

# *Garadur titka*

**Kalandmodul 5-6 tapasztalati szintű karaktereknek**

**Lumina Cornu asztali torna 2010. 05. 22.**

**Helyszín:** Garadur kolostor, Akdaur, Déli Városállamok

**Modul ideje:** Psz. 3685, Krad második, „Bölcsek” havának 12. napja

**Író:** Magyar Gergely

A kalandmodulhoz a **Kavicsok** című hangulatkeltő novella tartozik.





## Tájékoztató

A Garadur titka című kalandmodul a Lumina Cornu 2010. 05. 22.-es asztali MAGUS versenyére készült. A verseny egy napos, a mesélés tervezett ideje 7 óra. A modul 2-6 fős, 5-6. tapasztalati szintű kalandozó csapatoknak íródott, ezekhez hasonló erővel teljesíthető. A verseny a MAGUS hagyományos ITK alapú rendszerével kerül megrendezésre, a modul is erre íródott. Kisebb átalakításokkal akár az UTK rendszerben is játszható, bár annak az eredeti MAGUS-tól eltérő, torz világképe apróbb problémákat okozhat. A modulhoz a Kavicsok című hangulatkeltő novella készült.

## Bevezető

Üdv Kalandmester! A következő modul egy több megoldási lehetőséget rejtő, alapvetően nyomozós jellegű, és sok opcionális mellékszálal bővíthető modul, amiben azért több helyen lehet alkalmat találni a harcra is. A modul szándékosan az információszerezésre, a források összegyűjtésére és nem csupán az üsd-vágd megoldásokra lett kielevezve. Megköveteli a játékosoktól a politikai érzéket, ha fegyverrel rontanak a közepébe, aligha lesz alkalmuk sikerrel teljesíteni.

Története szerint egy árulással megvádolt lovagot kellene tisztázni, kilenc év távlatából, és közben alkalmuk nyílik egyéb, esetenként nagyobb horderejű feladatokat is szerezni. Mindezt a déli Városállamok egy erősen pyarronita államában, a Kráni határvidék szomszédságában, a Dúlást követő hangulatban.

A modul sajátossága, hogy folytatásos lesz, azaz ehhez a modulhoz szervesen kapcsolódik majd egy jövőbeni. Erre néhol utalásokat találsz majd, mint ahogy olyan fontos szempontokat is, melyek dönteni hivatottak arról, mely csapatok juthatnak tovább ezen második részbe. Ez az átlagoson túl két fontos feladatot ró rád, egyrészt le kell jegyezni azokat a fontos dolgokat, viszonyulásokat, megszerzett tárgyakat, kapcsolatokat és cselekedeteket, amelyek a karakterek szempontjából a következő, több hónap múlva, esetleg más KM mesélése alatt vezetett modulban fontos lehet, illetve a te felelősséged, hogy elvezesd, pontosabban biztos, hogy legyen lehetősége a csapatnak azon kritériumok teljesítésére, amely a továbbjutást biztosítja. Ez nem indokolatlan segítséget, és főleg nem helyettük való megoldást jelent!

KM! A modul csak egy váz, mely alapján te magad építed fel a kalandot. Ez is csak amiatt szükséges, hogy a versenyen résztvevő csapatok ugyanazon világrészben, hangulatban, hasonló kihívásokkal nézzenek szembe, és így jogosan mondhassák a győztesek: ugyanabban a csatában voltak jobbak, mint a többiek. A modul szereplői általad kelnek majd életre, csempészheted bele azokat az apróságokat, melyektől a játékosokhoz fog idomulni, te töltheted meg élettől a szereplőket, te mozgatod, teszed hihetővé a világot. Ne félj hát kiegészíteni, a szükséges helyeken változtatni a részleteken, ha a történések nálad, a te csapatod esetében ezt indokolják. A modul nem rendelkezik egyértelműen meghatározható lineáris eseménysorral, csupán egy vázzal, melyhez a csapat érdeklődése, a kaland alakulása, az idő és a történések függvényében te magad válogathatsz hozzá mellékszálakat a felkínáltakból – és akár saját kútfőből is természetesen.



## *Régmúlt eseményei*

A Psz. XVI. században, a Déli Városállamok Kráni régiójának területén sorra jelentek meg a Pyarron által támogatott, vagy éppenséggel az Államszövetség által létrehozott mesterséges államok, melyek a sötét birodalom, Krán megfigyelését, felügyeletét voltak hivatottak ellátni. Ilyen, katonai teokráciával vezetett állam volt Akdaur is, melyet a Psz. 1523. esztendőben hoztak létre, a négy, az Ördögnyelv nyúlványain emelkedő vár, Linadur, Garadur, Arrnuhdur és Mooladur szövetségét a lar-dori bullával önálló állammá tették, Krad egyházának védnöksége alatt.

Akdaur Ó-Pyarron egyik bástyája, számos krán elleni expedíció kiindulópontja volt. Psz. 2438-ban az akdauri Krad lovagok páratlan expedícióra szánták el magukat. Benyomultak Krán területére, hogy elhozzák a Birodalmi emlékezet egy példányát. Ami a legmeglepőbb az egészben, hogy csaknem teljes sikerrel jártak. Az ötszáz lovagból mindössze hárman tértek vissza, de egy majdnem teljes példányt sikerült magukkal hozniuk. P.sz. 3300-as évek elején, egy később híressé vált kalandozó, bizonyos Mogorva Chei is végig barangolta a környéket, aztán úgy döntött, hogy benéz Kránba. Mintegy két évszázaddal Chei után ismét a Krad lovagok szánták rá magukat, hogy tiszteletüket tegyék a tizenhármaknál. Ezúttal azonban megfontoltabbak voltak, s csak a külső tartományok széléig merészkedtek, ahonnan végül is sikerült kijuttatniuk Igrain Revalt.

Akdaur dicsőségét Psz. 3674-ben a Dúlás néven elhíresült esemény törte meg. A déli puszták felől nomádok, Krán felől orkok serege özönlötte el az Államszövetséget, és átgázolva mindenben a Szent Városig jutott, feldúlva a vidéket. Ó-Pyarron elesett, állítólag a Kráni Tizenhármak maguk okozták a Gömbszentély vesztét, amely a Fellegvárra zuhanva megölte Elorand nagymestert, és az Aranykör utolsóként is kitartó lovagjait. Akdaur várai sem állták soká a kráni orkok ostromát, mind a négy elesett, közöttük Garadur harc nélkül egyetlen nap alatt, a történetírók tanulsága szerint a védelmet vezető Elroc din Temord lovag árulásának következtében.

## *Közelmúlt eseményei*

Ó-Pyarron pusztulása után a krániak dolguk végeztével fokozatosan visszatértek határaik mögé, s az orkok, majd a nomádok is lassanként kiszorultak az éledező, és Ynev világának szabad népei által támogatott Államszövetség területéről. Psz. 3678-ban Syburrt, egy évvel később Enysmont szabadítják fel a pyarroni csapatok. Pyarron mesés városa ugyan elpusztult, de az eszmét nem tudták megtörni. Az Államszövetség fokozatosan rendezte sorait, az ideiglenesen Viadomóba költözött Papi Szék újjászervezte a szövetséget. Psz. 3679-ben a szövetség visszafoglalta Akdaurt is, ahová a lakosság már korábban, és folyamatosan visszatért a hegyek menedékéből. Psz. 3680-ban Ó-Pyarron romjain megjelent a Pyarronita szerzetesrend, mely a pompát és fényűzést megvetve, valamennyi pyarroni isten hívének tekinti magát. Psz. 3681-ben a Viadomói zsinaton megerősítették az inkvizíciót, mely sikerrel vette fel a küzdelmet a Dúlás után elszaporodott eretnek és ranagol hitű szektákkal. Az emberek fokozatosan visszatértek a falvakba, újjáépítették házaikat és városaikat, az Államszövetség vezetése pedig egy új, tökéletesen tervezett főváros építését kezdte meg a Dorlan öblében.

A sokorosai din Temord családnak fellendülést hozott Új-Pyarron építése, a tervezők elképzelése szerint ugyanis az új Szent Város minden házát egy, a környéken, a Larmaron-hegységben bányászható fehér színű kőből, a peridanból építik majd fel. Dreina papjai bonyolult

finanszírozási rendszert eszelnek ki a szegényebbek számára, a dzsad és shadoni hitelekből pedig bőven jut mindenkinek, aki részt kíván venni Új-Pyarron építésében. A kövek szállítását is megszervezik, hétről hétre hatalmas karavánok indulnak útnak, hogy ellássák a pyarroni építkezéseket. Mindez jelentős bevételt okoz a din Temordoknak, akik larmaroni birtokain több bánya fölött is rendelkeznek, és kapva kaptak a kínálkozó lehetőségen. Vagyonuk megnövekedtével nemcsak a háború tépte sebeket gyógyították be, de végre lehetőségük nyílt kilábalni éppen a háború okozta szegénységből is. Ez már csak azért is égetően szükséges, mert a Viadomói zsinaton döntés született számos, a Dúlás háborújában méltatlannak talált nemesház jog- és birtokfosztásáról is, melynek vizsgálati határideje a végéhez közeledik. A vizsgálat persze valójában csak formális kivárást jelent, az inkvizíciónak sem ideje, sem hajlandósága nincsen olyan apróságokkal foglalkozni, mint a már köztudottan áruló vagy bukott személyek és családok tisztázása.

A din Temord Ház fejének, a fiatalon megárvult Darla din Temordnak nincs tehát más választása, ha nem akarja elveszíteni gyarapodásnak indult vagyonát és hatalmát, magának kell tisztáznia családját, és helyreállítani a Temordok becsületét.

## *Háttér*

### **Elroc din Temord története**

**E**lroc din Temord Psz. 3646-ban született Sokorosában, a din Temord család legidősebb fiaként. Tehetséges és erős ifjú volt, Dreina híveként Viadomóban tanult lovagnak, huszonekét évesen az Oroszlánszív lovagrend lovagjává avatták. Erőszakos és egyenes jellemű, emiatt több konfliktusa is volt társaival és előjáróival egyaránt, talán ez is közrejátszott abban, hogy Psz. 3672-ben egy félreeső vár, az akdauri Garadur erőd védelmének vezetésével bízták meg. Két esztendővel később, a Dúlás előestéjén, Psz. 3674-ben, Alborne elő, „Lant” havában (9. nap) Garadur vára egyetlen nap alatt elesett, a védők jelentős része elpusztult, köztük Elroc lovag is. A másik három Akdauri erődítmény is ostromzár alá került, ám ők több-kevesebb ideig kitartottak, feltartóztatva a kráni hordák áradatát. A gyors garaduri vereség, a többi vár kapitányának véleménye fényében árulóvá bélyegezte a védelemért felelős sokorosai lovagot, és nem lévén ellenvélemény, a hivatalos jelentések, történetek és legendák részévé vált Dreina méltatlan lovagja, szegényt hozva a din Temord Háza.



### **Az igazi történet**

**E**lroc din Temord bár kemény, önfejű, szókimondó férfi volt, Dreinához, a rendhez és Pyarronhoz hűen vezette Garadur védelmét. Nem az ő hibája, hogy az orkok utat találtak a vár belsejébe, és onnan meglepetésszerűen előrontva néhány óra alatt bevették a várat, legyilkolva szinte minden védőt, köztük a hősiesen, ám hiábavalóan védekező Elrocot is. Az idő rövidsége miatt sem ostromra, sem segélykérésre, jelentésekre nem volt idő, így Garadur hirtelen, titokban



veszett el, nagyban hozzájárulva az akdauri erődlánc többi erődítményének bukásához is. Hogy pontosan kitől is származott a lovag árulásának ötlete, nem ismeretes, és aligha lényeges ma már, a keserűség, a tanácstalanság, a rossz vélemények és a vereség ami az Államszövetséget érte, melyhez képest Garadur eleste aprócska tény csupán, mind elősegítette a szerencsétlenül járt lovag kedvezőtlen megítélését. Ezt persze mára senki nem ismeri teljes egészében, nem csoda hát, ha a Viadomói zsinaton elmarasztalt sokorosai nemesház székelyben maradt.

## *Az általános helyzetről és a hangulatról*

A modul jelenében kilenc éve söpört végig a Dúlás a Pyarroni Államszövetségen. A kráni és ork csapatok már visszahúzódtak, ezt szeretik úgy előadni, hogy kiverték őket a Szövetségből; a Három Pajzs országait fokozatosan felszabadították, jelenleg is tart a nomádok elleni megtorló hadjárat, ám a harcok már régen az Államszövetség határain kívül folynak, és sem túl intenzívnek, sem folyamatosnak nem nevezhetők.

Mindenütt megkezdődtek a helyreállítási munkák, új házak, új paloták épülnek, az épületek nagy része még csak félig kész, vagy csak részüket lakják, vagy újak, a régieken néhol még ott a pusztítás nyoma. A földeket már bevetették, hol először, hol már pár éve, de a természet is sok helyen viseli még a pusztítás, a katonai táborok nyomait.

Az emberek visszatértek az hegyek, erdők és nádasok menedékéből, a falvak újraépültek, és megkezdődött a városok, az országok helyreállítása. Sok a nő, a fiatal, a férfiak számos harci sérülést hordanak – ők a szerencsésebbek. Mindenütt harci történetek, a bárdok hősi énekeket, történelmi összefoglalókat mondanak, mindenütt helyi hősokeket választanak. A pyarroni államszervezet megkezdte a rend visszaállítását, a hadsereg azon része, amely nem harcol már, a rablóbandák felszámolását végzi, az Inkvizíció az eretnek szekták felszámolásán fáradozik, a hódítás és a háború nyomait számolja fel az emberek szívében is. Mindenütt jelen van azonban a csak azért is talpra állás gondolata, a pyarroni eszme halhatatlansága és győzelmének hite. Az emberek bizakodóak, hiszen a Dúlásnak vége.

Mindenfelé sok az idegen, hiszen sokan elmenekültek, és máshová tértek vissza, számosan pedig messziről települtek be pyarroni területre, új lehetőségeket keresve. Ilyen helyzetben az emberek elfogadóbbak az idegenekkel szemben, de a háború miatt különösen érzékenyek és agresszívek a Ranagol tanait vallókkal, a krániakkal, nomádokkal és az orkokkal szemben. Ilyenek felbukkanása esetén nehéz megúszni a lincselést.

## *A csapat kalandba kerülése*

A kalandozók itt jönnek a képbe, ugyanis a Temord Ház jelenlegi vezetője, a huszonhét esztendő Darla elhatározza, hogy kalandozókat fogad az igazság kiderítésére, de még inkább halott bátyja és családja nevének tisztázására. KM, Darla sem ismeri az igazságot, csupán bízik bátyja emlékében, és persze minden porcikájával kívánja, hogy az árulás története félreértés legyen, ellenkező esetben háza elbukik, vagyona az Államszövetség kincstárába vándorol, és lassan nagykorúvá érő öccse, a tizenhat esztendő Garso a családfőiség helyett nem kap mást, mint megvetést és kiközösítést.

A kalandozók felbélésének számtalan módja lehet. KM, igyekezz a karakterekhez minél inkább illő okot, módot találni a megbízatás megkapására. Amennyiben az előtörténet időben hozzád kerül, úgy könnyebb dolgod lesz, ha nem, rögtönöznöd kell. Itt csak néhány tippet sorolok fel, no és a vészmegoldást, amit – a megbízó és az aranyak motiváló erejét – lehetőleg



kerül el, mert kissé sablonos és unalmas már – ám vannak olyan „motiváció gyilkos” csapatok, ahol nem lesz más választásod.

A csapat felbérzése, vagy a küldetés megkapása, és a helyszínre, azaz Akdaur Laorgan városába való eljutás legyen csupán néhány perces felvezetés, ebbe a karakterek ne szólhassanak aktívan bele, nehogy elrontsák. A megbízást akárhol kaphatja a csapat, Eriontól az épülő Új-Pyarronig, Shadontól Predocig bármi szóba jöhet, a csapat jellegének és előtörténetének függvényében. A kaland, és a játék számukra Laorgan városában kezdődik. A felvezetés feladata, hogy megfelelő motivációt adjon minden csapatnak, és lehetőleg minden játékosnak – de a vezéralakoknak mindenképpen. Fontos, hogy a megbízás a csapatra szabott legyen, érezzék sajátjuknak, ne csak egy sablonos csapat-megbízó felvezetés legyen – amennyiben mód van rá.

A motivációkat és a kalandba kerülés pontos módját az előtörténetek, a csapatkonceptiók és a karakterek ismeretében neked kell pontosan meghatároznod, ehhez a következőkben igyekszek minél szélesebb skáláról tippeket adni. Ötletek:

- Ha a csapatban van pyarroni pap, paplovag, esetleg valamely rend tagja, úgy a küldetés kapcsolódhat az Inkvizícióhoz is, ebben az esetben a megbízás központi parancsként jelentkezik, végrehajtása nem lehet kérdés. A cél az igazság kiderítése, részletes vizsgálat Elroc lovag ügyében, hiszen a Papi Szék nem engedhet meg magának tévedést.
- Amennyiben a csapat, vagy vezetője valamely rend tagja, amelyik ésszerűen kapcsolatban állhat egy vagyonos pyarroni Házzal, vagy elképzelhető, hogy felbérlik őket (ez akár egy Kobra csapat esetében is belemagyarázható) úgy megint a fenti parancs valósítható meg, az ok jó pár arany, esetleg egyéb juttatás, kedvezmény, melyet a din Temord család nyújthat a rendnek/klánnak szolgálataikért. Ez esetben nem a csapatot, hanem felettéseit keresik meg, már csak azért is, hogy érezzék a kötődés előnyét vagy hátrányát.
- Amennyiben rendelkeznek önálló céllal, egyedi tervekkel, és abba bárhogyan belemagyarázható a din Temord család segítsége, úgy arra hivatkozva keresik meg őket. A nemes ház nem csak aranyakkal fizethet, de számos kapcsolata lehet a Pyarroni Államszövetség, de akár még Shadon területén is – természetesen ne emeljük őket isteni magasságokba, így nem lesz mind felsorolva, épp azt vedd be, amelyik a csapatnak hasznos lehet. Valamit valamiért, ha a csapat segít a din Temord Háznak, ők is segíthetnek, legyen szó akár egy klán meggyőzéséről, engedélyek kiadásáról, kapcsolatokról, ajánlásokról, még új-pyarroni birtokról is.
- Ha a csapat kötődés nélküli, egyszerű kalandozó parti, akkor marad a hírnevükre lecsapó megbízó. A din Temordok számos felhajtója vadássza jelenleg a csapatokat, akik segíthetnének a család ügyének megoldásában. A modulban több felhajtó is kidolgozásra kerül, válaszd közülük a csapathoz leginkább illőt, vagy találj ki nyugodtan másikat. Indokként a csapat hírneve, aktuális teljesítménye – ha éppen valami kalandot fejeztek be -, vagy éppen láthatatlansága – pont olyan csapat kell, akik nem keltenek feltűnést, de a felhajtónak éppen ehhez van szeme, vagy pártatlansága (akár gorkivi, shadoni, ordani, vagy északi beállítottságú csapat) is lehet az indok.
- Kicsi az esélye, de nagyon jól sülni el, ha van lehetőség kifejezetten személyes motiváció találására valamelyik csapattag esetében. Ilyen lehet lovagok, paplovagok, különösen Oroszlánszív lovagok esetében a bajtársi kötelék, harcolhattak együtt, lovagi tornáról lehet adósságuk, melyet így törleszthetnek, a lovag előkerülhet múltbéli segítőként, egykori társként, szeretőként is. Ebben az esetben megint nem kérdés, érdekl-e a karaktereket a lovag ügye.

A feladat minden esetben Elroc din Temord lovag tisztázása, pontosabban az igazság kiderítése.



## *Felhajtó*

Amennyiben sikerül úgy tálalni a feladatot, hogy nem megbízás, hanem teljesítendő feladat/parancs jellege lesz, úgy Laorgan városában felkeresi őket a din Temord család egyik felhajtója – amennyiben ez lehetséges, nem rejtőzködnek. (A felhajtó saját hírforrásokkal rendelkezik, elég pontos információi vannak, valahogy megsejtheti, hogy a csapat milyen ügyben jár el, ha más nem a nyomozás megkezdése után is). A felhajtó bizalmas beszélgetés keretében kínál fel fejenként 5-10 aranyat (vagy a fenti fizetség – kapcsolatok, engedélyek stb. közül bármi hihetőt) a nyomozó csapatnak, hogy találják ártatlannak a lovagot, akármilyen legyen is az igazság, így tisztázva a din Temord családot. Ha nincs egyértelmű bizonyíték, legyen, ha kell, csináljanak ők maguk. A felhajtó, és a csapat sem tudhatja még ekkor, hogy a lovag valóban ártatlan, és ha a kalandozók jól végzik a dolgukat, ez ki is kell, hogy derüljön előbb-utóbb, ám – különösen egyházi indíttatású csapatok esetében – érdekes konfliktus kijátszására ad lehetőséget a dolog.

### *M1 Ellen-felhajtó*

Ha a helyzet megengedi, és a csapatot is vevőnek látod rá, megkeverheted még jobban a szálakat. A csapatot felkeresheti egy „ellen-felhajtó” is, aki a din Temord család riválisa, a predoci, negyedik Zászló körébe tartozó, szintén peridannal kereskedő és a bányákra fenekedő de Valda Ház érdekeit képviseli. Ő is a fentebb vázolt lehetőségek valamelyikével találhat a már nyomozó csapatra, és a fentebbi lehetőségek közül ajánlhat fizetséget. Ő azonban éppen azt kéri, hogy a csapat találja bűnösnek a lovagot, amennyiben ennek nincs egyértelmű bizonyítéka, hát kreáljanak. Ezt a jelenetet már próbáld személyesen, játékkal előadni, így lehet érdekes.

#### *1. Megérkezés Laorganba (Tervezett játékidő 0,5 óra)*

Mivel Laorgan városa nem rendelkezik nyilvános térkapuval, így a szárazföldön, kiépített úton közelíthetik meg. A lovag ügyében nyomozva célszerű felkeresni, valószínűleg itt kezdik majd a nyomozást. Ha esetleg egyből az egykori erőd helyén emelt kolostorba mennének, akkor is valószínű, hogy előbb-utóbb meglátogatják majd a várost. Ha így történik, az itt leírt események nyilván később következnek vagy következhetnek be.

Laorganban a feladatuk, hogy berendezkedjenek, azaz szállást keressenek, és elhatározzák, mit is akarnak tenni, kidolgozzák a tervüket, a nyomozás stratégiáját. Számtalan lehetőségük van, egyik nyomból a másikba juthatnak majd, ezért a továbbiakban nem eseménysorrendet, csak a fellelhető nyomokat és forrásokat írom le.

#### *2. Nyomozás a városban (Tervezett játékidő 1,5 óra)*

### **Terdol Antus vizsgálata**

Eltroc din Temord lovag kedvezőtlen megítélésnek hivatalos alapja egy vizsgálati jegyzőkönyv, melyet Psz. 3679-ben készített Terdol Antus, Krad fiatal papja. Az Akdaurba visszatérő pyarroniak gyorsan lefolytatták a vizsgálatokat a várak ügyében, csak egy rejtély maradt, Garadur gyors eleste, ennek tisztázásával bízták meg a fiatal papot. A jegyzőkönyv, mely



alapján Viadomóban ítéleztek, egy másolata megtalálható a laorgani levéltárban, és Garadurban is.

Terdol Antus jegyzőkönyve egyértelműen Elroc lovagot találja bűnösnek a vár szándékos elveszejtésében. Az okokat nem ismeri, és nem állapítja meg, ám több tanú vallomása, és történés alapján elítéli az akkor már halott lovagot.

Álljanak itt a jegyzőkönyv érvei, és a mögöttük húzódó valós tények – ezek nem mindegyike ismert.

## 1.

**A** krániak támadása előtt három hónappal (Psz. 3674, Uwell első, „Pengék” havában) Arrnuhduban várgyűlést rendeztek, a vár kapitányának, Lavolios de Kashar felkérésére. A kapitány felderítő jelentésire alapozva, miszerint a határvidéken csökken a kráni jelenlét, egy felderítő célzatú, hősiességű, és Akdaur hírnevéhez méltó támadás tervét tárta három várkapitány társa, így Elroc elé is. A korlátozott erejű és célú, mégis támadó hadmozdulat elnyerte a várkapitányok tetszését, kivéve Elrocot, aki – arra hivatkozva, hogy várát még csak most vette át, a védelmet még nem szervezte meg kellőképpen – elzárkózott az akcióban való részvételtől. Társai megorroltak rá, a jegyzőkönyv szerint kisebb veszekedés után feldúltan távozott a gyűlésről. Terdol Antus jegyzőkönyve szerint már ez láttatni engedi, hogy a lovag saját tervekkel rendelkezett, és se nem együttműködő, se nem eléggé elkötelezett Pyarron érdekei mellett.

**Háttér (1):** Lavolios valóban megrendezte a várkapitányok gyűlését, a fenti okokból és ötlettel. Az ötlet katonailag helyénvaló, mint ahogy Elroc lovag kifogása is. A lovag alig két esztendeje vette át a várat, még nem érezte tökéletesnek a maga maximalista módján. Tehát ez lehet, hogy rossz viszonyt alakított ki a többi várparancsnokkal, de nem utal árulásra. A kráni határvidéken az aktivitás valóban lecsökkent az időkaját, a seregeket összevonták a támadáshoz, mindenhol beljebb húzódtak emiatt, amolyan „viher előtti csend” volt.

**Csatolmány (1):** Öt hónapos összefoglaló jelentés az akdauri határkonfliktusokról:

3694 Kyel harmadik „Harag” hava, események száma: 9

3694 Kyel negyedik „Végítélet” hava, események száma: 11

3694 Darton első „Sikolyok” hava, események száma: 8

3694 Darton második „Csend” hava, események száma: 5

3694 Darton harmadik „Kacaj” hava, események száma: 6

A jelentés szerint az éves átlagokból havonta 10-15 támadással/konfliktussal számolnak átlagosan az akdauri határvidékesek. A jelentések igazolják Lavolios lovag érveit.

**Tanúk (1):** A gyűlésről maga Mooladur akkori kapitánya, a kitörést vezető és a háborút túlélő Urham din Welos lovag számolt be a vizsgálódó Krad-papnak. A lovag Psz. 3681-ben csatlakozott egy Kránba tartó bosszúhadjárathoz, azóta nyoma veszett. (a karakterekkel már nem beszélhet.) Urham lovag emellett jellemezte Elroc lovagot, és elmarasztalóan beszélt róla.

A vizsgálatot folytató Terdol beszélt Mellorin Ardans-sal, aki a gyűlés idején írnok volt Arrnuhdurban. Az írnok vallomásában megerősíti a fentebbieket. Mellorin jelenleg fél lábbal, a laorgani ispotályban dolgozik. Ha a karakterek felkeresik, a fentiek mellett elmesélheti, hogy Elroc lovag igen ügyes vívó volt, és a várkapitányok, különösen Urham lovag igen haragudtak rá, mert megérkezése óta minden lovagi tornát megnyert a várak között, de legalább is maga mögé utasította az addigi bajnokokat, közöttük éppen Urham lovagot. A lovagi viadatok több krónikás tekerése, némelyik bár sérülten, de megtalálható az akdauri levéltárban, ha meg akarnák vizsgálni. (a fentieket tükrözik)



## 2.

**T**öbb tanú egybehangzó nyilatkozata alapján Psz 3694 Alborne első, „Lant” havának harmadik napján, (azaz a vár eleste előtt 6 nappal) Garadur várában járt, Elroc din Temord lovaggal tárgyalt Virtes Coraf, a féldzsad származású, gátlástalannak tartott varázstárgy-kereskedő. Hogy mit beszéltek és milyen üzlet kötött, senki nem tudja. Virtes később, a támadások után több alkalommal is üzleti kapcsolatba keveredett a krániakkal, később a helyi lakosok lincseltek meg a hegyekben. Holttestének nyoma veszett. Terdol vizsgálata ezzel igazolja, hogy a lovag valamiféle mágikus eszközt vásárolt – feltételezett felhasználását lásd később. Virtes köpönyegforgató viselkedése is jó bizonyíték, hogy tisztességtelen volt, így nyilván a lovag sem lehet feddhetetlen.

**Háttér (2):** Virtes Coraf valóban mindennel, de főleg varázstárgyakkal kereskedett. Könyörtelen hitelező hírében állt, (ez egyébként a meglincselése mögött is állhat) és az üzletben nem ismert más szempontokat. Valóban meglátogatta Elroc lovagot, mindenféle ajánlatokkal próbált neki eladni – akár hasznos – varázstárgyakat is, de nem boldogult vele. Elroc, miután belátta, fölösleges vagy túl drága portékát árul, udvariasan elhajtotta a várból.

Virtes később valóban üzletelt a krániakkal – meg a krániakat eltűró helyiekkel is – hiszen az üzlet az üzlet, és valóban meglincseltek egy hegyi úton.

**Csatolmány (2):** nincs. Terdol csak tanúk beszámolója alapján írta le ezt az eseményt.

**Tanúk (2):** Railsa, a szakácsnő. Garadur várának főszakácsa az ostrom előtt. Láta a kereskedőt és a segédjét, hallotta a híret, persze, és még őt sem engedték be az uzsonnával, amikor a lovaggal tárgyaltak. Rilsa a támadás előtt két nappal megbetegedett, és engedéllyel távozott a városba, ahonnan el tudott menekülni a hegyekbe, így túlélte a krániakat. Terdolnak személyesen számolt be ezekről. Ma is él, a Kék Fenyő fogadó szakácsnője. A karakterek akár fel is kereshetik.

Garsel, a strázsa. Garaduri katona volt. Ő is látta a kereskedőt, noha akkor éppen nem volt szolgálatban, sétálás, no meg a pletykák alapján értesült a látogatásról. A támadásban elveszítette jobb karját, az orkok nem ölték meg, hagyták kiszervenvedni, ám ő elkúszott a várból, utólag a hegyek között megmentették. Személyesen számolt be a vizsgálódó Krad-papnak. Ma is él, a laorgani cserzővarga fogadta be, megszánta, és bár nem a legjobb munkaerő, alkalmazza a nyomorék veteránt. A karakterek akár fel is kereshetik.

Zaluf, a kereskedő egykori segédje. Virtes egykori segédje, amolyan fogadott fia. Mindenhová, a várba is elkísérte, szinte minden üzletében részt vett, tanította, fiaként szerette a gyereket. A lincselésnél fedezte a fiút, hogy elmenekülhessen. Zaluf a szörnyűségek elől a hegyekbe menekült, de meggyűlölte az embereket, nem közösködött velük. Később összeszedte Virtes felszerelését, ma is kincsként őrzi őket – közöttük a számlakönyvet, ahová Virtes minden üzletet feljegyzett, az is egyértelműen kiderül, hogy Elroc lovag semmit nem vett tőle. A könyv – elég viseletes állapotban – a fiú kunyhójában van az erdőben, egy ládába zárva. Zaluf NEM beszélt Terdollal, a Krad-pap el is siklik fölötte. A karakterek, HA rákérdeznek (csak a szakácsnő említi véletlenül a fiút, mert az olyan jól nevelt volt, és megköszönte a sütitket...) akár meg is kereshetik. Leírás alapján, varázslattal, de ha tovább nyomoznak, megtalálhatják valakinél a kereskedő kedvenc gyűrűjét, ami az őt megölő férfinél van. Párja, életet és helyet érzékel, a fiú ujján van.



### 3.

**G**aradur erődje figyelmeztetés nélkül, hirtelen, egy nap alatt esett el. A túlélők tanúsága szerint belülről törtek rá, s bár zavarosak a leírások – hiszen minden hirtelen történt – a betörés egyik központjának Elroc lovag lakótornya látszik. Az összes szemtanú, már aki bírt használható információval, megerősítette, hogy az ellenség a lakótorony felől, belülről érkezett, de legalább is nem mond ellent ennek.

Terdol elmélete szerint a lovag a korábban átvett varázstárgy segítségével engedte be az ellenséget a várba.

**Háttér (3):** A várat valóban hirtelen foglalták el, de nem Elroc lovag közreműködésével. A vár alá egy kráni ügynök, a hegyi goblinok rúnaköveit felhasználva sziklahernyókkal vájatott járatot, amely a támadás napján éppen a lakótorony alatt érte el a várat. Itt mágikus robbanással vágtak lyukat a lakótorony alá. A kráni és az orkok ezen keresztül özönlöttek el a várat, megölve szinte minden meglepett védőt, közöttük Elroc lovagot is. Ezért nem ment sem jelentés, sem segítségkérés a többi várhoz, és ezért tudták pillanatok alatt, ostrom nélkül elfoglalni az orkok Garadurt.

**Csatolmány (3):** Mellékelve két gyors hadijelentés, melyet Pyarronba szántak. Íróik a két legtovább kitartó vár, Linadur (Zacc din Kallas) és Mooladur (Urham din Welos) parancsnokai. Mára mindkettő halott, Zocc lovag az ostromban halt meg, Urham Psz. 3681-ben távozott Kránba. A jelentések mindegyikében szerepel, hogy Garadur minden jel nélkül elesett, sem segélykérés sem figyelmeztetés nem érkezett onnan, emiatt több járőrüket is meglepték és elpusztították, a Garadur védte határrész gyakorlatilag szabadon átjárható volt az ellenség számára. Mindkettő negatív hangnemben nyilatkozik Elroc lovagról, noha egyik sem ítélkezik.

**Tanúk (3):** Garsel, a strázsa. Garaduri katona volt. A támadásban elveszítette jobb karját, az orkok nem ölték meg, hagyták kiszervenadni, ám ő elküszott a várból, utólag a hegyek között megmentették. Személyesen számolt be a vizsgálódó Krad-papnak. Ma is él, a laorgani cserzővarga fogadta be, megszánta, és bár nem a legjobb munkaerő, alkalmazza a nyomorék veteránt. A karakterek akár fel is kereshetik.

Arrad Gofr, a bástyanagy. A keleti bástya parancsnoka volt a támadás idején. Láta a vár belsejéből elősereglő orkokat, és lezáratta a bástyát, a katapultot nem használhatta, a nyílvetőt belülré fordította. A bástyát végül bevették, őt leszúrták. Több napig haldoklott, miután a támadók elmentek, végül egy papféle mentette meg. Ma is él, fogadalma szerint fegyvert nem fog többet. Laorganban favágó, családja van.

Tafer Egzur, az apród. Arnulf de Kartello, akdauri lovag apródja volt. A támadáskor fent volt, a fegyvereket tisztogatta. A lovag berontott, harcba szólította, felöltözni sem volt ideje, úgy estek az orkoknak. Ő egyet megsebesített, a következő buzogánya érzéketlenné tette a karját, és eszméletlenné verte. Sebesültként került elő, napok múlva. Bár túlélte, bal karja használhatatlan, és számos sérülés nyoma torzítja testét. Ma is él, a laorgani városi őrség hős veterán kiképzője.

Dorun Grer, a katona. Szállásáról szólította fegyverbe a riadó. A harcokba keveredett, hallotta a robbanást (ő beszámol róla), majd belekeveredett a harcokba, és egy csapástól eszméletét veszítette, elveszítette egyik szemét is. Féltoltként dobták ki a várfalról, csak a szerencséjének köszönheti, hogy nem törte nyakát. Elvánszorgott, és megmenekült. Ma is él, koldusként tengeti napjait.

Fruner Aggastil, a lovászfű. Éppen az istállóban volt, amikor dulakodást hallott az udvarról, amikor pedig riadót fújtak, és meglátta, ami kint van, nagyon megijedt, és a közeli harangtoronyhoz menekült, felmászott, elbújt a tetőzetten. Négy napon keresztül volt ott, de nem mert lemászni azután sem, hogy az orkok odébálltak. Végig kellett néznie a sok szörnyűséget, s

cudar állapotban, elborult elmével került elő a várból. Ma a városban szolgálja Amarrust, a Darton-papot a temetőben. A félbolond, gyakran félrebeszélő szolgálja senkit nem zavar.

Errala D'tersil, a varróleány. A műhelyeknél volt, amikor kitört a harc, próbált segíteni, egy sebesültet ápolt, végül elfogták, és a többi rab közé terelték. Az orkok onnan válogattak áldozatokat, megkínóztak jó néhányukat – vagy valami érthetetlen rituálé része volt minden... – Erralát azonban kiemelték a tömegből, és az egyik bástyában berendezett szállásra vitték, ahol a kráni férfi szeretőjévé erőltette. Épségben, bár lelkiileg megtörtén szabadult két napra rá, egyszerűen ott hagyták a várból. Később bujdosó falusiakra talált a hegyekben, így élt túl. Ma Laorganban, a szabócéhnél dolgozik, a várról pedig nem szívesen mesél.

Haggakir Addum, az íjász. A falakon teljesített szolgálatot, amikor az orkok a várra törtek. A falakról egész jól látta, amint elősereglenek a lakótorony felől. Szorgalmasan nyilatkozta őket, ám vesszői elfogytak, a kézitusában pedig hamar alulmaradt. Legyőzőjével, sebesülten egy leomló gyilokjáró alá került, az orkot gerenda ütötte át, ő maga megmenekült, bár elég cudar állapotban került később elő a romok alól. Azóta is isteni beavatkozásnak tulajdonítja a történetet, és ma a szerzetesrend tagjaként él. (Az íjász szerepe az is, hogy ha másért nem, legalább miatta ellátogassanak a kolostorba is)

A jelentést szó szerint nem tartalmazza a modul, (főleges volna) ezért a lényegét, a kérdések, vizsgálódások tárgyát figyelembe véve kell elmondani a csapatnak. A ma is élő tanúk kis kérdezősködés után megkereshetők, és beszédre bírhatók. Próbáld a tanúk beszámolóit saját stílusukban előadni, és az új információkat csak keverd a beszédükbe, sokkal nagyobb élmény, ha ők maguk fedezik fel, mintha egyszerűen közlöd, valaki ezt és ezt mondta.

A források áttanulmányozása után erős kell legyen a gyanú, hogy Elroc lovag esetleg ártatlan a róla feltételezett árulás vádjában. Logikusnak és szükségesnek tűnik magának a várnak a vizsgálata, már ha nem eleve azzal kezdenek!

### ***Úton (bármikor)***

**H**a a karakterek a városon kívül utaznak bárhova, meséld ki nekik a csodálatos szépségű hegyi tájat, a vízeséseket, a számtalan barlang és híd között, sokszor sziklaparkányokon kanyargó utakat.

A hegyek között az erdőben bármikor megjelenhet egy-egy mindennapos hegyi bestia, farkas, medve, vagy lásd a bestiákat. Azonban ne ess túlzásba, ez nem az elátkozott vidék, de ha a csapat olyan, nyugodtan harcolhatnak, vadászhatnak.

Az óriások kolóniái nem szerepelnek a modulban, mivel azok zártak, és eldugott helyen találhatóak. Bár barátságosak az emberekkel, azért zárkóztak, és egyáltalán nem tartják mindennap a kapcsolatot velük. Ha a karakterek mégis annyira elmerészkednek, és erre is van idő, vagy úgy érzed, igény, akár a hegyi óriások kolóniáiba, vagy inkább vadásztaiba is belefuthatnak. Az akdauri óriások szinte mindegyike látott már embert, és békében élnek velük. Ha nincs külön okuk, nem támadnak rájuk! Az óriások (Sacron – hegyi óriás) leírását a Bestiáriumban, a 174. oldalon találod





## *M2 Hídpénz*

*Ezt* a mellékszálát akkor meséld be, ha a csapat harcorientált, vagy ha van idő egyébbel is bíbelődni a főszálon kívül. A számtalan híd egyikét birtokba vette egy útonálló banda, akik hídpénzt követelnek az átkelésért. A csapat a Dúlás során hegyekbe szorult túlélők közül kerültek ki, akiknek nincs kedvük visszatérni a munkához, vagy csalódtak a pyarroni eszmékben, és /vagy olyan konfliktusokba keveredtek, amiért az emberek nem fogadnák őket vissza.

Fő erejük, hogy összebarátkoztak egy kitaszított óriással, akit rávettek, hogy segítsen nekik. Az óriás már látványra is félelmet kelt az egyszerű emberekben, az útonállók pedig kiesztették, hogy ha agresszív és szemtelen viselkedésükkel magukra támadtatják ellenfeleiket – az óriás úgyszólván alig ért valamit – akkor az szívesen segít nekik, és elég döntő tényező lehet a küzdelemben.

Természetesen semmi papírjuk nincs arról, hogy követelésük jogos volna, és a fentiek miatt a fellépésük is direkt provokáló jellegű. Természetesen nem elszántak, könnyen megfutamíthatók, ilyenkor a hegyek között az erdőben keresnek menedéket.

### *3. Garadurban (Tervezett játékidő 2 óra)*

*Garadur* romjai, ami a vár elfoglalása után maradt belőle, egy, a pyarronitákhoz hasonló elveket valló szerzetesrend foglalta el. Psz. 3681-ben, a pyarroniakkal az újonnan felépült ó-pyarroni kolostorból is érkezett egy karizmatikus szerzetes, Aldor Lumaon, aki maga köré gyűjtötte a vidék megkeseredett, bűnbánó, vagy éppen hálát érző szegényeit, és Garadurban megalapította szerzetesrendjét. Tanaik nagyon hasonlóak a pyarronitákhoz, gyakorlatilag annak egy távoli változatának tekinthetők.

Az erőd romjaiból szállásokat, puritán épületeket emeltek, segítségre voltak a falusiaknak, és nagy szerepük volt Laorgan városának újra felépítésében is. Sokáig nem is foglalkoztak a vár romjainak eltakarításával, és mivel nem törekszenek a túlzott fényűzésre, az épületeik is elégnék bizonyulnak, csak mostanában láttak hozzá az eltakarításnak.

Garadur kolostora mára zárkózott hely. A szerzetesek miután teljesítették a munkák rájuk eső részét, újra teremnek a földek, felépültek a házak, hidak, visszahúzódtak kolostoruk falai mögé. Látogatókat ritkán fogadnak, a karaktereknek sem örülnek. Természetesen, a kalandozók helyzetén sokat javíthat egy engedély, nemesi ajánlólevél, netán egyházi megbízás! KM, semmiképpen ne lehetetlenítsd el őket teljesen, ha nem jutnak be, aligha nyomozhatnak, inkább a legrosszabb esetben is csak szorongasd meg őket, érezzék, nem látják szívesen őket.

A szerzetesek között alig akad játéktechnikai értelemben vett szerzetes, java részük egyszerű laikus hívőnek, követőnek számít, többük pedig korábban harcos, esetleg lovag volt. A szerzetesek vezetője az alapító tanítványa, Lomar Gurn.

A karakterek a kolostorban – amely gyakorlatilag az eredeti vár – szintén nyomozhatnak. Garadur kolostorában a következő nyomokra akadhatnak:

- Az egyszerűség kedvéért a kolostor levéltárában van egy példány Terdol Antus vizsgálati jegyzőkönyvéből, így az egész előző fejezet olvasmány részt itt is megejthetik.
- Az épületeket eléggé széthordták, ezt különösen akkor vedd be, ha múltat feltáró mágiákkal próbálkoznak, ne legyen egyszerű összerakni az eseményeket, de gyakorlatilag megvizsgálhatnak minden követ. Érdekes lehet, amikor például a kapuboltozat követ elemelve az egykori konyha emlékei tárulnak fel... Ebből is kaphatnak adalékot, amely végül meggyőzi őket, nem a lovag engedte be az ellenséget a várba.



- Több szerzetesről kiderülhet, hogy jelen volt a vár megtámadásakor, vagy beszélt olyannal, aki innen menekült, vagy messziről látta, stb. A lényeg, hogy beszélhessenek több tanúval is, persze ez nem feltétlenül egyszerű, a szerzetesek alpból nem beszédesek, vannak némasági fogadalom alatt állók is; lehet játszani.
- Az eddigi vélemények, különösen a vizsgálat eléggé rányomta bélyegét a közhangulatra, így Elroc lovag személyét negatív megítélés övezi, de ha ezt elemzik, konkrétumokat – esetleg egy pár személyes ellentétet kívül – senki nem tud mondani (a fentieket leszámítva), és alaposabban kibeszélve rájöhetnek, hogy tényleg, lehet, nem is olyan bűnös az a lovag...
- A kolostorban egy helyre gyűjtötték a megtalált fegyvereket, és értékesebb tárgyakat. Ezek között akadhat olyan, amely valamelyik keresett személyé, akár Elroc lovagé is lehetett, ha a kalandozók képesek olyan mágiára, hogy hasznát vehetik ilyen nyomnak, nyugodtan meséld be!
- Az egykori lakótorony az alatta történt robbanás hatására összedőlt, a romjait még ma sem takarították el teljesen, így a járatra még nem derült fény. Magát a járatot, ahol végül is a behatolás történt, több módon is felfedezhetik. Vizsgálhatják maguk is a sok beszámoló, kép, mágia keltette gyanú alapján. Segítség lehet egy bolond szerzetes, akit hagynak össze-vissza mászkálni, mert hihetetlen érzékkel talál elő mindenféle tárgyat a romok alól – ő például ismerheti, hiszen mindenfelé vannak ösvényei a romok között – csak eddig még senki nem kérdezte tőle. A lényeg, hogy a vizsgálódás mélyére valahogy ráakadhatnak a lejáratra.

### ***M3 Eretnék tanok***

**E**zt a mellékszálát akkor meséld be, ha a csapatnak van bármi vallási háttere, vagy vevők az ilyesmire, és érdekesnek gondolod számukra, és nemkülönben ügyesek, és van idejük a mellékszálra – az eredeti kaland emiatt ne boruljon fel, vagy vesszen el.

A mellékszál lényege, hogy a szerzetesek tanai kicsit elferdültek. Az alapító, Aldor Lumaon visszatért már Pyarronba, és a kolostorba olyanok is bekerültek, akik Kráni fogságban voltak, vagy máshonnan hozva, de alig felismerhetően, és főleg nyíltan ki nem mondva, megtelepítették Ranagol tanait a szerzetesek között. Több olyan szokásuk is lehet, mely a kosfejű vallásával és társadalmával függ össze, vagy abból eredeztethető, ahhoz hasonló, ám teszik mindezt Kyel, Krad és Dreina nevében.

Ez a szál úgy lehet érdekes, ha NEM hívod fel nyíltan a csapat figyelmét a dologra, egyszerűen csak megtapasztalják azt, látják, miket csinálnak, párbeszédéből értesülnek róla. Néhány ötlet, de nyugodtan találhatsz ki te is, de azért ne ess túlzásokba! FONTOS, a szerzetesek nincsenek tisztában tanaik torzságával, inkvizítor, vagy hithű pap még nem látta őket/nem tűnt fel. Nem hazudnak és tagadnak, egyszerűen nem is tudják, mennyire megfertőzte eszméiket a Sötét Birodalom.

- Talán a haláladóhoz hasonló az a szokásuk, hogy minden napfordulókora kizárják rendjük leghaszontalanabb, leggyengébb tagját, és elűzik a kolostorból. Hogy kire essen a választás, cserépszavazáson döntenek el, ám élnek a helyettes állítás lehetőségével, így egy erős helyett egy gyengét űzhetnek el. (Célszerű így mesélni, és éppen essen az esemény akkorra, amikor a karakterek is ott vannak a kolostorban). Az egész persze Krad bölcsességével magyarázzatik.



- Több vitás kérdést is párviadallal – vér nélkül, pusztá kézzel vagy bottal – döntenek el, mondják: a gyenge nem méltó a szerzetes-létre. Természetesen Kyel előtt tisztelegnek így.
- A tisztségek, ha egy hely megüresedik, „kráni módra” felkiáltással elfoglalható, ha az önjelöltnek nincs kihívója, övé a pozíció. (Az elűzött helyére például kerülhet így be valaki...)
- Többször szóba hozzák, hogy csak az erős méltó mindenre, és hogy a megfelelő kihívások árán válhat nagyobbá az ember.
- Hasonlóan vallják, hogy az érzelmek nem fontosak, Krad tanítása szerint azok csak hátráltatnak, le kell vetközni őket.
- Akit vétségen érnek, például tiszteletlenség, saját vérével kell, hogy vezekeljen Dreina úrnő előtt (!), ez egy Ép-s áldozatot jelent. Ez is elég torz tan... akár a karakterek egyikére is kerülhet a sor...

Hogy a karakterek mit kezdenek a dologgal, csak rajtuk áll. Ha hithű pyarroni csapat, vagy afelé hajló, megbüntethetik a vezetőket, elmagyarázhatják, mekkorát is tévednek a jó szerzetesek. Egyszerűen fel is jelenthetik a szerzeteseket a városban, ott akad több hithű pap, paplovag, csak ők éppen nem beszélnek sokat a szerzetesekkel – ide is eljutott a két Pyarron közötti csöndes vallási ellentét. Ha gonosz csapat, akár tovább is erősíthetik az eltorzult pyarroni hitet. A főszálnak nem része ez, a mellékszál csak színesítés az arra méltó csapatnak.

## *M4 Az ork fogoly*

**Ez** a mellékszál akár segítség is lehet, ha nagyon nem boldogulnak. Gyakorlatilag akárki kikotyoghatja a karaktereknek, hogy van a városi tömlőcben egy ork fogoly, beszélhetnek valakivel, aki elfogta, és így foghatnak gyanút, de akár egy fiúcska is láthatta a szörnyet a vasrácsokon keresztül... a mellékszál lényege egy ork fogoly.

Az ork elvileg csak egy töltelék, a nevet sem szerzett Gakkor, a gypüvidéki Vörös orkok egyik párja nemzettségéből. Ott volt, amikor egy alagútban a vár alá mentek, és nekik kellett azt a varázskövet odavinni a torony alá, amely végül berobbantotta a járatot. Ezt persze nem biztos, hogy ilyen tisztán tudja, de részeket mondhat, és a karakterek összerakhatják a mozaikokat. A szál érdekessége, hogy Gakkor nem ismer más nyelvet az orkon kívül, így elég nehéz szót érteni vele, és hajlandósága sincsen igazán segíteni, hacsak meg nem győzik...

KM, ha akarod, adhatsz Gakkornak más, konkrétabb szerepet is, ha egyáltalán felhasználod ezt a mellékszálát.

## *4. A járatok (Tervezett játékidő 1 óra)*

**A** köbe vájt járatokra akadva végképp összeállhat a kép a lovag ártatlanságáról. Igazából a járatok felderítése nem is teljesen része a fő szálnak, ám milyen kalandozó az, akit hidegen hagy egy ilyen rejtély? Mellesleg ha igazán biztosra akarnak menni, azért még át kell vizsgálniuk, ki, hogyan, mint készítette ezeket a járatokat – mint tapasztalják majd, a loagnak vajmi kevés köze van hozzájuk. **KM! A járatok önálló – és nem megbízók által szájukba rágott – felderítése a modul egyik sarokpontja a továbbjutás szempontjából!**

Ha nem érdekli a csapatot a járat, akkor lehet segítségeket bevetni, hogy mégis derítsék fel, ugyanis a modul érdekes részétől esnének el, ha nem tennék. Ám, ha segítséggel, enyhe KM-i



kényszerre tették meg, akkor az már nem számít a továbbjutás egyik kritériumának teljesítésének. Ilyen segítség lehet nekik:

- A szerzeteseket is érdekelheti a járat, kíváncsiak, mi lehet az, persze, ők maguk nem szívesen mennének le... esetleg adhatnak kísérőket. Végszükség esetén akár jutalmat is ajánlhatnak – de ez már nagyon amatőr szint.
- A városba visszatérve a Krad-pap, vagy a bányász klán vezetője – ha valahogy a fülükbe jut a hír - is adhat megbízást a járatok felderítésére – ez megint csak lehetőleg kerülendő megbízás szagú küldetés.

A járatokat a sziklahernyónak nevezett, igen ritka, alig ismert földmélyi bestia ásta. A járat másfél, két láb széles, azaz majdnem kényelmesen lehet járni benne, fala pedig darabos, mintha csákánnyal vájták volna. Tele van kisebb-nagyobb kövekkel, amelyek nehezítik a járást, és előfordulnak benne emésztetlen fémtömbök, és ritkán kristályok is. (a járatban bolyongva félóránként 10%, hogy találnak valami drágakövet, persze csiszolatlan formában. Csak egy valaki dobhat egy csapatból!)

A járatot a lakótorony alatt jókora omlás veszi körül, illetve egy robbanás okozta kürtő is található itt, a felszínhez elég közel haladó járatot az orkok robbantották be.

Arra elég kicsi az esély, hogy nyomai alapján felismerjék a lényt. Egy törpe, aki Tarinból származik, esetleg felismerheti, vagy tudhat róla részleteket. Ezen kívül csak kifejezetten a természettel, azon belül is a sziklával, barlangok élővilágával foglalkozó tudományú karakter ismerheti fel, ő eleve tudhat dolgokat a sziklaféregről. Nagyon valószínű, hogy a titok egyelőre rejtve marad a csapat előtt.

A járatok szövevényes, végenincs rendszerét járva egyre mélyebben ereszkedhetnek a szikla gyomrába. A sziklaféreg járatai keresztül-kasul szövik a hegy belsejét, gyakran érintenek természetes barlangokat, akár még víz alá is vezethetnek időlegesen. Minden, a járatban töltött 15 perc 10%-kal növeli annak az esélyét, hogy a sziklaféreg felfigyel a betolakodókra, és megtámadja őket. Megölni elég nehéz, elmenekülni is bonyolult lehet, akár ki is lehet ismerni az állat titkait – például a mozdulatlan ellenfél nem kelt rezgéseket és hangokat... Többfelé oszolva is biztosabb a menekülés.

Így vagy úgy, előbb utóbb megtalálhatják a rúnaköveket, vagy a hegyi goblinok területét, tetszőleges sorrendben.

Ha esetleg visszatérnek a városba, ott a levéltárban található leírást a sziklahernyőről – ne legyen könnyű – esetleg, egy volt bányász beszámolhat nekik róla – persze korántsem tud mindent! – őt se legyen könnyű „előásni” és szóra bírni.

## *A rúnakövek*

**A** rúnakövek körülbelül egy-másfél láb magas, csepp alakúra faragott kövek, melyeken beteges sárga varázsjel izzik fel, valahányszor élőlény közelít hozzájuk. Senkire nincs hatással, csak a sziklaféregre, azt szinte legyőzhetetlenül taszítja. (az undor és félelem mozaikok hatásához hasonló, 10-es erősségű asztrális hatás, hatótávolsága 20 láb sugarú gömb) Ez a barlangi-goblin sámánok legkülönösebb tudománya. A varázsjelek természetesen megtörhetőek, a rúnák megtörésének szokásos szabályaival (azaz akarattal és közvetlenül, és mivel kőbe vésett tartós jelek, csak mágikus eszközzel tehetők tönkre.) A jelek jellegét (mágikus jelentését) CSAK varázsló kasztú karakter ismerheti fel, mert bár nem a magasmágia jelei, a törvényszerűségek megfejthetőek, igaz, jó sok gondolkodási időt igényel. A Rúnaköveket a hegyi goblinok különös,



hegyek mélyén élő törzse, természetes barlangrészekbe állítja fel, így óvva területüket a félelmetes, és számukra legyőzhetetlen ragadozótól.

KM, ekkor még nem derülhet ki, ám ezt használta ki a kráni oculus, amikor átvette az uralmat a goblinok felett, a köveket úgy rendezte, hogy a sziklahernyókat a vár alá tereljék, és így vezette be oda az orkokat.

## 5. A barlangi goblinok (Tervezett játékidő 1 óra)

A barlangi goblinok a feltűnésüknek megfelelően, de alapvetően barátságosan és meghunyászkodóan viszonyulnak hozzájuk. Leborulnak előttük, bevezetik őket falujukba, étellel kínálják őket, a sámánok levetik fejdíszüket, és hamarosan elővezetik a vezért, akinek a helyszínen levágják a fejét, és a karakterek lába elé helyezik.

KM: az oculus elég erőszakos fellépésű volt, a vezéretet nyomban megölte, és nem tűrt semmi ellentmondást. Ellenben kezdettől igyekezett a goblinok értékrendje szerint is tiszteletreméltó személyé válni, hogy „beilleszkedhessen” köztük, és később szolgálatra bírassa őket. Mivel a goblinok a karakterekben őt – oculus - látják visszatérni, hasonlóan viszonyulnak hozzájuk, amíg a karakterek meg nem törik ezt az illúziót. Ha gyengének mutatkoznak, ha nem eszik meg amit eléjük adnak, ha nem vezetik el a goblin lányokat, ha nem beszélnek erősként is tisztelettel a sámánokkal, ha megsértik a tabu helyeket, stb, akkor akár hamar ellenségek is válhatnak.

A goblinok nyelvét aligha érti valaki, esetleges goblin nyelv ismerete is csak Af 1 szintű ismeretet biztosít.

A goblinok elvezethetik a karaktereket az oculus szállásához, és haladéktalanul megkezdik az újak – nyilván többen lesznek – kiürítését számukra.

A goblinok szerepére és az oculus tevékenységére a következő nyomokból jöhetnek rá:

A szent falnál – amit melleleg tabu megközelíteni, csak a sámánok – pontosabban a sámán fejdísz hordók (!) mehetnek csak a közvetlen közelébe, falfestmények találhatóak, amelyen ábrázolják az oculus látogatásának több mozzanatát is, a megérkezéstől és a vérengzéstől egészen a rúnakövek áthelyezéséig.

Ha valahogy le tudják győzni a nyelvi korlátokat, beszélgetésből megtudhatják, hogy régen járt itt valaki, aki hasonló hozzájuk, és a goblinok maguk is beszámolhatnak minderről.

Odavezetik őket az oculus szállására is, (ez azért ne menjen könnyen és automatikusan) a kráni felderítő az egyik központi helyen lévő goblinjázatba költözött be, és jelentősen átalakította. Munkája végeztével vissza sem tért ide, a goblinok pedig nem merték háborgatni a szállást – az oculus végzett mindenkivel. (KM, esetleg bemesélhetsz olyan jelenetet is, amikor valaki meg akarja zavarni a karaktereket, ám az öregebbek és tapasztaltabbak maguk előzik meg a bajt, és gyorsan végeznek az oculus szállására bepofátlankodó fiatal társukkal.)

Az oculus szállásán egy sötét pokróc, egy kráni stílusú csésze, pár teafű és füstölők maradtak csupán, no meg néhány út közben összeszedett dolog, pár herbalizmushoz kellő növényi rész, akár barlangból is. Csupa olyan tárgy, amely nem volt fontos, hogy visszajöjjön értük, és eltüntesse. (KM, az oculus semmi olyat nem hagyott hátra, ami – mágikus szempontból is – szorosan kötődne hozzá.) Ez segítség lehet az oculus tevékenységének igazolására, és ezzel talán végleg tisztázható a lovag neve is.

Hogy a goblinokkal mit kezdenek, megint csak a csapatra van bízva. Dolguk végeztével nyilván visszatérnek a kolostorba vagy a városba.





## *M5 A rivális sámán*

**E**zen mellékszál szerint, egy törekvő ifjúsámán, Korrag a jelenlegi vezető szerepet játszó öregsámán helyére tör. A karakterekben kiváló lehetőséget lát arra, hogy segíthessék, és az ő személye véletlenül se váljon gyanússá, valamint segítséget is, hiszen egyedül nem bírná legyőzni.

Egyezkedik a karakterekkel, szinte bármit felajánlhat nekik, hogy cserébe öljék meg az öregsámánt. Ha ez bekövetkezik, és a megbeszéltek ellenére a karakterek nem távoznak elég gyorsan, ellenük, a szentségtörők ellen vezeteti hős goblinjait.

## *M6 veszélyben a város*

**H**a a csapatnak van még ideje, hajlandósága, opcionálisan bemesélheted nekik ezt a mellékszálát is. Lényege, hogy a goblin legendákban szerepel egy hatalmas ékkő – mely az ábrázolásokból megállapítható, megegyezik azzal a kristállyal, amely a Laorgan főterén álló szobor részét képezi. A barlangi goblinok ezt persze nem tudják, hitük szerint a szörnyek – sziklaféreg – hozza majd el nekik, és az lesz a goblinok boldogságának ideje.

Hogy a sámánokat mi vezeti, amikor időről-időre áthelyezik a rúnaköveket, nem tudni, ám tény, hogy szép lassan a város felé terelik a sziklaférgeket velük. Természetesen ez lassú folyamat, ám ha a karakterek felismerik, rájöhetnek, mekkora veszély fenyegeti a várost, ugyanis egyáltalán nem szülne jó dolgot, ha a sziklaférgek, utána pedig a goblinok rátalálnának a felszíni városra, mely „paradicsomuk kulcsát” rejt.

Hogy ezt a helyzetet hogyan oldják meg, szintén rájuk van bízva. Rávehetik a goblinokat szép szóval, akár erővel, hogy hagyjanak fel a kövek áthelyezésével, esetleg a kristály keresésével, ez nyilvánvalóan elég nehéz. Akár megszerezhetik nekik a kristályt is, bár ehhez is ügyesen kell a városban politizálni, ekkor a goblinok szemében végképp isteni lényekké magasztosulnak.

## *M7 A bányász szelleme*

**E**z a mellékszál akkor vethető be, amikor a karakterek a föld alatt elakadnak, például a goblinoktól való kivezető utat keresve – merthogy azok nem merészkednek velük ki semmi pénzért!

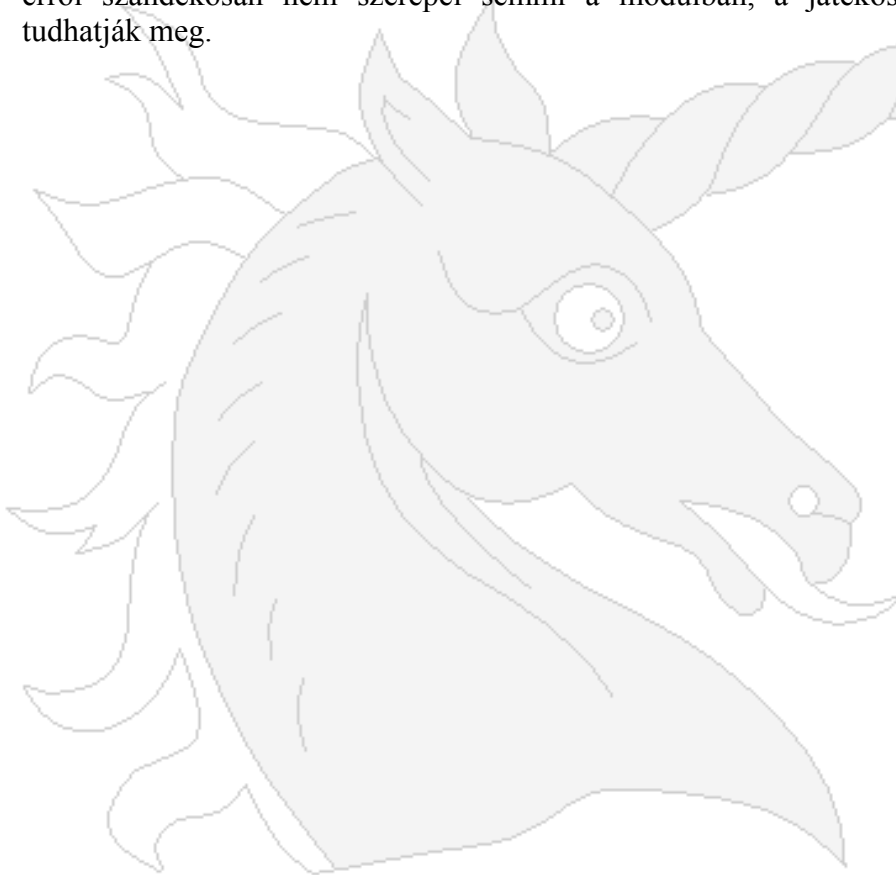
Még a Dúlás előtt eltévedt a bányákban egy kíváncsi és elővigyázatlan bányász, Makrol Diz, akit azóta sem találtak meg, ellenben alakja köré több helyi babona is szövődött, megfélemlítve a bányászokat.

A szellem a barlangban kóborol, amikor meghalt, az együttállások hatására lelke nem távozott e síról, s itt kísért mindaddig, amíg maradványait el nem temetik. A szellem (lélek) kapcsolatba léphet a karakterekkel, és segítséget ajánlhat, amennyiben a testét kijuttatják, és rendesen eltemetik – hogy végre nyugalmat találhasson. (Ez egyébként minden jóérezésű csapatnak magától értetődő segítség, pyarronita papoknak egyenesen kötelesség!)

A test, pontosabban, ami maradt belőle, persze nincs könnyen megközelíthető helyen, elszállítani sem egyszerű, és nehéz feladat lemondani Makrol kincses zsákjáról is, melynek bolygatását a szellem szigorúan megtiltja.

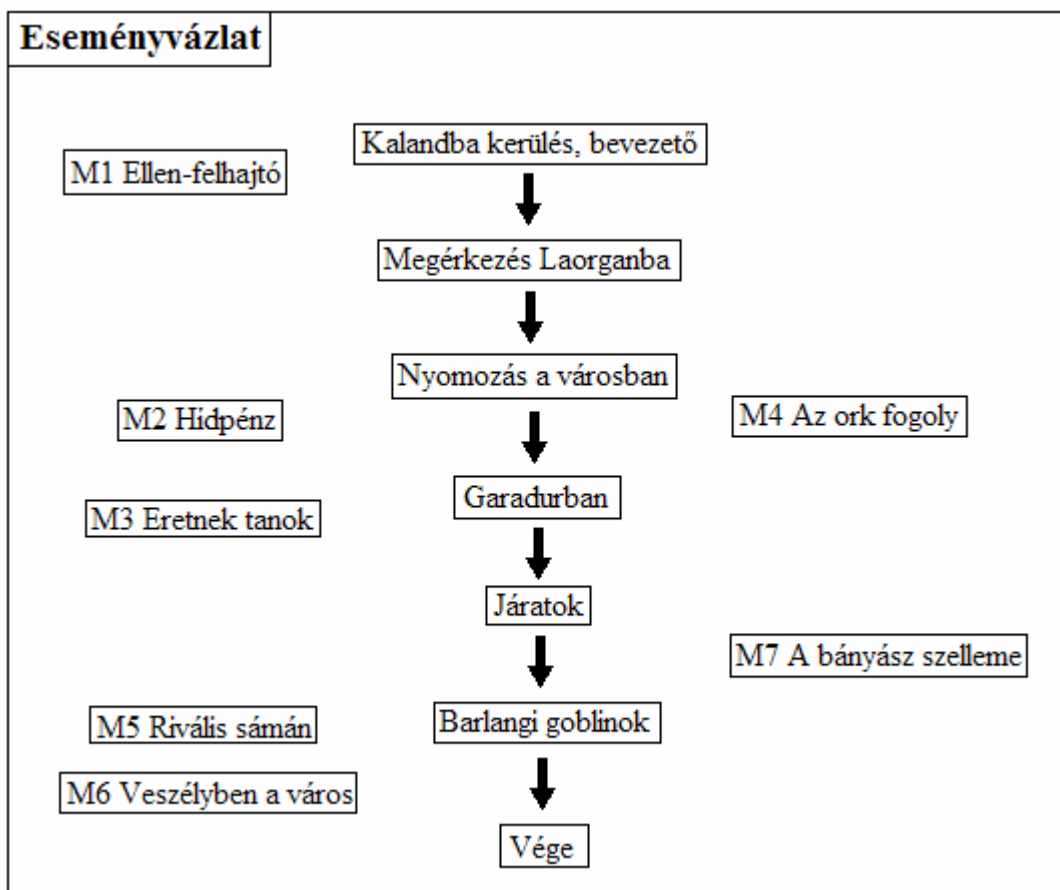
Ha a karakterek üzletet kötnek a szellemmel, az segíthet nekik, pl. utat mutat, segít elkerülni barlangi lényeket, de akár még a goblinok esetében is szolgálhat egy-két információval, sőt, megerősítheti az orkok várba jutásának történetét is. Amennyiben azonban magukra haragítják, megszegik szavukat, mindenféle veszedelmet szabadíthat rájuk, például barlangi állatokat, azok segítségével sziklaomlást idézhet, orvul csapdába vezetheti őket.

**KM: a csapat továbbjutásának másik kritériuma** nehezebben körülírható. A lényeg, kerüljenek kapcsolatba a városban Krad-papjaival, és ők találják jóra valónak, pontosabban „további küldetésre alkalmasnak” őket. (Ezt persze nem fogják így bejelenteni.) Ezt legegyszerűbben a lovag nevének tisztázásával érhetik el – ez az eredeti küldetés is. De hasonlóan méltó cselekedet lehet az eretnek szekta helyes útra térítése – a felszámolása kevésbé... -, vagy a városra leselkedő veszély feltárása, és a helyzet megoldása is kiválóan alkalmas erre. A modul következő része ugyanis a Krad-papok vezette küldetésbe való bevonással kezdődik... de erről szándékosan nem szerepel semmi a modulban, a játékosok még semmiképpen nem tudhatják meg.



## *Eseményvázlat*

KM, a modul eseményvázlatában csak a javasolt fő szál van kijelölve, bár még ebben is jelentős változásokat eszközölhet a karakterek terve. A mellékszálak alkalmazásuk javasolt helyén szerepelnek. Amikor megtervezed a mesélést, neked magadnak kell kialakítanod az események pontos láncolatát, és eldöntened, melyik mellékszálakat alkalmazod végül a játék során – ez akár a játék közben is változhat. Nyugodtan jelöld be őket, kösd át a szálakat, hogy az eseményvázlat valóban segíthessen a mesélésben.





## *Laorgan*

Laorgan egyike Akdaur három, említésre érdemes városának. Ezek a városok az akdauri várak őrizte völgyekben található, fő feladatuk pedig a várak számára szükséges áruk beszerzése és előállítás, azok ellátása. Laorgan Garadur erődjének városa volt.

### *Elhelyezkedés*

Laorgan városa a Déli Városállamok Kráni régiójában, Akdaur területén, az Ördögnyelv Truddon és Verolen nyúlványai között húzódó völgyben fekszik.

### *Történet*

Laorgan városát a minden bizonnyal a raganok alapították, valamikor a Psz. IX. század környékén; amikor Garadur várát építeni kezdték (Az Első Nomádjárás után, körülbelül Psz. 1267-ben) – erős pyarroni segítséggel és ráhatásra – már létezett. A várépítés, és később annak ellátása fellendülést hozott a városnak, lakossága megnőtt, sorra épültek az új templomok, középületek, a városfal és pyarroni mérnökök segítségével a vízvezeték, és főként azt a több tucat hidat és alagutat kell megemlíteni, amelyet ahhoz kellett építenie az államszövetség szakembereinek, hogy a vidék normálisan lakható, szekérrel is bejárható legyen.

Psz. 1523-ban, amikor a lar-dori bullával hivatalosan is megalapították Akdaurt, és a fővárossá Akdaur városa vált, Laorgan is szabad szövetségi városi rangot kapott.

A Dúlás során, Psz. 3674-ben, amikor Alborne első „Lant” havának kilencedik napján Garadur elesett, a városnak is befellegzett. A hevenyészett védelem ugyan kitartott két napig is, bár inkább valószínű, hogy az orkok sem siettek annyira, ám a vár védelme nélkül Laorgan sem állhatott ellen a kráni hadaknak, és a város elesett.

Bár az ellenállókat felkoncolták, a fontosabb épületeket megrongálták vagy teljesen lerombolták, az orkok nem végeztek akkora pusztítást egyik városban sem, mint az erődökben, nyilván azokat is külső parancsra tették használhatatlanná. A lakosság nagy része a hegyekbe, barlangokba menekült, s csak töredékét tudták összefogdosni és rabszolgának, és még ki tudja milyen célból elhurcolni. Sokan menekültek a hegyekben zárkózottan élő óriás kolóniák védelmébe is, akik bár nem voltak hajlandók harcba szállni az emberekért, a területükre tévedőket ideiglenesen befogadták, hálára kötelezve az embereket. Az orkok azonban nem háborgatták az óriások zárt területeit, a parancs erőltetett tempóban rendelte őket tovább, Ó-Pyarron felé, és hasonlóan jártak el az utánuk érkező kráni hadak is.

A vész elmúltával a lakosság fokozatosan visszatért a városba, és Psz. 3678-ban a pyarroniak hivatalosan is visszafoglalták Akdaurt. Megkezdődtek a helyreállítási munkálatok, és szép lassan felépítettek mindent, amit a krániak leromboltak.

### *Közigazgatás*

Laorgan vezetését, szabad szövetségi státusza révén, a papi-nemesi tanács látja el. Ennek tagja a város főpapja, a helyi papság két választott, előkelő tagja, a város katonai parancsnoka, a közeli erőd (Garadur) kapitánya, és a helyi nemesség két képviselője. Ez a héttagú, papi tanács hivatott dönteni a város ügyeiről. Előjáró szerve az Akdauri katonai tanács, melybe a város főpapját és Garadur kapitányát delegálja.



A papi tanács alatt a céhek tanácsa áll. A céhek tanácsa a kilenc céhvezetőből, a polgárság egy képviselőjéből, és a négy meghatározó vallás, Krad, Dreina, Gilron és Ellana egyházának helyi előljáróiból áll. Ez a tizenhat tagú tanács dönt a mindennapi dolgokban, egyébiránt csak javaslatokat terjeszthet fel a várost vezető papi tanácsnak.

## ***Gazdaság***

Akdaur gazdaságának döntő erejét a hegyek kincseire épülő kitermelés és feldolgozás adja. Jelentős mind a bányászat, mind a faanyag kitermelése, bár ez utóbbit alig szállítják, csupán a környék szükségleteit elégítik ki.

A városban és környékén a jelentősebb munkaterületek végzőit céhekbe szervezik, ez erős és fegyelmezett központi irányítást, ugyanakkor érdekképviselőt is jelent. Laorganban tíz jelentős céh található, a favágók, a bányászok, a vadászok, a kovácsok, a fegyverkovácsok, az asztalosok, a szűcsök céhe, a barlangfűrók és a hídépítők céhe, ami mára inkább csak a sok híd és alagút karbantartását és javítását végzi; (a Dúlás fellendítette a dolgukat, ismét volt bőven tennivalójuk a helyreállítás során) és a kereskedők céhe, akik a legújabb szerveződésű, a dúlás után céh formát felvett gazdasági szövetség.

## ***Vallás***

Akdaur szigorúan a pyarroni vallás híve, az apró állam hivatalos védistene Krad. Ennek megfelelően szinte minden városában ők bírnak a legnagyobb befolyással. Elterjedt még a többi pyarroni isten tisztelete, más azonban nem jellemző. A pyarroni elvek alapján elfogadott egyéb vallásokat ugyan eltűrik, ám azok nem tudtak igazán megtelepedni, egy-egy időnként felbukkanó prédikátoron kívül aligha akadna jelentős támogatottságuk. Meg kell azonban említenünk, hogy az itteni papok is sokkal elfogadóbbak, különösen vész idején ismerszik meg, ki is az igaz barát, és olyankor a vallás csak másodlagos.

Laorganban Krad, Dreina, Ellana és Gilron vallása meghatározó, valamennyinek található kisebb-nagyobb szentélye a városban, igazi, nagy templommal csak Krad hívei rendelkeznek. A temetőben – a városon kívül - áll még Darton szentélye, ám külön hívei nemigen akadnak.

## ***Városőrség és közbiztonság***

Laorgan városa nagy létszámú városőrséggel rendelkezett, ez jelenleg újrászervezés alatt áll. A városőrséget hagyományosan Krad lovagjai vezetik, és két részből áll, a belső őrségből, akik a városon belüli rend fenntartásáért felelősek (ezt teljesen felállították már), és egy külső részből, akik háború esetén hadsereggé vonulhatnak a völgy lezárására. Mindkét egység parancsnoki posztja befolyásos tisztségeknek számít, és íratlan szabály, hogy egyházi személyek töltsék be.

A belső őrség létszáma mintegy százötven fő, ebben a tíz ötfős járőr, illetve a városkapunál és a bástyákon szolgálatot teljesítő örök, valamint a kisegítő személyzet szerepel. Főleg helyiek dolgoznak benne. A városban külön laktanyájuk van. Vezetője Terd din Welos. Ötfős egységekben járőröznek, felszerelésük láncling vagy félvért. Fegyverzetük a hosszúkard és a csatabárd/buzogány, közepes pajzzsal. A lovagi taktikát részesítik előnyben, az egyéni harcban jobban képzettek, mint alakzatban. Általában minden egységet kísér egy számszerijász, de az őrségben nekik külön egységeik is vannak.



A külső őrség létszáma jelenleg csak mintegy kettőszáz fő, ám rendszerint három-négyszáz főnek kellene lennie. Ők nem a város lakói, hanem jobbra külső falvakból, és a körénykről toborozzák őket, amolyan zsoldoscsapat jellegűek. Bár a város szélén áll a laktanyájuk, nemigen alkalmazzák őket odabent, sőt, gyakran töltik idejüket a határon kiképzéssel, építkezésekkel.

A közbiztonság Laorganban jónak számít. A város zárt, rendezett, szinte mindenki dolgozik, a Pyarroni Allamszövetség nem kevés pénzt és energiát áldoz arra, hogy ez így legyen. A szervezett alvilág gyakorlatilag nem létezik, a kisebb közösségek pedig kizárják soraikból a bűnözőket. A hegyekben olykor előfordulnak ideig-óráig fennálló útonálló csoportok, de ez csak a Dúlás utáni viszonyokra jellemző, ezek felszámolása folyamatos.

## *Épületek*

Laorgan épületei kőből készülnek, zömmel a helyben bányászott terméskövet használják építési célokra. A tetőzet fából készül, és igen gyakori a tartós pala alkalmazása. Érdekes a nagy számú hidat is megemlíteni az épületek között, ahány, annyi féle, némelyik külön erőd, a megfigyelőtornyaival. Ezek anyaga is kő, csak a kisebb hidak, vagy az ideiglenes hidak épülnek fából.

A város legnagyobb, és legimpozánsabb épülete Krad temploma. A hattornyú, kétkupolás, márvánnyal díszített, új-pyarroni stílusban épült épület a város főterén áll, és a dúlás után teljesen újra kellett építeni, a pyarroniak nemkülönben a ragan származású helyiek makacsságára jellemző, hogy teljesen a régi helyére emelték. A város többi négy kisebb temploma – inkább szentélye - (Dreina, Ellana, Gilron és Darton) mellett található még egy kisebb Krad-szentély is Laorganban, és Kradnak szentelték a városi levéltárat is. Szintén Krad papjai oktatnak abban a kis iskolában, ahol a helyiek tanulhatnak az általános tudományok közül.

Neves épület még a városgyűlések háza is, mely a tanácsterem mellett számos hivatali irodának is helyet ad. Szintén nevezetes a felújított fürdőház, és a város jelentősebb épületei közt kell megemlíteni a két nemesház helyi udvarházát is.

Az épületek között kell megemlíteni a főteren álló, kétembernyi magas bronzból készült ismeretlen paplovag szobrát. A paplovag, a legendák szerint az egyik kráni hadjárati hőse, egy gyermekfejnyi nagyságú hegyikristályt tart a feje felett. A kristályt a Dúláskor sikerült kimenekíteni a városból – egészen pontosan még időben ellopta valaki... – de mára visszakérült a helyére. A kristály mágikusan nem tiszte, de, bár homályos is, értéke így is vagy 50 arany körüli lehet.

## *Fogadók*

A város egyetlen említésre méltó fogadója a Kék Fenyő fogadó. Az egyszintes, faépítésű fogadó állítólag egy kék levelű fenyő köré épült, a fogadó kör alakú, központi csarnokában és a tetőn ma is ott a helye, ám a Dúlás során odaveszett. Vannak, akik szerint már sokkal korábban eltűnt a fa a helyéről...

A fogadó átlagos árakkal, házias hangulattal és finom ételekkel várja a kevés számú átutazó vendéget, az egyházi követek a templomokban, a Kránba készülő kalandozók inkább a vadonban vagy a katonai táborokban szállnak meg. A fogadós a megtermett, ezért gyakran óriásnak hívott Naumm, akinek annyira megtetszett az óriás mendemonda, hogy szándékosan óriások fattyának vallja magát, amit kétlábnyi, majd másfél mászás termetét látva nem is nehéz elhinni.

Érdekes szólni a menedékházakról. A hegyekben több helyen található kisebb, faépítésű menedékház, melyet az erdőjárók használnak, ha éppen épségben van. Természetesen ezeket



rabolják ki, támadják meg leggyakrabban, Akdaurban mégis sok van belőlük, hiszen a hegyekben ragadtak számára mindig jól jön a menedék hol az eső, hol a hó és hideg elől.

## *Rendek*

Laorgan uralkodó rendje Krad Akdauri egyháza, ami egy kiterjedt klán módjára uralja az élet fontosabb területeit. Szervezett alvilágról nem beszélhetünk. Az embereket, és családjaikat még a céhek szerzik kisebb egységekbe, ennek okán az akdauriak zöme jóra való, fegyelmezett ember.

## *Nemesházak*

Laorgan városában jelenleg két nemes ház székel, bár egyikük sem az a megszokott fajta kékvérű család. Akdaurban a nemesek csupán kiváltságokat kapnak, nincs akkora hatalmuk, mivel a papság irányít – bár ez a két réteg gyakran fonódik egybe.

<b>Fsz.</b>	<b>Név</b>	<b>Eredet</b>	<b>Vallás</b>	<b>Politika</b>	<b>Gazdaság</b>
1	din Welos	Pyarroni	Krad	Krad hű	Katonaság
2	dan Ocranl	Pyarroni	Krad, Gilron	Pyarron hű	Bányászat

### **1. din Welos Ház**

**Eredet:** pyarroni

**Vallás:** Krad

**Politika:** Krad hű

**Gazdaság:** Katonaság

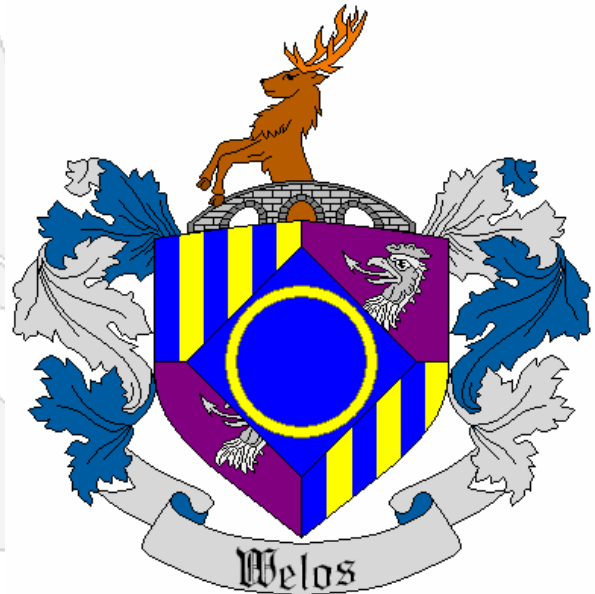
**Családfő:** Damol din Welos (42)

A din Welos Ház pyarroni eredetű akdauri pap-nemesi család. Psz. 1450 környékén kaptak nemesi címet, amikor Akdaur területére települtek.

Nagy szerepük volt a mesterséges állam megalapításának előkészítésében, és a mai napig aktív szerepet vállalnak a Krad-egyház katonai politikájában is. A család kevés birtokkal, de sok egyházi juttatással rendelkezik, adóbeszedési joggal bír Akdaur középső részén.

Hagyományosan ellátja valamelyik erőd parancsnokságát, így bár nemesként nincs akkora beleszólásuk az ország ügyeibe, várkapitányként van. A jog nem örökletes és automatikus, volt már, amikor egyik várban sem volt vezető szerepük, és volt, amikor a négy akdauri várból három (!) is din Welos parancsnokság alatt állt. A Ház Krad vallásának hű követője, ami azt illeti, még a Szent Város ügyeinél is előbbre helyezi az egyház érdekeit. Mivel nemesi címét is az egyháztól kapta, ez érthető.

A din Welos Ház jó kapcsolatot ápol a környék hatalmaival, különösebb ellensége, szövetségese nincs, erre felé a nemesek kevesebbet politizálnak és intrikálnak egymás ellen, mint Ynev más részein.



A családfő a 42 esztendőös Damol din Welos, jó harcos, és erős hitű paplovag hírében áll. Apja, Urham oldalán harcolt a Dúlás alatt, meg is sebesült, és csak apja szigorú parancsára maradt ki a '81-es Kráni bosszúhadjárattól, ahonnan senki nem tért vissza, az apja sem, rá maradt hát a család és a város. Jelenleg Arrnuhdur lassan épülő erődjének új parancsnoka. Felesége Miriol, két fia, Terrd (24) és Logor (18) és két lánya, Rille (17) és Sayena (13) van.

A Ház címere akdauri pajzson, négyelt osztás középmezőjében kék alapon Krad aranyköre, a jobb pajzsfő és baj pajzsláb kékkel és arannyal ötször hasított, az ellentétes mezőkben bíbor alapon ezüst kakasfej.

## 2. dan Ocraln Ház

**Eredet:** pyarroni

**Vallás:** Krad

**Politika:** Pyarron hű

**Gazdaság:** Bányászat

**Családfő:** Soranor dan Ocraln (29)

Ó-pyarroni eredetű kismemesi család. A Psz. 1100 körül hagyták hátra a Szent Várost, és a lehetőségeket hajszolva érkeztek meg a mai Akdaur területére.

Bányászattal foglalkoztak, hamar megszerették itt is a vezető szerepet. Különösen sok munkát végeztek, amikor Pyarron a nagy alagútépítkezéseket elkezdte. Akkoriban

befolyással bírtak az alagútfúró klánban is, mára csupán a bányász céh vezetői. Nem csak előjogokat gyakorolnak, maguk is hagyományos bányászok, a család hagyománya a föld alá parancsol hosszabb-rövidebb időre minden fiút. Bevételeinek nagy része is a bányászati jogokból, és azok bérbe adásából, részesedésből származik, ami a Dúlás alatt, lévén, a munka megállt, megcsappant. Igen sokat költöttek a hidak minél hamarabbi helyreállítására, hogy a bányák ismét könnyen elérhetőek legyenek, a termelés alig másfél éve állt vissza a régi kerékvágásba. A Ház Pyarron hű politikát folytat, Krad tanai mellett Gilron tanításait követik.

A Ház jó viszont tart fenn a környék Házaival.

A család feje a 29 esztendőös Soranor dan Ocraln. A magas, erőteljes vörös üstökű férfi Lar-Dorban tanult bányamérnök, gyakorlott csákányforgató hírében áll, a nemességet és az etikettet is lazán értelmezi. Apja, anyja, első felesége meghalt a Dúláskor, maga is csak erős hitének köszönhetette, hogy nem rokkant bele a veszteségbe. Ám az ifjú nemes a nép élére állt, összeköttetést szervezett a túlélők csoportjával, és tárgyalt az óriások vezetőivel is. A háborúba nem tudta őket bevonni, ám azok befogadták az embereket, sokakat megmente így. A bujkálás során szerezte második feleségét, a helyi Anhiát, akitől két fia, Luner (7) és Tiglat (5) született.

A dan Ocraln Ház vezeteli jelenleg a bányászok céhét, bár a céhmester egy középkorú Gilron-pap; akadnak nézeteltéréseik, de azért megértik egymást. A Gilron-pap a céh gyakorlati oldalát felügyeli, míg Soranor a tulajdonosa több bányának is.

A Ház címere akdauri pajzson, zöld alapon ezüst farkasfej és arany sarló.





## *Akdaur történelme címszavakban (részlet)*

**Psz. 1100** – A dan Ocraln Ház Ó-Pyarronból Akdaur területére települ.

**Psz. 1258** - Arnuhdur várának építésének kezdete.

**Psz. 1267** - Garadur várának építésének kezdete.

**Psz. 1386** - Mooladur várának építésének kezdete.

**Psz. 1450** – A din Welos Ház nemesi címet kap és Akdaur területére települ.

**Psz. 1453** – Linadur várának építésének kezdete.

**Psz. 1523** - A lar-dori bulla kihirdetésével hivatalosan is megalapították Akdaur államot, a négy vár szövetségét, védistenének Kradot jelölve meg.

**Psz. 2438** – Akdauri Krad-lovagok benyomulnak Kránba és megszerzik a Birodalmi Emlékezet egy példányát.

**Psz. 3595** – Krad lovagok kiszabadítják Kránból Igrain Revalt.

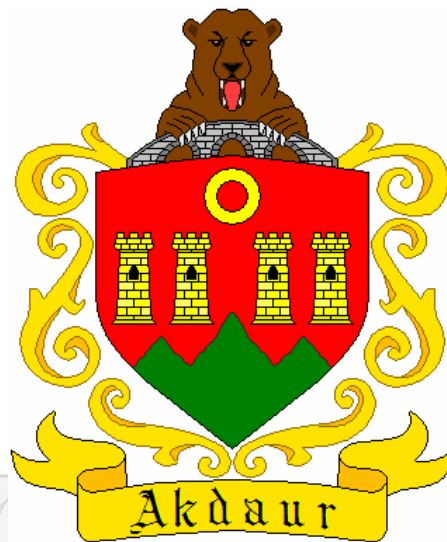
**Psz. 3674, Alborne első, „Lant” hava** – Garadur eleste, az akdauri várakat ostromzár alá vonják.

**Psz. 3674, Alborne második, „Álmok” hava** – Arnuhdur eleste.

**Psz. 3674, Alborne harmadik, „Ébredés” hava** – Mooladur és Linadur eleste.

**Psz. 3678** – Akdaurt visszafoglalják a pyarroni csapatok.

**Psz. 3681** – A garaduri szerzetesrend alapítása.



### *Garadur kolostora*

A Garadur erődjét valamikor Psz. 1267-ben kezdték építeni, és majd tizenöt év kellett, mire elérte a kész állapotot. Hogy ez pontosan milyen is volt, kár lenne részletezni, mivel Psz. 3674-ben, a Dúlás első eseményeiként krániak vezette orkok elfoglalták, és fontosabb pontjait tervszerűen elpusztították.

A várat a Dúlás után sem igazán foglalták vissza, Psz. 3681-ben, amikor a térségbe hivatalosan is visszatértek a pyarroni csapatok, egy karizmatikus szerzetes, Aldor Lumaon telepedett meg a romok között, és számos helyit maga mögé állítva létrehozott egy, a pyarronitákhöz nagyon hasonló szerzetesrendet. A szerzetesek évekig csak a várossal, a környező földekkel és emberekkel törődtek, a kolostorra alig fordítottak időt. A romokból azért lassan kibontakozott pár új, végletesen egyszerűre készített épület, amelyre feltétlenül szükségük volt. Lakókaszárnyák, étkező, konyha, melléképületek, utólag levéltár, raktárak épültek. A vár nagy része azonban még ma is romos, a szerzetesek egyáltalán nem törik magukat, hogy eltakarítsák, mondják, nem árt, ha mindenkinek eszébe idézik a Dúlás tanulságát, a hívság és elbizakodottság jutalmát.

Az épületeket a vár köveiből rakják, de egyáltalán nem ügyelnek a korábbi összhangra, mintázatra, ez látszik is az új tákolmányokon, amik azért megfelelőek és biztonságosak, csupán



egyszerűek. Sehol egy díszítés, szobor, vagy párkányok. A kőházakat egyszerű fatetővel látják el.

Érdekes megemlíteni az egykori Garadur mágikus védelmét. Az ugyanis máig töretlen. A romok alatti részen található, a várudvar kövezete alatt található egy hatalmas sziklába karcolva azok a jelek, amik még ma is oltalmazzák Garadurt. Játéktechnikailag 25E erősséggel védik a démoni és élőholt jelenléttől, a szimpatikus és a térmágiától. A tüztől és egyéb dolgoktól való védelem annak idején az épületekhez külön készült, ám az megsemmisült. A fő védelem máig megléte azonban szintén nyom lehet a karaktereknek, már amennyiben egyáltalán felfigyelnek ilyesmire.

Az egykori várhoz, ma a kolostor romos kapujához – a kaput nem újítták fel, minek is? – egy kanyargós, akár szekér számára is kényelmesen járható út vezet fel a völgyből, két kisebb híddal és egy rövid barlanggal.

## *A barlangok*

**Az** Ördögnyelv itteni nyúlványai – méreteiket tekintve ezen nincs mit csodálkozni – jókora barlangrendszereket rejtenek. Ezek élővilága is változatos – lásd a bestiáknál. A vízmosások, földmozgások, és ki tudja, milyen természeti hatások által keletkezett kisebb-nagyobb járatok hálózatát itt még valami egészítette ki: a sziklahernyók százados tevékenysége. A sziklahernyó nem bolond, istenektől kapott érzékei megóvják attól, hogy túlászva a szikla teherbírását, magára omlassa a hegyet. Járataik mindig bizonyos távolságra vannak egymástól, ha már van arra járat, amerre tartanak, akkor azt használják, csupán támadás céljából sietnek annyira, hogy átássanak bármin. Emellett ha csak tehetik, felhasználják a természetes járatokat is, gyakran váltogatják hát egymást a szűk féregjáratok és a barlangok. A mérföld hosszan kígyózó, lassan elhagyott járatokat azután más fajok is felhasználják, színes barlangi élővilágot hozva létre, mely különösen az ezzel foglalkozók, vagy föld mélyén élők számára lehet érdekes.

## *A barlangi goblinok*

**A** barlangi goblinok csoportja egy, mára feledésre ítélt, föld alá kényszerült goblin törzs. A hosszú évszázadok jelentős változást hoztak létre bennük, nem csak alkalmazkodtak a barlangi léthez, de amúgy sem magas értelmük is módosult, a felszíni dolgoktól elszokott.

Kinézetükben csak alapos ismerőjük azonosíthatja a goblint, fülük, szemük nagyobb lett, szőrzetük jelentős része eltűnt, vagy csupán alig észlelhetően kicsi lett. Bőrük megfakult, világosszürke színe alatt szinte lüktetnek a kék erek. Soványak, és felszíni szemmel nézve még az egészségesek is betegesnek hatnak. Hallásuk igen jó, az emberének háromszorosa, és látásuk is kiváló a sötétben, 30 lábnyi távolságig működik infralátásuk.

Ruházatukat – ha bajlódnak vele egyáltalán – a barlangokban levadászható teremtmények bőréből, eszközeiket kőből és csontból készítik. A barlangokból tartják el magukat, halásznak a barlangi tavakban, folyókban, csapdákat állítanak, vadásznak, mindenféle barlangi növényt, gombát, mohát, rovarokat, csigákat fogyasztanak.

Lakóhelyüket egy nagy sziklaplatón, egy barlangi folyó csarnokához közel alakították ki, a kőbe vájtak kicsi, kényelmetlen kuckókat. Hogy mi szerint csoportosulnak, rejtély, akad, aki magányosan lakik, akad, akik tízesével. Berendezéseik nincsenek, eszközökből is csak a legszükségesebbeket használják. Minél öregebb valamelyikük – a becsült élettartamuk maximum 25-30 év lehet – annál több joga van.

Törzsüket saját nyelvén Denevértiprók néven illetik. A törzsben szinte mindenki harcos, ők kövekkel, csontokkal vagy simán karmokkal küzdenek, igazi erejük tömegükben, és az állatokhoz képest azért nagyobb intelligenciájukban van. Meg kell említeni a kődobálóikat, akik tévedhetetlen pontosságba hajigálják köveiket a sötétben, akár 30-40 lábnyira is, és nagy tömegben ezek csúnya meglepetéseket okozhatnak.

A törzs legderekabbjaiból vezért választanak, akik azonban gyakran cserélődnek. Az igazi hatalom a sámánok kezében van, ők a barlangi goblin nép varázshasználói. Mágiájuk kezdetleges tapasztalati mágia, az egyszerű boszorkánymesteri villámmágián kívül csak a méregmágiát (maximum 6 E-ig) és néhány speciális varázslatot ismernek. Leghasznosabb ezek közül a rúnakövek készítésének hagyománya, ezek a kövek tartják távol a számukra legyőzhetetlen sziklahernyókat lakhelyeiktől. Szintén érdekes a bajnokaikat megerősítő varázslatuk, mely hatása a pszi képességnöveléshez hasonló, és hatására a bajnok egy bivaly erejével bír majd, akár félgoblinnyi sziklákat is hajigálhat. A sámánok mindenféle csontokból és trófeákból álló fejdíszeket hordanak – némelyik lépni alig tud már a magára aggatott szeméttől – és sok tanítványt foglalkoztatnak, akik elég gyorsan hullnak, ötvenből jó, ha egy sámán lesz – hiába, sem a mágiájuk, sem az életük nem túl biztonságos.

Alapvetően nem ismerik, és idegenkednek a fenti világtól, semmi pénzért nem mennek a napra, de elég mélyen élnek ahhoz, hogy ne is találkozzanak senkivel odafentről. Kultúrájuk fejletlen, krónikáikat barlangi rajzokban rögzítik, énekeik bántóak az emberi fülnek. Kiválóan látnak a sötétben, és bár nem szeretik a fényt, az nem zavarja különösebben őket. Tüzet szinte sosem gyújtanak. Nyelvük sajátos, a goblin nyelv ismerete esetén is alig érthető, kevés szót ismer, és nem túl bonyolult.

Az idegen lényekkel, ha értelmes, nem tekintik zsákmánynak, és akár barátságosak is lehetnek, amíg az nem vét túl nagyot sajátos, nehezen kiismerhető szabályaik ellen. Ha el akarják veszejteni a kalandozókat, és nem hirtelen harc alakul ki, akkor elvezetik őket a csapdajáratokba. Ezek a járatok színültig vannak csapdákkal, amolyan próbákra szolgálnak.

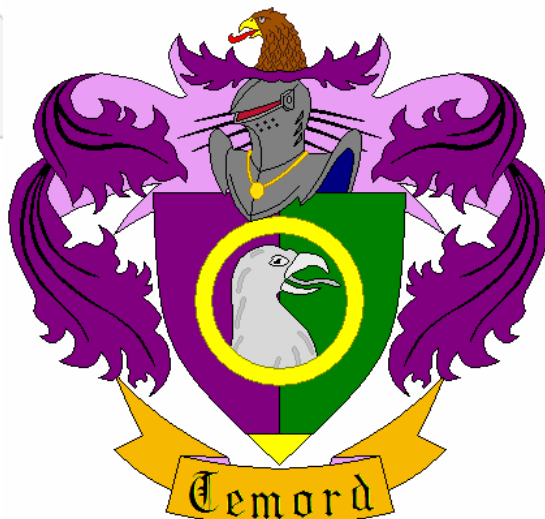
## ***NJK-k és mellékszereplők***

### ***Nem szereplő NJK-k***

#### **A din Temord HáZRól**

Pyarroni, godoni eredetű nemesház. Birtokaik elsősorban a Larmaron-hegységben vannak, központjuk Sorokosa városa. Befolyásuk nem túl jelentős, bár időről-időre akad a családnak egyházi tagja, befolyásuk erejük tisztán gazdasági jellegű. Tevékenységüket a bányáik felügyelete jellemzi, ekként kapcsolatban vannak több kereskedőházzal is. Főként vidéki életet folytatnak, a pyarroni nagypolitikába egyáltalán nem szólnak bele.

A Háznak is nagy csapás volt a Dúlás, a családfő, felesége és két idősebb fiuk is elesett a Pyarronért folytatott harcokban. A család gondjai a fiatal Darlára maradtak, aki kötelességtudóan neveli kisöccsét, aki majd átveszi a család ügyeit. Segítségére van jó pár szolgájuk és hívük, intézőjük



is, ezért a Dúlás után nemcsak sikerült visszaköltözni birtokaikra és megkezdeni a helyreállítást, hanem az új-pyarroni építkezéseknek, és az eddig nem túl jelentős hasznot hozó peridan bányáknak köszönhetően jelentős haszonra is szert tettek.

A din Temord Ház eddig kidolgozott családfája (Psz. 3685):

Psz. 3629/3648-3675 **Karrob din Temord** (46)

felesége (Psz. 3646) Psz. 3629- 3675 **Alegria dul Obaren** (46)

első fia **Elroc din Temord** Psz. 3646-3674 (28)

második fia **Ralnad din Temord** Psz. 3651-3675 (24)

lánya Darla din Temord

harmadik fia **Gars din Temord** Psz. 3669-

Psz. 3658/3675- **Darla din Temord** (27-)

## A de Valda Házzól

Predoci, a negyedik zászló körébe tartozó nemesház. Központjuk Treinnonban van, birtokaik jelentős része a Larmaron-hegységben. A hagyományos szőlőtermelésen kívül bányászattal foglalkozó család, korábban rezet bányásztak, ám az új-pyarroni peridan igény nekik is kedvez. Megkörnyékezték már a din Temordok fiatal családfőjét, ám a lány, tanácsadóira hallgatva eddig nem akarta eladni bányáit.

A Ház Dreina híve, a politikában természetesen a predoci viszonyok között próbál feljebb kerülni, ám igazából inkább a gazdasági erejét fejlesztve kíván nagyobb hatalomhoz jutni.

A Ház feje az 56 esztendő Meran de Valda, aki szerencsésen túlélte a Dúlást, mivel üzleti úton a Kereskedő Hercegségekben, Shustarban tartózkodott.

A de Valda Ház eddig kidolgozott családfája (Psz. 3685):

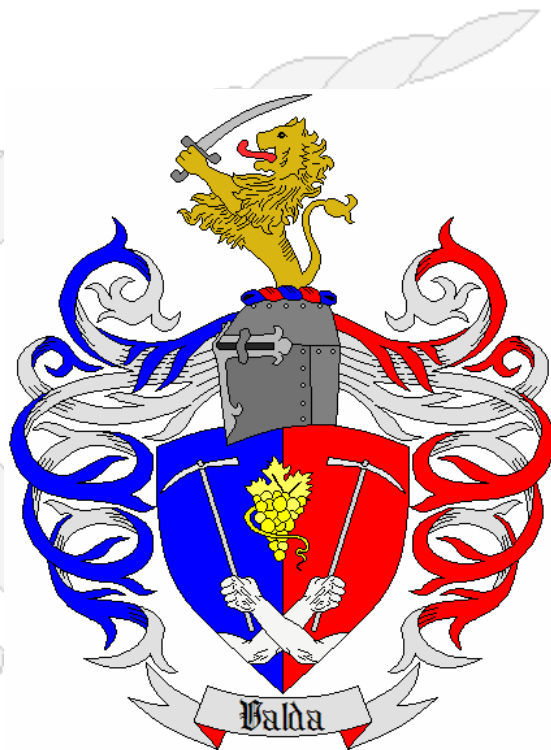
Psz. 3629/3648- **Meran de Valda** (56-)

felesége (Psz. 3651) Psz. 3633- **Nidda de Valda** (52-)

első fia **Sevur de Valda** Psz. 3653-3673 (20)

lánya **Goune de Valda** Psz. 3659- (26-)

második fia **Yerlak de Valda** Psz. 3662- (23-)



## Terdol Antus

Krad pap, akit Psz. 3679-ben Garadur bukásának vizsgálatával bíztak meg. A Fialtal Krad-pap nem lelkesedett az ötletért, de azért – ha gyorsan is – végére járt a dolognak. Számos tanút meghallgatott, míg elkészítette jegyzőkönyvét.

Terdol Antus lelkiismeretes, becsületes, szerény ember. A modulban nem szerepel, a vizsgálatot követően Viadomo felé távozott, majd jelentése után más feladatokat kapott.



## Zacc din Kallas

Akdauri lovag, a Dúlás idején Linadur erődjének kapitánya. Az erőd eleste során, Psz. 3674-ben meghalt. Neve egy gyors jelentés okán szerepel a modulban, Garadur elestét jelentette előljáróinak. Nem volt jó véleménye Elroc lovagról, ám ez még személyes ellentétekhez is alig, inkább társai, az öregebb várkapitányok uszításának volt köszönhető, és Elroc sajátos jellemének.

## Urham din Welos lovag

Akdauri Krad-lovag, a Dúlás idején Mooladur parancsnoka. Támogatta a felderítő támadás tervét, melyet végül – nem csak Elroc ellenzése okán, de keresztülvinni, engedélyeztetni sem volt idő – nem valósítottak meg. Utána jött a Dúlás maga. Urham lovag túlélte várának elestét, majd a helyi harcokban vett részt, még beszélt a vizsgálódó Terdollal. Psz. 3681-ben csatlakozott egy Krán elleni bosszúhadjáráthoz, nem tért vissza. Nem volt jó véleménye Elroc lovagról, ebben, ha nem is nyíltan, az is közrejátszott, hogy a lovag többször legyőzte őt a tornákon, megfosztva eddigi bajnoki címétől.

## Virtes Coraf

Akdauri és a környező területeken dolgozó, vándorkereskedő. Mindenfélével foglalkozott, ám rájött, hogy a varázstárgy éri meg a legjobban. Gyakran hitelezett is, és – talán féldzsad származása lévén – az üzletben nem ismert sem megalkuvást, sem korlátokat. Mindenkinek eladott, akinek lehetett, a veszte is ez lett. Járt Garadurban, ám Elroc lovag semmit nem vett tőle a vár védelméhez. Amikor a krániak és az orkok előzőnlötték a területet, velük is üzletelt, valószínűleg így tudott életben maradni – egy darabig. Az őt meggyűlölő emberek ugyanis egyik hegyi útja során megtámadták és meglincselték. Segéde, fogadott fia volt Zaluf.

## *Szereplő NJK-k*

### *Loat din Terguhsul NJK*

Ember, férfi, **Krad paplovag** (Élet) (Laorgan főpapja) (6. Tsz.)

**Előtörténet:** Loat din Terguhsul Psz. 3624-ben született (61) Viadomoban, egy kézműves család harmadik gyermekeként. Már fiatalon magával ragadta a dicső paplovagok példája, ám a tudományok sokkal inkább lekötötték, mint a nyers katonai erő. Így lehet, hogy Krad paplovagjává vált, 3645-ben avatták paplovaggá. Már a kezdetekben is az Ördögnyelv, és a Kráni gyepevidék különleges helyeinek felderítésében vett részt, a Dúláskor pedig Ó-Pyarron védelmére rendelték. Harcolt Ulmar din Archeos lovag parancsnoksága alatt is, és a példáját követve menekítő karavánt vezetett keletre. Később a keleti területek megtisztításában vett részt, majd Akdaurba nevezik ki, az ottani csapatokat vezeti. Psz. 3680-ban kinevezik Laorgan főpapjává. Különleges érdeklődést mutat a hegységek élővilága, azok kihasználhatósága irányában, a barlangi létformák nagy kutatója.

**Kinézet:** 1,9 láb magas, sportos testalkatú. Arca szögletes, szőke haját rövidre nyírja, szeme barna. Jó erőben van, kora mg nem látszik meg fürgeségén. Nyakában mindig fekete





kendőt visel, ezzel takarva a Dúlás során szerzett sérülését, mely mérgezett fegyvertől származik, és csúnya, vadhúsos heget vágott a nyaka bal oldalára. Mágiával nem akarta meggyógyítani, mert olyan körülmények között szerezte, amikor istenétől éppen leckét kapott, nem feltétlenül kell mágiát pocskolnia ott, ahol elég az emberi erőfeszítés is. Világos ruhákban jár, kedveli az egyszerű, ám jó minőségű anyagokat. Általában csak mellvértjét viseli, csak harchoz öltözik be teljesen, de ábrázata, fegyelmezettsége és állandóan magánál tartott hosszúkardja így is katonás benyomást kelt. Ápoltságára ügyel, rendszeresen borotválkozik.

**Jellem:** (Élet) Jóságú, alkalmazkodóképes, sokat törődik mások bajával. Kíváncsi is, és emiatt tudása és érdeklődése is szerteágazó, nehezen marad sokáig egy dolog mellett. A harcot kedveli, ám csak akkor enged neki teret, ha szükség van rá, a gonosz legyőzésének lepraktikusabb módját látja benne. Hangja mély, megfontoltan, lassan és választékosan beszél.

Erő	14	<b>Ép</b>	13	<b>Fp</b>	64	<b>Harcérték</b>						
Állóképesség	14					<b>Fegyver</b>	<b>T/k</b>	<b>Ké</b>	<b>Té/Cé</b>	<b>Vé/m</b>	<b>Sp</b>	
Gyorsaság	13	(12) <b>Mp:</b>	44	<b>Psz</b>	35	Alap	-	18	55 (53)	101 (99)	-	
Ügyesség	15	(14)				Kéz	2	10	4	1	K2	
Egészség	15					Tőr	1	10	8	2	K6	
Szépség	14			<b>Pajzsok</b>	<b>Asztrál</b>	<b>Mentál</b>	Hosszúkard	1	6	14	16	K10
Intelligencia	16			Tud.al.	4	7	Kö.pajzs	1	0	55 (53)	+35	K6
Akaraterő	17			Statikus	35	35	Félvért		Sfē:6	Mgt:(0)+1		
Asztrál	14			Dinamikus	3	2						
Érzékelés	13			Mágikus	-	-						
				<b>Teljes</b>	42	44						
2 Fegyverhasználat (hkard,tőr)	Af	Úszás	Af									
Ökölharc	Af	Herbalizmus	Af									
Nehézvértviselet	Mf	Értékbecslés	Af									
Pajzsasználat	Af	Helyismeret (Akdaur)	80%									
Hadvezetés	Af	Kultúra (pyarroni)	Af									
Psz	Mf	Barlangjárás	Af									
Írás/olvasás	Af	Állatismeret (barlangi lények)	Mf									
Vallásismeret (pyarroni)	Af	Emberismeret	Af									
Történelemismeret	Af	Hangutánzás	Af									
Legendaismeret	Mf	Csomózás	Af									
Heraldika	Af	Nyomolvasás/eltüntetés	Af									
Etikett	Mf	Mászás	15%									
Lovaglás	Af	Esés	15%									
Sebgyógyítás	Af	Ismeretlen forrás -kapcsolat feld.*	35%									

\*különleges képesség, PPL193.old

## Oragan Twoll (32)

Eronei születésű felhajtó, a Kereskedő Hercegségekben tevékenykedik. Apja kereskedő, így már fiatalon számos ismerőst szerzett a Hercegségekben. A család negyedik gyermeke, így elsősorban nem neki jutott az örökség, de amúgy is jobban boldogult az emberekkel.

1,7 láb magas, kerek fejű, rövid, fekete hajú, kissé pocakos férfi. A helyi viszonyoknak megfelelően, de mindig kényelmesen és igényesen öltözködik. Fegyvere nincs, bár egy tügyűrűt hord.

Igyeekszik háttérben maradni, magát mind szükséges és nélkülözhetetlen összekötőt feltüntetni. Hihetetlen a memóriája, a legapróbb dolgokra is emlékszik, és fel is emlegeti őket, ha teheti. Tisztelettudóan, kimérten beszél, kedveli a hivataloskodó stílust, és ezt el is várja.

### **Larisse Agwonn (42)**

Erioni felhajtó, nő. Adósrabszolgaként, erioni gladiátorként kezdte önálló életét, martaléknak szánták, ám szerencsés véletlenek folytán – északi kalandozók közbenjárására – felszabadult. Hamar rájött, a kalandozás nem neki való, ám megnyerő modora, közvetlen kedvessége kedvelt beszélgetőpartnerré tette a gyengécske és harchoz nem igazán értő hölgyet. A kalandozók a származását sem rótták fel neki, és mind többet forgott a megfelelő fogadóknak, annál több ismerőse lett, a kezdeti sikeres közvetítéseket pedig egyre komolyabbak követték.

1,6 láb magas, vékony, hosszú, fekete hajú, barnás bőrű nő. Átlagos szépségét szakértő sminkkel emeli, csinosan öltözködik, kedveli a finom, különleges ruhákat. Szeret mindig egyedi lenni. Önmagára odafigyel, igényes, gyakran fürdik.

Kedves és közvetlen, mindenkivel személyeskedő, barátságos. Azért persze nem naiv, és megtanulta felismeri a csalókat is. Jobbára az életet tisztelő oldalnak, becsületes, vagy legalább annak látszó megbízásokra közvetít, Erionban.

### **Arbon de Tarrig (34)**

Ó-pyarroni születésű nemes, családja a Dúlásban odaveszett. Nem harcos alkat lévén bosszúvágát mások Kránra és a nomádokra uszításával éli ki. Kezdetben toborzó volt, a bujkálók közül toborzott katonákat, később felhajtóvá vált.

1,8 láb magas, vékony alkatú, hosszúkás fejű. Haja szőke, rövid, szeme fakókék. Orra nagy, jellegzetessége egy, a homlokán éktelenkedő szemölcs. A bő, kényelmes, kicsit dzsados stílusú ruhákat kedveli, több ékszer is hord.

Alattomos, és bosszúálló, a maga pyarroni módján. Tevékenységét szereti szent célként beállítani, tulajdonképpen ő a jótevő, amiért sikeresen közvetít. Hadarva, gyorsan beszél, belebelekaphod a témákba, és mindent túlbeszél, szinte úgy kell lelőni. Vicces, több hasonlatot, gyenge poént épít be beszédébe – az bejött, amikor a falusiak annak idején nevettek.

### **Terrd din Welos (24)**

Laorgan városának ifjú örparancsnoka, a belső őrség vezetője, a helyi din Welos család legidősebb fia, Krad lovagja. (3. Tsz) Még a Dúlás során tanítványául fogadta egy Krad-paplovag, akivel később Loat din Terguhsul (mai főpap) akdauri alakulatának tagja lett. A főpap ott figyelte fel az ambiciózus, fegyelmezett és jó szervezőképességű fiúra, aki közben Krad-lovagjává érett. Különös érdeklődést mutat a hadi stratégia és taktika iránt, az ellenség vonatkozásában is.

1,8 láb magas, erős alkatú, komoly arcú fiatalember. Szőke haja vállig ér, szeme sötétbarna, bőre fakó, kicsit szeplős. Katonai ruhákat hord, kedveli a praktikus, erős darabokat, a kényelmet nem sokra nézi. Ékszer nem, ám rangjelzéseket mindig hord. Sodronyínget visel, fegyvere egy tör és hosszúkard, valamint egy közepes pajzs.



Viselkedése rendezett, igen fegyelmezett, mindent szeret mindig ugyanúgy csinálni. Jó szervezőkészsége van, remekül felismeri, kitől mit várhat, így megfelelő feladatokat oszt ki. Akivel nem boldogul, azt „elfelejti”, próbál megszabadulni tőle, a nevelés nem nagyon megy neki. Nyugodta, tómondatokban, utasítás szerűen beszél, gyakran megismétli, amit mondanak neki.

<b>Értékek (3. Tsz)</b>							
<b>Ép:</b>	13	<b>Fegyver</b>	<b>T/k</b>	<b>Ké</b>	<b>Té/Cé</b>	<b>Vé/m</b>	<b>Sp</b>
<b>Fp:</b>	36	Alap	-	15	40	88	-
<b>Pszi:</b>	17	Kéz	2	25	44	89	K2
<b>Me:</b>	21/23	Tőr	1	25	48	90	K6
<b>Mp:</b>	23	Hosszúkard	1	21	54	104	K10
<b>Sodronying</b>	S:2, M:1+1	Kö.pajzs	1	15	40	+35	K6

(Fontosabb) Képzetség	Fok / %	Képzetség	Fok / %
Nehézvértviselet	Af	Emberismeret	Af
Pszi	Mf	Hadrend	Af
Történelemismeret	Af	Hadvezetés	Af
Legendaismeret	Af	Jog/törvénykezés	Af
Nyelvtudás (nomád)	Af 2	Nyelvtudás (kráni)	Af 1

### Melák Naumm (35)

A Kék Fenyő fogadó tulajdonosa, és fogadósa. A Dúlás előtt is a fogadóban dolgozott, ám a város feldúlásakor a fogadóst és családját megölték. Naumm a hegyekben élt túl, és amikor az emberek visszatértek, átvette a fogadó vezetését, felújította, újra megnyitotta azt.

Naumm 2,1 láb magas, medvetermetű, majd két mázsás férfi. Haja bozontos, fekete, szőrzete dús, szeme haragos szürke. Az óriások fattyának vallja magát, ám ezt csak ráragasztották a városiak. Egyszerű ruhákat hord, gyakran bőrből, vagy erős vászomból készültet. Ékszere nincs, és bár igénytelennek nem nevezhető, messze áll az úri ápoltságtól is.

Naumm kissé nehéz felfogású, átlagos intelligenciájú ember. Kedves, türelmes, ám ha felingerlik, ijesztő lehet. Kissé elnyújtva beszél, nem mindent ért meg egyből.



### Mellorin Ardans (31)

A Dúlás idején Arnuhdur várának írnoka. Jelen volt akkor is, amikor a várkapitányok a kráni felderítő támadás tervéről beszélgettek. Arnuhdur elestekor megsebesült, de el tudott menekülni, később, a sérülés okán elveszítette fél lábát. Jelenleg a laorgani ispotályban dolgozik.

1,7 láb magas, vékony férfi. Haja, szakálla fekete, nem túl ápolat. Állandóan savanyú izzadságszag lengi körül, bár csak enyhe. Ruházata kopott, elhasznált, nem nagyon törődik vele.

Kedves, bár kisé megkeseredett, reményvesztett ember. Igyekszik önálló lenni, bebizonyítani, hogy fél lábbal is ér annyit, mint mások, és segíteni szeretne a sebesülteken is – őt is egy hozzáértő orvosló mentette meg a dúláskor. Segítőképz, bár zárkózott, fel kell oldódnia a





beszédhez. A háborúról nem szívesen beszél, úgy kell kihúzni mindent belőle. Motyogva beszél, gyakran halkán, rá kell kérdezni nála dolgokra.

### **Railsa (42)**

Garadur várának egykori szakácsnője, jelenleg a Kék Fenyő fogadóban dolgozik, annak szakácsnője. A támadás előtt két nappal megbetegedett, és engedéllyel távozott a városba, ahonnan el tudott menekülni a hegyekbe, így túlélte a krániakat. A városba visszatérve a fogadóban talált munkát.

1,7 láb magas, vékony alkatú nő. Arca vidám, kerek, gyakran mosolyog. Haja Barna, kontyba fogja, vagy kendő alá rejt. Szeme fekete. Egyszerű, zárt ruhákat visel, azokat, ahogy magát is, rendben tartja.

Kedves, gondoskodó, és alapos. A főzéshez nagyon ért, és ha szóba kerül, gyakran emlegeti, hogy ő még az erdők mélyén is olyan ételt főzött, hogy a katonák be akarták sorozni... Folyton kérdegeti, elégedettek-e vendégei, nem kell-e még valami az ételbe, ez már zavaró is lehet. Szereti ő maga felszolgálni amit készített, és mindenről véleményt akar hallani. Könnyen zavarba jön, a fegyvereket és a háborús dolgokat nem szereti. Kisé pazarló, és kapzsi, amit a háború elvett tőle, azt kamatostul bepótolja.

### **Garsel (35)**

A Dúlás idején katona, őr Garadurban, jelenleg a laorgani cserzővargánál dolgozik szállásért és élelemért cserébe.

1,8 láb maga, sovány férfi. Arca fáradt, szemei beesettek, fogazata erősen hiányos. Haja fekete, elhanyagolt, majdnem vállig ér, szeme fekete. Ruhája elhasznált, nem sokat törődik vele. Fegyvere nincs, fogadalma szerint nem vesz még egyszer kézbe fegyvert, így is hálás az isteneknek, hogy megkegyelmeztek neki. Jobb karja hiányzik, a vár eleste során veszítette el.

Félénk és zárkózott, de ha kedvesek vele, akár segítőkész is lehet. Hálás, amiért alkalmazzák, a hegyekben többször is lemondott az életéről, nincsenek nagy igényei. Nem boldog, már csak vegetál inkább a halálig. A jó szó, megbecsülés, érdemei elismerése meghatja, és imponál neki. Beszédén érződik a fogak hiánya.

### **Zaluf (22)**

Az egykori kereskedő, Virtes segédje és fogadott fia. Mindenhová vele ment, tanította a fiút, az utódjának szánta. Amikor az emberek megölték, jelen volt, de el tudott menekülni, később, pedig összeszedte, amit lehet. A hegyek között, barlangokban élt túl, a Dúlás elcsitulakor sem tért vissza a városba. Az embereket nem szereti. Az erdőben él, vadászatból, gyűjtögetésből tartja fenn magát.

1,7 láb magas, sovány, beteges fiú. Haja barna, kócos és hosszú, szemei ijedtek és feketék. Koszos, alig mosdik, öltözete fércelt rongyokból áll.

Utálja az embereket, amiért megölték jötevőjét. Nem szívesen barátkozik senkivel, visszahúzódó, ha kényszerítik, akár agresszív is lehet. Régen kedves volt és illemtudó, Virtes tanította az emberekkel való bánásmódra, azóta sok évet töltött a természetben, elszokott a társadalomtól. Erősen szeretethiányos, bizalmatlan, nincs szüksége semmire. Beszédében olykor keresi a szavakat, ritkán beszél bárkivel is.

### **Arrad Gofr (53)**

A Dúlás idején katona, bástyanagy Garadur várában. A vár elfoglalásakor hősiiesen harcol, ám legyőzik, leszúrják. Több napig szenved, a támadók elvonulta után menti meg egy pap.



Egészségét visszanyeri, ám lelkét nem tudják meggyógyítani. Az erdőben él családjával, favágóként dolgozik.

1,9 láb magas, megtermett férfi. Haja vörös, szakálla dús. Szemei világosszürkék. Öltözéke tartós, rendezett, praktikus. Favágó, így gyakran járja az erdőt, szinte mindig van nála egy jókora fejsze. Más fegyvert fogadalmá szerint nem esz a kezébe – ezt sem annak tekinti.

Rendszerető, vidám, igyekszik feledni a háborút. Tisztelettudó, és büszke, főleg családjára, szereti őket. Barátságos is, bár kissé bizalmatlan. Egyenes ember, a papokat tiszteli, a katonákat megveti, a háborúban csak a rossz okozóját látja.

### **Tafer Egzur (29)**

A Dúlás alatt Arnulf de Kartello akdauri lovag apródja volt. A vár elestét túlélte, de számos sérülést szerzett, bal karja azóta is használhatatlan. A várból haldokolva az orkok után érkezők rángatták elő, az orkok nem foglalkoztak a sebesülten. A hegyekben élő embereknek segített a védelemben, miután pedig a Dúlás véget ért, ő is visszatért Akdaurba. Bár a lovaggá válás reményeit elvesztette, mindenben igyekszik akként viselkedni, egyetlen hibája a hengegés. Az akdauri városi őrség kiképzőjévé vált.

1,8 láb magas, sportos alkatú, bár hasznavehetetlen karja rontja az összképet. Mágiával nem akarja meggyógyíttatni, mondja, egyszer már nem sikerült... (így büntette Krad a vár béli gyáva viselkedéséért, merthogy a csatától megijedve elbújt... de erről egyáltalán nem mesél, és azóta is folyamatosan igyekszik jóvá tenni bűnét.) Öltözéke egyszerű, de igényes, magára szintén vigyáz, ápolt. Állandóan egyeneskardot hord, amit kiválóan (Mf) forgat is.

Kevésbé művelt, különösen a világ dolgait nem ismeri, inkább a helyi viszonyok és a fegyverek szakértője. Jó vívó, fél karja ellenére is. Szeret hengegni, de csak egészséges mértékben, jól illik ez a hős veterán szerepéhez. Munkájában lelkiismeretes, jó kiképzője a városi öröknek – noha nem az egyetlen. Tisztelettel bánik az emberekkel, bár, az igazán nagy harcosokra, lovagokra kicsit irigy.

### **Dorun Grer (51)**

A dúlás idején katona Garadurban, ma Laorgan utcáin él, mint koldus.

1,8 láb magas, vékony testalkatú, bár valaha izmos lehetett. Hekete haja, szakálla rendezetlen, ruhája olyan, amelyet éppen kap. Fél szemét kötés fedi, a harcokban veszítette el. Fegyvert nem visel.

Csalódott az istenekben, ezért keserű, cinikus, kárörvendő, bár néha előtör belőle a jószívűség. Laorganban segítik a veteránokat, az ispotály és több szervezet is ételt, ruhát ad nekik, gyakran szervezik munkára őket, és nem rugdossák ki őket mindenhol, ez valamiképp ad az önbecsülésüknek. Az is igaz, hogy nem is nagyon igyekszik kiemelkedni, pl. állandó munkát nem vállal – minek az? Beszéde kásás.

### **Fruner Aggastil (22)**

A Dúlás idején lovászfű volt Garadurban, a támadást gyáván elbújva vészelté át, ám sok szörnyűséget látott. Több napig kucorgott egy torony teteje alatt, és szabadulva a hegyek között maradt életben. Ma a város melletti Darton szentély szolgálója.

1,7 láb magas, vékony testalkatú, kócos barna hajt anyagul hordja, szemei barnák. Több bőrbetegséget is elkapott már, ezek néha kijönnek rajta. Öltözete zárt, viseletes. Elég igénytelen, fegyvere egy kés.

Fruner enyhén megbolondult a szörnyűségektől, amit látott, és nyilván a lelkiismerete sem tett jót neki. Gyakran félrebeszél, ijedős, sokszor csinál apróbb, megmagyarázhatatlan dolgokat.

Szinte mindig matat valamivel, képtelen nyugodtan ülni. Él-hal a csillogó kincsekért, egész kis gyűjteménye van az összeszedett dolgokból. Fura hangszállal beszél, és nem mindig értelmes dolgot.

### **Errala D'tersil (29)**

A Dúlás idején varróleány Garadurban. A vár elestekor segített, ahol tudott, ám hamar elfogták, és bár sok szörnyűséget látott, őt nem bántották, hanem a kráni férfi (az occulis) kiválasztotta, és szeretőjévé tette. Később a várban hagyták, és a hegyekbe menekült, ott élt túl egy rejtőző csoportban. Laorganba visszatérve a szabócéhben talált munkát.

1,7 láb magas, vékony, beteges alkatú, lenszőke hajú leány. Szeme barna, arca fakó, jellegzetes, ujjnyi anyajeggyel – ám ez nem teszi csúffá. Igényes, de egyszerű ruhákat hord, a maga módján csinos, szépsége átlagos.

Visszahúzó, bár minden erejével próbál normális életet élni, a kránival való kapcsolat és a látottak feldolgozhatatlanak számára. Félénk is, férfhoz nem ér, és egyedül maradni sem szeret. A fegyvereket, harcot nem bírja látni, és könnyen sírva fakad, ha „bántják”. A várról nem szívesen beszél. Inkább munkájába menekül, illetve szívesen foglalkozik – nem is tehetség nélkül – gyerekekkel.

### **Haggakir Addum (43)**

A Dúlás idején katona, íjász Garadurban. A falakról elég pontosan látta a belső eseményeket, nyilazott is, amíg a vesszők el nem fogytak. A támadás során ráomlott a gyilokjáró egy része, megölve legyőzőjét. A menekültek között élt túl, és az isteneket emlegeti. Ma a garaduri kolostorban él, mint szerzetes.

1,8 láb magas, kis pocakos, háta hajlott. Sokkal idősebbnek néz ki, eléggé megviselte a menekült lét, több sérülés díszíti. Fekete haja, ragan vonásai vannak. Egyszerű, szerzetesi csuhát visel, fegyvert nem hord – bár annak idején jó íjász volt – ha netán jó számszeríjat lát, előtörnek belőle az emlékek.

Vallásos, hiszi, hogy az istenek mentették meg, keresi is, hol szolgálhatná őket. Buzgó szerzetes, gyakran túlvállalja magát, hasznos tagja a rendnek. Igyekszik türelmes és segítőkész lenni, ám kicsit önző, erősen versenyző alkat. Ugyanakkor szereti tanítgatni is társait, akármire. A várról szívesen beszél, ilyenkor nem győzi hangsúlyozni az istenek szerepét az ő menekülésében.

### **Gakkor (33)**

A Dúlás idején a gypűvidéki Vörös Orkok egyik párianemzetségének fiatal ork harcosa volt. A támadáskor a robbantó csapat egyik martaléka volt, ám szerencsésen életben maradt a járat berobbantását követően. A harcok elmúltával kecmertett ki a romok alól, és az erdőbe menekült, ahol később elfogták, ma is a laorgani tömlőc egyik elfeledett cellájában pihen. Eredetileg ki akarták hallgatni, ám senki nem beszélte a nyelvét, és el is felejtkezte róla, a számtalan fontosabb dolog között. (Természetesen nem szó szerint elfelejtkeztek, hiszen enni is kap, őrzik, csupán már senki nem is tudja, miért.)

1,9 láb magas, megtermett, idős ork. Sok foga kihullott, bőre megfakult, számos helyen betegség





gyötri. Lesoványodott, és bár kezdetben igyekezett magát karban tartani, lelkesedése az évek alatt megtört, ma már szinte roncs. Öltözéke egy ágyékkötő, amit valami emberi ruhából eszkábált évekkel ezelőtt, szőre összecsomósodott, több helyen kihullott, szörnyű bűz övezi – a cellában csak pottyantós lyuk van...

Gakkor sokáig reménykedett, hogy kiszabadítják, hiszen túlélte, ölt is, és sikerrel járt! Ám felé sem néztek, nem is tudják, hogy életben van. (más kérdés, hogy akkor sem kellene senkinek) Gyűlöli az embereket, ha tehetné, megölné mindet. Folyton éhes, patkányokon és rovarokon él és a szabadulás mellett már a halált várja. Csak ork nyelvet beszél, beszéde kásás és alig érthető.

## Togós, a rettentő (29)

A Dúlás alatt fiatal céhlegény a favágóknál. A harcokban nem vett részt, csak az erdőben bujkálókat segítette, még így is hős lett, bár csak gyáva gerillaharcra futotta képességeiből. A menekültek között nevet szerzett magának, többen követték. Egy lányt erőszakolt meg, amiért az emberek elzavarták maguk közül, ám pár hozzá hasonlóval a közelben maradt, mára útonálló lett, a megerősödő rend miatt egyre többet vándorol, nehogy elkapják.

1,6 láb magas, kis termetét nagy hangjával és agresszivitásával ellensúlyozza. Rövid haja, bajusza fekete, arcát vágás csúfítja, két ujja hiányzik – és csak az egyik harci sérülés. Öltözéke hivalkodó, amennyire megengedheti magának. Több tört, dobótört és rövidkardot visel.

Igazi vezéregyéniség, és nem is bolond. Önző, magát sokra tartja, és kihívóan agresszív. Az embereket hálátlannak tartja, holott azért annyit nem tett...

Értékek (3. Tsz)							
Ép:	9	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	24	Alap	-	19	36	88	-
Pszi:	-	Kéz	2	29	40	89	K2
Me:	3/5	Tőr	1	29	44	90	K6
Mp:	-	Dobótör	2	29	47	90	K6
		Rövidkard	1	28	48	102	K6+1

## Útonállók

3-6 ragan származású férfi, kisebb-nagyobb háborús sérülésekkel, szedett-vetett felszereléssel és fegyverzettel. A háború és a bujkálás során ragadtak vezérük, Togós mellett, s most az útonállásban is követik őt.

Ruházatuk erdei, viseletes, praktikus. Könnyű fegyvereik vannak, bár van egy zsákmányolt számszeríjuk is. Bízna vezérükben és az óriásban is, noha nem túl bátrak. Vadásznak, és rabolnak, így tartják fent magukat.

Értékek (1-2 Tsz)							
Ép:	9	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	18	Alap	-	16	33/5	86	-
Pszi:	-	Kéz	2	26	37	87	K2
Me:	2/2	Tőr	1	26	41	88	K6
Mp:	-	Dobótör	2	26	44	88	K6
		Rövidkard	1	25	45	100	K6+1
		1k. Csatabárd	1	19	45	97	K10
		kö. nyílpuska	2	18	15	50m	K6+1

## Harogan, az óriás (42)

Fiatal, zavarodott óriás, akit az akdauri hegyi óriások száműztek maguk közül. Az emberek között talált menedékre, Togosban és embereiben „barátra”, így lett a rablóbanda értékes tagja.

2,2 láb magas, megtermett óriás. Haja, szakálla arasznyi, szeme sötét. Izmos, hatalmas darab, súlya több mint másfél mázsa. Bőrruhát hord, bár nem fordít erre túl nagy gondot. Rajong a nagy, emberi fegyverekért, több lándzsája, kardja is van.

Alapvetően jószívú, ám a háború megzavarta, nem szeret ölni, de rákényszerült. Saját fajtáját megveti, haragszik rájuk kitaszítása miatt, az emberekben talált barátokra. Békés, de ha barátait bántják, akkor, megvédi őket. Nem túl okos, az emberi társadalmat pedig nem ismeri, és tanítói is csak a rablóbandából vannak. Alig beszél pár szót emberi nyelven.

Értékek							
Ép:	40	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	105	Alap	-	20	100	160	-
Psz:	-	Kéz	2	30	104	161	K10+5
Me:	5/25	Mfk. kard	1	24	112	173	2K6+7
Méreg	Imm.	2k. csatabárd	1	20	108	166	2K6+13
		Lándzsa	1	24	112	172	K10+5

## Lomar Gurn (43)

A dúlás idején pyarroni katona, ma a garaduri szerzetesrend vezetője. A háborúban megsérült, máig sántít. Maga Aldor Lumaon gyógyította meg, és a tanítványává vált. Együtt alapították a Garaduri szerzetesrendet, és miután Aldor visszatért Ó-Pyarronba, a rend vezetése Lomarra maradt. (Kasztja nincs)

1,8 láb magas, átlagos alkatú férfi. Haját leborotválja, szeme fekete, vonásai lágyak, ragan-pyar keverék. Viseletes szerzetesi ruhát hord, ékszere, fényűző tárgya nincsen. Fegyvere a bot, ám erre nemigen van szüksége.

Komolyan veszi a szerzetesi tanokat, hiszi, hogy az istenek a pyarroniták tanainak megfelelően megelégték az emberek fényűzését és könnyelműségét, ezért sújtottak le rájuk. Személyes példamutatásával és elszántságával vezeti a rendet, többek példaképe – és

többüknek személyesen segített, és segít ma is feldolgozni a háborús sérüléseket. HA bemeséled az eretnek tanok szálát, úgy élen jár a tévtanok követésében is. Filozofikus gondolkodású, gyakran kérdésekkel fele, nyugodt hangon, választékosan beszél.



## Tarman Hark (39) OPCIONÁLIS – Eretnek tanok mellékszál

A dúlás idején akdauri paraszt, majd rabszolga. Az orkok és néhány kráni hatására szemlélete megváltozott, elcsípett néhány elemet tanaikból, majd hozzátette saját ötleteit. A háború elmúltával maga is a szerzetesrendben



keresett menedéket, és számos dologban a többiek vitapartnere, tanainak csöndes terjesztője lett. Ő tekinthető az eretnek tanok behozójának. (Kasztja nincs)

1,8 láb magas, vékony testalkatú férfi. Fekete haja és dús szakálla torzonborz, szeme barna, bal arcát és nyakát májfolt csúfítja. Testén több heg, korbácsnyom is található. Szerzetesi ruhát hord, rejtve tört visel.

Sikerrel ötvözte Ranagol egyes elveit a Pyarroni hit elemeivel, így téve életképesebbé azt. Tevékenysége nem egy tudatos eretnek tevékenység, a saját fejében kevergő gondolatok halmaza csupán. Könyörtelen és céltudatos, kemény, mindenkit a saját mércéje szerint mér. A személyes hatalom motiválja. Hangja rekedtes.

### Szélvész Kammur (81)

Az örült szerzetes. Kammur a Dúlásban egy Krad-paplovag fegyverhordozója volt, ám a lovag elesett, ő pedig minden bizonnyal valami varázslat áldozata lett. Nem ölték meg, de a háború végére örülten került elő. Beállt a garaduri szerzetesrendbe. (Kasztja nincs)

1,7 láb magas, vékony alkatú, rövid, szőkés haja torzonborz, orra nagy. Szerzetesi ruhát hord, fegyvert nem visel. Ritkán mosdik, elég igénytelen, savanyú szag lengi körbe, szája is kellemetlen szagú. Dadogva, néha csak magának beszél.

Kammur jó szándékú, mindenkinek igyekszik segíteni. Bár örült, összevissza beszél néha, magában motyog, azért lehet kommunikálni vele, és megérti, amit mondanak neki, nem veszélyes típus. Hihetetlen megfigyelőképességgel rendelkezik, talán ezért, talán csak szerencséivel, de ügyesen szedi össze a várból lett kolostor hátramaradt tárgyait, ez lett a fő feladata. A romok között szinte minden rejtekhelyet ismer, saját zugai vannak, ő az egyetlen, aki ismeri a lejáratot is.

### Hammg (76)

A barlangi goblinok öregsámánja. Immár sok éve tölti be a sámánok közötti vezető szerepet. Emiatt megbecsültsége magas, több tanítványa is van. A törzsfők – akiknek személye gyakrabban változik – tisztelik.

1,4 láb magas, hajlott hátú barlangi goblin, nagy fülekkel. Bőre barna foltos, emiatt megjelenése különleges. Csak egy bőr ágyékkötőt visel, és számtalan nyakláncot, karperecet, fejdíszet, alig látszik ki alóla, és akárhová megy, ezek csörgése kíséri. Karmai élesek, bár nem az a harcos alkat, fegyvere azért van, egy béltépő. Rekedtes, mély hangon beszél.

Hammg kiemelkedettnek tartja magát, és a törzsre egyre inkább, mint az ő előrejutását szolgáló szerencsétlenekre gondol. Bárkit feláldoz hát, ha kell. Szemében a tudás az érték, él-hal a varázstárgyakért – ezzel lekenyerezhető (elég intelligens, hogy felismerje azokat). Kemény, könyörtelen, az életet nem sokra becsüli. Az egyetlen, amivel még kedveskedni lehet neki, az a tisztelet feltétlen megnyilvánulása – a goblinok szinte csúsznak-másznak körülötte. Fontosnak tartja, hogy folyamatosan jelezze hatalmát, ezért viszonylag gyakran csak úgy látványos varázslatokat – pl. villám – süt el. Alattomos, és képes rá, hogy haragját ne közvetlenül, hanem idővel mutassa ki, ő készíti a hernyónyakláncokat is.

Értékek (5. Tsz)							
Ép:	7	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	44	Alap	-	18	24/12	79	-
Pszi:	-	Kéz	2	28	28	80	K2
Me:	32/36	Béltépő	1	28	32	81	K6+2
Mp:	31	Hajítókő	2	28	29	79	K6

## Korrag (41) OPCIONÁLIS, a Rivális sámán mellékszál esetén

Fiatal barlangi goblin sámán, Hammg egykori vetélytársának, később neki magának a tanítványa.

1,3 láb magas, vékony alkatú, nagy szemű barlangi goblin. Jellegzetessége, hogy fején – már ha a fejdíszektől látszik – fajtájához képest dús fekete szőrzet, már-már haj található. Denevérbőrből fércelt, viszonylag zárt ruhát hord, amit szerencsehozó és rontás űző csontokkal varr tele. Fogai épek, gyakran vicсорog. Fegyvert is hord, egy kést, bár közelharcban előszeretettel harap is.

Korrag jóra való, a közösséget szolgáló goblin, ám kicsit megalomán, magát tartja a legjobbnak, és elképzelni sem tudja, miért nem ő a törzs fő sámánja. Irigy is. Elég intelligens az intrikához, ezért használja ki a karaktereket. Szereti a különleges, fényes tárgyakat. A háttérben meghúzódó, onnan irányító típus. Tanítványait is mindig suttogva, külön igazítja el, gyakran egymás ellen. A Kráni pár szóval tanította is, ezért különleges tisztelete van.



Értékek (3. Tsz)							
Ép:	8	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	28	Alap	-	16	27/5	79	-
Pszi:	-	Kéz	2	26	31	80	K3*
Me:	21/25	Kés	2	26	31	79	K5
Mp:	19	Harapás	2	26	32	79	K6

\*karommal

## Goblin harcosok

A törzs szinte minden használható férfi tagja harcos szerepű. Legderekbajai lesznek a főnökök, ám az ő személyük gyakran változik, és feladatuk is csak a harcosok vezetésére korlátozódik, a sámánok felett nem állnak egyértelműen.

1,2-1,5 láb magasak, Szemük, fülük nagy, bőrük halvány, sérülésekkel gazdagon díszítettek. Ruházatuk vegyes, a vértüket nem ismerik. Körömmel, vagy csont és kő eszközökkel, illetve köveket dobálva harcolnak.

A harcosok – mint átlag goblin – fennmaradásuk zálogát a törzsben látják, és ezért segítik. Mindamellert szeretik a életüket, és bár bátrak, nem vakon önfeláldozóak. Fegyelméletlenek, a harcban egyéni hőstettekkel tűnnek ki.



Értékek (1-2 Tsz.)							
Ép:	7	Fegyver	T/k	Ké	Té/Cé	Vé/m	Sp
Fp:	18	Alap	-	21	36	87	-
Pszi:	-	Kéz	2	31	40	88	K3*
Me:	2/2	Ütőkő	2	30	41	89	K6
Mp:	-	Csontbunkó	1	23	43	101	K5
		Kőbunkó	1	23	43	101	K6+1



<b>Egész:</b>	16	Lándzsa	1	25	48	99	K10
		Hajító kő	2	31	41	87	K6

\* karommal

Barlangi méreg: 5. szintű, gyors hatású (K6 kör), rövid ideig ható (K6x10perc), kábultságot vagy émelygést okozó fegyverméreg. (csak néhány harcosnál, szűrő-vágó fegyvereken)

### *A modulban szereplő személyek jegyzéke*

A nevek jegyzéke szintén a te dolgot hivatott megkönnyíteni, KM. Benne foglaltatik minden személynév, ami a modulban előfordul. A rövid magyarázat segít betájolni, ki is ő, és hogyan jön a modulhoz, az oldalszám megkeresni az adott NJK vagy személy leírását. A sorok elején saját jeleket helyezhetsz el.

Név	Magyarázat	Státusz	Oldalszám
Aldor Lumaon	Egykori szerzetesrend alapító	Történet	12. old
Alegria dul Obaren	A din Temord családfő felesége, MEGHALT	Háttér	28. old
Amarrus	Laorgan Darton-papja	Háttér	11. old
Anhia dan Ocraln	Az Ocraln családfő felesége	NJK	24. old
Arbon de Tarrig	Pyarroni felhajtó	Háttér	31. old
Arnulf de Kartello	Egykori lovag Akdaurban, MEGHALT	Történet	10. old
Arrad Gofr	Egykori katona, ma favágó	NJK	33. old
Chei, Mogorva	Na ne már!	Háttér	3. old
Damol din Welos	Welosok feje, Krad-paplovag, Arnuhdur parancsnoka	NJK	24. old
Darla din Temord	A din Temordok „családfője”, lány	Háttér	28. old
Dorun Grer	Egykori katona, ma koldus	NJK	34. old
Elorand	Na ne már!	Háttér	3. old
Elroc din Temord	A din Temordok fia, Garadur védője, MEGHALT	Történet	28. old
Errala D'tersil	Egykori varróleány, ma szabócéh-segéd (nő)	NJK	35. old
Fruner Aggastil	Egykori lovász, ma Darton-pap segéd	NJK	34. old
Gakkor	Vörös ork pária, fogoly	NJK	35. old
Gars din Temord	A din Temordok örököse (kiskorú)	Háttér	28. old
Garsel	Egykori katona, ma cserzővarga-segéd	NJK	33. old
Goune de Valda	A de Valdák lánya	Háttér	28. old
Haggakir Addum	Egykori íjász, ma szerzetes	NJK	35. old
Hammg	Barlangi goblin öregsámán	NJK	38. old
Harogan	Kitaszított óriás, útonálló	NJK	37. old
Igrain Reval	Na ne már!	Háttér	3. old
Kammur, Szélvész	Őrült szerzetes	NJK	38. old
Karrob din Temord	A din Temordok családfője, MEGHALT	Háttér	28. old



Korrag	Barlangi goblin sámán	NJK	39. old
Larisse Agwonn	Erioni felhajtó, (nő)	Háttér	31. old
Loat din Terguhsul	Krad-lovag, Laorgan főpapja	NJK	29. old
Logor din Welos	A Welosok második fia	NJK	24. old
Lomar Gurn	Szerzetesrend vezető	NJK	37. old
Luner dan Ocraln	Az Ocralnok első fia	NJK	28. old
Mellorin Ardans	Egykori írnok, ma az ispotályban dolgozik	NJK	32. old
Meran de Valda	A de Valdák családfője	Háttér	28. old
Miriol din Welos	A Welos Ház nagyaszonya	NJK	24. old
Naumm, Melák	A Kék Fenyő fogadósa	NJK	32. old
Nidda de Valda	A de Valda családfő felesége	Háttér	28. old
Occulis	Kráni felderítő (rang, nem név)	Történet	16. old
Oragan Twoll	Eronei felhajtó	Háttér	30. old
Railsa	Egykori szakácsnő, ma a Kék Fenyő szakácsnője (nő)	NJK	33. old
Ralnad din Temord	A din Temordok második fia, MEGHALT	Háttér	28. old
Rille din Welos	A Welosok idősebbik lánya	NJK	24. old
Sayena din Welos	A Welosok kisebbik lánya	NJK	24. old
Sevur de Valda	A de Valdák első fia, MEGHALT	Háttér	28. old
Soranor dan Ocraln	Az Ocraln családfő	NJK	28. old
Tafer Egzur	Egykori apród, ma városőr-kiképző	NJK	34. old
Tarman Hark	Szerzetes, eretnek tanokkal	NJK	37. old
Terdol Antus	Krad-pap, az egykori kivizsgáló	Háttér	28. old
Terrd din Welos	Krad-paplovag, a Laorgani városőrség parancsnoka	NJK	31. old
Terrd din Welos	A Welosok első fia	NJK	24. old
Tiglat dan Ocraln	Az Ocralnok második fia	NJK	28. old
Togos, a rettentő	Útonálló vezér	NJK	36. old
Urham din Welos	Mooladur parancsnoka, MEGHALT	Történet	29. old
Virtes Coraf	A vándorkereskedő, MEGHALT	Történet	29. old
Yerlak de Valda	A de Valdák örököse	Háttér	28. old
Zacc din Kallas	Linadur egykori parancsnoka, MEGHALT	Történet	29. old
Zaluf	Egykor a kereskedő segédje, ma remete	NJK	33. old

## Bestiák

### Bányapók

Előfordulás: ritka  
 Megjelenők száma: 1  
 Termet: N  
 Sebesség: 90 (SZ)  
 Támadás/kör: 3  
 Kezdeményező Érték: 32  
 Támadó Érték: 52  
 Védő Érték: 105  
 Célzó Érték: 0  
 Sebzés: K3/K6+2  
 Életerő pontok: 28  
 Fájdalomtűrés pontok: 43  
 Asztrál ME: -  
 Mentál ME: -  
 Méregellenállás: immunis  
 Pszi: -  
 Intelligencia: állati  
 Max. Mp.: -  
 Jellem: -  
 Max. Tp: 165



A bányapók egy hatalmas, barlangokban és föld alatti tárnákban élő pókfajta. Elsősorban az észak-ynévi hegységekben fordul elő, a legtöbbet Tarin bányáiban jegyeznek fel belőlük. A bika termetű pók testét serték borítják, lábát, torát és fejét erős kitinpáncél védi. (Sfé: 5) Kiváló a hallása és négy szemének infra látásával tévedhetetlenül azonosít minden élőlényt a barlangok mélyén. Merthogy állatokra – és emberekre, törpékre – vadászik. Nem sző hálót, mint felszíni rokonaik, viszont maga után ragadós tócsákat hagy hátra a területén, melyeket azután rendszeresen ellenőriz. A pók által kibocsátott ragasztóanyag mellett, hogy szagtalan, nagyon erős, ha valami beleér, azonnal beleragad és csak –6-os erőpróbával tud szabadulni belőle. Nem ritka ilyenkor, hogy a póknedv lerántja a felső bőrréteget, ezért igen nehéz és fájdalmas a szabadulás. A sikeres erőpróbával való szabaduláskor az áldozat K3 Fp-t veszít.

Szokatlanul nagy rágói is veszélyt jelentenek, mert mellett, hogy sebzésük K6+2, legalább 3 Fp-t okozó seb esetén mérget fecskendeznek az áldozat testébe, ami 4. szintű és görcsöt, vagy szerencsés esetben émelygést okoz. A méreg K3 körön belül fejt ki hatását és K4 óráig tart. Ez az idő általában elég ahhoz, hogy a pók éléskamrájába ragassza áldozatát, akinek testnedveit később elfogyasztja.

A bányapók petéit is az ilyen éléskamrák egyikébe rakja, ahol a kikelt kis pókok heteken keresztül táplálkozhatnak zavartalanul. Ha megtámadják a bányapókot, lábaival és rágóival harcol. Tarinban vadásszák is, hosszú sertéiből rendkívül erős, durva szövetet, az úgynevezett thairt készítenek, míg lábainak vastagabb részében lévő húsa igen ízletes, azt különlegességgént fogyasztják.

## Hegyi tarantula

Előfordulás: ritka  
 Megjelenők száma: 1  
 Termet: Ó  
 Sebesség: 120 (SZ)  
 Támadó Érték: 87  
 Védő Érték: 142  
 Kezdeményező Érték: 48  
 Célzó Érték: -  
 Sebzés: K6+2/2K10  
 Támadás/kör: 3  
 Életerő pontok: 23  
 Fájdalomtűrés pontok: 62  
 Asztrál ME: -  
 Mentál ME: -  
 Méregellenállás: 6  
 Pszi: -  
 Intelligencia: állati  
 Max. Mp.: -  
 Jellem: -  
 Max. Tp: 120



A hegyi tarantula az elhagyott barlangok, sötét hegyek mélységének lakója. Kalandozó főleg Tarin tárnáiban és a Sheral feltérképezhetetlen barlanglabirintusaiban találkozhat vele. A pók óriási, magassága eléri a nyolc lábat, míg átmérője a tizenöt lábat is. Rágói nagyobbak, mint egy felnőtt férfiember felső teste, a testét borító serték szárait emberi marok nem éri át. Lábaik és fejtorát vastag kitinpáncél védi (Sf: 6), de egyéb részeit is 1-es Sf védi, vastag bőre miatt. Talán érthető, hogy miért vált ez a pók mindenhol saját területének csúcragadozójává.

A hegyi tarantula húst fogyaszt, mégpedig minden mennyiségben, hiszen élőhelyén nem túl sokat talál belőle. Talán ezért is nőtt ilyen nagyra, tartalékaiból évtizedekre ellátja magát, míg egy-egy zsákmányt elé sodor a szerencse. Nem sző hálót, áldozatait egyszerűen becserkész és megtámadja. Lábaik csapásai is gyilkos erejűek, de ha valaki a hatalmas rágók közé kerül, szinte biztosan nem menekülhet. Zsákmányát kiváló hallásával és a sötétben kifejlődött ultralátással találja meg. Mérete miatt nem rendelkezik méreggel, áldozatait hatalmas erejével intézi el. Félelmetes, ahogyan a köveken mozog, gyors és halk (lopózás 65%) Olykor útjába akad egy, a földmély hatalmas teremtményei közül, ilyenkor évtizedekre belakmározik. Harcolni ellene szinte lehetetlen, méretei miatt négy elülső lábai, melyekkel harcol, a legváratlanabb irányból csapnak le, iszonyatos erővel. Ahhoz, hogy egyáltalán látni lehessen a pókot a hegyek vak sötétjében, legalább harminclábnyi átmérőjű területet kell megvilágítani, ami közönséges fáklyával lehetetlen. Ezen kívül a póknak kevés sebezhető pontja akad, azok is igen magasan. Az emberek – és törpék – számára, ha már rossz sorsuk egy ilyen szörnyeteg eledelül szánta őket, egyetlen biztos menedéket a kis járatok jelentik, ahová a hegyi tarantula méretei miatt egyszerűen nem fér be.

A nőstény és a kicsivel kisebb hím külön vadászik, a nőstény K10 petéjét – amik szekér nagyságúak – hálószerű anyagból szőtt fészekbe rakja.

## Körszárnyú denevér

Előfordulás: gyakori  
 Megjelenők száma: 2K10+5  
 Termet: N  
 Sebesség: 120 (L)  
 Támadó Érték: 42  
 Védő Érték: 87  
 Kezdeményező Érték: 40  
 Célzó Érték: -  
 Sebzés: K2, K5 (harapás)  
 Támadás/kör: 1  
 Életerő pontok: 6  
 Fájdalomtűrés pontok: 14  
 Asztrál ME: -  
 Mentál ME: -  
 Méregellenállás: 3  
 Pszi: -  
 Intelligencia: állati  
 Max. Mp.: -  
 Jellem: -  
 Max. Tp: 12



A körszárnyú denevér Ynev egyik különleges denevérfaja. Barlangok, elhagyott romok lakója. Testének mérete eléri egy kisebb kutyáét, bőrszárnyainak fesztávolsága akár három méter is lehet. Különös ismertető jele, hogy a szárnyak nem érnek véget a törzsnél, hanem átölelve azt, alul találkoznak, így tulajdonképpen egy szárnyat alkotnak, amibe a denevér csak „beékelődött”. Ez, a szokásostól jóval nagyobb szárny hihetetlen manőverező képességet biztosít a körszárnyú denevéreknek.

Bőre szürkés és erős, apró, barna szőrök borítják. Ezek a viszonylag békés denevérek barlangi állatokkal, rovarokkal táplálkoznak, olykor, ha tehetik, a szabad ég alá is kimerészkednek, de csakis éjszaka. Szintén különlegességük, hogy eltérően a többi denevérfajtól nem ultrahangokkal, hanem hangok alapján tájékozódnak, ezért van nagy fülük, ami egyenként akkora, mint a fejük. Egyébként nagyon finom is, az erekben gazdag, húsos fül egyes vidékeken ínycsésznék számít.

Maga a denevér nem túl veszélyes, de azért nem tanácsos közel merészkedni hozzájuk, ugyanis könnyen megijednek. Ilyenkor vagy menekülnek, vagy (40%-ban) egyenesen nekitámadnak a betolakodónak. Ilyet maguktól sohasem tesznek, tehát nem lesnek áldozatra a barlangok sötétjében, csupán a hozzájuk túl közel merészkedőt fenyegeti veszély. Ha ugyanis a körszárnyú denevérek támadásba lendülnek, egyszerre megrohanják szerencsétlen áldozatukat. Mivel csak olyan kis állatokkal táplálkoznak, ami egészben a szájukba fér, nem képesek más ragadozókhöz hasonlóan mozgatni állkapcsaikat. Ez azt jelenti, hogy miután az áldozat körül csapkodva, megharapták, nem képesek kiakasztani állkapcsukat, csak lógnak rajta. Ilyenkor az áldozat egy denevérfához hasonlít, és általában nem is bírja soká, a sok denevér súlya egyszerűen lehúzza, és ott hal meg a barlang fenekén, hogy aztán más barlangi dögevők zsákmánya legyen. A denevéreknek K10 órába telik kikínlódni állkapcsait az áldozat testéből, ami K3 Fp fájdalmat okoz. Mire az áldozat megszabadul a sok denevértől, általában már nem él, a sok harapás, a barlang hidege, esetleg az esés közben szerzett sebek végeznek vele. A Körszárnyú denevérek kedvelt vadászati módszere, hogy a megtermett, erős vadászok vastag ruhákba bugyolálva

bemennek a barlangokba, megriasztják a denevéreket, és a rájuk akadó denevérekkel együtt kiszaladnak a barlangból, majd kinti társaik leszedegetik a denevéreket. A módszer veszélyes, sok vadász hagyta már ott a fogát a fura viselkedésű denevérek barlangjainak mélyén...

### Sziklahernyó

Előfordulás: nagyon ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: N

Sebesség: 80 (SZ)

Támadás/kör: 1

Kezdeményező Érték: 21

Támadó Érték: 67

Védő Érték: 90

Célzó Érték: -

Sebzés: 2K10

Életerő pontok: 46

Fájdalomtűrés pontok: 112

Asztrál ME: -

Mentál ME: -

Méregellenállás: 2

Pszi: -

Intelligencia: állati

Max. Mp.: -

Jellem: -

Max. Tp: 56



A sziklahernyó egyike a földmély titokzatos szörnyeinek. Leginkább Tarin mélységeiben, illetve más hegységek alatt találkozhat vele a szerencsétlen utazó. Szerencsére ragaszkodik a mélységhez így nem merészkedik a fölfelzintől számított két-háromszáz lábnyi mély területekig. A sziklahernyó a kőben él. Tíz, tizenöt lábnyi, szelvényezett testét rendkívül kemény anyag borítja, amely 5-ös Sfét biztosít a lény számára, és a tűz alapú sebzéseket is negyedeli. Feji végén hatalmas és erős rágók találhatók, melyekkel a lény a kövekbe váj járatot magának. Hengeres teste jó másfél, két láb vastag, járatai, amelyek keresztülszövik a sziklát, szintén ilyen átmérőjűek, faluk egyenetlen, mintha csákánnyal faragták volna ki. A leदारált követ azonnal elfogyasztja, és a hátsó végén üríti, apró kövek formájában. Ezek a kövek szerte megtalálhatóak járataiban, és az ökölnyitől egészen a féllábnyiig mindenféle méretűek lehetnek. Tulajdonságuk, hogy hihetetlenül kemények és olyanok, mintha folyó csiszolta volna őket simára. Ezeket a köveket a törpék zagguknak hívják. A sziklahernyó nem képes a kristályok és fémek emésztésére, így azok egészben kerülnek ki belőle ürülékkövei között. A sziklahernyó lassan halad előre, de rövid ideig – ilyenkor csak összetörve üríti a szétmorzsolts és megevett köveket – képes akár két lábat is megtenni egy szegmens alatt. Ugyanis vadászik. Nem ismeretes, hogy mi szüksége az élő húsrá, de ha útjába akad valaki, ami elég ritka, azt megkísérli felfalni. Igen ijesztő a sziklafalból előrontó, acélkemény féreg. Teste kemény, rágói törhetetlenek, Ynev legkeményebb anyagainak egyikének számítanak. A sziklahernyó ezekkel ragadja meg és roppantja szét áldozatát. A fegyvereket is könnyedén eltöri, támadásai 60%-ban a fegyvert érik először.

A sziklahernyó kiválóan mozog a barlangok mélyén, eléri egy futó ember sebességét. Teljesen vak, kizárólag hallásával és a rezgések alapján tájékozódik, egy köre eső diónyi kő keltette rezgéseket több mérföldről is megérzi. Előszeretettel használja a barlangokat és saját

járatait, csak akkor és a kőben, ha rákényszerül, ami azért elég gyakori. Emiatt járatai veszélyesnek számítanak, hiszen bármikor feltűnhet bennük. Igaz, egy hernyónak akár száz mérföld átmérőjű területe is lehet, így ritkán tűnik fel egy-egy helyen.

Termete és ereje miatt más földmélyi teremtményekre is veszélyes. A törpék nemritkán pajzsot, vértet készítenek páncéljaiból, lábnyi rágói pedig felbecsülhetetlen értékű trófeák, néha csatabárdok fejévé válnak, persze legtöbbször egészben, mivel a megmunkálás szinte lehetetlen. A sziklahernyó egyetlen része sem ehető, izmai hihetetlenül erősek és tömöttek, legalábbis az emberek számára. Előfordul azonban, hogy ő is áldozatul esik nálánál sokkal veszélyesebb teremtményeknek...

### **Barna penész**

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: telep

Elterjedés: egész Ynev

Élőhely: barlangok

Magasság: -

Méreg: -

Magítélés: -

Hasznosítás: -

Érték: -

A Barna penész a penészgombák családjába tartozik. Egész Yneven közönségesnek számít, barlangok elhagyott részein találkozhatunk vele. A gomba a sötét és hűvös helyeken nő, egy, másfél lábnyi átmérőjű foltokban. Színe fakó barna.

A barna penész a környezetéből elvont hővel táplálkozik. A környezetében mindig hűvös vagy hideg van (10-15°C kevesebb, mint az amúgy normális). A penész 2 láb sugarú körzetében minden élőlény tízpercenként K6 Fp sebést szenved, a szervezetéből távozó hő miatt. A veszteség nem számottevő és nem is feltűnő, hatása a fagyáshoz hasonló.

Ha tűz kerül a közelébe, az azonnal megduplázza a méretét, míg a hideg alapú sebzések azonnal elpusztítják, ha több mint 2 körön keresztül hatnak rá. Ha a növény napfényre kerül, órákon belül túlnövekedés áll be rajta és elpusztul. A Barna penész már 2. fokú herbalizmussal és barlangjárás képzettséggel is felismerhető. Gyakorlott barlangjárók elkerülik, bár néha élelem tartósítására is alkalmas lehet. A közelében uralkodó hideg lelassítja a bomlást is. (Lord RuFuS cikke nyomán)

### **Sárga penész**

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: telep

Elterjedés: egész Ynev

Élőhely: barlangok

Magasság: -

Méreg: spóra

Magítélés: -

Hasznosítás: -

Érték: -

A Sárga penész a penészgombák családjába tartozik. Egész Yneven közönségesnek számít, a kontinens szinte valamennyi barlangjában találkozhatunk vele. A gomba a sötét és hűvös helyeken nő, akár több négyzetlábnyi telepekben. Színe fakó sárga.

Ezekből a gombákból mérgező spórafelhő lövell ki, ha megbolygatják őket (pl. rálépnek vagy ráfekszenek a kalandozók). A gombaspóra megtelepszik a légutakban és marja a nyálkahártyát, ezért minden 3 méteren belül állónak állóképesség próbát kell dobni, ami, ha sikertelen, elveszítenek K6 Fp-t, sikeres próba esetén nincs Fp veszteség. Egy perc elteltével újabb állóképesség próbát kell dobni – még akkor is, ha az előző sikeres volt. Sikertelen próba esetén a gomba spórája újabb K6 Fp veszteséget okoz.

A tűz elpusztítja a Sárga penészt, míg a napfény elejét veszi a robbanásnak, ami a spórát a levegőbe juttatja. Ezeket 3. fokú herbalizmustal ismerheti a karakter. A penésztelepek ezen kívül érzékenyek is, ha kilőtték spóráikat, legtöbbször el is pusztulnak, ezért a rajtuk keresztülhaladó barlangi állatok nyoma gyakran napokig jól látszik. Emellett akad néhány barlangi állat, amelyik immunis a spóra maró hatására, ezek fogyasztják is a Sárga penészt. Gyakorlott barlangjárók felismerik és el is kerülnek telepeiket. (Lord RuFuS cikke nyomán)

### Világító gomba

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: telep

Elterjedés: egész Ynev

Élőhely: barlangok

Magasság: 1 arasz

Méreg: -

Magítelés: -

Hasznosítás: világítás, fűszer

Érték: 4 ezüst

A világító gomba a barlangi gombák családjába tartozó növény. Megjelenése apró, elsatnyult cserjére emlékeztet. Színe barnás, felülete nedves és hűvös. A barlangok sötét részein él, ahol ő maga teremt halovány fényt. Az általa kisugárzott halványlila derengés megvilágítja a termeket és a folyosókat. A természetes napfényre érzékeny, de más erős fényben is pusztulásnak indul. A föld alatti népek világításra használják, gyakran telepítik olyan járatokba, ahol nem szükséges erős fény. Egyes barlangi élőlények fogyasztják is, de csak kis mennyiségben.

Elvileg egy egyszerű ember számára is fogyasztható lenne, de aki nincs hozzászokva, annak igen erős fájdalommal és görcsökkel kísért gyomorrontást okoz. Érdekes íze miatt azonban előfordul, hogy fűszerként használják, mivel a kis mennyiség még nem okoz semmit. Az ilyen fűszer beszerzése igen költséges, mivel csak barlangok mélyén él, és kihozva egy-két nap alatt teljesen elpusztul. A szakértők szerint a jó ízet már egy nap után elveszti, így minden lakomára frisset kell szerezni. Nem csoda, hogy a fűszerként való fogyasztása csak a hegységek közvetlen közelében élő népeknél terjedt el. A világító gombát már 1. fokú herbalizmustal és 1. fokú barlangjárás képzettséggel is ismerheti a karakter. (Lord RuFuS cikke nyomán)

### Zöld nyálka

Előfordulás: gyakori

Megjelenők száma: telep

Elterjedés: egész Ynev

Élőhely: barlangok

Magasság: -

Méreg: maró emésztőnedv

Magítelés: káros

Hasznosítás: -



Érték: -

Barlangi növény, a nyálkák csoportjába tartozik. Egész Yneven előfordul, barlangok, labirintusok sötét, hideg részein él. A csatornák sötét része is ideális élőhely számára, de ahhoz valahogy oda kell juttatni, hogy ott is előforduljon. A zölden csillogó, szerves iszap szinte mindent beborít, ami elég hosszú ideig van sötét és nedves helyen, de a zöld nyálka a szokványos nyálkák egy igen veszedelmes fajtája. Ez a faj felfalja a vele érintkezésbe lépő húst és szerves anyagokat, és még a fémeket is képes feloldani. Ez a világoszöld, nedves és ragadós nyálka foltokban tapad a barlangok falaira, a mennyezetre és a padlóra, és azonnal szaporodni kezd, amint elfogyasztott némi szerves anyagot. Felülete enyhén ragadós, ami az emberre és a nagyobb állatokra nem jelent veszélyt, de az apró rovarok beleragadnak. Mozgás (és potenciális élelem) hatására lepottyan a falakról és a mennyezetről (Té-je 40+meglepetés és egyéb módosítók), és rátapad áldozatára. Sokszor kihasználja, hogy az áldozatai beleragadva a padlón lévő darabokba lelassulnak, és ez alatt támad.

A zsákmányon lévő nyálka szétterül az áldozat testén, és azonnal elkezd emészteni azt. A nyálka csak az élő húsból nyer tápanyagot, de válogatás nélkül megemészti mindent, ami az áldozaton van, legyen az vért vagy ruha. A húst faló zöld nyálkafolt körölként 1k6 pontnyi időleges állóképesség veszteséget okoz. Az érintkezés első körében a nyálka még lekapható a szerencsétlenül járt lényről, a kaparószerszám ellenben valószínű elvész. A második körtől azonban már meg kell fagyasztani, le kell égetni, vagy le kell vágni az áldozatról, mindegyik sérülést okoz az áldozatnak is. A nyálka Vé-je megegyezik az áldozatével, akire rányomta magát és a célt tévesztett támadódobások automatikusan a szerencsétlent találják el fegyveres eltávolításánál. A zöld nyálka foltot szélsőséges hideg vagy meleg (2K6 Fp-t okozó), a napfény vagy a gyógyítás (3 Ép+6 Fp) varázslat távolítja el. A nyálka 2K6 pontnyi STP sebzést okoz a fának és a fémnek. A kő ellenáll a nyálkának.

A nyálka élőlény, ami azt jelenti, hogy a kikülönített részek táplálék híján elpusztulnak. A leesésen kívül azonban nem képes mozogni, így a földre került nyálka nem mászhat el. A nyálkatelepek fokozatosan nőnek fel a falakra, és csak egy részük esik rá az áldozatra, amiből aztán a lent élők is táplálkozhatnak. Az emésztő anyagát eltávolítani, elválasztani nem lehet, így nemigen szokták maró anyagként alkalmazni. Mindenesetre beszerzése egyszerű és olcsó, bár a drága üveget is megemészti, még ha lassan is, ezért kővályúkban kell tartani. Tárolása nyugós, mivel etetni kell, hiszen máskülönben elpusztul. Az etetést azonban nem tanácsos túlzásba se vinni, mert könnyen kinőhet tárolóedényéből.

A törpék véleménye szerint a zöld nyálka a bányászat és a föld alatti építkezés legádázabb ellensége. Saját módszereik vannak a fertőzött területek megtisztítására, és ha hinni lehet a szavaiknak, akkor ezek a módszerek nagyon alaposak. „Ez a vacak azonnal visszánő, ha rosszul csinálod” – vallják. (Lord RuFuS cikke nyomán)





## Naptár

Akdaurban a pyarroni naptárat és az órák pyarroni elnevezését használják. Álljon itt egy táblázat a hónapok elnevezéséről, a jobb tájékozódás, és a világhű mesélés segítésére.

<b>A pyarroni naptár</b>		
<b>Hideg évszak</b>		
A teremtés és pusztítás hónapjai (Kyel két párja)	Kyel első hava	Szándék
	Kyel második hava	Akarat
	Kyel harmadik hava	Harag
	Kyel negyedik hava	Végítélet
A halál hónapjai (Darton terce)	Darton első hava	Sikolyok
	Darton második hava	Csend
	Darton harmadik hava	Kacaj
A bosszú hónapjai (Uwel terce)	Uwel első hava	Pengék
	Uwel második hava	Csontok
	Uwel harmadik hava	Hamvak
<b>Meleg évszak</b>		
A dal hónapjai (Alborne terce)	Alborne első hava	Lant
	Alborne második hava	Álmok
	Alborne harmadik hava	Ébredés
A tűz és a fény hónapjai (Adron kvartja)	Adron első hava	Áldozat
	Adron második hava	Engesztelés
	Adron harmadik hava	Lángok
	Adron negyedik hava	Feloldozás
A tudomány hónapjai (Krad kvartja)	Krad első hava	Ifjak
	Krad második hava	Bölcsek
	Krad harmadik hava	Beavatottak
	Krad negyedik hava	Felemelkedők
<b>Esős évszak</b>		
A hatalom és a szertartások hóhappjai (Dreina terce)	Dreina első hava	Fogadalmak
	Dreina második hava	Esküvések
	Dreina harmadik hava	Fohászok
A vizek hónapjai (Antoh terce)	Antoh első hónapja	Hullámok
	Antoh második hónapja	Áradás
	Antoh harmadik hónapja	Tengercsend
A harc hónapjai (Arel kvartja)	Arel első hava	Zivatar
	Arel második hava	Kék acél
	Arel harmadik hava	Sólyomszárny
	Arel negyedik hava	Holdak és vándorok

Summarium alapján.

## Órák elnevezése

	Pyarroni
1.	Kék hold
2.	Pusztítás
3.	Remény
4.	Fény
5.	Tisztesség
6.	Áldozatok
7.	Gazdagság
8.	Béke
9.	Igazság
10.	Szentek
11.	Törekvők
12.	Lobogók
13.	Hit
14.	Barátság
15.	Bűnbánat
16.	Vágyak
17.	Homály
18.	Vörös hold
19.	Álmok
20.	Sötétség

## Halott karakter

**E**zzel a kis fejezettel és az itt bevezetett kiegészítő szabállyal azt szeretném elérni, hogy a kalandban elhunyt karakterek játékosai se unatkozzanak, és a kaland részesei maradhassanak, természetesen jóval csökkentett szerepben és lehetőségekkel, ám mégis ott maradva, a többiekkel örülve, és ne essenek ki végleg a játékból. Ezzel együtt a KM-ek nyugodtabban „megölhetik” őket, ha az kell, hiszen nem kerülnek ezáltal igazságtalan, mellőzött helyzetbe, így a világ valóságosabb, keményebb lehet. *KM! Ez nem azt jelenti, hogy vérengzve kell mesélni, de ha úgy alakul, ne mentsd meg logikátlanul vagy következtelenül a karaktert!*

A karakter lelke halálakor távozik a testéből. A játékost félre kell hívni, és röviden el kell mesélni neki, mit is lát, és ezután egy köztes állapotba került majd. Anyagi testével, illetve a világgal semmilyen kapcsolatot nem alakíthat ki, ám érzékeli, látja, hallja azt. Átsiklik a tárgyakon, és mivel eddigi társaihoz kötődik, velük sodródik folyamatosan. Így a halott karakter lelke a csapattal tart (ezt ők nem tudják!) és a játékos gyakorlatilag követheti az eseményeket. Nem szólhat meg, csak a KM-et félrehívva tehet kísérletet kapcsolatba lépni az anyagi világgal: Akaraterő-próbát dobva, mely csak természetes 10-es dobás esetén számít majd sikeresnek, ekkor is csak annyit érhet el, hogy a kiválasztott személyben egy pillanatra meghatározott érzést keltsen valami vagy valaki irányában, mintegy sugallatképpen. Ezt a KM meséli ki, a játékos „kiesett” az aktív játékból.

Ügyelj arra, hogy ez ne menjen a rendes játék rovására, csak ritkán adj rá lehetőséget, bár ha elmagyarázod neki, egy adott kézzel kérheti, és dobhat, és csak akkor kell félrevonulni, ha sikeres volt a dobása. Erre se legyen lépten-nyomon lehetősége, de ennyi már elég ahhoz remélhetőleg, hogy együtt izguljon a többiekkel.

Bár a modul nem erről szól, de ha megsejtene a többiek ebből valamit, és megpróbálnak kapcsolatba lépni vele, kommunikálni, az ésszerűség keretei között akár sikerrel is járhatnak (főleg különböző mágiákkal). De hangsúlyozom: a cél, hogy a kiesett játékos is bent maradjon, egy kicsit. Nem kell a játékot lélekidézős mesévé változtatni. Ezt a kiegészítést bár én jónak látom, alkalmazása nem kötelező, ha úgy látod, nem jó, vagy akár a csapat, akár a játékos nem vevő rá, nyugodtan hagyd el. Közben is ki lehet lépni belőle bármikor, áramlatok, megmagyarázhatatlan történések, vagy csak egyszerűen tovább száll a lélek... és a túlzásba esett, mértéket nem ismerő „halott karakter” végleg halottá tehető.

## *Szószedet*

**A** szószedetben csupán néhány olyan kifejezés került említésre, amely segítheti a mesélést, világhűbbé téve azt. Ha teheted, alkalmazd őket!

### **Derra** (pya)

A pyarroni papok hivatalos megnevezése. Rangot nem jelöl; pusztán a tisztelet kifejezésére szolgál. Északi megfelelője az azonos (godoni) gyökerekre visszavezethető derat. (A hit városa,325/1)

### **Exellissar** (pya)

Elsősorban a délvidéken, ezen belül is a Pyarroni Államszövetségben használatos kifejezés. Nagy tiszteletben vagy magas rangban állók hivatalos megszólítása. Jelentése: kegyelmes úr. Női megfelelője az exellissa. (Fekete vizek,295/6)

### **Fratte** (pya)

A godoni nyelv „testvér” szavából képzett kifejezés, a hetedkorban a pyarroni szerzetesek hivatalos megszólítása. (A hit városa,326/3)

### **Három pyar igazság** (pya)

Az igazság és érvényesítése a pyarroni liturguában három égi hatalmasság – Uwel, Kyel és Dreina – befolyása alá tartozik. Egyesek szerint a háromféle igazságszolgáltatás egy fejlődési folyamat három stációját testesíti meg. Uwel az archaikus „szemez szemért” elv érvényesítője, míg Kyel a kérlelhetetlen, következményeket nem mérlegelő igazság kifejezésre juttatója. Dreina igazsága hajlékonyabb, társadalmi szinten könnyebben alkalmazható, ugyanakkor közelebb áll a pusztai jogszolgáltatáshoz, mint az erkölcsi alapú igazság egymás mellett élése a kezdetek óta számos konfliktus forrása, ugyanakkor nagyban hozzájárult a vallás gyors elterjedéséhez. Ahogy a kissé rosszmájú – állítólag dzsad eredetű – mondás tartja: „Pyarronban mindenki megleli a maga igazságát”. (A hit városa,326/1)

### **Peridan** (pya)

Jellegzetes, hófehér színű kő, amit az Új-Pyarron melletti hegyekben bányásznak. A helybeliek fehér gránitnak is nevezik. Új-Pyarron minden épülete ebből a kőből készül, egységes stílusban. (1TK,447/1/4)

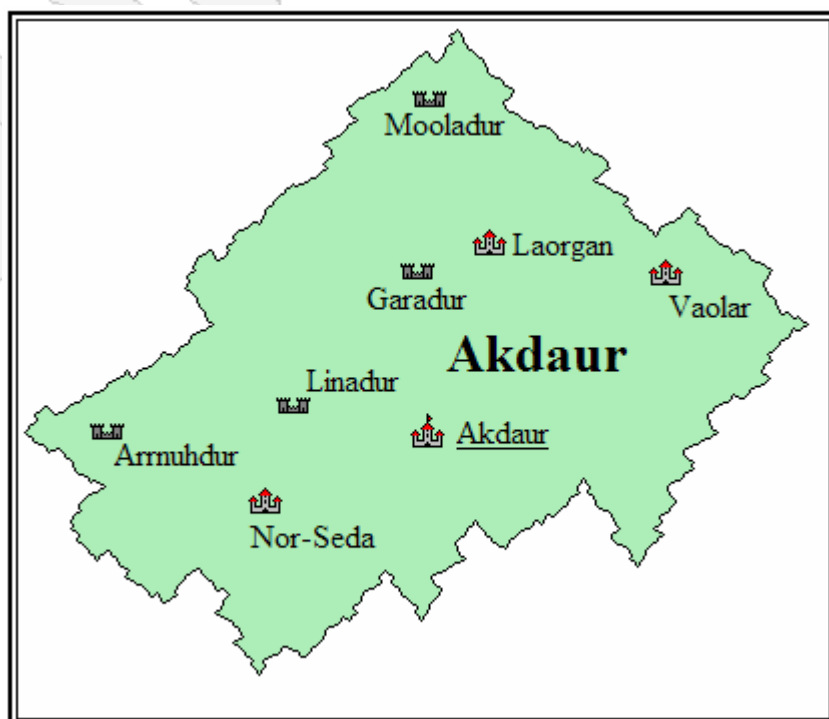
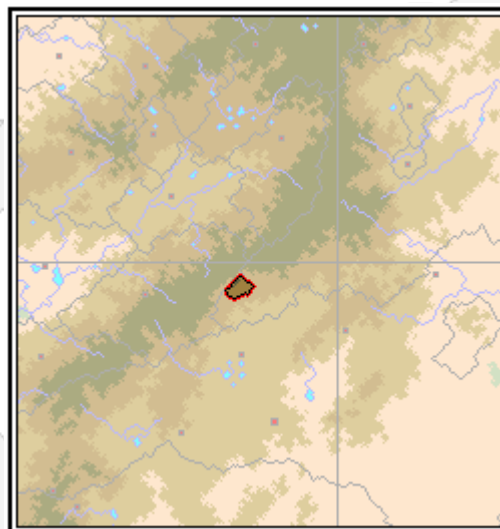
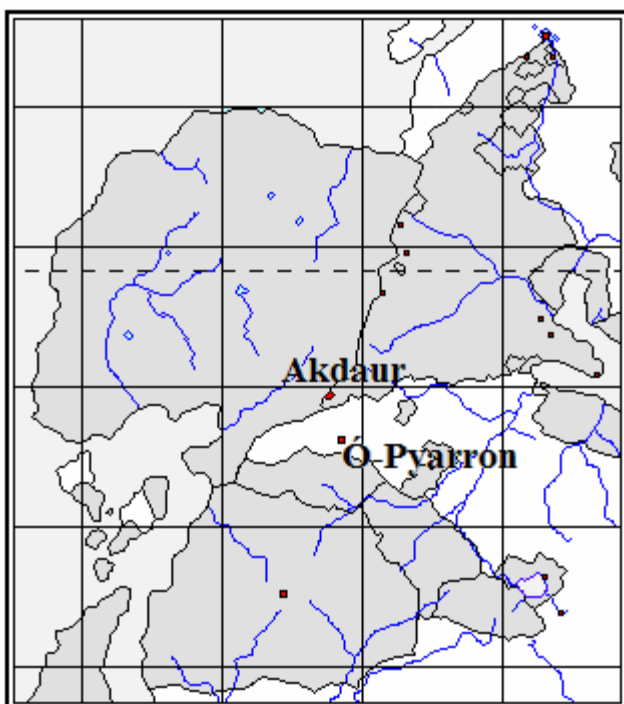
### **Sepia** (pya)

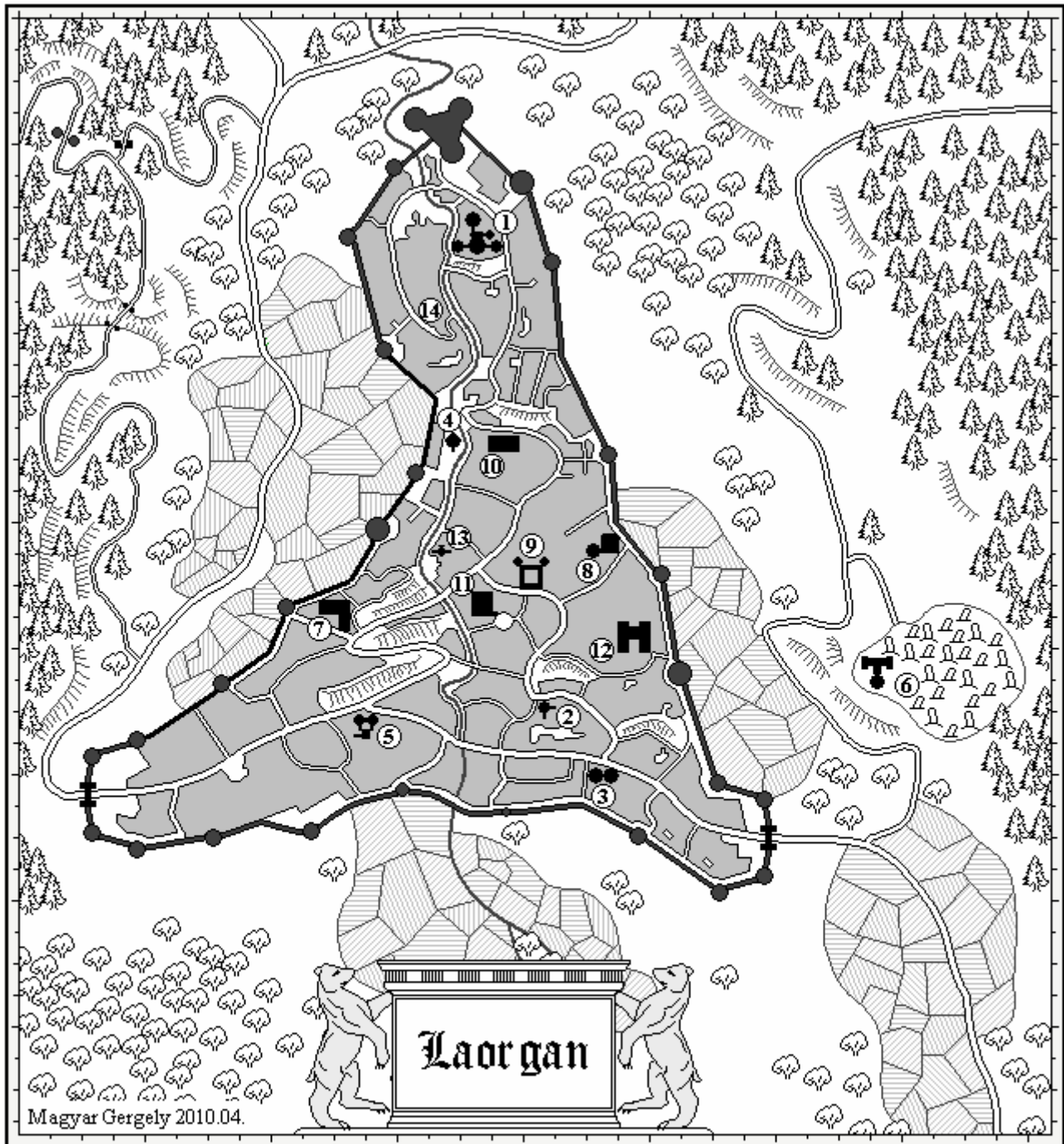
A pyarroni államszövetség egységesen használt pénze. Alakjuk, méretük és nemesfém tartalmuk egyaránt meghatározott, rajtuk a kibocsátó állam fővárosának látképe szerepel. Egész Yneven kedvelt és elfogadott pénz. (1TK,338/2/2; RúnaI/2,Ynev pénzei,25/1/0)

**Viadomói Zsinat (pya)**

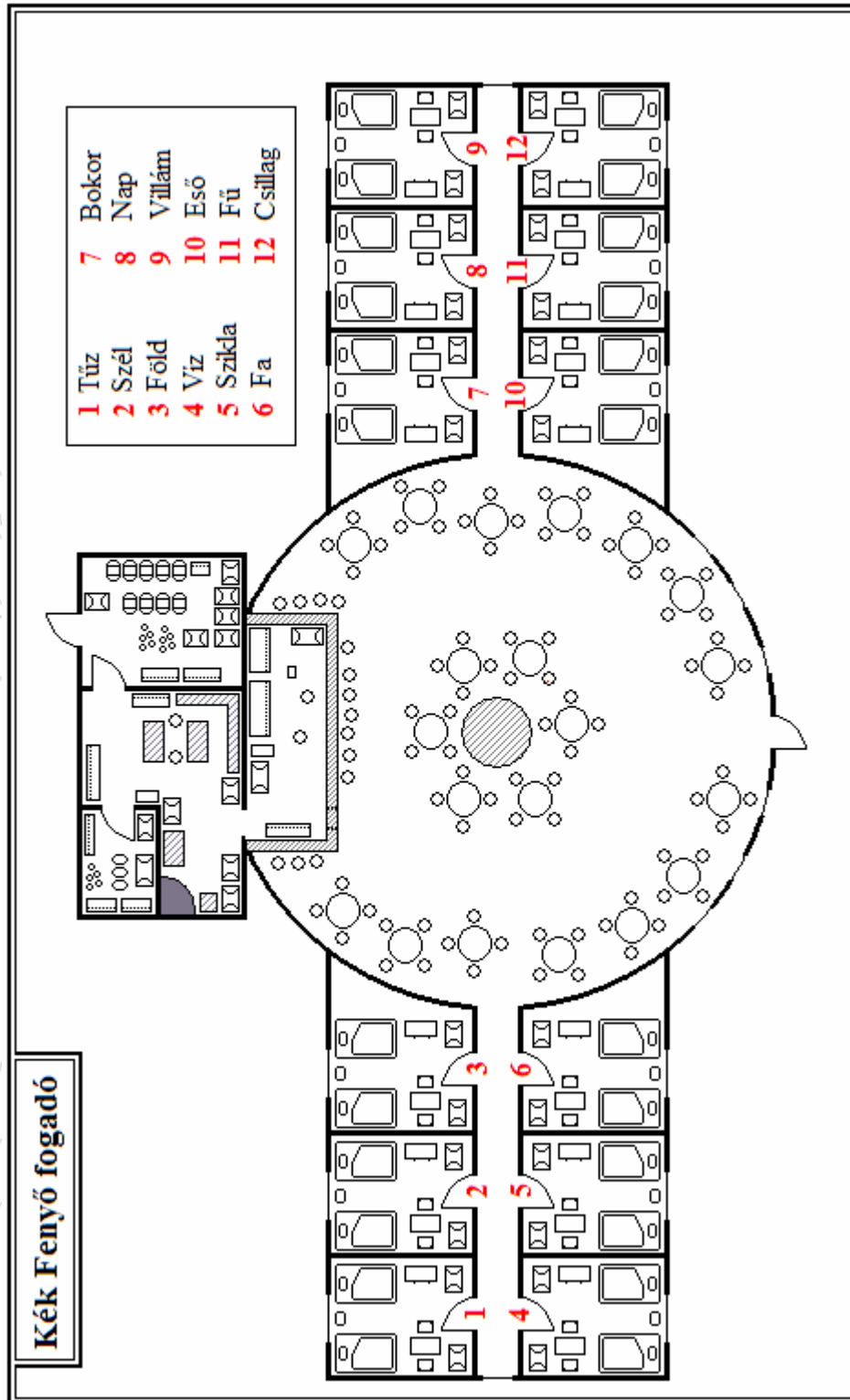
A Dúlás után, Psz. 3681-ben megrendezett vallási gyűlés a Papi széknek akkor helyet biztosító Viadomoban. Legfontosabb eredménye az Inkvizíció megerősítése, önálló, ütőképes szervezetté tétele, amit a Dúlás után elszaporodott eretnek és ranagol hitű szektákkal szembeni hatékony fellépés indokolt. (PPL1,21/3/1; A hit városa,331/2)

***Térképek, rajzok***





- |                     |                        |                       |
|---------------------|------------------------|-----------------------|
| 1 - Krad templom    | 6 - Darton szentély    | 11 - Városgyűlés      |
| 2 - Krad szentély   | 7 - din Welos udvarház | 12 - Fürdőház         |
| 3 - Dreina szentély | 8 - dan Ocran udvarház | 13 - Kék Fenyő fogadó |
| 4 - Gilron szentély | 9 - Levéltár           | 14 - Ispotály         |
| 5 - Ellana szentély | 10 - Iskola            |                       |



## *Értékelés – Továbbjutás*

Az értékelést a Lumina Cornu klub szervezésében biztosított bírók, és a KM-ek szokásos, együttes megbeszéléssel hajtják végre. A verseny eredményén túl egy másik szempont a továbbjutó csapatok kiválasztása.

A **továbbjutást** alapvetően két szempont teljesítése határozza meg. Ezek szándékosan úgy kerültek meghatározásra, hogy az igazi kalandozó csapatoknak kedvezzenek, akik szájbarágásra, kényszerítésre várnak, motivációgyilkos –„engem ez nem érdekel ám...” hozzáállással játszanak, kevesebb az esélyük. Mindkét szempontot maguktól kell felismerniük és teljesíteniük, és bár az kapcsolatba hozható az alap küldetéssel, mégsem annak része, és senki nem fogja megmondani nekik, ezt KELL csinálnotok.

A két szempont a következő:

- Találják meg, ÉS derítsék fel a kolostor alatti járatokat, jöjjenek rá annak titkára.
- Kerüljenek kapcsolatba Krad-papjaival, és azok találják „további küldetésre alkalmasnak” őket.

Fontos kiemelni, hogy bár a pyarroni hitű csapatok kapcsolata a legkézenfekvőbb, mindenkinek van esélye a második szempont teljesítésére is. Ha sikerrel felméri, ki a város ura, és ügyesen politizálnak, akár egy gonosz, például Ranagolt követő csapatot is alkalmasnak találhatnak majd a papok a további küldetésre – de ez már a következő kalandmodul témája.

### *A modulhoz felhasznált irodalom jegyzéke:*

- Első Törvénykönyv
- Második Törvénykönyv
- Papok paplovagok 1-2 szabálykönyv
- Bestiárium
- Új Tekercsek szabálykönyv
- Rúna VI/1, Déli Városállamok – a Kráni régió
- Rúna IV/3, Predoc és Edorl
- Rúna I/8, Ó-Pyarron pusztulása
- Szürkecsuklyás Testvériség, a Dúlásról (Internet)

A borító képe Zubály Sándor munkája.

A körkeretes képek a MAGUS kártyák egyes képeinek kivágott, néhol átalakított változatai.

A fekete-fehér képek Zubály Sándor, Balogh István, Russ Nicholson és Ian McCraigh munkái.

A címerek, térképrészletek és épületek a modulíró saját munkái, felhasználásuk csak az alkotó feltüntetésével lehetséges. Laorgan városának térképe szándékosan követi a legújabb MAGUS térképek stílusát, nem saját találmány.

Magyar Gergely 2010. 04.



## Tartalomjegyzék

Tájékoztató .....	2
Bevezető .....	2
Régmúlt eseményei .....	3
Közelmúlt eseményei .....	3
Háttér .....	4
Az általános helyzetről és a hangulatról .....	5
A csapat kalandba kerülése .....	5
Felhajtó .....	7
M1 Ellen-felhajtó .....	7
1. Megérkezés Laorganba (Tervezett játékidő 0,5 óra) .....	7
2. Nyomozás a városban (Tervezett játékidő 1,5 óra) .....	7
Úton (bármikor) .....	11
M2 Hídpénz .....	12
3. Garadurban (Tervezett játékidő 2 óra) .....	12
M3 Eretnek tanok .....	13
M4 Az ork fogoly .....	14
4. A járatok (Tervezett játékidő 1 óra) .....	14
A rúnakövek .....	15
5. A barlangi goblinok (Tervezett játékidő 1 óra) .....	16
M5 A rivális sámán .....	17
M6 veszélyben a város .....	17
M7 A bányász szelleme .....	17
Eseményvázlat .....	19
Laorgan .....	20
Akdaur történelme címszavakban (részlet) .....	25
Garadur kolostora .....	25
A barlangok .....	26
A barlangi goblinok .....	26
NJK-k és mellékszereplők .....	27
Nem szereplő NJK-k .....	27
Szereplő NJK-k .....	29
A modulban szereplő személyek jegyzéke .....	40
Bestiák .....	42
Naptár .....	49
Órák elnevezése .....	50
Halott karakter .....	50
Szószedet .....	51
Térképek, rajzok .....	52
Értékelés – Továbbjutás .....	55
A modulhoz felhasznált irodalom jegyzéke: .....	55
Tartalomjegyzék .....	56