártak és úgy hajtották félre a leveleket, mintha mindenütt csapdákat sejtene és csak olykor fordult hátra óvatosan, hogy valaki nem követi el a susogó lombok magasában. Mert történt már ilyen, újra meg újra, és ahogyan az esztendőök fogytak, egyre többször - így hát muszáj volt biztosítania az útját visszafelé. Önkéntelenül fonta meg az erősebb liánokat maga körül, vetett hurkot, és a mindig övében tartott széles pengéjű késsel halkán dúdolva hegyezte ki az útjába kerülő lehullott ágakat.

A Vinali csata előestéjén nem aludt, nem aludt egyikük sem. Azt tették, amihez a legjobban értettek, amire Hardin tanította őket: minden eszközzel távol tartották a magukfajtaikat a másik oldalról a végső megmérettetésre készülő főseregtől. Rekedt nevetéssel emlékezett, hogy egy ügyesebb Iker fejedelmész az alvók sátráig jutott, mielőtt hátulról a nyakába drótot vetett és hangtalanul rántotta vissza a sűrűbe, ahol a bokor alján tizenhat szúrással tette harcképtelenné és mozdulatlaná egyszer és mindenkorra.

Akkor a toroni vért törölte le a homlokáról dolga végeztével, most az erőlködéstől gyöngyöző verejtéket úzta el a szeme elől. Lám, az idő nem volt vele kegyes, ahogy ő sem ellenségeivel. Így helyes talán ez. Így gondolta és így hitte, ahogyan imbolyogva, egyre növekvő lázzal tántorgott tovább, egyre egyértelműbbnek tűnő nyomokat hagyva maga után az ösvényen, amiket azonban talán csak maga, vagy csak a Zászlóháborús korában volt maga tudott volna felfedezni. A csapdák most mögötte, de akkor régen körülötte voltak. De akkor is átjutott rajtuk, amikor azt sem tudta, hogy milyen csomót érdemes egy felnőtt ember súlyával működő önműködő akasztófához használni. Bohó ifjúság.

Mint a bátyjéé a csúcson, egészen pontosan azon a ponton, ahol az övé véget ért. Úgy bámulta a holttestét, mintha játszópajtásaikat nem az előbb szaggatta volna szét az erdő és nyelték volna el örökre a vermek félbeszakadt sikolyaikkal együtt. A bátyjéé más volt, hiszen ő volt a legidősebb, már volt neve. Az ő halála megrázóbb volt, az ő mozdulatlansága valahogy véglegesebb. A fa mögül kirepülő dárda szinte hangtalanul nyársalta fel, minden előjel nélkül, s nem hagyott módot arra, hogy elbúcsúzzanak, hogy valami utolsó bölcsességgel hidalhassa át bátyja az élők és a holtak közötti ösvényre lépésének pillanatát.

Ekkor érezte igazán a csendet, ami körülvette, hogy rajta kívül senki sem mozog, neszez vagy lélegzik, pedig valaki még itt ólálkodik lélegzet-visszafojtva, hogy a társai kitartását és rendíthetlenségét semmissé tegye és a maga dicsőségévé változtassa. Azt már pedig nem! Szerette az erdőt és tisztelte az isteneket, jó erv volt. Hozzájuk fohászkozott, persze csak gondolatban, amikor felmászott egy fára a bátyja holttestéhez közel. A testvérei sírja feletti fák közönyös susogására gondolt, ahogyan próbálta lenyugtatni magát, megzabolázni önnön szívének verését.

Nem csalódott ösztöneiben. Ismerte az erdőt, tudta, hogy a vadász előbb vagy utóbb elmegy az elejtett prédáért. Hogy bárki is ejtette el a testvérét, meg akar majd bizonyosodni a győzelméről. Talán fél óra telt csak el, de ő legalább kettőnek érezte lassan a levegőhiánytól ájuldozva, de egyszer csak kilépett az egyik fa mögül egy hosszú hajú, alacsony, vékony alak. Nem tűnt nagyobbak a bátyjánál és ahogy óvatosan körbejárta és kutyaként a levegőbe szagolt, mintha megbizonyosodott volna arról, hogy egyedül van.

Az istenek kegyelméből a bátyja halálában elengedte magát és ilyen közlőrl az elf nem érezhetett mást kifinomult ösztöneivel, mint az erős keserű szagot. Mikor kihúzta a testből a dárdát és hozzá látott volna, hogy az elejtett zsákmányból trófeát csináljon Hardin megnyomta a számszerij elsütőkarját. Égzengésnek hatott a számára, de valójában csak annyi hangot adott, mint amikor egy érett gyümölcs elengedve az ágat földre esik. Az elf azonban dacosan állt, szegmensekig mozdulatlanul birkózott a halállal, de végül csak eldőlt. Hardin még egy fél órát ült a faágon, mire rávette magát, hogy lemásszon hozzá, addig szinte pislogás nélkül nézte.

Látszólag nem sokban különbözött tőle, gyermekalkatú valami volt, leszámítva persze a füleket, az ibolyakék szemet és a rendezetlen hajzatot. Ahogy azonban a még mindig ziháló lény szemébe nézett, tudta, hogy talán nemcsak neki vagy bátyjának, de az összes barátjuknak együttvéve sem volt annyi hideg évszak a háta mögött, mint ennek a lénynek. Erre gondolt, amikor tapasztalatlanul és ösztönösen trófeát csinált belőle. Arra ért vissza, hogy a szülők kiáltozva keresik őket, és már azt rebesgetik, hogy az elf ragadta el őket a házaikból. Később legalábbis így hallotta vissza ő is a szomszéd falvakból.

Hardin, aki ekkorra gondolatban és idős korában is az ismert erdei ösvény végére ért, kifújta a levegőt mellkasából. Érdekes, évek óta nem gondolt arra, hogy a bátyja nevét viseli, hogy a Vinali csata győzelmét a Drenai papok szanitécsátrában üvöltve élte meg és hogy mennyire hiányzik a jó dohány. Mostanra tudta, hogy a kis lény, ami akkor egy híján minden falusi fiúval végzett, jó eséllyel csak félelf volt: egyike azoknak a számkivetetteknek, akik „megtörténnek”, ha időben nem végeznek az anyával. Nagyon nehéz jó ervnek és még nehezebb jó erének lenni.

Visszafordult az ösvényen, és most, órák óta először, olyannak látta, amilyen tényleg volt: egy békés késő délutáni ösvénynek, amiről tudta, hogy mérföldek hosszán keresztül kanyarog vissza a faluig, így jó tempóban is sötétedés után érne csak vissza. Homályosan



viszont érezte, hogy ezen az ösvényen csapdák vannak, amiket valaki az ő szakmai tudásával helyezett el, amelyek arra készültek, hogy megöljék azt, aki az ő nyomában jár. Sokkal könnyebb lenne végigmenni rajtuk, ha emlékezne hol vannak és micsodák is azok.

- Segítség?! - suttogta rekedten Hardin, megfélekedve magáról, szinte gyermekhangon.

Háttér és előzmények

Ryek végnapjaiban

A *Hatodkorban* a kontinens északi részét megosztotta és felfoghatatlan háborúkba kergette a Kimérák viszálya. A kyr hagyományokat őrző, de végül eltorzult Démonsászásárság ugyan felülkerekedett Dawa máguskirályain, de diadala csúcspontján ármány és árulás áldozata lett maga is. A győztes fél szinte egyetlen éjszaka alatt esett szét az őt alkotó Tíz Tartományok bezárkozó, önvédelemre berendezkedő államalakulataira egymás és az (ismét) áruló Shulurral szemben hosszas és keserves árnyékháborúra berendezkedve.

Bár északföld nagy részén ez az időszak a személyes teljesítmények aranykora volt, ahogyan kiemelkedett alakok saját országokat és birodalmakat hoztak létre a régi romokon (pl. Abasziszt az I. Otlokir), vagy éppen istenek alakították roppant hierarchiájukat, amivel Yneven való megjelenésük összhangba került (pl. népszerű kíndémonból lett saját síkkal rendelkező isten maga Tharr), legtöbb helyen azonban megmaradt a múlt szörnyeteginek imádata és az erkölcstelenek igázták le a gyengébbeket.

Így szól az első Murgador története is, aki a nagyok háborúinak háborúinak nyomában járó haszonleső tömegekből emelkedett ki hulla- és sírrablóként, majd mikor megtanulta hasznára fordítani a régiek tudásának egy részét, martalócvezérként folytatta pályafutását és a tengődő falvakon prédált a senkiföldjén. Neki legyen mondva, nem volt ostoba: nem merészkedett a frissen alakuló államok földjeire, tekintetét nem emelte feljebb, mint amennyire gonosz patrónusai taksálták őt és (egyre gyarapodó) háza népét.

Zsákmányával is végül távol a marakodó Hatalmasok birodalmának lassan halványuló határainak peremén telepedett le, a Lorn folyamának mentén sarcolta a vízi- és szárazföldi utakon haladó kereskedőket és vándorokat háborítatlanul. Végül mintha az ösvények megtanulták volna elkerülni a vidéket, de ekkorra már Murgador komoly vagyona tett szert és nem zavartatta magát a préda elmaradásával, sőt.

Élete hátralévő napjait a régi ryeki sírokból előkerült varázshatalmú szerek vizsgálatának szentelte. Tudása és szellemi ereje azonban kevés volt hozzá, hogy felérje őket, vagy hogy uralni tudja, ne adj isten tanuljon tőlük; sőt még arra is, hogy a Külső Síkok lényei a tárgyakon keresztül megkönyékezzék. Kutatása azonban így sem volt teljesen haszontalan, ugyanis sikerült kísérleteivel egyik-másik tárgy hasznát felfedeznie. Egyik ilyen volt a **medvetalizmán**, amely viselőjének a halál után is természetfeletti életerőt biztosított.

„GYŐZELEMNÉL TÖBBRE RENDELTETT!”

Ezek után sohasem szabadult meg tőle, s miután kinevezte magát a környező rengeteg grófjának, címerét is ezzel az



állattal díszítette. Vesztére egyik ágyasa álmában megfosztotta tőle, és amikor újabb kísérletei közben sikertelenül járt egy veszélyes varázstárggyal, az valódi és végleges vesztét okozta. Annyira megszokta már, hogy viseli, vagy annyira öreg volt, hogy fel sem tűnt neki a hiánya ... egészen az utolsó pillanatig.

Veszélyes játékszereit biztonságba helyezték a családi kriptában vele együtt. A talizmánt aztán az ágyasból lett „grófné” a fiának nyakába akasztotta annak születésekor, s ez a szép hagyomány zavartalanul ismétlődött meg az utolsó ismert Murgador, a hetedik uralkodásának koráig.

Jutalomjátékosok

P.sz. 3638-ban Erionban került sor a Halandók néven ismert komédiás/zsoldos társulat utolsó „fellépésére”, amely esetet mai napig emlegetik a Kalandozók Városában. Ennek az incidensnek túlélői között volt a legendás Tier nan Gorduin és két társa Vyan Lefydd, illetve Bragg om Meikhar. Az utóbbi kettő, az öles tarran és a törvető, hátat fordított a nagyvárosnak és a jócskán kiérdemelt kalandozói életpályájukba kezdtek, Taba-el-Ibarának véve az irányt.



Kísértek karavánt, szabadítottak szüzet és védelmeztek sejket, miközben valódi legendákká nőttek ki magukat a sivatag porondján. Hamarosan egy mesebeli dzsenn herceg elveszett kincsének nyomába eredtek a mélysivatagba egy kisebb kompániával, egy rozsdás iránytűvel és egy (állítólag) amund piramisból előkerült emberbőrre rajzolt térképpel. Hetek, hónapok, majd évek teltek el, mialatt már senki sem fordította meg gondolatban rájuk várva a homokórát. A helyi folklórban eggyé váltak azokkal a szerencsétlenekkel, akik elképzelhetetlen gazdagság és vagyon reményében indultak a Mélysivatagba és szőrön-szálán eltűntek.

Észak Lángjainak hamva és parazsa

P.sz. 3692-ben a Halandók harmadik megmaradt és Kalandozóvá érett tagja, Tier nan Gorduin egy, a szülőnépének hagyományai szerint teljesített bosszúküldetésben végez VII. Murgadorral annak mágikus segítsége és magánhadserege ellenére, az utoljára tartott rosszlemkű dalverseny másnapján. A vidék népe felszabadult a grófok hatalma alól, a családi fészüknek és kriptájuknak otthont adó Tarplató kiejtett területén pedig nem emeltek újra sem épületet, sem a rosszlemkű kastély szikláját nem hordták el maguk házaik pótlására.

Az itt történt események horderejét azonban hamarosan elhomályosította a küszöbön álló XIV. Zászlóháború északföldön átsöprő eseménysorozata. Ebben az időszakban érkezett a

vidékre és védelmezte meg lakóit a háborúk viharában a különös tarran és törvető kalandozó párosa és követőik, akik túléltek a sivatagi kalandot. Hogy miért nem tértek vissza Erionba vagy csak az emírségekbe, hogy a Fekete és Vörös Lobogók szabdalta északon keressenek új kihívásokat, kérdéses: meglehet a szabadon hagyott ryeki varázstárgyak vonzották, vagy éppen a sivatagban éppen akkoriban felébredő ősi amund istenség ijesztette el őket.

Talán mindkettő. Társaikkal együtt letelepedtek a vidéken és a háború után elterjedt a hír, hogy Murgadorban szívesen látják a nyugalomra vágyó, történetük nagy részét megélt kalandozókat, így az elmúlt két évtizedben többen is úgy döntöttek, hogy itt várják ki az átkelést a Kárpiton túlra élükben felhalmozott zsákmányukkal és a nagyobb hatalmasságok karjának hatótávolságán kívül.

A két kalandozó pedig egy nagyhatalmú varázstárgyat (egy dzsinn kaputárgyat) is hozott magával a sivatagi kalandjukból, ami időközben a kriptában lévő gonoszág befolyása alá került.

Bemesélés és a Kalandozók érkezése Murgadorba

Attól függően, hogy a játékosok hol-merre is járnak (az előtörténetük alapján), a legközelebbi civilizációs központban vagy éppen az aktuális fogadóban/csatornákon keresztül környékezi meg őket a *Filozófusok* nevű kalandozó-falka egyik kiemelt felhajtója. A szervezetről mindannyian tudhatják, hogy jelenleg az északi kontinensen legnagyobb kiterjedésű és legnagyobb befolyással rendelkező falkáról van szó, amelyet a Dúlás néhány veterán kalandozója alapított, így bizalomgerjesztően és jól cseng a nevük a köreikben: nem szokták feláldozni azokat, akiket megbíztak, mindig tisztességesen fizetnek és nem is akárcsak kerülhet a megbízásukba.

A találkozóra a játékosok által meghatározott körülmények között kerülhet sor (helyszín és időpont), amire a felhajtó személyesen és valóban egyedül érkezik. Nem is érkezik üres kézzel és jó előre majd minden játékosnak valamiféle ajándékkal is készült: ismételten az előtörténetük alapján valamilyen apró dolog (pl. igényes bor, ritka és nehezen beszerezhető pipadohány) amiből lejöhet a karaktereknek, hogy bárki is a megbízójuk, felkészült belőlük és mindezt csupán a vendégbarátság kedvéért.



Pakáj Wellon mester, egy idős bárd, a *Filozófusok* falka egyik alapítója személyesen, de ezzel nem kérkedik és egy általános felhajtóként mutatkozik be a karaktereknek. Valódi korát egyébként elleplezi a fiatal kori énjének illúzió képével. Valódi külleme: jovialis bárd férfi a Sinemos ligából. Öltözéke divatos és tiszta, haja ősz és pumuklis. Ötvenes éveiben jár, de negyvenesnek is mondhatná magát. Az ajándékokat egy kényelmes válltásakából veszi elő, a varázslata pedig egy *Alakváltás*, amelyet **(13. szintű bárdként)** 26 percig képes zökkenőmentesen fenntartani. *(varázslóknak 30%-uk van felfedezni a*

fénymágiát, aki esetleg korábbi kalandokban találkozott már vele, annak 10%-a van; bármilyen okból és esetben lebukik, azonnal elismeri mosolyogva a vereséget és kioltja a mágiát maga körül, majd a személyes hiúságra fogva elnézést kér és folytatja mondandóját).

Köszönti a karaktereket, azon a néven, amelyiken kalandozóként dolgoznak általában (ha többet is tud, nem kérkedik vagy fenyeget vele) és megköszöni, hogy drága idejükből rá is szántak egy keveset. Természetesen egy üzleti ajánlattal érkezett, ha érdeklí őket a lehetőség. Bizalmi munkáról van szó és kiemeli, hogy kivételesen szó sincsen királyokról, hercegnőkről vagy sárkányokról, de még csak aquirokról sem. **Hozzájuk hasonló kalandozókon kellene segíteni.**

Elmondja ekkor a Murgador grófságának világ számára is ismert történetét, lényegében a Gorduin által megölt nemesről és betelepült kalandozókról. Elmondja, hogy a környékre az utóbbi tíz esztendőben betelepült néhány személyes jó barátja is, a **SZÁRNYRAKELŐK** nevű kalandozócsapat veterán tagjai, akik utolsó kalandmentes éveiket békésen szerették volna leélni. Félő és lehetséges, hogy beérte őket valami régi ellenlásasuk, ugyanis nemrég egy különös üzenetet juttattak el hozzá a régi módszerükkel (postagalamb), hogy bajban és veszélyben vannak, segítséget kérnek, de egy kikötés volt: ne olyat küldjenek hozzájuk, aki ismeri őket.

Ez az utolsó passzus kizárja, hogy Pakáj mester személyesen járjon el az ügyükben, ezért van szüksége a csapat segítségére. Ezért saját zsebből 100 aranyat tud felajánlani (felét előre, felét később), illetve a szokásos díjazást, hogyha az anyagiak nem volnának elegendőek (a szervezet eszközeivel információszerezés és/vagy további megbízások a jövőben). Ha nem vállalják el, akkor megköszöni a drága idejüket és továbbáll, te pedig meséld le nekik nyugodtan az alapkönyvből a **Dreonnar küldetését** a nap hátralevő részében (komolyan, pókerarc, szemed se rebbenjen).

Olyan csapatoknál, ahol van bárd kasztú karakter lehet olyan motivációt adni külön is, hogy valamilyen pályatársa (mestere, testvére, apja stb.) valaha éppen a Murgador grófja által szervezett dalversenyre indult és többé senki sem látta. A sok dalnokhoz hasonlóan a Kobzos áldozatává vált és ezt akár ki is nyomozhatja némi plusz kutató- és nyomozómunkával.

Amennyiben elfogadják, akkor egy térkép segítségével a lehető legrövidebb úton elküldi őket a helyre VAGY az ugyancsak tarisznyájában lévő „térpálcát” átnyújtja nekik (amit saját használatra tartogatott) azzal, hogy ezt, hogyha eltörik, akkor (mindenkivel, aki a törés pillanatában 12 lábnyira volt) a célterület környékének rengetegébe kerülnek (valóban, egy lassan erejét veszítő hatodikori rúnatorony romjainak tövébe kerülnek majd, a kaland kezdő helyszínére). A döntés az övék, vár rájuk a kaland.

Opcionálisan le lehet mesélni egy rövid „hangulatos” sétát a Fizikai Sík két pontját összekötő SEMMI-ben, ahol vaksötétben botorkálnak démoni hangokat és lényeket tapasztalva, ameddig el nem érik úticéljukat, de ez nem kötelező, csak hozzáad a régies M.A.G.U.S. hangulathoz.

Abban az esetben, ha a fenti bemesélés nem lehetséges (valamilyen okból kifolyólag), de a csapat előtörténete már szól arról, hogy valamiért Murgador környékén kalandozik, akkor le lehet mesélni, amint hetek óta kóborolnak és vándorolnak a Vinisila vidékén keresztül, Alidartól északra, mire végre valamiféle civilizációt találnak egy barátságos északi barbár törzs képében, akik szívesen látják őket és segítenek felfrissíteni készleteiket, megvarrják elszakadt ruháikat és egy fiatal fiú képében egy kis kalauzt is adnak melléjük, hogy a nagy kyr országra vezesse őket.

Lijuszan keveset tud a Tarplatón történt eseményekről, de a környék történelmét mesék és legendák formájában körvonalakban el tudja mondani a karaktereknek, és azt is, hogy népe látogatta már meg a grófság területének egy-egy kisebb települését, így a játékosok célját is jelentő „Tabata” városát. Mikor a távolban már kivehető a Lorn folyama, ő elbúcsúzik és visszaindul népéhez. Mindkét esetben a játékosok karakterei magukra maradnak a vadonban.



I. Fejezet: Az álomszerű félreértések

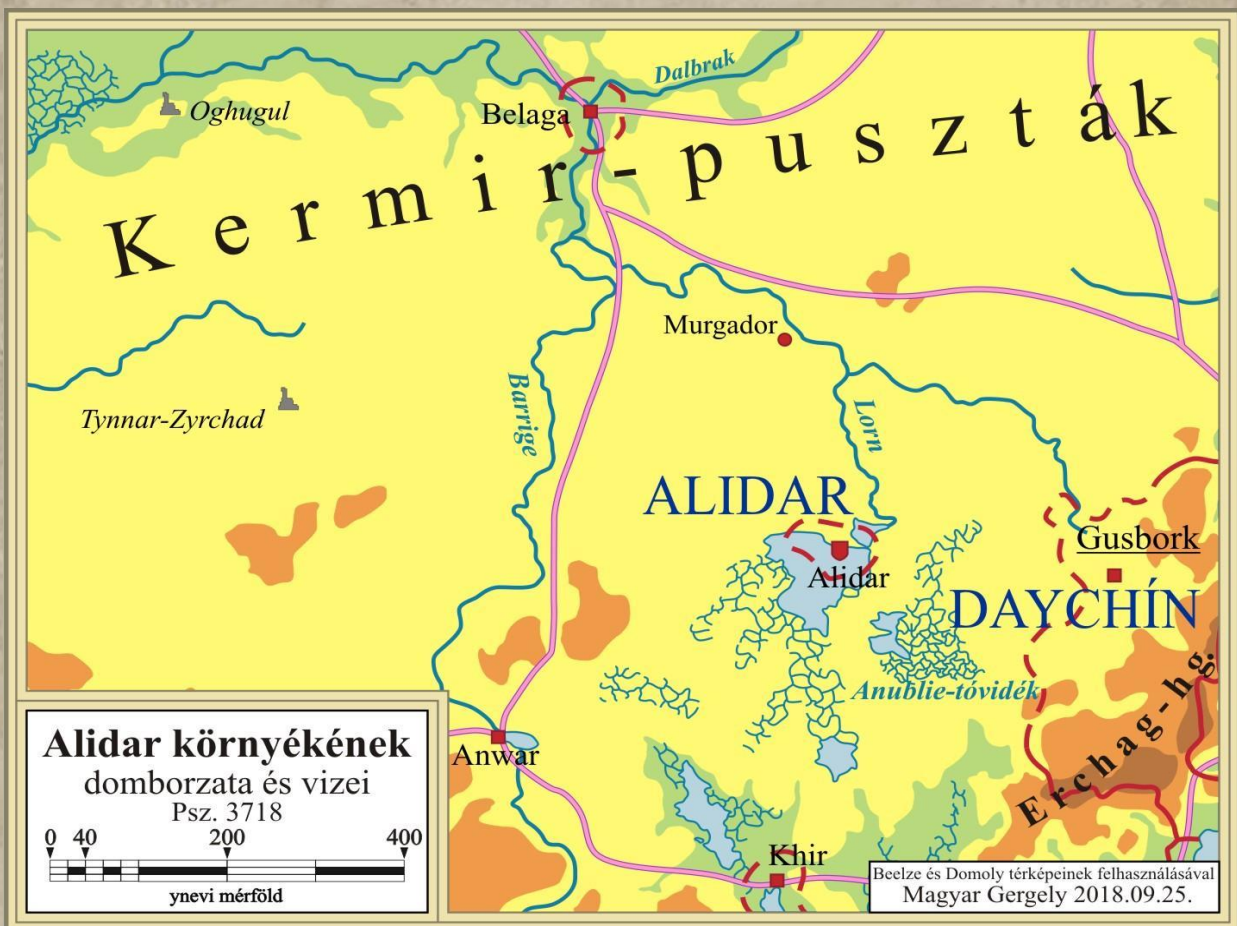
Az esős évszak közeledte ellenére Murgadorban ezidőtájt kellemes, őszi derekán egy meleg napként értelmezhető időjárás fogadja a karaktereket. Eszerint bár a környezet már javában veti le a múlt divatú öltözetét és a talajszinten dús-sűrű az avar, kellemes az idő éppen ezekben a kora napközép-utáni órákban. Időjósággal vagy erdőjárással rendelkezők azonban megállapíthatják, hogy hamarosan erős frontváltás következik be, ami csak órák vagy napok kérdése.

Némi kószálás után maguk is felfedezhetik a távolban a Lorn folyamát (és Térképészet képzettséggel beazonosíthatják) tőlük 20-25 mérföldre ezen a dombos, helyenként meredek vidéken. Követve egy csapást, ösvényt, kisebb völgyet érnek el, ahol már nemcsak állati, hanem emberi nyomokat is találhatnak. Ezt követve északkeletre veszik az irányt egy nehezebb kaptatón, hogy ne veszítsék el a nyomokat. Talán fel sem tűnik nekik, ahol az égen előbb egy nagyobb felhő eltakarja a napot, majd ahogy a sűrűbb erdőbe hatolnak be a lombkorona is jobban összezárul felettük, szinte teljes félhomály lesz körülöttük.

Eddig a pontig haladva két dolog is borzolhatja a kedélyeket: egyszer, hogy a magaslatról lefelé loholva egy teljes szarvascsalád vágta le, mindenén és mindenkin keresztül. A meredeken felfelé mászókat nehéz helyzetbe hozhatja a magasabbról és rohamból érkező négy lábúak „támadása” és akár még meg is sérülhetnek (a mászást és a kapaszkodást is nehezíti). Akik erdőjárók, megállapíthatják, hogy ezek viszont nem támadnak, hanem „vonulnak” pontosabban valami elől nagyon lelkesen menekülnek. Teljesen természetes állatok, akiket megzavart a **Torzulások** (ld. később) hatása. 3 felnőtt és 2 fiatalabb.

MURGADOR

APRÓ HEGYVIDÉKI ÁLLAM ANUBLIENTÔL ÉSZAKNYUGATRA, A VEI-SHANICE FELFÖLDJÉN. URAI SZÁZADOKON ÁT EGÝ ŐSI VÉRBŐL VALÓ NEMESI CSALÁD SARJAI VOLTAK, KASTÉLYUKAT AZONBAN A P. SZ. 3692-BEN TŰZVÉSZ PUSZTÍTOTTA EL, MELYBEN A KÖRNYÉKBELI BIRTOKOSOK KÖZÜL IS SOKAN ODAVÉSZTEK. A TARPLATÓN FEKETÉLLŐ ROMOKRA SOSEM ÉPÍTETTEK ÚJ ERŐSSÉGET: A KÖRNYÉK NÉPE LEJEBB, AZ ERDŐN ÁTVÉZETŐ ÚT MELLETT EMELT OTTHONT VÁLASZTOTT URAI, A NYUGALOMBA VONULT KALANDOZÓPÁROS, VYAN LEFYDD ÉS BRAGG OM MEIKHAR SZÁMÁRA.



(RÉSZLET IGRAIN REVAL GEOFRÁMIA CÍMŰ MUNKÁJÁBÓL)

A második, amivel találkozhatnak, az egy pár alattomosan kihelyezett, kegyetlen, de félszívvel felszerelt bukó és karom-csapda. Hogyha valaki csak a nyomokat követve és csapdakeresés nélkül lohol a célpont nyomában, csúnya, de alapvetően nem halálos sérüléseket szerezhet általuk (technikailag mintha egy Af-ű Csapdaállítással készültek volna). Kisebb gödrök, visszahajló hánccsal kötött nádszerűen hajló ágak. 4 ilyen csapdát találhatnak összesen, 2-t a nyomok mentén, 2-t azok környezetében.

Ahogy haladnak a sűrűben, első ízben találkozhatnak egy **Torzulással**. Ezek az anomáliák az utóbbi időben tűntek fel Murgador területén és a kaland cselekményének fontos részei. A korábban már említett dzsinn okozza ezt, akit a *ryeki varázstárgyak* megrontottak, a **Szárnyrakelők** pedig megidéztek és egy kívánságukat (félíg-meddig és eltorzítva) valóra váltotta a **Dzsamrakay** (*dzsinn*): egyikük azt fogalmazta meg, hogy még egyszer élhessék át legjobb kalandjaikat, legizgalmasabb hőstetteiket. *A dzsinn tehát az egykori grófság környékét teleszórta (mert megtehetette) az idős kalandozók emlékeiből kiolvasott epizódok időzárvány/csapdaszerű pontjaival, amik véletlenszerűen és időlegesen vándorolnak is.*

Így a modul ezen pontján is egy ilyen Torzulással találkozhatnak a játékosok és karaktereik. Mesélőként minden alkalommal lesz lehetőség választani kétféle emlékkép közül, ami szerinted a legjobban illik a hangulathoz és a szituációhoz. Ez alkalommal *Neela LaMare* vagy *Hardin* régi kalandja elevenedik meg körülöttük:

A, Amazonok beavatása (látomás)

Az erdőben előre lopkodva megsűrűsödnek a lábnyomok és hamarosan egy kis völgybe érve eléjük tárul a látvány, amint másfél száz harcias amazon asszony és a Felice-papnő szövetséget kötnek, hogy a törzs mostantól Felice hitét vallja és neki szolgál. Természetesen ezen az alkalmon férfiak jelenléte nem kívánatos, így ha észreveszik őket vagy lebuknak akkor a törzs rövid úton levadássza őket.

Az egyik bokorban lapul rémüldözve **Hardin**, az erdőjáró, ha maguk is a növényzet takarásában rejtőzködnek, találkozhatnak vele. Ő csak mutogatja, hogy maradjanak csendben és kövessék, ahogy kúszva-mászva próbálja kivezetni őket az *emrelinek* (amazonok) őrizte területről. Néhány próbadobálás (ld később) után elmúlhat a torzulás, addig pedig végighallgathatják a rituális

szöveget, a véráldozatot, néhány amazon eltökéltségüket bemutatva párbajban végez társnőjével, egyesek férfi rabszolgákon mutatják be egymásnak kardjuk élességét, illetve lesznek akik első ízben Felice misztériumaiba is beavatást nyernek a Vörös Hold fényében (nagy macskává alakulnak borzalmas kínozó és társaik üdvívalgása közepette).



*Látomás lévén a már
folyamatban lévő
Beavatás nevű
varázslat a
játékosokra nem fejt
ki a hatását!
/Pontozás: 0 -
letelik az idő, 1 -
átlopakodnak
észrevétlenül 2 -
rájönnek, hogy
látomás/*

B, Félelf vadászata (hús-vér)

Ebben az emlékben azt tapasztalják, hogy a kékes, lassan besötétedő fényű erdőben erv gyerekek rohannak el mellettük és őket is biztatják, hogy jöjjenek együtt elkapni a „szörnyet”. Akár velük rohannak, akár nem, hamarosan azt tapasztalhatják, hogy egyik másik gyereket kegyetlen (Mf-ú csapdaállítással) készített eszköz végzi ki. Üveg és fémszilánkos vermek, szögesdrót szerű liánok kapják fel és nyúzzák meg őket, miközben az elől rohanók fel sem fogják teljesen, milyen pusztítás van körülöttük, fúti őket a harci láz és a vadászat izgalma (ld. hangulatkeltő novella).

Ahogy beérik az élbolyt, láthatják, hogy egy szutykos, láthatóan régóta a vadonban élő félmeztelen félelf kisgyerekekre támadnak a megmaradottak. Ő azonban játshi könnyedséggel végez velük, földre teperi és kitörögeti a nyakukat.

Ha meglátja a karaktereket, csak köp feléjük és beugrik az egyik bokorba - felismerve, hogy felnőttekkel kevesebb szerencséje lenne. Követhetik, de a nyomai hamarosan eltűnnek az avarban. Az egyik fáról nyöszörgő hangokat hallhatnak, amin **Hardin** elrejtőzött, de nem mert/tudott közbelépni.

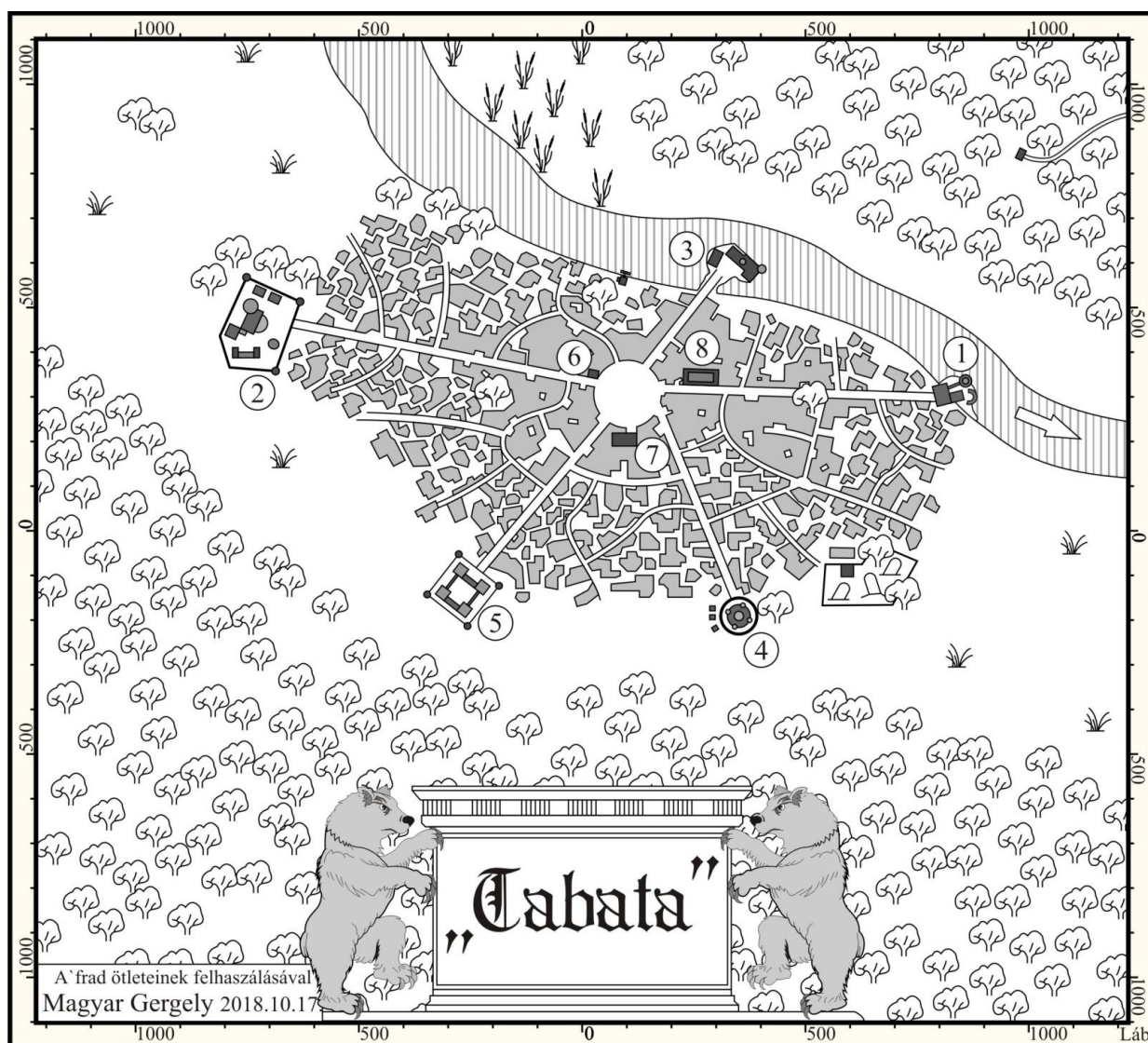
/Pontozás: 0 - letelik az idő, 1 - végighaladnak az ösvények 2 - megmentenek pár fiút/

Mivel a **Dzsamrakay** alapvetően nem gonosz lény (Rend jellemű) és komoly intelligenciával bír, részben tudatában van annak, hogy tettei nem helyesek, megrontás alatt ál. Énjének az a része, amit ilyen esetekre különített el, még a Torzulások alatt is igyekszik életben tartani és támogatni az ártatlanokat. Ennek két módja van: az első, amit a bevezetőben is említettünk, hogy minden própadobás, amit tesznek (tulajdonság, képzettség) számukra sikeresen alakul, mert a dzsinn úgy alakítja a megteremtett valóság törvényszerűségeit.



A másik pedig, hogy kétféle torzulás van: amelyik hús-vér, tehát az elvonultáig teljesen valós és fizikailag is megjelenik, illetve az illúzió, ami nem képes sérülést okozni a játékosoknak. Annak eldöntése, hogy mikor melyik Torzulás milyen, a Kalandmester, tehát a te feladatod, annak tükrében, hogy a történet miként is alakul az asztalodnál.

A Torzulások minden esetben és valós időben(!!!) 40 percet vehetnek el a játékidőből. Ennek elteltével elhalványulnak és eltűnnek, „tovább vándorolnak”. Akárhol is tartanak a játékosok éppen a Torzuláson belüli eseményekkel, ekkor a látomás véget ér és ott vannak, ahol előtte voltak. Az, hogy miként is cselekedtek és döntöttek a Torzulásban, a rendezvény kalandmodul pontozásába számít, ezért kérlek jegyezd fel magadnak, hogy túljutottak az akadályon, legyűrték a kihívást (2 pont) megpróbálkoztak vele, de sikertelenek voltak és kifutottak az időből (1 pont) illetve teljesen képtelenek voltak bármit is kezdeni a helyzettel és a helyzetben magukkal, csak az idő telt el (0pont).



- | | |
|-------------------------|--------------------|
| 1 - Malom (Tius) | 5 - Vyan tanyája |
| 2 - Neela és Shear háza | 6 - Borbély |
| 3 - Hardin háza | 7 - Faluház |
| 4 - Gortram présháza | 8 - Orana fogadója |

Mindkét esetben, a Torzulás elmúltakor **Hardin** velük lesz, hiszen ő is ugyanúgy belesöpött, mint ők maguk. Nincs teljesen magánál, öregsége tudatának egy részét már elperelte tőle, de arra emlékszik, hogy merre van a város és hogy ő maga is **Szárnyrakelő**, így el tudja vezetni őket és akár még beszélgetni is tud velük a maga különös, régimódi stílusában. Egy órányi séta után ismét feltűnik a Lorn, kijönnek a sötétebb szakasról és az ösvényen járva tőlük északkeletre feltűnik a parton „Tabata” városa, amely az északi barbárok nyelvén annyit tesz: „VALAHOL”.

Ez a település nem sokkal a *Tarplatón* történetek és a grófság úr nélkül maradása után alapult meg, így nagyon fiatal. Szerencséjére és az események hírére több kalandozó is költözött ide, akik együttes erővel megvédték és távol tartották a fosztogatókat, rablókat, barbárokat. A település majdnem hatszáz lelket számlál, nem kötelezte el magát egyik istenség mellett sem, fakitermelésből és a folyón zajló kereskedeleméből él, háztáji állatokat nevelnek és majdnem mindent meg tudnak szerezni környezetükben, amire szükségük lehet. Védelmüket jelenleg az agg kalandozókból álló *Szárnyrakelők* csapata látja el, bár ezzel a város „*polgármestere*” és annak követői nem feltétlenül elégedettek és a város fejlődésének akadályozóit látják bennük. Utcái takarosak, rendezettek, de nem nélkülözik a vidéki étellel járó „kényelmetlenségeket” azoknak, akik a nagyvárosi élethez szoktak.

A **Szárnyrakelők** veterán kalandozó csapata: **Tiusz an Vilhaim** (*Dreina paplovagja*), **Neela LaMare** (*Felice főpaprője*), **Shear** (*khál harcos városőr*), **Hardin** (*ereni erdőjáró fejedelmész*), **Vasszív Gortram** (*ork énekmondó*). **Statisztikáikat és leírásukat megtalálod a Függelékben!**

I. Malom



Tiusznak született egy fia, aki szintén kalandozónak állt, ám a társaival történt tragikus események miatt úgy döntött, hogy megházasodik és letelepedik. Szerette volna, ha legalább felnőttként megismerheti az apját, ezért Tabatában keresett otthont magának. A malomban kezdett dolgozni, majd miután az öreg molnár meghalt, ő örökölte meg, így családjával együtt beköltözött a folyómenti kétszintes házba, és sikerült az öreg lovagot is kiimádkoznia a fogadóból.

Az érkezőket két vidáman visító kisfiú rohanja le, akik épp kalandozókat játszanak, a malomból az őrlőkövek súlyos gördülése szűrődik ki, míg a

házból friss áfonyás pite illata száll. A ház fiatal asszonya, Sidra szívesen beszélget velük, míg férje, Ian el nem szabadul. Ő szívesen mesél apjáról és az öreg kalandozókról, ám érezni rajta, hogy még nem dolgozta fel, hogy Tiusz nem őt választotta annak idején.

Sidra (*Nem Játékos Karakter*) egy idősödő amazon az Északi Városállamokból, ám törzsét elűldözték, és meg sem álltak a Nyugati Városállamokban lévő Narmáig, ahol örömmel látták őket a városórság tagjai között. Néhány év viszonylagos nyugalom után érkezett a városba Neela, aki azt ígérte nekik, hogy általa sokkal közelebb kerülhetnek a természethez. Éltek a lehetőséggel, és beavatást nyertek Felice alakuló egyházába, majd segítettek átvenni a város irányítását Neelának. Amikor lányuk megszületett, ő lett a nevelőnője, ám miután Nina felnőtt, ő nem tudott mit kezdeni magával, így visszatért úrnője szolgálatába. Neela

visszaadta a szabadságát, így már barátként van jelen az életében.

Ian (*Nem Játékos Karakter*) Tiusz harmincas éveiben járó, jókötésű, vidám fia, aki egyedül akkor komorul el kicsit, ha az apja kerül szóba, hiszen máig nem tudta feldolgozni, hogy a kalandozást választotta helyette. Próbál vele jó kapcsolatot kialakítani a fiai miatt, ezért is itt telepedett le, valamint költöztette magukhoz.

II. Neela és Shear háza

fehérre meszelt, az ablakokban egymást váltja a muskátli és a macskamenta, a verandát hintaágy, puha párnák, kerámiapillangókból álló szélcsengő (ha fúj a szél, a Szférák zenéjét játssza, ha valaki egy órán át hallgatja, akkor frissebb, kipihentebb lesz utána, 18 fp-t gyógyul, és annyi pszi pontot kap vissza, mintha 2 órát meditált volna. Ha valaki 1 óra előtt kilép a 15 láb sugarú körből, akkor semmit nem kap.) teszi otthonossá a közel egy tucat macskán túl, akik lustán pillantanak fel az érkezőkre.

Az épület belülről is hasonlóan takaros, érezni, hogy nagy gondot fordítanak arra, hogy ne adjanak alapot a pletykákra, ám a könyvespolcok, és a tálalószekrény sok titkot elnyel. Némelyik szomszéd még mindig nem békült ki a furcsa párral, aminek olykor hangot is adnak, de sebaj, ők úgy is öregebbek, és magasabb a cukruk... A rosszindulatúbbak egyenesen azt pletykálják, hogy ők felelősek a szokatlan eseményekért, bár ha tehetnék az összes zászlóháborút a nyakukba varrnák.



III. Hardin háza



A folyóra épült úszó ház, melyre ingatag mólón vezet az út. A part felől egy hatalmasra nőtt szomorúfűz árnyékolja, az egyik mohával benőtt cölöphöz sokszor tákolt csónak van kikötve. A ház teraszán hanyagul hever egy pecabot, mellette egy vödörben rohadó csali várta a jobb sorsot, mialatt a kupában megposhadt bor, és a az ételmaradékkal tarkított tányér is. A szagokat leszámítva olyan, mintha megállt volna az idő, mintha bármelyik percben visszatérhetne a fejedasz, hogy arról panaszkodjon, milyen rosszul harapnak a halak.

A ház belsejébe lépve végtelen puritánság és rend fogadja a látogatót. Mindössze egy ágy, egy szekrény, egy lehajtható asztal, egyetlen szék, egy sparhelt, mosdótál, és egy ajtó képezi a berendezést. Az ágy alatt található egy naplót, amiben a kalandjaikat fogalmazza meg novellákba öntve, a szekrényben szépen behajtott ruhákat, néhány lábast. Az ajtó mögött pedig az árnyékszékre találnak, ahol akár titkosajtóra is lelhetnek az avatottabb szemek. A belmagasságból kicsit lecsípett Hardin, és elrejtette a fegyvereit, valamint a menetfelszerelését.

IV. Vasszív Gortram Présháza

Gortram, az ork énekmondó úgy gondolta, hogy az tudja a legfinomabb bort elkészíteni, aki a legjobban szereti. Az ő szíve és gyomra pedig éppen olyan mély, mint egy feneketlen kút... Így némi erőszakkal meggyőzte a helyi



szőlősgazdát, hogy költözzön melegebb éghajlatra, ő pedig átvette a helyét, és lenyűgöző lelkesedéssel készíti a predocival vetekedő borokat.

A lakóépület maga egy nagy helyiségből áll, melyet a hatalmas kandalló ural, ami ökörsütésre is alkalmas lehet.

A tényleges présház és a borospince már jóval összetettebb, van itt minden: zúzó- és bogyózógép, prés, ülepítő hordók, szűrők, fakanalak, lopók, fokoló, az érleléshez tölgyfa hordók.

Gortram boldogan vendégül látja őket, hiszen imádja ha dicsérik, és a régi szép időkről mesélhet. Ha egyedül jutnak le, itt is találhatnak titkos ajtót, ami a Szárnyrakelők összegyűjtött kincseit rejti.

V. A törvető, Vyan Lefydd tanyája

Műkincstolvajként számos értékes, különleges alkotásra tett szert, amik csapdákkal, és mágiával védett otthonában díszellegnek olyan mennyiségben, ami már giccsnek minősülne - kivéve a dzsádok szerint. Festmények, szobrok, aranyozott vázák, ékszerek, ikonok porosodnak a sötétben. A kandallópárkányon ezüst keretbe foglalva hét darab kártyalap található, ha ezeket alaposabban megvizsgálják, egy-egy betűt fedezhetnek fel a mintázatban, melyet megfelelő sorrendbe rakva a dzsinn nevét kapják. Ehhez segítséget az előttük pihenő madárhatározó adhat, írója Vyan Lefydd. Az ebben szereplő madarak nevének díszes kezdőbetűi megegyeznek a lapokon lévőkkel, a sorrend pedig a következő:

Sivatagi hantmadár

Ezüstlile

Batla

Ifini lúd

Tüzesfejű királyka

Anir vércse

Reznek

Csapdák: üvöltő kopogtató (*Hangorkán*), bárd vakság 1 órára, nyomásérzékeny padlólap, ha rálépnek az alatta levő tű és pöffeteg gomba kölcsönhatásba lép. (*akármilyen irányból is jönnek majd be, 2-3 távoltage csapdával találkozzanak!!!*)

VI. Borbély

A városka főteréről nyíló üzlethelyiség, melyben négy borbély dolgozik, ám a szolgáltatások nem merülnek ki egy kis fazonigazításban, ugyanis végtelen sok pletykát lehet itt hallani. Az öreg borbélyok és vendégeik szája egész nap be nem áll, amit a kávézónak kialakított váróban bárki kihallgathat, vagy színesíthet.

VII. Faluház

Szintén a főtérnél lévő épület, mely mögött egy csendes kis rózsakert található, az arra néző falon pedig több tucat hálálkodó márvány, kő, fatábla, melyeken magánszemélyek, városok, országok fejezik ki hálájukat a Szárnyrakelőknek. A polgármestert ez rettenetesen zavarja, hiszen gyűlöli a kalandozókat - lévén hogy ő maga nem lehetett az - nem is érti, az elődje hogy is engedhette meg ezt. Próbál nekik keresztbe tenni, elmondja, hogy Hardin sokszor öntudatlanul mászkál a háztetőkön, ezzel veszélyeztetve mások magántulajdonát, testi épségét, Neela macskái az egész városban kóborolnak, tőle, és Sheartól tucatnyi csirke, kecske, nyúl menekült már el úgy, hogy gazdáik bottal üthették a nyomukat, az énekmondó meg rosszabb, mint a khál. Persze a bora finom, de ki tudja mit tesz bele, hiszen egy orkban nem lehet megbízni, a lovagban meg pláne, hát a saját fiát is elhagyta. Ő bizony nem engedné a gyerekek közelébe.

Isaac Merin (*Nem Játékos Karakter*) mindig is kalandozó akart lenni, ám egyrészt tehetségtelen volt, másrészt még tinédzserként beleszeretett Oranába (fogadós), így Tabatában maradt, hogy meghódítsa. Ez nem sikerült, Orana más felesége lett, és ugyan rövid házasság után megözvegyült, az udvarlása nem talált fogadtatásra, így mára csak egy középkorú, kopaszodó vesztos. A fogósnőnek továbbra is udvarol, aki újra és újra kedvesen kikoszarazza. Úgy érzi duplán igazságtalanság érte, így gyűlöli a kalandozókat, pláne az öregeket, akiket a fél város méltat.

Az érkező kalandozókkal is barátságtalan, ám rögtön nyájas lesz, amint rájön, hogy lejáráthatja előttük a Szárnyrakelőket. Iszákos, balhész, elmeháborodott, fajtalanokodó barbároknek írja le őket. Isaac végére: Megjelenése rendezett, régimódi két soros mellényt, fodros inget, zsebórát, és élére vasalt nadrágot hord.



VIII. A Fogadó

Kétszintes, szépen karbantartott épület, melynek alsó szintje nappal étteremként, este ivóként szolgál, tulajdonosa egy fiatal özvegyasszony, **Orana**. Négy darab tizenkét fős asztal található lent, így mindenkinek muszáj becsatlakozni egy-egy asztaltársasághoz. A pult mögül nyílik a konyha, pince, a lépcső alatt pedig egy kétfülkés fürdőhelyiségbe lehet jutni. Az emeleten négy darab négyágyas szoba van, melyeket a puha ágy, meleg takaró, csipkés függöny, a ruhás-, és éjjeliszekrények hosszabb itt tartózkodásra is ideálissá tesznek. A szállás közepes árkategória, a vendéglátás kifejezetten olcsó.



Orana (*Nem Játékos Karakter*) egy rendkívül búbajos, ám karakán, lassan középkorú özvegyasszony. 15 évvel ezelőtt ment férjhez a fogadó akkori tulajdonosához, akit az esküvő után négy hónappal holtan találtak a pincében, kitört a nyaka. Isaac udvarlását kedvesnek tartja, de nem érti, hiszen megmondta neki, hogy ő még mindig a férjét szereti, és valószínűleg ez már nem is fog változni. Na meg, ha új társat keresne, semmiképp sem egy annyira megkeseredett embert választana, mint amilyen ő, hiszen már gyerekként is annyira pesszimista volt.

Hardin társaságában érkezve a városban szabadon mozoghatnak, tevékenykedhetnek és ismerkedhetnek a várossal. Nincs kötött eseménysorozat, csak egy laza vázlat annak tekintetében, hogy mit cselekszenek az érkezés után. Remélhetőleg már út közben vallatóra fogják *Hardin*t a különös eseményekről, és hogy miért is kért csapatuk ilyen különös segítséget a Filozófusoktól.

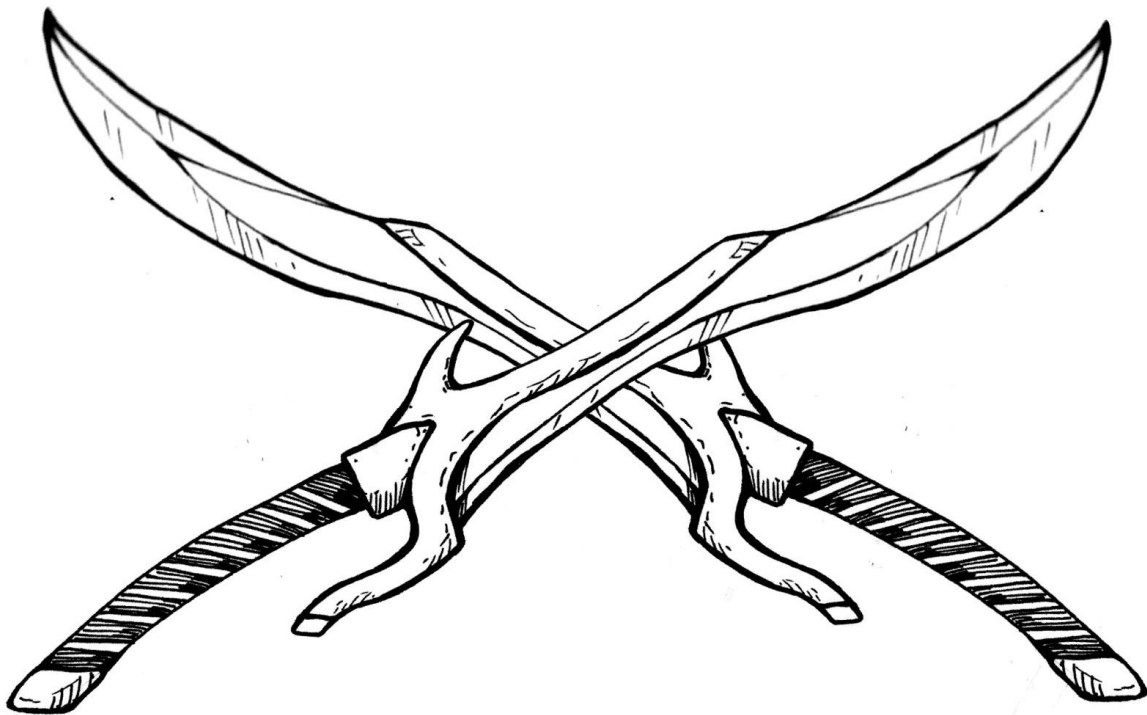
Hardin, csakúgy mint a Szárnyrakelők legtöbb tagja, idős korából fakadóan homályosan, zavarosan és hiányosan emlékszik vissza a történetekre, ok és okozatokra. Azt mindenképpen tudja és javasolja, hogy keressék fel a többieket, lehetőleg minél többet közülük. Ismerkedjenek meg velük, kérdezzék meg mit is tudnak az esetről, környékről, helyi viszonyokról és történetekről. Mindenki más és más részleteit és verzióját ismeri az eseményeknek.

FONTOS: az első fejezet végére az a cél és annyit tudhatnak meg a játékosok, hogy **Murgador urai „rossz” emberek voltak**, ősi hatalmak támogatták őket és egy hírneves kalandozó (Tier nan Gorduin) vetett véget uralmuknak egy becsületbeli bosszúból kifolyólag. Az eseményekről kideríthetik, hogy a Szárnyrakelők (valamely) tagjainak **emlékei elevenedtek meg álomszerűen**, amiről következtetnek Morgena nemrégiben való (P.sz. 3716-os) visszatérésére, amiről olyan sokat puszognak északföldön. Gondolják is azt nyugodtan, hogy **valamilyen Antissjáró garázdálkodik** és a fogadóban, vagy az NJK-k emlékeiből elő is kerülhet egy gondolat arról, hogy bizony Noir hívei között akadnak ún. bálványtagadók, akik hatalmukat rosszra használják fel. Így vagy úgy, ennél többet NE TUDJANAK meg, alakuljon úgy, hogy estére valahol szállást kell találniuk, akár vendégségben valamelyik Szárnyrakelőnél, akár a Fogadóban. Az **információszerzés legyen folyamatos és FOKOZATOS**, minél több kalandozóval beszélnek, annál több morzsára/mozzaira/jelentéstartalomra derüljön fény!

Kalandmester: ebben a modulban nincsen megadva, hogy melyik NJK milyen információkat oszt meg a játékosokkal. Ennek ellenére érdemes ésszerűen adni a támpontokat és a nyomokat a játékosaidnak. A környék történelméről és múltjáról (így a Murgadorokról) legtöbbit a helyiek tudják elmondani nekik pletykák és a szüleik által elmondottakból (pl. Isaac, aki az egykori szolgabíró leszármazottja). A háttérben tevékenykedő hatalomról (Dzsamrakay) fokozatosan a Szárnyrakelők fognak tudni mesélni, ahogy az események korosodó elméjükben egyre több ismerős kalandelemet raknak össze ők is az entrópia ellenében.

II. Fejezet: a Külső Síkok Zsiványai

Az éjszakai pihenésüket (vagy akár őrségüket) egy újabb Torzulás zavarja meg, ami gyakorlatilag végigvonul a városon, meglegyintve zavarral állatokat és itt lakókat egyaránt. Ezúttal Gortram és Shear emlékei közül választhat a Kalandmester, az alapján, hogy melyik illik legjobban a csapathoz, illetve, hogy kivel milyen viszonyba kerültek eddig a kaland folyamán, cél és lényeg, hogy itt már nagyjából a Torzulás közben egészen biztosan tudják, hogy VALAKINEK az emlékeiben járnak.



A, Ork tábor életkép

Még a Zászlóháborút megelőző időkben Gro-Ugonban egy ork törzsi táborban (Kacagók, jelképük a hiéna) térnek magukhoz (akár ágyban, akár sátorban, ahogy lefeküdtek) egy kakas vagy goblin kukorékolására. A tábor lassan éledezik, az orkok igen hamar nekilátnak a tábor körüli feladatok rendezésébe, távolból harcosok érkeznek éjszakai vadászatról és portyáról furcsa, idegen, de húsos lények tetemeivel és az asszonyok a gyerekekkel karöltve elkezdik a feldolgozásukat és főzésüket, hogy az egész törzsnek legyen ebédje.



Ami úgymond történik a közösségben, hogy a sámán sátrából kipenderül egy kis kölyök és a vén, vak sámán káromkodása közepette kezdi el szapulni használhatatlanságát és hogy nem fogékony a tanaira. A kis gaug szipogva próbál ellenkezni, de csak védekezni tud. Elég szorult szociális helyzetbe került, mert harcosnak való nevelése már korábban kellett volna elkezdődjön, így esélyes, hogy kiközösítik a törzsből, mint haszontalan tagot.

Ha felfedezik a játékosokat, nem támadnak rájuk, sőt, komoly tisztelettel vegyes félelemmel viszonyulnak hozzájuk (egy ideig legalábbis biztosan). Ez idő szerint az orkok még Orwella istennő és a Kard Testvériség Lovagjainak szigorú uralma alatt állnak, és az ember, mint olyan, számukra feljebbvaló. Nem is tudnák elképzelni, hogy ilyen mélyen Gro-Ugonban valaki másféle lenne, mint orwellánus, tehát „gazda”. Így ameddig esetleg nem derül ki, hogy más vallásúak esetleg nem ismerik az ork kultúrát és nyelvet addig nem esik bajuk.

A közzjáték úgy oldódik meg, ha nem avatkoznak közbe, hogy mielőtt a sámán és a törzs kiközösítené a gaugot közbelép a kótyagos énekmondó és hörögve megakasztja a sámán lecsapó botját egy korsóval (vagy rá is hajítja). Egy pillanatra mindenki megdermed, hogy mi lesz ebből, de mivel féltestvérek, így nem fajul erőszakba a dolog. Az énekmondó elvállalja a fiú nevelését és képzését, mert egy nemrégiben lezajlott hadjáratban elvesztette tehetséges tanítványát. Ebben megnyugszik mindenki, hogy ne maradjon a törzs énekmondó nélkül.

/Pontozás: 0 - letelik az idő, 1 - rejtve maradnak végig az események alatt, 2 - kiállnak a gaug mellett és nem fordul ellenül a törzs/

B, Gorviki éjszakák

Egy akciódúsabb jelenetben a karakterek gorviki egyik városában ébrednek fel éjszaka, ahol éppen félreverik a harangokat és riadót jeleznek mindenfelé. Az utcák előbb városőrökkel, majd nemesi általvetőt viselő zsoldosokkal telnek meg, végül pedig majd Ranagol papok érkeznek. A készenlét oka egy lebukott kalandozócsapat, akinek egyik még élő tagja a tetőkön igyekszik távol kerülni üldözői elől. Ha kell súlyából és a gorviki építészet gyengeségeiből fakadóan bezuhanhat a játékosok hálósobájába, hogy onnan nagy nehezen kikecmeregve folytassa útját a tetőkön keresztül és ha látja, hogy nem gorvikiak közé keveredett őket is erre buzdítja.

Shear, a khál harcos került így szorult helyzetbe, és miközben a kalandozókkal együtt fut (ha azok nem állnak le a szobájukba beözönlő örökkel viaskodni) akkor számszerű lövedékek csattognak körülöttük, és az utcákról felhangzik

Mire feleszmélnék a Torzulásból, még nem érnek véget nehézségeik. A lakók értetlenül és aggódva éledeznek a reggeli órákban, van, aki megvadult állatait próbálja összetereelni. Sajnos Isaac polgármester eszmél a leggyorsabban, aki sleppjével és az útközben talált lakókkal lincselő hangulatban közeledik a Szárnyrakelők otthonaihoz, hogy kérdőre vonja őket az események miatt és hogy miért nem tettek semmit, hacsak nem ők maguk az okozói ezeknek (hiszen sokan felismerni vélték a Torzulásban őket személyenként).

KALANDMESTER: *Tabata lakói ugyan maguk is a Torzulásokba kerülnek, de nem feltétlenül egyszerre mindannyian vagy közösen a játékosokkal. Nem lehet tudni, hogy mi alapján kerülnek az események befolyása alá, illetve hogy mi köti össze az embereket úgy, hogy az elszabadult varázslat hasson rájuk. Az egyszerűség kedvéért a játékosok ez alkalommal a helyiekhez képest egy másik Torzulásba kerülnek, nem találkoznak a helyiekkel. A „valóságban” eközben nem változik semmi, nem alvajárnak az emberek, hanem egy pillanat alatt élik át azt, amit a Torzulásban 40 percnek érzékelnek.*

gorvikiul mindenünnen, hogy „SZÖRNY! DÉMON!”. A khál ügyesen és gyorsan halad, de a játékosok karaktereinek olyan ugrásokat és testcseleket is be kell mutatniuk, amiről úgy gondolhatják, hogy nem sikerülhet. Ennek ellenére - és mert a háttérben a dzsinn munkálkodik - kitéréseik, ugrásaik és eséseik is sikerülhetnek akkor is, ha bőven elrontják, esetleg képzettségük sincsen rá.

A futás és rohanás végén (ha még nem telt le az idő) a kikötői raktárakhoz érnek. Egy nagyobb halálugrás után a fagyos vízben az úszástól káromkodó khál mellett elköthetnek egy hajót, amit (remélhetőleg szükséges képzettségek meglétével) a nyílt víz felé kormányozhatnak, mire kifakul a Torzulás. Ha nem sikerül elindítani, akkor az őrség, a zsoldosok és papok beérik őket, ők pedig védelmezhetik a hajót.

/Pontozás: 0 - letelik az idő értelmetlen harccal, 1 - egy ideig követik a khált, de elszakadnak tőle, 2 - elérik vele együtt a hajót/



Ők maguk is már „DÉMON!” és „SZÖRNYETEG!” kiáltásokkal közelednek. Nagyjából egy félszázas tömeg azok közül akiket a Torzulás elért. Ha a játékosok a helyszínen vannak, akkor még képesek lehetnek fenyegetéssel és meggyőzéssel leszerelni őket, ahogy emlékeztetik őket, hogy az idős kalandozók a védelmezők régóta és mindent meg fognak tenni, hogy végére járjanak az ügynek. Ez a tömeg nagy részét meggyőzheti és ereje eloszlik, de Isaac fenyegetőzik még, hogy „a Kalandozók ideje északon és délen is lejárt, még egy hasonló eset és nem lesz maradásuk itt ...” majd duzzogva elvonul.

Ha tetlegességi fajluna a dolog, akkor meglepő módon Isaac fogja vissza az övét és felajánlja, hogy négy szemközt tárgyal a kalandozókkal. Meglepő diplomatikus lépése persze csak önző céljait leplezi és amint csak a játékosok hallják, felajánlja, hogy az általa feltűzött tömeget eltereli innen, ha valami „kalandozós-trükkkel” ráveszik a fogadósnőt, hogy álljon kötélnek ajánlatainak. Ha ekkor megütik vagy megölik, akkor a tömeg óhatatlanul a kalandozók ellen fordul és nagy eséllyel vesszőfutásba torkollik a kaland...



Az éjszakai pihenés ugyan nem volt kegyes a Szárnyrakelőkhöz sem, és bár megviselte renomájukat és őket fizikailag, viszont a kész helyzet újabb emlékeket hoz vissza belőlük arra vonatkozóan, hogy valóban ők hívták ide a kalandozókat segítségül, mikor tapasztalták, hogy furcsa események történnek. Homályosan arra is emlékeznek, hogy valami természetfeletti hatalommal kerültek szembe a Tarplatón nemrégiben, akire egyszerűen nem emlékeznek, de ha faggatják őket, akkor bizonyosak lesznek benne, hogy a Külső Síkok egy fajzata lehet, ami a Murgador-romok közül emelkedett fel, tehát egy „DÉMON”. (!!!sugalmazd, hitesd el velük, játszd alájuk!!!)

Bár ez sem a teljes igazság, de a történet folytatásához elegendő löketet adhat a játékosoknak. Ha ott van még a „démon”, akkor fel kell készülniük, és erre nem is lehetne alkalmasabb a várost alapító két ős-kalandozó tanyájának a meglátogatása, hátha találnak ott valami hasznosat ilyen lényekkel kapcsolatban - esetleg konkrétan azt, hogy mi ez és hogyan is kellene legyőzni. Szerencsére a város egyik alapítójának (Vyan Lefydd) tanyája a városban található (V.) és legyűrve ott a néhány csapdát

és a rejtvényt (lásd a leírásánál) akkor egy névvel (SEBITAR) lesznek többek és gazdagabbak (illetve egy térképpel is adott esetben, ami a másik ős-kalandozó folyón túli tanyájához vezet).

Ennél a pontnál érdemes felhívni a játékosok figyelmét arra, hogy most két teljes értékű kalandozócsapat felett is rendelkeznek, ha erőiket megosztják (akár időnyerés céljából), akkor a Szárnyrakelőket elküldhetik az egyik tanyára és találkozhatnak a Tarplatónál (mert oda sem rövid az út). Bár öregek és szenilisek (és akár még gyanúsak is lehetnek eddigre) de nagyon fellelkesíti őket a lehetőség, hogy kalandozzanak egy utolsót és akármelyik tanyára küldik is el őket, megszerzik majd a szükséges információt/tárgyat.

A másik alapító/ős kalandozó tanyája a városon kívül, a folyón túl, északra található a vadonban. Bár számíthatnak Torzulásokra és különös eseményekre, de ennek ellenére ha

pontos leírások alapján, térképpel, erdőjárás képzettséggel haladnak, akkor elérhetik Bragg am Meikhor, az öles tarran egykori otthonát. Ez a kisebb földvár két nagyobb, sziklás domb között felhúzott gátszerű fallal határolja el magát környezetétől, az egykori álcázás már rég eltűnt. *(attól függően meséld állapotát, hogy milyen igényű a csapat és mennyi idő van hátra, de ezek ennek ellenére NEM SZÁMÍTANAK TORZULÁSNAK)*

1, Nem csak a környékét, hanem magát a helyet is vadállatok lakták be, rókák, farkasok és medvék a különböző odúkban. Meglepetés lehet a sokféle állat ilyen viszonylagos békében - és valóban az, korábban az erdei Nardael is tanyát vert itt, és bár elűzetett a gonosz erők által, hatása és követői itt maradtak. Ha nem tüzelik fel őket, akkor barátságos, kezes jószágokként viselkednek. Ettől még nem engednek csak át úgy bárkit a területükön. Némi kutakodás, titkosajtó- és csapdakeresést követően az egyik borzüregbe nyúlva meghúzott kallantyúval egy szél- és esővédett helyen feltárul egy csapóajtó, ami a tarran kincsei közé vezet.

2, A földvárat jelenleg egy kisebb goblin törzs lakja, akik „Zub'tum gyermekeinek” nevezik magukat és nemrég foglalták el ezt a helyet honfoglaló hadjáratuk során. Az „ősi földről” (Abaszisz) érkeztek a „végtelen kéken” (Quiron tenger) keresztül és bár valamennyi nyelvismeret ragadt rájuk (természetes kiválasztódás), ellenségesek és gonoszok. Reményteljesen keresik elveszett istennőjüket és a nevében harcolnak, halnak meg ha kell. A goblinok mások, mint a játékosok által akár korábban látott fenevadak. Mindegyiken láthatnak akár több tenyér alakú égésnyomot a testük különböző pontjain. Kezükből egyszerű fegyvereket forgatnak és nem félnek a haláltól. Nagy számban jelennek, harmincan a vezéren felül. Csatakiáltásuk a „VAN CIGID? ADJÁL!”. Ha valamiképpen mégis beszédbe elegyednek velük, akkor meggyőzhetik őket arról, hogy a vidéken nem terem meg a dohány, és ha elég pipafüvet, dzsad dohányt, esetleg egzotikus

ajzószeret, áfiumot kínálnak nekik, békésen (bár hangoskodva) elvonulnak észak, északnyugat felé.

Fp: 20 / 45

Ép: 8 / 18

AME, MME: -

Megnevezés	Tám/kör	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés
Goblin harcosok	1	25	40	0	85	1k6
Goblin vezér	1	38	62	0	120	1k6+6

A goblinok a túlerő módosítót is megkapják szinte folyamatosan.

Bragg am Meikhor kincse: Természeti emberként nem mondhatni, hogy nagyobb vagyont halmozott fel (kb. 40-50 aranyai tárgyat és emléket), de ez is csak egy tapasztalt Értékbecslőnek tűnhet fel. Bragg előnyben részesítette a hasznos dolgokat, úgy ítélte meg, hogy az erdei életben felesleges a cicoma, és szinte minden elvert az idevezető útvonalon. Kacatnak tűnő trófeái között kutakodva felfedezhetnek egy hatalmas homoki rája preparált tetemét, amit mágiával tartósítottak. Ezzel fedte le a sivatagi küldetésük kincseit, és közöttük a kaputárgyat is, amely egy **tenyérben is tartható cirkón napóra**.

Erről valamiképpen megbizonyosodhatnak *(élő történelem, Szárnyrakelőket megkérdezni, stb.)* hogy a keresett, démonhoz kapcsolódó tárgy. A tárgy emlékei között meglelhetik, ahogy egy ősi dzsenn herceg palotájából hozzák el, ahol kiemelt helyen volt tartva, valamiféle könyvtárszerű helyen, kristályok között egy pulpituson. Az ablakokon ömlött be a homok, a halványkék folyosókon pedig valami szörnyeteg üvöltött a nyomukban miután jóllakott egyik társukkal. A Mélysivatag jó, vendégmarasztaló hely. **Irány Tarplató!**

Előtte azonban egy újabb Torzulás csap le rájuk. Az alapján, hogy mikor volt legutóbb harcuk, válassz szociális vagy kockadobálós jelenetet. Ezúttal Tiusz egyik emlékében merülhetnek el vagy Shear ritka békés napjainak egyikében.

A, Viadomo ostroma a Dúlásban

A fák közül egy kisebb parkban bukkannak ki egy vészterhes éjszakán a Dreinának szentelt délvidéki városban, amit éppen nomád- és ork hordák fenyegetnek. Az utcákon nagy a rohangálás, Oroszlánszív lovagok terelik a lakosságot a belső város falai mögé, hogy aztán ők maguk is csatlakozzanak a védelemhez. Egy fiatal lovas, Tiusz an Vilhaim csattan eléjük váratlanul, ahogy a tömegeből kidől egy nagyobb rengés után, miközben a közelben katapultlövedék csapódik és gyújtja fel egy ház szerkezetét. Meglátva őket segítségüket kéri a falon, őt követve felhághatnak a korlát nélküli meredek lépcsőkön az elgyötört védőkhöz, hogy teljes valójában lássanak egy Dúlás-béli rohamot.

Tiusz oldalán fél órán keresztül kell tartaniuk magukat, ameddig a belső városban mennydörgésszerű hanggal két épület omlik össze, és kiszabadul „valami”, ami sikolyok és kiáltások kíséretében hamarosan eljut a falakig. Egyetlen lovas, de kinézete nem hagy kétséget a túlvilági valója felől és nélkülözi az Aranyúrnő híveinek visszafogott és ízléses esztétikáját. A város egyik ősi védőmezeje, egy vámpír halállovag elevenedett meg, hogy még egyszer otthona

védelmére keljen, akárki is lakja most egykori uradalmát a falait.

A túlvilági jelenés pont hőseink mellett csobban bele a küzdelembe és gyorsan ellentámadásba hergeli a védőket, akik véres rendet vágva az ellenségben, azok ostromlétráit használva ugrálnak le a mélybe, és egyenesen a horda szívébe, a sámánok köre felé tartanak. Bár a kántáló orkok vonalán túl felsejlik egy kráni lovas, az nem avatkozik a küzdelembe akkor sem, mikor a sámánok elhullanak előtte. Ekkor azonban kihívja a vámpírt és párviadalba kezdenek, ami a hatalomszavak és a túlvilági mágia összecsapása miatt nemigen való halandó ember elméjének.

/Pontozás: 0 – letelik az idő, 1 – a falak védelmében maradnak, 2 – Tiusz és a vámpír oldalán küzdenek végig/



MM
2018.

B, Randevú Vihardúcban

Az Eriontól északra álló Vihardúc a pyarroni világ nyugati határa, bár azon is túl van élet. Ennek a helyőrségnek a kapitánya Shear, aki egy napon különös jelzést kap a kirendelt siopa (pszi-mester) alárendeltjétől, hogy egy különös idegen érkezett a városba így nekilát felkutatni azt. Egy kocsmába vezetnek a nyomok és félve attól, hogy az idegen veszélyes, egymaga lép be, hogy szemrevételezze a helyzetet. P.sz. 3705-ben járunk, odabent pedig Neela laMare, a játékos karakterek és néhány utazó, vándor van csak.

Kívülről annyit látnak csak, hogy egy hatalmas khál leül egy gyöngye, törékeny nő mellé, miközben beszélgetni, ismerkedni kezdenek. Ezen kívül azonban a kocsmában van egy valóban veszedelmes kráni fejedős is, aki a párost elnézve önálló akcióba kezd és arra készül, hogy megmérgezze őket. A

játékosoknak (mivel az észlelés sikerül) feltűnhet az idegen alak, aki furmányosan, szinte nem is észrevehetően felállva meglöki a szolgálólányt és mikor segédkezik neki felemelni a kupákat, apró pirulákat dob beléjük.

Ha közbeavatkoznak, akkor felhívják magukra a figyelmet, és ha kikérdezik őket gondban lehetnek a történelmi kérdésekkel, így érdemes csendesen leszerelniük, ha tudják. A kráni nem számít rá, hogy ilyen könnyen lebukna (de a dzsinn segít) és alapvetően egy felderítő (nem is Birodalmi Fejedősztábla tartozik). Ha valahogy elcsalják, akkor könnyen lépre megy, nem gyanakszik, úgy gondolja, hogy a terve tökéletes (valóban az).

/Pontozás: 0 - letelik az idő, 1 - közbeavatkoznak de magukra vonják a figyelmet/ a kráni meglép, 2 - csendesen megmentik a Szárnyrakelőket/

Ebben a fejezetben a lényeg az volt, hogy megszerezzék az információt a külső síkról származó lényről, tehát abban a hitben lehessenek, hogy egy démonnal van dolguk, aki a sivatagból származik. Egyéb információk, amiket szerezhetnek NJK-któl, a tanyákon, hogy a legrosszabb a családból az I. Murgador volt, aki szörnyű kísérleteket végzett fent, a Tarplatón, ahová ők is tartanak most, remélhetőleg nem a városiakkal a nyomukban.

Hogyha nem tartott velük városi, akkor ezt az információt már a Szárnyrakelőktől is megkaphatják (Tiusz egy időben elmélyedt a környező vidék történelmében) vagy a kifosztott tanyán talált iratokban, naplókban is található erre vonatkozó információkat, lényeg, hogy ezen a ponton a karakterek megkapják ezeket az információkat, rendelkezzenek velük.

III. Fejezet: Vigyázz, mit kívánsz!

Elérve a Tarplató dombjának tövébe, az egykori kastélyhoz vezető ösvényen a Szárnyrakelők és a játékosok ismét találkoznak, a kaputárgy pedig hamarosan egyesülhet nevével. Egy, a dombot körbeölelő szakadék sarkán találkoznak, ami egyetlen irányt enged, így felfelé indulnak a romokhoz. A mondák szerint nem egy bűnöst vagy a grófok ellen fenekedőt nyelt el ez a szakadék, aminek nem is látszik az alja tisztán. Tolvajok és más ősök lelkei kavarnak itt az asztrávilágban, megzavarva azt, aki harmadik szemét nyitná a tájra.

A Szárnyrakelők emlékei éledeznek és biztosak benne, hogy odafent találkoztak az idegennel, azonban más veszedelmes tudásmorza is felbukkan belőlük: szinte bizonyosak benne, hogy nem szabad megölni a külső síkok lakóját, ugyanis emlékeik szerint bizonyosan megjelenik akkor hívatlanul az „ura” a síkjáról, így valami megoldást kell keresniük a lény

megzabolázására. Itt elhangozhat az is, hogy hagyományos módszerrel (ha valakinek lenne Démonológiája) lehet nem mennék sokra, ugyanis a név egyik ismert démonhoz sem köthető Mf-ú tudással sem.

Hogyha van bárd a csapatban és kaland elején javasolt motivációt felhasználtad, akkor akár itt, a szakadéknál is megérezheti már asztrálisan az egykori ismerős dalnok jelenlétét, harmadik szemét rányitva sem látja még, de egyértelműen érzi, hogy valahol a közelben van.

Az ösvényen lassan elérik az egykori kastély romjait. Az öregtorony kiégett csonkja az égbe nyújtott karként üszkösödik, helyenként még mindig temetetlen holtak csontjai állnak ki a földből: jól látszik, hogy a helyiek nem mertek a környékre lépni az események után. Beérve a romok közé a Szárnyrakelők egy ősrégi, feltételezhetően a tűz feltárta járat kapuja előtt állnak meg (családi kriptá), hogy itt, ezen a ponton találkoztak a lényel. Ha kezükbe veszik a tárgyat és kimondják a nevet HÁROMSZOR (3!!!), akkor a külső síkok lénye, a Dzsamrakay dzsinn megjelenik és láthatják, milyen megrontott állapotban is van. **(nincsen meghatározva a dzsinn szólításának módja, hogyha úgy ítéled meg, hogy nem jönnének rá maguktól sehogyan sem, akkor véletlenszerűen jelenjen meg a dzsinn)**

Ha megidézik a jóslások mesterét, a formula szerint az először, mint valami füstszerű alak szivárog ki az ékszerből, majd alakot ölt. Megjelenésében annyiban tér el a bestiáriumtól, hogy szeme sötétebb, karikásabb, díszes köpönyegének anyagában mintha fekete füst hullámszöngye, bár teste amúgy is áttetsző, mivel él dzsinn képességével és kapásból 3. fokú légiességbe burkolódzik. Nem támad, inkább kivárással játszik, ám ha varázsló van a csapatban, az már a megjelenésével egy időben leplezetlen mágiát érezhet a zónájában. Ha rátámadnak, a dzsamrakay a később leírtak szerint fog eljárni.



A dzsinn a szerzett idő-előnyét arra használja fel, hogy próbálja az akaratát gúzsba kötő erőket levetni magáról. A Szárnyrakelők ekkor már felismerhetik, hogy ki és mi ez és hogyha vannak már annyira jó viszonyban a karakterekkel el is mondhatják, hogy ők idézték meg ezt a lényt és **azt kívánták tőle, hogy élhessék át még egyszer régi kalandjaikat.** Az a tagjuk, akivel a legkevesebbet beszéltek addig a játékosok bűnbánóan bevallja, hogy az ő ötlete volt és ő uszította a többieket rá és bár velük ellentétben emlékezett az eseményekre nem merte szóvá tenni, de volt annyi lélekjelenléte, hogy értesítse a Filozófusokat és segítséget kérjen. Eközben a dzsinn láthatóan küzd és küszködik, de nem támad.

Ha azonban megszólítják, némi hallgatás után, de reagál. Újabb alkuba, kívánságba nem hajlandó belemenni, mivel még folyamatban van az előző is, viszont arra hajlandó, hogy beengedje a kriptába a kalandozókat, azzal a feltétellel, hogy elpusztítják Murgador varázstárgyait és a kaputárgyát biztos helyre juttatják. Ha a játékosok nem jönnek rá maguktól, hogy a kriptában lévő, ryeki eredetű tárgyak árasztják magukból mindazt, ami befolyásolta a dzsinnt, akkor elmondja nekik.

Harc a dzsinnel:

Mindennek az alapja, hogy egy Dzsamrakay tudja a múltat és a jövőt. Tisztában van azzal is, hogy a játékosok mikor fognak elérni hozzá, illetve mit fognak tenni. Ennek megfelelően tud készülni tűz ellen vízzel, ősföld ellen levegővel, belső idő ellen belső idővel, varázslat ellen azonnali destrukcióval.

A játékosok érkezésének idejére egy időzített Őrző Aura (ETK 162.o.) aktiválódik 30-as E-vel, megakadályozva ezzel a varázslatok létrejöttének jelentős részét a dzsinn 9 lábás közelében 40 körig. Valamint ha harcra kerül a sor, már úton van ide a tarplatóról JK-k számától és erejétől függően 1 Szürkemedve és 4-5 farkas a Természeti Lények Megidézése (ETK 167.o.) varázslatnak köszönhetően. Ezek a második körtől kezdődően kezdenek felbukkanni.

Sebitar 3. fokú légies alakban fogadja őket, alapesetben kardba font kézzel, handzsárja az oldalán, tokjában lóg. Nem sok kedve van harcolni, de tudja, hogy ez a sorsa, így elmenekülni sem fog, és a régi kalandok sorát megbolygatóknak sem akarja megkönnyíteni a dolgát.

Mivel minden varázslata egy szegmens alatt jön létre gondolati úton, a harc nem zavarja meg benne. Ha valaki láthatatlanul küzdene, pszí Láthatatlanság felfedezésével figyelni fog. Akinél áldott/félmágikus/mágikus fegyver van, annak kezéből az idő ösvényein elteleportálja Időugrással (ETK 320.o.) 6 körre. A személyes aura nem véd ellene, mivel nem anyagmágia. Ha mágikus lövedékekkel vagy hajító fegyverekkel támadnak, azokat Lassítással (ETK 321.o.) késlelteti és kitér elölük, vagy végső esetben Belső Időt alkalmaz, de akár Dezintegrálhatja (ETK 301.o.) is a lövedéket. Neki csak gondolnia kell rá.

Következő mozzanatnak hirtelen vaskos Jégburok borítja be (Rúna I/7.) 24-es STP-vel, ellenállása csapásokra, mint a kőzet (ETK 384.o.). Ezzel igazából időt nyer magának, láthatatlanná válik, Láthatatlanság Evilági Lények Elől (ETK 161.o.) és kilibben a jégbörtönből. Estleg megkérdőjelezve a JK-kat, hangot adva korábban a játék során

Sebitar (Dzsamrakay)

Előfordulás: ritka (saját síkján)
Megjelenők száma: idézett
Termet: E
Sebesség: 140 (SZ) 200 (L)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 95
Célzó Érték: 50
Sebzés: 1k6+6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 14
Fájdalomtűrés pontok: 35
Asztrál ME: 170

Mentál ME: 170
Méregellenállás: immunis
Pszí: 100 pszí-pont
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 100
Jellem: Élet
Max. TP: 17 000

Sebitar a jóslások mestere, emberi formája általában egy díszes köpönyeges, vastag arany fejpántos öreg. Fegyvere handzsár, (63 Mp-os rúnakard), bár nem nagyon szokta használni, inkább csak díszként hordja. Aki dzsamrakayt idéz, az általában a jövőjére kíváncsi. Ha sikerül megegyezni vele, sok fontos dolgot tudhat meg, aki szóltotta.

Ismeri a múltat, és meg lehet tőle tudni bármit, amit valaki akkor tudhat, ha az összes Tudományos képzettséget Mesterfokon birtokolja. Jóslatai azonban talányosak, sokszor többféleképp is értelmezhetők. Tudását jó áron bárkivel megosztja, ám a dzsinnekkel kapcsolatban semminemű információval nem szolgál.

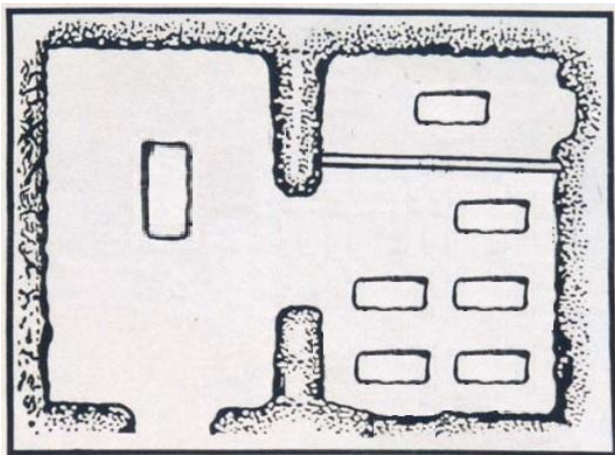
Különleges jövőbelátó, képessége miatt nehéz az öreget megelőzni – mivel tudja, hogy az illető támadni fog, meglepni sem lehet. Ha mégis harcra kerül a sor, inkább mágiát alkalmaz.

A dzsamrakay bármilyen tárgyhoz kötődhet.

A dzsamrakay mágia részei:

- Kis Arkánium Litániái
- Kis Arkánium Rituáléi
- Villámmágia
- Elemi mágia
- Természetes anyagok mágiája
- Időmágia
- Térmágia
- Szimpatikus mágia
- Egyéb mágikus módszerek

megfogalmazott kételyeiknek, egy-kettőnek a fülébe visszasúgja azt. Mivel légies és repülni is tud, lábnyomai nincsenek, amik árulkodjanak róla, csak a hangja. Ugyanakkor a kripta környékét nem hagyja el. 3-4 szegmensenként varázsol. Előbb Villámmal (ETK 169.o.) súlyt egy harcosra, majd Szétzúzza egy másik fegyverét. Jégbéklyóba (Rúna I/7) zár valakit akit a vadállatok támadnának. Közben pedig láthatóvá válik és felteszi a nagy kérdést: „Hát nem ilyen számotokra egy igazi kaland?” közben kezébe Óvó fegyvert (ETK 162.o.) idéz és maradék 3-4 Mp-jából tégy belátásod szerint. Ha kell feljebb libben, mivel képes repülni, és onnan folytatja a tárgyalást a kalandozókkal.



A kripta:

A Murgador család kriptája egy nagy teremmel kezdődik, amiben egy hatalmas kötömb van. Ez a ravatalozó és siratóterem, aminek falát a családtagokat ábrázoló portrék borítják, köztük fáklyatartókkal, amikben használható állapotú fáklya is van, csak meg kell őket gyújtani. A nagy teremből jobbra nyílik egy helység, ahol öt díszes nemesi szarkofág található, a fedlapokon a tulajdonosaik faragott képmásával. Baloldalt a simára csiszolt kő helyett csupasz terméskő fal található, bőséges habarccsal létrehozva az egységét. A falnak 50 STP-je van (ETK 384.o.), ezt kell leküzdeniük a kalandozóknak, ha a lezárt részbe akarnak jutni.

Miután elült a por és félredobálták a törmeléket, a kis tér közepén egy dísztelen szarkofágot látnak. A nehéz lezáró kőlap eltávolítása után szemük elé tárul az első Murgador csontváza szétfoszlott nemesi ruhában. A maradványok körül ryeki varázstárgyak találhatóak: démonikus amfórák, lilás fénnel izzó szarvasbikafej, emberbőr pergamentekercset rejtő tok. Ezeket megfelelően felkészített fegyverekkel tudják szétverni (mágikus anyag, áldott fegyver, varázsfegyver).

(Első) Tan Murgador, a Kóbor lélek (Hekator)

Előfordulás: ritka

Támadó érték: 20

Megjelenők száma: 1

Védő érték: 50

Termet: E

Kezdeményező érték: 10

Sebesség: 20 (L)vagy megszállt test

Célzó érték: -

Sebzés: fegyver szerint	Pszí: -
Támadás/kör: 1	Intelligencia: magas
Életerő-pontok: megszállt testé	Max. Mp: -
Fájdalomtűrés-pontok: -	Jellem: Káosz, Halál
Asztrál ME: immunis	Tapasztalati pontok: 10
Mentál ME: immunis	Necrografiai osztály: III.
Méregellenállás: immunis	

A kóborló lélek olyan rég meghalt ember nyugalmát nem talált lelke, aki evilágon valami számára fontosat már nem fejezhetett be, mert a halál előbb eljött érte. Nem nyugodhat békében, amíg célját - melyet már-már örülten hajszol - el nem éri, és ennek érdekében bármilyen eszközt felhasznál. Alapjában véve nem látható, hiszen teste nincs, de néhány Pszi diszciplínával észlelhető (Asztrál szem, Aura érzékelés). Az efféle lelkek leggyakrabban már életükben örültek voltak, de ha nem, a halál utáni bolyongástól mindenképpen megőrlnek, Asztráljuk eltorzul, egyetlen vágyuk céljuk elérése lesz. Mentáljuk elcsökevényesedik. A kóbor lélek test nélkül kizárólag Pszit használhat, ha életében képes volt rá. Anyagi vagy mágikus támadásra nem képes, ám ezek órá sincsenek hatással.

A varázstárgyak közelében, egykori porhüvelyé körül lebeg hekatorként az egykori megszállott várúr (ld. háttér és előzmények ryek végnapjai). Ő használta fel a vele eltemetett tárgyakat arra, hogy befolyásolja a dzsenn hatalmát. Terve (ami talán egyszer kiderül) még közel sem jutott a végéhez, eddig csak annyit ért el, hogy **Torzmagiává** alakította a kívánságokat és alkalmanként már-már elérte a dzsinn tudatát is. Éppen ezért, mert mióta halott a varázstárgyainak a használatát gyakorolta nem képes a hektor lét különleges képességére megszállni mások testét. A dzsinn viszont utasíthatja, hogy kövesse a játékosokat és próbálja útjukat állni.

Ha a varázstárgyakat (mind) elpusztították, a dzsinn visszanyeri öntudatát és hatalmát. Első cselekedete, (hogya kéri) a Torzulások megszüntetése, ami egy látványos, az egész környéket betérítő éteri villámesőben nyilvánul meg, ami azonban az élőlényeket nem sebzí. Hogyha valaki figyelmes lehet akkor a mágikus rituálé háttere lótt kiveheti a szökésben lévő Hekatort. Nem valószínű, hogy képesek lennének megakadályozni távozását, akinek a tárgyak pusztulásával semmi oka nem volt itt maradni. Egy időre azonban biztosan utoljára hallottak a Megszállott Első Murgador lelkéről. Ezzel tisztázták a Szárnyrakelőket, megmentették Tabata lakóit és Murgador vidékét, teljesítették a küldetést. A Sebitar nagyon hálás nekik és arra kéri őket, hogy vigyék magukkal kaputárgyát és ha lehet, helyezték olyan biztos helyre, ahol senki sem férhet hozzá **(KM! jegyezd fel a pontozólapra mit kezdtek a kaputárggyal, melyik szervezete és kire bízták)**. A Filozófusok hamarosan felveszik velük a kapcsolatot és kifizetik a díjukat, amennyiben a Szárnyrakelők titkos üzenetét átadják Pakáj mesternek helyesen, miszerint „Jó szelet!”, ezzel tudatva vele, hogy mind jól vannak és a játékosok teljesítették a feladatot.

FÜGGELÉK

*Szárnyrakelők Kalandozócsapata***Tiusz an Vilhaim (Dreina paplovagja)****Kor: 62 év****Opcionális Torzulások:**

- Viadomo védelme
- a Sheral tetején állva nézni le a Világ Hátáról ☺

Tiusz Viadomo szülötte volt és kivette a részét a Dúlásban, mindig is tudta, hogy hite megvédelmezi és az Aranyúrnő kiválasztottja, csak sokáig nem tudta, hogy mire. Miután Pyarron üszkös maradványait járta és felkereste a várost, amit csak mesékből ismert és eredeti pompájában már úgysem láthat visszautasította társai hívását, hogy Új-Pyarronban legyen a Hűséges személyes testőrségének a tagja és inkább északra indult, Erionba, amiről sok rosszat halott és szíve mélyén úgy érezte, hogy mégis ott találja meg amit keres.

Részben így is történt. Miután megismerkedett a helyi alvilággal akarata ellenére és alig átlépve a kapun már valami beláthatatlan összeesküvésbe keveredett nem sokon múlt, hogy az Oroszlánszív dicső lovagját hamarosan Darton ortodox hívei kísérik a Nekropoliszba véglegesen. Azonban ez csak a látszat volt, s sírjából kikelve az altatómérég hatását lerázva magáról újkeletű támogatói keresésére indult, akik nyomokat hagytak neki az ódon városóriásban.

Kevésbé lepte meg, hogy a nyomok Torozon tavernájába vezettek és egy asztalhoz, ahol már várták őt a Szárnyrakelők. Az események rohamléptekkel követték egymást és vezettek a Sheral bércei közé egy démonordító hideg utazásra, aminek a végén valószerűtlen útvesztő mélyén hatodikori feladványokat oldottak meg és napot sosem látott jégtestű őrzőkkel küzdöttek meg ... és ez még csak a hét második napja volt. Tiusz számára forgószélnek tűnt az út, ami a malma békéjének árnyas napjaiig elvezetett. Egyszer már felkeresték őt egykori rendtársai (leszármazottjai) hogy mi történt vele, de ő csak mosolygott az ablakra támaszkodva és voulokat megszegyenítő hangon nevetett.

*Erő: 16**KÉ: 8**Gyorsaság: 11**Té: 63**Ügyesség: 12**Vé: 125**Állóképesség: 14**ÉP: 13**Egészség: 15**FP: 88**Szépség: 13**MP: 73**Intelligencia: 15**Pszi: 40**Akaraterő: 18**Jellem: Rend Név: Tiusz An Vilhaim Faj:**Asztrál: 14**Ember Kaszt: Paplovag Vallás: Dreina**Észlelés: 14**Fegyver: Lovagi kard*

Ké: 15 Té: 83 Vé: 142 (pajzzsal 177) Seb:
2K6+2

Nehézvértviselet Mf
Hadvezetés Mf

Vért: Abitacél teljesvért SFÉ: 7 MGT: 6

Történelem ism. Mf
Térképészet Mf

Fontosabb képzettségek:

Fegyverhasz. Mf (Lovagi kard)
Vallásism. Mf

Pszí Mf
Etikett Mf

Neela LaMare (Kaszt/szint: boszorkány 7./papnő 7.)

Kor: 64

Jellem: **káosz**

Ép: 7/20

Fp: 52/40

Mp:

Állati alak: házimacska

Opcionális Torzulások:

- szökés a dzsad toronybörtönből
- amazonok beavatása Felice hitébe

Erion gorviki negyedében született egy egészen normális családba, és már kislánként elkezdte kitanulni nagymamája mesterségét. Tinédzserként kezdte el keresni a helyét a világban, és ráakadt Felice hitére, ami rögtön megbabonázta. Onnantól kezdve minden cselekedete azt a célt szolgálta, hogy a démonistennőt szolgálja, így amikor lehetőséget kapott, hogy Úrnője számára elfoglaljon egy várost, egyszemélyes hadsereggel vonult be **Narmába**, amit a városkapitány meghódításával, és a városórság amazonjainak beavatásával sikeresen elbitorolt. A városvezetéssel járó élet néhány év után nyomasztani kezdte, így Shear-rel útrakeltek, majd amikor kalandozással töltött évei a huszonöthöz közelítettek, és társának ismét szüksége volt egy Élet vizére, úgy döntöttek, hogy jöhetnek a békés nyugdíjas évek.



Neela tipikusan az az idős hölgy, aki szinte meghozza

az

ember kedvét az öregkorhoz. Csinos, ősz haját kontyba fésülve hordja, arca derús, ráncait ékszerekként viseli. A kalandozókkal közvetlen, anyáskodó, ám ha visszautasítják a süteményét, és házilekvárját, a szeme szinte parázslík, bal kezében pedig szikrák pattognak. Hasonló reakciót vált ki a morzsázás, és az is, ha valaki nem használ poháralátétet. Megnyugtatóhoz Shear-re van szükség, vagy arra, hogy figyelmét az előttük álló megoldandó feladatra tereljék, mert a kalandozó rutin előhossa a hűvös, megfontolt, célorientált énjét. Mondjuk ettől még lehet, hogy a feladat elvégzése után megtorolja a rossz vendégek bűneit...

Shear (9. szintű harcos) khál, rend jellem.

Kor: 81

Ő maga már nem ismerte az őshazát, a khálok kis eldugott birtokát. Nagypapa kiteszített volt fajtája körében, apja pedig a lovagi eszmék figyelembe vételével nevelkedett lovag és kalandozó lett, aki az Aranykört hordva pajzsán segítette rendjét Ynev-szerte. Miután párra lelt a hazától távoli északon, letelepedett és vérének nem meghazudtoló fia született Shear személyében, aki apja higgadtságán túl kalandozó vérének és fegyverzete egy részét is megörökölte.

Saját maga már kevésbé a lovagi harcmódor követője, inkább mindig a körülményekhez alkalmazkodó harcos lett, ki épp úgy képzett a vadászatban és a lopódzásban, mint a csataterék forgatagának tudományában. Mikor már kezdte érezni, hogy rövid macska élete delelőjére ér, Vihardúc városában telepedett le, ahol tudása és tekintélye hamarosan a városőrség kapitányi posztjára juttatta. Itt ismerkedett össze Neelával, Felice hívével, aki végül ember létére, és minden bizonnyal úrnője segédelmével elcsábította.

Fekete bundája már helyenként őszül, máshol ritkul. Izmai bár láthatóan megereszkedtek, még mindig látványosak és ereje sem lebecsülendő. Sötét, bundájához passzoló árnyalatú tunikát hord, pár bőr ékszerrel, csont függővel kiegészítve, mint holmi apró trófeák a múltjából.

Opcionális Torzulások:

Ha sok lúd disznót győz, akkor sok zombi khált győz? Ahogy haladnak az úton, két vastagabb fa közt átérve hirtelen megváltozik a táj. Valószínűleg megtorpannak, ahogy hirtelen hűvös ködben találják magukat, eleinte deréki, de ha vissza is fordulnának, a két fa helyén már csak két faragott oszlop áll, rajtuk búsuló, sírműre való faragványokkal, angyalokkal. Ha ment elöl külön elővéd, a társai látják hátulról ahogy a két fa mögött gyúlik mögé a köd. Ő a figyelmeztetéseiket már nem hallhatja, mivel már csúszik át a torzulásba. Utána kell menniük.

Az emelkedő köd, a fogyó fény mellett puffanásokból álló dulakodás hangjai szűrődnek előről. Ahogy haladnak előre, már nem is úton és erdőben járnak, hanem sírok, kripták közötti utacskákon, ösvényeken és egy kisebb dombról pillanthatnak le, a köd folyásának irányába. Egy fekete bundás, erősen páncélozott khál igyekszik rendet vágni és előre haladni tántorgó, ellenséges élőholtak tengerében. Egyik mancsában kétkezes kardjával kaszál a zombi testek között, akik próbálják tömegükkel megakasztani, lefogni a fegyvert, akár szándékosan felnyársalva arra magukat. Másik karján ember magas pajzs. Mikor kis térhez jut, elbömböli magát, majd „Akkor is elkaplak átkozott!” kiáltással nekiiramodik és pajzsát

előre tartva, felbőszült byzonként rohan bele a tömegbe, egy forduló előtt több zombit is hangos fröccsenéssel felkelve egy kriptá falára, mielőtt eltűnik egy kanyarban. Az élőholtak pedig hullámokban tántorognak utána.

Démon futtában Hirtelen mintha hosszabb lenne az utca mint eddig volt, és számosabbak, nagyobbak az épületek, idegen stílussal építve. Az inkább mediterrán formákat követő épületek tetején hangos cserépzörgés közepette egy nem emberszerű, köpönyeges fenevad rohan és ugrik tetőről tetőre. Az anyag alól és a futás miatt hátracsúszó csuklya mögül bunda és nagymacska pofa villan. Több felől idegen nyelvű (gorwicki) kiabálás hallatszik, miközben számszerű-vesszők csapódnak a néha meg-meg torpanó, cikk-cakkban ugráló alak körül. Az egyik belemar vállába is, miközben ideiglenesen egy nagyobb kéménycsoport mögött próbál meghúzódni, hogy helyzetét felmérje. A gorwickiak démont, szörnyeteget kiáltanak és egymást biztatják, segítik, hogy hol a fenevad, hogy tudnák levadászni.

E: 20 Gy: 19 Ügy: 17 Áll: 17 Eg: 17 Szép: 11

Int: 14 Aka: 15 Aszt: 12 Észlel: 16

Fegyverei: karmok; pallos (Mf - egykézben) - 63 Mp rúnafegyver, ezt használja a zombik ellen a torzulásban. Markolata túl vastos emberkéznek; nagy pajzs; hajító bárdok (3db, Af); szükség esetén rá készített abbitacél mellvértet vesz fel, alkar- és lábszárvédőkkel, vállvasakkal (SFÉ: 5).

Harcértékek: karmok(+ugrás) / pallos(+pajzs) / hajítóbárd

Ké: 53/50/52 Té: 111/112/101 Vé: 165/194 Sebzés: 1k6+6/3k6+7/1k6+6 Ép: 14 Fp: 94 Pszi pont: 23 (pyarr Af) AME: 47 MME: 50

Hardin (9. szintű ereni határvadász fejoadász)

Kor: 68

Opcionális Torzulások:

- gyerekek az erdei félelf rém ellen
- Fogócska Ikrekkel a Zászlóháborúban (ld. Hangulatkeltő novella)

Észlelés: 2k10 (gyakran változik)

Hardinnak nehéz gyerekkora volt és hamar pedagógiai céllal egy ereni embervadász klánba zavarták bátyja halála után. Itt kitanulta a praktikus módszerét is annak, hogyan kell ölni. Már éppen a szökést tervezgette mikor egy küldetésen a toroniak egy életre magukra haragították, erről nem szívesen beszél. Emlékeit kérésére egy klánjukhoz közel álló varázsló elvette erről az időről így csak az maradt, hogy mennyire nem szereti a toroniakat. Határvadászként nagyon büszke volt előmenetelére és olykor még a túloldalra is elküldték, hogy toroniakat ölhessen. Harmadikként csatlakozott a Szárnyrakelőkhöz, amire legalább annyira büszke mint katonai rangjaira (csalán és vakond) illetve szeretőire (már amikor eszébe jutnak).



Vasszív Gortram (9. szintű énekmondó a Kacagók Törzséből) vad ork, halál, rend jellem.

Kor: 50

Gortram a fajának és törzsének legkülönösebb énekmondója. Dob vagy más hangszer helyett a Farkasszellem (vagy éppen hiénaszellem) adta torkát használja. Sámánpályafutása rövid volt, de zenei karrierje csak ezután indult be igazán. Jó előre megneszelte, hogy a XIV. Zászlóháborúban nem az ő nótáját húzzák majd, így az első adandó alkalommal (és rabszolgavadász csapattal) elfogatta magát (álcából) és Quiron-tenger körútra ment. Beturnézta a Sinemossát, a déli partot és Ifinben járt már, amikor a Vas Fiaival meggyűlt a baja. Fajtársai karmaiból egy szokatlan kalandozócsapat ragadta ki, akik egyszerű ajánlatot tettek neki, de ő vidáman elfogadta. Riegyig és vissza kalandoztak a következő években, ahol jó viszonyba kerültek a Filozófusokkal. A háború végeztével pedig a csapattal együtt tért vissza Gro-Ugonba, hogy az Orwellánusoknak utoljára a szemük közé nézhessen. Megtette.

Opcionális Torzulások:

- ork tábor életkép
- Raeg elfoglalása dalolva

E: 23 Gy: 15 Ügy: 16 Áll: 19 Eg: 18 Szép: 7

Int: 15 Aka: 12 Aszt: 8 Észlel: 12

Fegyverei: handzsár; hajítóbárd; bőr vért (SFÉ: 1)

Harcértékek: handzsár / hajítóbár / ököl

Ké: 54/52/50 Té: 112/98/89 Vé: 142/121/115 Sebzés: 1k6+12/1k6+9/1k2+9 Ép: 14 Fp: 102 Mana-pont: 45 AME: 0 MME: 12



A "törvető" "madarai"



