Nem játékos karakterek

MESÉLÉS

Üdvözlet, Kalandmester!

Kedvenc hobbink elengedhetetlen kellékei az NJK-k. Lehetnek kicsik, nagyok, nemesek és nemtelenek, azonban egy dolog mindegyikükben közös: nélkülük üres lenne a világ. Jómagam törekszem arra, hogy játékaink során minél többjükkel megismerkedjenek a játékosok, ami által élettel telik meg Ynev világa és maguk a statiszták, segítők, ellenségek is. Nem csak számok és formák, de személyiségek, célok és lehetőségek tekintetében is. Az alábbi négy karakter esetében is erre törekedtem, szem előtt tartva azt is, hogy minél sokrétűbb lehetőségeket tartalmazzon létük, akár teljes kampányt lehessen köréjük építeni. Számszerű értékeik mellett próbáltam érdekes, egyedi történetet kidolgozni számukra, ami felkeltheti a játékosok figyelmét, legyenek bár kezdők, vagy tapasztalt kalandozók. Használjátok őket sikerrel, ha érdemesnek ítélitek őket, jó szórakozást kívánok Nektek, velük!

Ydriss Theriann, Krad papja

Ydriss Theriann erigowi nemesi család harmadik gyermekeként született Psz. 3693-ban Ven-Routenben. Apja Serthun Theriann volt, a Hercegi Bankház első számadója, befolyásos és közismert úriember. Édesanyja, Idhillara Seila Theriann, Dreina helyi székesegyházának főpapnője volt. Bátyjával, az elsőszülött Atheronnal és nővérével, Idhillianaval világ életében odaadóan szeretetteljes testvéri viszonyt ápoltak. Zsenge ifjúkorát a család Tredriganor-i birtokán töltötte, jórészt családjával, valamint messze földről toborzott, szakmáikban igazi tekintélynek számító tanítói körében. Bátyja, a család első számú örököse nagy csirkefogó volt, s csínyeibe sokszor bevonta öccsét is. Emiatt rengeteg időt töltöttek szobafogságban. Ydriss saját hasznára fordította a büntetéseket, rengeteget olvasott, mindenféle témákban, s hamar világossá vált családja és tanárai számára is, hogy különleges érzéke van a történelemhez és legendáriumokhoz. Kora kamaszkorba érve szülei áldásukat adták tervére, mely szerint csatlakozik Krad egyházához. Testvérével együtt indultak Erigow székvárosába, ahol Atheron is megkezdhette apród-éveit a Hercegi Vörös Lovagrend szolgálatában. Ydriss már érkezése napján bizonyságot tett Krad főtemplomában arról, hogy a tudás istene nyomon követi sorsát: az érkezésekor szerényen bemutatott áldozat sercegve-sisteregve tűnt el az oltárról a fiú imája nyomán. Ennél jobb ajánlólevelet pedig senki sem adhatott az ifjúnak.

Két évet töltött zavartalanul tanulmányaival, részben a Sigranomói egyetemen, részben a főtemplom szemináriumán. Érdeklődési körét

támogatandó, eleinte északfölde évszázados legendásköteteinek és a történelmi valóság viszonyának feltérképezését szánták neki elöljárói. Családja és tanárai is igen büszkék voltak a fiúra, akinek kutatásai nyomán számos relikviát és még több történelmi emléket gyűjtöttek be az Aranykör paplovagjai.

Két évvel azután, hogy tanulmányait megkezdte, egy szomorú reggelen futár érkezett Ydrisshez. Szülei kérették haza, mert nővérét súlyos baleset érte. A kedves és jóságos Idhilliana (aki ekkor már első örökös volt, miután fivére lemondott javára jogairól lovagi rend-tagsága miatt), lovasbalesetet szenvedett egy újonnan vásárolt erdőrészben. Hiába siettek a fivérek, nem érhettek haza időben. Idhilliana megtért őseihez. Az egész család összetört, kis híján maga alá temette őket a gyász. A temetés után Ydriss, akár egy megszállott, belevetette magát testvére elmúlásának kivizsgálásába. Tudta, nővére párját ritkítóan jó lovas volt, s nem akarta elfogadni a baleset tényét.

Jócskán őszbe fordult már a tragikus nyár, amikor a rosszemlékű erdőt vette górcső alá. A helyi pórnép meséiből szerezte az első hírmorzsákat. „Elátkozott az az erdő, jó uram!” „Ősi szellemek lakják a rengeteget!” suttogták, miközben óvó jelet rajzoltak szívük fölé. Ydrissnek ez is elég volt, vérszagot fogott kopóként vetette magát a nyomozásba. Generációkra visszamenőleg kutatott az uradalom könyvei között, s lassanként összeállt a kép. Tíz emberöltő alatt harmincan vesztek oda a baljóslatú erdőségben. Ám egyikük halála sem volt hétköznapi. Akadt, aki testvéréhez hasonlóan lovasbaleset áldozata lett, megvadult hátas vetette le, vagy tiporta halálra. Akadt, ki önkezével vetett véget életének, míg mások bomlott elmével tértek vissza a fák közül, s csak az uradalom akkori gazdájának őrei segedelmével sikerült megfékezni eszeveszett tombolásukat. Ydriss immáron bizonyos volt, hogy valami nem evilági tanyázik a fák között, s szent fogadalmat tett Uwel és Krad oltára előtt, hogy felderíti és megtöri a gonosz hatalmat, kerüljön bármibe is. Egy évbe telt, mire megtalálta küldetése kulcsát. Egy vad nyári vihar után felderítőútját rótta az ezredéves fák között, amikor egy széltől kifordított óriástölgy gyökerei közül kövek bukkantak elő. Azonnal megvizsgálta őket, s első látásra megállapította, hogy öregebbek mindennél, mit eddig látott. Néhány darabbal bezárkózott könyvtárába, két napig nem evett, nem ivott, s harmadnapra megtalálta a választ. A köveken kopott, ősöreg vésetek tanúskodtak Cranta nagyságáról. Miután lerázta magáról elképedtségét, segítséget kért és kapott helyi hittársaitól. Egy hónap múlva már Krad papjainak értő felügyelete mellett folytak ásatások szerte az erdőségben. Újabb hónap múlva már tisztában voltak vele, hogy Isshquahma erődvárosa az, amit megtaláltak. Az egyház nagyobb erőket küldött a helyszínre, Ydriss pedig félig vallásos, félig bosszúvágy szülte, emberfeletti odaadással munkálkodott hitsorosai mellett. Ha kellett, katalogizált, ha kellett, vizet hordott, s a csákányt és lapátot sem restellett használnia. Hónapok alatt olyan szinten sajátította el Cranta rég halott nyelvét a rendelkezésére álló könyvekből, fóliánsokból, hogy még az ásatás vezetésére kijelölt Krad pap is elismerését fejezte ki miatta. Ami meglepő volt, az az, hogy a romok bolygatása közben nyoma sem volt gonosz erőnek. Semmi nem történt, az erdő a világ legbékésebb helyének tűnt. Végül, amikor a romok feltárása befejeződött, nem maradt semmiféle titok. Számos történelmi emlék került elő, ám semmi, ami megmagyarázhatta volna nővére és a számtalan más elhunyt végzetét. Az egyház végül visszarendelte embereit, s Ydriss fájó szívvel beletörődött a nyomok kihűlésébe. Bánatát munkával és alkohollal próbálta elnyomni. Józanon minden lehetőséget megragadott, hogy Crantáról tanuljon, ittasan pedig sokat kódorgott céltalanul a föld alól kiszabadított romok között, s istene segedelmét kérte útmutatásért. Kereken egy évvel az ásatások befejezése után Krad meghallgatta fohászát. Az egyik ősöreg fal tövében könnyített magán, amikor észrevett valami szokatlant. Vizelete elszivárgott a talajba, szinte nyomtalanul, akárha ciszternába hullana. Ydriss két kezével kezdte kaparni a földet, majd ásó után nézett. A földet könnyedén elhordta, ám alatta kőpadlóba ütközött, tán az egykor itt állott palota padlózatába. Lovakat hozott, s parasztokat, akiknek segítségével megbontották és félrevonták a padlózatot. Megdöbbenésükre a fal tövében, ott, hol elfolyt, aminek nem lett volna szabad, a kövek alatt egy embernyi széles

vasajtót találtak. Vésetei idegenül tekeregtek, kavarogtak, s amint valaki a közelébe ért halovány lila színben felderengtek. A parasztokon úrrá lett a félelem, s Ydriss nem hibáztatta őket. Önnön maga is borsódzó háttal állt a vas ajtószárny fölött. Végül azonban győzött a szent tudásvágy, s embereit hazaszalajtotta. Egyiket a könyveiért, másikat pedig gyors lovon segítségért a legközelebbi Krad templomba. Amikor maga maradt, nekilátott kihüvelyezni a misztikus feliratot. Cranta kései dialektusában íródott, ehhez kétség nem fért, nem sokkal a Kyrekkel szembeni végső bukást megelőzően. A könyvekért szalasztott jobbágy tán még a falut sem érte el, mikor Ydriss már hangosan olvasta a véseteket.

„Dicsőség a V'tah és az Örvény isteneinek, s hatalmuk örökösének, Ashúr Lehanit Hári-nak, Mol Gar-hap leányának, Isshquahma úrnőjének, a Darázs örökösének, ki eggyé lett az Örvénnyel, önként lett első a halálban, első a feltámadásban, mindörökkön létező. Őriztessék nem-halála mindaddig, míg Untanat jövőlátó szeme sorsfordulót lát majd, míg Kinongube kettős wangharája vissza nem szólítja a nem-életbe, s Mobaddu lehelete megtölti hatalommal, hogy az Örvény akaratából újra a földet járja. A Votah körforgása váljon teljessé általa, a Felhőbirodalom tornyai törjenek az ég felé, a hamis istenek vesszenek örökre, az igazak pedig váljanak eggyé az Örvénnyel az idők végezetéig. „

Ydriss immár tisztán érezte a mágiát, mely a kövekből sugárzott. A szöveg melletti sors-szimbólumok egyre fényesebben ragyogtak, vörhenyes lila fényük beterítette a papot. Szédült, támolygott, végül földre rogyott. A vésetek hatalma úgy söpörte el elméje védműveit, mint szélvihar a szalmaszálat.

Besötétedett, mire magához tért. A vasajtó tárva nyitva állt, vésetei élettelen sötétségben feketéllettek az éjjeli árnyakban. Nyoma sem volt a ragyogásnak. A lila fény immáron az ajtó alatt feltáruló lépcső mentén a falakból áradt. A pap érezte, hogy valami ellenállhatatlan erő hívja. Tudta, testvére sorsának felelőse, legyen az bárki vagy bármi, odalent várja őt. Küzdeni próbált az idegen hívással, azonban nem járt sikerrel. Lábai szinte maguktól vitték le, egyre mélyebbre a föld alá. Száraz, poros falak, lelógó gyökerek között vezetett útja, egyre mélyebbre és mélyebbre. Imádkozni próbált, ám nem érezte Krad jelenlétét. Szavai halk visszhangot vertek a folyosó repedezett téglái között. Szíve vadul vert, minden dobbanás mennydörgésnek hallatszott fülében, miközben egyre lejjebb vonzotta az a meghatározhatatlan erő. Fél óránál tovább szállt alá a mélységbe, alagutak tucatjait maga mögött hagyva érintetlenül, felderítetlenül, csakis egy, a falon végigfutó fénycsíkot követve, mely irányt mutatott s egyúttal kísérteties glóriát vetett az ezredévek óta érintetlen járatokra. Végül egy széles barlangteremben találta magát. Áporodott, bűzös levegőt szippantott be, köhögés tört rá. Könnyes szemei elé embermagas cseppkövek látványa tárult, s a barlang közepén meglátta a lila fények forrását. Két láb magas, csiszolt kristályoszlop állt ott szálfaegyenesen, abból áradt a derengés, mi megvilágította a csarnokot. Talapzatára a plafonból lelógó gyökérnyúlványok tekeredtek, részben eltakarva a vasajtó véseteihez kísértetiesen hasonló jeleket. Ugyanolyan vésetek borították a falakat is, egészen a barlang mennyezetéig. A szorítás, a késztetés, mely idáig kényszerítette a papot, hirtelen felengedett. Mintha gúzsból szabadult volna teste és lelke. Tudta már, hová került, s mi az, ami előtte áll. Álomkristály, ahogy a tudós fők nevezik. Lélekcsapda, ahogyan a mágiaforgatók.

„Menedék, ahogy én gondolom" –szólalt meg egy testetlen hang. A kristály rezgett, s zúgása asszony-hanggá formálódott a lila fényben. –„Ne félj, Ydriss Theriann. Ne rettegd jelenlétem, nem kívánlak bántani, nem akarom a halálodat. „ –zengte a kristály-lény.

-Miért hoztál ide engem? Hamarosan hittársaim tömkelege érkezik majd, s nem lesz biztonságod többé… –értetlenkedett a pap.

„Csak te tudsz rólam-rólunk, Ydriss Theriann. Szolgáloidat felemésztette az erdő. Az Örvény hatalma nem engedi, hogy veszélybe keveredjen az Utolsó Szentély. „

Képek tolultak Ydriss elméjébe. Kéretlenül, durván, mintha karmok hasítottak volna tarkójába.

Hirtelen az erdőben volt, mintha fák ágain ülne, onnan látta két hű jobbágyát a fák között rohanni-vágtatni. Egyikük lovának lába alattomosan megmozduló gyökerek közé szorult, azonnal felbukott. A lovas feje nagyot koppant egy vaskos tölgy föld fölé púposodó gyökerében, hátasa lába pedig bántóan roppant. Egyik sem kelt fel többé. A másik parasztot mintha démonok űzték volna, amint társa végzetét meglátta. Szélvészként suhant keresztül az erdőn, tajtékosra hajszolt lova pedig majdnem elérte az utolsó fákat. Majdnem. A lehulló faág készületlenül érte. Vihar tépázta emberderéknyi ág volt, s a századéves törzs épp most engedte el tépett tagját. Tán ezt gondolják majd, akik megtalálják a fickó tetemét. A nehéz faág játszi könnyedséggel zúzta be koponyáját és szegte gerincét hátasának.

Ydriss ismét a barlangban volt, zihált a fájdalomtól.

„Megbocsáss durvaságomért, Ydriss Theriann. Korok óta nem találkoztam élővel. Nem fogok neked többé fájdalmat okozni.”- zúgta az Álomkristály, s a fájdalom el is illant azonnal. A pap továbbra is zihálva meredt a kristályra. „Untanat tudatta velem, hogy elérkezett az idő. Kinongube hangszereinek hangja visszarántott az elmúlás mezsgyéjéről, hová az utolsón-túli szállásomat építettem. Megmutatott nekem téged, s Mob-addu akaratából hatalmam is visszatért, hogy ki tudjak nyúlni érted, s ide vezetni. Menedékem, az Utolsó Szentély a Votah és az Örvény akaratából összekovácsolja sorsunkat, akár értő kéz a lunírt. A te istened és a sorsod is a Votah része, tán épp azért hagyta, hogy idehozzalak. Elfogadja, hogy a sors akarata a mi találkozásunk. ”

-Őrült vagy talán? –kérdezte Ydriss. – Hallottam a fajtádról, s tudom, hogy mindegyikük elméjét felőrölte a kor, mit a kristálytestben töltöttek. Te sem vagy más, ősidők istenkáromlója! Az én uram nem segíti elfeledett korok árnyait, legfeljebb tudásukra szomjazik!- Hanga indulattól zengve vert visszhangot a cseppkövek között.

„Tévedsz, ifjú. Nem káromolom az isteneket. Ők velem vannak. Mind, aki érdemes közülük a tiszteletre. S őrült sem vagyok. Meglehet, azt hiszed, hogy ismered a sorsom, ám biztosíthatlak, tévedsz. Hadd mutassam meg, mennyire!”

Mintha száz korsó sört ivott volna, oly szédülés vett erőt Ydrissen. Földre rogyott, szeme fennakadt. Most nem volt éles fájdalom, csak szédülés és pörgés. Zuhant, mintha örvénybe hullott volna. Forgott vele minden, még maga az idő is. És az örvény képeket mutatott neki. Érzeteket, emlékeket. Nem önmaga volt már.

Fényes város úrnője volt, Ashúr Lehanit Hári, máguskirálynő, bölcs uralkodó, könyörtelen papnő, elkötelezett hívő, a Felhőbirodalom nemese. Látta Isshquahma városának virágzását, a zikkuratok megépültét. Látta, ahogy úrnőjük pálcája alatt népe dicsőségben él. Aztán látta a Kyrek érkezését. Harcolt és győzött, majd ismét harcolt és veszített. Menekült. Társakat, családot veszített, barátot, szövetségest nyert. Az istenek segítették, máskor gátolták céljai elérésében. Ő maga, mikor népe megtagadta isteneit, elszakadt tőlük. Vesztett háborújuk végnapjaiban jós-álomba merült, alábukott az Örvényben, hogy végső igazságot keressen annak mélyén. Mert az Örvény mélye számolatlan titkot, kincset rejt, ám emberfeletti erő szükségeltetik, ha élve ki akarsz jutni szorításából. Soha még senki fel nem emelkedett onnan, ahonnan ő végül visszatért. Megerősödve lélekben és testben, akaratban s elszántságban. Rokonai-szövetségesei mind elhamvadtak Kyria ellenében, istenei meggyengültek. Neki pedig meg kellett mentenie vallását, emlékeit, isteneit. Népe emlékét, egykori nagyságát, hogy a Votah szellemében egyszer újra felemelkedhessenek Cranta gyermekei, kicselezve az elmúlás törvényét. Ő volt maga a menedék, s otthona az Utolsó Szentély. Feladta testét, hogy sérthetetlen formája örökké dacoljon a pusztulással. Feláldozta saját lelkét, hogy őrzője legyen istenei megfakult erejének. Egymást vigyázták, őrizték. A hívő az isteneket, s cserébe azok az utolsó hívőt. Kyria elpusztította városát, a feledés elfedte s megóvta őt. Őket. Sem világi, sem isteni hatalom nyomukra nem bukkanhatott, hisz nem voltak már élők. Az Örvény legmélyén, lét és nemlét határán tanyáztak, míg a jövőlátó isten-árny nem jelezte nekik, hogy eljött az idő. Ydriss érezte a hiány fájdalmát, mellyel elmúlt világát siratta a papnő, s a reményt, a bizakodást, hogy most, korok fordulóján visszakaphatja, újjáépítheti azt, ami elveszett oly régen. Látta, ahogy az ősi hatalom megfoghatatlan csápjai be meg beszövik az erdőt, hogy alkalmas alanyt

keresnek az újjászületéshez. Hogy az alkalmatlanokat könyörtelenül eltávolítják, s közben titkukat féltékenyen őrzik. Látta önnön magát, amint részegen járja az erdőt, s a múlt hatalma őt is górcső alá veszi. Érezte, amint lelkét vizslatva sosem látott jegyet észlelt a kutakodó hatalom, s azonnal kiválasztotta. Aztán felébredt.

„Nincs kétség, Ydriss Theriann. Te leszel testünk és vérünk, hangunk és karunk a világban. Az Örvény istenei meglátták rajtad a körforgás jelét. Te is az Örvény gyermeke vagy, őseid hűek voltak isteneinkhez. Most a vér hűsége nevében kérik: segíts minket, hogy a Votah törvényei szerint újjászülethessünk. Terjesszük együtt igénket, hogy visszatérjen a világ abba a jólétbe és békébe, melyet dicsőségünk ezredévei alatt élvezhetett. Bosszuljuk meg idilli életünk bukását, gyenge isteneink árulását, s emeljük ki népünket, az ember-nemet létezése mélypontjáról, hogy ismét egy hatalomként uralja az egész világot.„

Ydriss feltápászkodott. Tekintetét felszegte, szemében vad fények táncoltak. Dacosan emelte fejét a kristály felé.

-Pyarron istenei nevében! Krad hatalma nevében! Minden szentségek nevében megtagadom gonosz igédet! – szájából nyál freccsent az álomkristály felé. – Nem szövetkezem a múlt ismeretlen sötétségével, káprázatod nem fog rajtam, tisztátalan lidérc! Krad szent nevében megparancsolom, hogy eressz utamra, s hagyd el rontásoddal ezt a földet és lakóit! Neked e világban helyed nincs már, távozz a sötétségbe, ahová tartozol!- szent jelképét magasra emelte, az aranykör hirtelen vakítóan felszikrázott, s fénye birokra kelt a lila derengéssel.

„Tehát eképpen lészen a sorsod. Legyen hát. Tisztelem az elszántságod, tisztelem az erőd. Talán idővel majd elfogadsz minket, Serthun fia Ydriss! „ –a női hangban nem volt harag vagy fenyegetés. A kristály fénye erősödni kezdett, majd egy hirtelen fényrobbanás töltötte ki a barlangot. Mindent elnyelt a lila fény.

Ydrisst határozott pofon ébresztette. Mikor felnézett, sajgott a feje, mindenből hatot látott. Lassan tért magához. Apja hajolt fölé, mellette katonái, s a falu papja. Eszmélése után az ifjú pap beszámolt a látottakról, történtekről. Apja furcsa tekintete elbizonytalanította. Az erdőben feküdt, romok között, ám nyoma sem volt sehol a crantai vésetekkel ékes ajtónak. Hiába győzködte atyját, végül az egészet csak részegségének tudták be, s a két falusi szerencsétlen halálát is annak következményeként könyvelték el. No meg a babonák…

Küzdött igazáért, idővel még engedélyt is kapott az ásatások saját költségen folytatásához, ám hónapok komoly munkája után sem talált semmilyen bizonyítékot a történtekre. Mintha az ajtó ott sem lett volna soha. Sem járatok, sem barlang. Végül feladta. Bánatát ismét alkoholba fojtotta, egyre mélyebben. Bár a földön nem talált bizonyítékot, feltett szándéka volt, hogy mindent megtud Ashúr Lehanit Hári-ról, az Örvényről, Cranta isteneiről s mindenről, mi igazát alátámaszthatja. Visszatért a Sigranomói egyetemre, s bár már nem tartják olyan fényesnek csillagát a tudósok társadalmának egén, a mai napig fanatikus elszántsággal tanulmányozza a Crantai Birodalom emlékeit, szempillantás alatt indul felderítőútra vagy éppen expedícióra egy információmorzsa nyomán, ha kell egyedül, ha kell, kalandozókkal, vagy a rend lovagjai által kísérve.

Néhanapján, amikor bizonyos együttállások megfigyelhetőek az égen, vagy épp a jó Krad pap a szokásosnál is mélyebben néz a pohár fenekére, Ydriss különös változásokon megy keresztül. Hangja ellágyul, vonásai kisimulnak, tekintete mintha lilás árnyalatban villanna… Ilyenkor általában útra kél, hogy titokzatos tetteket hajtson végre, s mákonyos tudatlanságban ébredjen akár napok-hetek múlva. Álma pedig nyugtalan és lázas, mert a lila kristályfény küzd benne Krad arany izzásával, és sosem biztos a tudás istenének győzelme…

Ydriss alapvetően az Északi szövetség területén, illetve az Észak-keleti senkiföldjén tevékenykedik, tekintve, hogy Cranta nagy része azon a területen helyezkedett el. A toroni földek számára épp olyan veszélyesek, mint bármely pyar

papnak. Persze, amennyiben a tudás keresése erre a földre kényszeríti, nem fog sokat gondolkodni, hogy álruhát öltve, inkognitóban nekiinduljon. Ezek fényében főként északi kalandozók történeteiben jelenhet meg. Mivel kettős személyisége sok lehetőséget ad, jellem és célok terén is, ezért bővebb leírás nem is szükséges hozzá, a KM-ek kalandjuk/életútjuk kívánalmainak megfelelően pontosíthatják a részleteket.

Személyleírása

Magasság: 172 cm
Súly: 85 font
Alkat: Alapvetően vékony, de kis pocakot ereszt a kudarcba fúlt ásatás utáni tivornyák közben
Szemszín: Zöld, ám amikor Ashúr átveszi a test irányítását, akkor ibolyaszín árnyalat dereng a pupilla körvonalaiban.
Hajszín, frizura: rövidre vágott, szőkésbarna haj
Hangja: Enyhén karcos, férfias bariton, ami csak akkor lágyul el, veszti el karistos élét, ha Ashúr irányítja, illetve ha valamely Crantával kapcsolatos diskurzusba keveredik és nagyon beleéli magát a vitába-beszélgetésbe. Ilyenkor néha egészen hebrencs stílussá válik, minél hamarabb minél többet akar mondani.
Arcvonásai: Alapvetően csinos férfiember, ám a kudarcba fulladt nyomozást követően az alkohol erősen rányomja bélyegét kinézetére is. Néha borostás, orra egy árnyalatnyival duzzadtabb, borvirágos, a kevés alvás pedig fiatal kora ellenére is ráncokat vésett szeme alá.
Viselkedése: Legtöbbször kimért, összeszedett, látszatra kifejezetten lassú, ám kedvére való téma esetén képes hamar felpörgetni magát, lendületessé válik. Amikor Ashúr átveszi az irányítást, az energikusság élő megtestesítője válik belőle. A crantai papnő lelke örömmel élvezi ki az új test használatának minden lehetőségét.

Ydriss Theriann, Krad papja (5.szintű Kutató)

Erő: 14
Állóképesség: 16
Gyorsaság: 14
Ügyesség: 16
Egészség: 16
Szépség: 14
Intelligencia: 17
Akaraterő: 16
Asztál: 15
Érzékelés: 16

KÉ: 25
TÉ: 46
VÉ: 97
CÉ: 6
Ép: 12
Fp: 58
Mp: 45
Szférái: élet, lélek
Pszi: 28
AME: 33
MME: 34
Sebzés: (tőr) K6

Ashúr Lehanit Hári, crantai

papnő, az Utolsó Hívő

Fizikai értékei megegyeznek Ydrissével.

Szellemi képességei

Intelligencia: 17
Akaraterő: 19
Asztrál: 18
Érzékelés: 18

AME: Az istenárnyak védelme miatt immunis
MME: Az istenárnyak védelme miatt immunis
Mp: 99
Pszi: Pszi-t nem használ, azonban a telepátia diszciplína hatásával megegyező képességgel rendelkezik látótávon belül. A kapcsolat minden esetben kétirányú, Ashúr részéről körönként 2 MP-ba kerül a fenntartása. Ellene Mentális ME-nek van helye 30E ellen.
Szférái: Élet, halál, természet, boszorkánymesterek természeti mágiája és nekromanciája, varázslói mágia nekromanciája és természetes anyagok mágiája.
Speciális képességek: Manapontjai passzívan, percenként 1 pont sebességgel térnek vissza. Isten-árnyai segítségével a Kyr pszi kisajtolás diszciplínájához hasonló hatást tud előidézni, ahol saját FP-it használhatja pszi-pontként. Azonban annyit szem előtt kell tartani, hogy a kisajtolás a rá fordított fájdalomtűrés pontokon felül őt magát is sebzi, a diszciplínánál leírt sebzés szerint.

A fentieken felül képzett a vérmágia fortélyaiban is, melyet még papnőként sajátított el. Ennek értelmében saját, vagy mások életerejét használhatja varázslatai megidézéséhez 4fp=1MP 1ÉP=3MP arányokkal. Azonban mivel ez rituális varázslásnak minősül, természetesen harc közben nem használható. Egy 30 körös szertartás után kell egyben „előállítania” a vért, vagyis a megfelelő mértékű sebet okoznia az alanyon, hogy azután használhassa a felszabaduló nyers varázserőt. Az alanynak nem feltétlenül kell értelmes lénynek lennie, állatok is felhasználhatóak a szertartáshoz, illetve a rituálét egyszerre több lényen is el lehet végezni.
Pszi: -

Kalandötletek

Ydriss egyszeri és hosszabb történetek során is bevethető NJK. Rengeteg lehetőséget tartogat a játékosoknak és mesélőknek egyaránt. Lehet megbízó, társ, ellenség, vagy akár mindegyik is egyszerre. Élete különböző fázisaiban más és más jelleggel építhető be a mesékbe. Lássunk pár alapvető lehetőséget:

1

Az ifjú legenda-kutató novícius egyik első jegyzetét, melyet a történelem és legendák kapcsolatáról írt, visszautasítja az egyetemi katedra, mondván, hogy több benne a legenda és a mese, semmint a konkrét információ. Ezen túl pedig következtetéseit sem találják elég pontosnak ahhoz, hogy paplovagokat indítsanak útba az ügyben. Felháborodásában Ydriss atyjától kér segítséget, pénzben vagy emberi erőben, hogy tanulmánya tartalmának (mely egy elveszett könyvtárra vonatkozik), információinak valóságalapját kihüvelyezhessék. A kalandozók feladata egyrészt a pénz eljuttatása lehet, majd maga a kutatás és feltalálás. Ebben akadályozhatja őket egy tolvajklán, akiknek egy a Theriann háznál lévő besúgója jelent a nagyobbacska pénzszállítmányról. Másik akadály a dzsungel, mint környezet, a maga minden veszélyével. Merthogy a könyvtárat a keleti vadon dzsungelében kell keresni, egy igen agresszív és népes goblin törzs szálláshelyén.

2

Ydriss az Ashúrral való balszerencsés találkozás után meg van győződve róla, hogy nem hallucinált, s igazát görcsösen igyekszik bizonyítani is. Erre jó lehetőség, amikor hírét veszi, hogy Shulurban egy neves kyr historikus tart előadást Crantáról, illetve annak elveszejtéséről, s állítólag autentikus kéziratokat is kiállít majd, akkori relikviákkal egyetemben. A szóbeszéd szerint itt talán még Ashúrról is szerezhet információt. Krad papjának ez a lehetőség több, mint csábító, mindent hátrahagyva egymaga indul útnak, amelyről csak bátyját értesíti levélben. A testvér kétségbeesve felbérli a kalandozókat, hogy beszéljék le, vagy legalább kísérjék el és segítsék vehemens öccsét a szent küldetésben. Az odajutás is kihívás, de a végjáték főként, mivel- mint később kiderül- a históríkus Sogron egyik nemesi családból származó papja, aki családja birtokán tartja a tárlatot Sogron egyik szent napján. Ashúr lelke csak néhányszor bukkan a felszínre, de feltett szándéka, hogy segíti a papot, mert egyrészt ő is tudni akar mindent, ami a kiállításon megtudható a múltról (arról a részéről, melyet ő már kristályformában kihagyott), másrészt példát akar statuálni a Sogronita elpusztításával. Ehhez csak kapóra jönnek neki a kalandozók, akár segítség, akár ágyútöltelék, akár bűnbak szerepére.

3

Ashúr jelenléte nem maradhat örökké titokban. A papnő bosszúhadjárata számtalan kyr-vérű halottat és jelentős rombolást hagy maga után, csakúgy, mint szándékos jeleket, utalásokat. Ebben akár a kalandozók is részt vehetnek. Azonban amikor Shulur végül szagot fog, a pap és az álomkristály-papnő menekülni kényszerülnek a nyomukba eresztett Ikrek elől. Konkrétumot nem írnék, a lehetőségek tárháza meglehetősen széles. A kalandozók testőrként, vagy véletlen segítőként/régi barátként, esetleg vadászként is belekeveredhetnek az üldözésbe, hogy aztán maguk is szembesüljenek a valósággal és saját hozzáállásuk alapján járjanak el. Ehhez a szcenárióhoz érdemes bevetni egy olyan szálat is, amelyben Ashúr célja egy titokban létrehozott szekta rejtekhelyének elérése egy földalatti romvárosban, melyet az évek során ő maga szervezett meg, és amely prófétaként tiszteli, s a megmaradt Crantai isten-árnyakat imádják.(50-100 fő fanatikus az Északi vadonban/városállamokban.)

Ecrehal Wildi'ess, a boszorkányvadász

A Wildi'ess család egykori szégyenfoltja, a félcédulás, ahogy a rossz nyelvek nevezték, Pyarron szerint 3700-ban született Erionban. A fogadónegyed nagyhírű bárójának elsőszülött fiaként látta meg a napvilágot, anyja élete árán.

Ecrehal születésének sötét ómenje egész gyermekkorára rávetült. Ahogy cseperedett, egyre biztosabb volt, hogy ő maga sem úszta meg a nehéz szülést maradandó sérülés nélkül. Elméje tompa volt, mondhatni látványosan együgyű. Épp ezért nem is sikerült semmilyen nemeshez illő tudást magába szívnia. Ellenben fizikai képességei kiemelkedő voltából legalább azt megtanulta, hogy ahol az eszét nem tudja használni, ott ereje által érvényesüljön. Jó nevű vívómesterek képezték, de családja hathatós segedelmével sem vitte többre tíznagynál. Szegény Ecrehal nem tehetett elméje tompaságáról, számtalanszol próbálta elmagyarázni csalódott atyjának is, hogy mázsás súly nyomja halántékát, valahányszor tanulásra veszi magát. A megkeseredett báró persze nem törődött a kifogásokkal, de a vér iránti kötelességből el sem taszította fiát magától. Távolról szemlélte csupán háza örökösét, és segítette ott, ahol épp kellett. Súlyos terhe okán keserű, durva ember vált a fiúból, akit még saját emberei is kinevettek butasága miatt, de persze szigorúan csak a háta mögött. Keserűségét és tehetetlen dühét pedig munkáján keresztül vezette le. Az őrjárat legvérmesebb, legkötekedőbb és legrosszindulatúbb tagja vált belőle.

Azonban ez egyszer s mindenkorra véget ért, amikor találkozott Lemian Shradussal, a shadoni boszorkányvadásszal. Harmincadik évét is betöltötte már, amikor egy fogadóbéli gyilkossághoz szólították ki őrjáratát. Az áldozat egy gorviki nemesenszületett és testőrei voltak. A gyilkos nem ellenkezett, hagyta magát elfogni. Shadoni utazó volt, s fennen hangoztatta, hogy a

nő, akit megölt, egy elvetemült boszorkány, ártó mágiák tudója, volt. Domvik és minden jó szándékú ember ellensége volt a némber, s hazájától idáig üldözte. Amint cellájába kísérte az őrség, Shradus figyelmét nem kerülte el a tíznagy állapota. Mielőtt a félkegyelmű óriás rázárta volna az ajtót, a mendraiosz megszólította, és közölte vele: olyan megérzése van, hogy Ecrehal állapota nem természetes. Megkérte, hogy saját érdekében járuljon a Szent Vigerin-nek ajánlott templomhoz, amelynek nagytiszteletű gyógyító papjai ellenszolgáltatás nélkül segítenek majd neki. A bugyuta férfi pedig, figyelmen kívül hagyva, hogy nem is ismeri a shadonit, hogy a szegénynegyed mélyére kell elvonulnia, és tulajdonképpen egy szót sem értett abból, amit a shadoni az állapotáról mondott, végül még aznap meglátogatta a kicsinyke templomot. A kíváncsisága és az együgyű reménykedés minden elővigyázatosságát legyűrte. A papok, mikor nagy nehezen kibökte ki és miért küldte, hellyel kínálták a katonát, majd szent szövegeket citálva zsolozsmába kezdtek. Ecrehal pedig elaludt közöttük. Amikor felébredt, tucatnyi fáradt szempár figyelt rá. A papok, arcukon mosollyal fogadták eszmélését. „Hogy érzed magad, jó vitéz?”- tudakolták. És Ecrehal jól volt. Olyan jól, amilyet még soha nem érzett. Nem érezte a megszokott tompaságot. Sőt, mi több, kifejezetten frissnek találta magát minden értelemben. Örömmel köszönt el a papoktól, akik Domvik áldásával küldték útjára. Hetek alatt kiderült, hogy mennyit javult állapota. Amire jól megfizetett tanítók, kirurgusok nem voltak alkalmasak ifjúkorában, azt íme, egy maroknyi csuhás véghezvitte. Szinte hihetetlen lendülettel kezdett új dolgokat elsajátítani. Fél év múlva írt és olvasott, napról napra lenyűgözve katonatársait és atyját is. Keserű élete egy csapásra megváltozott.

Ecrehal a későbbiekben rendszeresen látogatta az eldugott kis templomot. Sokat tanult a szentéletű gyógyítóktól. Testről és lélekről okították, ő pedig szivacsként szívott be mindent, mit elé tártak. Domvik tanaival ismerkedett, a vallás fundamentumaival. Gyógyítást és gyógynövénytant ismert meg, hála tanítóinak. Egyedül egy kérdésére nem válaszoltak: miféle kórság gyötörte élete javában? Idővel ezt a választ is megkapod…- volt a felelet. Gyógyulása évfordulóján úgy határozott, hogy illő ajándékkal, nagy adománnyal támogatja meg a kis templomot. A frissen kinevezett gárda-hadnagy vidáman adta át a főpapnak a kisebb vagyont, melyet egyre boldogabb apja jóvoltából tehetett meg. Amit cserébe kapott, az örökre megváltoztatta életét. A templom főpapja egy kis, eldugott szobába vezette, ahol Lemian várta. Rögtön felismerte jótevőjét. Kifejezte háláját, melyet a shadoni örömmel fogadott. Aztán arca elkomorult, és megosztott egy történetet Ecrehallal. Egy befolyásos nemesről és csodálatos asszonyáról, akik felvirágoztattak egy egész városrészt, s hozzáértésüknek hála, az egykori veszett hírű környékből kiváló kerület vált. Tolvajokat, latrokat üldöztettek el, bűnbandákat számoltak fel, s ezzel magukra vonták a Család rosszallását. A Kobrák szervezete mélyen gyökerezett egykor azon a területen, ahol a gróf és a grófné rendet tett, s ezzel megpecsételték sorsukat. Amikor a grófné várandós lett, a Kobrák elintézték, hogy egyik legtapasztaltabb vajákos-asszonyuk kerüljön a bába helyére, s kimérje a büntetés első strófáját a grófra. A bába-vajákos végzett az asszonnyal, oly szakértelemmel, hogy még a legkiválóbb Erioni tudósok sem lettek volna képesek megállapítani a halál nem természetes voltát. Ám az igazi szörnyűség ezután jött. Vérét vette az újszülöttnek, s magán a véren keresztül átkot olvasott az ártatlan csecsemőre. Az átok hatására az istenek által áldott gyermek, íme, együgyű és tompa lett, ezzel mérve újabb csapást apjára, anyja tragédiáján túl. S a Kobrák nem elégedtek meg ennyivel. Feltett szándékuk volt, hogy visszaszerzik jussukat. Ám mivel türelem dolgában igencsak jól álltak, nem siették el. Kiélvezték, ahogy az uralkodás terhei megtörik a grófot, s a fiú kudarcai is támogatták későbbi terveiket. Amikor látták, hogy a gyermek bizonyosan alkalmatlan az öröklésre, a gróf mellé vezették megbízottjukat, s az egyébként bámulatos és jóságos asszony bőrében tetszelgő boszorkány hamar a gróf új felesége lett. A gróf pedig az

asszony bábja. Ám a szolgaság pecsétje megrepedt, amikor egyetlen fia Domvik akaratából megmenekült az őt sújtó átoktól, s megkezdte azt, amit már két évtizede meg kellett volna. Most, hogy a nő bűvölete a gróf fölött rogyadozni kezdett, a Kobrák elrendelték mindkettejük halálát. Csendesen, alattomban, hogy eddig rászánt éveik ne forduljanak véres közszínházzá.

Ecrehal döbbenten hallgatta végig a boszorkányvadászt, s amikor az felajánlotta segítségét, azonnal elfogadta. Tudták mindketten, hogy nincs vesztegetni való idejük. A család kúriáját gárdistái vezetésével rohanta meg a fiú. Apja ellenkezése dacára elfogatta mostoháját, aki váltig tagadott. Egészen addig, amíg be nem mutatták az asszonyt Lemiannak. A vadász mendrája egyetlen csapásával felfedte a nő hűségbélyegét, s szavainak hatására isteni erő söpörte tisztára a megbabonázott gróf elméjét is. A bosszú gyors volt és véres. Lemian szabad kezet kapott, s kihasználta. Mindent megtudtak az ellenük szőtt összeesküvésről, s mindent megtettek, hogy felvegyék a harcot. Ecrehal és a báró napok alatt egy alvilági háború közepén találták magukat. A shadoni vadász, majd később Domvik egyházának segedelmével felvették a kesztyűt és rövidesen nyoma sem volt a Kobráknak a gróf területein. Elrettentő példaként száradtak a legyőzött kígyók kiszögezett testrészei a negyed különböző pontjain. Hálájuk és elkötelezettségük jeleként Ecrehal és családja felvette Domvik hitét, s annak szellemében kezdte tovább virágoztatni birtokát. Lemian pedig ajánlatot tett Ecrehalnak: szívesen maga mellé veszi tanítványnak, s ha vele tart Shadonba, tán maga is vadásszá válhat. A mélyen izzó gyűlölet a vesztükre törő boszorkányok, valamint a hála, melyet Domvik iránt érzett, nem tették kétségessé döntését. Ecrehal Wildi'ess 3740-ben teljesítette a mendraioszok kvalitheáját, s belépett a boszorkányvadászok rendjébe, családja és Domvik dicsőségére. A klérus Erionba küldte, hazai földre, hogy otthonát megtisztítsa a boszorkányságtól, s a férfi örömmel tett eleget a feladatnak. Jelenleg atyja uradalmából irányítja embereit, s kíméletlen precizitással csap le minden vajákosra-boszorkányra, ki igaz hite szerint rászolgált a Hétarcú büntetésére.

Ecrehal Erioni kalandok során kerülhet kapcsolatba a karakterekkel. Boszorkányvadászként főleg szakterületén segítheti a karaktereket, illetve feladatként is hasonló jellegűeket adhat. Mivel atyja uradalma a támaszpontja, esetleg a Fogadónegyed általuk irányított részének alvilággal kapcsolatos teendőinek ügyében is lehet forrás vagy megbízó.

Személyleírása

Magasság: 205 cm
Súly: 130 font
Alkat: Vállas, robusztus alkatú férfi, nem elhízott, inkább erős csontozatú.
Szemszín: Kék
Hajszín, frizura: rövidre vágott, őszülő szőke
Hangja: Mély, határozott.
Arcvonásai: Jóvágású, kyr vonásokkal bíró férfi. Vaskos szemöldöke van, arcán több sebhely emlékeztet szerencsétlen balesetekre és szerencsés kardpárbajokra.
Viselkedése: Az átok megszűnte óta egyenes tartású, egyenes beszédű, tudásszomjas férfi vált Ecrehalból. Kíváncsi és fogékony szinte mindenre, amivel tudását növelheti. Egyetlen gyengéi a nők: régebben butasága, gyógyulása után pedig határtalan bizalmatlansága miatt nem boldogul női társakkal. Végletekig bizalmatlan velük, s ezt boszorkányvadászi képzése csak még inkább elmélyítette. Munkájában pontos, beszédében udvarias, higgadt, ám hite védelmében és szent feladata ellátása közben senki nem állhat meg ellene. Engesztelhetetlenül gyűlöl minden boszorkányt és a Kobrák klánját.

Ecrehal Wildi'Ess, erioni származású boszorkányvadász (3.szintű harcos/3.szintű boszorkányvadász)

Erő: 17
Állóképesség: 18
Gyorsaság: 15
Ügyesség: 16
Egészség: 16
Szépség: 13
Intelligencia: 15
Akaraterő: 16
Asztál: 15
Érzékelés: 17

KÉ: 33
TÉ: 80
VÉ: 120
CÉ: 6
Ép: 12
Fp: 75
Mp: 21
Szférái: élet, lélek
Pszi: 15
AME: 20
MME: 21
Sebzés: (mendra) K6+4

Nemesi volta, Domvik egyházában betöltött szerepe, valamint családja Erionban ellátott tisztsége okán számtalan módon kapcsolatba kerülhet a karakterekkel, nem annyira egyszeri szereplőként, mint inkább hosszú távú ismeretségként.

Kalandötletek

1

A Kobrák természetesen nem mondanak le egykönnyen területekről, azonban a Wildi'Ess-ek elleni hadmozdulatokhoz információra van szükségük. Erre ideális eszközök lehetnek a karakterek, akiket megfelelő kamu-feladattal be is vetnek. Céljuk, hogy minél közelebb kerüljenek a nemesekhez, s kompromittáló adatokat, illetve sebezhetőséget fedezzenek fel akár a Házzal, akár vezetőivel kapcsolatban.

2

Ecrehal a legkevésbé sem mindenható. A karakterek segíthetnek neki a kerület Kobramentesítésében, vagy valamelyik isteni indíttatású boszorkányüldözésében is. Kifejezetten hasznos kapcsolat, aki sűrűn kér és bőkezűen fizet, hogy kerületüket tisztán tartsa.

3

Amennyiben a karakterek a Kobrák emberei, neadjisten boszorkány van a csapatban (aki sötét célokat követ), akkor Ecrehal személyében igen kitartó és elhivatott ellenségre tehetnek szert, amennyiben hátterük tudomására jut. Pénzt, időt nem sajnálva személyesen is üldözheti a partit, mint egyfajta nemezis, aki mindenhol igyekszik keresztbe tenni nekik, s elpusztításukra tör.

4

Női játékosok számára igazi kihívás lehet Ecrehal „megpuhítása", illetve bizalmának elnyerése. Semmiképp nem egyalkalmas játék. Viszont megfelelő hozzáállással és szerepjátékkal még az is elérhető, hogy boszorkányvadásztól szokatlan módon Ecrehal különbséget tegyen jó és rossz szándékú boszorkányok között.

5

Ecrehal egy kiváló lehetőség, ha esetleg valaki mendraioszként szeretne karaktert indítani. Mentor, háttér, segítség és megbízó lehet egy

személyben, a helyszín miatt pedig számtalan kezdő kaland forrása lehet, akár a játékkal ismerkedők számára is.

Ventros Rudrig Del Braggon, shadoni nemes

3672-ben született, Domvik akaratából. Apja, Ventros Del Braggon, cormassai kardnemes volt, aki Rudrig Ves Gormacor kíséretének tagjaként, Tristram Ves Tralfador generális zászlaja alatt vonult nyugatra, hogy megsegítse Pyarront a Dúlás során. Elkísérte felesége, Diessa is, aki képzett gyógyítóként a sereg kíséretében tevékenykedett, önszántából, hazája és a Domvik iránti elkötelezettségből. Végigjárták a Dúlás poklát, számos csatát és minden szörnyűséget, mellyel a sereg szembekerült. Szerelmüket Domvik gyermekáldással ismerte el, ám a szüléshez vezető út nehéz és majdhogynem halálos volt. Míg a hős apa és fegyvertársai a fronton küzdöttek, az ellenség a hátvédeket megkerülve rajtaütött a táborkísérőkön, hogy megossza a hadvezetés figyelmét. Mint kiderült, gorviki corgák és kráni mentoraik alkották az egységet, ami egy éjszaka alatt végzett a hetedik hadtest szinte teljes kíséretével. Diessa csak annak köszönhette életét, hogy megfelelő túsznak ítélték, csakúgy, mint maroknyi nemes vérű társát, így nem a gyors és könyörtelen halál, hanem rabság várt rá. Bár megsérült a rajtaütésben, hősiesen kiállt magáért a rabságban. Miután magához tért fejsebe miatti ájulásából, s felfogta, mi történt vele, elegendő volt neki három nap, hogy megszökjön. Fogvatartói követték ugyan, ám Domvik kegyelméből a shadoni seregtest felderítői bukkantak rá az elgyengült, de még mindig villámló tekintetű asszonyra. Kisebb összecsapás után elrablói lemondtak a nőről, aki így férje kíséretében visszatérhetett a hadszíntérre. Tralfador, a hadtest vezetője szigorú parancsba adta, hogy Ventros kísérje haza asszonyát, s mint háborús túlélőnek viselje gondját immár gyermekük születéséig. Ventros, bár ágált a parancs ellen, végül fejet hajtott. Feleségével visszatértek birtokukra az anyaországba, s néhány hónap múlva megszületett Ventros Rudrig Del Braggon, az uradalom ifjú örököse. Becsületben, boldogságban nevelkedett, családja mindent megtett azért, hogy kifogástalan, shadoni nemeshez méltó neveltetést kapjon. Ő élt is e lehetőségekkel, gyorsan és jól tanult, hamar felülmúlt minden vele szemben támasztott elvárást. Szülei büszkék voltak rá, ám sihederkorában a Hétarcú úgy látta jónak, hogy megméresse az ifjú grófot. Anyja egy szomorú nyárutón rövid idő leforgása alatt megőrült. Elfordult tőle és férjétől is. Idővel ez oly szörnyű állapotig vezetett, hogy meg is tagadta, s számtalanszor illette átokkal a fiút, letagadva azt is, hogy ő szülte volna. „Nem vagy a fiam!” sikoltozta, valahányszor a fiú békülésért folyamodott volna. Apja sem, de még a háznép sem tudta mire vélni az asszony hirtelen változását. Amikor Dessa nem átallott egy gereblyével nekirontani saját fiának a kertben, amikor az ismét békejobbot kívánt nyújtani neki, csak a cselédek közbeavatkozása mentette meg a családot a tragédiától. Végül Ventros gróf, aki maga is hajlott már arra, hogy szerelme elméjét valamely csúf betegség törte meg, bezáratta nejét az öregtoronyba, s nagyhírű gyógyítókért küldetett a székvárosba. A gyógyítók azonban nem érkeztek időben. Diessa rövid fogság után kivetette magát cellája ablakán, s szörnyethalt. A gróf csaknem belerokkant a veszteségbe, egyedüli támasza fia volt, aki mindenben segítette megtört atyját. Kiváló nemes vált belőle eddigre, párját ritkító lovas, tehetséges kardforgató és gáncstalan úriember, aki a birtokigazgatásban is tehetségesnek mutatkozott. Végül Ventros gróf úgy határozott, hogy ott keresi meg lelke megnyugvását, ahol mindig is szerette volna. 3686-ban ismét hadba vonult, a VIII. Corma-Dinai háború poklába indult, s az uradalmat egyetlen fia gondjaira bízta. Soha nem érkezett haza a hadjáratból.

Az ifjú Ventros vette át az uradalom irányítását. Azonban ezzel egyszersmind sötét függöny is ereszkedett mind az úrfira, mind a birtokra és lakóira. Suttogták az emberek, hogy anyja halála, valamint apja távozása valamit eltörhetett az úrfiban. Korántsem volt már olyan kedves, előzékeny, mint addig. Kimért, hideg, esetenként kifejezetten kíméletlen lett. Szinte kicserélődött. A birtok személyzetét hamarosan lecserélte. Generációk óta ott szolgáló cseléd-famíliákat, számadókat, szolgálókat

küldött el. Volt, akit csendesen, volt, akit nagy hanggal, sőt, olyan is akadt, akit kifejezetten elzavart, alkalmatlanságát hirdetve. Amikor ezek helyére maga választotta népeket fogadott fel, a család maradék szolgái maguktól távoztak. Senkinek nem tetszettek a jövevények és viselkedésük. Alig egy esztendővel apja távozása után már rá sem lehetett ismerni az uradalomra. Továbbra is folyt a munka, nem állt meg az élet, ám immáron szótlan parasztok kapáltak a földeken, néma, de éles pillantású őrök járták a területet, s a családi kúria is hideg, embertelen hellyé vált.

A szomszédos uradalmakkal igyekszik továbbra is ápolni a jószomszédi viszonyt, de ritka már a vendég a Ventros kúriában.

S hogy mi az igaz a pletykákból a gróf úrfi lelki törésével kapcsolatban? Semmi. Ventros Rudrig Del Braggonnak semmiféle gondot nem okozott sem anyja, sem apja végzete, változásának oka máshol keresendő. Egészen pontosan abban, hogy az ifjú Braggon immár évek óta halott. Lelke elpusztult, eltiporta, kitaszította testéből Shardakris Harosh, a Gor-Vassak-i Égő Lélek rend boszorkánymestere, tartományának legjobbja, a fekete mágia mestere. Shardakris immáron több, mint háromszáz éves, születésétől fogva Ranagol és rendje elkötelezett szolgája, aki számtalanszor bizonyította kiemelkedettségét a Változás Törvénye értelmében. Ventros teste már a nyolcadik porhüvelye, lelkét még akkor beleplántálta a magzatba, amikor annak anyját elfogták. Feladata nem volt más, mint ami történt is. Bejutni Shadonba, megszerezni az uradalmat, s egy hídfőállást és információs pontot létrehozni Krán számára a Hétarcú birodalmában. A terv kiválóan működött, könnyedén megmérgezte a grófné elméjét, s halálba taszította. A grófot sem volt nehéz rávennie, hogy engedjen halálvágyának és csatába induljon, ahonnan nincs visszatérés. A köznép eltávolítása gyerekjáték volt, egyedül honfitársainak becsempészése jelentett némi kihívást, azonban a vajákos ezt is kiválóan elrendezte, hála a nemesi álcának.

Immár csak annyi dolga van, hogy fenntartsa a békés uradalom látszatát, megszabaduljon az esetleges kíváncsiskodóktól, segítse földijeit és fenntartsa Krán egyik értékes helyőrségét Domvik birodalmán belül, a Tizenhármak akaratának megfelelően. Hogy meddig teheti ezt meg sikerrel, azt csak az istenek tudhatják…

Ventros/Shardakris Shadonban nyújt lehetőséget a karaktereknek arra, hogy a sötét oldalt szolgálják, vagy éppen szent küldetésben próbálják meg eloszlatni az árnyakat. Gonosz és jó beállítottságú kalandozók esetén is hasznos NJK lehet, akár ellenségként, akár szövetségesként.

Személyleírása

Magasság: 180 cm
Súly: 80 font
Alkat: Atletikus testalkatú, fiatal férfi, fizikai ereje teljében.
Szemszín: Barna
Hajszín, frizura: az aktuális shadoni divatnak megfelelő.
Hangja: Céltudatos, zengő, parancsoláshoz szokott.
Arcvonásai: Kifejezetten jóképű, szép arcú nemesifjú, amolyan nők bálványa-jelleggel, ám tekintete meglepően üres és hideg.
Viselkedése: Feladatát, Krán szolgálatát mindennél előbbre valónak tartja. Színjátszó képessége párját ritkítja. Mindenféle társaságba pillanatok alatt képes asszimilálódni, beolvadni, legyen bár sequadion, vagy épp shadoni nemesi küldöttségről szó. Művelt, lehengerlő.

Ventros Rudrig Braggon/ Shardakris Harosh 2. szintű harcos/13.szintű boszorkánymester

Erő: 13
Állóképesség: 13
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 17
Egészség: 15
Szépség: 16
Intelligencia: 17

Akaraterő: 18
Asztál: 18
Érzékelés: 17

KÉ: 35
TÉ: 75
VÉ: 110
CÉ: 25
Ép: 11
Fp: 70
Mp: 91
Szférái: -
Pszi: 56
AME: 64
MME: 63
Sebzés: (vívótőr) K6+2; (tőr) K6 + méreg

Mivel Ő is alapvetően letelepedett karakter, így értelemszerűen Shadonban, a grófi család területein, illetve azok környékén kerülhetnek vele kapcsolatba a játékosok. A csapat jellemétől függő szerepben lehet alkalmazni NJK-ként, egyszeri nyomozós kaland formátumban, vagy hosszabb, Shadonban játszódó kalandsorozat részeként is.

Kalandötletek

1

Kráni csapat számára felbecsülhetetlenül hasznos tud lenni a Braggon birtok, valamint az általa nyújtott védelem. Ám ezért néha tenni is kell, főként ha megjelenik a környéken egy szaglászó inkvizítor, vagy egy nem kívánt látogató.

2

A szomszédos birtokurak egyikének szemet szúrnak a változások a Braggon földön, ezért feltett szándéka utánajárni az eseményeknek. De mi van akkor, ha eközben Shardakris is tudomást szerez a szomszéd puhatolózásáról? Jól képzett kalandozóknak mindkét térfélen teremhet némi babér…

3

Az elmúlt időszakban meglepően sok kráni ügynököt sikerült elfognia a szent inkvizíciónak, ami egyben dicséretes és nyugtalanító is. A körülmények kivizsgálásában a karakterek is részt vehetnek, ám nem árt szem előtt tartani: nem szabad ajtóstul rontani a házba…

4

Mi történik akkor, ha az idősebb Braggon báró mégsem esett el a háborúban? Természetesen hazatér szeretett fiához. Kísérettel, harcostársakkal, vagy pénzen bérelt kalandozókkal, esetleg korábbi fegyvertársakkal. Hogy mit fog szólni mindahhoz, amit odahaza talál? S mit szól a nem kívánatos visszatéréshez Shardakris? Igen érdekes kérdés…

Kragaratu, Tomatis sámánpapja

Kragaratu a Nagy Aszály évében született (P.sz. 3699), a nyári hőség utolsó hetében, a K'Harkad hegység keleti lejtőjének egy névtelen barbár táborában. A Hegyi Szarvas törzs sámánpapja már születése pillanatában tudta, hogy sok dolga lesz a fiúval, hiszen a gyermek nem felsírt, mint illő volna. Nem. Helyette a gyermek Szürke Mása kiáltott fel: „A világnak közepénél, észak és dél keresztútján az égig érő falak között keressétek a szent üllőt! Ha meglelitek, látjátok majd az utat Ymdoll visszatérése felé!"

A vénséges sámán tudta, kit és mit hall. A család nem tudta, s rettegés költözött szívükbe. Óvó jeleket róttak a levegőbe, s erősen markolták fétiseiket. Érezték, a gyermek elveszett számukra. A sámán kérdés nélkül magával vitte. A Szürke Más intelmére figyelemmel a sámán a törzs legjobbjait indította útba, hogy megtalálják a helyet, melyről a lélekpár beszélt. Bízott benne, hogy mire Kragaratu eléri a felnőttkort, már tudni fogják, hová kell küldeniük. Mert kétségtelen volt, hogy az ő kötelessége megtenni azt, amit a Más mondott. És a vén sámánpap feltett szándéka volt, hogy törzse, s tán az összes törzs legvitézebb bajnokát faragja majd a gyermekből, akinek sorsa már születésekor megíratott.

A gyermekévek szüntelen gyakorlással és edzéssel teltek. Az öreg sámán minden tudását igyekezett átadni a fiúnak, sok más gyermek biztosan belehalt volna ebbe az igyekezetbe. Fájdalmas és fáradtságos évek után Kragaratu végül tizenöt évesen kapta meg nevét, s lett a törzs teljes jogú tagja. Ekkorra már a legkiválóbb vadászokat is megszégyenítette dárdavetésben, s a duplafejű csatabárd forgatásában sem maradt el sokkal a legvitézebb harcosok mögött. Tomatis áldását viselte, vörös haját derekáig növesztette, s példamutatóan követte a Pusztító Atya útját. Számos törzsek közötti összecsapásban fordította meg a harc menetét egymaga, amikor szent vadsággal, szemében rőtvörös izzással szórta a halált vassal és tűzzel Tomatis dicsőségére. Huszadik évét töltötte be, amikor sorsfordulóhoz érkezett. Egyik nap megtért törzséhez az első kereső, kit a vén sámánpap küldött a Más szavai nyomán. Fél karját és fél szemét áldozta a hosszú és veszedelmes úton, ám olyan hírt hozott, amely fontosabb volt minden veszteségnél. Megtalálta a Várost. Észak és dél keresztútját valóban égig érő falak vették körbe, s számosan nevezték is a világ közepének. A város neve Erion volt.

Kragaratu tudta, mi a kötelessége. Magához vette mindenét, minek szükségét érezte. Rabszolgát égetett áldozatként Tomatis tiszteletére, hogy jóindulatát megnyerje a szent küldetésre. S íme: az istenfi mellé állt. Elfogadta az áldozatot, s olyan tüzet öntött az ifjú sámán lelkébe, ami éveken át űzte a szent cél felé. Útján sokat tanult, sokat megtapasztalt a széles világ idegenségéből. Átkelt a Nament-sivatagon, ahol haramiák törzseinek marakodásába keveredett. Végül mindkét fél elhullott Tomatis szent pusztítása nyomán, s a sámán folytathatta útját. Ismerős, hegyi terepen verekedte végig magát a Sheral hegységen, a világ gerincén. Útja évekig tartott, kisebb-nagyobb kitérőkkel. Bányászoknak segített, kalandozók közé keveredett, olyan vadállatokkal küzdött, melyekről még törzse vénei sem ismertek meséket. Néhány barátot és számos ellenséget is szerzett az út során. Végül a felkelő nap tüze a hosszú út végén Erion gigászi falai alatt csalt mosolyt az arcára. Megérkezett hát. Bízott magában, s belépett a Keleti Kapun. Aztán elképedt. Sokfelé megfordult hosszú útja során, ám ekkora várossal még nem találkozott. Aprónak, elveszettnek érezte magát a városgigász gyomrában. Elképzelése sem volt, hol keresse azt, amiért jött. Istenéhez fohászkodott, s mélyre merült Erion forgatagában. Kalauzt vett magának, majd felkereste a város véneit, akik a mesék tudói, s a Hercegi Egyetem Könyvtára nevű szent helyen lakoztak. A kősátruk akkora volt, mint a Hegyi Szarvas törzs egész nyári szállásterülete. Rengeteg bölcs öreg és számos szolga lakta. Kragaratu csengő arannyal váltotta meg segítségüket, holott eleinte be sem kívánták engedni a hatalmas boltívek árnyékában álló bejáraton. De Kragaratu sokat tanult útja során, s

tudta, az arany oda is kulcsot ad, ahol zárt ajtóba ütközik az ember fia. Hosszú és kínzó várakozás következett, hiszen még a Könyvtár-szállás vénei sem voltak mindenhatóak. Poros fóliánsokon, furcsa, fémveretes, bőrbe kötött papírkötegekben tartották tudásukat, s annak felidézése sok időbe telt. A tétlenség nem tett jót Kragaratunak. Vére nem hagyta nyugodni, érezte, ha hamarosan nem járnak sikerrel a vének vagy a szolgák, kénytelen lesz nyomatékosan figyelmeztetni őket nemtetszésére. Végül azonban letett a dologról, a Tudók iránt belé nevelt tisztelet győzött a vér heve fölött. Inkább úgy döntött, maga is besegít a keresésben. S ezt csak egyképpen tehette meg. Saját Vént fogadott fel, hogy tanítsa meg őt az olvasás mágiájára, amellyel maga is befogadhatja a Könyvtár csodáit. Itt történt egy kisebb félreértés, mivel a sok aranyon fogadott tanító nem tisztelte eléggé Kragaratut, többször becsmérlően szólt róla, ezért a pap kénytelen volt megrendszabályozni. Emiatt kishíjján elűzték a könyvtárból, de végül ezt is megoldotta. Természetesen arannyal.

Hogy honnan volt ennyi aranya? Nos, a sivatagi banditák minden harácsolt vagyona, valamint egy elfeledett város kincsei, melyeket még kalandozóként szerzett meg a Sheral hágóinak tövében, sokat segítettek neki. Bármelyik városi tolvaj önként adta volna fél kezét, s tán még többet is, ha megtudják, hogy a koszos barbár utazó kézikocsiján a prémek rakásai alatt a számos kecskebőr hátitáska mindegyike arannyal és drágakővel terhes.

Miután megváltotta a bocsánatot, új instruktort kapott, s szállást az Egyetem közelében. Hosszú hónapokig várt, közben kitartóan tanult. Tanítóját meglepte haladásával, aki szót is adott meglepetésének, de -igen bölcsen- dicséretként, nem lekezelően. Kragaratu szivacsként szívta magába a tudást, s hamarosan írta és olvasta is a Közös nyelvet. Amikor tanára közölte, hogy már nincs mit tanítania neki, elszomorodott. Rendszeresen fizette a kutatás költségeit, ám nem találta helyét a város idegen környezetében. A tanulás legalább lekötötte egy darabig. Végül úgy döntött, az nem lehet gond, ha megtanul még pár nyelvet. Ki tudja az istenek hová fogják még vezérelni… Toron nyelvét, az északi Ervet, majd Abaszisz és a messzi Shadon földjének beszédét is elsajátította, mire a kutatása eredményre vezetett. A könyvtár véneinek főnöke személyesen hozta el neki az útmutatást. Megtehette, hisz négy zsák arannyal váltotta meg a tudást a pap. De nem sajnálta egyetlen petákját sem.

„Tomatis a keleti vadon természeti népeinek egyik istene…”-kezdte a vén, de Kragaratu leintette. Nem kért saját istene bemutatásából, épp elég közeli viszonyt ápolt vele. Térjen a lényegre, kérte a vénséges magisztert. Amaz vállat vont, majd közölte, hogy pontos helyet nem tudtak meghatározni. Kragaratu felpattant, légzése felgyorsult, halántékában dübörögni érezte vérét. Az öreg mentegetőzően emelte fel kezeit maga elé. „De néhány iránymutatást azért sikerült találnunk…” A sámán leült és nagyot fújt. „A keleti szigetvilágból érkező nép-a te néped- a Ryeki Démoncsászárság egyik távoli őrposztjának területén vetette meg lábát ezredévekkel ezelőtt. A meglévő adatok alapján arra jutottunk, hogy azt az ősi ereklyét, melyet néped szentként tisztel, egy nagyhatalmú kyr vezér zsákmányolta egy rajtaütés során eleidtől. További sorsára nem találtunk utalást, de valami fontosat igen. A kyr család nevét, s vele összefüggésben meglehetősen friss adatokat. A hadúr vérvonala máig töretlen. Ezen a nyomon elindulhatsz, tán a család máig birtokolja azt, amit keresel. Vagy a krónikáik utat mutathatnak legalábbis. Kragaratu nagyot fújt, keblét öröm árasztotta el. Íme, nem volt hát hiábavaló a várakozás.

Ám a vén arca gondterheltté szürkült. „ Azonban akad itt egy kis bökkenő. A család neve. Ha információink helyesek, az On-Shyenn háznál találhatod meg azt, amit keresel.” Majd hosszan ecsetelte, kifélék-mifélék az On-Shyennek, s hol találhatja meg őket. Kragaratu nem értett sok mindent, sűrűn kérdezett, és végül igencsak elképedt. Útja immár Toron földjére vezetett, amely ha lehet, tán még Erionnál is idegenebbnek és veszélyesebbnek ígérkezett.

Gondolkodtatok már rajta, milyen lehet Toron földjén egy látványosan idegent segíteni olyan cél felé, amely egyrészt erősen kérdéses valóságalapú, másrészt pedig folyamatos életveszélyt jelent? Kragaratu, a romlatlan természeti nép fia a tökéletes kandidátus ennek kipróbálására. Hatalmas vagyonnal rendelkezik, amivel meghálálhatja a segítséget, és nem elhanyagolható az ereje és hatalma sem, ha

egyszemélyes bosszúhadjáratot von a fejére valamelyik ellensége. Származása és világképe miatt egy tapasztalt mesélő kezében nem csak kihívást, de számos vicces helyzetet, sok mókát is biztosíthat a kellőképpen vállalkozó kedvű játékosoknak.

Személyleírása

Magasság: 190 cm
Súly: 100 font
Alkat: Robusztus testalkatú férfi, fajtájára jellemző izmos testtel.
Szemszín: Barna
Hajszín, frizura: derékig érő tűzvörös, rendezetlen lobonc.
Hangja: Ritkán szól, de akkor tömören, célratörően, érces, férfias hangon.
Arcvonásai: Több kis sebhelyet visel büszkén, amik egyfajta marcona, vad kinézetet kölcsönöznek az egyébként arányos, természetes szépségnek.
Viselkedése: Végletekig elkötelezett és fanatikus népe és istene, istencsaládja ügyében. Ettől eltekintve nyitott szellem, akit lenyűgöz a világ, amelyet nem ismer. Igyekszik a maga módján megérteni mindent, amivel találkozik, bár ez gyakran kellemetlen vagy vicces helyzeteket idéz elő. Óvatos, ám ha bizonyítják felé megbízhatóságukat, akkor közvetlen és barátságos.

Kragaratu, Tomatis sámánpapja (6. szintű sámánpap)

Erő: 17
Állóképesség: 17
Gyorsaság: 16
Ügyesség: 16
Egészség: 18
Szépség: 14
Intelligencia: 14
Akaraterő: 17
Asztál: 14
Érzékelés: 16

KÉ: 30
TÉ: 78
VÉ: 119
CÉ: 10
Ép: 16
Fp: 87
Mp: 91
Szférái: -
Pszi: -
AME: 39
MME: 42
Sebzés: (egykezes harci bárd) K10+1

Kalandötletek

1

Erionban mindenki a megélhetésért küzd. Akár a kalandozók is, amikor esetleg vezetőül szegődnek a távolról érkezett, furcsa idegen mellé, aki ősi tudást keres. Lehetnek testőrei, de segíthetik a kutatást is.

2

Toron veszedelmes környék, ezzel tisztában van Kragaratu is. Épp ezért megfelelő kvalitású

útitársakat keres jó pénzért, akik segíthetnek neki megtalálni az On-Shyenneket, vagy a tudást, amit tőlük akar.

3

Ha az istenek is úgy akarják, hogy a sámán megtalálja a Szent Üllőt, akkor Tomatis látomásban tudatja vele, hogyan tovább. A másik három relikvia felkutatása tovább gyorsítja Ymdoll visszatértét szeretett népéhez. A folytatás nem kétséges: meg kell találni mindet! Azonban az ilyen hatalmú isteni ereklyék kisugárzása messzire terjed, sok nem kívánt figyelmet vonva a hős sámánra. És legyen bármilyen elszánt is, csak ideig-óráig dacolhat a világ nagyhatalmainak kíváncsiságával. Itt léphetnek a képbe a kalandozók akár az egyik, akár a másik oldalon.

4

Mi történik, ha mind a négy ereklye visszatalál a keleti barbárokhoz Kragaratu jóvoltából? Ez a kérdés foglalkoztatja a világ hatalmait is, ezért felderítőket menesztenek követségbe, hogy jó szóval, ajándékkal, fondorlattal, vagy akár erővel is biztosítsák érdekeiket, nézeteiket és azt, hogy a barbárok hirtelen jött csodája is azoknak megfelelő fodrokat vessen a sors tengerén. Kiváló lehetőség ez megismertetni a játékosokat ezzel a játék során ritkán felhasznált, mégis érdekes népcsoporttal, a keleti barbárokkal.

2020.07.02.
Szerző: Pál Csaba (MesterV)
Forrás: Kalandozok.hu
Szerkesztette: Magyar Gergely