

SEL DURIEM ÖRÖKSÉGE

P.sz. 3727
A Teremtő Akarat ünnepe alatt

Abaszisz
Rak Narval tartomány
Sel Duriem

Ifin tartomány
Ifin

Az Időkolostor

TARTALOMJEGYZÉK

TARTALOMJEGYZÉK.....	2
SZERKEZET.....	3
ESEMÉNYVÁZLAT.....	3
ELŐZMÉNYEK.....	4
HÁTTÉR.....	5
Sel Duriem története.....	5
Fehér Árnýék története.....	6
Az elmúlt évek.....	8
ESEMÉNYEK.....	9
Új idők.....	9
Az idők szava.....	10
Újra a kulcsért.....	11
Ifin.....	12
A nyugalom reménye.....	14
FÜGGELÉK.....	17
Nyomok és segítségek – korábbi modulszereplők.....	17
Nyomok és segítségek – rendek, klánok.....	18
A karakterek mint Sel Duriem időszerafistái.....	19
Sel Duriem leírása és térképe.....	20
Bevezető.....	20
Alsóváros.....	21
Középváros.....	21
Felsőváros.....	22
Az Időkolostorhoz vezető út leírása és térképe.....	23
Ifin térképe.....	24
Abaszisz arcai.....	25
Nem Játékos Karakterek.....	26
Bemesélés.....	26
Új idők.....	27
Az idők szava.....	27
Ifin.....	28
A nyugalom reménye.....	32
Karakternyilvántartás.....	34

SZERKEZET

A kalandmodult különböző jelölésekkel láttuk el, hogy könnyebben igazodjatok el rajta és kevesebbet kelljen keresgélni.

A félkövér, dőlt betűvel szedett tények fontos neveket, helyszíneket emelnek ki. Ezekről később további információ található.

A // jelek közé szorított szöveg hosszabb szövegek összefoglalt változatát tartalmazza illetve mesélői segítséget nyújt értelmezni a későbbi elemeket.

A -- jellel bevezetett részek az adott résznél előkerülő játéktechnikai információt vagy tanácsot tartalmaznak; a lényeg, hogy itt rendszertechnikai információt találsz.

A + jellel bevezetett részek az adott résznél előkerülő események háttérét tisztázzák, amelyekre a rövid háttér-összefoglalóban nem lenne elég hely.

A ! jellel bevezetett részek az ott előkerülő szereplőkkel kapcsolatban tartalmaznak információt; elsősorban a szereplők egymáshoz vagy a karakterekhez való viszonya található itt vagy olyan érdekességek, melyek az eseményvázlatban nem kaptak helyet.

ESEMÉNYVÁZLAT

// Zárójelben a főbb fejezetek sorszáma található

//

A Sel Duriem kulcsa (XII. Mentálcsavar) végén valamikor az egykori jelen közelében kötnek ki az időben. A közeljövőben szétszóródva kezdődik a következő kalandmodul.

(1) A különböző időbe érkezett karaktereket szinte azonnal ismeretlen csapat támadja meg, de egyértelművé teszik, hogy nem megölni akarják – a kulcs kell nekik. A küzdelem eszméletvesztésig tart.

(2) Az eszméletlen karaktereknek megjelenik egy ismeretlen férfi, aki segítségét ajánlja társai megtalálására. Vissza kell menni Sel Duriembe és a múltban legrégebbre érkezett karaktertől kezdve egyenként jeleket keresni és hagyni, majd egyszerre megérkezni a jövőbe (3727).

(3) Az új idősíkon található információkból kiderül, hogy fel kell kutassák a kulcsot és rá kell jönniük, hogy mi az, amit még nyit.

(4) Ifinban a kalandozók felkeresik támadóikat és legyőzik őket. Sel Duriem csatlósai folyamatosan zaklatják őket és egyre komolyabb erővel szállnak szembe a karakterekkel.

(5) Az egykori, most legyőzött támadók szállásán és Ifin-szerte a korábbi modulszereplőknél talált nyomokból kiindulva a csapat felkerekedik, hogy meglátogassa az Időkolostort és végre nyugalmat kaphasson.

ELŐZMÉNYEK

// A mesélés megkezdése előtt mindenképpen tisztázd le a történeteket a csapattal, hiszen ennek megfelelően kell megválasztanod a modul egyes későbbi részének menetét és lefolyását.

//

Az előző modul végén a karakterek, miután a sel duriemi várpalota rejtett folyosóján végig mentek, annak végén a város múltjára akadtak és abba csöppentek. A várost éppen egy szomszédos városállam seregei ostromolták a Káoszkorban.

Itt megküzdöttek egy velük azonos képességű csapattal – önmaguk tükörképeivel –, akiktől megszerezték a kulcsot, egy cirkonkövet. A harc után Sel Duriem jövőbeli tolvajfejedelme, a rejtélyes Fehér Árnýék jelent meg előttük és a kulcsot kérte – cserébe kijuttatta őket a városból. A kulcs átadásával hamar, a kulcs átadása nélkül nehezkesebben, de végül kijutottak az ostromból.

Alig nyugodhatnak meg, a csapatot felkereste néhány különös, tetovált szerzetes, akik cserébe, hogy felesküdték Sel Duriem esszenciájának védelmére azt ajánlották, hogy visszajuttatják őket abba a jelenbe, ahonnan ide kerültek. Az alkut elfogadva – vagy visszautasítva és legyőzve őket – a karakterek visszakerültek az elvesztett jelenükbe.

Sajnos azonban az időugrás nem volt pontos, így a csapat tagjai különböző időszakban érkeztek arra a helyre, amelyre a múltban elhagytak.

Ha az időugrás nem lett lemesélve, úgy a karakterek mindegyike 1k10 dobással kezdi a játékot, amelynek eredményét hozzá kell adni 3716-hoz. Az eredmény megmutatja, hogy melyik évben kötnek ki hőseink. Az azonos eredményűek különböző évszakba, de azonos évbe keverednek.

A következő kérdéseket a mesélés előtt, még a csapat kiosztásakor érdemes már tisztázni, így a játék azonnal indulhat a találkozó első perceiben:

- Kiszabadította a csapat a *Sel Duriem titkai* lejátssza során az őrkapitánytól fogva tartott ginsourt?
- Megismerkedett a csapat az alábbiakkal az előző két modul lejátssza során?

- + Lyserol del Meral (inkvizítor, Sel Duriem titkai)
- + Orris Hystam (inkvizítor segédje, Sel Duriem titkai)
- + Lucius ves Gallewich (shadoni bajvívó, Sel Duriem titkai)
- + Bannovius Firannar (Lucius segédje, Sel Duriem titkai)
- + Riverro con Cardas (bajvívó és kalmár, Sel Duriem titkai)
- + Wykhlar Cyr (quessor, Sel Duriem titkai)
- + Anghar (quessor követe, kalmár, Sel Duriem titkai)
- + Larhia (boszorkány és jóvendómondó, Sel Duriem titkai)
- + Láng Öklei (kalandozók, Sel Duriem titkai)
- + Fehér Árnýék (klánvezér, Sel Duriem titkai és kulcsa)
- + Vörös (Fehér Árnýék követe, Sel Duriem titkai és kulcsa)
- + Zayl Tress (hivatalnok, Sel Duriem titkai)
- + Chassydys és az Abbit kosok (kalandozók, Sel Duriem titkai)
- + Abbithangú (Nak-Rad szertartásmester, Sel Duriem titkai)

- + Elerys dul Mordak (városmester, Sel Duriem kulcsa)
- + Tarlossa (toroni tanácsos, Sel Duriem kulcsa)
- + Mariosz dul Deral (palotaőrség kapitánya, Sel Duriem kulcsa)
- + Plataio en Escarante (udvarmester, Sel Duriem kulcsa)
- + Bofur Mogg (törpe kalandozó, Sel Duriem kulcsa)
- + Werthasz Frevio (kalmár-örökös, Sel Duriem kulcsa)
- + Lucia Ulra Morellasz (Antoh főpapnője, Sel Duriem kulcsa)
- + Octavio mester (Vérkelyhes főpohárnok, Sel Duriem kulcsa)
- + Corrano Cor Corradas (Darton lovagja, Sel Duriem kulcsa)
- + Emerica Fedele (bárd, Sel Duriem kulcsa)

- Átadta-e a csapat Fehér Árnýéknak a kulcsot vagy saját erejéből jutott ki?
- Felesküdtött-e a csapat Sel Duriem esszenciájának védelmére?

HÁTTÉR

Sel Duriem története

A város története egészen a legősibb időkig, a Harmadkorig nyúlik vissza, amikor a fajháborúk alatt fajtája és családja soraiból kiteszített egy Driechem-rachul nevű aquir, mert megszegte családja belső törvényeit és élénken tanulmányozta az Idő hatalomszavait. Az aquirt kiteszítették, ami akkoriban felért a gyilkossággal - a magára hagyott, megkeseredett lény pedig megkísérelte, amit fajtája öröktől fogva tilt minden tagjának és miután kialakította rejtekhelyét az akkori Quiron-hegység egyik lankáján - a mostani várhegy alatt -, megkísérelte megváltoztatni népe sorsát a múlt befolyásolásával. Az Időkígyó cafatokra szedte Driechem-rachul testét és széttépte lelkét, ám az élőrúnák, melyeket a barlang falára rótt, megőrizték emlékét.

A fajháborúkban kialakult Quiron-tenger partjára a negyedkor hajnalán szürkebőrű, majdnem-emberek költöztek (l. Acél és oroszlán szerint), akiknek egyik nagycsaládja éppen Driechem-rachul rúnáira bukkant vadászó-gyűjtögető útján. Az emlékrúnák azonnal a befolyásuk alá vonták a félig még állati intelligenciával bíró emberféléket, akik rég halott héroszukként kezelték az aquirt, és, akárcsak törzsfőik holtteste felé, az aquir rúnasírja fölé hatalmas menhirt emeltek. A menhir nagyobb volt bármelyik másik efféle óriási sziklatömbnél, melyet a későbbi Abaszisz területén emeltek - rajta keresztül pedig Driechem-rachul szemmel tarthatta az ifjú, kérészeletű népséget. A menhir köré, majdnem szabályos, mérföldes átmérőjű körben idővel egy sor további sziklaoszlop került, melyek megerősítették a központi darab erejét és jelentőségét, kijelölték a törzs - és így Driechem-rachul - hatalmának határait.

Amikor a Crantai Birodalom kelet felé kezdett terjeszkedni, a Quiron-tenger mellett már itt találta Sel Duriem akkori magját, melyet a menhir körül élő majdnem-emberek akkoriban Sella'Driechemnak neveztek, mely nyelvükön annyit tett, mint "Driechem emlékezete". A crantai hódítók érkezésekor a várost alapító törzs sámánjai, hogy védjék népüket, előszóltatták volna a terület mélyén szunnyadó hólyagrúnákban lakó aquir-esszenciát, melynek néhány ismeretlen crantai hős állt az útjába, akik az esszenciát tartalmazó menhirt erősítő kőkörök néhány kulcsfontosságú darabját ledöntötték a szertartás alatt. Istenségük idézésének sikertelenségével a majdnem-emberek sorsa megpecsételődött, a crantaiak elűzték őket szállásterületeikről, a mélyvizű kikötő mellett pedig várost alapítottak, melyet a törzs emlékére Mach-Driechem névre ("Új Driechem") kereszteltek. A város a Tajtékrónus Birodalom egyik keleti bástyája volt, így ez pusztult el legtöbbször, leginkább és legfájdalmasabban a kyr hódítók érkezésekor az ötödkor hajnalán.

A kyr mágusok felismerték a város mélyén megtalált barlang rúnáit, ám pontosan elemezni nem tudták őket. Érezték, hogy valami vagy valaki van a közelükben, ezért, hogy népüket megóvják, a barlangot lezárták és tiltórúnákat helyeztek el a kapuk mentén. A város környéke ezután az ötödkor évezredein át csak kisebb halászfalvaknak és a freiglundi kyr légiók kiképzőterületeinek adott otthont, valódi várost nem látott.

Amikor a kyr tartományok sorra omlottak össze és a Káoszkor köszöntött Ynevre, a sinemosi szigetek számos kalózkolóniájának egyikét sajátjai elűzték egy azóta százszor elfeledett okból (valami nőügyeket emlegetnek a dokumentumokat tanulmányozó történészek), s a világcsavargók meg sem álltak egészen a Quiron-tenger nyugati partvidékéig, míg letelepedtek.

Itt, még a tengeren, egy viharos éjszakán megjelent nekik a későbbi városuk védőszelleme, egy csupaárny, hatalmasnak tűnő alak, aki szolgálatukért cserébe könnyű zsákmányt és gyors felemelkedést ígért. A kalózok letelepedtek és egy mély öböl mentén létrehozták Durchemet. A város védőszelleme valami más jellegű nevet mondott, de azt nem tudták megérteni, se kimondani, ezért inkább a szájukra könnyebben illő elnevezés mellett döntöttek.

A Káoszkorban megerősödő Durchem kalózhagyományait a környékiek várfalak közé és köré húzódásával gyorsan levetkőzte, majd minden más hagyományától is meg kellett szabadulnia, amikor Oerissa ura, Lángvető Hiessam fejedelem, Sogron lelkes követője brutális ostrommal megtörte a kikötőváros erejét és porig rombolta várát-palotáját, felperzselt házeit, kiégette kertjeit. Kétséges hitelű ugyan, de állítólag egy isteni látomás vezette a fejedelmet a szörnyű pusztítás elrendelésében, s Sogron valamifajta ősi rontás megtörését rendelte el számára; mivel Hiessam egyik tanácsosa sem merészelte kétségbe vonni ura szavait, a történelemírás ennek tulajdonítja az ostrom okát. Tény, hogy valós politikai előny vagy gazdasági hatalom nem került Oerissa kezébe Durchem elpusztításával.

A várost az obasz hódítással alapították újra, amikor a Mordakok egyik egykori határerődjét éppen a korábban is népszerű várhegyre emelték, ahol annak előtte két megelőző Korban is erősség emelkedett. A vár köré később város alakult, az obasz hódítás, majd az Abaszisz nevű állam határvonala pedig nyugatabbra vándorolt, így határerősségből várossá lett a Sel Duriem néven újraalapított, nagy múltú város...

Fehér Árnýék története

A Driechem-rachul idézését vezető majdnem-ember sámán borzasztó kínok közepette, három nap alatt szenvedett ki, ám, ha megidézni nem is tudták az ősi isten-lényt, az emlékrúnák erejének nem kis része mégis a sámán testének részévé vált. Az aquir a megghiúsult szertartás miatt elfeledte egykori identitását és azt is, hogy egykor egy nép istene volt, szürkebőrű humanoid-teste viszont nem bírta a hatalmas esszenciát és lassan szétrohadt az egykori aquir-belső körül.

Nem maradt más, csak a mag - a szív és az azt őrző csonthéj -, a többi részt az aquir hatalma építette fel börtöne árnyékaiból. Így született meg Fehér Árnýék, akinek első harcát saját rettegésével és öntudatlanságával kellett megvívnia, mielőtt a sírja körül letelepedő és várost építő embernépek előtt megjelent volna. Ezredévekkel a pusztulása után.

Az isteni tudatát elveszítő, mégis ravasz és hatalmas lényt a hajósnépek, akikkel találkozott első útján - tudata mélyén azért kereste fel őket, hogy híveket kerítsen saját isteni valójának - Fehér Árnýéknak nevezték el. Úgy tűnik, ők is megéreztek a Driechem-rachulban rejlő különleges ellentmondást, paradoxont.

Fehér Árnýék városa szépen fejlődött és növekedett, különösen azért, mert a volt-isten annak mindenkorai helytartójával rendszeresen személyesen is találkozott s hasznos-hatékony politikai tanácsok tömegével látta el azokat, ám jelenlétének híre ment és féltékenységet, rettenetet szült a környező fejedelemségekben. Köztük volt egy, amelyik egy másik, isteni lényének nagyon is tudatában levő entitás, Sogron fennhatósága alatt állt; a Tűzkobra városa pedig megindult, hogy istene parancsára megtörje a volt-isten hatalmát még azelőtt, hogy az kiteljesedhetne. Fehér Árnýék pedig, hogy védje városát, saját nyughelyének mélyére idézett néhány nagyerejű, kiválasztott hőst, hogy az ostrom alatt őrizték meg a város hatalmának kulcsát.

Ennek a kulcsnak pontos erejéről neki sem volt tudomása - régen elfeledte már, hogy ez őrzí egykori szívét, s így isteni valóságának és egyben halandóságának is kulcsa a cirkonkúp.

Nem sejtette azt sem, hogy az általa idézett hősök önnön nem-időbeliségének köszönhetően más időkből, idegen időkből valók lesznek s mit sem fognak érteni abból, ami körülveszi őket. **Ezek voltak a karakterek a Sel Duriem kulcsában (XII. MCS).** Az idegenek ellátták feladatukat és megőrizték a kulcsot a városát vesztett Fehér Árnýék számára, aki így tovább erősíthette a város nem-időbeliségét.

Nem is csoda, hiszen azáltal, hogy a jövőből érkezett hősök adták át neki, aki szintén a jövőből érkezett vissza a jelenbe, a jövőből érkező kulcsot, mely a jelenbeli önmaga múltbeli testének szívét hordozza, sikerült egy olyan anomáliát teremtenie, melyet az Időkígyó egyszerűen lerázott magáról.

Különös, de a város nem pusztult el - inkább csak lecsúszott az időről, mélyén különös alagutat formálva, mely a múlt egyetlen időpontjára történő utazást teljesen biztonságosan szolgálta. Kár, hogy közben az emberi tudomány az efféle anomáliákat és félig-meddig öntudatra ébredt hatásokat is démonnak kezdte el nevezni, mert ez sokat árthatott volna Fehér Árnýék önmagáról alkotott képének.

Hálistennek fogalma sem volt róla, hogy mit csinált, hiszen egyáltalán nem volt tudatában önnön időbeliségének - pontosabban nem-időbeliségének...

Amikor azonban, évszázadokkal később, Sel Duriem és a Dul Mordakok idején egy ősi szekta érkezett a városba, hogy különös rítust hajtson végre, valami megváltozott. Fehér Árnýék, különböző politikai szívességek, saját tolvajklánja és néhány kalandozó (**ezek voltak a karakterek a Sel Duriem titkaiban (XI. MCS)**) révén megakadályozta ugyan, hogy a Nak-Rad befejezze ismeretlen célú szertartását, a megkezdett rítus mégis elégségesnek bizonyult ahhoz, hogy rést üssön a Fehér Árnýék isteni valóságát elkendőző leplen. **Ez történt a Sel Duriem titkait követően a háttérben.**

Fehér Árnýék mélyén ébredezni kezdett az isten, annak mélyén a szívét és csonthéját hiányoló ősaquir. Még a teste is megváltozott kissé - árnyék valójának mélyén megjelent isteni valójának egykori jelképe, a kerék (**ezt láthatták is a vele találkozóak a Sel Duriem kulcsában és észre is vehették a korábbiól eltérő megjelenését).**

Sel Duriem városa különös betegség jeleit mutatta azzal egyidőben, hogy a volt-isten Fehér Árnýék eszmélni kezdett. Antoh medencéje kiszáradt, egyre általánosabbak lettek a különös látomások (a város múltjával és jövőjével kapcsolatban), a politikai feszültségek pedig egyre-másra robbantak valódi ellentétekké Fehér Árnýék mindenféle közvetítésének ellenére is.

Ideje volt hát visszakövetelnie, amit hiányolt, ami miatt évszázadokig, évezredekig igazán nagyon üresnek érezte magát. A kulcsot, mely valójában a szíve és annak csonthéja, ám az emberek cirkonnak vélik. Megszólította hát régi csontjait és sugalmazással a városba hívatta hordozóját, egy Bofur nevezetű törpét. Ezután megkérte korábbi üzletfeleit, hogy intézzék el neki a kulcs megszerzését, majd keressék meg a város alatti folyosót. Amint a karakterek visszamentek a múltba a folyosón, Fehér Árnýék isteni lényege megerősödött és felerősítette a város idő-anomáliáját is. Látva a veszedelmet, amit szeretett városára hozott, a félisten tolvajvezér maga ment vissza a múltba, hogy megakadályozza, hogy a kulcs rossz kezekbe kerüljön. Át is vette azt a kalandozóktól, ám így csak önmagát kárhozta el - és persze a hősöket is. **Ez történt hát a múltbeli jelenetben a Sel Duriem kulcsában.**

Mindannyian részévé váltak ugyanis az egész várost markában tartó idő-anomáliának, melyet a P.sz. 38. század derekán már Sel Duriem időparadoxonként fognak emlegetni...

Az elmúlt évek

A P.sz. 3716-3727 időszak nem ment egykönnyen Sel Duriem számára, de ez nem is csoda – a változások egész Abasziszt átformálták.

A legfontosabb változás Morgena egyházának egységes megjelenése és feltűnése, előbb hitvalló, majd fogadalmas egyházzá nyilvánítása. Az új vallás színrelépése új politikai erővel töltötte meg, rázta fel a sosem ülő aszisz udvarokat, élénkültek a diplomáciai lehetőségek és politikai manipulációk termei, régi nemesek új szentélyek, templomok építésébe kezdtek.

Sel Duriemben az új vallás megjelenésével párhuzamosan a korábbiakat egyre-másra különös előjelek aggasztották mind jobban, a klasszikusan jelen lévő egyházak eleve feszült hangulatát kilocsolt olajra vetett fáklyaként lobbantotta lángra a változás. A városban általánossá váltak a zavargások, a közbiztonság a korábbit is alulmúlta.

A város vezetésének két pártja aszisz virtussal eset egymásnak, ami 3724-re, évszázadok óta először, valódi harctéri összecsapásokba torkollott, aminek döntő csatáját a Sel Duriem melletti Irian-patakról iriani csatának nevezték el. Itt a Werthasz Frevio vezette sereg gyors győzelmet ért el a városmester irányította csapatok felett, ám a palotába nem tudott behatolni, ahol Elerys dul Mordak palotaőrsége kitartott addig, amíg a keselyűcímeres hercegkapitányi légiók meg nem érkeztek. A brutális vérontást okos diplomáciai közvetítéssel az újdonsült Morgena-papnők kerülték el, így a kisebbfajta belháború végül a baleo hatáskörének megnövekedésével zárult le, de továbbra is Elerys-szel a városmesteri székben.

Az alvilági körökben úgy tudják, hogy azóta, hogy a baleo 3716-ban jelölt őrpapancsnokától, Bofurtól ismeretlenek elvették a pajzsdíszét, Fehér Árnynak is nyoma veszett, holott ő volt korábban a város egyetlen tolvajtársaságának vezére. A helyét egykori jobbkeze, az ifjú Vörös vette át, akinek viszont más elképzelései voltak a klán vezetéséről, így a változásokat megneszelő Kobra diplomatai előtt hamarosan fejet hajtva a Család egyik távoli ágává tette a Fehérszem Klánt. Vörös új neve, haja után Rozsdás Kobra lett, így a klán a Kobra hatalmas jelentőségű háttértámogatását és személyi erőforrásaihoz jutott hozzá, viszont azonnal elesett a város több prominens politikai tényezője és a Fehér Árnynak között fennálló paktumoktól. Nem csoda, hogy a Fehérszem tolvajai egyszerre mindenhol összetűzésbe kerültek a törvénnyel és újra meg kellett harcolni minden talpalatnyi területért, melyet uralni kívántak. De megharcolták a harcukat és, továbbra is egyedüli szervezetként, mára ismét olyan erők, mint Fehér Árnynak idejében – csak éppen rosszabb a hírük és a helyzetük.

Ha mindez pedig nem lett volna elég, a városi igazgató, a Kelmefestő egyre gyakrabban avatkozott be a város mindennapjaiba. Mind több előkelő látta kárát és szegény a hasznát ténykedésének, mind több raktár gyulladt ki, mind több idegen veszett el az éjszakában és egyre több tetthelyen leltek nedves kelmedarabra a hasztalan nyomozó poroszlók. Az éjszakai őrséget viszont megerősítették, ami végül az éjszakai közbiztonság általános javulásához vezetett. A Kobra külön csapatokat telepítettek a városba, hogy elkapják és maguk ítélkezzenek a rejtélyes Kelmefestő felett, de eddig nem jártak sikerrel. A járulékos veszteségek mindenesetre elgondolkodtatóak.

ESEMÉNYEK

Új idők

// Hogy időben maradjunk, a következő részt érdemes gyorsan, narratívban lemesélni, hiszen minden játékos a csapattól külön éli át azokat.

//

A különböző időbe érkezett karaktereket szinte azonnal ismeretlen csapat támadja meg, de egyértelművé teszik, hogy nem megölni akarják – a kulcs kell nekik.

Még mindannyian kábák és össze vannak zavarodva, amikor megérkeznek a véletlenszerűen meghatározott időpontba 3717-3726 között. Utánuk nem sokkal megérkeznek a követelők is a város felől.

A követelők onnan kapták a nevüket, hogy a kulcsot akarják megszerezni a karaktertől. Nem mondanak semmi egyebet, csak felszólítják, hogy adja át a kulcsot – függetlenül attól, hogy valójában a karakternél, vagy egyáltalán a csapatnál van-e még.

Annyian vannak, ahány fős a csapat lenne, a karakter kedvenc színével festett csuklyás köpenyt viselnek (nem is látszik az arcuk, a hangjuk pedig ismerős lehet a karakternek, de nem tudná megmondani, honnan); képességeik megegyeznek a karakter ideális képességeivel, felszerelésük a karakter ideális felszerelésével (leszámítva a csuklyás köpenyt).

-- Az időugrás a legkeményebb szervezetet is megviseli. Egyrészt mindannyian veszítenek 3-3 pontot mentális Képességekből, másrészt a kábulat módosítói érvényesek rájuk (Ké-15 Té-20 Vé-25 Erő-2). Mindez három órán át tart, ami után Egészség-próba tehető, hogy a kábulat hatás elmúljon és minden további órában 1-1 pont visszatér az elvesztett mentális Képességekhez is.

A küzdelem eszméletvesztésig tart.

Ha a karakternél nincs ott a kulcs vagy nem adja azt át, a követelők máris támadnak. A harcot nem muszáj lemesélni, ugyanis a karakter voltaképpen önmagával küzd, ám többszörös túlerővel szemben – gyakorlatilag lehetetlen, hogy győzedelmeskedjen. Egyébként sem kell, hogy vigye az időt; épp elégséges érzékeltetni, hogy a küzdelem esélytelen, de megnyugtítani hősünket – csak addig tart, amíg ellenkezik. ☺

A csapat minden tagjának ezzel a jelenettel folytatódik az időutazása, mindenkitől követelik a kulcsot, mindenkit megtámadnak és mindenkit le is győznek.

+ A támadók valójában maguk a karakterek azokból az Idősíkokból, ahol a karakter már legyőzte Sel Duriemet. Ezek a jelenések erre a síkra csak az Időörök hatalmából kerültek és mindent megtesznek azért, hogy a játékos irányította karakterrel is újra cselekedtessék azt, amit ők maguk annak idején átéltek és ami Sel Duriem feloldozásához vezetett.

Az idők szava

// Hogy időben maradjunk, a következő részt érdemes narratívban, áttekintő jelleggel lemesélni, hiszen minden játékos a csapattól külön cselekszi meg azokat.

//

Az eszméletlen karaktereknek megjelenik egy ismeretlen férfi, aki segítségét ajánlja társai megtalálására.

Amikor minden karakter eszméletlen, az egész csapatnak mesélheted, amint álmaikban megjelenik egy ismeretlen férfi és a következőket mondja (érdemes szó szerint előadni a szavait):

„Segítek rajtatok, hogy azután ti is segíthessetek rajtam. Láthattátok, hogy máris megjelentek, akik megpróbálják majd lelketek menekítését, hamarosan azonban az elveszejtésekre tett kísérletek is kezdetüket veszik. Nem gondolom, hogy könnyű dolgotok lesz, egyedül viszont egyenesen halálra vagytok ítélve. Ajándékom eltörésével legalább visszatalálhattok egymáshoz, úgy szelve át az időt, mint hajók a viharos tengert. Hajóitok útmutatójául az lesz világitótorony, amit egymásnak hagytok hátra, de vigyázzatok! Ha nem jó fényt választotok és követtek, ha nem jó kikötőből indultok, szerencsés esetben rossz kikötőbe futtok be – de akár zátonyra is futhat a hajótok! Az első fényt [mutat a 3716-hoz legközelebb lévő karakterre] te hagyod majd, ezután pedig ti, ilyen sorrendben: [végigmutatja a karaktereket, ahogy sorra következnek az időben]. Hajótokat a világitótoronyok tövében várom majd, dacolva a viharral!”

Vissza kell menni Sel Duriembe és a múltban legrégebbre érkezett karaktertől kezdve egyenként jeleket keresni és hagyni, majd egyszerre megérkezni a jövőbe (3727).

A karakterek ezután egyéni játékkal folytatják a mesét.

Mindannyian egy-egy Időugrás pálcát kapnak. Ezután a városban vagy amellelt jeleket kell hagyniuk egymásnak – hiszen mindannyian egy adott környéken vannak, csak különböző időben. A karaktereknek meg kell találniuk azokat a jeleket, melyeket a többiek hagytak nekik hátra, majd ezek mellett a pálcát eltörve 3727-be kerülnek, a Kitekintés ünnepének első napjára.

A legrégebben lévő karakternek csak hagynia kell egy nyomot és eltörni a pálcát.

A következőnek már meg kell találnia az első nyomát, (hagyni egy másik nyomot) és a végén eltörni a pálcát.

A következőnek már az első kettő nyomát kell meglelnie (remélhetőleg ezek egy helyen lesznek, majd szintén nyomot hagyni) és eltörni a pálcát. És így tovább.

A nyomok fellelését három dolog nehezíti meg:

- Sel Duriem szolgálai keresik a nyomokat, és ha rájuk bukkannak, ott várják be a következő karaktereket
- ha a nyomok olyan helyen vannak, vagy úgy vannak elhelyezve, hogy mozdíthatók vagy eltörölhetők, úgy ez sem kizárt
- a karaktereken kívül egy másik társaság is elveszett az időben, akik szintén vissza akarnak jutni önmagukhoz (l. lentebb)

Röviden tehát úgy kell a nyomot elhelyezni, hogy ne lehessen könnyen hozzáférni, biztos ponton legyen, ne találhassa meg akárki és a karakterek mégis pontosan tudják egymást azonosítani általa. Izgalmas feladat.

Főleg, hogy a karakterek mellett egy-egy másik csapat (a versenyen induló csapatok közül) nyomai is megtalálhatóak a környéken. Ezt a mesélők a játékosok időugrásai között egyeztetik (hármaskba vagy párokba lesznek osztva a csapatok) és ha egy játékos egy másik csapat nyomát leli meg, úgy hozzájuk kerül a jövőben. Tehát röviden szólva egy másik lehetséges idősíkra ugrik, ahol a saját csapata helyett a másik csapat tagja lesz...

Reméljük, mindenkinek sikerülni fog megtalálni önmagukat. Bár nem hiszem. ☺

Újra a kulcsért

Az új idősíkon található információkból kiderül, hogy fel kell kutassák a kulcsot és rá kell jönniük, hogy mi az, amit még nyit.

Az új időpont, ahová érkeznek, nagyjából fél év távolságra van attól, ahonnan elindultak. Szakad az eső és hideg szelek nyargalnak Sel Duriem utcáin, az emberek pedig a Kyelnek ajánlott Teremtő Akarat Ünnepest ülik, amennyire lehet. Ítéletidőbe érkeznek – reméljük, hogy úgy választottak helyszínt, hogy fedél alatt legyenek, ami lehetőleg még biztonságos is. Akárhogy is, valahol a közelükben igen jól láthatóan elhelyezve és nyilvánvalóan nekik szánva – ház falára firkálva, falba vésvé, földre rajzolva – üzenetet olvashatnak, melyet egy világítótorony képe egészít ki.

*Csak a Kulcs szabadíthat meg börtönünkből,
Csak ha önmagunkon győzedelmeskedünk, lehetünk szabadok.
Nagykirályvár rejti saját erőnket,
Megismerni és elébe menni annak, ami vár – ez a feladatotok.*

Szóval ahhoz, hogy kitörjenek a mostani folyamatok sorából („börtön”), meg kell szerezniük ismét a kulcsot úgy, hogy legyőzik azokat, akik elvették („önmagunkon győzedelmeskedünk”). Támadóikat Ifinben találják („Nagykirályvár”), de nem elég legyőzni őket – meg kell tudni, hogy miben mesterkednek („megismerni”) és folytatniuk is kell azt („elébe menni annak, ami vár”).

Aki szeret szövegekkel babrálni, az észreveheti, hogy az utolsó sorban nem „feladatunk” szerepel, holott a korábbi sorok többes szám első személyben íródtak. Ez a későbbiekben segíthet feltérképezni azt, hogy ki hagyta ezt az üzenetet és ki is áll egyáltalán az időutaztatás mögött – az első három sor ugyanis erre az illetőre is vonatkozik.

Azok, akik az előző kalandot pénzért (is) végezték el megbízóiknak, hamarosan a Fehérszem segítségével (nyílt téren) vagy a szobában (zárt térben) hozzájutnak egy váltóhoz is, amely egy ifni bankházban letétbe helyezett összegről szól (amennyit kialkudtak és még tízévnnyi kamat).

Azok, akik az előző kalandot szívességért (is) végezték el megbízóiknak, egy ajánlólevéllel találkoznak, melyet akkori megbízójuk fogalmazott nekik és különböző kapukat nyithat meg számukra, így megkönnyítve az ifini nyomozásukat, boldogulásukat. Ezen kívül gyógy- és szellemi frissesség italokat, ha a karakterek jó viszonyban váltak el megbízójuktól az előző kalandban.

+ Fehér Árnycék gondoskodott arról, hogy a karaktereknek tett ígérletét és fizetségét a másik két ág megbízói is kifizessék, biztosítsák. Megtehetette, hiszen pontosan tudta, hogy mikor és hová érkeznek majd a karakterek. Természetesen ő készítette a kis útmutatót is.

Ifin

Ifinben a kalandozók felkeresik támadóikat és legyőzik őket.

Több lehetőségük is van megtudni, hogy hol találják a kaland elejéről való támadóikat, ezek egy része a mágia felhasználásán alapszik – ha a csapat bír ilyen megoldásokkal, úgy további segítség nem szükséges. Ezek a módszerek azt kell, hogy kihasználják, hogy a támadók szimpatikus kapcsolatban állnak a karakterekkel, így felkutathatók – papok Útmutatással, boszorkányok a legkülönbélebb szimpatikus mágiákkal, varázslók Vér- vagy Társszimpátia alkalmazásával próbálkozhatnak.

Természetesen a csapat fordulhat is ezekkel a módszerekkel rendelkezőkhöz Ifin hatalmas városában, így a gond hamar megoldódhat. A legnépszerűbb megközelítések között Morgena újdonsült fogadalmas egyháza, Noir papjai, a Vérkehely rend vagy az egyszerű kocsmai népség szerepelhet. Az előbbi három felismeri a szimpatikus viszont köztük és a támadók között és meg is mutatja a szükséges utat, míg a tavernák népe a színes köpenyek alapján tudja őket útbaigazítani.

Másrészről ha végképp nem tudnak semmit kitalálni, akkor azok keresik fel őket, akik egyébként is a nyomukat kutatják. Az előző kalandok lefolyása szerint Jassar (Nak-Rad fejedelm), Larhia (Morgena jósnője), a pyarroni inkvizíció (pyarroni/Frevio ág) vagy Tharr egyháza (toroni/Elerys ág). Ezek nem egyértelműen rokonszenveznek a karakterekkel, de segítik őket céljaik megvalósításában.

Saját másaik egy teljes polgári házat vásároltak egy tisztességes lakóházzal, istállóval, kamrával, kiegészítő épületekkel, pincével és padlóval, mely a kikötőtől nem messze, Óifin kerületében található. A másaikkal való találkozás nem lehet békés – erre mindenképpen figyelmeztetik őket saját ösztöneik, a varázshasználók, akik ide vezetik őket vagy az előző kalandokból származó segítők –, így a megtervezés és végrehajtás pontossága kritikus.

Tulajdonképpen arról van szó, hogy a védők már tudják, hogy a karakterek rajtuk fognak ütni és a tőlük telhető módszerekkel fel is készültek erre. Nagyjából az időpontot is sejtik, tehát a védelem aktív. Nem nagyon mozognak ki és be a házból, leszámítva néhány cselédet, ugyanis tudják, hogy a karaktereket sűrgeti az idő – őket is sűrgette.

A ház védelme egyszerűen meghatározható. Amit a karakterek el tudnának készíteni védelmi rendszernek, az él (csapdák, bérencek, rúnák, varázstárgyak, gólemek, elementálok) és teljes hatékonyságában elérhető – éppen ezért a karaktereknek komolyan össze kell szedniük magukat.

Röviden szólva jó eséllyel csak akkor győzedelmeskedhetnek, ha valami olyan taktikát eszelnek ki, amire ők maguk nem számítanak – hát ez sem egy egyszerű feladat.

Ha segítség után néznek – reméljük, eszükbe jut – akkor az előző modulok szerint a következőkre bukkanhatnak:

Bofur; Sel Duriem egykori majdnem-örparancsnoka, törpe kalandozó, aki évekig pajzsában hurcolta Sel Duriem kulcsát. Most Ifin törpe kerületének egyik meghatározó személyisége, a városban is ilyen minőségében találkozhatnak vele.

Abbit Kosok (Vaintar nélkül); a boszorkányukat veszített, veszett hírű kalandozók, a Ranagol-pap Chaladys és a boszorkánymester lecsúszott, de roppant veszélyes alakokkal osztják meg társaságukat a Bánatos angolnában.

Láng öklei; az egykor Sel Duriem legveszedelmesebbjének számító, falkájukat veszített Árnékjáró orkok zsoldosaitól nem rég vált meg a nagykirály udvara, ahol korábban egy külváros megrendszabályozására bérelték fel őket, így most szabadságukat ünneplik és új megbízások után néznek vezetőik a Rák kerület tavernáiban és összekötőinél.

Pyarroni inkvizíció; Lyserol del Meral egykori inkvizítor halálának körülményei miatt a karakterek iránt érdeklődnek pyarron egyházának hű szolgálói, így a karaktereket direkt felkereshetik, hogy elbeszélgessenek velük és arról, amit tudnak.

Tharr egyháza; az egykori kimérés üggyel kapcsolatban hallhattak a karakterekről és ennek megfelelően fogadják és kezelik hőseinket.

Lucius; Sel Duriem híres bajvívója, miután Bannovius-t, idős párbajsegédjét mérgezés miatt elvesztette, elhagyta a várost és Ifinbe érkezett, ahol azóta a palotakerület egyik népszerű alakja.

Jassar; a Nak-Rad szekta alakváltó fejedője képes sirály alakját öltetni, s azóta, hogy a karakterek részt vállaltak a szekta egyik vezéralakjának, az Abbithangúnak leváltásában, üzi hőseink nyomát. Ettől függetlenül most inkább örül, hogy ismét a nyomukra bukkan és hajlandó akár segíteni is nekik – történt ugyanis, hogy a szektán belüli helyezkedésének jót tett a nagy hatalmú vezér halála és jó szívének hála képes ennek meghálálására apróbb szívességet tenni.

Larhia; Sel Duriem majdnem Tharr-hitű jósnője Morgena visszatérésekor azonnali hatállyal elhagyta egykori városát, mivel felforrósodott körülötte a vallási környezet és épp egykori szövetségesei eredtek a nyomába. Ifinben az új istennő egyik legbefolyásosabb jósnőjeként tevékenykedik a dul Salient ház védelmében.

Rajtuk kívül teljesen függetlenül is találhatnak segítséget, felbérelhető verőlegények, megvásárolható alvilági figurák, egyházi fegyveresek, bérvarázslók stb. képében. Csak az idő sürgeti őket, sajnos.

Sel Duriem csatlósai folyamatosan zaklatják őket és egyre komolyabb erőforrásokkal szállnak szembe a karakterekkel.

Érkezésüket követően szinte azonnal, majd minden Ifinben töltött negyed nap után (5 vagy 6 óra a mesélő belátása szerint) a *Sel Duriem kulcsából* ismert időszerafisták keresik fel őket, hogy végezzenek velük vagy behódolásra kényszerítsék őket.

Az első kört mindig kivárással töltik, hátha a karakterek meggondolták azóta magukat. Harcértékeik folyamatosan emelkednek, az előző küzdelem módosítóit halmozottan élvezik és növelik – tehát idővel lehetetlenné válik a legyőzésük. Ha megverték a karaktereket, az utolsó körben ismét adnak lehetőséget rá, hogy hőseink meghátráljanak és felesküdjenek Sel Duriem esszenciáját védeni.

Sietniük kell, ez nyilvánvaló.

A nyugalom reménye

Az egykori, most legyőzött támadók szállásán és Ifin-szerte a korábbi modulszereplőknél talált nyomokból kiindulva...

Milyen nyomokról is van szó?

A legfontosabb nyomot épp saját maguk hagyták, ezért történjen bárhogy, legyenek bármilyen tudományosan inkompetensek is a karakterek, mindenképpen meg kell tudniuk három nagyon fontos részletet – a következő három bekezdés adatainak megismeréséhez szükséges információkat tehát mindenképpen biztosítanunk kell a számukra. A későbbi boldogulásukat és a kaland folyamatosságát szolgálják...

Egyrészt, hogy jelenleg egy olyan **IDŐHUROKBAN VANNAK, AMELYNEK KÖZPONTJA SEL DURIEM VÁROSA ÉS A MÉLYÉN REJTŐZŐ IDŐDÉMON**, s ahonnan egyetlen lehetséges kiút van – az ún. Időkolostor, melyet az Időörök mindig az ilyesféle időparadoxonok közelében, annak megszüntetésére hoznak létre.

Másrészt, hogy azok, akiket legyőztek, csakúgy, ahogyan Fehér Árnyék is, **AKTÍV RÉSZESEI VOLTAK SEL DURIEM IDŐDÉMONÁNAK MEGERŐSÍTÉSÉBEN**, mert mindannyian használták a palota alatti időkaput, mit sem törődve az Időörök figyelmeztetéseivel (hogy mik voltak a figyelmeztetések, nem kell az orrukra kötni, ha a képzettségeikből nem következik).

Harmadrészt, hogy ahhoz, hogy az Időkolostorba bebocsátást nyerhessenek, **MEG KELL KERESNIÜK ÉS FEL KELL OLDOZNIUK FEHÉR ÁRNYÉKOT ÉS ÖNMAGUK KÜLÖNBÖZŐ IDŐBŐL VALÓ MASAIT** (nem kell az orrukra kötni, de ez tulajdonképpen az éppen aktuálisan játszott önmagukat is jelenti), viszont ezután feltáruul előttük az Időkolostor kapuja. Segíti Fehér Árnyék megkeresését, hogy ő maga is ugyanezt a kolostort keresi és hogy amennyire ők tudják, a tolvajvezér célja sem más – bemenni oda és nyugalmat lelni. Kiderül, hogy a másik időből származó másaik úgy számolták, hogy ahelyett, hogy a tolvajvezért maguktól keressék, ők maguk **ELMENNEK A KOLOSTORHOZ ÉS VALÓSZÍNŰLEG OTT FOGJA ŐKET VÁRNI FEHÉR ÁRNYÉK**, aki bizonytalán figyeli a lépéseiket.

Ezen túl azok a NJK-k, akikkel a karakterek kapcsolatba léptek önmaguk legyőzéséhez, szintén tudnak további információval szolgálni a függelékben található lista szerint. A legtöbbben csak azután nyilatkoznak meg, hogy a kulcs sorsa teljesen eldőlt, sikerült legyőzni a színes köpenyeseket és aztán az ő elvárásukat is teljesíteni kell (lásd a függelék).

+ Azok, akiket most a karakterek megtámadtak, valójában épp úgy kiutat kerestek abból az időhurokból, amit ők maguk nyitottak meg, ahogyan a karakterek is épp kiutat keresnek azután, hogy megnyitották a paradoxont. A különbség az, hogy a színes köpenyések nem tudták meghozni a végső áldozatot, így nem tudták bevégezni a kört, ami nyitva maradt. Most az Időörök befolyása alatt állnak és mindent megtesznek, hogy eleik ne kövessék el ugyanazt a hibát – ez azt jelenti, hogy vállalják, hogy megszűnnek létezni, ha a karakterek sikerrel járnak...

Végül a házban, ahol másaik tartózkodtak, találnak egy térkapu varázsjelet is, ami a következő állomásra viheti őket. Sajnos a varázsjel nincs tökéletes állapotban, így vagy maguktól kell megjavítaniuk, vagy felbérelniük egy varázslót.

! Ezek meghatározzák, hogy a következő kalandban milyen további tényezők lépnek pályára a csapat oldalán – és ellenében. Nyilvánvaló ugyanis, hogy az a varázsló, aki befejezi a térkapu varázsjelet, tisztában lesz azzal, hogy az hová vezet – inentől kezdve nem kell hozzá sok, hogy ráébredjen ezen információ fontosságára és értesítse az övéit. Ez a nem sok éppen elég ahhoz, hogy hatását csak a következő kalandban érezhessék hőseink.

...a csapat felkerekedik, hogy meglátogassa az Időkolostort és végre nyugalmat kaphasson.

Miután bölcsen gondoskodtak az ellátásról és útítársakról, kalandozóink felkerekednek, hogy véget vessenek annak a huroknak, amibe a fentiek szerint kerültek. Ahogy aktiválják a térkapu varázsjelet, az Onpor délkeleti lankájához kerülnek, egész közel Sel Duriemhez. Ennek természetesen az az oka, hogy az Időkolostor kapuja ott alakult ki, ahol már biztonságos távolságból ellenőrizhető a város, de még mindig a lehető legközelebb van ahhoz.

Az Időkolostor kapuját, mint minden kaput, erődítés védi – ez ebben az esetben egy gombaként egymás hegyére-hátára nőtt sziklagömbök alagútjainak rendszere, melyre pillantva az embernek határozottan az a benyomása, hogy valamifajta ősi, hatalmas féreg rágta azt a sziklába, széttúrva maga körül a gránitkemény kőzetet.

A bejárat körül nincs semmilyen különösebb védelem, hacsak nem számítjuk az ott élő hegyi óriást és három óriási kedvencét, a térdéig érő, tehát majd' két méteres marmagasságú byzontermetű kutyákat.

Természetesen nem kötelező vele megküzdeni, ha ugyanis hőseink nyilvánvalóvá teszik, hogy Sel Duriem megállítására érkeztek, úgy átengedi őket. Ha csak mennek előre, fejjel a falnak, akkor sajnálatos módon csak át kell verekedniük magukat rajta és kutyáin.

A barlangokba jutva hamarosan fogadja őket ugyanaz a szürke csuhás, akivel fentebb már találkoztak – s aki az egész kalandot nyitotta –, és mindenkinek hajlandó 1-1 kérdésére válaszolni, mielőtt továbbmennek.

Ha a kérdéseket feltették, ő megválaszolja azokat, majd minden további kérdés és kérés előtt és nélkül indul el befelé és lefelé, folyamatosan. A járatról nem beszél sokat, sőt, megkéri a karaktereket is, hogy ne fecsegenek menet közben. Az útról a függelékben olvashatsz.

A végén egy csarnokba érnek, melynek átellenes oldalán egy kristálytisztá vizű tó van, melyet part gyanánt mindenfelől megkötő szimbólumok, tiltórúnák és maga a megkövült mana szegélyez.

A tó mélyén egy hatalmas, különös spirálmintával elzárt ércboltozat található, melyet a spirálminta derengő kékes fénye világít meg. A középpont, ahogy a Sel Duriem kulcsának kapuja, itt is üres – épp beleillik a kulcs.

Itt a vezetőjükről lebomlik a szürke csuhás idegen álcája és Fehér Árnnyékká vedli ki magát. Elmondja, hogy habár ő maga nem volt képes megtenni a végső áldozatot – kérdés, hogy a karakterek ezt értik-e, ámbátor a tolvajvezért ez nem zavarja –, de most idejét érzi, hogy bevégezze a kört, hogy az Idő kijavíthassa a hibákat, amiket ők közösen ejtettek.

A kaland utolsó küzdelmében magával Fehér Árnnyékkal kell megküzdeni, akinek célja, hogy minden karaktert elpusztítson azelőtt, hogy ő maga is meghalna. Szerinte csak így záródhat be a kör.

Ha Fehér Árnnyéket legyőzték – vagy elmenekültek előle valahogy – akkor a víz alatt kell megnyitniuk a kaput, mely ezúttal nem egy időfolyosóra vezet őköt, hanem az Időkolostorba. A kulcs elfordításával a víz párává válik s az egész valóság fordul egyet, hogy a korábban vízszintes ajtó függőlegessé legyen. Akik nem figyelnek, valószínűleg hatalmasat esnek. Ahogy a valóság megcsavarodik, az ajtó is kitarul, mögötte pedig megközelíthetővé válik az, ahol a karakterek reménye szerint végre nyugalom várja őköt.

De csak a következő kalandban.

VÉGE

FÜGGELÉK

Nyomok és segítségek – korábbi modulszereplők

Bofur

A törpe kalandozó azóta is Sel Duriem kulcsát keresi és a nyomokat, nem kis részben istenei útmutatásait követve végül Ifinig követte. Tisztában van a kulcs jelenlegi helyével és hajlandó részt venni a ház ostromában is (esetleg néhány törpe haverjával) – ám csak akkor, ha utána átadják neki a kulcsot. Járható út, hogy a kalandozók elkíséretik magukat a kolostorba vele.

Abbit Kosok

A Bánatos angolnában csellengő gorvikiak és aszisz csatlósaik a legrohadtabbak és elsősorban a pusztításban segédkeznek, szívesen kiűzik a karakterek másait otthonukból; ehhez mindössze fejenként (csapatag fejenként) 50 aranyat kérnek. Ezen felül rendelkeznek Vaintar naplójával, melyben a boszorkány leírta, hogy a Nak-Rad egykori szertartása valamiféle idővel kapcsolatos, ősi lényt ébresztett fel Sel Duriem mélyén és ennek köszönhetőek a furcsa jelek. A boszorkány egyébként nyomtalanul eltűnt, mikor elindult az eredményeivel Livinnába, ahová tagként tartozott.

Láng öklei

Az ork zsoldosok és az őket vezető tűzvarázsló hatékony fegyveres támogatást nyújthatnak az időmások ellen, ráadásul valami oknál fogva az orkok nem kerülnek az időparadoxonba sem. Emiatt elképesztő támogatást nyújthatnak, amikor az időszerafisták érkeznek – ők nem fagynak le...

Pyarroni inkvizíció

A Lyserol del Meral halálának körülményeit kutató elvtársak, Orris Hystam rendházfőnök vezetésével maguk keresik fel a karaktereket és ajánlják fel a segítséget. Megfejtették a Nak-Rad szertartás célját és ismerik Fehér Árnýék lényének valóságát, viszont ezzel együtt azt gondolják, hogy az entitás még nem tudja magáról, hogy kicsoda valójában. Nem tudnak semmit az időparadoxonról és nem is segítenek aktívan a karakterek másainak legyőzésében. Információval és anyagi alappal viszont szolgálhatnak bőven.

Tharr egyháza

A pyarroni inkvizícióhoz hasonlatos csak az ellenkező oldalról ☺

Lucius

A bajvivó kapcsolataival segítheti a karaktereket. Nagyjából bárhová bárkit be tud juttatni, nem beszélve arról, hogy pillanatokon belül össze tud hozni bárkivel bárkit. A karakterek hivatkozzanak az egykori párviadalra – vagy vívjanak meg vele ismét.

Jassar

A Nak-Rad egyik legmagasabb rangú ügynöke valamiféle belső készletet érez rá, hogy a karakterek segítségére siessen. Politikai kapcsolatai megközelítik Lucius ismereteit, a legfelső körökön kívül mindenhol ismer valakit és szívesen játszik összekötőt. Lucius-szal szemben előnye, hogy maga keresi fel a karaktereket, tehát passzív csapat esetében is bemesélhető. Természetesen ezzel célja, hogy szemmel tartsa hőseinket, amíg a Nak-Rad előkészíti a következő szertartását – mit ad isten, épp Sel Duriemben (*igen, ez már a folytatásban*)...

Larhia

A jószasszonnyal bárhol összefuthatnak a karakterek, Larhia ugyanis meglátja a karakterek érkezését. Figyelmezteti őket, hogy a hódolat sokszor nemesebb, mint az egyenes derék, ráadásul elmondja, hogy önmaguk legyőzéséhez hová is kell menniük és óvatosnak kell lenniük. Ha a csapat abszolút a sötétben tapogatózik, később megoszthat nyomasztó képeket Fehér Árnycék valódi természetét illetően is. Kapcsolatait nem szívesen keveri bele a játékba, de ha a karakterek meggyőzőek, lehet róla szó.

Nyomok és segítségek – rendek, klánok

Ez a lehetőség mindig fennáll, ha a játékosok valamelyik rendhez tartoznak és nem akarják maguktól rendezni a kalandot. Egyrészt ez kicsit olyan, mint amikor valaki közli, hogy eleget nyomozott, most szól az inkvizítoroknak és ő meg hazamegy, aztán fel van háborodva, hogy féldőben véget ért a modul.

Mindenesetre ebben a helyzetben érdemes úgy tenni, mintha a bürokrácia bezavarná a karakterek dolgát, vagy egy renden belüli helyezkedési manőver miatt elszórják a kérését, így azt csak később fogják elővenni; végül is hőseink elvileg nem egy fejedelmű különítmény vagy dorani titkosszolgálati csapat, esetleg shadoni inkvizíció egy személyben.

VAGY

Én úgy szoktam eljárni, hogy szépen utasítják őket, hogy folytassák a nyomozást, s ahhoz távoli segítséget, kontakt emberkéket, kapcsolatokat, információt adni - ezzel kénytelenek modulban maradni és a mesélő is tudja őket vezetni a megfelelő irányban.

VISZONT

Ha a karakterek ragaszkodnak a személyes segítséghez (ami elvileg majd a 4. részben fog valóban meg is érkezni), akkor tudassuk velük, hogy őket viszont a saját rendjük elzárta a további részvételtől és őrizetbe vette, hogy megbizonyosodjanak az idődémonmentességüktől. Szóval vége a kalandnak és a játéknak is.

A karakterek mint Sel Duriem időszerafistái

Ha a karakterek behódolnak az időszerafistáknak és felesküdnek Sel Duriem esszenciájának védelmére, a következő változásokkal számolhatnak, amint álmra hajtják a fejüket. A változások fájdalmas, kegyetlen rémálmok, látomások, sikolyok és szakító-tépő fájdalom képében érkeznek, melyek mintha szétszednék és újrarendeznék a karakter egészét. Az égető fájdalom tompa emlékként akkor sem szűnik meg, ha a karakter felébredt.

Előnyök

- 1) Az időszerafistákhoz hasonlóan, ha a karakter ugyanazon ellenfél ellen harcol, minden körben kap +5 HM-et, amit tetszőlegesen oszthat szét Ké-Té-Vé értéke között. Ez a bónusz legfeljebb annyiszor érvényes, ahányadik szintű.
- 2) 1 pontnyi Egészség rááldozásával képes az időben ugrani legfeljebb 1 órát. A tulajdonság maradandóan csökken.
- 3) Minden 2 TSZ után +1 Intelligencia és Akaraterő
- 4) Éjszakánként álmok és látomások Sel Duriemről, melyeket ébren Intelligencia-próbával előhívhat. Ez tulajdonképpen tökéletesen helyettesíti a Helyismeret képzettséget illetve a Történelem- és Legendaismeret illetve Politika/diplomácia képzettséget Sel Duriemre vonatkoztatva.
- 5) Sugallat előny, legenyhébb formában (nagyjából egy Hatodik érzék diszciplína hatásai)

Hátrányok

- 1) Azonnal megszűnik mindenfajta kapcsolat a karakteren kívüli hatalommal, elsősorban istenekkel; nincs többé pap-paplovag Mp
- 2) Azonnal felborul a belső harmónia, így nincs többé Slan pszi, szerzetesi mágia.
- 3) Minden TSZ után -1 Asztrál; ha ennek értéke 12 alá csökken, nincs többé pszi és bármilyen fajta, koncentrációt igénylő mágia (az összes maradék...)
- 4) Ha csak a karakter hódolt be és a csapat többi tagja nem, úgy az időszerafisták fele olyan hosszú idő alatt találják meg a többieket és őt is felszólítják, hogy harcoljon társaival.
- 5) Minden 3 TSZ után eggyel magasabb fokozatú Őrület (fanatizmus) hátrányt írhat fel magának, mely Sel Duriem követőinek toborzására vonatkozik (1-3. szint kisebb, 4-6. szint közepes, 7+ szint komoly őrület)
- 6) A jellem Káoszra változik, bármi is volt előtte

Ó igen, és természetesen fokozott figyelem a Rend jellem bármely képviselőjének részéről, így a varázslóiskolák, inkvizítorok és egyházak felől. Ez utóbbiak természetesen nem csak a Rend, de a Káosz hívei is lehetnek, Tharr papjai például kiemelt szívességnak tekintenének felbontani egy ilyen szerafistát.

Sel Duriem leírása és térképe

Bevezető

A város az Onpor oldalába épült, lépcsőzetes emelkedésű, mintegy 14-16 ezer fős település, melyet négy nagyobb részre lehet osztani színvonaluk, biztonságuk és lakosságuk szerint. Ezek az Álsó-, Közép- és Felsőváros illetve a Fellegvár. A különböző nevű városokat további kerületekre lehet osztani, melyek már utalnak a környékre (Mocskosvíz, Kovácsok útja, Oroszlán kerület). A város két kikötővel rendelkezik, melyek az Alsóváros Raktárváros és Halászáros kerületeinek találkozásánál létesült Sirály-kikötő és Középváros mellett kiépített Közkkikötő. Az előbbit elsősorban sajkások, rákászok használják, de kisebb vitorlásokon ide érkezik be a kereskedelmi áru kisebb értékű – ám nagyobb mennyiségű – hányada is, míg az utóbbi mellett a szél két-háromárbocosok vitorláit lengeti, melyek vagy megszabadultak már terhüktől vagy kimondottan emberek szállítására készültek. Sel Duriem kettőből harmadik kikötőjét Mocskosvíz jelenti, amely a város mellett a tengerbe ömlő Kisasszony-patak, egy sós-meleg tengeri lagúna és a város szennyvízvezetékeinek kivezetéséből létrejött zöldes-bűzös víz körüli hajólakásokat jelenti.

Mocskosvíz hivatalosan nem is hajózható, ám az éj leple alatt rendszeresen siklanak be hosszú, alacsony merülésű csempészbárkák, ahol a városi adóktól mentesen rakodhatják ki áruikat kevésbé tisztességes kereskedők.

A városokra egyenlő számban oszlik el a mintegy kétszáz fős városőrség, a Rákgárda. Az egyre kisebb területű városok egyre jobb közbiztonságnak örvendenek. Míg a város lakosságának kétharmadát tömörítő Alsóvárost hatvan fő vigyázza, úgy a Középváros négyezer emberére hasonló számban vigyáznak – az ötszáz-hatszáz fővel lakott Felsővárost már kimondottan jól őrzik, hiszen itt minden tizedik polgárra jut egy jól képzett városőr. Mert Sel Duriem városőrei szinte mindenre fel vannak készülve és bizony egytől egyig kiszolgált veteránok a dul Mordak légiókból. Minden kerületben található egy-egy kisebb bástya vagy barakk, ahol a Rákgárda a gyakorlatait végzi és ahol tárgyalásukig az elfogott bűnözőket fogva tarthatják, a központi irányítást azonban a Fellegvár oldalába felhúzott Rákkaszárnya látja el. A többépületes, fallal körülvett erődben vannak a város legnagyobb, majd' százötven férőhelyes börtöne mellett a gárdát segítő varázstudók szobái és az őrkapitány lakosztálya is.

A lépcsőzetes elrendezésű Sel Duriem úgy emelkedik, ahogy az Onpor engedi. Az Alsóváros legtöbb telepe mindjárt a Quiron-tenger partja mentén található, ahonnan hat nagy, színekről elnevezett lépcsős út vezet feljebb, átszelve a Középvárost és a Felsőváros egyes terein egyesülnek.

Ez a hat út a Vörös, Kék, Zöld, Fehér, Fekete, Sárga Lépcső, melyeket a színüknek megfelelőre festett, jól-rosszul látható lépcsőfokok és az út két oldalára időnként kihelyezett, megfelelő színű lobogók jeleznek. A lépcsősorokat időnként kisebb terek, kutak törik meg – természetesen a Középvárosban – ahol konflisok várakoznak, hogy kisegítsenek bárkit, aki kényelmesen akar felsőbb szintekre jutni és ki tud ezért fizetni 5-10 rézpénzt. A kocsik természetesen nem a lépcsőn közlekednek, a kisebb utcákon húznak el – néha szédületes sebességgel – és kerülő úton, meredeken emelkedő utcákon törtetnek egyre magasabbra.

Alsóváros

Az Alsóváros valójában nem összefüggő, kerületei önálló egységeket alkotnak, melyeket csak egy-egy jól-rosszul karbantartott utca köt össze. Rögtön a parton található a Halászáros a megfelelő mesterséget űzők kunyhóival és a kikötőt felügyelő, komor őrbástyával és mellette a világítótoronnyal, egy-két kocsmával, amely mellett kevéssel, a Sirály-kikötő mélyebb öbleiben pedig a Raktárváros épült, ahol téglá- és betonraktárak várakoznak megtöltésre egymás mellett. A Raktárváros munkásai a Vályogvárosban laknak, amely az Alsó- és Középvárost elválasztó fal tövében épült. Ez alkotja a legjellegzetesebb szegénynegyedet, amelyet Abaszisz csak nyújtani tud – többemeletes bérházak, ahol egy-egy szobában tengetik szomorú-szegényes életüket az itt élők, szűk sikátorok, ahol egy lovas már nem férne el, játszadozó kiskölykök és szemfüles tolvajok. Az Alsóváros félreeső városát alkotja a Mocskosvíz, amelyről fentebb már ejtettünk néhány szót.

Hozzá kell tenni, hogy Mocskosvíz városrészben húzzák meg magukat mindazok, akiknek nincs pénzük tisztességes szállást váltani maguknak a Középvárosban vagy egy viskót fenntartani az Alsóváros Halászárosában vagy egy szobát bérelni a Vályogvárosban. Általában a legszegényebb, legelkeseredettebb koldusnép és a városőrök szemei elől eltűnni kívánók élnek itt, no meg az alantasabb mesterségek űzői. Csatornakotrók (akik a város csatornáit mélyítik és tisztítják), hajóvakarók (akiknek az algák és kagylók levakarása a feladata), lagúnahalászok (akik a lagúnában felbukkanó holttestek és nagyobb uszadékok kipucolása a dolga), besúgók, egykori adósrabszolgák és azok a szajhák osztoznak a viskókon, akik már egyik bordélyba sem kellenek. Mocskosvíz „háza” valójában a bűzhödtt lagúnán rothadó csónakok és hajók felületére emelt, uszadékfából és koszból tákoltt lakóalkalmatosságot, melyek egyedül az esőtől és naptól védenek, habár attól sem nagyon. Mocskosvízbe a városőrök csak valamilyen fegyelmi kihágás miatt kerülnek – a Rákgárda legaljasabb, legkegyetlenebb őrei figyelik az utcákat, de visszaéléseik miatt nem ritka, hogy a kerület lakói a maguk módján állnak véres bosszút. Az Örömváros pont az, aminek a neve sugallja és valószínűleg a legkellemesebb az Alsóváros városai közül. Bordélyházak, ivók, fogadóházak, Noir egy szentélye, uzorások, behajtók, áfiumárosok osztoznak a területén. Az Onpor fentebbi részein, a Felsővárossal egy magasságban – de továbbra is az Alsóváros igazgatásához sorolva örölnék a Malomváros malmait, melyek egyrészt szelet fognak lapátjaik közé, másrészt a Kisasszony vizével örölnék. Az Alsóváros másik rendezett környéke ez – a szíjas molnárlegények általában a maguk módján rendezik el a tolvajokat és besurranókat, a szakmabeliek pedig bármikor igazolják, hogy a szerencsétlen ficsúr csak beszorult a malomkövek közé és nem ember törte el a gerincét...

Középváros

A Középváros épületei általában kétszintesek, utcafronton egy kapubejáróval és egy személybejáróval is bírnak, utcánként tíz épületből háromnak erkélye is lehet. Egy-egy udvarban 5-6 család is megél vagy egy mesterség űzője és annak családja. A Középváros utcái általában kövezettek és maguk az utcák meglehetősen biztonságosak is, itt-ott kutak, vízgyűjtők teszik kellemesebbé a forró évközépi hónapokat, máshol kőereszek alá húzódhatnak az esőt nem kedvelők a gyakori záporok alatt – azért a sikátorokat még érdemes elkerülni, különösen napnyugtától napkelteig. A Középváros kerületeit utcáknak, utaknak hívják, amelyet az efféle utak és a körülöttük húzódó sikátoros környékek lakóinak mestersége alapján határoznak meg. A Serfőzők útja, a Kovácsok útja, a Fogadók sétánya és a Mészárosok utcája a legismertebb és leggazdagabb környékei a Középvárosnak. Itt található az Arénatér is, ahol, nevéhez hűen, a város kisebb gladiátorarénája emelkedik.

A város legtöbb előkelősége legalább két-három rabszolgát állandóan tart és edz, hogy a havonta rendezett viadalokon szórakoztassák őket és a fogadásokból jövő bevételekkel gazdagítsák tulajdonosaikat. Szabad gladiátor csak három van a városban, akik viszont a többiek kiképzésével foglalkoznak és csak különleges alkalmakkor lépnek színre, de ilyenkor sem életre-halálra vívnak meg.

Felsőváros

A Felsőváros tövébe már nem építettek házakat, a vastag fal pedig valóságos kapuművel szolgál a belépni kívánók legnagyobb álmétkedésére. Oromcsipke és fiatornyok bizonytalanítják el az ártó szándékkal közeledőket, a Felsőváros utcáinak vizét pedig sárkányos vízköpők folytatják a fal tövében ásott csatornába. A városrészt, melyet 3E-ig védenek az Elemi-, TAM, Tér- és Szimpatikus mágiától négy nagyobb kerületre lehet osztani, melyet a Felsővárosba a Középvárosból nyíló kapukról vagy az azokat őrző szobrokról neveztek el. Minden kerületnek megvan a maga jellegzetessége és épületei, amelyeket azonban csak a megfelelő előkelőségi idézés (pecsétetes levél) vagy 1 arany kapupénz megfizetésével lehet megismerni. A Rák kerület a legnagyobb területű, a bevezető kaput ezernyi rák faragott motívuma díszíti. Itt található a város előkelőségeinek, a városgróf hivatalnokainak villái, melyek egyenként az utcák egyharmadát alkotják. A Rák kerület őrzi a Rákkaszárnyát és a városgróf bankházát is, amelyet a város nagyobbik pártja tart fenn. A Felsőváros üzleteinek jó része is itt található, azaz jobb ékszerészetek és selyemszabók, drágakőfaragó és néhány bérvarázsló is itt tevékenykedik, ahogy az abbitból készült fegyvereket árusító üzleteket is itt hozták létre, közel az üvegfüvőkhoz. Az Oroszlán kerület a fogadókat és az egyházi épületeket tömöríti, az Aranyhattyú és a Márványsirály fogadókkal, Dreina hatalmas, Darton, Kyel és Alborne szerényebb templomaival, Sogron és Tharr szentélyeivel és két jókora márványoroszlánnal, melyek a kaput őrzik. A kerület egyetlen parkjában található Arel szentélye is, amely voltaképpen egy hosszúkás, feketére kormosodott sziklaoszlop, mely hosszában repedt ketté, körülötte pedig jó három láb szélesen üszkös-szürke a föld. A legenda szerint élt egykor egy nyughatatlan pegazus, aki szerette az emberek társaságát és rendszeresen kereste azt. Egyszer azonban kíváncsiságában rossz emberekre talált, s a kapzsi, felfuvalkodott emberek elfogták és ehhez az oszlophoz kötötték, majd elmentek, hogy megtudják, hogy miként csinálhatnának pénzt az állatból. A fejedelmi vad az istenekhez fohászkodott segítségért, így Arel, látva rabságát, hatalmas vihart kavart és egy óriási villámmal kettésűjtotta az őt fogva tartó oszlopot, ám dühében nem figyelt a villám irányítására, ami így porrá változtatta a pegazust és a lába nyomát is – az ő szomorúsága miatt nem nő azóta a környéken semmi. A Lótusz kerület a Felsőváros szórakoztatásáért felelős, így a színház épülete, fürdők, jókora fesztiválterek, két park és Ellana temploma található itt néhány bájitalt, ajzószeret kínáló kereskedő üzlete mellett. A Sárkány kerület kapujára hatalmas vízi sárkány került és főterén egy feltekeredett tengeri kígyót ábrázoltak értő kezű művészek. Ez a város igazgatásának kerülete, a hivatalokkal, kincstárakkal, a Tanácsházzal és a bíróság épületével. Ez utóbbi előtt hajtják végre a kivégzéseket, amikor a kerületbe vezető Sárga és Kék Lépcsők felől ingyenessé teszik a belépést a kerületbe.

Az Időkolostorhoz vezető út leírása és térképe

A sziklaerőd és a kristálytó közötti szakasz leírása

Az Időkolostorhoz vezető út kezdő- és végső helyiségét egy mélybe szakadó óriási üreg köti össze, melynek alját a tetejéről nem lehet látni – egy mélybe vesző, hatalmas, fekete és hűvös száját tát a karakterek felé. A száj fogai gyanánt ki tudja, mikori lépcsőfokok szolgálnak, melyeket értő kezek erősítettek az üreg peremébe, csigalépcső-szerűen vezetve lefelé. A lépcsőfokok labilisan tűnnek, ráadásul nyirkosak és mohásak, az aljukon egyenesen mohaszakállak tenyésznek, a világítást pedig az adja, amit a karakterek biztosítanak maguknak. Nem javít sokat a helyzeten, hogy az egész lépcsősort mágikus köd borítja nagyjából térdmagasságig, melyet csak ideiglenesen tudnak elfedni a különböző varázslatok, s melyen az infralátással sem lehet rendesen keresztülpillantani. Az ultralátás segíthet.

Eszerint tehát a karakterek nem nagyon látnák, ha egy-egy lépcsőfok hiányozna vagy meg lenne rogyanva – érdemes óvatosnak lenni.

Már csak azért is, mert lefelé menet a csapat átlagosan 1-2 ilyen lépcsőfokra rá fog lépni. Vagy mondd meg egyszerűen, ha ilyesmi történik és dönts el előre, hogy kivel, vagy határozd meg véletlenszerűen és bízd a szerencséjükre. A csapat minden tagja után dobjanak egy 1k100-zal, s ha ennek eredménye 20 alatti, egy lépcső – vagy egy teljes szakasz – leszakad. Ilyenkor természetesen érdemes megpróbálni elkapni az illető karaktert, aki a lezuhanást egy nehezített (döntésed szerint, de legalább -3) Ügyesség- és Gyorsaság-próbával tudja elkerülni, melynek sikertelensége esetén legalább egy szintet zuhan előre azokra a lépcsőkre, melyek a leszakadtak alatt futnak a lefelé vezető spirálban. Ekkor Esés-próbát tehet, melynek sikere esetében ez lesz az utolsó szint, ahová érkezik, sikertelensége esetén viszont lecsúszik az új lépcsőszintről is és újabbat zuhan – ezt egy Mászás-próbával kerülheti el. Minden szint 3k6 esési sérülést okoz (ha tehát a kidobott érték eléri a karakter Állóképességének értékét, úgy a sebzés nem Fp, hanem Ép).

Az út első harmadát jelzi, hogy a karakterek esetleges hangjára vagy magukkal hozott fényére egy óriási symen-denevérraj kavargat felfelé a barlangban, ami nem könnyíti meg a karaktereknek a lépcsőkön maradását. Nyugodtan dobass velük próbákat, szenvedjenek meg a sikerért. A denevérek rájuk is támadhatnak, de itt nem elsősorban ellenfélnek szerepelnek, inkább zavarásra szolgálnak.

Amikor megteszik az út második harmadát, egy hatalmas légörvény kavargat fel alulról, ami percekre annyira megritkítja a levegőt, hogy alkalmatlanná teszi a környezetet az emberi életre. Ezt a pár perces távolságot tehát levegő nélkül – vagy varázslattal biztosított levegő mellett – kell megtenniük úgy, hogy a légellenállás is sokkal kisebb, tehát a lecsúzás-leesés esélye is sokkal magasabb. Állóképesség- és Egészség-próbával lehet kínozni a karaktereket, de a gyengébbek – és feltehetőleg azok, akik a következő szakaszban értékes tanácsal tudnának szolgálni – minden esély szerint ájuljanak el. A varázsláshoz természetesen Akaraterő-próba kell majd, a varázslási idő minden szegmense után 1-gyel nehezítve varázslók, 2-vel mindenki más számára.

Az utolsó harmad második felében, tehát a lefelé vezető, két óra alatt lemászható spirál végén – finoman izzó, medalionnyi kék borostyánkővekre lesznek figyelmesek a falban, melynek formája ráadásul olyanná válik, mintha régi, megkövült gyökerek között lennének. A kövek letörhetők, de minden egyes letört kő után az egész tér megremeg és sziklarészecskék, lépcsők szakadhatnak le – kegyetlenebb természetű barátaim, ezek akár meg is ölhetik a karaktereket!

☺ – viszont lehetővé teszik számukra, hogy a következő jelenetben sikerrel vehessék fel a harcot Fehér Árnyékkal. A kövek az ősi mana megkövült formái és biztosítják a karakterek számára az időmágiával és az illúziókkal – és így az árnyakkal szembeni védelmet. Cserébe a karakterek Mana-pontjaiból minden elhasznált varázslat után elnyelnek 2 pontot véglegesen, a nem varázsló karakterek esetében pedig minden megerőltető fizikai cselekedet (egy komolyabb támadás, egy sérülés vagy egy képzettség- vagy képesség-próba) után 2 maximális Fp-t. A ma lényei már nem bírják befogadni a tegnapi ősi, tiszta manáját... A spirál végén lévő óriási gyökerek között azonban kis barangolás után abba a csarnokba juthatnak, ahonnan egyenes út vezet az Időkolostor felé.

Ifin térképe

Abaszisz arcai

Ezekkel a mellékszereplőkkel a karakterek bárhol találkozhatnak a kaland lejárta során, éppen ezért közöljük itt az értékeiket. Az egyes statisztikákhoz nem csatoltunk külön leírást, hiszen ezek a szereplők is ezerfélék lehetnek. A fegyveres értékeket nem pontosan számoltuk ki, csak egy javasolt értéket adtunk meg, ha úgy érzed, nyugodtan adj hozzá – von ki belőle annyit, amennyivel el vannak írva a statisztikák. A számértékek után több kategóriában szerepelnek kiegészítések. Ilyenek a legfontosabb képzettségek, a különféle rangbéli dolgok közlése, a különleges képességek és az esetleges megjegyzések, például hogy egyszerre hányan és hogyan jelennek meg, vagy hogy milyen eltérések lehetnek az adott kategória egy-egy tagja között.

Utcai tolvaj, késes

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~12	~14	~14	~12	~12	~12	~30	~35	~90	~20	~8	~25	0-1

Fegyverzet: tör (40/45/90/1k6), dobótörök (40/45/90/1k6), ritkán nyílpuska (30/35/30m/1k3)

Képzettségek: Észlelés, Zsebmetszés és Mászás-Ugrás vagy Lopózás-Rejtőzés 40%, Követés/Ierázás 35%, Taktika Af

Megjegyzés: A tolvajok soha nem mozdulnak egyedül – Fehér Árnyék rászoktatta az embereit, hogy legalább 3 fős csoportokban dolgozzanak és fedezzék egymás visszavonulását. Ezt a Taktika képzettséggel teszik meg, amellyel minden segítő tolvaj után +10%-ot adnak az aktív társuknak annak Zsebmetszés, Rejtőzés vagy Követés/Ierázás képzettségéhez.

Városőr, 190 fő

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~14	~14	~14	~12	~12	~12	~20	~50	~100	~5	~12	~35	3

Fegyverzet: lándzsa (30/70/120/1k10), rövidkard (25/65/115/1k6), bola (25/55/100/1k3, lekötés)

Képzettségek: Lándzsa Mf, Lefegyverzés Af, Hadrend (páros, hármás, falka) Af

Megjegyzés: Általában négyes csoportokban mozognak, akik közül egy képzett a számszerű használatában is (Cé 40/50m/1k6+1); mindegyik négyesnél van egy rézkürt, amellyel jelezhetnek a többi négyesnek; az ő statisztikáikat használhatjuk akkor is, ha valamelyik előkelőség házi testőrségével kerülnek szembe a karakterek; a kikötők biztonságáért felelős örök lándzsa helyett háromágú szigonnyal vannak felszerelve (+10 Lefegyverzés), jelképezve, hogy az ő zsoldjuknak kétharmadát Antoh egyháza fizeti

Különleges: A Rákgárda tagjainak a várost szolgáló boszorkánymesterek 5-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: A Rákgárda legtöbb tagja az egyszerű városi polgárok felett áll, ám előljáróinak és a városi tisztviselőknek, a városi tanács családjai elsőszülötteinak és a kikötőben a hajók kapitányainak (hajójuk 20 láb körzetében) is engedelmességgel tartoznak

Városőr tiznagy

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~14	~14	~14	~14	~12	~12	~30	~60	~110	~5	~12	~55	3

Fegyverzet: egykezes kopja (40/80/130/1k10), közepes pajzs (+35 Vé)

Képzettségek: Lándzsa Mf, Lefegyverzés Mf, Hadrend (páros, hármás, falka) Af, Hadvezetés Af

Megjegyzés: Általában két négyesre jut egy tiznagy; amikor az egyik négyes talál valamit vagy elfognak valakit, a közeli tiznagyhoz viszik és az ő dolga lesz ezentúl a fogollyal megfelelően elbánni (általában tömlőbe vinni)

Különleges: A Rákgárda tiznagyainak a várost szolgáló boszorkánymesterek 15-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: A tiznagyok a városőrök és az épületeket őrző gárdisták felett, de a gárdisták előljárói alatt állnak és a városgróf hivatalnokai és a városi tanács családjainak családfői is utasíthatják őket

Gárdista, 30 fő

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~16	~14	~14	~16	~16	~15	~30	~60	~110	~5	~12	~55	4

Fegyverzet: alabárd (35/75/125/2k6+5), hosszúkard (35/75/125/1k10), mellvért

Képzettségek: Észlelés 30%, Alabárd Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend (páros, hármás, falka) Af

Megjegyzés: A Rákgárda gárdistái felelősek Sel Duriem fontosabb épületeinek védelméért a Felsővárosban és a Közkikötőben (a Hajózási társaság épülete); minden épületet 3-5 ilyen védelmez, de kürtjükkel könnyen segítségül hívhatnak városőröket is

Különleges: A Rákgárda gárdistáinak a várost szolgáló boszorkánymesterek 15-ös Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: a gárdisták rangban a városőrök felett de a városőrök tíznagyai alatt állnak

Gárdista előljáró

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
~16	~14	~14	~16	~16	~15	~35	~70	~120	~5	~12	~75	5

Fegyverzet: alabárd (40/85/135/2k6+5), abbit mellvért

Képzettségek: Alabárd Mf, Fegyvertörés Mf, Hadrend (páros, hármás, falka) Af, Hadvezetés Af

Megjegyzés: Minden épületnek van egy felelős gárdista előljárója, akiknek a feladata az épület körüli dolgokkal kapcsolatos ügyek elintézése (ha egy épületet támadás ér pl. akkor erről az előljárónak kell jelentenie)

Különleges: A Rákgárda gárdistái előljáróinak a várost szolgáló boszorkánymesterek 20-as Erősségű pajzsokat építettek.

Rang: a gárdista előljárók rangban a városőrök tíznagyai felett állnak, felelniük csak az adott épület vezető hivatalnokának és a Rákgárda legfőbb előljáróinak kell

A gárda boszorkánymesterei

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	Mp	Yp	SFÉ
~10	~14	~14	~10	~13	~15	~20	~30	~90	~15	~7	~30	21 ~	20	1

Fegyverzet: számszerj (30/25/30m/1k3+méreg), 2 hatalom itala

Méreg: 3. szintű fegyverméreg, azonnali kábulást/álmot okoz

Különleges képességek: boszorkánymesteri mágia, pszi-mester képzés (minden diszciplína 1,5x hatékonyabb)

Nem Játékos Karakterek

Az itt szereplőkkel a játékosok nagy valószínűség szerint találkoznak a kaland folyamán. Itt elsősorban kinézetre, személyiségre utaló információt találsz, amelyet egy elválasztó után közölt harcérték-sor követ.

Bemelés

Az alternatív ágon a következő szereplőkkel találkozhatnak a karakterek a bemelés során.

Plataio en Escarante

Udvarmester, dorani kém

Kellemes hangú, hosszú, szürke hajú, karvalyorrú, elhízott, ötvenes figura megfelelő öltözékkel (lásd Mátyás király, a könnyebb elképzelhetőség végett). Nyakában bársonyöltözéken arany kulcs, a palotaterem kulcsa lapul, méltán jelezve udvarmesteri mivoltát. Doran szolgájaként régóta intézett, folyamatos intrika révén került jelenlegi helyzetébe, melyet minden lehetséges eszközzel meg is véd.

Harcértékei elhanyagolhatók, nincs is nála fegyver. 12. szintű dorani varázslóként azonban meglehetősen komoly mágikus hatalomnak parancsol (120 Mp).

Tarlossa

Elerys toroni szeretője, tanácsosa

3716-ban érkezett Sel Duriembe Ifinból a toroni születésű, gyönyörű kyr-vérű Tarlossa, aki vérszegény toroni rokonaival ellentétben bőven örökölt a tüzes aszisz vérből is, így csípője még mindig vékony, keble dús és tompora is kellemes ívű – csakúgy, mint szívarca, vérbő ajkai és szenvedélyes, festett szemei. Hamuszín haja pajkosan omlik selyemruhákba csavart vállára. Hangja buja, általában suttogó vagy épp harsányan kacagó. Kora mellett csak még kívánatosabb lett – akár a jó bor, csak ért a korral.

Vele remélhetőleg nem kerülnek konfliktusba a karakterek, ha mégis megtámadnák, a lány egy utazás pálcájához hasonló hatású gyűrűvel menekül el.

Vörös avagy Rozsdás Kobra

A Fehérszem klán vezetője

Vörös középkorú, alacsony, vékony férfi kegyetlen vonásokkal, vörös, bolyhos hajjal és ritkás vörös szakállal, sötét szemekkel. Rendesen ráncos a szeme és szája sarka. Füle mögött a fehér tintával festett lehunytt szem tetoválás, ami a Fehérszem jelképe. Kimondottan gyáva, de ez nem azt jelenti, hogy a Fehérszem embereit nem vezeti mézárszékre, ha arra van szüksége a meneküléshez. A kalandozóktól majdnem annyira tart, mint egykor Fehér Árnýéktól s most a Kobraéktól, ami azért nagy szó. Utálja az ismeretlent és hőseink bizony ismeretlenek számára.

Vele remélhetőleg nem kerülnek konfliktusba a karakterek, ha mégis megtámadnák, úgy egy utazás pálcájához hasonló hatású amulettel menekül el. Ezen kívül a Kobrák gyilkosait a karakter nyomába állítja, mintegy hálából.

Új idők

A követelők

A karakterek egy másik időből

Minden méretben megegyeznek a karakterekkel, csapatostul egyetlen karakter ellen. A támadók színes köpenyt viselnek a karakter kedvenc színében. A csuklya teljesen takarja az arcukat, de ha elesnek – vagy varázslat hatására – be lehet látni alá.

Harcértékeiket érdemes felvezetni előre a Karakternyilvántartásra (lásd lentebb).

Az idők szava

Az idegen (Fehér Árnýék)

A karakterek tanácsadója időutazás esetére

A lehető legáltalánosabb, legjelentéktelenebb alak, akit el lehet képzelni. Porszürke köpeny, teljesen átlagos testalkat, kortalan, kicsit ráncos arc és cserepes ajkak, szürkés szemek. Hangja általános, színtelen, viszont mégis vonzza a figyelmet. Semmi nem utal megjelenésében Fehér Árnýékra.

Harcértékei elhanyagolhatók, nincs is nála fegyver, nem is nagyon szokás vele harcolni. Végére is csak egy látomás ☺

Ifin

Szerafisták

Sel Duriem esszenciájának szolgálói

A karaktereket felkereső, kopasz, pergamenszerű, szürkés, száraz bőrű, időtetoválások ezreit viselő, tűzben égő szemű férfiak és nők, akik mindannyian jellegtelen, szürke csuhát viselnek, akár a szerzetesek. Hangjuk reszelős és idegen, a nyelvet is nehézségekkel beszélik – a küzdelemre viszont nagyon is képesek. Korlátozottan képesek a jövőbe látásra – annál erősebb ez a képességük, minél több ideje harcolnak egy ellenfél ellen. Minden karaktert a saját belső idejében keresnek meg és mindig kettesben.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Mp
16	16	16	16	16	16	30	70	120	-	12	60	0	10

Fegyverzet: egyeneskard (41/95/145/1k10+1, t/k 2), alkarvédő (+15)

Képzettségek: Egyeneskard Mf, Mágiahasználat Mf (boszorkánymesteri vagy varázslói)

Különleges: Ellenfeleiket egyre jobban látják a jövőben, így azonos ellenfél ellen minden körben Té +5 Vé +5, mely halmozódik, így egyre komolyabb és komolyabb ellenfelekké válnak. Minden támadó jellegű mágikus hatás után, amit ellenük alkalmaznak, +5E halmozódó védelem illeti őket a következő ellen.

Megjegyzés: Ahhoz, hogy a karakter végleg megszabaduljon tőlük és viharban enyészzenek el, a két megjelenő szerafistát egymáshoz képest 2 percen belül meg kell ölniük (12 kör), máskülönben visszatérnek (a múlt egy pontjáról).

Bofur Mogg

Törpe harcos, kalandozó, Sel Duriem leendő örkapitánya

Jó hangulatú és megfelelő modorú, reszelős hangú törpe, mellkasig érő szakállában gyöngyök és mindenféle talizmánok, hajában száznyi fonatban gyűrűk. A bálon és általában a városban csak feketelunír sodronyingét viseli bő ruházata alatt, de van egy mithrill teljes vértézete is, így ha valamiért úgy látja szükségét, azt is felveheti. Oldalán törpe rúnákkal ékes csatabárd és harci kalapács, ez utóbbi a kedvenc fegyvere is.

Vele remélhetőleg nem kerülnek hosszú ideig konfliktusba a játékosok; Bofur mindenesetre 15. szintű törpe gladiátor és racklalovas, aki általában kétkezes harcot folytat, jobbában kedvenc mithrill harci kalapácsával, melyet mesterien is dob (és melyet 123 Mp rúna díszít, mely képessé teszi a fegyvert arra, hogy varázsszóra a használója kezébe visszatérjen a kör végén), baljában pedig általános mithrill csatabárdjával. Alapvető szinten ismeri a pszit is, de nem nagyon szereti. A sunuban szintén magas fokon képzett, elismert bajnok. Feketelunír vértje 6, ruházata mágikus védelme további 3 pontnyi SFÉ-t biztosít számára.

Jassar

A Nak-Rad ügynöke

A fejjadász zömök termetű, izmos, a negyvenes éveie elején járó aszisz férfi. Bőre sötét, fekete sörénye göndör, szemei sötétkékek. Az arcán egy csúnya sebhely örzi kellemetlen találkozását egy boszorkánymester életerősívó varázslatával. Füleiben apró aranykarikák. Rekedtes hangját csak ritkán hallatja, ilyenkor gyakran a sirályok vijjogása jut hallgatói eszébe.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Psz	Mp
19	14	14	20	18	13	18	85	128	4	16	72	0	25	35

Fegyverzet: nem jellemző; ököl 1k6+5

Képzettségek: Belharc Mf, Ökölharc Mf, Kínokozás (ököllel) Mf; Körkörös harc Mf

Különleges képességek: Boszorkánymesteri mágia; állati alakja egy sirály, felölteni 2 kör alatt

tudja és közben is tud varázsolni – a varázslás idejét vijjogással tölti. Állati alakjához általában meneküléshez, kémkedéshez fordul.

Az Abbit Kosok

Kalandozók

Chaladys

Ranagol-pap

A legritkább esetben keveredik közelharcba. Az Abbit Kosok szellemi vezére, aki nem azért élte túl kalandok százait, mert első volt a harcban. A Ranagol-pap stratégiának sem utolsó, aki könnyen veti áldozatul mások életét a siker reményében. Chaladys született diplomata, igazi intrikus, aki mindig igyekszik a győztes oldalán állni és mindenből a lehető legnagyobb hasznot húzza.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Pszi-pont	Mp
---	----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----------	----

Képzettségek Pszi, Vallásismeret, Történelemismeret, Hátbaszúrás, Kínzás, Mágiahasználat, Méregkeverés/semlegesítés, Áldozótör Mf

Különleges képességek: papi mágia (Lélek, Halál, Természet), varázslói mágia (10 Mp), csatamágus előny

Tochten

Boszorkánymester

Tochten hatalma ellenére meglehetősen paranoiás és gyáva. Betegesen fél a nőktől, ezért is tartja a két lépés távolságot az Abbit Kosoktól is és hihetetlenül félti a bőrét. Ha Fp-i felét elveszítette, azonnal menekülőre fogja a dolgot.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Pszi-pont	Mp
---	----	-----	-----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----	-----------	----

Képzettségek: Rövidkard, Fegyverdobás (tör), Pszi, Méregkeverés/semlegesítés, Álcázás/álruha, Hátbaszúrás, Herbalizmus Mf, Lopózás 80, Rejtőzés 83

Különleges képességek: boszorkánymesteri mágia, varázslói nekromancia, csatamágus előny

Orris Hystam

A pyarroni inkvizíció intézője

50 év körüli, vállas férfi, aki az elmúlt időszak jólléte miatt pocakot és tokát eresztett, mely utóbbit szakállal próbálja eltüntetni. Testét abbit sodronyínggel védi, erre lila köpenyt teker, melyen messziről is jól láthatóan hagyja elől Dreina szent szimbólumát. A karakterekkel barátságosan, de tiszteletet parancsolóan viselkedik. Kellemes, közepes tónusú hangon beszél.

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Amennyiben a karakterek rátámadnak, sajnos Dreina papjaként nem tud komoly ellenállással szolgálni, főleg, mert az elmúlt húsz évben nem is igen nyúlt fegyverhez és nem is kedveli a harcot.

Wykhlar Cyrra

Tharr-pap, quessor

Szálfatermetű, borotvált fejű és szemöldökű, harsogó hangú quessor. Szeme zöld, lapátkezei akkorák, akár egy söröskorsó. Valódi vizsgálóatyja, nyakas és bigott. Nyilvánvalóan szadista...

Vele remélhetőleg nem kerülnek komolyabb konfliktusba a játékosok, értékét így nem dolgoztuk ki. Ha mégis megtámadnak, használjon 13. szintű papnak megfelelő varázslatokat kegyetlenül és persze legyenek megfelelő segítői egy halom Tharr-szerzetes és több pap és sanquinator képében.

A Láng Öklei

Rak Narval egyik zsoldoscsapata

A Láng Öklei Rak Narval tartomány kemény kalandorcsapata, sokféle ismerik a nevüket. Afféle zsoldosok, akik elvégzik a piszkos munkát és nem riadnak meg ott sem, ahol a legtöbb alvilági szervezet már nemet mondana. E hírnevét Desorgasnak köszönhetik, aki vasfegyelmet tart a zsoldosokból szervezett bandában. A másfél tucat zsoldost számláló banda második embere Togg, egy Toronból szökött ork, akitől azok is rettegnek, akik Desorgas hatalmát nem félik eléggé. A Láng öklei egytől egyig vörös pikkelykesztyűt viselnek, a tehetősebbek lángmotívumokkal díszített sisakkal is kiegészítik felszerelésüket.

A zsoldosok értékei megegyeznek a városőrök értékeivel. Ha a zsoldosok mind Desorgast, mind pedig Toggot látják, harcértékeikhez +10 módosító járul, ha azonban látják bármelyiket is összeesni, ez az érték az ellentettjére fordul.

Desorgas

A Pusztító Tűz Útját járó ordani tűzvarázsló

A Láng ökleinek vezetője kopasz, vörös szakállas fickó, a fején és tarkóján-hátán végig vörös-fekete tetoválások, természetesen tűz- és Sogron-szimbolikával. Ha esetleg rátámadnak, nem ártall egy Sárkánylehellet italával pontot tenni a dolog végére.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Pszi	Mp
16	14	14	15	16	17	25	70	140	10	12	6	5+1	30	42

Fegyverzet: lángkard (38/94/166/1k10), alkarvédők, védőköpeny, pikkelyvért

Képzettségek: Lángkard Mf, Hadvezetés Af, Hárítófegyver Af

Stílus: Nagy és területre ható varázslatokkal kezd, amivel tisztességgel lángra lobbantja a célpontot, máris 6-8E tüzet készítve belőle. Ebből aztán Fehér lángfestéssel kombinált kisebb-nagyobb varázslatokat, Lángcsapást, Füstmarást használ.

Tüzlény: Kedvelt varázslata a Tűzpolip, mellyel előszeretettel támad több ellenfélre ahelyett, hogy ő maga harcolna. Képes egy tetoválása segítségével Mp felhasználása nélkül megidézni egy Tűzpolipot 5E-vel, mely a lángokkal tovább erősíti magát.

Togg

Ork harcos

Keményfejű, forradásos, hatalmas termetű, vörösesbarna bundájú ork mellvértben és egy csatabárddal. Nem ért az emberek lelkének nyelvén, de az orkok közti farka-szellemet és közösségi elvű társaságot képes volt megértetni a Láng ökleivel, így azok fanatikusán követik mindenhová és egymással is összetartanak.

Togg értékei megegyeznek a gárdisták előjáróinak értékeivel, ám azok alabárdja helyett ő kétkezes csatabárdot (3k6+5) használ, melyet Desorgas gyakorta övez lángokkal. Rendelkezik a Harci láz Mesterfokával is, melyet előszeretettel használ.

Lucius ves Garratich

Shadonból száműzött bajvívó

Karcsú alkat, párducmozgás, fekete haj, kreol bőr, smaragdzöld szemek jellemzik. Lobbanékony természetével párosuló lustasága, éles nyelve és munkautálata miatt tagadták ki családjából – attól még persze külhonban viselheti a nevét saját véleménye szerint –, ám ettől még találékonyaságával, szenvedélyes lobogásával, könnyed verseivel, méregdrága ruháiban maga a megtestesült hódító.

Kedveli a kártyát is, de komolyabb vagyont nem hajlandó kockára tenni.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Yp	Szépség
14	17	17	15	11	13	41	61	118	0	14	54	3	23	17

Fegyverzet: abbit rapír (57/88/147/1k6+3), abbit háromágú háritótőr (53/75/148/1k6-1), abbit sodronying

Képzettségek: Rapír Mf, Tőr Mf, Kétkezes harc Mf, Lefegyverzés Mf, Ugrás 50%

Vívó stílus: A harcot általában a kétkezes harc kihasználásával védekező stílusban kezdi, a háritótőrrel védekezik, a rapírral támad (Vé ilyenkor 147+30) és felméri ellenfele képességeit. Ha az egyértelműen támadó stílust vesz fel, úgy használja Ugrás képzettségét is (+10 Vé) és esetleg Védekező harcot is kezd. Egy-két perc múlva aztán egyszerre egy Pszi-rohammal megtámogatott támadást hajt végre az ellenfél lefegyverzésére ismétlődéssel (Té ilyenkor 75+17+10+46 azaz 151), amely után felszólítja azt a megadásra. Ha az ellenfél nem adja meg magát, úgy a következőkben már ismétlődéssel támad és valószínűleg hamarosan befejezi a küzdelmet. Kedvelt párbajtípus: Párbaj első vérig, fegyvervesztésig és dalvesztésig; soha nem vállal halálig tartó párbajt.

Larhia

Alsóvárosi boszorkány, jós

A klasszikus mesebeli boszorkaként Larhia hajlott hátú, fogatlan, ráncos banya, de nem kimondottan öreg, haja világosbarna, de csimbókokban tapad a homlokára, arcára, ruhájára. Rendesen megnézni soha nem is lehet emiatt az arcát – akkor persze az is látszana, hogy a boszorka valójában egyáltalán nem visszataszító, sőt, ami azt illeti, kimondottan szemrevaló teremtés.

Larhia legtöbb harcértéke jelentéktelen, azokat felírni felesleges. Minden ellene intézett közelharc támadás automatikusan találat, 50 feletti dobás pedig túlütés 6 Ép és 30 Fp ponttal rendelkezik. Lényeges viszont Cé 25 értéke, ezzel egy parittyájjal (nyílpuska, mely apró golyókat lő ki) célozza meg ellenfeleit apró, mérgező golyókkal, melyek azonnali hatású görcs/bénítás hatású 4. szintű mérgek. 64 Mana-pontja és 43 Pszi-pontja van, melyeket harcban természetesen kihasznál. Nem felejt el az Eltűnés varázslatra raktározni a Manáját, amelyhez tart magánál egy hatalom amulettjét. Rendelkezik Kígyó karpereccel, mellyel ingyenesen alkalmazhatja a Kígyóvarázs bármely formáját és egy Átalakulás italával is, amivel pedig sirállyá változtathatja magát vagy bárkit, aki megissza.

A nyugalom reménye

Valla, az óriás

Az Időkolostorhoz vezető folyosó kapujának magányos őre

Hatalmas, nyolc és fél méter magas, bozontos figura jókora orral, heges képpel, mellvértben és csatabárdal. Tipikus óriás-képe és kiállása van, s egész addig békés, amíg a karakterek is békével viseltetnek irányába – amúgy viszont tombolva-üvöltve zúzza szét a karaktereket.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
19	14	14	20	18	13	40	140	190	0	45	120	8

Fegyverzet: csatabárd (tám 2, 42/155/195/4k10+6), félvért

Képzettségek: Csatabárd Mf, Pusztítás Mf

Az óriás kutyái

Nagyra nőtt ölebek, 3

Leginkább a querdához hasonló, ám attól jóval nagyobb, másfél byzonnyi, embermagas szügyű állatok. Mindenben követik gazdájuk akaratát és igyekeznek meg is védeni őt.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ
16	16	16	20	18	12	45	115	150	-	42	85	3

Fegyverzet: agyar (2k6), karom (1k10), közös harcban +6/+10/+10 mindhárom kutyának

Képzettségek: Belharc Mf, Földharc Mf, Közös harcmodor (többi kutyával) Mf

Különleges képességek: A kutyák képesek a telepátiára egymás között és gazdájukkal.

Fehér Árnýék

A minden és a semmi, mellesleg afféle isten, aquir és főellenség ☺

Általános megjelenés

Sűrű árnyékból szőtt humanoid, rajta egy hófehér, csuklyás köpennyel. Bal szeme helyén egy szimbolikus, aranylón csillanó kerekét láthat, aki megnézi, míg aurája olyan, akár egy örvény, mi el kívánja nyelni a rápillantót.

Megjelenés a végső küzdelemben

Eredeti alakjában hasonlóan (majdnem) humanoid, csak éppenséggel másfélszer olyan magas, mint egy nagytermetű ember, viszont vézna, akár egy khál csontváza. Alsó teste, derekától lefelé egy hömpölygő sötétségködbe vész - valójában ez ezernyi, árnyból font csáp, melyek segítségével tudja magát szépen előre-hátra tolni, de akár vertikálisan is mozoghat, így felső testét öt méter magasra is tudja helyezni, vagy közvetlenül a föld szintjére, ha esetleg erre volna szükség. Karja helyett két sötétségből font, vaskos polipkar tölti ki a köpeny karjait, de ezt további 6 egészíti ki, melyek oldalából és hátából fakadnak, ráadásuk ezek hosszabbak is, mint a két kar - cserébe gyengébbek. Tökéletesen elér velük 4-6 méterre lévő célpontokat is. Arctalan, viszont fejformája van - szeme helyén a kerék, pofájában obszidián ragadozófogazat, szíve helyén pedig egy üreg, ahová tökéletesen illeszkedik Sel Duriem kulcsa, azaz Fehér Árnýék szíve. Fejből rögtön hárommal bír, egy a nyakán, egy a hasán, egy pedig a hátán figyel - ezért a háromszólamos beszéd a csuklyás alakban.

E	Gy	Ügy	Áll	Eg	Ak	Ké	Té	Vé	Cé	Ép	Fp	SFÉ	Pszi	Mp	OD
18	22	22	16	10	18	73	133	205	55	35	215	0	70	0	-(20+)

Fegyverzet: karok (1k10+2) csápok (Erő 20, 1k6+4) szájak (Erő 22, 2k6+6)

Képzettségek: Kétkezes harc Mf, Lopózás 100+, Rejtőzés 100+

Különleges képességek: Csápjaival egyszerre 6 ellenfelet is el tud érni, ráadásul védekezésre is használhatja őket, csáponként +20 Vé. Lefoghatja ellenfeleit csápokkal és egyszerre nyolc ellenfélre is tud koncentrálni levonás nélkül.

Körülötte 10E sötétgömb remeg, ha úgy kívánja. Ha fénnel támadják, nem veszi tolokodásnak – inkább láthatatlanná válik, amint az öt ért fény erőssége eléri a 20E-t, addig folyamatosan halványul. Ezután további fénnel kristályos derengéssé tehető, így újra látható lesz – bár a láthatatlan időszakban felettebb kellemetlen jelenség.

OD: Ha a csapat megérdemli, Fehér Árnýék öntudata egy magasabb minőségben találkozik már velük, így képes egykori hatalmának töredékét kihasználni s aquir hatalomszavakkal is dobálózhat. Ekkor 20+ OD-ból elsősorban pusztító természetű hatalomszavakat alkalmaz, miután megerősítette saját testét (SFÉ +)

Hátrány: Ha a karakterek birtokában van olyan kristály, amit a kolostor felé vezető folyosón törtek, úgy a csápokat nem használhatja és ráadásul szomorú is lesz.

Karakternyilvántartás

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:
Páncél:
Érzékelés %:.....
Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:
Páncél:
Érzékelés %:.....
Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:
Páncél:
Érzékelés %:.....
Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:
Páncél:
Érzékelés %:.....
Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:
Páncél:
Érzékelés %:.....
Harci képzettségek:

E Gy Ügy Áll Eg Ak Ké Té Vé Cé Ép Fp Yp Mp SFÉ

Főfegyver:
Páncél:
Érzékelés %:.....
Harci képzettségek: