

A Zenedoboz

M.A.G.U.S. Versenymodul 5-7. TSZ Karakterek számára

Helyszín: Vinisila-síkság keleti gyepűi

Időpont: Psz. 3718. A tűz és a fény hónapjai, Adron kvartja „Áldozat” Hava

Írta: Shalafi del Necro

Köszönet a tesztelésért: Lucius un Draco, Malustyik „Schima” István, Tanti



A Kastély ura?

Keservesen zuhogó eső csapkodta a spalettákat, a szél pedig be-be lopódzott a kastély falai közé. Csupán néhány magányos fáklya világította be a hosszú folyosót. A léptek zaja nagyokat koppant a kövezeten, ahogy egy alak végighaladt a megkopott festmények között. A szobában még a gyertyák sem égtek csupán egy kisebb lobogott a kezében, ami eredménytelenül próbált küzdeni az éjszaka sötétjével. Néhány pillanat erejéig körbenézett a szobában majd az asztalra letette a gyertyát, hogy kilépjen a balkonra. Egy villámlás világította meg a kertet, az alak pedig összébb húzta kabátját és a korláthoz lépett, hogy körbenézzen az udvaron. Csendesen bólogattak a fák a távolban és csak a körvonalait lehetett kivenni a sövények keretezte útvesztőnek. A kert minden egyes részletének színt kölcsönöztek a fel-fel derengő emlékképek. Az emlékek amiket nem tudott hova tenni, nem tudott arcokhoz vagy időpontokhoz kapcsolni. Olyan régen voltak, hogy már nem is emlékezett rájuk tisztán. Mintha valakivel kergetőzött volna a sövények között, egy pillanatra mintha ismét érezte volna valaki érintését a vállán, de mielőtt megragadhatta volna az emlékképet tovasuhant és minél jobban próbálta megragadni elméjével annál inkább kisiklott tudatából. Mérgében a kőkorlátra csapott, minden erejére szüksége volt, hogy megnyugtassa elméjét. Talán már túl idős vagy csak álmodta azokat. Szeme sarkából mozgásra lett figyelmes, tekintetét oda fordította, de a hosszú szökőkútban semmi sem mozdult, még a víz sem, pedig meg mert volna esküdni rá, hogy több alakot is látott mozdulni egy pillanattal korábban. Biztos csak a fáradtság teszi ezt vele és csal játszi képeket szemére. Megrázta fejét, hogy hajából szerte csaptak a kósza hajszálak, majd arcát az égnek emelte, hogy megkeresse a holdat, de mind hiába hiszen az bátortalanul elbújt a dühös felhők között akik úgy ontották magukból az esőt mintha el akarnák árasztani a világot keserűségükkel. Ahogy a cseppek kopogására figyelt meghallott a távolban másfajta hangokat. „Nocsak” gondolta meglepetten, kik lehetnek azok. Ismét végigsietett a folyosón és a bejáratban néhány fekete köpenyes sziluettre lett figyelmes. Leemelt egy fáklyát a tartójából, kicsit kiegyengette ruháját, hogy méltán tudja fogadni vendégeit, hiszen itthon kell lennie, ha már ő van a kastélyban és azok most érkeztek!

Alapötlet:

A kaland az indító eseménye egy kampánynak. Korábbiakkal ellentétben szeretnénk a kalandokat lazábban egymás után fűzni, hogy könnyebben átjárhatóak legyenek az új karakterek számára. Azt tervezzük, hogy az elkövetkezendő 4-5 kaland egy központi témát jár körbe, ismertet meg más-más szegmensből, annak egy másik oldalát mutatva be.

Jelen modulnak nem célja a happy end hanem, hogy egy kissé nyomott hangulatot hagyjunk a játékosokban kaland után. Fellelhetők drámai illetve horror elemek is, nyugodtan használj saját szád íze és a csapattól függően, ahogy jónak érzed. Szeretnénk visszanyúlni az alapokhoz kicsit azokat megforgatva új, modernebb, de klasszikusan élvezhető köntösbe öltöztetni. Kicsit visszanyúlnánk ahhoz, amikor egy vár vagy egy dungeon elegendő volt, de belehelyeznénk egy olyan környezetbe és kontextusba, amivel az újabb játékosokat is meg tudjuk szólítani.



A kaland egy kastélyban fog játszódni és nagyon fontos lesz a történet szempontjából a helyszín, annak bemutatása, valamint az interakciók. Hangsúlyt szeretnék fektetni nem csak a karakterekre, de

kicsit a játékosokra és magára a mesélőre is. A kastély és annak lakóinak múltjáról fog szólni, és ezen keresztül a karakterek jövőjéről, hiszen elrejtve lesznek utalások a későbbi kalandokra is. A mesélő nagy feladata, hogy időhöz lesznek kötve bizonyos változások. Miközben a karakterek fedezik fel a helyszínt, időről időre megtörténnek dolgok, amik befolyással lesznek a karakterekre. Lesz néhány pont, amit szándékosan nem akarunk neked sem kedves mesélő megmagyarázni, hiszen fontos lehet, hogy ezeket az információkat ne ismerd a későbbi kalandok szempontjából. Hidd el a helyszínt ért hatások miatt van az a néhány furcsaság.

Kaland hangulatához kiváló muzsika: Wamdue Project – King of My Castle

Helyszín:

A Vinisila-síkság keleti részén haladnak át a karakterek, akár a korábbi kampányok helyszínéről haladnak déli irányba akár más okokból haladnak északi irányba, végeredményben nem fontos. Ahogy említettem egy régi kastélyban fog játszódni az egész történet. A kastély leírását majd részletesen megtaláljátok. Kinézetre egy régi építésű hely, amit már nem is laknak. Ez meg is látszik azon, hogy poros, néhol benőtte a moha. Viszont bizonyos részein látszik, hogy rendben van tartva. Ha egy karakter járatos benne (Építészet MF) akár rájöhet, hogy valamikor a korai Kyr időkre datálható az épület stílusa.

Előzmények:

A Kyr időkből több alkalommal volt rá példa, hogy nagy hatalmak csaptak össze, vagy éppen emberek játszottak olyan erővel, amit nem értettek. Nem tudni, hogy mi ennek az oka, de a kastély évezredek óta áll elhagyatva, csak néha egy-egy utazó tér be, hogy meghúzódjon a romok között. Mert az idők legnagyobb részében csupán romok állnak a helyszínen. A kastély lakója nem emlékszik arra, hogy ki ő és mit keres itt, erre majd szépen a játék folyamán derül fény.

Valamikor a Kyr birodalom hajnalán történtek a végzetes események. Mikor Kyria még csak terjeszkedett. A történet úgy kezdődik, mint sok más. Egy fiatal fiú beleszeretett egy fiatal lányba. De a körülmények miatt nem lehetnek egymáséi. A probléma nem is itt kezdődött hanem, hogy a fiú egy másik birodalom hatalmasa volt, de uralmának még csak az elején járt. De nagyratörő tervei és merész húzásai hamar vitték előre a hierarchiában. Románca a lánnyal nem is tartott sokáig, de annál lángolóbb volt. A lány biztonsága miatt el



A fiatalember

kellett hagynia azt, nem is tudván, hogy szerelmük gyümölcse már megfogant. Eltelt néhány emberöltő, a fiatalember már csak szép emlékként tekintett a lánnyra, csendes perceiben. Mikor egy ellenlábasa ki tudta mi módon tudomást szerzett erről a régi botlásról. Mire a fiatalember fülébe eljutottak ellenfelei tervei már késő volt. Ellenfele erősebb volt nála és bevette magát leszármazottja várába és zsarolta vele. Dühében csapatokkal vonult a vár alá, hogy elégtételt vegyen. A csatában megütközött a két hatalmas is, de utódja egy aranyhajú lány behalt a tomboló mágikus

viadalba. Keserves dühében a fiatalember szabadjára engedte maradék hatalmát ezzel kiragadva az időből a vár egy részét. A lány testét elhelyezte egy szarkofágban melyet lezárt a pincében. De a lány szíve nem állt meg verni, így bármikor, ha a fiatalember a vár közelében jár, újra átélheti utolsó napját, amire későn érkezett. Ezzel állva örök mementóként a hatalmas hibának, amit vétett. Hiába tudta, hogy hiba ezt meghagyni, nem vitte rá a lélek, hogy elpusztítsa a várat.

Cél, hogy ezt a történetet szépen lassan megismerjék a karakterek, elrejtettünk a modulban erre utalva nyomokat, eseményeket. NJK-k tudják a történések részeit. A karaktereknek kell össze raknia az egészét a felellhető információkból.

Indítás:

Hatalmas eső kapja el az utazó játékosokat. Elmossa az utat a lovak is egyre nehezebben haladnak, a látási viszonyok limitáltak. Ekkor vesznek észre valahol elérhető távolságban, egy kis völgyben egy kastélyt. Először csak a sziluettje tűnik fel, ami kiváló menedéket nyújthat a bőrig ázott karakterek számára.



Valamikor védelmi feladatokat ellátó falon kívül egy rég kiszáradt árok van, amit csak minimálisan tölt fel az éppen zuhogó eső. Kőhíd vezet át az árkon, hatalmas vasalt tölgykapu tartja kívül a nem kívánatos vendégeket. A kapu alig résnyire nyitva, egy erősebb ember kell

hozzá, hogy annyira kinyíljon, hogy ló is beférjen rajta, vagy a túloldalon egy mechanikus szerkezettel lehet nyitni. A kapun átérve a kastély tárul a szemük elé, robosztus mégis magas falait megkopott márvány borítja. Márvány lépcsőin kissé elfoszlott a bíbor szőnyeg és patinássá váltak a szőnyeglefogók. Az ajtón régmúlt idők díszítéseit lehet kivenni, míg az ajtó melletti tornyok ablaküvegein csendben kopog az eső. Az ajtó csukva van, de nincs zárva.

Az alábbiakban a kastély helyszíneit fogom részletezni, hiszen a karakterek szabadon, mászkálhatnak szerte a területén. Ami fontos először tartsa itt őket az időjárás, később már a saját érdeklődésük. Ha mágiával vizsgálódnak, vagy mágia után kutatnak, mindenféle érezhetik a mágikus hatást, az egész kastélyt körbejárja, de lesz, két hely ahol kiemelkedetten tapasztalhatnak zavart, vagy torzulást a manahálón, ez a nagy szökőkút medencéje és a borospince legmélye, az okokat majd a helyszín leírásánál megtalálod.

A kalandban direkt nincsenek nevek, a vár lakói nem tudják név szerint, hogy ők kik vagy éppen más lakói név szerint kicsodák, ezen felül az időpontra sem tudnak válaszolni, még a borokon sincs palackozási év, semmi nem utal a helyszín idejére, csak a hozzáértő karakterek állapíthatják meg, hogy a Kyr birodalom legelejére datálható a helyszín építkezési és berendezési stílusa, azaz 19-21 ezer éves.

Először leírom a helyszíneket, amivel operálnod kell, mint mesélő és utána a fontosabb történéseket, hiszen nem tudni, hogy éppen hol lesznek, a játékosok mikor éppen történik valami.

Előtér:



A virág jelkép

Az előtérbe belépve rusztikus kissé kopott, de ránézésre pazarul gazdagon berendezett helyiségbe jutnak a karakterek. Minden berendezési tárgy a helyén van, csak kissé kopott, néhol lepergett a festék. Világítás nincs, csupán néha a villámlás világítja meg néha a bútorokat. Magasabb részeken rózsauveg található így a villámok által meg-megvilágított terem meseszerűnek hat. Természetesen, ha keresgélnek, találnak asztalkán gyertyatartókat, bennük félig leégett gyertyákkal, a fiókban új gyertyákat is találhatnak. A falakon rég letűnt családok képei, nemes emberek különböző pózokban, néhol hősiesen páncélban, máskor család között. az ajtó átellenes oldalán lépcső halad fel az emeletre, félúton kettéválva

és visszafordítva az emelet két különböző pontjára vezetve. A lépcsők mellett egy-egy ajtó található, ami a tornyokba vezet, ahonnan körlépcső megy felfelé. Már itt találkozhatnak a kastély lakójával, aki éppen az emeletről sétál le, kezében egy fáklyával.

Tartása egyenes, látszik rajta, hogy nemesember és jó házigazdához mértén üdvözlí a karaktereket, miközben szabadkozik, hogy nem igazán számítottak vendégre. Itt el is bizonytalanodik, hiszen nincsenek emlékei, hogy ki is ő és mit is keres itt. Felismerhetik az egyik festményen ő maga is szerepel, de nem, mint férfiember, hanem mint 15 éves fiú, de a vonásai egyértelműen az övé. Az anya nyakában egy virágot ábrázoló drágának tűnő nyakék díszleg. Tiszteletteljesen és bánik a vendégekkel, de kerüli a bemutatkozást, hiszen a nevére sem emlékszik. Kiváló társaság és társalgó, az elsőként megszólaló karakter nyelvén válaszol. Nyugodtan kezeld úgy, hogy beszél minden nyelven, amit hall a játékosoktól, de az akcentust is leutánozza. Valójában akaratlanul olvassa a játékosok beszédközpontját így tanulva meg a nyelvüket. Beinvitálja a társaságot a lépcső közepén nyíló terembe ahol megtalált asztal várja őket.

Étkező:

Hatalmas terem, aminek közepén egy hosszú asztal foglal helyet, körülött kényelmes bársonypárnás székekkel. Nem csak az asztal, hanem a székek is ornamentikával faragottak. A falakon freskók, domborművek találhatóak, sarkokban illetve a falak mentén díszpáncélok és mellszobrok találhatóak (Itt művészetismeret képzettséggel rendelkező játékos is be tudja, lőne a hely korát). A falak fehérre meszeltek, de sok helyütt már megkopott a meszelés látni engedve az anyagot, amiből emelték az épületet. A bejárat felöli, sarkokból egy-egy díszes ajtó nyílik. Ablaka nincs az étkezőnek így a világításról a vendéglátó gondoskodik, fáklyájával meggyújtva néhány a falon található fáklyatartót. Frissen elkészült ételekkel van az asztal megterítve, fácán, vadkan, bárány húсок különböző módokon elkészítve hozzá, szintén több fajta választék, ízesítésük is kiváló. A vacsora mellett társalogva sokat kérdezősködik a házigazda, nyílt és őszinte érdeklődést mutatva a karakterek iránt. Ha kérdik, elmondja, hogy nem tudja, mióta van egyedül, nem tudja, hogy most került csak ide, vagy itt él-e eónok óta, simán nem tudja a választ a kérdésre, sőt azt sem tudja kié a hely, gyanítja, hogy az övé, de nem tudja, hogy miért, mi köze hozzá és úgy általában mintha emlékezetkiesése lenne. Elmondja, hogy ha segítenének, ezen a problémáján nagyon szívesen venné, de ha csak társaságot nyújtanak azért is hálás. Ahogy halad előre az idő azért eszébe

jut, hogy szoktak lenni cselédek, illetve szépen lassan eszébe jut néhány dolog, de a neve vagy az időpont nem.

Kétfelé vezet innen folyosó, ahogy belépünk az étkezőbe bal kéz felőli, sarokból nyílik egy bálterem, jobb kéz felőli sarokból pedig egy szalon. Rövid folyosók vezetnek át ezekbe a termekbe, természetesen a folyosók falain díszítések, és képek találhatóak.

Bálterem:

Bálterembe belépve egy hatalmas kör alakú helyiség tárul a játékosok elé, körbe két ember magas ablakokkal valamint ajtókkal, amiken keresztül ki lehet lépni a balkonra, ami félkörben fut a hátsó kertre nézve. A kerttel átellenes oldalon egy három lépcsős emelvény látható, egyfajta színpad, rajta néhány hangszer található, egy zongora, két pár hegedű,



cselló, valamint valamiféle ütős hangszerek. A zongora még ad ki hangot magából, de rettentően hamis és több húr vagy kalapács már használhatatlanná vált az idők folyamán, a többi hangszer állapota sem sokkal jobb, ennek ellenére kis időráfordítással lehet belőlük hangot kicsikarni. Hozzáértő játékos (művészet MF) viszont felismerheti a hangszereket, legalábbis, hogy ki készítette, így az ő számára értéket tud képviselni. Egy kandalló is található az emelvénytől nem messze, mellette pár kugli fával, halványan parázslík benne a tűz. Függyönyök, amik most el vannak húzva porosak és néhol szakadtak, de a padló mintha nem rég lett volna felmosva, tiszta. A balkonról kilátás nyílik egy kiszáradt szökőkútra valamint egy rózsakertre.

Szalon:

Ez egy ízlésesen berendezett terem, lobog a tűz a szoba közepén elhelyezett kandallóban, ami köré heverők és díványok vannak elrendezve, amikre kényelmesen elheverve kortyolgathatják az előkelő vendégek az italukat, vagy élhetnek más pajzánabb időtöltésnek. A falakon vadászatokat, piknikeket és bálakat megörökítő festmények vannak, akad közöttük egy-két pikánsabb hangvételű is. A heverők mellett kis asztalkákon frissítő található, bor és konyak képében, az ülő alkalmatosságok viszont rettentő porosak. Ha alaposan körbenéznek (titkos ajtókeresés -20%) találhatóak rejtett átjárót a keleti szárnyba.

Konyha:

A helység rendeltetése egyértelmű a játékosok előtt, ahogy az is, hogy évszázadok óta nem járt itt senki, nemhogy főzött volna. Pókháló és vastag por lep mindent. A kamrában száraz állati csontok találhatóak, arról árulkodva, hogy valamikor bőséges étellel látta el az itt lakókat. Az edényeken mintha látszana, hogy épp előkészítették valamihez, a tűzhelyen lévőben mintha egy megkeményedett, megszenesedett massa lenne, arról árulkodva, hogy hirtelen hagytak itt mindent és azzal sem foglalkoztak, hogy levegyék a tűzről. A pultokon kések, hús villák és bárdok találhatóak véletlenszerűen elrendezve, mintha munkához készítették volna őket elő. A jobb hátsó sarokban kis lépcső vezet le egy folyosóhoz, ahol be tudták hozni az alapanyagokat, valamint ez a folyosó vezet a keleti szárny alatt található cselédszállásokhoz is a földszinten.

Keleti szárny:

A lépcső jobb oldalán található ajtón vezet fel ide az út, vagy egy rejtett ajtón át a szalonból. A keleti szárny egy hatalmas terem, valaha lehet, hogy ez is egy bálteremnek készült, de látszik rajta, hogy személyes lakosztálynak van berendezve. Baldachinos ágy szakadt tetővel, összetört társalgó asztal néhány sok száz éves gyümölcs maradvánnyal és valamiféle társasjátékkal, de a bábuk hiányosak habár a földről előkeríthetőek a hiányzó darabok, öltöző szekrény rég megfoszlott ruhákkal, kopottas ékszerekkel, paravánnal eltakart fürdőkád, benne rég megposhadt zöldes vízzel. A végében egy balkon található, amiről kiváló kilátás van a hátsó udvarra. Belátni a nagy szökőkutat, rálátni a sövénylabirintusra és a gyümölcsösre is, ha a látási viszonyok ezt engedik természetesen.

Lányszoba, könyvtár:



A lépcső bal oldalán pedig egy kisebb helységbe vezet a lépcső. Ránézésre egy női, még inkább egy fiatalabb lányé volt a szoba. A bútorok sokkal jobb állapotban vannak itt, mint a keleti szárnyban, itt mintha portalanítva is lett volna. Az ágy szépen bevetve csupán az ágy melletti asztalkán félig leégett

gyertya repedezett, elhajló kanóca árulkodik a hely koráról. Egy asztalka mellett fotel, az asztalkán 3 könyv egymásra rakva. Az átellenes oldalon pedig egy ajtó, ami egy könyvtárba nyílik. A könyvtár elhagyatott, de rengeteg kötettel van tele. Mind ókyr nyelven íródott, AF-al már olvasható.

Emelet:

Ha nem mennek be az ebédlőbe és tovább haladnak, akkor eljuthatnak a felső szintre. Itt szobák találhatóak és szállások, mindegyik más-más állapotban. Van, amit nemrég hagyhattak el, míg a mellette lévőket mintha évszázadok óta nem laknák. Ha a játékosok aludni szeretnének térni, ne engedd nekik, történjen valami vagy akár megtámadhatják őket Álomrablók vagy Árnyak.

Az udvar:

A hátsó udvaron több szökőkút található valamint rengeteg zöld terület, fénykorában pompásan festhették, kiváló kerti partiknak adhatott otthont, ma már megkopott és megtépázott akárcsak az épület maga. Fontos, hogy a térképen balról jobbra haladva az udvaron javulnak a körülmények, kevésbé lelakott a helyszín.

Harciasabb csapatoknak, vagy akik igénylik, nyugodtan bemesélhetsz az udvaron is Árnyakat illetve Fantomokat, ezeknek kiváló hely mind a gyümölcsös mind a sövénylabirintus. Ezek mind opcionális harcok, tehát rád bízom a csapat ismeretében, hogy mennyire tartod fontosnak felpörgetni az eseményeket egy-egy harccal.

Rózsa kert és a pavilon:

Valaha gyönyörűen rendezett és karbantartott kert ma már csak halovány mása önmagának. Valamikor tíz egyenletesen elrendezett négyzet alakú virágágyásban pompáztak a rózsák, minden ágyásban más és más színű virágokkal. Közöttük pedig lapokkal kirakott sétányon lehetett élvezni az színek és illatok kavalkádját. A kert



mellett pedig egy pavilon ahol megpihenhet a sétában megfáradt ember, hogy kényelmesen gyönyörködjön a kertben. Ma már az elburjánzott rózsabokrok között rengeteg gaz nő, a virágok pedig elfonnyadva, elhervadva szomorkodnak, de néhol már elő-elő bukkannak az új hajtások, hiszen jön a tavasz. Rengeteg munkába kerülne újra úgy rendbe rakni a kertet, ahogy korábban volt. A pavilonnak az egyik oszlopa eltört, a teteje elkorhadt, a padokon a párnák viszont továbbra is kényelmesnek tűnik. Ahogy rálépnek, a pavilonra az csúnyán nyekereg, egy nehezebb karakter alatt el is törhet egy lécs. A pavilon alatt ketten ücsörögnek egy szőke hajú fiatal lány és egy erős már-már majdnem elnagyolt arcvonásokkal rendelkező fiatal férfi, mindketten alig múlhattak 16 évesek. A lány picit megszeppen az idegenek láttán, de a férfi kezét nyújtja nekik, hogy üdvözölje a játékosokat. Ha kezet ráznak, a játékosokkal lefoszlik mindkettejükről az álca és rémséges élőholt arcuk bukkan elő, automatikusan 1k10 Ép-t elszívva a karaktertől. A pavilonban talált pároska egy-egy Hatysa (értékek a függelékben).

Nagy szökőkút:

Közepén egy hatalmas kőrózsából magasra törnek a vízsugarak. Körülötte kisebb ligeteknek kialakított füves részek, amik ma már tele vannak száraz falevelekkel csakúgy, mint maga a medence, de hajdan kiváló piknikező helyek lehettek a csobogó szökőkút és a víz mellett. A medence 4 méter mély is lehet bizonyos pontokon. Aki közel ér úgy érezheti, mintha valami hívogatná őt a mélységbe. A szökőkút medencéjének legmélyén 4 Carnomak teste pihen. (lásd függelék). Ha a karakterek el szeretnék pusztítani a testüket le, kell úszniuk, csak úgy szabadulhatnak meg tőlük. Ha van, idejük szemügyre venni úgy láthatják, hogy a testek különböző ideje vannak a víz alatt, mintha valami szétszaggatta volna belülről a testeket, a csontok belülről szakadtak volna szilánkosra, egyértelműen mágia műve. Az egyik test, ami a

legfrissebbnek is hat még mindig sugároz maga körül mágiát, sőt zavarja a manahálót így a szökőkút közvetlen közelében 25%-al nem jönnek létre a varázslatok. Aki ért hozzá láthatja is, hogy a kút környékén remeg a manaháló.

Borpince és gyümölcsös:

Egy aprónak nem nevezhető zárt tölgyajtó mögött hatalmas pince tátong, ami előtt kis lugas asztallal és padokkal próbál az idő vasfoga ellen küzdeni. A pincében jellegzetes állott borszag ütheti meg a játékosok orrát. Hosszan majd 50 láb mélyen nyúlik be a föld alá a pince gránitkövekkel kirakott alagútja. Az első felében hordók, palackok, lopótökök, kancsók, kupák kristálypoharakat találhatnak



a játékosok. A hordókban finom borok vannak mai napig. Jellemzően testes vörös illetve egyéb könnyedebb gyümölcsborok a hölgyeknek. Hátrébb kisebb hordókban brandyk és más likőrök. a leghátuljában a pincének pedig mindezek gyártásához szükséges eszközöket találhatják. Látszik a pincén, hogy karba van tartva, vagy csak a hatalmas ajtó nem engedte be a külvilág szemetét, ki tudja, de a poharak is egy öblítés után használhatóak.

Pince végében egy félembenyi kőszarkofágot találhatnak a karakterek rajta egy virág szimbólumát. A hozzáértők erős mágiát érezhetnek belőle sugározni. A tetejét sem könnyű eltávolítani, nem a kő súlya miatt, hanem a mágia, amivel védték, illetve ami dolgozik benne, vákuumszerűen tartja magán a tetejét (Erő próba -5-el). A szarkofágot és a tartamát nem hagyták védelem és minden nélkül, ha megpróbálják eltávolítani, vagy ha csak hozzáérnek két élőholt őr, akik egy-egy üres hordóban pihentek kel életre és kel a védelmére. Ezek az Őrzők természetesen végső halálukig küzdenek, de ha elpusztítják őket, már semmi sem áll az útjukba, hogy kinyissák (Az őrzők értékeit a függelékben megtalálod). Ahogy eltolják, a tetejét dübögés üti meg a fülüket. Először csak azok veszik észre a mindent betöltő dübögést, akiknek természetesen jobb a hallásuk, de ahogy nyílik, a szarkofág úgy erősödik ez a hang. Kitölti a pincét, nem megállapítható, hogy mely irányból jön. Amikor kinyitják az alján egy véres elevenen lüktető húsmassza van. Ez egy Aquir védő talizmán, egy húsbilincs, ha valamelyik játékos hozzáér ekképpen is viselkedik.

4. Hűsbilincsek

Egyes aquir fajok eleven húsa különösképp telített oddal - ezt használják ki ellenfelek, amikor izmaikból mágikus tárgyakat készítenek. Ezek a férfikarnyi fekete csíkok a testre helyezve szinte azonnal megtapadnak, s megkezdik "áldásos" tevékenységüket. Ami az aquirók ellen nem sikerülhet, könnyebben valósítják meg, ha tartályaikból a növédknépek egyedeire helyezik őket. Nem akarnak ők életerőt elvonni senkitől - hordozójuk egész testét próbálják hatalmukba keríteni. A rájuk bocsátott mágia nagyságától függően az 5-ös és 6-os erősítésű hatalomszavaknak képesek ellenállni, ám felhelyezésüktől kezdve áldozatuk Akarateréjét 2-vel csökkentik. Egójuk 58 és 60 között változhat. Ha nagyobb, mint gazdájuké (az új értékek szerint), fokozatosan átveszik a szerencsétlen irányítását, s mind beljebb eszik magukat annak húsába. A folyamat 1k6 óra alatt lesz végleges, ekkorra a hűsbilincs maradandóan az új test részévé válik, s megkezdik annak gyökeres átalakítását. A használó jelleme eltorzul, elszőkik társaitól vagy lemészárolja őket, és 1k6/2 napon belül szörnyű szenvedések közepette valamely aquir szolgálójának egyedévé válik. A hozzáértők természetesen már a hűsbilincs beépülésének első fázisában felismerhetik a lassú változásokat.

Amennyiben alulmaradnak a szellemi párharcban, hasznos szolgálataikért cserébe beérik hordozójuk kizsákmányolásával: minden óra végére 1k6 Fp-t oroznak el tőle, továbbá minden hatástalanított hatalomszó után annyiszor 1k6/2 Fp-t, amilyen erős a kibocsátott rontó Ige volt. Amennyiben áldozatuk elájulna, minden gond nélkül megkezdhetik testének átfarmálását, hisz immár nem kell az Ego ellenállásával számolniuk.

Hűsbilincs: 6 Opt tud semlegesíteni, EGO: 60. Ha úgy alakul nyugodtan változzon át a karakter (játéktechnikailag azt jelenti, hogy a következő rendezvényre megkapja a sötét vér nagy előnyt a karakter, de eltorzul ezért -2 szépség)

A pince mellett pedig egy nagyobb több tucat fából álló gyümölcsös található, aminek a termése szolgáltatott alapanyagul a pince tartamának. A gyümölcsös nem tűnik annyira elvadultnak, mint például a rózsakert volt. A kora tavaszi időpontra való tekintettel gyümölcs nincs rajtuk, de a szakavatott szem, észrevehet alma, körte, szilva illetve barackfákat. Hűvös van a kert ebben a sarkában, ahogy a kastély mögötti dombokról leereszkedő szél belekap a karakterek ruhájába. Ha

nagyon mélyre merészkednek a gyümölcsösben még Vámpírfakkal is találkozhatnak.

Sövény labirintus:

A labirintus belsejében mintha nyírva lenne a fű és ma is könnyű szórakozást nyújtana a szerelmes pároknak, hiszen egy-egy eldugott részében padokat is találni ahol megbújva a kíváncsi szemek elöl egymás ölelését élvezhetik. Az óvatlan ember viszont akár egy fertályórát is bolyonghat, mire kitalál belőle. A játékosok szerelmesek holt lelkeibe botolhatnak, akik egymás karjaiban bolyonganak a világról nem tudván, alakjuk is áttetsző a hold halovány fényében. A játékosokat nem hallják, hozzájuk sem tudnak érni, mintha csak káprázatok volnának.

Ez egyik eldugott sarokban viszont egyedül egy 60-70 éves őszes férfit találhatnak, aki egy könyvet olvasgat, az ő alakja nem áttetsző. Ha nem szólítanak meg ő észreveszi a karaktereket és köszönti őket, majd a felől érdeklődik, hogy mi járatban errefelé (rá is érvényes, hogy először csak Kyr nyelven szól, de ha hozzászólnak, automatikusan alkalmazkodik a beszélőhöz). A könyv, amit olvas borítóján egy virág szimbóluma található. Az öreg képét láthatták a várban azon a képen, amin a vár ura is szerepelt, csak akkor sokkal fiatalabb volt. Kedves idős ember, elméje tiszta, de az emlékei neki sem szolgálnak tökéletesen az elmúlt időszakról. Szívesen elmondja, hogy ő a vár urának atyja, aki már felhagyott a politikával és a

világi étellel, csupán visszavonultan pihenéssel tölti napjait, szenvedélyének az olvasásnak élve.

Ha a könyv felől érdeklődnek, természetesen Kyr nyelv ismerete szükséges az elolvasásához, de szívesen el is mondja, mit tartalmaz. Egy lovagtörténet, ami arról szól, hogy két fiatal szerelembe esett, de hatalmak miatt nem lehettek egymáséi és mire rájött a lovag, hogy milyen hibát követett el már elkésett, nagy ellenfele foglyul ejtette szerelme szívét és sárkányokkal meg szörnyekkel megküzdve szerezte azt vissza, de már elkésett és a lány örök álmra szenderült.

Kocsisín, istálló:

Akár be is állíthatták ide a lovaikat, a kocsijukat a játékosok a szín nagyon jó állapotban van, a fém eszközökön rozsda sem lelhető fel, ha valakinek jó az orra még enyhén érezheti a lovak jellegzetes szagát. Nem a legfrissebb, de ehető szénát és zabot találhatnak itt a karakterek hátasaik számára. Egy kis kútból pedig meríthetnek vizet a számukra. A helyszín koráról csupán 1-2 patkány csontmaradványa árulkodhat a sarokban.

Ciklusok:

A kaland 4 ciklusra lesz osztva, a ciklusok a helyszíneken fognak változást okozni, ettől függően változhatnak a helyszínek, az állapotuk javulhat vagy romolhat, megjelenhetnek emberek, állatok, egyéb lények. A ciklusok változásai függetlenek a játékosoktól. A játékidő minden 2. órájában, a kastély bizonyos részei átalakulnak, sose az ahol a játékosok éppen tartózkodnak. Az udvar változatlan marad, csupán a kastély termeit éri változás. Számukra a változás nem tapasztalható csupán akkor, ha átmennek egy olyan szobára, helyszínre ahol az már beállt. Minden ciklusnak meg lesznek a maga jellegzetességei, de természetesen szabad alakíthatod a helyszíneken eltelt időt, ahogy számokra illetve a csapat számára a legmegfelelőbb. Próbáld úgy terelni a játékosokat, hogy fel is tűnjön nekik 1-2 változás. Ha egy olyan szobába lépnek be ahol már jártak nyugodtan írd le újra a szobát az új állapotok szerint, had tűnjön fel a játékosoknak maguktól, hogy valami megváltozott, nem kell a szájukba adni.

Fontos! Ha a karakterek a kastély valamely lakóját megtámadják, azok normálisan reagálnak, viszont a sérülések nem véreznek, és mintha észre sem vennék, hogy megsérültek, mintha a tényt teljesen figyelmen kívül hagyná az agyuk. De a mágikus vizsgálódás azt mutatja, hogy teljesen normális élőlények.

Első Ciklus, érkezés:

Ebben az időben ismerkedjenek a helyszínnel. A karakterek bemenekülnek, a zivatar elől, el lesznek foglalva a melegedéssel valamint, hogy a furcsa várúr mibenlétét találgassák. Az első ciklus a kastély területének alapfelállása, ahogy leírtam. Ekkor még csak ketten tartózkodnak a várban, de úgy beszélnek, mintha lenne személyzet, akik éppen nincsenek jelen, mert tapintatosak és nem zavarják a vendégeket. A vár urával találkozhatnak, valamint ha a sövénylabirintust járják, akkor az apjával. A ciklus lényege, hogy felépítse és tudatosítsa a játékosokban azt a tényt, hogy valami rettentően nem stimmel a várban, de érdekes dolgokat fedezhetnek fel itt. Találhatnak ékszereket, nemesi ruhákat, érdekes eszközöket, könyveket.



Második ciklus, valami megváltozott:

Elkezd a vár élettel megtelni. Szolgálókba botolhatnak, akik szívesen teljesítik a kéréseiket, vagy válaszolnak a kérdéseikre. A szolgálók úgy tudják, hogy nemsokára bált fog tartani az úr egy különleges vendég részére.

Ha meglátogatják, a bálteremet láthatják, hogy áttetsző zenészek hangolnak készülődnek valamire. A hangszerek hiányos részei is áttetszőek a kezükben, hogy kiegészüljenek és használhatóak legyenek. A hangolás hangjait hallani lehet így akár az ebédlőből is kiszűrhetjük. Ha elveszik a hangszereket továbbra is romos állapotúak és már az egész hangszer áttetsző az ő kezükben.

A leányszobában egy 10 éves forma kislányt találhatnak, aki egy könyvet olvas, de szívesen elbeszélget vagy akár eljátszik a karakterekkel, de szívesen körbemutogatja a könyvtárat is, ami nem véletlenül van az ő szobája mellett. Elmondja, hogy születésétől fogva igen beteges és ezért nem igazán hagyhatja el a szobáját, nehogy baja legyen, így a könyveken át látja a világot. Elmondhatja, hogy a családban többször volt már ilyen betegség, anyukája is beteges volt kis korában. A kislány nyakában egy virágmintás nyakék található, ugyanaz, mint az előtérben lévő képen az anya nyakában volt látható.

Harmadik ciklus, előkészületek:

Elkezd a vár megelevenedni. A konyhában sűrögnek, forognak a szolgák, hogy a bálra minden falat elkészüljön. Feldíszítik a termeket virágokkal, lampionokkal. A szolgálóktól meg lehet tudni, hogy sok vendég érkezik a kisasszony 18. születésnapjára és még egy nagyhatalmú vendéget is vár a ház ura. Egy kotnyelesebb háziszolgától akár azt is megtudhatják, hogy szeretné a nagyhatalmú úrhoz adni a lányát a vár ura. Beszélik, hogy milyen beteges volt a lány, de kinötte, pedig azt hitték nem éri meg a 10 évet sem.

Az udvaron a nagy szökőkút mellett takarítják a leveleket szolgálók, hogy kint is leülhessenek a vendégek. Napernyőket állítanak fel, valamint asztalokat és székeket helyeznek el a füves, zöld területeken a medence mellett.

Találkozhatnak egy-két korai vendéggel is. A vendégek úri csöcselék, csupán pletykákról vagy magukról hajlandóak elsősorban beszélni, de azt vége látatlanul. Különböző pletykák merülhetnek fel a vár urának lányáról:

- Repülni tud
- Mikor egy szolgáló leöntötte a ruháját az úgy ráförmedt, hogy a szolgálónak megállt a szíve
- Beszél az állatokkal
- Rovarok engedelmeskednek a szavának
- Valaki azt hallotta, hogy egy almafa a szavára percek alatt sok métert, nőt
- Akihez hozzáér, halálosan beleszeret
- Keze érintésével meggyógyította a lova eltört lábát
- Lángba tudja borítani az egész testét

Nem kell minden pletykát elő adni nekik, hallhatnak belőle majd a negyedik ciklusban is.



Egy embert szúrhatnak ki egy fiatal férfit, aki maga is mutat érdeklődést a karakterek iránt, ha jártak korábban a pavilonnál felismerhetik a fiatalembert, akinek a képét felvette a Hatysa, csupán 1-2 évvel idősebb. Ha kérdezik, elmondja, hogy ő a család egy régi barátja még az ünnepelt ük-nagyanyját ismerte meg egy ehhez hasonló bálon. Ha szóvá teszik csak nevetve átlép a kérdés felett, hogy az idő nem mindenkinek telik ugyanúgy. A szemfülesebb karakterek kiszúrhatják, hogy az ujján egy pecsétgyűrű szintén virágmintát ábrázol.

Negyedik ciklus, a bál:

A bál egy vacsorával kezdődik, majd a nemes vendégek elvonulhatnak vagy a szalonba beszélgetni és csendben iszogatni, valamint más hóbortoknak hódolni, mások a bálterem pompájában mulathatnak, a zenekar nagyszerűen játszik, felváltva keringőre hajazó lassabb dalokat, valamint gyorsabb ropogósabb dallamokat, így mindenki megtalálja a neki tetszőt. Mindenki arról beszél, hogy nemsokára megérkezik a várva várt díszvendég és, hogy megkéri-e a kisasszony kezét, avagy sem, tovább pletykálnak róla.

A vacsora után bevonul a kisasszony, gyönyörű ruhájában, a hölgy is tünemény 16-18 éves forma lehet, ha találkoztak a lány szobában a kislánnyal korábban nagyon hasonlít az ott megismert kislányra. Van lehetőségük vele is szóba elegyedni, régi barátokként üdvözli a játékosokat, ha találkoztak vele korábban. Örömmel újságolja, hogy meggyógyult és, hogy azóta milyen jó az élete, habár az apja továbbra is félti, de rengeteget mászkál az udvaron és néha még ki is lovagolhat.

Természetesen jelen van a korábban már kétszer is látott fiatalember a bálon, egy napot sem öregedett, de furcsa lehet, mert úgy jár kel mintha mindent ismerne. Egy leeső pohár elöl az utolsó pillanatban lép ki mintha tudta volna, hogy le fog esni, mintha mindenkit ismerne, még a történeteket is ismerné, hogy mi mit követ, de mindig megáll a tekintete és szomorúságot és büntudatot sugároz (emberismeret af) ahányszor csak a kisasszonyra tekint.



Végül a bálra megérkezik a várva várt vendég is. Egy igazán baljóslatú alak. Alakja humanoid, de távolról sem nevezhető embernek, két és fél láb magas alakja, viaszos-rózsaszínes bőre, 7 ujjú keze valamint rovarokra emlékeztető szeme egyértelművé teszi, hogy ő valami teljesen más. Mindenki nagy tisztelettel kerüli el az érkező vendéget és csak a ház ura fogadja kézrázással és kíséri el a szalonba ahol akár a karakterek is szóba állhatnak vele. Arrogáns hadúr képét kelti teljesen színtelen hangja és úgy beszél a lányról, akit hozzá akar adni a vár ura, mint valami tárgyról vagy szerződésről, amit csak alá kell írni, hogy létrejöjjön egy üzlet két ember között. Látszik a vár urán, hogy feszélyezi a helyzetet, de az is, hogy valahol kényszerből cselekszik.

Lezárás:

Ahogy halad előre a bál szép lassan el kezd felkelni a nap. Ahogy jön fel a nap és bukik át a hegyen és eléri, a sugarai a várat úgy fakítják azt ki a valóságból. Először arra lehetnek figyelmesek a játékosok, hogy eltűnik a tető, majd szép lassan a vendégek és végül csak néhány romos falrész marad a várból, ha valaki az emeleten volt, akkor leesik. A felkelő nap fényei mindent kifakítanak a valóságból (Minden eszköz eltűnik, amit magukhoz vettek a várban, kivéve a húsbilincs) és csak a fiatalember ücsörög ott ahol egykoron a lépcső indult meg felfelé, szomorkásan és mond hálát a karaktereknek. Elmondja, hogy hosszú évekkel ezelőtt beleszeretett egy lányba, de el kellett hagynia, és csak pár száz évvel később jött rá, hogy gyermekük született. De már, későn mert megszarolta egy ellenfele az utódjával egy gyönyörű kékszemű szőke lánnyal. Odáig mérgesedett a helyzet, hogy csatára került sor, de a lány a 18. születésnapja előtti estén belehalt a kettejük csatájába. Mikor halálra sújtotta ellenfelét, a szíve megszakadt és megőrizte magának a kastélyt, mint egy zenedobozt, amit csak akkor nyit, ki ha erőt kell merítenie és emlékeztetnie kell magát mi az ára annak, ha hibázik.

Dal ajánlás: Lionel Richie – Hello

Függelék:

A kastélyban és annak udvarán számos élőholtal találkozhatnak a játékosok, mind megtalálható a summariumban, de a leírásaik bekerülnek ide is a könnyebbség kedvéért.

Pavilon, Hatysa:

Hatysa

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



A hatysa a Necrografia által ismert osztályok legveszedelmesebbikébe tartozik: az életerővel táplálkozó kísértek közé. A hatysa életében olyan ember volt, aki mániákusan ragaszkodott az élethez, és mérhetetlen gonoszságában attól sem riadt vissza, hogy mások szenvedése vagy akár élete árán a sajátját gondtalanabbá tegye. Az ilyen lélek büntetése az örök kárhozát: nem él már, de újja sem születhet.

Mint a vérivő élőholtaknál a vér, a hatysánál sem elengedhetetlen létszükséglet az életerő, azonban állandó készletet érez, hogy elszívja az élők energiát. Talán mert annyira kötődött az élethez, talán mert csillapíthatatlan éhségét az élők rovására oltja, a hatysa egy igen különleges és veszedelmes képességgel rendelkezik: képes bármilyen emberi alakot felölteni, ezzel álcázva valós külsejét, a csontokra aszott húst és az üres szemgödörök mélyén pislákoló rőt fényt. A hatysa által keltett illúzió tökéletes, leginkább a Bárdok fénymágiájára emlékeztet (noha a hatás nem mágikus). Bárki, a kinek komoly oka van feltételezni, hogy nem élő emberrel áll szemben, Intelligenciapróbára jogosult. Ha a próba sikeres, felismeri, hogy illúzió áldozata volt. Ha nem...

A megfelelő pillanatban a hatysa fölfedi kilétét áldozata előtt, de ekkor rendszerint már késő a bánat. A hatysa egyetlen érintésével képes életerőt elszívni egy embertől (1-10 Ép).

Noha az illúzió segítségével hús-vér ember benyomását kelti, ez a kísértet is légiés anyagú testtel bír, amelyet csak mágikus fegyverek sebeznek.

A hatysának sok erőssége mellett néhány gyengéje is akad. Aura érzékelés, Asztrál és Mentál szem diszciplínákkal azonnal fölfedezhető. Még ha egy ember képét ölti is magára, soha nem eszik, nincs anyagcseréje, és kizárólag mágikus, illetve légiés tárgyakat képes megérinteni. Természetesen a saját tárgyait korlátlanul használhatja, de mivel ezek is csak illúziók, valós fizikai kapcsolatba anyaggal nem kerülhetnek. Ezenkívül csak saját testét képes illúzióval álcázni: gyakorlatilag bármit viselhet, vagy foghat a kezében, amit csak akar, de amint leteszi, az eltűnik.

Szökőkút medencéje, Carnomak:

Carnomak

Előfordulás: Ritka
Megjelenők száma: 2-20
Termet: E
Sebesség: -
Támadó Érték: -
Védő Érték: 15

Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: -
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrési pontok: -
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: -
Pszi: -
Intelligencia: Közepes
Max. Mp: -
Jellem: Halál
Max. TP: 150

A carnomak minden hajós és vízen utazó, hídon átkelő, vízparton járó rémálma, mely az idők kezdete óta számtalan életet oltott már ki. Nem egyéb egy különös élőholt-nál; olyan személyből jön létre, aki vízben lelte halálát. A lélek nem képes elhagyni a víz alatt oszló testet, de oly mértékben deformálódik, hogy szinte semmiben sem emlékeztet egykori valójára. Eltorzul, bosszúsomjas, gonosz lényvé válik, egyetlen célja minél több ember halálba csalogatása, vízbe fullasztása.

Az élőholt, még ha rendelkezett is életében a Pszi vagy a mágia használatának képességével, semmit sem használhat ezen képességei közül, olyannyira elveszti emberi mivoltát. Ellenben a lélek sötét energiáknak lesz képes parancsolni, segítségével mágikusnak nevezhető képességekre tesz szert: befolyásolhatja mások akaratát, érzelmeit, illúziókat idézhet meg, tudatot béníthat.

A carnomak akár századokon át fekszik nyugalomban, de ha a víz – vagy mocsár – azon részén, ahol nyugszik, tudattal rendelkező lény halad keresztül, ezt megérzi, s öntudatra ébred. A víz alatt oszladozó test meg sem mozdul. A lélek nem irányíthatja többé egykori porhüvelyét, képes viszont eltávolodni a testtől, legfeljebb 20 méternyire. A holttest az egyetlen kapcsolata az Elsődleges Anyagi Síkkal, de más funkciója nincs csak egy darab oszlásnak indult hús. A lélek azért igyekszik megóvni minden lehetséges ártalomtól, mert ő minden áron maradni, ártani akar. Az egyetlen dolog, melynek hatását csak lassítani tudja, megállítani nem, a természetes pusztulás, oszlás. Ha a test teljesen elenyészik a vízben, a lélek kénytelen elhagyni a Síkot, ám ez – éghajlattól függően – a halál után csak esztendőkkal, maximum 250-300 évvel következik be. A lélek tehát kiléphet a testből, így érzékelheti az arra megfordulókat, majd meg is támadhatja őket.

A támadás jelen esetben nem fizikai, de hatásában vetekszik a leghalálosabb fegyverekkel is. A carnomak először illúziót ébreszt az arra járó elméjében, melynek erőssége 30+k10E. A létrehozott kép lehet a víz felszíne alatt csillogó kincsesláda; elsüllyedt hajó, vagy a fenéken nyugvó fegyver, tovaúszó sellő, érdekes élőlény – egyszóval bármi, ami felkeltheti az utazók érdeklődését. Ezek után a carnomak megpróbál vágyat ébreszteni a szemlélőben a nézett tárgy irányában, szintén 30+k10E erősséggel. Amennyiben az áldozat vagy bármilyen más értelmes élőlény (szolga, kísértő) beugrik a vízbe, a torz lélek beveti utolsó fegyverét is, a Mozgásközpont bénítását. Ennek erőssége is 30+k10 lesz, mivel sokban függ – a többi mágikus képességhez hasonlóan – a lélek elvakultságától, akaratának pillanatnyi erejétől. Az erősség ezért az első kísérletnél mindhárom alkalmazott mágikus képesség esetén 30+k10 lesz. A k10 csupán pillanatnyi eltéréseket jelent, de ha az áldozat ellenáll a mágának, a carnomak egyre ingerültebb, dühösebb lesz – az erősség tehát növekedni fog, 5E-vel. Ez a növekedés mindhárom képességre igaz, 35+k10 lesz tehát az erősség. További sikertelenség esetén az erősségfokozódás folytatódik, egészen 60+k10-ig. Az áldozat, ha mozgásközpontja megszűnik működni, nem sok cselekvésre lesz képes a víz alatt. Hiába lebeg fel a felszínre, fejét nem emelheti ki a vízből, alig néhány kör leforgása alatt megfullad. Látható, hogy különösen a magányos utazók kerülhetnek veszélybe; egy csapat tagjai, akik kölcsönösen hajlandók egymás megsegítésére, könnyebben átvészeltetik a találkozást. Igazán persze akkor válik veszélyessé a helyzet, ha a csoport minden tagja carnomakbefolyás alá kerül...

Amennyiben a vízbe került áldozat megfulladt, a carnomak lelke pillanatnyi nyugalmat talál, az élőkon elkövetett bosszú után órákig pihen. Ezalatt az idő alatt semminemű ártó cselekedetre nem képes, hiszen dűhe, bosszúvágya, mely táplálja, átmenetileg alábbhagyott. Viszont 7-9 óra után újra hatalmának teljében lesi prédáját – persze ekkor a mágikus képességek erősítése is visszatér a 30+k10-es alapértékre.

A carnomak akkor igazán veszélyes, ha minden jelenlévőt hatalmába kerített már. A még józan eszűk birtokában lévők kétféleképp segíthetnek bajba jutott társukon: megpróbálhatják kihúzni őket a vízből, avagy megkeresni a mágiát fenntartó lényt. Egyik sem jelenthet különösebb nehézséget, bár mindkettő úszásban való jártasságot (minimum a képzettség Alapfoka) követel. A carnomak könnyen meglelhető, a víztükör alatt nyugvó, oszlófélben lévő tetem. Megsemmisíteni sem nehéz feladat, a test nem képes védekezni, és túl sok csépelés sem szükséges az elpusztításához, mivel a víz a munka jelentős részét már elvégezte. Amennyiben a tetem teljesen széthullik, a lélek elhagyja az Elsődleges Anyagi Síkot, s a carnomak megsemmisül.

Borospince, Őrzők:

Őrző
Előfordulás: ritka
Megjelenés száma: 1-8
Termet: E
Sebesség: 120 (SZ)
Támadó Érték: 110
Védő Érték: 120
Kezdeményező Érték: 25
Célzó Érték: 20
Szétész: fegyvertől függ
Támadáskör: fegyvertől függ
Életerő pontok: 35
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Kócosz, Halál
Max. Tp: 2500
Necrografai osztály: V. lidérc

Pszi: mint életében
Intelligencia: mint életében
Max. Mp: mint életében
Jellem: Rend
Max. TP: 5000

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

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

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

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

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

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

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



Gyümölcsös kert, Seidal, a vámpírfa:

Seidal (vámpírfa)

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K-Ó
Sebesség: 0
Támadó érték: 55 + tíz évenként 1
Védő érték: 65
Kezdeményező érték: 15
Célzó érték: 35
Sebzés: 1k6 + speciális
Támadás/kör: 1 támadás 10 évenként + speciális
Életerő pontok: évenként 1 + speciális
Fájdalomtűrés-pontok: -
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: Magas
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 50 x év
Necrográfiai osztály: IV, vérivó élőholt

A vámpírfa, mint a neve is mutatja, a vérszívók közé tartozik. Abdul el Sahred Necrografia című munkájában ezt írja róluk: „E speciális növény csak az Elátkozott Vidéken található meg, köszönhetően a tájegység romlottságának. Azt máig sem tudjuk, hogy egy egészséges fából lesz-e vámpírfa – már ha az elátkozott vidéken beszélhetünk még normális növényekről – vagy már eredendően annak teremtmődik”. Annyi viszont bizonyos, hogy előfordul belőlük egynéhány a Rettenet Asszonyának hajdanvolt birodalmában. A találkozás esélye egy seidallal az Elátkozott Vidéken igen kicsi – ez a játék nyelvére lefordítva annyit tesz, hogy nem több 10%-nál (persze a KM dönthet úgy, hogy arra, amerre a kalandozók járnak, nagyobb eséllyel fordul elő), ám a kalandozók ne sajnálják, ha nem sikerül vele összefutniuk.

A fa maga nem út el környezetétől: ugyanolyan göcsörtös, megfeketedett, mint bármely más fertőzött növény a környéken. Egyedül a kifejlett seidal termete tűnhet fel a kalandozóknak, mérete hatalmas, ereje éveit számától függ. A fa lassan fejlődik, mert nehezen jut hozzá a számára nélkülözhetetlen vérhez. Ez persze nem azt jelenti, hogy ha nem jut hozzá, akkor elpusztul, hanem csak azt, hogy ha sokáig nem kap életenergiát, akkor úgymond megdermed, és addig marad így, amíg meg nem éri a közelében az élet princípiumát. Hogy milyen

az áldozatot, ha tűzvarázslat hatása alá kerülnek, de nem semmisülnek meg, csak összefonnyadnak, és 2k10 körig használhatatlanok lesznek: a seidal ugyanis regenerálja a sérült leveleket az ép levelek által szívott vérből. Ha az áldozatnak elfogytak az Fp-1, a fa a továbbiakban már Ép-t szív. Az így megölt áldozatok szintén élőhalottakká (lásd: Izar) válnak, hogy aztán az idők végezetéig céltalanul bolyongjanak, megtámadva mindent, ami mo-

messziről érez meg valamit a fa, ugyanúgy függ a korától, mint a képességei.

Lássuk most az értékeket!

Minden 1 év után a fa 10 centimétert növekszik felfelé, és 3 centiméterrel nő a törzs átmérője. Ez persze csak hozzávetőleges adat, hisz a fa torzulhat is növekedés közben; elferdül, megdől stb. Minél öregebb egy seidal, annál veszélyesebb ellenfél válik belőle. Mivel ő maga képtelen a helyváltoztatásra csak azokat tudja megtámadni akik belépnek arra a területre, ahová ágai vagy gyökerei elérnek. Lomb- és gyökérkoronájának átmérője 1 méterrel nő tíz évenként. Ez a távolság pontosan a tízede annak, mint amennyiről megérzi az élet jeleit. Ha a lények nem arra mennének amerre elérne, akkor mindenféle trükkkel megpróbálja magához csalogatni őket: nyekereg, zajt csap stb. A területére tévedő élőlényt a seidal hagyja közel kerülni magához, amíg az láthatóan a törzse felé tart, viszont amint távolodni próbál, azonnal megtámadja, és gyökereivel elkapja a lábait, miközben a fa vastagabb ágai vadul ütlegelik a szerencsétlen áldozatot. Ha egy gyökér sikeres támadást hajt végre, nem sebez, csak megragadja az áldozat lábát, és annál fogva köröngként 1 méternyit maga felé vonszolja, miközben az ágak tovább támadnak. Abban az esetben, ha több élőlény kerül egyszerre a területre, a seidal támadásait a legjobban kihasználva megosztja azt az áldozatok között. Akit egyszer egy gyökér megragadott, az csak abban az esetben tud kiszabadulni, ha letépi vagy levágja magáról, az első esetben erőpróbát kell dobnia (10 évenként -1 módosítóval), a második esetben pedig legalább az egész fa éppen aktuális életerejének 1 tizedét le kell sebeznie rajta ahhoz, hogy elengedje, közben még a harc feke módosítói is terhelik; ha kétszer ennyit sebezett rajta egy körben, akkor ketté is vágta. Amint az áldozat 1 méter távolságra megközelíti a fa törzsét, az automatikusan megrázza kisebb ágait, amikről néhány csenevésznek tűnő levél esik az illető testére. Persze a látszat csal: a levelek a legveszélyesebbek. A seidalnak célzó dobást kell tennie, hogy a levelei találjanak. Ha valaki jobban megvizsgálná a leveleket, észre veheti, hogy azok egy igen vékony száron csüngnek alá a fa ágairól. Minden körben annyi levélke hullik az áldozatra, ahány éves a fa (egy élőlényre maximum 6 levél tapadhat), sikeres találat esetén a levelek apró, de tűhegyes fogazott szélükkel belekapaszkodnak az áldozatba, és azonnal megkezdik annak vérért szívni. Ha több áldozat van egyszerre, akkor a fa itt is megosztja a támadásait. Egy levél 1k10/2 Fp-t sebez. A pécélok annyi körre tartják fel a mohó leveleket – amelyek, ha nem szabad bőrfelületre esnek, mászni kezdenek az áldozat testén – amennyi a sebzéselfogó értékük. De nem ez a legrosszabb, hanem az, hogy az így nyert Fp-eket a fa megkapja Ép-ben. (Ha Ép-t kapott, annak a dupláját kapja, felső Ép határa nincs!) Megszabadulni egy ilyen levéltől nem nehéz, nem kell mást csinálni, mint a kacsokat, amin a levél van, eltépni (sima Erőpróba) vagy vágni, és azok sebzés nélkül is elpusztulnak. Persze mondani könnyű, megcsinálni annál nehezebb (pláne ha az ember közben a földön fekszik, a gyökerek fogják, az ágak meg csapkodják), ugyanis az indák állandóan mozognak, tekeregnek, ezért a Védő Értékük 10-zel jobb, mint a fáié. A seidal törzsén sebezni csak vágófegyverekkel lehet, a kéreg SFÉ-je 5-ös. A felszentelt és mágikus fegyverek duplán sebeznek rajta. Az Elátkozott Vidéknek – s élőhalott voltának – köszönhetően a fa testére nincs hatással a természetes anyagok mágiája, és az őselemek közül is csak a tűz képes sebezni rajta. Meg kell még jegyeznünk, hogy a levelek ugyan azonnal elengedik

Emelet, Álomrabló:

Álomrabló

Előfordulás: Nagyon ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 150 (L)
Támadó Érték: -
Védő Érték: 80
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: -
Támadás/kör: 1
Életerő-pontok: 20
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: -
Max. Mp: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati pontok: 20 000

Az álomrablók olyan élőholtak, akik az élők legsebezhetőbb, legbensőségesebb szféráját, az álmokat hódítják meg. Ezek a hajdanvolt emberek mind erőszakos halállal haltak meg, álmukban. Haláluk hirtelen, alattomos volta nem engedte visszatérni a lelket az Örök Körforgásába, s ezzel mindörökre megnyomorította azt. Az álomrablók ritkán keresik életük klotyját; egyforma kegyetlenséggel bánnak minden értelmes élőlényvel, mely az útjukba kerül. Nem tesznek kivételt nőkkel és gyerekekkel sem, nem ritkán egész falvakat tesznek néptelenné, elpusztítva, menekülésre kényszerítve az addig ott lakókat.

Ha álomrablókról szólnak, mindenképp meg kell említenünk, hogy ezek az alattomos lények csak Asztrál- vagy Mentálszemmel láthatóak, mivel semmiféle anyagi testük sincs. Így nesztelenül, láthatatlanul mozoghatnak, csupán a nemesfémek és mágikus tárgyak állíthatják meg őket; súlyuk nem lévén repülni is képesek. A fen-

tiékből kiviláglik: azok, akik nem rendelkeznek alapos mágikus ismeretekkel, nem vehetik fel ellenük a harcot – köznapi ember számára csak a megszentelt terület nyújthat védelmet e szörnyetegek ellen.

Az álomrablók létük első 10-15 évében válogatás nélkül szedik áldozataikat. Majd, ha ez már túl mindennapivá válik számukra, elkezdik keresni a kihívásokat. Azokat, akik erős mentális védelemmel rendelkeznek, akiknek hatalma van, akik ismerik a mágiát, rendelkeznek Pszivel. Ez az élőholt kibontakozásának igazi ideje, lelke ekkor érzi igazán beteljesedni bosszúját az élőkön. Ez az időszak több évtizedig is tarthat – vagy addig, amíg az álomrabló vándorlása közben olyan ellenfélre akad, aki megsemmisíti, és megszakítja kötődését az Elsődleges Anyagi Síkhoz.

Az élőholt rászolgált az álomrabló névre, képes ugyanis megzavarni a békésen alvók álmait – többféle módon.

A lény képességei hasonlítanak a boszorkányok Lélekvarázslatainak némelyikéhez, és az Álomellenőrző varázslatokhoz. Leggyakrabban, az egyszerű ellenfelekre Álmatlanságot küld, néhány napon, esetleg egy héten keresztül. Ezt amolyan kikapcsolódásnak tekinti, igazi ellenfél ellen sohasem alkalmazza. Álmatlanságot az álomrabló egy éjjel legfeljebb tízszer használhat. Az erősség úgy számolható ki, hogy egy alkalmazás alaperőssége 10E. Az álomrabló azonban megteheti azt is, hogy két alkalmazás erejét sűríti egybe, így az erősség 20E-re növekszik. Ez folytatható akár a 100E-ig is, ha a lény így látja jónak.

Magányos, de komoly védelemmel vagy tudással illetve Pszivel rendelkező ellenfelek ellen az álomrabló a Ré málon varázslatot használja előszeretettel. Az erősség alapesetben 15E, de a lehetséges 6 alkalmazás energiája ugyanúgy összeadható, mint az Álmatlanságnál leírtak esetében. Az álomrabló legszívesebben olyan rémálmot alkot, melyben a főhőst – azaz a szenvedő alanyt – álmában lepik meg, gyötrik halálra, gyilkolják meg. Nem kíméli áldozatát; már olyan alkalomról is beszámoltak, hogy a varázslat 6 órája alatt a szerencsétlen alvó 170-180 alkalommal lelte halálát – szinte percenként egyszer szünt meg létezni álmában.

Az álomrabló legkedvesebb varázslata mégis az Igaz-álom. Ezt kalandozóknak, zsoldosoknak, varázshasználóknak tartogatja, nem is alkalmazza másra. A varázslat éjjelente 4 alkalommal használható, az erősség pedig 25E. Így ezzel is lehetséges elérni a 100E erősséget, ha az élőholt minden energiáját egy támadásra összpontosítja. A varázslat – mint az leírásában is szerepel – egyszerre legfeljebb hat lényre hat, akik közös álomba kerülnek, melyet valóságként élnék meg. Nem ébredhetnek fel, és ha mindkét mágiaellenállásuk sikertelen, valóságos eseménynek látják az álmot, melyben szerepelnek. Ha életük elvész az álomban, a valóságban is meghalnak. Az álomrabló pedig nem kegyes: játszik csupán, tehát majdnem mindig hagy megoldást a csapdába esett álmódóknak, csak a párbaj izgalmaért. Könnyen megölhetné őket, de korántsem élvezné annyira saját hatalmát és felsőbbrendűségét, ha az áldozatok nem küzdenének, szenvednének, gondolkoznának, harcolnának életükért. Ámbár így is sokszor megesik, hogy az álomban kalandozók sikerrel teljesítettek minden előttük tornyosuló próbát, az álomrabló pedig tehetetlen dühében hegynyi szörnyeteget irányít közéjük, mely végez az összes addigi túlélővel.

Az álomrablót azért is nehéz megsemmisíteni, mert láthatatlanul csap le, és tehetetlenségre kényszeríti azokat, akik árthatnának neki – hiszen a veszedelmes kalandozók, varázstudók legtöbbször egy álom ál-valóságában

harcolnak életben maradásukért, semmit sem tehetnek a valóságban ténykedő élőholt ellen. A leghelyesebb ilyen esetben – ha a kalandozók már tudomást szereztek arról, hogy a környéken álmokat manipuláló élőholt barangol – több őrt állítani, és nem a fegyveresek, hanem a varázstudók közül. Ők legalább megjelhetik az álomrablót, és legyőzhetik varázslataikkal. Egy harcos még mágikus fegyverekkel is egyenlőtlen harcba kényszerül, hiszen hiába okozhat sebet pengéjével, ha számára az ellenfél láthatatlan. Abban az esetben, ha a kalandozók mégis megtalálják az álomrablót, az élőholt mágikus vagy nemesfém fegyverrel, esetleg varázslatok segítségével örökre elpusztítható.

Emelet/Sövénylabirintus, Árny:

Árny (Arich)

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 20
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 30
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszl: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. Tp.: 2500
Necrografiai osztály: V lidérc

Az árnyak boszorkánymágia áldozatául esett emberek megkeseredett kísértetei. Lelkük teljesen elkorcsosult, mentáltestük gyakorlatilag eltűnt, asztráljukból is csak néhány negatív érzelem maradt meg – gyűlölet és undor. Létezésük egyetlen célja az élők kínzása és elpusztítása lett, ennek érdekében mindent el is követnek.

Megjelenésre nem nagyon lehet őket megkülönböztetni egy megnyomorodott ember árnyékától – az első meglepetést akkor okozzák, mikor a többi árnyéktól függetlenül megmozdulnak, majd lelépnek a falról.

Mivel testük légies anyagokból épül fel, csak mágikus fegyverek okoznak rajtuk sebet, a közönséges fegyverek



átsiklanak rajtuk. Félhomályban gyakorlatilag láthatatlanok, ilyenkor ellenfeleik a megfelelő levonásokkal harcolhatnak velük.

Úgy támadnak, hogy anyagtalan kezükkel megpróbálnak átnyúlni áldozataik testén, akik, ha az árny célt ér, dermesztő, jeges hideget és metsző fájdalmat éreznek. Ha az árny támadása különlegesen sikeres (túlütés), kezével sikerült áldozata szívét megmarkolnia, aki ennek következtében Ép-t is veszít. Támadásaiknak a borzongató kínon kívül egyéb hatásuk is van: akit eltalálnak, fokozatosan megdermed, minden találatnál eggyel csökken a Gyorsasága, míg a nullát el nem éri. Ekkor az áldozat teljesen megbénul – vagyis alulmarad.

Az árnyakat igen érzékenyen érinti az erős fény: ha módjuk van rá, kerülik. Rejtekhelyükről alkonyat előtt sosem merészkednek elő. Ha ennek ellenére mégis alkonyinál erősebb fény éri őket, az minden körben 1kő Ép-t sebez rajtuk. A sötétség viszont éppen az ellenkező hatást gyakorolja. Ha egy árny veszített az Ép-iből, de nem pusztult el teljesen, egy napot teljes sötétben töltve visszanyerheti azokat.

Ha valaki legyőz egy árnyat, az semmivé foszlik, a belézárt lélek pedig visszakerül a lélekvándorlás folyamatába.

Sövénylabirintus, Fantom:

Fantom

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: E
Sebesség: 160 (L)
Támadó Érték: 45
Védő Érték: 70
Kezdeményező Érték: 15
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6 Fp
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 32
Fájdalomtűrés pontok: -
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: alacsony
Max. Mp: -
Jellem: Káosz, Halál
Max. TP: 50
Necrografiai osztály: V, lidérc

A fantomok olyan szerencsétlenül járt emberek kísértetei, akiket boszorkány átkozott meg az Örök Kárhozat átkával. Testük megjelenésében emlékeztet valaha volt emberi mivoltukra, anyaga azonban légies, úgy tűnik, mintha sűrű, szürke masszából épülne fel.

Lelkük a varázstól eltorzult, mentáljuk teljesen eltűnt, asztráljuk felerősödött. Igaz ugyan, hogy csak negatív ér-



zelmeiket – félelem, gyűlölet, ingerültség, undor, hűtlenség – képesek érezni, de ezeket olyan mértékben, hogy semmiféle mágia nem képes változtatni rajtuk. A fantomok ezzel szemben képesek áldozataik érzéseit befolyásolni – bár megint csak negatív irányban, mintha varázslóként Asztrál mozaikokat alkalmaznának 10E erősítéssel. Mágiaellenállásnak van helye, de a hatás maga nem mágikus, hanem az Asztrálsíkon jelenlévő fantom támadása.

A fantom, noha maga nem anyagi, képes az anyagi síkon is támadni: csak bele kell merítenie anyagtalan kezét kiszemelt áldozatába, az menten gyötörő fájdalmat érez. Ez a támadás nem okozhat Ép sebzést.

Természetesen a fantom, akár az összes többi kísértet, csak mágikus fegyverrel sebezhető, a közönséges fegyverek hatástalanul suhannak át a testén.

A Kastély és udvarának térképe:

