

M.a.g.u.s.


— Avagy —

A kalandorok krónikái



Árnyékból a Fényre

5-7. Tsz. Karakterek számára



Most nem pazarlom szavaimat Gorvik belpolitikai helyzetére elég annyi, hogy a káosz jellemző rá, de hát a vallása is ezt követeli meg az itt élőkötől. De térjünk vissza történetünkhöz Abradó tartományába ahol két nemes a hatalomért és a területekért küzd egymással. Tedra Da Orta báró és Raquo Con Morla gróf között évek óta folyik a titkos cselszövéssekkel és orgyilkosságokkal fűszerezett a hatalom átvételéért folyó küzdelem. De most a gróf elhatározta hogy lezárja az ügyet és ehhez felbérelt egy rablólovagot akinek szolgáltatásaiért cserébe a szomszédos már kihalt család birtokait ígérte. Persze arra csak akkor teheti a kezét rá ha már megszerezte a nemesi tanács és a bíboros egyetértését. Mivel akadályok mindig akadnak és a bárói ranghoz nagyobb földmennyiségre van szükség hát az sem baj ha kihal a Da Orta család is.

A karakterek itt jönnek a képbe. Mint szabadosok aki szabadon járhatnak kelhetnek az országban hogy fegyverükkel vagy mágiájukkal szerzik meg a mindennapi betevő falathoz valót. Midőn épp a Da Orta család birtokain járnak (a Da Orta család területéhez közeli városban esetleg, ha rabszolgák akkor a bárónál vannak tulajdonba) a család megbízásából működő tolvaj és kém hallózat felkeresi a karaktereket és egy találkozót kér tőlük a megbízójuk számára. Természetesen a tolvajok nem egyedül mennek a meghívóval 1 karakterre 3 tolvaj megy a következő felállásban: 1db 6.Tsz-ű aki átadja a meghívót, 1db 5.Tsz-ű aki fedezi a társát hogy a karaktert háttasúrással képzetséggel sakkban tartja, és 1db 3Tsz-ű aki a két tolvajt fedezi a tetőről számszerűl. Persze ha a karakterek ismerik egymást és együtt vannak akkor a számuk x3-mal szorzandó.

Miután belegyeztek a találkozóba egy fogadóban „Fekete szív” nevezetűben találkoznak a megbízóval. Egy tágas terembe hívják őket és lehetőséget adnak egymás megismerésére, ismerkedésre. Miután megérkezik a megbízó felfedi kilétét és felbérl a csapatot. Információként elmondja hogy:

- A Con Morla család készül ellene valamire, ezt kémeitől tudja
- A kémei közül kettő lebukott (egyikük egy sima tolvaj kasztú volt és titokban tevékenykedett, elkapták kivallatták tőle tudtak a másiktól aki katonaként szolgált a grófnál ő nem vallott, ezért nem bukott le a boszi, a tolvaj csak annyit tudott hogy egy nő a 3. kém. ezért is gyanakszik rá a báróné! Bár pusztán a férjét akarja vissza szerezni ezért akarja kinyíratni) egyről pedig nem tud semmit. A kéme egy nő aki a gróf ágyasa és a grófné társalkodónője. (2. Tsz-ű boszorkány) aki nem jelentkezi ha fogságba esett ki kellene szabadítani, és információival együtt visszahozni.
- A fizetséget ha kívánják aranyban vagy földbirtokban is adhatja.
- A küldetésük pedig az hogy tudják meg mire készül a Con Morla család és hogy mi történt a kémével.(100 arany fejenként)
- És még a végén hozzáteszi neki 2 hét múlva Abradóba kell utaznia a nemesi tanács gyűlésére ahol igényét fejezi ki a kihalt család birtokára rokonai alapon, 1 hét az út tehát a karaktereknek 1 hetük van a küldetésre
- Valamint 3 nap múlva a Con Morla család bált tart az öreg Con Morla születésnapja alkalmából, ez az egyetlen alkalom amikor erőszak nélkül a gróf házába kéretlenül is be lehet toppani

Ennyi beszéd után a báró távozik a szobából de meghagyja a karaktereknek hogy ha valamire szükségük van szerezzék be és egy pecsétgyűrűt ad át egyiküköjüknek, hogy ezzel mindent megkapnak a városban. Miután távozott a karakterek azt tesznek amit akarnak. Bárót a már jól ismert tolvajok biztosítják

A bálig nem történik semmi érdekes. A karakterek azért jobb ha beszereznek egy meghívót persze nem a Da Orta családnak küldöttet, hanem mondjuk a kihalt család rokonaként mutatkoznak be 1 nappal a bál előtt így talán elkerülhetik a kémek és orgyilkosok figyelmét. Fontos milyen irányból érkeznek és legalább 2 órányi utat a kihalt család birtoka felől kell megtenniük különben százalékosan nő az esélye annak hogy rájöjjenek vagy megkérdezzék őket miért is nem abból az irányból jöttek. Persze ha mást találnak a bejutásra mint amit a báró javasol akkor ez nem érvényes.

A bálba csak a meghívóval érkezettek engedik be, sok cicomás hölgy és kendővel ékített úr van már jelen, a gróf vazallusai mind.Kb80-120 ember Ha valamelyik karakter túlságosan kérdezősködő vagy nagyon csapja a szelet a hölgyeknek esetleg kérkedik hősiességével akkor egy Garbacci nevezetű nemes



kötekedni kezd vele és kihívhatja párbajra is. A gróf este 8 óra körül érkezik feleségével és a társalkodónőivel. A karakterek egyből felismerhetik a kémnőt az egyik társalkodónőben. Ha valamelyik karaktert érdekli az őrség 10 főből áll (5tszú górviki harcosok) akik láthatóan minden ajtónál párosával állnak, ezen kívül –2-es érzékeléssel kiszűrják az árnyékban rejtőzködő 6 fejedászt akit a gróf védelmében rendeltek. A gróf mellett pedig ott van egy magas karvalyorrú férfi a gróf személyi testőrségének a vezetője. A grófnő (1tsz-a kardforgatás hajtűre és alapfokú méregkeverés) testőrségét 2 női fejedász képviseli, de ebből az egyik mindig a kémnőre ügyel a gróf parancsára, aki gyanakszik, de nem akarja elveszíteni az ágyasát. Ha a karakterek ügyesek eljuthatnak a kastélynak abba a szárnyába ahol a gróf és családja lakik. A palotaőrség most úgyis a bálhoz van rendelve. Ha eljutnak oda akkor találnak egy szobát ahol a gróf öltözködött és ahol egy íróasztalon egy szerződés áll amit épp most hitelesítettek aláírással és pecséttel. A szerződés tartalma: - *Raquo Con Morla és Amarovik Ab Carridon közötti szerződés miszerint Amarovik ha elpusztítja Tedra Da Orta bárót és erről bizonyítékot mutat fel akkor Con Morla miután a tanácsülésen megszerezte a Da Orta birtokokat és bárói rangra emelkedett neki adományozza az Abradon birtokot.*

Visszatérve a bálba valószínűleg a karakterek megpróbálnak kapcsolatba lépni a kémnővel. Táncolni fel lehet kérni (táncközben egy 5 perc után lekérlik a hölgyet maga Garibbici lesz az ha még él!) de a teremből ha távozni akarnának a fejedásznő valami kéréssel visszahívja a grófhhoz a lányt. Ha a boszi megdobja –3-al az észlelését és az IQ-ját is –3-al ráébredhet, hogy a csapatból aki körülötte mozognak, valaki a báró embere és érte jött így kezdeményezhet ő is. ha látványosabb a jelzés akkor kisebb mínuszok. vagy ha úgy tartjuk kívánatosnak a sztori érdekébe mert kalandozóink balfaszok. nagyon feltűnő kapcsolatfelvételnél a karvalyorrú testőrparancsnok gyanút fog! Ezért megpróbál egy időpontot ajánlani a karakternek hogy mikor találkozzanak a palota kertjében, és megindokolja, hogy le akarja rázni a fejedászt.

A kertben a karakterrel találkozó hölgyre két 5.Tsz-ű fejedász támad, ha élve elfogják őket akkor kiderül hogy a grófnő küldte rá őket. Innentől kész a lebukás menekülniük kell.

A visszaút során egy üldöző csapatot vesznek észre ha nem várják be őket akkor az üldözők a határig üldözik őket. A báró várában kiderül mit is terveztek, de nem tudják a pontos időpontot, és a bárónak indulnia kell a tanácsülésre. Az út 7 napig tart és át kell haladni a báró síkságán, erdején, a gróf szántóföldjén, hegyein és mocsarán, majd a kihalt család folyóparti birtokán mikor végre megérkeznek Abradóba. Az út alatt napokra felbontva a történések:

1. De. egy mutatványos cirkusszal fut össze a karaván a cirkuszban rabszolga gladiátorok, mágikus bestiák és furcsa lények sokasága van. A kocsik fel vannak zászlózva és messziről úgy néznek ki mint egy sereg. (ketrecekben manaesek, querda, medvék és oroslánok vannak)
Du. egy sereg paplovagba botlanak akik épp a kolostorerődjükbe tartanak.
2. De. favágók véletlenül az útra döntik a fát de amint meglátják kié a karaván elmenekülnek.
Du. parasztok térnek haza a betakarítás után több százan vállra vett kaszákkal, villákkal.
3. A támadás napja a hegyekben a rablólovag serege egy kanyonban támad a parti karavánjára 20 katonával.

A többi napon nem történik semmi érdekes a báró éppen és egészségesen megérkezik a tanácsülésre a gróf legnagyobb meglepetésére és sikeresen megszerzi a kihalt család birtokát. Majd kifizeti a karaktereket ahogy megegyeztek.

A karakterek statisztikái:

1. Név: Tedra Da Orta báró (7. Tsz lovag)

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Lovagkard+pajzs	1	30	75	156	2K6+3	6	13	77	26	30	28
Képzettség:				Erő:		16					
• Lovaglás		Mf	Állóképesség:		14						
• Pajzshasználat		Mf	Gyorsaság:		12						
• Nehézvért viselet		Mf	Ügyesség:		12						
• Lovagkard használata		Mf	Egészség:		16						

2. Név: Raquo Con Morla gróf (7.Tsz lovag)

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Lovagkard+pajzs	1	30	75	156	2K6+3	6	13	77	26	30	28

Képzettségek: Erő: 16

- Lovaglás Mf Állóképesség: 14
- Pajzshasználat Mf Gyorsaság: 12
- Nehézvért viselet Mf Ügyesség: 12
- Lovagkard használata Mf Egészség: 16

3. Név: Anastasia Rangob (2. Tsz boszorkány)

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Ép	Fp	Ψp	AME	MME	Mp
Tőr	2	29	35	82	1K6	7	15	13	20	20	16

Képzettségek: Erő 12

- Pszi Mf Állóképesség: 12
- Herbalizmus Af Gyorsaság: 14
- Méregkeverés/semlegesítés Af Ügyesség: 15
- Sebgyógyítás Af Egészség: 14
- Szexuális kultúra Af Szépség: 18
- Tánc Af Intelligencia: 14
- Ének/zene Af Akaraterő: 14
- Etikett Af Asztrál: 16

4. Név: Garbacci (5.Tsz bajvívó)

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Vívótőr	2	47	76	139	1K6+4	3	9	62	24	30	29

Képzettségek: Erő: 12

- Hátbaszúrás Mf Állóképesség: 15
- Etikett Mf Gyorsaság: 16
- Tánc Mf Ügyesség: 17
- Vívótőr használata Mf Egészség: 13

5. Név: Sacredon Pirro (5.Tsz Pap)

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	Ép	Fp	Ψp	AME	MME	Mp
Áldozókés	2	47	108	1K6+2		10	48	29	35	35	57

Képzettségek: Erő: 14

- Történelemismeret Mf Állóképesség: 14
- Vallásismeret Mf Gyorsaság: 12
- Hátbaszúrás Mf Ügyesség: 12
- Áldozókés használata Mf Egészség: 15

6. Név: 7.Tsz fejdász

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Fejdászkard	1	55	88	139	1K6+5	3	12	80	26	30	30

Képzettségek: Erő: 14

- Ökölharc Mf Állóképesség: 16
- Álcázás/álruha Mf Gyorsaság: 16
- Vakharc Mf Ügyesség: 14
- Fejdászkard használata Mf Egészség: 16

7. Név: 6.Tsz fejdadász

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Fejdadászkard	1	47	74	125	1K6+5	3	12	71	22	26	26

Képzetsegek: Erő: 14

- Ökölharc Mf Állóképesség: 16
- Álcázás/álruha Mf Gyorsaság: 16
- Vakharc Af Ügyesség: 14
- Fejdadászkard használata Af Egészség: 16

8. Név: 5.Tsz fejdadász

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Fejdadászkard	1	43	70	121	1K6+4	3	12	62	18	22	22

Képzetsegek: Erő: 14

- Ökölharc Mf Állóképesség: 16
- Álcázás/álruha Mf Gyorsaság: 16
- Vakharc Af Ügyesség: 14
- Fejdadászkard használata Af Egészség: 16

9. Név: 6.Tsz Tolvaj

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Ramiera	1	43	68	114	1K6+2	3	6	51	21	23	23

Képzetsegek: Erő: 12

- Mellébeszélés Mf Állóképesség: 12
- Fegyverdobás Mf Gyorsaság: 14
- Kocsmai verekedés MF Ügyesség: 16
- Ramiera használata Mf Egészség: 12

10. Név: 5.Tsz tolvaj

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Ramiera	1	36	56	103	1K6+2	3	6	44	19	21	21

Képzetsegek: Erő: 12

- Hátbaszúrás Mf Állóképesség: 12
- Fegyverdobás Mf Gyorsaság: 14
- Kocsmai verekedés MF Ügyesség: 16
- Ramiera használata Af Egészség: 12

11. Név: 3.Tsz tolvaj

Fegyver	Tám/kör:	KÉ	CÉ	Táv	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Nyilpuskapuska	1	26	35	50	1K6+1	3	6	30	13	15	15

Képzetsegek: Erő: 12

- Rejtőzés 30% Állóképesség: 12
- Fegyverdobás Af Gyorsaság: 14
- Kocsmai verekedés Af Ügyesség: 16
- Nyilpuska használata Af Egészség: 12

12. Név: 5.Tsz Harcosok, lovagok, városőrök

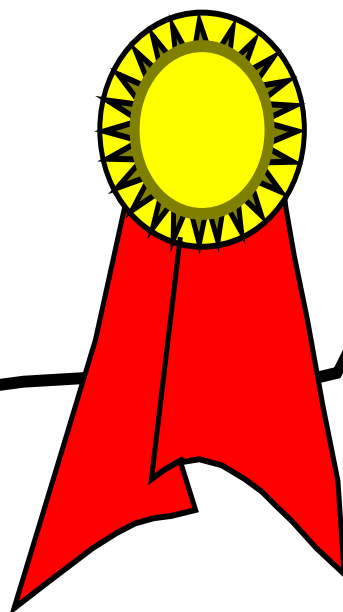
Fegyver	Tám/kör:	KÉ	TÉ	VÉ	Sebzés	SFÉ	Ép	Fp	Ψp	AME	MME
Hosszúkard,pajzs	1	38	68	154	1K6+2	3	13	52	14	16	16


Képzetsegek: Erő: 16

- Lovaglás Af Állóképesség: 14
- Pajzshasználat Af Gyorsaság: 14
- Nehézvért viselet Af Ügyesség: 14
- Hosszúkard használata Af Egészség: 16

Szerződés

*Raquo Con Morla és
Amarovik Ab Carridon
között miszerint
Amarovik ha
elpusztítja Tedra Da
Orta bárót és erről
bizonyítékot mutat
fel akkor Con Morla
miután az Abradói
nemesi tanácsülésen
megszerezte a Da
Orta birtokokat és
bárói rangra
emelkedett neki
adományozza az
Abradon birtokot,
keletre a saját
birtokai szélén.*





Raquo Con Morla
Amarovik Ab
Carridon