

KACAJ

A TÉLI TÁBOR KALANDMODULJA 4-7. SZINTŰ KALANDOZÓKNAK

ÍRTA: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz és Crowstone. A verseket Nefadar írta.
HELYSZÍN: Abaszisz és az Északi városállamok határa, Shontikler birtok
IDŐPONT: P.sz. 3703. Hideg évszak, Darton tercének harmadik (Halál) havában



KEDVCSINÁLÓ NOVELLA

Szélkelte

A paplovag begurult az árokba. A lova egy utolsót nyerített, fájdalmasat, világot búcsúztatót. Kihwayen nem akarta elengedni a szemétládát. Az ötödik rajtaütést szervezte ellenük. Tíz abasziszi halt már meg a hercegkapitány testőrségéből és a Csapatából is már csak ő volt életben. Egy hatodik támadást nem kockáztathatnak meg.

Az íjász pontos lövése földre döntötte a lovat. Kihwayen közel volt a lovaghoz, a gondot a vele szemben tornyosuló barbár jelentette, akivel nem bírt. A nagydarab izomkötegek már rég a földön kellett volna feküdnie és vért köpnie. A szigonyát már háromszor szúrta bele csontig. Tenyérszerű húsdarabokat szakítva ki annak testéből. A hegyek szülötte, kétkezes csatabárdját oldalra lendítve indult támadásra. A kalandozó felkészült a hátraugrásra. Szerencséje volt. Piszkos nagy szerencséje! A csatabárd érkezett, gyorsabban, mint várta. A barbár utolsó erejét felemésztve eldobta az öt fontos kétélű halált. Kihwayen, ha támadott volna, most biztos halott lenne. A csatabárd így is neki csapódik, és a vértjébe mar. Az abbitacél kitart. A csapás pokoli erejű. Földre dönti. Egyszerre zuhannak az útra.

- A különbség az, hogy én fel is kelek - fut át Kihwayen agyán az ironikus gondolat. Szabad az út az árok felé. Feláll. Kardját megsuhintva, mint egy erőt merítve belőle elindul. A rángatózó lovat kikerüli, nem hiányzik egy csonttörő rúgás. A szeme várja már a fekete páncélon megvillanó napfényt, ami árulója lenne ellenfelének. Helyette fogyó hold ívű pengéken törik meg Ynev anyjának fénye. A teljes vértnek nyoma sincsen, csak bő vászon ing és furcsa szoknyaszerű nadrág. Mandulavágású szemek, fekete haj és ragadozó mosoly.

Egy szuszanyásnyi idő. A testőrkapitány körbenéz. Ezt is túlélük, mint ahogy az előző négyet. Nyolc Iker teteme a garancia. A hergoli villámbörtöne biztonságában áll, oldalán a tarisznyának álcázott Menedék. Az alidari szuka ott biztonságban van. A kalandozók mind halottak. Töltelék. Mégsem! Az erioni díszpinty életben van, de túlságosan eltávolodott, igaz csak egy ellenfele van. Slan kard és tör, takan és ruganyos női alkat. Az arca is szép, valahonnan ismerős! Egy festményről. A testőr kapitány torkából hangorkánként szakad ki a kiáltás. – Kihwayen!!!! A Dorcha ellen még együtt sincs esélyük.

Halak

A teremben néma csend, csak a díszes udvari csizma koppan a kőpadlón. A kapitány Kihwayenhez lép, arcára szokatlanul őszinte mosoly ül ki. Az ilyenkor szokásos etikettre fittyet hányva megragadja a férfi vállát, megszorítja, de egy szót sem szól. Tekintete mindent elárul. Elismerés és tisztelet. Átnyújtja a lepecsételt pergament. Mindketten tudják mi áll benne, Kihwayen mégis, csendesesen megtöri a pecsétet, és újra végigfut tekintetével a birtoklevélen, majd meghajol.

- Van itt még valami számodra barátom – szól csendesesen a kapitány, int az asztal mellett álló írónak, aki egy ezüsttálcán még egy papírost visz oda neki.

- Ezt is kértem, immáron elfoglalhatod megérdemelt helyedet az udvarban, ha így akarod.

Kihwayen meglepődve veszi el a másik papírost, és kíváncsian töri fel a kapitány saját pecsétjét. Egy nemesi levél...

Felhőjárás

Mosolygott miközben a lova nyergéből a birtokát kémlelte. Szeretett kijönni ide a kastély mellé, nézni a tavat. Különösen a meleg évszakban. A mostani telet is Erionba fogja tölteni, mint azt az elmúlt 7 évben tette. Igaz megígérte Szomojknak, hogy idén marad. Az udvarmesterre gondolva vidám emlékek jutnak eszébe. Emlékszik hogy évekig ragaszkodott ahhoz a meséjéhez, hogy a kastély volt urai visszajárnak és megőrzik az embereket. Tréfát űznek velük. Kérte udvarmesterét hogy mesélje el, hogy néznek ki ezek a szellemek, de ő nem tudott pontos leírást adni róluk. Lehetett az Láplidérc vagy Árny is akár. Ezért is kért meg két paplovagot két évvel ezelőtt, hogy nézzenek utána dolognak. Azóta nincsen probléma. Igaz nem részletezték, hogy miként és hogyan esett a dolog, ám Szomojk se panaszkodik azóta, csak iszik. Sebj, van elég palack a pincében. Ki tudja talán így áll bosszút a kastély volt urainak kísértetein.

Macskák

A vacsorának vége. A cselédek szorgos hangyákként lepik el a termet, hogy rendet rakjanak. Kihwayen elégedetten néz végig rajtuk. Ekkor tűnik fel a lány a konyha ajtajában. Nem rég érkezett, alig két hete, hogy felvette kisegítő személyzetnek a szakács mellé. Azóta szellemként járkal gondolataiban. Gyönyörű, kecses és mindenek előtt elbűvölő...

A lány fél térdre ereszkedve, lehajtott fejjel vár az ember nagyságú tükör előtt. Szavakat mormol. A tükörkép megremeg s az egyszerű cselédszoba képe átadja helyét egy teljesen más világnak. Hiába, Alidaxban mindig is számított a pompa...

Léptek

Az arányos testalkatú férfi mozdulataiban gyilkos elegancia, legyőzhetetlenséget sugárzó fekete szemek. Kihwayen nem tudta kimozdítani a ritmusából, bármennyire is próbálta. A húsz év tapasztalat volt az, ami miatt még talpon volt. Több súlyos sebet kapott. A matt fekete hosszúkarddal ellenfele kiváló védelmet font maga köré. A nyílpuskája a földön hevert. A kastély urának sikerült kiűzni a merénylő kezéből. A kék és zöld szobán végig verekedték magukat. Most a bálteremben folyt a küzdelem. Kihwayenek a bal vállában lévő nyílvevő egyre jobban fájt. A tükördémon lövése csak kevéssel tévesztette el a szívét, mikor összetalálkoztak a szobájában. A vessző üvegszerű anyaga darabokra tört, és folyamatos vérző sebet hagyott maga után. Kihwayen már próbálkozott a meneküléssel is, de a bálterem nagytükréből előugró fekete ruhás ellenfele ráébresztette a valóságra, a hiúsága áldozata lesz.

Az emeleten szinte minden szobában volt tükör. Elméje erejét használta az utolsó rohamra. Ketté akarta vágni ellenfelét, aki megölte feleségét. Üvöltés szakadt ki torkából. Az északi tigris utolsó üvöltése. A vágása húst szakít és csontot, de érzi, hogy az ő testét is acél tépi. Halálos vágás, együttes találat. Az Adachona bal karja a földön és az erioni teste. Van, amit Toron sohase bocsát meg...

Horgonyvetés

A síkságot kettévágja a kastély felé kígyózó kereskedőút. Hópelyhek szállingóznak kecsesen alá a szürke égből. Megtörli a kézfejjével a szája szélét, a kerges tenyér végigsimít gondozatlan szakállán. Nyolcan jöttek ki a határba, remélvén ezúttal meg tudják védeni a vetést. Ma nincsenek sehol a varjak. Megmarkolja az ásót, szorosan, érzi, hogy valami nincs rendben. Ezek a halálvarjak nem hagyják csak úgy itt a szabad prédát. Lovasok tűnnek fel az úton, messziről érkezett emberek. Egy csapat kalandozó, azért jöttek, mert dolguk van itt.

Újabb örökösök netán? A kastély irányában az erdő felől fekete felhő töri meg a hópelyhek csendes táncát. Veszedelmes és félelmetes, maga a szárnyra kelt halál. Gyorsan közeledik, majd kettéválik...

Sneer & Cz 2004.

(Megjegyzés: Ezt a „kedvcsináló” novellát a játékosok nyugodtan elolvashatják a kaland előtt (nem kötelező). Felhasználható abban az esetben is, ha valaki a novella hőséne lelkét megidézi (az egész modult, halálával elindító Kihwayent) vagy valamilyen módon a múltba pillant.)

HÁTTÉR

A történetünk Ynev hideg évszakában, 3703-ban a Halál hónapjainak Darton harmadik havában játszódik. Az időjárás zimankós hideg, havazás, de a felhők mögül néha kipillant a nap is.

Észak Yneven, Pawar-hegység lábainál, Abaszisz Nyktalos tartománya és az Északi Városállamok határán van egy kisebb birtok, ami néhány faluból és egy kastélyból áll. A caedoni és a miriani országúttól egyenlő távolságra helyezkedik el.

Itt élt egy északi születésű harcos, aki valaha nagy szolgálatot tett a terület hercegkapitányának, cserébe ezt a birtokot kapta. 10 (P.sz. 3693) évvel ezelőtt a harcos, kit Kihwayennek hívtak Erionból érkezett a hercegkapitány hívására. A harcos és társai egy veszélyes feladatra szorodtak. A nyktalosi hercegkapitány alidari menyasszonyát kellett biztonságban eljuttatni Obratba.

A frigy ellen hivatalosan senkinek nem volt kifogása. Az abasziszi nagy királynak és Toronnak azonban túl friss volt még Calyd Karnelian okozta seb. És valljuk be ez az esemény nagyon is hasonlított az előbb említettre. Természetesen több csali csapat is útnak indult Alidarból. Az igazi menyasszonyt a hercegkapitány személyi testőreinek, udvari varázslójának, egy hergoli boszorkánymesternek és az erioni csapatnak kellett új otthonába kísérnie. Az első rajtaütés a lány elhozatalakor történik még Alidarban. Az udvari varázsló eközben leli halálát. A csapat annak rendje és módja szerint térkapuval távozott volna Alidar falai alól. Az ellenfél egy famor, akit a császári udvar kért fel, hogy menyegző helyett temetés tartsanak Abasziszban.

Otlokir király eközben találkozóra hívja a nyktalosi hercegkapitányt. A második rajtaütés a kivezető titkos alagút végén éri őket. Az utazás pálcáikat ilyen közel a várfalak tércsapda varázsjeleihez még nem volt életbiztosítás használni. A harmadik és negyedik támadás még Alidar mellett történik. A rajtaütésekben abasziszi fejedelmek, boszorkánymesterek, a végén már Ikrek és felbérelt kalandozók vesznek részt. Az ötödik rajtaütés (novella Szélkelte része) már Nyktalos tartományi székhely közelében történik. Az utazás pálcákat használva a hercegkapitányi vadászakastélyba érkeznek a „nászmenet”.

A biztonságosnak hitt úton viszik a visszatérő hercegkapitány elé hitvesét. Az emberi türelmetlenségnek nagy ára van. Az összes kalandozó Kihwayen kivételével és a testőrgárda nagy része odavész. Ebben a rajtaütésben már a famor személyesen is részt vesz. A 30 éve toroni nemes álcájában élő zauder személyesen tartozik a hercegkapitánynak. A bosszúja nem sikerül. Kihwayen legyőzi a Dorcha alakját öltő lényt. A Zauder járt ugyan Tiadlanba, de csak a Dorcha egyik hasonmását látta a sok közül...

Kihwayen a küldetés sikeres teljesítése után nemesi címet és birtokot kap (novella Halak rész) közel a Horeni határhoz. Eme területen töltötte az év nagy részét, csak a téli hónapokra költözött vissza a kalandozók városába. A zaudertől pár varázstárgyon kívül hozzá kerül a Halálvarjú ereklye. A fekete fém szobor kb 0.3 ynevi láb (30 cm). Kihwayen Darton szent tárgyának véli így is kezeli, majd 7 évig áll a szentélyben az oltáron.

Az ereklye értő kezekben (Darton papok, paplovagok 15. szint felett) nagyon hatásos. Nagyon erős lélekaltatás van benne (nem írok értéket, isteni eredetű...). Ezek után a lelkeket lehet vele kiszakítani és tetszés szerinti helyre lökni 200 m-en belül. Az ereklye magától is működik Darton Kacaj havában. Minden Éjkozóépkor 20 napon keresztül kicseréli a környezetében lévő lelkeket (állatok is).

Szomjok és a házi cselédek 5 évig vannak kitéve a hatásának, mikor Kihwayen megkéri a maremita erődot nézzenek körül a birtokán. Kísértetekre gyanakszik a cselédek elbeszélése alapján. Két paplovag érkezik, a hideg évszakban. Nem találnak semmit, viszont a Halálvarjú szobor felkelti az érdeklődésüket. A rendházukba küldött psi üzenetükre nem várt helyről jön az információ, Rowonból. Egy régóta elveszettnek hitt ereklye került elő. Érdekes taktikát választanak a Hallgatag szolgálai. Jó helyen van az ereklye, ahol van. Had higgye a világ, hogy továbbra sincs meg. Mikor eljön az ideje, akkor eljönnek érte.

Kihwayent megkérlik, hogy a szobrot rejtse el, indoklás nincsen, csak annyi Darton kéri ezt tőle. A kalandozó nem kérdezősködik, hithű dartonita. Ekkor teszi titkos helyére a kilencedik hordó mögötti szobába, a mély tarisznyába. A szolgálakat minden évben télre elbocsátja Kihwayen. Szomjok is a Darton hónapokra beköltözik a faluba. Az ereklye hatótávja ugye 200 m! Meg is szűnt a kísértet járás és a Lélekfaló démon kísértése! :) (novella Felhőjárás rész ezekre az eseményekre utal)

Alidax csápjait egyre messzebbre terjeszti. Fogást keres mindenhol, Abasziszon is. Egy híres nemes földterülettel kell nekik. Főleg hogy nem a Fekete Lobogók oldalán áll és ráadásul kiváló kalandozó! 3699 egy ügyes ügynökük elcsábítja a kalandozót (novella Macskák rész).

Nincs szükség mágiára. A férfi szerelmes lesz. Feleségül veszi az először még cselédlánként nála szolgáló alidaxi ügynököt. Az ügynök sok minden mellett tud a szoborról, de csak annyit hogy egy szent Darton szobor. Nem tűnik fontosnak. Ne feledjük Kihwayennek számos mágikus felszerelése van ekkora már. Télen az asszony is Kihwayennel tart így nem kerül szembe soha a „mellékhatással”. A mendemondák alapján ellenőrzi, hogy tényleg nincsenek kísértetek a kastélyba. A kastély előtt álló Lélekfaló szobra köti le a figyelmét, valamint férje előélete. Megtud mindkettőről mindent. Kihwayen és az alidaxi boszorkány halála után nem hiába érkezik egy másik alidaxi ügynök a kastélyba...

Öt év boldogság és Alidaxnak teljesített munkák után Kihwayent eléri a végzet. Toron nem felejt el azokat, akik keresztbe tesznek neki (novella Léptek rész). A tükördémont engedik rá. A démon megöli a feleséget, majd végez a ház urával is. A munka elvégezve. A terület, ahol ez a kastély áll, egy kisebb völgy, közepén egy nagyobb tóval. A völgyet sziklás hegyek veszik körül három oldalról, ezek a hegyek tele vannak fenyves erdővel, vadakkal, amikre vadászni lehet.

A negyedik oldalról viszont már lankásabb a terület, enyhe dombokkal tarkított táj, itt már a növényzet más fajtákat is mutat a túlelvélűeken kívül. Tölgyesek és fűzfáerdők váltják egymást, a völgybe ebből az irányból a legkönnyebb a bejutás, az utak is erre vezetnek.

A környéken aszisz származású emberek élnek, de megtelepedett a határ túloldalán egy ork törzs is a Hallgatók klánjából. A faluk lakói félnek az orkoktól, az orkok pedig nem érdeklődnek az emberek után, kivéve azt a Dartonita erődöt, ami néhány mérföldre van a határtól. Caedon és Horen között. A tájon néha átvonul néhány Sacron, de nagy károkat nem okoznak, az Ogárok ellen viszont a határőröknek, falusiaknak is fel kellett venniük a harcot. Ezen kívül a téli hónapokban a parasztnak a varjak ellen is - akik rajokban szállnak Rowon felől - kapát, kaszát, bunkót kell fogniuk az életük és jószágaik védelmében a tájon élőknek.

BEVEZETÉS

1. Az egyik kalandozó a csapatból, a csapat kedvenc helyén kap egy levelet. A levél tartalma, hogy egy rokona, kit Kihwayennek hívnak, reá hagyta a birtokát. A levelet a Kyel pap írta. A kalandozó valóban rokona a megboldogultnak és emlékezhet is a híres erioni rokonra. A levelet pl. az erioni futárszolgálat kézbesítette. Megvannak a módszereik (pénz, mágia), hogy kiderítsék kit hol találják. KM a parti ismeretében olyan módot talál ki a levél kézbesítésére, ami logikus és megfelelő! A karaktert lehet a hatalom és a gazdagság mellett azzal a lehetőséggel is kecsegtetni, hogy a birtok igazgatását másra is rá lehet bízni, csak a pénzt kell felmarkolni.

Keményebb partiknak (krániaknak, gorvikiaknak), olyanoknak akik amúgy nehezen elképzelhető hogy Abasziszba keveredjenek, vagy hogy ugorjanak egy örökségre, érdemes a következő változatot előadni: Egy megbízó, a klánjuk, a rendjük, kérése/parancsára az örökös megölve, annak helyére lépve mennek - a partinak legmegfelelőbb célt kitűzve - a kastélyba.

2. A kalandozók Eatria felől érkeznek (abasziszi kikötőváros) a Csend havának utolsó napján (ezt azért említétek meg, innen van alapjuk/lehetőségük rákérdezni majd, hogy milyen hónap is a következő, Darton Kacaj hava, mi is a modul címe! A novelláé! Innen beindul az agyuk.). Lassan odaérnek a birtokhoz. Délután van, hamar sötétedik Hideg évszak lévén. Az uradalom központjába egy nagyobb faluhoz érkeznek, egy mezőváros (lásd. térképek) Shontiklerhez (az eddig itt uralkodó família után). A határban, ha „nézelődnek” mielőtt bemennének a faluba, az út melletti földeken egy csetepaté nyomaira bukkanhatnak (Sikeres észlelés próba vagy ha rákérdeznek, hogy mit látnak a földeken). A parasztnak reggel összecaptak a varjakkal. Igazából nem a vetést védik, hanem a falut. Ugyanis ha a varjak a házak közé merészkednek, akkor annyi a jószágnak! A parasztnak döghúst szórnak ezért szét a határba, ha már a varjakat erre eszi a fene telente, akkor legalább a döggöt egyék meg és ne a még élő állatokat. Az intelligens Halálvarjaktól az egyszerű öl nem jelent védelmet. A Halálvarjak kisebb csapatokban. Konkrétan ahány ember van annyszor 3, de minimum 10-en támadnak. A környéken több százan vannak. Valami idevonzza őket! (Az ereklye működése :)). Ha esetleg ez feltűnne valakinek, lehet magyarázni a közeli dartonita erőddel, gazdag vadállománnyal az erdőben stb.. A karakterek mezővárosban tudnak információhoz jutni, ha kérdezősködnék.

Falusiak:

- Khamras a kocsmáros: legenda a régi kastély szellemeiről, akik megátkozták a benn lakókat, de a két Darton paplovag óta nem történt ilyesmi. A kinti szobor az oka mindennek. Az apja idejében is kísértettek már itt szellemek. Az átkozott szobor mióta ide került azóta vannak kísértetek.
- Lhapat a Kovács: Legenda az utolsó Shontikler gonosz praktikákkal foglalkozott. Történet Kihwayenről és feleségéről, akiket kísértettek a Shontiklerrek. Természetesen egyik sem igaz.
- Kharó a paraszt és a többi lakó: A két legenda vegyítve

3. A falu egyetlen fogadójába 7 egy ágyas szoba van. Két egyágyas szabad szoba van (túl gyanús lenne, ha nem lenne üres szoba). A többi lefoglalták előre a *Kincsesládák fosztogatói* nevezetű hírhedt csapat, akik drogkereskedelemmel és a mágikus tárgyak adásvételével foglalkoznak. A kocsmáros, ha kérdezik, először csak annyit mond, hogy fakeskedők vették ki. 1 ezüstről említi meg a nevüket (abasziszi és északi városállamokbeli tolvaj karakterek ismerik őket), 1 aranyra a drogot, 5-nél a mágikus tárgyakat. Természetesen a kaland ideje alatt ez a kompánia nem érkezik meg. A cél hogy ne aludjanak a fogadóban a karakterek. Legalább az első éjjel ne! Utána, ha szerencséék vagy okosak, és eszükbe jut ez a lehetőség, akkor már lehet engedni.

4. A Kyel pap nem jön az ivóba, csak akkor találkoznak vele a karakterek, ha a templomban felkeresik. Ez valószínűleg be fog következni. Az atya a kastélyba irányítja a kalandozókat. Elmondja, hogy az udvarmester a volt uraság halála óta ott van, és szolgál is vannak vele. Készülnek az örökösök fogadására. A pap tud a másik örökösről is, hisz ő küldetett érte is. A pap készül az aznapi imára nem tart a karakterekkel, persze ha nagyon kérik, elkíséri őket, hisz jó lelkű ember. A kastély negyedórányi lovaglásra (1 óra gyalog) van a falutól. A kastélyba vezető úton a karakterek összehatalmognak a parasztnak a Lélekfaló ároknál, akik épp a határt védik az arra repülő Halálvarjakkal szemben. Épp a két párt közé kerültek. Egy kis bevezető harc a Halálvarjakkal. Kharó vezeti a parasztnak különítményét. Ha a Kyel pap itt lenne akkor a parasztnak védelmezi mágiájával.

5. A parti, ha ütemesen haladnak és nem tökölnek 2-4 óránál többet a faluba, késő délután érkeznek meg a Kastélyba. A kastély (lásd térképek) egy kétszintes épület. A bejáratot „U” alakban veszi körbe az épület, és kissé megemelték, amihez lépcső vezet fel. A falakat oszlopos megoldással díszítették. A bejárat előtt az U alak közepén egy szobor áll. Egy démont formáz. (lásd melléklet) A szobor kőből van, márványból konkrétan. Démonológia Af-al megállapítható hogy egy démonúr egyedi ábrázolása. A lélektépkőkre jellemző vonásokkal. Mf-al tudható még a neve: Rúnakáposzta.

Az egyik kezében egy törött homokóra van. Az egyik kúpszelet kitörve. Innen víz folyik folyamatosan. Vízteremtés van Változás varázsjelbe foglalva. A szobor amolyan szökőkútszerűen körbe van csatornázva. A csatorna ki vezet a földekre. Ezért is hívják azt a parasztok Lélekfaló ároknak. A szív felett az amulett. Közepén hegyikristállyal. Bőr felülettől 2 centire kivágódnak a fém lábak és belemélyednek a bőrbe és a húsba K6+3 Fp-t és 1 ÉP sebzést okozva. Egy tulajdonságot tetszőlegesen meg lehet növelni 2-vel, míg valamelyik másikból 2-t el lehet vonni. Ha a játékos nem él ezzel a lehetőséggel, akkor a mesélő jön! :)). Ha engedékeny hangulatban vagy kedves mesélő, akkor ne legyen a levonás, simán adjon +2. Kivenni csak kiszakítani lehet 3 ÉP-s seb vagy ha ismeri valaki a varázsszót ami a talapzaton lévő szöveg. Amikor először hangosan elolvassák a szobor 20 m sugarú körén belül, az ékszer leesik a szoborról. A talapzatra ez a szöveg van vésve godoniul (lásd melléklet, köszönet Getyusznak a versért)

Amikor a karakterek megérkeznek csak a Démon látható. Ugyanis a talapzat ki lett egészítve, Kihwayen ötlete nyomán, Szomojokt elbeszéléseiből merítve. A kastély előző urát, Proid Shontiklert megformáztatta és térdeplő állapotban a szobor elé helyezette, mintha a démon az ő lelkét tépné ki (Kihwayen Darton hívó, humora hasonlatos istenéhez. Ha már a falusiak annyit beszélnek a kísértet járta kastélyról). A kétségbeesetten felfele néző arcú szobor a karakterek érkezésekor nincs sehol. Éppen javítják. A szobrász mester javított rajta pár vonást, valamint tett egy hőaurát rá egy eatriai varázsló.

Ugye Szomojok mesélte urának és mesélheti karaktereknek is, hogy annak idején a kastély régi urát látta kísértetként. Ez a fantazmagória lélekcseré és az ital közös eredménye volt. A kastély előző ura sohase kísértett itt. Kihwayen persze hitt a szolgálójának, ezért is hivatott (igaz jó pár év után, mikor már unta a sok siránkozást) paplovagokat hogy űzzék el a „gonoszt”.

A szoborról még annyit, hogy a kastély előtt áll már 212 éve. Egyik Shontiklert vásárolta meg, aki „bukott” a démonos témára. Az ő jóvoltából van a könyvtárba jó pár ilyen könyv. Maga a szobor 2559 éves (1144-be készült). Az Északi kapun Godonból menekülő egyik démonúzó godoni varázsló alkotása. Krán egyik démonlovasa ráküldött egy ilyen szörnyeteget, de neki sikerült legyőzni. Tanítványainak emelte a szobrot okításul a mester, és mementóul győzelmének. Helyileg ez Ifin környékén történt.

A talapzaton lévő szöveget mindenki értené, ha ismerné az írásjeleket, hisz a godoni nyelvből lett a Közös. Az írás azt a benyomást kelti mintha Ó-Közös (persze ilyen nem létezik) lenne. A jelek olyan furcsák nem a ma, Yneven használatos jelek. A Tűzvarázslók, Domvik papok, godoni ősi nyelvismerettel rendelkezők felismerik, hogy mivel állnak szembe. Nekik pár betűt el lehet árulni segítség képen. Mint azoknak a partiknak is, akik sokat vizslatják az írást. Olvasni ők se tudják, mert a démonúzó godoni mágusok titkos nyelvén íródott. Mindenki agytornázik szépen!

A földszinten van egy konyha, szolgálzállás, étkező, könyvtár, szentély, bálterem, ami a második szintre is felér itt egy kis erkély is van „S” alakban kanyarodó lépcsőkkel (lásd térképek). A második szinten vannak a vendégszobák a várúr szobája és a dolgozószoba, valamint a vendégszoba, és a tróféák szobája. A kastély alaksorában borospince valamint éléskamra található. A kastélyhoz egy melléképület tartozik, egy istálló, kocsiszínnel, kovácsműhellyel.

A. A karakterek most találkoznak először a kastély részeges komornyikjával Szomojkkal. Szomojok egy elhízott, rövid hajú, borostás, barna szemű, illetendő, de sok alkoholt fogyasztó ember. A karaktereket szívélyesen fogadja de érezni rajta az alkohol szagát, a vár leendő urához még kedvesebb, megpróbál mindenben a kedvére tenni. Most hogy meghalt a kastély ura, kénytelen itt lenni ezeken a vészterhes „kísérteties órákban is”. Bátorítandó magát, iszik is rendesen. A karaktereknek az első emeleti nagy vendégszobába ágyaznak meg. Itt hat ágy van. Természetesen választhatnak maguknak más vendégszobát is, ezek egyágyasak. Minden vendégszobában kis falitükör, asztalka, lavór, szekrény.

B. A várba később érkeznek meg a vár másik lehetséges ura. A szomszéd birtokos Ab Meghalos, aki egy fiatal léha, keménykedő lovag. Született aszisz, ezért úgy gondolja mindenképpen övé kell, hogy legyen a birtok. Nagyobb csapattal érkezik, de csak egy emberre számított, nem egy kalandozó csapatra, ezen a napon csak figyel és álszent módon kedvesen bánik az örökös karakterrel. Már úgy beszél a birtokról, mintha az övé lenne, és a karakterek csak vendégek lennének. Egyik embere kiköpött tükördémon (véletlen hasonlóság, vagy az ipse lehet megszállott tükördémon fan) Természetesen Mirror néven fut.

6. Vacsora a Kastélyban. A legfinomabb vadak, frissen sült kenyerek, párolt zöltségek szóval egy pazar vacsora mialatt a karakterek ismerkedhetnek a másik féllel. A vacsora után mindenkit a szállására kísérik a szolgálók, akik ezek után visszatérnek a faluba. Szomojok kivételével. A karakterek a tróféák szobájában beszélgethetnek vele, ha van kedvük, vagy kérdésük. Itt derülhet fény néhány dologra, pl.: a volt várúr (Barton Shontikler) halálára (szörnyet halt, megmérgezték politikai ellenfelei, azon az éjszakán, üvöltéstől volt hangos a kastély, halálakor üvöltötte, hogy visszatér. Innen a legenda hogy ő kísért. A korábbi kísértetes legendákkal keveredik ez a történet. A többi családtag is visszatért és a kinti démonsobor okozza ezt stb. Szomojok vagy bármelyik szolgáló, ha megkérdezik aggódik, hogy Kihwayenre és feleségére is ez a sors vár. Első Éjközépkor legyenek mindannyian az erekle 200m sugarú körzetébe (a kastély és környéke ennek számít.)

ELSŐ NAP

1. Éjközép. Lélekcsera az ereklye 200 m-es körzetében. A membránok, ha vannak felsikoltanak! Hiába. A KM választása szerint cserélődnek a karakterek. Mindenki más testbe ébred, lehetőleg minél érdekesebben. A karakterek képzettségei, Intelligenciája, Akaratereje, Asztrálja marad. Manája is, pszije is.

Persze varázsolni az adott kasztoknak megfelelő megkötésekkel tudnak. A fizikai jellemzők az új testé. Az új testben fegyvert forgatni az első órában a kábultság módosítóival tudnak (NJK-k is). Százalékos képzettségpróbákra -20% .Az alvók furcsát álmodnak mintha repülnének, érzik, látják magukat aludni (ágyon, vagy ahol épen fekszenek). Akik ébren vannak, azok elájulnak, és hasonló élményük van.

Darton papok, paplovagok egy ismerős kacajt hallanak! A pyarroniták biztonságban érzik magukat, más vallásúaknak rossz érzetük van. Antiss járóknak feltűnhet annyi százalékkal, amennyi az antissjártasságuk %, hogy nem álmodnak. Nekik nagyon ismerős a világ, amibe kerülnek. Egy nagy örvényt látnak a lelkek, de ez nem álom, az ereklye keveri az asztrál és mentál síkon. Szerzetesek és egyéb lélekűvők egyből tudják, hogy a lelkük kiszakadt a testükből.

Ha valaki a harmadik szemét használja éppen (Mentálszem, Asztrálszem, Auraérzékelés stb.) Az is látja a lélekörvényt, ahogy megszületik. A látvány félelmetes, és mégis felemelő. Akaraterő próba és Asztrál próba. Ha nem jön össze, sokkhatás jön létre. A hatás két vétésnél 4 óra, egy tulajdonság elhibázásánál 2 óra. Az illető - már más testében - nem ébred fel magától. Úgy kell felébreszteni, és zavarodott lesz. Nincs egy tiszta gondolata. Nem képes dönteni. A legapróbb ügyekbe is tanácstalan. Fejében egymást kergetik az összekeveredett gondolatok. Varázsolni képtelen, harcolni (azaz támadni és védekezni) is csak akkor, ha minden egyes körben sikeres Akaraterő és Intelligencia próbát tesz.

Az örvény központja alapján persze meg lehet találni az ereklyét, de ehhez ellen kellene tudni állni az ereklye hatalmának. Aki felidézi magában a képét, az már dobhatja is a próbákat olyan szörnyű az emlék (ha pl. valaki Szomojk vagy a szolgák emlékeibe kutatna szintén ez vár rá, ha a korábbi évek ezen részére lenne kíváncsi).

Ha ez összejön, tudnia kell az asztrál és mentál síkbeli képet a fizikai világra rávetíteni, ráadásul úgy, hogy az emlékeire hagyatkozik, azaz nem az aktív jelet követ (A szolgák régi emlékei szerint amúgy is a szentélybe lévő oltárhoz jutna, hisz régen a szobor ott állt). Mission Impossible. Ébredés.

Az első este után Szomojnak semmi baja sincsen. Hithű dartonita, így neki nem esik baja. Darton már túl sokat szórakozott vele csak is ezért, de lehet, hogy csupán szerencséje volt és a saját testébe került vissza, mint az egyik karakter, majd a modul végén. A részegség, az öntudatlan állapot, alvás segít a lélekcsera átvészelésében. Akkor is megtörténik csak könnyebb elviselni. Drogok segíthetnek még, vagy a tökéletes lelki egyensúly. A karakterek asztrál próbával kezdenek. A karakter jellemének és amilyen helyzetbe kerültek annak függvényében kéretik kijátszatni az ijedséget, kétségbeesést stb.

Akinek megvan a próba az kb. 5 perc után tud már értelmesen cselekedni akinek nincs, az negyed óráig össze van zavarodva. Ez persze opcionális, ha a játékosok jól játszanak nem kell az időtartamokhoz ragaszkodni. De pl. egy harcművész se fog tudni egyből belső időt használni ébredés után 1 szegmenssel. A kertben egy Ab Meghalos harcosai közül a tyúkokat hajtja és kukorékol. A harcos lelke a kakaséba van. Meghalos emberei egymás közt váltottak lelket.

2. A Bárd érkezése egyből reggel. A karakterek épphogy magukhoz térnek. Az első reakciók után ébredés után negyed órával. Hagyd, hogy egy nagyon picit had rendezzék a soraikat, ezek után egyből jön Szomojk. „Kintről csoszogó lépteket hallotok, folyamatos hörgést, démoni hörgést! Talán a szobor kelt életre?” Szomojk krárog és részegen támoilog a folyosón. Jelenti, hogy vendég érkezett. Az örökös testéhez jön/beszél a komornyik. Ha nem akar lemenni egy karakter se, akkor természetesen beengedi a bárdot, de érdemes egy kicsit erőlködni, hisz a bárd belépője elég hatásos. Az ügyes karakterek, ha kinéznak az ablakon a szobájukból (elvileg a nagy vendégszoba az első emeleten az övéké, persze ki tudja hol fognak megszállni, pl. Shadlexnek sikerült a titkos járatokba bekapni az éjfélt.) láthatják az egyedül fehér lovon érkezőt. A bárdnak ajtót nyitó karaktereket a Fáradt vándor c. dallal fogadja.

3. Ezután bemutatkozik: Arne Kempe, egy vándor dalnoknak adja ki magát, aki eme ódon kastélynak az uráról szeretne egy hőskölteményt írni. Természetesen Kihwayenre, a neves kalandorra gondol. Mélységes sajnálattal veszi tudomásul, hogy meghalt, és felajánlja, hogy megénekli az életét. Arra kéri a karaktereket, nagy tisztelettel, had nézzen körül a könyvtárban feljegyzések után... A temetés ugyan már korábban, a karakterek érkezése előtt, lezajlott (a misét a Kyel pap celebrálta), de a halotti torra is felajánlja szolgálatait. Remélhetőleg a karakterek nem dobják ki egyből.

4. A bárd érkezése után valamikor feltűnik Gerald, a Kyel pap. Érdeklődik a karakterek és a másik vendégsereg iránt, de mikor látja a keveredést, elmondja, hogy ő itt azonnal nem tehet semmit, legfeljebb kikérdezi a csapatot, hogy mit éreznek, vagy átokfejtést is végezhet, stb.

Persze hamar rájön, hogy nem átokkal áll szemben. Ha pyarronitákkal van dolga vagy jó szándékúaknak véli a kalandozókat, elmondja hogy mit tehet. A lélekcsera varázslattal el tudja érni, hogy a kiszakított lélek egy drágakőben maradjon, de neki ilyen drágaköve sincsen (tudtommal a hegyikristály képes erre - szobron lévő amulett!).

Azt is tudja, hogy a halál szavával ki lehet tépni a lelket a testből, de erre ő nem képes. Talán Pyarronban a Papi Szék tudna tenni valamit. Halkan jegyzi meg, egy varázsló talán tudna segíteni. Ha kérdezik mit keres itt ő, csak meg akarta ismerni az újdonsült örökös jelölteket. Ha már találkozott a csapattal, akkor Ab Meghalost jött üdvözölni. A végrendeletet csak egy nap múlva, a hercegkapitány küldöttének érkezésekor, bonthatja fel, amit a falubeli templomba őriz (de ezt nem köti a karakterek orrára).

5. Az atya után a szobrászmester meghozza a térdeplő szobrot kijavítva. Ez is márványból készült, építészettel, szobrászattal rendelkezők (pl. törpék, Gilron papok) észrevehetik hogy az új szobor csak 10 éve észült. Míg a képzettség fokától függően megállapíthatják az eredeti szobor korát is.

A mai napon érkezők szerencsések voltak a Varjak más fele rendetlenkedtek így nem érte őket támadás.

6. A Bárd ebédnél az Ősi rege c. verset szavalja szórakoztatásként.

7. Az ebéd végén érkező szomszéd birtokos egyik harcosa testében a Kyel pap előtt bevádolja a csapatot, hogy valaki közülük boszorkánymester vagy boszorkány, így próbálja meg ellehetetleníteni a karaktert. Az embereit megátkozta! „Nézzén rám atyám, mit keresek az egyik emberem testében!!!”

A Bárdnak ekkor eszébe jut egy vers, amit még mentora írt, aki valamilyen gonosz varázsló megátkozott. Ennek címe Az átok. Az első versszakot Ab Meghalosnak és az örökös karakternek énekli feléjük fordul (akit annak hisz vagy tud).

A második versszakot olyanoknak, akinek áldott fegyverük van (had pánikolajnak), valamint azoknak, akinek az előtöríjébe van hasonló esemény. A 3. versszakot az ablakon kinézve énekli. Odakint Halálvarjak repülnek fel a fák ágairól. (természetesen ez is csak parázttatás, had kombináljanak a JK-k)

8. A karakterek megkezdhetik a nyomozást:

A. Könyvtár → néhány szépirodalmi és hadi irodalom (Enika Gwon románcgyűjteménye, Értekezés az aszisz falanx harcmódorról, stb.), valamint 15 könyv a démonokról. Ha egy óránál többet töltenek a könyvtárba, megtudhatnak minden infót Rúnakáposztáról. Újabb ott töltött egy órával megismerhetik a godoni varázsló történetét. A művek erv, toroni, közös de főleg aszisz nyelven íródtak.

B. Dolgozószoba → néhány tervrajz a felújított kastélyról (a titkos járat ezeken nincs ábrázolva), kiadások, bevételek, birtokigazgatási bizonylatok. Az ajtaja zárva, kulcs Szomojknál

C. Szentély → felszentelt Darton szentély, titkosajtókereséssel meglehető módosító nélkül. Két csapda is védelmezi. Egyszer a titkos ajtó nyitásakor, másodszor az első lépcsőn lévő súlycsapda aktiválásakor zöldes színű gázt enged a levegőbe (Bódító lehelet: 6. szintű, gyors hatású, közepes ideig tartó, keringési rendszerre ható légiméreg, hatása kábultság/émelygés). Az oltár alatt egy titkos folyosó húzódik, aminek végén egy Darton paplovag felszentelt, mágikus rúnákkal díszített páncélja található. A páncélt egy masszív, intarziás szekrény rejti. A dartoniták ajándéka, amolyan fizetség képen Kihwayennek. 5 éve került ide, miután a paplovagok itt jártak.

D. A Kyel pap → semmit nem tud az ereklyéről, csak annyit, hogy 5 éve Darton paplovagok jártak itt. Nem csípi a maremitákat nem is állt velük szóba.

E. Szomojok → ebéd után kikérdezése nem lehetséges, mert épp a borospincében vedel, jobban mondva alszik. Ügyes karik azért ki tudják jőzanítani.

8. A bárd lelép este a faluba, izzik a vére, az egyik pincérlányhoz igyekszik. Ha a kalandozók között van hölgy, és azt elcsábítja, akkor is lelép. Lehetőleg első este még ne hálózza be a kalandozó hölgyet/ket, legalább is ne legyen éjközépkor a kastélyban.

MÁSODIK NAP

1. Éjközép, lélekcsera. A KM választása szerint cserélődnek a karakterek más testbe, lehetőleg minél érdekesebben. Be lehet keverni Ab Meghalost, Halálvarjakat, Mirrort stb. A csapat nagy része azért még egymás között cserélődjön!

2. A hercegkapitány küldöttje megérkezik. Meglepődik ugyan a lélekcserétől, ha közlik vele, vagy a tudomására jut. Nem tud tenni semmit, és próbálja végezni a dolgát. Nem hisz igazán a karaktereknek, csak ha a Kyel pap is igazolja a meséjüket. A Kyel papnál száll meg a küldöttség. Nekilátnak a ceremóniának, kicsit siettet is. Annyit tud a relikviáról, hisz elolvassa a végrendeletet, ami részletesen taglalja, hogy a Kihwayennek ilyen meg ilyen varázstárgyai voltak. Bezárkózik a dolgozószobába, és átnézi az iratokat az embereivel. Este visszatérnek a paphoz aludni.

3. A küldöttel érkező hölgy egy boszorkány. Írnoknak adja ki magát a kincstártól. Persze Alidax küldötte. Megpróbálja a maga oldalára állítani az örökös kalandozót és a szomszéd fiút. Flörtöl mindkettővel, persze vigyáz, nehogy idő előtt lelepleződjön. A relikviáról annyit tud, hogy valami nagyhatalmú ereklje, ami egy háború sorsát is eldöntheti. Nem tudja hogy néz ki. Alidax ügynökei a Darton erődökben is álomra hajtják fejüket!

Tisztáznia kell az ügynökökre vadászott e a tükördémon vagy Kihwayenre. Ezt hamar kideríti, amint tud beszélni Szomojkkal. A nap végére már tisztában van azzal, hogy Kihwayen volt a célpont. Ezen felül a szobron lévő amulettért jött és társnője nagy tükréért. A tükört úgy szerzi meg, hogy először is körbe vezettetni magát a Kastélyba. Elkezd olvadozni az örökösnek (Ab Meghalosnak is), hogy neki mennyire kell az a gyönyörű tükör (természetesen a JK itt kezdenek biztosak lenni abban hogy alidaxi, hisz a novellából tudják, mire is használták ezt a tükört, de szegények ennyi segítséget igazán megérdemelnek).

Lehet a boszorkányt ügynökösebbé tenni. Írnokként felleltároz mindent, így könnyedén megszerzi a tükört. A háttérből figyel, és az adódó alkalmat kihasználva cselekszik vagy megelégszik az információkkal. A Bárdnak szerencséje van, az éjszakát a faluban töltötte az egyik pincérlánynál. Előáll ajánlatával, ha már tisztában van ki kinek a testében, van. Ha kell, összetrombitálja a kalandozó csapatot. Felajánlja Meghalos ellen a segítségét. Megpróbál mindkét félnél jófiúnak bemutatkozni, barátkozik. Másik módszer amit bevet a későbbiekben, hogy 100 aranyat kínál a kastélyért

és környékéért. Erioni bankpapírokat mutat. Kivételesen ezek igaziak. 150 aranyig tud elmenni. Az egész birtokot (erdőség, falvak) nem tudja megvenni, az több ezer arany lenne. Míg várakozik a döntésre egy kis verset, költ Várakozás címmel.

4. A szomszéd megpróbálja a csapat tagjait egymás ellen hergelni. Blöfföl. Eljátssza, hogy XY karaktert nem ezért bérelte fel! Micsoda alávaló szemét stb. Gyenge próbálkozás, gondolom karakterek egyből átlátnak rajta. Tegyük hozzá, hogy egy vidéki nemesről van szó, nem egy Tharr főpapról. De egy „Te toroni kutya nem ezt beszéltük meg tegnap!” mondat indításra, azért mindenki felkapja a fejét. (Azt a karaktert vádold be, akiről ez a legkönnyebben hihető, nem örvend a csapaton belül népszerűségnek, vagy elképzelhető róla ilyesmi. Pl. külön meséltél neki egy részt előzőleg.) Ha párbajra kerülne a sor, itt még visszakozni próbál. Nem hülye, hogy kalandozóknak menjen.

HARMADIK NAP

1. Éjközép, lélekcsera. Ébredés. Az egyik karakter Szomojk testében ébred. Az erdőben a lovardának dőlve egy óriás (Sacron) pihent meg éjjelre. Az ő testébe került Mirror. Az óriás lelke az egyik kalandozó testébe. Szomojk Mirror testében ébred. Az egyik karakter viszont a saját testében !!! Kedves mesélő, egyébként ahogy jól esik! Kavard meg úgy a lecsót, hogy had kamillázzanak a játékosok! Emlékezetes lesz, amint egy sámán az óriás testben körbe táncolja a kastélyt. Egy boszorkány célzódobást tesz vékezés közben egy lovag testében. Egy boszorkánymester Halálvarjúként Ab Meghalos íjásza elöl menekül. Az íjász kutyája, varázsló testben képen nyalja gazdáját stb. :)

2. A szomszéd ficsúr szintén saját testbe, most már erőszakosabban próbálkozik (gyenge méreg az ebédben, a csapat egyik tagját - a legjobban kilógót - megpróbálja felbérelni a kalandozók elveszejtésére, végül saját maga próbálkozik párba útján, kihívja valami ürüggyel az örökös). Főleg hogyha Mirror óriás testben van!

3. A Bárd tovább mesterkedik, ha nem fogadják el az ajánlatát. Mérgezett gyertyákat helyez el a házon belül az ebédlőben. Fenyegetőzhet Toron közelségével, esetleg Északi seregekkel, vesztegetéssel. Valamint ő is részt vesz a keresgélésben, megpróbálja megszerezni a tervrajzot, mivel az övé régi és össze akarja hasonlítani. Betör Kihwayen szobájába. Délután a halotti tor után miközben mindenki bódult a légiméregtől, ő a Méreg c. verssel szórakoztatja magát.

A Bárd kivallatja a bódult állapotban cselekvésképtelen karaktereket, a hercegi küldötteket, a Kyel papot stb. A boszorkány nincs jelen, felismerte a gyertyákat, és az ebéd előtt kiment magát, hogy valamit még össze kell írnia. Kihallgatja a vallatást. A bárd csak akkor találja meg a mélytarisznyát, ha korábban megszerezte Kihwayen tervrajzát. Amúgy a vallatás után mindenképpen a pincében kutakodik, de ha nincsen térképe nem találja meg a titkosajtót. Amúgy csak „szerepjátékkal” lehet meglelni, csak akkor dobhatnak a karakterek is, ha a megfelelő helyen keresgélnek: A bejáratától a kilencedik hordó alatt (ha elmozgatják a hordót) akkor lelhető fel. 30 hordó található a pincében.

1. Ha sikerül összerakniuk az információkból, hogy egy Dartonita ereklje van elrejtve a kastélyban, aminek köze van az ő lélekcseréjükhöz, és meg is találják, és a bárd és a boszi még nem lepleződött le, valamint nem kerültek a karakterek a befolyásuk alá akkor, most gyilkos szándékkal lépnek fel a karakterek ellen.

A Bárd, ha úgy néz ki, hogy veszít akkor a Renegát c. verset szavalja.

Ha sikeresen átvészeli ezeket a támadásokat, következhet a végrendelet felolvasása: fele-fele arányban örököl Ab Meghalos és a rokon kalandozó.

2. Darton paplovag érkezése. Időzítsd akkora, mikor már minden lecsengett. A karakterek azt hiszik vége mindennek, a helyzetnek legmegfelelőbb belépővel hozd be a két dartonitát, akik ismerik az ereklje valódi értékét és használni is tudják (legalábbis védelmet tudnak nyújtani a hatalmától, valamint visszafordítani annak hatását). Nem hiába 18. szintűek. Mostantól ők a ereklje kijelölt örök. Tudják aktivizálni az ereklyét, terelni a lélekörvény irányát. Persze nem hülyék. Megvárják az Éjközepet, és csak a terelésre fordítanak manát. Maradjon elég nekik a forrófejű JK-k ellen!

Egyességet ajánlanak a karaktereknek. Felajánlják segítségüket is, ha kell. Az ellentétes vallásúak, vagy akik nem szívlelik vagy bíznak a dartonitákban, kapnak egy erioni címet, egy mágus nevével.

Ha életútról van szó vagy folytatása lenne a történetnek, nem kell megérkezni a lovagoknak. Az ereklje a Kacaj havának 20. napján abbahagyja a lélekcserélgetést, ekkor visszakerül mindenki az eredeti testébe. Persze csak ha 200 m-en belül van. Ha nem, akkor vár egy évet, és újra az ereklje közelében tölt egy hónapot vagy megtalálja a módját, hogy visszakerüljön a testébe. Mármint ha akar... :)

Végül ami ennek a modulnak az alapötletét adta: Ha már szerepjátékról van szó, akkor vajon különböző testben nehéz helyzet elé állítva egy személyiséget/karaktert a játékos képes vajon megjeleníteni, eljátszani? Reméljük sikerült kihívást állítani ilyen szempontból a játékosok elé.

VERSEK

Fáradt vándor

Jeges szél borzolta palástját a szélben
S kardján dicsőn játszottak a fények
Erős ő, s tudja neki senki sem árthat
De mégis fáradtan szemléli a kihalt tájat
Fáradt vándor ő, ki sok csatát megjárt

Ősi rege

Fáradt vándorként érkeztek meg éjjel
Meggyötörtek voltak, mert dacoltak a téllal
Arcuk, ruhájuk mind tele volt vérral
Valamivel harcoltak s emiatt féltek

Csillagok ragyogták be a téli eget
S a köd ruhájába öltöztette a hegyet
A szél ősi regét fújta titkon erre
S megoldása sokak előtt maradt rejtve

Az átok

Sötétségbe taszítottasz vétkeid miatt
Ki megátkozott az a saját fiad
Hű társaid mind elhagytak már téged
Szent földet piszkítja átkozott véred

Kardodról már szertefoszlott az áldás
S nincs ki, szétzúzná a fiad átkát
Királyi véred már semmit sem jelent
S az is elfelejt, aki téged nevelt

Tested jeges sziklára van kivetve
S ott ítéleznek rajtad az istenek
A halott tetemed madarak rágják
S csontjaid puha hóval takarják

Várakozás

Lobogott a tűz egyre magasabbra
S mégis az idő így vált egyre fagyosabbra
Gyűlölködő pillantásokat vetettek egymásra
S vártak ki lesz az aki előbb támad

Renegát

A lángok nyelvei elégettek mindent
Világod elveszett, már nem a tied
Legyőzött lettél és így renegát is
Könnyedet hullajtod, de ne sírj!

Mást ne okolj e hibákért
Ez a te bűnöd nem másé
Fejvadászok járnak most már utánad
Ők üldöznék ettől kezdve a halálba.

Méreg

Mérgem végre hatni kezd
Életed így végleg elveszett
Fantasztikus nézni kínjaid
Miközben elmondod titkaid

Sosem hitted, hogy megteszem
És éppen veled, kedvesem
Már rég nem az vagyok kit szerettél
Kit gyerekes lelke miatt kedveltél

Most már a sötétséget szolgálom
Ott van köztük rég a világom
Miért próbálsz menekülni előlem?
Mindegy, elengedlek. Takarodj előlem!

Ha nem én, majd megteszi a méreg
Meghalsz, mielőtt a Nap nyugovóra tér meg
Kegyetlen nevetésem kísér a halálba
Örökké emlékezni fogsz majd gyilkosod arcára

NEM JÁTÉKOS KARAKTEREK

Most írhatnám azt, hogy pár NJK-t azért nem dolgoztunk ki teljesen vagy részletesen, mert kedves mesélő, nem akartunk téged még több adattal bombázní. Az igazság az, hogy lusták voltunk. A háttérben azért ott van az is, hogy olyan lesz az NJK, amilyennek Te elképzeled és pár adatból is tudsz már élő karaktert csinálni. A későbbiekben meg lehet, hogy kiegészítjük...

Khamras a kocsmáros

A falu egyetlen fogadójának gazdája. Ő nem a megszokott kalandozóból lett kocsmáros, hanem egy környékbeli tolvajcéh kiöregedett veteránja. Normál alkatú, látszólag nehézkes mozgású, ám akik ismerik, tudják, hogy mindet csak színjáték. Kora ellenére nem akadt még nála gyorsabb illető eme falak között. 56 éves létére még mindig dús barna haja van, beszéde kissé furcsa, mivel az egyik balul sikerült küldetése után kíznói kivágták nyelvét, ám Ő kiszabadult és bosszút állt rajtuk. Azóta a BM vadász gúnynevet viseli. Nyelvét több pappal próbálta már helyrehozni, ám teljes sikert még senkinek sem sikerült elérnie. Egyedül él. Vidám és jókedvű, csak nagyon ritkán látni dühösnek, ám ilyenkor mindenki csendben várja, hogy elüljön a viharfelhő.

Sheewia felszolgálólány

Minden megjelenésében egy igazi vadmacska, kivéve ami a szőrzetét illeti. Fekete, hosszú, selymes haj, fekete macskaszemek, nőiesen izmos test. Igazi karakán nőszemély, ha valami nem tetszik neki, annak hangot is ad. Nem egy alkoholtól felbátorodott férfi vendég végezte már az asztal alatt betört orral. A kocsmáros ennek ellenére is ragaszkodik hozzá, ki tudja miért. A felületes ismerkedéseket mogorván elutasítja, ám aki a bizalmába férkőzik az olyan dolgokat kaphat tőle, melyről a legtöbb férfi csak álmodni mer. Forró vérmérséklete és nem épen eszes lévén könnyen elcsattan egy-egy pofon, vagy bal egyenes a részéről, kedvenc fegyvere azonban egy tollas buzogány, melyet halott fogadott testvére tiszteletére tanult meg kezelni. Szülei soha nem mondták meg, honnan származik, csak azt, hogy ők fogadták örökbe. Mivel tőlük mindent megkapott, soha nem vágyakozott arra, hogy megtalálja igazi szüleit. Haláluk és testvére halála után - valamilyen sötét ragály - vált olyanná amilyen.

Elizandor felszolgálólány 2. szintű tolvaj

20 év körüli fiatal, az átlagosnál jóval csinosabb lány. Hosszú barna, bongyor haja és nagy, sötétbarna, mandulavágású szemei veszélyes elegyet alkotnak. Ha kiszúr magának egy férfit, akkor azt többnyire meg is kapja. Persze mindennek megvan a hátulütője, már ami a teremtés koronját illeti, hiszen kevesen tudják a lányról, hogy igen csak enyveskező. Persze van annyira okos, hogy sohasem viszi túlzásba a dolgokat, hiszen akkor könnyen lelepleződhet, így kisebb haszonnal ám annál eredményesebben dolgozik. A helyi tolvajcéh még nem figyelt fel munkálkodásaira és ő tesz róla, hogy ez sokáig így is legyen. Természete közvetlen, vidám, ha valaki megsérti, akkor mosolyogva elvonul, ám az illető biztosra veheti, hogy valamilyen formában eléri a lány bosszúja. Lassan három éve dolgozik a fogadóban, mint felszolgáló és cseléd lány ismeri a ház minden zugát, rejtett zugait, ám tisztában van a környék eseményeivel is. Szülei két napi járóföldre laknak egy szegényes paraszti birtokon.

Lhapat a kovács

A falu kovácsa. Mára már szinte csak patkolással foglalkozik. Az átutazók lovainak patkolásával és a falusi élethez szükséges szerszámok készítésével. A régi idők emlékeit a műhelye falára felakasztott díszes fegyverek őrzik. Szótlan ember, mióta várandós felesége meghalt betegségben. Megjelenése igénytelen, hosszú csimbókos haját bőrpánttal szorítja le, termete vastag, karjai vastagsága vetekszik egyesek lábával.

Gerald

6. szintű Kyel-pap, ember, jellem: Rend – Élet

Erő	14	Fp	42	Psz	MF	Pajzshasználat	AF
Gyorsaság	9	Ép	10	Írás/olvasás	MF	Lefegyverzés	AF
Ügyesség	12			Vallásismeret	MF	Fegyverismeret	AF
Állóképesség	13	ψp	27	Történelemismeret	MF	Hadvezetés	AF
Egészség	14	AME	30	Etikett	MF		
Szépség	16	MME	32	Sebgyógyítás	MF		
Intelligencia	17			Herbalizmus	AF		
Akaraterő	15	Mp	51	Élettan	AF		
Asztrál	13						
Érzékelés	15	SFÉ	-	Aszisz 5. Erv 5. Közös 5. Toroni 3.			

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	5	41	105	-
Tollas buzogány MF	1	17	63	128 (163)	1k6+1
Közepes pajzs	-	-	-	+35	1k6+1

Szomojk

60 éves aszisz férfi, a haja már ősz, hófehér, barna napcserzett bőre arra utal, hogy ő maga is sokat van a napon, a téli időszakra kicsit megfakul a bőre színe, de az első melegévszaki napsugarak hatására már bronz barna. Barna szemei a Kacaj hónapja alatt mindig kicsit vizenyősek és révetegek. Az állandó borfogyasztásnak a jele. Egyébként minden teendőjét kiválóan ellátja. Ura halála óta azonban ápolatlan és nem törődik a külsejével, így a fehér borosta és a koszos sötétkéek egyenruhája izzadságtól és alkoholtól bűzlik. Nem is csoda, hisz ebben alszik mikor elnyomja az álm egy hordó mellett. A haja egyenes szálú és elálló. Ezt néha több-kevesebb sikerrel, vízzel vagy olajjal hátra fésüli. Szokása, hogy a nyelvét kidugja, megnyalja az ajkait és nyammog. Egyértelműen beidegződés ez nála. A szekercéhez ért fegyverhasználat címén. Ezt kiválóan dobja, és amit nem gondolnánk róla, jól használja a kézi nyílpuskát. Sokat vadászott Kihwayennel a környező erdőben. 165 magas kövér fickó, de nem az izzadós fajtából. 100 ynevi fontot nyom. Ha pusztakézzel kellene verekednie, akkor inkább meghátrál, megadja magát, hisz elfutni nem nagyon tudna, elbújik stb. Hitbuzgó dartonita már vagy öt éve, mióta a dartonita paplovagok a kastélyba jártak. Előtte nem volt vallásos ember.

Erő	12	Fp	42	Vadászat/halászat	AF
Gyorsaság	14	Ép	11	Hajózás	AF
Ügyesség	14			Etikett	AF
Állóképesség	10	ψp	-	Heraldika	AF
Egészség	16	AME	2	Fegyverdobás	MF
Szépség	9	MME	0	Dorbézolás	MF
Intelligencia	12			Írás/olvasás	AF
Akaraterő	10	Mp	-	Emberismeret	AF
Asztrál	12				
Érzékelés	11	SFÉ	-	Aszisz 5. Közös 4.	

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap	1	15	25	80	25	-
Szekerce AF	1	21	33	85	-	1k6
Kézi íjpuska AF	1	18	-	-	34	1k3

Ab Meghalos

6. szintű lovag, ember, jellem: Élet

A másik örökös. A szomszéd birtokos. Egy fiatal léha, keménykedő lovag. Kihwayen másod-unokatestvére. Született aszisz, ezért úgy gondolja mindenképpen övé, kell, hogy legyen a birtok. Nagyobb csapattal érkeznek, de csak egy emberre számított, nem egy kalandozó csapatra. Alapvetően óvatos, de nem tűri ha a tekintélyébe gázolnak. Ravaszkodó és fondorlatos próbál lenni. Nos, valljuk csak kisebb-nagyobb sikerrel. Szeret az erő pozíciójából tárgyalni.

Erő	18	Fp	69	Nehézvértviselet	AF	Etikett	AF
Gyorsaság	10	Ép	12	Pajzshasználat	MF	Lovaglás	MF
Ügyesség	15			Hadvezetés	AF	Írás/olvasás	AF
Állóképesség	17	ψp	14	Fegyverismeret	AF	Heraldika	MF
Egészség	15	AME		Fegyvertörés	MF	Pszi	AF
Szépség	13	MME		Ökölharc	MF		
Intelligencia	14			Kiegészítő támadás*	MF		
Akaraterő	15	Mp	-	(ütés markolattal)			
Asztrál	12						
Érzékelés	16	SFÉ	4	(abbi sodronying)			

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	2	10	67	110	+2
Hosszú kard	2	16	81	126 (161)	1k10+2
Láncos buzogány MF	2 + 1*	19	90, 72*	131 (176)	1k6+4, 1k6+2
Ököl MF	2	20	71	111	1k6+2
Közepes pajzs	2	5	67	+35	1k6+2

Mirror

4. szintű hergoli fejjadás, ember, jellem: Rend - Halál

Ab Meghalos testőre. Arányos testalkatú, fekete hajú, fekete szemű férfi. Fekete ruhát visel.

Ép: 10 Fp: 45 Ψp: 15 AME, MME: 18 SFÉ: -

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap	1	29	57	112	5	+2
Hosszúkard MF	1	40	81	138	-	1k10+2
Kézi íjpuska MF	2	37	-	-	29	1k3+2

Ab Meghalos kísérete

Számuk megegyezik a karakterek számával. A csapatukhoz úgy is hozzátartozik pluszban Mirror, és természetesen Ab Meghalos. A túlerő biztosított, de így is legyőzhetőek. A számuk persze változtatható, érkezhethet csupán pár emberrel első este Ab Meghalos. Utána még mindig hívhat akár ötven újabb embert is a birtokáról. Ezek között fjaszok is lehetnek. Érkezhethet egyből nagy sereggel. Mesélő, ez csak rajtad áll. Egytől egyig vaskos alkatú, mogorva megjelenésű harcosok. Oldalukon egyszerű díszítésű hüvelyben hosszúkard lóg, hátukra szíjazva egy-egy címeres közepes pajzs, testüket pedig brigantin védi a harcban. Mozgásuk kissé lassú és esetlen, ám harcban kíméletlen ellenfelek. Strapabíróak és nem adják fel a küzdelmet egykönnyen. Halálukig követik feljebbvalóik parancsait, de ha arról van szó, szívesen elengedik magukat és olyankor hajlamosak felönteni a garatra.

Ép: 10 Fp: 42 Ψp: - AME, MME: 4 SFÉ: 3

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	12	66	97	-
Hosszúkard AF	1	18	80	113 (148)	1k10
Közepes pajzs	-	-	-	+35	+

Selewyna az álírnok

8. szintű boszorkány, jellem: Halál – Káosz, vallás: Tharr

Alidax gyöngyszeme. Gyönyörű és veszélyes. Hihetetlenül szívós és makacs, parancsmegtagadás miatt már többször került bajba. Eddig még nem találkozott olyan férfival, aki ellent tudott volna állni neki. Mostani küldetése azonban más, itt nem hibázhat, mert az az életébe fog kerülni. Egyedül dolgozik, feladata minél többet kideríteni az ereklyéről, annak hollétéről és ha van rá mód meg is szerezni azt. Amiről nem tud, hogy 4 fejevadász áll készenlétben, alig egy órányi távolságban a kastélytól, hogy vész esetén (ha a boszorkány le akarna lépni a feladat elvégzése nélkül közbeavatkozson). Fő területei a mérgek. Gyakran használ légmérgeket és ételmérgeket áldozatai elbódításához.

Erő	11	Fp	42	Nehézvértviselet	AF
Gyorsaság	11	Ép	11	Pajzshasználat	MF
Ügyesség	14			Hadvezetés	AF
Állóképesség	17	Ψp	41	Fegyverismeret	AF
Egészség	18	AME	47	Fegyvertörés	MF
Szépség	19	MME	49	Ökölharc	MF
Intelligencia	18			Kiegészítő támadás*	MF
Akaraterő	18	Mp	64	(ütés markolattal)	
Asztrál	16				
Érzékelés	16	SFÉ		(abbít sodronying)	

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés
Alap	1	23	28	82	-
Hárítótőr AF	1	31	32	101	1k6*

* mérgezett

Sötét érintés (10 adag)

6. szintű, gyors hatású, hosszú ideig tartó, emésztőrendszerre ható ételméreg, hatása Émelygés/Roszcullét

Kínok mosolya (10 adag)

7. szintű azonnali hatású, rövid ideig tartó, Izomrendszerre ható, fegyverméreg, hatása Görcs/Bénultság

Arne Kempe

6. szintű bárd 4. szintű boszorkánymester, jellem: Káosz, vallás: Tharr

36 éves toroni férfi, fekete hajú, barna szemű, 86 ynevi font súlyú, 1,83 ynevi láb magas.

A modulhoz kapcsolódó élettörténete: A toroni főrangú álcájában megbúvó zauder, kalandozókat toboroztatott, az alidari menyasszony Abasziszba jutásának megakadályozására. Arne Kempe hiába jelentkezett a feladatra, nem találták elég jónak. A bárd iszonyúan megsértődött. Az egóját ért sérelem bosszú után kiáltott. Be akarta bizonyítani a famornak, hogy igen is tévedtek az emberei, amikor nem vették be a csapatba. Elkezdett nyomozni, hogy milyen feladatról is van szó, és a nyomok Abasziszba vezettek.

A famor halálának híre felkeltette az érdeklődését Kihwayen iránt. A harcosnak ekkor már nagy híre van a megbízói körökbe. Arne úgy gondolta mellette ő is híres kalandozóvá válhat. Erionba is követte hát, és sikerül bekerülnie Kihwayen „csapataiba”. Több küldetésben vettek részt együtt, és ekkor hall - csak mellékesen az egyik tábor tüzes esti beszélgetés mellett - először a hollószoborról.

Későbbi kalandozásai során találkozik az eltűnt dartonita ereklye történetével, és csak ekkor döbben rá, hogy ő tudja kinél van a szobor. Elhatározza, hogy megszerzi. Milyen nagy dobás a híres kalandozótól megszerezni egy ereklyét! Toron szerte híres lesz! Igen ám, de ekkorra már Alidax ügynöke behálózta Kihwaynet... A harcos, tudta nélkül, egyre többet dolgozik a boszorkányúrnőnek. A bárd segítségére a véletlen siet. Toron bérencei megöletik Kihwayent és az

útban lévő feleséget. A bárd előtt szabad az út! Vagy még sem? Az ereklje rejtekhelyéhez vezető utat is meg kéne találnia, de az örökösök megelőzik, hamarabb érkeznek a kastélyba mint ő.

Erő	14	Fp	11	Fegyverdobás	MF	Pszi	MF
Gyorsaság	17	Ép	69	Kocsmai verekedés	MF	Írás/olvasás	AF
Ügyesség	16			Ökölharc	AF	Legendaismeret	AF
Állóképesség	15	ψp	31	Hátbaszúrás	AF	Etikett	MF
Egészség	16	AME	34	Méregkeverés	MF	Éneklés/Zenélés	MF
Szépség	17	MME	35	Álcázás/álruha	MF	Tánc	AF
Intelligencia	18			Hamiskártya	MF	Értékbecslés	AF
Akaraterő	14	Mp	48/28	Lopózás	100%	Szexuális kultúra	AF
Asztrál	13			Rejtőzködés	100%	Lovaglás	AF
Érzékelés	15	SFÉ	4	(abbit sodronying)			

Fegyver	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Alap	2	33	59	100	26	-
Dobótőr MF	2	49	79	102	-	1k6
Hosszú kard MF	1	44	83	126	-	1k10
Kézi íjpuska AF	2	36	-	-	40	1k3

MELLÉKLET

Halálvarjú (Bestiárium 113. o)

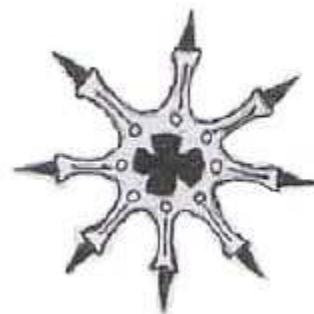
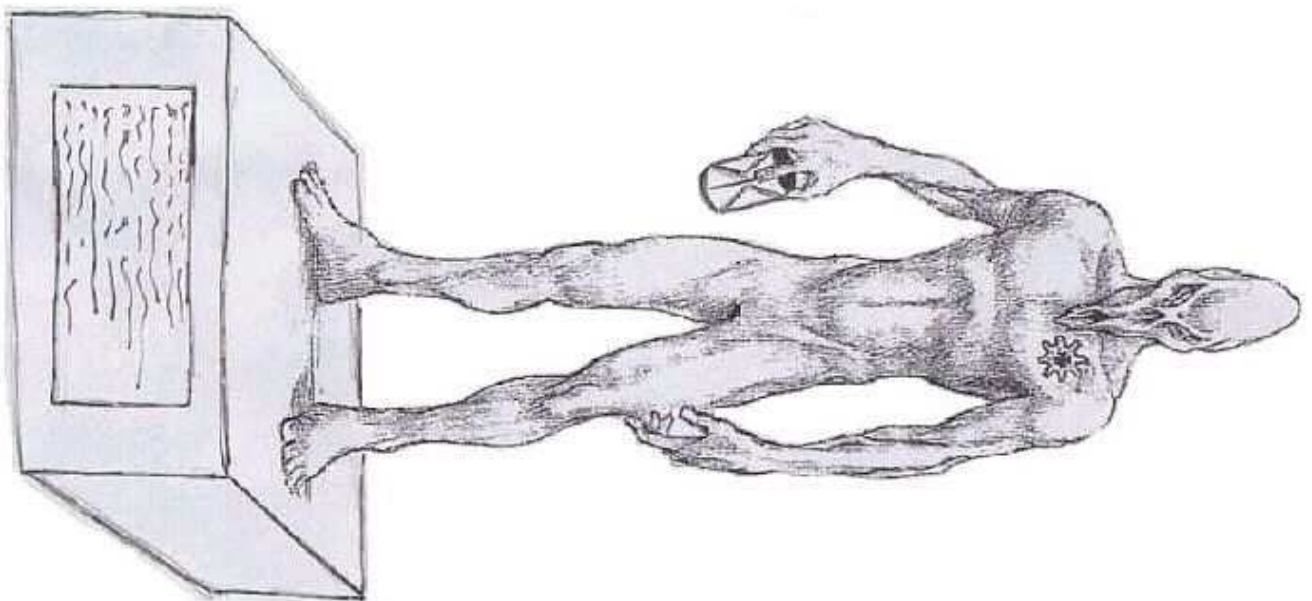
Előfordulás: gyakori
Megjelenők száma: 2k10
Termet: K
Sebesség: 120 (L)
Tám/kör: 2
KÉ: 40
TÉ: 60
VÉ: 120
CÉ: -
Sebzés: 1k3
Ép: 4
Fp: 10
AME: 8
MME: 8
Méregellenállás: 6
Intelligencia: alacsony
Jellem: Halál
Max. Tp: 10

Sacron (Bestiárium 174. o)

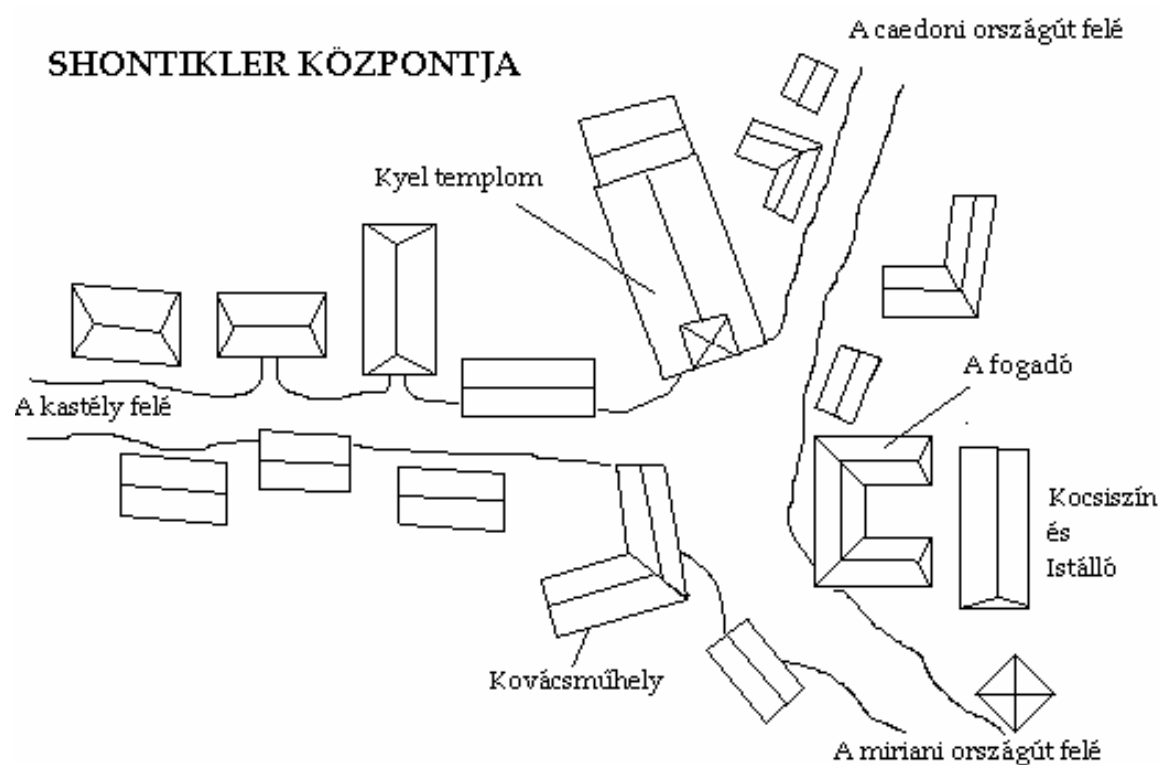
Előfordulás: nagyon ritka
Megjelenők száma: 6-60
Termet: Ó (kb. 8.5 m)
Sebesség: 150 (SZ)
Tám/kör: 2
KÉ: 20
TÉ: 110
VÉ: 170
CÉ: -
Sebzés: 4k10+6
Ép: 45
Fp: 120
AME: 5
MME: 25
Méregellenállás: iis
Intelligencia: átlagos
Jellem: Káosz
Max. Tp: 850

A godoni szöveg Scylla munkája, a betűk és a démonrajz pedig CZ-é. Íme a szobor és a szíve tájékán lévő ékszer. A szoborban az ékszernek ki van vésve a helye. A szobor és az ékszer egy kompozíció. Egy idősek. A vers átirata keresztretjvény szabályokat használ. A-á, e-é, o-ö-ó-ő stb. azonos. Nincs nagy vagy kisbetű. A vonalak a szavak közti szóközők. Megfejtése:

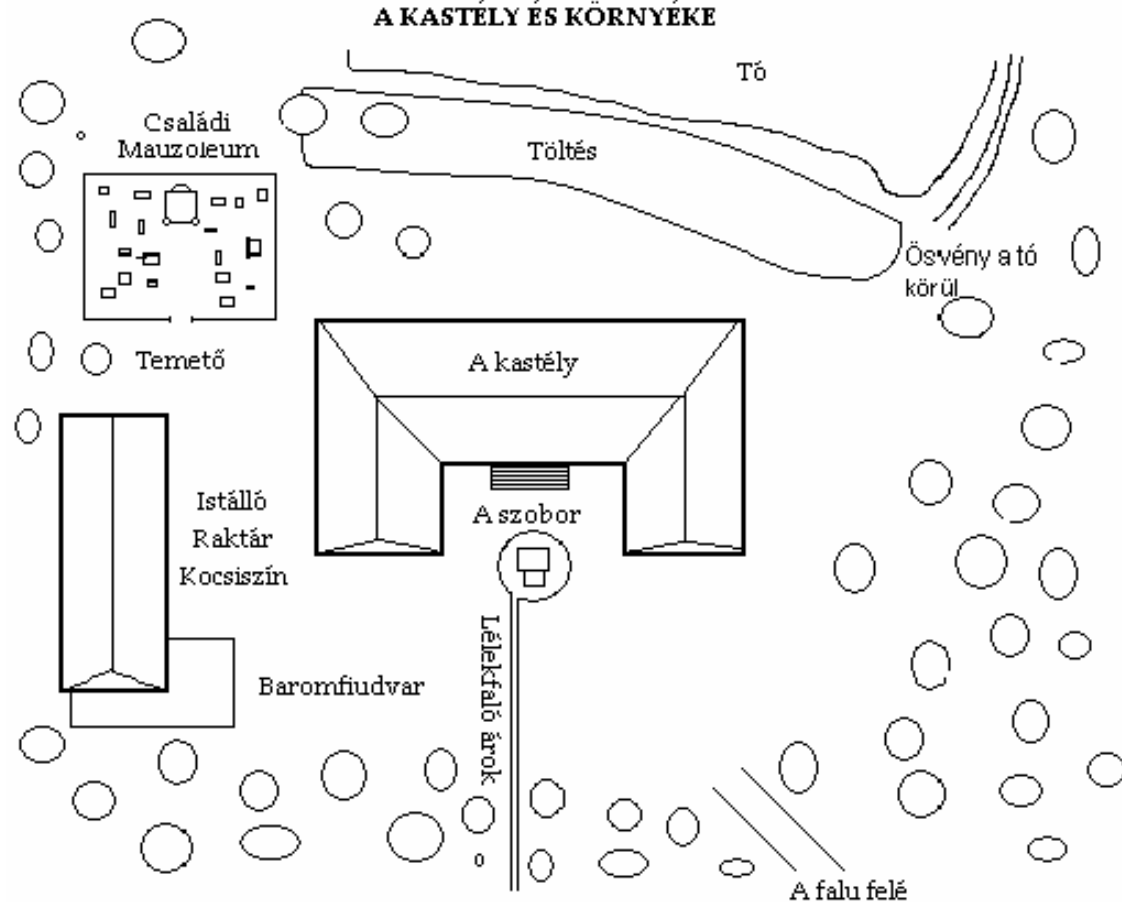
Hiába volt a sok igyekezet
Korokon át megérkezett
Ekkor az éjnek megnőtt a hangja
Mert a Rémnek ezer a hangja
Lelket kellett falnia
Ezért kellett hálnia
Így lett belőle mementó bálvány
Kit köbe zár a hideg márvány

[illegible]

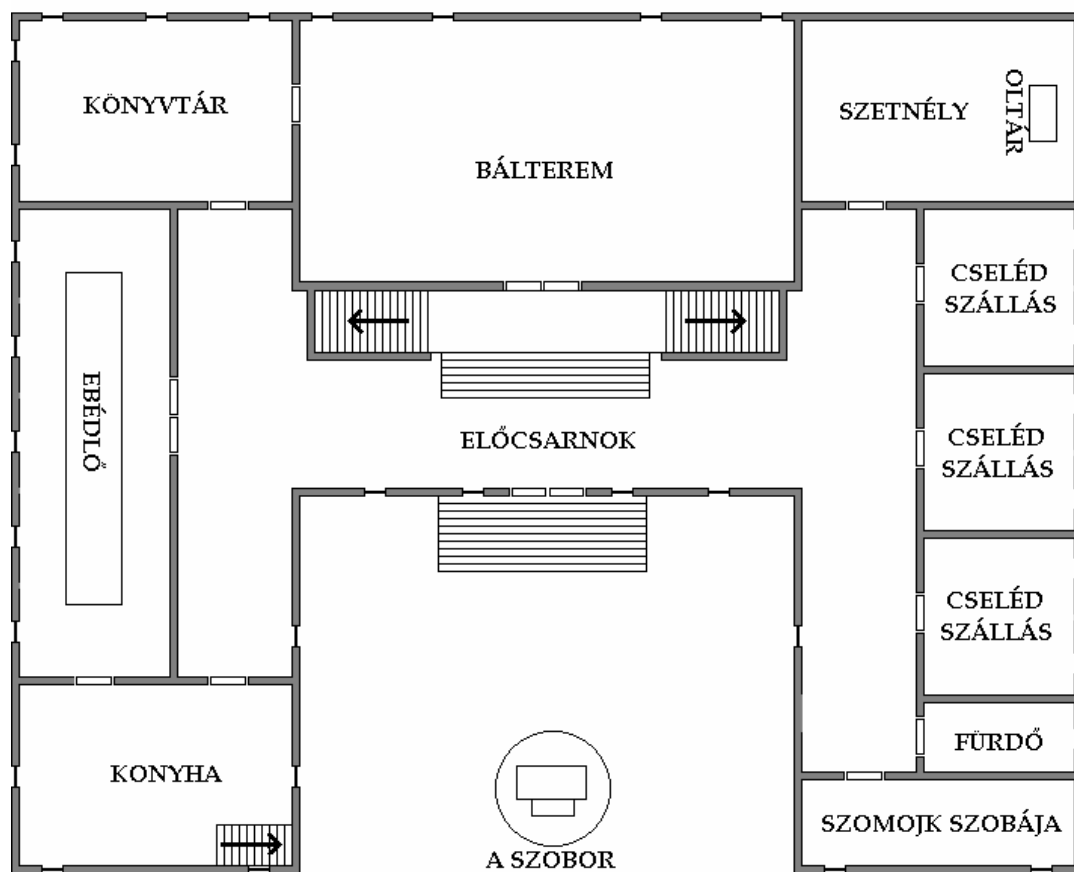
SHONTIKLER KÖZPONTJA



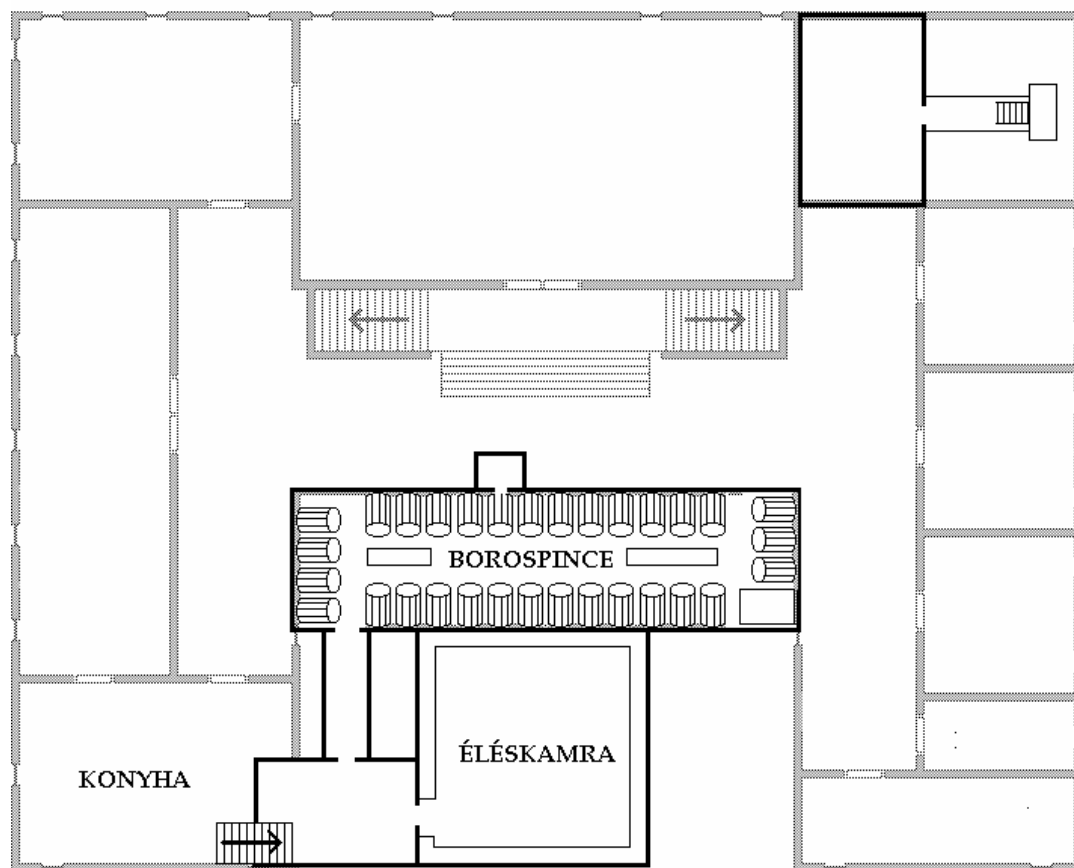
A KASTÉLY ÉS KÖRNYÉKE



A KASTÉLY FÖLDSZINTJE



A KASTÉLY ALAGSORA



A KASTÉLY ELSŐ EMELETE

