

# Grakh'kagga



Az illusztrációt készítette: Góczy Noémi

## Grakh'kagga

- Előfordulás: nagyon ritka
- Megjelenők száma: 1 vagy 1k6+1
- Termet: N
- Sebesség: 100 (SZ)
- Támadás/kör: 4 (vagy 2 – lásd a leírásban)
- KÉ: 50
- TÉ: 110 (vagy 130 – lásd a leírásban)
- VÉ: 150 (vagy 170 – lásd a leírásban)
- CÉ: -
- Sebzés: 2k6+8
- ÉP: 30
- FP: 120
- SFÉ: fejen és háton 6, mindenhol máshol 4
- Asztrál ME: immunis
- Mentál ME: immunis
- Méregellenállás: immunis
- Pszi: -
- Intelligencia: átlagos
- Max MP: -
- Od: 10 Od-pont (korcsnyelv)
- Jellem: Rend, Halál
- Max TP: 1500

Erő: 22

Gyorsaság: 16

Ügyesség: 16

Állóképesség: 20

Egészség: 22

Szépség: 6

Intelligencia: 10

Akaraterő: 10

Asztrál: 10

Érzékelés: 16

---

50 ynevi láb infralátás

kifinomult szaglás

A Grakh'kagga egy aquir mágikus bestia faj, hasonlóan a Gh'kaggához (Ynevi Kóborlások 123-124.o.), bizonyos tekintetben azon faj továbbfejlesztésének is tekinthető. Míg azonban a Gh'kagga eredetileg vadászatra szánt, s csak később harcra is idomított jószág, addig a Grakh'kaggát eleve harcra szánták készítői. Megálmodója a Terdt Tanács egyik ősaquir tábornoka. A másodkor aquir-elf háborúiban (lásd John J. Sherwood: Hőseposz, valamint: [https://www.kalandozok.hu/magus/konyv/geoframia/tortenelem/korok/akorokszamitasarol\(johnjsherwood\)konyv.pdf](https://www.kalandozok.hu/magus/konyv/geoframia/tortenelem/korok/akorokszamitasarol(johnjsherwood)konyv.pdf)) szántak nekik szerepet teremtőik, mint hasznos, de feláldozható gyalogok a Szépek Népe elleni hosszú hadakozásban, mely nem csak szárazföldön, de a levegőben, égi hajókon is zajlott. A koncepció lényege egy olyan korcsaquir harcos bestia-faj létrehozása volt, amely elég értelmes ahhoz, hogy jó katona legyen, így nem csak állati intelligenciával bír, hanem ennél összetettebb gondolkodásra is képes, e mellett nagyon ellenálló, nem ismer félelmet, s gondolkodás nélkül teljesíti a parancsokat akkor is, ha ez biztosan a halálával jár. Eddig ez még nem nagy újdonság – gondolhatnánk, hiszen a legtöbb aquir korcs és szolgálafaj ilyen. A Grakh'kagga egyedisége abban rejlik, hogy teremtőik egy konkrét harcászati szerep betöltésére hozták őket létre: ők azok, akik „elől mennek” – vezetik a rohamokat, áttörnek az ellenség arcvonalát bármi áron. (Talán sokan emlékeznek a Gyűrűk Ura: A király visszatér című filmben arra a jelenetre, amikor a mordori sereg betöri Minas Tirith kapuját, s bár többtízezer ork van a falak előtt, az első, akik bejönnek rajta nem ők, hanem egy csapat

páncélozott troll, akik kissé megbontják a gondori védelmi vonalat, mielőtt az orkok özöne rájuk zúdulna. ( <https://www.youtube.com/watch?v=k9-Jx-DjDaU> ) Hasonló szerepre teremtettek ők is...)

Ennek megfelelően erősek, szívósak, jól páncélozottak, s e mellett azért viszonylag gyorsak is. Szemben azonban a páncélos trollokkal őket olyannak alkották, hogy bármiféle eszköz nélkül megállják a helyüket úgy, ahogy vannak. Ezért a teljes arzenáljukat magukon viselik: hatalmas, acélkemény karmok és fogak, a krokodilokéhoz és a snilekéhez hasonló erős, szarus bőr, valamint hatalmas izomtömeg. Így mindig harcra készek, nem függenek felszerelési tárgyaktól, amik eltörhetnek, megsemmisülhetnek, valamint nem okoz gazdasági-logisztikai gondot a felszerelésük előállítás és szállítása.

Az elf-aquir háborúban szerepet játszó Grakh'kaggák alkonyát teremtő uruk halála hozta el, valamint a korok előrehaladása. Ahogy a harmadkorban az ófajok visszahúzódtak Ediomadba az Ófa korhadó gyökerei alá, az alapvetően inkább felszínközeli életre tervezett Grakh'kaggák két felé szakadtak. Azok, akik valamely aquir úr alá tartoztak, követték urukat Ediomadba, míg azok, akiknek ura odaveszett a hadakozásokban, jórészt szétszóródtak. Az elfek persze irtották őket, de ők jórészt a harmadkorban leköltöztek délre. Az aquir urak egymás közötti háborúiban pedig a Grakh'kaggák csak fegyverek voltak, akiket gyakran széthagytak mindenféle. Amikor egy aquir úr megölt egy másikat, gyakran nem foglalkozott azzal, hogy halott riválisa szolgálait kiirtsa vagy átvegye a saját alattvalói közé – ez vezetett oda, hogy az amúgy önállóan is élet- és szaporodásképes Grakh'kaggák valamelyest elterjedtek Yneven, főleg északon. Nem voltak azonban hozzájuk kegyesek a korok: a negyedkorban a crantaiak, majd az ötödkorban a kyrek irtották őket. Amúgy sem voltak nagy számban jelen sosem Ynev ege alatt, a hetedkorra azonban nagyon lecsökkent az egyedszámuk (néhányezerre). Ediomadon kívül leginkább csak a lakatlan területeken fordulnak elő, de ott is ritkák. Vadon élő Grakh'kaggák a Riegoy városállamoktól keletre, Erentől, a Dwyll Uniótól és Torontól nyugatra és délnyugatra, Eriontól pedig északra elterülő, szinte lakatlan vagy legalább is ritkán lakott, nagy összefüggő államalakulatok nélküli területen fordulnak elő. Ezen kívül még a Sheral és Abaszisz déli határvidéke közötti területen, valamint Kránban élnek - ahova szintén aquir urak szolgálként kerültek.

A Grakh'kaggák 2,5 – 3 ynevi láb magas, 300 – 500 ynevi font súlyú, két lábon járó, hullószerű lények, akiknek a humanoid formához képest plusz végtagjuk egy erőteljes fark, ami az egyensúlyozásban segíti az amúgy nem teljesen kiegyenesedett, inkább görnyedtes tartású lényeket. Ha a khálokat oroslánembereknek mondják, őket lehetne gyíkembereknek (bár az már foglalt) vagy krokodilembereknek is nevezni, azonban az elfszabásúakhoz semmi közük sincsen. Mágikusan kitenyésztett faj, melynek egyedei melegvérűek, így nem függenek annyira a napsugárzástól és a hőmérséklettől, mint a hidegvérű hullók, ugyanakkor önmaguktól is szaporodásképesek. Ez fontos szempont volt a létrehozásukkor, hogy egy ellenőrzött szaporulat mindig megtermelje az utánpótlást a harcban elhullott egyedek helyett. Ennek megfelelően vannak hím és nőstény egyedeik, ezek azonban első pillantásra nem megkülönböztethetőek, hasonló méretűek és egyaránt hadra tervezettek. Kemény héjú tojásokkal szaporodnak, melyeket évente egyszer rakhat a nőstény: általában 2-7 (1k6+1) darabot. Ezek a kb egynegyed ynevi láb (25 cm) magas, kemény héjú tojások 3 hónap után kelnek ki. A kis Grakh'kaggák

olyan tekintetben hasonlóak a kis krokodilokhoz, hogy már teljesen önállóak és életképesek, de még kis méretük miatt könnyen áldozatául esnek bárminek. A vadon élő példányok esetében általában magányos életmódot folytatnak, a két nem tagjai csak a tojásrakó időszak előtti hetekben – a párzási időszakban - keresik egymás társaságát. E helyütt kell megemlíteni e faj vadon élő egyedeinek különös szokását: a párzási időszak kezdetekor a magányosan élő hímek és nőtények a környék legmagasabb pontja felé veszik az irányt, majd egy-két hetet ott töltenek partnerre várva. Ez a szokás azért alakulhatott ki, mert ritkaságuk miatt amúgy nagyon kicsi az esélye annak, hogy találkozzanak egymással párzási időszakban, így viszont minden hím és nőtény a látóhatár legmagasabb pontja (általában egy hegycsúcs) felé veszi az irányt – így jobb az esélyeik egymásra akadni. Ezekben a hetekben néhány helyen igencsak magas lesz az egy négyzetmérföldre jutó Grakh'kaggák száma. A hím csak a megtermékenyítés erejéig vesz részt a fajfenntartásban, a nőtény a tojásokat kikelésükig őrzi, s az első néhány hónapban még a belőlük kikelt kicsikkel marad, de aztán hamar újtukra engedi őket. A Grakh'kaggák párzási időszaka a tavasz első felére esik, ebből adódóan a tojások nyáron kelnek ki, s a kicsik a következő tavasz beköszöntéig maradnak az anyjukkal. Krad tudós hívei szerint érdekes az „elvadult” Grakh'kaggák állatias hozzáállása e téren, mivel a harcos rabszolga-faj egyes ősi elf történetek szerint a nemes aquirok szolgálatában képes volt törzsi jellegű keretek között egyfajta társadalmat alkotni. Tehát míg rabszolga fajként elérték az elfszabású természeti népek kulturális fejlettségét, addig szabadon élve visszavédlettek ragadozó állatokká.

Na de miért is fontos nekünk ennyire a faj története? Mint az már az eddigiekből kiviláglott, egy aquir fajjal van dolgunk, aminek azonban vadon élő példányai önmaguk aquir mivoltáról mit sem tudva léteznek itt-ott a vadonban magányos csúcsragadozóként. Ez azonban egy komoly lehetőséget ad mindazok számára, akiknek ősi vérű lényekre van szükségük, de – érthető okokból - nem akarnak Ediomadba vagy Kránba menni érte. A Grakh'kaggák fogáiból csontamulettek készíthetők, s egyéb testrészeik is felhasználhatóak aquir védőtalizmánok (Summarium 204. o. és 244-249.o.) készítésére. A Grakh'kaggák így nagyon értékes bestiák, hiszen az élve elfogott példányokból aquir védőtalizmánok készíthetők, vagy dzsad rendszerű viadalok kivételes, ritkán látható résztvevői lehetnek. Mivel nagyon ritkák, és kifejezetten az emberek által nem vagy kevéssé lakott területeken fordulnak elő, a legtöbben a létezésükről sem tudnak, míg a faj igazi mivoltát és történetét néhány ősi történetekben különösen járatos elfen és aquir fajokra specializálódott Krad-papon kívül szinte senki sem ismeri. Azon kevés szörnyvadász és vadállatbefogó viszont, aki tisztában van e faj létezésével, komoly lehetőség birtokába kerül: a dzsad arénák 200-250 aranyat is megadnak e faj egy kifejlett példányáért (a kicsikért csak 25-50 aranyat, mert évekig kell még etetni rengeteg hússal, mire felnő), míg azok akik aquir védőtalizmán készítésére használnák fel őket, ennél is többet. (Emiatt egy komplett kis kaland, vagy egy nagyobb kaland side questje lehet egy kalandozócsapat számára egy ilyen lény elfogása élve.)

Most, hogy ilyen bőven kitérgyaltuk a Grakh'kaggák hátterét és helyét a világban, jöjjön még néhány fontos játéktechnikai kiegészítés az első oldalon leírt statisztikákhoz. Először is, bár a Grakh'kaggák rendelkeznek 10 Od-ponttal és beszélnek a korcsnyelvet, nem tudják azt teljes egészében használni. Számukra ez elsősorban passzív védelem más aquirok ellen, illetve a másodkorban az óélek hatalomszavai ellen volt fontos. Teremtőik egyetlen önszót tanítottak meg nekik: a Sarjpáncélt (Summarium 232. o.), ezt azonban ösztönszerűen a vadon élő

példányok is tudják használni (már a kicsik is ösztönös védekezésésként, ha veszélyben érzik magukat). A másodkori csatákban az elfek elleni öngyilkos rohamok előtt mondták mindig ezt magukra, ezzel 3k6 körön át +5 SFÉ-t kapva az amúgy is számottevő természetes SFÉ-jük mellé, amely fejen és háton 6, mindenhol máshol 4 (Sarjpáncéllal pedig 11 és 9). A természetes páncéljukról szólva fontos megjegyezni, hogy a 6-os SFÉ fejen csak a direkt a fejüket célzó támadások ellen érvényesül, míg a hátuk erősebben védett részei a hátulról és félhátulról érkező támadások ellen nyújtanak erősebb védelmet – alap esetben „csak” a 4-es SFÉ érvényesül. A körönkénti 4 támadásuk alapvetően karjaikkal történik (2+2), bár szükség esetén tudnak harapni is, vagy a farkukkal csapni (hasonló értékekkel), de normál esetben nem teszik ezt, két izmos kezükre és jókora, 15-16 cm-es, acélkemény karmaikra támaszkodnak. Mivel nem csak egyszerű vadállatként küzdenek, képesek néhány olyan technikát is használni, ami amúgy inkább csak az elfszabásúakra jellemző. Az egyik ilyen, hogy a sima 2+2 támadás helyett megtehetik, hogy egyik kezükkel csak védekeznek: ez esetben körönként csak 2-t támadnak 4 helyett, de 150-es helyett 170-es VÉ-re tesznek szert. A másik esetben az egyik kezükkel csak utat nyitnak a másik csapásának: ez esetben szintén 2-t támadnak 4 helyett, de azt 110 helyett 130-as TÉ-vel (igen, ez a kétkezes harc taktikáinak egyfajta változata). Ezen kívül képesek lefegyverezni és fegyvert törni, a képzettség Mf-ának megfelelő szinten. A fegyvertörést elsősorban akkor alkalmazzák, ha fa nyelű fegyverekkel állnak szemben, mint például lándzsa, alabárd, kétkezes csatabárd – egy acélból készült másfélkezes kardot meghajlítani ugyan megtudnak hatalmas erejükkel, de harc közben eltörni nem igazán. Ezek ellen inkább a lefegyverzést használják: lényegében ráfognak a pengére (egy másfélkezes kard pengéje amúgy sem borotvaéles, nekik meg a tenyerükön is vastag a bőr) és kitépik-kicsavarják ellenfelük kezéből hatalmas erejükkel, majd elhajítják valamerre. Ha ellenfelük pajzsot használ, akkor azt is megpróbálják vagy elvenni tőle, vagy – különösen fából készült pajzs esetében – fegyvertöréssel összezúzni, használhatatlanná tenni (ez esetben direkt a pajzsot támadja, s a sebzése a pajzs STP-je ellen megy – bővebben lásd Tárgyak ellenállása ETK 384-385. o.). A lényeg tehát, hogy mivel ezek harcra teremtett bestiák, ösztönösen értnek a harchoz, s képesek taktikusak lenni, ezért nehéz őket legyőzni. Amennyiben megvakulnak harc közben, úgy kezelendők, mint ha lenne vakharc Af képzettségük (ETK 100-101. o.). Amennyiben valaki távolsági fegyverrel direkt a szemüket szeretné célozni, úgy annak mérete az alma és a fémpénz közé esik (ETK 91. o. szerint), módosítója +60. Mivel eredetileg az elfek elleni harcra tenyésztett lények, kifinomult szaglással megérik az elf vért, s ha harcba keverednek (például kalandozókkal), akkor elsődleges célpontjaiknak az elf vagy félelf ellenfeleiket tekintik. Szaglásuk egyébként ötször jobb az emberénél, akár az udvari orkoké, s ha szükséges, képesek az alapján nyomkövetésre (hasonlóan az udvari orkokhoz – ETK 28. o.).

Képesek egyébként fegyvereket is forgatni, mivel négyujjú kezükön található az elfszabásúakéhoz hasonló hüvelykujj. Ugyanakkor hatalmas karmaik miatt kevésbé kényelmes számukra a fegyverforgatás, ráadásul míg természetes fegyvereiket ösztönös tehetséggel használják, bármi más fegyvert csak hosszú tanulás és gyakorlás után képesek forgatni. Ennek ellenére előfordulhatnak olyan ediomadi és kráni Grakh'kaggák, akiket uraik megtanítottak valamilyen fegyver forgatására valamilyen céllal (pl hatalmas kétkezes buzogány, jókora hajító dárdák dobása, vagy akár kézi faltörő kos – utóbbi egyértelműen nem kalandozók, hanem kapuk ellen). A vadon élő Grakh'kaggák esetében pedig megfigyelhető egy másfajta „fegyverhasználat”: gyakran előfordul, hogy nagyobb köveket hajítanak áldozatukra. Ez a

tevékenység abból fakad, hogy a vadon élő példányok vadászattal látják el magukat táplálékkal (ami sok-sok húst jelent), viszont mivel a két lábon járó Grakh'kaggák nem olyan gyorsak, mint a legtöbb négy lábú prédajelölt (őzek, szarvasok, vaddisznók, byzonok), ráadásul a lopakodás-rejtőzködés sem az erősségük méreteik miatt, ezért kénytelenek voltak ehhez a helyzethez alkalmazkodni. Ilyenkor alma méretűtől emberfej méretűig terjedő, súlyos köveket hajítanak el 20-30 ynevi láb távolságra (TÉ: 110, sebzés: 1k6+6). Egyébként éppen emiatt a vadon élő Grakh'kaggák szívesebben vadásznak lassabb lényekre, legyen az medve, bármilyen sérült/lesántult/öreg állat, vagy bármi két lábon járó lény (pl ember).

Szót kell még ejteni az első oldalon leírtaktól eltérő értékekkel bíró Grakh'kaggákról. Ez alapvetően a fiatal példányokat jelenti. A még az anyjukkal élő kicsik nagyon gyorsan nőnek, mire el kell hagyniuk anyjukat és testvéreiket már kb 1,5 ynevi láb magasak és hozzá 70-80 ynevi font súlyúak. A még az anyjukkal élő kicsiket használjuk az alábbi értékekkel: KÉ: 30, TÉ: 60, VÉ: 100, Tám/kör: 2, Sebzés: 1k6+4, ÉP: 10, FP: 30, SFÉ: fejen és háton 3, mindenhol máshol 2. Miután „kirepültek a fészekből”, még 5-6 évbe telik, hogy felnőjenek, s elérjék a teljes értékeiket (melyek az első oldalon vannak). Ebből adódóan van lehetőség bemesélni gyengébb, ifjabb példányokat is. Ezek harcértékei az előbb írt és az első oldalon lévő értékek között helyezkednek el a KM belátása szerint (vagy ha valaki nagyon szeret dobálni, akkor: KÉ: 30+2k10, TÉ: 60+5k10, VÉ: 100+5k10, ÉP: 10+2k10, FP: 30+9k10). A másik vége az első oldalon leírtaktól eltérő harcértékekkel rendelkező Grakh'kaggáknak pedig az ediomadi és kráni, aquir urak szolgálatában álló harcos egyedek legjobbjai. Tapasztalt veteránok, akik már sok csatában részt vettek, alfák, akik a fajuk tagjaiból álló kisebb-nagyobb csapatok vezetői. Az ő értékeik az alábbiak szerint módosulnak: +5 KÉ, +10 TÉ, +10 VÉ, +2 Erő, +15 FP (azaz KÉ: 55, TÉ: 120, VÉ: 160, Erejük 22 helyett 24, ezért sebzésük 2k6+8 helyett 2k6+10, FP-jük pedig 120 helyett 135).





Végezetül pedig írnék néhány gondolatot arról, hogy szerintem hol és hogyan lehetne ezt az új bestiát felhasználni:

- Arénában, dzsád rendszerű viadalon bemészélhető játékos karakter ellenfeleként, mint ritka, különleges bestia – s egyben veszélyes ellenfél egy magas szintű gladiátornak vagy bahradának is.
- A vadonban mászkáló karakterek random encounterként is összeakadhatnak vele, vagy a leírásban említett elterjedési területek környékén játszódó sandbox jellegű kampányok eleme is lehet, hogy a környéken él egy barlangban egy Grakh'kagga.
- Egy kisebb kaland felépíthető pusztán a köré, hogy a játékos karakterek megbízatása egy Grakh'kagga élve elfogása akár dzsád rendszerű viadalra egy arénatulajdonosnak, egy kétes hírű, világtól elzárta élő varázslónak, vagy egy közvetítőn keresztül egy titkos társaságnak, szektának.
- Ha egy (magasabb szintű) kalandozócsapat (például az Ezüst Rend Falka vagy a Bagolyudvar tagjaként) krániak ellen tevékenykedik, nyomoz, kalandozik (pl a Fű útja kapcsán a déli városállamokban), s komolyabb összetűzés várható kráni ügynökökkel, akkor a kráni ügynökök oldalán feltűnhet erősítésként, ellenfélként. Például oly módon, hogy az egyik kráni ügynöknél van egy kráni varázsló zóna varázsjele, aki amúgy Kránban tartózkodik, onnan nyitva egy térkaput küld erősítést, aminek keretében nem csak néhány fejedőszakos érkezik, hanem egy (vagy több) Grakh'kagga, meg legalább egy olyan ősi vérű kráni fejedőszakos, aki beszél az aquir nyelvet és parancsokat ad neki(k).
- Hasonlóan a krániakhoz, a Kobrai elit ügynökének alárendeltjeként is elképzelhetőek Ediomadból származó Grakh'kaggák, akiket nem mutogatnak a világnak, hanem alapvetően egy titkos bűvőhely pincéjében tartanak elzárva, de amolyan rejtett adu ászként bevetnek, ha valaki olyan packázik a Kobraikkal, akit a tolvajok és harcosok nem tudnak maguk elintézni.

## Mini-kaland vázlat a Grakh'kaggákhoz: „Az eltűnt bányászok”.

Játszódik: tetszőleges időpontban; az egyik Riegoy városállamban (pl Dinisben) és attól keletre vagy északkeletre, a Doardon-hegységben VAGY Abaszisz délnyugati részén (pl Salkban) és attól délre, a Sellah-hegység déli oldalában VAGY Erionban és attól északkeletre a Rualani-Sheralban.

A megbízó: A játékos karakterek megbízója egy bányászattal foglalkozó befektető társaság, pénzes városi polgárok befektetői köre, akik főleg bányákat birtokolnak és üzemeltetnek, valamint a kitermelt ércekkel, ásványokkal és egyéb javakkal kereskednek. A társaság egyik hivatalos képviselője és ügyintézője a megbízó (akár közvetítőn, felhajtón keresztül, ha van a csapatnak ilyen kapcsolata), egy Lotbor nevű, 30-as éveiben járó ember, aki inkább szociális-városi ember, aki a papírok és számok világában él, nem nagy természetjáró. Viszont a feladat miatt olyan kalandozókat keres, akik kiismerik magukat a vadonban, a hegyekben.

A probléma: A társaság küldött egy expedíciót az államhatárokon túlra, a jogilag nem besorolható „gazdátlan” senkiföldjére, hogy érlelőhelyeket keressen, ahol új bányát lehetne nyitni. Az expedíciót a társaság egyik geológusa, egy pyarr hitű (főleg Krad és Dreina), Desmondius nevű félelf vezette, s rajta kívül két tapasztalt bányász és két fegyveres kísérő volt a tagja. (A bányászok ismerték a hegyet, csak nem azt a részét ahová mentek, a két fegyveres meg olyan egyszerű zsoldos/karavánkísérő volt, akik amúgy a társaság bányáit és szállítmányait is őrizni szokták – szóval kb 1-2. szintű harcosok.) Desmondius bírt az elme hatalmával (pyarr pszi Mf), s minden nap küldött egy rövid jelentést a városba a társaságnak, ami azonban egyszer csak megszakadt. Emiatt aggódni kezdtek, de azért nem pánikoltak be, mondván hátha csak Desmondius beteg lett vagy ilyesmi, s azért nem tud üzenni. Azért a biztonság kedvéért megbíztak egy vadászt, aki szokott a határon túl is járni, hogy nézzen már utánuk, mi van velük. Elmagyarázták neki hogy merre kell keresni őket. A vadász azt mondta Lotbornak, hogy ha nem mentek ki a kijelölt területről, akkor ő 4 napon belül visszaér és elmondja, mi van velük. A vadász már 6 napja elment utánuk, és se híre, se hamva. Desmondius sem jelentkezett az elme útján azóta sem. Valami baj van – vagy Desmondius még mindig beteg, a vadász meg eltévedt. Minden esetre most már aggodalom van, ezért a társaság megbízza a kalandozókat, hogy keressék meg Desmondius expedícióját. A társaság mindent tudni szeretne, hogy mi lett velük, valamint ha esetleg meghaltak, akkor igényt tart a felszerelésükre, főleg Desmondius jegyzeteire, eddigi felmérési eredményeire és térképeire. A kalandozóknak meg felajánlanak a munkáért fejenként 5 aranyat, s további 5-öt, ha komoly veszéllyel kerülnek szembe.

Ami történt: Desmondiusék a terület felmérése közben találtak egy természetes barlangot, amiben alaposabban körül akartak nézni. A barlang azonban már „foglalt volt”, egy vadon élő Grakh'kagga élt benne, aki kiszagolta a félelfit és rájuk rontott. Hiába voltak a bányászok csákányai és a kísérők kardjai, a bestia mindenkit lemészárolt. Az expedíció után küldött vadász megtalálta a nyomaikat és látta, hogy bementek a barlangba, viszont mivel meg akart bizonyosodni a sorsukról (hisz ezért fizettek neki Lotborék) belopakodott a barlangba, azonban pechjére a rém orrát megcsapta az újdonsült emberszag, így a vadász is az expedíció sorsára jutott, egyedül esélye sem volt a Grakh'kagga ellen. Így hát az eltűnt expedíció és a vadász maradványai is a barlangban vannak.



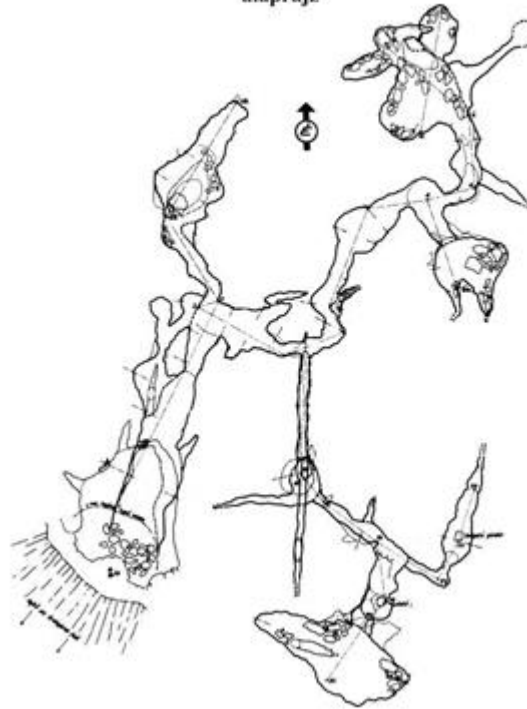
Akár nyomolvasás/eltüntetés képzettséggel, akár Útmutatás mágiával (pl Desmondius egy személyes tárgyára) megtalálható a barlang, ahol azonban a kalandozók még nem tudják, mi vár rájuk. A viszonylag nagy barlangban (használjuk pl ezt itt ->) a Grakh'kagga kiszagolja vagy meghallja a belépő kalandozókat (persze trükközni lehet előzetes felderítéssel mindenféle mágiával), s választott otthonát védve megtámadja őket.

Miután a kalandozók (jobb esetben) legyőzik a barlangi rémet, már csak az a kérdés, mihez kezdenek vele? Ettől függően sok irányba mehet még a történet tovább. Lehet, hogy simán itt hagyják a dögöt, viszik Desmondius jegyzeteit, felmarkolják a pénzt és vége. Ha azonban elkezdnek utánajárni, hogy miféle szörny volt ez, amivel találkoztak, akkor sok minden történhet még – ezt a mesélők fantáziájára bízom.

Remélem sikerült ezzel ötleteket adni, hogy ez az általam alkotott új bestia mások Ynevét is gazdagíthassa, s remélem lesznek, akik méltónak találják arra, hogy felhasználják saját kalandjaikhoz, történeteikhez.

## SÜRÜHEGYI ÖRDÖGLIK-BARLANG

alaprész



Tisztelettel: Lord Nova (2020.02.02.)