



Az elátkozott sziget

2.

Kaland 4. szintű karaktereknek

In medias res, avagy a kezdetek

1.

Az előtörténet (Csak KM-eknek!)

Egy toroni nagynak; bizonyos Albardo Korcheni-nek még évtizedekkel ezelőtt elszármazott egy közeli rokona Abassziszba, ahol egy nemes úr fia vette feleségül. Ám e nemesi háznak kihalt az utolsó sarja is, bár nem Albardo az egyetlen örökös, neki is jutott egy meglehetősen nagy szelet a vagyonból.

Azt senki sem sejtette, hogy a család (mely furcsamód kihalt) nem egy tagja kémkedett az Északi Szövetségnek. A kémüzeneteket ékszerekbe rejtve vitték küldöncök, mit sem sejtve Toronba, majd onnan tovább.

Albardo legnagyobb szerencsétlenségére pont ezeket a nemes, megannyi drágakövel ékesített ékszereket örökölte, amelyekért el is küldte egyik hű emberét. Az ékszerekre másoknak is fáj a foga, mégpedig Abasszisz főkirályának, aki ellen az említett család kémkedett.

A főkirály el is küldte embereit, hogy szerezzék meg az ékszereket, melyek mind információ tartalmuk, mind anyagi értékük miatt rendkívül fontosak.

A király emberei Albardo szolgáinál lelik meg az ékszereket és próbálják elorozni tőlük, mielőtt hajóra szállhatnának. A kísérlet sikerülne, ha nem járna arra egy marék mindenre elszánt, hidegvérű kalandozó...

A kalandozók akik vállalják, hogy elviszik az ékszereket sajnos hajótörést szenvednek és a sors szeszélye egy ismeretlen szigetre sodorja őket, ahol nem csak a hajótörés borzalmaival, hanem egy korántsem oly szeplőtlen többszáz éves nemesember szeszélyeivel is szembe kell nézniük.

Továbbá...

A sziget hajdan része volt a földrésznek, keskeny földnyelv kötötte össze a régi Abaszisszal. A földnyelvet később egy tengerár ellepte, elválasztva ezzel a szárazföldtől. A sziget ura -egy vámpír-király- aki itt él kényszerű száműzetésben. A sziget az otthona, s szörnyű átka miatt nem hagyhatja el azt. A vámpír nagyon örül a hajótörötteknek, mivel rég nem kóstolt vért, de nem akarja megölni őket egyszerűen. Eljátszik velük, hogy enyhítse magányosságát. Sok-sok év egyedüllét után még egy vámpírnak is jól esik halandókkal társalogni.

A kalandozóknak tehát túl kell élni a vámpír csapdát, ki kell kerülniük aljasságát és el kell menekülniük a szigetről, lehetőleg Toronba. (Ez tulajdonképpen a modul tömör lényege.)

"Ifjú városában, a kikötőtől nem messze, próbáltok szállást keresni. Ködös őszi reggel van, enyhe szellő fújdogál, és sós tengerillatot hord a városba. Az utcák még néptelenek. Hajnalban érkeztek a városba, de még nem akadtatok rá arra a fogadóra, amit kerestetek. Az egyik szűk utcából dulakodás zaja hallatszik, fegyverek csattogását olykor fájdalmas hörgések kísérik."

(A kalandozók odasietnek.)

"Már többen vérbe fagyva hevernek, vagy több sebből véreznek. Feketeruhás alakok harcolnak két fiatal férfival, akiknek három társuk már a földön hever, feltehetőleg halottak. Egyre nehezebben védekeznek, a feketeruhások túlerőben vannak: négyen támadnak a két megmaradt túlélőre."

A tetőről nyílvesző vágódik a kalandozók közé is, megsebesítve egyiküket.

K5-tel döntetik el ki is az áldozat. Célzódobás nem szükséges, a nyílvesző nem üt nagy sebet: könnyű nyílpuska lövedéke IK6+1 Fp. (Íjász szabály érvényes!)

A támadók: felbérelt fejedájszok, nem harcolnak utolsó vérükg. Értékeik A függelékben található

A megbízatás

A csata után csak a két sebesült marad életben. Sérüléseik nem életveszélyesek, de hosszabb ápolást igénylenek. Közös (pyarroni nyelven) szólnak a társasághoz.

Az egyik, feltehetőleg a vezetőjük elmondja:

- Egy ládikát és egy levét kellett volna Toronba szállítaniuk egy ottani nemesnek aki a gazdája. A ládika nagyon fontos az urának. Sajnos nem sejtették, hogy a vállalkozás ilyen veszélyes. "Belebuktunk." vallja be magának. Kéri a kalandozókat, hogy folytassák. Vigyék el a dobozt Toronba, Navarill városába. Ura biztos megfizeti őket busásan.

- A kikötőben egy hajó várja őket a Boszorkányos Sellő. Bár tudja, hogy kockázatos ezek után fölszállni a hajóra mégis meg kell tenniük, mivel a ládikának időre el kell jutnia céljához.

- (Odaadja a pecsétyűrűjét.) Ezzel könnyebb lesz az utazás Toronban. A hajó egy Navilltól nem messze eső kikötővárosban fog kikötni. Sajnos a helyzet Toronban nem túl rózsás. Meglehetősen nagy a káosz, a városokon kívül pedig meglehetősen csapnivaló a közbiztonság.

Ifjú és Toron között nem működik a térkapu, mivel a politikai helyzet ezt nem teszi lehetővé. Szárazföldön keresztül pedig nem érdemes elindulni, mivel az út megközelítőleg fél évet venne igénybe, a ládikának pedig amilyen gyorsan csak lehet Toronba kell érnie.

A ládika

A láda, amiben az ékszerek vannak maga is mágikus, de a belső részébe vésett rúnák, valamint a belső szegletekben elhelyezett drágakövek leplezik mágikus mivoltát. Ez a leplezés olyan erős, hogy a kalandozók között, ha van is varázsló csak ha már kinyitotta a ládát jöhet rá a turpisságra. Más kasztok mágiaérzékelése sem mutat ki mágiát a ládáról, így az ékszerek mivoltára csak a láda felnyitása után derülhet fény. A ládát belülről puha bársonnyal bélelték ki, nehogy megsérüljenek az ékkövek. A zárszerkezet, mely az illetéktelen behatolásokat hivatott meggátolni szintén mester-munka. Ha nem a saját kulcsával akarják kinyitni, működésbe hoz egy mágikus varázsjelet, mely a ládika egyik rejtett szegletébe vizet teremt. Az így keletkezett víz működésbe hozza az addig szárazon teljesen ártalmatlan mérgekompont, és 7. szintű gáz alapú idegmérget lövell ki a körülötte állókra. Mindenki, aki 1.5 méternél közelebb van a ládához egészségpróbát dob -3-mal. Aki elbukja, az azonnal elveszti az eszméletét, és 12 órán keresztül nem is nyeri vissza azt. Ebből az állapotból csak az ellenmérgek beadása hozhatja vissza. (Ennek előállítására laboratórium és mesterfokú mérgekverés hiányában lehetetlen!) Aki sikeresen megdobta képességpróbáját csak a M.A.G.U.S.-ban leírt bódultság negatív hatásait szenvedheti el a fent említett ideig. Mivel a varázsjel nagyon nehezen vehető csak észre, a zárat fürkésző csapdakeresést az abban jártas karakterek -30-cal dobják. Ekkor is csak a kis rúnáról lesz tudomásuk, és ha nem értenek a rúnamágiához legalább alapfokon, csak sejtethetik a működési mechanizmust.

3.

A hajó

A hajó ott horgonyoz a kikötőben. Nem nagy vitorlás, tervrajza a **B függelékben** található. Két árbocos, teherszállító hajó. A rakomány a kelmék, ruhák, néhány láda fegyver és vért. A legénység egy tucat matrózból két kormányos tisztből, elsőtisztből és a kapitányból áll. A kapitány barátságos, a viteldíjat ki tudja mennyit már kifizeték neki, öt emberre számított, öten is érkeztek. Megmutatja a kabinjukat, és kellemes utazást kíván vendégeinek. (Ha a kalandozók faggatni kezdik hallgat, hiszen nem is tud semmiről.)

A hajó nemsokára elindul.

A matrózok között akad néhány fejedő, akik beépültek, céljuk megszerezni a ládikát. Ha egy mód van rá nem ölik meg a kalandozókat. Az alkalomra várnak, hogy lecsaphassanak. Tehát ha kevesen vannak a láda körül, vagy nem őrzi senki ellopják és elrejtik valahol a hajón.

A kalandozóknak módjukban áll megkeresni és visszavenni ha meg tudják találni. A ládika helye a hajó térképén fel van tüntetve. A ládát természetesen a fejedősök őrzik. Ha kell akár életük árán is védelmezik azt. A láda a lezárt raktérben van a fegyverekkel teli láda legalján

A fejedősök értékei az **A függelékben** találhatóak. Számuk pedig három darab. A fejedősök adatai megegyeznek az ifni támadók adataival, azzal a módosítással, hogy értenek matrózmesterséghez. A többi matróz és a kapitány sem sejtik, hogy ők nem közülük valók, mivel a legénységet nem rég verbuválták, nincsenek összeszokva, ez az első útjuk. Egyik fejedős sem visel pszipajzsot, nehogy lebukjanak, továbbá van egy mágikus köpenyük, mely elrejtik a belecsavart tárgyakat a különböző kereső, kutató varázslatok elől, ha azok E-je nem haladja meg a köpeny E-jét. A köpeny E-je: 10

-Amennyiben a ládát sikerült megkaparintaniuk a fejedősöknek, s azt a csapat a hajótörésig nem tudja visszaszerezni úgy az ékszerek végleg elvesztek. (Ez természetesen a kaland pontozásánál súlyos hátrányt jelent majd.) A vadászok bármilyen módszerekhez folyamodhatnak, amiket a KM-ek fantáziájára bízunk, de ne legyenek túl brutálisak. (Pl: elcsalják a csapat nagy részét azzal az üreggyel, hogy a kapitány hivatja őket, vagy altatót kevernek az ebedjükbe stb...)

A vámpír megérzi, hogy a kis hajó közeledik birodalmához, és különleges hatalmával óriási vihart támaszt, mely a szigetének egyik

zátonyára sodorja a kalandozókat. (A vihar természetéről persze ők mit sem tudnak.)

A tengeren

Napközben minden rendben van. Kapnak finom ebédet, körbejárhatják a hajót, csak a raktérbe nem engedik le őket, ajtaja és a fedélzeti nyílások le vannak lakatolva. Egy ügyes tolvaj természetesen ki tudja nyitni őket 0% módosítóval.

Az előzőekben leírtak szerint a fejedősök megpróbálják megszerezni a ládát.

Délután sűrű fellegek közelednek dél felől, a szél is feltámad.

Vihar tör ki nem sokkal alkonyat után. A hajó vadul hánykolódik. A vacsora felszolgálása elmarad. A kapitány javasolja, hogy forduljanak vissza, mert kezd veszélyes lenni a helyzet, a kikötő pedig még nincs olyan messze. Ha beleegyeznek is a heves déli szél nem engedi a manóvert.

Éjjel a hajó többször veszélyesen megdől. A raktér kezd megelni vízzel. A kapitány elkezd meretni, de hiába. Láthatólag nagy a veszély. Készenlétebe helyezik a mentőcsónakokat.

A hajó kezd oldalára dőlni. Többen a vízbe potyognak.

A kalandozók el tudják hagyni a hajót az egyik mentőcsónakkal, bár ez sem látszik egy életbizosításnak.

Az ár hevesen sodorja őket valamerre, fölöttük az égen rohanó fellegek, alattuk a vadul örvénylő tenger. Ruhájuk teljesen átázik a vízpermettől. Az egyik hullámhegy csúcsán mintha egy szigetet pillantának meg a távolban. A szél nagyjából abba az irányba sodorja őket. Majd egy nagy hullám partra teszi egy homokos fövényen az ázott társaságot. A matrózok és a fejedősök egy másik csónakkal menekülnek. De őket nem a szigetre sodorja a szél. A matrózok közül néhányan úszva próbálnak menekülni. Közülük néhányan a szigeten érnek partot, de ez még nem jut a kalandozók tudomására.

4.

A sziget (térképe a B függelékben.)

A sziget nem esik messze Abasszisz partjaitól, hajdan kapcsolatban is volt a szárazfölddel, de a környező szárazulatokat ellepte a tenger. Egy birtok található a szigeten, és egy vártorony, hajdani kastély maradványa. A várat a kalandozók rögtön észreveszik. Ott magasodik alig egy nyílövésnyire tőlük egy sziklára építve. Némely ablakából fény szűrődik ki. Miközben elindulnak a torony felé elkezd esni az eső. (Ha nem mennek maguktól a toronyba a várúr kilovagol néhány szolgájával, s meghívja őket. Ha kérdezik hogyan vette észre őket elmondja, hogy egyik szolgája éppen ma kellett volna, hogy megérkezzen, s már nagyon aggódott miatta. Kijött, hogy megnézzék nem-e ő jött meg.) Fontos még megemlíteni, hogy a vámpírnak nincsen hatalma az egész sziget fölött. A törpe szobrász szoborparkja, és a rejtett tengeri barlang (Ezekről bővebben majd később.) kívül esik hatalmából. Ezért mindenáron a sziget ezen felén akarja tartani a kalandozókat. Mivel hatalmas van a sziget növényzete fölött is, egy kis csellel visszaterelheti a kalandozókat a saját részére. Ha netán valaki át akarna repülni, vagy teleportálni (Bár ez utóbbit nem tudom hogyan.) a "tartomány" túloldalára a vámpír szél, vagy egyéb mágikus segítséggel visszahozza az elködörgöt.

A vár előtt, lent egy kis öbölben kikötőt vesznek észre (csupán illúzió). Két kis vitorlás is pihen a mólóknál. Miközben szemlélődnek, az ajtó kinyílik és négy-öt szolga kíséretében megjelenik a vár ura, aki meginvitálja őket vacsorára. Szemlátomást nagyon örül a jöttüknek. Ha otrombán megsértik a vár urát végzetes lehet a csapat számára. Nem illik visszautasítani egy nemes úr felajánlásait. Nem bújhatnak ki de Humir meghívása elől. Ha mégis megteszik a vár ura haragjával kell számolniuk, ami annyit jelent, hogy de Humir minden tudását arra fogja felhasználni, hogy a kalandozókat elpusztítsa, még azon az estén. (Ez azt jelenti, hogy a parti halott.)

A vár ura: Lauro de Humir néven mutatkozik be. Vendégszeretetről biztosítja a szerencsétlenül járt kalandorokat, vacsorával kínálja őket és felajánlja vendégszobáit, már ha nem akarnak kint éjszakázni a viharban. (jellemrajz és leírás az **A függelékben**)

Ha arról faggatják, hogy juthatnak haza, van é település, kiké a szigeten a várúr csak a vállát vonogatja, és rejtélyesen mosolyog. Kijelenti, hogy amíg a vihar tómból úgysem érdemes a tengert merészkedni. Amúgy a sziget szinte teljesen lakatlan, se település se kikötő. "Kedvelem a magányt," mondja. De ne izguljanak, bár a szigeten nincsen hajó, azért néha érkeznek szállítványok. Pár hét és szabadok, addig élvezzék, mindazt amit a kastély nyújt.

A vacsora

Ha elfogadják a meghívást finom vacsorában lesz részük. De Humir igen csak érdeklődik utánuk, honnan jöttek? Mivel foglalkoznak? Milyen kalandokban volt részük? stb...

Elmondja, hogy ő itt őrfeladatot tölt be, Abasszisz van a határait őrzi. Családjá már sok-sok nemzedék óta látja el ezt a feladatot. A csapat varázslójának megemlíti, (ha nincs ilyen akkor bárkinek akit egy kicsit is érdekel a mágia, ha pedig illik akkor akárkinek.) hogy könyvtára tele van mágikusnak és varázslótekeresekkel, amiket az itt tartózkodásuk alatt szívesen a rendelkezésére bocsát, illetve szeretné segítséget kérni, mivel a kezébe került egy értékesnek tetsző varázstárgy, és szeretné ha ez utóbbit -ha egyáltalán felismerés is- de át tanulmányozná. Ez utóbbit jó lenne, ha négy szemközt tenné vele. Természetesen a megfelelő honoráriumért.

Amennyiben a varázsló beleegye elvezeti őt a könyvtárba, ahol magára hagyja néhány mágiaát sugárzó pergamennel és egy púrrúval.

A teremben gyertyák égnek melyek a világitást adják. Füstjük bódító, altató hatású. (Egészségpróba -3-mal, ha elbírja elalszik, ha nem nem.) A varázsló hamarosan elszundít. Miközben alszik szerepét egy alakváltó (Dopleganger) veszi át, aki hamarosan visszatér a csapathoz azzal a felkiáltással, hogy semmi lényeg. Néhány régi tekeres volt csupán és egy átlagos varázstárgy.

A dopleganger mindenáron el akar csalni valakit a csapatból, úgy, hogy egyedül legyen vele. Ez lehet gyanús, de ha ok nélkül gyanakodnak az álvarázslóra, ha nem játssza ki a csapat a rá rótt szerepet pontlevonást kapnak, az alakváltónak ugyanis a feladata, hogy a KM megnézzé, hogy a csapat, hogyan képes szerepet játszani akár maga ellen is. (Amennyiben indokolt a gyanú úgy lehet ide adható pontszám ha nem, akkor nem.)

A varázsló pár óra múlva felébred. Az alakváltónak addig kell cselekedni. Mivel, az, hogy az alakváltó mit tesz nagyban függ a játékszituációtól, ezt a KM-nek kell kisűtni, de legjobb talán az, ha valamilyen veszélyt jelez egyik társának, rejtélyesen, pl.: valami gyanúsat látott a lovagteremben. Jöjjön vele, de a többieknek ne szóljon, mert szerinte valamilyen gonosz szellem szállta meg őket. (stb...)

Ha ezt az átlátszó cselt beveszi az áldozata és egyedül megy, senki sem követi a vámpír karmaiba fut, aki rákényszeríti az akaratát és végez vele. Ha valaki követi őket a vámpír nem jelenik meg.

Ekkor az alakváltó támad, kihasználva képességeit, meglepve áldozatát.

Ha hagyják elmenekülni, a könyvtárba megy, ahol végez a még mindig alvó varázslóval.

(Innentől kezdve ha bármilyen gyanús dolgot megemlítenek a várúrnak, az a külső, vad környezetre, és az ott élő gonosz lényekre fog mindent. Ha a kalandozók megtámadják elpusztítja őket.)

Ha az alakváltó sikeresen törbe csal egy áldozatot a vámpírnak, az ezt számon kéri a kalandozók a várúron, akkor az bemutat két alakváltó holttestet, s elmeséli milyen gonosz módon csalhatták törbe a szerencsétlent. Majd megmutatja a szobákat ahol aludhattak. Nyugodalmass jóéjszákát kíván a társaságnak. Csak csöngessenek a szolgának ha valami gond van, ha nagy a baj nyugodtan szóljanak hívassák őt magát (természetesen a szolgán keresztül). És ha lehet ne nagyon máskáljanak éjszaka mindenfelé a kastélyban. A kastélyon kívül meg pláne ne, mivel a sziget éjszaka különösen veszélyes. Mindentéle vadak és dögök kóborolnak ilyenkor.

A szobák

Az ablakuk alatt található (mint a térkép leírásából kitűnik) három karó, amit hajdanában kivégzésekre használtak. Mikor este minden lecsendesedik hangos jajveszékélésre ébrednek. Egy emberi testet látnak vonaglni az egyik karón, és egy másikat amint egy

serleget tart a test alá, mintha a kicsorgó vért akarná felfogni (azt is teszi). Mielőtt bármit is tehetnének az illető eltűnik, csupán a nyő-szűző szerencsétlen áldozat marad a karón.

Ha temennek a torony elé, megnézni, hogy ki az áldozat és mi történt vele, az egyik matróz találják ott véresen. Az utolsókat rígják.

Csendesen esik az eső.

Ha meg akarják keresni a vár urát nem sikerül nekik. (Épp a szerencsétlen matróz vért szűrésülget). A szolgálval futnak össze. Öltönyén pár csepp vért pillantanak meg. Sajnos kiömlött a vörösbőr, jelenti ki.

Ha a karóba húzásról érdeklődnek kijelenti, hogy az ítékezés de Humir joga, az ítélet végrehajtás pedig szintén az övé. Tőle érdeklődjenek Reggel.

Ha este folyó van valamelyikük egyedül kimerészkedik a várba, és nem lopakodik meg, csak, nem láthatatlan akkor a vámpírral találja magát szembe akkor is vele. Ha lopakodik stb. abban az esetben intő jeleket fedez fel, amik azt jelzik számára, hogy forduljon vissza.

- árnyakat lát szunanni.

- a nagy denevért lát elrepülni a folyosón.

- látszik mellé a nagy fálya.

- a szolgálval találják aki minden ellenére észreveszi és megkérdezi tőle, hogy mit keres, miben tud segíteni neki, illetve kifejti, hogy a vár ura nem szereti az éjszakai csellengőket, Könnyen besuranó tolvajnak nézheti és akkor aztán vége a dálnak.

Ha mindezek ellenére folytatja az éjszakai vadászatot, a vámpír megjelenik és végez vele. Ha többen merészkednének ki csak akkor lehet, ha az alakváltó szimatolnak. Ekkor váratlanul megjelenik, és a vámpír a kezébe veszi a kezébe a kedvességel visszakíséri a kalandozókat szobáikba.

Az első reggel

Reggelig mit sem történik semmi nyugtalanító, leszámítva az egyikük, ugyanis nem akar sehogy sem felébredni. (K5-ös a leggyengébb, leginkább ikerkos az.) Történt este, hogy az alvók egyikét egy kis kígyó harapta meg. A parazita tulajdonságai megtalálhatóak az A könyvtárban.

A parazita szivórtása után az áldozat hamarosan magához tér és nem látszik rajta semmi különös, csak egy kis gyengeség.

A várúrnak reggelinél nincs jelen. A vihar nem állt el, zuhog az eső és komor fellegek takarják a napot. A szolga felajánlja, hogy megmutatja a könyvtárat és a fegyverszobát a kalandozóknak, mely sok izgalmas könyvet illetve fegyvert rejt. Ha ura felől kérdezik kijelenti, hogy fontos dolga akadt és a dolgozószobájában tartózkodik. (A szobákban lévő ellenfelek legyőzése akkor a legkönnyebb, ha a csapat nem válik szét, ha ezt mégis megtennék, hulljon a fegyver!!! Logikus, tehát, hogy a kísérő szolga egyszerre ajánlja fel, hogy elvezeti őket, kit-kit az őt érdeklő helyre.)

A könyvtár

Egy külön torony van berendezve könyvtárnak, a falakat végig könyvespolcok borítják. A szolga ide vezeti a kalandozókat. Szabadon nézelődhetnek. Van azonban egy üveges vitrin a galérián, amire a szolga felhívja a figyelmet, hogy annak a kivételével bármit megnézhetnek. A vitrint bonyolult lakat zárja le, az üvegen finom vonalak húzódnak, mágikus rúnák. A zár ha nehezen is, de nyitható: -10%-os képességpróba!

A mágikus rajzolatok: (Értelmük rúnamágia Af-kal megfejthető.)

- 10 SFÉ

- Ha az üveget széttörik megidéződik egy őrződémon: 5 körig védi a vitrint és környezetét. Démon értéke az A függékben találhatóak.

A vitrinben találhatják meg elrejtve azt a megsárgult füzetet, melyre egy ismeretlen egy naplót írt.

Am ekkor hirtelen szélroham eloltja a gyertyákat, szinte teljes sötétség borul a teremre, halk nyikordulás hallatszik, majd hangos puffanás és ajtócsapódás. (Az ajtó bezárul mögöttük.) Az éppen

ekkor ledőlő szekrény azt veszi célba aki legközelebb tartózkodik a falhoz. Ha az illető a nyikorgást hallva nem igyekszik valamit tenni: pl.: kitérni, elugrani, lehajolni stb. a szekrény rádől. Ha igen, gyorsaság próbát kell dobnia. Ha sikerül neki, félreugrott. Ha nem a szekrény rádől és maga alá temeti. Segítség nélkül nem tud kimászni. Sebződik: 1k3 Ép-t és Fp-t továbbá, minden körben 1 Fp-t amíg nem szabadítják ki.

A festett üvegablakok felől halk csörömpölés hallatszik. Üveg koccan kőhöz. Egy **üveggölem** támad a társaságra, adatai az **A függelékben**.

A fegyverszoba

Megannyi egzotikus, furcsa régi fegyver található itt.

Miközben nézelődnek három fegyver felemelkedik az állványról és megtámadja a kalandozókat, mintha láthatatlan kezek forgatnák őket. Mindez természetesen csak illúzió!! A fegyvereket ártalmatlanná lehet tenni fegyvertöréssel. Ehhez természetesen érteni kell. Ha nem értenek a fegyvertörés mesterségéhez megtehetik -10 TÉ-vel. A széttört fegyverek a földre hullanak. Ha azt gondolják, hogy a támadóik láthatatlanok a fegyvereket nem érheti baj, csak ha kijelentik, hogy a fegyvereket támadják. A teljes siker természetesen az, ha rájönnek az illúzióra. Amelyikük elkezd kételkedni dobhat egy mentődobást. A varázslat mentő sikeres asztrál- és mentálpróba megdobásából áll. Ha bármelyiket elbukják teljesen valóságosnak élik meg az eseményeket.

A sebzések amiket elszenvednek illúzió sebzések. Ha nulla Fp alá süllyednek elájulnak, ha meghalnak AKARATERŐ alá kell dobniuk. Ha nincs meg valóban meghalnak (megáll a szívük). Ha az ájulásból térnek magukhoz lassan néhány perc pihenés alatt visszajön az Fp-jük. (Az illúziófegyverek értékei az **A függelékben!**)

A napló

" ELSŐ NAP

A vár ura igazán kedves hozzánk, kicsit féltünk, mikor megközelítettük a tornyot, de most már nincs rettegés szívünkben. Társaink is bizakodással néznek a jövőbe, már csak a hidegtől vacognak a fogaink.

MÁSODIK NAP

Tegnap néhányunk kicsit elcsapta a gyomrát.

Ma egész nap nem láttuk az urat, csak a szolgálával találkoztunk és de Humir lányával. Igazán szemrevaló és kedves teremtés. Tarangva, a segédkormányos azt állítja, hogy tegnap éjjel látta a folyosón kísérteni, mint egy szellemet. Most nagyon is élőnek tűnik.

Este eltűnt Marbasar a matróz, nem jött le vacsorázni. A szolgálta azt mondta látta kint sétálgatni a fövényen.

Vacsora után kimentünk megkeresni. Meg is találtuk a szerencsétlent. Egy hatalmas farkas téphette szét, láttuk a nyomait a homokban. De Hunir Ur nem említette, hogy élnek vadállatok a szigeten.

HARMADIK NAP

Rettegés visszagondolni az előző este és nap eseményeire.

Marbasar holttestét bevittük a várba és de Humir úr irányításával elhelyeztük a pincében. Ketten lent maradtak virrasztani mellette. Éjjel tájban szörnyű sikoltozásra ébredtünk, de nem mertünk kimenni. Valami kaparászta a szobánk ajtaját.

Valami nincs rendjén ezzel a szigettel. Átok ül rajta. Reggelig nem szűnt meg a kaparászás. Nem aludtunk egy hunyásnyit sem, fegyvereinket szorongattuk.

Reggel nem találtuk meg társainkat, csak vért. Temérdek alvadt vért. Nagyon féltünk.

A vérnyomok a könyvtárba vezettek minket. Találtunk egy titkos lejáratot, mely egy kriptához vezetett, ahol megtámadtak minket a kripta borzalmas halott őrei, fejvesztve menekültünk., végig egy sötét folyosón. A hátul szaladókra rázuhant az éjszaka sötétje soha többé nem láttuk őket.

Hárman maradtunk, kifulladásra értünk a folyosó végére ahol egy lépcső vezetett a szabadba.

Megdöbbenésünkre az első dolog amit megpillantottunk egy torony volt. Valami ajtóféle is volt belevájva, de nem mertünk a közelébe menni.

Visszaíndultunk a vár felé ki tudja milyen reményben. Most itt ülök szobámban és várom a hajnalt....

NEGYEDIK NAP

Elhatároztuk, hogy tutajt ácsolunk és megszőkünk. A naplómát itt hagyom, a könyvek közé rejtve intő jelként, figyelmeztetésként az utánunk jövőknek.

Az istenek legyenek irgalmasak hozzánk!.

M. J. J."

A naplóból jól láthatóan kitejték az utolsó oldalt.

A kripta és a titkos folyosó

7. Északi torony

E torony belsejében egy csigalépcső vezet lefelé és felfelé.

A torony padlásszobájában : Itt egy pár romos tárgytól eltekintve nincsen semmi

Lent mélyen a föld alatt egy nagyobbacska kamrába jutnak, mely egy régi kripta. Itt nyugszanak a vámpír hajdan volt családtagjai, rokonai és áldozatai is. Megannyi fehér csont hever itt a falba süllyesztett kőlapokon. Nagy részük régi, elfeslett rajtuk a halotti lepel, de vannak újabb tetemek is, melyeken matrózuha lóg rongyosan. A falon polcokon koponyák pihennek, az egyik sarokban lábszárcsontok. A terem közepén egy aszta található rajta sok kacat, ékszerek, tálak, serlegek aranyból, ezüsből. Ugyan pókháló takarja őket és nagy az összevisszaság, mégis látható, hogy nagy értéket képviselnek.

Ékszerek a halottakon is találhatóak.

Továbbá védő varázskörökkel is védve van a cella a rontások ellen.

A varázskörök: - Tűztől védő 15E

- Szimpatikus mágiától védő 30E

- Elemi erőtől védő varázskör 15 E

- Térmágiától védő varázskör 30 E

A varázslatok ennek megfelelően jönnek létre. (Persze ezek is csak rúnamágia Af-kal fedezhetőek fel.)

Pár perc néma csöndben telik el. Próbálkozhatnak az ajtó kinyitásával, de az nem sikerülhet, mivel semmilyen mechanikus nyitó rendszer nincs belül.

Pár perc talán pont elég arra, hogy végzetes hibákat kövessenek el.

- Nem nyúlhatnak a halottak ékszereihez.

- Nem zavarhatják a halottak nyugalmaát,

- Nem becsúszhatnak illetlenségekkel a halottakat

A fal egy helyen megnyílik néhány kör múlva, hihetik azt is, hogy kutakodás közben találtak egy titkos járatot. Egy lépcső vezet lefelé, amin megjelenik egy hatalmas múmia. Békésen mászik fölfelé a lépcsőn. Nem viczorog, nem emeli magasba a karját, szemlátomást nem akar támadni. (A múmia és a csontvázak értékei az **A függelékben!**)

Ha megtámadják elvesztek.

Ha megvárják még felér beszélgetni fog velük.

"Miért jöttetek ide nemes idegenek??? Csak nem akarjátok a holtak álmát háborgatni?"

Ha eltettek valami aranyat stb., vagy sértegették bármelyik halottat rákérdez mindegyikre, külön-külön. Ha bocsánatot kérnek és legalább látszólag őszinték a múmia megbocsát.

Végző kérdése: melyik kapun akartok továbbmenni?

Ha a tovább vezető utat választják megkérdezi: MIÉRT ARRA?

Ha frappánsan és intelligensen válaszolnak a múmia harc nélkül tovább engedi őket. (Ennek eldöntése a KM feladata.)

Ha csatába bocsátkoznak a múmiával életre kelnek a csontvázak is, mintegy tíz darab. Nem akarják megölni a csapatot, úgy harcolnak, hogy sikeres támadásaikkal lefegyverzik az ellenfelet (Lefegyverzés Mf) és további támadásokkal megbénítják: rácsimpaszkodnak, ledöntik, beleharapnak és nem engedik.

Ebből a slamasztikából úgy keveredhetnek ki, hogy minden holtat legyáknak. Erré esélyük minimális. Természetesen el is menekülhetnek ha tudnak.

A verseny szempontjából ez az egyik legnagyobb hiba amin elbukhatnak, éppen ezért harc esetén jó ha a KM belead anyait apait és nem csak a kockákra bízva a csontvázak győzelmét.

A múmia cellájában nincs semmi különös, csak egy falhoz támasztott koporsó, leégett füstölt tartalmazó edények.

A folyosó (melyen ha frappánsan válaszolnak továbbmehetnek) néptelennek és nagyon sötétnek tűnik, látszólag egyenesen halad csak itt-ott ír le kanyarokat. Távol a vártól, valahol a folyosó vége felé rejtőzik egy hatalmas, gusztustalan szörnyeteg, melyet csak az vesz észre aki figyel, és keresi a nyomait.

"A hátul szaladókra rázuhant az éjszaka sötéte soha többé nem láttuk őket." - szól a napló.

A plafont figyelve egy helyen enyhe nyálkás sötét bevonatot lehet látni, majd magát a szörnyet is, mely alaktalan fekete masszá-nak tűnik. Azt aki gyanútlan alámerészkedik szinte biztos, hogy megöli, de ha kiszúrják, fel lehet vele venni a harcot és mágikus tüzsel könnyen meg lehet semmisíteni. A say amit kiválaszt rossz hatással van mind a hagyományos mind a varázsfegyverekre, bár ez utóbbiak legalább fogják...

A massa értékei az **A függelékben** találhatóak.

A szoborkert

A folyosó végül egy kürtön át a szabadba vezet. Egy torony mellett bukkannak a felszínre, a torony egy kis sziklán áll. Ajtaja becsukva. Nyugodtan megközelíthetik, nem fenyegeti őket semmilyen veszély. A kapu nincs bezárva, bent bizzar szoborkert fogadja a betévedő "látogatókat". A kertben mintha a vámpír áldozatainak kifaragott szobrai pihennének. Ha körbenéznek rátalálnak a szobrászmesterre, aki egy örült törpe. Lelkendezve jön elő rejtekekből. Egy vésőt és egy kalapácsot szorongat kérges markáiban. "Á, új modellek!!!! Termékeny a gazda, na jöjjenek csak Közelebb!!!!" A törpe nem rosszindulatú, nem bántja őket, csak méretet akar venni róluk. Ha nem hagyják nagyon elkeseredik és sírdogálva könyörög nekik. Ha megengedik neki, hogy méretet vegyen, ellohol, csakhamar kopácsolás hallatszik az épület háta mögül. Itt megtalálják a törpét, és romos otthonát. Éppen az egyik kalandozót faragja. (Ha netalántán megtámadná a törpét az ugyan védekezik, de nem potenciális ellenfele a kalandozóknak. Értékei az **A függelékben** találhatóak.)

A toronytól nem messze, a parthoz közel egy tutaj maradványai-
ra lesznek figyelmesek. Itt megtalálhatják a napló írójának és még két másik embernek a csontvázát. Az egyiknél kis szelencét talál-
nak, melyben ott van a napló hiányzó oldala.

A hiányzó oldal:

"Tutaj ácsolása közben egy barlangot fedeztünk fel a toronytól délre. Legnagyobb megdöbbenésünkre egy kikötő van elrejtve a barlang mélyén és egy bárka is horgonyoz benne. Nagyon megörül-
tünk a váratlan szerencsénknek, de örömünk nem tartott sokáig: szörnyetegek törtek ránk, alig tudtunk elmenekülni. Semmi esélyünk. Muszáj tutajon menekülnünk.

átkozott legyen de Humir úr és ördögi szolgálai!!!!"

A kalandozók ezután jó eséllyel elindulnak megkeresni a barlangot

A barlang

A barlang bejáratát ugyan tüskés bozótos rejti, de néhány perces munkával be lehet jutni. Az ősi képződményben egy tó terül el, melyen egy kis vitorlás ring. Hosszabb szemlélődés után feltűnik,

hogy a kis barlangi tó összeköttetésben van a tengerrel. A hajóhoz vékony fapallón lehet eljutni, amit furcsa módon nem lepett be a nyálkás iszap. Amint valaki rálép a pallóra a víz alól pikkelyes mancsok nyúlnak elő, és két vizitroll ront a betolakodókra. (a trollok adatai az **A függelékben**.)

5.

Távozás a szigetről

A kis vitorlással nekivághatnak a tengernek. Ha nincs köztük képzett tengerész akkor is viszonylag könnyen leboldogulnak a hajóval, mely ugyan csak egy kis lélekvesztő és kockázatosnak tűnik kimerészkedni vele a nyílt vízre, de ha már legyőzték a trollokat és elindultak, semmi sem állíthatja meg őket. Sima út vár rájuk bármerre is induljanak. Jó szél röpti őket el a szigettől. Három nap alatt elérhetik Abaszisz partjait. Tíz nap alatt pedig elhajóznak Toronig. Bátorságukat nem csak az istenek hanem a KM is díjazza. (Ezzel a modul tulajdonképpen véget ért.)

Utóhang

Miután a kalandozók eljutnak Toronba a megadott városba a kikötőben érdeklődve meglelhetik megbízójuk egyik szolgáját, aki elvezeti őket gazdájához. A nemes nem szűkmarkú 30 aranyat kínál fel fejéért a kalandozóknak, miután azok elmondják, milyen viszontagságos úton jutottak el idáig. (Persze ha nincs láda, nincsen jutalom se.)

HAPPY END!

2

A függelék

Fejvadászok:

Alapértékek: KÉ: 30 TÉ: 56 VÉ: 105 CÉ: 35 (csak az íjászok-
nak!)

Asztrális ME: 20 Mentális ME: 20

Életerőpontok: 12 Fájdalompontok: 45

Méregellenállás: 6

Vért: - (A vadászok a rajtatüésnél nem számítottak a kalandozóra, a hajón pedig nincsen lehetőség a vértek elrejtésére.)

Fegyverek	Tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Fejvadászkard	1/1	38	72	123	-	1k6+4
Tőr	2/1	40	64	107	-	1k6+2
Nyíl, könnyű	1/1	32	-	105	51	1k6+3

Psz: A vadászok mindegyikét 16-os erjú statikus pajzs védi. Dinamikus pajzsaik nincsenek.

Pszipontok: 16

Képzettségek: A vadászok 4. szintűek, a M.A.G.U.S-ban leírt képzettségekkel rendelkeznek.

Leírás:

A vadászok fő célja a láda megszerzése. Az elsőcsatában még elmenekülnek, de a hajón már az életük árán is megvédik a ládát. A KM saját szájíze szerezint adhat mérgeket, és egyéb fegyvereket kezükbe a cél elérése végett. Mindenkor tartunk azonban szem előtt, hogy nem a karakterek megölése a cél!

Lauro de Humir, a vámpírkirály

Alapértékek:	Érték
Tulajdonság	
Erő	24
Ügyesség	18
Gyorsaság	18
Állóképesség	20
Egészség	22

Szépség	16
Intelligencia	17
Mentál	20
Asztrál	20

KÉ: 50 TÉ: 110 VÉ: 165 CÉ: 50 (Ezek az értékek fegyver nélkül értendők. Ha bármilyen fegyver használ, akkor annak értékei ezekhez hozzáadódnak.)

Életerőpontok: 38 Fájdalompontok: -



Különleges képességek:

-Lauro de Humir vámpír, IV. kategóriájú élőhalott. A bestiáriumban leírt negatív tulajdonságok kivételével a vámpírok összes pozitív adottságaival rendelkezik. Azaz:

-Mágikus, vagy ezüst fegyverek okozta sebzések körönlént IÉP-és gyorsasággal regenerálódnak, egyéb fegyverek nem sebzik.

-Képes felmászni a sima falon is (Mászás: 100%)

-Léptei sohasem csönak zajt (Lopózás: 100%)

-Pusztá akarásával parancsol a denevéreknek és a farkasoknak.

-Képes átváltozni farkassá, denevérré, s bármilyen más Lénné, akivel már találkozott

-Képes irányítani a sziget növényeit, az időjárást, és a szigeten tartózkodó összes élőholt szolgát.

-60 manapontból kasztolhat varázslói mozaikmágiát, és ugyan-csak ennyiből használhatja a boszorkánymesterek varázslatait, kivétel a rontásokat.

-Bármikor képes mana befekterése nélkül valakire rákényszeríteni az akarát. (60-as erejű mentálmozaik!)

-Emberi alakjában is tud repülni, de ezt csak éjjel teheti meg.

-Immunis a mérgekre, az asztrál, és a mentál mágia mindenfajta megnyilvánulására.

-Csak túllütéssel lehet megsebezni.

Hátrányok:

-Képtelen elhagyni szigetét, irtózik a sós víztől. (Ez nem jelenti azt, hogy a víz sebzi, csak azt eredményezi, hogy mindenáron igyekszik elkerülni a sós vizet.)

-Nincsen árnyéka, s bár nappal is aktív árulkodó jelét sehogyan sem képes leplezni

-Ha tükörbe pillant a tükör azonnal szilánkokra törik, s ő 2k6 körre elveszti látását.

Leírás:

Lauro de Humir már több száz éve "él" a szigeten, s azóta szá-zával estek áldozatául vérivási kényszerének. Tudja, hogy sohasem hagyhatja el a szigetet, éppen ezért marasztalja vendégeit amíg csak lehet, had érezzék ők is a magány, a bezártság, és az elkeseredettség érzését. Ha már megunta a szerencsétlen halandók szenvedéseit kiszívja vérüket, s testükből agyatlan homonkuluszokat kreál, hogy szolgálják őt. Minden zombit ő irányít, így minden lépésről tud a várban, még akkor is, ha ő maga nincsen jelen. Persze, ahol szolgálai sincsenek oda nem lát el ilyen módon. Külseje mindig makulátlanul tiszta, és megnyerő. Ha netántán valamelyik játékos karakter meg-próbálná elcsábítani belemegy a játékba, s miután mennyei gyönyörökben részesítette áldozatát kiszívja annak vérét, és vámpírrá változtatja. Beszédében mindig kedves, olykor még mosolyog is, nem kérkedik műveltségével, de kedveli a kultúrált társalgást. Nem szívelheti viszont a faragatlanságot. Ha valaki szembesíti élőholt mivoltával az elrontja játékát. Ezt a karaktert a lelepleződés árán is nyomban elpusztítja, A sértésekre hasonló módon reagál.

A parazita:

KÉ: 36 TÉ: 55 VÉ: 60 CÉ: -

Életerőpontok: 4 Fájdalompontok: 14

AsztrálME: immunis MentálME: immunis

Sebzés: spec.

Mérgek: 7-es az ellenállása

Leírás:

A szigeten a vámpír átka miatt egyes fajok furcsa átalakuláson mentek keresztül. Ez az apró rovarfaj is így fejlődött ki. Életerővel táplálkozik, de túl gyenge ahhoz, hogy szemtől szembe támadjon meg egy nagyobb teremtményt, így megvárja, míg az elalszik, s ekkor a nyakára mászik, hosszú, és erős fullánkját belemélyeszi áldozatába, s egészen a gerincvelőig ledugja. A gyanútlan alvó ebből mit sem sejt, hiszen a kis rovar nagyadag érzéstelenítőt is fecskendez áldozatába, aki nem érez szűnyogcsípésnél nagyobb fájdalmat. A lény ezután rákapaszkodik áldozata nyakára, s táplálkozni kezd. Az áldozat ettől fogva teljesen eszméletlen, sem rázásra, hangoskodásra nem ébred fel. A lényt roppant nehéz észrevenni, de még ennél is nehezebb eltávolítani. Ha fészegetni, rángatni próbálják, tehát erőszakkal akarják eltávolítani 2k6fp-t sebződik az áldozat a próbálkozások során, s amikor a lény kijön még további 2k6 ép-t, és ennek megfelelő mennyiségű fp-t sérül. Ebbe nagyon könnyű belehalni. A lényt legkönnyebben úgy lehet eltávolítani, hogy valamilyen levegőt át nem eresztő anyaggalöntük le. (pl: zsír, olaj, sav, stb..)

Az üveggólem:

Alapértékek:

KÉ: 35 TÉ: 75 VÉ: 90 CÉ: - Sebzés: 1k10+4

Életerőpont: 24

AsztrálME: immuni,

MentálME: immunis

Mérgek: immunis

Psz: immunis, És nem használja.

Leírás:

Az üveggólem a könyvtárszoba egyik festett ablaküvegébe van mágiával beleágyazva. A titkosajtó kinyitása aktiválja, akárcsak az így létrejövő mágikus sötétséget, melynek 9-es az E-je. A gólem haláláig küzd.

Speciális képességek:

-A szűrő- és a vágófegyverek csak 1/3 sebzést okoznak, míg a zúzófegyverek +3-at sebeznek a saját sebzésükön túl.

-A tűz alapú varázslatok csak fele sebzést okoznak, az elektromos mágiák pedig nem sebzik, továbbá a savra is immunis.

-A varázsló megdörzsölése beindítja a gélelem védőmechanizmusát, és szilánkokra robbantja a monstrumot, mely 2k10+5 sebzés okoz mindenkinak, aki a szilánkokra lép rá. Működésben tartandó. (SFÉ van.)

Illúziófegyverek:

Alapértékek:

KÉ: 25 TÉ: 65 VÉ: 110 CÉ: -

Leírás:

Mivel a kardok illúziók, ezért semmilyen mágia nem hat rájuk. A varázslók persze ezt is a bárdokéhoz hasonlóan hiszik csak el. Mindenki aki nem gyanakszik az láthatatlan ellenfeleket támad. Ebben az esetben esélye sincs megsemmisíteni a fegyvereket. Ha valaki fegyvertöréssel próbálkozik, és sikerrel jár a fegyverek a földre hullanak. Ha valaki elájul, a modulban leírtak szerint kell eljárni.

Örződémon:

Aki van olyan betörő, hogy egyszerűen betörni a vitrin üvegét, anélkül, hogy elolvassa a rúnákat, vagy hatodikérzékére hagyatkozna, nos az püsztüljön. Kedves KM a M.A.G.U.S. 378-380-ig rejti a választható példányokat. Szórakozz kedvedre!

Massza:

Alapértékek:

KÉ: 35 TÉ: 60 VÉ: 100 CÉ: - Sebzés: 1k6+5 (Ez csak a lezuhanás után érvényes!)

Immunitás: Mérgek, sávak, asztrál-, mentál-, természetes anyagok mágiája.

Életerőpontok: 23 Fájdalompontok: 45

-Tűz kétszeresen sebzí.

Leírás:

-Aki olvasta a naplót, és figyel a feje fölé az könnyen észreveheti a rá leselkedő veszélyt, de aki óvatlanul alágyalogol, arra ráömlik, és a kiválasztott savval elemésztí. Az első körben mindenki, akire rázuhant 2k10+6 sp-t sebződik, s azután még körönként 1k6+3-at. Ez a sebződés mindaddig tart, míg ki nem kecmereg az áldozat a massa alól, (ez három sikeres erőpróbát igényel egymás után, s ez három körig tart.) s ha utánna rögvest lemossa még akkor is 3 körig 1k6 sebzést szenved el, ha nem moossa le akkor ezt az 1k6-ot még további 7 körig szenved el. A sav olyan erős, hogy Ép sebzést is okozhat, így nagyon könnyű belehalni a lénybe.

A sav körönként 1 SFÉ-vel roncsolja a páncélokot, a mágikus vértet pedig 1/3 sebességgel emészti. A nem mágikus fegyverek 3 csapás után használhatatlanná válnak, a mágikusak 9 körig bírják. Mindenki, aki 20 Fp-nél többet sérül a sav által az permanensen -3 szépséget veszít, melyet csak papi mágiával, vagy varázslói regenerálással lehet visszaszerezni.

Törpe szobrász:

Alapértékek:

KÉ: 10 TÉ: 25 VÉ: 65 CÉ: -

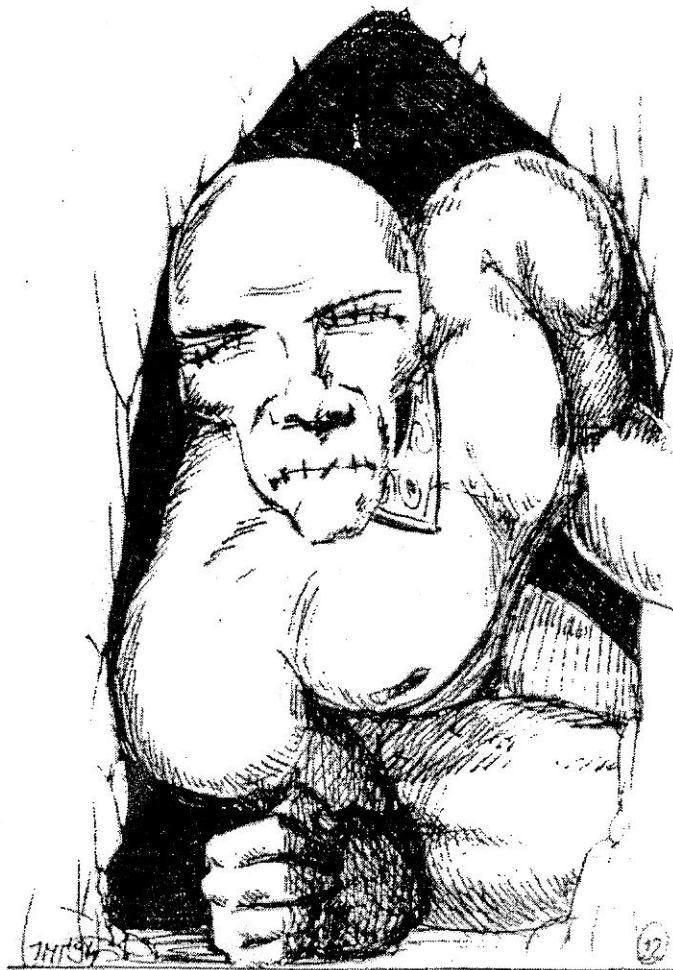
MentálisME: 0 AsztrálisME: 2 (Aki egy örült elméjébe akar behatolni és elbukja asztrál, és mentálpróbáját maga is megdörül!)

Méregellenállás: 5

Fegyver	tám/kör	KÉ	TÉ	VÉ	CÉ	Sebzés
Kalapács	1/1	13	35	69	-	1k6+1

Leírás:

A törpe teljesen élő figura. Még az előző gazdát szolgált, mint szobrász. Az övé a szoborkert, ahová a kalandozók bemehetnek, de ha megrongálják a szobrokat a törpe nagyon morcos lesz és elzavarja őket. Mindenről adhat felvilágosítást, de a barlangról, az élőhatotakról, és a vámpírról nincsen tudomása. Nem igazán foglalkozik a kalandozókkal, ha már egyszer méretet vett róluk inkább dolgozik.



Meggyilkolása jó jellemű karakterek esetén -1 pontot jelent szerepjátékra.

Vizitrollok:

Alapértékek:

KÉ: 32 TÉ: 75 VÉ: 125 CÉ: -

Sebzés: 1k6+5/1k6+5/2k6+4 (Kéz/kéz/harapás)

Életerőpontok: 25 Fájdalompontok: 65

AsztrálME: 30 MentálME: 30

Méregellenállás: immunis

Különleges képességek:

- Püszta kézzel is képesek Ép-t sebezni
- Minden eltelt 6 kör után 1k6 Fp-t regenerálnak. Minden 5 Fp-vel 1 Ép-t is visszakapnak.
- Harapásuk mérgező. Akit így megsebeznek az egészségpróbátog -1-gyel, és ha elvétí a M.A.G.U.S.-ban leírt benutság levonásai vonatkoznak rá 1k6+3 körig
- Mentál- és Asztrálmágiák ellen 30-as pszíapajzs védi őket.
- A tűz alapú sebzéseket csak természetes úton tudják kihéverni, valamint minden ilyen támadás +2-et sebez kockánként.

Információk: Ha valami nem világos, vagy nem találsz meg valamit fordulj a szervezőkhöz, vagy hagyatkozz a fantáziádra. Sok sikert!