

Kastély

A IV. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Találkozó és Verseny kalandmodulja

Írta: Phoenix és Amund

Helyszín: Északi városállamok

Ídőpont: P.sz. 3706



- Nirien... Drága Nirien. – ízlelgette eme számára oly édes nevet, miközben elgémberedett karjait nyújtóztatva felült az ágyon.- Hogy is engedhettem, hogy ez történjen. Hogy hagyhattam hogy idáig JUSSUNK?- üvöltve csapott a házfalként szolgáló gerendák közé.

Por és némi faforgács kelt táncra egymással a kékhold által megvilágított táncparketten, kis ideig fogva tartva tekintetét.

- Hiányzol. – mormolta az orra alatt, immár sokkal nyugodtabban.

Az eltökéltség és határozottság újra meglepedtek vállain, mint két régi jó cimbor. Kényelmesen fészkeltek vissza magukat a megszokott helyükre, mintha mindig is itt lettek volna. Mint akiket csak a pillanat tört részére mosott el az indulatok hirtelen felcsapó hulláma. Ez most nem az indulatok ideje. Még nem a bosszú ideje... De már közeleg, itt érzem. A vérszagú bosszú. Az áhított elégtétel felett érzett kielégülés előszele. Érzem a fenevadat, érzem az illatát, a düh és az erőszak démonát, a vérgőzös őrzöngés bestiáját, a szabadon tomboló érzelmek ölebét. Most is itt van, engem vizslat a kéjtől izzó szemével, itt köröz, és bámul. Indulatok és érzelmek torzította arca újra és újra meg rándul, amikor a nyugalom fuvallata lehűti elmémet, és vadvörösre szikkadt ajkait gunyoros mosolyra húzza minden alkalommal, amikor az indulatok hevítenek.

- Vérkönnyeket fogsz sírni Lucauverde... nagyúr. – a rangnak kijáró tisztelettel köpte az utolsó szót. Érezte, hogy a fenevad ismét rámosolyog. – Nirien, bárcsak vissza tudnálak ezzel hozni. – sóhajtotta elkeseredését az éjszakába.

A késő nyári este, kissé hűvös, de még élettel teli palástja alá fogadta, a falu felé igyekvőket. A két egymást követő, ponyvával bevont szekér, lassan haladt keresztül az alkonyaton, hogy végül az éjszaka kíséretében megérkezzen Roghba.

- Ne aggódj papa, már nemsokára otthon leszünk. – szolt a fejkendőt viselő asszony, a szekeret hajtó, láthatóan egyre bágyadtabb öregemberhez. – Azok ott már Rogh pislákoló fényei, éjkozépre már bizton az ágyat nyomhatod.

A köröttük lévő, az ősz közeledtével egyre öregedő, erdősség altatódalhoz hasonló dallamot susogott, a hús szellőben. A kerekék lassú recsegése, a madarak csacsogása, és a rovarok ciripelő neszezése, színezte nyugodttá az estét. A szekéren ülő falusiak is beszélgetéssel múltatták az időt. Az asszonyok szaftosabbnál szaftosabbra főzték a történeteiket, a pletyka kondérjában, mire a meglett férfiak egyetértő hümmögéssel nyúltak a butykosuk után... némelyek még tán füttyörésztek is... Egészen addig, amíg az éjszakába tartó, sötétlő úton, lovasokat nem vélték felfedezni.

- Megállj paraszt! – üvöltötte oda a már csak pár láb távolságra lévő, láthatóan felfegyverzett lovas. – Megállítsd a batárt, de nyomban! – tette még hozzá, miközben megforgatta az idegesen fujtató lovát, mintegy nyomatékosítva ezzel, hogy az utazásnak itt van vége... Az erdő elcsendesült.

- Lucauverde il Cortina nevében! – egészítette ki a másik, aki az út felkavart porszövetén keresztül nézett farkasszemet, a falusiakkal. – És Nirienért. – suttozta ezt már csak magának, mintegy benső mantra lezárásaként.

- De hát mi a falu...

- Csendet senkiházi! – rivallt rá a csuklyás alak, aki az előbb vette át a szót a társától. – Az uraság nevében, elkobozzuk a szekereket, és azoknak minden rakományát. Lefelé a szekerekről, trágyarágó népség! – kezét felemelve adott jelet, a társainak, akiről eddig csak sejteni lehetett, hogy jelen vannak.

Fatörzsek árnyékai nyúltak meg, és bokrok váltak ketté a jelre, ezzel szülve majd többtucat újabb útonállót, a szekerek köré, és a földút mentére. Kardok, fejszék, és buzogányok erdeje vette körbe a pórokat, nyílhegyek keresték, habzó szájú kopóként az óvatlan mozdulatokat.

- Majd elfeledtem! A gyerekeket is magunkkal visszük. – fordított hátat, a félelemtől és tehetetlenségtől egyre inkább kétségbeeső parasztnak, a csuklyás.

Újabb, szerencsétlen falusiak felett aratott, győzelmük biztos tudatában indította meg lovát az úton, miközben a társai lerugdalták a népeket a szekerekről.

Komolyabb ellenállással, csak egy ízben kerültek szembe. Mikor is az egyik öreglány hisztérikus visítvasírás közepette, körmét mélyesztette mindenbe, ami a keze ügyébe került... Nem volt hajlandó megválni egyetlen szem unokájától. A többiek több-kevesebb sikerrel maguk alá vizelve, engedtek a kényszernek. Gondolataiba merülve léptetett, amikor a tudata permén meglátta a fenevadat... aki vigyorgott.

Törzsi fonatokkal ékített hosszú lándzsa csapódott az egyik szekér oldalának. Érzékeire elsőként hallgatva, azonnal megforgatta lovát... És amit akkor látott, az nem épp városi ember szemének való látvány.

Az Igazi vadak robbantak elő az erdő sűrűjéből. Förgetegként rontva a szekerekre, az azokon, és azok körül lévőkre egyaránt. Csak az utolsó pillanatban szakadt fel torkukból a velőtrázó csatasírás. Vér és velő csapódott a ponyvákra. Csontok roppantak a hatalmas fegyverek, és embertelen izmok súlya alatt. Tetovált arcok üvöltése, gyermekek és nők sírása, férfiak halálsikolya tépett bele az éjszakába.

Remegő karokkal kapaszkodott megbokrosodott lova nyakába. Nem tudta merre tart, de nem is érdekelte, csak el innen, minél messzebbre az üvöltő vadállatoktól... A fenevad örömtáncát járja a mai este.

Lithas,

a következő kaland egy régi történeten alapszik, amit a mindenki kedvenc '90-es évében álmódta meg, ráadásul a hazánkban, hogy büszké is lehessünk. Bizony, az azonos című Commodore 64 kalandjátékot vettük alapul a kaland megírásakor, ha csak nyomokban is.

Az eredeti koncepciót alapul véve állítjuk hát, hogy egy retró utazásra invitáljuk ezen alkalommal mesélők révén a játékosokat. Az eredeti történetben is egy csapat kalandozót bíztak meg a kastély árnyékában élő falusiak a kihalt kastély felderítésével és a múlt titkainak kibogozásával. Az akkor aprólékosan kidolgozott játék azonban mégsem vonult be az örök „Hall of Fame”-be, talán mert egy érdekes „bug”-nak hála, a játék egy huszárvágással, öt lépésből megoldható volt. Így a hat lemezoldalnyi történet tíz percre redukálódott.



Akárhogyis, akkor ez sem tűnt hibának, helyette csak meglepett, hogy nem kell mindig egy „kalandot” töviről hegyére ugyanúgy végiggaloppozni mint akkoriban szokás volt. Hitünk szerint a szerepjáték sem statisztikák és karakterértékeken alapszik, hanem azon az élményen, amit közös élmények és történetek átélése adhat. Ebből az elképzelésből alakult meg egykor az Elveszett Mesék Társasága és később a jelen rendezvénysorozatot jegyző Krónikák.hu közössége is.

Minden kalandornak kellemes játékot és minden kalandmesternek jó mesélést kívánunk!

Üdvözlettel:
Szabó Phoenix Tamás
és
Szilágyi Amund János

Rogh városában kezdődnek az események, de a csapatok vérmérsékletének megfelelően változik meg az események sorozata onnantól. Így a történet kezdetén erre a pantheon háta mögötti vidéki közösségbe kerülnek a játékosok, melynek módját az előtörténet ismeretében a mesélőre bizzuk.

Itt a bepánikolt városiak egy kalandozó csapatot, de mindenképp idegeneket keresnek azért, hogy a kastélyba felmenjenek és megnézzék, hogy s mint. Szimpla feladat, a pénzügyileg leégett kalandozóknak. Akár a több hónapja felgyülemlett fogadótartozásukat (max 10-20 arany, nem kell a végtelenségig elmenni) is ledolgozhatják azzal, ha a város előljárójának kedvéért kiruccannak erre a feltehetőleg 1-2 napos utazásra.

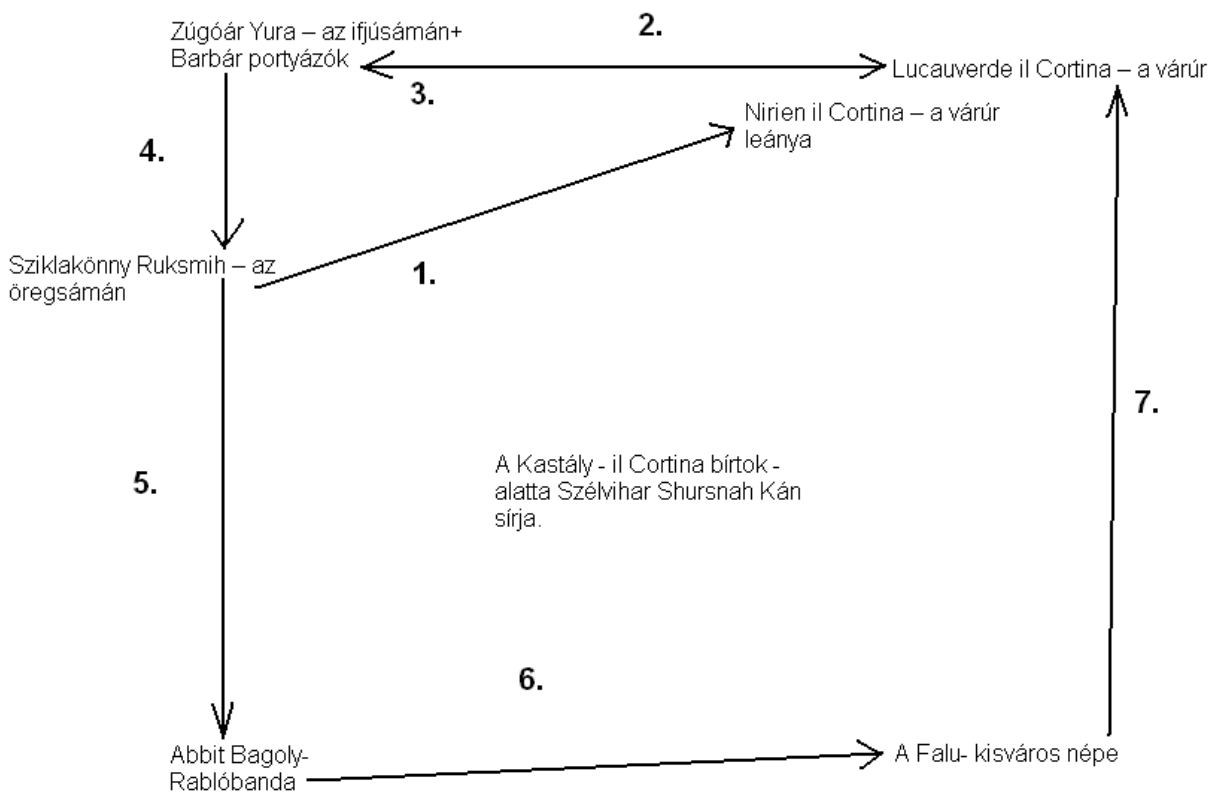
A kaland tetszőlegesen a fogadónak agonizálva vagy az előljáróval alkudozva, esetenként az erdőben barangolva is kezdődhet. Alapvetően érdemes úgy számolni, hogy az út az ismeretlen terepen vezető nélkül 1-2 nap is lehet. Ez gyalogszerrel értendő, természetesen, hátasokkal pár órára csökkenhet az út.

Akárhogyan is teszik meg ezt az utat, fontos, hogy a városban lévő rablók értesítik a vezérüket érkezésükről, aki egy kisebb csapatot küld megmerénylésükre, akik feltehetőleg (legyen így) már a vár előtt elébük vágnak majd (értékeiket ld függelék, maximum 4-5 fő vagy a kalandozók számával megegyező csapat).

Ők sem halálig harcolnak az idegenekkel, bár kétségtelenül csapdát állítanak nekik. Amikor a számuk megcsappan a túlélők nem átallanak majd a sűrűbe menekülni az üldözőik elől, ahol pedig a helyismeretük révén hamar elbújhatnak.



A rablók csak a vezérük becenevét, az Abbitbaglyot ismerik, táborhelyüket ha el is mondja, az már nem lesz aktuális (de felkereshető opcionális helyszín).Vagy (mazochista KM-ek előnyben) a problémát jelentő barbárok tábora felé irányíthatják el a játékosokat bosszúból haláluk előtt. Ez csak az elfogott lelki állapotán múlik (pl. egy udvari ork zsoldos a barbár tábor, míg egy frissen rekrutált utcai tolvaj a korábbi táborhelyet köpi el) Ezután a kalandozók a kastély felé folytatják útjukat, vagy nem, és innen ágazik el maga a kaland is.



Nos tehát, amint láthatjuk, olvashatjuk az Njk-k leírásánál, történetünk ama bizonyos *Szélvihar Shursnah Kán* sziklasírja körül forog. A régi korok pusztító barbár vezére, kinek története, ha feledésbe nem is merült, de nem forog közszájon, még a népének körében sem. Leutaril törzsének egyik sokat megélt hőséről van szó, akinek mint utóbb kiderült – többek meglepetésére – az *il Cortina* várkastély alatt terül el sziklasírja. Eme igen fontos tényről a vár ura *Lucauverde (lükáverde) il Cortina* szerez tudomást elsőként, de ő nem tulajdonít neki jelentőséget, és nem is háborgatja azt. Másodsorban *Sziklakönny Ruksmih* – Leutaril egyik sámánpapja – értesül, letűnt, elveszettnek hit népi forrásokból. Így kerül *Rogh* – kisvárosához az öregsamán, az ő tanítványa, és még egy tucat válogatott síkföldi harcost számláló, portyázó osztag. Ez az alapfelállítás.

1. *Ruksmih* – az öregsamán, a felesleges vérengzés elkerülése mellett dönt, és úgy próbálja elijeszteni- elűzni *Lucauverde* nagyurat és kis kompániáját a sziklavárból, hogy *Nirien* –re (a várúr lánya), egy álom varázst mond (időtlen álom – papi varázslat).
2. Annak ellenére, hogy lánya így éppenséggel életben marad (a kaland során akár fel is ébreszthető, hiszen ez csak egy alap erősítésű – 28 E – varázs), *Lucauverde il Cortina* ezt nagyon nem veszi jó néven. A város körüli, egyre gyakoribb barbár észlelések, betörések, saját ismeretei, és anno a sírban látott tárgyak, prémekek stb. alapján kezdi összerakni a képet... a barbárok az ő „sírgyalázása” miatt mondtak átkot leányára. Azonnal a nekromancia, átkok, rontások tanulmányozásába kezd, hátha ráakad egyetlen szem utódjának az orvosságára, vagy legalább is megtudja hogy mi is ez pontosan. Közben a bosszútól túlfűtötten, megteszi amit eddig nem, és a szó szoros értelmében meggyalázza a sírt. Mégpedig boszorkánymesteri mágiája segítségével, élőholt barbár sereg gyártásába kezd.

3. Mindeközben *Zúgóár Yura* – az ifjúsámán, *Ruksmih* tanítványával furcsa dolgok történnek. Először is már egy ideje egy vérfarkas szellem befolyása alatt áll (bővebben lásd. *Yura* leírásában, és a Bestiáriumban a vérfarkasnál), másodsorban, és részben ennek hatására, egy olyan, valójában félresikerült jósálmot lát, amit ő természetesen a szellemek útmutatásának vél. Ebben pedig látni véli, hogy *Shursnah Kán* sírjában, népének egyik ősi, isteneiktől származtatott ereklyéje nyugszik (4 ősi ereklyét tartanak számon a keleti barbárok, melyekkel újra egyesíteni tudnák népüket, ezek pedig, egy üllő, egy szigony, egy vadkanszobor, és egy gyémánt, továbbiakért lásd: PPL 2). Nos ifjúsámánunk ezt akarja megszerezni mindenáron, a belé költözött vérfarkas szellemtől, egyre inkább eltorzuló elmével. Innen már egyenesen jön a következő pont.
4. Tehát a megszállt ifjúsámán mérhetetlen hatalomvágyában, elveszti türelmét, és nem akarván osztozni, a vélt-való ereklye megszerzése felett aratott dicsőségben, tanítója ellen fordul. A saját fegyverével (egy nagyobb erősítésű időtlen álom, ezért nem teszi el láb alól, mert azzal valószínűleg azonnal magára haragítaná a szellemeket, ha kezében az ereklye, akkor már úgymint megállíthatatlan lesz), hatástalanítja az öreget, az eltűnésének okaként pedig természetesen a várurat jelöli meg, ezzel is tovább tüzelve síkföldi társainak gyűlöletét. Egyre céltudatosabban és megállíthatatlanabban törtet a célja felé (már falusiakra, és a rablóbandára is rátámadnak), de közben egyre kaotikusabban is viselkedik, meggondolatlaná válik, kapkodóvá, és néha már-már szétszórttá. Így esik meg, hogy kicsúszik a kezei közül az öreg tudattalan teste (természetesen ő is felébredhet a kaland során, megfelelő mágiasemlegesítéssel, ami szintén érdekes fordulathoz vezethet). Ez pedig már megint egy másik pont felé mutat.
5. Tehát az öregsámán „elkallódása” sokféle képen történhet: egyszerűen folyóba ejti, vagy a rablók támadják meg amikor egyedül kószál a fák között, és ő pedig inkább veszni hagyja a testet mintsem maga is odavesszen a túlerővel szemben, a lényeg az hogy a *Fraejan* által vezérelt rablóbandához kerüljön végül. Kezedben a választás lehetősége ☺.
6. *Fraejan Kuhad* – *Abbit Bagoly* és lassan, de biztosan az ő rablóbandája a következő állomás a történetben. Röviden (hosszabban lásd. Njk-*knál*): Szerelmes a várúr leányába, viszont a várúrral nem kedvelik egymást. Ezért mikor *Nirien* eltűnik, ostoba módon azt gondolja, hogy a várúr dühében eltette lábálól a lányt, csak hogy megakadályozza kettejük kapcsolatát (láttunk már ilyet). Ezek az indítékok amiért, inkognitóban - *Abbit Bagoly*- csatlakozik a rablóbandához, és a falusiakat is próbálja a várába zárkózott *Lucauverde* ellen fordítani. Nagyon elszánt, és őt is a bosszú tüze hevíti, ezért igen elvetemült eszközöktől sem riad vissza. A várúr nevében követel el, a rablóbandát használva, árú és emberrablásokat. Ezenkívül, *Fraejan* –ként a falusiak körében „népszerűsíti nézeteit”, miszerint ugye *Nirien*-t a saját apja ölte meg. Így jutunk el a 7. ponthoz.
7. A kör bezárul a nép az uszítás hatására (pletyka, de legfőképpen a „rágalomrablások”), elkezdi megvetni, majd utálni a várurát. Ami a kaland folyamán egészen lincshangulattá is fokozódhat, az sem kizárt hogy a játékosoknak kell majd megmenteni *Lucauverde*-t, a fáklyával, kaszákkal, és vasvillával felszerelkezett néptől.

Ebbe a környezetbe csöppennek bele a *Jk-k*, valahol a rágalomfosztogatások elkezdődésekor, esetleg nem sokkal előtte, ekkortájt ugye már az öregsámán is „az igazak álmát” alusza, és az ifjúsámán vezette barbár portyázók is a tettek mezejére készülnek lépni. Láthatjuk, hogy a kaland teljes egészében körbejárható, kulcsszereplői a két „álomszuszek”, a várúr leánya (ő ugye a várkastélyban pihen), és az öregsámán (a rablóbanda egyik rejtkehelyén szunyókál), az ő felébresztésük nagy segítség lehet, de nem feltétlen szükséges a végigjátszáshoz. A *Jk-k* megérkezésétől számított történések pedig igen sokrétűek lehetnek. Ha *jk-k* nem tesznek ellene semmit, akkor az *Abbit Bagoly* és a rablók tovább folytatják a rágalomhadjáratot, szépen lassan a tettegesség küszöbére kényszerítve *Rogh* lakóit. A várúr még ha rá is jön, hogy konkrétan mi is a

lányára mondott bűbáj, felébreszteni egyedül akkor sem tudja, ellenben ezen még jobban befordulhat, és előbb utóbb akkora zombi-haderőt gyárt a pincében, amivel bár bátran kimer állni a síkföldiek ellen, sőt ha a falusiak időközben a lincselés mellett döntenek, akkor ők is kaphatnak, a hegyoldalon leözönlő élőholtakból. Az *ifjúsámán* pedig egyre többet környékezi meg a falut és a várat is, esetleg néhány súrlódásra is sor kerülhet megint (mint a novellában), mígnem ha már egészen biztos magában a természetet, és esetleg vérfarkas szellemének erejét is rázúdítja a várra, a portyázói kíséretében, esetleg megpróbálhatják a várurat előcsalni odújából. De ezek nagyon változékony irányelvek, mivel a jk-k bárhonnan megközelíthetik, és megváltoztathatják a történeteket, ha pedig a két kulcs személy közül legalább 1-et visszahozzák a történetbe, akkor egészen biztos, hogy változni fog a végkifejlet is. További információkat találhatsz a cselekményre vonatkozóan a hangulatkeltőben, és az Njk-k leírásánál.

Rogh:

„Caedonhoz tartozik ez a kisebb mezőváros, mely a vidéket látja el gabonával és lábasjószággal. Kevés erre a látványosság, és csak egyetlen fogadó várja az utazókat. A helyi javasasszony azonban érti a dolgát, így az erre járóknak mindenképp tanácsos pihenni itt egyet.” - Igrain Reval

A Zászlóháború után elcsendesült térségről az utóbbi években elvonult a kalandozók és kalandorok sokasága más, reménytelibb vidékek felé. Egy évvel korábbi balul sikerült akcióban a maradék falka is odaveszett és nem érkeztek, illetve nem születtek erre felé hősök vagy kiemelkedő személyek. Ez elsősorban a szárazföldi utak elnéptelenedésével és a vízi út nemlétével magyarázható. A barbárok által szorongatott városállam a falait körülvevő vidék földjeiből és a közeli hegyekből bányászott fémek vámjából él, lakói is inkább kézművesség és alkalmi munkások szüret idején.



A világvárosoktól való elszigeteltségük, mely a legutolsó horda támadás idején elpusztított térkapu elvesztésétől datálható némiképp magukbefordulóvá és elmaradottá tették őket egy Abasziszból vagy az Északi Szövetségből érkező csapat számára. Vallásosságukról jó példát adhat az elmúlt időkben lezajlott folyamat. Tény, hogy a várost a P.sz. huszonhatodik század folyamán, a Shadonizáció utolsó korszakában alapította egy északi népcsoport. Azonban a Keleti Barbárok egységesedésével növekvő veszély első jeleire a városban felvették a természetvallásokat, így mikor a Zászlóháborúban megindult a Horda épségben vészelték át ezt az időszakot. Később, a 28-29. században ideérkezett toroni sereg „hatására” készségesen felvették Tharr hitét. Írásos emlékek nem őrzik ugyan, de szájhagyomány megemlékszik arról, hogy az ide érkező menekült árnyvadászok iránti tiszteletből teljes évtizedig a városállam Morgena hitén volt, míg a 30. század hajnalán ideig elerő pyar hittérítők a „toron vallású” települést mai hitére, a Pantheon tiszteletére sarkallták. A város nevezetességei között így ugyanúgy találunk használaton kívüli Domvik szentélyt piactérré átalakítva, Tharr khorrr pap képzőt és az utolsó Morgena kiválasztottját ábrázoló szobrot a főtéren (város névtelen héroszának címezve). A város fogadói nem kifejezetten számosak. Vendégházak akadhatnak ugyan, de az egyetlen kalandozó szemszögből elfogadható helyszín a Sárga vihar fogadó, ami a korábbi falka otthona volt. Idealista gondolat

lehet, hogy az itteni kalandozó közösséget újból életre hívják és a tehetséges infjuncokat kiválasszák a földművesek közül, azonban ez sem lehetetlen. Az utolsó valamirevaló felhajtó még mindig a városban tanyász és kapcsolatai révén (városőrség és kereskedők) még mindig képes lehet hasonló üzelmek folytatására.

A kastély

A vidékre települt családok utolsó leszármazói már évszázadok óta sikeresen kimaradtak a városban folyó eseményektől és ha lehet még inkább elzárkóztak a világtól. Valamikor a városon kívülre települtek át, mostanra ködössé vált okokból és a későbbi generációk tagjait vegyes megítélésben részesítették az emberek. Amikor a városban nagy volt az aggodalom és a széthúzás akkor jó volt a nemesség diplomáciai érzéke mind a toroniak, mind a pyar térítőkkal szemben. Azonban a békésebb időkben rosszízű pletykák kaptak szárnyra a magaslatra épült komor kastély lakóiról, melyek hatására a mostanra mindennemű kapcsolat megszűnt a várossal.

A büszke erődítés hajdan a barbár határt volt hivatott védelmezni, azonban a horda elvonultával történt átalakítások és csinosítások révén a lakóvárból egy igazi kastély lett. Kettő falszerkezete és öregtornya mellé felhúzott melléképületek összekötése után egy soktornyú, erős vár lett, mely az elmúlt időkben történt elenyésző ostrommal szemben rendre kitartott és így a bevehetetlenség illúziójával kecsegtette lakóit, illetve egy erős védelem gondolatával a városlakókat.

A kavicsos ösvényt elérve a vár csapóhídján juthatnak be az ide érkezők a kastélyba. Ez jelenleg egyébként le van engedve, nem számítanak a bentiek senkire egy jó ideje már. Az örposzton sem igen fogadja őket senki.

Tulajdonképpen az egész vár meglehetősen kihalt. Egyedül a pincelejáróból hallani furcsa, mélyről jövő hangokat. A teljes földszint és cselédszállások bejárhatók jelenleg. A felsőbb emeletre vezető utat kovácsoltvas beltéri kapuk zárják el.

Az udvar közepén egy kiszáradt kút található, egy rozsdás abroncsú vödör van mellette, a kötél hetykén van csak rögzítve, de nincs is olyan állapotban, hogy elbírna egy embert. A háziak a vizet a konyháról szerzik, ahol fel tudják pumpálni egy egyszerű hidraulikus alkalmatossággal. Az istállóban, ha ráakadnak a szénaboglyák mögött hortyogó domvik papra akkor vele lemehetnek a pincébe és találkozhatnak az onnan éppen visszatérő háziakkal is.

Persze ha alkonyat után vagy túl korán érkezik ide valaki akkor jóval nagyobb készültségre számíthat és felhúzott gyilokjáróra. Ilyenkor csak a vár másik oldala felől lehetséges megmászni a meredélyt, ami egy gyakorlottabb tolvajnak vagy szakmabelinek nem jelenthet kihívást.

A barbárok tanyája

A síkföldiek az ifjúsámán vezetése alatt, a sziklák lábánál húzták meg magukat, egy kisebb folyam szomszédságában, ami e magasabb szekciókból tart a mezőségek felé. A folyam itt kiszélesedik, és a hegyi tomboló-dübörgő száguldását, már maga mögött hagyva, éppen csak hogy kellemesen és barátságosan folydogál, ámbátor meg kell jegyezni, hogy olvadáskor, és nagyobb esőzések után, ez sem tartozik a legbiztonságosabb helyek közé, mert ugyebár elég nagy az ártér. Itt a kavicsokkal, és kisebb sziklával tarkított talajon, változó méretű vízmosások mellett, és kisebb-nagyobb sziklamélyedések, üregek társaságában vertek tanyát barbáraink. Már amennyire az ő fajtájuknál lehet tanyáról beszélni, az bizonyos hogy állandóról semmiképp. Vérükből fakadóan elég mozgékonyak, saját vidékükön, területükön sehol nem érheti őket meglepetés, ha szabad ég alatt, a természetben tartózkodnak. Ha kell néhány óra leforgása alatt, összecsomagolják főként bőrből készült sátraikat, a lovaik számára felállított jelzészintű karámot, és eltűnnek a nyomaikkal egyetemben, mintha nem is lettek volna, ha kell a víz jótékony munkáját is kihasználva (sámánpap használja képességeit ;)).

Név: Lucauverde (lükáverde) il Cortina – a várúr

Faj - Kaszt: Wier - Boszorkánymester

		<u>Alap harcértékek:</u>	
Erő	13	Ép: 7	Ké: 38
Ügyesség	15	Fp: 79	Té: 53
Gyorsaság	13	Pszi: 44	Vé: 95
Állóképesség	15	Mp: 63	Cé: 5
Egészség	14		
Szépség	14	Tsz: 9	
Intelligencia	17		
Akaraterő	17		
Asztrál	15		



Vértezet, fegyver: Egy igen dekoratív faragásokkal díszített hosszúbot, Ezenkívül, egy igen hosszú, már-már ramierára emlékeztető tör, és egy Stílusban hozzá illő hosszúkard. Ezenkívül, van egy ezüst és arany

futtatású, különböző madár motívumoktól ékes, mestermunka mellvértje, amihez tartozik két fém alkarvédő is, de ezt már csak felismerhetősége miatt is ritkán hordja.

Képzettségek: Az összes boszorkánymesteri alap képzettség, bár a hátbaszúrást csak opcionálisan (szerintem nem illik hozzá), Ezenkívül elsősorban tudományos, másodsorban világi, és fegyveres képzettségek lehetnek a birtokában. Ajánlott képzettségek listája: Kétkezes harc, Élettan, Emberismeret, Sebgyógyítás, Mágiahasználat, Lovaglás, Etikett, Helyismeret, Tánc, Festés/Rajzolás, Kocsihajtás, Úszás, ezenkívül az alapvető lopózás, rejtőzés %-os növelése, és némi éberség. Egyébiránt pedig ki-ki döntse el, hogy az ő várura miféle képzettségekben, és milyen fokon képzett. És csak, hogy el ne felejtjük, **Wier különleges képességek!** → Infralátás, mágikus képességek stb.

Ő a megvetett, zsarnok, a gyermekgyilkossá vált büszke, de külön mágiaforgató, az elhagyott, félreértett – meg nem értett, gyermekét vesztett apa?! Hogy mennyi igaz ezekből az állításokból? Akkor kezdjük talán az elején.

Lucauverde egy 40-es éveiben járó, jó megjelenésű, határozott férfias kinézetű úriember. Mivel wier, ezért ennél természetesen jócskán több éve tapossa Ynev földjét. Ámbátor, a falusiak igen nagy szerencséjére, ő a „békésebb” fajtából való. Igazvalója talán ezért is tudott eddig titokban maradni. Sohasem volt kenyere a felesleges vérrontás, valójában maximum (de ez már a nagyon maximum) dupla annyi idős lehet, mint amennyinek kinéz... talán már maga sem tudja. Kezdetben (a lánya elvesztésével bezárólag), szinte kizárólag az elemi és természeti mágia foglalkoztatta, a villámmágia pedig egyenesen a kedvencei közé tartozott. Az utóbbi időben a jelleme, és viselkedése is igen változékony, így hát belekóstol olyan dolgokba is amitől eddig idegenkedett. Legnagyobb részt a holtakkal foglalkozó tanok igen széles skálája mellett, a rontások és átkok megismerésére fekteti a hangsúlyt... Hátha ezekkel segíthet *Nirien* nevű lányán... és természetesen a bosszúról sem feledkezik meg!

És akkor elértünk a mostani történetünk kiindulópontjához. Ami nem más, mint az a, már említett, tény hogy az általa lakott várkastély – sziklasírtre épült erőd, egy bizonyos *Shursnah Kán* sziklasírjának kellős közepén fekszik... egész pontosan a nagy barbár hős sírja területén pontosan a vár kazamatái alatt. Amit nem is olyan nehéz elképzelni, ily közel a barbár szállásterületekhez. Ő ugyan hamarabb döbbent rá erre mint a vad harcos leszármazottai, de eddig nem tulajdonított neki nagy jelentőséget, és nem is háborgatta a sírt. Egészen addig a napig, amikor is hön szerettet, egyetlen szem leányán, erőt nem vett valami rusnya, utóbb mágikusnak vélt kór. *Nirien* egyik napról a másikra kómaszerű állapotba zuhant (így talált rá, a várkastélytól nem messze, a kíséretének nyoma veszett). Élet funkciói annyira lelassultak, hogy külső szemlélő biztosan frissen halottnak vélné, de az élet szikrája még nem veszett ki belőle, csak ugyebár valamiféle átok igencsak elnyomja lángját. A várurat igen megviselte ez a nem várt esemény. Egyetlen megmaradt családtagját vesztve el szépen lassan, aki mellesleg majdhogynem tükörképe a már régen elvesztett asszonyának. Innentől számítható tehát Lucauverde „eldurvulása”.

Sejti, hogy barbár kezek okozták lánya kórságát, teljesen elvonul a közéletől, minden idejét a lányát sújtó kor kifürkészése, és a bosszú megtervezése – előkészülete teszi ki. Levonul hát a sziklasírba, és a valamikori *barbár kán* túlvilági kíséretéből, sereget „toboroz” magának... egyesek ezt fekete mágiának neveznék ;) . A köznép szemében eddig is különcnek tekintett, várúr, szépen lassan misztikus, és titokzatos személyé válik. Idővel nem kedveltté, majd – mikor felröppen a pletyka, hogy ő tette el láb alól saját lányát – megvetetté, később gyűlöltté válik. Lassan Lucauverde is leépíti kapcsolatait, lakhelyének személyzetét is minimalizálja, csak a leghűségesebb, legmegbízhatóbb alattvalók kapnak helyet a falak között. A nemrégiben kezdődött, majd egyre gyakoribbá váló, nevében elkövetett, úgymond „rágalomfosztogatások”, pedig megalapozzák a lincshangulatot.

Lucauverde egyébként a belső értékekre, nemességre építő, a külsőségekre nem sokat adó, nemes vágású férfi. Hosszú, összes, egyenes szálú haját, általában varkocsba fogja. De mostanában természetesen szinte kizárólag inkognitóban közlekedik, és ajánlott is titokzatosságát, és rejtélyességét kihangsúlyozni, pl: homály- köd a közelében, mindig sötétben tevékenykedik, inkognót visel- és hatalmas karimájú kalapot, és persze nem szívesen mutatja meg magát senkinek.

Név: *Nirien il Cortina – a várúr leánya*

Faj - Kaszt: Ember – Harcos

harcértékek:

Erő	14	Ép: 10	Ké: 24
Ügyesség	15	Fp: 42	Té: 40
Gyorsaság	15	Pszi: 12	Vé: 89
Állóképesség	13		Cé: 17
Egészség	13		
Szépség	17	Tsz: 3	
Intelligencia	15		
Akaraterő	13		
Asztrál	16		

Alap



Vértezet, fegyver: Könnyed, szabad, ügyességre építő harci stílus jellemző rá, ennek fényében: Vértezet maximáltnan bőr, bár abból igen jó minőségű, strapabíró darab. Hosszú egyenes pengéjű tőr kard, balkezén pedig alkarvédő (ezzel hárít pajzs helyett), ezenkívül hosszúúj adja a fegyvertárát. Kacérkodik a lovas íjászzal is.

Képzettségek: Kezdő ETK-es harcos képzettségek, az esés és ugrás kicsit jobban kihangsúlyozva. Ezenkívül lovaglás (akár Mf-on is), Hárítás, Pszi (Af), Tánc, Ének/Zene (lanton játszik), Erdőjárás, Legendaismeret, Történelemismeret, Ébersége alacsony.

Lucauverde il Cortina egyetlen hozzátartozója. Jelenleg kómában fekszik, a várkastély legeldugottabb szobájában, elzárva mindentől, és mindenkitől, csak apjának van bejárása hozzá. Semmit nem tudott/tud a vár alatti sírhely létezéséről, legfeljebb a sűrűsödő barbár portyák kelthették fel a figyelmét. Szintén nincs tudomása apja vérivó énjéről. Fogékony(volt) a világi művészetekre, zenére, és igen vonzódott a természethez, és az állatokhoz is. *Fraejan* szerelmese, a fiú örülten rajong érte, és Nirien is táplál iránta gyengéd érzelmeket. Ő próbálja erősíteni a fiúban a harcos ént, érdeklődését a természet, és az eszményített harcos becsület iránt... több - kevesebb sikerrel, mindenesetre *Fraejan* hallgat(ott) a lányra. Jelenlegi állapotában nincs tudomása a körülötte zajló eseményekről, és világról. Álmodik, bár ha esetleg felébred, beszámolhat olyan álmoképekről, melyek némileg összhangban lehetnek a valós eseményekkel.

Egyébiránt pedig egy igen megnyerő 20-as éveit közepén járó, egészen világos barna hajú hölgyemény, arányos és sportos testfelépítéssel, kissé gyermeketeg, de ennek ellenére igen csábító, és buja tekintettel, és arccal.

Név: *Fraejan Kuhad – Abbit Bagoly*

Faj - Kaszt: Félelf – Harcos - Tolvaj ikerkaszt

<u>Alap harcértékek:</u>			
Erő	14	Ép: 10	Ké: 38
Ügyesség	17	Fp: 56	Té: 58
Gyorsaság	17	Pszi: -	Vé: 109
Állóképesség	14	Mp: -	Cé: 10
Egészség	15		
Szépség	16	Tsz: 2-3	
Intelligencia	14		
Akaraterő	14		
Asztrál	14		

Vértezet, fegyver: Rövid-enyhén hajlított pengéjű rövidkard,

és szablya, valamint török, és dobótörök (ezeket mind tudja hajítani is). Vértet

nem hord, alkar és lábszárvédőt viszont igen. Rejtőzködő, igazi orgyilkos stílusban küzd(újfent), ha van rá lehetősége. Öltözködése is ezt hívatott segíteni pl: sötét – rejtő színű ruhák), rugalmas, testhezálló de tartós anyagból, inkognó stb. akcióban kicsit ninjásra is vehetjük a figuráját, de azért érezzük, hogy itt nem a misztikus keleti éjszaka orgyilkos démonáról van szó.



Képzettségek: Alap kezdő harcos képzettségek, Erdőjárás, Vadászat/Halászat, Tánc, Fegyverdobás(több fegyverre), Belharc, Földharc, Ébersége igen magas, ezenkívül 3. szintig a tolvaj képzettségek, Hátbaszúrás(akár Mf-on), és persze az Összes %- os képzettség igen magas fokú elsajátítása, esetlegesen Hanguvánzás, és Szájrol olvasás. És persze **ne feledjük hogy Félelf!** → infralátás, Idomítás- Lovaglás- Mf, kitartó futás, miegymás.

Nirien szerelmese, a (hangulatkeltőben is szereplő ;)) rablóbanda újdonsült vezérkezdeménye, az Abbit Bagoly (ez a tolvaj neve). Tolvajként kezdte pályafutását, aztán *Nirien* megismerése fordított nem keveset, ezen az irányon. A lány hatására, és pártfogásával, a harcosok dicső útjára lépett, egy jobb és megbecsültebb jövő reményében. Rajong a várúr lányáért, akinek apja viszont kicsit sem rajongott érte, hogy lánya ilyen alakokkal lófrál. Fraejan változékony, heves, és kissé mogorva természetét ismerve, ezen nincs is miért csodálkozni, az ő belső értékei igen nehezen mutatkoznak meg. Ennek ellenére a lánynak úgy tűnt sikerül a jobbik énjét is előcsalni, ebből a nehéz sorsú, durcás gyerekből. Ám *Nirien* eltűnésével, a dolgok teljesen a visszájukra fordultak. Fraejan-nak meggyőződése, hogy a várúr annyira megharagudott a lányára, amiért az ő félékkel tart fent közeli kapcsolatot, hogy dühében megölte. Ez pedig mérhetetlen ellenszenvet, és tengernyi bosszúvágyat gerjesztett az Abbit Bagoly lelkében. Mindene a bosszú lett, bosszú a szerelemért. Visszatért gyökereihez, és a dicső, becses harcosok útja helyett, mindent a hatékonyságra, és bármit a bosszúért alapon játszik. Beállt az egyik környékbeli szedett-vedett rablóbandába, ahol igencsak tör felfelé a ranglétrán, már-már kisvezérként tisztelik. Más rablókat - tolvajokat is sikerült összedolgozásra, beolvadásra bírnia rövid idő alatt, így már igen népes fosztogató sereget tudhat -majdhogynem- a saját háta mögött. Nem csoda hát, hogy néhányan igen tisztelik, ravaszsága, és rendíthetlensége miatt, ezen körökből. Ő vezényli a várúr nevében elkövetett fosztogatásokat is, bár a fosztogatók nem tudják eredeti indítékait, csak azt látják, hogy gyűlöli *Lucauverde-t*, de mivel ez a dolog nekik is megéri, ezért teszik amit kell. Az igazi nevét sem tudják, sem azt hogy honnan-merről vetődött közójük, nekik csak az Abbit Bagoly. Ahogyan a faluban sem tudják, hogy ő vezényel ellenük támadásokat, így tudta a körökben elhinteni a pletyka magvait, miszerint is a várúr eltette láb alól a leányát

Mellesleg pedig 25-26 év körüli magas, nyurga testalkatú, de szálkás izomzattal rendelkező kölyökarcú fiatalember.

Név: Sziklakönny Ruksmih – az öregsámán

Faj - Kaszt: Ember – Sámánpap (Leutaril)

Erő **13**
 Ügyesség **12**
 Gyorsaság **12**
 Állóképesség **16**
 Egészség **14**
 Szépség **9**
 Intelligencia **15**
 Akaraterő **16**
 Asztrál **17**

Ép: **11**
 Fp: **99**
 Pszi: -
 Mp: **60**

Tsz: 10

Alap mágiaell: **51+ főérték**
 – a szellemek védelme miatt

Alap harcértékek:

Ké: 14
Té: 59
Vé: 116
Cé: 2

Vértezet, fegyver: Dárdát, és egykezes csatabárdot hord magánál, a dárdát természetesen hajítani is tudja. Vértet nem hord, bár igen vastag, több helyen prém ruhája, és mocsokul összerasztásodott haja simán ad neki 1-es SFÉ-t. Ezenkívül, előszeretettel használja(ta) Kikituk-ját (állatszellelem hívó varázstárgy lásd: sámánpap - PPL 2) harcra is.



Képzettségek: Nos először is a *Leutaril sámánpap alap képzettségei*(lásd kép alatt):

Másrészt pedig: Történelemismeret(saját)

Térképészet, Méregkeverés/Semlegesítés, Írás/
 olvasás, Lefegyverzés, Lovaglás, Erdőjárás,
 Vadászat/halászat, Hegyvidékjárás, Fegyverdobás,
 Fegyverhasználat Mf, Pusztítás, kevéske Éberség.

Képzettség	Fok/%
Birkózás	Af
Ökölharc	Af
2 Fegyver használata	Af
Legendaismeret (saját)	Af
Sebgyógyítás	Af
Futás	Af
Erkölc	Af
Kultúra	Mf
Helyismeret	60%
Időjárás	Mf
Vallásismeret (saját)	Mf
Herbalizmus	Mf
Esés	30%
Ugrás	15%

Képzettség	Fok/%
Tengerjárás	Mf
Úszás	Af
Csomózás	Af

Ő az aki tudomás szerez arról, hogy az *Il Cortina* várkastély alatt, népük egy igen ősi, és igen neves hősenek, *Szélvihar Shursnah Kán*, a sírja, és annak túlvilági kíséret fekszik (barbár szokás szerint, a hős kíséretét is beleölik a sírba, hogy a túlvilágon is tovább szolgálják. Ekkora sírgyalázást természetesen nem hagyhat annyiba, ezért azonnal a törzsfőhöz fordul. Népéhez képest igen higgadt természetű, ezért a szellemek szavára hallgatva, nem kér azonnali támadást a kis település ellen, csupán egy ütőképes barbár squad-ot. Így indult útnak ez a tucatnyi tapasztalt harcos, ő, és tanítványa *Zúgóár Yura*. Mihelyst megérkeznek, régi „leletei” (állatbőrre rajzolt ábrák, cserépmaradványok, stb.) alapján neki is lát a vizsgálódásnak. Először nyugodtan, fokozatosan közelebb nyomulva a falu határaihoz, és miután meggyőződik igazáról, ismét kikéri a szellemek véleményét, és ennek fényében cselekszik. Mégpedig a békésebb utat választva, a várúr leányára bocsát, egy *Időtlen álmot* (lásd: Papi mágia – ETK), ezzel próbálván megrettenteni, és elűzni a sírbitorlókat lakhelyükről. Reméli, hogy így sem a civilizált népek, sem a

szellemek haragjának tűzét nem piszkálja fel túlságosan.

Egyvalami azonban elkerüli a figyelmét! Mégpedig, hogy tanítványának viselkedése kissé megváltozott... mert nemrég megszállta egy vérfarkas szellem! Pedig ez okozza Sziklakönny Ruksmih végzetét is, mert *Yura* mérhetetlen hatalomvágyában(a szellem hatása), saját mestere ellen fordul, és saját fegyverével hatástalanítja az öreget. Egy még erősebb *Időtlen álmot*-al sújtja... Ruksmih tehát álomba merül.

Egyébként egy 45-50 év közötti igen megviselt arcú, ráncos öreg, dús de rövidke arcszőrzettel, piszoktól összerasztásodott hajjal, bőr és prém hacukába bújtatva... Pont annyira veszélyes, mint amennyire nem tűnik annak.

Név: *Zúgóár Yura – az ifjúsámán*

Faj - Kaszt: Ember – Sámánpap (Leutaril)

Alap harcértékek:

Erő	18	Ép:	14	Ké:	27
Ügyesség	18	Fp:	67	Té:	65
Gyorsaság	18	Pszi:	-	Vé:	106
Állóképesség	18	Mp:	36	Cé:	8
Egészség	18				
Szépség	13	Tsz:	6		
Intelligencia	14				
Akaraterő	15	Alap mágiaell:	39+ főérték		
Asztrál	12		- a szellemek védelme miatt		

Vérzet, fegyver: Dárdát (hajítani), és láncos buzogányt hord magánál, mint fegyvert, és ezeket egy kis pajzzsal támogatja meg szükség esetén. Vértje keményített bőr, némi fémmel

megturbózva(vállvasak, szegecselt fémlemezek, ilyesmi) így lesznek értékei: 3 SFÉ és 2 MGT. Neki most nincs Kikituk-ja, lévén a megszálló vérfarkas szellem, nem enged semmilyen más hasonló entitást a közelébe.

Képzettségek: Természetesen az öregnél már említett, alap sámánpap képzettségek. Ezenkívül: Lovaglás, Erdőjárás, Vadászat/halászat, Fegyverhasználat: Mf, Pajzshasználat, Fegyvertörés, Pusztítás, Fegyverdobás, kevéske Éberség.

A Barbár portyázók új vezetője, akit megszállt egy vérfarkas szellem. De mivel akaraterjét nem tudta legyőzni, ezért teste felett sem tudta átvenni az uralmat, tehát teljes átváltozásra csak akkor képes, ha tele a kék hold. Ellenben elméjét, jellemét, és döntéseit, sugallatokkal, és egyéb behatásokkal torzítja, a saját céljai, érzései, és jelleme felé. Amint látható, Yura egyébként is sokkal harcorientáltabb, mint az öreg(ami főként igen kiemelkedő fizikumából fakad), így mostanra már kifejezetten vérmessé, agresszívvá, hirtelen haragúvá, és hataloméhessé vált. Imígyen történt, hogy egy félresikerült jószágkeresés keretében(amit ő természetesen a szellemek jeleként értelmezett), olyan dolgot vélt látni, ami feltételezhetően igen messze áll a valóságtól. Meggyőződése, hogy *Szélvihar Shursnah* sziklasírja rejti népének egyik misztikus, ősi és elveszett ereklyéjét(4 ősi ereklyét tartanak számon a keleti barbárok, melyekkel újra egyesíteni tudnák népüket, továbbiakért lásd: PPL 2). Így természetesen nem értett már egyet tanítójával, amikor nem az azonnali lerohanást választotta.

Megőrizte magának látomását, és mérhetetlen hatalomvágyában, elhatározta, hogy akkor ő fogja megszerezni az ereklyét, és így avanszálódik hőssé népe szemében. Következő lépésként eltüntette tanítóját az útból, amit az öreg természetesen nem várt, de még így is csak a vérfarkas szellemnek köszönheti sikerét.

Sziklakönny Ruksmih már nem áll útjában többé, így ő vezeti a portyázókat, akik persze *Lucauverde* várúrnak tulajdonítják az eltűnését, és Yura rendszeresen meg is erősíti őket ezen hitükben, mindamelllett, hogy az ifjúságán személyisége sokkal szimpatikusabb nekik, mint az öregé volt. És bár az öreg „teste” kicsúszott a kezei közül, ez nem tántoríthatja el céljától, ami felé egyre agresszívvá, és természetesen egyre elővigyázatlanabban törekszik.

Kinézetre egy igen masszív fizikummal, amolyan igazi korg testfelépítéssel rendelkező, ereje teljében lévő 30-as férfi. Igen karakteres, nem annyira bizalomgerjesztő vonásokkal, vállig érő kissé hullámos, fekete hajjal, és hosszú bajusszal. Minden szava, és mozdulata, erőt, vadságot, és eltántoríthatatlanságot sugall, fekete szemében fanatizmus, és némi örület izzik.

Egyébiránt pedig: **Bestiárium – vérfarkas** ;).

Portyázók – 12 fős barbár horda

Faj - Kaszt: Ember – Barbárok

				<u>Alap harcértékek:</u>
Erő	18 - 19	Ép: 16-17	Ké: 42 - 45	
Ügyesség	16 - 17	Fp: 69-79	Té: 81 - 90	
Gyorsaság	16 - 17	Pszi: -	Vé: 92 - 98	
Állóképesség	18 - 19	Mp: -	Cé: 6	
Egészség	18 - 19			



Szépség	8 - 14	Tsz: 5-6
Intelligencia	10 - 14	
Akaraterő	12 - 16	Alap mágiaell: 35 - 39+ főérték
Asztrál	8 - 14	- a szellemek védelme miatt

Vértezet, fegyver: Dárda, lándzsa, buzogányok(főként láncos, és nehéz kétkezes csatabárdok, harcikalapácsok fából-fémből, pallos, egykezes fegyver esetén kicsi vagy közepes pajzs. Max 3-as SFÉ-ig bármely vértfajta, de ne feledjük, hogy nekik dupla MGT.

Képzettségek:

Alap Barbár: →

+ Lovaglás, Úszás,

Hegyvidékjárás,

Fegyverdobás, Fegyver-

használat: Mf, Pusztítás,

Pajzshasználat, Harciláz,

Éberség.

Vadabbnál-vadabb, marconábbnál-marconább férfiak gyülekezete, akik a Sámánpap(ok) parancsát követik. Kiváló harcosok, az alapvető cél az volt, hogy bizton felvehessék a versenyt a játékos karakterekkel, csapatban pedig felül is kerekedjenek rajtuk... bár az elvetemültebb játékosok sok mindenre képesek ☺, használd őket belátásod szerint.



Képzettség	Fok/%
birkózás	Af
ökölharc	Af
3 fegyver használata	Af
fegyvertörés	Af
időjóslás	Af
futás	Af
erdőjárás	Mf
vadászat/halászat	Mf
esés	40%
ugrás	25%

Rablóbanda – több tucat szélhámos

Faj - Kaszt: Ember – Tolvajok és Harcosok

Alap harcértékek:

Erő	13 - 14	Ép: 8-10	Ké: 15 - 25
Ügyesség	14 - 16	Fp: 40-50	Té: 35 - 45
Gyorsaság	14 - 16	Pszi: -	Vé: 75 - 90
Állóképesség	14 - 15	Mp: -	Cé: 5 - 20
Egészség	13 - 15		
Szépség	10 - 14	Tsz: 3-4	
Intelligencia	11 - 14		

Akaraterő **12 - 15**
Asztrál **10 - 14**

Vértezet, fegyver: Gyakorlatilag bármi, de legfőképpen rövid és egykezes fegyverek(kardok, török, egykezes fejszék – buzogányok, könnyű íjak és számszeríjak), és könnyűvérték.

Képzettségek: Tolvaj és harcos kezdőképzettségek, ezenkívül alvilági és fegyveres képzettségek széles skálája, valamint % - os ismeretek, és használható szintű Éberség. Pl: Fegyverdobás, Belharc, Földharc, Fegyverhasználat(akár Mf-on is), Célzás, Hátszúrás, Kétkezesharc, Csomózás, Kötelékből szabadulás...Stb.

Az *Abbit Bagoly* újonnan alakuló, formálódó bandájának tagjai. Szakadtabbnál – szakadtabb, rosszcú gyilkosok, fosztogatók, tolvajok, és pénztelen zsoldosok. Ha így megy tovább, rövid időn belül mindenki el foglya ismerni az *Abbit Bagoly*-t vezérnek. Az ő erejük a létszámukban van, nem túl tapasztalt karakterek, de annál többen vannak. Bár nem túl rég jó néhány tagjukat elvesztették, mikor is a barbár portyázók, éppen egy a várúr nevében végrehajtott „rágalomfosztogatás” közben, rajtuk ütöttek(erről szintén olvashatsz a hangulatkeltőben). De még így is soktucatra rúg a számuk. Hozzájuk kerül az *Időtlen álmodó* öregsámán teteme, de ők természetesen nincsenek tisztában azzal, hogy pontosan kicsoda, és mi történt vele(rátok van bízva, hogy ez hogyan történik, kihalászatják az egyik folyóból, de rajtaüthetnek a tetemet cipelő ifjúsámánon, aki inkább elhajtja, minthogy ő is odavesszen – ebben az esetben sejthetik hogy kicsoda az öreg. *Fraejan* tanácsára őrzik meg az öntudatlan, de láthatóan még élő testet (*A Bagolynak* lehet egy megérzése, hogy van valami köze az öntudatlan öregnek a várúrhoz). Az egyik barlangrejtékükben helyezik el, 1-2 rabló mindig van a közelében, de túlzottan nem figyelnek rá.



Ők direkte gyengébbnek lettek „gyártva” a Jk-nál, de cserébe sokkal de sokkal többen vannak náluk.

Van közöttük egy *Thror* nevezetű udvari-ork, *Fraejan* személyes jó barátja. Ő az egyetlen, aki tud az eredeti indítékairól, és a várúrhoz fűződő viszonyáról. 1-2 szinttel magasabb lehet a fentebb leírt rablóknál, és mellesleg igen empatikus, érzékeny jellem.

Ezenkívül, a várúrnak van néhányfős testőrsége (ők kb 3-4 szintű harcosok), plusz a *Lucauverde* által „felállított” barbár-zombi haderő, őket pedig nem érdemes túlcifrázni, velük adhatunk lehetőséget a Jk-nak a tömegmészárlásra ;) ...használhatjuk a Bestiáriumot. A többiek (pl. városőrség miegymás) nem jelentősek a modul szempontjából, nem is érdemes tehát rájuk komolyabb hangsúlyt fektetni, pl: nem érdemes lemészároltatni velük a partit... a fantáziára vannak bízva, hogy miféleké lesznek.

Mint látjuk 3 fő frakció, haderő van jelen a történetben (barbárok- várúr- rablóbanda), ha a 3 közül valamelyikkel már sikerül a Jk-nak szövetséget kötni, egyezséget kicsikarni, akkor a másik kettő már gond nélkül üthető... reméljük, hogy a játékosok is így gondolják majd.