

Borban az igazság

KALANDMODUL

1. Bevezető

A kaland Yneven, Predocban játszódik, psz 3690-ben. Mivel kiválasztottak és pénzsűkében vannak elvállaltak egy bizonytalan meghívást. Így aztán most egy lefüggönyözött batárban ülnek és ismeretlen céljuk felé robognak. A megbízást Ellana egyik papnőjén keresztül kapták akinek az egyik partitag elpanaszolta, hogy pénzsűkében vannak. (Na nem igaz, hogy nincs aki nem jár kupiba a csapatból!)

A batár egy jómódra valló nemesi kúria udvarán áll meg, (időpont du 4 óra) egy inas bekíséri a társaságot egy terembe. Mintegy 10x5 m alapterületű, egy: boltív alatt jutottak be, van még egy ajtó, berendezés a következő:

- Három kanapé
- Egy kisebb asztalka
- Egy svédasztal, 6-8 főre
- Egy másik asztalon egy jó 200 l-es hordó
- Valamint két idősebb úriember található.

Ez utóbbi tétel jellegzetesen helyi divat szerint öltözködik, ötvenes és előadja, hogy ők a predoci Rubinszalag Borrend vezetői. A Rend hivatott a helyi bor világraszóló hírnevét fenntartani (KM érzékelted a partival, hogy az ügy háttérében komoly üzleti érdekek állnak és őket is

komolyan veszik). Problémájuk a következő: (OLVASD FEL!)

*„-Uraim! Bizonyára megértik, hogy a rendbe csak a legkiválóbb helyi borokat és termelőket vehetjük fel. Ebből kifolyólag sokan szeretnék elnyerni ezen megtisztelő címet. Esetünkben egy nemesember, név szerint gróf Derilla el Torroni kíván csatlakozni. Nos, a bor maga kiváló minőségű, de kételyek merültek fel eredetiségével kapcsolatban. Tudniillik Derilla gróf csupán öt éve polgára városunknak, két éve vásárolt egy gazdaságot, ám a bor ennél sokkal idősebb. Ráadásul a gazdasága eléggé elhanyagolt. Amennyiben elvállalják ezen rejtély felderítését, **DISZKRÉT** felderítését úgy jutalmuk nem marad el. Várjuk kérdéseiket...”*

A parti kaphat 50 a előleget, sikeres küldetés esetén 200 aranytallér fejenként. Ezt hajlandóak lóban, borban, esetlegesen a lardori varázslóiskolához beajánlásban fizetni. Határidő 3 nap. E 3 nap múlva várják a kalandozókat, ugyanitt, ugyanekkor. (ti a hintó a Lótusz Leányainál). Előbb nem hajlandóak tárgyalni.



Kérdésre az alábbi infókkal szolgálnak (Csak ha rákérdeznek!):

- A gróf shadoni származású, ötvenéves, morc, agresszív, de törvénytartó üzletember. Amúgy középmagas, vékony, őszülő fekete hajú, kreol bőrű, ceruzabajuszt visel.
- A gróf bankár és 5 kereskedőhajó tulajdonosa, van egy városi villája, egy kikötői raktárháza, no meg a borgazdaság a város mellett. Ezeket legalább ötven katonája őrzi és negyvenegynéhány alkalmazottja van
- A bor, mint ők is megállapíthatják vörös, édes, nehéz, nagyon jó. Legalább 20 éves, de lehet több is, helyi termés. A borról ennyi.
- Amit nem mondanak, de szemrevételezéskor kiderülhet a hordóról, hogy nem mai gyerek. Közelebről feltűnik a kádármester bélyege.

Predoc városa¹

A város nagy és gazdag, mintegy 80 ezer lélek lakja. Csapszékek, fogadók, Ellana és egyéb szentélyek. A gazdaság céhes alapokon nyugszik és eléggé rendezett Gazdaságára a mezőgazdasági termékek és a bor bősége jellemző, persze a lókupecsek is nyomulnak Fegyvereket, páncélokat úgyszintén lehet venni, bár utóbbi azé' méretre készül. Alkudni kell, különben a MAGUS-ban leírt árak két-háromszorosát is elkérik. Közbiztonság jó (nem nagyon jó, csak jó), a tájékozódás vagy Intelligenciapróbát vagy rézpénzek osztogatását igényli.

INFORMÁCIÓSZERZÉS: KM figyelem! Hagyd kutatni a játékosokat, minden infóért izzadjanak meg! Ha a karakterek kocsmákban járnak információ után, az igen vegyes eredményeket hozhat. Az utca embere ha leöblítheti poros torkát szívesen beszél. Kis szerencsével még tud is sztorikat a grófról. Úgymint: A gróf...

¹ Predoc városa nem létezik. A kalandmodul még abban az időben keletkezett (1995.), amikor még nem jelent meg a Predocot és Edorlt együttesen bemutató Rúna cikk, ezért aligha róható fel neki, hogy az azóta is divatos, „legolcsóbb” megoldást választotta, azt, hogy az ország fővárosának neve egyezzen meg az ország nevével. A Rúna cikk, és a forrásokat követő térképek alapján ma már tudjuk, hogy Predoc fővárosa Galigan, így javaslom, hogy aki valóban Ynevbe akarja illeszteni a modult, ezen a helyszínen mesélje, a kalandmodul teljes egészében megállja a helyét így is. (MG)

- gorviki kalózzal játszik össze.
- két hét múlva nősül, egy helybéli báró leányát veszi el. Mocskos címhahász. Laura kisasszony jobbat érdemelne...
- már párbajozott, tőrkarddal, első vérig, győzött. (Ezt NEM kikötői lebuiban lehet megtudni, hanem pld Ellana szentélyben.)
- kutyái embert is ettek má' (EZT igen!)
- „hát a mán húsz éve lakik ottan - hukk! - Ja, mer' én is vótam dógozni (te? dógozni?) mikor a venyigét duggattuk. Jóféle muskotályosat... (Ezen információ értékét jelzi, hogy a muskotályos FEHÉR bor, az informátor pedig beborul az asztal alá. Ott is marad...másnapig...)

A Céhek és hivatalok nem korruptak, csak egy kicsit. Némi arany meggyorsíthatja a procedúrát, de csodát nem tesz. Közlékennyé azért igen.

Céhek

A céhek mesterei szívesen meginvitálják a bőkezű és kíváncsi kalandozókat (Az én borom a legjobb = Egészségpróba). Mesélnek a grófról, ha van mit és miből fizetni. Érdembeli információt a kádárok, a fuvarosok, a pékek és hentesek, a kőművesek és a hajósok céhe szolgáltat. Vagyis hogy:

- A gróf nem rendelt a kádároktól hordót, egyet sem. „A” hordó (már amit a megbízók mutattak) a mesterbélyeg alapján 100+ éves. A készítője - érthetően - halott, leszármazottjai nem igazán
- A gróf egy hét múlva nősül, ezt a hentesek és pékek szakszervezete tudja.
- A gróf egyik hajója benn horgonyoz a kikötőben
- A kőműveseknél megtudható, hogy 2 éve a borgazdaság kúriáját a gróf felújította, csakúgy, mint a préházat és a régi préházat vadászházzá alakította is. SOK kenőpénz esetén alaprajzot is adnak.

Hivatalok

Úgymint a levéltár, mely a bíróság és a városháza archívuma. Itt a telek történetét tudhatjuk meg. Továbbá a Rubinszalag Borrend és a borkereskedők szabályzata. Ebből kiderülhet, hogy a borrend a céh belső köre. További célirányos kutatás után fény derül a borrend borkocsonya-forgalmazási

monopóliuma. A kutatáshoz engedély is kell, ahhoz pedig meg kell kenni valakit a városházán. Nagyon.

Aztán még a könyvtár ahol ha a parti átszenvedi magát a lótenyésztési, szőlőmetszési, a szőlőtrágyázási szakfóliánsokon, „A venyigeszű és a plankton” c. művön valamint a Bor Vitéz legendáján akkor kihallgathatnak két könyvtárost akik a borkocsonyáról vitatkoznak: „Az borkocsonyát peniglen bepártolással készítik” és hasonlók.

HA a karaktereknek vérszomja támad, és nem tudod lecsillapítani vesd eléjük koncként a szörnyek közül az öt helyi terminátort. Némi kézrátétel után ezek elsírják, hogy a gróf védelmi pénzt fizet nekik. Továbbá a kikötői késdobálókban akad néhány viszkető markú matróz, a városőrség csak rövidkardtól nagyobb eszköz használata után lép közbe. A matrózok rövid bottal (asztalláb, sereskrigli) vagy késsel és a városőrök harcértékeivel vannak felszerelve. Ha valaki kardot ránt azt ezé' respektálják.

Továbbá előfordulhat, hogy tízegynehány réz lefizetése után tudják meg, hogy pl. a városháza az az épület ott szemben...

Ha valaki elront egy Zsebmetszést a tolvajcéh akkor is delegálja a terminátorokat. Továbbá ők is megpróbálnak zsebbe nyúlni. A **KARAKTEREK** zsebébe. Lehetőleg kocsmákban, piactereken és egyéb frekventált környéken.

Helyszínek

Városi ház (a grófé)

Ez egy háromszintes, díszes ház. Jelenleg két inas, két szobalány valamint 10 katoná tartózkodik. Ők készséggel közlik, hogy a gróf a jövő héten nőszül, kinn a birtokán, ezért most is ott tartózkodik.

Ha a karaktereknek betörési mániájuk lenne, némi mészárlás vagy besurranás után összeszedhetnek némi kézpénzt és alkimista

felszerelést. Ez elgondolkodtathatja a parti arról, hogy kicsoda is a gróf tulajdonképpen.

A kikötőbeli raktár és a Sós Krokodil

A Krokodil a gróf hajója, amely a Torroni raktárháza melletti mólónál horgonyoz. A matrózok nagyrészt a szabadságon vannak, de a két objektumot 15 katoná őrzi. Továbbá a kapitány, az elsőtiszt, a másodtiszt és a két kormányos meg öt matróz.

A raktárházban jelenleg búzát tárolnak, amit épp beraknak a hajóba. Mindezen információk megszerelhetőek némi kenőanyag felhasználásával (pénz, pia)

A Kúria

Története – az utóbbi száz évben.

A telek eredetileg kettő volt, részben a Kaunasz részben a Rogan családé. A Rogan családot egy felderítetlen és felettébb véres rablógyilkosság taszajtotta a feledésbe. Ekkor egyesítette a birtokot a Kaunasz család, de mintegy húsz év után a La Rhendo család egyik prominens képviselője itta el. Ezután már csak két tulajdonosgeneráció volt aki e földdarabka csekély hozadékát züllötte el. Jött el el Torroni aki legalább az épületeket hozatta rendbe...

- Hát ez szerepel a telekkönyvekben, de:

Az igazság az, hogy a házról készült alaprajzok már rég nem tükrözik a valóságot. E mellett ott van a rablógyilkosok története, akik még mindig ott vannak a Kazamatákban, bár már egy ideje halottak...

A gróf erről mit sem tud. Igaz más se nagyon. Ami őt érdekli az a Rogan család elfeledett borospincéje a telek végében. Annak idején, mikor még a két telek különálló volt a Rogan család építtetett egy présházat. Az épület a család tragikus halála és a két telek egyesítése után feledésbe merült és igen romos állapotban volt egészen a két évvel ezelőtti felújításig. Ekkor a gróf átalakította vadászházzá. A munkálatok során a gróf egyik katonája véletlenül rábukkant egy régi pincére. Ennek először nem tulajdonítottak túl sok jelentőséget, de amikor rájöttek, hogy a pince több száz hordót rejt, amiben a bor borkocsonyává dermedt, a gróf érdeklődése is megnőtt a pince iránt. A borkocsonyáról kiderült, hogy a környék egyik

legfinomabb szőlőfajtájából készült bor maradványa, amelyet ha megfelelő arányban felhigítanak visszakapják az eredeti bort.

A birtokon most is megtalálhatók a szőlőindák, de nagyon elhanyagolt állapotban vannak. Minden évben van valamennyi termés. A belőle készült bor nem rossz, de a jótól nagyon messze van.

(Ekkor döntött úgy a gróf, hogy a borral megpróbál címet/rangot szerezni magának a Borrendben. Miután a „saját borával” elnyeri a Rubinszalagot, neki is joga lesz forgalmazni borkocsonyát, amellyel busás haszonra tehet szert.)

A telek leírása

Megközelítőleg 5 km-re van a várostól. Egy földút vezet oda. A telek három részre oszlik: a kastély a gazdasági épületekkel és a kis kerttel, a szőlős és a vadászház (a régi présház). A kastély régen épült és az utóbbi 50 évben nagyon elhanyagolt volt. A két évvel ezelőtti felújítás alkalmával nem tudták (és nem is akarták) teljesen a régi stílus szerint felújítani, ezért az éppen aktuális díszítési elemeket használták fel. Ez a kastély egészének egy igen érdekes kettősséget ad, ami csodálkozásra készíti az ide érkező vendégeket. Ehhez az épülethez tartozik egy kis kert/sétány is, amit hatalmas platánfák öveznek és ahol kellemesen lehet eltölteni a vasárnap délutánokat. A gazdasági épületek magukban foglalják a présházat, az istállót (ahol 10 gyönyörű ló található), a fészert (ahol a mezőgazdasági szerszámokat tartják).

A kúriát magát úgy meséled ki, ahogy akarod, tekintve, hogy több mint 90 ember nyüzsög ott, ráadásul a partinak ügyelnie kell a diszkrécióra is...

A szőlős a telek 3/4-ét foglalja el. A tőkék jó minőségű fehér csemege szőlőt teremhetnének, de nincsenek igazán gondozva.

- az új présházban több boroshordó is található, ezek közül 2 a keresett igen jó minőségű borral van tele. Hordónként 200 liter.

A telek másik végében található a vadászház, ami a felújítás előtt még a Rogan család által épített présház romjai voltak. (a részletes leírást lásd lejjebb) A pince a vadászház alatt található. Ezt az információt a kalandozók sejtetik a kőműves céhben és a levéltárban tett látogatás alapján (telekkönyv).

4. Az esküvő

A gróf a város egyik nemesének (báró Hadnberg - na ezt mondd ki KM!) lányát készülni elvenni. A menyasszonyt baroness Laurának hívják. Ő nem akarja a házasságot, de az apja iránt érzett szeretete belekényszeríti. Apja mostanában sokat betegeskedik és az elmúlt pár évben tetemes adóssága gyűlt össze. A gróf gyógyszerrel és az adósságok rendezését ígérte a bárónak. Szándékai azonban ettől sokkal mélyebbek: megkaparintani a bárói címet és a vagyont (baroness Laura az egyetlen örökös). Gondosan eltervezett gyilkosságra készül egyik leghűségesebb emberével. Baroness Laura és atyja természetesen semmit sem sejt az egészből.

Egyik este Laura (maga sem tudja milyen megfontolásból) belopakodik a gróf dolgozószobájába és az íróasztalban óvatosan kutakodni kezd. A keresgélés során kezébe akad néhány irat, ami kompromittáló adatokat tartalmaz a grófról. Történetesen az, hogy a gróf górviki származású, mi több, üzleti kapcsolatot is tart fenn. Éppen indulna kifelé, amikor a gróf közeledik a szoba felé egyik szolgájával. Gyorsan bebújik az íróasztal alá és kihallgatja amint a gróf a tervezett gyilkosság néhány részletét megbeszéli a szolgájával. Sikerül észrevétlenül kijutnia a szobából és eltervezi, hogy segítséget hív. Ezt egyetlen módon tudja megvalósítani, ha éjszaka megszökik és beviszi az iratokat a városba a bírónak. A hölgy a kalandozó partival a későbbiek folyamán találkozni fog, amikor ők jönnek kifelé a vadászházból (lásd lentebb).

5. A vadászház

(a történetét lásd a 3. pontban) Az épület kétszintes. Az alsó szinten van a konyha, a tálaló, a nappali és a személyzet szobái. Az emeleten vendégszobák vannak kialakítva. A gróf 5 katonával (lásd melléklet) őrizteti a házat (és az alatta elterülő pincerendszert). A katonák úgy tudják, hogy Ők a birtokot és a házat védik a betolakodóktól, de mit sem tudnak a pincékről.

A pincébe a konyhán keresztül lehet lejutni. Első ránézésre inkább tűnik

lomtárolónak, mint pincének. A falakon körben polcok vannak tele poros üvegekkel. A földön mindenféle romos bútorok vannak. A lejárattal ellentétes falhoz egy nagy ruhás szekrény van támasztva. A szekrényt kinyitva szüette ruhákat, szakadozott csizmákat és pókhálót lehet találni. A következőket csak akkor mondd el, ha a parti kijelenti, hogy tüzetesebben is körülnéz. A nagy ruhásszekrény és környéke nem annyira poros. Továbbá, ha sikerül megdobnod - titokban - valamely karakter titkosajtó észlelését, akkor enyhe huzatot is éreznek, a szekrény mögül. A huzat olyannyira enyhe, hogy -20 %-kal dobj. Ha persze keresgélnek...

Az ajtó a Rogan család borospincéjébe vezet (lásd a mellékletben). Itt található a több száz öreg boroshordó. Amennyiben a parti megkocogtatja a hordókat, azok üresen konganak. Ha a hordó csapját kinyitják, akkor sem folyik ki semmi. Abban az esetben lehet csak észrevenni a borkocsonyát, ha a hordót széttörik, vagy ha vizet töltenek bele. A pince nagy kiterjedésű és könnyen el lehet tévedni benne. A hordókon, a lopótökön kívül itt semmi érdekes nincsen.

Kivéve persze azt, hogy az egyik pókhálós fáklyatartó rejtekajtót nyit a Kazamatákba. A rejtekajtó már egybepeneszedett a fallal, így keresésére - 20 % jár.

Amint a parti első tagja elhagyja a vadászházat a menekülő baroness Laura ledönti őt a lábáról (vagy csak egyszerűen belerohan). A hölgyet 20 jól felfegyverzett katona üldözi fáklyákkal a kezükben (lásd melléklet).

Maguk meg kicsodák? - kérdezi. A választ meg sem várva folytatja - Segíteniük kell! Nagy bajban vagyok! Bújjunk el a házban és ott majd mindent elmondok...

A hölgy visszatuszkolja a partit a házba és az ajtót gondosan bezárja. Odabent megkéri Őket, hogy torlaszolják el az ajtót. Miután ez megtörtént bemutatkozik és lihegve elmeséli a 4. részben található aláhúzott szöveget.

Továbbá az ajtót döngető katonák alighanem a parti eszébe juttatja az elvárt diszkréciót is.

Mielőtt rájuk törnék az ajtót a kisasszony (Nem Isaura, hanem Laura) lemenekül a pincébe. Ez jó megoldásnak is tűnik, főleg miután - már benn a hordók között - a hölgy igazi női intuícióval kinyitja a Kazamatákba nyíló ajtót. (Elbotlik és belekapaszkodik a fáklyatartóba...) Ha meg nem találta a parti eleddig.

X. A gróf városi rezidenciája: A térképen a 65453456 számmal jelzett ház a város előkelő negyedében van. A homlokzata ízlésesen van kidekorálva kisebb szobrokkal és díszekkel. A magasföldszinten nagy ablakok vannak, melyeket feketére festett vastag rácsok védenek. A ház tövénél (ahol a fal találkozik a talajszinttel) több kis ablak van. Az emeleten egy erkély és több nagyobb ablak látható. A ház fala viszonylag könnyen mászható. Az erkély közvetlenül a bejárat fölött van. A bejárat egy gazdagon díszített sötétbarna tölgyfa ajtó, rajta két oroslánfejet formázó kopogtató. (a ház alaprajzát lásd a mellékletben) Az épületben most csak néhány szolga és katona van. Vendéget - akár ki legyen is az - nem engednek be. Számunkra a gróf dolgozó szobája és a padlás érdekes.

A dolgozó szoba az emeleten van, ahonnan ajtó nyílik az erkélyre. A bejárat felől szemlélve a szobát szemközt az ablaknál található egy nagy tölgyfa íróasztal. A szoba jobb és bal oldali fala mentén végig könyvespolc és vitrin van. A padló parkettázott és egy távoli országból származó szőnyeg borítja. A bejáraton ajtó fölött közvetlenül egy egzotikus állat trófeája látható. Az ajtó melletti falon az egyik oldalon egy festmény lóg, a másik oldalon egy térkép. A mennyezetről csillár lóg alá.

- könyvespolc: szépirodalmi, történelmi, tengerészeti és kereskedelmi könyveket tartalmaz
- vitrin:
- festmény: a gróft ábrázolja, mint tudós férfiút
- a térkép: Ynev világát ábrázolja szép mívés keretben (a keret bal alsó sarkában lévő egyik figurát megnyomva a jobb oldali fal mellett lévő könyvespolc ajtószerűen kinyílik. Mögötte egy lépcsősor vezet fel a padlásra. Az ajtót belülről be lehet zárni, vagy egy rugó szép lassan bezárja. Az ajtó csendes mozgású.)
- az íróasztal: rajta egy márványból faragott papírnehézék, egy tintatartó tollal és egy fixáló

félhenger van. Az 5 fiókja (természetesen mindegyik zárva) szimmetrikusan helyezkedik el az asztalban. (sikeres zárnyitás szükségeltetik az fiókok felnyitásához) A fiókban iratok, számlák találhatóak a gróf kereskedelmi tevékenységéről. Ezekből kiderül, hogy átlag napi 30 a. bevétellel rendelkeznek. Ezek az iratok semmi olyat nem tartalmaznak, ami törvényellenes lenne.

A jobb oldali alsó fiók rövidebb, mint a többi. (ezt a parti is észreveheti egy sikeres INTELLIGENCIAPRÓBA ellenében, ha a fiókot kellőképp bolygatják) Itt az asztal hátuljában van egy külön kis zárható ajtajú doboz (nem távolítható el a helyéről!). Az ajtaján egy zár van, amelyet egy kis tús csapda véd (a tús vége IV típusú méreggel van bekenve, ami K10 perc múlva hat, ájulást vagy émélygést okozva 6 órára. szint 5). A csapdát az asztal alján lévő gomb megnyomásával lehet hatástalanítani. A dobozban szintén iratokat és számlákat lehet találni, de ezek már sokkal érdekesebbek. Az itt megtalálható könyvelés a gorkviki kalózzal folytatott kereskedelemről szól.

A pincébe a konyhából lehet lejutni. Az első szobában tárolják az élelmiszereket. Itt található két hordó is: az egyikben száraz fehérbor, a másikban félédes vörösbor van. (az utóbbi nem egyezik meg a keresett borral) Innen egy ajtó vezet tovább egy folyosóra, ahonnan több kisebb helység nyílik. A helységek ajtaja fából van összetákolva és egyszerű lakat védi. Ennek rései között be lehet látni a helységekbe, ahol a ház lim-lomjait tárolják.

A padlás egy része le van falazva, ide nem lehet a személyzeti részből feljutni, csak a dolgozószobából. Itt spirituszban és egy felnyitható drótháló mögött galambok vannak, az előbbieket felboccolva az utóbbiak egy a szabadba nyíló csapóajtó közelében... Az egész hóbelevanc egy kisebb laboratórium, mérgezési kísérletekre. A laborban található pár feljegyzés, és egy üvegcsében 10 adag méreg, olyan amilyen az íróasztali csapdához volt.

Kazamaták

A komplexum a Rogan család mostanra feledésbe merült céljait szolgálta. Ennek szerves része volt, hogy a rejtekajtó igen masszív és belülről nem nyitható. Laura be is zárja... Női intuíció, ügyebár.

E mechanizmusnak (NEM Laurának) tudható be, hogy a rablógyilkosok itt veszték éhen. Haláluk kellőképp szörnyű volt ahhoz, hogy élőhalottá váljanak, a két gazember árnyékká, a boszorkánymester syvanná. Az események után pár évvel egy erre túró szörnyetegnek hála, nyílt ugyan egy kivezető út, de már akkor nem volt, aki kijöjjön.

I. Árnyak

A boszorkánymester kioltatta kísérői életét, hogy elkerülje a halált, így ezek ÁRNYKént kísértének a haláluk színterén. Vak gyűlölettel támadnak minden élőre...

Ké: 20

Té: 50, 1x, K10

Vé: 90

Ép: 30

Csak mágikus fegyver és mágia sebzi őket. Tűz nem, csak az östűz.

II. Syvan

A boszorkánymester túlélte halálát, de ezt kissé megviselte. Mindenesetre idejének nagy részét Tharrhoz imádkozva tölti, talán mondani sem kell, hogy a Háromfejű nem igazán méltatja figyelemre. Némi biztonsági intézkedést ezért foganatosított: A két társának holttestét animálta és Testvérré tette, aztán a zombikat felakasztotta a terem bejárata mellé, mintegy ipari kameraként. Így aztán amíg ezek látóterében küzd +12 Ké +30 Té, Vé bónusszal küzd. Ha a parti közelít a leginkább varázslós kinézetű karakterre egy Izzó Idegek varázslatot alkalmaz, majd egy Kisüléssel feltöltve bal kezét támad... Ha gyengének érzi magát, akkor megpróbál egy eddigre remélhetőleg ártalmatlanná tett balszerencséből Életerőt szívni (Manát vagy Sp-t, mikor mi köll). Emellé még egy ramiérát is forgat, amely +1 sebzésbónuszú rúnafegyver. A syvant tűzzel és mágikus fegyverrel lehet jobb belátásra bírni. A zombik tarsolyaiban 30 arany, némi ékszer (kb. 120 a) és egy mithrill pénz van, a Rogan család vagona...

Ké: 25

- zombikkal: 37
- ramierával, ököllel: 47

Té: 60

- zombikkal: 90

- ramierával: 112, 2x, K6+2
 - érintés: 90, 1x, sebzés, mint a varázslat
- Vé:** 90
- zombikkal: 120
 - ramierával: 139

Ép: 13

Asztrál és Mentálmágiára (Testvérei miatt) immúnis, csakúgy, mint a mérgekre.

III. Yersenia

A Yersenia egy alaktalan massa, ami élőlények életerejével táplálkozik és ehhez alakváltó képességgel felruházott levált darabkáit használja életerő elszívására akár több tucat mérföldnyi távolságból is. A III-as pontban maga a lény tartózkodik, 10 testőrével egyetemben.

Ké: 8

Té: 75, 3x, K6+1

Vé: 80

Fp: 75

Ép: 35

Asztrál- és Mentálmágiára immúnis csakúgy, mint a mérgekre.

Testőrei ökölnyi anyagcsomók amelyek vagy kisméretű farkasként támadnak, vagy lövedékként ugranak. Az ilyen lövedék Cé-je 45, sebzése találatkor K6+3, ha pedig talál akkor további körönként 2 Ép-t okoznak. Sikeres harci dobás és erőpróba esetén kiránthatóak (ilyenkor a harci dobást Helyhez kötött célpontra kell tenni), de a **KILÖVÉSRE A YERSENIÁNAK KONCENTRÁLNI KELL, EZ EGY TÁMADÁSÁT FELEMÉSZTI!**

Ké: 12

Té: 35, 1x, K6+1

Vé: 60

Fp: 6

Ép: 3

IV. A páncél

A páncél egy mellvért, pontosabban egy sisak, vállvasak (2), mellvért, hátvért és csataszoknya. Aranyosan csillog, kissé poros ugyan de rozsdának, pókhálónak nyoma sincs rajta.

Tekintve, hogy ez a Yersenia hat életszívó „küldötte”, ezen nincs is mit

csodálkozni. Ha valaki begyűjti a páncélt, akkor óránként 7-8 Fp-t szívnak el a cipelőjüktől. Ez inkább fáradtság, mint fájdalom. Ha viselni próbálják, akkor passzol, de a legközelebbi csatában lehullanak, alakot váltanak és támadnak. Ugyanezt teszik ha a parti ott akarná hagyni a „vértet”, Statisztikáik megegyeznek a testőrökével, de kilőni nem tudják magukat.

Járatok

Ezeket valamely szörny és a természet együtt vájta ki.

A járat végpontját egyrészt maroknyi, lovát itató grófi zsoldos található, a medence felett egy Ellana kolostor található. Itt nyugodtan dolgoztasd az alacsony külső szépségű karaktereket, a magasabb vonzerejűek másképp dolgoznak, stb. Jó szórakozást, addig is amíg Laura vagy az idő el nem kezdi sürgetni őket...

A járatokban azért még van pár dög. Úgy mint:

7.

Ezeken a helyeken egy-egy Siramor található. Ezek a háromméteres százlábúak kitörő örömmel üdvözlnek a friss húst... Az egyik megtámadása után három körrel, a másik is csatlakozik a mulatsághoz...

Ké: 10

Té: 55

Vé: 75

Fp: 42

Ép: 18

Méregellenállása 7, Tudati ellenállása -, SFÉ: 2, ha valakit megharapott akkor egy sikeres Akaraterő- és utána Ügyességpróbával szabadulhat, vagy automatikusan elszenved a harapást.

8.

Itt egy barlangi folyondár 15 ölelő csápján kell átvágni magát a kalandozóknak...

A táblázatban először a csápok, zárójelben magának a növénynek az értékei vannak.

Ké: 10 (10)

Té: 40 (-) k6*

Vé: 80 (95)

Fp: 10 (58)

Ép: 2 (26)

*Túlütéskor a csápok nem sebeznek, csak lefogják az áldozatot: -30 Vé.

A VÁROSBA MENET összefuthatnak a gróf embereivel akik 4 fős csoportokban, egy-egy

vérebbel felszerelve cirkálnak... Lehet egy-két csetepaté, de itt már ne akard kiirtani a társaságot.

Ellenfelek

HMCS Terminátor

Ké: 35

Té: 75

Vé: 130

Fp: 45

Ép: 8

Fegyverként változatos eszközöket (nuncsaku, boxer, bunkó, fakalapács) használnak, 2x körönként K6+2-t sebezve, túlütéskor ájulás, már ha sebeztek (SFÉ). Zsebmetszésük 45%. Ha fenýíteni akarják a partit, akkor ezt egy kocsmában teszik, pusztán bicepszeikre hagyatkozva.

Katona és matróz

(Városőr vagy grófi)

Használd a mágusbeli városőr statisztikáit, Fp 20, Ép 10, katonáknál sodronying, h.kard, könnyű nyílpuska, közepes pajzs, a matrózoknál „bármi kézbeeső” van.

Laura baroness

Ké: 15

Té: 35

Vé: 75

Cé: 10

Fp: 14

Ép: 8

A baroness ért ugyan a törkardhoz, törhöz és kézi nyílpuskához, de ha muszáj, csak akkor harcol, valamint ekkor is igyekszik védekezni.

A hölgy ugyan itt, az ellenfelek között található, de ez csak azért van, mert kellemes megjelenése dacára igencsak a parti nyakán lóg. Továbbá botladozik az abroncsszoknyájában és néha (a varázslatok bevetésekor pld) hülye kérdéseket tesz fel, civakodik a parti boszorkányával stb.

El Torroni gróf

A gróf legyőzhetetlen (7+ szintű boszorkánymester), ne engedd megölni!

Megjegyzések

A főértékek ERŐ, ÁLLÓKÉPESSÉG, GYORSASÁG, ÜGYESSÉG, EGÉSZSÉG, SZÉPSÉG, INTELLIGENCIA, ASZTRÁL, MENTÁL, Fp, Ép sorrendben vannak megadva. A

felszerelés egyrészt egy - néha több - varázstárgyból valamint egy pénzüsszezből áll. A varázstárgy néha nem egyértelműen van megadva (pl rúnafegyver) ilyenkor a KM dönt, remélhetőleg a Játékos meglegedésére.

Ha az adott karakter képes lenne varázstárgy előállítására úgy kérdezd a KM-et, de ennek költségét feltétlenül vond le.

Ami a felszerelést illeti, a speciális felszerelésbe olyan eszközök tartoznak amelyek ára a Magus-ban ugyan szerepel, de hozzáférhetősége mégis korlátozott. Ilyenek a sequor/mara-sequor, kahrei nyílpuska, elf íj, kráni fejevadászvért stb. Az ilyen eszközök esetén feltétlenül kérd ki a KM véleményét.

Továbbá minden karakter 1000 tapasztalati ponttal indul, ami - a tolvaj és a boszorkány (5) - kivételével 4. szintet jelent.

Harcos

Erő	17
Állóképesség	16
Gyorsaság	16
Ügyesség	17
Egészség	17
Szépség	14
Intelligencia	14
Asztál	14
Mentál ²	13
Fp	47
Ép	14

Felszerelés

- tűzij v.
- +2 -es rúnafegyver
- 200 arany

Gladiátor

Erő	18
Állóképesség	17
Gyorsaság	17
Ügyesség	16
Egészség	16
Szépség	15
Intelligencia	12

² A szerző minden bizonnyal az Akarakterő képességre gondolt, az értéke is ezt mutatja. A szöveg eredetiségén nem változtattam, de javasolom – végig – ennek értelmezni.

Asztál	13
Mentál	14
Fp	54
Ép	14

Felszerelés

- +2 rúnafegyver
- 300 arany

Fejvadász

Erő	14
Állóképesség	19
Gyorsaság	17
Ügyesség	18
Egészség	15
Szépség	10
Intelligencia	14
Asztál	14
Mentál	15
Fp	57
Ép	11

Felszerelés

- észrevétlenség amulettje
- 100 a
- + 100 a spec.

Lovag

Erő	17
Állóképesség	16
Gyorsaság	15
Ügyesség	15
Egészség	16
Szépség	17
Intelligencia	16
Asztál	13
Mentál	15
Fp	51
Ép	13

Felszerelés

- +5 Vé rúnapajzs
- +1 rúnapáncél (félvért)
- 500 a

Tolvaj

Erő	14
Állóképesség	14
Gyorsaság	17

Ügyesség	18
Egészség	12
Szépség	15
Intelligencia	15
Asztál	14
Mentál	14
Fp	41
Ép	9

Felszerelés

- +2 méregtől védő amulett,
- +1 rúnatőr v rövidkard,
- 200 a

Bárd**Felszerelés**

- Meleg kabát,
- Nyelvek fejpántja,
- kahrei vagy
- +5 cé íj 200a

Pap

Erő	14
Állóképesség	15
Gyorsaság	13
Ügyesség	16
Egészség	14
Szépség	17
Intelligencia	15
Asztál	15
Mentál	14
Fp	41
Ép	9

Felszerelés

- Gyógyító bot (összesen 100 mp-ig bármely gyógyítás),
- 100 a
- + max 100 a felszerelés

Paplovag

Erő	17
Állóképesség	15
Gyorsaság	14
Ügyesség	14
Egészség	17
Szépség	15
Intelligencia	14

Asztál	15
Mentál	14
Fp	53
Ép	14

Felszerelés

- +1 rúnapáncél (félvért)
- +1 rúnafegyver,
- 100 a
- + max 200 a felszerelés

Harcművész

Erő	16
Állóképesség	18
Gyorsaság	17
Ügyesség	16
Egészség	18
Szépség	13
Intelligencia	14
Asztál	16
Mentál	13
Fp	55
Ép	12

Felszerelés

- +10 pszi pontot adó Lapis Lazuli,
- 50 a

Kardművész

Erő	16
Állóképesség	18
Gyorsaság	17
Ügyesség	16
Egészség	18
Szépség	13
Intelligencia	14
Asztál	16
Mentál	16
Fp	54
Ép	11

Felszerelés

- +2 slán kard,
- 50 a,
- kardművészvért

Boszorkány

Erő	10
Állóképesség	12

Gyorsaság	15
Ügyesség	16
Egészség	14
Szépség	20
Intelligencia	14
Asztál	20
Mentál	13
Fp	26
Ép	7

Felszerelés

- +2 rúnaköpeny,
- okozásra feltöltött ametiszt gyűrű (részegít),
- 300 a

Boszorkánymester

Erő	13
Állóképesség	14
Gyorsaság	16
Ügyesség	18
Egészség	13
Szépség	10
Intelligencia	15
Asztál	16
Mentál	15
Fp	33
Ép	6

Felszerelés

- Kígyók botja,
- +2 rúnatőr,
- 200 a
- + 50 a felszerelés

Tűzvarázsló

Erő	14
Állóképesség	15
Gyorsaság	14
Ügyesség	14
Egészség	14
Szépség	12
Intelligencia	13
Asztál	14
Mentál	14
Fp	33
Ép	9

Felszerelés

- + 1 rúna pikkelyvért,

- 5E erejű gránát védelemre feltöltve

Mozaikmágus³

Erő	10
Állóképesség	13
Gyorsaság	14
Ügyesség	14
Egészség	15
Szépség	14
Intelligencia	20
Asztál	16
Mentál	18
Fp	29
Ép	8

Felszerelés

- +1 rúnaköpeny,
- 200 a
- + 200 a felszerelés
- + lásd lenn szakosodás szerint

Elemi mágia

20 karátos őselemi, okozásra feltöltött drágakő, naponta 2x, botba foglalva

Természetes anyag mágiája

Repülő szőnyeg,
Alkimista korsó.

Asztálmágia

Barátság botja

Mentálmágia

A botja segítségével pszi pont befektetése nélkül használhatja a Mágikus Tekintet diszciplínát.

Térmágus

25 karátos okozásra feltöltött füstkvarc (Távolbahatás).

Nekromancia

Nekromanták botja, benne 20 karátos Obszidián (a bot viselőjét -20-szal támadják az élőholtak).

Időmágia

10 karátos okozásra töltött cirkon (természetesen botba foglalva).

Pontozás

A modul optimális esetben 100 pontot ér, de a következő levonásokkal.

ÁLDOZATOK, darabonként:

A gróf alkalmazottai

- Ha csak valaki leütötte őket (nem látta, vagy álarcos): 0
- Ha a támadója faját (NEM EMBER) felismerte: -1/2
- HALOTT: -1
- Ha látta támadóját, de leütötték és eldugták: -2
- Ha látta a támadóját, de sikerült elmenekülnie: -3

Továbbá a baroness felbukkanása után, csak a fegyveresekre a levonás feleződik.

Városi járókelők, darabja:

- HALOTT: -2
- Sebesült: -1
- Sebesült, de meggyógyították mágiával, vagy lefizették: 0
- A városi őrséget duplán kell lefizetni, és triplán számolni...

Terminátorok

- Ha a parti elkerüli őket, netán csak a parti tolvaja (bárdja stb.) miatt kötözködtek, akkor nincs levonás. Akkor ha kiverik belőlük, hogy a gróf miatt (védelmi pénz) aggódtak akkor -2. Ha nem -5.
- Ha netán ők nyernének -10. Figyelem, KM-ek! A Terminátorok ostoba tuskók, nem kenyerük a szervezett rajtaütés!

Borkocsonya

- Ha nem közlik az infót (miszerint a gróf-nak van ilyen) -40
- Ha közlik, de nem említik a Rogan (jól írtam?) családot: -10, mivel a borrendnek utána kell járnia.

Laura Baroness

- Ha nem említik, -40 pont, mert ekkor még a gróft felvehetik a borrendbe és sohasem derül ki, hogy gazember.

³ A szerű ezt nyilvánvalóan a varázsló kaszt szinonimájaként használja, ennek kell tekinteni. (MG)

- Ha nem tudják prezentálni (mert meghalt vagy otthagyták), de a sztoriját elmesélik, -25 pont.

1995.?.

Szerző: KLM*

Forrás: Atlantisz (Atlantisz.atw.hu)

Szerkesztette: Magyar Gergely

*KLM személyét, mint szerzőt egyetlen forrás sem említette, az Atlantisz oldalon a neve nélkül jelent meg a cikk, az, hogy ezt a modult ő írta, az LFG.hu-n 2017.09.05. megjelent hozzászólásában állította.

