

A sziget

M.A.G.U.S. kaland 5-7. TSZ karakterek számára

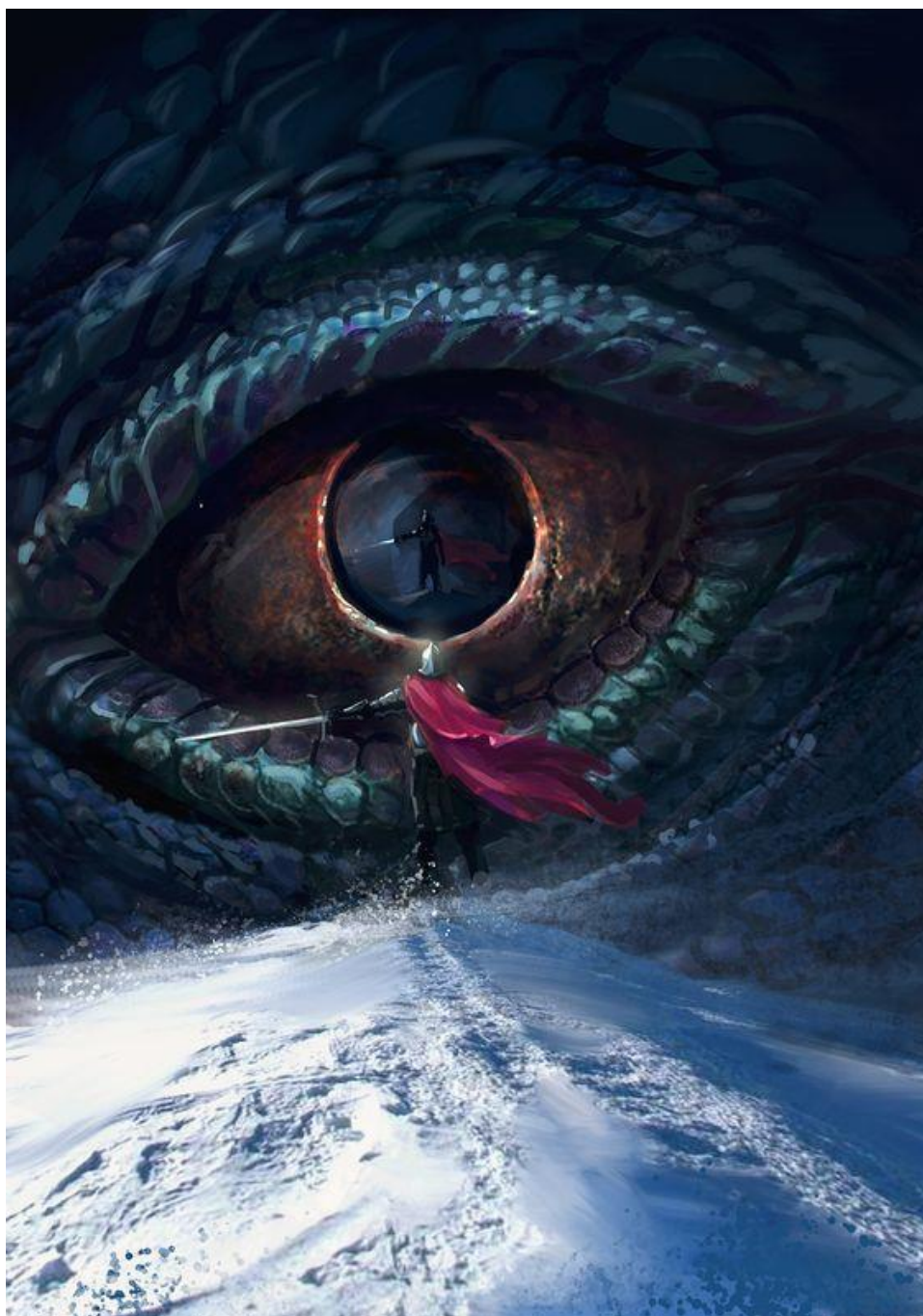
Helyszín: Tyssoni-öböl, Tolladan sziget

Időpont: Psz. 3722. A Dal hónapjai, Alborne Terce, „Lant” Hava

Írta: Shalafi del Necro, Lucius un Draco

Lektorálta: Nerve

Köszönet a mesélőknek, akik segítettek a megvalósulásban: Gulandro, Unity!



A Pillangó



A kis hajón nem szolgáltak sokan. Alig több mint egy tucatnyi matróz kellett, hogy biztonságosan közlekedjen a nyílt tengereken. Az egyárbocos ladik, ami a Pillangó névre hallgatott, hű volt nevéhez. Olyan könnyen szelte a habokat, mint ahogy egy pillangó szál a tavaszi szélben. A kapitány fiatal, ambiciózus férfi, szőke hajtincseibe zászló módjára kapott bele a tenger fuvallata.

Sosem kockáztatott túl nagyot és mindig becsülettel elvégezte a munkát. Apróbb, de értékesebb szállítmányokat vállalt, személyi fuvarokat, amihez megfelelő kényelemmel ellátott kabint alakított ki közvetlen a kapitányi kabin alatt. A Pillangó gyors volt és legénysége harcedzett, így nem tartottak kalóztól és a kapitány úgy ismerte a Kráni- és a Lasmosi-öböl közti vizeket, amit a helyiek a Tyssoni-öbölnek neveznek, mint a saját tenyerét. Ezért is fogadta a maroknyi kalandozó kérését kételkedve, akik jó pénzt ajánlottak neki, hogy eljuttassa őket Tolladan szigetére. Mondta is nekik, hogy azon a szigeten nincs semmi csak egy dühös vulkán és néhány vadember, igazán kevés ott a látnivaló és még kevesebb az érték. Alaposan mérlegelte a lehetőségeket, de a felajánlott fényes aranyak arra sarkallták, hogy nincs miért aggódnia, ez is csak egy utasszállítás lesz, könnyű munka, szép summa, pont olyan, amit a Pillangó vállalni szokott.

Ebben pedig nem is tévedett a fiatal kapitány, aki hálát adott az isteneknek, és legfőképp Antohnak a Hullámok Úrnőjének, hogy nyugodt útjuk volt; pont annyi szellő volt, hogy meghajtsa a kis hajót és még az iránya is tökéletesen segítette útjukat, a legénységnek szinte semmi dolga nem akadt vele. Aztán olyan hirtelen romlottak el a dolgok, amire nem volt és nem is lehetett felkészülve, pedig már csak alig néhány órára voltak a Tolladan partjaitól, látni lehetett a vulkán apró füstpamacsait, amit lustán eregetett álmában. Alig néhány perc leforgása alatt borult be az ég és csaptak fel a hullámok, a tenger vize elsötétedett, ahogy a fodrok minden alkalommal magasabbra és magasabbra csaptak. A

kapitány parancsot adott, hogy rendezzék a vitorlákat, de késő volt, a szél belekapott és rongyosra szaggatta őket, hangos, fülsértő hangon hasadt végig és csapott ostorszerűen a levegőbe. A hullámok átcsaptak a korláton és a kapitány egy óvatlan emberét le is sodorta a víz, hogy testét örökre elnyeljék a habok, lelkének sorsa végleg Antoh kezébe került. A fiatal kapitány tudta, hogy csak a szerencsének köszönhetik, ha néhányad magával élve ússza meg ezt a kalandot. Vitte a rutin és a begyakorolt mozdulatok, kiosztotta a legszükségesebb parancsokat, hogy megtegyék azt a néhány óvintézkedést, ami egy picit is javíthatja az esélyeiket a tomboló orkánnal szemben. Ő maga is kikötötte magát az árbochoz egy hosszabb kötéllel úgy, hogy nehogy lesodorják a hullámok a fedélzetről. Mellette csapkodva járta végső táncát a több részre szakadt, hasznavehetetlen vitorla, amit valaki elhasított. Elsőre nem is jutott el a tudatáig a felismerés, majd már túl késő volt, a kalandozók épphogy felértek a fedélzetre és látszott rajtuk, hogy valakivel küzdöttek a hajó gyomrában mikor valami hatalmasat rántott a Pillangón és az az oldalára dőlt.

Az utolsó pillanatban sikerült egy apró kortynyi levegőt venni mielőtt a hajó fölébük borult volna, hogy magával húzzon mindenkit a hullámsírba. A kapitány próbálta kioldani a csomót a zúgó áramlatokban, de akkor éles fájdalmat érzett a hátában és tudta, hogy vége. Mielőtt teljesen elnyelték volna a vörösesen sejlő habok, még egy pikkelyes testet vettek ki a szemei a sötétlő vízben, ahogy a sziget irányába hajtja magát izmos farkával.

Előzmény:

Miközben Pyarront lekötik a belső ellentétek és megpróbálja újrászervezni magát az elmúlt évtizedek háborúi után, az államközösség lassan, de biztosan veszíti el fölényét a délvidéken, ahogy egyre több felé próbálja meg osztani a figyelmét. Északról a Hirokin birodalmat tartja szemmel, keletről, a gályák tengere felől Új-Godonnal próbál meg stabil kapcsolatokat kialakítani, miközben a déli sztyeppékről vészjósló hírek érkeznek egy újabb dúlásról és szerveződő nomád hordákról, és természetesen mindig ott van Krán fenyegető árnya a nyugati oldalon. Ahogy minden irányból érkeznek a fenyegetések, az államon belül vallási szélsőségek, eretnekek és opportunisták próbálják meg kiszakítani a saját részüket. Ebben a forrongó állapotban döntött úgy Ordan, hogy itt a kiváló alkalom, hogy határait szépen kitolja és helyzetét az eddiginél is jobban megerősítse. A Tűzvarázslók eddig is több környező államra vetették ki a hálójukat, ahol politikai, vallási vagy katonai befolyással nyomást gyakoroltak, most viszont szeretnék a határokat ténylegesen kitolni, hogy akár birodalomként léphessenek fel a déli hadszíntéren. Arról nem is beszélve, hogy nem mindenki nézi jó szemmel Gorvik és Shadon egyesülését, hiszen magukat tartják a hajdan volt Godon igaz letéteményeseinek.

Egy csoport az ordani rend hatalmasságai közül nagy léptékű tervet dolgozott ki ennek a megvalósítása érdekében: a csoportosulás vezetője Lady Assia, az Ordani Titkosszolgálat egyik vezető alakja. Egy Főnix osztag visszahozta egy ősi godoni írás másolatát Khosana szigetéről, melyben leírnak egy rituálét, amely hatalmas mágikus energiákat és még hatalmasabb hőmérsékletet igényel. A rituáléval a leírások szerint, egy tucat vulkán erejével képesek lehetnek egy óssárcányt tojását kikeltetni. Természetesen ekkora mágikus energiához szükség lesz a legnagyobb hatalmú tűzvarázslókra, de ami még fontosabb, szükség lesz egy sárkány tojására. Itt jönnek a képbe a kalandozók. Ha a rend egy Főnix alakulatot küld ennyire messze a várostól, azt meg kellene magyarázni és lehetőséget adnának az ellenlábasoknak, hogy tudomást szerezzenek a tervekről, amit ilyen korai fázisban nem engedhetnek meg maguknak. Viszont egy kalandozó csapat senkinek nem szúr szemet és nem is vész velük kárba több évtizednyi alapos kiképzés sem. Így kapják a megbízást a játékosok, hogy a Tyssoni-öböl egy szigetéről, Tolladanról hozzanak el egy tojást.



A feljegyzések szerint a tojás évezredek óta pihen a tűzhányó egyik barlangjában, ugyanis az anyasárkányt már rég elpusztították. Így a kalandozóknak annyi a feladatuk, hogy odahajóznak, összeszedik és a rendelkezésükre bocsájtott varázseszközzel visszatérnek Ordanba. Az eszköz egy lezárt fémtárcába rejtett csont korong, ami – ha legalább 5E-s tűzbe hajítanak egy percre – tűzkaput nyit Ordanba, melyen keresztül vissza tudnak térni. Ez önmagában könnyű feladat lenne, ha nem rejtőzött volna el a hajón egy alak, aki szeretné ezt

a hatalmat csakis saját magának megszerezni. Egy gyíkmágusról van szó, akit Mahhír Sitcha néven ismernek. Önző lélek, aki fajtársaihoz képest gyengének és gyenge képességűnek született, amit rosszakarattal pótol, és nem hajlandó senkivel sem osztozni semmin. Mikor Tolladan partjai közelébe érnek, mágikus erejével vihart támaszt és még a vitorlát is megrongálja. Természetesen a játékosok lebuktatták, de ekkor már késő volt, meg is ütköztek vele a hajó gyomrában, ám az erősödő vihart kihasználva meglépett előlük és ellopta a mágikus eszközt is, amivel haza tudnak jutni.

Mahhír a kaland alatt több alkalommal is, ahol teheti, terelgeti a karaktereket a neki tetsző irányba. Szereti látni a szenvedést és mohó is, ezért ahol teheti, akadályozza is őket, hogy amennyire lehetséges, meggyengüljenek. Tisztában van vele, hogy megszerezze azt, amiért idejött, szüksége lesz a karakterekre, de szeretne nem az erejük teljében konfrontálódni velük.

Vázlat

- Felépülés a hajótörésből, felszerelés visszaszerzése
- Irány keletre, opcionális események
 - o Szivárvány kút
 - o Vörös krokodil
 - o Vízi manó dala
 - o A kunyhó
- Találkozás az erdőpillékkal
- Király Szárny árnyéka
- Ébredés az ezer éves álomból
- Versenyfutás a tojásért

Hajótöröttek

A kaland első szakasza arról szól, hogy a játékosok próbálják magukat összeszedni a szigeten, megpróbálják a felszerelésüket kimenteni, illetve megpróbálnak túlélni ezen a paradicsomi, de igen vad környezetben. A hajó legénysége nem élte túl a katasztrófát, akivel nem végzett a vihar, arról Mahhír gondoskodott, csupán a karaktereket hagyta életben, a többinek már nem vette hasznát. A játékosoknak épphogy sikerül kijutnia a partra, de minden felszerelésük elsüllyedt a zátonynak csapódott hajóval, ők pedig néhány fadarabba kapaszkodva kiúsztak a partra. Sérüléseik miatt elvesztették az emlékezetüket az elmúlt néhány hétről, így részleges amnéziával és félig a vízben térnek magukhoz a fekete homokú tengerparton. **Az egyetlen emlékfoszlány, amivel rendelkeznek, hogy valamit el kell vinniük a szigetről, illetve az érzés, hogy jó helyen vannak, jó helyen keresgélnek.**



Mindegyikük súlyosan sérült, a tiszta vizet enyhén rózsaszínre festi körülöttük a sebeikből szivárgó vér, amiket mar a sós víz. *(Dobass mindenkivel 1k6-ot és 2k10-et, az előbbi lesz az ÉP-jük, az utóbbi az FP-jük, Mana és Pszi pontjaik 2k6-on állnak). Felszerelésükből semmi sincs náluk, maximum 1-1 tőr vagy hasonló eszköz maradhatott, illetve amit mindig hordanak (szent szimbólum, fülbevaló stb.) Természetesen a karakterek tisztában vannak a múltjukkal és a képességeikkel, csupán az elmúlt néhány hét eseményei estek ki a számukra, melyek folyamatosan fognak visszatérni a kaland ideje alatt.*

A pálmafás trópusi sziget közepén, északi irányban egy lustán pöfékelő vulkán magasodik, keletre és nyugatra a vulkántól pedig egy-egy sziklás területet látnak kiemelkedni a fák fölé, a keleti valamivel szélesebben terül el. A fákon főzőbanán (Plantain), kókusz és ananásztermékek gazdagon találhatóak, a vizek halakban gazdagok, a látványt csupán a megfeneklett hajó vitorlájának teteje csúfítja el, ami alig 100 méterre a partoktól rekedt meg. A karakterek minden felszerelése megtalálható a hajón - így, ha akarják, ki tudják menteni őket, csupán az élővilágra kell vigyázniuk. A vízben rengeteg a medúza, ami a fő veszélyforrást jelenti az úszni vágyóknak az első métereken. A roncsok között két cápa is potyázik az elhullott matrózokból (*- értékeik megegyeznek a Bestiárium fekete cápájával, a modul végén megtalálod*).

Tényleg semmi felszerelés nincs náluk, még a fegyvereket is elejtették a hajón és már nem volt idejük menteni őket. A sziget körüli állatvilág amúgy is igen veszélyes, cápák, hatalmas lábasfejűek, ráják és medúzák élnek a vízben. *A vízi harc szabályait a cápák statisztikái mellett fogjátok megtalálni.*

Ha megpróbálják úszva elérni a hajót, hamar meggyűlik a bajuk a medúzákkal. Ha nem járatosak a tengerjárás képzettségben (erdőjárás változata), vagy nem ismerősek a környéken, akkor sikeres érzékelés próba (-3-mal), hogy észrevegyék ezeket a vízben lebegő lényeket. Ha bármelyik játékos megmarják, a méreg azonnal a szervezetébe jut, védekezni nem igazán lehet ellenük, elkerülni kell őket. Úszás Mf esetén +2-vel *(alternatív százalékos dobás: Af esetén Ügyesség×3, Mf esetén Ügyesség×5)*. 5. Szintű kontaktméreg, idegrendszerre hat. 1k6×10 perc múlva fejt ki a hatását, sikeres próba esetén Görcs + 1k6 ÉP, sikertelen esetén csupán 1k6 ÉP, ha elfogynak az ÉP-k, agyvérzést, illetve szívbénulást okoz.



A hajóban viszonylag könnyen megtalálható a felszerelésük, hiszen csupán 1 kabin van, és ott van minden, kivéve a fegyvereik, mert az a fedélzeten, illetve körülötte hever. Ha ügyesek, még bónusz felszerelést is találhatnak, ami a hajón volt (fegyverek, vérték, kötelek és egyéb felszerelés képében, amit logikusnak találsz). Illetve néhány érdekességet is találhatnak, amit az alábbi táblázat mutat meg. Aki alaposan körülnéz és sikeres Érzékelés próbát tesz, az dobhat az alábbi táblázat alapján 1d6-tal.

1: Üvegse gyógyital, 4 ÉP-t gyógyít	4: Medál, felfog 10 sebést mielőtt kimerül
2: Istenek itala, +4 Erő	5: Üvegse: 3 adag Toroni pokol
3: Abbit szablya: KÉ:+1/ TÉ, VÉ: +2/+2	6: Bátorság itala

A szigeten való túlélés elsőre nem tűnik nehéznek, szerencsájuk van, hiszen rengeteg az érett gyümölcs, csak fel kell mászni a fára, vagy éppen le kell rázni róla. Ez kiváló alkalom, hogy felfedezzék a sziget déli részét. Töltsenek néhány napot azzal, hogy túlélnek. Egymást váltják a trópusi viharok és a szikrázó napsütés, ez meg tudja viselni a karakterek szervezetét; rengeteg állat él az erdőben, **szinte kivétel nélkül kétélűek és hüllők**. Ahogy haladnak a sziget belseje felé, különböző szituációk nehezíthetik az életüket, amiből szabadon válogathatsz. Ami fontos, hogy szépen, lassan tereld őket keleti irányba az apró település felé, ott találkozhatnak majd az erdőpillékkal, akik a sziget azon részét lakták be.

Ahogy haladnak befelé, attól függően, hogy mennyire gyorsak és ügyesek, 2-3 nap, mire elérik a következő fontosabb pontot, az Erdőpillék táborát. Felvázolunk néhány lehetséges szituációt, amivel meg tudod fűszerezni a mindennapi túlélést. A második napon újabb emlékfoszlánnyal lehetnek gazdagabbak, amikor látnak elrepülni egy hatalmas bórszárnyas lényt a magasban: egy Pteroptát. **Eszükbe villan, hogy valamiféle tojást keresnek itt a szigeten, amit vissza kellene vinni a megbízónak. Hogy ki a megbízó, még nem teljesen tiszta.**

Opcionális események

Ne feledd, 2-3 napig a vadonban bolyonganak, míg az erdőpille faluba érnek, addig is kidolgoztunk néhány alkalmazható közjátékot, melyek a gyilkos klímájú és nem mindennapi helyszín hangulatához illenek. Ezek közül annyit mesélj be, amennyi szerinted belefér a napba, hogy kellően kitöltsd az időt. Mindentől függetlenül azt javaslom, hogy naponta 1, maximum 2 intermezzo történjen.

Élet a dzsungelban

A dzsungel sűrű, a páratartalom rettentően magas és folyamatosan valami zszizseg és mozog a környezetükben: kisebb állatok, madarak hangjai, rovarok kattogása, sosincs csend és mindig valami hallatja a hangját, ennek ellenére nagyon alaposan kell körülnézni, hogy ki is szúrjanak valami lényt, mert a mindent beborító aljnövényzet és a sűrű erdő sok mindent elrejt a kíváncsi tekintetek elől. Éreztesd velük, hogy a környezet idegen és mintha folyamatosan szemmel tartaná őket, mint kívülállókat.



Fokozottan figyelj arra, hogy a körülmények nagyban megnehezítik a gyógyulást a szigeten. Természetesen mágiával lehet gyógyítani, de a természetes gyógyulás nem egyszerű anélkül, hogy kényelmes körülményeket teremtenének maguknak – de még így is, a gyógyulás táblázatban mindig az eggyel alacsonyabb sort használd. *A gyógyulás szabályait az ETK. 81. oldalán található.* Alapvetően, ha nem gondoskodnak arról, hogy megvédjék magukat az időjárással szemben, akkor minden este és reggel elveszítenek további 2k10 Fp-t, jelképezve, hogy a szervezetük folyamatosan fárad és a tartalékaik merülnek. Ezen felül, ha 2 napon keresztül nem igazán gondoskodnak a körülményeiről, a Gyengeség módosítóinak hatása alá kerülnek. Vadászni van lehetőség a szigeten, hiszen kisebb, eddig ismeretlen hüllők, akár teknőcök is vannak, a parton falkástul a tengerben lubickoló vörös sertés fajtákat is találhatnak, akik végtelenül szelídek és intelligensek (erőszak esetén nagyot csalódnak emlőstársaikban, mely tekintetükben is látszik), de elejtésükhöz szükség van mindenképpen a Vadászat képzettségre.

Minden napra, amikor haladnak, jusson valamilyen esemény a folyamatos záporok és szikrázó napsütés okozta fullasztó hőség mellé, az időjárást jelképezendő nyugodtan dobathatsz velük egy-egy Állóképesség próbát, mikor úgy ítéled helyesnek, rontás esetén további 1k6-2k6 Fp-t veszítenek, attól függően, hogy ítéled meg a súlyosságát. Természetesen, hogy ha egy helyben maradnak és próbálják összeszedni magukat, akkor csupán az erdő viszontagságai hátráltatják őket, de a folyamatos munka mellett itt is kérhetsz tőlük Állóképesség próbát. Ha úgy ítéled meg, akár néhány, a fákról rájuk leső fojtókígyóval (KÉ:35, TÉ: 40, VÉ: 60, SP: 3k6/kör, Ép: 12 Fp: 37) vagy farkas méretű, repülő galléros gyíkkal is nehezítheted az életüket (KÉ: 20 TÉ: 50 VÉ: 100, SP: 1k6+3, Tám/kör: 2, Ép: 18. Fp: 45).

Ha ok nélkül, tehát szükségleteiken felül, akár csak az életük védelmében öldökölnék vagy pusztítják a természetet, éreztesd velük, hogy egyre nehezebb lesz a dolguk. Egy ezzel

kapcsolatos, sikeres próbájuk során közöld velük, hogy nem sikerült, és az erdei lények valamint a kellemetlen, tüskés indák egyre gyakrabban okoznak problémát.

A settenkedő pikkelyes árny

Ahogy haladnak keleti irányba, egy alak fogja végig követni őket biztos távolból, csupán akkor lehet esélyük a felfedezésére, ha erre külön rákérdeznek, és akkor is -2-vel dobhatnak érzékelés próbát. A követőjük nem más, mint a gyíklény, aki hasznát próbát húzni ittlétükből. Ha szükséges, vadállat hangokkal és más módokon is tereli a játékosokat a keleti irányba. A célja, hogy elérjék majd a krátert, de soha ne tudják teljesen kipihenni magukat – nem csak azzal nehezíti az útjukat, hogy a veszély irányába tereli őket, hanem azzal is, hogy ha sokáig időznek egy helyen, a veszélyt magát tereli az ő irányukba. (Itt alkalmazhatsz óriás Varánuszokat, de végső soron egy Leviuurt is bevethetsz, a statisztikáikat a modul végi fejezetben megtalálod).

Szivárvány kút

Egy, a szivárvány színeiben pompázó lyuk, ami kb. 3 láb átmérőjű és kristálytisza a vize. A szélén alig ér bokáig, de a tiszta vízben látszik, hogy legalább 5-6 láb mély, ha nem több. Ha alaposan megvizsgálják, bizony majd 10 láb mély a „kút”, viszont csillogni látnak valamit az alján. Az alatt lévő dolognak ráadásul enyhe mágikus kisugárzása is van. Ha alaposan megvizsgálják, rájöhetnek, hogy egy csontváz található lent, rajta fehér fémből (mithril) kovácsolt pikkelyvért és egy hosszú kard. Ha leúsznak, észrevehetik, hogy a pikkelyvértet mintha megolvastotta volna valami a kővel és a csontokkal együtt, így az nem csak mozdíthatatlan, de használhatatlan is, viszont a kardot kisebb erőfeszítéssel ki tudják szabadítani a kővek fogságából. Az egyetlen probléma, hogy alkarnyi piócák laknak a lyuk alján, amik azonnal ráakaszkoznak a bátor úszóra. 1k10 darab kapaszkodik bele (ha van SFÉ az csökkenti a darabszámot) és körönként mindegyik 1k10 Fp-t szív el az áldozattól. Rettenetes fájdalommal jár, amikor ráakaszkoznak, ezáltal azonnal elveszíti a levegője felét, így gyorsan a felszínre kell sietnie.



Vörös krokodil

Nemes egyszerűséggel, ha közel mennek a folyóhoz – természetesen Mahhír közreműködésével – könnyen áldozatot láthat bennük egy Vörös krokodil, aki akár hetekre jól tudna lakni a kalandozó kompániával. Ha egy mód van rá, a folyóból meglepetésből támad, így az első óvatlan játékos igen nagy pácba kerülhet igen hamar.

Vízimanó dala

Egy apró, de igen gonosz lény telepedett meg a folyó kanyarulatában, egy Vízimanó. Ahogy kanyarodik a folyó, egy kis padot töltött fel a hordalékkal. Közeledve a játékosok ütemes dobolást és valami fűvös hangszert hallhatnak. Mikor kiérnek, azt látják, hogy egy jó tucatnyi goblin, akik már látványosan oszlásnak indultak, körbeülnek a néhány összehordott fatörzsön és zenélnek, akinek nem jutott hangszer, az pedig táncol. Ez a furcsa jelenség a vízimanó műve, aki a saját szórakoztatására zenélteti szerencsétlen holtakat. A goblinoknak meg van rágva a fülük, orrukban, szájuk szélébe csont darabok vannak tűzve díszítési célokkal, de mindez már kevés esztétikai élményt nyújt, ugyanis a nedves és meleg környezetben gyorsan oszlanak a holttestek. 15 Zaurakhoz van szerencséje a játékosoknak, akik ha „észreveszik” őket, egyből rájuk rontanak. Amíg velük vannak elfoglalva, a vízimanó megpróbálja láthatatlanul (1E) elcsenni a felszerelésüket, ha lebukik, nem bocsátkozik harcba, hanem visítva megpróbál elmenekülni ködöt idézve (nem szeretné felfedni a képességeit), de neki megfelel, ha elkapják, mert akkor rászedheti a játékosokat meggyőző erejével és mágiájával, hogy hasonló gonosz lények, mint akik zenéltek, keserítik meg az életét és van valami mágikus eszközük, aminek köszönhetően őt bántják. Mivel kiválóan ért az asztrál mágiához, ezért nem áttal ezt is bevetni a játékosokon, a modora rettentő behízselgő és jól forgatja a szavait. Az a taktikája, hogy legalább egy karaktert az ujjá köré csavar és így furakszik be a társaságba. Megpróbál minél szánalmasabbnak tűnni, és rávenni a játékosokat, hogy a goblinok táborában pusztítsa el a vezetőjüket, aki ilyenné tette az ő barátait, mert tulajdonképpen ő áll közte és a tökéletes rabszolgasereg között. Természetesen a goblin tábor már nem létezik, akit lehetett, már szolgájává tett a vízimanó és jelenleg Mahhír kérésének és ármányának eleget téve próbál a játékosok közé férközni. Egyszerre tetteti magát szánalmasnak és olyan kis lénynek, aki csak elveszett és gyámolításra szorul. A megfelelő pillanatban egy este folyamán vagy akár egy harc folyamán, meglóg annyi felszereléssel, amennyivel csak tud, ha lehetőséget lát rá, még a torkát is elvágja a tulajdonosnak, hogy felélessze Zaurakként.

A kunyhó

Egy elhagyatott apró kunyhót szúrhatnak ki a dombok lábához közel, néhány hete, esetleg hónapja lehet lakatlan. A belső magassága olyan mintha alacsonyabb lények számára készült volna, kicsivel magasabb, mint másfél lábra van a plafon a talajtól. Mögötte nem messze már sziklás, dombos magaslat található. A kunyhó fából és sárból készült, a hátsó része kicsit meg van rongálódva, de amúgy épp állapotúnak tűnik. A kunyhó két részből áll: egy nagyobb lakrészből, ahol létra vezet fel egy elsőre üresnek tűnő részbe, és egy kisebb konyhának kialakított részből, aminek a hátsó része kicsit megrongálódott az ott tartott eszközökkel egyetemben. Ezen kívül a külső részeken még egy apró féltető is van, ami alatt egy

hosszabban benyúló lyuk vezet egy földbe ásott ólba. Nem tudják megállapítani, hogy milyen népek lakták a házat. Az eszközök mind fából készültek, még vasfából készült kések is találhatóak a konyha részénél, lentebb a barlangban lapis lazuliból készült márványos, kék nyúzó és szűrőkések is találhatóak, melyek a Wesenek feldolgozására szolgáltak (sebzés esetén blokkolják a pszi használatot, sebzésnyi segmensig). Az elrendezésből ítélve több generáció élt együtt, több mint 10 fő. Az ólba már csak picit kell görnyednie egy átlagosan magas embernek, bent pedig hullók levedlett bőrét találják, valamint egy igen büdös pocsolyát, ami kb. derékig ér és megvan vagy 3 láb átmérőjű. Akik lemennek, vagy csak az ól közelébe mennek, úgy érezhetik, mintha valami nyomná a fejüket – míg itt vannak minden pszi, használathoz sikeres Intelligencia próba szükséges. Ennek a hatásnak a forrása az ól tetejét borító levelek közé csempészett apró lapis lazuli darabok. Erre azért volt szükség, mert az eredeti tulajdonosok Weseneket tartottak lent a húsukért. A tulajdonosok goblinok voltak, feltehetőleg azok, akiket a vízimanóval találtak.

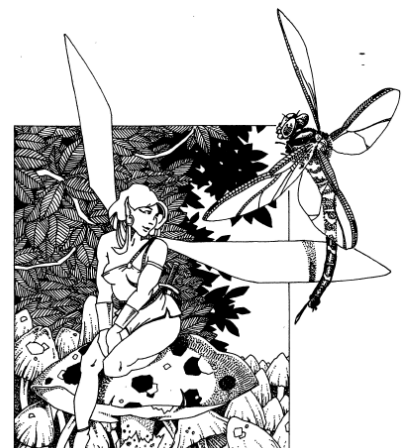
Erdőpillék



A kunyhótól már csak néhány óra a sziklás kiemelkedés. A jó megfigyelők apró fényeket láthatnak már messzebről is táncolni a magaslaton, és éteri zene árad felőlük. Innen közelről viszont láthatják, hogy több Pteropta köröz felette, miközben színes lángnyelvek lobbannak fel néha-néha. A szikla nem más, mint egy régi, már nem működő kürtő aminek a kráterében már burjánzik az erdő, amit az erdőpillék teljesen belaktak. Megmászása nem jelent nehézséget, az oldala elég lankás és mivel bozotos is benőtte ezért bőven akad kapaszkodó a karakterek számára, hogy egy óra alatt kényelmesen felérjenek. Itt sokféle és igen erős gyógynövényt is találhatnak, minden van, amit kérdeznek, még bódító és serkentő szerek is. A pillék házaikat a fák törzsei köré építették, a fák lombjai között pedig apró fénypázmák világítják be majd' az egész krátert. Első ránézésre igazán kellemes és megnyugtató látványt nyújt mindez és felülről jó rálátás nyílik a nagy, még aktív vulkánra. Több helyről látnak feltörni füstpamacsokat, valamint néhol vékony erek módjára apró lávapatatok csörgedeznek az oldalán, ahol gyümölcsöket és óriási sáskákat sütögetnek a Pillék. A vulkánnak csupán az északi oldalán van olyan lankás része, ami mászható és nem számít extrém körülménynek, de az innen még nem látható.

A kráterben több száz erdőpille éli mindennapi életét, de mikor a játékosok közelednek, folyamatosan elhúzódnak előlük, hogy ha fenyegetően lépnek fel, akkor apró mérgezett fegyvereikkel támadják őket. Mahhír nem merészkedik utánuk a kráterbe, fél, hogy ott lebukna.

Amennyiben a játékosok barátságosan és előzékenyen viszonyulnak az erdőpillékhez, ők sem szándékoznak velük konfliktusba kerülni, sőt elég könnyen barátkoznak,



így hamar tudnak a játékosok jó kapcsolatot kiépíteni velük. Ha ez sikerül, segítenek ellátni a sérüléseiket, hiszen kiválóan ismerik az erdő növényeit, és hogy melyik milyen gyógyító hatással bír, ezen felül akár némi ételt is hoznak nekik gyümölcsök, bogyók és sült rovarok formájában. Itt van az első alkalom a szigetre érkezésük óta, hogy nyugodtan pihenhetnek egy jó napot. Az erdőpillék a saját nyelvükön felül csupán az elfet beszélnek, és néhány idősebb közülük a sárkányok nyelvét, de találékonyak és szívesen „játszanak” a karakterekkel kitalálósdit, hogy el tudják mutogatni mit szeretnének. Az NJK-k között találsz majd néhány erdőpillét, akik szívesen veszik fel velük a kapcsolatot, de természetesen azzal töltik az időt itt, amivel csak szeretnék.

A pihenéssel töltött nap után viszont egyszer csak némi felbolydulásra lesznek figyelmesek és láthatják, ahogy két pteropta körözve próbál le-lecsapni az erdőpille táborokra, hogy zsákmányt szerezzen magának. Ha segítenek szerencsétlen pilléken, azok rettentő hálások és egy újabb emlékfoszlány tér vissza: **óvakodni kell a hőségtől, és egy hatalmas bőrszárnyas lényt keresnek.**

Az erdőpillek rettentő hálások és a vezetőjük egy kis segítséget kér tőlük. Elpanaszolja, hogy bizony nem ez volt az első ilyen alkalom és nem mindig voltak ilyen szerencsések. Ezek a rettenetes hullók időről időre lejönnek a nagy hegyről portyázni. Azt kérik a játékosoktól, hogy ha lehet, kezdjenek valamit a Király Szárnyal. Nem várják, hogy megöljék a szörnyet, mert mégis élőlény, sőt felhívják a figyelmüket, hogy a túl sok cél nélküli gyilkolástól az erdő lelke elátkozza őket, de hálások lennének, hogy ha segítenének ezen a problémán. Természetesen átokról szó sincs, de az igaz, hogy valahogy az erdő is agresszívabb velük, ha ők is úgy viselkednek.

Vulkán

Megmutatják nekik a biztonságos felvezető utat az erdőpillék, így minden fajta nehézség nélkül érhetik el a vulkán felsőbb részeit. Ők maguk nem hagyják el erdeiket, de rendelkezésükre bocsájtanak némi élelmet is, valamint egy-egy gyógyított, ami 10 Fp-t gyógyít azon, aki elfogyasztja. Ha gondoskodnak a pteropta támadás során megsérült öreg, bölcs erdőpille varázslóról, akkor hó és tűz ellen védő italt is ad nekik, mely 1k6+2 percen keresztül véd 4E ellen.

Amennyiben nem sikerült egy kis kapcsolatot kiépíteni az erdőpillékkel, vagy egyenesen elkerülték őket, úgy a vulkánra való feljutás sokkal hosszadalmasabb és nehezebb feladat. A folyamatos hegymászás és a hőség gyorsan lefaragja a legjobbakat is, de természetesen sikeresen fel tudnak jutni ők is. Ehhez 3 mászás próbára van szükség +15-tel. A hőség és a megerőltető körülmények miatt minden próbát követően sérülnek 1k6 Fp-t, hogy ha sikertelen a próba akkor 3k6 Fp-t.

Fentről látni a mélyben forrongó lávát a kürtő



aljában, de az is látható, hogy egy jól megépített út vezet lefelé a kürtő belsejébe. Az ösvény, ami a falba vágva vezet lefelé, kifejezetten jó állapotban van, szélében egy szekér is kényelmesen elfér, széleiben különböző ásványi kristályok, mint virágok pompáznak. A hozzáértő (Építészet Af) azt is látja, hogy nem szabadna ilyen állapotban lennie. Építészet Mesterfokkal fel lehet ismerni, hogy a lépcsőkkel tűzdelt ösvény Godoni eredetű mintázatokat tartalmaz. Ahogy halad lefelé, körben a kürtő belső falán néhány tucat méterenként egy-egy nyolc szögletű kiszögellés található. Ezek a kiszögellések változó méretűek, de egyik sem kisebb 10 láb átmérőjűnél, a legnagyobb pedig teljesen lent található, alig néhány méterrel a látató felett és meghaladja a 20 láb átmérőt is. A szemfüles egy ajtót láthat a legelső platformnál, ami a hegybe vezet.

Amikor leérnek, sok lehetőségük nincs a báméskodásra, ugyanis egy hatalmasra nőtt pterodaktíl támad rájuk – a célja, hogy élve elfogyassza a betolakodókat. Úgy küzd, mint aki az otthonát védi és ez a kijelentés igaz is, hiszen a kürtő belső falán fészkelnek ezek az ádáz repülő hüllők. Nem egyedül támad, de a csapat ismeretében rád bízom, hogy hány kisebb hüllőt uszítasz rájuk. A harcot végignézi Mahhír is, és ha nagyon rosszul állna a játékosok szénája, óvatosan besegít nekik mágiájával meggyengítve a lényeket, de ügyel rá, hogy ne vegyék észre, hiszen közel a cél, már csak meg kell várnia, míg kinyitják a kaput.

Ha túl nagy pusztítást végeznek a fészekben, vagy kinyitják a kaput, elmenekülnek és a tojásaikat is viszik, így lehetőség van gyilkolás nélkül teljesíteni az erdőpillék kérését. De nyugodtan engedj a saját ötleteiknek is, mely a békés megoldást szolgálja. Persze ezt a hozzáállást a sárkány is megérzi rajtuk és ő maga is könnyebben lesz meggyőzhető.

Legyőzve a szörnyet, a kapuval szembesülve eszükbe jut minden részlet abból, amivel megbízták őket. **Ordan megbízásából kereste fel a csapatot egy Lady Assia nevű nő, aki egy Sárkány tojásának elhozatalával bízta meg a kalandozókat. A sárkány már évezredek óta halott, csupán a tojása pihen a hegy gyomrában őrizetlenül, arra várva, hogy valaki kikeltse. Rendelkezésükre bocsájtott egy eszközt is, egy csont darabot, amit tűzbe vetve és a mágikus szavakat kimondva kaput nyit Ordanba. Az is eszükbe jut, hogy a hajón megütköztek egy Gvikmágussal, aki a hajó elsüllyedéséről és a viharról is tehet.**

Miután legyőzték a hatalmas Pteroptát, akit Király Szárnynak is neveznek, lehetőségük van alaposan körbenézni és megvizsgálni a kaput, ami a hegy belsejébe vezet. A kapu olyan mintha a falból lenne kifaragva és 3 lyuk van rajta. Amennyiben benyúlnak a lyukakba, azokban semmit sem találni, csupán némi port, alig 30 cm mélyek. Úgy fest, a három lyukkal kapcsolatos a nyitásnak a mechanikája. Az eszköz nem bonyolult, a lyukakban található karokat godoni mágiával tették légiessé, és csupán mágikus eszközzel lehet hozzájuk férni. Ha valaki meg tudja ragadni és ki tudja húzni mind a három kart teljesen az ajtó lapjának vonaláig, akkor az ajtó feltárul és egy rettentő meredek lépcső vezet lefelé, egyenesen a látató alá (– nem kell egyszerre, hiszen ha egy kart kihúznak, az úgy marad kb. fél percig). A 3 kart 3 különböző próbával lehet helyére húzni. Az elsőt igen nehéz, ezért Erő próba nyitja, a másodikat kacifántos zárszerkezettel látták el, így ezt Ügyességgel lehet nyitni, a harmadik pedig olyan forró, hogy kitartással lehet csak kellő ideig markolni (1k3 Fp hősebzés), így azt

Akaraterő próba nyitja. Ezt, ha az első próbálkozás után közlöd velük, akkor a megfelelő embert állíthatják oda.

Őssárkány szendergése

Ahogy leérnek és a folyosón haladnak, néhol láva-csermelyek folydogálnak lustán a folyosó szélén, kísérteties vörös fénybe borítva mindent az ősi járatban, a falból pedig egyre több kristályszilánk meredezik. Mikor teljesen a vulkán gyomra alá érnek, hirtelen szélesedik ki egy hatalmas teremmé a járat, aminek a közepén egy minden képzeletet felülmúlóan hatalmas lény alussza álmát, viszont ahogy a játékosok belépnek, kinyitja aranysárga szemeit és négy, oszlopnyi lábára állva kéri őket számon, hogy miért zavarják meg szendergését. Egy őssárkány álmát zavarták meg.



A sárkány a karakterek fejében szólal meg és mutatkozik be Mygherath néven. A hang egy fiatal, de határozott és erővel eltelt férfi hangja. Mögötte egy kisebb lávatóban, vörösen izzó kövek gyűrűjében egy jó méter magas tojást láthatnak. A sárkány hozzáállása függ attól, hogy a játékosok miként pusztítottak a kaland során eddig a természetben, és ezt akár fel is róhatja nekik, akár engesztelést is kérhet, hogy átérezzék az áldozatot és alázatot. A sárkány nem rosszindulatú és nem szándékozik feltétlen elvenni a karakterek életét, de ha a tojást akarják, azt nem adja. Viszont szívesen társalog és el is meséli, hogy a tojás az ő testvére, de neki nincs elég mágikus ereje, hogy kikeltse és a vulkán sem ad elég hőt hozzá. Szívesen mesél a régmúlt időkről is, amikor még büszkén szárnyalt családjával a manában dús egeket szelve. Keserűen mesél a csatáról, amiben a mélység borzalmai a szeme láttára tépték darabokra

mágiájukkal, akit csak értek. Ő maga is megsérült, jobb mellső lábán hatalmas seb helye fut végig, amely begyógyult, de a helye megmaradt és látszik, emlékeztetőül arra a napra. Érződik rajta, hogy örül, hogy értelmes lényeket sodort elé a jó szerencse, utoljára sok ezer éve volt szerencséje emberekhez, akik ezt a helyet építették neki, hátha egyszer kikel a testvére és ő okíthatja.

Természetesen megpróbálhatják erővel is elvenni a tojást Mygherath-tól (statisztikák az NJK-k között), de meg is győzhetik, hogy tartson velük, ekkor már tisztában vannak azzal a ténnyel, hogy Ordannak talán rendelkezésére áll a tojás kikeltéséhez szükséges mágikus energia. Ha a karakterek nem voltak ellenségesek és tisztelettel fordultak eddig Mygherath-hoz, akár rá is állhat arra, hogy elkíséri őket Ordanba ember alakot felvéve, de ehhez neki a jelenlegi mágikus potenciál miatt legalább 10 percre van szüksége.


Mikor már-már rendezettnek tűnik a helyzet, a sárkány iszonyatosat üvölt és kapja a fejét a kijárat felé, ahol láthatják, hogy Mahhír a hátára erősítve a hatalmas tojással menekül kifelé. Önmagában nem lenne akkora kunszt utolérni, de minden mágiáját beveti, hogy a karaktereket lassítsa. Teljes mágikus hatalma és a boszorkánymesteri mágia tárháza áll a rendelkezésére, hogy visszatartsa a játékosokat. Amennyiben azt látja, hogy nem fog tudni meglógni, akkor inkább hátrahagyja a tojást, elejtve azt és legurítva a lépcsőn, amit ha nem fognak meg a játékosok, összetörik és akkor semmi sem óvja meg őket az Őssárkány haragjától. Menekülés közben több felszerelését elhagyja, töröket, élelmet, és még az ordaniaktól kapott fém tárcát is, benne az apró csonttal, ami a visszaúthoz szükséges. Mindent megtesz, hogy megszökjön, szívfájdalom nélkül sajtol ki, hogy legyen mágikus energiája újra, de ezt már csak arra használja, hogy meglógnon. Ha tud! A barlang bejáratán kívülre létesített egy ideiglenes térkaput magának, amin keresztül meg tudna lépni. Ehhez 5 körre van szüksége, ha 5 kör alatt nem tudják a játékosok elkapni, meg fog tudni lógni. Gyorsaság próbát dobass a játékosokkal, alapvetően a távolság közöttük 100 méter, minden sikeres próbával 25 métert tudnak csökkenteni a távolságukon.

Menekülés közben az alábbi aljas varázslatokkal nehezíti a játékosok dolgát, ne feledd 10 Mp-tal rendelkezik és Kyr metódus szerint tudja tölteni a mana pontjait, körönként maximum 1 varázslat elmondását meri megkockáztatni, és az alábbi sorrendben használja mágiáját: Savfelhő, Szilánkokra robbantás, Villámlánc, Tűzvihar, Bebörtönzés, Életerő rablás (csak ha a közvetlen közelébe érnek).

Amennyiben minden szerencsésen alakul, az ordani varázstárgy segítségével Mygherath visszatér velük testvérenek tojásával Ordanba, a karakterek pedig megkapják a busás jutalmat a tűzvarázslóktól.

Kalandban szereplő szörnyek, NJK-k:

Feketecápa	Feketecápa
gyakori	
1-10	Bárhon lehet vele találkozni. Koromfekete színű, négy-
N	hat méteres szörnyetegek, állkapcsukat akár 80-100 cen-
175 (V)	timéteresre is ki tudják tátani. Fekete hátúszójuk biztos
85	veszedelmet jelez. A kisebb bárkákat is megtámadja, or-
95	rával képes lyukat verni a palánkozáson át. A halászok
45	azt beszélik, rezzenéstelen sárga szemébe nézni olyan,
-	mint a halál arcába bámulni.
1k10+2	
1	
20	
55	
0	
0	
6	
-	
állati	
-	
-	
70	



Harc a vízben (A Démon átka, 79. oldal):

1 körnél hosszabb varázslási idejű varázslatok nem hozhatóak létre.

Robbanással és kitéréssel járó varázslatok sebzése megháromszorozódik.

Minden tűz és őstűz alapú varázslat körönként 15E-t veszít.

Slan pszi harci diszciplínái nem alkalmazhatóak.

Ha nincs úszás, nem támadhat és -50 VÉ.

Úszás Af: KÉ:-15, TÉ/VÉ: -20

Úszás Mf: KÉ/TÉ/VÉ: -10

Ezen felül le kell vonni harcértéket a fegyver típusától függően (tőr és szálfegyverek esetében nem kell, íj nem használható)

Nyílpuska: Lőtávolság tizede, sebzés negyede

Szúrófegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -5

Vágófegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -10 Sp: -2

Zúzófegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -20 Sp: -5

Kétkezes fegyver: TÉ/CÉ/VÉ: -30 Sp: -10

Varánuszok



Ezeknek a 2-3 méter hosszú hullóknek már a kinézete is igen gonosz természetet sejtet. Gyors mozgású és rettentő kitartó lényekről van szó, melyek harapása is végzetesen mérgező minden lény számára. Vastag bőre pedig megvédi sok mindentől (SFÉ: 2)

KÉ: 50	Tám/kör: 1
TÉ: 80	Ép: 15
VÉ: 110	Fp: 78
SP: 1k6+1	Méregellenállás: 10

Méreg: 6. szintű keringési rendszerre ható méreg, 1k6 percen belül fejt ki hatását és 1k6 napig tart. Hatása: sikeres próba esetén minden órában elveszít egy pontot az alábbi tulajdonságból (dobj 1k6-tal): 1: Erő, 2: Állóképesség, 3: Gyorsaság, 4: Ügyesség, 5: Egészség, 6: Szépség. Sikertelen próba esetén is érvényes a fenti hatás, ezen felül Gyengeséget okoz.

Leviuur

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 90 (SZ)
Támadó Érték: 50
Védő Érték: 50
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 18
Fájdalomtűrési-pontok: 28
Asztrál ME: immunis
Mentál ME: immunis
Méregellenállás: 4
Pszl: speciális
Intelligencia: állati
Jellem: -
Max. Tp.: 250



Ynev különös teremtményeinek ismertetésében ezúttal egy ragadozó gyíkről szólnunk, mely meglehetősen egyedi módot fejlesztett ki a zsákmányszerzésre. Egyfajta mentális csapást mér áldozataira, melyek ettől elkábulnak, előjűlnak, esetleg bele is pusztulnak a támadásba. A leviuur, lévén alig másfél méteres, többnyire csak kis emlősöket, madarakat támad meg, mivel nagyobb zsákmánnyal nem tudna mit kezdeni. Kaméleon módjára képes színét változtatni, így tökéletesen el tud rejtőzni, s addig nem is igen mozdul meg, míg a prédát el nem pusztul csapásai alatt.

Bármilyen furcsa, e teremtmények komoly veszélyt jelenthetnek az értelmes lényekre is. Ennek oka szociális viselkedésükben keresendő.

Rendkívül agresszíven védik ugyanis egymás ellen a területüket. Egyetlen leviuur nagyjából egy négyzetkilométeres területet ural, és az esetleges behatólójaitársakat kíméletlenül megtámadja. A küzdelem mindig életre-halálra szól, ez alól csak a párzási időszak jelent kivételt. Egymás speciális mentális kisugárzását nagyjából egy kilométerről megérik, érzékelné képesek azonban a pszl energiát is. Egészen pontosan az alkalmazott pszl diszciplínákat fedezik fel, és ezeket is (a természet tréfája) rivális fajta behatólásaként értelmezik – tehát támadásba lendülnek.

A leviuur megközelíti a behatólókat, és a legerősebbnek tűnő ellenfélnek támad mentális fegyverével. Leg-erősebbként azt érzékeli, aki a legtöbb pszl-pontot „érő” pszl-pajzsokat tartja fenn. A támadáshoz 50-100 méterre kell megközelítenie az ellenfelét, de nem kell látnia őt.

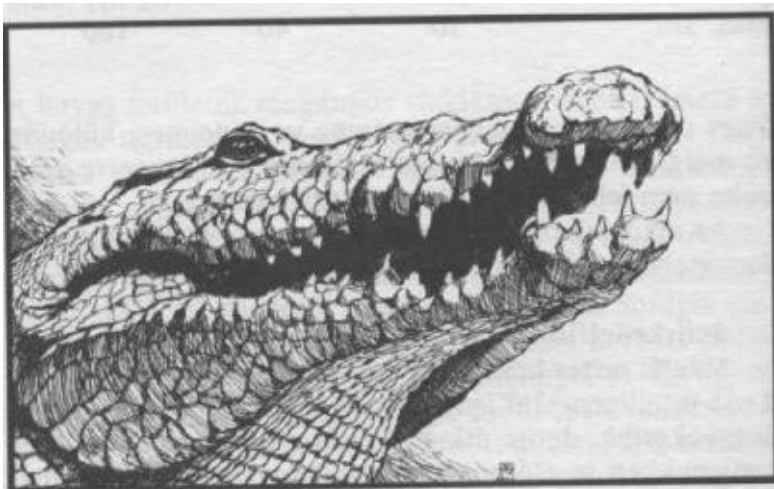
A harc a következőképpen zajlik. A leviuur körönként egyszer 4d10 erősségű csapást mér az ellenfélre. Ez a dobott értéknek megfelelő pontot vesz le az áldozat pszl-pajzsából, a következő sorrendben: először a dinamikus pajzsokat bontja le; mivel a leviuur támadása nem sorolható a hagyományos értelemben vett mentális és asztrá-

Támadását mindaddig folytatja, amíg minden behatólójával nem végez.

Pszlvel támadni a leviuur-t ugyancsak nehéz dolog. Minden állatnak 40+5d10 értékű pajzs van. Ez is speciális védelem, nem azonos a pyarroni-módszer pajzsával – ám a Pszi-ostrom diszciplínával elvileg ez is megsemmisíthető, mintha statikus pajzsot akarnánk semlegesíteni. A védelmét veszített leviuur azonnal beszünteti a támadást, és menekülni kezd. Ha ekkor újabb támadást kap, nyomban elpusztul. Azt azonban meg kell jegyeznünk, hogy a leviuurt egyszerűbb lelőni, mint saját eszközeivel legyőzni.

Azért ez sem nehézségektől mentes feladat. Mint azt már említettük, a leviuur kaméleonként változtatja a színét, remekül álcázza magát. Felfedezésére minden karakternek 20% esélye van – persze csak akkor, ha tudja, mit is kell keresnie. Alapfokú erdőjárás vagy vadászat +20%-ot jelent. E képességek Mesterfokú elsajátítása esetén +40% az esély a felfedezésére. Ismétlem, csak abban az esetben, ha tudják, mit keressenek.

A leviuur sosem támad olyanra, aki nem használ pszl energiát (tehát pajzsai sincsenek). S még egy szerencsés dolgot meg kell említenünk: ez a különleges gyíkfajta a trópusi erdők ritka lakója.



Szólunk kell e helyütt a vörös színű óriáskrokodilokról is.

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-3
Termet: N
Sebesség: 50 (SZ), 120 (V)
Támadó Érték: 145
Védő Érték: 180
Kezdeményező Érték: 75
Célzó Érték: -
Sebzés: 5k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 55
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 8
Pszi: -
Intelligencia: Állati
Max. Mp.: -
Jellem: -
Max. TP: 600

Ez az állat a „közönséges” krokodil egy nagyra nőtt fajtája. Egyes területeken misztikus tisztelettel övezik. Hossza elérheti a tizenöt métert is. Mind életmódja, mind táplálkozási szokásai megegyeznek a már leírt krokodilokkal – az említésre méltó különbség páncélzatuk vastagságában rejlik. (SFÉ:10).

Vízimanó

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1
Termet: K
Sebesség: 150 (V), 35 (SZ)
Támadó Érték: 40
Védő Érték: 75
Kezdeményező Érték: 5
Célzó Érték: 15
Sebzés: 1k6
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 5
Fájdalomtűrés pontok: 15
Asztrál ME: 150
Mentál ME: 150
Méregellenállás: immunis
Pszi: -
Intelligencia: magas
Max. Mp.: 70
Jellem: Káosz
Max. Tp.: 800

A vízimanókat mindenhol másképp nevezik, mert e gonosz apró teremtmények Ynev minden édesvizében előfordulnak. Legjobban a gyors és tiszta folyókat, eldugott tavakat kedvelik, de beköltözhetnek a falvak közelében lévő halastavakba, vagy a nagyobb folyók zátonyos szakaszaira is. Ottlétüket a helybeliek hamarosan észrevehetik, hiszen e manók az első pillanattól megkeserítik életüket. Céljuk nagyon prózai: szolgasorba hajtják a helybelieket, akik azután engedelmeskedni kénytelenek újdonsült uruk minden parancsának.

A dolog megfélemlítéssel kezdődik. Néhány falubeli a vízbe fullad, elsüllyednek a csónakok, bárkák, tönkremegy a vízimalom, stb.

Aztán persze megjelenik maga a szörny is, félméteres valójában. Ugyanis e rondaságok ilyen aprók. Fizikai ere-

A vízimanók, amikor beköltöznek egy adott területre, két-három hétig nem tesznek semmit – ezen idő alatt mondhatni egyesülnek új lakhelyükkel. Ez azt jelenti, hogy mágikusan is kapcsolatot teremtenek egy adott vízterülettel. E vízterület az otthonukul szolgáló folyó, vagy tó egy része. Innen merítik mágikus energiáikat oly módon, hogy kortyolnak vízből. Ilyen módon érthető, hogy „otthonukban” kimeríthetetlen a mágikus energiájuk. Mivel azonban el is szokták hagyni e területet, onnan mindig visznek magukkal egy kis kulacsnyi vizet. Ebben a kulacsban 6 adag víz fér el. Ezt, akár a boszorkányok és boszorkánymesterek a Hatalom Italát, felhörpintik, és ismét telve vannak mágikus energiákkal. Ám – ellentétben az előbb említett káosztokkal – nekik nem megy egészségük rovására a dolog.

Hogy Mana-pontjaikat milyen varázslatok létrehozására használhatják, arról az alábbi táblázat tudósít:

Varázsló :

- őselemi mágia (kizárólag Ősvíz), bármilyen formában
- Mentálmágia
- Asztrálmágia
- Időmágia

Boszorkánymester:

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

Boszorkány:

- Álomellenőrző varázslatok: Révialom

jük sem sokkal nagyobb, mágikus képességeik viszont annál veszedelmesebbek.

Bőrük zöld, esetleg halványkék, szemük sárga, és békamód dülled ki arcukból. Széles szájukban nincsenek fogak, ezért pöszén beszélnek – s beszélnek is Ynev majd minden élő nyelvét, de hogy honnan e nagy tudásuk, nem sejtí senki. Ajkuk felett harcsabajusz díszel, de ha közelebbről megvizsgáljuk, láthatjuk, hogy nem szőrszálak alkotják, hanem valódi harcsabajusz, amolyan bőrnívány.

Hajuk nincs, láb- és kezujjaik közt úszóhártya feszül. Ruházatuk emberek által készített ruha.

Ha egy falu vonakodna behódolni nekik, akkor bizony a mágia eszközeihez nyúlnak. Hogy rátérhessünk mágiajuk lényegére, meg kell még ismernünk néhány szokásukat.



Ezekon kívül képesek néhány speciális dologra is.

- 1) Képesek mágikusan gyógyítani magukon 2 Mana-pontért 1 Fp-t, az Ép gyógyítása a duplájába kerül, de természetesen a hozzátartozó Fp-t is gyógyítja.
- 2) Bármikor képesek 1E-s Láthatatlanságot idézni magukra, és azt korlátlan ideig fenn tudják tartani.
- 3) Az általuk vízbefojtott élőlények (Figyelem! Nem csak emberek!) a vízparton, vagy annak közelében segítségükre jönnek hívásukra. Ez azt jelenti, hogy képesek 2k10 zombit (zaurak) hívni segítségül.

A vízimanók rendkívül rosszindulatúak, a behódoltatott település lakóit is állandóan kínozzák gonosz csínyekkel, aljas cselekedetekkel. A szökéseket a lény, ha teheti, megakadályozza, de nem távolodik el sohasem egy napi járóföldnél messzebbre az otthonától. A szolgaság abból áll, hogy élelemmel, pénzzel kell a vízimanóknak kedveskedniük, de hogy mi a csudát tesz a pénzzel a szörny, nem lehet tudni – egyesek szerint csak kapzsi és kész. Ha valaki legyőz egy ilyen apró kis bestiát, és lemerül az otthonául szolgáló területen, biztos megtalálja a pénzt, de ne számítson túl sokra. Az igazán gazdag falvak, települések előbb vagy utóbb fogadnak néhány kalandozót a hivatlan jövevény elpusztítására.

Pteropta

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1k6
Termet: 0
Sebesség: 40 (SZ), 240 (L)
Támadó Érték: 80
Védő Érték: 90
Kezdeményező Érték: 10
Célzó Érték: -
Sebzés: 1k10 (karom)/2k10 (szarukáva)/3k6 (farok)
Támadás/kör: 1 (2)
Életerő pontok: 60
Fájdalomtűrés pontok: 88
Asztrál ME: -
Mentál ME: -
Méregellenállás: 6
Pszi: -
Intelligencia: állati
Jellem: -
Max. Tp.: 120

A pteropták hatalmas, szárnyas hüllők, főleg Gro-Ugon hegyei közt élnek, de megtalálhatók a Seral-hegységben, valamint Krán bércei közt is.

Ragadozók. Testük óriási, hosszuk nemritkán eléri a 6-8 métert, amihez hozzájön még a négy méteres farok. Vastag bőrhártyával borított szárnyaik fesztávolsága gyakran meghaladja a húsz métert.

A lény testét szívós bőr borítja. Feje hosszúkás, távolról csőrre emlékeztető szája előrenyúlik. Fogai nincsenek,

ajakkávája kemény, elszarusodott. Az állandó evéstől és csiszolástól ez a szarukáva hihetetlenül éles, amivel a pteropta képes akár egy birkát is kettéharapni. A fején, tarkóján és nyakán sorakozó csontkinövések elcsökevényesedett tarajt alkotnak. Hosszú, izmos farka a végén ellaposodik és kiszélesedik. Rövid vaskos lábain a bőr megvastagodott és elszarusodott. Négy ujja masszív, hegyes karmokban végződik.

Harc vagy vadászat közben legszívesebben a levegőből csap le áldozatára, erős karmait belemélyesztve, majd magával ragadva a levegőbe. Ez a pteropta szempontjából rohamnak minősül, így megkapja az ott leírt harcértékmódosítókat. Általában, mire a fészkére ér, a préda kimúlik a karmai között. Ha harcolni kényszerül, nem szívesen teszi ezt a levegőből, mivel nagyon rosszul manőverez. Ha csak teheti, leszáll, és szarukávas, megnyúlt szája csapásaival végez ellenfelével. Mindeközben szárnyait fenyegetően széttárja és fülsüketítő, visító hangot hallat. Ha többen támadnak rá egyszerre, kétszer is támadhat egy körben. Ez a második támadás a farokcsapás, amit természetesen csak olyan ellenfél ellen tud végrehajtani, aki mögötte van.

Vastag bőrének köszönhetően a pteropta SFÉ-je 2-es.

A pteroptát a gro-ugoni orkok hátsónak használják. Leginkább terhet szállítanak vele nagy távolságra, de hadjáratokban harcolnak is róla. Ez a légi harc meglehetősen nehézkes, ezért ritkán alkalmazzák. A pteroptákat nehéz a harcra betanítani, de ha sikerül is, rossz manőverezőképességük miatt csak nagy csapattestek elleni – főként lélektani – hadviselésre alkalmasak.



Király Szárny



Hossza meghaladja a 10 métert, szárnyfesztávolsága teljes hosszában majd 30 méter. Vörös és narancsszínben pompázó pikkelyeit mintha magából a lábából formálták volna, hatalmas és éles csőrével a legkeményebb páncélokot is könnyedén harapja át, nem véletlen nevezik őt Király Szárnynak, hiszen ő maga a levegő és a sziget ura, aki kénye és kedve szerint végez bárkivel. Mint ilyen a statisztikái is különböznek hétköznapi társaitól, akiket ha kell, dobhártya szaggató üvöltéssel hív a segítségére.

Csupán az eltérő statisztikákat tüntetem fel:

KÉ: 30 TÉ: 120 VÉ: 120 SP: 1k10+4 (karom), 3k10+4 (szarukáva)/ 5k6 (farok)
ÉP: 70 FP: 105 AME: 10 MME:10 SFÉ: 4

Mygherath

Sötétzölden-kéken irizáló pikkelyű igen fiatal őssárkány. Már akkor született, mikor a sárkányok ideje leáldozóban volt és azóta is ideje nagy részét szunnyadva töltötte, várva, hogy mikor jön el egy jobb kor. Csupán akkor töltött huzamosabb időt ébren, mikor a Godoniak megtalálták, tőlük sokat tanult, de annak is már vagy 4000 éve. Testvérének tojását őrzi, hogy mikor újra sűrűbb lesz a mágia, ki tudjon kelni. Azt remélte, hogy a Godoniak majd a segítségére lesznek, de egyszer csak eltűntek azzal, hogy baj van és azóta sem jelentkeztek.

Nem keresi a harcot, és ha nem kényszerítik nem is szeretne harcba bonyolódni senkivel, viszont egy pillanattal sem habozik, ha a tojást veszély fenyegeti. Szívesen társalog bárkivel, így a kalandozókat is szívesen fogadja. Önmaga egy 16-18 éves fiú lelkesedésével és kíváncsiságával szemléli a világot, habár tudása messze meghaladja sokszor a tanult bölcsekét is. Méreteit tekintve habár társai között eltörpül mégis gigászi, hossza meghaladja a 150 métert és fejét akár 35 méter magasra is képes emelni.

Speciális szabályok:

- Fegyverek VÉ-e nem érvényesül, csupán a mágikus bónuszok;
- Ha eltalál valakit a sárkány dobhat Gyorsaság próbát, hogy elkerülje a csapást;
- Ha túlüt valakit a sárkány, az belehal a támadásba;
- Minden támadását egyszer alkalmazhatja egy körben;
- SFÉ: 15 (test), 10 (has), 8 (fej)
- Tűzlehelet: körönként 2E-nyi leheletet „regenerál” vissza. Őstűz-Csóva;
- Anyag-, asztrál- és mentálmágiát alkalmaz, varázslási ideje mindig 1 segmens;
- Ha egy körig nem varázsol elméje teljesen visszatöltődik.

Sebesség: 50 (SZ), 300 (L)

Kezdeményező érték: 0

Célzó érték: 40 (tülehelet)

Támadó Érték: 60 (mancs), 70 (farok), harapás (100)

Védő Érték: 40 (törzs), 60 (lábak, farok), 80 (nyak), 120 (fej), 150 (szemek)

Sebzés: 5k6 (mancs), 10k6 (farok), 4k6 (harapás), 20k6 (tüzlehelet)

Életerő-pontok: 60

Fájdalomtűrés-pontok: 160

AME: immunis

MME: immunis

Méregellenállás: immunis

Mp: 100

Erdőpillék

Erdőpille

Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 2k6
Termet: K
Sebesség: 12 (SZ) 50 (L)
Támadó érték: 15
Védő érték: 120
Kezdeményező érték: 40
Célzó érték: 60
Sebzés: *
Támadás/kör: 1
Életerő pontok: 1
Fájdalomtűrés-pontok: 3
Asztrál ME: 20
Mentál ME: 20
Méregellenállás: 4
Pszi: -
Intelligencia: átlagos
Jellem: Élet
Max. Tp.: 1



Az erdőpillek különös népség. Alig nagyobbak egy arasz-nál. Felépítésük sokban hasonlít az elfekére, de hátukon két áttetssző, hártás szárny rezeg, kolibriéhoz hasonló röptük látványa lenyűgöző. Szeretik a színes és díszes ruhákat, melyeket növényi rostokból készítenek, és élőhelyük közelében fellelhető anyagokkal festenek. Mindenevők. Filozófiájuk szerint nincs nemesebb időtöltés a gyanútlan utazók zargatásánál – erről a gyanútlan utazók persze másként vélekednek. Ha valaki erdőpillek lakta, mérsékelt övi rengetegbe téved, azonnal különös dolgok kezdenek vele történni. Annyi eszük a bújkaló bajkeverőknek azért mindig van, hogy megérezzék, kivel nem tanácsos próbálkoznunk.

Ha valaki kárt tesz otthonuk növényzetében, vagy „ártatlan” szórakozásuk miatt ellenük fordul, komiszabb dolgokra kell felkészülnie. A pillék apró nyilaikkal veszik célba, s noha a vesszők csak a vékonyabb vásznat, vagyis a lengébb öltözetet ütik át, s találat esetén sem sebeznek sokat (csak annyit, mint egy tű), a rájuk kent növényi hatóanyagok csúf meglepetéseket okozhatnak.

Az álomkenőcs 3. szintű méregnek felel meg, amely azonnal hat, hatása – sikertelen Méregellenállás esetén – hosszú és mély álom, mely 1k6 óráig tart. Ezalatt az erdőpillek egyesült erővel olyan messzire cipelik ellenségüket tanyájuktól, amilyen messzire csak bírják. Ez a távolság – minthogy hamar kifáradnak – ritkán haladja meg a négy-öt kilométert. Ha azonban az adott személy szántszándékkal elpusztított közülük egyet vagy többet, a bálnásmód nem lesz ennyire kíméletes. Az erdőpillek törei aprók, de borotvaélesek...

Komolyabb mérgeket kizárólag nagytestű lények ellen használnak – saját viszályaikat ijukat féltetve, csapdák és szilánknyi szálfegyverek segítségével igyekeznek rendezni.

Az elaltatott vagy megölt személyt szinte mindig megszabadítják fegyvereitől. Ezeket a fegyvereket azután elhagyják valahol, és szinte azonnal megfedkeznek róluk.

Vezér - Arweinydd

Az erdőpillek vezetője még gyermekkorában döntötte el, hogy vezér lesz, ehhez mérten fontoskodó is volt mindig, és ez az oka, hogy nyelvükön vezérnek nevezte el magát, hisz minden tündérnek beszélő neve van. Bár nem igen lenne szükség egy irányítóra köztük, azonban ő pont annyira kotnyeles, hogy igyekszik mindenről tudni, mindenbe beleszólni és ő az egyetlen, aki bármiben is összefogja és informálja a többieket. Egyszer egy ember hajótöröttől látta, milyen a komoly arc azóta ő azt erőlteti magára, tűzpiros haját is félhosszúra vágja, s próbál olyan gesztusokkal és kimérten beszélni, mint az

öregek, mivel őket alapból tisztelik. Mindenben a fejlesztés lehetőségét látja, és keresi. Neki köszönhetően összeszedtek valamicskét a szigeten lévő ó-elf tudáskristályokból, melyeket sült tetveket rágcsáló fiatalok bámulnak esténként. Ő az egyedüli, aki szorgalmazta a harci gyakorlatokat, így azon pillék, akik épp katonásdit játszanának, mindig követik teljes fegyverzetben, szivárvány színeiben acélosan csillogó harci repülő gyíkjaikon, egyfajta testőrségként. A kalandozókban is hasznót és segítséget lát, s ennek megfelelően üdvözli őket, a köszöntelek és segítség szavakat kiválóan ejti pyaroni nyelven, amit az említett hajótöröttől tanult. Valamelyest távolságtartó, hisz ő akar vigyázni mindenkire, ám új stimulánsokkal könnyen barátjukká tehetik, mert a helyben találhatóak már csekély mértékben hatnak rá. Gyakran rágja az ajkait, s mindig izeg, fontoskodik.

Hajnalpir - Ávrór

Az erdőpille nép jelenlegi fiatalai között a központi személy, a legnépszerűbb lány. Szépsége még fajtársai között is kiemelkedő, amire rásegít mágikus tehetségével, kacagására felragyog a levegő, és hasonló. E bájos, loknis hajú székeséget próbálja majmolni minden fiatal és

gyerek, a naponta újraálmódott levél-szirom ruhakölteményeit, és megjátszós stílusát utánozzák, s mindig rengeteg kacarászó barátja követi, persze amíg meg nem unják aznapra, vagy el nem repül egy színes bogár. Ő az öreg Élesszemű tanítványa, ám vele ellentétben ő igencsak használja mágiáját (első szintű varázslónak számít). Mint minden erdőpillét, őt is nagyon érdeklik a kalandozók, s lenyűgözi bármi, amit csinálnak, és persze kell neki minden, ami a kalandozóké.

Éles szemű - Ci'kass din Daiael

E nép öreg, bölcs varázslója. Senki sem tudja mennyi idős, de majd ezer éve egyengeti népe útját tudásával és tekintélyével. Fölöttébb hallgató, és zárkózottnak tűnik, ám valójában bölcsességében már mindent elfogadni és elengedni képes. Csak figyel és ha kell, ezt azt szó, vagy kérdés nélkül megold mágiájával. Ha nagyon nehéz lenne a dolguk a kalandozókkal, rájuk mond némi megértés varázst, illetve agresszió esetén ledönti dühüket némi nyugalom varázssal (akkora E-vel ami kell). Mindig követi a jövevényeket, nyugodt mosolyával és füstölgő csigapipájával. Testétől háromszor hosszabb szakálla zöld a mohától, s virágok is nőnek benne, kopasz fején az ifjúság naponta cserélgeti a növényekből készült parókákat, amit ő csak egy kedves mosollyal nyugtáz. Ha kérdeznek tőle valamit, úgy tűnik érti, ám ha nem lehet rámutatással vagy bólogatással megválaszolni, nem törődik vele.

Mahhír Sitcha

Támadó Érték: 89

Védő Érték: 131

Kezdeményező Érték: 54

Célzó Érték: 24

Sebzés: 1k6+4 vagy fegyvertől függ

Támadás/kör: 3

Életerő pontok: 21

Fájdalomtűrés pontok: 70

Asztrál ME: 52

Mentál ME: 49

Méregellenállás: 5

Pszi Képzettség: Kyr metódus, 80 Pp



Egy világutazó gyíklény, akit hatalomvágya, és hagyományok iránti tiszteletlensége miatt kivetett magából a Snil társadalom, ezért keresi a lehetőségeket a világban. Eredetileg gyíkmágusnak született, de már fiatalon elfogadhatatlan dolgokat tett a befolyás megszerzéséért, ezért megtagadták tőle a tanítást. Jelleme is ellentétes fájával, mivel neki

káosz-halál. Sok helyen feltűnt már, és mondhatni az árnyakból igyekszik manipulálni, hogy megszerezzen ezt azt, melyekkel hatalmát és befolyását növelheti, ám mindig segítőkész gyanútlan s vidám magányos snilként mutatkozik be, így szerezte meg jelenlegi mágikus tudásait. Igazi hidegvérű, gonosz lény, az erkölcsöt nem érti, s oly közel áll a természetes ösztönökhöz a felfogása, hogy csak a túlélésre és a dominanciára tud gondolni, még önbecsülése sincs, csak kiemelkedő intelligenciája. Ide a sárkánytojásért jött, hisz talán egyedülként ő tud az ordani titkosszolgálat tervéről. Igencsak megnehezíti a játékosok dolgát, hogy mikor a célhoz vezetik őt, már ne legyenek ellenfelek, azonban az élő őssárkányra ő sem számított. Fajához híven robosztus, de fürge, fizikailag egy ember nem igen veheti fel vele a versenyt. Két és fél méteres magasságával és másfél mázsás súlyával is úgy suhan a sűrű dzsungelben, akár a lágy szellő. Ezüstösen kék pikkelyei teljesen fel tudják venni a környezet színeit, mintázatát, hőmérsékletét, de akár teljesen áttetszővé is válhat. Ezen képesség túl erős aquir vérének köszönhető, akárcsak groteszken emberszerű arca. A hajótörés őt is megviselte, felszerelése nagy részét elvesztette, csak némi vizes kámzsát hord, hogy bőrét kellőképp nedvesen tudja tartani, ha kell. Fegyverzete, éles karmain kívül, egy méreggel teli ördögrája túske, melyet kiélezett és mágikussá tett. (Méreg: 1k6×10 szegmens múlva fejti ki a hatását, sikeres próba esetén Görcs + 1k6 ÉP, sikertelen esetén csupán 1k6 ÉP.)