

# *Talpig vasban*

*(A XII. Kalandorkrónikák Szerepjátékos Verseny és Találkozó kalandmodulja 6-8. szintű kalandozók számára)*

**Írta:** Ettore      **Szerkesztette:** Gulandro

**Helyszín:** Dél-Ynev; Három Pajzs Szövetsége, Syburr

**Időpont:** P.sz. 3712; Adron kvartjának (Tűz és Fény hónapjai) Első (Áldozat) Havában



*A kaland lényegében egy örökösödési civódás, ahol igazából nincsenek rosszak, csak emberek, akik vergődnek a szeretet és a kötelesség között. ( A kaland csapatreflekív - azaz a mellékszereplők mozgása alapvetően a csapattól függ. Ha a csapat "gyakós", akkor Cruz végiglátogatja a kaland állomásait, belefut a csapdáikba és lehet verekedni. Ha az átlagIQ magasabb annál, hogy lehetne vele kólát hűteni, akkor lehet nyomozós-beszélgetős kalandot mesélni belőle ) Tudom, hogy vicces, mert egy deka varázstárgy, meg mainifestátum, meg szupi varázslat, meg misztikum nincsen benne, de most valahogy jobban izgat az, hogy mi emberek hogyan vagyunk egymással. - Ettore*

Én tettem bele „manifesztátumokat” és „szupi varázslatokat” is. ☺

- Gulandro

### Cruz de Basilio (hangulatkeltő novella)



Végül megcsináltam. A kérdés pedig nem az, hogy hogyan, hanem az, hogy miért.

Először azt gondoltam, hogy nem fogom megcsinálni.

Végtelen tavaszt hordott épp az év Syburban, a syburri tavaszok mintájára. Az egyre rövidebb, de illatos éjszakákhoz nappalra friss zöldbe lobbanó erődket mutatott eredeti virágmintával, és erő kalászokat, meg madárdalt húzott hozzá. Éknek némi elszórt határvillongást választott, felgyújtott falvakkal, meg fergetegként száguldó nomádokkal, de ez sem volt újszerű vagy szokatlan.

Amikor atyám, a Herceg, kitalálta, hogy méltó utódjaként, - helyesebben olyan utódként, aki méltó szeretne lenni a trónra - , csináljam meg a Pusztulat Próbáját először kinevettem, majd végtelenül felháborodtam és elmentem inni. Teljesen őszintén, kinek van kedve huszonévesen kísértetlakta pusztákon kóricálni, meg démonidézó nomádokkal tusakodni, amikor a városi leányokkal is töltheti az idejét. Mert pedig Krad tanítása, hogy a választás szabad, nos én ez utóbbit választottam gondolkodás nélkül. Legalább három napig tartott a multság - az éjbe nyúló, borillatú táncokat mindig nagyon szerettem - mire atyám küldöttei utólérték. Legalábbis hecegi küldöttek mondták magukat, de első ránézésre látszott, hogy garabonciások.

Aztán arra gondoltam, hogy elindulok velük, de majd otthagynom őket.

Az első úton töltött nap pokoli volt. A fejem hasogatott, émelyegtem és egyáltalán nem volt kedvem kimenni a város hívogatóan hűs falai - és végképp hívogatóan kedves és puha női karjai - közül a szeles és kopár fennsíkra. Szoktam én bírni a másnapot. Ágyban és párnák között, ahogyan illik, ahol mindig van egy megmentésemre elkötelezett dáma. Nem nyeregben, a világ söpredékének társaságában. Ők persze kalandozóknak hívták magukat.

Az első este megpróbáltam megpattanni, de már a lovak nyihogására talpon volt mindenki. Hogyan lehet így élni? Aztán tettem egy kísérletet arra, hogy a kiszáradt vízesésnél lemaradjak. De belebotlottam pár kellelten élőhalottba, és a csetepaté hangjaira visszafordultak. ( sose vallanám be magamnak, hogy nem vették be a zseniális " csak megigazítom a nyergem" szöveget ) Ha őszinte akarok lenni, akkor pórul jártam volna, ha nem sietnek a segítségemre. Már két csontáz is átszúrta a lábam, mire társaim elértek, és vérvesztéségtől kábán omlottam a lábuk elé a csata végeztével.

Aztán pedig arra, hogy csakazért is megmutatom ezeknek. Elvégre én származom nemesi vérből.

A kaland helyszíne: **Syburp**

Pyarron már a XIII. században is jó kapcsolatban állt Shadonnal. Kérése, melyben harmincezer jól képzett vértés gyalogos zsoldos bérléséről esett szó, a katonailag már akkor is erős Birodalomban nem talált süket fülekre. A tárgyalások végére a szám ugyan a felére esett vissza, a felkínált összeg pedig a kétszeresére emelkedett, de öt év múltán sor kerülhetett az időszakos térkapu megnyitására. Shadon mezőiről tizenötezer állig felfegyverzett katona menetelt át a Sempyertől nyugatra eső sztyeppére egyetlen délelőtti leforgása alatt. A helyi nomád nemzetségek soraiban volt nagy meglepetés, riadalom, végül fejvesztett menekülés. A zsoldosereg vér nélkül foglalta el új otthonát.



Az eredeti megegyezésben ugyan szó sem esett a shadoni katonák letelepítéséről, sem pedig pyarroni hitre való áttérítésükről, ám a Papi Szék olyannyira féltette a szent város biztonságát, hogy hajlamosnak mutatkozott tágan értelmezni az egyezés idevágó passzusát. Száz esztendőre előre kifizette minden katona zsoldját, Sempyer mintájára erődöt építtetett számukra, amit haladéktalanul önálló állammá is nyilvánított. A shadoni zsoldosok város-erődje a Syburp nevet kapta. A katonák a maradás mellett döntöttek.

Shadon királya sokáig bánkódott még tizenötezer kiváló katonája után, s a híresen jó kapcsolat is alaposan megromlott. De nem volt mit tenni, az idő pedig begyógyította a sebeket, Pyarron kissé szégyenkezett, a zsoldosok remekül érezték magukat, s néhány évtized múltán már Shadon királya is csak nevetett a dolgon. A syburri zsoldosok, a sempyeri nemesekkel ellentétben, előszeretettel jártak

át Pyarronba a nyitott térkapun, és a pyarroni leányok is szívesen látták a vállas, szálfatermetű idegeneket. A syburri kaszárnyák lakóházakká alakultak, a katonadalok mellett egyre gyakrabban hangzott fel bölcsődalok andalító melódiája. Syburr várossá lett, kanyargós, kikövezett utcákkal, egy-, kétemeletes házakkal, szobrokkal, templomokkal - de továbbra is magas falak és erős bástyák övezték. Syburr szerencsésebbnek mondhatta magát Sempyernél. A nomádok az első pillanattól fogva rettegték tőle, akár a tűztől. Soha nem tudták feledni a föld dübörgését a harmincezer talp alatt, mikor a tetőtől-talpig fémbe öltözött katonák serege kibontakozott a reggeli ködből. Hosszú évszázadok teltek el, mire egyáltalán a falai közelébe merészkedtek. Ezalatt Syburr megerősödött, a tőle északra eső területeken éppúgy városok és falvak alakultak ki, mint Sempyer mögött. A shadoni nyelv lassan átadta helyét a pyarroninak, bár számtalan, az őshazából hozott jövevényszóval gazdagította azt. 1693-ban Syburr is tagja lett a Pyarroni Államközösségnek.

A syburriak jó kedélyéről, egyenes jelleméről regéket zengenek szerte a Közösségben. Mint ahogy egyetlen mesemondó sem felejt el megemlíteni, hogy a syburri katonák a mai napig nem feledték mesterségüket: éppoly fegyelmezetten, éppoly bátran állnak hadrendbe, mint szépapáik Shadon mezőin. A nomádok, ha megpillantják súlyos vértjeiket, kopjáik erdejét, a kardjuk pengéjén megcsillanó napfényt, bizony kétszer meggondolják, rájuk rontsanak-e. A Dúlás dúlást hozott Syburra is. A 3676-os évet megelőző esztendőben nomád hordák égették fel városait, falvait, de magát Syburrt ismét nagy ívben elkerülték. Pyarron lerohanásával egyidőben azonban orkok tűntek fel falai előtt, sokaságuk még a félelmet nem ismerő syburriakat is aggodalommal töltötte el. Nem egy kráni lovagrend is a város alá vezényelte portyázó csapatait, s a lovagokat néhány varázstudó is elkísérte. Syburrt a megbocsátó őshaza mentette meg, elküldte lovagjait és zsoldosait egykori fiainak megsegítésére. A város védereje megkészsereződött, a syburriak elszántsága pedig megszázszorozódott, mikor a shadoni sereg átvágta magát az ostromgyűrűn és csatlakozott a falakat védő vértes gyalogsághoz. Syburrt sem Kránnak, sem a nomádoknak nem sikerült bevenniük soha.

*Államszervezete:* Hercegség. A hercegi család a zsoldossereget egykor vezető shadoni lovag leszármazottainak tartja magát minden bizonnyal megalapozottan. Hivatalos nyelv: a pyarroni nyelv enyhén torzult változata, melyben számtalan shadoni eredetű jövevényszóra bukkanhatunk.

*Lakossága:* Syburriaknak nevezik magukat, ami a shadoni és a pyarroni vér keveredését jelenti. Gyakorlatilag ereikben már inkább csak ez utóbbi folyik. A syburri férfiak magasak, erőteljesebb testalkatúak, mint a pyarroniak, a nők alacsonyabbak és teltebbek. Hajuk sötétszőke vagy barna, bőrük sötétebb árnyalatú.

*Öltözködési szokások:* Syburrban a nehéz, már súlyukban és merevségükben is a vértekre emlékeztető brokát és bársony ruhákat részesítik előnyben. Szükség is van rájuk, mert a város-erőd falai között, főként az esős évszakban, cudar hideg szokott uralkodni. A térdig érő zubbonyokat derékban széles bőrvövel fogják át, a lábra szűk pantallót és térdig érő csizmát húznak. A férfiak a sötét színeket, főként a bíbort, a bordót, a méregzöldet és a tintakéket kedvelik. A nők hosszú, derékban szűk, a kebleknél mélyen kivágott, világos ruhákat viselnek - és nem vetik meg a fűzőt sem.

*Árak:* Syburrban az élelmiszerek és a helyben készített kéz-műipari termékek olcsók, a kereskedők portékái valamivel a pyarroni árak felett kelnek el. A városban kiváló fegyver- és páncéltkovácsok dolgoznak; munkájuk nem olcsó, de megéri az árát.

*Iskolák:* Syburrban csak harcosnak (nehéz vértes gyalogosnak) tanulhat a Játékos Karakter.

*Közbiztonság:* A városban a közbiztonság jó, bár számtalan alvilági klán megvetette már a lábát. A környező területeken folytonos nomád portyákra, orkokra és rablótámadásokra lehet számítani.

*Vallás:* A pyarroni vallás Selmovita irányzata. Elsősorban Arelt, Ellanát és Gilront imádják.

*Háttér és az előzmények:*

Syburr az eltelt időkben egy fontos hídfőállássá nőtte ki magát az Államszövetségben belül. Új-Pyarrontól való távolsága és a shadoni behatás miatt azonban fent tudta tartani önállóságát, bár nem

is akarta soha elnyesni a kapcsolatait az emberi civilizáció fellegváraival. A hercegi családok generációról generációra igyekeznek egymásra testálni a kráni határ közelsége adta kötelezettségeiket.

A jelenkori herceg még maga is saját bőrén tapasztalta a Dúlás borzalmait, de fia már csak az általa unalmasnak titulált történelemórák során ismerkedett meg a hajdanvolt eseményekkel. A fiú „szerencséje” az volt, hogy még túl fiatal volt, hogy az apja elküldhesse a Manifesztációs Háborúba. Évekkel minden nagyobb, Dél-Ynev sorsát meghatározó konfliktusok után félt, hogy a soron következő Herceg alkalmatlansága rányomja a bélyegét Syburra is.



Az idős Herceg érzi, hogy közeleg az ideje, ezért kétségbeesve keresi a megoldást az örökség problémájára. Egyik éjjel egy csuklyás alak keresi fel imatermében. Egy, a Dúlásból ismert harcostársa kereste fel, akivel hajnalig beszélgettek az eltelt időről. A nap első sugarai pedig új ötletet ültettek a deresedő halántékú lovag elméjébe: a **Pusztulat Próbája**.

A *Pusztulat Próbája* egy ősi útvonal, ami a kráni hegység lankáira vezet fel és onnan vissza Syburr falai alá. A történelmi ösvény annak a rövid megtorlóhadjáratnak a nyomvonala, amely a shadoni felmentő seregekkel megerősített pyar hadakat egy khatif elpusztításáig vezették. Több híres csatamezőt és romos elővárost érint, amelyek a Dúlás borzalmairól regélnek és a helyi babonák szerint máig őrzik a régi sérelmeket.

A Herceg úgy gondolja, hogyha a fia végigmegy ezen az úton néhány talpraesett kísérelővel, akkor megérti majd, hogy milyen múltat is kell megvédenie, akár az élete árán is, a nép pedig talán ezután nem azt a léha aranyifjút látja majd benne és hajlandó lesz követni a parancsait. A feladat immáron csak az volt, hogy egy megfelelő csapatot szervezzen a fiú köré. Kalandozókat hívott hát Syburrba.

Azonban a régi történet nem teljesen igaz, bár erről az idős Herceg sem tud. A khatif ugyanis nem halt meg magas bércek közötti tanyáján, csak nagyon súlyosan megsérült, hogy évtizedekbe tellett, míg újra erőre kapott. Felébredve előbb a szétzilált határterületét tisztította meg a betelepedett rémektől, majd bosszúra készült. Egykori ellenségei lelkét és testét egyaránt meg akarta büntetni.

Ő az, aki **Ghaer atya** képében meglátogatja a Herceget és ezt a remek tervet elülteti az elméjében. Ő az, aki a hatalomra ácsingózó nemesnek megadja a végső lökést, hogy tegyen is azért amire vágyik. Mivel pedig közel áll a Herceghez oly módon, hogy tudhatja kiket akar az megbízni ő az aki egy kalandozó csapatot bérel fel a lehetséges csapat ellen, ezzel is csökkentve az esélyüket.

*A csapat bemesélése:*

A fentiek alapján a csapatok az előtörténetük alapján többféleképpen kapcsolódhatnak rá az eseményekre. Ez természetesen nagyon függ attól is, hogy milyen vérmérsékletűnek, tűnnek a leírtak alapján, illetve, hogy milyen igényeik is lehetnek a mesével-kalanddal-szerepjátékkal szemben. Ennek megfelelően háromféle módon is kezdheted nekik a történetet, amelyek persze változtatásokkal több lehetőségre bomlanak szét.

Amennyiben a csapat nehezen/semmit sem köthető az eseményekhez (nincsen különösebb hírességük/hírhedségük) és/vagy valami oknál fogva kerülnek a nagyobb civilizált központokat (Tartozás/Bosszú) akkor Syburr környező falvaiban lófrálhatnak és szemtanúi lehetnek annak, hogy Cruz de Basilio és fogadott testőrei éppen egy rajtaütés áldozatai lesznek. Megmenthetőek, ekkor a fiúval tarthatnak a küldetése teljesítésében, ellenkező esetben a fiú becsületszavukat veszi, hogy elviszik a hírt az apjának.

Meglehet, hogy a hősök olyan kvalitásúak, hogy a Herceg személyesen ír nekik és hívja őket a feladatra. Ekkor a Syburrt környező monolitok között éri őket egy támadás, aminek során megmutathatják mire képesek. A túlélő támadók annyit tudnak csak mondani, hogy egy idős papforma bérelte fel őket és ó-pyarroni érmékkel fizetett. Ekkor hamar a Herceg elé kerülnek és kezdődhet Cruz kísérete a városi helyszíneken, majd a Pusztában, illetve ha szükségesnek tartják, maradhatnak a városban nyomozni az összeesküvők után.

Harmadik lehetőség, hogy teljesen tudatlanul keverednek az eseményekbe. Bár Syburr városában vannak és jóllehet van személyes tennivalójuk itt előbb a Herceg követe keresi fel őket a megbízással, majd ha elhajtják, akkor idővel a gonosz nemes környékezi meg őket, mint a város potenciális kalandozói közül többet is. Ha egyik sem lesz hatásos, akkor utoljára az uralkodásra termett idősebb nővér környékezi meg őket a hírnevük okán.

Ha minden fenti lehetőség halott ügynek tetszik a kalandozóiddal, akkor egy utolsó lehetőségként még a fiatal Cruz egy ferde estéjének útjába kerülhetnek, ahol könnyűvérű nők és testes borok áradatába fúlva nagyon könnyen párbajba tudják lovalni a hercegi vért és az ilyen kihívásoknak a folyamánya általában kiadós kergetőzés a városórság elől, akár veszít az ember, akár nyer.

### I. Fejezet:

#### *Rajtaütés a Szellemfogó Erdőben*

A fenti lehetőségek közül amelyik rajtaütést tesz lehetővé, azok a Syburr környékén gyakran előforduló menhír formációk között történnek. Ezekből elég sok van a települések közötti területeken, általában a temetők látótávolságában vagy éppen olyan sírok környékén amelyekről már a legidősebb élő emberek sem tudnak. Ezek a formációk még az Ó-Pyarron előtti démonikus, barbár időkből maradtak fent és még az új emberi civilizációs központ megalakulása után is tartották jelentőségüket több száz évig.



A helyi népszokások még ma is őrzik az engesztelő és hálaadó alkalmak emlékét évenként 2-3 alkalommal, de még Syburr szerte is eltér ezeknek az időpontja. Az eredeti, mondabeli szerepük ezeknek a köveknek az volt, hogy a halott lelkeknek utat mutassanak a mennyek felé és ha mégsem tudnák elhagyni könnyen ezt a világot, akkor ezek között kóboroljanak inkább mint a falvak népei között. Ezt a szertartást egyébként az ortodox dartoniták végzik el mostanra, miután ezt a szokást a pyar egyház kisajátította. A fentiek ismeretéhez nem árt egy új-pyarroni helyismeret Mf, vagy egy a környékre vonatkozó legendaismeret képzettség.

A támadó kalandozó csapat középkorú, viharvert veteránokból áll, akik (a játékosok szerencséjére) nem voltak képesek adaptálódni az új korok elvárásainak. Öltözékük, fegyverzetük és módszereik is végtelenül „múltszázadiak”. Alapvetően hárman vannak, de hogyha a csapat számban felülmúlná őket, akkor bevethető a két tartalék ember is. Őket is a khatif bérelte fel Ghaer atya alakjában. Rezignáltak és halálig harcolnak, ez az utolsó csatájuk.

Taktikájuk egyszerű: az íjász egy közeli domb takarásából adja le az első biztos találatát a menhírek között haladókra (lehet, hogy egy hátasra, hogy lassítsa az utána jövőket). A két harcos a sziklák között áll lesben, hogy a megrekedő menet tagjait egyesével vagdalják le, egyik előlről, a másik hátulról. Ha szükséges, akkor a menet közepén haladókat a boszorkány tűzgejzírekkel kínálja meg, az első lövés pillanatában pedig a sámán Csapást mondja arra, aki veszélyesebb varázshasználónak tűnik. (*Varázslóbot>Szentszimbólum>Ordaniköpeny*)

**Agero D'on**

5. szintű erigowi íjász, ember, Élet - Káosz, pyarroni

<b>Erő</b> 12	<b>Fp</b> 62	Könnyű számszeríj - MF Nyelvtudás (erv, közös, aszisz) 5. 4. 4. AF
<b>Gyorsaság</b> 16	<b>Ép</b> 9	Nehéz számszeríj - AF Írás/Olvadás 4 AF
<b>Ügyesség</b> 17		Rövidkard - AF Lovaglás 1 AF
<b>Állóképesség</b> 10		Úszás - AF Hamiskártya 10 AF
<b>Egészség</b> 12	<b>AME</b> 4	Futás - AF Kocsmai verekedés 3 AF
<b>Szépség</b> 14	<b>MME</b> 1	Hadvezetés - AF Fegyverismeret 10 AF
<b>Intelligencia</b> 13		Hadrend - AF Értékbecslés 5 AF
<b>Akaraterő</b> 11		Ökölharc 15 MF
<b>Asztrál</b> 14		Célzás 35 MF
<b>Érzékelés</b> 16		

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap	2	30	50	113	39	-
Könnyű számszeríj MF	2	37	-	-	65	1k6+1
Rövid kard AF	2	39	62	127	-	1k6+1
Pusztá kéz MF	2	45	64	124	-	1k6

**A Fényes Csillag**

5. szintű aszisz gladiátor, ember, Káosz, pyarroni (Arel)

<b>Erő</b> 18	<b>Fp</b> 60	Kétkézes harc - MF Nehézvért viselet - AF
<b>Gyorsaság</b> 16	<b>Ép</b> 14	Láncos buzogány - MF Pajzshasználat - AF
<b>Ügyesség</b> 17		Egykezes csatabárd - MF Aszisz, közös, toroni 5. 4. 2. AF
<b>Állóképesség</b> 17	<b>ψp</b> -	Hosszúkard - AF Fegyverismeret 10 AF
<b>Egészség</b> 16	<b>AME</b> 2	Birkózás - AF Fegyvertörés (csatabárd) 15 AF
<b>Szépség</b> 13	<b>MME</b> 3	Ökölharc - AF Esés - 30%
<b>Intelligencia</b> 11		Földharc - AF Ugrás - 20%
<b>Akaraterő</b> 13	<b>Mp</b> -	Belharc - AF Észlelés 14 48%
<b>Asztrál</b> 12		

Műveltség 10

SFÉ 6\*

\* 93 MP-os galdiátorvért

Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	32	66	113	+4
Láncos buzogány MF 63mp	2	43	94	139 (159)	1k6+8
Egykezes csatabárd MF	2	42	88	134 (154)	1k10+4
Kis pajzs	2	-	-	+20	1k6

**Hogo Ru'h**

Váltott kasztú 4. szintű sámán, Káosz, szellemkultusz

<b>Erő</b> 11	<b>Fp</b> 46	Tör AF Herbalizmus MF Kocsihajtás AF			
<b>Gyorsaság</b> 14	<b>Ép</b> 9	Hosszúkard AF Erdőjárás AF Értékbecslés AF			
<b>Ügyesség</b> 16		Visszacsapó íj AF Éneklés/zenélés AF Időjósítás AF			
<b>Állóképesség</b> 15	<b>ψp</b> -	Ostor AF Vallásismeret AF Hangutánzás AF			
<b>Egészség</b> 15	<b>AME</b> 14	Dobótör MF Legendaismeret AF Mászás 15%			
<b>Szépség</b> 16	<b>MME</b> 15	Lovaglás AF Kínzás elviselése MF Esés 20%			
<b>Intelligencia</b> 17		Vadászat/halászat AF Méregkeverés/sem. AF Ugrás 10%			
<b>Akaraterő</b> 15	<b>Mp</b> 28	Úszás AF Etikett MF Jósítás 16%			
<b>Asztrál</b> 14		Futás AF Sebgyógyítás MF			
<b>Műveltség</b> 13	<b>SFÉ</b> 4				
Fegyver	Tám	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	-	23	41	89	-
Hosszúkard	1	29	55	105	1k10
Dobótör (6)	2	43	62	91	1k6

**Emrard**

5. TSZ-ű barbár, Káosz - Élet, Súlyomszellem

<b>Erő</b> 20	<b>Fp</b> 71	Birkózás AF Futás AF			
<b>Gyorsaság</b> 16	<b>Ép</b> 15	Ökölharc MF Lovaglás AF			
<b>Ügyesség</b> 14		Kétkezes csatabárd MF Idomítás (súlyom) AF			
<b>Állóképesség</b> 15	<b>ψp</b> -	Egykezes csatabárd AF Esés 40%			
<b>Egészség</b> 17	<b>AME</b> 31	Hosszú íj AF Ugrás 25%			
<b>Szépség</b> 16	<b>MME</b> 31	Fegyvertörés MF			
<b>Intelligencia</b> 12		Vadászat / Halászat MF			
<b>Akaraterő</b> 14		Erdőjárás MF			
<b>Asztrál</b> 12		Időjóslás AF			
<b>Műveltség</b> 7					
<b>Fegyver</b>	<b>Tám</b>	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sebzés</b>
<b>Alap</b>	-	30	96	130	+4
<b>Pusztá kéz</b>	2	40	100	131	k6+4
<b>Kétkezes csatabárd</b>	1	35	114	146	3k6+6
<b>Alkarvédő</b>	-	-	-	+15	-

**Sonoy Halika**

5. szintű boszorkány, Káosz, Ranagol (gorviki)

<b>Erő</b> 10	<b>Fp</b> 32	Ramiera MF Heraldika AF			
<b>Gyorsaság</b> 12	<b>Ép</b> 8	Dobótőr AF Etikett AF			
<b>Ügyesség</b> 18		Pszí MF Tánc MF			
<b>Állóképesség</b> 13	<b>ψp</b> 26	Herbalizmus MF Szexuális kultúra AF			
<b>Egészség</b> 15	<b>AME</b> 28	Írás - olvasás AF Nyelvtudás:			
<b>Szépség</b> 17	<b>MME</b> 30	Gorviki 5.			
<b>Intelligencia</b> 15		Méregkeverés - Közös 4.			
<b>Akaraterő</b> 14	<b>Mp</b> 40	semlegesítés Shadoni 4.			
<b>Asztrál</b> 12					
<b>Műveltség</b> 17	<b>SFÉ</b> -				
<b>Fegyver</b>	<b>Tám/kör</b>	<b>KÉ</b>	<b>TÉ</b>	<b>VÉ</b>	<b>Sebzés</b>
<b>Alap</b>	-	20	28	87	-
<b>Ramiera</b>	1	28	45	101	1k6+1

A konfrontáció után a megfelelő mederbe terelve a csapatot előbb vagy utóbb eljuthatnak valamelyik megbízásig. Éreztesd velük, hogy nem ez a harc az egész játék teljes hossza és ha lehet nyomtatékosítsd, hogy a fiú próbatétele vagy éppen az összeesküvők megtalálása a valódi cél. Bárhogyis lesz, ebben a harcban dolgoztasd meg a taktikai érzékeiket és a kockáikat is, hogy a későbbiekben inkább tudjanak a „szerepjátékra” koncentrálni.

**Szereplők**

**Adalberto** - a hős - Herceg - dúlás veterán, igazi bajnokalkat, lovag, apa, az újjáépítés élharcosa, hatalmas szíve van, nem igazi diplomata - *oroszlán/oroszlán*

**Branca** - a dáma - hercegi lány - szép és okos, rengeteg kérője van, de amíg apja él, nem akar párt választani, mert szíven viseli a hercegség diplomáciai ügyeit, szereti apját, kiterjedt kapcsolatrendszere szerte a birodalmakban segíti, hogy elérje céljait - *ikrek/nyilas*

**Carmen** - a csábító- kisebbik hercegi lány - szép és céda, életcélja a kék és az élvezetek halmozása, a maga módján szereti a családtagjait, de magát sokkal jobban, fű-fa-kisvirág, amíg kedvét leli benne, rendszeres konfront a családtagokkal, *skorpio/skorpio*

**Dores** - az álmodó - legkisebb hercegi lány - a művész, van egy jegyese -Victorio herceg - de inkább megfelel apunak, mintsem érdekelje, ír, fest, előad, bárkinek szívesen segít, de elég feledékeny, és kisebb kérdésekben iszony nehezen hoz döntést, *vízöntő/mérleg*



**Cruz** - a hódító - az egyetlen fiú, a trónörökös, a léha aranyifjú, sztárolt celeb, a nép kedvence, két kézzel szórja a pénzt, fogadások, hintók, lovak és nők, teljesen felelőtlen, és lelkileg alkalmatlan a hercegi szerepre, praktikusán történetünk főhőse, *rák/rák*

**Duarte** - a bajnok - fogadott fiú, az igaz harcos, peremvidéki őrgrofság egyetlen nemesi túlélője, a Herceg szellemi örököse, felelősségteljes, komolyan veszi magát és másokat is, minden hazugságot észre vesz, tragédiája, hogy ha Cruz meg nem hal, akkor legfeljebb hercegi tanácsadó lehet egy silány király mellett, - harcértékei az egekben, bárkit lenyom két kör alatt - holtig hú a Herceghez és annak hagyatékához, így - a sors fintoraként - a legértékesebb őrzője Cruznak *nyilas/oroszlán*

**Jorge** - az őrző - kancellár, hermetikus mágus, a Herceg bajtársa és barátja, gondjainak őrzője. Együtt építették újra a királyságot. Mindenkinél több információja van. Árulásra gyanakszik - elfogott egy levelet, amit női kézírással vetettek papírra, amin Cruz meggyilkolásának időpontját, **így felbérli a csapatot - vagy apu régi ismerősei...**szóval kontaktszemély a kalandhoz - hogy az ünnepek alatt vigyázzanak királyfira, *ikrek/bak*

**Victorio** - a féreg - Dores vőlegénye - ő bérli fel az ellencsapatot - v csapatokat, hogy eltegye láb alól Cruzt. Abban reménykedik, hogy ha kiesik a királyfi, akkor még gyorsan legyakja Dauartét is, és akkor ő lehet a herceg, a fickó teli van félelmekkel és önértékelési problémákkal, jelentéktelen, alig lehet meglátni, leginkább Dores után kajtat, *bak/mérleg*

**Imaculada** - a kék - Carmen női kedvese, a csapat női tagjaira simán ráhajt ha szépek, nagyon pénzéhes és hangoztatja is, tudja a tuttit és osztja is az észet, cseplüli a hercegi családot, ő jobban tudná csinálni, *bika/bika*

**Simao** - a dalnok - Carmen ffi kedvese ( az egyik ), önmagát erőteljesen megjelenítő dalnok, szerepléskényszeres, ámde tehetséges, mindenhol ott van, sok embert ismer, előszeretettel köt bele bárkibe, hogy dalpárba hívhassa, de ha hagyják szerepelni, akkor könnyen konvertálható, *vízöntő/rák*



## Motivációk és egyéni konfliktusok

**Adalberto** - szereti a családját, de látja hogy fia nem alkalmas hercegnek, ugyanakkor nem szegülhet szembe a szokásjoggal, gyötrődik

**Branca** - szereti a családját, de látja hogy Cruz nem alkalmas hercegnek, ugyanakkor nem szegülhet szembe a szokásjoggal, gyözködi apját, hogy találjon áthidaló megoldást...talán egy hősi büntetőhadjárat a krániak ellen Cruzzal az élen?

**Carmen** - szereti a pénzt, és semmi más nem érdekli, fél attól, hogy Cruz Herceg nem biztosítaná ezt az életet neki

**Dores** - "Jöttek vendégek? Lefesthetem őket?"

**Cruz** - "Herceg vagyok! Na jó, majd leszek!"

**Duarte** - szereti a családját, de látja hogy Cruz nem alkalmas hercegnek, ugyanakkor nem szegülhet szembe a szokásjoggal, szokása szerint vár a lehetőségre hogy bizonyítson, akármi is legyen az

**Jorge** - szereti a Herceg családját, de látja hogy Cruz nem alkalmas hercegnek, ugyanakkor nem szegülhet szembe a szokásjoggal, de próbál, bújj a főliánsokat, hogy hogyan nyilvánítsa alkalmatlannak Cruzt, sok rokon vonása van Brancával, csak tapasztaltabb

**Victorio** - herceg akar lenni, családi kapcsolatain keresztül bérel fel több csapatot is, hogy kiiktassa Cruzt - esze annyi azért nincsen, hogy másra terelje a gyanút, szerinte annyi is elég első körben, hogy Cruz halálával nem rá száll rögtön a korona

**Imaculada** - "Valaki dugjon meg!" "Nekem az a kövekkel kirakott főkötő KELL!"

**Simao** - "Ugye milyen szépen éneklek?" "Nem csak szebb vagyok nálad ficsúrfattyú, de le is alázlak bárhol, bármikor "

Syburr térképe



## A kaland eseményvázlata:

1, **Megbízás** (bemesélés háromféle módon lehetséges)

2, **Sybur bemutatása** (megérkezés vagy időtöltés itt)

3, **Audiencia a Hercegnél** (találkozás a kaland szereplőivel)

4, **A jövőbeli Herceg elragadtatása a Sáfrány mulatóból**  
(válaszpont a kalandozók és a mesélő számára is, hogy milyen irányban és hangvételben folytatódjon a kaland)

5/A, **Gyanús események** (nyomozás)

5/B, **Pusztulat Próbája** (kalandozás)

6/A, **Macska-egér játék a kráni csapattal**

6/B, **Sybur környéki falvak elérése**

7/A, **Leszámolás a kráni csapattal**

7/B, **Lezárt helyőrség újrafelfedezése**

8/A, **A gorviki csapat színrelépése**

8/B, **Út a gyepűvidéken**

9/A, **Harc a gorvikiakkal és vezetőjük törvény elé állítása**

9/B, **A khatif tanyáján**

10, **Ghaer atya felfedi valódi kilétét**

**Gyanús események - modul nyomozás része**

Két fejadász csapat párhuzamosan, egymásról mit sem tudva készíti elő Cruz legyilkolását. Az előkészületek közepén esik be a csapat, és opcionálisan nekiáll nyomozni. Ha elég talpraesettek, akkor kedvük szerint megállíthatják a csapatokat. Ha Cruz az ünnepségek végéig életben marad, akkor sikeresnek mondható a küldetés teljesítése.

**A krániak**

Victorio felfogad egy **Amador** nevű felhajtón keresztül egy kráni csapatot. -> **passzív nyom** „Victorio sohasem szokott arra a helyre járni Probatbicol óta”

Amador székhelye egy **Modesto Hídja** nevű fogadó. Itt a kalandozók is találkozhatnak vele, és kiterjedt ismerettségére támaszkodhatnak. Megbízható fixer, sosem adja fel a vásárlóit. A csapat a város szélén, a többi mutatóval együtt tanyázik le.

A kráni fejadászok nem a szakma mesterei. Peremvidéki klán, akik kihullottak a helyi rostán, és nem volt bennük annyi, hogy feláldozzák magukat a vallás oltárán. Nyilván nem az ilyen csapatok töltik meg a krónikáskönyveket, de nyilván nekik is van szerepük. ( én ezt a csapatot egy kezdő vérpistike csapatról mintáztam. Nyilván nem a szerepjáték teteje, de tud mulatságos lenni a következetlenségük, és a spontaneitásuk )

**Edik** - klánvezér, ffi, ember, fejadász, magát szűk körben comturnak hivatja, és annyi aquir vér folyik benne, hogy naponta egyszer egy leghalványabb sikolyt el tud eresztetni. Nyilván felkészületlen ellenfél ellen ez is hatásos. ( vándorcirkuszi szerepében az erőművész )

**Haneen** - a klánvezér szeretője, nő, íjjász, igazi deviáns, előszeretettel öl, de nem bírja a fizikai fájdalmat - leglább is ha teheti kerüli ( vándorcirkuszi szerepében a kásdobáló )

**Kiril** - fejadász, ember, ffi, a mortel, az egyetlen valamirevaló harcos a csapatban, az egyetlen ok, hogy még a csapattal van, hogy edik öccse. Ha Edik valamilyen oknál fogva meghal, Kiril azonnal elhagyja a csapatot, Haneen-nel folyamatosan feszülnek szakmai kérdéseken ( vándorcirkuszi szerepében az akrobata )

**Marek** - boszorkánymester, ismeretlen inhumán faj, ennek csak annyi a jelentősége, hogy rusnya, és, mint ilyen, emeli a kaland egzotikáját, pénzért van a csapattal, teljesen immorális, lefizethető. ( vándorcirkuszi szerepében aaaaa, na? Nyilván ő lesz a tűzfűjő )

**Naudia** - nő, ember, felderítő-fejvadász, a csapat szakmai intelligenciája, tulajdonképpeni stratégia és operatív végrehajtó is. Ő élvezi ezt az egész fejvadászosdit, és miatta tart ott a csapat, ahol. Jó eséllyel megpróbálja eltenni ediket láb alól, ha úgy érzi, hogy esélye van rá, és át tudja venni a csapat irányítását. ( vándorcirkuszi szerepében a porondmester)

A csapat - figyelembe véve, hogy a városban éppen ünnepek zajlanak - vándormutatványosoknak adják ki magukat - késdobálás, kötél tánc, tűzfújás, akrobatika. Mutatványoskocsi sok felszereléssel, ruhákkal, van tehát hol elrejteni a kellékeket.

### A gorvikiak

Ők fejvadász csapat. Kiképzett, fegyelmezett, összetartó egység. Nem vérszerinti család, de a kiképzés és a közös küldetések erős csoportkohéziót hoztak létre. Kőkemény zsoldosok. Pénzt keresni jöttek ide, holtig hűségesek a klánhoz, egységük síron túl is megbonthatatlan. ( na jó, ez nyálas volt, de adta magát ) Victorio őket elterelésnek fogadja fel - biztos benne ugyanis, hogy a krániak sokkal jobbak - egy **Belmiro** nevű közvetítón keresztül. Belmiro egyébként gorviki kém, és egy **Adan Adalcira** kereskedőház képviselővezetőjének a szerepében alakít. A gorviki csapat kereskedelmi küldöttséget alakít, akik Shadonból jöttek fegyverekkel kereskedni. Minden hiteles. Papírok, ajánlólevelek, bemutatóra szánt dísz és nem dísz fegyverek. A csapat semmilyen gorviki használati tárgyat nem hord magával, és ha valakit le is vágnak közülük, akkor sem derül ki, hogy ki vagy mi volt az. Nincs áldozati ramiera, bogos kendők és övek, tetoválás, arcfestés. Nem bohócok, hanem profik. ( itt gondolkoztam el először azon, hogy vajon mennyi kalandmester fogja ezt a szálát mesélni, ha már ilyen kevélyen osztom az ést ) A csapat a Modesto Hídja nevű fogadóban telepszik meg.

**Alma** - jelentése nem a gyümölcs, hanem lélek - klánvezető, ember, nő, fejvadász, intelligens, hűvös, fegyelmezett. Született vezető és stratégia. Sosem keveredik harcba, és csak ritkán mutogatja magát. ( fiatal, akolita írdeáknak álcázza magát, aki sokat betegeskedik, és társai felváltva ápolják )

**Bienvenida** - boszorkány, ember, nő, ő a szociális faltörő kos, a kapcsolatépítő, a problémák elsimítója, az információk beszerzője. Szerepe ennyi és nem több. Nem varázsol, nem feltűnik, csak informálódik. ( ő a küldöttség vezetőjének szeretője )

**Bonita** - fejvadász, ember, nő, orgyilkos, behatol, meglapul, öl. ( a szerető társalkodónője )

**Diamonte** - boszorkánymester, ember, ffi, okos, intelligens, és meglepően szép. Erősen vallásos, és gyermekkori traumáinak köszönhetően szubmisszív. Elsőre egy kedves, csendes, shadoni úriembernek tűnik. Nyelvezni. Holt nyelveken kívül majd mindent beszél, és többnyire dilektusokat is felismer. ( ő leend a küldöttség tárgyalója )

**Dorinda** – fejevadász, nő, ember, ő a verőlegény, helyesebben verőleány. Nagy, gyors, erős, ügyes, és sokoldalúan képzett. Brutális kinézete önértékelési gondokat takar. Nem túl közlékeny, viszont frusztrációját előszeretettel vezeti le bárkin, ha parancsot kap rá.

Fontos, hogy ez a csapat nem gyilkol. Kérdez, mosolyog, és informálódik. Ha sikerül nekik, akkor csak Cruzt ölik meg.

A nyomozáshoz aktív és passzív nyomokat, valamint dezinformációkat helyezek el a kalandban. Aktív nyom, ha az magától jön a csapathoz, passzív, ha érte kell menni. Ha valaki sok helyszínelőket néz, attól most elénézést kérek, de az egyszerűség kedvéért nem számolok a nyomok fakulásával és amortizációjával. Dezinformációkat pedig azért, hogy legyen mivel lassítani a mesét.

### Események időrendben:

-5 nap

Megérkezik a kráni csapat az erdőszélre – Edik összeverekszik egy másik erőművésszel, majd felindulásában pengét ránt és leszúrja, sequort használ, a seb felismerhető fegyverismeret képzettséggel -> **passzív nyom** „ A nyomorult izomagyú azzal a fekete késével ledöfte Bubbát!”

Marek elkezd gyakorolni a tűzfűjást, ahogy a mutatóványosok szokták, hogy ne a vásártéren legyen meglepetés, de nyilván az első pár próbálkozás egy kicsit fura lesz, így a többi mutatóványos ezt megjegyezheti -> **passzív nyom** „ Az a maszkos alak akkora lángoszlopot fűjt, mintha bizonyísten egy akó olajat nyelt volna le”

A csapat elkezd felderíteni a várost, de Edik nem bír magával és kötözködik tovább, több helyen megjézik -> **passzív nyom** „ Az az izomagyú bunkó cirkuszos a rátarti bögyös nőjével!”

Eljutnak a palotáig is, ahol a városőröknek is sikerül bemutatkozni. -> **passzív nyom** „ Vannak itt cirkuszusok mostanában. Járt is itt egy izomember, és jártatta a száját.”

Este Naudia leüvölti Edik fejét. -> **passzív nyom** „ Vót nagy kiabálás pár napja azoknál ott!”

- 4 nap

Érkezik a górviki csapat. Szolidak és visszafogottak, meg egy shadoni család az ünnepek alatt különben sem feltűnő. Legfeljebb Bienvenida szépsége tűnhet fel. -> **passzív nyom** „ Jöttek sadonbul, is. Olyan vót a dáma, hogy olyat biz tizévbe ha egyszer lát a magamfajta”

Az első napon csak Diamonte beszélget a fogadósál, illetve Victorióval. De ez egy drága fogadóban nem feltűnő.

Kráni csapat megpróbálja felvenni a kapcsolatot a helyi alvilággal, a nagynevű **Névtelenekkel**. Nyilván itt is sikerül emberkedni, de itt megszorulnának, ha Edik nem dobná be az aquir sikolyt – nem az eszéért szeretjük – több halott, a túlélők egyelőre menekülnek -> **passzív nyom**

„Volt falami fertelmes zaj a csűrök mögött éjközépkor, bizonyosan gonosz varázslat volt, mert vagy kéttucatnyian haltak szörnyű és hirtelen cudarhalált” Ennek a történetnek a híre viszonylag gyorsan eljut a gorvikiakhoz, akik elkezdenek ezirányban is felderíteni.

- 3 nap

Kráni csapat a sebeit nyalogatja. Gorvikai elkezdenek a sikoly után nyomozni. Emellett elkezdenek beépülni a hercegi család talpnyalóiank táborába. Immaculádát megcélozza Diamonte, Simaót pedig Bienvenida. -> **passzív nyom**, „volt itt egy kereskedő pár, akikről nem lehet tudni mit árultak, de nagyon összeleledtek a helyiekkel.”

- 2 nap

A krániak megpróbálják kifigyelni a hercegi várat, és miután nem teljesen kutyaütők sikerül is nekik. Teljes az észrevétlenség.

A gorvikiak felkutatják a krániak búvóhelyét, de senkit nem találnak így megfigyelőt agynak hátra.

Eközben a két szerelmes pár kocsikázni megy, és este már a kastélyba hivatalosak vacsorázni, ahol mindent tökéletesen fel tudnak deríteni, miután lealtatták partnerüket. -> **passzív nyom**, Immaculada és Simao napokig panaszkodik főfájásra a túl erős altató miatt, ők úgy tudják csak beboroztak, de ha valakinek van herbalizmus vagy mérgeverése, akkor felmerülhet a gyanú, hogy ez nem volt sima alkohol.

-1 nap

Gorvikiak tovább figyelik a krániakat, és elkezdi fontolgatni, hogy mit csináljanak velük.

Gorvikai felveszik a kapcsolatot a Névtelenek túlélőivel. -> **passzív nyom**, „volt itt a szegény környéken a minap egy puccos pár. Ott ebédelték a Romkocsmában” ( hacsaknem az árnyékban merengtek a diplomájukon )

Krániak behatolási tervet alkotnak, és álcaruhákat szereznek hozzá.

0 nap

Megérkezik a kalandozók csapata, akik be lesznek mutatva, mint a herceg ismerősei. Felkeltik a gorvikiak figyelmét, akik érdeklőnek is, de csak csínjával.

Itt jön a tulajdonképpeni repiküldetés az első harcos trauma után, hogy a próbára induló hercegfitt, csatt másnaposan egy kupiból kell kivadászniuk, hogy lenne szíves eleget tenni apa kívánságának és végigcsinálni a Pusztulat Próbáját.

Krániak ezt a pillanatot választják, hogy felderítsék a palotát, az est leple alatt. Nyilván kudarcba fullad a felderítés, így a boszorkánymester varázsol, az íjjász kövöldözik, Edik mészárol – csak ártalmatlan szolgák, és katonák halnak bele – és sikeresen kivágják amgukat -> **aktív nyom**, valami nem lehet rendjén, ha itten pékinasok sequorral mészárolnak és tüzet köpködnek. A gorvikiak itt határozzák el, hogy lesz ami lesz a kráni csapatnak vesznie kell, mert csak a munkát nehezítik. Itt akár a csapat is szembekerülhet a krániakkal, de nem javaslom. Nyomozzanak csak, hiszen most

vannak túl két kényes küldetésen is, és választaniuk kell, hogy elkísérik Cruzt a Próbára, vagy itt maradnak kideríteni, hogy mi folyik a városban.

+1 nap

A gorvikiak szocializálódnak a csapathoz. Nagyon meg vannak rettenve látszólag, de nagyon érdekli őket, hogy mit csinál itt a csapat. Meg akarják tudni, hogy egy újabb kotnyalás amatőr banda, vagy valami más. Szívesen elkísérik őket a városba, Bienvenida pedig még kacérkodik is. Gondolom ez lesz a nap, amikor a csapat elkezd nyomozni.

+2 nap

Bienvenida is nagyon beteg lesz, így a napot ágyban tölti – azaz leszámolás a krániakkal. A gorvikiak – a vezető nélkül – felvonulnak, és legyalulják a krániákat a föld színéről. -> **aktív nyom**, mérsárlás és gyűjtogatás az erdőszélen

Krániak maradéka, azaz Marek és Naudia kevésbé visszafogott menekülésbe kezdenek. Marek látványa mindenhol feltűnést kelt, Naudia is villogtatja jellegzetes fegyvereit. Nyílegyenesen szállnak a Kráni Bérc felé. -> **aktív nyom**, a városban legalább tíz helyen torkollott a menekülésük gyilkolásba. A karakterek mindről kapnak értesítést.

+3 nap

A Névtelenek megpróbálnak rajtaütöni a kalandozókon. A gorvikiaknak nyilván leesett, hogy egy rosszkor jött biztonsági erősítés megnehezítheti a dolgukat, és a krániakért cserébe kérik a kalandozók fejét. Jöhet a haddelhadd! -> **aktív nyom**, ha sikerül túlélni – a névtelenek mégiscsak hazai pályán játszanak – akkor feltűnhet, hogy ez nem a vendégbarátság része

+4 nap

Már csak egy nap Cruz visszaérkeztéig. Bienvenida olyan „rosszul van”, hogy csak a palotában lehet gyógyítani. Komornájával és az íródeákkal együtt beköltözik a palotába.

Lehet nyomozni. Ha a gorvikiak úgy érzik kompromittálódnak, akkor megpróbálnak megbújni a hercegi kastélyban. Mindenképp megpróbálják leabálni Cruzt, akármibe is kerül. Ha a kalandozók pedzegetnek valamit, akkor a gorvikiak először megpróbálnak csábítani – boszorkány van velük és nem félnek használni! – majd vesztegelni – sok pénzük van – majd ha ez sem megy, akkor könnyörtelenül gyilkolnak. Ne feledjük, az íródeák eddig nem mutatkozott meg, és a legnagyobb fegyver a meglepetés!

Eközben szisztematikusan építik a menekülő útvonalat és eliminálnak szolgákat ha kell. -> **aktív nyom**, az öngyilkos lovászfű, és a bélcsavarodásban elhunyt konyhás néni

+ 5 nap

Cruz dicsőséges eljövetele. Pohara és tányérja mérgezett, ágya alatt fejeadás. Ha ezt túléli, még mindig van egy boszorkánymester és egy íjász kéznél.



**A Pusztulat Próbája** (kalandozás a gyepűvidéken)

A Pusztulat Próbája, amit ünnepélyes keretek között bíznak Cruz de Basilio-ra, a történelmi hadi ösvény bejárását jelenti. Annak ellenére, hogy az út a veszedelmes határvidéken visz keresztül és egészen Krán hegyeibe mászik fel ynevi mértékkel mérve elég biztos útvonal. Az eltelt évtizedekben nem egy kalandozócsapat, zarándokok, régészcsapatok, szerzetesrend vonult itt végig a Dúlás emlékére. A khatif a közhiedelemnek megfelelően ártalmatlan volt, a nomádok nem tartottak igényt a dimbes-dombos, így számukra lakhatatlan, vidékre. Jelentőségét mostanra úgy lehetne földi analógiával érzékeltetni, hogy egy ritkábban járt 'El Camino'.

A feladatot persze a Herceg megspékeli kissé a fiacskájának, hogy lehessen róla érdemben beszélni a Pajzsállamok területén: egy elvesztett helyőrségből kell Syburr ó-pyar lobogóját megszerezni és azt kitzúzni a khatif egykori tanyáján. Ez diplomáciai szempontból megkérdőjelezhető volna Krán és Pyarron „újkori” szövetségét nézve, de Syburr ezzel is a függetlenségét hivatott kihangsúlyozni, amiben a szomszédos Yllinor is pártját fogja. Ennek ellenére a téma alapvetően megosztja az emberek Erionig és vissza, tehát beszélnek róla.

A Próba a városfalakon belül veszi kezdetét, a három itt tisztelt főbb pyar istenség szentélyeiben, templomaiban. Mire a játékosok a városba érnek, a fiú már túl van a látványos és hatásos Arel szentélyben tett esküvésén. Erről beszél még mindenki miközben „hősünk” már napok óta a Sáfrány mulató néven ismert Ellena szentélyben „áldoz” ... és már eszébe ötlük nem is a Próbára készülni. Innen kell kihozni a fiút és ez az a pont ahol elválík, hogy érdemes e a csapatnak a fiúval tartania a továbbiakban vagy inkább a városban maradnának nyomozgatni.

Amennyiben valóban a kalandozás mellett maradnak, akkor elkísérhetik a következő templomba, a már a városon kívül eső Gilron szentélybe. Ez a kovácműhely nagy, egy közepes domb mélyét alakították át a hívek, miután egy városi épületük felrobbanása okán veszélyeztetve látták a lakosság helyzetét. A helyi főpap nagyon szigorúan viselkedik hittársai előtt, de amint magukra maradnak a fiatal Cruzzal, azonnal elkezd az új és veszélyes találmányaival traktálni. Minden kísérleti és minden kiforratlan még, de búcsúajándékként a fiú kezébe nyom egy kisebb ládikót, amiben lőpor és gyúelegek révén pokoli erejű masina rejtőzik. A lelkére köti, hogy csak legvégső esetben használhatja ... illetve, hogyha a várható hatás elég látványos lesz.

A Gilron szentélyből kifordulva áll a csapat elé Ghaer atya, aki a Herceg bizalmasaként mutatkozik be, amit Cruz meg is erősít. Felajánlja, hogy velük tartana az utazásra, mert hiszen ismeri a vidéket, megjárta már a Pusztulatot. Ha úgy látja, hogy a csapat erőszakosan nem akarja, hogy vele tartsanak nem erősködik. Lemaradva követi majd őket pár mérfölddel. Elég nehézkesen mozog, jól láthatóan minden egyes lépés nagy fájdalommal jár neki, de ennek ellenére bátran dacol a korával.

Ha kérdeznak róla, akkor magáról első szám harmadik személyben elmondhatja, hogy „egy Kyel pap seregében szolgált, őt követte. Minden egyes társa meghalt, de végül bevették a khatif rejték helyét és látták mindazt, amit embernek soha nem lett volna szabad. Láta a Kyel papot összerogyni és meghalni ott, a hegyekben. Ezután lejött onnan egyedüli túlélőként és Ó-Pyarronba ment, hogy ami hátramaradt az életéből szerzetesként töltsse le. Most azonban, hogy érzi, hogy az ő ideje is eljön el akar még menni oda, ahol bajtársai maradtak.”

Új-Pyarronról és minden modern dologról megvan a határozott véleménye: tönkreteszik a világot és lealacsonyítják mindazt, amiért ő a vérét hullajtotta. A Dúlásban minden és mindenki elveszett, a világ azóta csak önmaga árnyékaént sodródik a végtelenbe, hogy a végén ezt az illúzió-valóságot is eleméssze. Lehangelő társaság, de nagy tudása van és tapasztalata a környék dolgairól. Olykor elréved és látszik, hogy az évtizedekkel ezelőtti valóságot látja maga előtt és olykor az apja nevéen hívja a fiatal Basiliót is.

Helyismerettel (MF) a környékkel kapcsolatban a fent elmondottakból tudható, hogy a neves Kegyetlen Ghaer volt ez a híres Kyel-pap, aki a bosszúhadjáratot vezette. Az igazság, hogy mások is túléltek a kalandot, sőt, de az igaz, hogy hatalmas veszteségeket szenvedtek el a khatif erődjének

ostromakor (itt is érdemes megjegyezni, hogy Ghaer minden szava igaz, legalábbis őszinte meggyőződéssel hiszi és mondja).

Legendaismerettel (MF) is ismeretes lehet Kegyetlen Ghaer tettei, róla tudni vélik, hogy kóborló inkvizítor volt, aki előbb rejtve, egyedül kutatta ki egy-egy város „eretnekségi együtthatóját”, majd nagyobb sereggel tért vissza és mindenkin végrehajtotta Kyel akaratát. Személye és a hozzá hasonló papok történeteiből szövődtek az ó-pyarron kapcsán emlegetett Árnybíró legendák, akik a bajba esetteken segítettek. A Dúlás és Kyel egyházának visszább szorulása óta eltelt időben már ezek a történetek is megváltoztak, sokszor lett a klasszikus történeteknek is keserűes végkimenetele, mikor ezek a bírák túlkapásokat hajtottak végre ...

Vallásismeret (MF) megléte esetén Kegyetlen Ghaer személyéről is lehet fogalma a karaktereknek. Egy nagyon ősi vérvonal leszármazottja, akik északról vándoroltak be az új emberi civilizációjának felépülése idején. Akár a városi nemesség krémje is lehetnek volna, de inkább Kyel makacs és hajthatatlan tiszteletét választották „címerüknek”. Kegyetlen Ghaer elődeinél is híresebb és rettegettebb volt, az inkvizíció egyik alappillére. Vesztesége komoly politikai hiányt okozott az egyháznak és akik ezt az úrt kívánták kitölteni mindent megtettek, hogy Ghaer vér szerinti örökösé (bizonyos Tycondrius) legendó időt töltsön az Örök Várostól távol küldetésben.

### Syburr környéki falvak

Másfél napos vándorlás után (mikoris legelőkön, erdőkön és kukoricásokon vágnak át) érik el az első falut, ami a határig útjukba kerülhet. Ez a névtelen kis település nélkülözi ugyan a közeli nagyváros nyüzsgését, de lakói annál szívélyesebbek és úgy érzik ki kell venniük a részüket a jövőbeli Herceg ünnepléséből. Egy a főúton keresztbe tett hosszú asztallal és lakomával várják a megfáradt kalandorokat és az ifjú Basilio-t. Estig tart az örömködés, addig nem is könnyen eresztenék el az utazókat. Ha akarnak itt végre újra ágyban alhatnak, ami érezhetően az utolsó lehetőség lesz sokáig.

Ez mindösszesen annyi veszéllyel jár majd, hogy Cruz hírnevéhez méltóan a falubíró lányát nézi ki magának, aki viszont másnap menne nőül az egyik közeli nemes fiához. Amennyiben nem kívánják az utó hátralevő részét poroszlókkal és dühös vérrokonokkal a nyomukban megtenni ez elkerülendő lenne. A lány bátyja egyébként híres bajvívó (8. szintű), aki a nyárra tért csak vissza Shadlekből. Ő könnyen észreveszi majd a húga szárba szökkenő érzelmeit és figyelmezteti Cruz-t ha magukra maradnának, hogy fékezze magát.

Amennyiben nem teszi ezt (és ő nem teszi) akkor az éjszakai légyottról megtérve éjféli órákban a shadleki bajvívó várja majd őt a szállásuk és a bíró háza közötti kiserdőben. Első vérig harcol, de mindenképpen olyan sebet akar ejteni, amit örökre magán viselhet a Basilio fiú. Ha ez sikerül neki, akkor papi gyógyítás sem tudja majd megváltani tőle, a közbenjáró pap meg tudja állapítani, hogy Ellena gátolja a seb megszüntetését ...

Akárhogyis, de végül elhagyják a kis falut. A következő napban nem történik említésre méltó esemény. Erdőkön, mezőkön vezet az út, de néhol már láthatóak az egykori Dúlás nyomai. A fák között csontokként fehérlő romok, természetellenes kráterek a semmi közepén, kiszáradt tavak és folyók, amelyek forrását ártó mágiával apasztották el a nagy csatákban vagy éppen új medret vájtak nekik az irtóztató csatamágiák. Az erre érzékenyebbek érezhetnek megmaradt foltokat itt a manahálóban, amik nem zavarják feltétlenül a varázslást, de a visszatöltés nem mindenhol lehetséges.

Egy nap után találkozhatnak egy kereskedővel vagy az úton vagy pedig az erdőben táborozva. Idős ember, aki beteg kislányával járja a környező vidéket. A lány hófehér hajú és mintha méz okozta vakság lenne rajta, egy kis mókus a barátja. Élettannal/Lélektannal megállapítható, hogy nincs közöttük vérrokonság, a kereskedő egy tömegsírbeli ásta ki a lányt a nomád vidékeken. Erről is csak akkor beszél, amikor a lányt hallótávolságon kívül tudja vagy az alszik. Azt reméli talál neki majd egy jó családot, akik befogadják és hajlandó „hozományt” (50 arany) is adni a kis gyerek reménybeli szüleinek.

A kereskedő, bár valóban jószándékkal viseltet a lány és sorsa iránt, valójában egy **yersenia** darabjait árulja hasznos mindennapi eszközök formájában. Evőeszközök, pergamenek, régi térképek a vidékről, fáklyák, hajcsattok ... amik idővel lassan szipolyozni kezdik a tulajdonosuk életerejét a szörnyet táplálva ezzel (ld. Bestiárium). Elég jutányos áron adja őket, mondván még a régi pyarronból valók. Ghaer atya ezt hullarablásnak tartja, hogyha jelen van és bizalmatlan a kereskedővel szemben.

Továbbhaladva az úton már jóval nyomorúságosabb kép tárulhat a szemük elé. Kormos facsonk erdők, gyéren termő földek és helyenként elvadult, torz növények. Az állatok is sokkal vadabbak errefelé, ha egy éjszakát idekint töltenek akkor egy megvadult medve is a táborhelyhez közelít és a sűrűből kirohanva lecsapja az őr fejét. Az állat éhségtől és veszettségtől elvadult, de Állatidomítással (MF), Vadonjárással (MF) és sikeres asztrálpróbákkal (akik rendelkeznek a képzettségekkel) megfékezhető az állat, egyébként pedig az első súlyos sebe után tovább rombol az erdőbe és hajnalig meg sem állva rohan.

A következő, utolsó állomás a Gypűvidék előtt egy Árnyas-Bogas nevű falu, amiről a fiú elmondhatja, hogy Syburr egyik híresebb települése, ahol biztos nagy lakoma várja őket ... de nem. Zárt spaletták és elzárkózó emberek fogadják őket áthaladva a falun, a Basilio gyerek neve említésére sem hajlandóak előjönni vagy segíteni. Fogadó nincsen, illetve volt, de az már zárva van és minden bútor hiányzik belőle. Teteje beomlott és inkább táborhelynek való, mint valódi pihenésre. Erőszakkal ugyan lehet ételt szerezni, nem sokat, de ezt sem a fiú, sem Ghaer nem értékelné különösebben.

A faluból kivezető úton azonban egy vénasszony kerül eléjük, aki a domb tetőről hívogatóan feléjük int. Nem különösebb bizalomgerjesztő, de ha utánamennek akkor a falun kívüli kunyhóhoz vezetni őket, ami körül van egy régi istálló. Látható, hogy régen nagyobb ménesek befogadására is alkalmas épületek álltak itt, de mára már nyomuk sincsen ezeknek. Az idős asszony Nala, aki a falusi bábaasszony ... volt, amikor születtek itt gyerekek. Elmondása szerint néhány éve azonban mintha átok sújtott volna mindent és mindenkit, a termés elmaradt és a gyermekáldás sem köszöntött be többé.

A legtöbben, főleg fiatalok elmentek másfelé szerencsét próbálni, de sokan voltak akik dacosan tartották magukat a szülőföldjükhöz. Ezért ma már csak inkább középkorúak és öregek élnek itt, a földeken senki sem dolgozik, de nincs is miért. Azt a kevés ételmezt amijük van a környező erdőkből szerzik be, de vigyázni kell, mert egyes állatok húsa mérgező, más gyümölcsök pedig szörnyű dolgokat tesznek az emberrel. Amije van és amiről tudja, hogy megbízható, azt meg is osztja a csapattal.

Miután ettek persze előjön a maga kis kérésével. Miszerint volt neki egy kicsi fia, Krodro, aki pár napja nem került már elő. Ő fél mélyebbre menni a sűrűbe, de arra kéri a játékosokat, hogy keressék meg neki. Sok nyomuk nincsen, de a környező istálló maradványokban található szénceruza rajzokat egy régi épületről ami (építészet képzettséggel) egy pyar helyőrségnek tűnik, egyes rajzokon pedig (heraldika képzettséggel) az ó-pyar syburri címer domborműveit ismerhetik fel. Ami nyom van, az mind a közeli helyőrségbe vezetnek, ahová nekik is tartaniuk kell majd.

Hogyha a faluról kérdezősködnek, akkor elmondja, hogy egy nomád sámán jött el a faluba és átkot mondott minden itt lakóra. Akkor nem tulajdonítottak neki nagy jelentőséget, de mikor a varázslat bizonyíthatóan megfogant, már senki sem tudott a végére járni ennek. A sámán a gypűvidéken rejtőzik, de nem jöttek syburrból lovagok, hogy kérdőre vonják, illetve kalandozók sem jártak itt azóta, hogy ez történt, legalábbis olyanok akik segíteni tudtak volna.

Az éjszakát az istállóban tölthetik vagy a kunyhóban, az öregasszony az éjjel különös rituáléba kezd, ami sem nem szakrális, sem nem boszorkányi, csak annak tűnik a fény és hanghatások végett. Egy profánmágikus életmegg hosszabbító rituálé, amivel újabb hónapra odázhatja el a környék ártó kisugárzásai általt okozott halált. Lényegében csak babonás szertartás, de egy avatatlan szem könnyen veheti eretnek paktumkötésnek is valami túlvilági rémmel. Az asszony révületbe kerül ezalatt a füstölők hatására és önkívületben beszél.

### Lezárt helyőrség újrafelfedezése

A sűrűben letérve kissé a kijelölt útról (több El Haradzsa liget mellett haladnak el) hamarosan Ghaer vagy a régi térképek alapján tájékozódva egy ősi erődhez juthatnak. Az erős falakat befutották a növények, vagdalni kell őket, hogy a kapuhoz jussanak. Nagyon fülledt és párás a levegő, de semmi sem áll az útjukba. Az első pár csapás után feltűnhet az ó-pyar szimbólum a fiú rajzairól is (egy nagy, mély gyökerekkel a földbe kapaszkodó tölgy). A fiú az ábra láttán önkívületben a család jelmondatát kezdi el mondani: „Néha a fa valójában egy szimbólum ...” ha pedig Ghaer is itt van akkor ő hozzá méltó módon folytatja is „... néha pedig valójában csak egy fa.”.

Odabentről érezhető a túlvilági jelenlét, erősen. Az erőd csarnokait egy századnyi élőhalott őrzi és teremről teremre haladva kell pusztítani őket, hogy eljuthassanak a mélyebb csarnokokig. Az egykori őrség ruháit viselik és taktikusan, szervezeten harcolnak, érezhető, hogy valami nagyobb akarat irányítja őket. Az erőd mélyén középtávon találkozhatnak a fiúval, aki az élőhalottak között jár-kei és a fegyvereiket tisztogatja, a kalandozók látványára a mélyebb termekbe menekül. Ettől a ponttól kezdve a konstans harcok között hallhatják meg az erőd urának szólamait is.

Az egykori helyőrség parancsnoka egy kráni vámpírúr áldozata lett és a rajtuk áthaladó sereg gonosz tréfájaként maradtak meg. A vámpírrá tett nemes azóta is abban a hitben van, hogy a „nagyobb jó” érdekében feladta emberi gyengeségeit, hogy a kráni seregek ellen harcolhasson mindörökké. Nincs tudatában a Dúlás befejezésének és minden behatolót a kráni seregek tagjainak vél. Őrzi a lobogót a legfelső teremben, ahol egyetlen „élő” szolgájával, a fiúval várja a csapatot.

A fiú hónapokkal ezelőtt az erdőben csatangolva tévedt el erre a helyre, miután egy vérfarkas szelleme beleköltözött. Azóta csak a torz elveket valló vámpír oldalán érzi, hogy megértik őt és nem érez vérszomjat iránta, mint ahogy anyja mellett tette. Ezért vakon engedelmeskedik a vámpírnak és életével védelmezi a halottat. A felettük kibomló Hősi lobogó (varázstárgy) utolsó nekifeszülésekre ad erőt nekik, hogy szembeszállhassanak a krániaknak vélt behatolóknak. Nagyon nehéz harc lesz, hogyha élve akarják elfogni a fiút.

Ha nem sikerül az anyja akkoris megérti majd a játékosokat, de ha sikerül akkor nagyon örül. A házában mindig menedékre találhatnak majd. A fiúból nehézkes kiűzni a fenevadat, de nem lehetetlen. Egyébként a vámpír elleni harcban és ebben a rituáléban is segítségükre lehet Gaer, aki látszólag szerzetesi rítusokkal purgálja ki a gonoszt (valójában magába szívja). Hogyha nem tartott velük az atya, de megszorulnak az erődben, akkor ez az a pont, ahol feltűnik, a sötét folyosókat járva a csapat nyomában.

### Út a gyepűvidéken

Azt lehetne hinni, hogy a következő rész lesz a legeseménydúsabb, de ez nem így van. Előbb egy dombvidéken haladnak majd végig, amelyik jobb állapotban maradt meg, mint egy-egy syburr környéki vidék. Ráláthatnak a valódi síkságra, de nem arra visz az utuk. Arel papjai érezhetik, hogy sokáig neki kedves területen vannak. Állat kevés van és az erdők is ritkásak, de mégis áthatja a vidéket egyfajta természetes megnyugvás ... hogy az idő minden sebet képes begyógyítani.

A következő állomás egy kisebb üszkös pusztaság, ami egészen a hegyek lábáig terül el. Egykori csatamező, ami inkább Dartonnak lehet kedves. Varjak és hollók versengenek a kevés táplálékért felette, olykor találhatnak az út mentén gyanúsán friss és nem idevaló holttesteket. Ynev különböző pontjain meghalt emberek, akik haláltusájukban Dartonhoz fohászkodnak még pár pillanatra megláthatják ezt a holdbéli tájat, amit a Shandin előtt tapasztalnak. Távoli országok ruháiban, kalandozók messzi labirintusok mélyén haláluk pillanatában furcsa sebekkel, egy nő halálos méregtől fuldokolva tarkítják a furcsa tájképet.

Napokig tart az út, ami során több a Dúlás emlékhelyet pillanthatnak meg. Fekete obeliszkok állnak egymástól mérföldekre, rendszertelenül, amelyeken keresztültekintve a túloldalon a valaha volt csatákat pillanthatják meg a karakterek. A látvány megrázó és felkavaró is lehet, ha eddig nem, most

mindenképpen tapasztalható Cruz jellemében némi változás, szótlanabb lesz és megeshet, hogy Ghaer jobb társaságnak bizonyul az estebédnél.

Még a hegy lábánál találkozhatnak egy nomád csapattal, akik a tengerpartól visszafelé portyáznak erre. A csapathoz mértén változtatható a létszámuk, de azért ne legyen 50-en se. Nem támadják meg a játékosokat, tisztos távoból figyelik őket, nem kezdeményeznek, de nem is támadnak, hogy megközelítsék őket. Úgy tanulták, hogy aki ezen a vidéken rajtuk kívül csatangol éppen úgy jöhet a Fekete hegyeken túlról, mint ahogy nem.

Velük értekezhetnek ha akarnak a falu sorsáról is. Ők hallottak a történetről és úgy tudják a falu egyik gazdája valamiféle ereklyét szerzett meg, amit a sámán törzsétől zsákmányoltak a Dúlásban. Azt követelte vissza tőle, de az nem adta. Bizonyos hogyha a tárgyat visszakapja, akkor leveszi az átkot, de az is semlegesítheti, hogyha a sámánt megölik. Hogyha a csapat meggyőzi a nomádokat jószándékukról és hogy náluk van a tárgy, akkor útba igazíthatják őket a tengerpart felé egy kis barlangba, de ezt az információt erőszakkal is kiszedhetik belőlük. Ez azonban mindenképpen kétnapos kitérő, a sámán pedig 10. szintű. A tárgy egyébként (egy totemről származó állatszobor) a vérvonala szakadt falusinak a sírjában van vele együtt, hogyha vissza akarnának menni érte.

### **A khatif tanyáján**

A meredek hegyoldalba való feljutás embert próbáló feladat. Azt hinné az ember, hogy egy sereg előttük kitaposta az ösvényt, de az igazság az hogy azok beomlasztották a hegyeket kifelé és égi szekerekkel ostromoltak akkoris (Ghaer elmondhatja). Fél napig mászhatnak és még keservesebb, hogyha hátasállataik is vannak. Megfelelő felszerelés és sikeres próbák nélkül egy reménytelen vállalkozás ez. Reméljük a csapat nem csak fákyával és pár napi élelemmel indult neki.

Odafent egy erőd helyett inkább csak egy barlangrendszer található, ami nem is kifejezetten szövevényes. Időközben már a khatif az elme útján idehívta a szolgálait, akik a repedésekben és a magasabb tervek mennyezetéről figyelik az áthaladókat. Óriás rovarok és egy sereg élőhalott holló, amik egyenként kevesek lesznek, de a khatif erejével együttesen már hathatósak tudnak lenni. Az ösvény a hegy mélyére vezet le, bár sokszor azt az érzést kelti a hely, hogy a járatok helyzete változik és még a törpéket is megzavarhatja, pedig ők igazán járatosak ebben. Balsejtelem.

A mélyben egy nagyobb teremben különös kép fogadja őket, miszerint egy nagy teremben jégtömbök között áll egy démonikus trón. Annyira leköti a tekintetet, hogy nehezen is tűnhet fel, hogy az oszlopok valójában jégbörtönök, amelyek mélyén egykori harcosok és katonák vannak. Halottak ugyan, de haláltusájuk elhúzódásával a tanya urát táplálták, a khatifot, aki most elégedetten lépked közöttük és elhelyezkedik a trónuson. A kijáratokon és repedéseken lassan beáramlik az élőhalott állatsorda, rovarhad. Az oszlopok olvadozni kezdenek és akit eddig Ghaer atyaként ismertek meglepő változáson esik át.

### **Ghaer atya felfedi valódi kilétét**

A khatif ekkora végleg levedli az emberi külsejét, mint kígyó a bőrét. Alóla egy aquir lény mászik elő, egész testében rovarszerű elemekkel és kívül kitines, erős vérttel. Megosztja a kalandozókkal érzéseit és motivációit ameddig szolgálásával küzdenek, majd lelépdelve a trónusról a khatif teljes erejével ellenségei ellen fordul, természetesen fő célja Cruz elpusztítása.

A lobogóval és a kalandozókkal együtt azonban könnyen lehet, hogy túléljük a harcot. Ha nem bírnak egymással akkor utat vághatnak maguknak a lényeken keresztül és elhagyhatják a tanyát, hátrahagyva a Gilron pap ajándékát. A hegyről leereszkedve láthatják és hallhatják a detonációt, ami szétveti a khatif birodalmát, amit csak nemrég szerzett vissza. Hogyha a mesélő jónak látja, a gorviki összeesküvők fejedelméi a hegy tövében várhatják a csapatot, keserédes vagy éppen heroikus befejezést lehetővé téve. Attól függően, hogy Cruz és/vagy a lobogó náluk van e még más lehet a vég.

*„Néha a fa valójában egy szimbólum ... néha pedig valójában csak egy fa.”*

A kaland fontosabb mellékszereplőinek statisztikái:

*Gorviki fejedelmek* - 8fő / 4. tsz-űek / 15-ös képességátlag

Fegyverek: ramiera, kézi nyílpuska

Tám/kör: 2(x2) Ké: 38 Té: 69 Vé: 125 Cé: 19 Sebzés: k6+3 (+méreg) vagy k3+2 (+méreg)

Fontosabb képzettségek: Tánc Af; Vakharc Af; Kétkezesség Af, Belharc Mf

Ép: 11 Fp: 58 Ψp: 21 AME: 26 MME: 26

*Ranagol papok* - 4fő / 4. tsz-űek / 14-es képességátlag

Fegyverek: áldozótőr

Tám/kör: 2 Ké: 41 Té: 63 Vé: 107 Cé: 4 Sebzés: k6+2 (+méreg / gorviki pokol/)

Fontosabb képzettségek: Hábaszúrás Mf, Csapdaállítás Mf, Kínzás Mf

Ép: 10 Fp: 46 Mp: 36 Ψp: 25 AME: 29 MME: 29

### A Nagy Féreg (aquir khatif)

Termet: E

Sebesség: 110

Támadó érték: 174

Védő érték: 220

Kezdeményező érték: 40

Célzó érték: - (rovarlátás)

Sebzés: 2k6+3 (+ 6. szintű görcs/bénulás méreg)

Támadás/kör: 5 (két kar, két hátból kinőtt ízelt láb, harapás)

Életerő pontok: 78

Fájdalomtűrés pontok: 110

Sebzésfelfogó érték: 6 (kitines bőr)

Asztrál ME: 70

Mentál ME: 70

Pszi képzettség: kráni

Intelligencia: kiemelkedő

Max. Mp: 60 (eggyéválás/átalakulás és lények irányítása + boszorkánymesteri mágia)

Od pontok: - (megfosztották erejétől)



### Yersenia

Előfordulás: Nagyon ritka

Megjelenők száma: 1 (3-18)

Termet: N (K)

Sebesség: 40 (SZ)

Támadó Érték: 75 (35)

Védő Érték: 80 (60)

Kezdeményező érték: 8 (12)

Célzó Érték: 45 (-)

Sebzés: lásd a leírásban

Támadás/kör: 3 (1)

Életerő pontok: 35 (3-5)

Fájdalomtűrés pontok: 75 (6)

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: alacsony

Max. Mp: -

Jellem: Halál

Max. Tp.: 250 (10)

### Vámpír

Előfordulás: ritka

Megjelenők száma: 1

Termet: E

Sebesség: 100 (SZ)

Támadó Érték: 80

Védő Érték: 120

Kezdeményező érték: 32

Célzó Érték: -

Sebzés: 1k6 vagy fegyver

Támadás/kör: 2 vagy fegyver szerint

Életerő pontok: 40

Fájdalomtűrés pontok: -

Asztrál ME: immunis

Mentál ME: immunis

Méregellenállás: immunis

Pszi: -

Intelligencia: magas

Max. Mp.: -

Jellem: Károsz, Halál

Max. Tp.: 4000

Neurografiai osztály: IV., vértívó élőholt

