

A farkasokkal táncoló

KALANDMODUL

(aki komoly párhuzamot vél felfedezni a modul és Wolf's Rain nevű anime között, az nem véletlen, rögvest megnézése után Ynevesíttem a sztorty magamban)

Gondolatok a modulhoz:

Világ központú mesét szoktam mesélni, így nem a karakterek körül forog az esemény, hanem ők maguk is csak részesei a folyamatnak. Ha akarnak/tudnak, ki/be léphetnek az eseményekbe, persze minden szónak, tettnek vagy ép nem tettnek következménye van.

Ezért a modul nem lineáris, szájbarágós, hanem részben vagy egészben megszilárdított mozaikok, melyet a KM kedve és tudása szerint felhasználhat a világ működtetéséhez.

Figyelek arra (legalábbis próbálok) hogy a világ éljen, belső törvények szerint mozogjon, mindennek legyen oka és következménye. Egy élő világot lehetetlenség kidolgozni minden részletre kiterjedően, viszont a JK szabadsága mellett a legváratlanabb élet helyzeteket is tudni kell kezelni. Ezért neked is azt tanácsolom, leendő KM, hogy meg se próbáld tollba vetni Darcia város életét. Inkább vonulj egy kicsit félre, gondold végig, hogyan élhetnek ott a különféle emberek, miket csinálnak, miket nem. Erre jó infó lehet a sok-sok könyv, mely ókorról, középkorról szól,

illetve néhány film, stb. Így lesz egy alapod, melyre bátran építközhetsz, a legdurvább szituba is. Hogy ne legyen unalmas, hogy a pék mindig (minden városban) ugyanazt csinálja, az egészet öntsd nyakon egy kocka (vagy több) dobással.

A kocka a legjobb barátod. A leghétköznapibb helyzetből is kalandot generál, a legveszélyesebb szitut is megoldhatja egy jó dobás.

Ha a JK-k találkoznak egy városlakóval (legyen mondjuk a cipész) akkor ne csak azt képzeld el, hogy mit csinál egy cipész, mit tudhat, milyen a világképe, hogyan néz ki egyáltalán, hanem milyen a pillanatnyi hangulata is. Erre jó a kocka, mert így lesz változatos a szitu.

A beszélgetés máris nem lesz sablonos, ha egy ideges és káromkodós cipésszel beszélsz, vagy ép olyan flegma, hogy a tej megalszik a szádban két értelmes válasza közt. Az is lehet, hogy szószátyár, le se lehet lőni, vagy ép Hány János, még a kérdése is túlzóan hazug. +1-2 dobás és máris izgalmas a sztorty. (az általa adott pletyka is sokkal jobban hat majd, a sok egyéb szó mellett, mintha csak 1 konkrét infót mondott volna, ezzel felhívva a figyelmet egy harmadfontos infóra.)

A karik szabadon mozoghassanak a világban, csak az korlátozza őket, ami egy NJK-t is korlátozna.



Tehát az ilyen, a csapatnak el kell menni ide vagy oda, akkor intézd úgy, hogy legyen okuk, motivációjuk elmenni oda, de készülj fel, hogy lehet ennek ellenére sem fognak oda menni. Ettől él a világ, ettől lesz igazán élvezetes a kalandozás, ettől tudsz kilépni „a modult játszunk, mit kell megoldani, tuti ő a gonosz” kliséből.

Az alaptalan vádaknak súlyos következményei vannak, éreztesd, hogy keressék a + infót, mielőtt ítéletet mondanak bármiről is, mert könnyen nem jó lesz az eredmény.

Értékek:

Mint láthatod, nem fogsz benne találni sokat. (egyet se:))

Nincs táblázat, nincs NJK adatlap füzér.

Majd a KM eldönti, nála mi milyen erős. Én statikus világot mesélek, tehát nem a JK szintjéhez mérten történnek az események, hanem a világban felmerülő ok-okozatok miatt, így a JK eldönthetik, hogy beszállnak a buliba vagy sem. Nyilván nagyobb szinten nagyobb az arcuk is, de ahogy felénk mondják, a nyíl 10 Tsz-en is meg tud ölni, a fulladásos halál és a nagy magasságból való leesés szintén Tsz független.

Egy NJK-nál fontosabb nekem a hozzáállása, tudása és motivációja, mint az, hogy mennyi Té, Ké, Sé, stb. Ezt kutya futtába el tudom dönteni (akár ott fejben), ha egyáltalán kellene a konkrét értékek.

A vérfarkasok erősek voltak nálam, így miután erre rájöttek a JK-k, kellő tisztelettel kezelték a szitut (gatyá csere után), amikor beleszaladtak 3-4 farkaskába.

A csapat, az elindítás:

Nálam az egyház megbízásából mentek, hogy kiderítsék, miért nem ad több jelentés a Darciaira állított megfigyelő, csupa pyar barát lélek.

De a történet jellegéből fakadóan több oldalról is meg lehet közelíteni a témát. Akár még a „sötét” oldalról is lehet ninjázni, kémkedni, szabotálni, zsarolni, rabolni, stb.

A szomszédos város is küldheti őket, de akár távolabbi gonosz erők (toron, stb).

Lehetnek szörnyvadászok, akik a vérfarkasok híre csalt ide, de kis zsványok is, akik elszigetelt kisvárosok gazdag népeinek kifosztásából él.

Mind, a lényeg, hogy ha egyszer ide érnek, csak a farkasokon át vezet ki az út.

A háttér, amiből minden kicsírázott:

Darcia, az első, legendás alkimista volt, olyan recept kidolgozása fűződik nevéhez, amelyből készült tinktúra elfogyasztása után 100 évig nem öregszik az emberi szervezet. Fia II. Darcia sikeresen fejlesztette tovább a csoda receptet, és így már újabb tinktúra is elfogyasztható, miután az előző már lejár, így (kis túlzással és rengeteg pénzzel) örök fiatalság nyerhető.

Természetesen ezen tudás sok hatalmasság érdeklődését felkeltette, de persze nem csak a kész árú, hanem maga a recept is. A számos érdeklődő közt maga toron is komoly eszközöket vette be a sikerért. II. Darcia apja halála után felismerve helyzete „reménytelenségét” (főleg személye és családja ellen sorozatos támadások miatt) ravasz lépésre szánta el magát. Az egyetlen receptet Krad egyházára bízta és cserébe biztos vagyont és tökéletes felejtést kért magára és családjára. Az egyház elfogadta az alkut, így manapság az inkvizíció ügynökei részesülnek a tinktúra áldásos hatásában, míg a Darcia család gondtalan éli életét (az Inkvizíció örökké figyelő szeme által kísérve). Birtokai (maga II Darcia) választotta Abaszisz délkeleti csücskében helyezkedik el, a Nyktalos tartomány peremén (súlyos aranyakért vette meg az akkori örgróftól örökös használatra.)

III. Darcia karakterlap

Faja: ember

Kora: 103 év

Lakóhelye: a Darcia erődje

Született: Ó-Pyarronban

Magassága: kb. 190 cm

Testsúlya: kb. 80 kg

Szeme színe: mélykék, (a bal szeme farkas szem (aranyszínű), szinte mindig fekete kötés fedí és vagy maszk)

Haja színe: fekete (de Hamona betegsége óta szürkére festi)

Foglalkozása: nemes (de a könyv megtalálása

után az alkímia és herbalizmus mesterévé válik félszáz év alatt)
 Kedvelt szórakozása: farkas-vadászat
 Ismert jelzők: megfontolt, intelligens, udvarias, úriember, álmodozó
 új jelzők (Hamona betegsége óta):
 mogorva, öntelt, önző, fanatikus, kíméletlen

A probléma, maga:

Paradicsom kór – a lélek az antiszhoz hasonló síkon ragad, a test pedig lassan elsovad. Szerelme aranyhajú Hamona (tiadlani hercegnő) ezen betegség áldozata lett, ennek ellenszerét próbálja kutatni minden erővel.

Hamona testőrsége egy 5 tagú tiadlani csoport. Azért jöttek, hogy minden körülmény között megvédjék az úrnőt. A betegség alatt mindig őrzik szobáját, Darcian kívül senki sem találkozhat az úrnővel. (vezetőjük slan, a többi harcos)

Darcia (az első) szembesült a paradicsom kórral. A szérum másként hatott férfiakra és nőkre, sajnos a nőknél nem 100 évig, hanem mindössze 77 évig őrzi a fiatalságot, és utána fura tetszhalászerű állapotba kerülnek. A kómába eső nők lelke az antiszhoz hasonló helyre kerülnek és onnan vagy képtelenek vagy nem is akarnak visszatérni. Mivel felismerte, hogy az ott töltött idő alatt a test sorvadásnak indulhat, tovább kutatott olyan szer vagy az eredeti szer módosítása után, amely örök fiatalságot biztosít a testnek. Elméleteit, tapasztalatait egy könyvbe írta le, amit később fiára II. Darciaira hagyományozott. Mind II. mind III. Darcia félre értette több ponton is a könyvet, és annak tanácsait, következtetéseit, így kutatásaik mellékvágányon haladnak csak. Később III. Darcia, kalandozók, legendák és főleg a farkasok által, valamint az átok jobb megismerése során megsejti az igazság egy vetületét. (pont ekkor csap le rá Jaguara, így Hamona halálával minden reménye oda lesz, és csak a bosszú élteti majd.)

A megoldás a problémára:

Cseza – a viráglány, növényként működik, az alkímia és herbalizmus legmagasabb foka hívta őt életre, teste holdvirágból, szíve holdkőből van. (Titkos projekt, Darcia sose beszélt róla senkinek sem.) Elrabolják tőle (a farkasok) egy véletlen folyamán, Darcia minden áron vissza akarja szerezni. Hisz nélküle nem sikerülhet a paradicsom megnyitása. Egy speciális ásványokból készült iránytű mutatja az utat Cseza felé, ez segíti Darciaát a visszaszerzésben (újra és újra). Az alábbi tulajdonságok csak szoros és rendszeres Cseza jelenlét alatt figyelhetőek ki, így csak apránként

Bőre hidegebb az átlagnál, örökké sápadt, szívverése lassú (de még élhető). Sosem eszik, viszont sokat iszik, vizet főleg. Gyerek méretéhez képest is igen könnyű, persze izmos kalandozóknak minden gyerek könnyű. Vére inkább kékes-vörös, ha esetleg megsérülne, gyorsan alvad. Gyak fáradhatatlan, no de vannak ilyen örökké mozgó gyerekek is. Személyisége végtelenül naiv és kíváncsi, tartós jelenléte, örökös kérdései miatt roppant idegesítő tud lenni, ember legyen a talpán, aki 10 percnél többet kibír vele.

Darcia végkövetkeztetése: „A paradicsom megnyitása csak a viráglánnyal és a farkasok királyával együtt lehetséges.” Elképzelhető, hogy a farkas-király meghal a kapu nyitásakor, életerejét a kapu szívja magába keletkezésekor.

(az igazság az, hogy erre a síkra csak nők léphetnek be (elfeledett (férfigyűlölő) istennő utolsó mentsvára a sík) így minden férfi meghal, amikor belépni kíván. Az istennő kedvenc állatkája volt a vérfarkas és kedvenc virága a holdvirág)

Aki(k) nem érdekelt(ek) a sikerben:

Jaguara

A szomszéd város ura (úrnője). Igen ellenségesen viselkedik Darcia irányába, minden eszközt bevett, hogy bosszantsa, hátráltassa. Mikor értesül Hamona betegségéről több ízben is megpróbálja eltenni őt láb alól, hol gyógyító álcájában küldi embereit, hol orvgyilkosokat próbál bejutatni, ezzel is tovább bosszantva Darciaát. Később sereget is küld, eleinte csak egy kisebbet, álca alatt, cél Hamona elrablása, vagy megölése,

később pedig nagyobb, ami már a város elpusztítására is elég.

Farkasok

A holdkő csalta ide őket, hisz a legenda szerint birtokosa a farkasok királya egyben. Az idő múlásával egyre több (vér)farkas vonzódik a város köré, megtámadnak minden városból elmenőt, de a bejövőket nem bántják. (jelenlétük 1 év múlva komoly áruhiányt okoz)

Emberi alakban régebben sokat bent lógtak a városban, de a vérgőzös Tharr szekta által kialakult idegen gyűlölet miatt az utóbbi fél évet már inkább az erdőben töltik.

Vezérük „Szóke” egy albínó farkas, aki emberi alakban egy rövid hajú kyr származékra hajaz leginkább. (emberi alakban fegyvere egy gorkivi fejevadászkard, kalandos történettel, kellemesen bezavarhat a csapat „okosabb” tagjainál) Ő pályázik a vezéri címre, a farkaskirályi posztra, hisz övének megígérte, hogy a legendás farkas-paradicsomba vezeti őket, ha követik.

Közvetlen csapatához tartozik „Füles” (ötödkori csontgyűrűt visel a fülében, mind emberi, mind farkas alakban), „Foltos” (fehér x virít mellkasán, mindkét alakban), és a „Kölyök” (három karikából font ezüst karkötőt visel bal kezén/lábán, első szerelmétől kapta, mágikus, de nincs extra hatása). Szóke a legöregebb, azért hófehér, Füles és Foltos barna színű, a Kölyök pedig szürke.

Szóke: Ő a “kiválasztott” farkas, aki a virágleánnyal karöltve megnyithatja a Paradicsomot. Eleinte magányos farkas volt, de a legenda megismerése után (érzi) társak nélkül sosem juthat el céljához. Ő a “farkasbüszkeség” megtestesítője, olyannyira, hogy nem is igen hajlandó emberi alakban mutatkozni, ha teheti kerüli a lehetőséget.

Füles: a csapatban a “nehéz eset”. Eleinte nem is akar a falkával tartani, Kölyök az, aki mindig visszarángatja a többiek közé. Eleinte butaságnak tartja az egész Paradicsom-históriát, és úgy tűnik csak azért tart a többiekkel, mert éppen nincs jobb dolga. Ő valahol még mindig a vadont keresi, ahol szabadon kószálhat, vadászhat, és nem kell az emberek büzeit szagolnia.

Foltos: a falkában a “kövér farkas”, akinek mindig korog a gyomra, aki mindig hamarabb elfárad, aki mindig bajba kerül, és aki

legszívesebben folyton nőstényfarkasok után kajtatna. Barátkozó, az emberek közt jól eligazodó farkas.

Kölyök: a csapatban a “kisfarkas”, a “naiva”, aki teljes szívével átadja magát a Paradicsom-projektnek, mert hogy az mennyire szép dolog. Sokat tesz azért, hogy összetartsa a csapatot. Korábban egy idős néni nevelte, ezért sokkal barátságosabb az emberekkel szemben. Mivel még tényleg kölyök, ezért valamivel gyengébb a fizikuma, és nem ébredt még teljesen rá saját erejére.

Ők a falka magja, rajtuk kívül tucatnyi (vér)farkas csatlakozik még az ügysző, főleg szürkék (mint Kölyök).

A vérfarkasok harapása fertőző (nálam 1% volt, így is beugrott egy karinál, pont a papnál ráadásul), így ha a csapat túl sok harapást szerez be magának, csak idő kérdése és egy vagy több tagjuk vérfarkas áttokkal lesz gazdagabb. Nagyon fontos, hogy melyik farkastól kapja az átkot, mert szóke harapásától a célszemély is erősebb vérfarkas lesz.

Öröm az örömben, hogy vérfarkas alakban lehet kémkedni farkaséknál, illetve Cseza turpisságára is könnyebb rájönni.

A város, ahol élni, s halni kell:

Darcia, mint a város:

A semmiből épület város eleve önfenntartásra rendezkedett be. Később a nagyobb népesedés miatt kénytelenek voltak kicsit megnagyobbítani a várost és a falat. A város körül lévő majorságokat is meg kellett erősíteni, mivel eme földdarab Abaszisz délkeleti csücskének utolsó ismert városa lett. Szörnyek, barbár törzsek próbálták a város javait megszerezni de a falak, a katonaság és a város lakok elszánt munkája rendre kintartott. Lakói pyarronita személetű és vallású, de jó ideje a szomszéd jellemzően Tharr hitű város (Celestis) és kormányzója (Jaguara) miatt felfel tűntek idegenek és Tharr különféle aspektusait hirdető önjelölt (vélt és valós hatalommal rendelkező) prófétái is. A legutóbbi Tharr szekta felperzselése során veszett oda a város mind az 5 papja, katonák egy része, valamint a malom, a nyugati kapubástya és az

ispotály pince része is. A városnak nincs átmenő forgalma, így aki ide jön, az akar valamit – vélekednek a lakók. Ennek következtében, valamint a szekta elleni véres harc miatt a szokottnál is gyanúsabban néznek minden idegenre. (a nyíltan felvállalt pyarronita hit, főleg ha pap, előnyt élvezhet)

Néhány városi pletyka, amivel színesíthetjük a városi életet:

- egyre több a farkas a rengetegben (igaz)
 - az állatok félnek, ha eljő az éjszaka el is bújnak (igaz)
 - a favágók már nem mernek bemenni az erdőbe, aki bement nem tért vissza (igaz)
 - egy öreg boszorkány megátkozta a várost, amiért Darcia Nagyúr nem engedte be és elkergette vihar idején (hamis)
 - Hamona Hercegnő elutazott haza, Tiadlanba (hamis, Hamona nem utazott el, bár kétségtelen, hogy Darcia megrendezte távoztát lebetegedés után, a lakók nem tudnak Hamona állapotáról)
 - a város szent emberei egy szörnyű szekta elleni harcban estek el, a túlélő sebesültek most is haldoklanak (igaz)
 - egyetlen egy csecsszopó sem éli meg a következő 3 napot immáron fél éve (igaz, a Tharr szekta (Mindeneket Elborító Hekka) átka megfogant.
 - azóta van ennyi sok farkas, amióta egy különös idegen hozott valamit a Nagyúrnak. (hamis, a farkasokat Cseza születése (mint lepkéket a fény) csalta ide) stb...
 - A nagyúr sok idegent fogadott az elmúlt években. (igaz)

A kaland gerince, a történet sodrása, 1 hónap lehetőségei:

- A csapat megérkezésekor szembesül(het) a városban keringő pletykákkal, előítéletekkel, a papság hiányával, valamint a helyiek erős bizalmával Darcia irányába.
- Darcia látszólag nem törődik a város bajaival, erődjében gubbaszt naphosszat, ami minden helyi szerint szokatlan, hiszen eddig kitüntető figyelemmel vezette városkáját. (többek között ezért is istenítik a lakosok)
- Vagy felkeresik Daricát 1-2 napon belül, vagy Ő keresi fel őket: „Fogadott lányát”, Csezát kell előkeríteni, aki a tiltott erdőben lehet, mágikus iránytű mutatja majd az utat. A város katonái nem hajlandóak (még Darcia kérésére sem) az átokverte erdőbe menni, a farkasok miatt, így egyedül a csapat segítségével remélheti a sikeres szabadítást. (itt még nem tudja, csak sejti, hogy a farkasok lopták el és ők is a kaput akarják megnyitni) (itt elmond(hat) pár féligazságot, hogy bizalommal legyenek felé a kalandozók)
- Darcia a csapat nélkül is (ha ők háritánának) az erdőbe indul, így (ha nem is sikerül megállapodniuk, vele vagy utána mennek úgy isJ)
- Az erdőben találkozhatnak a (vér)farkasokkal, megtapasztalva erejüket, számítói emberi intelligenciájukat (Albínó páratlan mágia ellenállását) valamint bámulatosan gyors regenerálódásukat is. +Csezát is elhozhatják. Harc közben megfigyelhetik, hogy Darcia több varázstárgyat is birtokol és használ, lándzsája villámot lövell, testét mágia védi a farkasok harapásaitól, és amit még a helyzet kikövetel. (Darcia új jellemének tükrében cselekszik, beszél, számára a kalandozók ugyanúgy csak tárgyak, eszközök, mint Cseza maga. Aranyszín farkas szemével képes a kötésen keresztül is a felszínes gondolatokat és érzelmeket kiolvasni

azokból, akire ránéz, de eleinte csak az elme pajzzsal nem rendelkezőkön próbálkozik, az onnan megszerzett tudással felvértezve pedig majd másokkal is)

- Visszatérve a városba Darcia oldalán, megenyhülhetnek irányukba a lakók, így végre nyomozgathatnak kedvükre.
- A szekta (hátramaradt átkán kívül) már nem jelent problémát, de tettei még manapság is beárnyékolják a napokat, így lehet pár izgalmas (üres) lehetőség. A babonás lakók képzelete határtalan.
- A csapat eljuthat a családi sírokhoz is, ami a tiltott erdőben van, de itt nincs semmi turpisság, de itt is van lehetőség néhány „üres” járatra. (elfeledett csapdák, farkasok, oda nem illő különös tárgyak, stb)
- Hamonához elviekben nem juthat el a csapat, de ha naon pengék sikerülhet nekik. (, ki kell nyitni egy mágikus ajtót, melynek kulcsa Darcianál van és nem válik meg tőle önként, no és persze a tiadlaniakat is semlegesíteni célszerű) Ekkor Darcia vagy terít, vagy kimagyarazza kamu történettel vagy beszigorít. (attól függően ép milyen a kapcsolat)
- Cseza többször is megszökik otthonából, így párszor le lehet „vadászni”. Idővel kiderülhet a turpisság, nem egészen emberi viselkedései miatt. (képes anyagtalanná válni egy kis időre, így ha bezárják valahova a JK, akkor is meglóghat) Kedvenc hobbyja a bújócska, egész jó benne. J
- a farkasok időnként a városban is felbukkannak, Csezát keresik miután elvesztették. (kénytelen szőke is emberi alakban grasszálni, ghrrr J) Fűles és Kölyök emberi alakban is viselt jellegzetes ékszereik miatt gyanút ébreszthetnek a csapatba, kenyértörés esetén (ha nagy a gond) farkas alakba válnak, hiszen úgy jóval erősebbek és gyorsabbak (inkább menekülnek, ha lehet).

- nagyjából 1 hónap idejük van a nyomozásra, Jaguara ugyanis csak a megfelelő csillagállásra vár, hogy lecsapjon Hamonára. (onnan a végjáték rész indul)

A végjáték:

Hamona halálával Darciaiban elpattan a hír, nincs miért már Csezával foglalatoskodni, farkasokat kergetni, hiszen felesleges már a paradicsom kapuit megnyitni, hogy visszahozza Hanoma ott ragadt lelkét, vagy hogy Ő maga csatlakozzon hozzá. Projekt befagyasztva.

Magára ölti minden varázsfegyverét és öngyilkos útra készül Jaguara fejéért. (a visszatérésre nem is gondol, csak a bosszú beteljesítése a cél) Jaguarának számtalan testőre van, így a biztos siker érdekében a csapatot is magával akarja vinni, vagy szép szóval, vagy csalival, vagy ultimátummal de őket is el akarja vinni a halálos táncra...

Egy nagy erejű varázstárggyal egyenesen Jaguara tróntermébe röpíti a csapatot és magát (kihasználva egy régen direkt otffelejtt varázstárgyat). A testőröket a csapatra bízva személyesen indul Jaguara fejéért (előtte gondosan megtiltja a csapatnak, hogy Jaguarára támadjanak, csak ha már Ő elbukna).

Jaguara (tán maga Tharr súgta meg neki) felkészülten, teljes harci díszben várja Darciaát, de a küzdelmet nem várt fordulatot előzi meg. A párharc megkezdése előtt Jaguara hirtelen lerántja fejéről álarcát, hosszú aranyszínű haj, bájos, de akaratos arc bukkan a felszínre.

(Jaguara Hamona ikertestvére (de erről egyik sem tudott), bébi korba szét lettek választva, Jaguara Enoszukéba míg Hamona Tiadlanba került, nevelkedett)

Jaguara végzetesen szerelmes Darciaába mióta csak meglátta, de Ő nem lehetett az övé, mert Hamona (a kis arcátlan fruska, aki ráadásul az Ő arcával rabolta el Darcia szívét) elfoglalta helyét. Testi hasonlóság csak tovább bosszantja Jaguarát, hisz könnyen lehetett volna Ő Hamona helyett, Darcia erős karja Őt ölelte volna, nem pedig az a jöttment senkit. Ezért támadta olyan hevesen, ezért próbálta

megölni szerelme elrablóját. (Jaguara mindig maszkot viselt, mert egy Tharr pap látomása szerint fedetlen arca hozzá majd rá a végett, így Darcia nem is ismerte igazi arcát)

A döbbenettől megbénuló Darcia képtelen védeni torkának támadó keskenykardot, értetlenül bámul vérpettyezte (sírjából visszatért?) szerelme – meseszép Hamona – dühtől reszkető arcába. Fegyvere kifordul kezéből, holtan rogy a padlóra.

Jaguara megrázkódik, mint aki álomból ébred, dühe döbbené, majd pedig fájdalommal változik, amint kicsúszik Darcia halott teste elgyengülő szorításából. Vérral festet keskenykardja Darcia törkardja mellé koppan, zokogva, sírva öleli magához önön kezével megölt immár halott szerelmét. Könnyei, mint megáradt hegyi patak utat keresve zúdul a vérral áztattott ruhák redői közt...

...valahol, hol vértenger háborog, némán, jóllakottan dől hátra egy démonból született istenség...

Ui: nálunk a pyar party szemrebbenés nélkül lefejezte a keservesen síró Jaguarát, aztán még órákig bújócskáltak és verekedtek a palota őrséggel. Kijutna csak úgy tudtak, hogy felgyújtották a fél várost így a nagy kavarodásban szétválva, álcázva lemásztak a falakon, sötétben. Mocskos Tharros kutyák, most jól megkapták, Uwel legyen a tanúnk.

Mivel nálunk az egyik kari pyar-ügynök volt, így kapott egy kis útravalót

1 db mélytarisznya

- 1db d10 Ép gyógyital
- 1db 3d10 Fp gyógyital
- 1db gyógyital betegségek ellen (biztosan halálos szintig)
- 1 db gyógyital (bármely mérgezés enyhítésére)
- 1 db istenek itala (+4 Int) (Ne haljon meg hülyén)
- parancs tekercs (akinek felmutatásra kerül, annak a parancs varázs hatásához hasonlóan kell cselekednie 1 órán át, csak egyszer használható, a tekercs utána porrá omlik)
- Kyel csalhatatlan tekintete (ital) – elfogyasztója számára 2 órán át láthatóvá válik (amit a normál látásával is látna) a nem evilági jelenlét (démon, élőholt, alakváltó, stb)
- hatalom gyűrűje (viselője képes a hatalom szavához hasonló hatás kelteni naponta 1x, de csak az érzi, akit meg is érint egyben)

2009.11.06.

Szerző: Massza

Forrás: LFG.hu

Szerkesztette: Magyar Gergely