

# Rododa

*A VII. Regélő Főnix Találkozó Kalandmodulja, 8-10. tapasztalati szintű játékosok részére*

*A Hallottalak Suttogni c. kampány záró kalandja*

**Írta:** Számel-Kovács Barbara - Caledonia és Számel Attila - Mercury

**Helyszín:** Észak-Ynev, Elátkozott Vidék

**Idő:** P.sz. 3725; Darton első (Sikolyok) és második (Csend) hava, a Démon Szeme csillagkép ideje alatt



*“Rododa (kyr/tor) - hagyományos kyr színjátszási forma, mely kizárólag tradicionális művek előadására alkalmas - ezek legfrissebbjei is őszibek háromezer évesnél. Mondanivalójuk másodlagos, az előadások során a megjelenítése, a művészi játéka, az akrobatikus mozdulatok és fények összehatásáé a főszerep. A rododa színészei szabályos kasztrendszerben élnek, különálló klánokat alkotnak, s minden klán tagjai csak egy szerepet játszhatnak a darabok tizenhárom hagyományos főhőse közül. Az ok egyszerű: a klánbélieket gyermekkorukban műtétek sorozatával formálják a szerepkör követelményeihez, ami feleslegessé teszi a kyr időkből maradt - és mára ereklyévé magasztosult - maszkok használatát. A klánok otthonának a hatalmas színházpaloták számítanak, tagjaik csal a fellépések alkalmával mutatkoznak a nyilvánosság előtt.”*

**/ Wayne Chapman - Karnevál; Az ynevi nyelvből vett szavak, és kifejezések jegyzéke /**





## Tartalomjegyzék

Hangulatkeltő novella .....	5
Előzmények.....	12
A modul háttere és Erys Rododa célja .....	13
A kalandmesternek.....	15
Eseményvázlat.....	16
Küldetés.....	17
Bemelés .....	17
Kenyérmorzsa.....	21
Első Morzsa: A térkapuhálózat .....	21
A.) Dókfészek.....	24
B.) A ba jba jutott vaul.....	27
Második Morzsa: A Kódperem.....	31
Harmadik Morzsa: A Uiznyelő.....	34
A templom .....	38
Uégsó harc.....	41
Epilógus .....	43
Függelék.....	44



## Kedves olvasó!

Egy olyan kampány befejező kalandját tartod most a kezzedben, melynek elkészüléséről azóta álmodom, hogy az első, nyári, szerepjátékos táborom alkalmával megszerezhettem az AranyTenger, avagy az Amundok könyvét. Nem összezavarni kívánlak, sem pedig félrevezetni, ugyanis, nem szerepelnek amundok a kampányban, viszont így is jelentőségteljes számomra az a kiadvány. Ugyanazon napon volt szerencsém dedikáltatni a frissen szerzett példányt, melybe egy számomra igazán motiváló üzenet került.

“... Hogy Legyen Végre Má’ Egy Amund Orwellánus Papnó Is!”

Miért is kaptam ezt a kis üzenetet? Talán, mert a kezdetektől foglalkoztatott a Rettenet Asszonya. A legelső karakterem is hozzá volt köthető. Érdekelte, kíváncsivá tett és lenyűgözött a Káosz Istennő. Annak ellenére, hogy a többség “Disney” mesélőnek tart a vajszívem miatt, igenis azonnal magával ragadott Orwella, és az ő története, mégha a kultusza távol áll tőlem és a követői cselekedeteivel sem tudok azonosulni. Ő maga volt érdekes számomra. Nem tartozom azok közé, akik az értelmetlen pusztítást, a rontást társítják hozzá, és valószínűleg ezzel egyedül vagyok a világon. De pont azért, mert én nekem mindig más szerepet töltött be a szerepjátékos életemben. Ezért úgy döntöttem, hogy megmutatom nektek a gondolataim egy aprócska szeletét.

A modulnak és a kampánynak sem célja, hogy megváltoztassam a véleményeteket a Rettenet Asszonyáról! Nem kívánom őt rózsaszín köntösbe csomagolni, sem pedig jó istennek beállítani. Ugyanis nem gondolom őt jónak, csak a szükséges rossznak. A Káosznak - én úgy gondolom - léteznie kell, jelen kell lennie, hogy a Béke és a Rend ünnepelhető, élvezhető, elérhető és értékelhető legyen! Orwella személye számomra nagyon hasonló a Szinbád - A hét tenger legendájában szereplő káosz Istennőhöz, Erishez. Nem véletlen tehát, hogy a kampányban, az Arc Nélküli Hatalom képviselőjét, lehetséges jövődöbéli vezetőjét is ezzel a névvel illetük.

Amikor elolvastam az üzenetet az ATAK-ban, már akkor eldöntöttem, hogy egyszer meg fogom mutatni másoknak, hogy nekem mit jelent a Káosz Istennője. A véleményem és elképzeléseim pedig tökéletesen illettek az Orwellánusok egyik nagy rétegéhez, az Arc Nélküli Hatalom követőihez.

Ha egyetlen egy játék erejéig is, de megoszthatom veletek a látásmódom, már megérte mindezt végigcsinálni, a kampányt megálmodni, és elkészíteni! Azért, hogy átadhassam a lényem egy darabját. Mégha nem is értesz velem egyet, kedves olvasó, akkor is boldogan mosolygok, mert tudom, hogy Te egy nagyon jó, hűséges pyarroni vagy!

Caledonia

*“ A rend általában emberi tevékenységek eredménye. A káosz nyersanyag, amiből meg lehet alkotni a rendet.”*

/ Frank Herbert /



## Köszönetnyilvánítás

Itt az ideje, hogy belevágjunk a kaland sűrűjébe. Ám mielőtt ez megtörténne, szeretnénk megköszönni mindenkinek, akik nélkül a Rododa című kaland nem készülhetett volna el.

Az ötletelésekben való részvételével, a gondolataink kiegészítésével valamint bölcs tanácsaival tette lehetővé azt, hogy most ezeket a sorokat olvashassuk:

**Nagy Andor - Ishidu a Voul**

A kaland írott formájának vizuális megvalósítója, szerkesztője:

**Fekecs Máté - Komattre**

A kalandot szöveggondozta és lektorálta:

**Jónás-Szabó Bettina**

A Regélő Főnix Találkozót megszervezte, és a csapatokat, mesélőket segítette:

**Nyisztor Anna - Antessa és Nagy Andor - Ishidu a Voul**

Az Arc Nélküli Hatalom orwellánus rendjének szimbólumát készítette:

**Kunfalvi Álmos - Khaalm**

A rendezvény oklevelét (Álmos Kunfalvi rajza alapján) készítette:

**Fekecs Máté - Komattre**

Nem maradhatnak ki azok sem, akik inspiráltak, terelgettek, és remek rendezvényeikkel valamint kalandjaikkal szórakoztattak bennünket ezidáig, s remélhetőleg ezután is: a **Krónikák.hu**, a **Hullámkirály**, a **Fanfár a hősökért** és a **Regélő Főnix** tagjai

Végső soron pedig, *nektek* tartozunk még köszönettel, akik mesélni vagy játszani fogjátok ezt a modult! Reméljük, hogy élvezni fogjátok a kihívásokat, és bátran vetitek bele magatokat a kalandokba!

Caledonia és Mercury

A modul írása és megálmodása során több rendkívüli kiadvány állt rendelkezésünkre, melyek mindegyike forrásként szolgált a kaland megalkotásához: *Summarium*, *Első Törvénykönyv*, *Papok*, *Paplovagok kézikönyve*, *Rúna Magazin*, *Láplidérc kalandmodul*, *Dioráma kalandmodul*, *Wayne Chapman - A Halál havában*, *Wayne Chapman - Karnevál*.

*„Fény vagy te is, lobogj hát,*

*Melegíts és égess,*

*Hinned kell, hogy a világ*

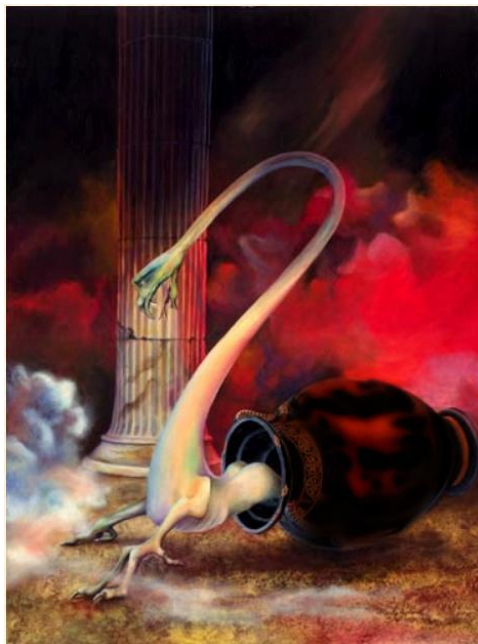
*Teveled is ékes.”*



## Dangulatkeltő novella, Caledonia tollából

### Azok az umichok...

Dreonar a szobában volt, és csendben figyelte a két nőt. Hosszú élete során már megtanulta, hogyan maradjon mozdulatlan, amikor egy tárgy alakját ölti magára. Jelen esetben egy vázáét. Ennél közelebb a két nőhöz már csak akkor lehetett volna, ha székekne álcázza magát, de azt nem mert vállalni. Bizonyosan nem bírta volna megállni, hogy le ne dobja magáról azt a vén, utálatos nőszemélyt, ha az ráült volna. Még a gyomra is felfordult a gondolatra, a vörös köd elöntötte az elméjét, pedig Dreonar kifejezetten nyugodt umichnak tartotta magát. Sosem találkozott fajtársaival ugyan, de Erys sokat olvasott neki róluk. A könyvekben, tanulmányokban úgy festették le őket, mint lelketlen bestiákat. Olyan gyilkos teremtményeknek, akik törbe csalják áldozatukat, megtévesztik őket, majd pedig felfalják a csapdába esett szerencsétlent. Minden sor, mely róluk szólt azt üvöltötte, hogy gonosz teremtmények. Ilyenkor Dreonar mindig elmerengett, hogy vajon tényleg igazak-e ezek az állítások. Ő sosem vágyott ölni, sosem csalt törbe senkit.



Kedvelte a nyugalmat, érdekelte a világ és érdekelték az emberek. Szerette nézni az arcukat, hallgatni a meséjüket. Nem véletlen töltött ötven évet színpadi függönyként. Persze evett, de nagyrészt a színházból lopott ételeket, vagy kisállatokat vadászott le. Dreonar ezeket a történeteket, tanulmányokat hallgatva elbizonytalanodott. Vajon ő is ilyen lenne? Kegyetlen gyilkos, lelketlen bestia? De Erys megnyugtatta. Minden alkalommal úgy beszélt az olvasottakról, hogy: "Azok az umichok". Ügyelt rá, hogy Dreonar azt érezze, ő nem tartozik közéjük, hogy ő más, ő jobb. Emberibb. Annak ellenére is embernek tartotta, hogy Dreonar bármikor fel tudta öltetni élettelen tárgyak alakját. Erys szerint lenyűgöző, hogy képes látni, érezni, hallani akkor is, ha ezek az érzékszervek – ahogy a lány szerint a gyógyítók nevezik – nem voltak a felvett alak részei. Ilyenkor Dreonar büszkeséget érzett, és megszerette ezt az érzést.

Ez a képesség most ismét a hasznára vált. Jól megfigyelhette azt az átkozott nőszemélyt. Nem Eryst természetesen, ő ma is – mint mindig - csodásan festett, és a szemében lévő kíváncsiság még vonzóbbá tette. Dreonar a mestert figyelte. A nő idős volt, az idő nem bánt vele kegyesen, pedig a vonásai alapján szép emberegység lehetett hajdanán, mára viszont az idő vasfoga mély ráncokat harapott az arcára, haját deresre festette az idő pora, szemei fakó foltok voltak vékony, komoly arcán. A sovány, magas nő, merev háttal, szigorú tekintettel nézte a vele szemben ülő Eryst. Volt a tekintetében valamiféle kellemetlen méregetés, ami nem tetszett Dreonárnak. Igaz, az egész nő nem tetszett neki. Már az első találkozásukkor elkönyvelte őt az ellenségének.

Tavasszal járt itt először, még a meleg évszak kezdetén. Akkor vendégeskedett Erysnél, amikor Dreonar és Mnemosyne visszatértek Tiadlanból. Amint az umich levette magáról a bárd lány köpenyének alakját, rohant is Eryshez hogy üdvözlje. A hosszú úton, Marakonból Erigow városáig legalább ezerszer elképzelte, hogy milyen lesz a viszontlátás pillanata. Karjaiba kapja, megpörgeti – mert azt Erys nagyon szerette - vagy válassza inkább a szenvedélyes ölelést? Végül ezek kombinációi mellett döntött. De az istenek és Illumei Medgicen közbeszóltak.

Amikor Dreonar végre Eryshez ért, és a karjaiba akarta zárni, a lányt szinte kitépte a kezei közül az idős mesternő. Undorodva nézett végig Dreonáron, és mint egy szigorú nevelőnő megróttá Eryst, amiért lealacsonyodik egy ilyen senkihez, mint egy umich. Dreonar meglepetésére a lány kiállt érte az idős asszonnyal szemben, ami boldogsággal töltötte el őt. Illumei Medgecin, Erys Mestere volt Alidarban. Minden, amit a színésznő tudott vagy elért, azt nagyrészen ennek a borzalmas nőszemélynek köszönhette. És ezt a nő nem győzte hangsúlyozni. Ítélező pillantása folyton Dreonáron ült. Szigorú és kegyetlen asszonynak tűnt, akinek nyelvéről nem szállt soha kedves szó, csak feddő kritika. De Erys imádta, felnézett rá és szívből hálás volt a nőnek. S mintha fel sem vette volna az asszony sértéseit, megvető megjegyzéseit. Véglegesen Dreonar akkor gyűlölte meg, amikor az egyik délután, az Umich megmutatta a bárdlánytól elcsent grimoárt. Le akarta nyűgözni Eryst a kötetel, és a színésznő valóban ámulva olvasta annak sorait. Ketten ültek egymás karjaiban a szófán és úgy olvasták közösen a mágikus szavakkal telerótt könyvet. A banya – ahogy Dreonar nevezte – persze ezt a pillanatot is tönkre tudta tenni. Különparancsolta őket egymástól, és elvette tőlük a grimoárt, mondván: Erys jobban tenné, ha tehetségéhez és társadalmi rangjához méltó férfival olvasgatná a szerelmes szonátákat. Undorodva belelapozott a könyvbe, s akkor Dreonar meglátta a sötét árnyékot átsuhanni a nő tekintetén. Aki egész életében másokat figyelt, maszkot hordva rejtőzött az emberek elől, az azonnal észreveszi, ha valaki álarca lehull. És Illumei Medgecin álarca olyan könnyen vált semmissé, mintha csak az ablakon beszökő tavaszi szellő fújta volna el arca elől a szoros kontyából kiszabadult hajszálakat.

Az ezt követő napokban Dreonárnak esélye sem volt Erys közelében lenni. A banya elvonult a lánnyal és grimoárral. Szerencsére Mnemosyne el volt foglalva más teendőkkkel, így nem tűnt fel neki a könyv hiánya. Dreonar most először hálás volt a bárd szertelenségéért. Azért viszont kicsit sem volt hálás, hogy Illumei kisajátította Eryst, aki életében először titkolózni kezdett az umich előtt. Ez a vén szipirtyó elérte, hogy Erys titkolózzon előtte! Ez olyan harag tüzét gyújtotta a testében, melyet még sosem tapasztalt. Folyton feszült, ingerlékeny és dühös volt. Gyakran járt el a színházból, hosszú sétákat tett. A nyomornegyedben szenvedőket figyelve azt képzelte, hogy a vénasszony ül előtte a földön, ő koldul, az ő arcát borítják kelések, az ő végtagjai vannak tele elfeketedett vénákkal. Az ő szenvedésüket kívánta Illumeinek. A benne tomboló vihart csupán csak a nő távozása tudta csillapítani. Amikor két héttel később a nő visszatért Alidarba, Dreonar végre fellélegezhetett. A végleges gyógyírt pedig Erys hozta el neki. Erys, aki végül minden egyes mesterével folytatott beszélgetésről beszámolt neki. Elárult minden részletet a nő tervéről....

És most itt ült, megint, egy asztalnál Erys-szel. Az ő Eryisével, és próbálta fekete lelkével bemocskolni Dreonar kedvesét.

– Örömmel látom, hogy észhez tértél és szélnek eresztetted azt a senkiházit! – kezdte a nő aprót kortyolva a teájából. Dreonar szívből remélte, hogy a gőzölgő ital végigforrázza a banya torkát. Elégedetten figyelte, ahogy az idős asszony remegő kezekkel, csörömpölve helyezi vissza a csészét a kis tányérkára. Az idő az ellensége, hamarosan eljön életének vége. “Csak eljött volna már érte Darton!”

– Ha Dreonárra gondolsz, mester – nézett Erys a nőre szúrós tekintettel – akkor ki kell, hogy ábrándítsalak...

– Én nem neveztem meg senkit, neked ötlött az övé először az eszedbe. Ne áltasd magad lányom, jobban ismerlek, mint te önmagad! Sosem volt jó szemed vagy ízlésed, pedig én mindent megtettem. Nézd ezt a szobát! – biggyedt le a nő szájának széle – Szüksösnek hat, mert zsúfolásig tömted a vackaiddal. A füstölő túl tömény, de ezt nem rovom fel neked, hiszen tudom, hogy nem érzel szagokat. Node, ez a váza is... Drágám, megszakad a szívem, hogy a szépérezék oly messze áll tőled.

- Kérek, Medgecin mester! Szólj Dreonárról tisztességgel! - Dreonar legszívesebben megsimogatta volna szerelme arcát. Láttá rajta, hogy feszült, hiába próbálta könnyed sóhajjal ignorálni a mestere kritikáit. - Fontos számomra és pontosan tudod, hogy nélküle még mindig elveszettek lennénk.

- Neki semmi köze a gyémánthoz! - mutatott az idős nő az asztalon pihenő hideg, tenyérnyi nagyságú ékkő felé. Torka mélyéről, recsegő hanggal távozott a köhögés. - Ezt kivételesen a húgodnak köszönhetjük, meg a gnómok tudásának. Nélkülük a gyémánt nem készült volna el.

- Nem értek veled egyet! - dőlt hátra a székben Erys, miközben megkeményített arccal nézett mentorára. - Mnemosyne egy eszköz volt. Ő hozta el a grimoárt ez igaz, de csak azért volt képes rá, mert Dreonar elterelte a kalandozók figyelmét. Ezen kívül ne feledd kérlek, hogy a húgommal tartott a lápvidékre is. Persze Mnemosyne bukkant a térkép segítségével a romokra, de ő nem tudta, hogy mit kell keresnie. Dreonar találta meg a maradványokat, ő hozta el nekünk a Endora Salwah hamvait és ő vitte el azt az utasításodra a gnómokhoz.

- Ezt bármelyik kutya képes lett volna megcsinálni, vagy akár egy postagalamb is. Ha igazán hasznos lenne, akkor nem kellett volna kalandozókra bíznod a térképek megszerzését! Ellophatta volna a Hollótól, hiszen alakváltó. - köpte undorodva a szót az asszony.

Dreonar legszívesebben kezet növesztett volna, hogy elkaphassa a nő torkát, de Erys hangja megállította.

- Ember! - kiáltott Erys dühösen. - Nekem ő ember! Még hozzá az egyik legfontosabb!

- Elfelejtetted kivel beszélsz, lány! - Az asszony haragra gerjedt, idős kora ellenére sebesen pattant fel a székről, remegő kezeit erővel csapta az asztalra. - Az egész életem arra áldoztam, hogy megtaláljam és kineveljem a megfelelő személyt a szerepre! Kémkedtem, tanultam, fejlesztettem magam, hogy beépülhessek az alidari nevelők közé. Nem volt segítőm, egyedül voltam, nehogy bárki is megsejtsen valamit. Azért, hogy még csak véletlenül se lepleződjek le. Ott vártam egy alkalmas lányra. Tudod te, hány leány fordult meg a kezem alatt? - a nő orrlukái kitágultak indulatában. - Már majdnem belepert a bizonytalanság leple, amikor megkaptunk titeket a húgoddal. Azonnal éreztem, hogy van bennetek potenciál, hogy valamelyikőtök lesz az, akire oly sokáig vártunk. Az ereitekben folyik a Salwah vér!

- Tudom, Mester! - szorította össze ajkait a lány.

- Mnemosyne nem felelt meg, ez hamar nyilvánvalóvá vált. A húgod semmire sem való. Még arra sem volt képes, hogy téged segítsen. Pedig ezt az egy feladatot tápláltuk belé. Minden áron téged segíteni. És lám, hányszor elhagyott csak azért, hogy bejárhassa világot? Egyetlen haszna a grimoár és a maradványok megtalálásában nyilvánult meg.

- Mnemosyne más, de nem értéktelen. Sem ő, sem Dreonar. Mind a ketten segítségemre voltak, még ha a húgom nem is fogta fel.

- Mindent megadtam neked Erys. Arra áldoztam az életem, hogy tanítsalak, hogy tökéletes légy a szerepre, és az lettél!

- Akkor beszélj velem úgy, ahogy azt érdemlem! Tisztelettel szólj hozzám, tisztelettel beszélj azokról, akiket szeretek! Te felejtetted el, hogy ki vagyok, te felejtetted el, hogy kivel beszélsz!

Erys lassan felállt a székről, és közel hajolt az asszonyhoz. Illumei elnevette magát. Velőtrázó, megvető nevetése megrezgette a hülésnek indult teát a csészékben.

- Ó, Erys! Még nem foglaltad el a helyed. S addig csupán csak egy szép és tehetséges színésznő vagy, aki egy alakváltó ágyasa...



- Tévedsz, Mester. Mindig több voltam, mint egy tanoncod, több mint egy színész nő – mosolyodott el a lány. Dreonar ámulva, büszkén nézte a magabiztos mosolyt szerelme arcán.

- Te sosem hallottad ŐT. Sosem szólított meg, sosem beszélt hozzád... Nem te választottál engem, hanem az Úrnő!

Az idős asszony lesütötte a szemét, karjai remegtek. Olyan gyengék voltak, hogy már vékony testének súlyát sem tudták mereven tartani. Ujjai a terítő selymes anyagába martak. Erys az asztalon fekvő, tenyérszerű gyémántért nyúlt.

- Hálás vagyok neked, mester! Anyám helyett anyám vagy, és az egyik legfontosabb ember is az életemben, de a szerepek változtak. Ezt te tudod a legjobban! Te készítettél fel az enyémmre.... Hamarosan indulunk, nem késlekedhetünk. Az egészséged nem szolgál jól, és tudod, szükségem van rád...

Dreonar nézte, ahogy Erys felszegett állal elhagyja a szobát. Arra számított, hogy a vénasszony őrjöngeni fog, de meglepetésére Illumei ujjai elengedték a terítő anyagát. Sötét íriszű tekintetét végigvezette az asztalon, s megitta kihűlt teájának maradékát,

- Tökéletes! – suttogta sötét mosollyal az arcán.

Dreonar pislogott volna, ha lettek volna szemei. A banya magában beszél, vagy tudja, hogy Dreonar itt van a szobában?

- És bátor. Bátrabb, mint te valaha leszel. – Illumei ráncai elmélyültek, és megpöckölte a vázát, ami tompa hanggal viszonzta a kéréstlen érintést, de meg sem mozdult. – Hallgatózol, rejtőzködsz. Nincs benned annyi tisztesség, hogy megmutasd magad. De nem ezért vagy érdemtelen a szerelmére.

Az idős nő megindult az ablak felé. Léptei lassúak voltak, botjára támaszkodva sem sikerült neki kevesebb, mint egy percen belül elérni az öt lábra lévő ablakig. Halkan sóhajtván figyelte az Erigow utcáin sétáló embereket.

- Tudod, hogy miért a szív az istennőnk jelképe? – kérdezte hosszú hallgatás után, de mivel Dreonar nem méltatta válaszára, egy kis idő után lebiggyedt szájszéjjel folytatta – Honnan is tudnád... Sosem leszel képes öt igazán szeretni. A rend és az én számomra ő képviseli a reményt, a lehetőséget, a jövőt. Ő hozza el a szükséges káoszt a kontinensre. Minden fájdalom, minden szenvedés, amin keresztül ment a képzése folyamán, csak erősebbé tette. Nem akkor lett tökéletes, amikor elhagyta Alidart. Tíz minutával ezelőtt vált tökéletessé. Büszke anyává tett engem, és büszkévé fogja tenni a rendet! Ezért nálam jobban senki sem szeretheti őt. Főleg nem egy umich, akinek még szíve sincsen...

Dreonar érezte, ahogy a harag átjárja hamis teste minden szegletét. Lelki szemei előtt látta a nyomornegyed koldusait, az ispotály betegeit, de már nem volt elég a nőt a helyükbe képzelnie. Illumei oda rúgott, ahol a legjobban fáj.

A váza formálódni kezdett, a nő minden becsmérlő mondata eltompult, csak a korábbi, fájó pont szavai visszhangoztak elméjében: "Akinek, még szíve sincsen..." Vörös köd borult az elméjére, tiszta gyűlölet, emésztő harag lángolt belsejében, s csak egy dologra vágyott; letörölni azt a lenéző vigyort a banya pofájáról. Hamar, és hangtalanul öltötte magára az alakját, neki az öt láb távolság átlépése nem telt egy egész minutába. Szinte csak egy szívdobbanásnyi időbe. Alakja a nő felé tornyosult, aki közönyös arccal fordult Dreonar felé. Az idős asszony az umich szemébe nézett.

- Tehát, ilyen ocsmány egy umich valójában.

Dreonar testéből kinőtt karok a nő felé lendültek, s ütésének ereje átszakította a nő mellkasát. Frissen nőtt ujjak markoltak Illumei szíve köré. A nő elmosolyodott, szája szélén bíbor vérfolyam indult útjára.

- Tökéletes! - nyögte rekedten, mielőtt Dreonar kitépte a szívét.

Az élettelen test lecsúszott a fal mentén, arca megőrizte a nő mosolyát. Dreonar felemelte a szívet tartó karját, a mellkasához emelte a véres, mozdulatlan szervet, s szép lassan mellkasának mélyére olvasztotta azt. Elsétált Erys tükréig, s végignézte, hogyan változik át alakja a már megszokott emberi testté. Látni akarta, hogy van-e különbség. Most már igazi ember vajon? Lett szíve, már csak ez választotta el attól, hogy ember lehessen. Most már méltó Erys szerelmére?

Gondolatait léptek hangja zavarta meg, és egy, már ismerős hang. Mnemosyne testén kellett utaznia hónapokig, ezer közül is felismerte volna a lány hangját. A nővérét szólongatva közeledett. Dreonárnak nem volt sok ideje cselekedni, megragadta a levélbontó kést, és elrejtőzött az ajtó melletti sarokban.

A bárd lány, ahogy Dreonar sejtette nem sikított, látott már elég halált ahhoz, hogy ne sikoltozzon. Ezt az egyet kedvelte a bárdban, hogy a lány azonnal cselekedik, s most is így tett. A banya testéhez rohant, és ellenőrizte, hogy életben van-e még. Dreonar csak erre várt, hangtalanul szelte át a köztük lévő távolságot, és a kést a lány oldalába szúrta. Dreonárnak a közös utazás alatt volt ideje tanulmányozni a bárd lány szokásait. Ismerte mozdulatait, reakcióidejét, s mielőtt az mágiához folyamodott volna, újra szúrta, és újra, és újra, addig míg Mnemosyne vonagló teste a nő mellé nem került.

A lány hörgését Erys hangja törte meg.

- Dreonar, Illumei, Mose! Mi történt itt?! - Erys vadállatként tört előre, hogy elérje szeretteit.

Az umich viszont megragadta a lányt, maga felé fordította a nőt, és erősen megrázta kedvese vállait.

- Erys, figyelj rám! - utasította, de a lány nem reagált, mintha meg sem hallotta volna. Könnyei beterítették arcát, és a nedves cseppek meghaltak az Umich karjain. Dreonar újra megrázta a lányt és kényszerítette, hogy nézzen a szemébe. Sosem emelte meg a hangját Erys-szel szemben, de most, életében először, rákiáltott a nőre. - Figyelj már rám, Erys!

A lány választ követelt tőle. Hol rá, hol a haldokló hűgára, hol a feltépett mellkasú Illumeire nézett. Dreonar pedig életében először hazudott neki.

- Mnemosyne tette - fordította hangját suttogásra. - Kihallgatott titeket, megvárta, míg elmentél, majd rátámadt Illumeire. Láttam, Erys. Végig a szobában voltam. Aggódtam kissé, így felvettem egy váza formáját. De sajnos nem tudtam olyan gyorsan visszaalakulni. Mnemosyne fojtogatta Illumeit, én pedig megragadtam, ami a kezem ügyébe esett, és megszúrtam. Nem akartam bántani, de rám támadt, dulakodni kezdtünk, és többször meg kellett szúrjam. Mágiát használt, kint okozott az elmémben. Azt hittem téged is meg akar ölni.

- De mi lett Illumei...? - kérdezte Erys, miután alaposan megrágta a hallottakat. - A mellkasa, a szíve...

- Kivettem. Elnyeltem, mert szükségünk van rá. Másképp nem tud velünk jönni, csak így. Ott kell legyen velünk a szertartáson! Talán így még nincs minden veszve...

Dreonar gyengéden az ajtó felé tolta Eryst.

- Most kell indulnunk. Nem várhatunk addig, míg Mnemosyne meggyógyítja magát. Meg akar majd állítani, és azt nem hagyhatjuk! Nem bánthat téged, Erys!

- De ő a húgom, Dreonar.

- Tudom, szerelmem. De erőteljes bárd, ha maradunk nem foglak tudni megvédeni tőle. Induljunk, kérlek! – nógatta a férfi.

- Utánunk fog jönni.

- Az Elátkozott Vidék hatalmas, úgysem bukkan a nyomunkra.

Dreonar látta Erys tekintetében, lassú mozdulataiban a tétovázást. Gyengéden maga felé fordította, kezei közé fogta a nő arcát.

- Túl fogja élni. Nem fog rád találni, de mennünk kell, ha életben akarod hagyni.

Erys megrázta a fejét, a húga mellé térdelt, és bekötözte a félig eszméletlen lány sebeit. Dreonar idegszájai pattanásig feszültek. Minden percben arra számított, hogy Mnemosyne megszólal, és kitalál a nővérenek, de a bárd lány súlyosan megsebesült, szemei csak néha nyíltak fel, s akkor is csak fókuszátlanul nézett a semmibe.

Az Umich figyelte Erys hátát, ha a lány a segítségét kérte, vagy újabb kötszerért kiáltott, Dreonar azonnal ott termett és eleget tett a kéréseinek. Miközben a kedvesét figyelte, azon töprengett, hogy miért nem érzi magát pocskul, miért nincs lelkiismeret-furdalása azért, mert ölt, azért mert bántotta Mnemosynet. Azért sem volt, amiért Erysnek hazudott. Ilyen lenne embernek lenni? Azt hitte, hogy fájni fog, hogy szenvedni fog, hogy érezni fog. Nem így kellene lennie? Nem így van, ha az embernek van szíve?

Dreonar végigvezette tekintetét a szobán. Nem kellene mindent másmilyennek látnia? Újnak, szépnek, színesnek? Vagy éppen csúnyának, fakónak és réginek? Pillantása megakadt a könyvespolcon, és az azokon lévő egyik kötetten; a tanulmányon, ami az umichokról ír.

Hirtelen keserű ízt érzett a szájában. Vékony vonallá préselte az ajkait, lehunyta a szemét és mindennél jobban fel akarta idézni Erys szavait. "Azok az umichok... Azok az umichkok nem olyanok, mint te, Dreonar. Ők gyilkolnak, hazudnak, törbe csálnak. Te sosem leszel olyan."

De akárhogy is próbálta felidézni, nem hallotta a lány szavait.



### **P.sz. 3725. Hideg Évszak – az Elátkozott Vidék pereme, Khiazmus települése**

A lány még egyszer végignézett az előtte lévő szobrok sorain. A mágija nyoma még a papíron vibrált, amikor összegöngyölte a tekercset és ráhúzta a gyűrűt. Határozott léptekkel indult meg az atya felé, és átadta neki a levelet.

- Biztos vagy benne, hogy el fognak jönni? – kérdezte Alborne felkentje.

- Biztos! – bólintott a bárd lány. – Kérlek, hogy add át ezt nekik, ha ideérnek. Erre szükségük lesz, hogy mindent megértsenek.

- Többedmagaddal is veszélyes ez a vidék Mnemosyne, nemhogy egyedül. Biztosan nem várod meg őket?

- Nem vesztegethetek több időt, atyám. A nővérem odakint van, és lehet, hogy veszélyben, de az is lehet, hogy ő maga a veszély! Nincs miért késlekednem.

- Az Istenek vigyázzanak rád az utadon!

Mnemosyne biccentett, és viszonzta a körvetést, majd felemelte nehéz utazótáskáját, és elindult a sűrű rengeteg felé. Amikor elérte annak peremét, felnézett a csillagos égboltra. Elérkezettnek látta az időt, hogy elküldje üzenetét barátainak. Bizton remélte, hogy a segítségére lesznek. Minden hite ebben a kalandozó csapatban volt. Behunyta a szemét és megnyitotta mágiája kapuját. Arra a barátára koncentrált, akire tudta, hogy számíthat. Aki biztos, hogy eljön ide a kompániájával, késlekedés nélkül, félelmet nem ismerve. Amikor rálelt emlékeiben erre a személyre, elmosolyodott, és elstutogta üzenetét, melyet a varázslata egészen a másik fél füléig repített.

*“ Líthas Barátom!*

*Bizonyára meglep, hogy hallod a hangom. Megnyugtatlak, nem veszítetted el ép elméd és nem is ittál túl sokat. Valóban én szólok hozzád, Mnemosyne! Sok hónapja már, hogy nem találkoztunk, de bocsásd meg nekem, hogy most nem kezdek csevegésbe veled. Az üzenetem ennél sokkal komolyabb. Az ügy, amiért kereslek fontosabb, sürgetőbb. A nővéremről van szó. Úgy hiszem, hogy nagy veszélyt hoz ránk. Nem csak rám vagy rád, hanem mindenkire. Az elmúlt hónapokat azzal töltöttem, hogy megtaláljam őt, és kiderítsem, mit is forralnak a társaival. Borzalmas dolgokra bukkantam, és ha sikerül, amit terveznek, akkor elszabadul a káosz a világon. A Rettenet Asszonya újra erőre kaphat, és ezt nem engedhetjük! Az Elátkozott Vidék pereméig tudtam követni nővérem nyomait. A mágiám és az időnk véges, így ennél többet nem tudok most neked mondani. De Khiazmus városában, Misa ar Matura, Alborne felkentje vár rátok, hogy átadja nektek a további információkat. Az út veszélyes, hosszú és fogalmam sincs milyen borzalom vár a végén. Szívből remélem, hogy időben odaérek, és megpróbálom minden erőmmel feltartóztatni őket az érkezésetekig. Mint barát kérlek titeket, sőt könyörgöm, hogy segítsetek megállítani őket! Az atyánál hagytam a fizetséget, ha szükségetek lenne rá, de ha túlélem és túléljük, bármit hajlandó vagyok neked és társaidnak adni a segítségért! Számítok rátok!*

*Barátod, Mnemosyne”*

A szél és a mágia messzire repítette a lány szavait. Mély levegőt vett, és belekezdett mágikus dalába, hogy feltöltekezzen, mivel a veszélyes úton minden erejére szüksége lesz.

- Jövök, nővérem!



## Előzmények

### 3724. Télvég, tavaszelő

A kalandozók sikeresen megszabadították a tiadlani Marakont és az azt övező környéket a boszorkányok ősi szellemeitől, ezzel megóvták a falu népét a lélekmegszállástól és hatalomátvételtől. A Kilenc Sor Iskolájának köszönhetően a drágakőbe zárt városvezető is visszatérhetett a saját testébe, így testvérével közös megállapodásra juthattak, miszerint Marakon nem lép elő várossá, a gyógyulásra és az életben maradtakra koncentrálna, megőrzi önmagát egy csendes, kedves kis zugának a világ eme pontján. A Huenkuha Shito Riu Rend tagjai az elkövetkező időben pedig, minden figyelmüket arra fordítják, hogy a Kék Anyák boszorkányrend tagjai ne tehessenek újra kárt Marakonban.

### 3724. Tavasz

Közben a hónapok múltak, a hó olvadásnak indult, az idő pedig bevezette karján a tavaszt, az évszakok báljára. Ezzel új kalandot sodort a tavaszi szél a kalandozók útjába, melyben Észak-Ynev különleges tájaira, Erigowba és Toronba repítette el őket. A bátor utazók felszabadítottak udvari orkokat, egy khál nőtényt és visszaadták a szabadságát egy fogságban tartott aun királynőnek. Bátorságuknak köszönhetően Cosmin al Thorth, egy narvani diplomata fia is épségben visszatért otthonába, ezzel elkerülték egy gyenge lábakon álló békeegyezmény felbomlását. Mindezeknek köszönhetően sikeresen borsot törtek a Lánctörés szervezetének orra alá.

Alve an North bárót a birtokán történt halálesetek (mint Igrathar Cornis, Tharr felkentje és Adel Tern-Mírt, a Rontásérsek felesége) okán árulónak kiáltották ki és a kalandozókra mutató bizonyítékok hiányának fényében a bárót találták bűnösnek az egyház ellen mért merényletekben. Nemesi levele eltűnése miatt, már nem részesülhetett a rangbélieknek kijáró kegyelemben.

A nyár végeztével megkezdődtek a Toroni Eposz című darab erigowi előadásai, mely szinte tökéletesen valósághűen vitte színpadra a kalandos utazás eseményeit. Természetesen a konfliktus elkerülése érdekében minden fontosabb szereplő nevét megváltoztatták, csak a kalandozók által választott hős/eposzi neveket tartották meg.

### 3724. Nyár

A Rettenet Asszonyának hívei mozgolódnak. Mi sem bizonyítja jobban, hogy a közelmúltban, Shadonban is felütötte fejét Orwella követőinek balsorsa, ahol kis híján többszázan veszttek oda, a Káosz éjszakájának szertartásán. Mindannyiuk szerencséjére kalandozók egy csapata, még időben megfékezte a hataloméhes papnő törekvéseit. Így Orwellát továbbra sem képviseli kegyelt Yneven.

Mindeközben előkerült a múltból egy grimoár, melyben olvasható egy erőteljes eszköz elkészítésének rituáléja. Habár Filippa papnő nem válhatott kegyeltté, a hívek erősebbek és eltökéltebbek. S bár a Fekete Tör elveszett az évek során, a **Pusztító Erő Útjának** követői tudomást szereztek a fegyverről, mely Orwella áldását hordozza, s mindenre készek, hogy megcsonkított egyházukat újabb hívekkel töltsék meg eme születendő eszköz segítségével.

Míg az **Arc Nélküli Hatalom**, akik Orwella szükséges káoszát hirdetik, készek rá, hogy az eszközt arra használják fel, hogy a Rettenet Asszonyának elkorcsosult, hitükben tévútra került híveivel leszámolva (Pusztító Erő útjának követői), végre vezetőt helyezzenek rendjük élére.

## A modul háttere és Erys Rododa célja

Mint, ahogy azt fent is olvashattad, a kalandozóknak már két (2) kalandot is át kellett vészelniük, hogy eljuthassanak a kampány befejező kalandjához. Ahhoz, amit most a kezeden tartasz. **A kampány fő elemei, távol a fürkésző szemektől zajlottak le, de a kalandozók segítsége nélkül nem alakulhatott volna így a történet.**

Az első modulban, az *Aznap éjjel daloltak a csillagok* című, Tiadlanban játszódó kalandban, a kalandozók rábukkantak egy *grimoárra*. Ám a boszorkányok szellemei ellen vívott csata hevében és annak az utórezgéseit szenvedvén, már nem jutott érzésük annak a tanulmányozására, ugyanis egy kíváncsi bárd leány elemelte a kötetet. Ha nem tette volna meg, soha sem jut el a sötét tanokat rejtő grimoár egy színésznő kezébe. De a grimoár Erys Rododánál időzött egy darabig, aki eleinte csak azért lapozta fel a hűgánál talált könyvet, mert abban reménykedett, hogy valami izgalmasra lel benne a következő darabjához. Ám valami mást talált. *Egy szertartás leírását*. Egy olyan eszköz elkészítésének szertartását, mely előhozta gyermekkori, mélyen az elméje hátuljába rejtett emlékeit.

*Erys Rododa Alidarban nevelkedett*, hugával Mnemosyne-nal egyetemben. Erys mestere, *Illumei Medgicen* hamar felismerte, hogy a két Rododa lány közül csak Erysben van potenciál, hogy betöltsön egy igazán jelentőségteljes és fontos szerepet, ha felnő. Ennek megfelelően oktatta, változtatta, formálta a lányt, hol mágikus, hol fizikai beavatkozások százaival. Illumei az Arc Nélküli Hatalom rendjének egyik oszlopos tagjaként mindent megtett, hogy úgy táplálja Erysbe a rend tanait, hogy az se a lánynak, se senki másnak ne szúrjon szemet. Ugyanis egy orwellánus Alidarban igen nagy felháborodást keltett volna. És nem éppen életbiztosítás. Illumine körültekintő mester volt, számtalan lány megfordult már a keze alatt, de csak Erysben érezte azt a potenciált, ami ahhoz kellett, hogy egyszer a lány lehessen a *rend vezetője*.

Amikor évekkel később, 3724 évének az elején, Erys a kezébe fogta a grimoárt, és olvasni kezdett egy orwellánus rituáléről, eszébe jutottak gyermekkora tanai. A mélyben lapuló, csak álomnak hitt tanok, a célzások, a suttogások, a leckék, a fájdalmas beavatkozások, az elméjét tépő varázslatok emlékei felszínre hozták a lány valódi céljait. Erys Mestere (Illumei Medgicen) meglátogatta Erigowban, s innen már nem volt visszaút. Illumei hatalmas lehetőséget látott a szertartásban, és meggyőzte Eryst, hogy az istennő erre a célra teremtette a lányt. A szertartás segítségével egy fegyvert alkothatnak, olyan erőset, mint hajdan a Fekete Tőr is volt. Segítségével pedig az Arc Nélküli Hatalom léphet a vallás élére, s leszámolhatnak azokkal a hívekkel, akik az istennő rontásokkal és átkokkal teli aspektusát tisztelik, a Pusztító Erő Útjának követőit.

A Pusztító Erő Útjának filozófiáját valló - büszkén hirdeti Orwella hatalmát, erejében bízva harcol, ha kell, nem alázkodik meg senki és semmi előtt.

**Az Arc Nélküli Hatalom:** olyan orwellánus szervezet, mely a manipulációt, intrikát a beszivárgást/beépülést, kapcsolati hálózatépítést és a magas körökben szerzett pozíciók megkaparintását részesíti előnyben. Orwella Káosz aspektusát szolgálják, a szükséges Káoszt.





Megvetik azokat az orwellánusokat, akik az értelmetlen pusztítást, a gyilkolást választják. A pusztítást ők Kyelhez kötik.

Megjelentek már regényben, valamint kalandmodulban egyaránt. Olvashatunk róluk a Láplidérc kiadványban is:

*“Az Arc Nélküli Hatalom Orwella-papnői módszereikben sokkal közelebb állnak a boszorkányokhoz, mint más papokhoz - talán Tharr híveihez hasonlíthatnánk őket. Szeretik feladataikat mással elvégeztetni, a lehető legkevésbé kockáztatni. Szépségükkel igyekeznek befolyásuk alá hajtani ellenfeleiket, idegenkednek a fegyverek használatától - ez alól kivételt csak az orotámadás, alvók torkának csendes elmetszése jelent. Sokan hajlamosak őket összetéveszteni a boszorkányokkal, de a hozzáértők tisztában vannak a legjellemzőbb különbséggel: a boszorkányok egy része válogat az eszközökben, saját - kétes értékű - jóérzésük visszatartja őket olyan tettek végrehajtásától, melyek eredményt hoznának ugyan, de véresek, gusztustalanok, s egyáltalán nem hölgyekhez illők. Ez különösen az Északi Szövetség egyes rendjeire igaz, de általánosságban szinte minden iskoláról elmondható. Ennek az önkorlátozásnak nyomát sem találjuk Orwella híveinél, sem az Orwella-hitű boszorkányrendek tagjainál. Csak az eredmény a fontos: el kell érni bármi áron. A Kitzátotthoz hű papnők, boszorkányok sok tekintetben közelebb állnak a boszorkánymesterekhez, mint saját kasztjuk más képviselőihez - a sötét praktikák avatott, gátlástalan ismerői ők. Jeles példája ezen boszorkányoknak a Romlás Virágaiként emlegetett rend, mely cselekedeteivel rengeteg kalandozót haragított már magára.”*

Erys Rododa a vezetői pozíció várományosa, ugyanis úgy véli, hogy az istennő, már gyermekkorra óta küld neki sugallatokat, illetve Alidarban erre a szerepre tökéletesítette a mester, Illumei Medgicen, aki oszlopos tagja a szervezetnek.

Tehát Illumei az Arcnélküliek vezető szerepére formálta Eryst. A Fekete Tör elveszett az évszázadok során, ám egy új, nagy erejű eszköz megadhatja nekik azt a hatalmat, ami az egyházvezetéshez szükséges.

**A fegyver/ eszköz leírását, alkalmazási módját és formáit megtalálod a modul IV. fejezetében.**

### **A rituálé és a megalkotáshoz szükséges eszközök:**

#### **1. A grimoárban található varázsige**

- mind a három kulcsszó más-más manifesztációt és használati módot aktivál.

#### **2. Orwella egyik hajdani földi helytartójának hamvai**

- jelen esetben Endora Salwah hamvaiból készített gyémánt.

#### **3. Egy szerető szív**

- mert az erőteljes varázslatoknak nagy ára van.

**A kalandozóknak hála (Toroni eposz című modul), Erys birtokába került egy olyan térképgyűjtemény 3724 tavaszán, melyben szerepelt az is, hogy hol találhatják meg Orwella földi helytartójának maradványait. (Láplidérc modul helyszíne) Mnemosyne talált rá a romokra, és tudtán kívül lehetőséget nyújtott Dreonárnak, hogy az umich elhozhassa a hajdani felkent földi maradványait. Illumei az ott talált maradványokat elhamvasztatta és gnómk segítségével készítettett gyémántot belőle. A gnómk felruházták a drágakövet mágiával.**

A **harmadik hozzávalót** pedig Illumei szolgáltatta. Ennek a modulnak a hangulatkeltő novellájában olvashattál róla, hogy a féltékeny Dreonar végzett a mesternővel és saját testébe "olvasztotta" a nő szívét. Illumei már idős és beteges asszony volt, akin már a mágia sem segített maradandóan. Mivel úgy gondolta, hogy az **ő szíve a legalkalmasabb a rituáléhoz, addig terrorizálta Dreonárt, míg végül az Umich úgy táncolt, ahogy a nő fütyült és megszerezte a nő szívét.** Így a szerető szív, mint alkotó elem biztonságban eljuthat a szertartás helyszínére. Az umich már teljesen rabja volt Erysnek eddig is, de immár rendelkezett szívvel is, amivel "szerethette" az emberlányt. Az umichnak nincs szüksége szívre az életben maradáshoz, így bármikor átadhatja a szívet a szertartáshoz.

## A Kalandmesternek

### Képzettség próbadobások

A képzettség próbadobásokat a játékosok tulajdonságaival kapcsoltuk össze. A mesélő dolga eldönteni, hogy az adott képzettség használata, az adott szituációban milyen tulajdonsággal köthető össze. **Képzettség Af** esetén az adott tulajdonság **HÁROMSZOROSÁNÁL kevesebbet** kell dobni K100-as kockával. **Mf esetén** a szorzó ötszörös, tehát az adott tulajdonság **ÖTSZÖRÖSÉNÉL kevesebbet** kell dobni K100-as kockával.

***Példa:** Méregkeverés Af képzettség próba, méreg meghatározásához a karakter intelligencia tulajdonságát párosítjuk. A karakter intelligenciája 13-as értékű, így a "célszám" 39 aminél K100-as dobással kisebbet kell dobni, tehát 38-at vagy kevesebbet. ( Jöndulatú mesélő 39-re is sikert adhat ) MF esetén ugyanezen példát alapul véve a "célszám" 65 (5x13) ami alá kell K100-as kockával dobni. A mesélő dolga továbbá az is, hogy siker illetve balsiker esetén azok mértékétől függően milyen egyéb információ derülhet ki. Például 01-es dobásnál, a karakter mindent meg tud mondani a méregről, annak hatásáról, ellenméreg készítésére is képes. 00-ás dobás esetén hamis információt kap a méregről és annak hatásairól stb...*

### Véletlenszerű Találkozások és Lathran

A főbb jelenetek közötti átvezetések időtől függően lehetnek narratívák, illetve lehetnek akciódúsak is, amit a Véletlenszerű Találkozások Táblázat segítségével lehet még jobban színesíteni. **Mindezek mellett a Lathran** (a hírnök) bármikor megjelenhet nekik, hogy továbblendítse a kaland cselekményét. Ezt az eszközt bátran használhatod akkor is, ha úgy érzed, hogy játékosaid túl sok időt töltenek el egy-egy helyszínen! Lathran (a hírnök) az egyes kenyérmorzsák közötti részekben mindenképpen megjelenik, hogy tovább vezesse a kalandozókat a következő morzsa felé. Az viszont, hogy mikor jelenik meg, az idő arányában a mesélőre van bízva. Lehet azonnal, de lehet néhány óra múltán is. **(A Véletlenszerű Találkozások Táblázatot megtalálod a függelékben. Lathranról részletesen olvashatsz majd a kalandban, a három fő esemény (Térkapuhálózat, Kődperem és Víznyelő) leírásainál.)**



# Eseményvázlat

## I. Bemesélés

A kalandozók Khiasmus városában felkeresik Misa ar Matura atyát, hogy átvegyék Mnemosyne rájuk hagyott tekercsét. A tekercsben lévő utasítások és egy gyűrű segítségével megismerik az Erys által megszerzett tárgyak jelentőségét. (Grimoár - első modul, Hamvak - második modul). A lány terve formát ölt a kalandozók számára, s Mnemosyne nyomait és utasításait követve megindulnak az Elátkozott Vidékre.

## II. Kenyérmorzsák

### 1. Egy elfeledett kor nyomai: Térkapuhálózat

**A.) Pókfészek** - Mely lehetőségnél a játékosok egy hatalmas pókfészekben találják magukat, ahol vadászból áldozattá válhatnak. Ha szerencsések, akkor értékes tárgyakkal gazdagabban haladhatnak tovább.

**B.) Voul bajban** - Lehetőségük nyílik segíteni egy vounak teljesíteni a küldetését, s cserébe szövetségesre lelhetnek a személyében a végső ütközetben.

### 2. A ködperem

Ebben a kalandrészben a játékosok nem csak egy óriási vámpírfa csapdájába esnek, hanem saját démonaikkal, önmagukkal kell megküzdeniük, ha folytatni akarják az utat.

### 3. A Víznyelő

A vidéken élő myssera törzsek egyikébe szaladnak bele a játékosok, akiket egy káoszlény tart rettegésben. Újabb lehetőségük nyílik szövetségeseket szerezni a végső harchoz.

## III. A templom

A csapat megérkezik a templomba, ahol a szertartás már kezdetét vette. A kalandozók számára fény derül az eszköz mibenlétére, és megismerik a lehetséges használati módokat. Morális kérdés elé állva, a kalandozóknak, lehetőségük nyílik egy pusztító fegyver megszületésének szemtanúi lenni, mellyel leszámolhatnának Orwella híveinek nagy részével, de dönthetnek úgy is, hogy megakadályozzák annak elkészülését és viselik a következményeket.

## IV. Végső harc

A Pusztító Erő Útjának hívei megérkeznek a templomhoz, hogy megszerezzék a fegyvert, és aktiválják a legveszélyesebb metódust. A valódi káosz keveredik a bárd-káosszal a hatalmas tömegű ellenféllel vívott csata közben. A csata többféle kimenetelű lehet, ami természetesen ismét a kalandozók döntésétől függ.

## V. Epilógus

## A küldetés

Mnemosyne, amennyiben ismeri a kalandozók legalább egy tagját, akkor neki küld üzenetet a *Távoli üzenet bárd mágia* (Etk.: 137. old.) segítségével. Amennyiben nem ismer senkit, úgy egy általa megbízott felhajtó céh egyik embere kapja meg a varázslatos sugallatot, aki felbérli a játékosokat, a feladat végrehajtására.

### Az üzenet tartalma

Khiazmus városáig tudta követni a nővére Erys nyomait, ugyanis rossz előérzete igaznak bizonyult. A helyiek közül páran látták a nőt az Elátkozott Vidék rengetegébe indulni. Úgy döntött, hogy utána ered, de szüksége lenne egy rátermett kalandozócsapatra, akik majd segítségére lesznek. Khiazmus városában egy helyi Alborne paptól, név szerint Misa ar Matura atyától megkapják majd a további instrukciókat és részleteket. Az út hosszú és veszélyes, de persze a fizetség nem marad el, ami aranyban, szívésségben, vagy az évek alatt Mnemosyne által megszerzett néhány varázstárgyban mérendő.

**Az üzenet** (részlet a Hangulatkeltő novellából):

*“ Lít has Barátom!*

*Bizonyára meglep, hogy hallok a hangom. Megnyugtatlak, nem vesztetted el ép elméd és nem is ittál túl sokat. Valóban én szólok hozzád, Mnemosyne! Sok hónapja már, hogy nem találkoztunk, de bocsásd meg nekem, hogy most nem kezdek csevegésbe veled. Az üzenetem ennél sokkal komolyabb. Az ügy, amiért kereslek fontosabb, sürgetőbb. A nővéremről van szó. Úgy hiszem, hogy nagy veszélyt hoz ránk. Nem csak rám vagy rád, hanem mindenkire. Az elmúlt hónapokat azzal töltöttem, hogy megtaláljam őt, és kiderítsem, mit is forralnak a társaival. Borzalmas dolgokra bukkantam, és ha sikerül, amit terveznek, akkor elszabadul a káosz a világon. A Rettenet Asszonya újra erőre kaphat, és ezt nem engedhetjük! Az Elátkozott Vidék pereméig tudtam követni nővérem nyomait. A mágiám és az időnk véges, így ennél többet nem tudok most neked mondani. De Khiazmus városában, Misa ar Matura, Alborne felkentje vár rátok, hogy átadja nektek a további információkat. Az út veszélyes, hosszú és fogalmam sincs milyen borzalom vár a végén. Szívből remélem, hogy időben odaérek, és megpróbálom minden erőmmel feltartóztatni őket az érkezésetekig. Mint barát kérlek titeket, sőt könyörgöm, hogy segítsétek megállítani őket! Az atyánál hagytam a fizetséget, ha szükségetek lenne rá, de ha túlélem és túléljük, bármit hajlandó vagyok neked és társaidnak adni a segítségért! Számítok rátok!*

*Barátod, Mnemosyne”*

## I. BEMESÉLÉS

Khiazmusban kezd a csapat, amely az Elátkozott Vidékének a peremén helyezkedik el. (lásd a Dioráma című modulban a részletes leírását)

Khiazmus városa az elátkozott vidék peremén fekszik. Köd, lápnak búze és furcsa zajok kísérik minden erre tévedt utazót. A várost megközelítve rengeteg törmelék és szobormaradványt, talapzatokat, illetve darabokra tört műalkotások nyomait láthatják. Amint haladnak a település belseje felé, a romos környezetet felváltja a szobrok erdeje. Mindenféle furcsa, groteszk, laikusnak a művészettől igen távol álló alkotás látható. Ezután következik a Külső Város, ahol végre emberekkel is találkozhatnak. Majd a Belső, avagy Régi Város és a Dioráma, azaz a város

*közepe, de ide már belépést csak a papok engedélyével lehet szerezni. A lakosságot - kb. 300 fő -, helyi földművesek és Alborne papok teszik ki. Az itt élők szerint Alborne művészete a szobrászat és semmi más. Ha valaki mégis mást állítana, azt jóízűen kinevetik.*

Egy helyi Alborne pap, **Misa ar Matura** (lásd Dioráma című kalandmodul) várja a szoborrengetegben a kalandozókat, s amikor megérkeznek, személyazonosságukat felfedve igazolják kilétüket, át is adja a bárd lány által rájuk hagyott tekerceset, melyet egy gyűrű fog össze.

A tekercs egy **Mágikus hang** (Bárd mágia ETK. 137. old.) **varázslat alatt áll**, a feltétel, amire a varázslat aktiválódik: a tekercs kigöngyölítése az Alborne atya jelenlétében.

#### **A tekercs tartalma:**

Három, pontos időpont van feltüntetve a papíron, s egy utasítás hozzá. **Élő Történelem** (Bárd varázslatok ETK. 148. old.) **varázslat van rúnákba zárva**, amelyek felolvasása szükséges az időpontok felelevenítéséhez. A rúnába foglalt mágia segítségével feleleveníthetőek az események, amiknek Mnemosyne gyűrűje tanúja volt, így tökéletes közvetítő tárgy.

**A tekercsen továbbá olvashatóak Mnemosyne kalandozókhöz intézett szavai és egy verses talány.**

#### **Az olvasható üzenet:**

*Líthas (kalandozó csapat neve)!*

*Kérlek ne ijedjete meg, amikor feltöritek a rúnákat! Varázslatom zárattam beléjük, amivel talán kicsit jobban átlátjátok majd a helyzetet. Ha lett volna időm, megvártalak volna titeket, de minden minuta számít. Remélem megértitek. És ... remélem megbocsátotok, ugyanis én nem hiszem, hogy képes leszek valaha megbocsátani magamnak. Én hoztam a fejünkre a bajt, s minden reményem az, hogy a segítségetekkel még időben megállíthatjuk az eljövendő borzalmakat!*

*A rúnák alatt találjátok a talányt, aminek a megfejtése lesz a biztosíték, hogy a további üzeneteim csak hozzátok jussanak el. Adjátok majd át a jelszót a hírnöknek. Sajnálom, hogy ezzel is csak újabb gondot okozok, de biztosra kell mennem, hogy csak ti lesztek a jelszó birtokában! Az istenek vigyázzák lépteitek, barátaim!*

*Mnemosyne*

#### **A gyűrű által felfedett 3 esemény:**

- **A grimoár megszerzése: 3724. év 19. napjának estéje, Kyel két párja, a Szándék hava:**  
*Az Aznap éjjel ragyogtak a csillagok című modul **finálé jelenete**, melyben a boszorkány legyőzését követően, Mnemosyne elemeli a könyvet, későbbi tanulmányozás céljából. A jelenetben jól megfigyelhető, hogy a bárdlány tudta nélkül, Mnemosyne földön heverő kabátja szép lassan változásnak indul, s átalakul a grimoár tökéletes másolatává, ezzel tévesztve meg a kalandozókat. (Mnemosyne kabátja az umich, Dreonar volt, aki a lopás szemtanújaként meg akarta védelmezni a bárdlányt, ezért vette fel a grimoár alakját, hogy megtévessze a kalandozókat és elterelje a gyanút Mnemosyne-ről. További részleteket, helyszín- és szituációleírásokat megtalálod a kampány első, fentebb említett moduljában.*

- **A hamvak megszerzése: 3724. év 315. napjának estéje, Adron kvartja, a Lángok hava:**

Az 'emlék-az-emlékben' jelenet A Dwyll Unió és a Riegoy-öböl közé kalauzolja a kalandozókat, mélyen egy lápos vidékre. Mnemosyne látható, ahogy feleleveníti mágiája segítségével a múlt pillanatait. A romok között dicső küzdelmet vívó kalandozók álltak szemben Orwella híveivel, s a Rettenet Asszonyának egyik főpapnőjével. A Mnemosyne által látott utolsó pillanatkép a papnő által védelmezett, balzsamozott Endora Salwah földi maradványait mutatja. (A további részleteket megtalálod a *Láplidérc* című modul romok közötti harcjeleneténél.) Majd ismét csak Mnemosyne látható, ahogy tapasztalatait papírra veti. Mindeközben az umich újra átalakul, és megtalálja a hajdani papnő maradványait. Összegyűjti azok egy részét, és elrejtí Mnemosyne holmija között, amíg a lány nem figyel.

- **3725 év 90. napjának reggele, Darton első terce, a Sikolyok hava. 1 héttel a kalandozók érkezése előtt:**

Mnemosyne Khiazmusban beszél egy szoborhoz, mely valójában csak egy rögzített emlék, amit a kalandozóknak címzett. Az Élő történelem egy hang nélküli varázslat, ám az időzített mágikus hangüzenetet aktiválja a gyűrűn alkalmazott három időpont megtekintése. A harmadik, immár hanggal rendelkező emlékből Mnemosyne elárulja a csapatnak, hogy merre indul az Elátkozott Vidék erdejébe. Pontos irányt határoz meg benne, hogy követni tudják őt.

A Hollótól (*Toroni eposz* című modul) megszerzett egyik térképen az Elátkozott Vidék látható. A térkép borzalmasan régi, de a lány bízik benne, hogy Erys ugyanazt a térképet követve indult el útjára egy régi katedrálishoz. Nem hagy hátra térképmásolatot a csapatnak, hiszen nem tudhatja, hogy az lesz e a valódi út. Az első útja északra vezet, ősi, kyr romokhoz, ahol feltételezhetően még megtalálható a kapuhálózat egy része, amit a nővére használhatott. Ha még aktív, akkor is bizonyára veszélyes, és ingatag, de a veszély ellenére is meg fogja próbálni.

Az üzenetben az is elhangzik, hogy megbízik a csapatban (a közös múltjuk, avagy a felhajtójuk miatt) és hisz benne, hogy a kalandozók képesek lesznek rálelni mind a maga után hagyott fizikai, mind a mágikus nyomaira. Biztosítja őket, hogy igyekszik kalandozók által felismerhető **"kenyérmorzsákat"** elszórni a vidéken a **hírnök és a mágia segítségével**, így a lehető legbiztonságosabb - már amennyire ez lehetséges az Elátkozott Vidéken - úton követhetik majd őt. **A hírnök a bölcsesség jelképe, bizonyosan felismerik majd. A hírnök csak jelszó tükrében adja majd át az üzenetet, így kizárólag csak a kalandozók számára árul el információkat. A jelszó a tekercs végén olvasható talány megfejtése.** A hírnök által informálhatja majd a csapatot az útközben szerzett tapasztalatairól, és a továbbhaladásának irányáról.

Feltételezi, hogy Erys egy régi legendában szereplő hely mintájára épített templomhoz tart. Itt sajnálkozva elmondja, hogy minden az ő hibája. Mert ő mesélt róla Erysnek. Ha ez még nem lenne elég, az ő hibájából olvashatott bele a nővére a grimoárba, mert Mnemosyne volt olyan tudásszomjas bolond, hogy ellopta Marakomból, és ennek fejében ő fedezte fel Orwella papnőjének sírhelyét is a Hollótól kapott térkép alapján. Mindent Erys kezébe adott a saját tudta nélkül, és ezzel számtalan életet sodort veszélybe.

Megtört tekintettel mered a szoborra, mintha csak a kalandozókra nézne. Tudja, hogy megbocsáthatatlan hibát vétett, és tudja, hogy hiábavaló a remény, hogy még lebeszélheti Eryst a borzalmakról, amit tervez, de mégiscsak a nővére, az egyetlen, aki még megmaradt neki. Ismételten megkéri a kalandozókat, hogy ha az ő hatalmas bűneit nem is bocsátják meg, de a jó ügy érdekében segítsenek neki megállítani Eryst.

Igaz a vidék veszélyes, de Erys a nővére, s bízik benne, hogy Erys követői nem fognak neki ártani, ha rátalálnak. De ez már nem mondható el kalandozókról. Óva inti őket, és javasolja, hogy **alaposan készüljenek fel a vidék borzalmaira**, ugyanis ő már rengeteg mesét hallott a helyről, **az út pedig heteket is igénybe vehet.**

Végezetül, egy nagy sóhaj után **elárulja balsejtelmét, Erys tervével kapcsolatban.** Mielőtt leadta volna a grimoárt az erigowi krad szentélyben, olvasott benne egy borzalmas eszközről. Csak azért tulajdonított neki figyelmet, mert vallási vonatkozásokat is tartalmazott a leírása. **Orwellához**, a Rettenet Asszonyához volt köthető. A régi legendákból és történelmi feljegyzésekből tudható, hogy volt egy erős erekllye, mely Avida Dolor áldását hordozta. A Fekete Tőr. A borzalmas fegyverről szóló történetek mind mérhetetlen pusztítást írnak le, s hordozói birtokolták korokon keresztül a Nagyasszony címet a valláson belül. A fegyver elveszett, vagy megsemmisült az idők során, ám **az eszköz**, amiről Mnemosyne is olvasott hasonló **borzalmat és káoszt hozhat a világra.**

**Az elkészítéséhez szükség van a grimoárban leírt rituálé szavaira, egy nagy erejű, hajdani felkent hamvaiból, gnómok által készített gyémántra, egy hordozóra és a hordozótól kapott, egy mindennél nagyobb áldozatra.** Annak a szívére, aki az eszköz hordozót a legjobban szerette. Hiszen minden varázslatnak ára van... és egy ilyen horderejű eszköz megalkotásáért nagy árat kell fizetni. Mnemosyne attól tart, hogy Erys szívét akarja majd egy orwellánus pap felhasználni. Hiszen a nővére semmilyen mágikus hatalommal nem rendelkezik. Nem érti mi másért lehetne köze hozzá.

Az eszköz mibenlétét sajnos nem tudta kideríteni, ugyanis a grimoár nagy része elázott Marakonban a barlangban, s az arra vonatkozó részek már teljesen kivehetetlenek voltak. De érzi a szíve mélyén, a zsigereiben, hogy olyan **fegyver ez, mely ismét káoszt hozhat Ynev, még csak épp gyógyulásnak indult sebeire.**

#### A talány:

*Van tengerem víz nélkül,  
Sivatagom, homok nélkül.  
Hegyeim föld és fák nélkül,  
Városaim emberek nélkül.  
Szavaim, hang nélkül,  
Tudásom ész nélkül.  
És egy egész világom tele reménnyel.  
Mi vagyok én?*

**A megfejtés:** Térkép

A tekercs elemzése után, ha a kalandozók megfejtik a talányt és kimondják a helyes jelszót, a mágikus szöveg varázslata megszűnik, és immár csak egy üres lap áll a játékosok kezében. Tudják a jelszót, amit a hírnöknek kell átadni, tudják az irányt is, s már csak annyi dolguk van, hogy felkészüljenek az indulásra.

**Amint belépnek az Elátkozott Vidékre, onnantól kezdve kedvedre szemezgethatsz a Véletlenszerű Találkozások Táblázatból,** hogy változatossá tedd számukra az amúgy is veszélyes utazást. **Érdemes észben tartani, hogy az út hosszú napokat, heteket vehet igénybe, így érdemes alaposan felkészülve útnak indulniuk.**

**Megjegyzés a kalandmesternek:** a modul során több alkalommal is redukálásra kerül a táv melyet meg kell tenniük, például az ingatag térkapuhálózat segítségével és mysserákkal való értekezést követően. (Lásd alább, az Első és Harmadik "Kenyérmorzsa" jeleneteknél). Az ezen fő találkozások között viszont hosszú napok telnek el, érdemes ezekre az átkötő szakaszokra időzíteni a Véletlenszerű Találkozások Táblázatát, melyek hangulati leírásban vagy a játék izgalmassá tételében is segíthetnek. Javasoljuk viszont, hogy csak akkor játszasd le velük őket, ha nagyon gyorsan haladnának, ugyanis érezniük kell az idő múlását. Viszont, ha túl lassú lenne a csapat, mert minden mérgezett követ IS megnyalnak, akkor ritkítsd ezeket a jeleneteket és használd őket csupán hangulati leírásnak, vagy elbeszélés formájában. Természetesen, ha van igény a harcra, akkor ne kíméld őket és sújts le rájuk kockáiddal, de mint eddig is, most is *arra kérünk téged, hogy szorítkozz a rendelkezésre álló kb. 9 órás játékidő figyelembevételére!*

## II. KENYÉRMORZSÁK

Mnemosyne nyomokat hagyott hátra a kalandozóknak, amelyek segítségével az út végén megtalálhatják a templomot, ami Erys tervének végső helyszíne.

### Fizikai nyomok:

- Nyomolvasás/eltüntetés Af képzettséggel felismerhetőek.
- Süllyesztett lábnyomok
- Vállmagasságban megtört gallyak
- Fába vésett "MR" pyarr betűi
- Fákra, bokrokra kötött kendő, ruha cafatok
- Mnemosyne korábbi táborhelyei

### A fő találkozások / kenyérmorzsa:

1. A Térkapuk
2. A ködperem
3. A víznyelő

A Vidéken töltött napok nem eseménytelenek, a kalandozókra mindenhol veszély leselkedik az útjuk során. A véletlenszerű találkozás sem maradhat ki a kampányunkból. A Táblázatot a függelékben találhatod meg. Mint színesítő elemnek, s mint kisebb „*encountereknek*” is megfelelnek. A játékidő miatt azt javasoljuk, hogy még a Térkapuk előtt játszass le ezekből a lehetőségekből a kalandozókkal, hogy érezzék a hely veszélyeit, ám a későbbiekben ügyelnünk kell az idő múlására. Ha a játékosaid kiemelik, hogy mennyire körültekintően, felkészülve haladnak, akkor érdekesebb narrálni, mint ahogy azt fentebb is említettük.

## Első Morzsa: A Térkapuhálózat

Mnemosyne útmutatásai alapján Khiazmustól egy napi járőföldre, nyugatra, találhatóak egy elfeledett kor nyomai. A kalandozók valamiféle épület romjaira bukkanhatnak a sűrű erdőben, amiről megállapítani szinte lehetetlen, hogy milyen célt szolgálhatott korábban. Persze, ha valaki jártas az Építészetben (Mf) akkor felismerheti, hogy hajdanán kyrek emelheték a mára már csak néhány alaptól és helyenként vastagon futó növényvel benőtt falból álló romokat.

A **futónövény** a borostyánok családjába tartozik, amely alkalmazkodott az Elátkozott Vidék zord körülményeihez. Érintésre levelein és szárán található színtelen, szagtalan folyadék, bőrön át felszívódva fejt ki kártékony hatását. **4. szintű kontakt, azonnal ható mérreg**, amely **sikeres egészség próba** esetén, **K6 óráig tartó remegést** okoz az adott végtagon, ezzel csökkentve mind a **TÉ, mind a VÉ és KÉ értéket 20-al**. **Célzás a remegő kézzel -65**. **Sikertelen egészség próba** esetén K6 óra alatt a remegés mellett a végtag megduzzad, a bőr felrepedezik és a végtag vérezni kezd, valamint óránként K6 Fp sérülést okoz. Minden órában +1K6 sérülés dobandó az időtartam lejártáig, ezen felül 6 FP-ként 1 ÉP levonás számolandó. Minden újabb órában +1K6 sérülést szenved el a játékos.

A végtag a 3. órától kezdve használhatatlan, az időtartam lejártáig, vagy amíg meg nem gyógyítják. A növényt kesztyűben meg lehet érinteni, illetve sikeres, *Herbalizmus (Mf)* képzettség próba dobásával megállapítható, hogy mérgező (bár errefelé mi nem az) és mivel tüskéi nincsenek, ezért kontaktméreregre lehet gyanakodni. Éles fegyverrel (például: karddal) könnyen levághatóak. *Méregkeverés/semlegesítés (MF)* képzettséggel, sikeres próbadozást követően 3 adag, korábban leírt hatással megegyező mérget lehet kivonni a növényből.

**Megjegyzés: A növény ezen fajtája még nem ismert, nincsenek róla feljegyzések. Herbalizmus (Mf) sikeres próbadozással (-50 módosítóval), a játékosok felismerhetik, hogy egy új növényről van dolguk, így kedvük szerint el is nevezhetik.**

A romok között kutakodva a sűrű erdőben felfedezhetnek egy, a futónövény által sűrűn benőtt boltívet. *Nyomolvasás/Eltüntetés (Af)* képzettséggel megállapítható, hogy lábnyomok vezetnek a boltív irányába. Mf esetén azt is meg tudják mondani, hogy egy ember, méghozzá nő járhatott erre, körülbelül három, vagy négy napja. Ha megkerülik a boltívet, akkor csak a másik oldalát látják, amit még sűrűbben körbeszőtt az átkos növény. Innen elfelé vezető nyomokat nem találnak. Tehát az illető a kaput használta.



Ha levágják az indákat, akkor a kapuba tekintve egy másik, de igen hasonló táj látképét látják, semmiképpen sem azt, ami a boltív mögött van. Időnként a látott kép megremeg, kissé eltorzul, majd visszatér eredeti állapotába. Ide vezetnek a nyomok.

## A hírnök: Lathran

A kapu felett egy hat (6) arasz méretű bagoly látható, mozdulatlan alakja miatt szinte akár szobor is lehetne, ám amikor a kalandozók megközelítik a boltívet, akkor megrezgetteti hatalmas szárnyait. Ő a hírnök, akit Mnemosyne küldött a kalandozókhoz.

A Lathran pontosan tudja, hogy a kalandozóknak kell átadnia az üzenetet, ám **a jelszó nélkül ezt nem képes megtenni**, ugyanis csak állati intelligenciával rendelkezik. Ennek ellenére képes annyit lekommunikálni, hogy jelezze, a jelszóra van szüksége. (A jelszó: TÉRKÉP) Miután megadták neki a



kulcsszót a kalandozók, átadja az üzenetet. Hangja akárcsak Mnemosyne sajátja. **Hangja még lelkes, határozott és reményteli.**

Lathran	
Előfordulás	nagyon ritka
Megjelenők száma	1
Termet	K (6 arasznyi)
Sebesség	100/140
Támadó érték	25
Védő érték	80
Kezdeményező érték	30
Sebzés	K2
Támadás/kör	1
Életerő pontok	2
Fájdalomtűrés pontok	6
Asztrál ME	25
Mentál ME	25
Méregellenállás	5
Intelligencia	Állati
Tapasztalati pontok	2



### Az üzenet:

*“Barátaim!*



Szívből remélem, hogy üzenetem elér hozzátok. És ha ez így van, akkor a kapunál kell járjatok. Négy napja találtam rá a kapura. Borzalmasan instablnak tűnt, de sikerült használnom. Legyetek körültekintőek és óvatosak. Én egyedül keltem át rajta, fogalmam sincs, hogyan reagál több utazóra. A kapu több régi várost köt össze egymással a térképem szerint. Ha jól következtettem, az Elátkozott Vidék északi részén kötöttem ki, ahol a mocsaras vidék igencsak lelassított, de végül segítséggel és az isteneknek hála elértem a következő kaput. Innen küldöm most a lathrant hozzátok. Ha ti is északra kerültök - amiért fohászokodok - , akkor előre is elnézést kérek, de lesz számotokra egy kis feladat. A jötevőmnem már nem tudtam segíteni. Ugyanis az én képességeim nem voltak alkalmasak a feladatra, de megemlítettem neki, hogy TI jóval járatosabbak vagytok a szükséges praktikákban, mint én. Persze semmi sem kötelező, de

*ha ő nem lett volna, már rég alulról szagolnám a lápvirágot. Apropó, vigyázzatok a mocsaras vidéken!*

*A térkép szerint a kapuhálózat több településhez is vezethet, sajnos, elképzelésem sincs, hogy mi lehet a többi városomnál. De bárhová is kerültök, mindegyiknél fel van tüntetve egy főkapu. Annak oda kell hoznia titeket, ahol én most vagyok. Felállítok itt egy táborhelyet, hátrahagyom számotokra jelzéseként.*

*Az istenek vigyázzák lépteiteket!”*



## Amikor kalandozók használják a kaput, a következő dolgok történhetnek:

### A kapu

Ez egy térkapu, ami még az Elátkozott Vidék előtti kyr Ötödkorból származik. Persze mára már csak a környezet kaotikus mágiája tartja aktívan, viszont éppen ezért kiszámíthatatlan, és igen veszélyes. Ha a kalandozók mégis úgy döntenek, hogy belépnek a térkapun, akkor, **aki elsőnek lép be annak dobnia kell K100-at.** Az eredménytől függ az érkezésük helye.

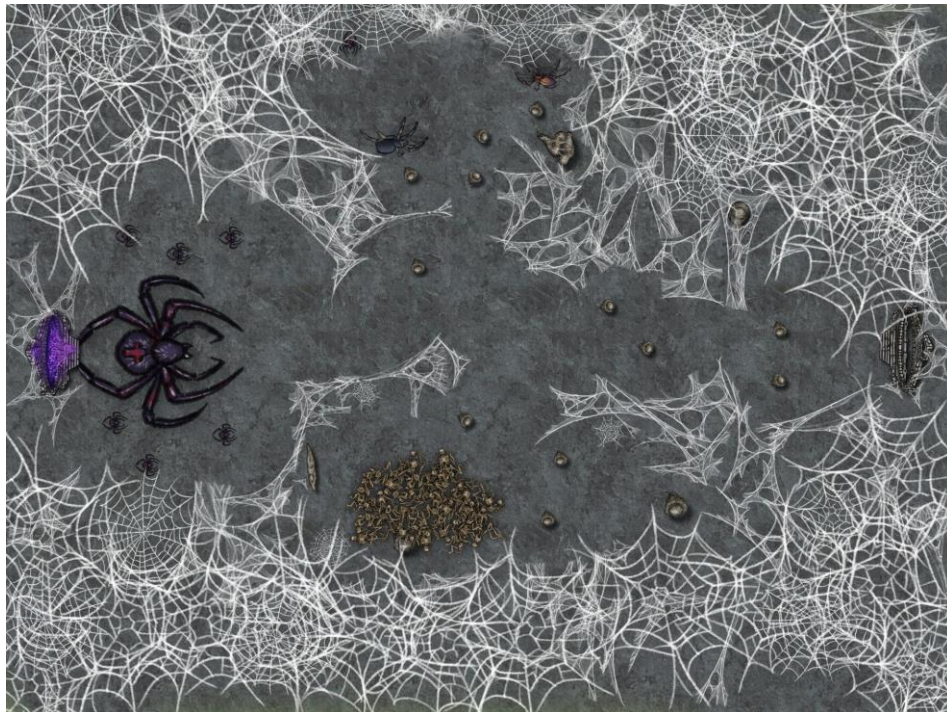
**(A belépés nem csak meghatározza az érkezés helyét, hanem stabilizálja is a kaput pár minutára, így ha társai követik a belépőt, ugyanoda kerülnek. Ha több mint 3 minutát várákoznak, akkor könnyen előfordulhat, hogy más helyre viszi őket a kavargó térmágia)**

**50 alatt** - Pókfészek (Harci encounter) - A.) lehetőség

**50 felett** - Bajba jutott Voul (Szociális(abb) Encounter) - B.) lehetőség

**Megjegyzés:** Kedves mesélő! Ha úgy ítéled meg, hogy csapatodhoz egyik, vagy másik opció jobban passzol, bátran válaszd, amelyiket jónak látod. Ebben az esetben nem szükséges dobatnod!

### A.) Pókfészek



Egy, az előzőhöz hasonló romhoz érkeznek a kalandozók, viszont itt **félhomály** (-15 KÉ -30 TÉ -35 VÉ -70 CÉ) uralkodik, hiszen amerre a szem ellát sűrűn szőtt pókháló látható. Valójában inkább tekinthető kisebb - nagyobb járatok találkozásának ez a hely, mintsem az erdő valamely tisztásának. Két "nyitottabb" és egy tölcsér alakú járat látható a kapuval szemben.

A helyen található egy tucat, a földön lévő, nagyjából **fél láb átmérőjű gubó**, amelyek "**kispókokat**" rejtenek. Ezen felül a járatokban a fákról, illetve a fákat keresztbe szőtt hálóról **bábok lógnak**, amik

minden bizonnyal táplálékot rejtenek a hely tulajdonosának. A mozgás nem egyszerű, (sikertelen *Ügyesség próba*) hiszen sok helyen a földet is háló borítja, így a kalandozók könnyen beleragadhatnak. Amennyiben ez megtörténik úgy **azonnal 2K10+4 pók** reagál a háló rezgésére, és támad a kalandozókra. (**Harci szituáció esetén a hálóba ragadást nem követi további kis pókok megjelenése.**)

A hálóból kiszabadulni csak *sikeres Erőpróba* (-2) esetén lehetséges, vagy annak elégetése után, amihez legalább **6E tűz** szükséges. Amíg ez nem sikeres, addig a **harc helyhez kötve módosítói érvényesülnek** (-20 KÉ, -15 TÉ, -5 VÉ).

### Jobb oldali verem

Levedlett pókbőr található itt, többségében kutya méretű maradványok. A vedlés során némi méreg maradhat a levetett vázban, így *sikeres Méregkeverés* (Mf) képzettség próba esetén összesen **2 adag 6. szintű azonnali hatású nehezen oldódó görcs/halál mérget lehet kinyerni belőlük**. Ugyanez igaz a harc közben megölt pókokra is. A levedlett páncélból különleges vért készíthető, (*Szakma Vértkovács, Bőrműves vagy Értékbecslés képzettséggel megállapítható*) főleg a potroh részről, ami egy lemezvért értékeivel bír. (Sfé: 3 Mgt: 3)

### Bal oldali verem

Itt, a már elfogyasztott lények maradványai találhatóak, hegyre-halomra. Sok még most is a háló fogságában van. Ha valaki szeretné átkutatni az itteni porhüvelyeket, akkor *sikeres Szerencse próba* után találhat *három különböző zsákmányt*. Sikertelen esetén csak egyet.

### A megszerezhető zsákmányokat egy K10 dobás határozza meg:

- 1 - Törött rövid kard, érintésre porlik, és a karakter tüsszenteni kényszerül, ezért 2K10+4 pók támad rájuk.
- 2 - Orwellánus áldozótőr, amit ha csak kesztyű nem védi, megvágja a karaktert K6 Fp veszteséget okozva. (remélhetőleg nem mérgezett)
- 3 - 5 réz, erioni veret
- 4 - Dobótőr, értéke 1 ezüst 50 réz
- 5 - 5 arany
- 6 - Visszacsapó Íj (javításra szorul) értéke 15 arany
- 7 - Gyógyital (5 Ép) x2
- 8 - Szellemi frissesség itala
- 9 - Szerencse amulett
- 10 - Mithrill láncing (Mgt:0 Sfé:5) értéke 1200 arany

Középen egy tölcsér alakú, hat (6) ynevi láb átmérőjű zug. Ha belépnek egy, a szokásosnál is nagyobb, **utazó szekér méretű Óriaspók bújik elő**, nem kevesebb mint 20 kisebb *csupán* kutya méretű utódával együtt. Azonnal támadnak. **Mérge a nagy póknak 6. szintű, azonnali hatású, nehezen oldódó görcsöt/bénulást okoz, míg a kicsiké 4. szintű, görcs/halál okozására képes.**

**Görcs: Erő-8, Gyorsaság-8, Ügyesség-8, Ké-30, Té-40, Vé-35, Cé-15, varázslás nem lehetséges.**

**Bénulás: Az áldozat akaratlagon mozgásra képtelen.**

## Óriás tölcsérlakó pók, avagy kyr nevén: Atrax Robostulum

### Khormmsa vérének legendája



(*Legenda ismeret Af*) Egy régi kyr legenda szerint, amikor Sogron megbüntette a Láva Óriást Khormmsát, annak testétől a tüzet megvonta, ezzel lehűtötte az óriást. Az anyagi síkra, a jelenleg Terad-halás toroni tartományban lévő Khül tó vizébe vetette. (A toroni Sogron hívők körében zarándokhelyként szolgál a tóban álló hatalmas szobor /PPL. 2, Sogron/)

Amikor Khormmsa aláhullott a tó vizébe, testéből erejének maradéka szétáramlott Ynev tájain, és eggyé váltak annak néhány élőlényével, ezzel különböző különleges képességgel felruházva azokat. Így néhány teremtmény ellenáll a tűznek, teste nagyobbra nő az átlagosnál. Mára ezek a lények nagyon ritkák, hiszen Sogron szolgálai vadásszák és irtják őket "tisztátalan" mivoltuk miatt.

(*Legenda ismeret Mf*) Ynev különböző vidékeiről származnak mondák, a kyrek által csak Atrax Robostulum néven ismert óriás pókokról, amelynek hálója ellenáll a tűznek, teste pedig hatalmasra nő meg a többi óriáspókhoz képest is. Úgy tartják, hogy halhatatlan, s időről - időre visszatér, hogy hálójával törbe csalja áldozatait. Azt is mondják, hogy Khormmsa "véréből" ez a pók ihatott a legtöbbit, és így kapta meg a lávaóriás hatalmának egy aprócska részét.

### Ami a valóság

Hogy a legenda melyik része igaz, azt csak az istenek tudhatják, egy viszont biztos: Az Atrax Robostulum egy valóban óriásira megnőni képes pókfajta. Amennyiben háborítatlanul fejlődhet, szinte meg sem áll a növésben. A fészkeben számtalan utódot nevel, akik afféle védelemként szolgálnak neki mintsem arra, hogy szaporodjon. Ha valamilyen oknál fogva az anyapók elpusztul, úgy kicsinyei megvadulnak, és megtámadják egymást. Az utolsó életben maradt egyed pedig növekedésnek indul és később fészket épít, ahol a körforgás kezdődik előről. Talán ezért hihetik, hogy halhatatlan.

A póknak hatalmas teste, vastos, szőrökkel tarkított lábai, lapos pajzs formájú feje, tora és szintén szőrös potroha van. Utóbbin piros színű elfszabású koponyához hasonló minta található. Csáprágói igen veszélyesek, még a páncélt viselő áldozatok számára is.

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Tám/kör	ÉP	FP	Méregellenállás
Anya Atrax	40	110	160	K10+méreg	5	1	25	60	8
Kicsinyek	60	80	140	K6+méreg	2	1	10	30	8

Ha a pókok sikeresen bénítják, vagy megölik a karaktert, azt behálózzák és elteszik "nehezebb" időkre. A pókméreg az állat elpusztítása után kinyerhető, *Méregkeverés* (Mf) képzettséggel. **(Maximum 2 K4 adag).**

Ha legyőzik a lényeket a kalandozók, a tölcsér alakú rejtek mélyén találnak még egy, az előzőhöz hasonló kaput, amin tovább tudnak haladni. **Ekkor újra dobniuk kell, ezúttal viszont az instabil rendszer káros hatásait kell kiállniuk.**



- **01-10:** Sértetlen érkezés
- **11-35:** 1K6 Fp Sérülés (*Apróbb zúzódások, karcolások*)
- **36- 60:** 2K6 Fp sérülés (*Nagyobb zúzódások, vérző sebek*)
- **71-85:** 3K6 Fp sérülés (*Törés, helyenként bőr hiánya, esetleg égés*)
- **86-99:** 3K10+10 Fp Sérülés (*Esetleges csonkolás, látás, hallás elvesztése, súlyos égés*)
- **100:** A játékos karakter teste nem bír a zabolátlan mágia terheivel. FP és ÉP pontjai nullára esnek, testét mély, kaszabolt sebek borítják, amelyek erősen véreznek. Morális szabály lép érvénybe arra a játékosra, aki véletlenül 100-as értéket dobna.

*(Kötelező Ép vesztes: minden 6. FP elvesztése után 1 ÉP)*



## **B. A bajba jutott voul**

A kapunál történő dobás alapján, ha 50-es érték fölé dobott az elsőnek belépő játékos, akkor északon, mélyen az erdőben találják magukat a kapun átlépve. A hajdani városnak már szinte semmi nyoma nem látható. Egy-egy díszesen faragott oszlop teteje, vagy megdőlt, földbe süllyedt épületfalak jelzik csupán, hogy ez valaha egy kyr város lehetett. Érkezőkor, szinte azonnal észreveszik, hogy a talpuk alatt nem túlságosan stabil a talaj. Az aljnövényzetet már rég ellepte a mocsaras lúp. Az épületek romjain átszökdelve, esetleg fáról- fára mászva el lehet kerülni a süllyedés veszélyeit. Azonban, ha gyalog indulnak tovább (*és nincs mocsár/erdőjárás képzettsége valakinek*), akkor nagy eséllyel ellepheti őket a sűrű, mozgó talaj. **A játékosok súlyának felével egyenértékű százalékuk van arra, hogy elkezdjenek süllyedni.**

*Tehát, ha egy átlagos harcos, teljes vértben kíván végigsétálni a mocsáron, akkor a vértzet súlyát is figyelembe kell venni. Ha mindennel együtt 140 ynevi font körül mozog a súlya egy felvértezett, felszereléssel felpakolt lovagnak, akkor a süllyedés esélye 70%. Tehát csak 30 százalék esélye van arra, hogy nem süllyed meg alatta a talaj. A süllyedés megkezdésével **10 kör áll rendelkezésre a kijutásra.***

**Abban az esetben, ha “ficánkolnának” a karakterek, akkor ez a felére redukálódik.** *Ha valaki lóval érkezett volna, akkor fájó szívvel játszd le a Végtelen Történet című film betétdalát. Érteni fogják...*

A mocsaras vidéket egy földrepedésekkel tarkított terület vágja ketté. Hajdan folyó lehetett, medrében sár ült meg. Az árok partján egy természetes alakot pillantanak meg. Egy félóriás ül háttal nekik, és maga elé meredve fürkészi a túloldalt. Természetesen már messziről felfigyelt a kalandozókra, így éreztük nem éri meglepetésként. Ruházata viseltes, szakadt, és a mocsár már mélyen beszáradt sötét foltokat hagyott a szöveten. Ruhája több helyen megégett, göndör fürtjei is már csak jobb oldalon rugóznak a szélben. Arcának és fejének bal oldalát is égési heggek torzítják.



Bonnw a Sheralban (Gur) élő mocsári óriások törzséből származó félóriás. Emlékei szerint másfél éve hagyta el a hegyeket, amikor kalandozóknak köszönhetően megnyílt a kapu az addig számára ismeretlen világba. Mivel már volt dolga kalandozókkal, így nem tart tőlük, és ijesztő külseje ellenére ő sem jelent veszélyt rájuk. A pyarr és erv nyelvet beszéli ugyan, de keveri a különböző vidékek dialektusait, ugyanis még csak rövid ideje járja Ynev vidékeit.



Bonnw széles vállát nagy bánat nyomja. *Elmondása szerint, már két hónapja van az Elátkozott vidéken, de a célját, amiért idejött, még nem tudta véghezvinni.* A félóriás hallott egy tradícióról más vouldoktól, mely szerint a fajtársai gyakran járták az erdőket és belevésték jelüket, nevüket az erdőségek legöregebb fáiba. A fülébe jutott, hogy az Elátkozott Vidék erdeiben is van egy fa, melybe már számtalan bátor vould belevéshette a nevét. Mivel nehezen találja a helyét, távol a Sheral bérceitől félvérként, úgy határozott, útra kel, és egy lesz azok közül, akik a legveszedelmesebb vidéken található, őszöreg fán hagyhatták a nyomukat. Talán akkor elismerik majd Ynev vouldjai, mint valódi fajtársukat, s nem csak egy félvérnek tekintik majd. A fát meg is találta. Szinte érezte, tudta, hogy hol fog rálelni, s mivel a vidék mérgei, a rovarok által terjesztett betegségek az ő szervezetén nem találnak fogást (méregellenállás) így “csak” a torz helyi teremtményekkel kellett megküzdenie. Ám mint kiderült nem a szárnyas majom bestiák vagy a méretes gyíkok, torz mutáns vadak jelentették a nagyobb kihívást számára, hanem a fa megközelítése. Állítása szerint ugyanis a fa lángol. Vakító fényben fürdő ágai varázsolják ékszerré a fa koronáját. Akármikor megközelíti, a fénylő levelek megtámadják és megégetik bőrét és ruháját. Már próbálta magát bekenni sárral, ruháit benedvesítette, de a levelek újra és újra megperzselték őt.

Nem szégyelli kikérni a világlátott utazók véleményét, s megkéri a csapatot, hogy tartsanak vele, hadd mutassa meg a fát nekik, hátha az okos kalandozóknak támad majd egy ötlete a tüzes levelek megfékezésére. Nem azt kéri, hogy a csapat oldja meg a problémáját, hiszen akkor nem lenne méltó a jelének bevésésére, de szívesen veszi a javaslatokat.

**Ha Mnemosyneről kérdezik, akkor elmondja, hogy emlékszik egy zenészlányra, akinek megmutatta, hogy merre található a következő kapu.** Elkísérte oda, a bárd pedig át is lépett rajta. Említette neki, hogy egy kalandozó csapat fog majd érkezni, s megkérte Bonnwt, hogy mutassa meg nekik is az irányt. Sajnos Mnemosyne nem tudott neki segíteni a fával kapcsolatban, de talán a kalandozók tudnak.

**Bonnw úgy érzi az Elátkozott Vidék már rajta is nyomot hagyott, ugyanis szép lassan elveszíti az emlékeit gyermekkoráról, egyre nehezebben idéz fel pillanatokat.** *Legenda és történelemismeret képzettségekkel (Af)* a kalandozóknak feltűnhet, hogy azt említette, **csak másfél éve hagyta el a Sheralt annak ellenére, hogy ez a hír már több mint két esztendeje jár szájról szájra Yneven.** *A félóriás valójában nem csak két hónapja van az elátkozott vidéken, és számos itt töltött hétnak, hónapoknak nyoma sincs már az elméjében.* Varázslói mentálmágiával sem idézhetőek fel az emlékei. Teljesen megsemmisültek. Bárdmágia hipnózissal sem járnak sikerrel, az Élő Történelem nevű varázslathoz pedig pontos időpont meghatározására van szükség, hogy megtekinthessék, mi is történt a voullal.

Ha ehhez folyamodnának a kalandozók, akkor a nyakában lévő, faragott talizmánon (nem varázstárgy) használva 9% esélyük van a jó időpont megtalálásához. (a múltbéli esemény részletei megegyeznek a vould által elmondottakkal. Minden alkalommal újabb és újabb “levelek” támadták meg, megégetve bőrét és testét. Ezzel a varázslattal látható, hogy a levelek valójában **Lángfutók** *(leírásukat lásd lentebb).*

## A fa



Megközelíteni csak úgy lehetséges, ha átkelnek az árkon, ehhez persze nem terem ott számukra egy híd, de némi kreativitással, (fák kidöntése, lengő kötél stb.) Illetve mágiával (repülés, bár érdemes figyelembe venni egy Voul súlyát) átkelhetnek az árok felett. Szélessége 30 láb, mélysége 25. Ugyanakkor le is ereszkedhetnek, majd onnan fel is mászhatnak a túloldalra, ám akkor a *mászást segítő/nehezítő környezeti módosítókat érdemes figyelembe venni.*

**Zuhanás szabálya: 2 ynevi láb után K6 Fp sérülés számolandó. Amennyiben az így elveszített Fp-k száma meghaladja a karakter Állóképességének a teljes értékét, onnantól kezdve Ép sérülést szenved el.**

Az árok túloldalán még szabad szemmel továbbra sem látják a fát, de innen már csak egy rövid távot kell az erdőben haladniuk, hogy elérjék. A voul tábora azért volt az árok túloldalán, mert így a hatalmas bestiák, amik az erdőben vadásznak nem tudták őt megközelíteni a folyómedernek köszönhetően. Egy órányi séta után (melyben már nem kell a mocsaras süllyedéstől tartaniuk, ugyanis Bonnww minden veszélyre időben felhívja a figyelmet), megpillantják a fényes lombkoronáját,

ősöreg faóriást. *Legenda Ismerettel (Af)* tudható, hogy a voulok vésett, szent fái mágikus úton védettek a tűztől. Így nem meglepő, hogy a levelein és törzsén nem hagytak fekete égés nyomot az apró lángok, melyek a lombok között vertek tanyát. Közelebről, vagy *másfélszeres látással, érzékelésítés diszciplínával* kivehető, hogy a táncoló fényfoltok valójában apró kis teremtmények, melyek körül fényes aura lobog lángként.

## Lángfutók

A voulok szent faóriását lángfutók szemelték ki otthonuknak. Fénylő alakjuk nem égeti magát a fát, de minden mást igen, amihez hozzáérnek. Különlegességük a tűzsebzésen és a gyorsaságukon kívül, hogy *emlékekkel táplálkoznak*. A voul nem rejtőzködik, csak ha a kalandozók felhívták rá a figyelmét. **Ha a csapat bármely tagjának sikertelen a rejtőzés vagy lopakodás próbája (beleértve a Bwoont is), akkor a lángfutók felfigyelnek az érkezőkre és megtámadják őket.** Valóban úgy tűnik, mintha a fa hullajtaná el a lángoló leveleit. A lángfutók gyorsan és csoportosan támadnak, minden éghető anyagot meggyújtanak. Természetesen a vacsorára is készen állnak, így a kalandozók emlékei veszélybe kerülnek.

**Minden Lángfutó tűzének E-je egyvel (1) egyenlő, elszívható, mágiával felhasználható.**



Ha megtámadták a kalandozókat, akkor minden áron távol akarják tartani őket a fájuktól, otthonuktól. Ha nem vették észre a kalandozókat, akkor a csapatnak van lehetősége tanulmányozni, megfigyelni őket. *Legenda Ismeret (Mf)* képzettséggel a különlegességeik is ismerhetők, ezáltal a gyengeségeik is.

**Ha a kalandozók segítenek megfékezni a lángfutókat, akkor Bonnww belevésheti a jelét a fába, mely valóban magán hordja a nagy, legendás voulok nevét. Ez után a voul készségesen megmutatja**



nekik, hogy merre van a kapu, amit a bárdlány használt. Ha megtörtént a rituális faragás, akkor már nincs miért maradjon, így felajánlja a segítségét a kalandozók számára. Ha nem sikerült még bevésnie a nevét, akkor csak elköszön a kalandozóktól, ugyanis ő nem távozhat addig, míg a célját el nem érte, míg egy nem lesz a Nagy Mocsári Óriások közül.

A kapun átlépve, annak torz mágiájával kell megbirkózniuk a kalandozóknak. Ennek sikerét egy K100-as dobással határozzák meg: (Ez a táblázat megegyezik az óriáspókoknál leírtakkal.)

- **01-10:** Sértetlen érkezés
- **11-35:** 1K6 Fp Sérülés (Apróbb zúzódások, karcolások)
- **36- 60:** 2K6 Fp sérülés (Nagyobb zúzódások, vérző sebek)
- **71-85:** 3K6 Fp sérülés (Törés, helyenként bőr hiánya, esetleg égés)
- **86-99:** 3K10+10 Fp Sérülés (Esetleges csonkolás, látás, hallás elvesztése, súlyos égés)
- **100:** A játékos karakter teste nem bír a zabolátlan mágia terheivel. FP és ÉP pontjai nullára esnek, testét mély, kaszabolt sebek borítják, amelyek erősen véreznek. Morális szabály lép érvénybe arra a játékosra, aki véletlenül 100-as értéket dobna.



*(Kötelező Ép vesztes: minden 6. FP elvesztése után 1 ÉP)*

Miután sikeresen túljutottak a megpróbáltatásokon, a lathran hamarosan felveszi velük a kapcsolatot. Közéjük száll, és mivel beszélni magától nem tud, fejét döntögetve kérdezi a kulcsszót amivel átadhatja az üzenetet. Amennyiben a kalandozók kimondják úgy, mintha csak rögzített üzenetet adna át, Mnemosyne szomorkás hangján hallják a következőket:

*“Barátaim!*

*Remélem üzenetem a körülményekhez képest jó egészségben talál titeket. Még nem bukkantam rá a szentélyre, de bizonyosan jó úton haladok. Kövessetek minél gyorsabban, hiszen bizonyosan fogy az időnk. Nem tudom miért, de érzem. Ha ott vagytok, ahol remélem, a kapun túl, akkor nyugatra vegyétek az irányt, amíg el nem éritek a Ködperemet. A térkapu túlzottan ingatag volt, igen súlyos sebeket szereztem a használata során. Szívből remélem, hogy ti nem sérültetek meg túlzottan. Sajnos nem tudom fogadni az üzeneteiteket, így csak abból sejttem, hogy életben vagytok, hogy a lathran visszatért hozzám. Azon tűnődöm, hogy találkoztatok-e a voullal, és ha igen, akkor sikerült e eljutnia a lángholó fáig. Szégyellem, hogy nem volt lehetőségem rajta segíteni.*

*Most fogok belépni a ködbe. Amíg a szem ellát, egy furcsa ködfátyol borult a tájra, de olyan, mintha valamiért nem terjeszkedne egy bizonyos határnál tovább. Sajnos az utam azon keresztül vezet. Fel fogjátok ismerni amikor meglátjátok. Én most lépek be, ennél fogva nem tudom mi várhat rátok, illetve ránk odabent. Legyetek óvatosak! Mindenhonnan veszély leselkedik. Bár ezt gondolom tudjátok nagyon jól. Az istenek óvjanak utatokon.”*

**Megjegyzés a kalandmesternek:**

Éjszakáztathatod a kalandozókat, s míg ők pihennek a táborban, a hírnök minden alkalommal jelezni fog számukra, ha veszély ólálkodik a közelükben, majd a reggeli napsugarak megjelenésekor elrepül. Az átkötő szakaszon ismételten alkalmazhatod a Véletlenszerű Találkozások Táblázatot, hogy színesebbé tedd az előttük álló utat.

## Második morzsa

### A ködperem:

A kalandozók láthatják, hogy nem is olyan messze tőlük, egy ködfal található. Sűrű, szinte áthatolhatatlannak tűnő, világos, szürkés-fehéres fal.

*Időjósítás (Af) Mocsár - és Erdőjárás (Af)* meghatározható, hogy a köd nem természetes, hiszen a körülmények nem adottak köd kialakulásához. Ennek ellenére nem is mágikus. Jobban megvizsgálva *Alkímia (Af), Herbalizmus (Af), vagy Méregkeverés (Af)* Inkább tűnik por, pollen és vízpára különleges keverékének. *Alkímia (Mf), Herbalizmus (Mf) és Méregkeverés (Mf)* esetén az is kideríthető, hogy igen erősen mérgező a köd, de hatását megállapítani lehetetlen. Idegrendszerre ható gyors hatású 13. szintű mérég.

A vizsgálódások közben egy furcsa alak jelenik meg. Teste légies, majdnem áttetsző, s nem a földön áll, hanem felette lebeg 20 cm-el. És mégis, mintha öreg, fáradt ember volna, botjára támaszkodik. Nem támad, csupán előre felé néz, amíg meg nem szólítják.

### **Zeldred a hektor**



*Zeldred atya egykoron Adron papja volt, és többedmagával jött az Elátkozott Vidékre, hogy megtisztítsa azt. Küldetésük azonban kudarcba fulladt, és mindannyian itt lelték halálukat.*

Zeldred hite és szent célja viszont annyira erős volt, hogy halála után nem tudott nyugodni, így kiszakadt a Körforgásból, és még mindig azon dolgozik, hogy megtisztítsa a vidéket. Hektorrá vált, aki képes megjeleni az anyagi síkon, látható formában. Talán ez is az Elátkozott Vidék torzultságának köszönhető. Bal szeme helyén vörös derengés jelzi a hajdani rubin nyomát.

Hogy mióta kóborol, azt nem tudja, mint ahogy azt sem, hogy mikor érkezett, és hányan jöttek vele. Elméje igen megtört, és már csak árnyéka régi önmagának. Harcolni nem fog, illetve nem is tud, csupán afféle kísérőként jelenik meg azoknak, akik átkelnének a ködperem veszélyes területén. Mára már semmilyen egyéb behatással nem bír az anyagi sík felett.

Segítséget, illetve tanácsokat is csak azért nyújt, mert nemrég találkozott egy bárdlánnyal, aki megígérte, ha segít az utána érkezőknek, akkor a kalandozók és Mnemosyne megszabadíthatják a vidéket Orwella híveinek egy részétől. De ahhoz a kalandozóknak ki kell jutniuk a ködből. Az egykori atya segít, mert így egy lépéssel közelebb kerülhet céljához.

**Zeldred figyelmezteti a kalandozókat,** hogy amennyiben belépnek a ködbe, úgy meghasadhat elméjük, és könnyen a legnagyobb kihívással szembesülhetnek, ami nem más, mint saját társaik vagy önmaguk élete közötti választási lehetőség. Ezen felül a ködben különböző ártó szándékú lényel is találkozhatnak.



## A köd és amit rejt

Maga a köd már réges-régen itt tanyázik, hol kisebb, hol nagyobb kiterjedésben (általában 5-600 láb sugarú, szabálytalan kör területet fed le). Közepén a területnek egy igen öreg, de hatalmas vámpírfa él, és várja áldozatait, hogy belépjenek területére. Lombkoronája majdnem az egész köd területét lefedi, és lelógó ágain borotvaéles levelekkel lassan, apránként vérezteti ki az odatévedőket. A levelek olyan finoman élezettek, akár a legkifinomultabb pyarroni borotvák. A velük való érintkezés szinte semmiben nem tér el a hagyományos fűzfa leveleitől. Ellenben, aki szaladt már keresztül kukoricamezőn, az tudhatja milyen, amikor időről időre kis karcolásokat vesz magán észre az ember, mintha csak papírlappal vágták volna meg. **Emiatt a ködben töltött minden tizedik perc (mozgás esetén) után a kalandozók 1FP sérülést szenvednek el anélkül, hogy azt észrevennék.** Gyökerei itt-ott magasodnak ki a talajból, de inkább nehezítik a járást, mintsem fedezéket nyújtanának a levelek elől. Az ágak akár a hínárerdő a tavak mélyén, sűrűn lógnak a lombozatból, elhaladni mellettük lehetetlen érintés nélkül. Vágófegyverrel viszont könnyen utat lehet csapni közöttük.

Minél mélyebben járnak a ködben, annál sűrűbb lesz. Zeldred természetesen kommentálja az eseményeket, inkább afféle narrátorként vesz részt, miközben vezeti a kalandozókat a kijárat irányába.

### A ködben a következő dolgokkal találkozhatnak a kalandozók

- Mumifikálódott Adron papok, akiket egy-egy növény nőtt körbe, és szívta el életük erejének minden cseppjét. Nyakukban még mindig ott lóg szent szimbólumuk.
- Halott mutáns ork
- Zöldesen, halványan világító, gyümölcsöt majszoló, valamiféle elfszabású élőholt. Semmire sem reagál, csupán a "fa gyümölcsét" eszi, amik vérrrel teli öklömnyi bogyótermések. *(Wier játékosok örülhetnek, négy (4) Vérpontnak megfelelő a kinyerhető tartalma)*
- Egy óriási állat csontváza, mérete akkora, hogy bordakosara alatt áthaladhatnak a kalandozók.



## Harc önmagunk ellen

A kalandozók észrevehetik, hogy a köd már annyira sűrű, hogy társaikat sem látják. Viszont megpillantanak egy alakot a ködben, amint feléjük tart. Amint közel érnek, láthatják, hogy saját másukkal, önmagukkal találják szemben magukat. **Az alak minden értéké megegyezik a kalandozóéval, varázslatait, harci stílusát és papi mágiáit is épp úgy használja akár az eredeti.** Támadásba is lendül, amint tisztán láthatóvá válik.

**Megjegyzés:** Valójában nem távolodnak el egymástól a kalandozók, csak a köd mérgező hatása beérett és elkezdte kifejtetni ártó mivoltát. Ebbe beletartozik a hasonmásuk is, hiszen valójában nem küzdenek senki ellen. A harc a mérgezett elme, és a kalandozó között zajlik és amit a játékosok átélnek, az ennek a manifesztációja.

### Kedves mesélő!

Ezen a pontos érdekes lehet a karakterek előtörténetéből meríteni, hiszen a megjelenő hasonmás legyőzésének több megoldása is lehet. Önmagunk legyőzése esetenként saját mumusaink felismerése, hibáink elfogadása, vagy küzdelem a bennünk lévő démonokkal. (harci szituációban,

vagy szociális módon is, ez az egyéntől függ. Válaszd azt, amelyik hozzá jobban illik, vagy amelyikre a karakter vevő.)

**A cél hogy a kalandozó felülkerekedjen saját elméjén, de ha valamilyen módon ki tudja űzni a mérget testéből, úgy a vízió is szétoszlik és felszabadul a próbatétel alól.**

*Például: a fejevadász karakter múltjából hordoz egy lelki sebet, miszerint titkos küldetése sikertelen volt, és sokak haltak meg emiatt. Hasonmása arról próbálja meggyőzni, hogy az Ő hibájából történt mindez. A kalandozó akkor is győzhet, ha ezt elfogadja és túllép rajta, de akkor is, ha legyűri a vádakat, és igazolja magát.*

*Másik példa: a korg karakter önmagával szembetalálkozva, egyből harcba száll és győz, vagy inkább spirituális köntösbe burkolja a jelenetet, és életében először nem erőszakkal próbál megoldást keresni.*

*Még egy példa: a pap karakter beszélgetésbe elegyedik önmagával, és meggyőzi hasonmását saját igazáról.*

**Harc esetén a kalandozó saját értékei ellen dob, hiszen önmagával küzd, bár ezt érdemes titokban tartani, tehát kedves mesélő, legyen előtted értékeik összegzése.**

*A bukást az okozza, ha a karakter veszít harcban, mentálisan összezuhan, avagy megtörik. Ezzel a vámpírfa fogságába esik. Annak pengés leveli szinte teljesen befedik a testet, mint egy pók szőtte gubó. Az életben maradt társaknak 10 körük van megtalálni őt a ködben (Morális szabály). Ha ez nem történik meg, már nem lehet megmenteni.*

Ha a kalandozók sikeresen túljutnak a próbán, akkor a köd szélén találják magukat, ahol Zeldred atya szellemének hangjára térnek magukhoz. Ha valakinek nem sikerül a próba, akkor az ő testének maradványait, talán már csak egy másik, erre tévedt kalandozó csapat lelheti meg.

Zeldred itt elköszön a kalandozóktól és irányt mutat nekik, hogy követhessék Mnemosyne útját, majd visszatér a ködbe.

A hírnök nem sokkal a köd elhagyása után érkezik a csapathoz. A jelszó használata után átadja Mnemosyne újabb üzenetét. Mnemosyne hangja megtört, s mintha téboly is uralma alá vette volna.

“Barátaim!

*Imádkozom azért, hogy üzenetem életben találjon titeket! Éltek? Ugye éltek?! Kellott egy nap mire felfogtam, hogy én magam élek. A köd... Láttam a ködben önmagam. Egy olyan oldalam, amiről nem is sejtettem, hogy létezik. Cserbenhagytam a nővérem... Veszélyt hoztam a világra... Pedig az egyetlen feladatomban az volt, hogy megvédjem...*

*Bocsássatok meg, nem erre vagytok kíváncsiak...*

*Egy vámpírfa fogságába estem, s ha ez még nem lett volna elég, az egyetlen társaságomban a végeláthatatlan ködben a megborult elmém volt. Félek, hogy mire eljutok a szentélyig, addigra elhatalmasodik rajtam az örület. Ha nem a nővéremről lenne szó, akkor biztosan nem vágtam volna egyedül az útnak. Nem is tudom, hogy mi a rosszabb, a bestiák, a mérgek, a rovarok, a helyből áradó sötét erő, ami szép lassan bekebelez, vagy a lehetőség, hogy elveszítem az ép elmém. Önmagammal kellett megküzdenem, majd pedig két napig bujkáltam egy Kék gyík előtt. Kék gyík!!! Kegyes istenek, ez a hely szép lassan felemészt. Oh apropó, felemészt; vigyázzatok az emberfogókkal, itt jóval nagyobbra nőttek, mint máshol.*

Keressetek egy sziklát, egy patak mellett, a ködöt elhagyva. Ha kicsit hunyorítotok, úgy néz ki, mintha egy Sárkány hullatná a könnyeit, úgy folyik a kövein keresztül a víz. A lathran vezet titeket addig. Most arrafelé táborozok, többedmagammal. Egy egész nép él itt ebből a furcsa, elfszabású fajból. Különös alakok, egy víznyelőnél élnek a barlangjaikban. A sámánjuk betört az elmémbé. Tud rólatok, tud a célunkról... Legyetek óvatosak, ha találkoztok velük. Még most sem vagyok biztos benne, hogy bízhatunk bennük. Amint tudok, üzenek újra!

Az istenek legyenek veletek!”

## Harmadik Morzsa

### A víznyelő

A kalandozók elérnek a lathran segítségével a síró sárkány formájú szikláig. (Az eddig megtett úton is használhatod a Véletlenszerű Találkozások táblázatot)

Sikeres észleléspróba után észrevehetik, hogy figyelik őket.

Varjak köröznek a fák lombjai felett, és vadállatok tűnnek fel a fák között. Farkasok, medvék, kígyók és egyéb a környéken megtalálható, persze részben torz vadak. A körülbelül három (3) tucat állat azonban nem támad. További sikeres észlelés próba esetén feltűnhet a kalandozóknak, hogy az állatok mindegyikén, itt-ott található egy **azonos rajzolatú szimbólum**.



A sűrű erdőből, afféle motyogás hallható, amit kisvártatva emberalakok megjelenése követ. Három elfszabású lép az állatok közé, és érdeklődve néz a kalandozókra.

Amennyiben nem érzik fenyegetésnek a kalandozókat, úgy ők sem fognak agresszívan fellépni, hiszen látják, hogy nem idevalósi alakokkal van dolguk.

Egy közülük előrébb lép, és szóra nyílnak ajkai. Nem beszéli jól a pyar nyelvet, sokszor ismeretlen szavakat használ, mondandója nehezen érthető.

Határozottan és kíváncsian kérdezi a kalandozókat arról, hogy kik ők és mit keresnek itt. Az ő neve **Alangvator**, és jelenleg ő a vezetője ezeknek az embereknek. A kalandozók öltözetéből megállapította, hogy nem helyiek, a kérdés csak az; hogy milyenek a szándékaik?



### **Alangvator, a myssera** (13. szintű speciális varázsló)

Azon kevés emberek közé tartozik, akik még ma is az Elátkozott Vidék állandó lakóinak mondhatják magukat. Még a kyr időkből itt maradt, nagyhatalmú varázslók leszármazottainak egyike (*bővebben: Bestiárium 2. kiadás 156-157. oldal*)

Kissé vékony, középhosszú fekete hajú, kék szemű, nagyjából 40 nyarat látott alak.

Ruházatában egyszerű, nadrág, csizma, posztó ing, valamint köpeny. (Ez a jellemző ruházat a többi itt élőre is.)

	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám/kör	Sebzés	Ψ	Mana	AME	MME	ÉP	FP
Alangvator	75	100	150	40	1	K6	60	120	85	85	14	52
Mysserák (10)	60	85	125	25	1	K6	40	90	45	45	10	36
Kék gyík (2)	20	140	190	-	1	3k10+10	-	-	85	85	55	130
Farkasok (20)	10	45	70	-	1	K6	-	-	45	45	18	38
Nagymacsák (10)	40	55	70	-	3	K5x2, K6+1	-	-	45	45	28	44
Medvék (5)	5	70	60	-	3	K10+2, K6	-	-	45	45	38	80

Nagyjából további harminc (30) ember jelenik meg a fák között. Mindegyikük fáradtnak, levertnek, kétségbeesettnek tűnik. Vannak köztük férfiak, nők és gyerekek is.

**Hogy megbizonyosodjanak a jó szándékról, Alangvator megkéri a kalandozókat, hogy nyissák meg elméjüket felé (Gondolatolvasás).** Amennyiben ezt megteszik, úgy a vezető kikutatja állításuk igazát. Ezután pedig nyugalomra szólítja társait, miszerint nincsenek veszélyben. Tudatja a kalandozókkal, hogy pihenhetnek egy kicsit, amíg itt vannak. Veszélyben nincsenek az erdő javától, hiszen törzsüket nem háborgatják az Elátkozott Vidék vadjai, néhány kivételtől eltekintve. Azok ellen ott vannak saját állataik. A férfi őszintének tűnik, ennek ellenére az állatok nyugtalannak tűnnek. Alangvator olvasta gondolataikat, mégis gyanakvó, és ez igaz a többi elfszabására is.

Ha beszélgetésbe elegyednek a helyiekkel kiderülhet, hogy a törzs, vagy ahogy ők nevezik magukat a **család** nagy bajban van, hiszen esedékes lenne a családok éves találkozója. Elmondják továbbá azt is, hogy Alangvator apja lenne a családfő, de lakóbarlangjukat előző éjjel megtámadta egy förtelmes lény, és hogy a többiek elmenekülhessenek, az öreg feláldozta magát. A találkozóhoz tiszta égbolt, biztonságos környezet, és egy erre rátermett mysserára van szükség. Mivel otthonuk most nem lakható, a három összetevőből egy biztosan hiányzik. A bestia befészkelte magát a család barlangjába.

#### További a családtól megszerezhető információk:

- Mostanában morajlik az erdő, több idegent is láttak errefelé a környező falusiak is. Elkerülték őket, sötét szándékú varázshasználók és lovagok járnak az Elátkozott Vidéket. *(a Pusztító Erő Útjának követői)*
- Egy Mnemosyne nevű bárd lány kért tőlük útbaigazítást a templom irányába
- Az állatok nyugtalanok és nehezebb velük bánni. Valami készülődik a rengeteg mélyén.
- A vidék varjainak éppen párzasi időszaka van.
- Több holdtölte óta nem találkozott senki mutáns orkokkal. Ez jó hír.
- Az állatokon látható jel egy varázsjel, amivel az uralmuk alatt tudják tartani az adott lényt, még hosszú távon is.

Ha Mnemozineról kérdezik őket, akkor kiderül, hogy a bárdlány még a barlangjukban találkozott a helyiekkel, akiknek elmondta célját, és azt is hogy érkehetnek utána barátok és ellenségek egyaránt. Viszont hogy melyikkel fog találkozni a család, azt Alangvatornak kell kideríteni. Ám sajnos valami borzalmas teremtmény előzte meg a kalandozókat. Egy lény, ami kiűzte őket a barlangból és végzett az öreg sámánnal.

Többeknek felcsillan a szeme és Alangvator is bátortalanul, de megkérdezi a kalandozókat, hogy nem-e űznék ki a lényt otthonukból, ezzel végérvényesen bizonyítva barátságos szándékukat, illetve cserébe iránymutatást, élelmet, tiszta vizet, és pihenési lehetőséget biztosítanának nekik.

*Megjegyzés: Amennyiben a kalandozók nem fogadják el a felkérést, úgy továbbindulhatnak. Alangvator útba is igazítja őket. Innen 2 nap keserves gyalogút a templom, amit a Véletlenszerű Találkozások Táblázat tesz még szebbé! Segítségével nem lesz eseménytelen az út.*

Ha a segítségnyújtás mellett döntenek a kalandozók, akkor pihenés után Alangvator és három másik myssera elindulnak a kalandozókkal a barlang irányába.

Végre valahára, egy eseménytelen, négyórás út az ami, a kalandozók előtt áll. Nem kell tartaniuk vadaktól, vagy mérgező növényektől. A mysserák úgy ismerik a vidéket, mint a saját tenyerüket. Persze a tempó sietős, és a társulat három tagja - akik velük tartanak -, időről-időre eltűnnek a rengetegben pár percre. (hogy semlegesítsék a veszélyt legyen az állat vagy növény)

**Alangvator elmondja, hogy általában elbánnak az őket fenyegető veszéllyel, de a lény, ami beette magát otthonukba valamiért más, hiszen hatalmuk nem fog rajta.** Az állatok, amiknek lenne esélye ellene, nem férnek be a barlangba, a kisebbeket pedig darabokra tépi. Ő még nem találkozott ilyen borzalommal, pedig népük hosszú- hosszú ideje lakója ennek a vidéknek.

## A Barlang

### A folyosó:

A kalandozók meglátnak egy kővel kirakott, nagyjából ember méretű építményt. A kísérőik jelzik, hogy az a barlang lejárata. Elmondják azt is, hogy a barlang nem egy útvesztő, csupán egy járat és egy víznyelő helyiségből áll. Biztosítják a kalandozókat, hogy amíg odabent vannak, addig megóvják őket a kinti esetleges támadóktól, de be ők nem mennek. Már így is elvesztették az előző vezetőjüket.

A kalandozók, ha belépnek, egy két láb széles, és három láb magas járatba érkeznek. A földön hétköznapiak tűnő tárgyak hevernek, amelyeket feltehetően a menekülő lakók hagyhattak hátra. A járat enyhén süllyed, aránylag hosszú, s majdnem tíz percig halad kisebb-nagyobb üregekkel útközben. A fényt fáklyák biztosítják, de ezek jelenleg nem égnek a falakon.

### A Víznyelő:

A folyosó végén fény várja a kalandozókat. A terembe érve látható, hogy ez a rész jóval nagyobb, szinte teljesen pontosan kör alakú képződmény, harminc láb magas és hatvan láb átmérőjű szélessége, melynek közepén egy, nagyjából tíz láb sugarú kör, pontosabban lyuk engedi át a kinti napfényt, illetve a vizet, amely így a barlangba jut. A terem tetején lévő nyílásból növények is lógnak be, ezekről folyamatosan csöpög be a víz, mintha csak esne az eső. Pontosán alatta egy sziget alakult ki, melyet víz vesz körbe. Mérete valamivel kisebb, mint a felette tátongó lyuk. Ezen felül a barlang oldalaiban kisebb vermek találhatóak, amelyek lakórészként szolgálnak. Néhány faépítmény is található, persze ezek jelenleg elég romosak. Rombolás, törés-zúzás és túlvilági ordítás várja a kalandozókat, amint belépnek, valamint rothadó hús és halál szaga. Itt több holttest is felfedezhető, állati és emberi egyaránt.





## A Káoszlény:

Nagyjából három méter magas, medve testű, ízelt lábakon álló, hüllő fejű lény. Farka akár egy skorpiónak, mellső végtagjai rákolló szerűek.

Amit csak tud, pusztít a barlangban. A folyosóra mérete miatt nem tud bemenni. Ha valamit elkap ollóival, azt azonnal megszúrja farkával, vagy másik ollójával kettétépi. Harapása igen veszélyes. Ízelt lábaival könnyen kapaszkodik fel a falra, kihasználva annak előnyeit. (*Harc magasabbról*) Nyelv helyett köpőszerve van, amellyel akár 20 láb távolságra is pontosan lövelli savas mérget. Testét kitines bőr védi. Szemei összetett szemek, védett a hátulról vagy félhátulról érkező támadások hátrányaitól.



- **Ollós végtagok:** Sikeres támadás esetén megragadja áldozatát, és szorítani kezdi. További sikeres támadás esetén körönként **2K10 FP sérülést** okozva. Két végtag 1-1 ellenfelet tud megragadni egyszerre, vagy egy áldozatot mindkét ollóval. Ebben az esetben a sebzés duplán számolandó. **Kiszabadulni sikeres erőpróbával** (-5 módosító) lehetséges. A megragadott áldozat, **a harc helyhez kötve módosítókat szenved el**. Ha mindkét ollójával túlüti áldozatát, úgy kettétépi azt. (*Ha a játékosnak még van morális szabálya, úgy csak roppant egyet rajta, majd eldobja az eszméletlen testet.*)
- **Skorpió farkok:** A fark horgas fullánkban végződik, melyben veszélyes méreg lapul. Tud vele önállóan is harcolni, de főleg a megragadott ellenfeleknek kell félni tőle. Ha valakit eltalál támadásával, az a fullánk méretéből adódó **K10 FP Sebzést** elszenvedi, valamint **IV. szintű, keringésre ható méreg - semmi/rosszullét** - hatása alá kerül.
- **Fej:** Alkalmanként a megragadott áldozattal harapással végez. Igazi veszélye viszont maró hatású köpete, ami találat esetén **2K10 FP** veszteséget okoz, minden körben, amíg bő vízzel le nem mossák. **Oldja a páncélokat és fegyvereket, amennyiben azok nem mágikusak, félmágikusak vagy áldottak.**

Káoszlény	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Tám/kör	Sebzés	SFÉ	ÉP	Méreg	AME	MME
Fej		100		90	1	K10+10 Harapás					
Ollók	50	150	175	-	2	2K10/ 4K10	8	120	Immunis	Immunis	Immunis
Farok		90		-	1	K10+2					

A kalandozók miután legyőzték a káoszlényt, itt megpihenhetnek. Nemsokára megjelennek a már korábban látott lakók, és ha kell mindenben segítenek megmentőiknek.

Alangvator étellel és tiszta vízzel kínálja őket, valamint segítséget ajánl az épülethez való eljutáshoz. Ha elfogadják, miután pihentek és feltöltek, a myssera (játékosok számú) hatalmas farkasokkal az oldalán jelenik meg. Ezeket megülve lényegesen le lehet rövidíteni az utat.

A pihenésük közben, vagy amint feltöltek, megjelenik újra a **lathran**, Mnemosyne üzenetével. Mnemosyne *hangja suttogó lehetnek* hangzik.

“Barátaim!

*Megtaláltam! Eljutottam a Templomig. Egy hatalmas szent hely. Még nem léptem be, tisztos távoból akartam küldeni nektek az üzenetet. A víznyelőtől 2 napi járóföldre volt a sűrű erdőben. Még csak meg sem közelítettem eléggé, de mégis érzem a templom felől áradó erőt. Minden porcikám remeg, ha csak felé pillantok. Hogy lehet egy*

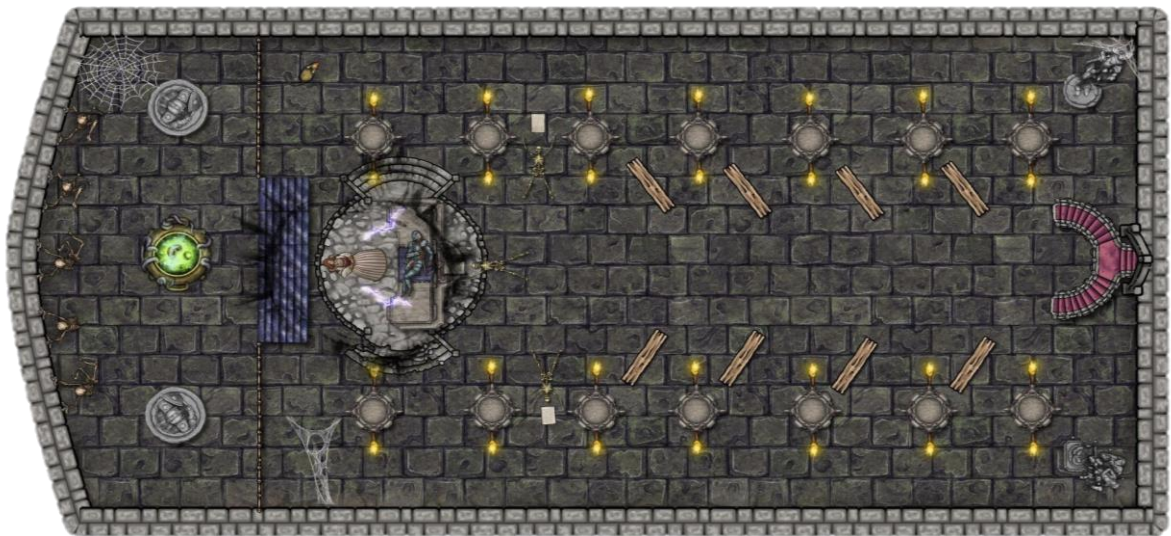
épület ennyire ijesztő? Mintha falai karok lennének, amik felém nyúlnak, mintha ablakrései ezerszemű pókok írisze lenne, úgy füirkészi a tájat az érkezők nyomát kutatva. Falai sárgák, mint a kránkó, mint a tűző napon szikkadt csont, fáklyái fekete lánggal égnek akár a halandók tüzének legfeketébb füstje. Szaga akár a keserű mandula. Félek bemenni, de tudom, hogy Erys odabent van. A mágiám segítségével felfedeztem érkeztét, hiába mosta el nyomait az idő.

Kívánjatok szerencsét! Már én is csak annyit tudok nektek kívánni. Remélem fel tudom tartóztatni Eryst, amíg ideértetek!

Az Istenek legyenek velünk.....”

A három nagy "morzsa", a véletlenszerű találkozások és a hosszú napok a vidéken kellően meggyöttrik és lefárasztják a kalandozókat, mire rátalálnak a templomra. Abban az esetben, ha a mysserák segítettek nekik, és farkasaikon érkeztek, pihenten és feltöltekezve, akkor a csapat készen áll a harcra. Ha segítség nélkül, gyalog tették meg az utat, akkor jóval fáradtabbak, kimerültebbek. Ha nem gyógyították sebeiket, akkor mostanra már a fertőzések is hatottak rájuk.

### III. A TEMPLOM



A hírnök segítségével a nyomokat követve, legyőzve az ellenfeleket és saját démonainkat, a kalandozók eljutnak a templomhoz, melyhez Mnemosyne morzsái vezették őket.

A fegyveregyesítő szertartás már zajlik. Az orwellánus papnők térdelő alakjai már szinte eggyé váltak a környezettel. A falakon fekete fáklyák égnek, Orwellának kedves torz szobrok és oszlopok sorakoznak a helyiségben. A papnők testét eltorzította a rituálé, mintha csak az életerejüket szipolyozta volna ki. Meggyötört, élettelen alakjuk egy lebegő alak, Erys előtt térdel. Erys teste körül hullámszik a tér, ében haja egybefonódik az őt körülvevő cikázó fekete villámokkal. Alakja és a benne növekvő erő erősen megrázza a manahálót. Szemei helyén sötétlilás derengés ül. Mellette Mnemosyne áll fáradtan, kimerülve és üres tekintettel nézi nővére lebegő alakját, míg az umich (akit már láthattak a *Toroni Eposz* című modulban, a kampány második kalandjában) Erys lebegő teste alatt fekszik egy áldozati oltáron, felnyitott mellkassal. De természetesen még életben van, csak igen fájdalmas helyzetben hiszen, az umichnak nincs szüksége szívra az életben maradáshoz, de fájdalmat attól még érez.

A térdelő papnőkkel Mnemosyne végzett a szertartás közepén, hogy megakadályozza azt, de ezzel csak nagyobb veszélybe sodorta mindannyiukat.

## Az eszköz - mint Mediátor

A Mediátor esetünkben, a már tőlünk megszokott módon, nem egészen a hagyományos értelemben vett mentális úton összekapcsoló, összekötő varázshasználót jelenti, hanem egy mágia útján megteremtett szimbiózist jelent egy elfszabású és egy tárgy között.

**A Mediátor "elkészítéséhez" szükséges egy élő test, ami képes elviselni a létrehozás körülményeit, illetve a mediatori lét mentális megpróbáltatásait. ( Esetünkben az Alidarban nevelkedett Erys Rododa). Ezen felül kell hozzá egy, a kapcsolódni kívánt személyekhez nagyon szorosan köthető tárgy, vagy eszme, esetleg vallási kötelék. (esetünkben az orwellánus papnő, Endora Salwah hamvaiból készült gyémánt) Mindezek mellett pedig, kell egy élőlény szíve, méghozzá azé, aki a legjobban szereti a szertartásban szereplő élő test tulajdonosát, hiszen nincsen erős varázslat, amely ne kérne nagy árat.**

*Így a már korábban megszerzett (Aznap Éjjel daloltak a csillagok kalandmodul) Grimoárban leírtak alapján egy orwellánus hamvaiból készített gyémánt (Toroni Eposz kalandmodulban megszerzett térkép alapján), és egy erre a célra "megalkotott" test (Erys Rododa), és az ahhoz közelálló személy szíve (Erys mestere, akinek a szívét az umich magába olvasztotta évekkal ezelőtt - lásd hangulatkeltő novella)./*

A hamvakból készített gyémánt, mint egy szív pihen Erys mellkasán.

Ha megtámadnák Eryst, Mnemosyne kétségbeesetten felkiált, nővére és a kalandozók közé veti magát. Könyörög a kalandozóknak, hogy ne öljék meg Eryst, mert akkor még nagyobb borzalom szakad a nyakukba. Mnemosyne ugyanis már tudja, hogy miben rejlik az eszköz lényege, és mivel jár, ha megölik Eryst.

Erys torz, földöntúli hangon szól a kalandozókhöz. Minden szavára hullámot vet körülötte a cikázó fekete villámmal egybeolvadt hajkoronája és ruházata. **Elárulja a kalandozóknak, hogy a rituálé már nem visszafordítható. Most már csak az a kérdés, hogy az eszköz milyen alakot ölt majd. A hamvakból készült gyémánt még nem aktiválódott, de már egy Eryssel. A rituálé befejezéséhez már csak a végső szavakra van szükség, ám Mnemosyne végzett a papnókkal, így csak a bárd lány, vagy a kalandozók tudják befejezni a rituálét, ugyanis Erys már része a fegyvernek, ő nem aktiválhatja önmagát.**

Itt Mnemosyne közbevág, elárulja, hogy végzett a papnókkal, mielőtt kimondhatták volna a varázsigét, de akkor még nem tudta, hogy ezzel csak még instabilabbá teszi a növekvő erőt Erysben.

Erys folytatja "gonosz monológját", melyben kifejti, hogy erre a szerepre született, erre tanították, oktatták, úgy formálta mestere, hogy alkalmas legyen az Arc Nélküli Hatalom rendjének vezetésére. Azzal, hogy átadta magát az eszköznek, végre oda jutott, ahova az Úrnő szánta. És ez csak nem rég tudatosult benne. Amikor olvasott a grimoárból még fel sem fogta, csak amikor meghallotta Orwella suttogását.

**Megjegyzés a kalandmesternek:** Természetesen nem az az Istennő szavait hallotta, sokkal inkább a mesterének sugallatai értek be. S mivel a mestere szíve az umichban dobogott tovább, így Dreonar is folytathatta a sugallatok táplálását Erysben anélkül, hogy ezt az umich vagy a lány felfogta volna.





**Erys meggyőződése, hogy Orwella a szükséges rossz, mert nem létezhet harmónia, ha nincs káosz.**

Elmondja a kalandozóknak, hogy; *A káosz ott van mindenkiben és mindenben, egyensúlyt teremt, s nélküle a világ nem értékelné a békét. Minden jó jelentőségét vesztené, minden cél értelmetlen lenne, s még maguk a kalandozók sem léptek volna vándorútvjukra, ha a káosz nem létezik. Ősi ösztönként lüktet mindenkiben, még a dicső lovagban is, hiszen életének mozgató rugója, hogy a káoszt megszüntesse. A káosz célt ad, egyensúlyt teremt, és segít értékelni minden jót, amit elérünk, megkapunk.*

“A káosz a megfejtésre váró rend.” S bolond ki ezt tagadja! **Az ő terve, hogy a fegyver segítségével detektálja az Úrnő azon híveit, akik az értelmetlen pusztítást képviselik.** Azokat, akiket csak a vérontás, a kínokozás és szenvedés mozgat. Azok nem érdemlik meg, hogy a Káoszt szolgálják. Nem érdemli meg Orwella kegyét az, aki nem fogja fel, a Káosz fontosságát. **Az Arc Nélküli Hatalom fejeként elhozza Ynevnek azt, amire most a legnagyobb szüksége van. Megtisztítja a világot az átkos, elrohadt hívektől.** Arcot adva az arc nélkülieknek. Egyházuk kisebb lesz, de erősebb, hívei elkötelezettek és az istennő valódi aspektusát tisztelik majd. De mivel Mnemosyne ostoba volt és végzett a papnőkkel, a rituálé nem fejeződött be, de már vissza sem fordítható.

**Három aktiváló szó létezik, mind a három más formában ölt végül alakot.**

**Az eszköz formái:**

**1. Okozás: Hűségbélyeg,** melynek segítségével az alkalmazott teljes hűséggel fogja szolgálni a Rettenet Asszonyát. **104 E** (Fizikai formája egy 50 cm hosszúságú, fekete jogar, gyémánt szívvel a tetején. Varázstárgy.)



**2. Detekció: Megtisztítás,** amellyel teljesen megszünteti a szakrális kapcsolatot Orwellával az alkalmazott személyben. Eltörli a hűséget, mintha soha nem is létezett volna. **104 E** (Fizikai formája egy fekete fűrész, gyémánt szívvel a közepén, Varázstárgy)



**3. Védelem: Orwella egyik Angyala** megidéződik, mely itt is - és ha elszabadul -, Ynev minden pontján pusztítani fog, amíg meg nem állítják. (Fizikai formája egy teremtmény, értékeit megtalálod a függelékben.) Bármelyiket választhatják a kalandozók, de természetesen mind a háromnak vannak következményei.



**1. Az első esetben, ha a Hűségbélyeg aktiválódik,** akkor az eszköz hordozói képesek lesznek bárkin használni, és **104E Hűségbélyeg**val megkötni a célszemélyeket, ezzel a Rettenet Asszonyának oldalára állítani teljes hűséggel. *A hajdani papnő, Endora Salwah EGO-ja lesz a domináns EGO a fegyverben.* Az aktiváló szó **“Causatio”**.

**2.A második hatás aktiválásakor** Erys EGO-ja lesz a domináns, mely a hajdani papnő és a mester EGO-jának erejét is birtokolja. Az EGO 192-es értékkel rendelkezik. A fegyvert a csapatnak kell használni, hiszen Erys önmagában már túl sokáig tartotta vissza a benne tomboló erőt, nem hordozó többé, hanem része az eszköznek. Az EGO ledominálható. Még hozzá akkor, ha a csapattagok együttes EGO-ja meghaladja a tárgy EGO-ját. Abban az esetben, ha így sem haladja meg az eszköz EGO-ját, akkor Erys EGO-jának szolgálatában kell vadászniuk a Pusztító Erő Útjának, orwellánus híveit, és megtisztítani őket. Ha legyűrték az EGO-t, akkor tudatuk megmarad, de ugyanúgy nekik kell ezt a feladatot végrehajtani és életük végéig viselni a terhet. Az aktiváló szó a "Deprehensio"

**3.A harmadik alkalmazás esetében a tárgy borzalommá manifesztálódik**, s testet ölt általa Orwella egyik förtelmes angyala. A három EGO ellentétei egymásnak feszülnek és a nem azonos célokból megszületik a Orwella egyik angyala. Feladata immár csak a céltalan pusztítás. Ő maga a Semmi, mert bárki, akit megöl, az soha többé nem térhet vissza a körforgásba. Az aktiváló szó a "Praesidium"

**FONTOS:**

**4. Abban az esetben, ha egyik metódust sem aktiválják, akkor is az Angyal születik le, ám az elszabadult energiának köszönhetően, megsokszorozott formában. (Értékeit megtalálod a függelékben.)**

Eryst és az eszközt elpusztítani majdnem lehetetlen, mert ha csak megpróbál valaki közel kerülni, az Erysben csapongó erő porrá morzsolja az illetőt. Ez igaz a dobó és célzó fegyverekre is egyaránt. Ugyanis egy 80 E démoni birtok aura jött létre körülötte a rituálénak köszönhetően. Annak túlütése mágiával, lehetővé teszi Erys és a születő eszköz teljes körű elpusztítását. Az aurát a gyémántban lévő papnő, Endora Salwah EGO-ja idézte a rituálé során, és ezzel védelmezi a hordozóját. A démoni birtok közvetlenül Erys aurája körül létezik.

## IV. VÉGSŐ HARC

Erys suttogó, földöntúli hangon közli a kalandozókkal, hogy nincs sok idejük dönteni, ugyanis az ellenség már a kapuknál jár. Azon átkos követők érkeztek, akik a fegyvert az első metódus aktiválásával akarják használni. Ha sikerrel járnak, a világra szabadul egy fegyver, amivel még a leghihűbb pyarroni lovagot vagy atyát is Orwella oldalára parancsolja. Térítésre fogják használni, s nem lesz olyan, aki az útjukba állhat. De Erys nem akarja ezt, az Arc Nélküli Hatalom nem akarja ezt. Ők a szükséges káoszt tisztelik az Úrnőben, nem pedig az értelmetlen pusztítást. Ha a most érkező papnők, kardlovagok megszerzik az eszközt és aktiválják az első metódust, akkor felbomlik az egyensúly, s ha maga a káosz az egyetlen, ami megmarad, akkor az megszűnik önmaga lenni.

Az ellen már tényleg a kapuknál jár. A kalandozóknak nincs sok idejük dönteni. Ha nem választják egyik opciót sem, akkor az orwellánusok elleni harc közben még a pusztító erejű Orwella Angyala is megérkezik. A második opció alkalmazása esetén a 104E tisztítást már az érkezőkön is tudják használni, illetve, ha a harmadikat, akkor a gyengébb "Védő" angállal is szembe kell nézniük.

Természetesen, ha gonosz csapat játssza a kalandot, akkor előfordulhat, hogy az első alkalmazásra voksolnak. Abban az esetben Mnemosyne ellenük fog küzdeni, a másik két esetben a kalandozók oldalán áll.

Az érkező ellenfelek, nagyjából 120 főből álló orwellánusok. Közöttük papnők, boszorkányok és kardlovagok találhatóak. Illetve az elátkozott vidék förtelmes jószágai közül néhány szárnyas ork (20 példány). Céljuk, bejutni a Templomba és aktiválni a fegyver első (Okozás) alkalmazási formáját.



Amint bejutottak, mind arra fognak törekedni, hogy kimondják a végső kulcsszót. Ennek megfékezésére **Mnemosyne Káosz varázslatot alkalmaz** (Bárd varázslatok ETK. 147. oldal) A bárd Káosza megleveníti a behatók és a játékosok előtt a természet hatalmát. Illúziótalaja "elnyeli az érkezőket", Orwella szobrai látszólag életre kelnek, és az érkező ellenfelek ellen indulnak. Legendából ismert hősök alakjait eleveníti meg, kiket vakító aura övez. A kalandozókat figyelmezteti, hogy ez csak illúzió, ezzel adva nekik hatalmas előnyt, így rájuk nem vonatkoznak a megtévesztéssel járó negatív módosítók, annál inkább az ellenfeleikre, akiknek fogalmuk sincs, hogy mi történik körülöttük. Ezen felül **Mnemosyne Torzmágiából Nyelvzagyválás** (Bárd mágia - ETK 137. oldal) **varázslattal akadályozza a kulcsszó kimondását.** A fennálló káoszt (mind valójában és a varázslat által) csak növeli a falakról visszaverődő zagyvabeszéd. Érthetetlen, oda nem illő szavak hagyják el a jelenlévők ajkait (**tehát az orwellánus papnők képtelenek kiejteni még a saját rituáléik szavait is egyaránt.**) **Az ellenfél csak fizikai támadásokat, vagy hangnélküli varázslatokat képes alkalmazni** (pl: Boszorkánymágia). Mnemosyne minden erejével a nyelvzagyválásra koncentrál, s a torz mágia mellékhatásait szenved. **Összesen öt percig képes ezt fenntartani, a kalandozóknak ennyi idejük van végezni az ellenfeleikkel.**

**Megjegyzés a Kalandmesternek:** Abban az esetben, ha segítettek a voutnak, vagy a mysseráknak, akkor ők is a segítségükre lesznek. A vout és egy 10 főből álló sámán csapat érkezik az állataikkal, medvékkel, farkasokkal, és Alangvator irányítása alatt egy Kékgyíkkal küzdenek az Orwellánus csapatok ellen.

Támadók	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés	Tám/kör	SFÉ	Mana	Ψ	ÉP	FP	ME	Méreg	Fő
Kardlovagok	80	120	175	70	K6+3	2	3	-	-	18	80	10	2	80
Sz Orkok	68	150	155	30	K10+5	2	1	-	-	20	100	5	4	20
Papnők	60	100	140	-	K6	1	-	60	60	12	65	30	3	12
Boszorkányok	75	90	145	80	K6	1	-	60	60	10	60	25	4	5

A harmadik percben megszületik a megfékezhetetlen angyal, ha a csapat nem döntött az eszköz sorsáról időben! Az Erysban lévő erő elhatalmasodik felette, s már nem képes kordában tartani többé. Csakis ebben az esetben, Orwella angyalának jelenléte azonnali távozásra ösztökéli az orwellánus követőket. Illetve a mysserákat és a vout is elüldözi, az állataikkal együtt. Mind menekülőre fogja. (Félelem aura) Természetesen a karaktereknek is szembe kell nézniük a félelem aura hatásaival.

Ha már alkalmazták a fegyver második formáját, akkor Erys, az umich Dreonar és a szív, egygé válnak és a kalandozókon a sor, hogy megtisztítsák Orwella "kegyétől" a híveit.

**Megjegyzés a kalandmesternek:** Ne feledkezz meg kérlek az EGO párbajról. Abban az esetben, ha a csapat együttes EGO-ja sem haladja meg a 192-öt, akkor a csata végeztével átveszi felettük az uralmat Erys EGO-ja. A csatajelenetet így is-úgy is végig tudják játszani.

Abban az esetben, ha Védelem, azaz a harmadik metódust aktiválták a kalandozók (ha a legkisebb rosszal akartak szembenézni), a gyengébb angyal is mészárlásba kezd, függetlenül attól, hogy Orwellánus, vagy sem az ellenfél. Ha legyőzik, akkor a fegyver megszűnik létezni, s Erys és az umich is életben marad.

**Fontos:** Csakis a Védelem alkalmazása, és a védőangyal legyőzése esetén marad életben Erys és az umich. Az első és második esetben az umich teste fegyverre alakul, Erys pedig véglegesen Mediátorrá válik. A negyedik lehetőség esetén (ha nem döntenek a kalandozók, és a Káosz angyal leszületik a nyelvzagyválás 3. percében) akkor bárhogy is végződik a harc, sem Erys sem Dreonar nem menthető már meg, testük az angyalnak köszönhetően semmivé foszlik.

## V. EPILOGUS

A fegyver mibenléte és a csata végkimenetele is több eredménnyel jár. Engedd meg, hogy summázzuk számodra a feltételezett opciókat.

1. **Ha az Orwellánusok győznek, kimondják az Okozás kulcsszavát, vagy a csapat dönt úgy, hogy a Hűségbélyőt alkalmazza,** akkor a csata nem történik meg, hiszen mind ezt akarták. Csupán Mnemosyne-nal kell megküzdeniük, de a torzmágia után a bárdlány már nem minősül nagy ellenfélnek. Épp csak pár manát képes kinyerni a hatalom amulettjéből. Utolsó szavait kihúzott háttal, felszegett állal intézi a kalandozókhoz (5E Hangorkán - Bárd varázslatok - ETK 138). A kalandozók kezében a fegyver, amivel megkezdhetik a térítést Yneven.
2. **Ha a csapat a második megódust alkalmazta:**
  - A. **Ledominálták az EGO-t,** akkor öntudatuknál maradnak, de életük végéig hordozniuk kell a fegyvert, s minden erejükkel azon lesznek, hogy megtisztítsák Ynevet Orwella híveitől. Mnemosyne felteszi az életét a nővére felszabadítására.
  - B. **Ha nem sikerült ledominálni az EGO-t,** akkor Erys bábjai lesznek, tudatuk elvesztése után az ő segítőivé válnak a megtisztítás útján. S Erys válik az Arcnélküliek vezetőjévé, ahogyan az elrendeltetett már gyermekkorában. Mnemosyne soha többé nem veszi fel a kapcsolatot a nővérével.
3. **Ha a Védelem metódust aktiválják és legyőzik az ellenfeleket és a védőangyalt,** akkor Erys és Dreonár is életben marad, ám minden emléküik törlődik korábbi életükből. Sorsukról a kalandozók és a törvény dönt. Ha Eryst szabadon engedik, akkor Mnemosyne elrejtí a lányt és az umichot a világ szeme elől, egy csendes, kis, edorli falucskában.
4. **Ha leszületik Orwella angyala és a csapat végzett vele, akkor fegyver és Erys nélkül térnek vissza az útjukról.** A világot megmentették egy pusztító fegyver létrejöttétől, és egy időre újra béke honolhat északon. Legalábbis a Rettenet Asszonya részéről. Mnemosyne folytatja a kalandozásait.

~VÉGE~



## függelék

Véletlenszerű Találkozások Táblázat (K6-os dobás határozza meg)	
1	A holtak erdeje - Egy erdő ahol minden halott és vadászik az élőkre.
2	A varjúhad - Már köröznek felettük egy ideje, de eddig még nem léptek akcióba. Eddig bírták...
3	A kígyók kertje - Orvellánus szentély. Igen, még aktív.
4	A karaván - Egy hajdani karaván maradványai. Vajon abban a nagy ketrecben mi lehetett?
5	Az emberfogó - Újabb tisztás ahol persze nincs biztonságban a kalandozó.
6	Az őrző - Az erdő rengetegében, egy faládán üldögel, kezében rettenetes halálosztó pallosa.

**1. A holtak erdeje:** A kalandozók egy olyan helyre tévednek, ahol a mérges gázok nem nyertek teret, az állatok sem merészkednek oda, és nyoma sincs élőlényeknek. A föld puha, az a pár fa, ami áll, száraz és élettelen. Amint átkelnek a területen hőseink, érezhetik, hogy a föld mintha meg lenne művelve. Puha szerkezete van, könnyen süpped, nehézzvértes alakok akár bokáig is merülhetnek a hamuszürke talajban. A mágiahasználók tisztán, de még azok is érezhetik, akik nem jártasak a varázslásban, hogy egykor itt, valami szentségtelen praktikát hajthattak végre. *Sikeres Észleléspróba* esetén feltűnhet, hogy itt-ott, mintha mozogna a talaj. Ha megvizsgálják a mozgást, vagy tovább haladnak, a földből karok és felsőtestek bukkannak elő, amik megpróbálják lefogni, lehúzni áldozatukat a földre, hogy ezzel megfojtsák azt. A karok és testek az **Izar** nevű élőholtakhoz tartoznak, amik a föld alatt vonaglanak, és várják áldozatukat. A kalandozóknak nem csak harcolniuk kell, hanem vigyázni, nehogy lefogják őket, hiszen akkor könnyen vert helyzetben találhatják magukat.

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Izar	20	60	100	K6

Az izarokat elpusztítani könnyű, de fogásukból szabadulni már igen nehéz, csak **Sikeres erőpróba (-3)** esetén lehetséges. Ha valakit megragadnak, az a **Harc Helyhez Kötve negatív módosítókat szenved el**. Ezen felül, a következő körben, újabb izarok próbálják meg elkapni. **Minél több fogja, annál többszörösen szenved el** a **Harc Helyhez Kötve** módosítókat az áldozat, míg már nem lesz képes támadni vagy védekezni, és ekkor lerántják a mélybe ahol darabokra tépik az izarok.

**2. A varjúhad:** A kalandozókat már jó ideje követi a magasban, körülbelül négy (4) tucat varjú. Valójában ezek nem átlagos varjak, hanem az ún. **Rothrix varjak**, amelyek hírhedt ragadozói a vidéknek. *Értékeiket lásd: Bestiárium 2. kiadás 191. oldal.*

	KÉ	TÉ	VÉ	Tám/kör	Sebzés	AME	MME	Méregellenállás	ÉP	FP
Rothrix	20	60	105	1	K6+1	8	6	7	5	25

**3. A kígyók kertje:** A rengetegben bolyongva egy, még jó állapotban lévő épületet találnak, amihez egy rövid kőhíd vezet. A híd mindkét oldalán kétes állagú folyadék található. Az épület bejáratának jobb és bal oldalán, egy-egy tűztartó található, benne olaj. Maga az épület nem nagy, csak egy helyiségből áll, aminek a közepén Orwellának felszentelt oltár található. Amennyibe kárt tesznek az épületben vagy a környékén a kalandozók, úgy a híd körül/alatt lévő vízből **mérgekígyók százai (100)** támadnak rájuk. **Mérgük 5. szintű azonnali hatású izomrendszerre ható méreg.**

	KÉ	TÉ	VÉ	Tám/kör	Sebzés	Méreg	ÉP	FP
Mérgekígyó	60	40	60	1	K6	Bénulás/Halál	5	10

**4. A karaván:** A kalandozók egy hajdani karaván maradványaira bukkannak. Az idő vasfoga már alaposan megrágtá mindazt, ami hátramaradt a szekerekből és rakományból. Mindezek ellenére tisztán kivehető egy 5 láb magas és 4 láb széles, széttört ketrec. A karavánban már semmi értékes nem maradt. A ketrec lakója viszont még mindig a környéken garázdálkodik. *Sikeres Észleléspróbával* a kalandozók észre is vehetik, amint az egyik fán alszik. A hatalmas termetű *majomszerű lény 50% eséllyel felébred a jövevényekre.*

Ha felkel, először támad, hiszen vadságát a környezet csak még inkább felfokozza... Ha a kalandozók békésen közelítenek felé, akkor *Idomítás (Mf) (-50)* meg lehet békéltetni, és akkor odébbáll. **A környezet káros hatásai következtében a Nganga elmélyében a pszi csírája szárat bontott.** Ha valaki megpróbál vele a szellem nyelvén beszélni, akkor szavakban, érzelmekben, képekben kaphat egyszerű, nem komplex válaszokat, ugyanis intelligenciája éppen hogy magasabb az állatinál.

A következő dolgokat képes közölni:

- Szereti a gyümölcsöket, de nem veti meg a húst.
- Nagyon szereti az erőszakot
- Szeret szabad lenni.

**Ha harcra kerülne a sor, akkor erős harapása mellett rettenetes ökleivel zúzza össze ellenségeit.** A szorból, afféle kitinné alakult bundája remek védelmet nyújt neki az ellenséges csapásoktól.

	KÉ	TÉ	VÉ	Tám/kör	Sebzés	ÉP	FP	SFÉ
Nganga	38	120	200	3	k10+6	25	60	6

**5. Az Emberfogó:** A kalandozók az erdőben haladva áldozatul eshetnek az Elátkozott Vidék egyik torz teremtményének, amelyet máshol Uit-Marach-nak, azaz Emberfogónak is neveznek. Bár a növény technikája megegyezik a hagyományos emberfogóéval, felépítése alkalmazkodott a helyi körülményekhez. A növény kelyhe, mellyel elejti áldozatát, ugyanis nem kör alakú, hanem szelvényekből áll, így nem szorítkozik tisztások és nyitottabb terek előnyeire. Amikor a növény lecsap áldozatára, a szelvények egy pillanat alatt összezárnak, s nem engednek a szorításból. Az emberfogó ezután hagymagubóra emlékeztető alakot vesz fel, ami átlagosan két ynevi láb magasságot ér el. A benne csapdába esett áldozatra azonnal emésztőnedveket enged, melynek erős maró hatása ellen nem sok élőlénynek van esélye.

	ÉP	Méregellenállás	SFÉ	Sebzés
Hagyma Fogó	100	Immunis	5	K10/kör

**A leírtak kivételével mindenben másban megegyezik a bestiáriumi Emberfogó (Bestiárium 2. kiadás 168-169. oldal) értékeivel.**

**6. Az Őrző:** A sűrű erdőt járva a kalandozók egy kincsesládát pillantanak meg az egyik fa tövében. Ha közelebb mennek, jól látható, hogy a láda egy egykor, minden bizonnyal nagy harcos, élettelen maradványainak ölében pihen. Ha 2 ynevi láb közelségbe lépnek, a páncél és egykori gazdája életre kel, hogy megvédje azt, ami az övé. Nem beszél, nem hallgat a szóra, csak minden erejével megvédi a ládát. Az őrző egy élőholt. Feladata - bármily meglepő -, hogy a ládát őrizze.

**Necrográfiai osztály: II. Éji rém**

	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Tám/kör	Ψ	Méregellen.	ME	ÉP
Őrző	40	130	220	K10+4	6	1	30 /Pyar Mf/	Immunis	10	60

Ha elmenekülnek az Őrző elől, úgy az szokatlan módon nem üldözi a kalandozókat. Amennyiben legyőzik sajnos kiderül, hogy a láda amit oly hűségesen őrzött, üres.



## Mnemosyne Rododa (Ejtsd: Mnemozin) – Bárd 10. Tsz.



Erigowban, színész családba született. Egy ideig Alidarban nevelkedett nővérével, de hamar kiderült, hogy nem képes elviselni a mágikus módosítások kínjait. Visszatért Erigowba, idejekorán elszegődött egy zenész mester mellé tanoncnak. Legfőképpen az *Élő Történelem* nevű varázslat keltette fel a figyelmét. Mnemosyne hamar rájött, a segítségével rálehet a világ összes titkára, elfeledett korok kultúráit ismerheti meg, és idő csorbította legendák mélyére láthat. Megszállottja lett a megfoghatatlan, elérhetetlen, csodás lényeknek; az **isteneknek**. Mágikus képességeit arra használta, hogy a kontinensen vándorolva fedje fel a múlt és az istenek titkait. *Ezért legendás fokú vallás ismerettel rendelkezik pyar, és mesterfokkal a kyr panteon tagjait illetően, illetve mesterfokú történelem és legendaismerettel.* Tehát inkább teológus – és történész, mintsem muzsikus. Hangszeren játszik valamelyest, de hegedűje nem szól a legékesebben és a művészetekhez sem konyít túlságosan. Jellemét tekintve optimista, jószívú és őszinte, de semmiképp sem naiv, vagy gyenge. A nővére az egyetlen élő rokona, akinek megmentése érdekében még az Elátkozott Vidékre is hajlandó volt követni. Ő adja a küldetést a kalandozóknak.

ÉP	FP	AME	MME	Méreg	SFÉ	MP	Ψ	Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ/CÉ	VÉ	Sebzés	Egyéb
9	80	60	47	4	1	50	40	Tőr kard	1	40	85	150	K6+1	
								Tőr(dobás)	1	43	77	146	K6	Íjász szabály
								Hárítótőr	1	41	70	153	K6	
								Könnyű nyílpuska	1	35	35	144	K6+1	
								Céklával és széklábbal	2	33	66	144	K6	

## Dreonar, az umich



Minőségi öltözetet visel, haját is a divatnak megfelelően tarkójánál varkocsban hordja. Húszas évei végén járhat a jóképű, frissen borotvált ember arca alapján. Megszállottja Erysnak, mindemellett szerelme mesterének szíve is benne dobog. Személyiségének részletei megfigyelhetők a kampány hangulatkeltő novelláiban.

A első kaland során Mnemosyne köpenyeként kísérte a nőt az utazásai során, hogy megvédje, és megfigyelje a lányt.

Dreonar hozta el Endora Salwah földi maradványainak egy részét, amit a Hollótól szerzett térkép segítségével találtak meg a bárd lánnyal. Illetve szintén ő jutatta el a hamvakat a gnómkokhoz, akik el tudták készíteni belőle az eszközhöz szükséges gyémántot. Célja és vágya, hogy ember lehessen, és ezzel méltó legyen Erys szerelmére.

Ezen modul hangulatkeltő novellájában olvashatsz arról, hogyan szerezte meg az Alidari Mester szívét, mely szintén az egyik fő alkotóeleme az eszközt létrehozó rituálénak.

## Achrann,(ejtsd: Akkran) / Achrann'atha (ejtsd: Akkranata) - Orwella angyala



A Döntés Hegyének poklában született rettenetes lény, mely csakis úrnőjének engedelmessé válik. Papi szólítással nem megidézhető. Nem beszél, de hallani mondandóját. Nincs arca, de látni érzelmeit. Nincs fegyvere, s mégis karokkal sújt ellenségeire. Csak akkor kerülhet Ynev világára, ha Orwella szent helyén, hatalmas mágikus erők mellett, az asztrális spektrum minden érzelme jelen van és a vad mágia kusza szálai feltépik síkjának fátylát. Egy bizonyos rituáléval, amely már rég feledésbe merült, egyik-másik kritériumot ki lehet váltani.

Jöttékor mind, ki halandó, átéli legrosszabb rémálmát, s lelkébe horgonyt vet a kétségbeesés.

Nagyjából 2-2,5 ynevi láb a magassága. Sziluettje egy jól edzett férfira hasonlít, testét feketés lila páncél borítja. Fejét csuklya fedi, alóla csupán egy nagy szem figyel, mely nem sajátja, hanem az Istennő szemének egyike. Hátából az anyagiasodott kaotikus energiák, akár a szárnyak ágaskodnak. Ezek mindegyikén, legalább három szem figyel.

Bal kezében Káosz kard (Papi varázslat) vagy ahhoz nagyon hasonló penge elevenedik meg. (20E, ha oszlatják, 1 kör alatt újraidézi.)

**Ha a kalandozók a 3. metódust, fegyverformát aktiválják a "gyengébb Achrann születik le. Értékei:**

Achrann	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Tám/kör	ÉP	FP	Mana
Káosz kard	80	150	220	3K6+8	2	60	270	120

**Abban az esetben, ha a kalandozók nem választanak időben, úgy Achrann több energiát képes magába szívni síkjáról, s hatalma jóval nagyobb lesz, amikor megjelenik. Értékei:**

Achrann'atha	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Tám/kör	ÉP	FP	Mana
Káosz kard	95	185	220	3K10+10	2	80	300	180

**Az Angyal Különleges képességei mind a két formájában megegyeznek. A különbség csak harci értékeiben nyilvánul meg:**

**Az Achrann/ Achrann'atha különleges képességei:**

- Folyamatosan 60E Félelem aura veszi körbe.(100 láb sugarú körben).
- 20% eséllyel a rá alkalmazott mágia nem jön létre.(100 láb sugarú körben).
- Meglepetésszerű, hátulról, félhátulról érkező támadások hátrányai nem érvényesülnek ellene.
- A karakterek, akiknek domináns jelleme a Káosz, a következő módosítókkal harcolhatnak ellene: Té -15 Vé+20
- A karakterek, akiknek domináns jelleme a Rend, a következő módosítókkal harcolhatnak ellene: Té+20 Vé-15
- Megsebezni túlütéssel, áldott fegyverrel vagy mágikus fegyverrel lehet. Félmágikus fegyverrel a sebzés feleződik.
- Sikeres támadás esetén, áldozata Asztrál Tulajdonságából 1-et ideiglenesen, (amíg a küldött él) levon. A karakter, amelynek Asztrál Tulajdonsága 3 alá csökken, megőrül, majd meghal.
- A Halál szféra felett bír hatalommal és annak papi varázslatait alkalmazza
- Mérgekre, Asztrális és Mentális varázslatokra immunis