

Ősök útján

A XII. Fanfár a hősökért tábor kalandmodulja 2-3. tapasztalati szintű karaktereknek

ÍRTA: MagicHorse

HELYSZÍN: Anteryntől, a hármass határ városától keletre

IDŐPONT: P.sz. 3725., Darton terce – harmadik „Kacaj” hava



Bevezető

Mondhatnám, hogy korunk nem túl hasznos tevékenysége a lényegi tartalom nélküli hírfolyamok végtelen pörgetése. Azonban így került elélem egy fotó, rajta a rövid története egy máig rejtélyes, 5000 éves településnek a messzi Észak-Skóciában, amit néhány évtizede fedeztek fel, egy viharnak köszönhetően. Egy óriási felhőszakadás, orkán erejű széllel párosítva, felfedte az addig csak egyszerű, dombtetőn sorakozó buckák titkát, miszerint ott bizony emberek laktak, járatokkal összekötött, takaros, kőbútorokkal berendezett „házakban”. Vagy inkább mondanám, hogy lakásokban. Több, ezzel egy időben olvasott, tanulmányozott dolog pedig bennem is elültette az ihletet, hogy mi lenne, ha Yneven egy rég nem látott kultúra nyomára bukkannának a játékosok? Persze, könnyedén dobálózik mindenki a legenda- és történelemismerettel, de valójában egy a modern, földihez cseppet sem hasonló, információs sztráda nélküli világban mennyit is lehet tudni a tudomány műszerei által nem támogatott régészet híján? Igen, ott a mágia, de még a mágiaán belül is misztikus a múlt és gyakran nem is tanulmányozásra érdemes. Mi van a rég kihalt népekkel, az idő közben eltűnt állatfajokkal? A cran-taiakhoz a földi, tolték és közép birodalmi maják környékéről merítettem ihletet, de bátorítok minden KM-et, hogy formálja picit a saját Crantáját, a tízen ezer éve eltűnt emberi nép kultúráját, amiből már szinte semmi nem maradt, maradhatott és bizonyosan teljesen másként értették és szemlélték a világot, mint a karakterek. Esélyesen Ynev jelenében a Crantáról fellelhető, megtanulható tudás a hódító kyrek lejegyzései, könyvtárai nyomán marad fenn, ahogy a dél-amerikai indiánok nyelvéről, isteneiről, rituáléiról is a konkvisztádorokkal érkező papok kódexeiből tudunk a legtöbbet.

Ez a kaland eredendően a *Fanfár a hősökért* tábor nyugodt környezetében kerül lemesélésre, ahol egy családi környezetben igyekezünk elsősorban a szerepjáték „szerep” részére helyezni a hangsúlyt és a felfedezés izgalmait, a megismerés kalandját kínálni, semmint a végtelen csatározás akcióját és a kockacsörgést. Persze van benne lehetőség arra is, de józan ésszel és diplomáciával itt többre megy a zsenge kalandozó. Kicsit valahol visszanyúlás is a gyökerekhez, amit a 30 éves MAGUS évfordulója kapcsán az alkotók és első játékosok meséltek [podcastokban](#), hogy mennyire a szerepeken, dilemmákon, megismerésen volt a hangsúly, milyen kevés volt az akció jelent.

Célom volt továbbá az előző *Kalandor Krónikák* rendezvény által megkezdett vonalat is folytatni, amihez csak laza szálakat és szabad kezet adott annak modulírója, Amund. És bármennyire is igyekeztem információt kiszedni belőle elképzeléseiről, ő csak kicsapott engem pár morzsával az írói szabadság mezejére. Ezúton is köszönöm, mert az első tétova lépések után inkább az ötleteket kellett összemarkolnom és egy mederbe terelnem. Ki sokat markol, sokat veszít ujjai közt. A mederfal megvonásához sokat bújtam [Magyar Gergely ynevi szószedetét](#), ami igazi történelmi lexikon a világhoz. Hála jár neki is fanatikus munkásságáért!

Szórakozzatok hát, derítsétek fel a múlt homályát! Jó játékot!

MagicHorse



(Skara Brea 5000 éves települése Orkney szigetén, Skócia partjaitól északra)

Tartalomjegyzék

Bevezető	2
Tartalomjegyzék	3
Első hangulatkeltő	4
Második hangulatkeltő	6
Háttér	7
Események vázlatosan	9
Első lépés a hosszú úton	10
Indulás	10
A vihar	12
Kapcsolatfelvétel	13
Cranta a játék jelenében, azaz P.e. 17 ezerben	15
Skara Ebar	17
Beszéd a kőmesterrel	18
Félelem és rettegés a múltban	20
Kyr őriárat	23
Hol a kard?	25
Irány a menhir	25
Vissza a településre	27
Az elveszett üzenet	27
Megjön a posta és vele a bizalom	28
Opcionális találkozók	30
Kőállítás	33
Már megint kyrek (Ó Tharra!)	33
Vissza a jövőbe	34
Epilógus	35
Post Scriptum	36
NJK-k	37
Crantaiak	37
Kyrek	38
Extra nevek	39

Első hangulatkeltő

Csendes eső kopogtatott a város ablakain, spalettáin és ezért a helyi lakosok igen hálásak voltak. Az Esküvések hava óta már igencsak elege volt embernek, elfnek és törpének egyaránt Arel szeszélyéből, a tomboló viharokból, felbolydult elemekből. Mert Anteryn felbolydult! Persze, mint annyi minden mást is az emberek korszakában, ezt is – legalább részben – kalandozókhoz kötötték. A Pegazusfészek, a Racklaodú és a Sászkaptár ivóiban mindenhol az a beszéd járta, hogy mióta a három idegen csapat megnyitotta a tiltott tó vizét és lement az Elsüllyedt Palotába, az volt minden baj kezdete. Faji ellenségeskedés, áfium kereskedő tolvajok, kiebrudalt óriás patkányok a csatornában, már mind-mind kezdett régi téma lenni, megannyi variációban, ahogy szájról szájra terjedtek, torzultak, távolodtak az időben.

Ám az időjárás, az már más történet. Az, hogy hétről hétre egyre szélsőségesebb formákban mutatja meg erejét, hogy valójában mind e csöppnyi lények, kikre jobban nem is illhetne a halandó jelző, csupán hangyák az ég mérhetetlen boltozatához képest, az olyas valami, amit nem lehet elfelejteni. Miután a tó vize visszaállt, először látszólag helyreálltak a dolgok, a mindennapok lassú hullámozása, reggel, delelő nap, este, s a két egymást kergető hold. Mindenkit lekötött az események megbeszélése és csak keveseknek tűnt fel, hogy a zafír kék víztömeg már nem úgy viselkedik, mint előtte. Nem oly' egyenletesen eregeti ködét, hanem hol elcsitul, hol szinte ontja magából, egyre erősödő ciklusokban. Az első alkalommal, mikor hirtelenjében a város nagyrészét beborította télvíz idején, már kezdtek felfigyelni rá többen, de komoly jelentőséget még nem tulajdonítottak neki. A gyerekek élvezték, játszottak, bújócskáltak benne. A felnőttek inkább csak bosszankodtak, főként, mikor odafagyott minden felületre, útra, ablakokra, ajtózárakra egyaránt.

Aztán a jelenség, mint valami harang, minek kötelét már nem rángatja harangozó, szépen fokozatosan alábbhagyott. A köd lüktetése elült, visszaállt a régi, megszokott módra, hogy csak a város központjának kövezetét, az arra járók ruháját áztatja a pára. Aztán viszont jöttek a viharok, de még milyenek! Először semmi szokatlan, az erős szelek az erdők lombozatának elvesztésével megszokottak voltak a hideg évszakban. Ám, ahogy egyre jobban mart mindenkibe a kaotikus süvöltő lég, mint valami átkozott penge, erre már páran szavuk emelték a söntések melegébe érve vagy otthon a kemence mellett üldögélve. Bár ilyenkor mindig került elő az idősebbek közül olyan – zsémbes törpék főként – akik emlékezni véltek ennél cudarabb telekre is! Aztán mikor először telt meg a vihar elementáris mennyiségű fagyott vízzel, hóval, a városban hirtelen nehézzé vált aznap virradóra az élet! Olyannyira, hogy sokan az ajtót nem tudták használni és örült kinek volt emelet a házában, mert az ablakon tudott az utcára kijutni a lehullott fehér zuhatagtól. Akkor már a leghosszabb emlékezetű, helyi elfek is kénytelenek voltak elismerni, hogy valami nem stimmel.

Sokakat kárhoztatott maradásra az időjárás. A város sem volt épp veszélytelen, a hó és jég súlya alatt beszakadtak egyes tetők, vagy az úgy ahogy megtisztított utcán közlekedőkre zúdult rá a cserepeken megült, hirtelen megcsúszó tömeg. Ámde a város környéke is jószerivel járhatatlan volt. Tavasszal az olvadás bőséggel hozott magával áradást az utcákon is. Színültig teltek a csatornák, s már az utca kövén is bokáig lehetett járni a lében. Akinek volt másutt jobb dolga, igyekezett is elhagyni Anterynt és jobb környéket nézni magának, hiába hagytak alább a viharok egy időre. Mint patkányok a süllyedő hajót, úgy pakolt fel a sok kereskedő, ki túl sokáig maradt itt a Maszkok Ünnepe után, s aztán itt is ragadt a télre. Nem érdekelte őket sár és kihívás, nekivágtak az országútnak, szekereikkel felszántva az ázott földutakat.

A kőmester saját szobájában ült a hátsó falnál elhelyezett kőasztal előtt. Bár lehet asztalnak kevesen neveznék az óriási kötömböt, melynek hasábszerű tömege sokak számára inkább egy masszív oltár képét testesítené meg. Előtte szőtt, csomózott füzérek között egy gyermekökölnyi, csiszolatlan

rózsapál és egy jókora, kék színben pompázó hegyikristály volt terítéken. A férfi dúdolt magában és kívülálló számára felfoghatatlan rigmus ütemére ingadozott, derékből apró köröket írva le. Tán nem is annyira dúdolás, mint inkább dunnyogás, halk torokhangú zöngék, amik torka mélyét elhagyták egy idő után. Kezei olykor mintha a kék kristály auráját simítanák, máskor pedig fura ujjtartásokkal, akár holmi szerzetesek ima kéztartásai, lebegtek a formálódó edény fölött. Mert a kristály formálódott. Méghozzá határozottan, egy keskeny nyakú edénnyé. A féldrágakő akárha levedlené megunt ruháját és kivetkőzne magából, mint valami szégyenlős hölgy, lassan csúsztatva le a kelmét, egy váza formája kezdett kibontakozni a kék anyagból. Formálódott, bújt elő az edény szája, nyaka, szélesedett a válla...

Ekkor az asztal masszív kőtömbjén, mi több az egész szobán remegés futott végig. A nap barnította kezek megtorpantak, a torokének abbamaradt és felpattantak az eleddig csukva lévő szemek. Ismét remegés futott végig a helységen. Rengett a föld! A járatokon át, a bejárat felől, eddig is hallotta a vihart, ahogy a zápor hullámokban vert végig a tájon, de az csak halk, lüktető susogás volt számára. A szikla mozgása azonban őszintén meglepte. Nála jobban kevesen ismerték a földet, a sziklát, márpedig tudomása szerint itt nem lett volna szabad ilyesminek előfordulnia. Részben ezért is választották a környéket a menhireknek. Ahogy az állókövek eszébe jutottak, baljós érzés fogta el. Azonnal felkelt és munkáját félbehagyva elindult kifelé a szobából.

Második hangulatkeltő

Rohadt egy téli időszakon vagytok túl, nincs ezen mit szépíteni! Persze van, aki megtalálta a maga szórakozását a csapatból így is. Az ivó, az unatkozó népek, no meg persze a hírnév mind segítenek, ha az ellentétes nemmel ismerkedne valaki, amíg odakünn tombol a zimakó. A kristályfénnyel kereskedő banda felszámolása pedig hozott eleget a konyhára elismerésben, jutalomban. Bár az utóbbiból a hetek, hónapok pergése után már csak kevéske maradt.

Persze maradt más is veletek. Az a különös kard! Ugyan senki nem tudta megmondani mit is tud, de azt a tanácsot kaptátok a sötét csuklyás, különös félelftől, hogy ne is nagyon kérdezősködjetek egyelőre felőle, hiszen bajt még hozhat a fejetekre, így vagy úgy, és még maga sem tudja pontosan mit találtatok. A feljegyzésekben, legendáriumokban nincs ilyen szinten lejegyezve az ezredévekkel ezelőtti ütközet minden mozzanata és részvevője. Ti nem olyan rég járjátok még a kalandozók ösvényét, nem vagytok még feltétlen járatosak minden titokban, ügyben vagy nemesi udvarokban, intrikákban, így többségteknek nem sokat mondott az Alyn név, de olyas valakinek tűnt, aki tudja mit beszél.

Azóta megjött a vihar is és ti itt ragadtatok Anterynben. A fura, ágas-bogas kard becsavarva, elrejtve a szobában, távol a kíváncsi tekintetek elől. Mégis-mégis azért már csak híre ment egyes körökben. Mi sem bizonyítja ezt jobban, mint hogy tavasz közeledtével egy este páncélos idegen érkezett hozzátok, harmad magával. Belépője hatásos, olyves címere és páncélzatának stílusa ismerős. E félek voltak odalenn az Elsüllyed Palotában is. Egyenesen az asztalotokhoz ment és rövid üdvözlés, bemutatkozás után helyet kért, majd kissé lejjebb vett hanggal rá is tért a tárgyra.

Nirkin del Gatto néven mutatkozott be és tudott a kardról és arról, hogy korábbi rendtársai beszámolóin alapján csapatotok egyik tagjának kezében a kard önálló életre kelt és irányt mutatott. De csak miután rettegést hintett szét a körülötte állók szívében. Ők, a Masgarita Lovagrend képviselői, pedig azt szeretnék rátok bízni, hogy induljatok el arra, amerre a penge mutatott és derítsétek ki, hogy mi az, ami felé vezérelné hordozóját. Ők maguk nem akarnak megfosztani a trófeától állításuk szerint.

Egy hónapon belül jelenjete meg Twyllin-ro Pelgrin vadgróf kúriájánál, Ter Quilling városában, Erigowban. Ha előbb feltárnátok a kard célját, mehetek korábban is, de az ősi fegyvert el kell juttatnotok a vadgrófnak, aki szakavatott, párját ritkító tudora, ismerője észak elveszett vagy annak hitt fegyver ritkaságainak.

Csapatotok legjobb emberismerője utólagos megbeszélésakor, a vértések távoztása után, megjegyezte, hogy szerinte nem volt teljesen őszinte Nirkin. Valami feszélyezte a karddal kapcsolatban és lehet inkább kísérleti alanyokként tekint rátok. Azaz úgy gondolta inkább ti, mint ő. Bár az volt a kifogása, hogy elegendő pénzt nem hozott magával, hogy egy ilyen értékes mágikus fegyvert megvegyen, csak annyi csengő aranyat, amivel a magatok félét fel lehet bérelni, lehet némi óvatosság is volt a motivációi között, hogy titeket bízott meg.

Ugyanakkor fizetni jól fizetett! Már előre is annyi északi koronát nyújtott át, amennyit bárhol beváltanak egy tucat aranyérmére, s ha leszállítottátok – akárhova is vezet előtte a penge – és pontos leírásával tudtok szolgálni az eseményeknek, azt a vadgróf még kétszer ennyivel tudja majd honorálni. Ti barátaim meg már épp eleget kellett, hogy itt üljete és azért a nyughatatlan, kalandozó lelketeknek kezd kissé unalmas lenni a város. Fizimiskátoknak sincs már olyan hír értéke, mint a Maszkok Ünnepe környékén, hónapokkal ezelőtt. Az összeg pedig csábítóan hangzik, arról nem is beszélve, hogy mi minden egyéb izgalomra és kincsre lelhetnek ott a magatok féle, ahova a Káosz Kardja vezet?

Háttér



P.sz. 3724-ben, [Anterynben](#), az állóvizet, nyugodt hétköznapiakat felkavarták az alvilági átrendeződés, faji gyűlölség és persze kalandozók. Utóbbiak pedig tették ezt szó szerint, a várost cirka kétezer esztendeje majdnem elpusztító kataklizmával, az Elsüllyedt Palotát rejtő elemi vízgömbbel. Utat nyitottak a pecsétek segítségével a mélybe, az egykori folyosókon, csarnokokban zajló csata groteszk emlékei felé, és ott rábuktak a Káosz Kardjára. Egy különös, másik korból való, ismeretlen hatalmakat hordozó mágikus fegyverre, aminek erejét az új hordozó elszabadította. Ki tudja, lehet tán eleve ez az ismeretlen, kiszámíthatatlan hatalom vezetett részben a régi kataklizmához?

Sok kaotikus korszak söpört már végig Észak-Yneven. Birodalmak születtek, váltották egymást, omlottak össze. Maga a fegyver stílusjegyei, kaotizmusa ellenére kyr vonásokat, a maradvány birodalom, Dawa káoszmágusainak kézjegyeit hordozza. Távoli volt már az anyrok kora, mikor készült, és akkor éltek hatalmuk csúcsát az irreálmágiát is hajszólo mágusdiktátorok. Ők sokat kutatták egy még korábbi birodalom nyomait, ami nyomok Ynev jelenében is megtalálhatóak, még mindig.

A Crantai Birodalom a P.e. 18. évezredben indult hanyatlásnak, mikor a kyr hódítók partot értek a Riegoy-öbölben. Az új világba érkezve módszeresen teret követeltek maguknak és elkezdték viszábr szorítani az őslakosokat, elhozták ezzel Cranta alkonyát. Ynev léptékei nem csak távolságokban, korszakokban is óriásiak. Bár a fehér hajú népség megállíthatatlannak bizonyult, legalább is az idő ezt igazolta, ám egyáltalán nem volt gyors. A helyi birodalom összeomlása évszázadokat vett igénybe. Cranta foggal-körömmel ragaszkodott és kereste a kiutat az anyrok hatalmával szemben. Hogy a korok viharában fogódzkodót találjanak az irreálmágia eszközeihez nyúltak, meghozzá birodalmi léptékben. Kőmestereik segítségével elkezdtek felépíteni az utókorok által crantai háló névre keresztelt... valamit. Valójában soha senki nem tudta megmondani mi célt szolgálnak a mérföldek ezrein át húzódó sziklasorok, gigászi állókövek, pentagrammák, kőkörök elszórtan az egész északi kontinensen félen. Állítólag Dawa irreálmágusai jutottak a legközelebb a megoldáshoz, ám ha így is történt, vagy nem jegyezték fel semmit, vagy már az is az enyészete lett az évezredek alatt.

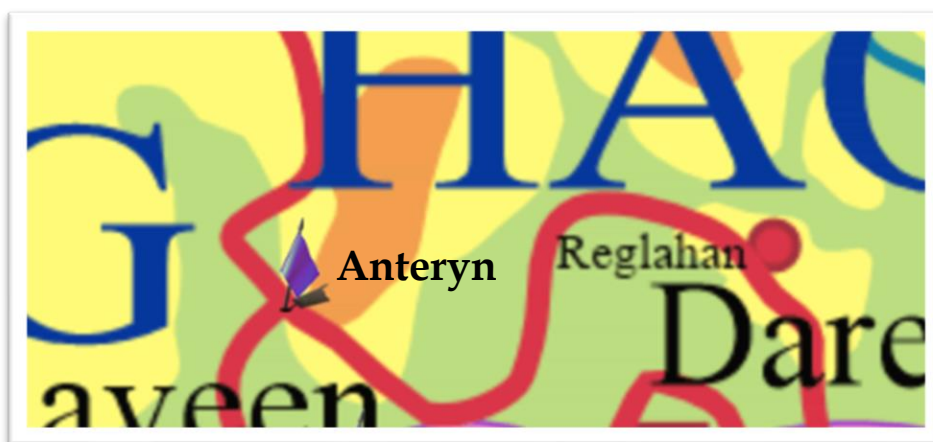
Egy biztos, a kövek léteznek, most is állnak elszórtan a vidéken. Túl nagyok, hogy könnyedén el lehessen őket mozdítani vagy pusztítani. Meg aztán kinek is lenne érdekében? Kinek lenne erre fölösleges erőforrása, mikor legjobb tudomás szerint nem csinálnak semmit? Most legalábbis.

A MAGUS világában több olyan tárgy, ereklje leírásra került már, ami egyszerre van jelen az idő több, vagy egyenesen minden pillanatában és ezzel gyakorlatilag elpusztíthatatlanok. Ezek a kövek is hasonlóak. Azon túl, hogy a kisebbek is sok tonnásak, amik a kőköröket formázzák, a nagyobb menhirek pedig akár a száz tonnát is elérhetik. Viszont hatásuk, az időbeni horgony szerepük, bár nem teljesedett ki, nem óvta meg a crantai máguskirályokat és sámánokat a kihalástól, de nem is veszett a semmibe. Helyük csak az elsődleges anyagisíkon állandó és mint hullámmás kötik össze az idő szövetének pontjait. Akár a hullámok a hullámtörő takarásából nézve. Hatalmuk hol a látható világban van, hol pedig a forma nélküli, láthatatlanban, az elsődleges anyagi síkon túl. Ám ha az idő egy olyan



szegmensében, korszakában mozdul ki a helyéről egy kő, mely összeköti a múltat és a jelent, az irreálmágia kiszámíthatatlan örvényei súlyos következményekkel járhatnak. És hiába igyekeznek az Időörök (*Rúna IV./5. – A kígyó hátán, avagy az időutazás titkai*), az idővonal hosszán lecsengő hatást felkutatni és helyrehozni, ez még nekik is idő.

A játékosok karakterei ideális esetben azon karakterek, akik játszották az [Anteryn felbolydul](#) című modult. Ez esetben a végén náluk kötött ki a kard és utat mutatott, mégpedig Eren és Haonwell határának irányába. Természetes, hogy régi utakat, régi birodalmak országútjait idővel akár határként is felhasználják. Könnyű járort szervezni rá és egyértelműen ki van jelölve. Régebben a határ helyén a Crantai Birodalom Veeasin tartományának kiépítetlen „országútja” vezetett Sháro tartományi főváros felé. A karakterek pedig megbízást kapnak arra, hogy derítsék fel hova vezetné őket a Káosz Kardja. Ez azt jelenti, hogy ezzel a tárggyal fognak kezdeni. Hogy valójában hová vezet, most lényegtelen. Lehet, hogy konkrétan magukhoz a legközelebbi aktív kövekhez a crantai hálóból. Ezt majd a következő kapcsolódó modul írója kitalálhatja.



A Káosz Kardja okozza az időjárési anomáliákat, amik a hangulatkeltőben szerepelnek, hatása pedig kiszámíthatatlan. Mikor pedig ez az irreálmágiák korából származó mágikus tárgy közel kerül az irreálmágiát használó crantai háléhoz, akkor szabadul el igazán a mennyei pokol. A vihar és az özönvíz szerű eső sárlavinát indít el, kimozdítva az egyik közeli dombtetőn a helyéről egy menhírt, ami egy cirka 20 ezer évvel korábban készülő kő kör fókuszköve. Valamint részben elsodorja a helyi crantai építő brigád szállásainak tetejét. Egy másik korban! Az idő szövete torzul és a kapcsok felborulásával átfedésbe kerül saját magával, hullámaival átvetve a játékos karaktereket egy másik korba. A kaland során érezni fogják, hogy csak napjaik vannak hátra, mivel a világ (az Időörök által) igyekszik vissza a helyes kerékvágásba. Meg kell találniuk a visszautat a saját korukba, miközben a helyi őslakosokkal, a környező egyéb ősi népekkel és a kyr felderítők csapataival is összefutnak a P.e. 17. évezredben.

Apró adalék az Anterynnel induló láncolatba, hogy a Tíz Mechanika Mestere szempontjából fontos kristály váza készül itt a kőmester keze által, az egyik crantai máguskirály megrendelésére. Ez még csak a forma lesz és ha a játékosok eltulajdonítanak vagy elpusztítanak, akkor készül másik helyette a megrendelőnek.

Események vázlatosan

A csapat elindul Anterynből a keleti kapunk keresztül.

1. A Káosz Kardja által elindult hatások következményeként viharral kell megküzdeniük, miközben a fegyver megszökik. Visszakerülnek ~20 000 évet a múltba.
2. A vihar és a sötét múltával első kapcsolat felvétel Skara Ebar lakóival. Kezdeti ismerkedés, nyelvi akadályok leküzdése, kulturális különlegességek. Tudomást szerezhetnek a menhirekről. Ennek a szakasznak a kommunikációs részébe bele van csempészve egy mini élő szerepjáték, nem kötelező jelleggel. Ehhez szükséged lesz egy alkarnyi hosszú botra, pálcára, ami majd jó esetben kézről kézre jár és kicsit megmozgatja a csapatot a sok ülés közben. Ezután négy irány valószínű:
 - a. Megpróbálnak visszakeveredni az útra és folytatni utazásukat. Kiépített országút még nincs, de cserébe megküzdhetnek már ismeretlen, kihalt állatokkal, rájöhetnek, hogy nem ismerik a flórát, faunát, idegen, számukra új veszélyekkel teli világban járnak és célszerű visszatérni Skara Ebarba.
 - b. Megpróbálnak visszajutni Anteryn irányába. Belefutnak egy kyr felderítő szakaszba. A katonákkal saját forrásból, vagy az őket vezető, Weila hitű gardor mentális erejének hála, szoba elegyednek. A kyr tiszt megpróbálja rávenni őket, hogy kémkedjenek neki a crantaiak után.
 - c. Megpróbálják megtalálni a Kardot vélt irány alapján vagy mágiával.
 - d. Egyből mennek a legközelebbi menhirhez, mint a feltételezett baj forrásához. Ha egyedül mennek, számukra a menhir kicsavarodott helyéből, vele egybeforrva a kard. Erejükön fölül áll megmozdítani. Ha visznek magukkal crantait, az állni látja a követ és nem lát kardot, de ha közelítene hozzá, látványosan elkezd öregedni, akár meg is hallhat.
3. Visszatérés Skara Ebarba, a helyzet megvitatása a kőmesterrel. Ő még mindig gyanakvó kicsit, de bizalmáért cserébe segítséget kér. Utána hajlandó segíteni a kővel. Kell neki az elveszett üzenet, ami esélyesen a kyreknél van.
4. A kyrek keresése. Ha már találkoztak velük, akkor gyorsabban mehet, de az idő pereg és számukra nem lineárisan telik. Ha már korábban megalkudtak a gardorral és adnak neki információt, akkor könnyen megtudhatják hol van a halott crantai futár. Ha még nem, akkor lásd 2.b. pont, majd az alkuért cserébe megtudhatják, hol a holttest.
5. *Opcionális*: találkozás segítő szándékú, kisebb időőrrel, elfekkel vagy kevert vérűekkel, játékidő, kommunikációs képesség és harci kedv szerint. Lehet inni a szent főzetből is.
6. Ha megvan a kőmester számára az üzenet, ő szívesen segít nekik a kövek mozgatásának titkával. Már csak oda kell menniük és a saját idejük szerint helyreállítani a menhirt.
7. A sérült menhir közelében belefutnak egy másik kyr szakaszba, amit egy vehemensebb tiszt vezet, akinek Tharr a patrónusa. Harccal, egyességgel vagy csellel eljutnak a menhorig és helyreállítják.
8. Vissza a jövőbe. Immár éberén, tiszta időben állnak a hirtelen meglóduló időörvényben. Peregnek a századok, olykor alakok villannak be a közelben, akik jöttek és vizsgálták a köveket.
9. Ráadás. Amennyiben visszamennek a crantai településhez, megtalálhatják, de ott már sok érték nem lesz. A húsz évezred megtette hatását. Ha a csapat harcias, találkozhatnak a múltban megismert crantai harcossal, aki már kóborló, egy végső, epikus összeütközés erejéig.

Első lépés a hosszú úton

Indulás

Ahogy a második hangulatkeltőből is kitűnik, a csapat már fel van bérelve. Elismerem, hogy nem a legelegánsabb, ámde a legpraktikusabb, ha nem ezzel kell a játék elején húzni az időt. Ha úgy érzed kedves KM, hogy szükség van még a csapatban egymásra hangolódásra, úgy készülődhetnek a lassanként újra járható, viharkárokat szenvedett városban. Szerezhetnek be élelmet, háttas jószágokat, józan ész határain belül bármit. Anteryn városa a hármass határon fekszik (Gianag, Haonwell, Eren) és három részre is tagolódik (Gianna – ahol sok a törpe, Loren – elfekkel, Auna – emberekkel és aunnokkal). Az alkimista boltok jelenleg az előző kaland okán zárva, de van piac, varázsbolt, lópiac, többféle szentély.

Indulásból kaptak 12 aranyat összesen, illetve a csapat birtokában van a Káosz Kardja. A kard már önmagában egy fura, különös eszköz. Manapság szokatlan, olajban sötétre edzett penge, fekete sodronnyal bevont markolattal. Bár sima a felülete, a fény csak valahogy tompán verődik rajta. A legfurább viszont az benne, ahogy idomul ahhoz, aki megfogja és aszerint változik, nyúlik markolata, teljes hossza, hogy miként veszi kézbe valaki, hogyan akarja forgatni. Forgatható hosszú-, másfélkezes kard és pallos fegyverhasználattal is, attól függ mire van képzettsége a használónak. Ha több mindenre, dönts véletlenszerűen, ha semmire, akkor egy szimpla hosszúkard lesz. A mérete csak a sebzését befolyásolja, hasonlatossá teszi a hétköznapi megfelelőjéhez (hk.: 1k10, mfk.: 2k6, p.:2k6+8). Ám ha valaki megfogja, kényszerűen érez, hogy mágiáját a körülötte állók ellen fordítsa, akkor is, ha azok szövetségesei. Ez 70 E asztál befolyásnak minősül. A kard napi maximum három töltenének elhasználása után (lásd szövegdoboz), a penge kékes színt ölt, körbeforgatja hordozóját és ismét Fürkészként mutat egy irányba. A legközelebbi, irreálmágikus, ebben az időben aktív mágia felé, ami jelenleg a crantai háló egy pontja. Ez után a további éjfélig egyszerű, bár nem túl kényelmes, mágikus fegyverként (Té esélyesen 0) használható. Nincs tudata, nincs EGO-ja, nem ereklve, csak jól van mágikus utasításokkal ellátva, programozva.

A várost felkészülés és esetleges bevásárlás után a keleti kapun, a lópiac mellett hagyják el, ha megfelelően követik a kard korábbi útmutatását. Elindulnak a kövezett országúton, amin sok helyen bokáig érő pocsolyák díszelnek. Még nem épp ideális utazni, aki nagyon akart menni, már hajnalban útra kelt, hogy maga mögött hagyja az átkos várost. Mások inkább a tavaszi időt köszöntve nekiállnak a romeltakarításnak, tatarozásnak. Kicsi a forgalom a kapun keresztül.

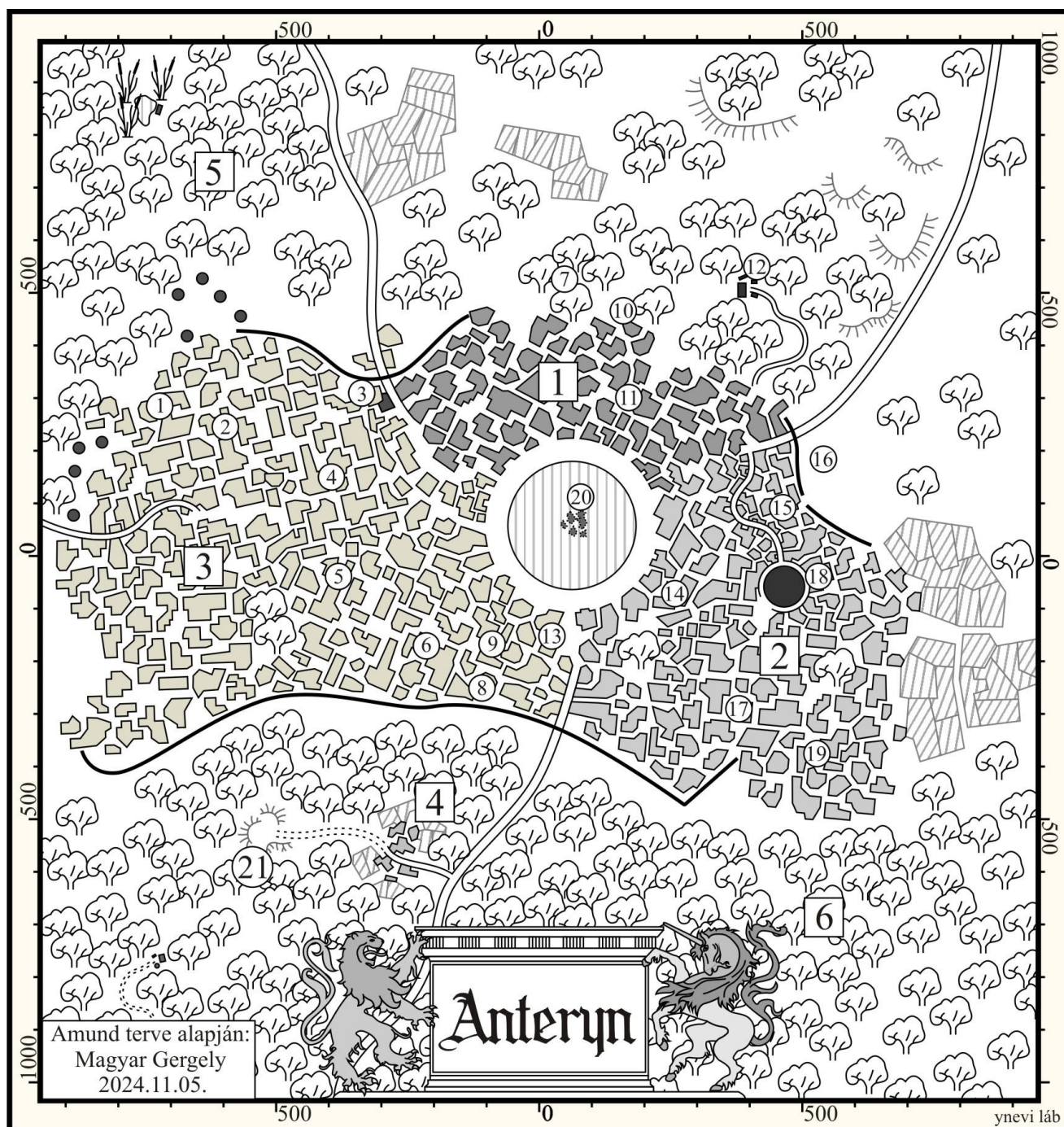
Alternatíva, amennyiben a csapat nem játszotta az előző modult, illetve nem írta bele a saját előtörténetébe, úgy Nirkin del Gatto nem csak megbízza őket, de ő maga hozza a kardot. Ez esetben nehezebb elmesélni, hogyan bír olyan meggyőző erővel, meggyőző képességgel, hogy rávegye a társaságot, hogy vigyék a fura kardot „arra” és kövessék az útmutatásait, de remélhetőleg a játékosok olvasták a kiírást és készültek. Ha mégsem, úgy éreznéd magad felhatalmazva, hogy valamelyikük előtörténete alapján valami kellemetlenséget, adósságot bemesélj, amit amolyan behajtó módjára átvállaltak, megvásároltak a masgariták és cukor vagy korbács módjára megemlítik az ajánlat mellé.

A Káosz Kardja (irreál mágikus fegyver)

Tám/kör: 1 Ké: 10 Té: 30 (speciális) Vé: 8

Naponta háromszor félelmet képes gerjeszteni egy kijelölt célpontban. Ezt akkora E-vel teszi, amennyit feláldoz a fegyver Té értékéből. Pl.: képes naponta 3x10E félelem gerjesztésére vagy 1x15E, 1x10E és 1x5E. Ekkor azonban az adott napra a fegyver Té-je is lecsökken éjfélig. A félelem hatására a célpont: -10 Ké, -30 Té, -10 Vé k6 körig.





- | | | |
|---------------------|-------------------------------------|------------------------|
| □ 1 - Loren | ○ 1 - Gilron, Kadal, Tooma szentély | 11 - Pegazusfészek |
| 2 - Auna | 2 - Szenvedélybarlang II. | 12 - Örömház I. |
| 3 - Gianna | 3 - Rózsakert árvaház | 13 - Varázsbolt |
| 4 - Valkumkö (falu) | 4 - Rackla odú | 14 - Sáskaptár |
| 5 - Korom erdő | 5 - Alkimista II. | 15 - Vegyesbolt II. |
| 6 - Komor erdő | 6 - Vegyesbolt I. | 16 - Lópiac |
| | 7 - Arel-liget | 17 - Uwel-szentély |
| | 8 - Üllő | 18 - Masgarita rendház |
| | 9 - Szabad piac | 19 - Gyönyörverem III. |
| | 10 - Alkimista I. | 20 - Elsüllyedt palota |
| | | 21 - Holló-dombok |

A vihar

Elindulnak tehát az ifjú, bár már saját mércéjükkel sokat látott, kalandozók. Lehet rá finoman utalni, hogy azért a kényszerűen városban teleléstől már nekik is elégük van a helyből. Az nagyjából mindegy mikor indulnak útnak, de azért érdemes megjegyezned magadnak, hogy érzékletesebb lehessen az időbeni törés számukra. Azaz, ha reggel indulnak, fura lesz, ha ismét egy reggeli napfelkelte jön a vihar után. Valamint azt is érdemes tisztázni, akár a szokásos „ki megy elől?” és egyéb kérdések közepette, hogy kinél és hogyan van a Kard elhelyezve.

Kezdetben az idő pompás. Bár a hajnalok még csontba maróan hidegek, olykor szelesek, a délelőttök gyors felmelegedést hoznak, erős napsütéssel. Csicseregnek a madarak, bomlik ki a lombozat, bújnak elő a virágok. Még a kevésbé érzékeny orrú fajok számára is szinte harapni lehet a friss, tavaszi illatot. Persze a sok víz, meg helyenként a sár zavaró, de az Északi Szövetség által lekövezett országút segíti a mozgást nem csak a seregek és kereskedők, de az egyszerű utazók számára is. Az utazás eleje igazán békésnek ígéri az előttük álló napot. Baráti területen vannak, a Szövetség mélyén, ahol nem igazán kell semmitől sem tartaniuk. Aki időjósulásban képzett, még az is derülátó, habár, ha jól figyeltek az első hangulatkeltőre, akkor mostanság kezdek kételkedni saját képességeikben.



Az út enyhén kanyarog a területen, mivel itt még a közeli, északról benyúló hegyvonulat lankái, fennsíkjai vannak. Úgy egy bő tucat mérföld megtétele után, benne járnak már a délelőttben rendesen, mikor a Kard párszor mintha megmoccanna. Eleinte csak annak van esélye észrevenni (Érzékelés próba), aki hordozza és neki is lehetnek negatív módosítói, ha például lovagol vagy nem közvetlen magán hordja. Ekkor kezdenek közeledni az idő ezen pontján aktív kövekhez. Hirtelen, irreálisan gyorsan elkezd beborulni az ég. Bár még nem hasonlít gyorsított felvételre, de akkor is percek alatt kezdenek a semmiből gomolyfelhők manifesztálódni odafenn. Aki járatos időjósulásban vagy akárcsak erdőjárásban, az már láthatja, hogy ennek a fele sem tréfa. A felhőzet színe, a morajló hangok, a feltámadó szél, ami szokatlan módon már az elejétől lökésekben jön, mind komoly égi háborúra utalnak. Ha van a környéket ismerő karakter, tudhatja, hogy nem messze kellene lennie egy fogadónak, postakocsi állomásnak. A megrakott szekérrel közlekedők lassabb tempója miatt nekik az már majd egy napi táv lenne Anteryntől, illetve ott van a futárszolgáltatnak is váltásló lehetőség. Ha nincs helyismeret, a logika akkor is azt diktálhatja rutinosabb utazóknak, hogy kéne lennie menedéknek nemsokára.

Épp egy dombosabb, csúcsok között kanyargó szakaszon haladnak és nem sok fedezéket ígér a táj. Van pár facsoport, de ha a villámok elkezdenek csapkodni, az állítólag nem jó. Ha mégis ezt választják, már a vihar elején kapjanak kis figyelmeztetést. Becsapó villám és orkán erejű széllokés, ami kettétöri és felgyújtja az egyik fát. Mikor már kezd kellően fenyegetően kinézni a helyzet, illetve mikor már úgy döntenének, hogy még esetleg vágtaival elérhetnék a kocsállomást, a Káosz Kardja hirtelen meglódul, csomagolással együtt vagy hüvelyéből kireppenve. Megfogni pontosan méretváltó képessége miatt kifejezetten nehéz. Egyre gyorsuló, nem emberi tempóban repül nagyjából déli

irányba és elszáguld az egyik magasabb dombcsúcs felé. Megpróbálhatják megállítani, de valójában nem fog menni nekik, a mérete és a fényviszonyok miatt pedig pár szívdobbanás után szem elől fogják téveszteni.

Az időjárás igen félelmetes. Dörög, csattog, sötét, de amit ők még nem tudnak, hogy nagyrészt már nem az ő idősíkjukban tombol. Bár a fény igencsak megfogyatkozik a gomolyfellegek miatt és az orkán erejű szél nehézzé teszi a szemek nyitvatartását, egyelőre esni nem igazán esik. A környéken a legbiztosabb menedék a kocsállomás lesz. Bárhogyan is döntsenek, akár az állomást próbálják meg elérni és később visszatérni, akár a kard után indulnak, lassan át fognak csúszni a másik idősíkba.

Ha úgy érzed eshet is egy kicsit, hogy átázzanak, érezzék, hogy ez nem az ő napjuk, illetve, hogy a látást is még jobban megzavard. Utóbbi főként akkor lehet érdekes, ha az úton folytatnák a haladást, mivel a kövezett út el fog tűnni a lábuk alól és ez eleinte nem lesz feltűnő, hiszen épp az elemekkel fognak küzdeni a saját testi épségükért. Aztán hirtelen, amilyen gyorsan jött, ugyanúgy percek alatt el is vonul a fürgeteg és kitisztul az ég. Meséld az átmenetet az időjárásban és szódd bele, ahogy lábuk a nedves fűvön, puhán haladnak. Ha a kard után indultak kapásból, ez kevésbé feltűnő, de ha az utat követték volna, akkor felfigyelhetnek a kövezett út hiányára. Eleinte a játékosot éberségén múlik, de pár perc múlva akár intelligencia próbával is felfedheted nekik, hogy mi nem stimmel. Mi több, ha az utat követték, már látótávolságban kéne lennie a postakocsi állomásnak azok szerint, akik rendelkeznek helyismerettel. Mások mehetnek még tovább, ha akarnak. Ez esetben már ízelítőt is adhatsz neki a múltból, a megfelelő [fejezet](#) segítségével.

Kapcsolatfelvétel

Függetlenül attól, hogy merre indultak el korábban, előbb vagy utóbb a küldetésük tárgya után kell eredniük. A nap már felemelkedett a keleti hegyvonulatok fölé. Világos van, de még hűvös. A vadvirágok mind kikeltek, késő tavaszi az időjárás. Ez ne legyen a karaktereknek direktbe az arcukba tolva, apránként csepegtesd az információkat, amik nem illene a korábbi időképükbe, ami egy kora tavaszi táj volt és már majdnem delelőre járó időpont. Ha például a napra visszakérdeznek, hogy jól mondtad-e, mond, hogy igen, ezt látják, de ne erőltesd a különbségeket és igazolj még rájuk direkt.

Ha az úton próbálnak visszatalálni oda, ahol a Kard elindult, akkor ugyan a domborzat sziluettje alapján a helyet meg tudják lelteni, de az utat magát már nem. Csak egy a dombok között kanyargó, valamennyire kijárt útvonal van, ahol ritkásabb, alacsonyabb az aljnövényzet a mezőn, csúcsok közt kanyargó völgyecskében.

Ahogy haladnak felfelé az átkozott penge röppályáján, női kiáltásokra lesznek figyelmesek. Eleinte csak a hegyesebb fülűek, de idővel mindenkinek világossá válik, hogy amerre tartanak, ott valahol a lankák között egy nő kiabál. Nyelvet még nem lehet hozzá kötni, mivel olyan, mintha egy nevet kiabálna: „Aapo!” A hang irányába indulva egy szokatlan kinézetű, női alakot pillanthatnak meg. Haja mély fekete, bőre bronzosan barna. Ruházata bőrből készült, a nadrág és az ing is. Puha mokaszint visel a lábán. Valamennyi ékszer is visel, amik színezett, fűzött fa és csont gyöngyökből, pálcákból állnak. Felszerelése részét képezi továbbá fegyverzete, ami egy díszes, kerek, közepes pajzsból, hátul a dereka mögött csont markolatú, rövidkardnak megfelelő pengéből áll.



Oldalán fura, súlyokkal ellátott kötelek lógnak, amiben a járatos karakterek felismerhetik a bola nevű dobófegyvert.

A nő (Chimalmat) egy crantai vadász, aki egy Aapo nevű kisfiút keres. A sajátján túl nem beszél semmilyen nyelvet, legfőképpen nem olyat, amit a 20 ezer évvel későbbi karakterek, bár az elfet és a kyr származék nyelveket van esélye hangzásról felismerni.

Mikor észreveszi, hogy a karakterek észrevették, jobbát nem túl magabiztos üdvözlésre emeli és valami köszöntés félét mond bátortalanul. Az, hogy milyen nyelven szól abszolút homályos minden karakternek. Még ha van is valakinek crantai ősi nyelv, akkor is kicsi az esély, hogy a valós kiejtéssel, esetleg tájszólással [tisztában lenne elsőre](#).

Az első reakciók nagyban függenek a csapat összetételétől is. Erre vonatkozóan a következő alfejezetben találsz támpontokat. Viszont őt most fontosabb dolgok mozgatják és kérdéssel fordul a karakterek felé, amit azok nyilván nem fognak érteni, legfeljebb a kérdő hangsúlyt, amiben megismétlődik az Aapo név, amit korábban kiabált. A nő láthatóan zavarban van, illetve valamitől tart és azért nézelődik körbe is. Emberismerettel megmondható, hogy némi félelemmel a szemében, idegességgel a mozdulataiban. A fegyvereitől, elsődlegesen a köteles eszköztől nem jár messze a keze, de inkább védekező jellegű felkészülésként.

Amikor a szituáció már kezd kényelmetlenül nyúlni a kommunikációs szakadék miatt, sikeres Érzékelés próbával meghallhatják a lejtő alja felől egy gyerek sírását. Ha nekik nem jön össze, Chimalmat mindenképp észlelni fogja és elindul északi irányba, a hang felé. Egy sáracsuszamlás megindította a hegyoldal egy részét és félig maga alá temette a fiatal fiút, aki ijedt és fél. Most eszmélt csak a megrázkódtatásból és önerejéből nem tud kiszabadulni.

Ez remek alkalom, hogy segítsenek a karakterek, lehetőleg okosan és nem csak tiszta erővel. Ha látja a segítő szándékot Chimalmat, engedi az idegeneket érvényesülni, akik ezzel szereznek nála egy jó pontot. A végén viszont csak oda furakszik és átöleli a 8 éves forma, szintén barna bőrű, fekete hajú, ismeretlen rasszba tartozó gyereket. A fiú ruházata hasonló stílusban készült, mint a nőé, de hosszú, kékre festett inge erős vászonszövet és nem hord magánál semmilyen fegyvert. (A váratlan vihar érte felkészületlenül, nem jutott vissza időben a településre és a meginduló hegyoldal magával ragadta. Szerencséje volt, hogy a sárlavina tetején maradt.)

Az esemény után Chimalmat az őt ölelő gyereket karjaiban viszi és indul az emelkedőnek felfelé. Int a karaktereknek is, hogy jöjjenek utána.



Cranta a játék jelenében, azaz P.e. 17 ezerben

Itt érdemes egy pár bekezdés erejéig kitérnünk a játék új jelenére, azaz a múltra. Éljen a KM-i szabadsággal és költs hozzá, ha gondolod, de alapvetően az eddigi (néha önellentmondó) MAGUS kánon és a logika alapján a következő a helyzet. A 20 ezer év távlat a játék normál jelenétől sok mindent elvisel. Ennyi idő alatt gyakorlatilag még a csontok és a fémek többsége is elporlad, így valódi lelet nem sok lehet a korból. Gyakorlatilag csak, amit kyrek direkt megőriztek valamiért, vagy ami olyan anyagból van, hogy időtálló (kő, lunír, bronz stb.).

A Crantai Birodalom már jóformán romokban hever, csak egyes tartományai állnak. A negyedik és az ötödik korszak fordulóján vagyunk. Évszázadok óta háborúskodnak a nyugatról törekvő Kyr Birodalommal hol kisebb, hol nagyobb intenzitással. Ugyanakkor az elhódított területeken lassan, de megindult a keveredés. Elkezdett felhígulni a kyr vér az emberekével. Ami fajok még jelen vannak a térségben, azok az elfek és a keverék emberek. Ezek közül Cranta az elfekkel is háborúkat folytatott korábban, ami nyilván még hagyott nyomot mindkét népben, csak a kyrek érkezése hozott új felállást. A keverékekkel semleges viszonyt ápolnak, olykor kereskednek is. De azok a crantaiaknak túl kyrek, a kyreknek túl korcsok. Észak még nem nemzetállamok között oszlik fel, sokkal inkább népek mentén.

Ha a karakterek között van olyan faj, ami ilyenkor itt nem ismerős (amund, dzsenn, udvari ork, törpe, félóriás, khál), arra nagyon bizonytalanul, de viselkedés függvényében akár érdeklődve, barátságosan tekinthetnek. Ha van kyr vérű, ott pedig gyanakvóak, ám bár nagyon valószínű ők még jobban meg tudják különböztetni a tisztavérű kyreket a csak kyr vérűektől. De velük akkor sem feltétlen lesznek barátságosak.

Más vallások papjait nem igazán ismerik fel. Abban a korban nem a nyakba akasztott szent szimbólum volt a fontos kegytárgy. Illetve csak a kyreknél, de a kyr szimbólumokat ismerik is. Valószínűleg többen is, mint a játékosok. Ha kiderül valakiről, hogy pap, akkor az bizonytalanságot szül, de ha úgy ítélik meg, hogy valami kis istenkérő van szó (még a vezetőik sem hallottak róluk), akkor aránylag semlegesen fogadják az új hitet. Cranta is egy halódó kis istenre alapozott a birodalom hajnalán. Viszont a hódítókat főrangú papok, anyrok vezetik és ennek megfelelően a fanatikus vallási hozzáállás nekik nem igazán szimpatikus.

Mivel a kyr korszakban vagyunk, a kyr istent követő papok egyértelműen könnyen jutnak manához. Dél-Yneven már jelen van Ranagol országa és vele szemben Godon, ahonnan később a pyarr isteneket is eredeztetik Selmo révén, így bár elsőre nem egyértelmű, de az ő papjaik is kaphatnak manát. Az amundok és a dzsennek pedig már a harmadkor óta jelen vannak a kontinensen, délen, a törpék meg isteneikkel együtt Beriquellen.

A crantai egy természet közeli nép. Eszközei, művészete ezzel együtt magas szintű. Bár a hétköznapi napokban sok fát és követ használnak, ám később feledésbe merült, égitestektől származó energiát mozgósító mágiajuk segítségével olyan dolgokat is el tudtak érni, amit azóta ember népek már nem. Alakították a földet, a köveket. Képesek voltak megmunkálni a mágikus természetű fémeket (gondoljunk csak a crantai kóborlók seregeire, akik lunír fegyverzettel voltak felruházva). Varázslásuk inkább ritmusokon, hangokon, kéztartáson alapul a kisebb hatalmú mágiahasználóknak, semmint kántáláson és rúna rajzoláson. A játék pillanatnyi jelenében, a birodalom végnapjaiban, pedig nagyjuk túlvilági hatalmak és irreálmágikus procedúrák segítségével képesek voltak tömeges nekromanenciához, irreálmágiához és demonológiához fordulni, méghozzá hathatósan. Nem ismeretlen számukra a vallás, de az erőket náluk nem a papok, hanem kisebb részt a sámánok és nagyobb léptékben



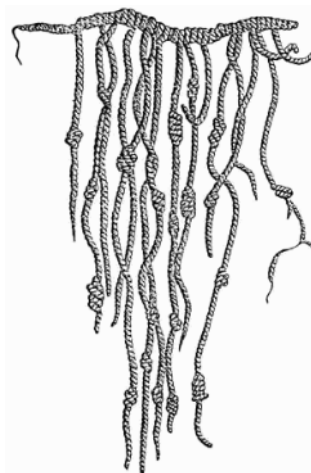
pedig a mágus uralkodók mozgatják meg. Előbbiek alcsoportja a különböző természeti erőket használó csoportok, például a föld elemet uraló kőmesterek. Utóbbiak, azaz a mágusok most nem kerülnek játékbá. Ha valakit érdekel egy, olvassa el a Korona és kehely című MAGUS regényt.

Naptárunk kettő is van. Mindkettő ciklikus, kőbe vésett, kör alakú, telis-tele szimbólumokkal, amik laikus számára csak kifestett, domború minták, alakok a kőben. Egy-egy fura alak, állati jegyekkel, növények, természeti jelenségek. Megértésükhöz olyan képzettségek társulnának, mint crantai kultúra Mf és crantai vallásismeret. Az egyik a világi naptár, ami belső köreiben lefed egy évet, külső jegyeiben pedig egész korszakokat. A másik naptárkő pedig a mágikus rítusaikhoz köthető, asztrológiai naptár, aminek ciklusa 52 év. Demonológiában jártas egyén fedezhet fel ismerős entitásokat a rítus naptáron, ha találkoznak vele. Asztronómiában jártas karakter pedig tanulmányozás árán felismerhet benne egy-egy csillagképre, bolygóra utaló jelölést, rendszert.



Kommunikációra a köznapi crantai csak a saját nyelvén ért. Esetleg alap szinten kommunikál a környező fajok nyelvén például elf nyelven. Felderítőik beszélhetnek pár szót az ellenség nyelvén, kyrül. Az írás nem általános, bár a társadalmukban a fiatalok oktatása fontos helyen szerepel. Az iskolarendszerük azonban elsősorban a világ és a lélek felépítéséről, életük céljáról oktat. Valamint a mindennapi rítusaikról, feladatukról. Tehát az iskolák célja a spirituális, mondhatni ezoterikus oktatás. A ETK-ban a 290.o. „A Lélekről és a Testről” című fejezettel nagyjából mindegyikük tisztában van és annak tudatában él vagy hal. Tisztában vannak a lélek halhatatlanságával.

Az írás elsősorban a vezetőik és varázstudók privilégiuma és nem olyan, mint a modern szövegek. Nincs se pergamen, mert nincs hozzá való birka, se papír, mert nincs hozzá való nád, a fából meg nem ismerik az eljárást, és nincs toll sem. Csomóírást használtak a hétköznapi és bürokratikus dolgaikban, aminek földi megfelelője a [kipu](#) lehet. Ez pedig a legspecializáltabb tudású karaktereket leszámítva mindenkinek ismeretlen tudás, de olvasni még azok sem igazán tudják, akik hallhattak róla. 20 ezer év múlva már mind elporladt, legfeljebb nem nyilvános, kyr könyvtárak emlékeznek meg róla és rendelkeznek leírásokkal vagy tartósított példányokkal. Rúnák helyett pedig egy mágikus hieroglif írásuk volt, a t' oqapu.



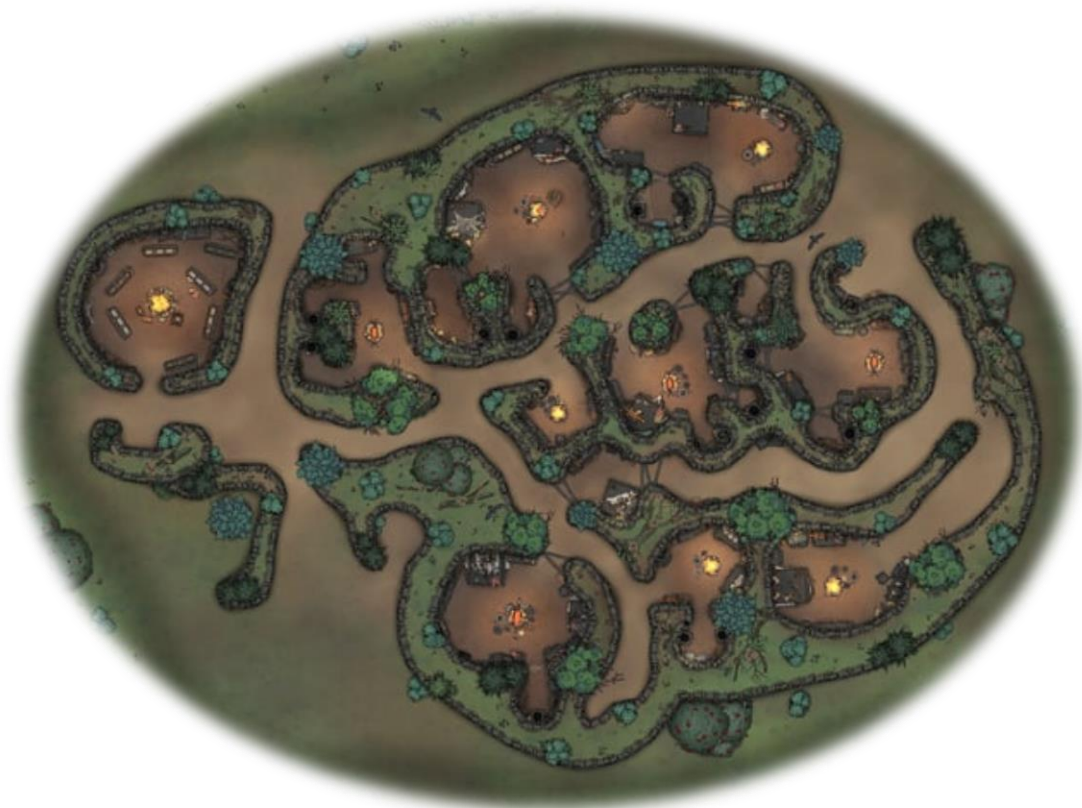
A jelenlegi viszonyok szerint a Crantai Birodalom északi tartományainak ura Baál-Káin. A társadalom berendeződése erősen hierarchikus, de nem feudális. Mindenki tudja a helyét a szerint, hogy ebben az életben mire rendeltetett a lelke, mit kell fejlesztenie. Ezt számára a látók, a misztikus erővel felruházott bábák már születésükkor megmondják. A lélekvándorlás és a folyamatos fejlődés mindenki számára evidens és elfogadott. Ha most jól él le egy életet, a következőben már magasabb feladatokkal születik, vagy lehetővé válik számára az adott életben a társadalmi kaszt váltás.

Skara Ebar

Ha a vizes emelkedőn felküzdik magukat, pár elhasalás lehetséges. Itt érezhetően sokkal nagyobb vihar dúlt, mint ott, ahol ők voltak. Mostanra azért már legyen elég jel, leírás elejtve, amiből sejthetik, hogy nem jó időben vannak, de közvetlenül te addig ne mond ki, amíg a játékosok közül valaki fel nem hozza.

Remélhetőleg a karakterek követik a nőt és a kisiút. Ha nem és vissza akarnak térni az útra, ugorj a [Félelem és rettegés a múltban](#) alfejezetre. Ha pedig megpróbálnának visszatérni nyugatra, Anteryn irányába, akkor is szembesülnek az országút hiányával, közben pedig belefutnak a [kyr őráratba](#).

Az idő továbbra is nyugodt, bár már inkább késő tavaszi, semmint mikor elindultak Anterynből, az évszak elején. A nő jó pár száz ynevi lábnyira, a dombvidék korábbi helyi csúcsa felé vezetik a társaságot, hegynek fel. Közéledve, az emelkedőn kaptatva megszemlélhetik a pusztítást, amit egy másik földcsuszamlás okozott, és ami érdekes lehet, hogy két, nagy méretű, enyhén domború kőlapot is hozott magával az iszamos áradat. A csúcshoz egész közel pedig már láthatók, hallhatók további, fura öltözékes, idegen ajkú népek. Az emelkedő nap fénye megcsillan egy pikkelyvértes, páncélos harcoson, kinek övén egyik oldalt keskeny pengéjű hosszúkard, másik felén tőr, hóna alatt pedig egy szárnyas, fém sisak van (de még nincs rúnázva és nincs rajta koponya sem). Vértje fekete, sisakja vörös fémből készült. Nyúlánk, atletikus, magas férfi, aki a közeledőket fürkészi, és amint hallótávolságba érnek elkezdli Chimalmatot kérdezgetni pattogós, idegen nyelven. Műveltebb karaktereknek lehet esélye a rettegett crantai kóborlók leírásaiból felismerni az alak felszerelését, bár még nem túl magas szintű a társaság, így ez elég specializált tudás. Ahogy közelebb érnek a harcos egyértelműen élő,



lélegző valaki. Fején díszes, domborított, festett bőrpánt fogja össze haját. A minta egy párducra emlékeztető nagymacska fejet mutat, aminek aránytalanul nagy szemfogai vannak (smilodon, lásd később). Azt, hogy felszerelése fekete, kék és vörös lunír és a jövőben, ahol a fémeket inkább pénzürtékre mérik elsődlegesen, hatalmas vagyont érhet, csak Értékbecslés Mf-al, vagy egyéb speciális tudással van esély felismerni. Pláne csak látás alapján, mivel azt nem fogja semmilyen szinten tolerálni, hogy megfogdossák a holmiját.

A település, ami kibontakozik a karakterek előtt, a korábbi hegytetőt tarkító dombok, buckák sokasága. Látszik, hogy itt is tombolt a vihar. Azt, hogy a dombok valójában házak onnan tudni, hogy bár az épek beolvadnak a tájba, a sérültekről egy az egyben hiányzik a tető. Ekkor jöhetnek rá, hogy a lesodort kőlapok tarthatták a talajt a föld alá épített lakások fölött.

A földházak közötti ösvények csak egészen a település határából láthatók, valamint a sérült részek révén az is egyértelmű, hogy a lakótereket, helységeket összekötő járatok egy része szintén föld alatti folyosók voltak. Érdekes módon a fa ajtók nem jellemzőek, inkább a nehéz, állati eredetű függönyök (prém vagy irha). Ablakot se igazán látni. Nappal többnyire kint vannak az ég alatt, vagy az ajtó közelében, sötétedés után meg gyertyákat és zsírlámpásokat használnak, illetve középen tüzet, ami fölött nyílás van a füst távozására. De igyekeznek kis, száraz anyaggal táplált tüzeket használni, hogy a füst ne igazán legyen látható. Az alattuk lévő szikla elvezeti a szennyet a rétegek közé és a település közepén pedig a kőmester által kialakított, mély kút biztosít vízvételi lehetőséget.

Összességében első pillantásra is legalább két tucat embert, nagyobb részt férfiakat, láthatnak a karakterek, de a kolónia akár ennek duplája is lehet. Valójában nagyjából 40-50 fős Skara Ebar, amiből kétharmada férfi. Van 5 vadász, 15-20 munkás, kőfaragó, 2 gyógyító, 4-5 javasasszony és bába, pár háziasszony, valamint a kőmester, a két tanonca és egy elit harcos. A gyógyítók képesek egyféle korlátozott, kézzelvezetett gyógyításra, hasonlóan Domvik papjainak varázslatához (ETK 181.o.), ha nagyon szükséges.

Az elsőre látható emberek közülük egy pedig kinézetével is kitűnik, és a csapat felé tart, hogy még a peremen találkozhatson velük.

Beszéd a kőmesterrel

Az érkező alak a többiek reakciói, viselkedése és az általa hordott ruházat alapján is bizonyosan valami előkelőség vagy vezető. A páncélos férfi egy fél lépést oldalt áll és kurta főhajtással üdvözlí a kőmestert. Arra azért próbál ügyelni, hogy a karakterek felé ő legyen közelebb. Az érkező, bár fejfedőt visel, van valami furcsa a fejtartásában. Elsőre talán nehezen megfogható, de lényegiben hátrafele laposabb a homloka és meg van nyújtva a [koponyája](#).

Érkezésekor rajta is felfedezhető a meglepettség, de ő immár próbálkozik is különböző megszólításokkal, felismerhetően többféle nyelven is. Eleinte crantai (ősi nyelv) és kyr (ősi nyelv) üdvözléssel, majd már bátortalanabban elf nyelven szól, de utóbbit elég alapszíntben beszéli csak. KM, itt akár kicsit hagyhatod is érni a szituációt, hogy legyen ideje a játékosoknak is ötletelni. Ne sokat, ne ezen ragadjatok le, de legyen meg a kényelmetlen érzés, hogy na most mi lesz? A kyr nyelv toronival felismerhető, de csak 3-al alacsonyabb szinten használható a toroni nyelvismeret kommunikációra, mint elkorcsosult kyr nyelv származék.

És itt most egy mini élő szerepjátékra invitálnálak a játékosokkal együtt! Ha vevő vagy rá. Ahogy az eseményvázlatnál is leírtam,

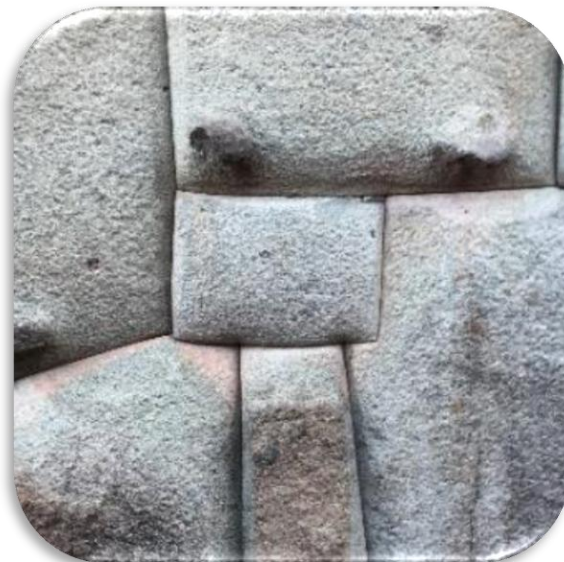


szükséges hozzá egy pálca vagy bot. A díszes ruhás ugyanis, mikor végképp nem ért szót az érkezetekkel, mond valamit és egy nagyjából fél láb hosszú, faragásokkal és festéssel ékített, egyenes botot vesz elő. Vedd elő te is a bot való világbeli megfelelőjét és meséld el, hogy ezt teszi a férfi.

Vár(j) pár másodpercet, hogy hogyan reagálnak, mondanak-e erre valamit a karakterek, hiszen amit a kőmester a kezében tart az egy beszélő bot. A későbbi nyelvek sisakja rúnamágikus tárgy megfelelője. Arra használják a crantai expedíciók, hogy ha idegen fajokkal kellene szót érteniük. Az, hogy hogyan beszélnek itt a jelenetben a karakterek, az a kőmester számára érhető, hiszen fogja a beszélő botot. Ha nem szólalnak meg, vagy az első mondatokat és azzal az idegenek hozzáállását felmérte, elkezd kiálgató mozdulattal feléjük nyújtani. KM, ha benne vagy az előzésben, tedd te is ezt! Ha valaki odalép és megfogja, a kőmester ismét megszólal:

„Az én nevem Tzabraka. Amíg e botot tartod érteni fogsz engem. Ti kik vagytok és miért jöttetek?”

Aki a botot fogja, érti e szavakat, pont úgy, mintha nyelvek sisakját viselne (ETK. 394.o.). Innentől kezdve több megoldás is van. Vagy illedelmesen oda-vissza adogatják a botot és az hallgat, akinél a bot van, a másik fél pedig próbál összeszedetten, hosszabb bekezdésekben kommunikálni, vagy pedig próbálnak többen fogást találni egyszerre. Utóbbi azért a harcost láthatóan feszéjezi a közelség miatt, már ha Tzabrákát is bele akarják venni a közös botfogásba. Idővel persze az előzés esetén is ez unalmas lesz, érthető, ha átváltotok tisztán szóbeli játéokra, de átmozgatásnak jó lehet. Illetve, ha úgy látod jónak, Humarbinál is lehet egy második ilyen bot a szállásán, amiért majd alkalom adtán el tud menni.



A kőmestert Tzabrákának hívják, a harcost pedig Humarbinak. Elsősorban utóbbi a felelős a mester és a munkálatok biztonságáért. A kezdeti ismerkedő körök után, ha látják, hogy a karakterek nem ellenségesek, beljebb invitálják őket az egyik szélső dombházba. Az ajtó függőnye félrehajtva marad, hogy legyen fény, de ha kell, pár lámpást is meggyújtanak. Ez láthatóan egy közösségi hely, főzéshez, étkezéshez, gyűlésekhez. Azért a kolónia peremén, hogy az étel illata ne a település belsejébe vonzza az esetleges vadállatokat. Érdekeség, hogy belülről a bútorzat és a falak kőből vannak, még hozzá anyagmágusokat megszégyenítő precizitással illetve. Mintha gyurmaként formázták volna őket helyükre.

Az érdeklődés minden itt lakó felől nagy, de a beltérbe már csak a harcos és a kőmester jön be. A többiek Tzabraka elküldi a viharkárok normalizálására. Megtudhatók információk, de nem feltétlen automatikusan. Van, amihez kérdezni kell, hiszen a helyiekben fel sem merül annak információ értéke:

- Nem tudnak semmit a karakterek koráról. Se város, se ország, se isten. Nem látták a Kardot sem.
- Nem tudják a dátumot Pyarronhoz képest, csak egy helyi, birodalmi időt, amit az utolsó uralkodó trónralépésétől számolnak. Baál-Káin 37. évében járnak.
- Ők maguk kifejezetten nem követnek istent. Annirról hallottak keleten, Tzabraka Zorobabélhez szokott imádkozni, aki egyféle föld és termékenység kis istennő. Alapvetően természetesi erő hívók mindannyian.
- Tudnak viszont kyrekről, akikkel már generációk óta harcol a birodalmuk. És nem szívesen mondják el, de nem állnak jól. Azért sem szeretik a témát, mert köze van feladatukhoz itt és az bizony titok. Legalább is a miért.

- Ők egy a több, hasonló feladatot ellátó vándor kolónia közül, amit ők Skara Ebar néven emlegetnek. Egy holdhónapja vannak itt és hamarosan végeznek, tovább állnak. Ha valaki rákérdez, hogy ezt a települést találták-e, Tzabraka elmondja, hogy nem, hanem ők csinálták a személyes segítségével, de ennél többet egyelőre nem fejt ki.
- Humarbi egy elit harcos a tartományúr seregéből, aki a kőmesterre hivatott vigyázni. Mivel nem kívánnak megütközni a fehérhajúakkal, a többi veszély ellen ő és a vadászok elegek kellene, hogy legyenek. A kyrek elől pedig elég rejtett a közösségük.
- Egyéb veszély csak a környező vadak, ha rákérdeznek. A szokásos: farkas, medve, smilodon és egyszarvú. Utóbbi kettő a P.sz. 3700-as évekre már réges-régen kihalt. De ez a helyeknek nem evidens. A smilodon egy kardfogú párdúc, az egyszarvú meg egy gyapjas rinocérosz gyakorlatilag.
- A település vadászatból és gyűjtögetésből él. Futárokkal kommunikálnak a tartományi fővárossal, Shároval. Még nincs pyarroni pszi senkinek. A sámánok tudnak kisebb szellemekkel üzenni, de csak egymásnak.

Bár körvonalazódhat a beszélgető felekben, hogy valami nagyon nem stimmel a jelenlétükkel Tzabraka egyelőre még nem fogja említeni köveket, hiszen az itt létük, küldetésük fő célja, így nem olyasmi, amit szívesen megosztana. Arra, hogy miért vannak itt elmondhatja, hogy feladatot végeznek az uralkodónak és hamarosan tovább állnak, de azt, hogy miféle, nem köti a karakterek orrára. Még nem bíz meg bennük eléggé.

Humarbival is lehet beszélni. Ő amennyire lehet folyamatosan szemmel tartja az idegeneket, illetve, ha több felé szakadnának, akkor úgy intézi, hogy legalább egy-két vadász rájuk láthasson, figyelhesse a karaktereket. Nem egy fa ék egyszerűségű harcos, hanem gondolkodó és intelligens katoná. Tud uralkodni magán, így a kisebb, érezhetően provokáló megmozdulásokra nem reagál, de ki lehet hozni a sodrából. Utána akár párbajjal is lehet rendezni vele a dolgot, de minden mozdulatában látható egy tapasztalt harcos számára, hogy ő egy másik, magasabb klasszis.

Ha jó fejek voltak a karakterek a gyerek megmentésekor, akkor Tzabraka jóváhagyja, hogy pihenhessenek itt, a közösségi térben. Innentől kiváló alkalom lehet, hogy a kolónia, Skara Ebar többi lakójával is kapcsolatba keveredjenek a karakterek és ismerkedjenek a kultúrával.

Ha úgy gondolsz jó lenne még a további bizalomépítés, vagy csak szimplán nyújtani akarod a játékot, Tzabraka itt is előhozakodhat az [elveszett üzenet](#) kérdésével és kérhet segítséget.

Majd az első éjszaka után már lehetnek jelei annak, hogy a karakterek számára picivel egyenetlenebbül, gyorsabban telik az idő, dolgoznak az Időörök, hogy rendbe tegyék a szálat. Még pici az esély rá, hogy felfedezzék, de már annyira borostás, aki előző reggel borotválkozott, mintha két-három napja nem tette volna. A körmük picit hosszabb, stb. Ilyen apróságok. Intelligencia próba -3-al. Az idő előrehaladtával pedig egyre könnyebb lesz észrevenni, de a kontinuum hullámlását a KM szabályozza játékidő és motiválási szándék szerint. A cél ezzel csak annyi, hogy ne akarjanak a múltban maradni és itt új életet kezdeni, hanem érezzék, hogy nekik nem jó ötlet a maradás. Azaz nem megrémíteni kell őket, csak motiválni a távozásra.

Egy idő után dönteni kell merre tovább. Ha vissza akarnak térni az útra, ugorj a következő alfejezetre. Ha pedig megpróbálnának visszatérni Anterynbe, akkor szembesülnek az országút hiányával, közben pedig belefutnak a [kyr őráratba](#). Megpróbálhatják [megtalálni a Kardot](#). Lehet, hogy valahogy tudomást szereztek a kövekről és [megnéznék azokat](#), ekkor kaphatnak maguk mellé egy kísért.

Félelem és rettegés a múltban

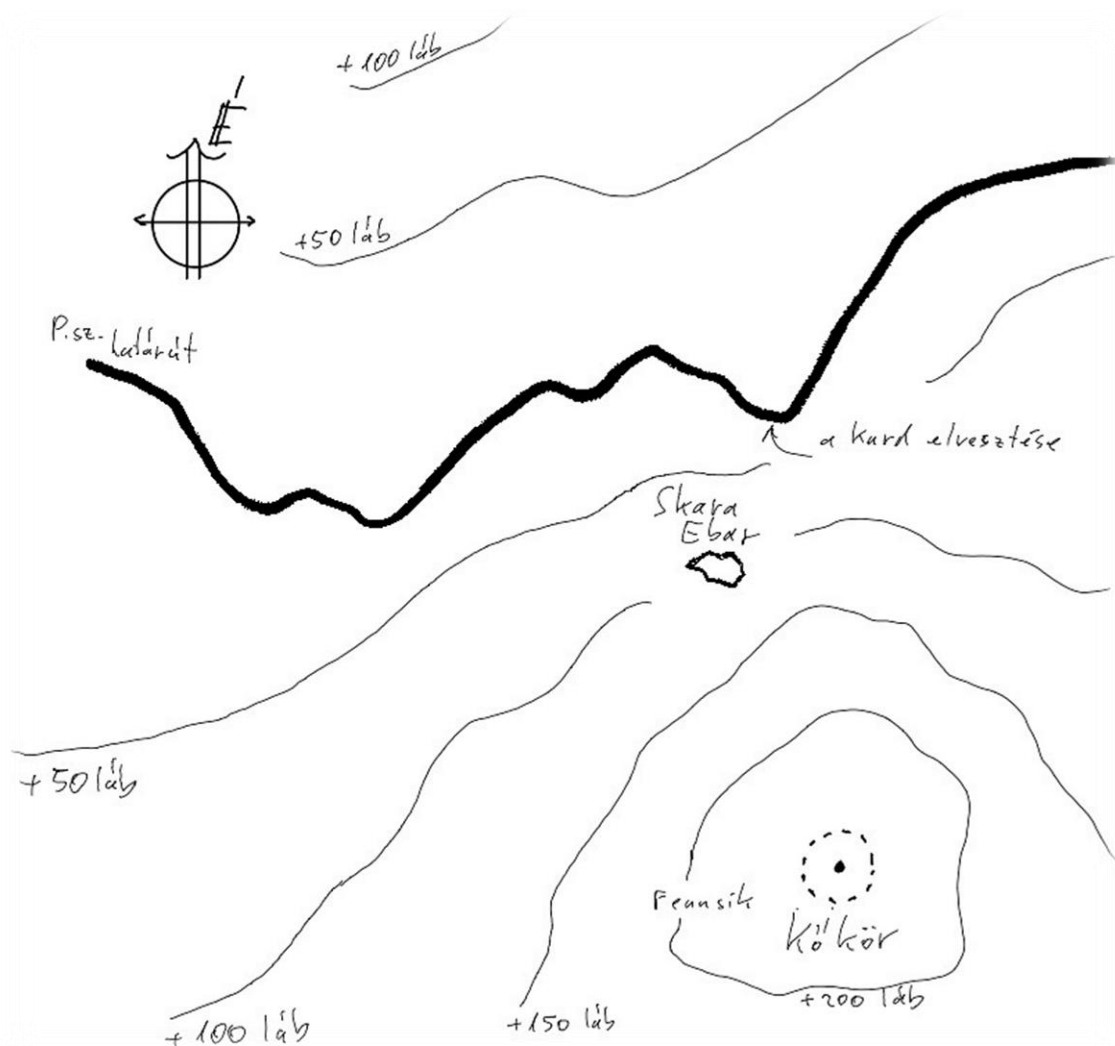
Amikor elindulnak vissza a letarolt hegyoldalon, lecsúszkálnak a meredek lejtőn és szembesülhetnek vele, hogy nincs meg az út, már ha korábban még nem realizálták volna. Mármint van valami csapás szerűség, főként, ha valaki jártas a nyomolvasásban. Ez az útvonal nagyjából ott megy, ahol

korábban a kövezett országút feküdt számukra, amit az Északi Szövetség olyan gondosan lefektetett és karbantartott.

Útjuk során minden kicsit szokatlan. Főként erdőjárásban, herbalizmusban képzetteknek feltűnő, hogy idegen a táj. Szokatlan a flóra, fauna. Ismeretlen virágokat, szokatlan fákat láthatnak. Olyan dolgokat, amik 20 ezer év alatt vagy eltűntek, vagy már annyit változtak, hogy alig-alig felismerhetők. Ismerős bogyós bokor, aminek a termése más színű. A jövőben ehető, de hogy most is az-e, az jó kérdés. Jó eséllyel minimum hasmenést okoz, mivel nincs hozzászokva a belük. Ismeretlen eledel.

Ahogy haladnak tovább keleti irányba egyre inkább jönnek rá, hogy ez nem az ő helyük a világban. Bár a természeti túlélés törvényei nagy vonalakban változatlanok, de nem ismerik a környezetüket. Éjjel a csillagok is idegennek tetszenek azoknak, akik szoktak velük mélyebben foglalkozni, holott a főbb csillagképek megvannak, ha kicsit torzabban is (asztrológia, asztronómia, navigáció térképészet Mf esetén és persze a bárdok számára). Ha egy karakter valóban hozzáértő csillagász, akkor lehet esélye némi megfigyelés (órák) és fertályóra számolgatás után rájönni a körülbelüli évezredre.

Ahogy telik az idő, egyre nyilvánvalóbb lesz a karakterek számára, hogy nekik az nem a normál mederben folyik. Gyors köröm, haj, szakáll növekedésből, illetve wiereknek gyorsabb vérpont fogyásból (napi 1 helyett 3) leeshet, hogy mintha irreálisan gyorsan öregednének. Nem szemmel látható tempóban, de semmiképpen nem normális sebességgel. A tempót a KM szabályozza.



Akár, ha ezt az utat választották, akár ha másfelé van szükséged út közbeni izgalomra, az alábbi két veszedelem közül legalább az egyikkel szembesülhet a csapat:

Smilodon, azaz kardfogú, hegyi párduc.

Ennek a rövid farkú, rendkívül izmos macskafélének marmagassága meghaladja az 1,2 lábat, tömege pedig hozzávetőlegesen 4 mázsa. A rendkívül masszív ragadozó, talaj menti, cserkésző vadász. Tömege és rövid farka miatt kevésbé akrobatikus és nem túl jó famászó. Szürkület környékén aktivizálja magát és indul zsákmányszerző útra. Nem fél a túlerőtől, mivel ő itt a csúcsragadozó és többnyire a bivaly csordák is csak szétfutnak előle. Bár állati az intelligenciája, de ehhez képest értelmes, ravasz.



<i>Smilodon cicuska</i>			Ép	35	Fp	70	ME:	-
Erő	20	Gyo/Ügy	16	Egé	18	Int	állati	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Kettőt támad mancsal, egyet harap. SFÉ: 2	
Mancs (2x) + harapás	3	30	75	-	110	1k6+2 2k6+4		

Termete miatt igen szívós bestia, vastag bőre pedig 2-es SFÉ-t biztosít neki. Harcban természetes módon profi belharcos. Ha valaki rövidkarddal, vagy annál rövidebb fegyverrel próbálkozna ellene, automatikusan kapja, alkalmazza a belharc módosítóit (+10 Té, az ellenfélnek pedig, ha képzetlen, akkor -10 Vé). Lopózás és rejtőzés képzettségei 80%-osak és őt nem zavarja a félhomály, ha sötétben futnának össze vele. (*Harc félhomályban*: -15 Ké, -30 Té, -35 Vé, -70 Cé)

8 Fp-nként okoz kötelező Ép veszteséget. Ha a macska Ép-i fele elfogy elmenekül. Akkor is elkezd visszavonulni, ha valakit harapással túlütött. Ekkor nem ereszti szerencsétlent és vele együtt kezd el távolodni, ami igen fájdalmas élmény, bár ilyenkor legalább nehezebben mozog valamivel (-20 Vé). Viszont a fogvatartott minden kör után, amit a harapás fogságában tölt, további 1k2 Ép-t veszít.

Egyszarvú, avagy gyapjas orrszarvú.

Két láb magas, gigászi állat, melynek súlya eléri a tonnát is. Értékei és viselkedése nagyjából a Bestiárium 23.o.-ról a páncélos orrszarvúval egyezik meg, azzal a különbséggel, hogy csak 3-as SFÉ-je van.

Territoriális teremtmény, ráadásul épp rajta van a tavaszi zsongás. Ha észreveszi a csapatot, pár hangos horkantást követően neki is áll lendületet gyűjteni és akár lovas-tól felborítja az első célpontot, akit ér.

Rohama elől legjobb félreugrani (gyorsaság próba -2-vel). Csak 4 körönként képes lendületet venni rohamhoz óriási termete miatt. Rohamkor, ha valaki szimplán védeni próbálná, +30-at kap Té-re és duplázza a sebzését. Ha viszont benn ragad harcban, már kellően lomha, bár nem veszélytelen. Leginkább el-



tiporni, maga alá taposni próbálja ellenfeleit. Ekkor már körönként egyszer támad. Kötelező Ép vesz-tést 10 Fp-nként okoz. A sebzett állat, megvadul és tombol haláláig, nem vonul vissza. Fp-i fogytával is talpon marad, de onnan már minden sebzés Ép-re megy neki.

Egysza-egyszarvú			Ép	66	Fp	94	ME:	-
Erő	18	Gyo/Ügy	12	Egé	22	Int	állati	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	SFÉ: 3	
Szarv és pata	½ és ¼	8	85	-	70	2k10 (szarv) 3k6 (pata)		

Remélhetőleg mihamarabb visszatérnek a karakterek a kolóniára és folytatják kalandjukat vissza a jövőbe.

Kyr őrzárát

Amennyiben a csapat megpróbál visszatérni Anteryn irányába, nyugatra, úgy eleinte az előző fejezethez hasonló dolgokat tapasztalnak. Nincs országút, idegen a környezet. Viszont pár óra múltán, mikor már vagy jó pár mérföldre eltávolodtak a kolóniától, kezdenek kiérni a hegyesebb, dombosabb rész szélére és katonákba botlanak. A találkozás aránylag váratlan, intézd úgy, hogy ne kerüljék el egymást a csapatok. Akár egy erdősávon át kanyargó úton kerüljenek egymás közelébe, úgy 30-40 lábnyira, váratlanul, vagy egy nagyobb távon, de nyílt terepen vegyék észre a kyreket, akik cserébe meg megláthatják a kalandozókat, ha nem is pontosan. Például napfény csillanása a fémen felhívja a figyelmet. Lényeg, hogy ne legyen konfrontatív a találkozó, de ne is legyen könnyen elkerülhető, muszáj legyen interakcióba lépni.

A **katonáké** egy 21+1 főből álló szakasz, ami 3 gyalogos rajt és egy lovas tisztet (**gárdor**) foglal magába. A gyalogosok rendezetten, 3 oszlopban követik az élen haladót. A lovas tiszt egy harci lovon léptet. Fekete alsóruházatot hord a páncélja alatt, vállán zöld köpönyeggel. Haja fonatokba rendezett, ezüst színű, vállig érő. Szeme smaragd zöld, bőre barna. Díszes, igen igényesen elkészített páncélzatot, félvérteteket visel. Oldalán míves, másfélkezes kard. Köpönyegét egy nagyobb tenyérnyi, arany tárcsa fogja össze bal válla alatt, szívéhez közel, amin kilenc ágú korona ékeskedik (Weila szent szimbóluma).

Találkozáskor, amíg nincs ellenséges szándékra utaló jel, addig csak szimplán megálljt parancsol (kyrül) és a lováról elegyedik szóba a karakterekkel, megtartva egy egészséges távolságot, hogy szükség esetén legyen ideje reagálni.

A 3 oszlop (3 raj) bőrvértésekből áll, akik lándzsát és ovális pajzsokat hordanak elsődlegesen. Láthatóan jó képzetek, fegyvelmezettek. A nyitott sisak alól elő-elővillanó hajuk nekik is ezüst vagy világos szürke, bőrük barna. Egyértelműen mindenki kyr, s ha van olyan a kalandozók között, kinek volt esélye tisztavérűt kyrt látni vagy leírást olvasni róluk, felismerheti, hogy ezek itt bizony mind tisztavérűek.

A tiszt először kyrül, majd tört crantaiul próbál szólni. Bár tartja a határozott vonásait, hiszen ő a vezető, de emberismerettel azért felfedezhetők rajta a bizonytalanság jelei, mivel nem tudja hova tenni a karaktereket. Nem barát, de nem is egyértelműen az ellenség, és hacsak nincs a csapatban kyrvérű, anélkül nem is a keveredett korcsok. Ne feledjük, már jó ideje itt vannak az új birodalom népei. A keveredés a határvidékeken már megindult, de a karakterek akkor is jó eséllyel teljesen ki-lógnak a helyi rasszok közül.





A kyrek jelen helyzetéről szólva: épp Weila, a Sorskovács a főisten. A férfias erő, a tisztességes küzdelem és a végzet istene. A tiszt az ő híve, ekképpen az erkölcs, bölcsesség, egyeneség és becsület a fő jellemzői. Felderítőket vezet a vidéken crantaiak után kutatva. Azok nem képesek elfogadni a sorsukat, láznak a kyrek hozta fennhatóság és civilizáció ellen. Kétségbeesett utolsó lázadó próbálkozásaikkal pedig a világ mágikus egyensúlyával játszanak. Ők egyike a környék felderítő csapatainak, akik próbálnak az emberek nyomára bukkanni és kideríteni mit terveznek.

Idegen fajokhoz (amund, khál, udvari ork stb.) érdeklődéssel viszonyulnak, valamint felsőbbrendűen, de nem rasszistán! Még távol van a jelenkori Toron mentalitása. Törpékről a műveltebb kyr viszont már hallott, hiszen tudjuk, hogy a hóhajúak partraszállása volt Beriquellen a törpék első csapása a nagy csapások közül. Bár az biztosan meglepi őket, ha a kontinensen törpét látnak!

A tisztet Ryen Shri-en Tidiusnak hívják. Ő a szakasz gardora (kapitányi rangnak megfelelő). Érdeklődő, művelt, és egyben céltudatos. Bár barátságosan viselkedik, a célját, az információ szerzést a crantaiakról és tevékenységükről, valójában sosem téveszti szem elől. Ugyan sokat tanult és beszél a sajátján túl az ellenség nyelvén, valamint a környező fajokén (elf), ha nagyon nem boldogulnak pár perc alatt, akkor kurta imába kezd, szent szimbóluma sárgán fénylik fel és Weila hatalmából üzeni próbálja annak, akit a leginkább kommunikációra érdemlegesnek tart a csapatból. A varázslat Lélek szféra és a Hang papi varázslathoz (ETK 172.o.) hasonlatos, viszont alaphól percekig tart. Telepatikus üzenethez hasonló, de mivel mentális üzenet, nem pedig beszéd, a tartalom akkor is átmegy, ha nem egy nyelvet beszélnek. Már ha nem akar ellenállni a célpont. Amúgy meg 20+1k10 E ellen próbálkozhat mentális ME-vel. Ezzel legalább egyoldalú kommunikáció folytatható, beleszöve a parancsnoki problémamegoldást, pl.: „Bólints, ha igen, ints, ha nem! Crantaiak vagytok? Tudjátok hol vannak?” stb. Azaz utasít, határozott fellépéssel irányít a szituációban. Rangidősként viselkedik a karakterekkel szemben is.

Amit szeretne elérni, hogy információkat szerezzen a crantaiakról a térségben, illetve megtudni, hogy azok mit csinálnak itt? Nem gondolja, hogy a Kyr Birodalmi pénzzel idegenek bármit is tudnának kezdeni. Cserébe menlevelet tud ajánlani, amivel az egyéb őrzérek agresszióját kerülhetik el a környéken, mert vannak még mások is. Tudhat a Tharr pap vezette osztagról, akik riválisok, de erről többet az NJK leírásnál talál sz. Esetleg tud felajánlani a készleteikből. Ha úgy érzed nagyon jó fej akar lenni a karakterekkel mert például beszélt nyelven szót értettek, akkor meg is vendégelheti őket, beszélgethet velük és bemutathatja Weila hatalmát, Élelemteremtés varázslattal. Az ő szemszögéből ez a helyi népeknek ismeretlen hatalom. De ő ezt mind céllal teszi! Ha úgy alakul persze adhat pénzt is, de ez neki nem az első gondolata, hiszen tudomása szerint az ő pénzüket csak az ő határaikon belül ismerik el. A sámánisztikus, barbár crantaiak, illetve a faimádó elfek biztosan nem tudják beváltani.

Ha belemennek, közli egy közeli erdőcskére mutatva, hogy ott fognak táborozni és két napot hajlandó várni rájuk és az információikra.

Hol a kard?

Érthető, ám nehéz vállalkozás megkeresni önállóan az átkozott fegyvert. A korábbi vihar okozta rossz látási viszonyok miatt nehéz pontosan megsaccolni merrefelé is repült el, főként, hogy közben a napszak sem lineárisan változott számukra. A sok kis domb és hegycsúcs között el lehet bolyongani egy darabig, egy fél vagy akár egy teljes napot is eltölthetnek azzal, hogy keresik a Kardot. A szökési pont és a napállás változása alapján nagy a valószínűsége, hogy a déli irány helyett dél-keletre indulnak, neki a hegyeknek. A kő körnek otthont adó kis fennsík lentről-oldalról nem igazán látszik, magasabb régiókból is csak visszatekintve és némi szerencsével. Ez hegymenet, a kirándulás viszont alkalmat adhat az [opcionális találkozók](#) valamelyikére a későbbi fejezetekből (elfek vagy félvérek), vagy ismerkedést a helyi állatvilággal. Például KM-i vérmérsékletedtől függően láthatnak távolról bölénycsordát, legelő egyszarút, kis barlangüregben smilodon almot 3-4 kölyökkel, vagy pedig közvetlen is megtapasztalhatják az ismeretlen vidék veszedelmeit a [korábbi fejezetnek](#) megfelelően.

Amennyiben papi Útmutatás varázslattal próbálkoznának (ETK 168.o. Lélek szféra), úgy aránylag gyorsan irányba állhatnak, de ne feltétlen azonnal. A Káosz Kardja nincs egyértelműen jelen ebben az idősíkban. Ezért is nem láthatják az itt lakók, ahogy az a következő fejezetben le lesz írva. Mint egy kapocs lóg a kövek P.e. 17 ezer szerinti idősíkja és a P.sz. 3 ezer szerinti idősíkja közé ékelődve. A crantai háló feszül, az irreálmágia küzd az Időörök ellenében, akik próbálják kisimítani a hullámoikat a végtelen időfolyamban. Játéktechnikailag minden alkalommal, mikor egy pap megpróbálja mágiával megtalálni a Kardot, meséld el, hogy homályosan érzi a jelenlétét, a mágikus fohász megfogant, de mintha ez a jelenlét nem lenne stabil, el-elűnne, akár egy lengedező függőny mögött valami. Majd tetszőleges formában dobass rá szerencsét, nem túl nagy eséllyel. Mondjuk 25%. Vagy ha kontrollt akarsz felette, dobj te, magadnak és kérdezd meg, hogy páros vagy páratlan számot választja a játékos. Nem szép, de célravezető megoldás lehet valós időmenedzsment szempontjából.

Irány a menhir

Ha valami úton-módon (meggyőzés, mágia) megtudták a crantaitól, hogy léteznek a kövek a közelben és elindulnak oda a karakterek, akkor Tzabraka ad melléjük egy helyi vadászt, aki lehet az idegenvezetőjük, valamint szemmel tarthatja őket. Az, hogy hogyan fognak szót érteni vele az a bizalmi helyzettől függ. Ha nagyon-nagyon jó fejek, érdeklődők és udvariasak a karakterek, még az is, lehet, hogy odaadja az emberének a saját beszélő botját. Nem aggódik különösebben, mert ő úgy gondolja, hogy a hatalmas kövekre a karakterek nem tudnak hatást gyakorolni, viszont addig is amíg odavannak, ő tud a kolóniával foglalkozni, illetve a felálláson gondolkodni, azt megvitatni Humarbival. Utóbbi nevezett viszont roppant bizalmatlan és ezt ki is fejtí Tzabrakának, amiből a karakterek csak a feszültségek, esetleg távolodásuk alatt a vitát érzékelheti.



Ha kaptak kísérőt, a vadászt Tikalnak hívják. Ő alapvetően még fenntartásokkal kezeli a csapatot, de a mesternek nem mer ellentmondani. Különös idők rendhagyó megoldásokat, döntéseket igényelnek. Déli irányba vezeti a karaktereket a településtől, [lásd 21. oldal](#). Hegynek felfele mennek és egy idő után egy kisebb fennsíkra érnek, nagyjából két mérföldre a kolóniától. A körülbelül nyíllövésnyi (150 ynevi láb) átmérőjű, sík terület közepén egy 40 láb átmérőjű kő kör áll, középen pedig egy hatalmas menhir, az egész fókuszpontjában. Pontosabban ez lehetett az eredeti felállás, mivel a karakterek számára más a valóság, azaz más idősíkhhoz tartozó valóság látható, mint a kísérőjük, a vadász számára. Ha nincs velük crantai, akkor a Tikalra vonatkozó részeket egyelőre hagyd figyelmen kívül!

A körben 27 darab, lapos (lásd a modul borító és epilógus képeit), felszín fölé átlagosan 2,5 lábbal magasodó, ölnyi széles kő jelöli ki a kerületet. A közepet jelölő menhir pedig a vihar nyomán sáros,

iszamos tisztás közepén meg van dőlve, mintegy 30°-ban. Felszín fölötti magassága eléri az 5 ynevi lábat, fölfelé keskenyedő, hengeres obeliszk, szinte csiszolt márványra emlékeztető simaságú felszínrel. Inkább magas, mint széles, két megteremett férfiember átéri a kerületét. Mintha egy morcos óriás nekirohant volna a menhirnek, hogy megpróbálja felborítani. Csak éppen ilyesmire utaló nyomok nincsenek.

Tikal viszont nem ezt látja! Számára, az ő idősíkjában a kövek mind szabályosan állnak a helyükön. De ez csak akkor derülhet ki, ha valahogy kommunikálnak itt, vagy ha visszamennek a kőmesterhez, akinek már korábban jelentett a vadász, akit a vihar után odaküldött ellenőrzésre. Akkor nem ment túl közel.

Ha közelebb mennek még két fontos momentum tűnik föl. Egyrészt amint a gyűrűt elkezdik megközelíteni, úgy másfél-két tucat lépésnyire Tikal nyög egyet és térdre rogy, mint aki hirtelen borzasztóan elfáradt. A kör és az ő idősíkjá közötti torzulás azt jelenti, hogy minél közelebb próbálna menni, számára annál gyorsabban telik az idő. Az első pár lábon csak a napok rohanak, majd az évek, végül az évezredek. És ez igaz mindenre, ami P.e. 17 ezerből próbálna meg bejutni a körbe, legyen az tárgy vagy élőlény. Ha valamit vinnének magukkal (akár a beszélő botot, aminek hordozója fa), az láthatóan öregszik, szárad, majd porlik el, hacsak nem időt álló anyagból van (pl.: kő vagy nemes fém). Tikal megijed és gyorsan távolabb vergődik. Ha valahogy rávenné, hogy beljebb kerüljön, gyorsan eszméletét veszti, meghal és akár a szemük előtt összeaszik és elenyészik az idő sodrásában.

A másik fontos dolog, ahogy haladnak előre a kör belseje felé, hogy a megdőlt, központi kőben, nagyjából 2,5 láb magasan ott van a Káosz Kardja. Teljesen olyan, mintha beleállt volna a menhirbe. Képtelenségnek tetszik még egy mágiával rendelkező világban is, de mintha a mérhetetlen tömegű kőtömböt a kard döntötte volna meg, miközben egybeforrt vele. Úgy arasznyi mélyen lehet benne, repedés nincs körülötte, de kihúzni, megmozdítani lehetetlen. Tikal távolról nem látja a kardot, neki nincs ott, nem létezik. A Kard valójában nincs is jelen az ó-időben, ez csak a köztes kapocs a múlt és jelen időszöve között, és ennek megfelelően itt a múltban nem lehet rá hatni.

Itt vizsgálódhatnak, de az ő erejük alapvetően kevés egyelőre változást elérni. Idővel vissza kell térniük a kolóniára. Lehet játszani az időörvénnel, azzal, hogy mi hogyan viselkedik benne. Közelről szemlélve például a fű folyamatosan cserélődhet vagy, mint a helyi földhöz kötött lények lehet, hogy ők jobban gyökereznek ebben az idősíkban, ez rád van bízva.



Vissza a településre

Ahogy telnek az órák, napok, a karakterek egyre inkább észrevehetik azon változásokat, amik abból adódnak, hogy az idő számukra [nem lineárisan](#) telik.

Ezzel együtt idővel jó eséllyel visszaindulnak Skara Ebarba, hogy beszéljenek ismét a kőmesterrel. Tzabraka megdöbbenve hallgatja a beszámolókat és igen gondterhelt ábrázatot ölt arca. Ezt még a korszaknyi kulturális különbségek ellenére is könnyű észrevenni rajta. Spekulál és a nagy gondolkodás, járkálás közepette elkezd magában beszélni, ami hiába inkább halk motyogás, a beszélő bot birtokában a közvetített gondolatok átjönnek.

„Ha az idő összekeveredett... de az nem lehet... vagy... Mi van, ha az ő idejükben mozdult el?”

Tulajdonképpen ez nem az ő szakterülete, ő csak a kivitelező, az építő a crantai hálózathoz, az uralkodó által adott utasításokat követve. Ez egy olyan szintű vészhelyzet, ami némileg felülírhatja az óvatosságot. Egyrészt mert nem tudja milyen következményekkel járhat, ha nem áll helyre a kövek rendje a megfelelő idősíkban, habár minél távolabbi az az időpont, ahol a baj van, annál kevesebb a visszahatás a jelenre. Másrészt akiknek erről beszél, a karakterek, minden valószínűség szerint egy olyan távoli időmetszetből származnak, hogy nem lehetnek a Crantai Birodalom kárára a megszerzett tudással, mivel se indokuk, se hatalmukban nem áll, hogy tegyenek ellene.

Amit ezek után elmagyaráz, bár számára sem teljesen világos, hogy az idő szövedéke olyan, mint egy patak felszíne. Ha valaki megfelelő módon beleavatkozik a víztükörbe, az állóhullámokat hoz létre. A kövek valamiképp a birodalom hallhatatlanságát hivatottak biztosítani úgy, hogy a „hullámozás csúcsain”, a megfelelő, távoli időpillanatokban is ugyanazon kozmikus energiákkal telítődnek, mint amikkel a háló elkészültekor fogja őket Baál-Káin feltölteni. Minden crantai mágia erősen épít a kozmikus együttállásokra, ezért is létezik a korábban említett, második, rituális naptáruk. Azt ő már nem tudja, hogy hiába a rengeteg belefektetett munka, a fél kontinensnyi méretű mű teljesen sosem fog elkészülni, az uralkodó pedig egy idő után új, gyorsabb tervet eszel ki, aminek végeredménye lesz a Crantai Kóborlókat felvonultató élőholt hadsereg lesz.

Ha a beszélgetés során valamikor felmerülne, hogy Cranta elbukott és eltűnt a jövőben a történelem színpadáról, arról a helyiek eltérő megközelítéssel vesznek tudomást. A kőmester, mint természeti erők híve és közvetítője, természetesnek tartja, hogy mindennek, aminek van eleje, annak lesz vége is valamikor. Egyféle belenyugvás a dolgok rendjébe. A másik, a katonai vezető, Humarbi, viszont nem hajlandó elfogadni a hallottakat. Nem ért a mágia dolgaihoz, de hiszi, hogy ha véghez viszik az uralkodó tervét, megváltoztathatják a jövőt, mert az még nincs kőbevésvé.

Innentől KM-i kreativitás, hogy hogyan engeded a köveket a helyükre billenteni majd. Ezen biztosan elvitatkozhatnak egy darabig. Ha viszont eljutnak oda, hogy rákérdeznek arra, hogy Skara Ebar lakói hogyan voltak képesek ezen hatalmas kövek mozgatására, felállítására, illetve magának a településnek a létrehozására, arra Tzabraka elmondja, hogy az ő hatalma segítségével. De mivel ő nem tud odamenni az elhangzottak értelmében a kőkörhöz, így ő nem tud segíteni nekik ebben. Nagyon végső esetben felajánlhatja, hogy lehet meg tudja tanítani az arra alkalmasakat, hogy hogyan kell kérni a [köveket](#), hogy engedelmeskedjenek. De ez legyen a legutolsó megoldás, ami egyben a leg-szenvedősebb lehetőség is. Bár, hogy a karaktereknek ez szenvedős lesz, azt ő nem tudhatja.

Az elveszett üzenet

Ahhoz azonban, hogy ezt megpróbálja megtanítani az arra alkalmas jelentkezőknek, kérne valamit. Segítséget, segítségért cserébe. Ez a bizalom ár, hiszen, ha nem sikerül és itt maradnak, akkor egy olyan tudást ad át nekik, amiért a saját törvényeik és hagyományaik szerint az életével fizetne.

A kőmester üzentet vár egy folyamatban lévő, fontos munkájához, de a futár, akinek nyugatról kéne érkeznie, még mindig nem jött meg, holott a munka következő fázisához elengedhetetlen instrukciókat hozna neki. Kéri, hogy menjenek elibe a karakterek és ha tudják hozzák el magát a futárt, ha nem, akkor csak az üzenetet.

Egy gyalog futárt vár, aki jól ismeri a környezetet, alapvetően ügyes túlélő. De tud róla, hogy mostanság már előfordulhatnak felderítő csapatok a hódítóktól, még így a tartomány kvázi hátországában is. Ezért vigyázzanak az kyrekkel, mert kiszámíthatatlanok és veszélyesek. Isteneik nevében bármire képesek!

Innentől minden ahhoz hasonlatosan történik, mintha alaphoz is elindultak volna nyugat felé és ennek megfelelően belefutnak [a kyr őrjáratba](#). Annyi a különbség, hogy már tábort vertek.

Két eset lehetséges. Vagy már várják a karaktereket információkkal, mert már találkoztak Ryen Shri-en Tidiusszal és csapatával korábban. Ekkor lezajlik az információ csere és közben lehet kérdezni, hogy találkoztak-e magányos crantaival. A válasz igen lesz, de menekülés közben szerencsétlen véget ért. A tetemét hátrahagyták úgy mérföldnyire, a dögevők gondjaira bízva (cica hús). Üzenetről nem tudnak. (Még nem köztudomású a kyrek között a crantai tudós réteg csomóírása. Ők műveltek és papírt vagy pergament használnak.) Innen nyomolvasással vagy szimpla keresgéssel idővel megtalálható a holttest, amit épp csapat harciasságához méretezett vadállat fogyaszt. Az állat(ok) segíthet(nek) észrevenni, de a harc legyen opcionális. Ha nem kockacsörgető a csapat, akkor csak ijedős keselyűk. Ha pedig harcolnának, lehet egy kisebb farkas farka (Bestiárium 13.o.) vagy egy smilodon, ami épp vonszolja haza a kölykeinek a holttestet.

A másik lehetőség, hogy ha most futnak bele a karakterek először a kyr csapatba, akkor szabályosan felállított tábort találnak, körben őrszemekkel. A tiszt épp egy elfogott crantait próbál vallatni, mielőtt elvérezne. A nyelvi akadályokat mágiával hidalja át, a korábbi fejezetben leírtakhoz hasonlóan. A fogoly egy fához van kötözve és alatta komoly mennyiségű vér látható. Egy elhajított lándzsa ugyan megállította menekülés közben, de valószínűleg vénát ért a hátsócombjában. Kezdetleges nyomkövetést kapott, nem feltétlen kellemeset, de ez nem lesz elég a hosszútávú túléléséhez. A 21+1 fő kemény dió lehet, ha nyers erőből akarnák megoldani. További lehetőségek, hogy odamennek és beszélnek, üzletelnek a kyrekkel vagy, hogy megvárják amíg hozzáférnek a futárhoz. Ha végez a tiszt és úgy ítéli meg, hogy többet már nem fog megtudni, két katona eloldozza és a táboron kívülre viszi kivégezni a foglyot, hogy a vérre és tetemre ne a táborba jöjjenek a vadak. Ha az erőt választják, Weila felkentje akár párbajt is felajánlhat, ha tudnak vele kommunikálni. Ha legyőzi egy valaki, első komolyabb sebig (direkt Ép sebzés), hajlandó átadni a haldoklót. (Ők meg majd később követik a csapat nyomait nyomolvasókkal a crantaiakig.)

Az rajtad áll kedves KM, hogy mennyire lehetnek az eddigi játék és múltban töltött idő alapján tisztában a karakterek azzal, hogy csomóírást kell keresniük. Az üzenet mindenesetre így van a futár tarisznyájában, egy fadarabra feltekerve.

Megjön a posta és vele a bizalom

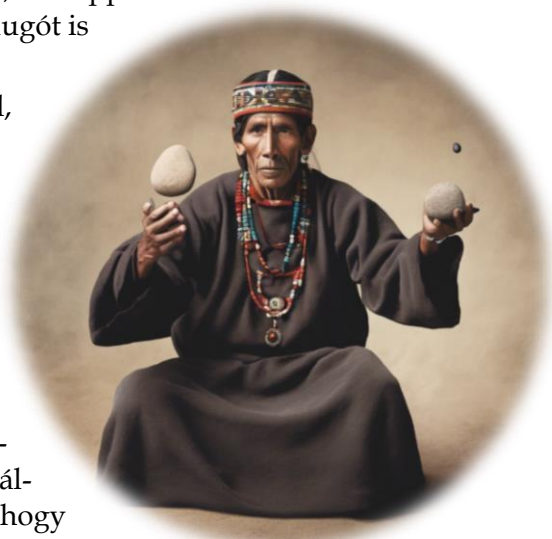
A karakterek visszaérnek Skara Ebarba. Remélhetőleg nem üres kézzel, nem kell visszamenniük külön a madzagokért. Tzabraka nagyon boldog és izgatott. Amint megkapja, rögtön siet is vissza vele a saját szállására, az sem zavarja, ha követik a karakterek.



Az [első hangulatkeltő](#) második felében található kőasztalhoz megy vele, ahol korábbi, kitergetett üzeneteket tol félre és ezt helyezi az asztal mellé, majd kezdi el tanulmányozni. Ha követik, akkor egy kis idő után észbekap és a megszállott tudós-művész lelkesedésével kezd el mesélni arról, hogy kapta ezt a feladatot, amelyet még soha nem csinált és ami óriási megtiszteltetés számára. Ebből a kristály tömbből kellett elkészítenie egy vázát, aminek még a belsején a most kapott instrukciók alapján majd tovább kell dolgoznia. Nem tudja pontosan mire kell, de roppant izgalmas kihívás és nem utolsósorban igazi szépség lesz, ha a dugót is elkészíti majd hozzá a rózsapáliból.

Mivel nem tudja, hogy mi lesz ebből, csak azt mondhatja el, hogy milyen kristályszféra és bolygó együttállásokat és egyéb formákat kell a kék kristály belső szerkezetében megalkotnia. Azért mer róla beszélni, hiszen bármi is lesz, nem ő fogja befejezni. Az ő mágiaja is erősen épít a pillanatnyi állására az égitesteknek, de ez messze meghaladja az ő tudását ezen a fronton. Olyan, mintha a bolygót képezné le miniatűrben. Igen, tisztában van vele, hogy bolygón él, másként nehéz lenne a csillagközi mozgásokkal számolnia a mágiajához.

Ha a kezdeti lelkendezésen túljut, vagy próbálják a karakterek visszaterelni a jelenbe, és az üzenet küldetést nem az első találkozó után kapták a karakterek időtöltésnek, akkor rátér arra, hogy segítsen nekik. Már ha azóta a játékosok nem találtak ki egyéb megoldásokat a kövek megmozdítására. Utóbbi esetben máris ugorhatsz a [kőállítás](#) fejezetre.



Amit keres alkalmasság szempontjából az szellemi képességek és elmében tárolt energiák. Játéktechnikai szempontból ez nagyjából a pszi elsajátításához szükséges minimum 12-es intelligencia, akaraterő és asztrál értékeknek felel meg. Ő ezt harmadik szemmel, némi hümmögés, dúdolás, torokénekítés kíséretében felméri. Eleinte 15, majd 25, végül 35 E-vel igyekszik átlátni a karakterek pajzsain, de már az első fennakadás esetén hangot ad annak, hogy erős szellemek védhetik őket! Számára nem ismert a pszi pajzs fogalma.

Amit még keres az valamiféle elraktározott szellemi energia. A MAGUS az energia síkján a konverziókat elég lazán kezeli (lásd managyűjtés pszi, vagy tűzrobbanás, ahol pszi válik manává, vagy az életerő-mana transzformációk), így Tzabraka csak energiát keres a képességeken túl. Elsődlegesen tárolt mana-pontokat, de ha úgy adódik beéri a „gyengébb” energiával, pszi-pontokkal is.

Amit meg fog tanítani nagyjából egy fél nap leforgása alatt, azzal a köveket lehet lassan, telekinetikusan mozgásra bírni. De csak a köveket és csak 5 láb távolságon belül. Akár kis csoportban is oktathatnak, de legfeljebb 3 karaktert, a két saját tanítványa segítségével. Egy crantai – egy tanuló. Azt már az első kis kövek megmozdításakor is érezhetik a vállalkozók, pár óra után, hogy valami, valahogy működik. Azt pedig már az első nagyobb kötőmb alapján is, hogy ez kimerítő, akár fájdalmas is lehet. Manahasználóknak 1k3, pszi használóknak 1k10 óra az első eredményig. Lehet húzni az időt, kétségeket ébresztetni bennük, hogy menni fog-e.

Ez tulajdonképpen egyféle sámáni mágia és az égiestek pillanatnyi állása szerint csatornázza az energiákat. **Ezért a jövőben (P.sz. 3725) nem is fog működni**, mivel akkor már teljesen másként fognak állni a kristályszférák, másként csatornázzák a világba az energiákat! De ezzel a karakterek itt még nincsenek tisztában. Játék után, vagy ha a jövőbe visszatérve rápróbálnak, lehet velük közölni.

Opcionális találkozók

Amennyiben a csapat kevésbé vevő a kulturális különbségek feltárására és csak megoldandó küldetesként tekintenek mindenre és gyorsan haladnak előre, legalább egy, de inkább kettő esemény forduljon nekik elő a következő opcionális találkozók közül:

A szent főzet. Tapasztalatok és gyógyulás az elsődleges anyagi síkon túl, avagy a szent főzet megkóstolása Skara Ebarban. Akár közös esti beszélgetés, cserekereskedelem, jó barátkozás, vagy csak látják, hogy valakit nagyon felzaklatott az időutazás... Lényeg, hogy lehet valami olyan pont, ahol valamelyik gyógyító, vagy a kőmester egy tanítványa felajánlja, a szent főzetet. A banisterio inda leveléből és helyi gyógynövényekből főzik és segít a lelki megnyugvásban, gyógyulásban. Alternatívaként, ha nagyon ivós lenne a társaság, veheted kevésbé szentre az eseményt és ezt kínálják alkohol helyett. Nekik a nem túl precíz fordítása a bódulatnak, amivel alkoholra utalhatnak, ezt takarja.

Lényegiben egy keserű, erős, hallucinogén főzet, amiből már egy korty is 5. szintű bódítószernek felel meg (I. csoport, emésztőrendszerre ható mérge, ETK 381.o.), de ha valaki becsülettel kiissza a kínált edénykét, az belátásod szerint 8-10. szintnek felelhet meg. Ha megdobja az egészségpróbát, akkor csak 1k6 óra rosszullét lesz úrrá rajta, majd ugyanannyi ideig ható émelygést, szédülést nyer magának a karakter. De ha elvétí, ami a kíváncsiság hatás, akkor 1k3+1 óra hallucinációban lesz része. Egyrészt összemósódik a szellemvilág az anyaggal. Folyamatosan úgy lát, mintha auraérzékelne alap erősítéssel (lásd Kyr-pszi ETK 128.o.). Azaz számára összemósódik az anyagi, az asztrál- és mentális. Valamint, ha a karakter pozitív jellemű és előtörténetében vannak érdekes, lelkileg feldolgozásra váró dolgok, azok itt előkerülhetnek, feloldódhatnak, egyféle könnyebbséget nyerve a víziók végére. Ha viszont nagyon erőszakos életet élt a karakter, például Halál jellemet hordoz, akkor félelmetes dolgokat él át. Akár az áldozatai térnek vissza, akár a saját halálát élheti meg. Ha jellemében a Káosz dominál, akkor igazi, beszívott utazásban lesz része, meséld le neki a legvadabb ötleteidet. Ha közben bármiért elfajulnának a dolgok, az émelygés módosítóival lehet cselekedni.

Elfek. Egy idősebbnek kinéző, nagyobb, öregebb fákból álló erdőben találunk ők a karakterekre. Őrök és felderítők, akik párban járnak a környéket. Bár elf város még jóval odébb van.

Egyikük egy nagyobb fán rejtőzik el, míg a másik jó 30-40 lábnyira, azon út, ösvény vagy vadcsapás kiszélesedő részén, egy természetes, kis tisztás túlfelén áll, amelyiken a karakterek útja normál esetben keresztülvezetne. Ha a karakterek között van elf vagy félelf, akkor az alap hozzáállás inkább kíváncsi, némi fenntartással. De ha csak emberek vagy egyéb lények, akkor határozottan nem barátságos a fellépése a megjelenőnek. Mikor a karakterek szemben találják magukat és megtorpannak, int nekik, hogy forduljanak meg és távozzanak. Bal kezében lövésre kész, elf íj, az idegen egy vesszővel, amit mutatoujjával fog az íjtesthez. Gyakorlatilag egy mozdulattal képes feszíteni és löni, szinte azonnal.

Ha elfül próbálnának velük szót érteni 1-gyel csökken a több generációs különbség miatt, minimum 1-es szintre a nyelvismeret. 20 ezer év, még elf mércével mérve is sok.

Ha harcra kerül a sor, a tisztáson álló lő egyet a leggyorsabb karakterre, majd beveszi magát a sűrűbe. Felemeli az íját és a Ké dobás nyomán a legmagasabb értékkel rendelkezőt veszi célba kapás-lövessel. Utána pár szegmenssel a társa hátulról meglövi a leghátul állót. Majd hagyják kétségbeesni



a karaktereket. Ha pár kör/perc és alap sebesült ellátás (védhet a morális szabály) után sem mutatják annak jeleit, hogy távozni akarnának az erdőből, akkor viszont elkezdik őket levadászni.

Értékeik szerint Sirenari Erdőjáróknak feleltethetők meg. Százalékos értékeik 80%-osak.

<i>Elfek</i>	7.Tsz harcosok		Ép	9	Fp	55	AME/MME	4
Erő	12	Gyo/Ügy	17	Egé	13	Int	14	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés		
elf íj	2	48		80		2k6		
hosszúkard	2	43	70		130	1k10		

Kevertóérűek. Egy fenyves, ami egy sziklafal mellett talált szélvédettebb helyet, a magasabb régiókban, különös lakócsoportha lelhetnek a karakterek. Akár szaglász, akár hangok vagy környező nyomok alapján, de crantai-kyrvérű keverékek társaságára akadnak.

A sziklafalban van egy nagyobbacska barlang is, amit kibővítettek külső kalyibákkal. Az öröközők takarják a lakhelyet. Ők is a rejtőzéssel élnek túl ebben a világban, csak ők nem a föld alá menekülnek mágiával, mint Skara Ebar lakói. Lakóhelyüket a természetén túl jelző és hurokcsapdák is védik úgy a behatolókat, mint a vadállatok ellen.

Három tucát, különböző szinten félvér ember lakik itt, akik évekkel ezelőtt menekültek a kyrek által megszállt területek hátsó részéből. Bőrük a kyr barnából és a rézbőrű népségből egy érdekes, krémes, kreolos árnyalatot öltött. Hajszínre a világosabb feketétől a hamuszőkéig minden előfordul.

Kommunikálni crantai és kyr nyelven tudnak alapvetően. Vadászatból élnek és sok bőr holmijuk van, de itt már előfordulnak nyugatiasabb, kyrektől hozott vas és egyéb fém szerszámok, megoldások. Pár kereten kikészítés alatt álló bőrök feszülnek. A férfiak lándzsákkal tudják védeni magukat és közösségüket az állatoktól.

4 család lakik itt, több generációval képviseltetve magát. A legfiatalabb még csak totyogó gyermek, ő már itt született a menekülés után. Azért kellett eljönniük, mert mindenhol másodrangú tagjai voltak a társadalomnak. Sem nem kyrek, sem nem crantaiak.

Viselkedésük óvatos, gyanakvó, de ha sikerül velük kommunikálni gesztusoktól függően vagy megengednek kicsit, vagy rosszabb esetben úgy csinálnak, mintha megbarátkoznának és megvendégelik a karaktereket, megpróbálják megmérgezni őket saját biztonságuk érdekében. A túlélésért errefelé farkastörvények uralkodnak. Sült húsokat, bogyókból készített szószokat és ribizli bort kínálnak nekik, fa étkezesekben. Ők már ismerik a borkészítés titkát a kyrektől.

Ha veszélyt látnak a karakterekben, akkor 4. szintű, emésztő rendszerre ható mérget etetnek, itatnak velük, amit nagyobb mennyiség fogyasztása (nagy étkü karakterek) esetén emelhet 6. szintre. Gyors hatású (1k6 kör), közepes ideig hat (1k6 óra). Egészségpróba rontás esetén ájulást okoz, sikeres próba esetén pedig rosszullétet. Ha valaki ébren marad, csak kóvályog, megpróbálják a vadászok leütni lándzsanyéllel, ököllel, hely függvényében. Nem vérszomjasak és nem akarnak a gyerekek előtt öldöklésbe kezdeni. Ami értékesnek tűnik, azt elveszik a karakterektől, majd elviszik őket távolabb a településtől, hogy a vadakra és az istenekre bizzák őket. Lényeg, hogy túlélhető a találkozás, csak kellemetlen, ha fenyegetően viselkedtek a menekültekkel.

<i>Félvér vadászok</i>	1.Tsz harcosok		Ép	10	Fp	25	AME/MME	2
Erő	14	Gyo/Ügy	13	Egé	13	Int	13	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés		
ököl	1	26	39		87	1k6		
lándzsa	1	20	50		100	1k10		

Kisebb idő űr. A vele való találkozót elsősorban akkor javaslom, ha maguktól nagyon rossz ötleteik lennének a játékosoknak a folytatásra. Nem a kő kör felé kutakodnának, vagy itt akarnának maradni, vagy a jövőre nézve rejtenének el valamit, hogy majd milyen jó lesz, ha visszajutnak.

Akár út szélén üldögélve, akár egy facsoport határában a fát támasztva vár rájuk egy nem ide illő alak. Pontosan annyira nem illik ide, mint amennyire a karakterek. Teljesen úgy néz ki, mintha P.sz. 3725-ből jött volna, mi több, mintha a saját közegükből. Például egy tiadlani csapatnál egy újkori, tiadlani alak. Egy törpe csapatnak törpe. Délvidéki, pyar karaktereknek pyar. Ahogy közelebb érnek, közös nyelven üdvözli őket, barátságosan mosolyogva.

Elmondja, hogy ő azért van itt, mert figyelmeztetni akarja őket, hogy nem jó időben vannak és ennek súlyos következményei lehetnek. Tudja jól, hogy nem saját akaratukból történik ez velük, de az viszont rajtuk áll, hogy mihamarabb keveredjenek vissza a saját idejükbe, a saját érdekükben. Annyit hajlandó elárulni, hogy ehhez a crantaiak állította kövekhez, a kő körhöz kell menniük. Ott fogják találni a Dawa korabeli kardot is. (Igen, ő tudja, hogy a kard melyik korban készült.)

Arra még felhívhatja a figyelmüket a karaktereknek, hogy nem természetesen öregednek, hanem sokkal gyorsabban. Ha nagyon nem boldogultak, akkor irányba állíthatja őket a kő kör felé, de ne oldd meg vele helyettük a kaland gondolkodós részét. Mindvégig barátságos, joviális, de a végtelenségig nem cseveg velük, hanem egy idő után közli, hogy ideje indulniuk. Azért sem törekszik magától a karakterek elpusztítására, mert azzal a jövőbeni idővonalból venné ki őket, ahol visszatérésük után még jelentős dolgokat hajthatnak végre, ami a halálukkal, illetve azzal, ha nem viszik vissza a kardot a jelenbe, ellehetetlenülne.

Játéktechnikai értékeit megtalálhatod a *Rúna IV./5.-ben*, az idővel foglalkozó cikk végén, de feleslegesnek éreztem a nagyjából félisteni adatsort idemásolni. Az a karakter, aki egy komplett valóság őrére támad, meg is érdemli.



Kőállítás

Bármilyen tervvel is indulnak neki, itt az ideje, hogy a karakterek szerencsét próbáljanak, hogy visszaállítsák a menhírt abban az időszakban, ami a saját idejükhöz tartozik. Mielőtt nekiveselkedhetnek, lesz itt egy kis gond. Ha a csapat játékosai nem annyira harc orientáltak, esetleg kihagyható, de amúgy kellemetlen meglepetésben lesz részük egy újabb kyr csapat formájában. Lásd a következő alfejezetet ezen az oldalon.

Bármilyen kreatív megoldás játszik, nem csak a kőmesteri mágia. Amiről úgy gondolsz, hogy működhet, az mehet, csak dolgozzanak meg érte. Ha például egy 4-5 fős csapatban mindenki 20-asra tolja az erejét psziből, ha nekiállnak egyik oldalról ázni kisásóval a kő alatt, másik oldalról szálfákkal billenteni, vagy ha kötelekkel a többi, stabil kőhöz szerkeszt valaki Mechanika Af-al vagy Csomózás Mf-al áttétel rendszert a nagyobb erő kifejtésre, ezek épp úgy működhetnek, mint a kövek mozgatásának mágiaja. Fő a gondolkodás és a kreativitás, de a rosszabbul felszerelt kalandozócsapatok dolgát nehezíti, hogy a helyiektől nem tudnak kötelet vagy egyéb korosodó tárgyi segítséget kérni. Azaz, ha kőből kérnek valamit (például csigát), az kibírja az idő viharát. Lehet befogni a saját lovakat, egyéb nagy állatot, ha van elég saját kötél és használni őket, miután már felszáradt a korábbi vihartól csúszós talaj.

Ha az utolsó szalmaszálát, a kőmágiát használják, az technikailag úgy fog történni, hogy a tömeg mozgatásához kell pontszámot összehozni. A menhirhez 30 pontot kell elérni a sámáni mágiával. Egy pont 2 manába vagy 5 pszi pontba fog kerülni, ahogy pedig költik, úgy mozdul a kő. Egy pont egy kör időben, azaz 30 kör alatt fogják tudni visszaállítani. Azonban a sámáni mágiák jellemzője, hogy nem csak a szellemi, de a testi energiákat is felélik. Tzabraka nyilván gyakorlottabb ezek elosztásában, a karakterek azonban nem. Minden felhasznált 10 mana vagy 10 pszi-pont után a karakter elveszít 1k6 Fp-t (Ép-t nem veszíthet). Ezzel akár eszméletlenségig is eljuthat valaki, ahogy fájdalmas kimerültség lesz rajta úrrá. Kiadós pihenéssel az elveszített Fp-k visszajönnek. (Azaz szumma 60 mana/120 pszi pont és 6k6 vagy 15k6 Fp a nagy obelisztk függőlegesbe hozásának ára. Senki nem mondta, hogy ismeretlen energiákkal jó móka játszózni!)

Már megint kyrek (Ó Tharra!)

Egy megfogyatkozott csapattal, a körnek helyt adó fennsík peremén egy kyr tiszt jelenik meg, akit korábban még nem láthattak. Ő is és emberei is vérvörös köpenyt viselnek. Nyakában rózsaszín szimbólum lóg. Láthatóan már harcoltak a napokban valahol, sérült vérték, sebesült katonák követik a lovas tisztet. A tiszt kívül 11 gyalogos katona érkezik, akiket az idegenek láttán rögtön harcra rendel a gardor. Azt kiáltja „A’frad!” (kyr nyelven azt jelenti „harcba”) és kihúzza kardját.

A fennsík nem teljesen szabályos alakú. Valahol a karakterektől jobbra fognak felbukkanni a hódítók. A parancsra a lándzsás, pajzsos katonák egy sorban felállnak a tiszt előtt és megindulnak a kalandozók felé. Hadrendben harcolnak, de egy kortárs egyszarvúval való találkozás óta már nincsenek elegendően falanxhoz. Így védő bónuszt nem kapnak, de amíg valahogy meg nem kerülnek a karakterek a sorfalat, ami képest reagálni, akár a szélsők hátravonásával, addig senki nem támadható félhátulról, hátulról közülük, valamint ők igyekeznek a lovas tisztet óvni a közvetlen harctól. Továbbá elég közel állnak egymáshoz, hogy lándzsáikkal több egymás mellett álló katona is támadjon egy célpontot. Egy szembenállóra a hosszú fegyverekkel 4-en tudnak egy körben hatékonyan szűrni, a célpont pedig kapja a túlerő módosítókat az MTK 70.o.-



án leírtak szerint. Azaz, ha egy fegyverrel harcol, akkor -10-et kell elosztania a saját Té és Vé értékei között 4 támadó esetén. Ha két fegyverrel, akkor csak -5-öt. Viszont, ha csak egy valaki beleáll a pajzs-fal közepébe és hagyja, hogy körbevegyék, akkor igencsak meg tud szaladni a negatív módosító (emberenként 5 pont).

A tiszt nyakában közelről már jól látható a háromfejű szimbólum (bak, kígyó, oroszlán), Tharr szimbóluma. Ő eleinte igyekszik áttekinteni a helyzetet, illetve varázsolni. Ha valaki átjut a sorfalon, csak akkor bocsátkozik közvetlen harcba.

Nem kötelező a gyalogosan nyomuló alakzattal megharcolni. Ha elég okosak, besiethetnek a kő-körhöz is. Jó esélyük van elérni, mivel a kyrek inkább tartják az alakzatot, mint hogy rohanjanak. Ők még nem tudják, hogy a kövek közelébe érve számukra az idő rohamosan felgyorsul. Ez esetben a tiszt őrzöng, mi több Halál szférával élőholtakat csinál a végelgyengülésben meghalt katonákból. Ezen zombi lándzsások azonban hiába jönnek és támadnak, körről körrel, látványosan enyésznek el. Tehát az 5.-6. körökben már csak csontvázak, mielőtt végképp szétesnének ők is és porladó felszerelésük is.

<i>Tharr gardor</i>	8.Tsz tharr-pap	Ép	11	Fp	77	AME/MME	64
Erő	15	Gyo/Ügy	15	Egé	15	Int	15
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Mana: 72 Pszi kyr - 54 Ψp SFÉ (félvért) 8
másfélkezes kard	1	32	91		128	2k6+1	
lóról	1	39	111		148	2k6+1	
nehéz harci ló	3	10	40		60	1k6	SFÉ 4, Ép35, Fp70

Elsőre, ha lát mágiahasználót vagy íjászt a hátsó sorban, Vértést (ETK 175.o.) varázsol mágiahasználóra (-2-vel lehet ellene Gyorsaságot dobni) vagy Szétzúzást (ETK 167.o.) lőfegyverre. A maradék manáját meg megtartja, hátha kell az elesett katonái újrahasznosítására: Holtak meglevenítése (ETK 176.o.).

A 11 fő kyr harcos értékei életükben:

<i>Kyr gyalogos</i>	3.Tsz harcosok	Ép	9	Fp	55	AME/MME	2
Erő	14	Gyo/Ügy	14	Egé	14	Int	12
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	SFÉ (keményített bőrvért) 3
lándzsa + pajzs	1	16	60		140	1k10	

Haláluk után pedig:

<i>zombi gyalogos</i>	-	Ép	15	Fp	-	AME/MME	-
Erő	12	Gyo/Ügy	-	Egé	-	Int	-
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	SFÉ (keményített bőrvért) 3
lándzsa + pajzs	1	4	22		82	1k10	

Vissza a jövőbe

Akár legyőzték, akár kicselezték a kyreket, el fog jönni az a pillanat, mikor a kő a helyére billen. Tompa puffanással, dübbenéssel zuhan a korábban is helyéül szolgáló gödörbe. Még némi sarat ki-csaphat a korábbi esőzésekből meggyűlt víz okán, de ez már csak egy kis kellemetlenség.

Elsőre nem érzékelni semmi változást. Majd pedig az idő meglódul!

Epilógus

Susogó hullámokban szalad végig a szél a fennsík táján, fodrozva a zöldellő füvet, növényzetet. A felhők az égen meglódnak és egyre gyorsabban száguldanak, ámde nem vihar készül. Az idő pörge kezd felgyorsulni körülöttük. A nap és a holdak egyre gyorsabban, veszett tempóban kezdik egymást kergetni az égbolton, míg nem mintha egy köztes létben, szürke, köd szerű semmiben lebegnének. Csak ők, a kövek és a Káosz Kardja a menhirben. A fekete penge körül, ahol találkozik a sziklával, halványan repedések indulnak ki, kezdenek megjelenni a nyomai, ahogy valóban belevágódott a simára csiszolt felszínbe, nem pedig egybeforrt vele.

Ahogy lebegnek a köztes térben, időnként a látóhatáron szellemalakok, látomások villannak fel az idő sodrásából: azok, akik a környéken haladtak el. Itt a KM fantáziájára van bízva, hogy mi jelenik meg. Üzenhetsz nekik, jeleníthetsz meg érdekes mozzanatokat, de csak röviden. Kyr hódító hadtestek, vagy Crantai Kóborlók gyülekezője; Dawa dekadens kyr mágusai, ahogy vizsgálódnak; egy holdak felé imádkozó mágus egy kék korsóval, amint baljában a dugót tartja a nyílás fölött, jobbjával meg tört márt saját szívébe, hogy lelkét kilehelvén a helyére hulljon a rózsapál; az első ilvar telepések amint aunokkal egyezkednek; a dorani egyetemi tudósai, akik a köveket tanulmányozzák... A lehetőségek tárháza végtelen, hogy mi mindent láthatnak.

A kard maga is változik, amint a vége felé közelednek az utazásnak. Elkezd világosabb árnyalatot ölteni, jobban hasonlít egy mély árnyalatú, ereni kékacélra, valamint a penge oldalából sarjadó tüskék száma is csökken. Ahogy változik az éle, picit lazul is a kőben, megmoccan, bár ki nem esik.

Pár perc forgatag után visszaérkeznek a jelenükbe, kora estére. A csillagokból megállapítható, hogy már ismerős időben vannak, jó eséllyel visszatértek a helyükre.



Post Scriptum

A már barátságosabban kinéző Káosz Kardját kis ügyeskedéssel ki lehet húzni a menhirből és aki megfogja, azt tapasztalhatja, hogy már nem kíván félelmet osztani, mások felé fordítani a Kard ismeretlen hatalmát. Ellenben pár szívdobbanás után emeli a markolatot fogó kezét, körbeforgatja hordozóját és határozottan keleti irányba mutat, miközben enyhén, tiszta fehér fénnel feldereng. (Darec városa felé mutat, ami [A vihar](#) fejezetben látható térképszelvényen jól azonosítható.)

Ha kíváncsiak, megpróbálhatják fellelni, megkeresni Skara Ebart a jelenben, P.sz. 3725-ben. Már nincs a felszínen. Közel van, de az évezredek alatt betemetődött. Viszont az egyes földhalmok felismerhetők, elrendezésük nem változott. Mi több, így a friss, 20 ezer évvel ezelőtti emlékek alapján a többség valószínűleg be sem omlott, azaz némi ásással be lehet jutni az összekötő járatokba és a házakba. Amik viszont már nagyrészt üresek. A kő bútorzat és persze irdatlan vastag por réteg adottak, de réges-régen nem lakta már ezeket senki és nem is hagytak itt semmit a tovább költöző crantaiak.

Viszont a karaktereken kívül visszatért még valaki az ősi kolóniára. Évezredekkel ezelőtt, a vesztes, nagy csata után, hogy itt várja majd a hívást, az idézést, mikor újra felhangzik az esküjüket mágiával felelevenítő litánia. A kőmester korábbi lakrészében, a sötét, föld alatti lakásban, a hátsó kőasztal mellett áll szobor mereven egy ismerős páncél, Humarbi páncélja. Vörös sisakja a fején, de már kis koponya és ősi rúnák sora ékíti. Kék lunár kardja hegye a földön, előtte pihen, kezei a markolaton. Mozdulatlan várja a már soha nem érkező hívást a Crantai Kóborló (Bestiárium 79.o.). Fegyverzetét elvenni nem lehet, ahhoz túl merev és erős. Auraérzékeléssel látható, hogy lélek lakja a testet. A sisak résein bepillantva egy aszott holttest látszik.

Amennyiben a karakterek mohók és megpróbálják Humarbi fegyverét vagy sisakját elvenni, fesszegetniük kell és lunár széleik az erőlködésben könnyen fel is sebezhetik a kezét. Ha pedig valami módon egy csepp vér is éri... Reméljük ennyire nem lesznek mohók, sem botorak a kalandozók, különben az életükért kell megküzdeniük a kóborlóval. És amúgy is? Hol tudnának pénzzé tenni ilyen vagyoniakat érő holmit?



Crantai Kóborló, élőhalott

Csak mágikus fegyverrel és csak túlütéssel sebezhető.

Páncéljának SFÉ-je 6-os.

Ké: 20

Té: 95

Vé: 115

T/k: 1

Sebzés: 1k10+4

Ép: 35

AME/MME: 6

Méregre immunis

Intelligencia: magas

Jellem: Káosz, Halál

Necrografiai osztály: II., éji rém

NJK-k

Crantaiak

Tzabraka

Sötét, rézbőrű, díszes, nagyon színes ruházatot hordó alak. Láthatóan semmilyen fegyver nincsen nála. Van egy megértő, életigenlő mosoly folyamatosan a szája sarkában. Igen barátságos és joviális, de nem naiv!

Elsőre nem feltűnő fejfedője miatt, de a fejtartása árulkodik, különösen oldalról, hogy nem szokványos formájú a feje. Ha később erről kérdezik, elmeséli, hogy az ő lelke már magasabb szintű dolgokat kell, hogy megtapasztaljon ebben az életben, ezért kisgyerek kora óta segítettek neki, hogy ezt a formát elérje. Ezzel elősegítik, hogy a homloka, az erkölcsiségért, moralitásért felelős része az agyának, legyen mindig jobban az ég felé emelve, így segítve, hogy az égi energiák azon keresztül érhessék el őt.

Hozzáállásra kíváncsi, tudós, mindent kicsit aranyos, gyermeki érdeklődéssel, lelkesedéssel tud fogadni. De egyben hithű crantai is, aki a természetet tiszteli, mint felsőbb erőt.

Képességekre játéktechnikailag alkalmazhatja pszi nélkül az auraolvasást, asztrál- és mentálszemet, valamint, ha kell manából rá is erősíthet. Mágiaja nincs kidolgozva a rendszerben, belátásod szerint használhatsz földhöz, köhöz jól illeszkedő varázslatokat. Például az anyagmágus formázásait, vagy a kinetikus mozgatókat, de csak köre, a varázslók könyvéből. A boszorkánymester természeti mágiai közül a földdel manipulálókat, illetve a Ramkir sámánpap varázslatait a PPL2-ből. Harci jellegű varázslatai alapvetően nincsenek, és szigorúan véve nem is érzem fontosnak a kidolgozását a mágijának, mert nem valószínű, hogy szerepet kap. Ő alapvetően egy építő, aki a kövekre tud hatni.



Tzabraka	9.Tsz „pap”		Ép	10	Fp	50	AME/MME	45
Erő	12	Gyo/Ügy	12/14	Egé	14	Int	16	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Mana: 81	
pusztakéz	1	25	30		90	1k2		

Humarbi

Magas, atletikus testalkatú, nyúlánk férfi, rezes árnyalatú, barna bőrrel. Haja szoros fonatban simul tarkójára, hogy szükség esetén fel tudja venni sisakját. Teljes testet borító, fekete (lunír) pikkelyvértet visel. Övén egy mives hosszúkard van felkötve, ami valami kékes fémből (lunír) készült. Másik oldalon, szintén az övön lóg egy vörösés árnyalatú tör és egy sisak, amin apró, fém szárnyak vannak. A tör és a sisak vörös lunír.

Az egyenességet, a bátorságot és a hősiességet értékeli. Kicsit temperamentumos személyiség, aki még hisz abban, hogy az uralkodó tudja mit csinál és meg fogja menteni Cranta birodalmát a hódítóktól.

Ő maga a küldetés, a háló építése miatt van itt és elsődleges feladata a kulcsfigura, a kőmester védelme. Nem feltétlen pesztrálja a nap minden órájában, de az biztos, hogy mindig a közelben van. A karakterekkel alaptól bizalmatlan, de ez megfelelő, az ő erkölcsi normái szerinti viselkedéssel idővel oldódhat.



Ha valaki harci szempontból akar legalább egy féle tiszteletet elérni nála, elküldheti az illetőt, hogy hozzon neki trófeát: egy egyszarvú szarvát.

<i>Humarbi</i>	9. Tsz harcos		Ép	15	Fp	110	AME/MME	27
Erő	16	Gyo/Ügy	15	Egé	17	Int	14	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	SFÉ (lunír pikkelyvért) 6 Kétkezes harcol mesterfokon, támadó taktikával (2+2 támadás)	
alap	2	37	81		121			
Hosszúkard	2	58	125		163	1k10+2		
tőr	2	52	99		128	1k6+2		

Vadászok

Mokaszint, bőr nadrágot és inget viselnek. Oldalukon két bola lóg, hátuk mögül, övükről rövid kard méretű penge csont markolata kandikál ki. Baljukban díszes pajzsot hordoznak. Apró, festett gyöngy, pálca és csont összetételű ékszereket hordanak. Jól ismerik a természetet, a nyomokat, a túlélést és természetesen a vadak világát.

<i>Crantai vadász</i>	3.Tsz harcosok		Ép	10	Fp	35	AME/MME	2
Erő	13	Gyo/Ügy	13	Egé	13	Int	12	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Bola: találat esetén -15 Vé-t okoz amíg fent van.	
kard+pajzs	1	27	56		140	1k6+1		
bola	1	20	54		98	1k5		

Kyrek

Ryen Shri-en Tidius egy Weila hitű tiszt, egy részben, míves bőrrel páncélozott, nehéz harci lovon léptet. Fekete ruházatot hord, zöld köpönyeggel. Haja fonatokba rendezett, ezüst színű, vállig érő. Szeme smaragd zöld, bőre barna. Ezüst peremű és díszítésű, igen igényesen elkészített páncélzatot visel. Köpönyegét egy méretes, arany tárcsa fogja össze bal válla alatt, szívéhez közel, amin kilenc ágú korona ékeskedik.

Kyrül és crantaiul ért. Egyenes, parancsnokláshoz szokott, morálisan Rend jellemű. Az ő szemében ők a kultúra hozói, akik jólétet és műveltséget hoznának a barbár népeknek, ha azok hajlandóak lennének elfogadni Kyria nagyságát. Képességeit tekintve paplovagnak tekintendő Élet, Halál és Lélek szférákhoz hasonlatos varázslatokkal, de belátásod szerint bővítsd további hatásokkal repertoárját, ha szükséges.

Hajlandó, mi több kezdeményez is alkut, információ cserét. Tudni akar a térségben crantaiakról, fura kő építményekről, illetve a rivális csapatról is, amit egy Tharr hitű, vérszomjas tiszt vezet. Egy-féle rivalizálás folyik kettejük között.

<i>Ryen Shri-en</i>	6.Tsz weila ppl		Ép	13	Fp	70	AME/MME	45
Erő	16	Gyo/Ügy	15	Egé	15	Int	14	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	Mana: 54 Pszí kyr - 41 Ψp SFÉ (félvért) 8	
másfélkezes kard	1	30	77		131	2k6+2		
lóról	1	37	97		151	2k6+2		
nehéz harci ló	3	10	40		60	1k6		

A kyr gyalogos katonák, keményített bőrvértben, könnyű málhával ellátva az útra. Lándzsát, ovális pajzsot, egykezes kardot hordoznak. Rövid köpönyegük a tisztjükhöz passzol színben, mivel egy-egy szakasz egy-egy istennek van ajánlva. Tapasztalt, hadrendben képzett katonák, akik már nem egy ütközetben és portyán vehettek részt. Határvidékre nem küldenek kezdő katonákat felderítő csapatnak.

<i>Kyr gyalogos</i>	3.Tsz harcosok		Ép	9	Fp	55	AME/MME	2
Erő	14	Gyo/Ügy	14	Egé	14	Int	12	
	T/k	Ké	Té	Cé	Vé	Sebzés	SFÉ (keményített bőrvért) 3	
lándzsa + pajzs	1	16	60		140	1k10		

Extra nevek

Amennyiben szükség lenne extra nevekre:

Crantai férfi: Tikal, Esmun, Yehud, Kani

Crantai női: Naré, Xeelja, Sak K'uk

Kyr férfi: Arleth-om Fychonnen, Kilkh Re Tiomus, Sigur, Tyrin