

Országbárói fejvadász



Caedon

Az Országbárói fejvadásztestület Caedon városállam védelmének egyik, leginkább árnyékban lévő oszlopa. Az orgyilkosklán alapítása minden bizonnyal egy Psz. 2175-ben, Toronból, az orgyilkosháborúból menekülő párosnak tulajdonítható, akiket a városállam akkori hercege fogadott be. Az idők folyamán többször is betiltották tevékenységüket – amikor Caedon idegen megszállás alatt volt – és volt, hogy létszámuk vészesen az alapítás korabeli időkére apadt, ám a szervezet a mai napig szolgálja a városállam érdekeit.

A fejvadásztestület közvetlenül az országbáró irányítása alatt áll, az ő parancsait teljesíti, ám elszámolással tartozik a Nemesi Tanácsnak, és hacsak más parancsuk nincs, a tanács tagjainak feladatait is el kell végezniük – természetesen csak a város érdekében – erről a tanács előtt kell felelniük. Feladatuk általában az országbáró és a városállam követeinek, nemeseinek védelme, küldöttségek, találkozókat biztosítása, nyomozások, igazán veszélyes ellenségek semlegesítése, orgyilkosságok, megfigyelések végrehajtása. Az orgyilkosklán tagjai leginkább Caedonban és közvetlen környezetében tevékenykednek, a szervezetnek sem érdekeltége, sem lehetősége nincs távoli helyeken

működni. Jelentős előnyt képesek kovácsolni helyismeretükből, hiszen ők otthon vannak, és nemcsak a városállam urának, de közvetve egész Caedon támogatását élvezik, legyen szó szállásról, rejtkehelyről, vagy akár az Istenek Forrásának különleges hatású vizéről. Helyzetükből adódóan gyakran élvezik a helyi klánok támogatását is, nem csak mágikus vagy anyagi segítség, de olykor képzés formájában is.

Az országbárói fejvadászokat Caedon egy titkos rendházában képzik, mely a Várdombon áll. Tagjait tehetséges helyiekből toborozzák, különösen jó ajánló levél az elveszített család, igyekeznek olyanokat választani, akiket senki nem keres. A képzés fiatal korban kezdődik, ám korántsem annyira kötött, mint az igazi nagy fejvadász klánok esetében. Az egykori tudás jelentősen felhígult, s bár az országbárói fejvadászok egyáltalán nem nevezhetők képzetlennek, tudásuk mégsem mérhető az nagy, ősi hagyományokkal rendelkező szervezetekéhez, tagjaik inkább az egyszerű orgyilkosokhoz állnak közelebb, mint az igazi fejvadászokhoz. Képzésük nélküli a túlzott elmélyültséget és a régi hagyományok jelentős részét, ehelyett a praktikusság és a feladatközpontúság jellemzi. Szellemi képzésük alacsonyabb szintű, ám marad idejük sok hasznos apróság elsajátítására.



A fejdászok vezérelvei között jelentős helyen szerepel a titoktartás és a hűség, a testület tagjai a mai napig az országbáró és csak utána Caedon szolgálatára tesznek fogadalmat. Az orgyilkosok feladata megkívánja, hogy otthonosan mozogjanak a nemesi udvarokban is, de hajók imbolygó fedélzetén is megállják a helyüket. Nem csak az illedelmes udvaroncok, de a lapulva osonók világát is átlátják, helyi ismeretségeik révén pedig szinte mindenről van tudomásuk, ami a városban történik. Feladataikat általában gondosan megtervezve, kisebb-nagyobb csoportokban hajtják végre, magányos akciókat csak ritkán végeznek, ez egyben hátrányuk is, ha ilyen helyzetbe kerülnek. Otthonosan mozognak az álcázás területén, s ha áldozatuknak fel is tűnne valami, rendszerint akkor már késő, több irányból egyszerre csap le rá a halál. Kedvelt taktikáik a hirtelen rajtaütés, a lesből, túlerőben támadás és a belharc. Gyakran kísérik külhonba az országbárót, annak családtagjait, vagy a nemesi tanács tagjait, esetleg különleges szállítmányokat, ilyenkor különböző álcákat öltenek magukra.



Az országbárói fejdászok általában kiüregedésükig, vagy megnyomorodásukig szolgálják Caedont, és mire eljár felettük az idő, polgárjogra, állandó szállásra, és általában helyi családra is szert tesznek. A városállam nem feledkezik meg róluk, zsoldjukból viszonylag gondtalan életet élhetnek Caedonban. Aki nem méltó a testülethez, arra az alvilág törvényei szerint halál vár, kiugrott fejdász kevés létezik, ők sem sokáig élnek. Keveseknek jut eszébe, hogy elhagyják a testületet, aki mégis így dönt, Caedonban és környékén nincs biztonságban, ám akkor is téved, ha külhonban remél nyugalmat. A testület ugyanis általában jelentős anyagi és szövetségi támogatással küldi utána embereit, nagy valószínűséggel egy helyi orgyilkos klán áldozatai között végzi, miközben a rejtélyes caedoni jövevények elégedetten távoznak.

Karakteralkotás

Az országbárói fejdász karaktert az országbárói fejdászok általános karakteralkotási táblázata szerint kell megalkotni.

Harcérték

Az országbárói fejdász Ké-alapja 10, Té-alapja 20, Vé-alapja 75, Cé-alapja 5; amihez minden tapasztalati szinten 10 harcérték módosítót kap, amit tetszés szerint oszthat el harcértékei közt, egyetlen megkötést figyelembe véve: Té-jét és Vé-jét minden szinten köteles 3-mal növelni.

Életerő és fájdalomtűrés

Az országbárói fejdász Ép-alapja 6 (ehhez adódik még egészsége tíz feletti része), Fp-alapja pedig 6, amihez (állóképességének és akaraterejének tíz feletti részén túl) tapasztalati szintenként további K6+4 Fp járul.

Képzettségek

Az országbárói fejdász Kp-alapja 4, amihez minden tapasztalati szinten további 5 járul.

Az országbárái fejdadász képzettségei első szinten:

Képzettség	Fok/%
Ökölharc	Af
Belharc	Mf
4 Fegyverhasználat	Af
2 Fegyverdobás	Af
Hárítófegyver használat (alkarvédő)	Af
Harc bizonytalan alapon	Af
Hadrend (testőr*)	Af
Pszi	Af
Írás-olvasás	Af
Futás	Af
Úszás	Af
Álcázás/álruha	Af
Hátbaszúrás	Af
Kínzás elviselése	Af
Követés-lerázás	Af
Hajózás**	Af
Etikett	Af
Nyelvismeret	Af (3)
Heraldika	Af
Mászás	20%
Esés	10%
Ugrás	15%
Lopózás	30%
Rejtőzködés	35%
Csapdafelfedezés	6%
Kultúra	Af
Helyismeret (Caedon)	98%

* Hadrend képzettségük csupán a Testőr alakzat megtanulására korlátozódik, minden újabb alakzat elsajátítása számukra a szabályok szerinti 2 kp-ért lehetséges.

** Hajózás képzettségük csupán a csónak méretű vízi járművekre, illetve a hajózás során használt jelzések ismeretére korlátozódik. Amennyiben a karakter fejleszteni kívánja hajózás képzettségét, úgy először pótolnia kell hiányos ismereteit az alapokban, azaz ki kell fizetnie az alapfokú képzettség Kp-értékének felét, 8 Kp-t.



Az országbárái fejdadász minden tapasztalati szinten kap 15%-ot, amit tetszés szerint oszthat el százalékos képzettségei között. Egyszerre azonban maximum 10%-ot oszthat egy képzettségére.

Az országbárái fejdadász képzettségei a további tapasztalati szinteken:

Tsz.	Képzettség	Fok/%
2	Nyomolvasás/eltüntetés	Af
2	Hadvezetés	Af
3	Álcázás/álruha	Mf
3	Szájról olvasás	Af
4	Hátbaszúrás	Af
4	Csapdaállítás	Af
5	Kötélből szabadulás	Af
5	Vakharc	Af
6	Nyomolvasás/eltüntetés	Mf
6	Ökölharc	Mf
7	Kétkezes harc	Af
7	Követés-lerázás	Mf
8	Kötélekből való szabadulás	Mf
9	Hátbaszúrás	Mf

Különleges képességek

Az országbárái fejdadász, ha olyan fegyverrel verekszik, melyben történetesen nem képzett, akkor sem a mindenki másra érvényes Képzetlen Fegyverforgatásból származó hátrányok sújtják, hanem annál jóval enyhébbek: KÉ: -5, TÉ: -5, VÉ: -10, CÉ: -15.

Tapasztalati Szintjével a sebzés is növekszik, amit okozni tud. Három szintenként eggyel. (3.TSZ + 1 Sp; 6.TSZ +2 Sp; 9.TSZ +3 Sp; és így tovább...) Ez hozzáadódik fegyvere vagy puszta ökle sebzéséhez.

Tapasztalati szint

Az országbárái fejdadász a fejdadász táblázata szerint lép tapasztalati szintet.

Az országbárái fejdadász fegyvertára

Az országbárái fejdadásztestület nem rendelkezik tradicionális fegyverrel, hacsak a bőr alkarvédő nem tekinthető annak, amit minden

tagjuk megtanul használni és ami gyakran rejt apró dobótört. Feladatukból adódóan kedvelik a kisebb, könnyebb, jól rejthető fegyvereket, így előszeretettel használnak töröket, késeket, a Quironeiában divatos enyhén ívelt, vékony pengéjű rövidkardot, de eszköztárukban megtalálható a kézi nyílpuska, a fúvócső, a garott, dobótörök és más alvilági eszközök is.

Gyakran alkalmaznak kisebb erejű mágikus segédeszközöket is, mint amilyen a füst, vagy fény teremtő gránátok, ködgolyók, esetleg mérgek, vagy akár a számukra könnyen beszerezhető Istenek Forrásának vize.

Az országbárói fejevadászok nemigen kedvelik a vérteteket, az nem kedvez sem az álcázásnak, sem az általuk alkalmazott taktikáknak. Ha öltenek is ilyet, az csakis a rugalmas vérték közül kerül ki.

Hadrend

Testőr alakzat

Eredet: általános

Elterjedés: egész Ynev

Létszám: 1 fő

Képzettség pont igény: 4* Kp

A testőr alakzat egy, a nevéből is kikövetkeztethetően testőrök között oktatott és elterjedt, egyszerű taktika. Csak a nevében hadrendi alakzat, mivel alkalmazásához elég egyetlen ember is – no és persze legalább egy védett személy – és nem is jelent igazán kötött felállást, alakzatot, sőt. Alkalmazója lehetőséget kap, hogy a védett személyt megóvva mindig a rá intézett támadások elé álljon, fegyverével, és ha kell tulajdon testével is óvva védencét. A védett személy részéről nincs szükség különleges képzésre, csupán arra, hogy akarja a védettséget, azaz ne mozogjon direkt a fejevadász ellenében. Játéktechnikailag a védett személynek szánt, nem hátulról érkező támadások így mindenképpen a testört érik, az ő Vé-ével kerülnek szembe, és siker esetén is őt sebzik meg. Amíg a testőr képes alkalmazni a taktikát és nem engedi, addig védencét nem tudják közvetlenül, fegyverrel megsebezni, hacsak nem hátulról támadnak neki. Egy testőr annyi, egymáshoz szorosan közel álló, vele együttműködő személyt tud megvédeni ilyen módon, amennyi a tapasztalati szintje, de maximum ötöt. Természetesen a túlerő,

és minden egyéb harci szabály ugyanúgy érvényes lesz.

Amennyiben a védett személyek nem együttműködnek, vagy kiesnek a testőr megvédeni képes létszámából, úgy ők szabadon támadhatóak lesznek. Amennyiben ezt a taktikát legalább két testőr együtt alkalmazza, úgy a hátulról érkező támadások ellen is képesek lesznek megóvni védenceiket.

* A 4 kp akkor alkalmazandó, amikor a taktikát a hadrend képzettség által ingyenesen biztosított taktikákon felül kívánja a karakter elsajátítani. Ekkor a taktika megtanulása 4 kp-be kerül.

Varázstárgyak

Nap-korong

Készítheti: boszorkánymester, pap, bárd

Mana pont: 12

Időtartam: egyszeri

Elkészítési ár: 5 réz

A napkorong egy tenyérnyi nagyságú, általában agyag vagy kerámia anyagú lap, amelynek felületébe a szükséges varázsjelet karcolják. Másik oldalát az azonosíthatóság érdekében és a hagyomány alapján általában napkorong jellel díszítik. A korong a készítéskor meghatározott varázsszóra aktiválódik, ami után az alkalmazónak öt szegmens áll rendelkezésére, hogy a kívánt helyre juttassa a kis varázstárgyat, majd fedezékbe vonuljon. A késleltetés letelte után a varázsjelben tárolt energia egyetlen, hatalmas villanás kíséretében távozik. Aki nem számít rá, és csukja be szemeit, vagy nem dob sikeres gyorsaságpróbát -2-vel ugyanerre, azt elvakítja a fényes villanás. K6 körig semmit nem lát majd, így a harc vakon; utána



ugyanennyi ideig a harc félhomályban módosítói lesznek rá érvényesek. Arra, akinek jobb a látása az emberi átlagnál, a hatás erősebben érvényesül, a szorzószám szerint. Mivel a látászavar nem maradandó, az időtartam lejártja után az alkalmazó újra ugyanúgy lát majd, mint előtte. A napkorongot sikeresen csak zárt térben lehet alkalmazni, vagy akkor, ha valaki közelről, egyenesen rá figyel. Máskülönben csak egy messziről is jól látható, figyelemfelkeltő fényvillanás lesz tapasztalható.

Hodan foga

Készítheti: boszorkánymester, pap, bárd, boszorkány

Mana pont: 10

Időtartam: egyszeri

Elkészítési ár: 5 réz

Ez az egyszerű varázstárgy a toroni mennydörgéshökkáról kapta a nevét, aki ha összeüti fogát, megremeg az ég is. A nem ritkán fog, netán tojás vagy gömb alakúra készített, félarasznyi, leggyakrabban agyag vagy kerámia anyagú tárgy a készítéskor meghatározott varázsszóra aktiválódik, ami után az alkalmazónak öt szegmens áll rendelkezésére, hogy a kívánt helyre juttassa a kis varázstárgyat, és betapassza füleit. A késleltetés letelte után a varázsjelben tárolt energia egyetlen, hatalmas döndülés kíséretében távozik. Aki közelről hallja a szörnyű robajt, az ösztönösen megijed, és ha nem dob sikeres asztrálpóráját -3-mal, akkor K3 körig a harc félelem alatt módosítói lesznek rá érvényesek. Emellett 2K6 körig cseng majd a füle, ami miatt nem hall meg semmit, érzékelése 4-gyel csökken, majd fokozatosan visszatér a hallása (érezkelése körönként 1-gyel nő, az eredeti állapotig). Arra, akinek jobb a hallása az emberi átlagnál, a hatás erősebben érvényesül, a szorzószám szerint. Hodan foga csak zárt térben hatásos, egyébként csak akkor, ha az áldozat közvetlenül mellette, maximum egy láb távolságra helyezkedik el; nyílt térben csak egy messziről is jól hallható

döndülés észlelhető, ami persze még okozhat riadalmat.

Ködgolyó

Készítheti: boszorkány, boszorkánymester, pap

Mana pont: 20

Időtartam: egyszeri

Elkészítési ár: 5 réz

A ködgolyó hüvelyknyi nagyságú golyó, vagy tojás formájú varázstárgy, melyet leginkább anyagból vagy kerámiából készítenek, és hamut, esetleg a majdani füst színét meghatározó anyagot kevernek hozzá. A varázstárgy a készítéskor meghatározott varázsszóra aktiválódik, és néhány szegmens alatt füstté alakul, betöltve a rendelkezésére álló légteret. A keletkező füst akadályozza a légzést, csípi a szemet, és sűrűségéből adódóan a látótávolságot is csökkenti. A benne tartózkodókat folyamatos köhögés gyötri majd. A füstben képtelenség célzófegyvert alkalmazni, ezek automatikusan célt tévesztenek. A füstön kívülről érkező célzó és dobófegyverek támadó dobása 30-cal csökken, mivel a füstben tartózkodók nehezen láthatók. A füstben a közelharc értékei is módosulnak, minden támadás Té-e 20-szal csökken.

Akik kikeverednek a füstből, azok még K6 percig szenvednek annak hatásától (köhögés, légzés,



harcértékcsökkenés). A ködgolyó csak zárt térben alkalmazható sikeresen, onnan átlagos szellőzés esetén 20 kör alatt oszlik el. Nyílt térben a füst hatása csak a közvetlen mellette állókra (1 láb) érvényes, rájuk is csupán 2 körig, utóhatások nélkül, utána füst eloszlik. Természetesen különböző színnel a füst jelzésre bárhol használható.

Istenek Forrásának vize

Készítheti: természetes, Caedon

Mana pont: -

Időtartam: maradandó

Elkészítési ár: -, eladási ár 7-10 arany

Az Istenek Forrása a dél-quironeiai Caedon városának nevezetessége. A víz természetes forrásból tör elő, és csak itt található, kereskedelmét szigorúan kézben tartja a városi tanács, kereskedelmével a caedoni deh Orbel Ház foglalkozik. A víz hagyományos, varázspecséttel lezárt, dombormintás kék üvegcsében szerezhető be, melyet Caedon főterén, a Vízárusok csarnokában árúsítanak. Caedoniak számára ára hét, külhoniak számára tíz arany. Természetesen, a várostól távolodva az ára is nő, a távoli Ibarában egy eredeti üvegért akár 60-70 aranyat is elkérhetnek.

Az Istenek Forrásának vize több különleges tulajdonsággal rendelkezik. Bár ezek közül több is vetekszik a mágikus italok hatásaival, a külsőre kristálytisza forrásvíznek látszó folyadékot a mágikus fürkészek is közönséges víznek mutatják.

A forrásvíz egyetlen adagja azonnal semlegesíti minden 6.-nál alacsonyabb szintű mérget, és azonnal megszünteti minden 6.-nál alacsonyabb szintű betegség hatását – azonnal, nem lépésenként. A forrás vize az egyéb italok hatásait is semlegesíti anélkül, hogy ízén változtatna, egyetlen cseppje megszünteti a bor vagy pálinka bódító hatását, vagy közönséges, káros hatások nélkül megiható vízzé tesz egy pohár tengervizet. A forrásvíz a halál kapujából is visszahozza azt, akibe sikerül beletölteni, a „morális szabály” állapotát egy adagja eszméletlenséggé változtatja.

Az Istenek Forrásának vizével átitatott golycsok alatt sokkal gyorsabban gyógyulnak a sebek is, egy óra alatt 1 Ép regenerálódik még a hanyagul bekötött sebek esetében is. Az ilyen golycsok percek alatt elállítják a vérzést is.

Az, aki Antoh áldását viseli, akár varázslat, akár felavatása (pap) következtében, arra a forrásvíz minden adagja, pohara egy adag, 1 Ép-nyi gyógyitalként hat. Amennyiben valaki az Istenek Forrásának vizét használja fel gyógyital készítésére, úgy annak hatása kétszerese lesz egy hagyományos gyógyitalnak, azaz 4 Mp ráfordításával nem 1 Ép-t,

hanem 2 Ép-t gyógyít majd meg a gyógyital. A káros hatású anyagok, mérgek készítése során az alapanyagként használt forrásvíz felezni fogja a káros hatásokat.

A forrás vize emellett számos, csak időszakosan kimutatható tulajdonsággal rendelkezik, például a Psz. 3687-ben Caedon oltására használták, ahol minden cseppje egy egész vödör vizével ért fel. Ezt a hatást azóta sem tapasztalták újra, noha az Istenek Forrásának vizét a mai napig vizsgálja a caedoni Pecsét őrei varázslórend.

(A Vitorlát tép és lángot hoz a szél – kalandmodul a 2008-as Mentálcsavar táborra alapján.)

Mérgek

Vöröslő fájdalom

Méreg szintje: 6

Típusa: keringési rendszerre ható

Sikeres E-próba: semmi

Sikertelen E-próba: 2K6 Fp, egyensúlyzavar

Hatás kezdete: K6 kör

Hatóidő: egyszeri/ 2K6 kör

Származás: Dél-Quironeia

KN: 154

Alkímiai szint: 6

Ár: 5 arany

Elterjedés: Quironeia, Évár.

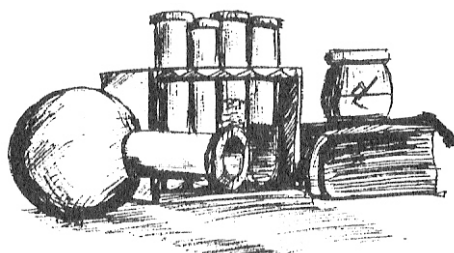
A vöröslő fájdalom egy 6. szintű, keringési rendszerre ható fegyverméreg. Megalkotása minden bizonnyal a caedoni Bogyórágók boszorkánymesteri klánjához kötődik, akik ma is a mérgek legavatottabb ismerői.

A mérget állati alapanyagból készítik. A mérgek vörös színű, nagy szemű por állagú. Szaga nem jellemző, íze keserű. Alkalmazás előtt feloldják, így sűrű, ragacos folyadék lesz.

Hatását a véráramba kerülve fejt ki. A

vöröslő
fájdalom.

Sikeres
egészségp
róba
esetén
semmit
nem



okoz, ám egy óráig tart, amíg kimosódik a vérből. Sikertelen egészségpróba esetén gyorsan görcsbe rántja a nagyobb izmokat, ami 2K6 Fp veszteség formájában jelentkezik, valamint az áldozaton egyensúlyzavar hatalmasodik el. Ez 2K6 körön keresztül -5 Ké, -10 Té és -10 Vé formájában érvényesül, vagy -30-cal sújtja a kötélranc képzettséget.

A mérget porszerű állapotban tárolják, mivel így sokáig alkalmazható marad. Közvetlenül a használat előtt mézzel, vagy valamilyen sűrű, természetes anyaggal elkeverik, így a fegyverre kenhető, ragacos, vörös anyagot nyernek, ami azonban néhány órán belül tönkremegy. Az így kezelt pengéket nem teszik hüvelybe, mivel az letörölné róla a mérget. A mérget por formájában érzékeny a nedvességre, így a fadobozokat, amiket egyébként a kikeverésre is használnak, és használat után eldobnak, viasszal is kezelik. Por állagban, ha nem nedvesedik meg, közel egy évig eláll.

A mérget alkímiai szintje 6, elkészítése elég bonyolult. Fő alapanyaga a dél-quironeiai apró vörös szemű rák, aminek vörös kitinkinövéseit reszelik le, de kisebb koncentrációban páncélja is tartalmazza a kiválasztott mérgeanyagot. Ezt a furcsa anyagot sűrítik azután sok egyéb alkotóelemmel keverve hatásos méreggé. Egy adag mérgethez 10-15 rákra van szükség. Elkészítési ideje 4-6 órán át tart. Kikeverési nehézsége 154.

A mérget elsősorban a Quiron-tenger déli részén, Abaszisban és a városállamokban terjedt el, ahol az előkészítést vállalni tudó fegyveres gyilkosok használják előszeretettel, elsősorban ereje miatt. Receptje ismertnek számít a szakmában jártas rendek előtt. Egy adagjának ára 5 arany körüli. Ellenmérget rövid hatóideje miatt nem fejlesztettek hozzá.

A fájdalom vörös tekintete

Méreg szintje: 4

Típusa: emésztő rendszerre ható

Sikeres E-próba: rosszullet K6 óra

Sikertelen E-próba: 2K6 Fp/15 p. K6 óra

Hatás kezdete: 2K6 óra

Hatóidő: K6 óra

Származás: Dél-Quironeia

KN: 148

Alkímiai szint: 5

Ár: 3 arany

Elterjedés: Quironeia, Évár.

A fájdalom vörös tekintete egy 4. szintű, emésztő rendszerre ható ételméreg. Megalkotása a caedoni Bogyóragók boszorkánymesteri klánjához kötődik, akik ma is a mérget legavatottabb ismerői.

A mérget körömnyi, vörös, jól porló rögökből áll, szilárd halmazállapotú. Tengeri szaga csak egészen közelről érezhető, íze kesernyés és hal íz keveréke.

Hatását lassan fejti ki. Sikeres egészségpróba esetén K6 óráig tartó rosszulletet okoz csupán, míg sikertelen egészségpróba esetén a belső szerveket görcsbe rántó fájdalmat. A rohamok K6 órán keresztül 15 percenként 2K6 Fp veszteséget okoznak, amennyiben az Fp-k elfogytak, úgy 5 Fp helyett egy Ép-t.

A vörös rögöcskéket általában fatégelyekben tárolják, melyet viasszal védenek a nedvesség ellen, ugyanezért gyakorta tesznek bele néhány szem rizst is. A dobozokat hagyományosan a vörös szemű rák stilizált képével díszítik. A mérget ételbe – íze miatt általában halételbe, főleg halászlébe – keverve juttatják az áldozat szervezetébe. Gyakran keverik paprika közé is, ám ilyenkor jó sokat kell belőle használni, hogy elegendő mérget jusson az ételbe, egyes dél-quironeiai ételek fűszeres volta különösképpen kedvez ennek.

A mérget alkímiai szintje 5. Fő alapanyaga a dél-quironeiai apró vörös szemű rák, aminek vörös kitinkinövéseit reszelik le, de kisebb koncentrációban páncélja is tartalmazza a kiválasztott mérgeanyagot. Egy adag mérgethez 5-6 rákra van szükség. A mérget elkészítése 3-4 órát vesz igénybe. Kikeverési nehézsége 148.

A mérget elsősorban a Quiron-tenger déli részén, Abaszisban és a városállamokban terjedt el. Receptjét több mérgekeveréssel foglalkozó klán ismeri. Egy adag ára 3 arany. Ellenmérge létezik,

ám ezt jóval kevesebb klán képes elkészíteni. Az ellenmérég keserű, fekete folyadék, amely álomszerű kómába dönti használóját, ám a hatást óránként K5 Fp-re csökkenti, igaz, a lábadozást is megnyújtja fél napnyira. Elkészítési ideje 2 óra, alkímiai szintje 3, fő alapanyaga három féle gyakori tengeri vízinövény. Ára 4-6 ezüst körüli.

A képek a Gyilkosság Caedonban című kalandmodulból, a Rúna magazin V/3. számából kerültek a cikkbe; valamint Zubály Sándor munkái.

2011.02.11.

Szerző: Magyar Gergely

Forrás: Kalandozok.hu

Hozzászólás, vélemény, észrevétel:
magyargerely@kalandozok.hu