



Kacaj

M . A . G . U . S .

Kalandmodul 4-7.szintű kalandozóknak

Álljon itt először a „kedvcsináló” novella. A játékosok nyugodtan elolvashatják a kaland előtt (nem kötelező). Felhasználható abban az esetben is ha valaki a novella hősnének lelkét megidézi (az egész modult, halálával elindító Kihwayent) vagy valamilyen módon a múltba pillant.

Kacaj

Szélkelte

A paplovag begurult az árokba. A lova egy utolsót nyerített, fájdalmasat, világot búcsúztatót. Kihwayen nem akarta elengedni a személtládát. Az ötödik rajtaütést szervezte ellenük. Tíz abasziszi halt már meg a hercegkapitány testőrségéből és a Csapatából is már csak ő volt életben. Egy hatodik támadást nem kockáztathatnak meg.

Az íjász pontos lövése földre döntötte a lovat. Kihwayen közel volt a lovaghoz, a gondot a vele szemben tornyosuló barbár jelentette, akivel nem bírt. A nagydarab izomkötegek már rég a földön kellett volna feküdnie és vért köpnie. A szigonyát már háromszor szúrta bele csontig. Tenyéryi húsdarabokat szakítva ki annak testéből. A hegyek szülötte, kétkezes csatabárdját oldalra lendítve indult támadásra. A kalandozó felkészült a hátraugrásra. Szerencséje volt. Piszkos nagy szerencséje! A csatabárd érkezett, gyorsabban, mint várta. A barbár utolsó erejét felemészelve eldobta az öt fontos kétélű halált.

Kihwayen, ha támadott volna, most biztos halott lenne. A csatabárd így is neki csapódik és a vértjébe mar. Az abbitacél kitart. A csapás pokoli erejű. Földre dönti. Egyszerre zuhannak az útra.

-A különbség az, hogy én fel is kelek-fut át Kihwayen agyán az ironikus gondolat. Szabad az út az árok felé. Feláll. Kardját megsuhintva, mint egy erőt merítve belőle elindul. A rángatózó lovat kikerüli, nem hiányzik egy csonttörő rúgás. A szeme várja már a fekete páncélon megvillanó napfényt, ami árulója lenne ellenfelének. Helyette fogyó hold ívű pengéken törik meg Ynev anyjának fénye. A teljesvértnek nyoma sincsen, csak bő vászon ing és furcsa szoknyaszerű nadrág. Mandulavágású szemek, fekete haj és ragadozó mosoly.

Egy szuszanyásnyi idő. A testőrkapitány körbenéz. Ezt is túlélük, mint ahogy az előző négyet. 8 Iker teteme a garancia. A hergoli villámbörtöne biztonságában áll, oldalán a tarisznyának álcázott Menedék. Az alidari szuka ott biztonságban van. A kalandozók mind halottak. Töltelék. Mégsem! Az erioni díszpinty életben van, de túlságosan eltávolodott, igaz csak egy ellenfele van. Slan kard és tör, takan és ruganyos női alkat. Az arca is szép, valahonnan ismerős! Egy festményről. A testőr kapitány torkából hangorkánként szakad ki a kiáltás. – Kihwayen!!!! A Dorcha ellen még együtt sincs esélyük.

Halak

A teremben néma csend, csak a díszes udvari csizma koppanik a kőpadlón. A kapitány Kihwayenhez lép, arcára szokatlanul őszinte mosoly ül ki. Az ilyenkor szokásos etikettre fittyet hányva megragadja a férfi vállát, megszorítja, de egy szót sem szól. Tekintete mindent elárul. Elismerés és tisztelet. Átnyújtja a lepecsételt pergament. Mindketten tudják mi áll benne, Kihwayen mégis, csendesesen megtöri a pecsétet, és újra végigfut tekintetével a birtoklevélen, majd meghajol.

- Van itt még valami számodra barátom – szól csendesesen a kapitány, int az asztal mellett álló írónak, aki egy ezüsttálcán még egy papirozt visz oda neki.

- Ezt is kiérdemelted, immáron elfoglalhatod megérdemelt helyedet az udvarban, ha így akarod.

Kihwayen meglepődve veszi el a másik papirozt és kíváncsian töri fel a kapitány saját pecsétjét. Egy nemesi levél...

Felhőjárás

Mosolygott miközben a lova nyergéből a birtokát kémlelte. Szeretett kijönni ide a kastély mellé nézni a tavat. Különösen a meleg évszakban. A mostani telet is Erionba fogja tölteni, mint azt az elmúlt 7 évben tette. Igaz megígérte Szomojknak hogy idén marad. Az udvarmesterre gondolva vidám emlékek jutnak eszébe. Emlékszik hogy évekig ragaszkodott ahhoz a meséjéhez, hogy a kastély volt urai visszajárnak és megőrzik az embereket. Tréfát űznek velük. Kérte udvarmesterét hogy mesélje el hogy néznek ki ezek a szellemek ,de ő

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

nem tudott pontos leírást adni róluk. Lehetett az Láplidérc vagy Árný is akár. Ezért is kért meg két paplovagot két évvel ezelőtt, hogy nézzenek utána dolognak. Azóta nincsen probléma. Igaz nem részletezték, hogy miként és hogyan esett a dolog, ám Szomojok se panaszkodik azóta, csak iszik. Sebaj, van elég palack a pincében. Ki tudja talán így áll bosszút a kastély volt urainak kísértetein.

Macsák

A vacsorának vége. A cselédek szorgos hangyákként lepik el a termet, hogy rendet rakjanak. Kihwayen elégedetten néz végig rajtuk. Ekkor tűnik fel a lány a konyha ajtajában. Nem rég érkezett, alig két hete, hogy felvette kiségitő személyzetnek a szakács mellé. Azóta szellemként járkal gondolataiban. Gyönyörű, kecses és mindenek előtt elbűvölő...

A lány fél térdre ereszkedve, lehajtott fejjel vár az ember nagyságú tükör előtt. Szavakat mormol. A tükörkép megremeg s az egyszerű cselédszoba képe átadja helyét egy teljesen más világnak. Hiába, Alidaxban mindig is számított a pompa...

Léptek

Az arányos testalkatú férfi mozdulataiban gyilkos elegancia, legyőzhetetlenséget sugárzó fekete szemek. Kihwayen nem tudta kimozdítani a ritmusából, bármennyire is próbálta. A 20 év tapasztalat volt az, ami miatt még talpon volt. Több súlyos sebet kapott. A mattfekete hosszúkarddal ellenfele kiváló védelmet font maga köré. A nyílpuskája a földön hevert. A kastély urának sikerült kiütni a merénylő kezéből. A kék és zöld szobán végig verekedték magukat. Most a bálteremben folyt a küzdelem. Kihwayenek a bal vállában lévő nyílvesző egyre jobban fájt. A tükördémon lövése csak kevéssel tévesztette el a szívét, mikor összetalálkoztak a szobájában. A vessző üvegszerű anyaga darabokra tört és folyamatos vérző sebet hagyott maga után. Kihwayen már próbálkozott a meneküléssel is, de a bálterem nagytükréből előugró fekete ruhás ellenfele ráébresztette a valóságra, a hiúsága áldozata lesz. Az emeleten szinte minden szobában volt tükör. Elméje erejét használta az utolsó rohamra. Ketté akarta vágni ellenfelét, aki megölte feleségét. Üvöltés szakadt ki torkából. Az északi tigris utolsó üvöltése. A vágása húst szakít és csontot, de érzi, hogy az ő testét is acél szakítja. Halálos vágás, együttes találat. Az Adachona balkarja a földön és az erioni teste. Van, amit Toron sohase bocsát meg...

Horgonyvetés

A síkságot kettévágja a kastély felé kígyózó kereskedőút. Hópelyhek szállingóznak kecsesen alá a szürke égből. Megtörli a kézfejjével a szája szélét, a kérges tenyér végigsimít gondozatlan szakállán. Nyolcan jöttek ki a határba, remélvén ezúttal meg tudják védeni a vetést. Ma nincsenek sehol a varjak. Megmarkolja az ásót, szorosan, érzi, hogy valami nincs rendben. Ezek a halálvarjak nem hagyják csak úgy itt a szabad prédát. Lovasok tűnnek fel az úton, messziről érkezett emberek. Egy csapat kalandozó, azért jöttek, mert dolguk van itt. Újabb örökösök netán? A kastély irányában az erdő felől fekete felhő töri meg a hópelyhek csendes táncát. Veszedelemes és félelmetes, maga a szárnyra kelt halál. Gyorsan közeledik, majd kettéválik ...

Sneer & Cz 2004

A történetünk Ynev hideg évszakában, 3703-ban a Halál hónapjainak Darton harmadik havában játszódik. Az időjárás zimankós hideg, havazás, de a felhők mögül néha kipillant a nap is.

Észak Yneven, Pawar-hegység lábainál, Abaszisz Nyktalos tartománya és az Északi Városállamok határán van egy kisebb birtok, ami néhány faluból és egy kastélyból áll. (a Quironei domborzata térkép a kalandozok.hu-n vagy a Szürkecsuklyások oldalán kiváló segítség) A caedoni és a miriani országúttól egyenlő távolságra helyezkedik el. Itt élt egy északi születésű harcos, aki valaha nagy szolgálatot tett a terület hercegkapitányának, cserébe ezt a birtokot kapta. 10 (P.sz. 3693) évvel ezelőtt a harcos, kit Kihwayennek hívtak Erionból érkezett a hercegkapitány hívására. A harcos és társai egy veszélyes feladatra szerződtek. A

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

nyktalosi hercegkapitány alidari menyasszonyát kellett biztonságban eljuttatni Obratba. A frigy ellen hivatalosan senkinek nem volt kifogása. Az abasziszi nagy királynak és Toronnak azonban túl friss volt még Calyd Karnelian okozta seb. És valljuk be ez az esemény nagyon is hasonlított az előbb említettre. Természetesen több csali csapat is útnak indult Alidarból. Az igazi menyasszonyt a hercegkapitány személyi testőreinek, udvari varázslójának, egy hergoli boszorkánymesternek és az erioni csapatnak kellett új otthonába kísérsenie. Az első rajtaütés a lány elhozatalakor történik még Alidarban. Az udvari varázsló eközben leli halálát. A csapat annak rendje és módja szerint térkapuval távozott, volna Alidar falai alól. Az ellenfél egy famor, akit a császári udvar kért fel, hogy menyegző helyett temetés tartsanak Abasziszban. Otlokir király eközben találkozára hívja a nyktalosi hercegkapitányt. A második rajtaütés a kivezető titkos alagút végén éri őket. Az utazás pálcákat ilyen közel a várfalak tércsapadavarázsjeleihez még nem volt életbiztosítás használni. A harmadik és negyedik támadás még Alidar mellett történik. A rajtaütésekben abasziszi fejedelmek, boszorkánymesterek, a végén már Ikrek és felbérelt kalandozók vesznek részt. Az ötödik rajtaütés (novella Szélkelte része) már Nyktalos tartományi székhely közelében történik. Az utazás pálcákat használva a hercegkapitányi vadászakastélyba érkezik a „nászmenet”. A biztonságosnak hitt úton viszik a visszatérő hercegkapitány elé hitvesét. Az emberi türelmetlenségnek nagy ára van. Az összes kalandozó Kihwayen kivételével és a testőrgárda nagy része odavész. Ebben a rajtaütésben már a famor személyesen is részt vesz. A 30 éve toroni nemes álcájában élő zauder személyesen tartozik a hercegkapitánynak. A bosszúja nem sikerül. Kihwayen legyőzi a Dorcha alakját öltő lényt. A Zauder járt ugyan Tiadlanba, de csak a Dorcha egyik hasonmását látta a sok közül...

Kihwayen a küldetés sikeres teljesítése után nemesi címet és egy birtokot kap (novella Halak rész) közel a Horeni határhoz. Eme területen töltötte az év nagy részét csak a téli hónapokra költözött vissza a kalandozók városába. A Zaudertől pár varázstárgyon kívül hozzá kerül a Halálvarjú ereklye. A fekete fém szobor kb 0.3 ynevi láb (30cm). Kihwayen egy Darton szent tárgyának véli így is kezeli, majd 7 évig áll a szentélyben az oltáron. Az ereklye értő kezekben (Darton papok, paplovagok 15. szint felett) nagyon hatásos. Nagyon erős lélekaltatás van benne (nem írok értéket, isteni eredetű...). Ezek után a lelkeket lehet vele kiszakítani és tetszés szerinti helyre lökni 200m-en belül. Az ereklye magától is működik Darton Kacaj havában. Minden Éjközépkor 20 napon keresztül kicseréli a környezetében lévő lelkeket (állatok is). Szomokj és a házi cselédek 5 évig vannak kitéve a hatásának, mikor Kihwayen megkéri a maremita erődöt nézzenek körül a birtokán. Kísértetekre gyanakszik a cselédek elbeszélése alapján. Két paplovag érkezik, a hideg évszakban. Nem találnak semmit, viszont a Halálvarjú szobor felkelti az érdeklődésüket. A rendházukba küldött psi üzenetükre nem várt helyről jön az információ, Rowonból. Egy régóta elveszettnek hitt ereklye került elő. Érdekes taktikát választanak a Hallgatag szolgálói. Jó helyen van az ereklye ahol van. Had higgye a világ, hogy továbbra sincs meg. Mikor eljön az ideje, akkor eljönnek érte. Kihwayent megkéri, hogy a szobrot rejtse el, indoklás nincsen, csak annyi Darton kéri ezt tőle. A kalandozó nem kérdezősködik, hithű dartonita. Ekkor teszi titkos helyére a kilencedik hordó mögötti szobába a mély tarisznyába. A szolgálakat minden évben télre elbocsátja Kihwayen. Szomokj is Darton hónapokra beköltözik a faluba. Az ereklye hatótávja ugye 200m! Meg is szűnt a kísértet járás és a Lélekfaló démon kísértése!) (novella Felhőjárás rész ezekre az eseményekre utal)

Alidax csápjait egyre messzebbre terjeszti. Fogást keres mindenhol, Abasziszban is. Egy híres nemes földterülettel, kell nekik. Főleg hogy nem a Fekete Lobogók oldalán áll és ráadásul kiváló kalandozó! 3699 egy ügyes ügynökük elcsábítja a kalandozót. (novella Macskák rész) Nincs szükség mágiára. A férfi szerelmes lesz. Feleségül veszi az először még cselédlányként nála szolgáló alidaxi ügynököt. Az ügynök sok minden mellett tud a szoborról, de csak annyit hogy egy szent Darton szobor. Nem tűnik fontosnak. Ne feledjük Kihwayennek számos mágikus felszerelése, van ekkora már. Télen az asszony is Kihwayennel tart így nem kerül szembe soha a „mellékhatással”. A mendemondák alapján ellenőrzi, hogy tényleg nincsenek kísértetek a kastélyba. A kastély előtt álló Lélekfaló szobra köti le a figyelmét, valamint férje előélete. Megtud mindkettőről mindent. Kihwayen és az alidaxi boszorkány halála után nem hiába érkezik egy másik alidaxi ügynök a kastélyba...

Öt év boldogság és Alidaxnak teljesített munkák után Kihwayent eléri a végzet. Toron nem felejt el azokat, akik keresztbe tesznek neki.(novella Léptek rész) A tükördémont engedik rá. A démon megöli a feleséget, majd végez a ház urával is. A munka elvégezve.

A terület, ahol ez a kastély áll, egy kisebb völgy a völgy közepén egy nagyobb tóval. A völgyet sziklás hegyek veszik körül három oldalról, ezek a hegyek tele vannak fenyves erdővel, vadakkal, amikre vadászni lehet. A negyedik oldalról viszont már lankásabb a terület, enyhe dombokkal tarkított táj, itt már a növényzet is, más fajtákat is mutat a túlevelüeken kívül. Tölgyesek és fűzfaerdők váltják egymást a völgybe ebből az irányból a legkönnyebb a bejutás, az utak is erre vezetnek.

A környéken aszisz származású emberek élnek, de megtelepedett a határ túloldalán egy ork törzs is a Hallgatók klánjából .A faluk lakói félnek az orkóktól, az orkok pedig nem érdeklődnek az emberek után, kivéve azt a Dartonita erődöt, ami néhány mérföldre van a határtól. Caedon és Horen között. A tájon néha átvonul néhány Sacron de, nagy károkat nem okoznak, az Ogárok ellen viszont a határőröknek, falusiaknak is fel kellett venniük a harcot. Ezen kívül a téli hónapokban a parasztnak a varjak ellen is, akik rajokban szállnak Rowon felől, kell kapát, kaszát, bunkót fogniuk az életük és jószágaik védelmében a tájon élőknek.

B evezetés

1. Az egyik kalandozó a csapatból, a csapat kedvenc helyén kap egy levelet. A levél tartalma, hogy egy rokona, kit Kihwayennek hívnak, reá hagyta a birtokát. A levelet a Kyel pap írta. A kalandozó valóban rokona a megboldogultnak és emlékezhet is a híres erioni rokonra. A levelet pl. az erioni futárszolgálat kézbesítette. Megvannak a módszereik(pénz, mágia), hogy kiderítsék kit hol találnak. KM a parti ismeretében olyan módot talál ki a levél kézbesítésére, ami logikus és megfelelő! A karaktert lehet a hatalom és a gazdagság mellett azzal a lehetőséggel is kecsegtetni, hogy a birok igazgatását másra is rá lehet bízni, csak a pénzt kell felmarkolni.

Keményebb partiknak, krániaknak ,gorvikiaknak, olyan partiknak akik amúgy nehezen elképzelhető hogy Abasziszbba keveredjenek, vagy hogy ugorjanak egy örökségre, érdemes a következő változatot előadni: Egy megbízó, a klánjuk, a rendjük, kérése/parancsára az örököszt megölve, annak helyére lépve mennek- a partinak legmegfelelőbb célt kitűzve- a kastélyba.

2. A kalandozók Eatria felől érkeznek (abasziszi kikötőváros) a Csend havának utolsó napján (ezt azért említsétek meg, innen van alapjuk/lehetőségük rákérdezni majd, hogy milyen hónap is a következő, Darton Kacaj hava, mi is a modul címe! A novelláé!) Innen beindul az agyuk.). Lassan odaérnek a birtokhoz. Délután van, hamar sötétedik Hideg évszak lévén. Az uradalom központjába egy nagyobb faluhoz érkeznek, egy mezővároshoz(lásd. térképek) Shontiklerhez (az eddig itt uralkodó família után). A határban, ha „nézelődnek” mielőtt bemennének a faluba, az út melletti földeken egy csetepaté nyomaira bukkanhatnak (Sikeres észlelés próba vagy ha rákérdeznek, hogy mit látnak a földeken). A parasztnak reggel összecsapnak a varjakkal. Igazából nem a vetést védik, hanem a falut. Ugyanis ha a varjak a házak közé merészkednek, akkor annyi a jószágnak! A parasztnak döghúst szórnak ezért szét a határba, ha már a varjakat erre eszi a fene telente, akkor legalább a dögöt egyék meg és ne a még élő állatokat. Az intelligens Halálvarjaktól az egyszerű ól nem jelent védelmet. A Halálvarjak kisebb csapatokban. Konkrétan ahány ember van annyiszor 3, de minimum 10-en támadnak. A környéken több százan vannak. Valami idevonzza őket! (Az ereklye működése :)).Ha esetleg ez feltűnne valakinek, lehet magyarázni a közeli dartonita erőddel, gazdag vadállományal az erdőben stb.. A karakterek mezővárosban tudnak információhoz jutni, ha kérdezősködnek.

Falusiak:

1. Khamras a kocsmáros: legenda a régi kastély szellemeiről, akik megátkozzák a benn lakókat, de a két Darton paplovag óta nem történt ilyesmi. A kinti szobor az oka mindennek. Az apja idejében is kísértettek már itt szellemek. Az átkozott szobor mióta ide került azóta vannak kísértetek.

2. Lhapat a Kovács: Legenda az utolsó Shontikler gonosz praktikákkal foglalkozott. Történet Kihwayenről és feleségéről akiket kísérették a Shontiklerrek. Természetesen egyik semigaz.
3. Kharó a paraszt és a többi lakó: A két legenda vegyítve
3. A falu egyetlen fogadója 7 egy ágyas szoba van. Két egyágyas szabad szoba van (túl gyanús lenne, ha nem lenne üres szoba). A többit lefoglalták előre a Kincsesládák fosztogatói nevezetű hírhedt csapat, akik drogkereskedelemmel és a mágikus tárgyak adásvételével foglalkoznak. A kocsmáros, ha kérdezik először csak, annyit mond, hogy fakereskedők vették ki. 1 ezüstműnél említi meg a nevüket (abasziszi és északi város-államokbeli tolvaj karakterek ismerik őket), 1 aranyból a drogot, 5-nél a mágikus tárgyakat. Természetesen a kaland ideje alatt ez a kompánia nem érkezik meg. A cél hogy ne aludjanak a fogadóban a karakterek. Legalább az első éjjel ne! Utána ha szerencsések vagy okosak és eszükbe jut ez a lehetőség, akkor már lehet engedni.
4. A Kyel pap nem jön az ivóba, csak akkor találkoznak vele a karakterek, ha a templomban felkeresik. Ez valószínűleg be fog következni. Az atya a kastélyba irányítja a kalandozókat. Elmondja hogy az udvarmester a volt uraság halála óta ott van és szolgál is vannak vele. Készülnek az örökösök fogadására. A pap tud a másik örököséről is, hisz ő küldetett érte is. A pap készül az aznapi imára nem tart a karakterekkel, persze ha nagyon kérlelik elkíséri őket, hisz jó lelkű ember. A kastély negyedóránnyi lovaglásra (1 óra gyalog) van a falutól. A kastélyba vezető úton a karakterek összetalálkoznak a paraszttal a Lélekfaló ároknál, akik épp a határt védik az arra repülő Halálvarjakkal szemben. Épp a két párt közé kerültek. Egy kis bevezető harc a Halálvarjakkal. Kharó vezeti a parasztok különítményét. Ha a Kyel pap itt lenne akkor a parasztokat védelmezi mágiájával.
5. A parti, ha ütemesen haladnak és nem tökölnék 2-4 óránál többet a faluba, késő délután érkezik meg a Kastélyba. A kastély (lásd térképek) egy kétszintes épület. A bejáratot „U” alakban veszi körbe az épület, és kissé megemelték, amihez lépcső vezet fel. A falakat oszlopos megoldással díszítették. A bejárat előtt az U alak közepén egy szobor áll. Egy démont formáz. (lásd melléklet) A szobor kőből van, márványból konkrétan. Démonológia Af-al megállapítható hogy egy démonúr egyedi ábrázolása. A lélektépőkre jellemző vonásokkal. Mf-al tudható még a neve: Rúnakáposzta. Az egyik kezében egy törött homokóra van. Az egyik kúpszelet kitörve. Innen víz folyik folyamatosan. Vízteremtés van Változás varázsjelbe foglalva. A szobor amolyan szökőkútszerűen körbe van csatornázva. A csatorna ki vezet a földekre. Ezért is hívják azt a parasztok Lélekfaló ároknak. A szív felett az amulett. Közepén hegyikristállyal. Bőr felülettől 2 centire kivágódnak a fém lábak és belemélyednek a bőrbe és a húsba K6+3 Fp-t és 1 ÉP sebést okozva. Egy tulajdonságot tetszőlegesen meg lehet növelni 2-vel, míg valamelyik másiktól 2-t el lehet vonni. Ha a játékos nem él ezzel a lehetőséggel, akkor a mesélő jön!)). Ha engedékeny hangulatban vagy kedves mesélő, akkor ne legyen a levonás, simán adjon +2. Kivenni csak kiszakítani lehet 3 ÉP-s seb vagy ha ismeri valaki a varázsszót ami a talapzaton lévő szöveg. Amikor először hangosan elolvassák a szobor 20m sugarú körén belül, az ékszer leesik a szoborról. A talapzatba ez a szöveg van vésvé godoniul (lásd melléklet, köszönet Getyusznak a versért):

Hiába volt a sok igyekezet
Korokon át megérkezett

Ekkor az éjnek megnőtt a hangja,
Mert a Réznek ezer a hangja.

Lelket kellett fálnia
Ezért kellett hálnia.

Így lett belőle mementó, bálvány,
Kit köbe zár a hideg márvány

Amikor a karakterek megérkeznek csak a Démon látható. Ugyanis a talapzat ki lett egészítve, Kihwayen ötlete nyomán, Szomojtot elbeszéléseiből merítve. A kastély előző urát, Proid Shontiklert megformáztatta és térdeplő állapotban a szobor elé helyeztette, mintha a démon az ő lelkét tépné ki(Kihwayen Darton hívő , humora hasonlatos istenéhez. Ha már a falusiak annyit beszélnek a kísértet járta kastélyról). A kétségbeesetten felfele néző arcú szobor a karakterek érkezésekor nincs sehol. Éppen javítják. A szobrász mester javított rajta pár vonást, valamint tett egy hóaurát rá egy eatriai varázsló. Ugye Szomojok mesélte urának és mesélheti karaktereknek is, hogy annak idején a kastély régi urát látta kísértetként. Ez a fantazmagória lélekcseré és az ital közös eredménye volt. A kastély előző ura sohase kísértett itt. Kihwayen persze hitt a szolgájának, ezért is hivatott (igaz jó pár év után, mikor már unta a sok siránkozást) paplovagokat hogy üzzék el a „gonoszt”.

A szoborról még annyit, hogy a kastély előtt áll már 212 éve. Egyik Shontiklert vásárolta meg, aki „bukott” a démonos témára. Az ő jóvoltából van a könyvtárba jó pár ilyen könyv. Maga a szobor 2559 éves (1144-be készült). Az Északi kapun Godonból menekülő egyik démonúzó godoni varázsló alkotása. Krán egyik démonlovasa ráküldött egy ilyen szörnyeteget, de neki sikerült legyőzni. Tanítványainak emelte a szobrot okításul a mester és mementóul győzelmének. Helyileg ez Ifin környékén történt.

A talapzaton lévő szöveget mindenki értené, ha ismerné az írásjeleket, hisz a godoni nyelvből lett a Közös. Az írás azt a benyomást kelti mintha Ó-Közös (persze ilyen nem létezik) lenne. A jelek olyan furcsák nem a ma, Yneven használatos jelek.

A Tűzvarázslók, Domvik papok, godoni ősi nyelvismerettel rendelkezők felismerik, hogy mivel állnak szembe. Nekik pár betűt el lehet árulni segítség képen. Mint azoknak a partiknak is akik sokat vizslatják az írást. Olvasni ők se tudják, mert a démonúzó godoni mágusok titkos nyelvén íródott. Mindenki agytornázik szépen!

A földszinten van egy konyha, szolgaszállás, étkező, könyvtár, szentély, bálterem, ami a második szintre is, felér itt egy kis erkély is, van „S” alakban kanyarodó lépcsőkkel(lásd térképek). A második szinten vannak a vendégszobák a várúr szobája és a dolgozószoza, valamint a vendégszoza, és a trófeák szobája. A kastély alaksorában borospince valamint éléskamra található. A kastélyhoz egy melléképület tartozik, egy istálló, kocsiszínnel, kovácsműhellyel.

- a. A karakterek most találkoznak először a kastély részeges komornyikjával Szomojkkal. Szomojok egy elhízott, rövid hajú, borostás, barna szemű, illemtudó, de sok alkoholt fogyasztó ember. A karaktereket szívélyesen fogadja de érezni rajta az alkohol szagát, a vár leendő urához még kedvesebb, megpróbál mindenben a kedvére tenni. Most hogy meghalt a kastély ura kénytelen itt lenni ezeken a vészterhes „kísérteties órákban is”. Bátorítandó magát, iszik is rendesen. A karaktereknek az első emeleti nagy vendégszobába ágyaznak meg. Itt 6 ágy van. Természetesen választhatnak maguknak más vendégszobát is, ezek egyágyasak. Minden vendégszobában kis falitükör, asztalka, lavór, szekrény.
 - b. A várba később érkezik meg a vár másik lehetséges ura. A szomszéd birtokos Ab Meghalos, aki egy fiatal léha, keménykedő lovag. Született aszisz, ezért úgy gondolja mindenképpen övé, kell, hogy legyen a birtok. Nagyobb csapattal érkezik de, csak egy emberre számított nem egy kalandozó csapatra, ezen a napon csak figyel és álszent módon kedvesen, bánik az örökös karakterrel. Már úgy beszél a birtokról, mintha az övé lenne és a karakterek, csak vendégek lennének. Egyik embere kiköpött tükördémon (véletlen hasonlóság, vagy az ipse lehet megszállott tükördémon fan ,)) Természetesen Mirror néven fut.
6. Vacsora a Kastélyban. A legfinomabb vadak, frissen sült kenyerek, párolt zöldségek szóval egy pazar vacsora mialatt a karakterek ismerkedhetnek a másik féllel. A vacsora után mindenkit a szállására kísérik a szolgák, akik ezek után visszatérnek a faluba. Szomojok kivételével. A karakterek a trófeák szobájában beszélgethetnek vele, ha van kedvük, vagy kérdésük. Itt derülhet fény néhány dologra, pl.: a volt várúr (Barton Shontikler) halálára (szörnyet halt, megmérgezték politikai ellenfelei, azon az éjszakán, üvöltéstől volt hangos a kastély, halálakor üvöltötte, hogy visszatér. Innen a legenda hogy ő kísért. A korábbi kísértetes legendákkal keveredik ez a történet. A többi családtag is

visszatért és a kinti démonszobor okozza ezt stb. Szomójok vagy bármelyik szolgál, ha megkérdezik aggódik, hogy Kihwayenre és feleségére is ez a sors vár.

Első Éjközépkor legyenek mindannyian az ereklye 200m sugarú körzetébe. A kastély és környéke ennek számít.

Kacaj hava

Első nap

1. Éjközép. Lélekcseré az ereklye 200m-es körzetében. A membránok, ha vannak felsikoltanak! Hiába. A KM választása szerint cserélődnek a karakterek. Mindenki más testbe ébred, lehetőleg minél érdekesebben. A karakterek képzettségei, Intelligenciája, Akarateréje, Asztrálja marad. Manája is, pszije is. Persze varázsolni az adott kasztoknak megfelelő megkötésekkel tudnak. A fizikai jellemzők az új testé. Az új testben fegyvert forgatni az első órában a kábultság módosítóival tudnak (NJK is). Százalékos képzettségpróbákra -20% .Az alvók furcsát álmodnak mintha repülnének, érzik, látják magukat aludni(ágyon vagy ahol éppen fekszenek).Akik ébren vannak azok elájulnak és hasonló élményük van. Darton papok, papovagok egy ismerős kacajt hallanak! A pyarroniták biztonságban érzik magukat, más vallásúaknak rossz érzetük van. Antiss járóknak feltűnhet annyi százalékkal, amennyi az antissjártasságuk %, hogy nem álmodnak. Nekik nagyon ismerős a világ amibe, kerülnek. Egy nagy örvényt látnak a lelkek, de ez nem álom az ereklye keveri az asztrál és mentál síkon. Szerzetesek és egyéb lélekbúvárok egyből tudják hogy a lelkük kiszakadt a testükből. Ha valaki a harmadik szemét használja éppen (Mentálszem, Asztrálszem, asztrál varázslatok, mentál varázslatok, auraérzékelés stb.) Az is látja a lélekörvényt, ahogy megszületik. A látvány félelmetes és mégis felemelő. Akaraterőpróba és Asztrálpróba. Ha nem jön össze sok hatás jön létre. A hatás két vétésnél 4 óra, egy tulajdonság elhibázásánál 2 óra. Az illető már más testében- nem ébred fel magától. Úgy kell felébreszteni és zavarodott lesz.Nincs egy tiszta gondolata. Nem képes dönteni. A legapróbb ügyekbe is tanácstalan. Fejében egymást kergetik az összekeveredett gondolatok. Varázsolni képtelen, harcolni (azaz támadni és védekezni) is csak akkor, ha minden egyes körben sikeres Akaraterő és Intelligencia próbát tesz.

Az örvény központja alapján persze meg lehet találni az ereklyét, de ehhez ellen kellene tudni állni az ereklye hatalmának. Aki felidézi magában a képét az már dobhatja is a próbákat olyan szörnyű az emlék. (ha pl. valaki Szomójok vagy a szolgál emlékeibe kutatna szintén ez vár rá ha a korábbi évek ezen részére lenne kíváncsi) Ha ez összejön, tudnia kell az asztrál és mentál síkbeli képet a fizikai világra rávetíteni ráadásul úgy, hogy az emlékeire hagyatkozik azaz nem aktív jelet követ (A szolgál régi emlékei szerint amúgy is a szentélybe lévő oltárhoz jutna, hisz régen a szobor ott állt.). Mission Impossible. Ébredés. Az első este után Szomójoknak semmi baja sincsen. Hithű dartonita, így neki nem esik baja. Darton már túl sokat szórakozott vele csak is ezért, de lehet, hogy csupán szerencséje volt és a saját testébe került vissza, mint az egyik karakter, majd a modul végén. A részegség, az öntudatlan állapot, alvás segít a lélekcseré átvészelésében. Akkor is megtörténik csak könnyebb elviselni. Drogok segíthetnek még vagy a tökéletes lelki egyensúly. A karakterek asztrálpróbával kezdenek. A karakter jellemének és amilyen helyzetbe kerültek annak függvényében kéretik kijátszatni az ijedtséget, kétségbeesést stb. akinek megvan a próba az kb. 5 perc után tud már értelmesen cselekedni akinek nincs, az negyed óráig össze van zavarodva. Ez persze opcionális ha a játékosok jól játszanak nem kell az időtartamokhoz ragaszkodni. De pl. egy harcművész se fog egyből belső időt tudni használni ébredés után 1 szegmenssel. A kertben egy Ab Meghalosz harcosai közül a tyúkokat hajtja és kukorékol. A harcos lelke a kakaséba van. Meghalosz emberei egymás közt váltottak lelket.

2. A Bárd érkezése egyből reggel. A karakterek épp hogy magukhoz térnek. Az első reakciók után ébredés után negyed órával. Hagyd, hogy egy nagyon picit had rendezzék a soraikat, ezekután egyből jön Szomójok. Kintről csoszogó lépteket hallatok, folyamatos hörgést, démoni hörgést! Talán a szobor kelt életre? Szomójok krágok és részegen támolyog a folyosón. Jelenti, hogy vendég érkezett. Az örökös testéhez jön/beszél a komornyik. Ha nem akar lemenni egy karakter se, akkor természetesen beengedi a bárdot, de érdemes egy kicsit erőlködni hisz a bárd belépője elég hatásos. Az ügyes karakterek, ha

kinéznek az ablakon a szobájukból (elvileg a nagy vendégszoba az első emeleten az övéké, persze ki tudja hol fognak megszállni, pl. Shadlexnek sikerült a titkos járatokba bekapni az éjfél(☺)) láthatják az egyedül fehér lovon érkezőt. A bárdnak ajtót, nyitó karaktereket a következő dallal fogadja:

Fáradt vándor

*Jeges szél borzolta palástját a szélben
S kardján dicsőn játszottak a fények
Erős ő, s tudja neki senki sem árthat
De mégis fáradtan szemléli a kihalt tájat
Fáradt vándor ő, ki sok csatát megjárt*

3. :

Ezután bemutatkozik: Arne Kempe, egy vándor dalnoknak adja ki magát, aki eme ódon kastélynak az uráról szeretne egy hőskölteményt írni. Kihwayenre gondol. Miután megtudja, hogy meghalt. Felajánlja, hogy megénekli az életét. Arra kéri a karaktereket, nagy tisztelettel, had nézzen körül a könyvtárba feljegyzések után, esetleg a halott naplóját ha megkaphatná. Valamint a halotti torra is felajánlja szolgálatait. Remélhetőleg a karakterek nem dobják ki egyből. A temetés ugye már megvolt korábban, a karakterek érkezése előtt. A Kyel pap vezényelte le.

4. A (bárd után valamikor) Gerald a Kyel pap érkezése. Érdeklődik a karakterek és a másik vendégsereg iránt de, mikor látja a keveredést, elmondja, hogy ő itt azonnal nem tehet semmit. Ki kérdezi a csapatot, hogy mit éreznek stb. Átokfejtést is végezhet. Rájön hogy nem átokkal áll szemben. Elmondja, ha pyarronitákkal van dolga vagy jó szándékúaknak véli a kalandozókat, hogy mit tehet. A lélekcsapda varázslattal eltudja érni, hogy a kiszakított lélek egy drágakőben (tudtommal a hegyikristály képes erre. Szobron lévő amulett!!!) maradjon, de ippeg neki ilyen drágaköve nincsen. Azt még tudja, hogy a halál szavával ki lehet tépni a lelket a testből, de erre ő nem képes. Talán Pyarronba a papi szék tudna tenni valamit. Halkan jegyzi meg egy varázsló talán tudna segíteni. Ha kérdezik mit keres itt ő csak meg akarta ismerni az újdonsült örökös jelölteket. Ha már találkozott a csapattal akkor Ab Meghalost jött üdvözölni. Csak egy nap múlva a hercegkapitány küldöttének érkezésekor, bonthatja fel a végrendeletet. Amit a falubeli templomba őriz, de ezt nem köti a karakterek orrára.

Az atya után a szobrász mester meghozza a térdeplő szobrot kijavítva. Ez is márványból van. Az építészettel, szobrászattal rendelkezők (azt hiszem törpék alapból vágják a témát) észrevehetik hogy az új szobor csak 10 éve észült. Míg a képzettség fokától függően megállapíthatják az eredeti szobor korát is. A mai napon érkezők szerencsések voltak a Varjak más fele rendetlenkedtek így nem érte őket támadás.

5.

A Bárd ebédnél a következő verset szavalja szórakoztatásként:

Ősi rege

*Fáradt vándorként érkeztek meg éjjel
Meggyötörtek voltak, mert dacoltak a téllel
Arcuk, ruhájuk mind tele volt vérrel
Valamivel harcoltak s emiatt féltek*

*Csillagok ragyogták be a téli eget
S a köd ruhájába öltöztette a hegyet
A szél ősi regét fűjt titkon erre
S megoldása sokak előtt maradt rejtve*

6. Az ebéd végén érkező szomszéd birtokos, egyik harcosa testébe a Kyel pap előtt bevádolja a csapatot, hogy valaki közülük Boszorkánymester, vagy Boszorkány, így próbálja meg ellehetetleníteni a karaktert. Az embereit megátkozta! Nézzen rám atyám, mit keresek az egyik emberem testében!!!

A Bárdnak ekkor eszébe jut egy vers, amit még mentora írt, aki valamilyen gonosz varázsló megátkozott:

Az első versszakot Ab Meghalosnak és az örökös karakternek énekli feléjük fordul(akit annak hisz vagy tud)

A 2. versszakot olyanoknak, akinek áldott fegyverük van(had pánikolajnak),valamint azoknak akinek az előtöríjébe van hasonló esemény. A 3. versszakot kinézve az ablakon énekl. Odakint Halálvarjak repülnek fel a fák ágairól.(természetesen ez is csak paráztatás, had kombináljanak a JK-k)

Az átok

*Sötétségbe taszítottasz vétked miatt
Ki megátkozott az a saját fiad
Hű társaid mind elhagytak már téged
Szent földet piszkítja átkozott véred*

*Kardodról már szertefoszlott az áldás
S nincs ki, szétzúzná a fiad átkát
Királyi véred már semmit sem jelent
S az is elfelejt, aki téged nevelt*

*Tested jeges sziklára van kivetve
S ott ítékeznek rajtad az istenek
A halott tetemed madarak rágják
S csontjaid puha hóval takarják*

7. A karakterek megkezdhetik a nyomozást.

- a. könyvtár → néhány szépirodalmi, és hadi irodalom(Az abasziszi falanx harcmodor). Művek a démonokról-15 könyv. Ha egy óránál többet töltenek a könyvtárba megtudhatnak minden infót Rúnakáposztáról. Újabb ott töltött egy óra megismerik a godoni varázsló történetét. A művek erv, toroni, közös és főleg aszisz nyelven íródtak.
- b. Dolgozószoba → néhány tervrajz a felújított kastélyról(a titkos járat ezeken nincs ábrázolva), kiadások, bevételek, birtokigazgatási bizonylatok. Az ajtaja zárva, kulcs Szomojknál
- c. Szentély → Darton szentély fel van szentelve, a titkosajtó, kereséssel megelhető módosító nélkül. Két csapda. A zöld gáz, bódító lehellet, Csoport :Légiméreg
Szint:6
Típus:Keringési rendszerre hatóméreg
Hatás:Kábultság/Émelygés
Hatóidő:Gyors hatás
Időtartam:Közepes ideig ható
Ár:13a

Egyszer a titkos ajtó nyitásakor. Másodszor az első lépcsőn lévő súlycsapda. Az oltár alatt egy titkos folyosó, ami végén egy felszentelt Darton paplovag mágikus rúnákkal díszített páncélja található. A páncél egy nagy szekrénybe van. A dartoniták ajándéka amolyan fizetség képen Kihwayennek. 5éve került ide, miután a paplovagok itt jártak.

- d. Kyel pap → semmit nem tud az ereklyéről. Tudja hogy jártak itt Darton paplovagok 5 éve. Nem csípi a maremitákat nem is állt velük szóba.
- e. Szomojk →az ebéd után kikérdezése nem lehetséges, mert épp a borospincében vedel, jobban mondva alszik. Ügyes karik azért ki tudják jőzanítani. Varázslatok, pszi, okos ötletek.

7 A bárd lelép este a faluba, izzik a vére, az egyik pincérlányhoz igyekszik. Ha a kalandozók között van hölgy és azt elcsábítja akkor is lelép. Lehetőleg első este még ne hálózza be a kalandozó hölgyet/ket legalább is ne legyen éjféli óra a kastélyban.

Kacaj hava

Második nap

1. Éjközép, lélekcseré. A KM választása szerint cserélődnek a karakterek, más testbe, lehetőleg minél érdekesebben. Be lehet keverni Ab Meghalost, Halálvarjakat, Mirrort stb.. A csapat nagy része azért még egymás között cserélődjön!
2. A hercegkapitány küldöttje megérkezik. Meglepődik ugyan a lélekcserétől, ha közlik vele vagy a tudomására jut, nem tud semmit és próbálja végezni a dolgát. Nem hisz igazán a karaktereknek csak ha a Kyel pap is igazolja a meséjüket. A Kyel papnál száll meg a küldöttség. Nekilátnak a ceremóniának, kicsit sietteti is. → ismerete a relikviáról, hogy a Kihwayennek ilyen meg ilyen tárgyai voltak, hisz elolvassa a végrendeletet és abban minden bent van. Bezárkózik a dolgozó szobába és átnézi az iratokat az embereivel. Este visszatérnek a paphoz aludni.
3. A küldöttel érkező hölgy egy Boszorkány. Írnoknak adja ki magát a kincstártól. Persze Alidax küldötte. Megpróbálja a maga oldalára állítani az örökös kalandozót és a szomszéd fiút. Flörttől mindkettővel, persze vigyáz, nehogy idő előtt lelepleződjön. → ismerete a relikviáról hogy valami nagyhatalmú ereklje, ami egy háború sorsát is eldöntheti. Nem tudja hogy néz ki. Alidax ügynökei a Darton erődökben is álmra hajtják fejüket! Tisztázni kell az ügynökökre vadászott e a tükördémon vagy Kihwayenne. Ezt hamar kideríti miután tud beszélni Szomojkkal .A nap végére már tisztában van azzal hogy Kihwayenne volt a célpont Valamint a szobron lévő amulettért jött és társnője nagy tükréért. A tükröt úgy szerzi meg, hogy először is körbe vezetteti magát a Kastélyba. Elkezd olvadozni az örökösnek (Ab Meghalosnak is), hogy neki mennyire kell az a gyönyörű tükör.(természetesen a Jk itt kezdenek biztosak lenni abban hogy alidaxi, hisz a novellából tudják mire is használták ezt a tükröt, de szegények ennyi segítséget megérdemelnek).

Lehet a boszorkányt ügynökösebbé tenni. Írnokként felleltároz mindent, így könnyedén megszerzi a tükröt. A háttérből figyel és az adódó alkalmat kihasználva cselekszik vagy megelégszik az információkkal.

A Bárdnak szerencséje van az éjszakát a faluban töltötte az egyik pincérlánynál. Előáll ajánlatával, ha már tisztában van ki kinek a testében, van. Ha kell összetrombitálja a kalandozó csapatot. Felajánlja Meghalos ellen a segítségét. Megpróbál mindkét félnél jófiúnak bemutatkozni, barátkozik.

Másik módszer amit bevet a későbbiekbe 100aranyat kínál a kastélyért és környékéért. Erioni bankpapírokat mutat. Kivételesen ezek igaziak. 150 aranyig tud elmenni. Az egész birtokot (erdőség ,falvak) nem tudja megvenni az több ezer arany lenne. Míg várakozik a döntésre egy kis verset, költ:

Várakozás

*Lobogott a tűz egyre magasabbra
S mégis az idő így vált egyre fagyosabbra
Gyűlölködő pillantásokat vetettek egymásra
S vártak ki lesz az aki előbb támad*

4. A szomszéd megpróbálja a csapat tagjait egymás ellen hergelni.Blöfföl. Eljátsza hogy XY karaktert nem ezért bérelte fel! Micsoda alávaló szemét stb. Gyenge próbálkozás ,karakterek egyből átlátnak rajta gondolom. Tegyük hozzá hogy egy vidkői nemesről van szó nem egy Tharr főpapról. De egy:- Te toroni kutya nem ezt beszéltük meg tegnap!- mondta indításra, azért mindenki felkapja a fejét.(Azt a karaktert vádold be akiről ez a legkönnyebben hihető, nem örvend a csapaton belül népszerűségnek vagy elképzelhető róla ilyesmi. Pl. külön meséltél neki egy részt előzőleg. :))
Ha párbajra kerülne a sor itt még visszakozni próbál. Nem hülye, hogy kalandozóknak menjen.

H

armadik nap

1. Éjközép, lélekcseré. Ébredés. Az egyik karakter Szomojk testében ébred. Az erdőben a lovardának dölve egy óriás (Sacron) pihent meg éjjelre. Az ő testébe került Mirror. Az óriás lelke az egyik kalandozó testébe. Szomojk Mirror testébe ébred. Az egyik karakter a saját testében !!! Kedves mesélő egyébként ahogy jól esik! Kavard meg úgy a lecsót, hogy

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

had kamillázzanak a játékosok! Emlékezetes lesz, amint egy sámán az óriás testben körbe táncolja a kastélyt. Egy boszorkány célzódobást tesz vécézés közben egy lovag testében. Egy boszorkánymester Halálvarjúként Ab Meghalos íjásza elöl menekül. Az íjász kutyája, varázsló testben képen nyalja gazdáját stb. :)

2. A szomszéd ficsúr szintén saját testbe, most már erőszakosabban próbálkozik (gyenge méreg az ebédben, a csapat egyik tagját a legjobban kilógót megpróbálja felbérelni a kalandozók elveszejtésére, végül saját maga próbálkozik párbaj útján, kihívja valami ürüggyel az örököst). Főleg hogyha Mirror óriás testben van!
3. A Bárd tovább mesterkedik, ha nem fogadják el az ajánlatát. Mérgezett gyertyákat helyez el a házon belül az ebédlőbe. Fenyegetés Toron közelségével, esetleg Északi seregekkel, vesztegetéssel. Valamint ő is részt vesz a keresgélésben, megpróbálja megszerezni a tervrajzot, → mivel az övé régi és össze akarja hasonlítani. Betör Kihwayen szobájába. Délután a halotti tor után miközben mindenki bódult a légiméregtől ő ezzel a vesssel szórakoztatja magát:

Méreg

*Mérgem végre hatni kezd
Életed így végleg elveszett
Fantasztikus nézni kínjaid
Miközben elmondod titkaid*

*Sosem hitted, hogy
megteszem
És éppen veled, kedvesem
Már rég nem az vagyok kit
szeretnél
Kit gyerekes lelke miatt
kedveltél*

*Most már a sötétséget
szolgálom
Ott van köztük rég a világom
Miért próbálsz menekülni
előlem?
Mindegy, elengedlek.
Takarodj előlem!*

*Ha nem én, majd megteszi a
méreg
Meghalsz, mielőtt a Nap
nyugovóra tér meg
Kegyetlen nevetésem kísér a
halálba
Örökké emlékezni fogsz majd
gyilkosod arcára*

A Bárd kivallatja a bódult állapotba cselekvés képtelen karaktereket, hercegi küldötteket, Kyel papot stb. A boszorkányt nincs jelen felismeri a gyertyákat és az ebéd előtt kimentti magát, hogy valamit még össze kell ínia. Ki hallgatja a vallatást. A bárd ha megszerezte Kihwayen tervrajzát csak akkor találja meg a mélytarisznyát. Amúgy a vallatás után mindenképpen a pincében, kutakodik, de ha nincsen térképe nem találja meg a titkosajtót. Amúgy csak „szerepjátékkal” lehet meglelni, csak akkor dobhatnak a karakterek is, ha a megfelelő helyen keresgélnek: A bejárattól a 9-edik hordó alatt, ha elmozgatják a hordót, akkor lelhető fel. 30 hordó található a pincében.

1. Ha sikerül összerakniuk az információkból, hogy egy Dartonita ereklye van elrejtve a várban, aminek köze van az ő lélekcserejükhöz, és meg is találják és a Bárd és a Boszi

még nem lepleződött le, valamint nem kerültek a karakterek a befolyásuk alá akkor, most gyilkos szándékkal lépnek fel a karakterek ellen.

A Bárd, ha úgy néz ki, hogy veszít akkor ezt a verset, szavalja:

Renegát

*A lángok nyelvei elégettek mindent
Világod elveszett, már nem a tied
Legyőzött lettél és így renegát is
Könnyedet hullajtod, de ne sírj!
Mást ne okolj e hibákért
Ez a te bűnöd nem másé
Fejvadászok járnak most már utánad
Ők üldöznek ettől kezdve a halálba.*

Ha sikeresen átvészelik ezeket a támadásokat. A végrendelet felolvasása. Fele-fele arányban örököl. Ab Meghalos és a rokon kalandozó.

2 Darton paplovag érkezése, időzítsed úgy amikor már minden lecsengett. A karakterek azt hiszik vége mindennek, a helyzetnek legmegfelelőbb belépővel hozd be a két dartonitát), akik ismerik az ereklye valódi értékét és használni is, tudják, legalábbis védelmet tudnak a hatalmától nyújtani, valamint visszafordítani annak hatását. Nem hiába 18. szintűek. Ők a kijelölt ereklye örök mostantól. Tudják aktivizálni az ereklyét, terelni a lélekörvény irányát. Persze nem hülék. Megvárják az Éjközeget és csak a terelésre fordítanak manát. Maradjon elég nekik a forrófejű Jk ellen!)

Egyességet ajánlanak a karaktereknek. Felajánlják segítségüket is ha kell. Az ellentétes vallásúak vagy akik nem szívlelik vagy bíznak a dartonitákban, kapnak egy erioni címet, egy Magus nevével.

Ha életútról van szó vagy folytatása lenne a történetnek nem kell megérkezni a lovagoknak. Az ereklye a Kacaj havának 20. napján abba hagyja a lélekcsereletést ekkor visszakerül mindenki az eredeti testébe. Ha 200m-en belül van. Ha nem, akkor vár egy évet és újra az ereklye közelében tölt egy hónapot vagy megtalálja a módját, hogy visszakerüljön a testébe. Ha akar!)

Végül, ami ennek a modulnak az alapötletét adta. Ha már szerepjátékról van szó, akkor vajon különböző testben nehéz helyzet elé állítva egy személyiséget, karaktert a játékos képes vajon megjeleníteni, eljátszani? Reméljük sikerült kihívást állítani ilyen szempontból a játékosok elé.

NJK-k

Most írhatnám azt, hogy pár NJK-t azért nem dolgoztunk ki teljesen vagy részletesen, mert kedves mesélő nem akartunk téged még több adattal bombázni. Az igazság hogy lusták voltunk. ☺ A háttérben azért ott van az is, hogy olyan lesz az NJK amilyennek Te elképzeled és pár adatból is tudsz már élő karaktert csinálni.

A későbbiekben meg lehet hogy kiegészítjük...

Szomojk

60éves aszisi férfi, a haja már ős, hófehér, barna napcserezett bőre arra utal, hogy ő maga is sokat van a napon, a tél időszakra kicsit megfakul a bőre színe, de az első melegévszaki napsugarak hatására már bronz barna. Barna szemei a Kacaj hónapja alatt mindig kicsit vizenyősek és révetegek. Az állandó borfogyasztásnak a jele. Egyébként minden teendőét kiválóan ellátja. Ura halála óta azonban ápolatlan és nem törődik a külsejével, így a fehér borosta és a koszos sötétkék egyenruhája izzadságtól és alkoholtól bűzlik. Nem csoda ebben alszik, mikor elnyomja az álmot egy hordó mellett. A haja egyenes szálú és elálló. Ezt néha több-kevesebb sikerrel, vízzel vagy olajjal hátra fésüli. Szokása hogy a nyelvét kidugja megnyalja az ajkait és nyammog. Egyértelműen beidegződés ez nála. A szekercéhez ért fegyverhasználat címén. Ezt kiválóan dobja és amit nem gondolnánk róla, jól használja a kézi nyílpuskát. Sokat vadászott Kihwayennel a környező erdőben. 165 magas kövér fickó, de nem

2004 Téli Tábor M.A.G.U.S. kalandmodul

az izzadós fajtából. 100 ynevi fontot nyom. Ha pusztakézzel kellene verekednie, akkor inkább meghátrál, megadja magát, hisz elfutni nem nagyon tudna, elbújik stb. Hitbuzgó dartonita már vagy 5 éve, mióta a dartonita paplovagok a kastélyba jártak..) Előtte nem volt vallásos ember.

E:14 Ü:14 GY:8 EG:16 Áll:10 I:13 Ak:10 Asz:12 Sz:9 I:12 É:11

Alap szekerce kézi nyílpuska

T/kör	1	1	2
Ké:	15	21	18
Té:	25	33(43)	-
Vé:	80	85	-
Cé:	25	-	34
S:	-	k6	k6/2

Ép:11 Fp:42

Képzettségek:

Vadászat/halászat Af, Hajózás Af, Etikett Af, Heraldika Af, Ének/zene Af, aszisz 5, erv 5, közös 5, toroni 3, szekerece, kézi nyílpuska Af, szekerce dobása Mf, dorbézolás Mf, Úszás Af, Írás/olvasás Af, Emberismeret Af

Gerald 6.szintű Kyel-pap, ember

Erő: 14, Állóképesség: 13, Gyorsaság: 9, Ügyesség: 12, Egészség: 18, Szépség: 18, Intelligencia: 12, Akaraterő: 15, Asztrál: 13, Érzékelés:15

Alap egykezes buzogány kétkezes buzogány harcikalapács tollas buzogány

T/kör	1	1	1	1	1
Ké:	5	12	5	10	12
Té:	41	52	48	51	53
Vé:	105	117	111	113	118
Cé:	2	-	-	-	-
S:	-	k6	3k6	k6+2	k6+1

Gerald atya egy közepes pajzzsal teszi keményebbé a védelmét +35VÉ.

Ha van ideje beöltözni, akkor mellvértet hord, MGT 4 SFÉ 4. Az MGT nincs levonva a harci értékeknél!

Ép: 14 Fp: 42 Pp: 27 Mp: 51 Asztrális ME: 30 Mentális ME: 32

Képzettségek: 4 fegyverhasználat Af, pszi Mf, aszisz 5. erv 5. , közös 5.,toroni 3., tiadlani 3., ork2 írás/olvasás Af, vallásismeret Mf, történelemismeret Mf, éneklés/zenélés Af, pajzshasználat Af, nehézvért viselet Af, fegyverismeret Af, hadvezetés Af, etikett Mf, sebgyógyítás Mf, herbalizmus Af, lefegyverzés Af, térképészet Af, élettan Af

Khamras a kocsmáros

A falu egyetlen fogadójának gazdája. Ő nem a megszokott kalandozóból lett kocsmáros, hanem egy környékbeli tolvajcéh kiöregedett veteránja. Normál alkatú, látszólag nehézkes mozgású, ám akik ismerik, tudják, hogy mindet csak színjáték. Kora ellenére nem akad még nála gyorsabb illető eme falak között. 56 éves létére még mindig dús barna haja van, beszéde kissé furcsa, mivel az egyik balul sikerült küldetése után kínzói kivágták nyelvét, ám Ő kiszabadult és bosszút állt rajtuk. Azóta a BM vadász gúnynevet viseli. Nyelvét több pappal próbálta már helyrehozni, ám teljes sikert még senkinek sem sikerült elérnie. Egyedül él. Vidám és jókedvű, csak nagyon ritkán látni dühösnek, ám ilyenkor mindenki csendben várja, hogy elüljön a viharfelhő.

Erő: 13, Állóképesség: 17, Gyorsaság: 19, Ügyesség: 13, Egészség: 16, Szépség: 11,

Intelligencia: 13, Akaraterő: 12, Asztrál: 11, Érzékelés 17

Alap szekerce ököl kés garott

T/kör	1	1	2	1	1
Ké:	30	36	40	40	egyértelmű
Té:	55	63	59	59	60
Vé:	99	104	100	99	79

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

2004 Téli Tábor M.A.G.U.S. kalandmodul

Cé: 3 - - - -
 S: - k6 k6 k5 k10
 Ép: 13 Fp: 41 Pp: 27 Asztrális ME: 28 Mentális ME: 29

Képzettségek: 3 fegyverhasználat Af, pszi Mf, aszisz 5. erv 4. , közös 5.,toroni 4, lovaglás Af, úszás Af, futás Af, mászás 15%, esés 20%, ugrás 10%, értékbecslés Af, mellébeszélés Af, Kínzás elviselése Af, ökölharc Mf, kocsmáros szakma Mf

Sheewia felszolgálócsaj

Minden megjelenésében egy igazi vadmacska, kivéve ami a szőrzetét illeti. Fekete, hosszú, selymes haj, fekete macskaszemek, nőiesen izmos test. Igazi karakán nőszemély, ha valami nem tetszik neki, annak hangot is ad. Nem egy alkoholtól felbátorodott férfi vendég végezte már az asztal alatt betört orral. A kocsmáros ennek ellenére is ragaszkodik hozzá, ki tudja miért. A felületes ismerkedéseket mogorván elutasítja, ám aki a bizalmába férkőzik az olyan dolgokat kaphat tőle, melyről a legtöbb férfi csak álmodni mer. Forró a vérmérséklete és nem épen eszes lévén könnyen elcsattan egy-egy pofon vagy bal egyenes a részéről, kedvenc fegyvere azonban egy tollas buzogány, melyet halott fogadott testvére tiszteletére tanult meg kezelni. Szülei soha nem mondták meg honnan származik, csak azt, hogy ők fogadták örökbe. Mivel tőlük mindent megkapott, soha nem vágyakozott arra, hogy megtalálja igazi szüleit. Haláluk és testvére halála után - valamilyen sötét ragály - vált olyanná amilyen.

Erő: 13, Állóképesség: 12, Gyorsaság: 14, Ügyesség: 16, Egészség: 10, Szépség: 17,
 Intelligencia: 7, Akaraterő: 10, Asztrál: 12, Érzékelés 12

Alap tollas buzogány

T/kör	1	1
Ké:	12	19
Té:	45	57
Vé:	93	106
Cé:	16	-
S:	-	k6+1

Ép: 7 Fp: 24 Asztrális ME: 29 Mentális ME: 27 Gerald atya rakott Statikus pajzsokat neki, a sok rosszakarató átutazó vendégtől való védelemként.

Képzettség:1 fegyverhasználat (tollas buzogány) Af, időjósítás Af, herbalizmus Af, kocsmáros verekedés Af, futás Af, hangutánzás Af, erdőjárás Af, szexuális kultúra Mf

Elizandor felszolgálócsaj 2. szintű tolvaj

20 év körüli fiatal, az átlagosnál jóval csinosabb lány. Hosszú barna, bongyor haja és nagy, sötétbarna, mandulavágású szemei veszélyes elegyet alkotnak. Ha kiszúr magának egy férfit, akkor azt többnyire meg is kapja. Persze mindennek megvan a hátulütője, már ami a teremtés koronáját illeti, hiszen kevesen tudják a lányról, hogy igen csak enyveskezű. Persze van annyira okos, hogy sohasem viszi túlzásba a dolgokat, hiszen akkor könnyen lelepleződhet, így kisebb haszonnal ám annál eredményesebben dolgozik. A helyi tolvajcéh még nem figyelte fel munkálkodásaira és ő tesz róla, hogy ez sokáig így is legyen. Természete közvetlen, vidám, ha valaki megsérti, akkor mosolyogva elvonul, ám az illető biztosra veheti, hogy valamilyen formában eléri a lány bosszúja. Lassan három éve dolgozik a fogadóban, mint felszolgáló és cselédlány ismeri a ház minden zugát, rejtett zugait, ám tisztában van a környék eseményeivel is. Szülei 2 napi járóföldre laknak egy szegényes paraszti birtokon.

Erő: 10, Állóképesség: 12, Gyorsaság: 17, Ügyesség: 17, Egészség: 16, Szépség: 15,
 Intelligencia: 16, Akaraterő: 14, Asztrál: 15, Érzékelés 17

	Alap	kés	fuvócső	tőr	dobótőr
T/kör	1	2	3	2	2
Ké:	23	33	31	33	33
Té:	33	37	-	41	44
Vé:	88	88	táv 30 ynevi láb	90	-
Cé:	17	-	26	-	-
S:	-	k10/2	tű	k6	k6

Ép: 10 Fp: 23 Asztrális ME: 25 Mentális ME: 24 Pajzsokat jó pénzért lfinben rakatott magának.

Képzettségek: 3 fegyverhasználat Af, 1 fegyverdobás(dobótőr) Af, aszisz 5,toroni 3, erv 2, gorviki 2

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

2004 Téli Tábor M.A.G.U.S. kalandmodul

értékbecslés Af, kocsmai verekedés Af, mászás 49%, esés 15%, zárnyitás 55%, ugrás 10%, lopózás 60%, rejtőzködés 45% kötéltránc 25%, zsebmetszés 65%, csapdafelfedezés 25%, titkosajtókeresés 15%, kötelékből szabadulás Af, csomózás Af

Lhapat a kovács

A falu kovácsa. Mára már szinte csak patkolással foglalkozik. Az átutazók lovainak patkolásával és a falusi élethez szükséges szerszámok készítésével. A régi idők emlékeit a műhelye falára felakasztott díszes fegyverek őrzik. Szótlan ember, mióta várandós felesége meghalt betegségben. Megjelenése igénytelen, hosszú csimbókos haját bőrpánttal szorítja le, termete vaskos, karjai vastagsága vetekszik egyesek lábával.

Erő: 19, Állóképesség: 12, Gyorsaság: 10, Ügyesség: 9, Egészség: 15, Szépség: 13, Intelligencia: 13, Akaraterő: 12, Asztrál: 13 Érzékelés:12

	Alap	ököl	harcikalapács
T/kör	1	2	1
Ké:	24	34	32
Té:	38	42	48
Vé:	84	85	92
S:	-	k2+5	k6+7

Ép: 12 Fp: 29 Asztrális ME:3 Mentális ME: 2

Képzettségek: 1 fegyverhasználat Af, aszisz 5, közös 4, lovaglás Af, fegyverismeret Af, szakma kovács Mf, fegyverkovácsolás Af, ökölharc Af

Kharó a paraszt

Ő a falu bikája. A Halálvarjak elleni élharcos.

Erő: 15, Állóképesség: 15, Gyorsaság: 10, Ügyesség: 10, Egészség: 14, Szépség: 12, Intelligencia: 13, Akaraterő: 11, Asztrál: 12 Érzékelés:13

	Alap	ököl	tagló
T/kör	1	2	1/2
Ké:	24	34	33
Té:	34	38	54
Vé:	84	85	102
S:	-	k2+1	2k6+2

Ép: 11 Fp: 27 Asztrális ME:2 Mentális ME: 1

Képzettségek: 1 fegyverhasználat Mf, aszisz 5, közös 3, ökölharc Af, úszás Af

Ab Meghalosz

A másik örökös. A szomszéd birtokos. Egy fiatal léha, keménykedő lovag. Kihwayen másod-unokatestvére. Született aszisz, ezért úgy gondolja mindenképpen övé, kell, hogy legyen a birtok. Nagyobb csapattal érkeznek de, csak egy emberre számított nem egy kalandozó csapatra. Alapvetően óvatos ,de nem tűri ha a tekintélyébe gázolnak. Ravaszkodó és fondorlatos próbál lenni. Nos kisebb-nagyobb sikerrel. Szeret az erő pozíciójából tárgyalni.

Erő: 17, Állóképesség: 17, Gyorsaság: 13, Ügyesség: 10, Egészség: 15, Szépség: 13, Intelligencia: 14, Akaraterő: 15, Asztrál: 12 Érzékelés:16

	Alap	hosszú kard	láncos buzogány	közepes pajzs	pajzs és hosszú kard
T/kör	2	1	1	1	2
Ké:	12	18	16	12	12/18
Té:	70	84	83	70	70/84
Vé:	93	109	104	128	144
S:	-	k10+1	k6+6	k6+1	k6+1/k10+1

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

2004 Téli Tábor M.A.G.U.S. kalandmodul

Ha van hely az ugrást használni +5VÉ. Vért: brigantin MGT 2 SFÉ:3. A harcértékekből az MGT nincsen levonva. Ab Meghalosz általában nincs vértben, csak ha utazik vagy ha harcra készül.PI. amikor megérkezett a kastélyba és a Halálvarjakon átverekedte magát a birtokáról.

Ép: 12 Fp: 58 Pszi-pont: 17 Asztrális ME:19 Mentális ME: 22

Képzettség: 3 fegyverhasználat Af, lovaglás Af, úszás Af, futás Af, esés 20% ugrás 25%, pajzshasználat Mf, írás/olvasás Af, etikett Af, heraldika Af, történelemismeret Af, toroni 4,erv 4, közös 4, aszisz 5, pszi Mf

Mirror

Ab Meghalosz testőre. Arányos testalkatú, fekete hajú, fekete szemű férfi. Fekete ruhát visel.

Erő: 13, Állóképesség: 13, Gyorsaság: 13, Ügyesség: 17, Egészség: 20, Szépség: 12, Intelligencia: 13, Akaraterő: 15, Asztrál: 14 Érzékelés:13

	Alap	hosszúkard	kézi nyílpuska
T/kör	1	1	2
Ké:	12	23	20
Té:	66	90	-
Vé:	97	123	táv: 30 ynevi láb
Cé	7	-	31
S:	-	k10	k3

Ha van hely az ugrást használni +6VÉ. Nem visel vértet.

Ép: 17 Fp: 55 Asztrális ME:18 Mentális ME: 19 pajzsokat Meghalosz rakatott neki

Képzettség: 2 fegyverhasználat Mf, lovaglás Af, úszás Af, futás Af, ugrás 30%

Ab Meghalosz kísérete

Legyenek legalább annyian, mint a karakterek. A csapatukhoz úgy is hozzátartozik Mirror pluszba és természetesen Ab Meghalosz. A túlerő biztosított (így is legyőzhetőek). Ám számuk változtatható. Érkezhet pár emberrel első este Ab Meghalosz. Utána még mindig hívhat akár 50 embert is a birtokáról. Ezek között íjászok is lehetnek. Érkezhet egyből nagy sereggel. Mesélő ez csak rajtad áll. Egytől egyig vaskos alkatú, mogorva megjelenésű harcosok. Oldalukon egyszerű díszítésű hüvelyben hosszúkard lóg, hátukra szíjazva egy-egy címeres közepes pajzs, testüket pedig brigantin védi harcban. Mozgásuk kissé lassú és esetlen, ám harcban kíméletlen ellenfelek. Strapabíróak és nem adják fel a küzdelmet egykönnyen. Halálukig követik feljebbvalóik parancsait, de ha arról van szó, szívesen elengedik magukat és olyankor hajlamosak felönteni a garatra.

Erő: 13, Állóképesség: 13, Gyorsaság: 13, Ügyesség: 17, Egészség: 20, Szépség: 12, Intelligencia: 13, Akaraterő: 15, Asztrál: 14 Érzékelés:13

	Alap	közepes pajzs	hosszúkard	láncos buzogány	kard pajzzsal vértben
T/kör	1	1	1	1	1
Ké:	12	12	18	16	14
Té:	66	66	80	79	76
Vé:	97	132	113	108	144
S:	-	k6	k10	k6+3	K10

Ha van hely az ugrást használni +2VÉ vért: brigantin MGT:2 SFÉ: 3

Ép: 17 Fp: 42 Asztrális ME:18 Mentális ME: 19 pajzsokat Meghalosz rakatott nekik .

Képzettség: 2 fegyverhasználat Af, pajzshasználat Af, lovaglás Af, úszás Af, futás Af, mászás 15%, esés 20%, ugrás 10%

hercegkapitány küldötte 7. szintű lovag

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

2004 Téli Tábor M.A.G.U.S. kalandmodul

Erő: 17, Állóképesség: 15, Gyorsaság: 11, Ügyesség: 15, Egészség: 19, Szépség: 13, Intelligencia: 14, Akaraterő: 15, Asztrál: 13 Érzékelés: 14

	Alap	közepes pajzs	lovagi kard	kard pajzzsal vértben
T/kör	2	2	2	2
Ké:	6	6	13	10
Té:	82	82	102	99
Vé:	116	151	133	165
S:	-	k6+1	2k6+5	2k6+5

Abbitacél mellvért MGT-2 SFÉ:5. A harcértékekből az MGT nincsen levonva (kivéve a vértés oszlopot).

Ép: 16 Fp: 75 Pp: 17 Asztrális ME: 20 Mentális ME: 22

Képzettségek: 1 fegyverhasználat Mf, nehézvért viselet Af, aszisz 5., közös 4., toroni 2., gorviki 2, erv 2., pajzshasználat Mf, 5 fegyverhasználat Af, fegyverismeret Af, hadvezetés Af, etikett Af, lovaglás Mf, írás/olvasás Af, heraldika Mf, pszi Af, sebgyógyítás Af

Hercegkapitány küldöttének kísérete 4. szintű lovagok

Kb. 4 fő. Legyenek annyian, hogy a karaktereket vagy Ab Meghaloszék ne nagyon gondolkodjanak a kinyírásukon. Bár nem valószínű, hogy az aszisi nemes kihívna a tartomány úr haragját maga ellen azzal, hogy a küldöttre támad. A JK-k meg választhatnak!.)

Erő: 16, Állóképesség: 12, Gyorsaság: 12, Ügyesség: 10, Egészség: 20, Szépség: 13, Intelligencia: 14, Akaraterő: 13, Asztrál: 14 Érzékelés:13

	Alap	közepes pajzs	lovagi kard	kard pajzzsal vértben
T/kör	1	1	1	2
Ké:	5	9	11	5
Té:	58	58	68	68/58
Vé:	99	134	106	137
S:	-	k6	2k6+4	2k6+4/k6

félvért: MGT:6 SFÉ: 5

Ép: 17 Fp: 43 Pp:8 Asztrális ME:12 Mentális ME: 11

Képzettség: nehézvért viselet Af, 5 fegyverhasználat Af, pajzshasználat Mf, fegyverismeret Af, hadvezetés Af, etikett Af, lovaglás Mf, aszisz 5, közös 4, gorviki 2, shadoni 2, toroni 2., írás/olvasás Af, úszás Af, heraldika Mf, pszi Af, sebgyógyítás Af

Selewyna 8. szintű boszorkány az álírnok

Alidax gyöngyszeme. Gyönyörű és veszélyes. Hihetetlenül szívós és makacs, parancsmegtagadás miatt már többször került bajba. Eddig még nem találkozott olyan férfival, aki ellent tudott volna állni neki. Mostani küldetése azonban más, itt nem hibázhat, mert az az életébe fog kerülni. Egyedül dolgozik, feladata minél többet kideríteni az ereklyéről, annak hollétéről és ha van rá mód meg is szerezni azt. Amiről nem tud, hogy 4 fejedelmű áll készenlétben, alig egy órányi távolságban a kastélytól, hogy vész esetén (ha a boszorkány le akarna lépni a feladat elvégzése nélkül közbeavatkozzon). Fő területei a mérgek. Gyakran használ légmérgeket és ételmérgeket áldozatai elbódításához.

Erő: 11, Állóképesség: 17, Gyorsaság: 11, Ügyesség: 14, Egészség: 18, Szépség: 19, Intelligencia: 18, Akaraterő: 18, Asztrál: 16 Érzékelés: 16

	Alap	hárítótőr
T/kör	1	1
Ké:	23	31
Té:	28	32

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

Vé: 82 101
Cé 4
S: - k6

Ép: 11 Fp: 42 Pp: 41 Asztrális ME: 47 Mentális ME: 49 asztrális és mentális membránnal is rendelkezik, Mana: 64

Képzettségek: 1 fegyverhasználat Af, 1 fegyverdobás Af, pszi Mf, aszisz 5, közös 5, toroni 3, erv 3, herbalizmus Mf, írás/olvasás Af, mérgekverés/semlegesítés Mf, sebgyógyítás Mf, szexuális kultúra Mf

Méreg neve: Sötét érintés, Csoport : Ételméreg, Szint :6, Típus: Emésztőrendszerre ható méreg, Hatás: Émelygés/Roszcullét
Hatóidő: Gyors hatás, Időtartam: Hosszú ideig ható
10 adag van a boszorkánynál belőle.

Méreg neve: Kínok mosolya, Csoport :Fegyverméreg Szint:7, Típus :Izomrendszerre ható méreg, Hatás: Görcs/Bénultság Hatóidő: Azonnali hatás, Időtartam: Rövid ideig ható
10 adag van a boszorkánynál. Hárítótőrére keni ha szükséges.

Arne Kempe 6.szintű Bárd/4. szintű Boszorkánymester

36 éves toroni férfi, fekete hajú, barna szemű, 86 ynevi font súlyú, 1,83 ynevi láb magas, káosz jellemmel.

A modulhoz kapcsolódó élettörténete: A toroni főrangú álcájában megbúvó zauder, kalandozókat toboroztatott, az alidari menyasszony, Abasziszba jutásának megakadályozására. Arne Kempe hiába jelentkezett a feladatra. Nem találták elég jónak. A bárd iszonyúan megsértődött. Az egóját ért sérelem bosszú után kiáltott. Bebizonyítja a famornak, hogy igen is tévedtek az emberei, amikor nem vették be a csapatba. Elkezdett nyomozni, hogy milyen feladatról is van szó. Abasziszba vezettek a nyomok. A famor megölésének híre felkelti az érdeklődését Kihwayen iránt. A harcosnak ekkor már nagy híre van a megbízói körökbe. A bárd/boszorkánymester úgy gondolja mellette ő is híres kalandozóvá válhat. Erionba követi a kalandozót. Sikerül bekerülnie Kihwayen „csapataiba”. Több küldetésben vesznek részt együtt. Ekkor hall a hollószoborról először, csak mellékesen az egyik táborüzés esti beszélgetés mellett. Későbbi kalandozásai során találkozik az eltűnt dartonita ereklye történetével, ekkor döbben rá, hogy ő tudja kinél van a szobor. Elhatározza, hogy megszerzi. Milyen nagy dobás a híres harcostól megszerezni egy ereklyét! Toron szerte híres lesz! Igen ám, de ekkor már Alidax ügynöke behálózta Kihwayet! A harcos, tudta nélkül, egyre többet dolgozik a boszorkánybirodalomnak. A bárd segítségére a véletlen siet. Toron nem felejt, megöletik Kihwayent és az útban lévő feleséget. A bárd előtt szabad az út! Vagy még se? Az ereklye rejtekhelyéhez, a kastélyba, örökösök érkeznek. Méghozzá kalandozók! :)

Erő: 14, Állóképesség: 15, Gyorsaság: 17, Ügyesség: 16 Egészség: 16, Szépség: 17, Intelligencia: 18, Akaraterő: 14, Asztrál: 13 Érzékelés: 15

	Alap	ököl	dobótőr	hosszú kard	kézi nyílpuska	rövid íj
T/kör	2	2	2	2	2	2
Ké:	33	43	43	44	36	38
Té:	59	63	70/80	83	-	-
Vé:	100	101	102	126	táv 30 ynevi láb	táv 90 ynevi láb
Cé:	26	-	-	-	40	30
S:	-	k2	k6	k10	k3	k6

Abbitacél sodronying MGT 0 SFÉ:4 ha van hely az ugrást használni +10VÉ

Ép: 11 Fp: 69 Pp: 31Asztrális ME: 34 Mentális ME: 35 asztrális és mentális membránnal is rendelkezik, Mana: 48/28

Képzettségek: 4 fegyverhasználat Af, fegyverdobás Mf (dobótőr), pszi Mf, aszisz 5, toron 5, közös 4, ork 3, erv2, niarei 2, gorviki 4, írás/olvasás Af, legendaismeret Af, etikett Mf, lovaglás Af, szexuális kultúra Af, éneklés/zenélés Mf, hangutánzás Af, hamiskártya Mf, értékbecslés Af, zsonglorködés Af, kocsmái verekedés Mf, ökölharc Af, csomózás Af, tánc Af, kötelekből

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

szabadulás Af, hátbaszúrás Af, fegyverhasználat hosszúkard Mf, vakharc Af, úszás Af, alkímia Mf, méregkeverés/semlegesítés Mf, álcázás/álruha Mf

Mászás 85%, esés 5%, ugrás 50%, lopózás 100%, rejtőzködés 100%, kötél-tánc 5%, zsebmetszés 5%, csapdafelfedezés 10%, titkosajtó keresés 5%

Felszerelés:

Lószerszám, nyereg	Lovon
Nyeregtáska	Lovon
2 váltás ruha	nyeregtáska
Tűzszerszám	nyeregtáska
20m kötél	nyereg
5 napi élelem	nyeregtáska
2 kulacs (víz/pálinka)	nyeregtáska
Takaró	viaszosvászon
Törölköző	viaszosvászon
Viaszosvászon	nyereg
Gyógynövények	nyeregtáska
Szappan	nyeregtáska

A Halálvarjak, Sacron és a többi szörny a Bestrariumban fellelhető.

Melléklet

A godoni szövegben a 3. versszak második sorában a kellett rosszul lett leírva godoniul. Hiányzik egy akasztófa T betű és egy céltábla L. A vers átírata keresztrejtvény szabályokat használ. A-á, e-é, o-ö-ó-ő stb. azonos. Nincs nagy vagy kisbetű. A vonalak a szavak közti szünetek

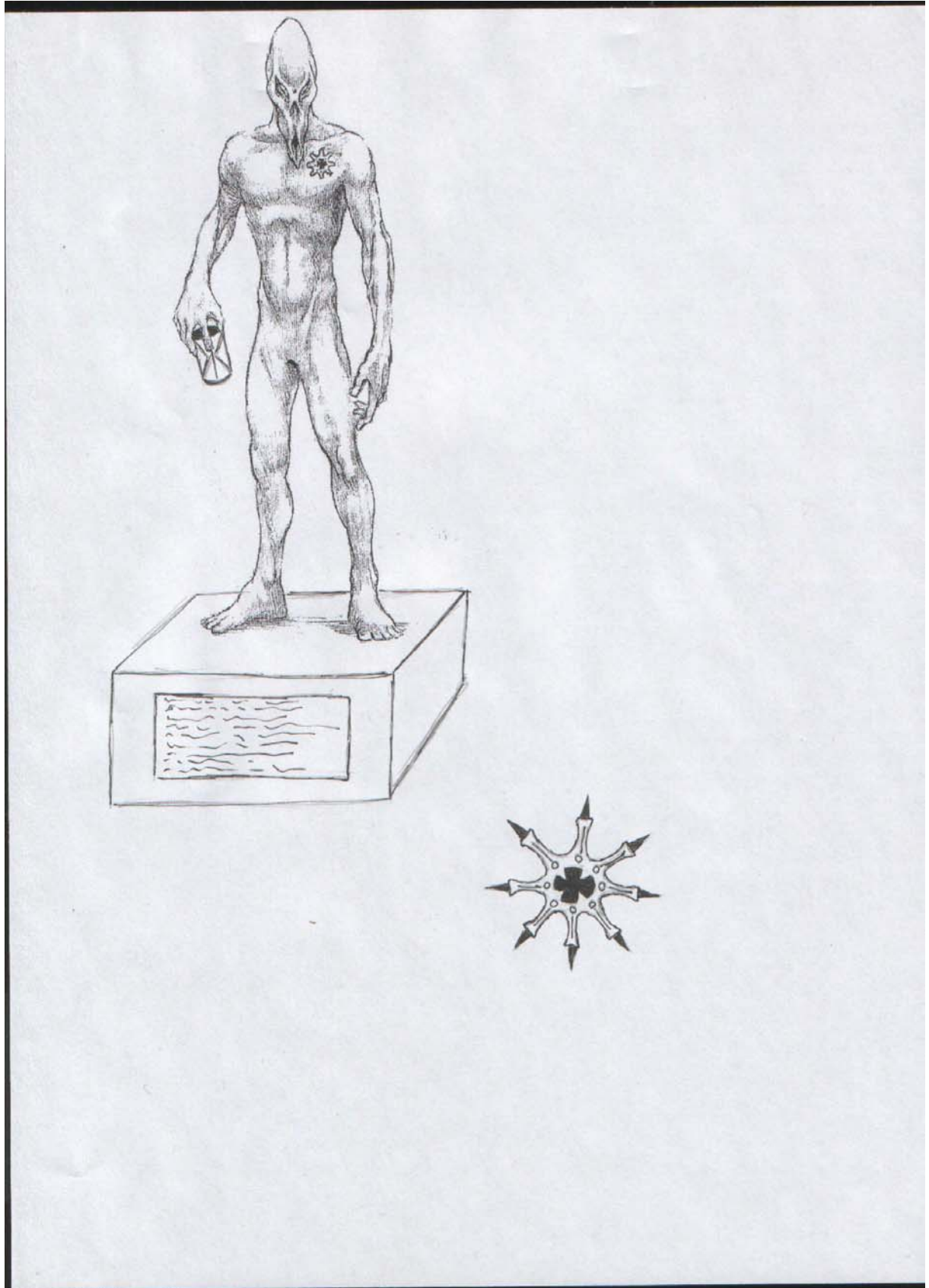
001

(A godoni szöveg Scylla munkája, a betűk, a démonrajz meg CZ-é). Íme a szobor és a szíve tájékán lévő ékszer. A szoborba az ékszernek ki van vésve a helye. A szobor és az ékszer egy kompozíció. Egy idősek.

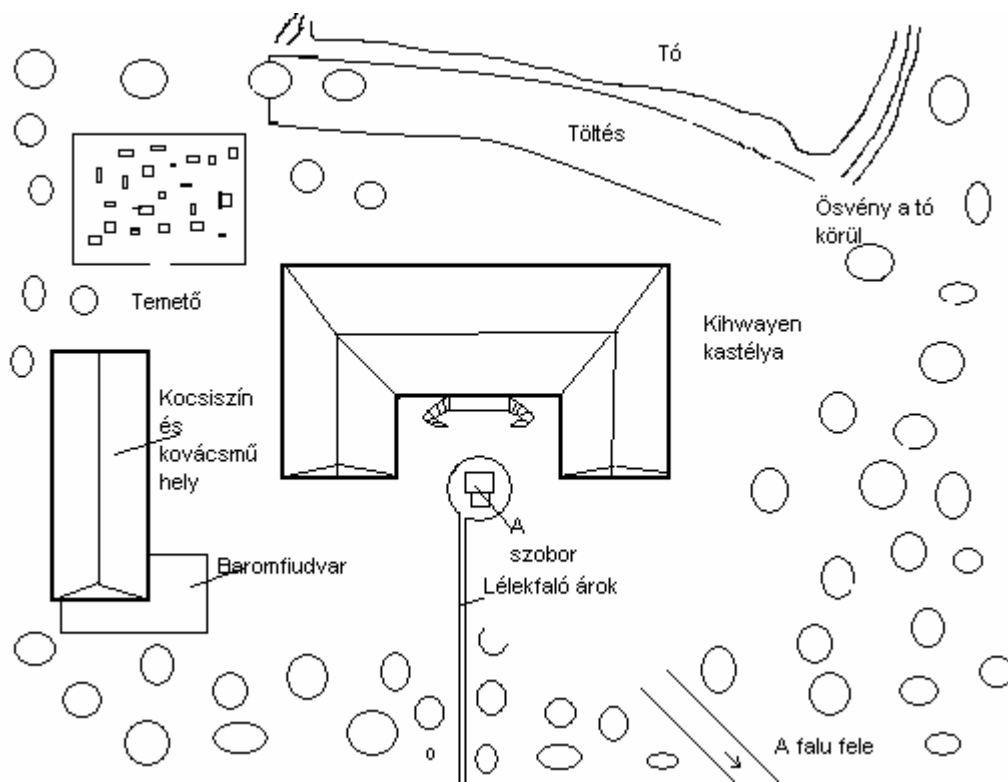
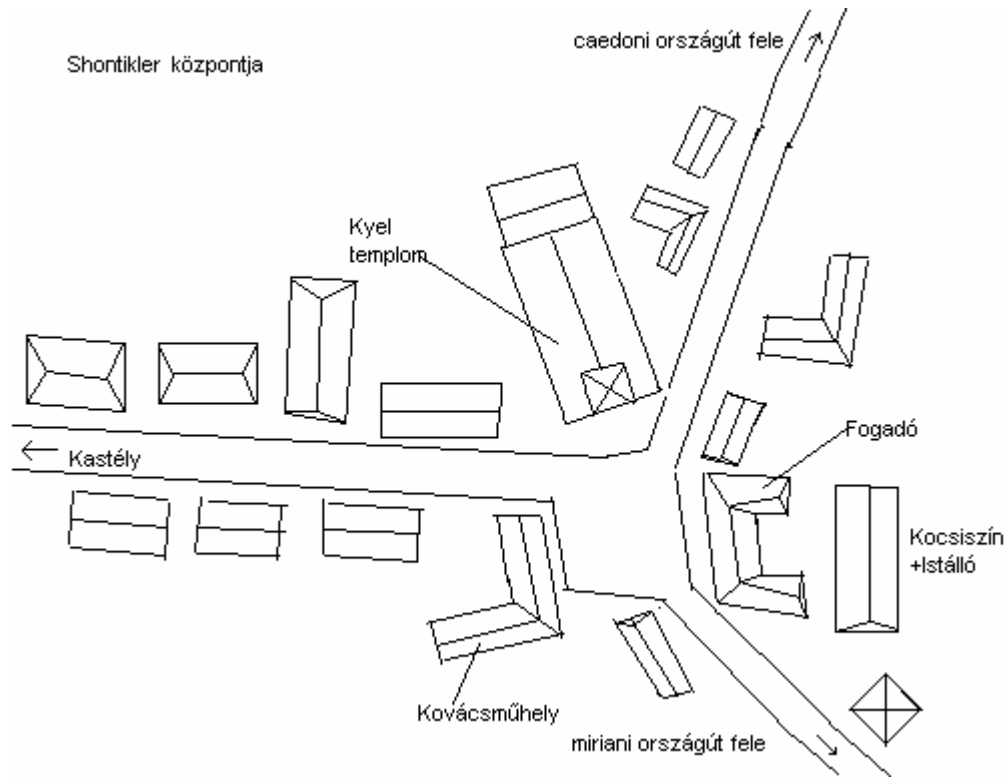
Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

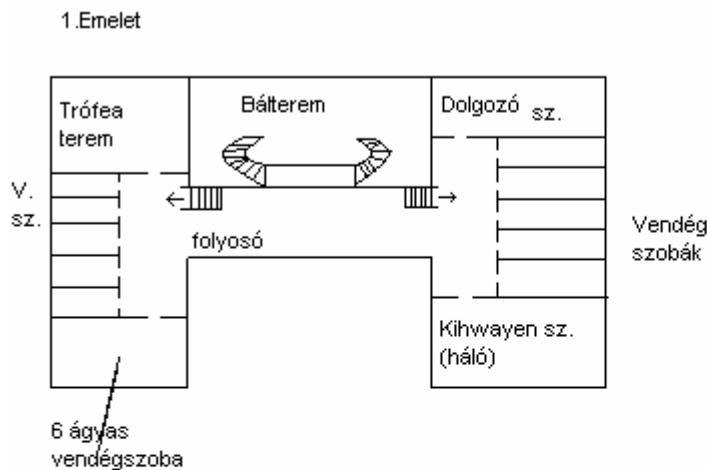
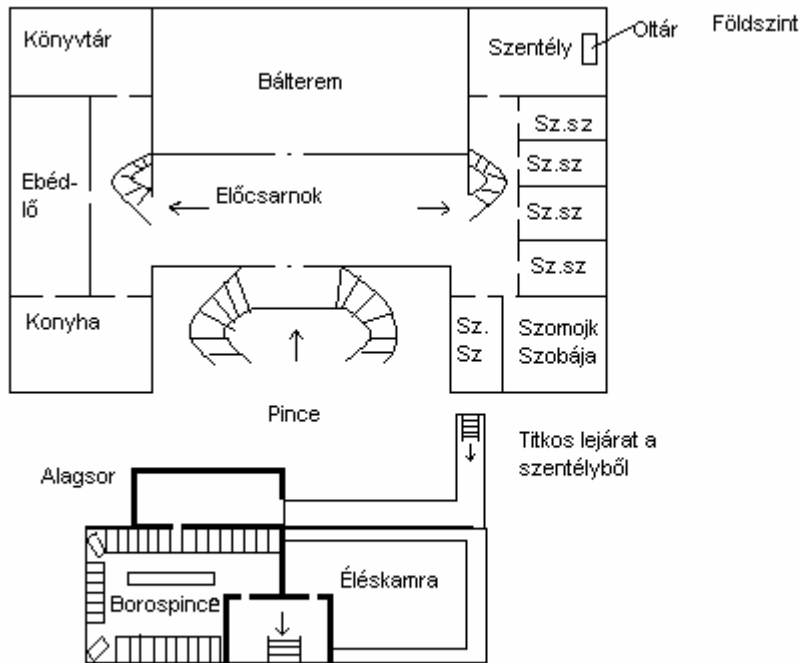
FLEXTRONICS INT.

'04 12.22 WED 11:55 FAX 36-92508026



2004 Téli Tábor M.A.G.U.S. kalandmodul





Adalék:

A kincsesládák fosztogatói (Béta teszterek voltak)

Kedves KM, a következő pár sorban szeretném neked bemutatni társaimat, kikkel jövedelmező és virágzó üzlet futtatunk a Városállamok egyik kisebb városában, Drogz-ban. Fő profilunk a drogkereskedelem és a mágikus tárgyak eladása volt. Az általam (csak Jack) üzemeltetett szikrafü-örömtanya-komplexum a leghíresebb szórakozóhely volt a környéken. Viszonylagos olcsó áraink, mint legyen a fény, úgy vonzották a gazdag, unatkozó nemesi ficsúrokat, a szerelmi-bánatban szenvedőket.

Szervezetünkben mindenkinek megvolt a saját feladat, mint a hadseregben:

- a Galradzsa-papunk felelt a különböző kábítószerek dél-vidéki beszerzéséért.
- a bárdunk kutatta fel a régi sírokat, emlékhelyeket a különböző mágikus tárgyak újrahaznosítása érdekében

Készítette: Sneer és Cz ötlete alapján Sneer, Cz, Crowstone a verseket Nefadar írta

2004 Téli Tábor M.A.G.U.S. kalandmodul

- a tolvajunk tartotta szemmel az átutazókat, s adta-vette az információkat..

A helyi tolvajklánnal szerencsére számunkra is kedvező egyezséget sikerült kötnünk így hosszú évekig gazdagodhattunk a védelmük alatt.

De egyszer minden jónak vége lesz. Mikor egy „balesetben” meghalt a tolvajklán vezére a klán 2 részre szakadt, s kitört a bandaháború. Ekkor döntöttünk úgy üzlettársaimmal, hogy itt az ideje átteni székhelyünket nyugatabbra, valamelyik tengerparti kikötővárosba.

Utazásunk során futottunk össze Sogurral (tűzvari) aki miután elvesztette társait, egyedül próbálta meg végrehajtani szent küldetését, a Kobra-mécses megszerzését. Mivel egy irányba tartottuk hozzácsapódott kis csapatunkhoz.

Ja tényleg, még egy érdekes dolog történ velünk. Az abasziszi határ közelében az egyik megállóhelyünkön (értsd : kocsmá) felismerni vélték bárd társunkban az egyik közeli megüresedett birtok volt urának rokonát (a fia?). Kis kitérővel elindultunk a birtokra kideríteni az igazságot a rokoni kapcsolatról (pénzszerzés reményében....)