Bosszú a múltból

M.a.g.u.s. kalandmodul 6.-7. tsz.-re

Valheru 2024

Forrás: internet

Előzmények

Kaye és ***Gejlin***, a két kráni zauder méregmester, a sors fintoraként találtak egymásra sok-sok éve, az *Inkvizítorok Szövetségének* egy ketreces rabszállítójának utasaiként. Egy kezdő kalandozó csapat balul sikerült akciója során kialakult fejetlenségben nekik is sikerült kereket oldaniuk, és a szökésük után együtt maradtak, mint lelki társak. Idővel szoros kötelék alakult ki kettejük között. A sok káosz és halál, amit maguk mögött hagytak, ismét szemet szúrt a szövetségnek, így az, egy fiatal, de lelkes csapatot küldött a páros nyomába. Hónapokig tartó bújócska után, nagy veszteségek árán, de a nyomukra bukkantak végül, melyek egy gazdátlan, elhagyatott udvarházhoz vezettek *Erigow* határvidékén. Arról nem tudtak, hogy egy koldus legény is itt húzta meg magát a közelgő vihar elől, egy szalmahalom alatt részegen horpasztva, a páros elől is rejtőzve.

Éjjel csaptak le rájuk, mikor épp pihentek. Rájuk gyújtották az épületet, ami porig éget. A lángok nem kíméltek senkit és semmit. ***Gejlin*** a lángok martaléka lett, de ***Kaye*** csodával határos módon, pár mozgó deszkának hála, el tudott menekülni. Mivel mindkét áldozat maradványait megtalálták a vadászok, dolguk végeztével visszatértek központjukba a siker hírével.

Kaye hetekig gyógyult a tűz okozta sebek okán. Lelkében mérhetetlen fájdalom és gyász költözött, és onnantól az egész életét annak szentelte, hogy megbosszulja társa halálát, és végezzen vadászaival, és azok leszármazottjaival. Hosszú évtizedek alatt végzett mindegyikkel, egyet leszámítva.

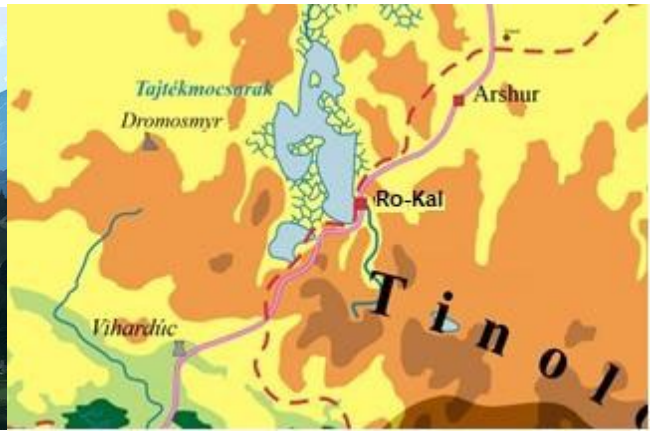
Kutatásai során birtokába került egy mágikus, egyedi aquir méreg, a ***Waaq'sera*** receptje, mely hatása az áldozatra a végzetes, spontán égés. Ezt a mérget akarja használni utolsó áldozataival szemben, bosszújának megkoronázására. A méreg egyediségét hatása és összetevőinek variálása adja. Szinte bárhol, bármiből elkészíthető, minden vidéken találni alkalmas alapanyag hozzá, csak meg kell azokat találni. Tervei alapján erre bérli fel a csapatot…

Hosszú évtizedek alatt a méreg segítségével végzett minden támadójával és azok családjaival, egyet leszámítva. Utolsó célpontjai ***Loyer Femnor***, akiknek tartózkodási helyét csak pár hete ismerte meg

Az egykori inkvizítor, ***Loyer***, mára megvénült, és visszavonult, bár még jó kapcsolatot ápol a régi rendjével. Pár évtizede benősült a helyi ***Krammer*** családba, elvéve a fiatalon megözvegyült ***Krammer*** lányt, és mára ő a család és a város feje, illetve a térség kémhálózatának helyi vezetője, aki az Inkvizíciónak jelent.

A napokban a kezébe jutott egy régi jelentés a Szövetségtől, valami más ügyből kifolyólag, miszerint az évek alatt végeztek minden régi társával, aki a gyújtogatásban részt vett, mégpedig rejtélyes spontán égés álltal. A tettes, vagy tettesek kilétét homály fedi. És ez most nyugtalanságra ad okot, ezért nyitottabb egy lehetséges merénylő jelenlétére.

A környező vidék



A ***Tinolok*** északnyugati lábainál kanyargó hegyi folyó, a ***Semal*** torkolatánál, a ***Tajtékmocsarak*** sós vizének partján, a ***Sissuas Királyság*** határán fekvő város, ***Ro-Kal*** történelme nem túl érdekes. Pár száz éve az itt húzódó egykori crantai országút macskaköves útja mentén álló romokra épült anno. A széles folyón átívelő hatalmas, ősi kőhíd volt a környék egyetlen átkelőhelye, ami így ideálissá tette a letelepedést. Kezdetben csak, mint kisebb északi karavánállomás üzemelt, ***Eren***ből, de idővel, a kereskedelem felvirágozásának hála, várossá nőte ki magát, köszönhetően a természeti javakban gazdag vidéknek, és a romok által biztosított építőanyag mennyiségnek. Bár a város mára tehetősnek számít, sem politikai, sem gazdasági értéke nincs a térségben a világi nagyhatalmak szemében.

A várost nyugat felől hatalmas vízfelület, északról nádas lápvidék, délről dombság, keletről pedig a szűk, sziklás, hegyvidéki folyóvölgy határolja.

Ro-Kal

A város közel kétezer lélekszámú. Lakóit többségében sötét hajú, szakállas, napbarnított, alacsony, de szikár emberek alkotják, de találhatók a bányákban törpék és dokkoknál néhány goblin szolga is. A ruházat átlagos minőségű, városias, lenge, könnyed ruházat, a barna, vörös, és sárga változatos színeiben.

A hivatalos nyelv az erv, de a közöst is beszélik sokfelé.

A város az ***Antoh*** vallást követi, egy helyi modernista változatban, mely az Inkvizíciós Szövetség engedélyével, felügyeletében él. Nincsenek központi templomok, csak kisebb oltárok szerte a városban, illetve a házakban. Mindenkinek magánügye a vallás. ***Antoh*** papok is csak páran élnek a városban, mára már inkább céhvezetőkként, mint sem papként tengetve életüket. A városi árak átlagosak, az erős kereskedelemnek hála, szinte minden beszerezhető, bár egyedi/extra igényeket nehéz kielégíteni. A városi közbiztonság átlagos. A városban működő alvilági klán a „***Pikkelyesek***”, akik egy kisebb, független helyi szervezet. Erőszakosak és kegyetlenek. Csempészettel és prostitúcióval foglalkoznak leginkább. A rablások, lopások ritkák a város utcáin.

A városőrség ***Hat Város***ból bérelt hivatásos tengerész katonákból áll, akik képzettek a vízi járművek használatában, azokon történő fegyveres konfliktusok kezelésében is. Régóta ki akarják füstölni az alvilági elemeket a városból, de eddig nem jártak sikerrel. Fennhatóságuk csak a városra és a környező tópartra szól, itt járőröznek csónakjaikon.

Régebben voltak összetűzések a környező vizeken és szárazföldön a környező gyíkember falukkal, de idővel az ellenségeskedés kereskedelemmé fajult, hála a várost védő kraken felbukkanásának, és a képzett déli, és északi fegyveres őrség felbérlésének.

Száztíz éve a térséget megrázó földrengés, alapjaiban változtatta meg a város életét.

A rengést követően nyugatról egy hatalmas hullám lecsapott a városra, többfelé károkat okozva, életeket kioltva. Az akkori mentésben segíteni érkező ***Antoh*** papok ráhatására változott a város vallása nagymértékben, a jelen állás irányában. Minden évben

megemlékeznek a *Nagy Ár* idején elhunytakra a városi gyásznapon. Minden felé lámpásokat, gyertyákat gyújtanak ezen az estén, szerte a városban.

A város határában álló ősi, nagy kőhíd ledőlt, és komp átkelőt kellet kiépíteni helyette.

A környező mocsaras vidék vízszintje drasztikusan megemelkedett, és a város nyugati része, a sikátorok, utcák és a házak alsóbb szintjei víz alá kerültek. Azóta mindenki csónakokkal jár-kel, szárazföldön nem lehet közlekedni a városban.

A víz átlagosan 2-3 méter mély a városban és sokfelé habos, zavaros, bűzlő, sós és édes víz keveréke, mivel itt ömlik bele a tóba a folyó.

A város főbb bevételeit a kompüzemeltetés, a közeli hegyekben lévő szénbányászás, és a hatalmas vízterületen végzett halászás adja, melyeket céhekbe végeznek.

A város, jelentős halászflottával rendelkezik, a kis halászhajók száma több tucatra rúg. A kifogott gazdag zsákmányt a papok mágikusan tartósítják áldással, majd a közeli nagyvárosokba szállítják a ***Hajtók** céhe* emberei által őrzött karavánokkal. A halászok az aznapi fogást a céhépület aljában létrehozott medencébe tárolják a hétvégi szállításig.

Szintén evvel a karavánnal indítják a kibányászott szenet is hetente. A folyón ökrök vontatta uszállyal szállított erőforrás a közeli hegyekben telepített, törpék vezette bányászkolóniákból származik. A terület a senki földje, sok az ork és más ellenséges lény a környéken, ezért szintén a ***Hajtók** céhe* vigyáz mind a telepre, mind az uszályra is.

A folyót átszelő országút kőhidja is leomlott a földrengéskor, mára már csak hatalmas pillércsonkjai merednek ki a sebes folyóból, mint egy csontkéz hófehér ujjai.
Azóta, az addigi akkor sem csekély, de már még jobban megerősödő átkelő forgalmat a város egy nagy komp üzemeltetésével bonyolítja, amely használatáért pénzt szed be.

Csak így lehet átkelni a folyón. Az évtizedek alatt, sokan próbálkoztak megspórolni a komppénzt, de mind vagy a folyó alján, vagy a kraken gyomrában végezték.

- A ***Halászok*** Céhét az Antoh papok vezetik. Vezetőjük ***Leo Esterion***.

- A komp a ***Komposok*** Céhe kezében van. Ez a város legrégebi és legerősebb céhe, melyet a ***Krammer*** család irányít, melynek vezetője jelenleg az öreg ***Loyer Femnor***.
- A bányászoké a ***Csákányosok*** Céhe, amit egy tarini törpe, ***Gaar Termer*** vezet.
- A ***Hajtók*** pedig a karaván és uszály, ill. telepőrök céhe. Ők a városon kívül, az északi hídfőállásnál táboroznak nagy bíbor sátortáborukban. ***Ilanorbó***l jött bér ***Vágtatok*** ők. A város kapujától védik az árut a célállomásig, vagy az uszályt vontató ökröket a vontatás ideje alatt, és a bányatelepet kívülről. ***Damya Haltom*** a vezetőjük.
- A ***Vontatók*** az ökröket és karavánokat igazgatók céhe. ***Hemir Amed*** vezeti, egy dzsad kereskedő.

Bemesélés

P.sz. 3696. Adron kvartja, Áldozat hava. Fülledt, meleg nyár, sok esővel.

Pár napja egy ismeretlen erioni grófnőt, ***Emma Van Helken***-t kisérték ide biztonságba, egy családi összejövetelre, a „*Nagy Ár”* gyásznapjára, ami épp ma este esedékes. A fizetségből a „*Törött Evezőben*” szálltak meg, ahol tegnap felbérelték őket a mai rövid munkára.

Két kis csónakban/ladikban ül a csapat, szürkületkor, és nyugodtan csordogál a város egyik szűk csatornáján lefelé. Mindkét csónakot egy-egy bérevezős kezel. A megbízót, ***Tarek El Akmad***ot, egy dzsad fémtárgy kereskedőt kísérnek épp haza egy sikeres üzleti tárgyalásból. A „*Törött Evezőben*” szálltak meg, oda tartanak vissza.

Fél úton járhatnak a néptelen csatornán. Az út szűk, a csatornát mindenfelé sötét boltívek, gyaloghidak, házak mólói tarkítják. Lassan beesteledik, az evezősök pedig lámpásokat gyújtanak a csónak végében álló póznákon. Megbízójuk elégedetten füttyűrészik közöttük, mikor befordulnak egy kanyarban.

A csapat egy sima testőr munkát végez a városban, ami jól fizet. ***Akmad*** sok ellenséget szerzett magának az életében, köszönhetően az undorító üzleti húzásainak, ezért, ha csak teheti, őrséget bérel maga mellé. Az egyik ilyen ellenség, ***Hemír Amed***, a városi ***Vontatók*** vezetője, véletlenül megtudta, hogy a városban van ***Akmad***, ezért pár napja felbérelt egy kisebb fejvadászklánt, a ***Némák***at, a védett személy megölésére, akik csapdát állítanak nekik az egyik boltíves fordulóban.

Fentről a boltívek alól nyílpuska (3) és a víz/csónak alól (2) dárdákkal támadnak orvul a fejvadászok rájuk.

Félhátulról (+5Té) és fentről módosítok (+5Té, +5Cé)! 2m magasan vannak a fejük felet az árnyakban a lövészek.

Sikeres -1 es Észlelés próba esetén nincs meglepetés, különben 1 körig igen! (+10Cé, +30Té)

A csatorna 2 méter széles, és a csónak kiszámíthatóan mozog (-20Cé).

5 db 5.tsz fejvadász, akik némán harcolnak, mert a nyelvüket kivágták. Nem menekülnek, inkább meghalnak.

Ké: 25/33
Té: 65/78
Vé: 110/115
Cé: 5/21
Tám.k: 2
Seb: K6+3
Ép: 11
Fp: 45
Méregell.: 5
Mme/Ame: 27/27
SFÉ: 3 /Sodronying

A három lövedékből egy a kereskedő torkába repül, azonnal végezve vele, a másik kettő, speciális vízlövedék pedig a két csónakon lengedező lámpást töri/oltja ki, azonnal vaksötétbe borítva a környéket.(Képzettlen Vakharc) (-20Ké, -60 Té, -70 Vé, -150 Cé)
A támadók képzettek a Vakharcban Af! (-10Ké, -15 Té, -20 Vé, -60 Cé)

A két evezősből az egyik, azonnal vízbe veti magát és szerencsésen elúszik visszafelé a sötétben, a másik pedig követné példáját, de az egyik közeli ház falának üti a fejét, és végleg elmerül.

„A Törött Evező”

A város egyik fogadója a féltucat közül. Átlagos árak, átlagos vendégek, átlagos minőség. Az alapító törött evezője a söntéspult felett bekeretezve, ami állítólag egy gyíklény fején tört el, réges-régen a várost folytatott egyik harcban. Most ***Demyr*** vezeti, egy jókedélyű, barna szakállas férfi, aki jóféle sörrel és hosszú történetekkel várja a hozzá betérőket.

Az kőépület több szintes, és kisebb szigeten áll a város közepén, melyet több kis rövid fahíd köt össze a szárazfölddel. Az emeleten vannak a kis, de takaros szobák, a földszinten pedig a cselédszállás, a pult és a vendégtér. Este mindig élő zene van és telt házas a hely.

Az aljában a két barlang egy csarnokhoz vezet, itt él egy szénarakáson ***Hermo,*** a fiatal, ostoba, de barátságos goblin szolga, aki a vendégek vízi járműveit őrzi, rendezi az itt lévő stégről. Itt vannak a raktárak is, és innen egy meredek, sötét, nyírkos csigalépcső vezet a felszínre, a fogadó központi vendégteréhez, a söntéspult mellé.

Az újabb megbízás

Visszaérve a fogadóba, egy üzenet várja őket, miszerint egy férfi szeretne velük beszélni reggel, napkelte után, az ivó egyik félhomályos sarkában.

A) Semleges vagy Jó jellemű csapatnál ***Telius*** a vándor szerzetes:

Az inkvizíció egyik ügynőke megbízását teljesíti a csapat felbérlésével.

Egy közeli falu lakóit egy gorviki boszorkánymester halálos, mágikus átokkal sújtotta egy hete. Az elkövetőt elfogták és felakasztották az inkvizíció emberei, de az átkot nem tudták eltávolítani a lakosokról, akik így hamarosan meghalnak. A boszorkánymester naplójában találtak utalást az átok megtöréséhez szükséges szertartásról, de a szükséges komponensek leírását lekódolták, és nem volt ideje még lefordítani és megkeresni azokat, és az inkvizíciónak sincs ilyesmire ideje. Ezt kellene a csapatnak megtenne busás fizetségért, a legnagyobb diszkrécióval, 100 aranyért.

B) Gonosz jellemű csapatnál ***Samys*** a lókufár:

Egy átutazó, közel sem közkedvelt herbalista keres vállalkozó kedvű zsoldosokat, akik lefordítanak pár sort egy lekódolt lapon és megkeresnek neki pár apróságot a környéken, a legnagyobb diszkrécióval, 100 arany fizetségért.

Mindkét esetben szorít az idő a feladat teljesítésében, és a megszerzett dolgokat egy elhagyatott raktárba kell elvinni a kikötőbe, 2 nap múlva, éjfélkor.

Ha szűkséges, és a pénz nem elég, szinte bármit be tudnak ígérni a közvetítők, hogy felbéreljék a csapatot a munkára. (hírnév, kapcsolatok, szívesség, tudás, stb.)

Előlegnek 10 aranyat tudnak adni, és 3 db zöldes gyógyító itókát. (3 ép-s gyógyital és egy légi méreg , az ***Álomköd*** ,egyik hatás erősítő komponense (nem felfedezhető még

mágiával sem, mivel magában nem méreg) a lé, ami elraktározódik a szervezetben egy ideig)

Ők is csak feladatot teljesítenek, nincs több információjuk, és a beszélgetés után hamar felszívódnak a városban. Bármilyen varázslattal, fortéllyal vizsgálják, vallatják őket, igazat mondanak, legalább is ők ezt hiszik.

*(a **Zauder** végez velük, a holtestük egy elhagyatott csatornában úszik, ha nagyon keresik őket később*!)

A kódolt lapot és a kódnyelvet megkapják a megbízóktól itt a helyszíne.

Kód és a megoldások: A leírások alapján fellelhetők az adott helyszínek, ahol a keresett összetevő közelében a papírlap fényleni kezd, amelyik vége irányba áll, az erősebben ég, mint egy fürkész. Ha körbe kérdeznek a helyekről, ezeket az információkat kaphatják.

- A sárkány torka

A helyiek szerint alszik egy ősi sárkány nem messze északra a várostól. Sárga, égbe szálló, mérgező füstje már a város határából is látszik.

- A harangtorony:

A város egyetlen harangja, a szellem járta, régi temetőben álló egykori Darton templom, omladozó harangtornyában van.

- ***Garhet*** ágya:

A környéken élt egykor egy korg harcos, Garhet, hősi történeteit még ma is sokfelé mesélik a gyerekeknek lefekvéskor. A várostól távolabb, egy völgyben lett eltemetve egy nagy kriptába, idősebb környéket ismerő városi még a helyét is nagyából ismeri. (a folyó mentén 2 órára az északi part mentén, az erdő mélyén) Veszélyes, nem embernek való vidék!!!

- A kovács kohója

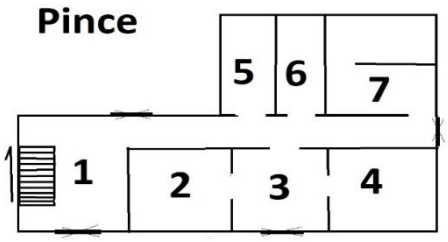
*Élt régen egy törpe kovács, **Swemter**, a város szélén, ott ahol a víz a legnagyobb pusztítást végezte a Nagy Ár idején. Egykori műhelye a háza pincéjében állt, amely ma is víz alatt van. Azóta sincs kovácsa a városnak, rossz ómennek vették az öreg törpe halálát, senki nem meri új kovácsműhelyt nyitni.*

A víz lepte ház

A város szélén áll az egykori törpe kovács ház, az elnéptelenedett, elárasztott terület legszélén, szinte közvetlenül a nyílt tó vízében. A sűrű épületek, mint néma, halott óriások magasodnak a csatornák fölé. Ezen a vidéken még a városőrség csónakjai sem járőröznek. Csak az jön erre, aki rejtve akar üzletelni. Sok erre a csempész raktár, és egyéb sötét hely.

Swemter háza semmiben nem lóg ki a többitől. Egy a sok közül, egy néma utca közepén. Keresésekor csak az egykori rozsdás, törött kovács cégér segít a tájékozódásban.
A ház vízszint feletti szintjei üresek, dohosak, teljesen kifosztották már őket.

Egy korhadt lépcső vezet a sötét mélybe, a ház mélyén, ami a pincébe vezet, ahol a régi kovácsműhely üzemelt. Csak a víz alatt, úszva lehet lemenni. A víz büdös, sötét, és hideg.
3 kör alatt lehet elérni a kohót. Átnézni a helyet 9 kör.



1: Pince lejáró, melynek
közepén kezdenek támadni a vízipatkányok.
2-6: üres szobák. Ha mégis alaposan átnézik őket, találhatnak egy víz által kimosott titkos rekeszt, amiben van egy szétmált erszény és tartalma (30a, ***Swemter*** rejtett vagyona).

7: Az egykori szintén kifosztott műhely, melynek a végében áll a régi kohó.

Ebben fészkelnek a patkányok, és innen kell a zölden foszforeszkáló nyálkát összeszedni!!! Harc vízben: (-15Ké, -20Té, -20Vé)

A ház pincéjében egy népesebb kutya méretű mocsári óriás patkány kolónia települt. Harciasan védik a területüket, de a házat nem hagyják el. (2k6db)

Ké: 20 Té:60 Vé: 80 Tám/k: 2 Seb: K6 Fp: 22 Ép: 7 Méreg. e: 6 Mme/Ame: 0/0 Sfé: 1 Irha

A sárkány torka/ Kénbarlang

A várostól nem messze, egy órányi sétára, északnyugatra, már a lápvidéken, egy kisebb kopár dombság közepén fekszik ez a természeti jelenség. Sárgásan gomolygó felhőit már messziről látni. Ha a városban kérdeznek felőle, ez egy ősi sárkány fészke, akinek mérgező lehelete végez mindenkivel, aki közel merészkedik odújához. A környéken csípi a szemet, kaparja a torkot a levegő. A füst egy nagy barlangból szál fel. A füstöt belélegezve Egészség próba minden körben -1 módosítóval. Sikertelen esetén ájulás és aztán fulladásos halál.

Ha kendőt, ruhát tesznek a szájuk elé, +1 a dobásra. Bent nulla a látótávolság.

A keresett összetevő itt a Parázs gomba, 30 kör alatt lehet ilyen körülmények között fellelni és begyűjteni!!!

Ha többen mennek le, ez az idő arányosan csökken. (2 főnél 15 kör, 3 főnél 10, 4 főnél 8 kör, 5 főnél 6 kör!)

A keresés során minden kereső dobhat 1x d100%, hogy talál-e még valami érdekeset lent a gáz lepte mélyben a sok csontváz között. Újra visszamenni botorság lenne!!!! (nincs új dobás!)

01-50: semmi.
51-60: mászó kesztyű
61-70: mély tarisznya
71-80: feneketlen korsó
81-90: 30 aranyos szütyő
91-100: tűzíj

A régi temető

Estefelé érik el a város egyetlen, régi temetőjét, ami a nagy ár idején szintén víz alá került. A víz ugyan visszahúzódott idővel, de a sírok között kisebb tavak, lagúnák maradtak, mocsaras minden, az egész terület elhagyatott, gondozatlan, akár csak a régi, romos ***Darton*** templom középen.
A helyiek szerint gonosz, szellem járta hely, és csak évente 1x, nappal, jönnek ide csoportosan, hogy a Nagy Árra megemlékezve, gyertyákat, lámpásokat gyújtsanak szerte a sírok között.

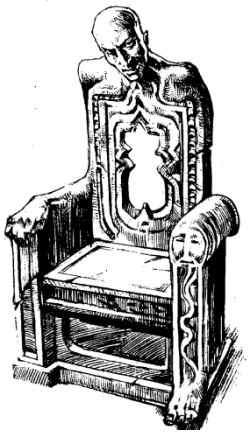
A templom harangtornya alatt egy korhadt fa oltárnak tűnő ***Umich*** él magányosan, kiéhezve.

Umich

Előfordulás: ritka
Megjelenők száma: 1-2
Termet: N
Sebesség: 20 (SZ)
Támadó Érték: 95
Védő Érték: 130
Kezdeményező Érték: 45
Célzó Érték: -
Sebzés: 2k10/2k10/1k10
Támadás/kör: 3
Életerő pontok: 50
Fájdalomtűrés pontok: 110
Asztrál ME: Immunis
Mentál ME: Immunis
Méregellenállás: 11
Pszi: Immunis
Intelligencia: magas
Max Mp.: -
Jellem: Káosz
Tapasztalati pont: 350

Az elhagyatott templom egyetlen, éhes lakója. Kinézetre egy korhadt, régi fa oltár, melynek egyetlen polcán látszólag egy pergament hever. Talán a keresett komponens?

Akkor támad meglepetésből (+30Té), mikor valaki a papírért nyúl. Kinövesztett karja, mint egy hatalmas fa karó csapódik áldozatába. (2k10)



Lessinok (3 fő)

Lánccsörgéssel és hangos visítással manifesztálódó, gyorsan repkedő szellemek, akik a romtemplomban „élnek”. Nem tudják elhagyni a falait, de bent minden tárgyon/falon képesek átrepülni. Az *Umich* halálakor tűnnek fel a színen.

Ké: 30

Té: 70

Vé: 120

Tám/kör: 2

Seb: k10+2 sp életerő szívás

Ép: 20

Méreg ell.: imm

Asztrál me: imm

Mentál me: imm

Csak mágikus fegyver sebzi őket.
A támadásaik ellen csak mágikus fegyverzet VÉ-je számít.
Elemi levegő felezve, elemi föld támadás duplán sebzi őket.
Mágikus vértezet ellen a sebzésük feleződik.

Az összetevő itt az *Umich* gyomrát jelentő polcban a lény belei!!!

Az ork tábor

Az útbaigazítás után nem nehéz rátalálni a kereset helyre, csak néhány óra a várostól északkeletre. Egy romos, hatalmas kőkripta egy kis völgyben, amit dombok vesznek körül. A baj csak az, hogy egy kisebb portyázó ork csapat pont itt vert tábort, és még most is itt sütögetnek.

Bár vadnak, és vérszomjasnak látszanak, ha megpróbálnak velük beszélni, hajlandóak a tárgyalásra, nincs szűkség harcra. Ha ellenségesen lépnek fel ellenük, akkor viszont azonnal támadnak.

Kezdetlegesen, de beszélik a közös nyelvet. Beengedik a csapatot a területükre, de vámot kérnek érte. Használati tárgyakat, lovakat, fegyvereket, bármit, amit használni tudnak, de megkérik az árát, egy ló vagy kard kevés.

Rútpofájúak vadászai (2k6):

Ké: 20/28
Té: 70/85
Vé: 120/130
Cé: 5
Tám.k: 2
Seb: K6+4/K10+4
Ép: 12
Fp: 50
Méregell.: 4
Mme/Ame: 10/10
SFÉ: 0

A sír csak egy díszes, ikonos tábla segítségével nyitható.

A helyes sorrendet egy gyerek mondóka rejti. Aki aktiválja, 55E ellen sikertelen Mentális mágiaellenállás esetén Átkozott lesz (gyengeség szállja meg, -10 minden harcérték!!!)

Km: A mondókát a város összes gyermeke ismeri, akárcsak a fogadóbéli goblin, ***Hermo****, aki sokszor dúdolgatja unalmába álló nap. A játékosok halhatják a fogadóban is, egy dalnok előadásában, vagy olvashatják a város főterén álló emlékmű oldalába vésve, egy park padjába vésve, egy díszes festmény hátulján, egy ellopott erszényben egy papírgalacsinon akár. Bárhol, amerre csapat jár kel a városba. Csak ne legyen feltűnő és direkt a megtalálása. A vers sorai lehetnek szétszórva is, több helyen akár*.

A sírnál pszi emlékfelidézéssel például felidézhető, Sikeres Intelligencia próba után.

Garhet mondókája:

Garhet egy nap elindult,
farkasodút meglátott,
két nagydombot megmászott,
ősi hidrát kivégzett,
juharfákat kivágott,
kővárat lerombolt,
folyó vízén átúszott,
teve hátán lovagolt,
arany sárkányt meglopott!

Sírnyitó kód sorrend: nap-farkas-domb-hidra-fa-vár-hullám-teve-sárkány!
Téves sorrend esetén a sír körül, földöntúli, morajló hang hallatszik és a sír közelében (5m) állókba egy légies, fekete füstből álló, hatalmas karmos szellemkéz mar a talajból. (-2k10sp).

A rom közepén áll Garhet ősi kőszarkofágja, ami üres, de a keresett komponens ott nő a belső falán, a rőtvörös moha!

Az átadás

A megbeszélt időben a hely teljesen lakatlan, egy kieső, sötét raktárépület a dokkok mentén. Holdfényes, fülledt, meleg nyári este van.

Bent az fa tartógerendákon meggyújtott fáklyák adta fényben, a nagy üres teret leszámítva, a csarnok közepén egy kis pallóhíd közepén egy papír lóg kötélen a csapat részére, alatta egy üres zsák.
Ezen közös nyelven írva, mit, hogy kell tenniük.

A terem középpontjában, egy medencében, egy csónak várakozik csendesen a vízen. Az orra felé és a hátulja felé is van egy-egy szűk, víz lepte csatorna járat. A csónak orrára kötelet kötöttek, ami eltűnik a szemközti járatba, és a végére, ami a hátsó irányba vezet a másik irányba.

„A megszerzett árut tegyétek a zsákba, alaposan kössétek be a száját és dobjátok a csónakba. Ezután megkapjátok a fizetségeteket a következő csónakban. Köszönöm a munkátokat!" „K"

Ha így tesznek, a csónak a zsákkal elindul előre és eltűnik a szemközti járatba, mögötte pedig feltűnik a mögé kötött másik csónak.

Ennek az alján van egy tömött zsák (homok).

A preparált fáklyák füstje az Álomköd nevű színtelen, szagtalan, 7. szintű légi méreg, ami alattomosan belengi az egész helyet! Lassan ható bódító méreg. k10 perc után hat. Egészség próba -3 al. Ájulás/ kábulás k6 óra/ -15Ké, , -20Té, -25 Vé, -30CÉ ,varázslat nem!/ A megbízáskor kapott gyógyitalok méregerősítőt összetevőt is tartalmaztak. Aki felhasználta őket, most dobás nélkül, azonnal álomba merül, mert a mérgező füst ellen képtelenek védekezni!!!

A zauder a tető résein át figyeli őket rejtve, és onnan irányítja a köteleket csörlők segítségével. A rajtaütés elött kinyitja a tetőablakokat egy központi karral, aminek hatására a raktár mérgező levegője elillan a huzattal, majd észrevétlen meglép a harc alatt!!!

A zauder felbérelte a városi alvilág fegyvereseit, hogy fogják el a kalandozókkal, akik épület körül, rejtve várakoznak jelére, amit mindenképpen lead nekik a tetőről. Bár ő a játékosok halálát kívánta, a haramiák jó plusz pénzszerzési lehetőséget véltek látni bennük, és megalkudtak azok életben hagyásáról a zauder. A rajtaütés során könnyű prédának tűnnek nekik, de nem tudnak a kábító füst hatásáról, így gyengén őrzik majd őket a későbbiekben.

A tetőablakok nyitása jelre a fegyveresek megtámadják az épületet minden irányból, megpróbálják élve elfogni a csapatot, dobóháló, bola stb. segítségével. A csapat néhány tagja már ájult, vagy kábult lesz, így jó eséllyel sikerrel járnak. Az elfogott csapatot elszállítják a búvóhelyükre, mert a közeli szomszédos város rabszolgapiacán jó pénzre számítanak utánuk.

Km: Ha valaki olyan bivaly, hogy a haramiák nem bírnak vele még kábultan sem, nyugodtan hagyd kaszabolni, aztán jöhet még egy pár adag fúvócső általi kábító méreg. Senki sem legyőzhetetlen! Itt mindenkit el kell fogniuk élve a rablóknak!!!!

„Pikkelyesek”

Ké: 20/25
Té:55/65
Vé: 105/115
Cé: 10/26
Tám.k: 1
Seb: K6+1/k10
Ép: 10
Fp: 40
Méregell.: 4
Mme/Ame: 11/12
SFÉ: 2 /Gyenge minőségű pikkelyvért

Szedett-vedett városi haramiák. Akadhat közöttük alacsonyabb szintű gladiátor, tolvaj, harcos, fejvadász is. Létszámuk és értékeik változók lehetnek, igény szerint.

A harc végén a zauder átkutatja őket az összetevők miatt, ha nem adták át neki.

A/
- Ha nem hozták el neki, amit akart, a náluk lévő összetevő kereső papírlappal átvizsgálja a szállásukat, hátha ott rejtették el azokat.
B/
- Ha így sem jár sikerrel, végső elkeseredésében, beépül a csapatba, az egyik őr álcájában, az elszállítás alatt, a lemásolt jk-t pedig a fogadó pincéjébe elrejteti embereivel egy csónakba, amíg a többiek alszanak.

Az esetleges szerepcsere

*Km: válasz ki egy jk-t, akit alkalmasnak vélsz a szerepre. Utána mindenkivel vonulj félre pár percre, akármilyen okból (pl. az ájulás alatti zavaros álom?), hogy a többiek ne gyanakodjanak. A kiválasztott karakter addig, amíg nem szerzi meg az összetevőket, vagy azok pontos helyét, a zauder lesz. Ha már tudja ezt, kicsit marad a csapattal, hogy megfigyelje őket, aztán megpróbál lelépni, káoszt teremtve. Neki ez a titkos célja a csapaton belül. Amint ez megvan, nyom nélkül lelép!!!! Ezt titokban jelezni kell a Km felé. (kód, jel,stb) Utána, ha sikeresen lelép, jöhet vissza a játékba a valódi karakterrel! Ha a zauder lelepleződik, megpróbál elmenekülni, és a fenti történik szintén!! Ha közben lelepleződés nélkül teheti, törtető, önző lesz, elárul, rabol, gyilkol, stb!!! **A km tartsa életben és menekítse el a csapattól, hogy ne érjen itt véget a kaland!!!!!***

Mikor az igazi Jk visszatér a csapatba, ezekről semmit nem tud. (ő mindeközben fogadó kikötőjében egy csónakban fekszik megkötözve, elnémítva, letakarva, senki meg nem találja véletlenül, csak majd ha a zauder elhagyja a csapatot, ***Hermo*** *a goblin személyében!!!)*

Fogságban

A ***gúzsba kötött*** csapat közel egyszerre ébred az arcukba fröccsenő, hullámzó víz hatására, ami a cellájuk padlóját mardossa. Mindent elvettek tőlük, kivéve a rejtett dolgaikat.

Félhomályos, dohos, nyírkos, ablaktalan szobába vannak, egy ismeretlen, romos kőépületben. Az ajtórács régi, rozsdás. Odakint egy nagydarab, kopasz, fegyveres őr hortyog mélyen egy sámlin a sarokban, egy fáklya alatt, egy jókora boros tömlővel az ölében, 3m messze a rácstól.

Minden csendes az őr horkolásán kívül, pár dolgot leszámítva. A szomszéd szobából halk, női sírást hallani, és a fejük felet a ház résein pedig hangos mulatozás zajlik, aminek beszéde lehallatszik, ami érdekelheti őket, ha kihallgatják azt.

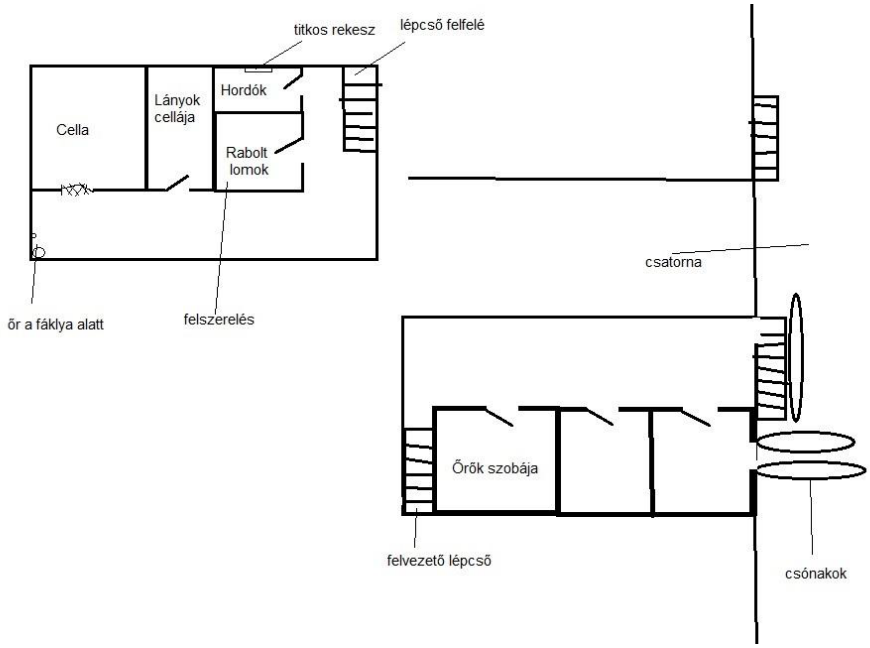
Erv nyelven folyik, és tömören arról szól, hogy a tegnapi rejtélyes megbízó nagyon érdeklődött a ***Krammer*** *ház pontos helyéről, és az öreg* ***Krammer****ről, és a városőrség mai járőrútvonalairól a családi udvarház körül.*

A rács -3 -as Sikeres Erőpróba után, hangosan, de kiemelhető a helyéről, amire az őr felriad.

Ha körülnéznek a szomszédos szobákban, sok rabolt holmit, például **a felszerelésüket** is, elraktározott készleteket, és pár helyi, fiatal, láncra vert lányt találnak. Az egyik kisebb, hordókkal teli szoba rejt egy titkos rekeszt (-20% titkosajtó) a falban, amiben ***13 arany, és egy kék üvegcse (5ép gyógyital)*** lapul.

Ha az őr felébred, és riadóztat, az emeletről még pár (k6+1) fegyveres érkezhet, a raktári támadásban részt vettek társai. (értékeik, képességeik azonosak!!!)

Ha csendben feljutnak a folyosó végi lépcsőn, az emeleten a szomszéd szobában elkerülhetik a fegyvereseket, akik a csukott ajtó mögött, épp hangos kockázásba vannak, és a házból kimenve a víz színén lebegő csónakokkal megléphetnek. Az idő szeles, esős, és hajnalodik. A néptelen, kihalt környék ismerősnek tűnhet, mivel a szomszéd ház falán a rozsdás kovács cégér lengedezik az erős szélben.



A bosszú

A zauder ma este akarja beteljesíteni bosszúját. A terve a következő. A vízalatti csatornán keresztül beúszik az udvarházba, és ott, orvul végezve az egyik vízhordó legénnyel, felsettenkedik a cselédszállásra, majd onnan egy szolgálólány képében akar feljutni a család lakosztályába, ahol megmérgezné az éjszakai vizeskancsókat. Aztán dolga végeztével ugyan úgy távozna.

Ha kiszabadulásuk után felkeresik az öreg ***Krammert*** az minden gond nélkül fogadja őket az emeleti dolgozószobájában, persze őrség mellett, ahol elmesélhetik neki történetüket. Felbéreli aztán a csapatot, hogy állítsanak csapdát az esetleges támadónak, **100 aranyat** fizetne a fejéért.

A végjáték

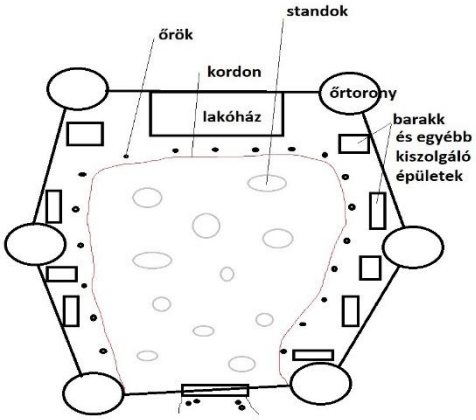
Az öreg **Krammer** ma este tölti a hetvenet, ezért reggelig tartó ünnepséget rendez. Az idő megjavul délre, és csillagos égbolt lesz éjszaka. Az udvarházba a céh őrség által védett kordonig bárki bemehet, hogy részt vegyen rajta. A főpódium az egykori vesztőhely. Fellépnek lángnyelők, táncosok, stb., akik a nézőket szórakoztatják hajnalig. Sok az árus is bent. A tömeg hatalmas, és zajos. Este többször is kisebb tűzijáték látható a házak felett.

A család az erkélyről szemléli a műsort 22 óráig, aztán visszavonul, mindenki a saját lakrészébe. Idő függvényében lehet az ünnepséget részletesen mesélni, téves, félrevezető eseményeket betenni. (verekedés, késelés a tömegben, stb.)

A zauder egész napos munka árán, de végül eléri célpontjait, akik borát sikeresen be fogja mérgezni, ha a csapat addig nem kapja el, majd távozik a városból.

Erre minden órában 1x lesz lehetőségük, ha más tervük nem lesz, 20 órától.
A csapat Észlelés tíz feletti része összeadva a célszám, ami fél óránként +10% nő.
Fél óránként 1 dobás!!!
Ha ezt megdobják, feltűnhet nekik a támadó jelenléte:
- épp végez valakivel és alakot vált egy sötét helyen, és ők pont meglátják, rányitnak, hallanak egy halk sikolyt, stb. ***Csapatként nem sok esélye lesz ellenük, menekülni próbál, de végül legyőzhető!!! Lehetnek vele az alvilág megmaradt tagjai is, mint segítők a tömegben, harc, elterelés esetére!!!***

Udvarház



Az udvarház a város szélén áll, közvetlenül a folyó partján. A város felől pár keskeny kőhídon és a környező vízen csónakkal lehet megközelíteni, amiket a város őrség jelenleg erősen szemmel tart. A köfalak mögötti jókora udvaron, sötétedéskor (20 óra) nyitják a kaput, ahol hamarosan több száz polgár ünnepel. Rengeteg utazó mutatványos (medvetáncoltató, késdobáló, tűznyelő, tornász, stb.) és kitelepült élelmiszer árus (kolbász, sör, kenyér, stb.) szórakoztatja a tömeget, kordékból és sátrakból álló rögtönzött standoknál. Még Tiadlanból jött mesterek tűzijátéka is várható (22 órakor), és megannyi ingyenesen nevezhető versenyszám (zsákban futás, szkander, kőhajítás, lasszóvetés, stb).

Az udvarház területét a céh saját őrsége biztosítja. (értékeik, mint a városőrség, de rövidkard, zöld felöltő, láncing és sisak, alabárd a felszerelésük)

Párosával járőröznek a tömegben, vagy posztolnak adott helyeken, az őrparancsnok vezetésével. (+5 harcértékek)
A tömeg egy jelképes, másfél méteres, szellős, deszka és szalag kordonnal van elválasztva az épületektől, jó 10 méter távolságra, amit szintén őrök őriznek 10 méterenként kettesével. A kapacitásuk véges, ezért az épületekben és a védműveken csökkentett létszámmal vannak jelen.

A kordonon senkit nem engednek át, csak nyomós indokkal!

A lakóépület alaprajzán pirossal vannak jelölve az őrök és posztjaik.

Az ünnepség során, a család is megjelenik a tűzijátékot megnézni, az emeleti erkély takarásában, amikor is az öreg bejelenti visszavonulását a nagyközönség elött, és a céh irányítását fiára ruházza át, majd mind nyugovóra térnek.

A Zauder Terve

I. A zauder a járőrhajókat elkerülve, **20 órakor** megérkezik az épület alá a vízen egy csónakkal, a volt csatorna felől, a fémrácsot savval hatástalanítva, és egy titkosajtón keresztül bejut a komplexumba, a pince egyik helyiségébe.

II: **21 órakor** végez egy szolgáló legénnyel, akit pót székekért küldtek a pincébe lévő bútorraktárba, és új alakjában feljut a földszintre.

III. **22 órakor**, újabb áldozatot szed, most egy szolgálólányt, a konyhából nyíló borraktárból, és a mérgezett boros kancsókkal felmegy az emeletre, ahol elhelyezi azokat a család szobáiba az éjjeli szekrényekre, amig ők az erkélyen a hangos, de szemkáprázató látványban gyönyörködnek.

IV. **23 órakor,** még a szolgálólány alakjában, ha minden a tervei szerint alakulnak, a család tagjaival végez a méreg, aminek ő szemtanúja lesz, ezt követően pedig az emeleti, északi kis teraszról a folyóvízbe veti magát és elmenekül.

A lakóház

A lakórész az udvar északi oldalán áll. Pár lépcső vezet fel a kistornyot körbevevő bejárathoz. Az épület régi, átlagos állagú. Hatalmas kőtömbökből épült. **A titkosajtók (S jel a falaban) jól kiépítettek, csak -20% lehet megtalálni őket.**

1: 10*5 étkező. Fényes, díszes terem, színes, hatalmas panoráma ablakokkal, nagy fa asztallal és székekkel.

2: Kisebb méretű, átlagos felszereltségű, félhomályos, de tiszta konyha és a hozzá tartozó sötét kisraktárakkal. (bor, krumpli, zöldség, szalonna, kolbász, hagyma stb.)

3: Fényes 4*5 nagy nappali, nagy, zöld, puha fotelokkal.

4: A folyó fölé kilogó, lámpással megvilágított északi terasz, két átlagos faszékkel és pár állóvirággal.

5: Sötét, poros, pókhálós titkos feljáró az emeltre (létra).

6: Hivatali dolgozó szoba. Itt történik a céhvezetés. Iratok, papírok, polcok és egy kisebb dolgozóasztal. Sötét és néptelen.

7: Szűk, sötét pincelejáró.

8: Kis merengő. Egy kényelmes, bőr fotel áll a kis szoba közepén, körülötte a falak mentén embernyi zöldellő bokrok tömkelege. **AF Herbalizmussal felfedezhető egy áfonya szerű, fura bogyójú növény, ami enyhén gyógyít. Egy bogyó +1Fp! 2k10 db bogyó szedhető le!**

9: Az őrparancsnok szobája. Átlagos cselédszoba. **(ágy alatt kis ládika (10a**))

10: 6*5 méretű illatos, virágos télikert, nyitott oszlopos oldalfalakkal, aminek a sarkában elhagyatott festőállvány áll, festőpaletta és papírlapok társaságában, ill. egy félkész portré egy ismeretlen lányról.

11: Kis őrtorony és bejárat.

12: 3*5 nagy, nyugati lépcsőház. Innen nyílik egyből egy kis kivilágított tárgyaló és egy kisméretű könyvtár.

13: Árnyékszék.

14: Díszes szalon. Festmények, díszfegyverek, kelmék a falakon körbe. Középen fent egy nagy keréken megannyi gyertya ad világosságot. Egy kisebb söntéspult is árválkodik a sarokban.

15: Keleti lépcsőház.

16: Sötét, pókhálós, poros pince, tele a házkörüli lim-lom halmokkal.

17: Poros, pókhálós, sötét boros pince és bútorraktár.

18: Kis őrszoba, ahol 2 őr nevetgélve kártyázik egy kancsó bor és egy vaskos gyertya mellet.

19: Sötét, titkos járat a végén rozsdás láncra vert csontvázakkal. Ha valaki átkutatja őket, találhat egy vörös, (ember) bőr korbácsot. (**63Mp rúna fegyver**)

20: Poros, sötét 3*3 nagy, egykori rozsdás cellák terme.

21: Sötét 4*4 nagy terem, az egykori csatornanyílás és az azt lezáró fémrács helye. Pár érdeklődő patkány lakhelye.

22: Nyugati lépcsőház.

23: ***Alex Krammer*** díszes szobája.

24: A ***Lisa Krammer*** díszes szobája. Egy díszes réztőr lapul a párnája alatt. (**63Mp átkozott rúnafegyver. Kézbevételnél Akaraterő próba. Sikertelenségnél véglegesen -1 Asztrál.)**

25: Az öreg ***Krammer*** díszes, nagyobb szobája. **Az egyik csizmában 20a elrejtve!**

26: Az öreg dolgozószobája. Itt található az íróasztalon a kibontott levél az inkvizíciótól.

27: Sötét, poros, titkos járat.

28: A családi kincstár. Erős, zárt ajtó. Kulcsa a mindenkori céhvezető nyakában.
-20% Zárnyítással nyitható. Bent csak egy nagy vasalt faláda, benne több száz arannyal. (**300 hamis arany, Értékbecslés AF észrevehető**) Az igazi vagyon a városi bankházban van letétben!

29: Illatos fürdő dézsával.

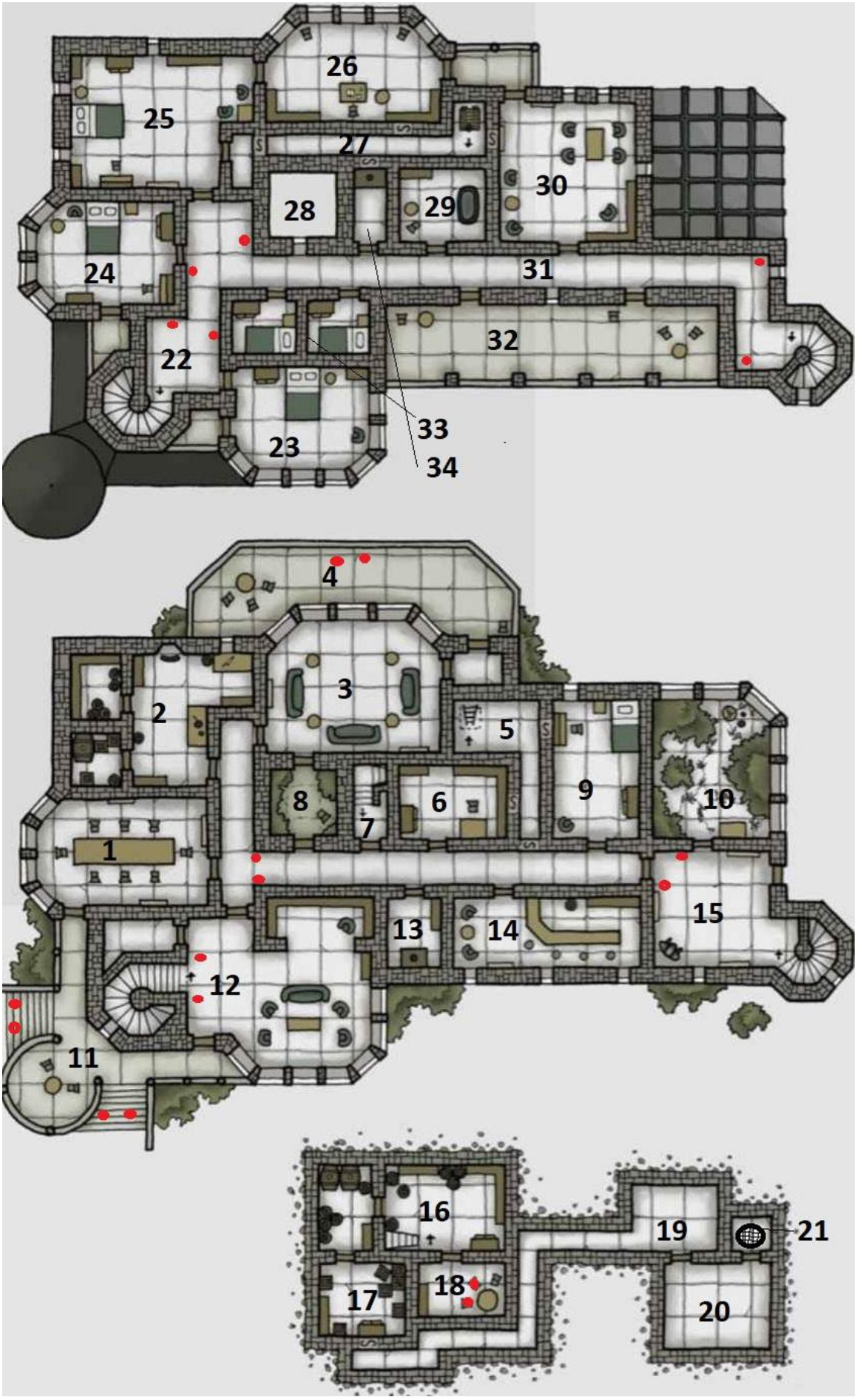
30: Emeleti őrszoba. Itt 6 őr pihen mindig. Átlagos barakk hangulat.

31: A két lépcsőházat összekötő, szűk folyosó.

32: Déli emeleti erkély, ami az udvarra néz. Kényelmes, párnás székek, cserepes állóvirágok és a talajtól falon felfutó borostyán díszítik.

33: Kis, takaros, üres vendégszobák.

34: Árnyékszék.


26
25
27
28
29
30
24
31
22
32
33
23
34
4
3
2
5
8
6
9
10
7
1
15
13
14
12
11
16
19
21
18
17
20

Bestiárium :

(Km: ha kevés a harc és szükségét érzed, a városon kívül bárhol találkozhatnak velük a játékosok)

Kranatox

2.5m magas, agresszív, gyors ragadozó.
Kisebb csapatokban él. (4-6 db)
Kemény bőre pikkelyes, világoskék, jól ellenáll a fizikai sérüléseknek. SFÉ: 3
Első támadásával mindig rá rohan/ugrik áldozatára, fején lévő borotvaéles szarucsontjával próbál végzetes csapást mérni ellenfelére. (Roham +20 Té, -25 Vé, Sebzés: 2k10)

Különleges képessége: harcban ellenfelére öklendezi/köpi sárga, ragadós, erősen savas gyomornedvét minden 3. körben. (-2k6sp és körönként -k6) Sikeres gyorsaság próbával elkerülhető a találat!
Infra látás: 20m

Méret:	nagy
Sebesség:	150
Ké:	30
Té:	80
Vé:	130
Tám/k:	3 Karom/karom/fogak
Seb:	k6+2/k6+2/2k6+1
Fp:	65
Ép:	25
Méreg ell.:	8
Ame:	20
Mme:	20

Városőrség

Harcos tengerészek, Hat Városból

Ké: 25/32
Té: 56/70
Vé: 100/116
Cé: 5/21
Tám.k: 1
Seb: K6+1/K10
Ép: 12
Fp: 50
Méregell.: 4
Mme/Ame: 10/10
SFÉ: 4 /mellvért

Am'asír

Ősi, hatalmas, rózsaszín, óriás kraken, a közeli Tajtékmocsárból költözött az egykori híd romjai alá. Egy nap csak úgy megjelent a folyótorkolatban, ahol az édes folyóvíz a sós tóba ömlik.

A folyón átkelni csak a kompot engedi, minden más lényt, tárgyat, eszközt megsemmisít, ezért sokan azt gyanítják, valamiféle kapcsolatban állhat a ***Komposok*** céhével, akik hetente mutatnak be neki áldozatot a szolgálataiért és nyugalmáért. Több hordónyi halat, rákot, csigát, kagylót öntenek be neki csónakból, hogy olthatatlan étvágyát csillapítsák.

A ***Krammer*** család rangidős női tagja irányítja a lényt, egy mágikus amulett segítségével, ami nagyon régen, véletlenül került a birtokukba. Így tudjak megőrizni egyenuralmukat a folyón való kereskedelemben, és megvédeni a kompjukat a lénytől.

(Km: Harcértékei nincsenek, hangulati eleme a kalandnak. Ha a csapat botor módon megpróbálja megtámadni, levadászni, megölni, szabad kezet kapsz, hogy tudatosítsd bennük, ez nem fog menni, lehetetlen küldetésbe kezdenek. Ha nem értenek a szóból, a te döntésed a sorsuk kimenetele, ***Am'asír*** *mindig éhes!)*

Loyer Femnor , ma már az öreg ***Krammer***

Az idős, volt inkvizítor, aki vezető írásszakértő és elemző és kódtörő volt a rendben régen, jelenleg a város nem hivatalos ura a ***Krammer*** család feje, a ***Komposok*** céhének vezetője.

Általánosságban is elég szenilis már az öreg, legalább is ezt mutatja kifelé, lassan fia, **Alex** veszi át tőle a stafétát.

Felesége évekkel ezelőtt meghalt, lánya **Lisa Krammer**, a rangidős medálviselő, aki titokban a krakent irányítja a folyóban.

Harcértéke nem mérvadó, de mesterfokon, 7. szinten űzi a Pszi tudományát.

A nemrég megkapott levél alapján, tudata mélyén érezte már, hogy közeleg a baj, de nem akart tudomást venni róla, hiszen most olyan jól megy sora, elkényelmesedett, és elméje sem tiszta sokszor már, de a csapat érkezésekor, és beszámolójuk után már tudja, régi ellenfele itt ólálkodik a városban.

Ha láthatja az ismeretlen megbízó kézírását, rögvest felismeri azt, és tudja, hogy ***Kaye*** akar az életére törni.

Kaye a kráni zauder méregmester (alap értékek)

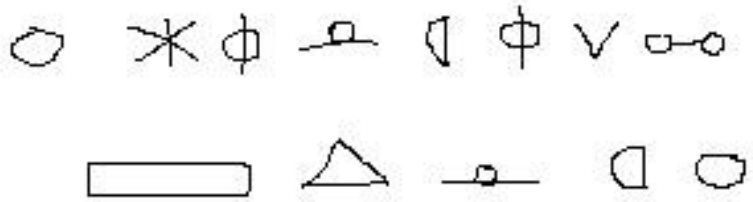
Ké: 35 vagy változó
Té: 60 vagy változó
Vé: 120 vagy változó
Seb.: K10+2 vagy változó
Tám./k.: 1 vagy változó
Fp: 80
ÉP: 25
Mme: 80
Ame: 60
Méreg ell: imm.
Pszi.: 25

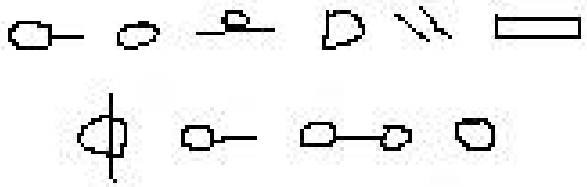
Sűrűn változtatja külsőjét. Célja megmérgezni a ***Krammer*** család borát, ezáltal végezni a családdal, legfőképp az öreg ***Loyer Femnorral***, a múltban elkövetett bűnéért.

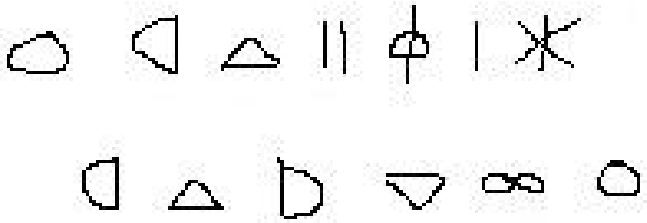
A méreg összetevőinek megszerzése után, elkészítve a mérget, az átadás másnapján, este az ünnepség sorűn, megpróbál bejutni az udvarházba, hogy véghez vigye a tervét.

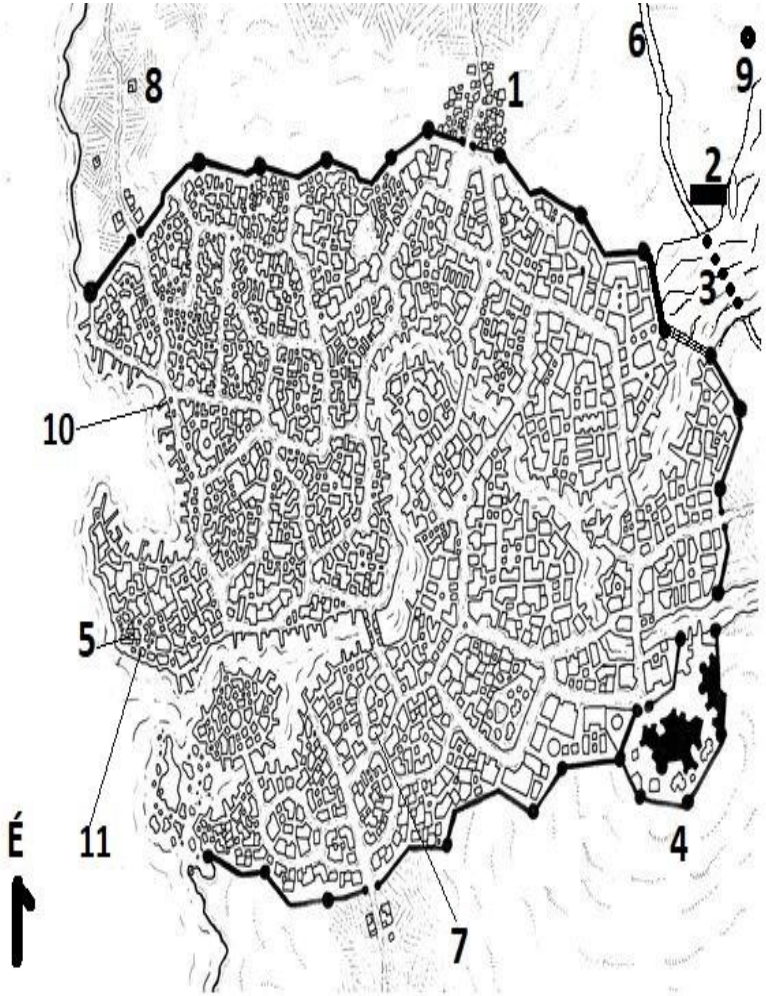
Waaq'sera

Egy mágikus, 8. szintű színtelen, szagtalan, aquir étel méreg. Talán, ha páran tudnak létezéséről szerte a világon. Csak a véletlennek köszönhető, hogy a Zauder kezébe került, egy ősi rom mélyéről visszatért kalandozócsapat zsákmányaként, amit aztán jó pénzért eladtak neki ***Erion*** egyik eldugott szegletében. Különlegessége, hogy a megfelelő ráolvasás után, egy papíron megjelenő titkos jelrendszeren jelzi az adott környéken fellelhető összetevőit, amiket aztán egy másik rituálé során kell vegyíteni egymással. Így szinte bármely tájegységen elkészíthető a megfelelő alapanyagok bírtokában. Ezek pontos helyét a leírás lapjának sárga világítása mutatja az összetevő néhány méteres közelében, mint egy Fürkész varázstárgy. A szervezetbe kerülve k3 óra után hat. Egészség próba -4-el. Siker estén semmi hatása, de sikertelenségnél azonnal lángra kap az áldozat vére a testében (–K3 ép/kör). Hatóidő: 8kör. Csak egy 60Mp-s gyógyítás varázslattal semlegesíthető, a begyulladás elött.









1: A régi temető
2: A Vágtatók sátorvárosa
3: A híd romjai
4: A *Krammer* család várudvara
5: A víz lepte ház
6: A főút
7: A Törött Evező
8: A kénbarlang
9: Az orkok tábora
10: A kovács háza
11: A rablók búvóhelye

a

á

b

c

d

e

é

f

g

h

i

í

j

k

l

m

n

o

ó

ö

ő

p

q

r

s

t

u

ú

ü

ű

v

x

y

z