

Legenda

harmadik rész

Tartalom

Bevezető.....	3
A modul háttere röviden.....	3
Előzmények	4
Lélekkristályok.....	5
A történet vázlatosan.....	6
Helyszín	6
Földrajzi helyzet	6
Gazdaság	6
Lakossága	7
Vallás	7
Város kinézete.....	7
Látók rendje	8
Történelem.....	8
Működése.....	9
Tagjai	9
Alkimisták	10
Főbb személyek.....	11
A gnóm kolónia és a Kék Kincstár.....	11
Zhaun család.....	12
Tyr-Tyralla család	12
Argonis család	13
Modul kezdete	13
Cél.....	14
Látók Erődje	15
Események, amíg a JK-k be akarnak jutni	15
Földalatti rendszer	15
Seregen át	15
Hegymászás.....	16
Az erődben	16
Feladat.....	19
Rend tagjai	19
Ostrom menete.....	19
Bejárat védelme	20
Járat védelme	20

Szoba védelme	21
Vissza a múltba.....	22
Helyszín	22
Kezdeti tájékoztató	22
Ryeki démonlovás és csapata.....	23
Démonlovás.....	23
Beszélgetés.....	24
Boszorkánymesterek.....	26
Az „Őrző”, Shereb.....	28
Katonák	28
Éjfékete torony.....	28
Cathallybras ("varázskódex")	29
Vissza a démonlováshoz.....	30
Város-rom és lakói	30
A 2. boszorkánymester rejtekhelye.....	31
Túlélők.....	31
Lovas csapat útja.....	32
Erdei Ösvény.....	33
Néhány hátráltatás időtartalma.....	33
Időőr.....	33
NJK-k értékei	34
Démonlovás.....	36
Őrző.....	37
Kyr szobrok(Gólemek).....	37
Időőr.....	37
Watus városa.....	38

Bevezető

Helyszín: Watus városa, Eren nyugati határánál

Időpont: Nem sokkal az előző modul után

A modul egy háromrészes sorozat eleje, amiben a karakterek egy, a Zauderek síkjára nyíló kapuval kerülnek majd kapcsolatba.

A modul háttere röviden

Anno, a kyr időkben Quiphann-nál a kyrek megakadályozták a zauderek tervét, hogy megnyissák a kaput (ez irodalomban is megjelent), de ők készültek B tervvel. A Dawa birodalom az ő káosz- és irreálmágiájukra épült, és a zauderek is azt használták. Egy hatalmas rituálé keretében egy olyan varázst engedtek útjára, ami biztosítja, hogy mikor legközelebb meglesz az együttállás, megnyílik a kapu a saját síkjukra, és visszaállíthatják régi birodalmukat. Ez a varázs abból állt, hogy alkottak egy jóslatot, ami ómenekből állt. Ezek beteljesülése adja az energiát a kapunak, ugyanakkor maga a mágia tett róla, hogy így vagy úgy, de beteljesedjenek. Az igazi hatalma azonban abban rejlett, hogy ha a jóslat eltorzult, akkor a mágia tovább élt, így a jóslatra épülő legendák, és azok változatai szintén a kapu nyitását erősítették. Mára több verziója létezik, ezek tartalmaznak közös elemeket, de különféleképpen is. Fontos, hogy bármilyen legenda, ami ebből fejlődött ki, ha az emberek elhiszik, akkor minden ómenje mágiával átszőtt lesz, és be fog teljesülni. Egyedüli korlát a helyszín: a legendáknak csak Watus környékén van hatalma, mivel itt lesz legerősebb az együttállás.

Amikor ezt a mágiát útjára indították, egy kyr anyr kifürkészte a terveiket, de beleőrült. Az ő követőiből alakult egy rend, ami a kapu megnyílására készült, hogy idővel megint bezárhassák. A kyr utolsó cselekedete volt, hogy kreált egy verziót a legendából, ami megjósolja, hogy a titok tudói vagy minden erejükkel a kapu, és a zauderek ellen harcolnak, vagy beleőrülnek a semmittevésbe, biztosítva ezzel, hogy mindig legyen, aki harcol ellene. Ennek a rendnek a maradéka a város melletti Látók rendje, akik azonban nem emlékeznek már a múltjukra, lévén, hogy újraalakultak 800 éve, és a tudás, a rendházzal együtt odaveszett egy tűzvészben. A rendet az egyetlen túlélő, egy renegát elf nő szervezte újra, azonban Erenben nehéz dolga volt, és a jóslat hatására elkezdett megbomlani az elméje (elf lévén túl komótosan dolgozott). Bár a rend újraalakult, a tudás elveszett, és immáron csak egy káoszlények és asztrálszörnyek elleni védelmező lett belőle. A tagjai azonban a régi hagyományoknak megfelelően esküdtek fel, így furcsa módon rájuk is kihatott a jóslat, és szépen fokozatosan kezdtek megőrizni, amit idővel a szörnyek, és a nyugati síkság kihatásának tituláltak.

Előzmények

Ahogy a hangulatkeltőkből is kiderül, a karakterek Watusba érkeztek, ahol találkoztak egy furcsa Legendával, aminek utánajártak. A Legendának több változata létezett, mindegyik jóslatokat tartalmazott, amik rendre bekövetkeztek, ám a végső jóslat mindben más volt. Ez után nyomozva rájöttek, hogy mi a legendák tényleges természete: Zauder káoszmagia, ami összekapcsolja majd a két síkot. Másik kellemetlen mellékhatás volt, hogy magának a legendának egy kifacsart változatának a hatása alá kerültek, ami szerint, ha nem tesznek meg mindent a megakadályozása érdekében, mindannyian megőrülnek.

El is kezdtek nyomozni, hogy mit lehetne tenni, és megtalálták a kyr anyr nyakékét, és volt szobáját, illetve az eredeti rend utolsó nagymesterének naplóját. Mindezt a rendház alatti kazamatákban, ahova a város bányáiból jutottak be. Rájöttek, hogy léteznek varázstárgyak, „Lélekkristályok”, amelyek képesek megvédeni őket a Zauderek emlékmásoló képességétől. Ezeket megszerezték, és közben találkoztak egy Darton lovaggal, akiben egy ősi entitás volt. Ez a lény, hogy pontosan kicsoda, vagy micsoda, azt nem tudják, ám abban biztosak, hogy nagyhatalmú mágus, és a Zaudereket teljes szívéből gyűlöli, és el akarja pusztítani a Legendát. Ahhoz azonban, hogy dolgozhasson, egy megfelelő testre volt szüksége, amire csak egy zauder teste volt alkalmas.

A karakterek összeraktak egy ősi ereklyét, egy lélektükört, amivel felismerhetőek a zauderek, és elkapták az egyik városban dolgozó ügynököt. Közben feldúltak egy családi kriptát, ami alapján az egyik nemesi család Orwella felé való hűségét is leleplezték, azonban erről még nem volt idejük szólni. Elvitték a testet a mágusnak, aki átvette azt, elengedte a lovagot, aki elment segítséget kérni rendjétől. A mágusnak már csak egy eszközre volt szüksége a rituáléhoz, egy szextánsra, amit még régebben helyezett el a gnómok Kék Kincstárában. Ezért indultak hát a kalandozók, amit meg is kaptak, azonban a hosszas várakozás alatt az erődöt ostromgyűrűbe vették, így a bejutás problémás lehet...

Amit megszerezték:

- Az anyr nyakéke: egy igen értékes krizoberil berakásos nyakék, a zauderek képességét blokkolja, ha viselik, ezzel bizonyították a mágusnak, hogy nem ellenségek.
- Lélektükör: egy emberméretű tükör, mesterien megformázva, ezüstkeretben. Ez a tükör úgy mutatja a használóját, hogy vizualizálja a valódi természetét, jellemét. Ez állatias vonásokban, furcsa, derengő aurákban, stb. jelenhet meg. A hatás erőssége 100E asztrális síkon érzékel, membrán jelez, ha van építve. Bármilyen, vizsgálódástól védő varázstárgy elhomályosítja a képet, és a lélekkristályok jelleme is megmutatkozik a karakter képén, ha viseli őket. Ezen felül a tükör mindenkit az idealizált, 20 éves formájában mutat meg. A hatás itt is 100E erősségű, ellene mentális ME van. Az illető felszerelési tárgyai is azok ideális állapotában jelennek meg, ha a felhasználónak vannak emlékei arról az állapotról, de akár a háttér is változhat: rom helyett palota, stb.
- Lélekkristályok

Lélekkristályok

A kyr hatalmas készítette őket, 9 leghűségesebb emberének lelkéből. Ezek mind 30 karátos krizoberil berakásos fejpántok, amikbe a kyrek lelkei vannak bezárva. Azonban, hogy a zauderek ellen védjenek, ezeket a lelkeket annyira le kellett csupaszítani, hogy ne legyenek önálló tudattal rendelkező entitások, ellenben kellően jelentősek legyenek, hogy a zauderek mágikus szervét zavarja. Mindezt úgy érte el, hogy a lelkeket a körforgás egy távolibb rétegéből hozta vissza, amikor azokról már majdnem minden, az előző életének darabkája lefoszlott, és már majdnem készen volt az újjászületésre. Mondani sem kell, ezek a tárgyak erőteljes fekete mágiát sugároznak, azonban arról még tett, hogy ha a tárgyat elpusztítják (mágus hatalma kell hozzá), akkor a lelkek képesek legyenek visszatérni a körforgásba. Aki a kristályt viseli (egyszerre maximum egy fejt ki hatását, ha többet visel, akkor minden körben véletlenszerűen kell kidobni, melyik érvényesül, illetve egyre -1-enként nehezedő akaraterő próbával az aktuálisat meg lehet próbálni megtartani) kaphat módosítókat a szellemi képességeire, hozzáférhet képzettséghez, vagy kaphat bónusz harcértékeket, ezek mind a lélek előző életében birtokolt tudásának maradékai. Továbbá jellembeli torzulásokon is átmegy, amik szintén a korábbi jellem hatásai. Ezekről külön csak az adott játékost kell értesíteni. A kristályokat bármikor le lehet venni, minden hatásuk azonnal elvész. Ezeket nem ártó szándékkal készítették.

A kristályok a következő hatásokat adják:

kinézet	módosítók	jellem
egyszerű, dísztelen bronzfoglatba ágyazott drágakő, gyűrű	+2Int, -1Aszt, -2Érz, -5Ké Történelemismeret (kyr) MF Ósi nyelv (kyr) MF Vallásismeret (Kyr) MF	merengő, elkalandozó
ezüsttel futtatott acélfoglatba ágyazott kő, fegyveröv	+2Aszt, -1Ake Hadvezetés AF Taktika MF Harc Láz MF (mindig működik, ha elvéti az asztrálpróbáját annyi mínusszal, amennyit sebződött fp-ben)	rideg, érzéketlen
acélsisakba ágyazott kő.	-3Int, +5 minden harcértékre Fegyverhasználat (másfélkezes kard) MF	lassú felfogású, naiv, barátságos
matt fekete kovácsoltvas foglatba ágyazott kő, karperec	-2 ügyesség lopózás, rejtőzés +30% álcázás/álruha AF	csendes, visszahúzódó, állandó remegés
aranyfoglatba ágyazott kő, kitűző	-2Aszt Politika/diplomácia MF lélektan MF	paranoia, bizalmatlanság

A többi kristályt nem találták meg, valószínűleg nincsenek a városban.

A történet vázlatosan

A játék során a csapatnak be kell jutnia az ostromgyűrűn keresztül valahogyan az erődbe, hogy a mágus megkezdhesse a rituáléját. Közben megkezdődik az ostrom, így meg kell védeniük a várat, amíg a varázslattal végez, mivel ha a vár elesik, akkor a mágikus védműveket lebontják, és természeti mágiával beomlaszthatják a kazamatákat.

Közben a mágustól kapnak egy ajándékot: mindannyian valamilyen káoszmágikus képességet. Ha a rituálét befejezi, akkor magához hívja őket, és visszaviszi a csapatot a múltba, mivel a Legendák elpusztítására csak egy dolog elég erős: maga a Legenda. A terve szerint módosít a Legenda létrejöttén, ahogy zaudernek adja ki magát, és így az a tetőpontján nem megnyitja a másik síkra a kaput, hanem elpusztítja magát.

Azonban a visszautazásuk felhívja egy ryeki démonlovas csapatának a figyelmét, így ha nem lépnek közbe, az megtalálja a zauderek rituáléját, és olyan zavarokat okozhat, ami időparadoxonokhoz vezethet, és az összes időutazó törlődik a létezésből. El kell hát terelniük őket, amire több lehetőségük is van: vagy gerillaakciókkal akadályozzák őket, vagy valahogyan a közeli mágikus toronyhoz csalják őket, mintha annak a kisugárzását érzékelték volna. Megölni nem ölhetik, mert az megint csak időparadoxonhoz vezetne, ráadásul elég erős mágiahasználó.

Ha sikeresen feltartották, akkor a mágus megszabotálja a rituálét, és ők visszakerülnek a jelenbe, sikeresen teljesítve a modult.

Helyszín

A modul helyszíne, Watus, Eren nyugati határvárosa, a Tumhor folyó partján, a Nyugati-Traidlan hegység lábánál helyezkedik el. Mint minden ereni szabad város, Watus belülegeit is saját maga választott tanácsa intézi, ami a kis- és nagytanácsból áll. Lakossága 20 000 fő.

Földrajzi helyzet

A várost kettészeli a délkeletről északnyugatra tartó Tumhor folyó, melyen egyetlen híd vezet át, amelynek két oldala a város központi terei. A várostól délkeletre a Klamoris bércei magasodnak, melynek lába délről és keletről körülöleli a települést. A város legforgalmasabb útja kétségtelenül a Nyugati Út, ami Erent és Haonwellt köti össze Kahréval és a Riegoy városállamokkal.

Gazdaság

A város lakói főként állattartásból (juh, marha, a gazdagabbak és a nemesek esetén ehhez jön a ló), és az észak-keleti részekén árpa, rozs és burgonyatermesztésből élnek. A városban jelentős iparos polgárság található, ők céhekbe tömörülnek, és a Klamorisban bányászott fémeket, illetve az alacsonyabb területeken elterülő bükkerdők fáját munkálják, amiből a felesleget a kereskedők szállítják az ország belsejébe. A kereskedők másik, még fontosabb bevételi forrása a Nyugati Úton való áruforgalom lebonyolítása, ami során kahrei mérnöki remekeket, vagy éppen a Riegoy államokból való árut viszik be a Szövetségbe. Ez az utazás azonban egyáltalán nem biztonságos, így a városban számos zsoldos csapat található, akik jó pénzért felbérelhetők a karavánok biztosítására. A

város épp tucatnyi nemesi háza nagyobb részt a hozzájuk tartozó földekből tartja el magát, de meglátszik, hogy a bányák birtokosai jelentősen több keresettel rendelkeznek.

Lakossága

A város lakossága kb. 20 000 fő, ezzel Eren ötödik legnagyobb városa. Főleg emberek élnek itt, de számos törpe és gnóm is letelepedett a környéken. Bár meglehetősen iparosodott település, a lakosság nagy része (mintegy 15 000 fő) még így is földművelésből és állattartásból élő paraszt. A második legnépesebb réteg az iparosok, kézművesek (3 000 fő), akik céhekbe tömörülve alkotják a város középosztályát. Határvidéki szabad városról lévén szó, saját katonasággal, városőrséggel rendelkezik, ennek létszáma 200 fő. Itt külön megemlítendő az Ork Gárda, a városőrség elitosztaga, ami a Csatlóskódex alapján működő udvari ork egység.

A városban számos nemes található, akik azonban nem rendelkeznek igazi hatalommal, csak ranggal. Ez a réteg kb. 300 fő, tagjaik főleg katonáskodásból, kereskedelemből tartják el családjukat, mivel földjeik nincsenek. A város tényleges uralkodó rétege, az arisztokrácia ennél sokkal kisebb, mintegy 100 fős társaság, a várost vezető tizenkét család.

Természetesen találhatóak egyéb foglalkozásúak is a városban, papok, zsoldosok, kocsmárosok, de őket nem lehet egységes osztályként kezelni.

Vallás

Főleg Kyelt, Kradot, Dreinát és Gilront tisztelik errefelé, de természetesen nem hiányozhat Ellena szentélye sem, illetve egy zárkózott Della-hívó csoport mellett egy, a törpe isteneknek szentelt templom, és egy dzsad szentély is megtalálható a város falain belül. A város melletti lovagrend, a Látók rendje érdekes módon nem kötődik egyik egyházhhoz sem szorosabban.

Város kinézete

A városon délkelet-északnyugat irányból átfolyik a Tumhor folyó. Ezen két híd van, egyik az Óhíd, ami a város főterén, míg a másik az Újhíd, ami a belsővárosban található. A főtértől folyásirányon felfelé található a belsőváros, amit szintén kettészeli a Tumhor. A jobboldalon az arisztokrácia városi kúriái, míg a baloldalon a város vezetésének középületei találhatók. Ide a nemesi rezidenciákkal ellentétben nappal be lehet jönni bárkinek.

A Belsőváros vastag, 5 láb magas fallal van körülvéve, amin, a külső oldalon őrtornyok találhatóak, és a folyó is ráccsal lezárható – kahrei remek szerkezettel. A Belsővárostól északnyugatra van a Középváros, amit két kapuval (egy-egy a folyó két oldalán) lehet megközelíteni, ahol manapság a módosabb polgárok, kereskedők, és a dzsádok laknak. Szintén ebben a negyedben találhatóak a Kyel, Krad, Ellena, Darton, Dreina, Gilron és a dzsad templom, és a céhek vezetői is. Ez a negyed szintén fallal van körülvéve, magassága változik, 5 és 3 láb között.

Ezt öleli északról és nyugatról a Külsőváros, ahol a földművesek, törpék, és a szegényebbek laknak. Szintén itt található a törpe templom, a Fűves ház, és az Alkimisták céhe is. Ezt a Középvárossal a főút, és három kisebb utca köti össze. Még ez is fallal van körülvéve, ami a város gazdagságát mutatja, bár ez inkább csak magamutogatás, hiszen a három láb magas fal inkább csak a morálra van jó hatással.

A városfalon kívül, északnyugatra található a kikötő, ahol kisebb-nagyobb folyami hajók és halászbárkák állomásoznak, illetve északra a földek, délre a bányák. Természetesen az utak mentén számos lakóház is épült már, amik nem fértek el a biztonságot adó falak mögött.

A városból számos út vezet ki. A legfontosabb a Nyugati út, ami az Külsővárosból megy nyugat felé, míg másik oldalt a Középvárosból keletre. A Középvárosból még egy út megy délre, a Holtak útja, ami a Temetődombhoz, és a Látók rendjéhez vezet. A külsővárosból még három kisebb út vezet ki észak felé, ezek a földekre vezetnek. A bányákat a fő kereskedelmi útról lehet elérni, a várostól kelet felé indulva, majd lefordulva dél felé.

Látók rendje

A látók rendje egy lovagrend Eren nyugati határánál, központja, és egyetlen rendháza Watus mellett fekszik. Hűbéresi viszonyban vannak a város urával, a rendházért, és a körülötte lévő földterületért cserébe a rend a nyugat felé található szörnyektől, káoszlényektől, démonoktól, asztrális entitásoktól védik a várost, és a határ egy jelentős szakaszát.

Tagjai felerészt lovagok, de bárkit, aki elkötelezett ügyük iránt szívesen fogadnak – így is folyamatos létszámhiányban szenvednek. Tovább érdekesség, hogy a munkájuk révén tagjaik különféle örületeket szednek össze, ami nehezíti a külvilággal való kapcsolattartást, viszont érdekes, és megmagyarázhatatlan módon valamilyen mértékben megvédi őket az ellenfeleik asztrális befolyásától.

Történelem

Kevés konkrétum maradt fenn a rend történetéről, és az is csak utólagosan van összegyűjtve. Még az alapító okirat is elveszett. Minden valószínűség szerint, a rendet 800 évvel ezelőtt alapították azzal a céllal, hogy a Dawa birodalom után maradt szörnyűségekől megóvja a nyugati határt.

Eleinte lovagokból, papokból és paplovagokból állt a rend, és komoly elismerésnek számított, ha valaki a józan eszét áldozva a Rend és az ország védelmébe állt. Későbbiekben egyre kevésbé lett divat a rend szolgálatába állni, inkább a Zászlóháborúk kerültek a figyelem középpontjába, és a szörnyek betörése is kissé megapadt.

Az utóbbi esztendőben azonban ismét gyakoribbak lettek a támadások, és a rend maradékának, ami mára már csak főleg lovagokból, megtört papokból, paplovagokból, és néhány furcsa szerzetből áll, egyre nehezebb ellátni a feladatát.

Színfalak mögött

A rendet valójában a kyr időkben alapították, a Quiphan-i ütközet után, hogy a zauderek tervét megakadályozzák. Az irreálmágia rejtelmait kifürkésző egykori kyr anyr azonban beleőrült a felfedezésbe, így a követői lettek a rend oszlopos tagjai. A renház 800 évvel ezelőtt elpusztult, de újjáépítették, ugyanoda, így az anyr sírja még mindig a nagyterem alatt van. A kyr utolsó cselekedete volt, hogy kreált egy verziót a legendából, ami megjósolja, hogy a titok tudói vagy minden erejükkel a kapu, és a zauderek ellen harcolnak, vagy beleőrülnek a semmittevésbe. Ennek a rendnek a maradéka a város melletti Látók rendje, akik azonban nem emlékeznek már a múltjukra, lévén, hogy újraalakultak 800 éve, és a tudás, a renházzal együtt odaveszett egy tűzvészben. A rendet az egyetlen túlélő, egy renegát elf szervezte újra, azonban Erenben nehéz dolga volt, és a jóslat hatására elkezdett megbomlani az elméje (elf lévén túl komótosan dolgozott). Bár a rend újraalakult, a tudás elveszett, és immáron csak egy káoszlények és asztrálszörnyek elleni védelmező lett belőle. A tagjai azonban a régi hagyományoknak megfelelően esküdtek fel, így furcsa módon rájuk is kihatott a jóslat, és szépen fokozatosan kezdtek megőrülni, amit idővel a szörnyek, és a nyugati síkság kihatásának tituláltak. Az előző modulban ezek kiderültek, azonban az események olyan gyorsan követik egymást, hogy jelentős hatása még nem volt.

Működése

A rendtagok határvédelmi funkciókat látnak el, és rendszerese járnak a vidéket, hogy a városhoz, illetve a kereskedőúthoz túl közel merészkedő szörnyeket levadászzák. Kapcsolatban állnak az Alkimistákkal, bár azok befogni és tanulmányozni akarják a lényeket, nem elpusztítani, de ez még a rendnek belefér, hiszen addig sem terrorizálják az embereket.

Tagjai

Rayor de'Rann

47 éves veterán lovag, a rend nagymestere, egykor az Erigowi Krad lovagrend tagja volt. Kettős személyisége van, egyik énje kedves, megbocsátó, míg a másik kegyetlen, célratörő. Ezen kívül gyűlöli a kék színt, így csak este hajlandó kimozdulni a renházból, ahol természetesen be van tiltva a kék bárminemű használata.

Adsen Garn

A rend 58 éves intézője. Egykor híres festő volt, Della felszentelt papja, de mára megvakult, így önszántából zarándokolt ide, hogy a rendet szolgálja. Érdekes módon, még mindig festeget, szakértők szerint nem is rosszul, az újabb munkáit többre értékelik, mint azokat, miket nem vakon csinált. Állítólag képes az asztrálsíkon érzékelni.

Seshyria

A rend fővadásza és legjobb felderítője. Az egykor Sirenarban élő elf nő senkivel sem beszél, csak magában motyog, amit rajta kívül egy lélek sem ért meg. Az állatok viszont mintha a tenyeréből ennének, gyakran időzik közöttük. Állítólag, már vagy 500 éves is elmúlt, valójában 15aa-nál is több, ő intézte a renház újraalakulását. Bár Erenben üldözik a fajtáját, ő a rend teljes jogú tagjaként hivatalosan védett az ilyesmiktől, de azért nehéz dolga van, és ezen zárkózottsága sem segít sokat.

Morsel Rayvoro magszter

Dorani asztrálmágus, választott iskolaformáját komolytalannak tartották, így ő inkább elvonult, és itt, a nyugati végeken kezdett kutatásokba. Próbál rájönni, mitől őrülnek meg a rendtagok, és az asztrálszörnyeket is tanulmányozza. Már 7 éve itt van, és még nem kezdte ki az elméjét a környezet, amit ő a kiemelkedően erős védműveknek tulajdonít. Valójában azért, mert ő nem esküdött fel a rendre.

Rannath con Llael

Fiatal ereni lovag, egészen épelméjűnek tűnik, amikor éppen nem régen halott testvérével beszélget. közvetlen, barátságos, ha az ember elfogadja furcsaságát, még szimpatikusnak is nevezhető. Ő a rend összekötője a városban, mivel könnyedén szót ért a „normális” emberekkel. Jó barátja a törpének, ő szokta kísérgetni a városban, nehogy baja essen.

Egyéb tagok

A renدهz tartozik még kéttucatnyi teljes értékű tag: lovagok, harcosok, paplovagok, nagyjából Rannath-hoz hasonló tapasztalati szinttel rendelkeznek. Továbbá a rendnek dolgozik még vagy 100 ember, ők mindenfajta kiszolgáló személyzetet jelentenek, illetve a rendház alatti lejtőkön dolgoznak a kevéske földön, ami a birtokhoz tartozik.

Alkimisták

Eredetileg egy kalandozó-csapat volt, akik veszélytelennek és szürkének egyáltalán nem mondható utazásaik után érkeztek ide, kamatoztatva utazásaik alatt megszerzett tudásukat. Az “alapító” tagok nagy része északi származású, de később dzsad, sőt, gorviki tagjuk is akadt olykor. A ma élő tagok alapították ezt a Watusban működő céhet, főként alkímiával és “érzékeny” megbízatásokkal foglalkoznak, mely igen fényűző életet enged meg nekik.

A céhet alapító tagok, név szerint Jaszib Al Musiff, Aarien Rolmar, Arlat la Cayrun, Xorath D’or és Vierro.

Az a szóbeszéd járja, hogy a ma is élő alapítók közül többen együtt harcoltak az előző Zászlóháborúban, bár ezt a külvilágnak, tekintve, hogy az északiak fennhatósága alá tartozik a város, nem hangoztatják, sőt sokan kétlik is ennek hihetőségét. Az viszont biztos, hogy a céh egyes tagjai rendelkeznek megfelelő harci tudással, illetve akár egy ostrom alatt is rendkívül hasznos lehetne tudásuk.

A céh maga már több éve működik a városban, eleinte csak kis jelentőséggel, de ahogy ráébredtek a városban élő nagyobb hatalmú csoportok, hogy milyen hasznosak, befolyásuk és vagyonuk egyre nő. Manapság már az alvilágban is egészen jelentős szerepet játszanak, megvetve lábukat a város több társadalmi és hatalmi csoportosulásában. A nyilvánosság felé többféle arcot tartanak, ezzel is ködösítve a céh valódi természetét, hatalmát, ebből következőleg nagyon kevesen ismerik a teljes kiterjedését a céhnek.

Jelenleg az ostrom aktív résztvevői, mivel egyik vezetőjük Zauder.

Főbb személyek

- Arlat la Cayrun, aszisi ember harcos, a harcosok vezetője
- Aarien Rolmar, ember tolvaj, szintén aszisi, a Kobraék egykori ügynöke
- Xorath D'or, alkimista, boszorkánymester ember, gátlástalan tudor, zauder
- Vierro, ember fejdász
- Jaszib Al Musiff, dzsad mérnök és alkimista/méregkeverő

A gnóm kolónia és a Kék Kincstár

Watusban minden jelentősebb pénzmozgást a Kék Kincstár nevű, gnómok által üzemeltetett bankház intéz. A gnóm kolónia szinte összes tagja a Kincstárnak dolgozik. A szokásos szolgálati személyzet mellett a bankház mágikus és mechanikus védelmét is gnóm mesterek tervezik és fejlesztik.

A felső szinteken a megbeszéléseknek és ügyintézésnek helyet adó szobák és csarnokok vannak, a széfek mind a föld alatt foglalnak helyet. Az első két pince-szinten hosszú folyosókon sorakoznak a kisebb-nagyobb, falba ágyazott széfeket, a harmadik szinten már szoba nagyságú, saját mágikus és mechanikus védelemmel rendelkező acél-termeket bérelhet a gazdag.

Ezen kívül még létezik két, külön bejáratú és folyosó-rendszerrel védett "szint". Ebből az egyik az Argonis család külön kincses-tereméhez vezet.

A másik a föld mélyébe tart, ahol egy kisebb alagút rendszer húzódik meg: a gnómok két nagyobb és egy kisebb műhelytermet, valamint egy tucat gnóm elszállásolására elég lakórészt alakítottak ki. Itt folyik az ifjú mérnökök oktatása, valamint itt próbálják ki és tökéletesítgetik terveiket a mesterek is.

A gnóm kolónia legnagyobb része a közép negyedben, általában külön blokkokat alkotva élnek. Állítólag egy-kettőből még a titkos alagútrendszerhez is visz járat.

A kolónia jelentős befolyást szerzett azzal is, hogy egyedüliként foglalkoznak magánépületek védelmének kiépítésével. A nemes házak külön megbeszélésen kérik fel a gnómot; a köznép számára pedig nyitva áll egy kis bolt a kereskedő-negyedben, ahol egyszerűbb mechanikus zárat és egyéb szerkezeteket lehet venni.

Zhaun család

A Zhaun mondhatni tősgyökeres watusi család, a város alapítása után nem sokkal kaptak itt földterületeket. Akkoriban a földterületek elégséges terméssel szolgáltak, a család pedig kicsi volt, így nem is vállalkoztak másra. A fordulat a város alapítása után 200 évvel következett. Az eredeti földek kezdtek kimerülni, az újonnan, csatlósok és felsőbb hatalom által szerzett földterületek termése már kevés volt, így az akkori családfő, aki maga is sokat járt a világban, mielőtt a család vezetése rá esett volna, új módszereken kezdett gondolkodni, hogy hogyan is lehetne a családot ismét nagyvá, gazdaggá tenni.

Az első próbálkozások majdnem kimerítették a család tartalékait, de végül beváltak. A helyi iparosok, fogadósok támogatásával és a kereskedelem fellendítésével komoly hatalmi és politikai pozíciót vívtak ki maguknak a városban. Tulajdonképp, ami átmegy a városon, valamilyen sápot kapnak belőle kapcsolataik révén. Kiváló diplomatikus képességeiket a család ekkor kezdte "kifejleszteni", és ebből az időszakból származik mai tevékenységük is:

Fogadók üzemeltetése, iparosok illetve több fogadós befolyásolása, ami őket teszi előnyös pozícióba a városban, több szempontból is (lefizetés, sápolás, fenyegetés árán akadályozhatják a többi családot ezeken keresztül) (lásd fogadók/nép)

Ezen kívül fő profiljuk a kereskedőkkel és kereskedő karavánokkal való szoros kapcsolat: ha valamit nem akarnak behozatni a városba (pl. konkurens családnak új eszközöket, stb), akkor egy szívességgel könnyen elintézhetik. Mindezek mellett persze a mezőgazdasággal kapcsolatos tevékenységük sem elhanyagolandó (pálinkafőzde, borászat, halászat, szikes földjeiken sókitermelés folyik). A család a politikai hatalmát megőrizendő részt vesz az ostromban, ráadásul a kalandorok korábban feldúlták a családi kriptát, ami leleplezheti orwellánus hitüket.

Tyr-Tyralla család

Egy ősi tisztán kyr vérrrel rendelkező család, a környező földek nagy része az ő tulajdonukban van, emiatt gyakorlatilag csak mezőgazdasággal foglalkoznak. Jó viszonyt ápolnak a Látókkal és a helyi papsággal. Komoly próbálkozásokat tesznek az Argonis család bányáinak és földjeinek felvásárlására, vagy legalább a bányák szabotálására. Ez azzal kezdődött, hogy a család megpróbálta felvásárolni a bányákat, de az Argonis családfő ezt nem éppen kedvesen elutasította. A Tyr-Tyrallák ezen feldühödve felgyújtották az Argonisék méhkaptárait. Természetesen az Argonis család ezt nem hagyja szó nélkül, a napokban fog visszavágni majd.

Fontos, hogy a család hűbéresei (a kismemesek, akik hűbéresküt tettek és ezen keresztül a parasztok is) nagyon hűségesek, a helyi hűbéláncok közül ez a legstabilabb.

A család feje Ryen Tyr-Tyralla, egy idősödő, erősebb testfelépítésű büszke kyr nemes. Kemény kézzel fogja a családot, az arisztokrata családok, akik rivalizálni akarnak velük kegyetlennek tartják, de a hűbéresei tisztességesnek tartják, mondhatni szeretik. A felesége szintén tiszta kyr vérű, négy gyermekük van, két fiú és két lány gyermek.

A család komolyan odafigyel, hogy ne kerüljenek kapcsolatba a füvesház tagjaival, a zsoldosokat ritkán, és a legvégső esetben bérlik fel. Hatalmas pénzüsszegeket nem tartanak, az anyagi háttérük java része a földekben van, illetve a városban a család házában van egy gnómok által épített kincstár, ahol a pénzüket tartják. Az örökös valójában egy Zauder, így a család erősen részt vesz az ostromban.

Argonis család

Eredetileg is itt élt a család Watusban, de a kapott földterületek, lévén főleg magasabban vannak, nem voltak túl jövedelmezőek a család számára, mindaddig, míg a család össze nem "barátkozott" egy kis tarini törpeklánnal. A história már több évtizedes, és a kívülállók nem sokat tudnak róla. A pletykák szerint a törpéket elűldözték otthonról, valami vallási nézeteltérés miatt, és itt akartak letelepedni, az Argonis család birtokainak határában, Watushoz közeli hegyek lábánál. A vége az egésznek az lett, hogy a család engedte, hogy letelepedjenek, cserébe a törpék egyrészt segítettek feltárni az itteni érceket, másrészt kovácmesterségükkel segítették a családot. Az argonisok ellátták élelemmel, fa és emberanyaggal a törpéket, így a kolónia egészen gyorsan pár évtized alatt berendezkedett. A család meglepetésére a törpék gazdag ércelléreket találtak a hegyekben, így megkezdődött a bányák kiépítése és az onnan kikerült ércek felhasználása (legfőképpen vas, ólom, és kevés ezüstöt találtak). A család emiatt az utolsó három-négy emberöltő alatt rendkívül meggazdagodott és sok hűbéres földjével csatlakozott hozzá, valamint a város főtanácsába is bejutott.

A Tyr-Tyralla házzal felkapaszkodásuk óta ellentétek feszülnek közöttük, mivel egyrészt kyr vér nem igazán található bennük, másrészt pedig rossz szemmel nézik az "újnemesség" feltörekvését, akik újszerű gondolkozásukkal felborítják a rendet.

A Zhaun család, mivel ők szeretnek a harmadik nevető fél maradni, nem igazán szól bele a másik kettő csatározásába, inkább a háttérből hol itt, hol ott szól bele, hogy gyengítse mindkét oldalt.

Legnagyobb és legloyálisabb hűbéresük a Vargus család, akik egyszerű kovácsokból lettek nemessé. Janna Argonis, a család nagyasszonya egy zauder, így a család aktívan ostromol.

Modul kezdete

A csapat a Kék Bankházban kezdi a játékot. A JK-k látják, hallják, hogy a városi őrség, az Ork Gárda, a nagy családok seregei, sőt még az Alkimisták csapatai is masíroznak a Látók erődje felé. Ha megkérdezik egy járókelőt, akkor elmondja nekik, hogy elrabolnak egy nemest, és mennek eltörölni a látók rendjét. Megtudhatják továbbá, hogy üldöznek még néhány cinkost is, akik segítettek a rendnek. A cinkosok száma éppen megegyezik a csapat létszámával, és ha mindenki jelen van a beszélgetésen, akkor a városi furcsán mereszti rájuk a szemét, de nem szól semmit. Ha ez megtörtént, és hagyják elmenni, akkor értesíteni fogja a városőrséget, akik az Ork Gárda egy csapatát küldi rájuk, és egy órán belül érkeznek. Ha addigra lelépnek, akkor a szaguk alapján követik őket, amit nehéz lelelni, de nem lehetetlen, ám mindenképpen a játékosok saját ötlete kell hozzá. Ha nem lelelik magukat, akkor, ha összesen eltöltöttek két órát úgy, hogy nem haladtak, a Gárda utoléri őket (lásd: **Gárdatámadás**). Ha máshol ismerik fel őket, az is hasonló következményekkel jár.

Annak az esélye, hogy felismerik őket, alapesetben 10%, amire félóránként, vagy forgalmasabb helyre (fogadó, piac) való belépéskor kell dobni. Ezt módosítja az alábbi táblázat.

minden extra ember a csapat létszámának felén túl	+5%
minden ember a csapat létszámának fele alatt	-5%
harc	+15%
látványos varázslás	+10%
beszélgetés valakivel semleges témában	+5%
beszélgetés valakivel a rendházzól, ostromról, hasonlóról	+10%
nem ember fajú karakter	+10%
elf karakter	+20%
álcázás/álruha AF	-20%
álcázás/álruha MF	nem kell dobni

Sikeres lopózás és rejtőzést dobó karaktereket úgy kell kezelni, mintha nem lennének ott, így ha mindenki megdobta, akkor nem kell dobni.

Gárdatámadás

Az Ork Gárda csapata, ha utoléri őket, megpróbálja körbevenni a csapatukat. Ha ez sikerül, akkor minden irányból egyszerre rontanak rájuk, rohamban támadva, és céljuk az ellenség elpusztítása, egyetlen túlélő elfogása. 50%-os lopózással rendelkeznek, egyszer kell dobni rá. A karakterek dobhatnak hallásra (ork, udvari ork esetén szaglásra) érzékelés próbát az orkok lopózás próbájának sikerétől függően: 0-9-cel volt meg, akkor simán, 10-19-cel dobták meg, akkor -1-gyel, 1-10-zel rontották el, akkor +1-gyel, és így tovább. Akinek meglett a próba, annak van ideje fegyvert rántani, akinek nem, az fegyvertelenül, esetleg, úgy ahogy éppen tartózkodott, úgy védekezhet. Ha az orkok úgy érik be őket, hogy csapdát állíthatnak (például a csapat bemegy valahova, aminek csak egy kijárata van, akkor a kijárat előtt ezt megtehetik), akkor az előkészületek miatt +20%-kal dobhatnak a lopózásra (rejtőzésre).

A csapatuk annyi főből áll, mint a JK-k csapata, és velük van a kapitány is, aki azt fogja támadni, akinél a sisakja van. Extrém erős csapat esetén lehet növelni a támadók számát.

Cél

A karaktereknek valahogy be kell vinniük a szextánst, az erődbe, mivel a Worlaxnak, Tras Gárnak szüksége van rá.

Lehetőségek:

- Földalatti barlangrendszer
- Seregen át
- Hegymászás

Természetesen elképzelhető más lehetőség is, amire a játékosok gondolni fognak (rossz szokásuk :D), ilyenkor ésszerűen kell eljárni.

Látók Erődje

A Látók rendjének erődje egy szirt szélére épült így egyetlen felfelé vezető út van, ami könnyen járható, a sereg ezen az úton vonul fel, hogy ostrom alá vegye az erődöt.

Ha égi szekérrel akarnak bejutni a JK-k, akkor a KM-nek fel kell hívni a figyelmet arra, hogy ostromlóknak nézik őket jó eséllyel és szanaszéjjel lesznek lóve, de a támadó fél is támadhatja őket.

Teleportálni nem tudnak az erődbe, mivel mágikus védművek.

Események, amíg a JK-k be akarnak jutni

A sereg az erőd alá vonul, letáboroznak, elzárják az utat, várják az erősítést. Ezek után az ostromló seregből a három nemei család képviselői, és a Látók képviselői találkoznak és tárgyalnak, fél-egy órát. A tárgyalás sikertelen, ezután mindenki visszamegy a saját táborába. A tárgyaláson a rendház nagymestere, az asztrálmágus, illetve a három nagy nemesi ház képviselői vannak jelen.

Földalatti rendszer

Ha a föld alatt mennek, akkor a már korábban járt barlangokkal kezdődően, az újonnan megnyílt járatba kell bemenniük, ami bevezet az Anyr sírjába, majd onnan átjuthatnak a szobába, ahol Tras Gar várakozik rájuk.

A barlangokban, Alkimisták emberei kutatnak olyan járat után, ami bevezet az erődbe. Ez a csapat egy BM-ből, 2 számszerűs tolvajból, 4 harcosból, illetve annak a frakciónak az egyik emberéből áll, akitől a Zaudert elrabolták: Alkimisták esetében Arlat la Cayrun, Argonisok esetében Garrus Argonis, míg a Tyr-Tyralláknál Dael Tyr-Tyralla. A csapat tolvajai, ha sikeresen megdobják a 60%-os lopózás/rejtőzködésüket, akkor lesből támadhatnak majd meglepetésszerűen. A csapatnál van egy hordónyi puskapor is egy talicskában (előbb sikeres érzékelés-próba -2-vel, majd sikeres intelligencia-próba (-2-vel), hogy felismerik-e. Csak akkor dobhatnak, ha visszatérő a csapat, mivel akkor az első modulban találkozhattak már puskaporral, illetve, ha van a karakternek alkímiája legalább alapfokon). Ez meggyullad minden 10-nél nagyobb tűz alapú támadástól, ami nem egy célpontú, illetve, ha vesztesre áll a csapat, akkor a BM, illetve a frakció embere fáklyával berobbantja. Ez esetben minden karakternek gyorsaság-próbát (-2-vel), vagy ugrás próbát (-20%) kell tennie, különben rászakad a barlang egy része 8k6-ot sebezve, és a többieknek ki kell ásni. Ekkor 50%-ban útjukat álja az omlás, azaz valahogy ki kell ásni a járatot. Ez 10 emberórát vesz igénybe alapesetben.

Barlangok+járat felépítése mellékelt térképen.

Seregen át

Ha a seregen át akarnak menni, akkor valamilyen módon álcázniuk kell magukat, mivel az örök egy része, illetve a családi seregek és az Ork Gárda tagjai is láthattak körözési képeket, bár nem sokan. 50%-os alapesély van arra, hogy lebuknak a seregben való átkeléskor. Ezt befolyásolja, a fentebb említett táblázat. Fontos megjegyezni, hogy a seregben varázstudók is vannak, így a láthatatlanul közlekedő karaktereket is kiszúrhatják, ennek megítélése a KM feladata.

Az erődbe a tárgyalás alatt, végén be tudnak jutni, vagy ha oda tudnak osonni a kapuhoz, akkor a tárgyalás előtt vagy után is.

Hegymászás

A hegyoldalon mászóvasakkal, kötelekkel fel tudnak mászni ám a sziklafal elég sima, így -10% van a mászás képzettségére. Ezen felül az erőd falait rúnák védik, amik emeli erő kisugárzó rúnák. A mászó karakterek dobhatnak érzékelés próbát, hogy kiszúrnak-e a rúnákat (ha eleve keresik, akkor +2 jár a próbára), vagy csapdakeresést -30%-kal (módosító nélkül, ha keresik). Ezek kikerülése lassítja a haladást, így a teljes mászáshoz 4 sikeres próba kell. Amennyiben nem tudnak, vagy nem vesznek tudomást a rúnákról, úgy csak 2 sikeres mászás próba kell, viszont minden próba esetén 50% esély van csapdára karakterenként. Egy csapda aktiválása 3k6 sebzést jelent, és egy azonnali újabb mászás-próbát -40%-kal ennek elvételére esetén a karakter a mélybe zuhan, és 12k6 sebzést szenved. Sikeres esés próbával a sebzés feleződik, ahogyan igyekeznek csúszássá lassítani a zuhanását. **A zuhanásra vonatkozó szabályok érvényesek: Állóképesség feletti sebzés ÉP-ből megy, fémvérték MGT-je extra FP sebzést jelent.** Amennyiben a karakterek össze vannak kötve, vagy valamilyen módon rögzítve vannak, úgy egyéb esetek is elképzelhetők (pl.: erőpróba, stb...) a zuhanás megelőzésére.

Az erődben

Amikor bejutnak, akkor el kell menniük a régi Nagymester szobájába, ami annak a járatnak a végén van, mi a kút felénél a falban kezdődik. (itt harcoltak a második mese elején az Árnyakkal).

Amikor odaérnek Tras Gar-hoz, akkor ő elmondja nekik, hogy egy fontos szertarást kell végrehajtania amihez nyugalomra van szüksége, és meg kell védeniük, amíg el nem készül vele, de előtte az elkövetkezendő veszedelmekhez segítségképpen, adna nekik egy ajándékot. Ezt mindenki elfogadhatja, vagy elutasíthatja, de előzetesen csak annyit mond, hogy egy végleges varázslatot akar rájuk mondani. Aki beleegyezik, az választhat három opció közül. Tras-Gar idejében a legkiemelkedőbb emberek kapták ezeket a jutalmakat, és három fajta varázs volt: egy a harcosoknak, egy a varázslóknak és egy az ügynököknek. Ezek közül választhatnak, de a pontos hatást nem tudja elmondani, mivel a varázslat káoszmágia, így kiszámíthatatlan, viszont semmiképpen sem veszélyes. A típus kiválasztása után, mindenki dob k10-zel, és az eredménytől függően kap egy mágikus képességet.

Harcosoknak:

1. acélbőr: 4 SFÉ a puszta bőre, tűz, fagy, sav ellen -2E, villám max-ot sebez, ha nincs vastag ruhával fedve.
2. trollvér: körönként 1 fp regenerálódik, percenként egy ép. véreből alkímia MF-kal gyógyital készíthető: 1ép-vől 1 ép-nyi, vagy 5 fp-nyi. Ezek az italok max. 1 napig tárolhatók, mérgek, betegségek hatóideje 2 kategóriával csökken, akár teljesen immunis is lehet. halálos mérgek ellen csak +4 ellenállás.

3. szellemkard: képes egy általa választott (képeség megkapásakor a kedvence) fegyver szettet (max. két fegyver, vagy fegyver+pajzs) materializálni a kezében. Erre bármikor képes, egy szegmens alatt. Ez nem törhető, nem lefegyverezhető, mágikusnak számít, harcértéke mintha 93mp-os rúnafegyver lenne. Célzófegyverek esetén nem kell bele lövedék, anélkül működik, dobófegyverek esetében minden eldobás után újra anyagiasíthatja. A fegyvert nem fontos a kezében fogni, elég ha látja a helyet, ahol harcol vele, ilyenkor viszont maximum védekező harcot végezhet (+20 VÉ). Sebzéséhez hozzáadhatja az erőbónuszát, ha fogja, távolról pedig az akaraterője számít az erejének.
4. normál fegyver-immunitás: nem mágikus fegyverek és sebzések ellen 10 SFÉ. Ilyen az esés, legázolás, stb.
5. mágiatagadás: minden varázslat 2E-t veszít erejéből. Sikeres akaraterő próbával átengedheti (jól ismert mágia/varázsló +2 bónuszt adhat)
6. gyorsítás: TSZ körre, óránként egyszer kap +10 gyorsaságot, körönként kétszerannyi támadást, +20 minden harcértékre, ha figyel rá, akkor a slanekhez hasonló lőfegyver VÉ-t.
7. Fájdalomkivetítés: a karakter által elszenvedett fp veszteség feleződik, viszont egy általa kiszemelt és látott célpont (nem fontos ilyen választani) az eredeti fp sebzést megkapja (csak FP-t sebezhet). Asztrális ME tehető 30+fp sebzés E ellen.
8. Hősi aura: 20m-es körzetében minden szövetséges +5 harcértéket, +2 bátorságot és +5 AME, MME-t kap. Bárki, aki beszél a karakterrel érzi, hogy valami megmagyarázhatatlan pozitív aura veszi körül. Több ilyen aura nem adódik össze.
9. Varázslat-abszorpció: lásd a varázslónál.
10. Harci affinitás: a karakter minden fegyverrel MF-on képes harcolni, emellett bármelyik ellenfeléről képes egy kör alatt megmondani a harcértékeit, átlátja az összes ellene felhozott taktikát. Azokkal a fegyverekkel, amikkel eleve MF-on bánt, 10-zel csökken a túlütés küszöbe.

Ügynöknek

1. képes láthatatlanná (3E) válni TSZ körre, óránként egyszer. Mágikus tárgyai is!
2. tökéletes sötétben látás, 10E elemi sötét 20 m sugarú körben óránként egyszer TSZ körig. 5E-ig látja a láthatatlant, és átlát az illúziókon.
3. teleportálni tud 10m-ig, ahova lát, óránként egyszer, max. testsúlynyi felszereléssel (akár mágikus is lehet).
4. mágiatagadás: minden varázslat 2E-t veszít erejéből. sikeres akaraterő próbával átengedheti (jól ismert mágia/varázsló bónuszt adhat)
5. gyorsítás: TSZ körre, óránként egyszer kap +10 gyorsaságot, körönként kétszerannyi támadást, +20 minden harcértékre, ha figyel rá, akkor a slanekhez hasonló lőfegyver VÉ-t.
6. alakváltás: képes a saját testét más humanoid formára alakítani. Speciális képességeket nem képes másolni, csak kinézetet. Képes a hangját is változtatni, ha hallotta az illetőt beszélni. Óránként egyszer alakulhat át, vissza akár mikor, ájulásnál, halálánál visszaalakul.
7. Nyelvismeret: a karakter minden nyelvet megért, és beszélni is képes azt, a nem mágikus írásokat el is tudja olvasni.
8. Megszállás: a karakter képes 40E erősségekben megszállni valakit. Ilyenkor annak testét mozgathatja, de semmilyen tudásával nem lesz tisztában. Ez ellen AME és MME is tehető. Látnia kell a célpontot. Óránként egyszer TSZ számú körre működik.
9. Képességmásolás: a karakter bármelyik társának képességét lemásolhatja, ha megérinti őt. A képesség a kontaktusig, vagy utána 5 percig marad meg.

10. Varázslat-abszorpció: lásd varázslónál.

Varázslónak

1. mana-elnyelés: minden rá ható varázslat hatóideje feleződik, ő megkapja a manaköltség felét. Akaraterő próbával kapcsolható, max mana fölé nem mehet, ha már maxon van, akkor csak egy körrel csökkenti az időtartamot, minimum 1sec-re.
2. légiesség: 3. fokon légiessé válhat max. testsúlynyi felszereléssel (lehet mágikus), óránként egyszer TSZ körig.
3. káosz-mágia: minden varázslata E-nként 1 manával olcsóbb, minimum 1/E.
4. gondolati varázs: minden varázslata egy körrel gyorsabban létrejön. egy kör, vagy annál rövidebb eredeti varázslási idejű varázslatok egy sec-esek lesznek.
5. szellemjárás: képes elhagyni a testét, és csak a szellemével mozogni. ilyenkor érzékeli a valóságot, átmehet nem mágikus anyagokon, sebessége az akaraterőjének 10-szerese lesz körönként. Lélektől védő, vagy bebörtönző varázskörök ellen akaraterő-próbát kell dobjon E minusszal. Sikeres AKE vagy Asztrál próbával a mentál vagy asztrálsíkot is megpillanthatja, de értelmezni csak más képzettséggel tudja. Ilyenkor láthatatlan az elsődleges anyagi síkon, és a testébe kell, hogy visszaérkezzen.
6. normál fegyver-immunitás: nem mágikus fegyverek és sebzések ellen 10 SFÉ. Ilyen az esés, legázolás, stb.
7. Varázslat-abszorpció: maximum Tsz E-jű varázslatot képes elnyelni, és azt akármikor kisugározni, mintha ő maga varázsolta volna el. Óránként egyszer képes az elnyelésre, és csak akkor, ha nincs elnyelve másik. Ájuláskor, halálkor véletlenszerű célpontra kitör a varázslat. Akaraterő próba kell a kikapcsolásához, hogy ne nyeljen el varázslatot, ha éppen tudna.
8. Varázslat-tükör: maximum aktuális Tsz E-jű varázslatot képes visszaküldeni a létrehozójára, viszont a varázslat E-jét fp-ben elveszíti. Ez a sebzés nem Mehet át ÉP-be. Akaraterő próba kell a kikapcsolásához.
9. Jövőlátás: a karakter naponta egyszer semlegessé teheti egy kör történéseit, és a megtapasztalt információk birtokában cselekedhet. Ha a karakter meghalna, és a képesség még aktív, akkor azonnal asztrál próbát kell tennie -5 módosítóval, aminek elvétele esetén maradandóan veszít 2-t az asztrál képességéből, ahogy megtapasztalja saját halálát, viszont a képesség a próbától függetlenül magától működésbe lép. Harcban automatikusan övé a kezdeményezés, harcértékeire +30-at kap, százalékos próbáira szintén. Figyelmeztetheti társait dogokra, ami egy rövid kiáltásba belefér, így ők is megkaphatják a bónuszok felét (maximum egy társa). Minden, amit nem változtat meg, ugyanúgy zajlik le!
10. Élettelen anyag mozgatása: a karakter képes mozgatni nagyjából egy emberről egy emberről, ami az 1-2. Anyagcsoportba tartozik, mintha abba egy értelemmel nem bír, de egyszerű parancsok követésére alkalmas lélekcsíra kerülne (valójában az ő lelkének egy darabkája). Harcban a lények gólemként kezelhetőek, anyaguknak megfelelően módosulnak az őket ért sebzések. A képesség aktiválása 2 kör, ha elpusztulnak a lények, újra kell teremteni őket. A mozgatott tárgyak nem lehetnek nagyobb tárgyak részei: nem lehet például egy ház egy követ mozgatni, de lehet egy egész teljesvértet. Nem lehetnek személyes aura részei sem, csak a képességet alkalmazó karakteré.

Gólemek harcértéke	alap	fa	fém
KÉ:	35	+10	
TÉ:	75	+10	
VÉ:	90		+10
Sp:	k10	-2/k	
ÉP:	12	*0.5	+20
T/k:	2		

Az alapértékek a kő, vagy hasonló anyagra vonatkoznak. Az őket ért sebzéseket az ET-ben található sérülési táblázat alapján kell módosítani az anyaguknak megfelelően.

A varázslat után a mágus nagyvonalakban elmondja, kire milyen hatással volt a mágia, illetve 100 manás fürkészéssel is meg lehet állapítani. A mágia alapból 1E-vel leplezett, így külön keresés nélkül nem vehető észre.

Feladat

A játékosoknak ekkor, biztosítani kell, hogy a mágus még egy darabig nyugodtan varázsolhasson, viszont megkezdődik az ostrom, így segíteni kellene az erőd védelmében. A következő lehetőségeik vannak:

- Védik a bejáratot
- Védik a földalatti járatot
- Mindkettőt.
- Csak a szobát, ahol a varázsló dolgozik.

Ha jó kapcsolatot ápolnak a lovagrenddel, akkor esetlegesen nem akarják veszni hagyni őket, így a falakra mehetnek. A földalatti járatra logikusan gondolhatnak, hiszen ők ott jöttek be, vagy csak a szoba előtt állnak őrt, ami hadvezetésben legalább af-on járatos karakternek is már rossz ötlet: nincs hova visszavonulni.

Rend tagjai

A rend lovagjai (25 lovag, paplovag vagy harcos) a falak védelmét látják el, míg a mágiszter a rúnaszobában próbálkozik erősíteni az erőd védelmét. A nem rendtagok közül csupán egy maroknyi ember tartózkodik az erődben: néhány parasztember, akik élelmet hoztak a földekről, illetve egy öreg bárd, akiről a karakterek nem tudnak.

Ostrom menete

A támadók három frontról igyekeznek támadni: egyrészt az alkimisták ügynökei megpróbálnak feljutni a fajakon mászóvassal, kötelekkel, de a rúnák miatt nem járnak sikerrel.

Másrészt a földalatti barlangrendszerben igyekeznek bejutni, ami azért veszélyes, mert közvetlenül a rituálét végző mágushoz juthatnak. Harmadrészt pedig a Gnómok és alkimisták által összeszerelt páncélozott faltörő kossal igyekeznek beszakítani a főkaput, majd onnan a belső erőd felé támadni. Ha a karakterek nem tesznek semmit, a következő zajlik le:

- Ostrom indulása
- 10. Perc: áttörik a főkaput, bejutnak az udvarba
- 25. Perc: bejutnak a belső erődbe, ott folyik a harc a folyosókon
- 45. Perc: meghal a mágiszter, a mágikus védelem összeomlik
- 50. Perc: természeti mágiával megzavarják a rituálét, így idő előtt fejezi be, lásd **Megzavart rituálé**
- 40. Perc: bejutnak a kazamatákon át, a mágus üzen nekik, hogy segítség kell
- 45. Perc: a kazamatákon át érkezők megzavarják a rituálét, lásd **Megzavart rituálé**

A karaktereknek a két támadási hullámot kell késleltetni, mindkettőt legalább 30 perccel, így a végleges eredmény kiszámításakor a kisebbik késleltetést számoljuk. Fontos, hogy ők ezekről az időkről nem tudnak, ez csak a mesélőknek iránymutatás, velük azt kell éreztetni, hogy ők egy várat védenek.

Bejárat védelme

- A kapu lezárható egy mágikus pecséttel, aminek a nyomai felfedezhetőek a kapu vasalásán, ott ahol a két szárny összeér. Bármilyen mágiahasználó fel tudja tölteni egy sikeres Intelligencia próba után. Ennek az aktiválása 10 percet jelent.
- Az erődben lévő szalmából, gyógynövényekből és az egyik pincében tárolt olajból, kátrányból lángoló akadályt készíthetnek, vagy nagy golyókat készíthetnek, amiket beguríthatnak az ellenségbe. Ez további 10 perc késleltetést jelent.
- Bármilyen területre ható mágia, ami megzavarja az ostrom menetét k3 perc késleltetést jelent.
- Minden egyes megölt, vagy harcképtelenné tett támadó egy-egy percet jelent.
- Csapdaállítás AF-kal elkészített csapdák 3, MF-kal 6 perc késést jelentenek, karakterenként.
- Természeti (viharok, földrengés, stb) mágia ellen véd az erőd, így azok hatástalanok.

Járat védelme

- Ha beomlasztják a járatot, azzal lezárják ezt az utat, viszont 50%-ban megzavarják a rituálét. Erre varázshasználó, vagy építészetben járatos karakter gondolhat sikeres intelligencia próba után (illetve, ha külön rákérdez).
- A járatokban található 3 szobor, és egy törött (őrzők), a 3 jó állapotút életre lehet kelteni, ha megvizsgálják őket, és náluk van az anyr nyakéke, és van rúnamágiájuk legalább AF-on. Ezzel nyernek 10 percet.
- Csapdakereséssel találhatnak egy régi csapdarendszert, amit aktiválni lehet (intelligencia-próba, vagy csapdaállítás szakértelem), ezzel nyernek 10 percet.
- Titkosajtó kereséssel találhatnak egy szerkezetet, ami egy rácsot enged a folyosóra, eltorlaszolva azt, ezzel nyernek 10 percet.
- Bármilyen területre ható mágia, ami megzavarja az ostrom menetét k6 perc késleltetést jelent.
- Minden egyes megölt, vagy harcképtelenné tett támadó egy-egy percet jelent.
- Csapdaállítás AF-kal elkészített csapdák 4, MF-kal 8 perc késést jelentenek, karakterenként.
- Egyéb barikádokat építhetnek, ami az ötlettől függően 5-10 percet jelenthet.

Szoba védelme

A szoba előtt már sokkal kevesebb lehetőségük van, nincs sok hely visszavonulni, csapdázni, satöbbi.

- Bármilyen területre ható mágia, ami megzavarja a támadókat k3 perc késleltetést jelent.
- Minden egyes megölt, vagy harcképtelenné tett támadó egy-egy percet jelent.
- Csapdaállítás AF-kal elkészített csapdák 2, MF-kal 4 perc késést jelentenek, karakterenként.

Ha a JK-k valamilyen módon biztosították, hogy egy fél órát legalább feltartsák az ellenséget), Tras Gar magához hívja a JK-kat, és elmondja, hogy egy időkaput fog megnyitni, arra az időpontra, amikor a zauderek létrehozzák a Legendákat. Minden JK-nak ad egy nyakéket, ami arra szolgál, hogy beléphessenek az időkapuba most, valamint a visszaúthoz is szükség lesz rá. A JK-k feladata, az esetleg felmerülő problémák kezelése lesz, de fontos hogy kerüljék a vérengzést, mivel ez időtörést okozhat, és így magukat is kitörölhetik az időből.

Ha nem sikerült legalább 30 perc késést okozni mindkét fronton, akkor a megzavart rituálé következik be, persze a csapat ötletességét lehet díjazni, így egy-két perces engedmények tehetők.

Megzavart rituálé

A mágus bár befejezi a varázslatot, nincs ideje a nyakékeket összehangolni, így a játékosok csak innen, az érkezésük helyéről juthatnak vissza a saját idejükbe.

Opcionális esemény – Zauder bejutása

Ha a csapat túl gyorsan haladna, azaz több mint 4 órájuk van még hátra, akkor lehet bemesélni ezt az eseményt. A csapat valamelyik tagja azt látja, hogy a rend nagymestere elindul az ostrom közepén a kút felé, majd beleveti magát. Ha előtte beszéltek az erődben rekedt emberekkel, akkor kiderül, hogy van itt egy öreg bárd, aki átutazóban volt errefelé. Ha nagyon erősködnek, vagy jó benyomást keltenek, elmondhatja, hogy legendákat gyűjt, és valami igen érdekesre lelt, amit még nem ért teljesen. Ha valahogy átkutatják a csomagját, megtalálják nála a naplóját, amiben a két hangulatkeltő iromány van, és ekkor már bevallja, hogy tud a legendáról, és hogy nekik akar segíteni, de egyébként nem akarja felfedni magát.

Egy hebegő-habogó paraszt, aki szintén az erődben volt, ő rohan oda hozzájuk, és mondja el, hogy szemtanúja volt, amint az öreg utazó egy oszlop mögött elrejtőzve egyszer csak felszereléssel, mindennel együtt átalakult a rend nagymesterévé, majd kiment a kúthoz, és belevetette magát. A bárdot sehol nem találják, de sejthetik, hogy egy Zauder volt, aki a rituálé felé tart.

Utol kell érék, és meg kell állítaniuk, mielőtt elérné a mágus szobáját.

Vissza a múltba

A varázsló a káoszkorba (VI. kor) viszi vissza őket. Azonban egy ryeki démonlovas csapat felfigyelt az időutazás keltette zavarra, amit a manahálóban okoztak, és elindultak feléjük, hogy kivizsgálják az ügyet. Amint a csapat a játékosok megérkezésének helyére érkezik, megpróbálják kitalálni, hogy merre tarthatott a forrás. Emiatt megérik a zauderek rituáléját, és odamennek, hogy felderítsék.

A játékosok célja, hogy feltartóztassák, vagy eltereljék őket, mivel ha odaérnek, akkor azzal megváltozik a történelem, ami időparadoxonhoz vezet, ami miatt az időutazók (játékosok és Tras-Ghar) létezése semmissé lesz, azaz senki sem fogja tudni megakadályozni a katasztrófát.

Alapjáraton a csapat nem törődik a kalandozókkal, elmennek mellettük, ha nem hívják fel magukra a figyelmet. Semlegesek a démonlovas számára, őt a nagy erejű mágikus zavar érdekli.

Helyszín

A helyszín megegyezik napjaink helyszínével, azonban a város még nem létezik, csak egy kisebb település van a helyén, aminek a saját idejükben már nyoma sem maradt. A hegyek között vannak, egy sziklafalon nyílt meg az időkapu, ha nincs nyakékük, akkor ezen a falon tudnak majd visszamenni a jelenbe, de vigyázni kell, mert ha ők itt vannak, más is beléphet velük. Az erőd sem létezik még, így a táj kicsit olyan, mint Watus környéke érintetlenül, ahogyan a természet megformálta, leszámítva az apróbb települést, és az átmenő K-NY irányú kereskedő utat. Ami feltűnő lehet, hogy ahol a jelenben a temetődomb áll, ott most egy éjfékete, sima henger alakú torony található, és ha mágiát érzékelnek, akkor a torony felől egyértelműen sugárzik. A városon túlról érkezik a démonlovas csapata, és ellenkező irányban van a zauder rituálé, éppen az éjfékete torony irányában.

Kezdeti tájékoztató

Tras-Ghar nem fog sokáig beszélni, ugyanis siet.

A játékosoknak elmondja mindenképp, hogy a démonlovas csapatot fel kell tartóztatni, de lehetőleg nem megölni, mivel az időparadoxonokhoz vezet. Onnan fogják tudni, hogy sikerrel jártak, hogy visszakerülnek a jelenükbe (illetve, ha a nyakékeket nem kapták meg a megzavart rituálé miatt, akkor a mágus fog üzeni nekik, és vissza kell jutniuk a kiinduló helyre, ahonnan visszakerülnek a jelenbe). Messziről látszik egy város, annak az irányából érkezik a csapat, és azt 3 óra múlva érik el. Nem tanácsos szemtől szemben megküzdeni velük, mert nagyságrendekkel erősebbek. Ha nem zavarták meg a rituálét a várban, akkor ad a játékosoknak 1-1 nyakéket, amit magukon kell tartaniuk. Ha sikerrel járnak, rögtön visszatérhetnek a saját korukba, onnan, ahol épp állnak, de ha megzavarták, akkor az eredeti érkezés helyére kell visszamenniük, és „belépni a sziklafalba”. Mivel a múltban vannak, nem tehetnek semmi olyat, amivel lényegesen módosítják a jelent. Ha mégis sikerülne, megjelenik egy időőr és kitörli a létezésüket. Azt is elmondja, hogy a Démonlovas valószínűleg nem tudja pontosan mit keres, csak azt érezte, hogy valami nagyon erős mágia volt itt, és azt vizsgálja. Ha mást nem talál, akkor meg fogja lelteni a Zauder rituálét, és akkor baj lesz.

Ha a játékosok konkrétan rákérdezek, további információval is szolgálhat. Elmondja a saját útját, de nem túl részletesen. (először az úton, majd az ösvényen) Pár mondatot mondhat a

démonlovasokról általában, a boszorkánymesterek vulaghar szerafisták. A háborús helyzetről is beszélhet, a terület egyik félhez se tartozik, ütközőzóna volt. A zauderek mágiája mindenképp létrejön, attól, hogy a démonlovas csapata váratlanul megzavarja a rituálé végét, nem tesznek kárt benne. Viszont akkor Tras-Ghar nem tudja módosítani. Felsorolhat néhány példát arra, hogy az időőr mikor jelenik meg, és óvva inti a karaktereket attól, hogy a jövőt elárulják akárkinek.

Ryeki démonlovas és csapata

Őket kell feltartóztatni, elterelni, vagy éppen harc képtelenné tenni, ami igen nehézkes a megölésük nélkül. Minthogy az idő korigálja kicsit magát, ha a Démonlovas életben marad, akkor az nem vezet időparadoxonhoz, mivel csak ő van a megfelelő befolyással a történelem alakulására. A csapat a démonlovasból, 3 boszorkánymesteréből, egy fejedelméből, illetve kéttucat katonájából áll. A lovast és a BM-eket leszámítva mindenki gyalogos.

Démonlovas

Tehetséges középkorú szerafista. Nem motiválja a politikai hatalom, próbál távol maradni az udvari intrikáktól, éppen ezért előszeretettel járőröz a határterületeken. Ryek sorsát szívében viseli, ha a hazájáról van szó, lehetőleg racionálisan mérlegel. A terepen érzi igazán elemében magát, főleg hogyha nyomon van. Felelősségteljes és kötött beosztása ellenére kalandozókat megszágyenítő módon vonzza az adrenalin, a kihívás, társai között heves vérmérsékletéről, deviáns viselkedéséről híresült el. Ha egyértelmű erő fölényben van, akkor a katonáira bízta a piszkos munkát, alapjában véve csak a kihívásokban leli örömét. Katonáira pusztán eszközként tekint, a csapatában lévő boszorkánymesterek sem érdeklik túlságosan, de szórakoztatja, ahogyan próbálják őt meggyőzni a másik kárára saját kicsinyes céljaik érdekében. Hogy ez a játék folytatódjon, fenntartja a látszatát a tanácsaik megfogadásának.

Amennyiben a játékosoknak sikerül felkelteniük az érdeklődését, készséggel meghallgatja a történetet, bár cseppet sem biztos, hogy komolyabb hitelt is ad a szavaiknak. Ha túlrészleteznek valamit, az untatja, ha túlmagyaráznak valamit, az felidegesíti. Szórakoztatja a hiteles, jól eljátszott előadásmóddal, és ha izgalmas történetet hall (ettől nem ad sokkal több hitelt a játékosoknak, de kevésbé szívesen öli meg őket). Ha a játékosok valami kézzelfogható tárgyi bizonyítékkal is alátámasztják a mondandójukat, azt kellő súllyal mérlegeli, de nagyobb hangsúlyt fektet a játékosok nonverbális jeleire, miközben előadják szándékukat. Mivel nyomon van, eleinte kellőképpen fog érdeklődni, és megpróbálja minél gyorsabban kideríteni, hogy mennyi közülük van a mana háló megsérüléséhez. Tehet fel keresztkérdéseket, de ez már jó jel, ugyanis ezeket csak akkor teszi fel, ha már komolyan latba veti a hallottakat. Nem csak azt figyeli, aki hozzá beszél, a party minden résztvevőjét felméri, ha valaki nem állja sötét tekintetét, azt a gyengeség jelei közé sorolja. Amennyiben valaki túlságosan kirívó az felkeltheti a figyelmét. Ha tiszteletlenek vele, azt megtorolja. Ha ütközet bontakozna ki, felméri a játékosok affinitásait, első körben nem támad, ha a játékosokról kiderül, hogy erőfölényben vannak a közkatonák és a boszorkánymesterek ellen, beavatkozik.

Külső megjelenést tekintve közepmagas, csapzott sötét hajától arca nem nagyon látszik, de fekete szemei kiviláglanak ridegségükkel, és átlátnak a legbátrabbakon is. Finom, mágikus páncélzatát sötét köpeny fedi, és szinte tapintani lehet körülötte a mágiát és hatalmat.

Lova majdnem másfélszer akkora, mint átlagos magasságú társai, és lényegesen szélesebb is azoknál. Az izmuktól dagadó állaton teljes fegyverzet van, melyből előtüremkednek furcsa agyari, melyek közül a veszett állatokhoz hasonlós mérges nyál csorog a földre. A többi állat, és az emberek

többsége sem képes tartósan a démonlovas közelében maradni, azonban ezt az elfajzott jószágot ez cseppet sem zavarja. Ellenáll minden méregnek, és külön szokták itatni, nehogy megmérgezze a nyála a forrásokat.

Beszélgetés

A csapat a játékosok vezetőjének vélt személlyel beszélnek, nem szólhat közbe akárki, azt nem szívleli a démonlovas. Először egy boszorkánymesterrel beszélnek, a démonlovas figyelemmel kíséri a beszélgetést, de eleinte nem szól bele. A többi boszorkánymester hallótávolságon belül van. A katonák félkörben közrefogják a játékosokat. (csak hátrafelé menekülhetnek) Ha a démonlovas úgy dönt, egy intéssel jelez nekik, és a kör zárulni kezd. Ez várhatóan akkor következik be, ha a démonlovas szimpátiáját kezdik elveszíteni.

A démonlovas akkor veszi át a beszélgetést, ha a játékosokról pozitív/negatív véleménye lesz. Másik boszorkánymester csak akkor szól közbe, ha feltétlenül szükségesnek érzi.

Ha a démonlovas véleménye negatív lesz róluk, elkergeti őket. Viszont ha tovább erősködnek, megtámadják őket. De ha ez a vélemény pozitív lesz, megállapodhatnak.

A legvalószínűbb eset, amivel felkelthetik az érdeklődését az az, ha a toronyra fogják a mágikus jelenségek eredetét, amit elég könnyen elhisz, mivel ő maga is vizsgálta már azt. Ez esetben egy csontesküvel rákényszeríti őket, hogy menjenek be a toronyba, és hozzák ki neki, ami ott található.

Mivel ismeri az időmágiát, így alapjaiban tisztában van az időutazás dolgaival, így tudja, hogy milyen sors vár az utazókra, ha kiderül róluk az időutazás ténye. Azt is tudja, hogy őt, nem fenyegeti veszély, mivel a saját idejében van, így ezzel nem lehet megsarolni. A beszélgetés során azzal lehet elérni nála jelentősebb sikereket, ha végig fenntartják az érdeklődését. Mihelyst megemlítik a zaudereket, féktelen haragra gerjed, és nem lehet eltántorítani. Emberismeret és lélektan MF-a van, így a hazugságokat 60% eséllyel kiszűri, de nem szól egyből, ameddig szórakoztatja a dolog, addig hagyja folyni a beszélgetést, de fél óránál tovább nem: megunja. A beszélgetés kimenetele háromféle lehet: ha felbőszítik, akkor kivégezteti őket, esetleg, ha a harcban komolyabb ellenállást mutattak, akkor még a lelküket is elkaphatja. Ha fel sem keltik az érdeklődését, akkor megfélemlítéssel elzavarja őket, ha nem mennek, akkor egyiküket megpróbálja megölni (az általa leggyengébbnek ítéltet), a többivel egyelőre nem foglalkozik, de ha ezután sem mennek, akkor felbőszítették. Ha sikerült felkelteni az érdeklődését, és egy hihető, vagy jól megfogalmazott történettel előállnak, akkor őt rendel melléjük, és amíg be nem bizonyosodik a mondandójuk igazsága, addig nem engedi el őket. Ezen felül, egy csontesküt köttet velük: egy-egy csepp vérre van szüksége tőlük, és magától is, majd ezt összekeverve egy démonnak ajánlja, ami után elhangzik az eskü szövege. Ha ebbe nem mennek bele, akkor azzal felidegesítik, és gyanút fog.

Csonteskü

A csonteskü egy igen erős varázslat, ami egy szinte megtörhetetlen köteléket hoz létre két szerződő fél között. Az esküt egy nagyhatalmú démon szentesíti, aki elemésztí annak a lelkét, aki megszegi az esküjét. Ehhez szükség van a szerződő felek vérére, így erőssége 666E lesz, és mindkét felet köti. A szöveg megfogalmazása igen fontos, mivel csak az abban lefektetett dolgokra tér ki a varázs.

Alapesetben a következő esküt akarja a démonlovas:

A karakterek esküsznek, hogy nem menekülnek, nem támadnak a csapatra, és nem vezetik őket csapdába, és nem fejtenek ki ellenállást, és mindent megtesznek, hogy a toronyban található mágikus tárgyakat elhozzák neki, amíg az eskü érvényben van.

A lovas esküszik, hogy ha kihozták neki a dolgokat, akkor elengedi őket, addig pedig ő nem bántja a karaktereket.

Az eskü addig tart, amíg a lovas megbizonyosodik a feladat elvégzéséről.

Ez utóbbi kitétel egy csapda: a lovas dönti el, meddig kívánja őket, ráadásul csak arra esküdött, hogy ő maga nem bántja a karaktereket, így a csapata megteheti.

Fonots, hogy ha az eskü megkötöttetik, akkor a karakterek egy furcsa, túlvilági hangot hallanak a fejükben, ami csak ennyit mond:

„Felettéb érdekes... De semmi gond, az idő nem állhat közénk, barátaim...”

Démonokról

A démonok 5 láb sugarú környezetében 7E Félelemaura van, ami ellen a pajzsok nem, csak a TME és a mágikus módosítók védenek.

A démonok tekintete 60E erejű akaratátvitel varázslattal egyenértékű.

Egy óránál tovább a közelükben tartózkodni nem célszerű, mert megőrül az illető.

20 lábnyi körzetben minden varázslat 20+felhasznált MP/5*4 % eséllyel besül, a varázstárgyak eggyel gyengébb kategóriájúnak számítanak, ám a káoszmagikus képességekre nincsenek hatással.

Csak mágikus fegyver, vagy elemi erő sebzí őket.

Démonlovas és boszorkánymesterei

Mivel ők szerafisták is egyben, rájuk is különleges szabályok érvényesek.

A nem mágikus fegyverek, és az elemi mágia sebzését felezik.

95% lopózás, rejtőzés, 2 kör alatt szárnyakat növeszthet, amivel 150-es sebességre képes (a démonlovas nem tud szárnyakat növeszteni, ő egy Morquorral van szövetségben, így bármikor képes magát akt. ÉP E-jű tűzaurával körülvenni, továbbá teljesen immunis a tűzre)

50E-s félelemvarázs tekintetből.

Ezen felül a démonlovasnak van még egy trükk a tarsolyában. Magához kötött három lelket, amiket a Morquor emésztett volna el. Mindhárom lélek képes arra, hogy ha a lovas meghalna, akkor egy lélek megsemmisül, ahogyan a démon felfalja, azonban az így nyert energia teljesen helyreállítja a démonlovas testét. Ez azonnal megtörténik, és hacsak nem pusztult el drasztikusan a test, még a varázslatainak végrehajtásában sem akasztja meg őt. Asztrálszemmel és mentálszemmel, vagy egyéb, ezeken a síkokon érzékelő eszközökkel észrevehetőek, és egy legalább 25-ös erejű psi ostrommal, vagy papi asztrál- illetve mentálpöröly varázslattal, egyesével leszakíthatók a démonlovasról. Persze ezt ő észreveszi...

Boszorkánymesterek

A boszorkánymesterek vulaghar szerafisták (bestiárium 211. o.). Bőrvértet viselnek, fegyverük rövid kard, tőr. Mindhármuknak van egy preferált mágiaáguk, amit jobban szeretnek, többet használnak (természetesen az összes mágiaághoz értenek).

A démonlovas tanácsadói, rangban alatta vannak, de a katonák fölött természetesen. Ha a kalandozók beszédbe elegyednek a csapattal először valamelyik boszorkánymesterrel beszélgetnek, nem rögtön a démonlovassal. A démonlovas átveszi a szót, amennyiben a beszélgetés úgy alakul. Százalékok szerint d10-zel eldönthető, hogy ki beszél 3uk közül, de ha a mesélő úgy érzi valamelyik ideálisabb lenne a csapat számára, akkor ő fog beszélni. (A kockadobás a tanácsstalanság elkerülése végett) Az 1. és a 3. önkényesen elkezdhet beszélni, amikor megszólalnak a kalandozók, de a 2. csak a démonlovas utasítására lesz szóvivő, őt választja, mert ő a legszimpatikusabb neki hármuk közül. A boszorkánymesterek démonait a démonlovas idézte és hajtotta igába, és azok nem is sejtik, hogy ő uralkodik rajtuk. Ha akarná bármikor kedve szerint átadhatná az irányítást a démonoknak, de ilyet csak ritkán tesz, mivel szórakoztatja a boszorkánymesterek kicsinyes játéka.

1. számú: Wulfgar Dalosz

A preferált mágiaág az esetében az elemi mágia és az anyagmágia. Az esély, hogy vele beszélnek a játékosok 50% (1-5-ig). Legjobban kötődik a démonvilághoz. Fiatal, ez az első csapata, emiatt elég lelkes. Erős benne a bizonyítási vágy, ugyanis az apja nagy hadvezér.

Célja a birodalom fenntartása bármilyen módon, dicsőség megszerzése. Aki nem a Ryeket segíti minden erejével, az az ellensége, minden fekete vagy fehér. Gyanakvó, mindenki fekete, amíg nem bizonyítja az ellenkezőjét.

Kedveli a nagy horderejű (esetleg felesleges), látványos pusztítást. A gyengéket lenézi. Valami maradandót, jelentőset, dicsőségeset akar véghezvinni. Forrófejű, lobbanékony, pökhendi. Akár az életét is kockáztatja, ha emiatt fennmarad a neve. A démonlovast tiszteli. Politikához, manipulációhoz nem ért. Mikor beszél, nagy szavakat használ, nagyobb hangerőt, érezteti veled a pondróságod. Igazi szószóló. Úgy gondolja, hogy a hármuk gondolkodásmódja közül neki van igaza. Azt hiszi, h ő a vezető (hármuk közül), nem veszi észre, ha manipulálják. Nyíltan gyakorolja, hogy felsőbbrendű.

Rövid, fekete haja van, tömött bajsza. Magas, látszik hogy foglalkozik a testével. Sok testékszere van, díszes fegyvere, lovának díszes lószerszáma. Ha valamilyen nagyon jó érvet hoznak fel, és már legalább egy BM beleegyezett, még árulásra is hajlamos lehet.

2. számú: Kalhras Oderon

A preferált mágiaág az esetében a nekromancia, rontások és az átkok. Az esély, hogy vele beszélnek a játékosok 20% (6-7).

Legkevésbé kötődik a démonvilághoz. Idősebb, tudósszerű. Nem érdekli a politika, birodalom (ezt azért titkolja), nincs szoros emberi kapcsolata. Élvezi látni a halált, sokat foglalkozik a halál utáni léttel (mind a test, mind a lélek szempontjából). Azért ment a csapatba, hogy a halált tanulmányozza. Nem tiszteli mások életét, nem érdekli a siker, dicsőség. A halálra szomjazik, tömeges pusztulására. A halált tudományosan szemléli. Jobban szereti, ha az áldozata lassan szenved ki, kínhalállal, ilyenkor lassabb a halál, jobban meg tudja figyelni a részleteket, lassabban távozik a lélek. Legalábbis így gondolja. Kínzás fontos neki, jó is a testi kínzásban.

Fagyos, számára egy darab hús vagy, ami még nem halt meg. Nincs testi kontaktus másokkal. Fárasztónak találja, hogy másokkal beszéljen, hogy élőkkel foglalkozzon. Mikor beszélsz vele érezteti is, hogy mekkora tehernek érzi, hogy beszéljen veled. Az arcáról nem lehet érzelmekeket leolvasni.

Kócos, hosszabb haj, nem foglalkozik vele túlságosan, ha zavarja, vág belőle. Nagyobb, gondozott szürke szakáll. Szerinte a szakáll a bölcsesség jele. Hideg, érzelemmentes kék szemei vannak. Egyszerű, funkcionális ruházata van, mindig kesztyűt hord. Kényesen tiszta, sokszor fertőtleníti magát, de nem használ illatszereket.

Tisztában van a városrom alatt húzódó járatrendszerrel és a túlélőkkel, de ezt az információt nem szándékozik tovább adni, mert érdeke fűződik hozzá, hogy szabadon tanulmányozza az embereket.

Feltétlen birodalomhű, és a démonlovassal sem szállna szembe. Ha erre buzdítják, pártatlan marad, de ha összecsapásra kerül a sor, akkor a lovas mellé áll.

3.számú: Gilroy Jothoteal

A preferált mágiaág az esetében az asztrál-, mentál-, és a méregmágia. Az esély, hogy vele beszélnek a játékosok 30% (8-10-ig).

Idősebb. A politika, intrika nagyon fontos számára. Manipulátor, méregkeverő. Fontos politikai szereplő volt, ellenfeleit könyörtelenül félreállította, kivégezte. Őt is félreállították, bár kicsit finomabban, mivel nem tudták, pontosan mekkora hatalma is van, így nem merték megölni. Emiatt került a csapatba.

Rövid távú célja, hogy minél nagyobb befolyáshoz jusson a csapatban. Hosszú távú célja, hogy visszajusson a központba, minél nagyobb befolyást szerezzen ott, minél több ember felett uralkodhasson. Szeret dönteni az emberek életéről, sorsáról. Fontos számára Ryek, mert az biztosítja a hatalmát.

Borzasztóan magabiztos, nagyon jól meg tudja játszani magát, intelligens. Jól ért a manipulációhoz, meggyőzéshez, hazugsághoz, színészethez, emiatt ezeken könnyebben át is lát. Nem megy bele meggondolatlan helyzetekbe, nem dobja el az életét. Úgy gondolja, hogy ha a csapat nagy sikert ér el, könnyebben visszajut a politikába. Szeret lelkiileg megtörni másokat, ha úgy táncolnak, ahogy ő fütyül. Hisz a következő mondásban: „legjobb szolga, aki azt hiszi, hogy szabad”. Ő tűnik a legkorrektebbnek. Segítőkésznek tűnhet, de nem az. Szeret viszályt szítani az ellenfelei között.

Külsejére kényesen odafigyel. Ősz, jólfésült hosszú haját hátul összekötve hordja. Kecskeszakállja van. Enyhe ráncok árulkodnak a koráról. Kerek, tokás feje van. Alacsonyabb, köpcös. Mindig jó megjelenésű, ruházata kifogástalan. Akkor teremt fizikai kapcsolatot, ha nagyon muszáj. Van egy fejedvadász a csapatban, aki csak neki tartozik feltétlen hűséggel, csak az övé (ezt persze csak ők ketten tudják).

Ha egy Cathallybrast meglát, minden áron meg akarja szerezni. Hogy megkaphassa, nagyon sok mindenre hajlandó, megpróbálja meggyőzni a démonlovast is, de ha a csapat igen jó érveket hoz fel, akár még árulással is megpróbálkozik, és sikeresen meggyőzheti az első BM-et.

Az „Őrző”, Shereb

A démonlovas testőre, akinek a démonát, egy sherebet, Gilroy, a 3. BM irányítja. Erről még a démonlovas, de még az Őrző sem tud. Hatalmas termetű félelmetes harcos, a démoni átalakuláson kívül is igen veszélyes ellenfél. Ha ő irányít, feltétlen hűséggel tartozik a démonlovasnak. Éjfekete rákózott vértet visel, amiben átalakulni is át tud. Fegyvere egy hatalmas csatabárd, amit emberfeletti sebességgel forgat.

Katonák

Kéttucat katona, egyszerű harcosok vannak a csapattal. Engedelmesek, félnek a vezetőjüktől, de egyben tisztelik is. Nem beszélhetnek közvetlenül vele, csak a boszorkánymestereken keresztül.

Infók: Tudják, hogy elindultak felkutatni egy mágiaforrást. Alapvető információk.

Éjfekete torony

Egy hatalmas, szabályos hétszög alapú hasáb alakú torony, anyaga valamilyen azonosíthatatlan, fényt egyáltalán vissza nem verő márványszerűség, mindenfajta textúra és kitüremkedés nélkül. Magasságát meghatározni nem lehet, olyan, mintha a szemlélő akármilyen magasra emelné a tekintetét, a torony még mindig tartana, ugyanakkor tisztán látszik, hogy van teteje. Bárdok valamiféle illúzióra, varázshasználók valamilyen mentál-operációra gondolhatnak, míg varázslók sikeres intelligencia-próba után térmágiára. Valóban, egy igen hatalmas térmágia töri meg a valóság szövetét a torony körül. Emiatt, akárki próbálna felrepülni a tetejére, nem lesz rá képes, akármeddig is repül, úgy tűnik, mintha a torony feléig sem jutna, majd azon kapja magát, hogy alig 20 méternyire emelkedett a földtől. A lenti szemlélők ezt úgy látják, mintha a társuk folyamatosan lassulna, lassulna, majd megáll, és nem halad tovább.

Egyetlen egy dolog töri meg a vonalait: egy szöglete, kétszárnyú ajtó, aminek szárnyai találkozási csúcsban végződik. Szemlátomást semmilyen nyitási mechanizmus nincs rajta. Ha vizsgálni kezdik, akkor az anyr nyakékét viselő karakter érez valamilyen furcsa pulzálás a nyakék felől, míg, ha senki sem viseli, akkor ez csak mágiafűrkészéssel állapítható meg. (ha nincs varázshasználó a csapatban, akkor akár a nyakék valamilyen rezgést is kiadhat, amit észrevehetnek). A nyakék segítségével az ajtó feltárol, mivel a viselőjét kyr anyrként azonosítja.

Torony védelme

A torony igen erős védelemmel rendelkezik, ami megakadályozza a térmágiát, szimpatikus mágiát, és kívül tartja a démonokat és egyéb nem evilági lényeket. Emiatt a szeráfok sem mehetnek be, és mágiájuk is hatástalan a toronyban. Varázstudó karakterek rájöhetnek, hogy amíg a toronyban vannak, addig a jelenbe sem valószínű, hogy visszatérhetnek. Ezen felül, a torony feltárása, és a talált tárgyak átadása a démonlovasnak nem okoz Paradoxont.

Azonban az anyr még él ebben az időben, így a nyakékben tárolt lélekcsíra összekapcsolódik, az egyébként éppen alvó kyrrel, és „megszállja” viselőjét. Ez azt jelenti, hogy aki viseli a nyakéket, annak a jelleme, viselkedése egy kyr anyr-éra változik: felsőbbrendűségi érzés, ő lesz a főnök, utasítgat, ha bárki tiszteletlenül beszél hozzá, azonnal megtorolja, mindezt úgy, hogy a változást nem veszi észre. Ha erre felhívják a figyelmét, akkor elfogadja, hogy valami megváltozott, mivel a karakter emlékei nem változnak meg, azonban a jellemtorzulás nem múlik el. Ha leveszik a nyakéket, akkor a torony ajtaja azonnal elkezd becsukódni, míg ha benne vannak, akkor az egész építmény elkezd remegni

egyre erősebben, és rúnák izzanak fel a falakon – védő varázslatok rúnái. Ha valaki nem veszi vissza a követ, akkor 1 körön belül egy 2k6-os tűzhullám söpör végig a folyosókon, és ez körönként addig ismétlődik, míg valaki fel nem veszi, vagy mind el nem pusztulnak.

A toronyban egyetlen csigalépcső vezet felfelé, és ez alapján megállapíthatják, hogy az egész nem lehet magasabb, mint 20 méter. A tetejére érve, egy nagyobb belmagasságú terembe érnek, aminek a közepén egy könyvvállványon megtalálják a Cathallybrast. A szobában, a hét sarokban egy-egy finoman megmunkált 2 és fél láb magas szobor található, mind kyr hősöket ábrázolnak. Mágiafűrkészéssel elég könnyedén megállapíthatják, hogy nem sima szobrok, valószínűleg gólemek. Fejük felett, olyan 3 méter magasságban egy-egy ökölnyi drágakő csillog.

Ha elveszik a kódexet, akkor a feljűró lezárul, és a gólemek életre kelnek, és megtámadják őket. Ha valaki nincs még a lezáródás előtt át akar ugrani a kapun, akkor sikeres gyorsaság-próbát kell tennie, azonban minden további ember után -1 jár a próbára. Az állványtól kiugrani nem lehetséges, a terem úgy van kialakítva. Ha az veszi el a könyvet, akin a nyakék van, akkor az, mielőtt megérintené, egy mondatot hall a fejében:

„Nevezd nevén az engem őrző hősöket!”

A helyes válasz:

Odassyn Ceriak, Lan-Ro Ryen, Sanakar-om Messidha, Hatemir Hassayn, Hossyon Elkerys-on, Aditahyr-am Churtyss, Minsarryn An-Syquar, a hét hős neve, akiket a szobrok ábrázolnak. Sajnos az idő is megkoptatta őket, így felismerésük elég nehézkes.

Ha megvizsgálják a szobrokat, legendsimeret (kyr) AF-kal felismerhetik Lan-Ro Ryen-t, míg MF-kal Odassyn Ceriak-ot is. Ha viselik a gyűrű lélekkristályt, akkor felismerhetik még Hatemir Hassayn-t, Hossyon Elkerys-on-t. Akinek a nevét hangosan kimondják, az a szobor nem fog harcolni ellenük.

Ha elkezdik szétverni a szobrokat, esetleg a drágaköveket, akkor az összes szobor életre kel, és harcolni fog ellenük.

A drágakövek elpusztítása elpusztítja a megfelelő gólemet is, ehhez azonban legalább 10 STP sebzést kell okozni rajtuk, amire érvényes az ETK-ban leírt tárgyak ellenállása táblázat. Magukra a szobrokra is érvényes a táblázat, kőzetnek számítanak.

Az ajtót kinyitni nem lehet, ellenben át lehet törni: legalább 50 STP-t kell rajta sebezni, a táblázat itt is érvényes.

Cathallybras ("varázskódex")

A Kyria szerinti 15254. Esztendőktől (p.e. 2000 körül) a szövetkezett Házak három felderítő utat szerveztek a néhai birodalom különböző régióiba. Ezen utak célja nyilvánvalóan a hajdani Kyria tudásának összekuporgatása volt. A vártnál is komolyabb sikereket tudtak végül felmutatni, hiszen a század végéig kétszáznál is több cathallybrast, "varázskódexeket" sikerült felkutatniuk. Ezen a mágikus könyvek a birodalom végnapjaiban a kyrek kristálykönyvtárai mellett, gyakorta azok helyett szolgáltak az ötödik tudásanyagának megőrzésére, átörökítésére. A kristályokkal szemben mellettük szólt könnyebb sokszorosíthatóságuk, ugyanakkor alapanyaguk és sérülékenységük a bennük tárolt tudást sebezhetőbbé tette.

E cathallybrasok túlnyomó része, sajnos a káoszkor zűrzavarában odaveszett, ám a bennük őrzött tudás egy része - a másolatoknak, és töredékes kivonatoknak hála - a mai napig fennmaradt. A későbbiekben is a legdrágább kincsek közé sorolták őket, s olyan cserealappá váltak a születendő

Toron idejében (még ha elolvasni csak igen kevesen tudták is eme kódexeket) melyekért szinte mindent meg lehetett szerezni.

A cathallybrastok először a pártütés korában bukkantak fel nagyobb számban – bár ismerünk példányokat, melyek sokkal korábbra datálhatók. Létrejöttjüket javarészt az Elátkozott Vidéknek köszönhetik, ahol a hagyományos kyr mágia gyakran csődöt mondott. Az első varázskódexeket a néhai Rualan tartománybeli symcallyrok készítették. Ezek legtöbbször a különféle védelmező rajzolatokat taglalja. Később – alighanem felsőbb utasításnak engedelmességgel – több más tartományban szinte egyszerre kezdték meg az addig jobbára kristályokban rögzített tudásanyag lejegyzését.

Amit itt megtalálhatnak, az több mint egy évezreddel megelőzi társait, az első varázskódex, amit elkészítettek.

Vissza a démonlovashoz

Ha megszerzik a könyvet, és visszatérnek a démonlovashoz, akkor az feloldozza őket a csonteskü alól, és elengedi őket. Ezzel, ha sikeresen húzták kicsit az időt, akkor el is végezték a dolgukat. Azonban, ha valamiért több mint 3 órát késleltették a lovast, akkor mielőbb kilépnek a toronyból, az időmágia aktiválódik, és ők visszakerülnek a jelenbe (ez csak akkor történik meg, ha náluk vannak az amulettek), viszont a csontesküt nem szedték le róluk. Ez esetben a modul végeztével még hallják azt a furcsa, ijesztő, földöntúli hangot, amint csak annyit mond: „Hamarosan, halandó...”.

Város-rom és lakói

Mikor a játékosok visszaérkeznek a portálon, a varázsló felhívja a figyelmüket rá, hogy a démonlovas csapatát egy közeli város romjain túl érzékeli, s az ellenkező irányba van a zauderek szertartása, így valószínűsíthető, hogy a lovascsapat a romvároson keresztül fog érkezni.

A város távolról nem tűnik leromboltnak, ugyanis a körülbelül 3 méteres vályogfalai sértetlenül állnak. Azonban közelebb érkeve látható, hogy a főbejárat brutálisan ki van törve a helyéről, és itt a fal is elég erőteljesen meg van rongálva. A vastag fa kapuzat darabjain, melyek a földön hevernek, érdekes dolgokat fedezhet fel a vizsgálódó. Nem pusztán betörték a kaput, hanem ízekre szedték, mintha egy féktelen indulat azon élte volna ki magát, s mint a közönséges papírt, olyan könnyedén gyűrte és szaggatta szét a súlyos vassal is megerősített városkaput. A városkapu feletti falrész megmaradt, viszonylag könnyen beomlasztható, hogy járhatatlanná tegye az utat. Ahogy belépnek a városba, negatív energiák nehezednek rájuk, érezni a levegőben, hogy ezen a helyen sok vér folyt. Az épületeket felperzselték, vagy szétrombolták, meglehetősen kaotikus állapotok uralkodnak. Holttesteket nem látni, de mindenfelé szétszórta holmik, fegyverek, mindennapi használati tárgyak maradványai, és ripityára tört bútordarabok vehetők ki kevéske ember ténfereg az utcákon, az idegenek érkezésére a legtöbbször elrejtőznek, ablakaikat, ajtóikat eltakarják..

A város nem túl nagy, 15 perc sétával végig járható a főút, mely a két lerombolt városkaput köti össze. Lakossága valaha 4000 fő körül lehetett. Körülbelül középen az egykori főtér fedezhető fel, ami a híd keleti oldalán található, és kyr hagyományoknak megfelelően hétszögletű. E köré szerveződött a város kör alakban, amit 3 méter magas vályogfal vesz körül, és kialakítása egy szabálytalan, de 11 szögű alakzatot formáz. A főtéren egy ledöntött tornyú, felperzselt templom áll, előtte a kyr pantheon isteneinek meggyalázott bálványai (csak valamilyen kyr vallásismerettel lehet

felismerni őket: AF-kal Sogron-t és Morgenát, MF-kal Igerét és Weilát is, Tharr bálványa nincs itt), és néhány nagyobb rom, amely valószínűleg szintén központi szerepet játszhatott a város életében. Egy viszonylag jó állapotban megmaradt kút is van itt, amelyből minden akadály nélkül inni is lehet. Ha valaki nagyon jó megfigyelő, és rászánja a kellő időt, akkor egy földalatti járatrendszerre bukkanhat, amely a túlélők végső menedéke. A város átkutatása során sikeres észlelés próbát kell dobni, amire építészet AF +2-t, MF +4-et ad. A járatrendszert néhány helyen beomlasztották, de úgy tűnik voltak olyan részei, amelyeket a leigázók sem találtak meg, és épségben maradtak. Ezek megtalálása lényegesen nehezebb, de ha tudják, mit keresnek, akkor 15-30 perc alatt meglelhetik. A járatrendszerben sincsenek a játékosok számára jelentőséggel bíró holmik. Élelemraktárai vannak, és titkos menekülési útvonalakkal tűzdelt.

A 2. boszorkánymester rejtekhelye

A túlélők főleg a téren mozognak. A főtér körül a terület romosabb, nehezebb közlekedni az épületek romjai miatt, amik közül kiemelkedik a városúr egykori rezidenciájának romos oszlopszerű maradványa. A romokat nem közelítik meg az helyiek, meggyőződésük, hogy a szerafisták démonjai megfertőzték a helyet. A rezidencia legmagasabb, térre néző szobájában van a boszorkánymester megfigyelőközpontja. A feljutáshoz szükséges lépcső körül egy 35 láb sugarú démoni birtok (a tértől 15 lábra van a széle) helyezkedik el.

A 3. emeleten lévő szobába lépcsőn lehet feljutni, az szerencsére megmaradt, a szintek közt nem egy folytonos lépcső vezet. Az 1. és 2. szinten közös szobából lehet lejjebb és feljebb menni, ahol találnak 4-4 tudattal rendelkező zombit. A 3. szint lépcsőházban szintén 4 tudattal rendelkező zombi van. A 3. szinten a „lépcsőház” melletti szobában van egy nagyobb társalgó és abból nyílik a boszorkánymester megfigyelőkuckója, ami egy erkélyszerűség jól beárnyékolva. A megfigyelőkuckóban csak egy láthatóan ülésre alkalmas (és használt) nagyobb kődarab van, onnan figyelte a lakókat és készített feljegyzéseket, oda repült be esténként.

A társalgóban egy nagy asztal található, melyen a holttesteket vizsgálja meg. Jelenleg is van egy rajta, egy kislány, aki gyanúsán hasonlít a gyermekét kereső édesanyára (érzékelés-próba vagy intelligencia próba, amelyik magasabb). Az asztal mellett egy polc található, azon néhány firka a lakókról (nem rendezett), kesztyűk (olyan mint amit a 2. számú visel), különböző felszerelés. Mindezek a lépcsőházba nyíló ajtótól távolabbi sarokban vannak. Az egész helység meglepően tiszta, rendezett. A szobában 7 tudattal rendelkező zombi van.

Mikor a démonlovás csapata megpihen a főtéren egy rövid időre a lovakat megitatni, a 2. számú boszorkánymester meglátgatja a helyet. Ekkor itt elkapható. A csapatból kizárólag a 2. számú boszorkánymester tud a helyről.

Túlélők

Az ostrom túlélői, egykori városlakók, kik a mészárlás ideje alatt a földalatti járatrendszerekbe menekültek. Asszonyokból, öregekből, és gyerekekből, egyszóval a harcképtelen lakókból állnak. A démonlovás csapata döntötte romba a városukat, s a férfiak maradtak csak a felszínen, hogy szembeszálljanak velük. Azért kaszabolták le őket, mert nem hódoltak be. Azonban a ryekiek könnyedén betörték a kaput, és legyőzték az ellenállókat. Tisztában voltak vele, hogy a lakosság egy része elmenekülhetett, azonban a katakombákat nem találták meg. (nagyon nem is keresték)

Számolva a visszatérőkkel a főtéren lévő kutat megmérgezték (mára megtisztult), és néhány félholt városlakót hagytak maguk mögött, akikre bűvragállyal ötvözött rontást tettek. Mikor a démon

lovassal tovább állt, a megmaradtak felmerészkedtek, és elkapták a rontást, illetve sokan ittak a kútból, amely szintén megtizedelte őket. Egy éve történt a mérszárlás, akkoriban 100 körül lehetett a számuk, azonban sokan meghaltak, vagy egyszerűen hátra hagyva a beteget elvándoroltak. Mostanra kétféleképpen maradtak. Együtt élnek, mint egy hatalmas család, a legidősebb fiatalok vadásznak, gyűjtögetnek a közeli erdőben. Ha leszáll a nap, könnyebben előmerészkednek a járatokból, azonban beszélgetni velük szinte lehetetlen: rettenetesen félnek az idegenektől, és nyelvet is csak a kyr egy elkorcsosult változatát beszélnek. Ha mégis sikerülne, akkor elmondhatják, hogy egy démonlovassal és csapattal rendszeresen errefelé téved, ők pusztították el a várost már egy éve, és átkezték el a helyet.

Lovassal útja

A csapat 3 óra alatt éri el a várost, amelyen összesen 1 óra átkelni, de főtéren megállnak negyed órára megitatni a lovakat a kútból. Már sötétedik, a 2. boszorkánymester ekkor hagyja el a csapatot, hogy megnézze a rejtekhelyét. Amennyiben a csapat továbbindulásának időpontjához képest 5 percnél többet késik, a csapat elindul a keresésére. A két boszorkánymester repülve, a közkatona gyalog indul el, a démonlovassal néhány katonával helyben marad. A katonák négyes csoportokban haladnak. Amennyiben az 1. számú boszorkánymester találja meg a játékosokat, megtámadja őket, hűsködik, és szól a katonáknak meg a lovasnak telepaticusan. Ha a 3. számú ér oda előbb, szól a lovasnak és a katonáknak, de megvárja egy katonacsapat odaérését a támadással. Nem lehet megfenyegetni a csapatot a 2. boszorkánymester megölésével, nem hatja meg őket.

Amennyiben a csapat felé eső városkaput a játékosok beomlasztják, mintha magától omlott volna be, a csapat megkerüli a várost a fal mentén. (+fél óra). Ha a szertartáshoz közelebbi kaput omlasztják be, és sikerül elhítenni, hogy a véletlen műve, visszafordulnak. (+másfél óra). Ha a kapuk beomlasztása nem hihető, a démonlovassal szabotázsra gyanakodnak. Amennyiben először a szertartáshoz közelebbi kaput omlasztják be, utána meg a másikat, egyértelmű lesz a csapat számára, hogy valaki hátráltatja őket, szabotázsra gyanakszanak. Ha a szabotázsgyanú felmerül, akkor a démonlovassal elég nagy haragra gerjed, mivel szórakoznak vele, és mágia használatával eltüntetik az akadályt, erőltetett menetben váltanak, illetve néhány felderítő katonát (kettesével) kiküld, hogy körülnézzenek. Ekkor a katonákat könnyen elkapathatják, kivallathatják.

Az út a kaputól az erdő széléig 1 óra. Az út kitaposott, ami az erdő előtt fordul el. Itt rákanyarodnak egy folyó által kivájt természetes ösvényre, amely elvezeti őket az erdőben megbújó tisztásra ahol a zauderek vannak. Ha az ösvénynél egyértelmű jelét látják, az akadályoztatásuknak, akkor a boszorkánymesterek a keresésükre indulnak, bár az erdőbe nehezen tudnak berepülni, csupán magasból kémlelnek.

Erdei Ösvény

Ha nem akarnak velük tárgyalni, hanem gerillaakciókkal akarják feltartóztatni őket, akkor a következőkre számíthatnak. Az ösvény egy sűrű erdőben a folyó által kivájt meredek falú kanyargós ösvény (3-4 kanyar). Kiválóan alkalmas rajtaütésre, csapdaállításra. Tartalmaz egy 40-50 méter hosszú barlangszerű szakaszt, amely a hegy egyik nyúlványa alatt fut. Ezt a helyet javasolhatja Rashmed. Nagy cseppkövek vannak a falon, enyhén sötét (ha a játékosok tudják kivel állnak szemben, rájönnek, hogy ez valójában hátrány). Itt fog áthaladni a lovas csapat, ha ide ér, mert ahhoz elég széles, és amúgy macerás lenne a lovakkal az erdőn keresztül, ráadásul itt már igen erősen érzik a mágiát. Nem sokkal ez után fekszik az erdei tisztás, a zauderekkel és a varázslóval. Az ösvénytől nem messze egy domb (későbbi temetődomb), arról belátható nagyjából az ösvény, kicsit sziklás.

Néhány hátráltatás időtartalma

Alapjában véve 9 óra amíg a démonlovas csapata a zauderekhez ér. Ha gyanút fognak (úgy érzik hogy korlátozzák őket), erőltetett menetre váltanak ami azt jelenti, hogy 6 óra alatt oda érnek. A cél, hogy összesen 12 óra alatt érjenek oda.

- A lovasokhoz közelebbi városkapu beomlasztása, mintha magától omlott volna be. Ekkor a lovascsapat kikerüli a várost a fal mentén -> +fél óra,
- Ha a szertartáshoz közelebbi kaput omlasztják be, és sikerül elhítenni, hogy a véletlen műve, visszafordulnak -> +másfél óra
- Ha a kapuk beomlasztása nem hihető, szabotázs-gyanú
- Amennyiben először a szertartáshoz közelebbi kaput omlasztják be, utána meg a másikat, egyértelmű lesz a csapat számára, hogy valaki hátráltatja őket, szabotázsra gyanakszanak
- Ha szabotázs-gyanú, akkor a démonlovas elég nagy haragra gerjed, hogy szórakoznak vele, és mágia használatával eltüntetik az akadályt, erőltetett menetben váltanak
- 2. boszorkánymester keresése szituációfüggő
- tárgyalás maximum 1óra
- alagút beomlasztása +fél óra (az alagút fölött erdőben mennek => nehezebb terep)
- lovak megölése: nincs erőltetett menet, + 1óra
- lovak gyengítése: +fél óra
- erdő rájuk gyújtás: szituációfüggő (az ösvényben mehetnek attól, hogy körülöttük ég az erdő, de égő dolgokat az útba tehetnek, vagy ha az alagutat beomlasztják pluszban, kellemetlen)

Időőr

Mivel visszautaztak az időben, könnyen megbolygathatják az idő folyását. Ha olyat csinálnak, ami drasztikusan befolyásolja a jövőt, jön az időőr és kitörli a létezésüket. Ha ilyesmit tennének, erre fel lehet hívni a figyelmüket, de ha valami mégis megtörténik, akkor sajnos jön egy időőr, és elpusztítja őket.

Amik problémát jelenthetnek:

- démonlovas megölése
- jövő elárulása fontosabb személynek (démonlovas, boszorkánymesterei, stb...)
- természeti katasztrófa előidézése

Végjáték táblázat, Takó majd elmagyarázza.

NJK-k értékei

Az értékek alapvetően ETK és ÚTK kompatibilisek, de a két rendszer közötti apró különbségek okán amikor speciálisan az ÚTK-ra vonatkozó szabályok érvényesek, akkor az ehhez szükséges értékek zárójelben szerepelnek a táblázatban.

	Városőrök (Alabárdosok)	Városőrök (Nyílpuskás)	Városőr Tiszt
KÉ	20	25	30
TÉ	60	55	70
VÉ	120	110	130
CÉ	-	35	-
T/K (Időigény)	1 (10)	1 (5)	1 (5)
Sebzés	2k6+2 (5K6)	1k6+1 (1k10+1)	1k10 (2k6)
SFÉ	3	2	4
Méreg Ell.	4	4	5
ÉP	9 (12)	9 (12)	10 (15)
FP	30	30	45
MP	-	-	-
AME	2 (12)	2 (12)	17 (27)
MME	2 (12)	2 (12)	17 (27)
Pszi	-	-	-
Leírás	egyenruhás, sodronyinges, alabárdos őrség	egyenruhás, sodronyinges, nyílpuskás, rövidkardos őrség	mellvértés, hosszúkardos, pajzsos városőrök, a nemesi negyedben vezetik az osztagokat. Épített pszi pajzsaik vannak.

	Ork Gárdista	Ork Kapitány	Harcos [Íjász]
KÉ	35	45	25 [30]
TÉ	80	90	60 [55]
VÉ	140	150	100
CÉ	-	-	- [30]
T/K (Időigény)	1 (10)	1 (10)	1 (5)
Sebzés	3k6+1 (4k6+2)	3k6+6 (4k6+2)	1k10 (2k6) [1k10 (2k6)]
SFÉ	4	5	2
Méreg Ell.	7	8	4
ÉP	15 (17)	16 (20)	10 (14)
FP	60	70	40
MP	-	-	-
AME	30	40	2 (12)
MME	30	40	2 (12)
Pszí	-	-	-
Felszerelés	mellvértés, pallost forgató orkok a város címerében. Ijesztő és felkészült katonák.	Az Ork Gárda parancsnoka, tapasztalt veterán katona.	Hosszúkardos harcosok, rablók, stb. A szögletes zárójelben az íjászok értékei vannak.

	Boszmesterek	Ryeki BM-ek(vulagghar)	ryeki katonák
KÉ	25	35	30
TÉ	50	60(85)	70
VÉ	100	120	120
CÉ	30	35(-)	30
T/K (Időigény)	2 (3)	2(4)[3 (3)]	1 (5)
Sebzés	1k6 (1k10) + méreg	k6(K6/K6/k10)	k10+1 (k6+1)
SFÉ	-	2 (sebzést felezi)	4
Méreg Ell.	5	9	5
ÉP	7 (14)	15	10
FP	30	50	35
MP	40	56	-
AME	50	immun	15
MME	50	immun	15
Pszi	30	35	-
Felszerelés	drága ruhák, mérgek (vérizzító), hatalom amulettje, 2 hatalom itala, tőr	tőr, bőrvért, hatalom amulettje, két hatalom itala, toroni pokol méreg	Könnyű vértés, mindenféle fura alakú kardot, vagy számszeríjat használó katonák.

Démonlovás

KÉ	40	Leírás	mágikus vért (+3), fekete köpeny, mágikus kard(+2)		
TÉ	60				
VÉ	130				
CÉ	-	Ép	20	AME	100
T/K	1(5)	Fp	60	MME	100
Sebzés	1k10+2	Mp	90	Pszi	70
SFÉ	6	lásd fentebb a képességeit			
MéregEll	immunis				

Őrző

KÉ	50(60)	Leírás	mágikus vért (+1), mágikus csatabárd kard(+2)		
TÉ	120(135)				
VÉ	150(160)				
CÉ	-	Ép	16	AME	90
T/K	1(3)	Fp	90	MME	90
Sebzés	3k6+10 (2k6+10)	Mp	-	Pszi	50 (pyar MF)
SFÉ	4	lásd fentebb a képességeit			
MéregEll	9				

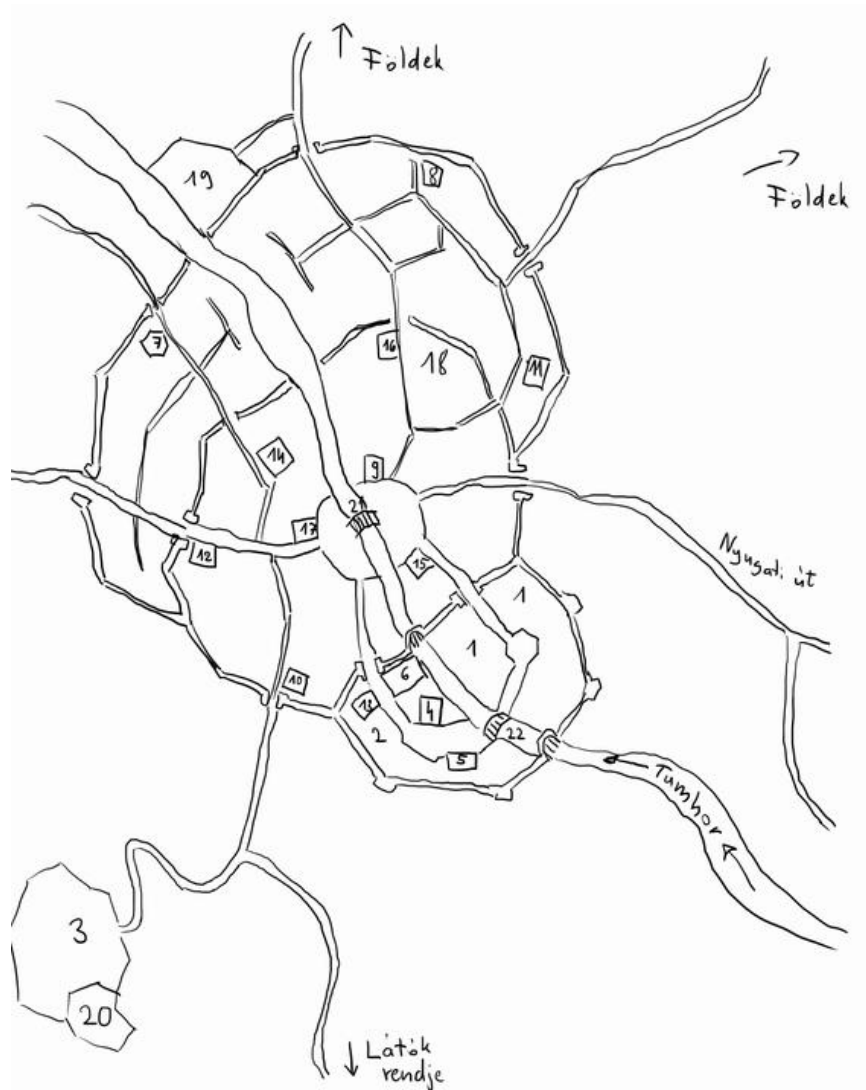
Kyr szobrok(Gólemek)

KÉ	20	Leírás	szépen megmunkált, ám régi szobrok.		
TÉ	85				
VÉ	95				
CÉ	-	Ép	21	AME	immunis
T/K	2	Fp	-	MME	immunis
Sebzés	2k10	Mp	-	Pszi	-
SFÉ	-	sebződésüket a tárgyak ellenállása táblázat alapján kell csökkenteni. Zúzófegyverek sebzése feleződik, vágófegyverek sebzése negyedelődik, szúrófegyvereké hatodolódik egyes fegyverek, amik eleve ilyen célt szolgálnak (pl. csatacsákány) esetében lehet teljes sebzéssel számolni.			
MéregEll	immunis				

Időőr

KÉ	120	Leírás	megjelenése éppen olyan, amitől az ellenfelei a leginkább félnek.		
TÉ	180				
VÉ	250				
CÉ	100	Ép	50	AME	immunis
T/K	4 (2)	Fp	300	MME	immunis
Sebzés	4k6+20	Mp	300	Pszi	100
SFÉ	100	100 láb sugarú körben konstans 100E félelemvarázs mindenfajta mágiát tud használni, ha megölik, kétszerannyi érkezik azonnal...			
MéregEll	immunis				

Watus városa



- | | |
|----------------------------------|------------------------|
| 1. Nemesi rezidenciák | 12. Dzsad szentély |
| 2. Városi vezetés épületei | 13. Haonwelli követség |
| 3. Temetődomb (múltban a torony) | 14. Krad templom |
| 4. Tanácsház | 15. Dreina templom |
| 5. Kék Kincstár | 16. Gilron szentély |
| 6. Városőrség barakkja | 17. Ellana szentély |
| 7. Alkimisták | 18. Céhek negyede |
| 8. Fűves ház | 19. Kikötő |
| 9. Kyel templom | 20. Nemesi temető |
| 10. Darton templom | 21. Óhíd |
| 11. Törpe szentély | 22. Újhíd |