



Szabadulás

*“Tudjuk, hogy a törvény lelki, magam
azonban testi vagyok, és a bűn rabja.”*

*M.A.G.U.S. történet-vázlat
2015. január 26., RedSign
info@redsign.hu*

Szabadulás

M.A.G.U.S. történet-vázlat

Ajánlott tapasztalati szint: 3 - 8

Tiltott kasztok, vallások és egyéb karakter jellemzők: nincsenek

Bevezető

A történetet a játékos a kráni Fekete Torony börtönében fogják kezdeni, mindannyian ott raboskodnak már legalább egy hónapja, de nem több, mint három hónapja. Egyelőre ők azok a szerencsések akik túléltek a kínzásokat, vattatásokat és egyéb nem hétköznapi, elmét és testet igénybe vevő megpróbáltatásokat. A játékosokkal éreztetni kell, hogy ha a karakterük napjai meg vannak számlálva és ha rövidesen nem nyílik lehetősége megszökni, akkor belehalnak a fogságba vagy a válogatott kínzásokba.

Ajánlott témák: *kilátástalanság, elveszettség, leépülés, hit és vágyakozás, örület.*

A játék történetéig senkinek sem sikerült még megszöknie a börtönből, így a karakterek lehetnek az elsők - már akik túléltek az akciót - akik kijuthatnak Ynev legborzalmasabb börtönéből.

A játék lényege, hogy egyetlen esélyük lesz a szökésre, ha azt nem rontják el és mindent megtesznek a kijutásért, akkor sikeresen elhagyhatják a Toronyt, a Belső tartományokat, majd a Birodalom határát is. Kérdés, hogy ezért képesek lesznek bármire, hogy túléljék a borzalmakat? Mennyit változnak ez alatt?

A börtönről

A torony a terület mana-hálójának legerősebb fókuszában emelkedik, alatta a mélyben pedig egy hatalmas vulkán szunnyad, mely utoljára év-ezredekkel korábban adott életjelet magáról. Ideális hely lehetne varázslók és tűzvarázslók számára, azonban a tizenhármak a birodalom alapításakor megváltoztatták a természetes mana áramlást és a hagyományos fizikai törvényeket, új csomópontokat hoztak létre és ősi pecsétekkel zártak le mindent. **Az ősi, legendás energia az od nélkül szinte képtelenség a varázslatok létrehozása, legyenek azok akár isteni eredetűek is.** Ezen a földön csak az ősöknek, az isteneknek van hatalma, akik ezt meg is akarják tartani maguknak.

A börtön három szintből áll, ebből a középső szinten raboskodnak a karakterek egy hatalmas sziklába vájt teremben, melynek termét néhány oszlop szakít csak meg. A három szint közül a legmagasabban lévőben vannak az "értéktelen" vagy rövid életű foglyok, a középső részben a fontos, de nem nélkülözhetetlen rabok és a legmélyéről még az örök is rettegve beszélnek. Állítólag ott még az aquirok idejéből vagy korábbról származó rémségeket tartanak fogva, esetleg a tizenhármak személyes ellenségeit? Senki sem tudja, mivel speciális őrséggel látták el a szintet és belépni oda csak a tizenhármak képesek.

Előzmények és az Ajánlat

Mivel a földalatti barlangban semmi sem jelzi az idő múlását, csupán az örök érkezéséből lehet kikövetkeztetni az eltelt időt, így a karakterek körülbelül sejthetik csak mennyi ide is raboskodnak itt. A karakterek rengeteg okkal kerülhettek ebbe a börtönbe, melyek közül néhányat felsorolunk, de próbáljuk minél jobban személyre szabni a prologus elmesélése közben:

- Árulás
- Rossz helyen és időben
- Elbukott küldetés
- Harc a gonosz ellen/mellett
- Felebarátaid ellenségei
- Bukott tanítvány/mester
- A Birodalom ellensége

Álom képek: Az Ajánlat során a Halál jelleműek vagy valamely romlott istenség követői három éjszakával ezelőtt kezdődően éjszakánként ugyanazt a lidérc nyomásos álmot élik át, melyben megpróbálnak megszökni a börtönből. *Mindannyiuknak Asztrál próbát kell tenniük -4, -3, majd -2 módosítóval.* Ha bármelyikük megdobja a próbát, akkor azonnal a birtokába kerül a kijutáshoz szükséges lelki erőnek (tudásnak is, de felidézni nem tudja azonnal), míg sikertelenség esetén elbukik és álmában testét elpusztítják, lelkét pedig egy kristályba zárva a harmadik szintre viszik.

Innentől kezdve úgy érzi képes lesz kijutni, megfejtve a csapdákat, trükköket és egyéb ősi jeleket. Ehhez azonban segítségre lesz szüksége, akiket az elkövetkező egy órában rá kell vennie arra, hogy mindent megtegyenek különben elveszíti a lehetőséget az örök legyőzésére.

A történet elején csupán néhány mellékút létezik, mivel a kijutás eléggé lineáris vonal mentén fogja vezetni a karaktereket. Ha sikerül kijutniuk a toronyból, onnantól kezdve sokkal több lehetőségük adódik meghozni a megfelelő döntéseket.

Rendszer és dráma: Börtön

A börtönben egyetlen karakter sem képes mágiát alkalmazni, valamint a folyamatos rossz körülményeknek köszönhetően **csak a statikus pajzsok maradtak meg**, a Pszi pontjaik száma emellett folyamatosan nulla.

1. **Az elme börtöne:** A börtönben és a felette húzódó Toronyban csupán az Af Pyarroni módszernek megfelelő technikák alkalmazhatóak. A folyamatos hőség és szárazság mellett, a zúgást néha recsegések és ropogások zavarják meg, így **sikerés Asztrál próbát követően 20 percenként lehet 1 Pszi pontot meditálni.**
2. **Istentelen hely:** A papok, paplovagok imái nem kerülnek meghallgatásra ezen a helyen, mintha bezárulnának előttük az istenükhöz vezető csatornák.
3. **Csillagok, csillagok:** A Bárdok sohasem láthatják az éjszakai csillagos eget, így ennek megfelelően a MP tartalékuk nulla.
4. **Egyszerű szakács:** A kapott ételek és italok egyszerűek, semmilyen méreghez vagy egyéb mágikus főzethez nem használhatóak fel, így a Boszorkányok és Boszorkánymesterek MP tartaléka is nulla marad.
5. **Anti-vulkán:** A vulkán geotermikus energiáit megfordító ősi jelek ahelyett, hogy energiával töltenék fel a Tűzvarázslókat éppenséggel elszívják azt tőlük. Az óránkénti MP regenerálódás folyamatosan kábulttá és dekoncentráltá teszi őket, így minden tulajdonság próbájukra -3-at kapnak, a harc értékeik pedig 30-cal csökkennek, amíg a Börtönben tartózkodnak. Ezen dekoncentráltóság miatt képtelenek a Pszi-használatra is.

Rendszer és dráma: A Fekete Torony

A Fekete Toronyban megváltoznak a játék szabályok, mivel míg a Börtön elnyelte a mágikus energiákat a Torony éppen fókuszálja azokat. Igaz egy teljesen más módon, mint azt a mai időkben a kalandozók megszokták. A torony alapjait a Halál szféra alkotja, melynek következtében a nem Halál jellemű karakterek komoly sérüléseket szenvedhetnek.

1. **Az elme erődje:** A Toronyban bárki képes egy környi koncentrációval az összes pszi energiáját egyetlen sikeres Asztrál dobással (+2) visszameditálni, azonban ha teste nem isteni eredetű a hirtelen történő változástól az agya olyan nyomást kap, hogy azonnal 1 ÉP-t és 5 FP-t sebződik - a feltöltődés ettől még létrejön.
2. **Istének otthona:** A Ranagol vallású és/vagy Halál jellemű karakterek imái azonnal meghallgatásra kerülnek, így egyetlen kör alatt MP-jaik száma maximumra töltődik, mintha áldozatot mutattak volna be istenüknek. Minden más istenség papjai és paplovagjai imái vagy varázslatai azonnal kudarcba fulladnak és 1 ÉP + 5FP sebződést okoznak.
3. **Összhangzat:** A Bárdok egyetlen rövid énekkel képesek megnyitni lelküket és befogadni a nem is olyan távoli energiákat és azonnal maximumra töltődnek.
4. **Vulkán a vulkánban:** A börtönt ölelő vulkáni energiák itt teljes erővel érezhetőek, így minden Tűzvarázsló egy teljes körös koncentrációval maximumra töltheti MP-jait, azonban ha a jelleme nem Halál azonnal 1 ÉP és 5FP-t sebződik..
5. **Éteri hatalmak jelenléte:** A torony falából kiáramló felesleges energiát bármely varázsló vagy tapasztalati varázshasználó egyetlen körös koncentrációval képes befogadni, azonban ha a jelleme nem Halál azonnal 1 ÉP és 5FP-t sebződik.

Helyszínek

A játékban a karakter több helyszínen is végig fognak haladni, az elején egyenesen a kijárat felé, a végén azonban már lesz beleszólásuk abba, hogy merre vegyék az irányt. Egészen a toronyból történő kiszabadulásig lineárisan, meghatározott útvonalon fognak haladni, majd innentől már dönthetnek arról merre menjen tovább az útjuk a számtalan hercegségen, melyek a Kráni birodalmat alkotják.

Börtön

A Börtön a Fekete Torony alatt, egy vulkán közepén helyezkedik el. A Börtönnek három szintje van, ebből az **első (a legmagasabban lévő)** pontosan a vulkáni kürtőt lezáró bazalt rétegen helyezkedik el. A helyi bazaltból épített mágikusan megerősített épületről van szó, melyet a hegyből bányászott fémből öntött rácsokkal, ajtókkal erősítettek meg. A foglyok fenyítése, verése és kínzása ezen a szinten mindennaposnak mondható. A vérükre, a testükre van csupán szükségük a rituálékhoz és az ősi jelek éhségének csillapításához. A legkülönbözőbb fajokkal találkozhatunk itt, de többségében emberek kerülnek ide, akik valami bűnt követtek el vagy egyszerűen csak rossz helyen és rossz időben voltak.

A **második szint** a folyamatosan fortyogó magma fölött lebegő sziklabörtön. Az egyetlen sziklából faragott hatalmas komplexumot ősi varázsjelek lebegtetik a magma felett és ide kerülnek azok a foglyok, akiknek a túlélési esélyeit javítani kell, de túl erősek ahhoz, hogy közönséges vasrácsok mögé zárják őket. Ide kerülnek a kalandozók is, akik annyira szerencsétlenek voltak, hogy túléltek az ide vezető utat. A karakterek is innen kezdik a játékot.

A **harmadik szint** a magmában létrehozott mágikus (több száz fokos) légkamra, melynek levegője azonnal elporlaszt mindent ami élő. A levegőben tizenkét álomkristály lebeg, melyben a kráni tizenhárom ősi ellenségének lelke van zárva mély álomban. Ezen kristályok egyikében van elzárva Shylak is, aki a Godoni birodalom kóbor időmágusa volt és ide indult felfedezésre.

Lehetőségek és események:

- Térfordító ige megszerzése: Ismeretlen eredetű ige: "Morbachious Trandsorga!"
- Elme őrző: A medál megszerzésével +4-et kapnak Intelligenciára és képesek lesznek alkalmazni a Térfordító igét.
- Jelző harangok levágása (3x): Ha nem teszik meg, akkor elbukják a kijutás lehetőségét, mivel az Örök létszáma a 10-szeresére nő
- Harc az Örökkel (3-4-ik szintű harcosok): (2x) 4-4 őrrrel kell harcolniuk, ha nincs riasztás
- Áttörés az első szinten:
 - a rácsok kinyitásával és a foglyokkal káoszt okozva
 - átverekedve magukat az ott tartózkodó őrségen (6 fő: 2 íjász, 1 boszorkánymester)
- Feljutás a Toronyba: Az első szint után egy liften lehet feljutni, azonban a parancs ismerete nélkül valakinek meg kell másznia a tartó kábeleket, hogy visszaengedje a liftet.

A Fekete Torony

A karakterek a Fekete Toronyba a Börtön szintről törhetnek fel, ha sikerült leereszteniük a liftet. A Torony aljába fognak érkezni egy elkülönített helyre, itt a térfordító ige használatával juthatnak ki biztonságosan a Toronyból vagy megkockáztathatják és egy szinttel feljebb egyenesen a Könyvtár szobába juthatnak. Itt már a Rendszer és Dráma újabb szabályai vonatkoznak a karakterekre ameddig a Toronyban tartózkodnak. A döntésre nincs túl sok idejük mivel megközelítőleg 5 perc múlva visszaérkeznek az örök és azonnal riadoztatni fogják a Torony őrségét. *Ha Shackallor megfordítja a térfordító igét, akkor egy -4-es Intelligencia próbával rá lehet jönni, hogy fordítva kell kimondani az igét és már mehetnek is.*

Fekete Torony: Shackallor

A megfelelően motivált, bátor vagy éppen ostoba karakterek a térfordító igét használva a Fekete Torony könyvtárába teleportálhatnak. Az oszlopok a végtelenbe nyúlnak, rajtuk különböző méretű, színű és forrású könyvek sorakoznak, mindegyikük tökéletesen hibátlan állapotban. A könyvespolcok között mozgásra lehetnek figyelmesek, mely magától Shackallortól érkezik, akik éppen a könyvespolcok között járkál fel és alá, valami után kutatva. A hatalmas - közel harminc méteres - alak, sötétlila köpönyegben, csontsovány kezekkel simítja végig a könyveket, miközben folyamatosan magában motyog. A karakterek képtelenek felhívni magukra a figyelmet, azonban mikor a térfordító igét használva eltűnnek mégis felfigyel rájuk. **Ekkor egy speciális varázslattal megfordítja a Toronyban a teret és a térfordító ige mostantól visszafelé fog működni!**

A Halál völgye

A karakterek a toronyt elhagyva egy egyenes földúton tudnak a leggyorsabban menekülni, mely rögtön egy istállóhoz vezet, melyben magukhoz vehetnek egy-egy utazólovat. Itt már nem működik a térfordító ige, úgyhogy

más módon kell menekülniük. A lovak tíz kilométeren keresztül viszik őket, aztán egy folyón átugratva elpusztulnak (az ugratás közben), így érkeznek meg a domboldalon lebukfencezve a karakterek a Halál Völgyébe. A völgyben teljesen zöld a növényzet, vannak állatok is meg egy forrás, ami mellett kiválóan le lehet táborozni. A távolban a növényzet mélyén azonban ősi titkok rejlenek, mivel a tartomány korán elhalálozott urának kriptájában a mágikus források visszahozták lelkét.

A Halál Völgyében egy Lestat az úr, aki feltámasztotta korábbi szolgálait, így azok fizikálisan is képesek megtámadni a karaktereket. Az életerőt a Lestat nem képes kinyerni közvetlenül a karakterekből, azonban a szolgálai által nyitott sebeken át már képes elszívni D10 SP-t körönként. A Lestat szolgálai: minimális tudattal bíró élőholtak: tizenkét apró termetű halott goblin, négy fejszéssel felszerelt rohadó kráni ork.

Ha a karakterek legyőzik a tartomány urát, akkor előmerészkedik az utolsó szolgálója, aki elvezeti őket a kriptához, mely mellett egy régi elhagyatott tércapu emelkedik. Ezt használva a karakterek több száz kilométert tehetnek meg és juthatnak a következő tartományba.

A Birodalmi Klán

A Halál Völgyének elhagyásával a Belső Tartományok egyikébe érkeznek a karakterek egy másik elhagyatott tércapun keresztül. Mikor megérkeznek egy aprócska menekülő alakot látnak, a távolban a hegyekbe emelkedő épületegyüttes felé halad. Ha sikerül élve elkapniuk, akkor nagy nehézségek árán megtudhatják, hogy Krán szívének kamrájában vannak, a Birodalmi Fejvadász Klán területén. Az épület pedig nem más, mint a Magas Hegy, ahol a Birodalom legjobb fejvadászait képezik ki. Ha megölik a fiút, akkor a nála lévő jegyzetekből ugyanezt kideríthetik és azt is, hogy egy jelölt volt, akit a későbbiek folyamán avattak volna be a misztériumokba.

A hegy lábától messzebb több falu és elterül - ezek szolgálják ki a Magas Hegy igényeit -, ezek közül bármelyikbe mehetnek a karakterek. A faluba érve a helybeliek gyanakodva fogadják őket, de kráni szó hallatán segítenek nekik szinte bármiben, még szállást is adnak. Másnap reggel kipeckelt szájjal találják magukat egy istállóban az oszlopokhoz kötözve.

A Klán elkapta őket, azonban az azonnali halál helyett - úgy látszik nem tudnak a szökésről - inkább kiképzési eszközként fogják használni őket. Három napi előnyt kapnak Dremera morteltől, aki utána elengedi frissen képzett vadászait, hogy végezzenek a karakterekkel. A karaktereknek menekülnie kell a három nap alatt egy trópusi erdőig juthatnak el, ahol már fel kell venniük a Vadászokkal - mindegyikük 7-ik szintű kráni fejvadász (értékeik a Vadászebével egyenlőek). Ha a karakterek legyőzik a vadászatot, akkor elérhetik a következő nagyobb falut, ahol a fejvadászoktól szerzett pénzből lovakat vehetnek és elérhetik a Külső Tartományokat.

A Vadász

A megszállt karakter álmod fog látni, melyben Shackallor vagy a mortel egy éj-fekete bestiát bíz meg a küldetéssel, hogy vadássza le a karaktereket. A Titkos Tartományok mélyéről érkező sötét elf célja csupán annyi, hogy megölje a karaktereket és a fejüket visszavigye a megbízónak - attól függően, hogy a karakterek találtak Shackallorral vagy nem. A sötét elf megpróbálja a saját csapdjába hajtani a karaktereket, így a következő hegyi falunál már eléjük vág és pszichikus képességeivel befolyásolva a falusiakat le akarja fegyverezni őket. Számára lényeges, hogy ne egyedül kelljen megküzdenie velük, mert abban az esetben szinte biztosan meg fogják ölni, helyette inkább a túlerőre épít.

A határig játssza ezt a karakterekkel vagy amíg el nem pusztítják, ha ezt megteszik akkor a későbbiekben már nem kell foglalkozniuk vele. A sötét elf mindenképpen kemény, szívós és tapasztalt harcos, így csak közös erővel és mágiával képesek legyőzni.

Sötét Elf: KÉ: 110, TÉ: 210, VÉ: 270, CÉ: 60, T/k: 2, Sebzés: K6+4 (karpengék), SFÉ: 4, ÉP: 20, FP: 120, ME: 100
Minden ellenféllel, akivel szemtől szemben kell kiállnia -15 harc értéket kap.

A Végső határon túl

A határ átlépés után a lélek áldozatot kíván az Őt hordozó karaktertől, méghozzá ember áldozatot ahhoz, hogy testet ölthessen. Szándékosan nem szólt eddig erről, így a karaktereknek egy kietlen, kiszáradt láp vidéken hozzák meg a döntésüket. A hordozó karakter is feláldozhatja magát, ha akarja... Ezzel Ranagol első számú anyala visszatér Ynevre...

Karakter segédlet

Név: Thorbald "Vadászeb" at Shattur

Jellem: Rend, halál

Szülőföld: Krán

Kaszt: Fejvadász

Faj: Ember (kráni férfi, 27 éves)

TSZ: 7

Prológus: A Vadászeb a külső tartományokban nevelkedett, családja már nagyon fiatalon a helyi klánnak adta a sokadik fiát, hogy biztonságban nőjön fel. Mivel korábbi emlékei nem voltak, ezért a fiú mindig is családjaként tekintett az Obszidián Farkasok klánra. A klán soros kapcsolatot tartott fenn a toroni Éji Lidércekkal, akik egy igen sötét és kínos múltú tiadlani anya klánnal tehetők kapcsolatba. Két évtizeddel később azonban a helyi viszonyoknak köszönhetően a tartományban polgárháború tört ki, aminek eredményeképpen a klánt is támadások érték. A vezetés megszűnt, a klánt pedig felprédálta Tamtais Nagyúr, a Kilencedik Belső Tartomány Hercege, majd kinyilatkoztatta szándékát és vérdíjat tűzött az Obszidián Farkasokra. A Vadászebet a Belső Tartományok határán fogták el a Birodalmiak csapatai, majd kínvallatás után a börtönbe vetették.

Személyiség: A Vadászeb egész életében a klánnak élt, mindenben követte annak szabályait és becsület kódexét. Az árulás után egy csapattal azon voltak, hogy elpusztítják a Herceget, ezzel a Birodalom ellenségeivé váltak. Sajnos Ő maradt az egyetlen klánjából, így most célja, hogy kiszabaduljon és a Toroni Éji Lidércekhez csatlakozzon, akik a testvér klánjuk volt és bosszút esküdött elpusztítójuk ellen.

Tulajdonságok

Erő 14, Ügyesség 17, Gyorsaság 17, Állóképesség 17, Egészség 15, Szépség 10, Akaraterő 14, Intelligencia 13, Asztrál 14, Érzékelés 18

Képzettségek

Harci: Kétkezes harc Mf, Vakharc Mf, Hátbátámadás Mf, Ökölharc Mf, Fegyvertörés Af, Lefegyverzés Af, Birkózás Af

Tudományos: Pszi Mf, Herbalizmus Af, Legendaismeret Af, Méregsemlegesítés Af, Sebgyógyítás Af

Világi: Nyomolvasás Mf, Csomózás Af, Csapda állítás Af, Futás Af, Lovaglás Af, Úszás Af, Vadászat / Halászat Af

Alvilági: Álcázás/Álruha Mf, Kötelékből szabadulás Mf, Kötéltánc Mf

Egyéb: Lopakodás 80%, Rejtőzés 70%, Mászás 60%, Ugrás 56%, Esés 55%, Csapda felfedezés 50%

Nyelvismeret: kráni 5, közös 4, toroni 4, dzsad 2

Életerő, Pszi, Mágia:

ÉP 10, FP 70, Pszi pont: 39, AME 45, MME 45

Különleges képesség: Slan diszciplínák ismerete (Arany harang, Testsúly változtatás, Belső Idő)

Harcértékek és fegyverek

Alap: KÉ 50, TÉ 90, VÉ 140, CÉ 15, T/k: 2, Sebzés bónusz: +3

Rövid kard (A): KÉ 59, TÉ 102, VÉ 154, T/k: 1, Sebzés: K6+4

Hosszú kard (A): KÉ 56, TÉ 106, VÉ 154, T/k: 1, Sebzés: K10+3

Sequor (M): KÉ 63, TÉ 113, VÉ 166, T/k: 2, Sebzés: K6+5

Lándzsa (A): KÉ 54, TÉ 102, VÉ 152, T/k: 1, Sebzés: K10+3

Szablya (A): KÉ 57, TÉ 105, VÉ 157, T/k: 1, Sebzés: K6+5

Hosszú íj (A): KÉ 54, CÉ 21, T/k: 2, Sebzés: K6+3

Vértek, pajzsok

Bőrvért, SFÉ 1, Alkar- és lábszárvédő: +15 VÉ

Név: Amberrious

Jellem: Halál, Rend

Szülföld: Krán
Faj: ismeretlen (16 éves fiú)
TSZ: ismeretlen

Prológus: A Sötétség kivetett magából, ahogy azt minden torzszülöttel teszi, nem hagyva más lehetőséget a túlélésre, csak mások halála által. Amberriusra gyermekkorában a kráni külső tartományokban találtak rá fogadott szülei. Mivel teljesen átlagos csecsemőnek gondolták és saját gyermekük nem születhetett, ezért magukhoz vették és kezdték felnevelni. Ösztöneit legyőzve és korlátok közé szorítva elfogadta és védte szüleit a tartományban lévő szörnyek ellen. Pubertás korában már kiemelkedő képességekkel rendelkezett, így a Kráni szabad csapatok megpróbálták sorozni, azonban a Belső tartományok varázstudói felismerték vérvonalát és azonnal lánkra verték, majd a torony börtönének mélyére vetették.

Személyiség: Emberi neveltetésének köszönhetően képes megfékezni ösztöneit, melyek tovább erősödtek benne a rabságban. Igazi ragadozó lehetne, ha visszakerülne a sötétségbe, azonban most elsődleges célja a szabadulása után visszatérni családjához és kideríteni származását.

Tulajdonságok

Erő 12, Ügyesség 17, Gyorsaság 17, Állóképesség 14, Egészség 20, Szépség 15, Akaraterő 17, Intelligencia 14, Asztrál 14, Érzékelés 16

Képzettségek

Harci: Kétkezes harc Mf, Vakharc Mf

Tudományos: Pszi (ismeretlen módszer) Mf, Herbalizmus Af, Legenda ismeret Af, Méreg semlegesítés Af, Seb gyógyítás Af

Világi: Futás Mf, Úszás Mf, Vadászat / Halászat Mf

Alvilági: Kötéltánc Mf

Egyéb: Lopakodás 30%, Rejtőzés 30%, Mászás 30%, Ugrás 30%, Esés 30%, Csapda felfedezés 50%

Nyelvismeret: kráni 5, közös 5

Életerő, Pszi, Mágia:

ÉP 20, FP 50, Pszi pont: 50, AME: immúnis, MME: immúnis

Különleges képességek

Akarat a test felett: ÉP-jai sohasem lehetnek magasabbak az Egészségénél.

Karmok: 1 Egészség pont elköltésével az egyik kezére karmokat növeszthet, melyek K6+2 sebzést jelentenek neki a harc végéig.

Testpáncél: 1 Egészség pont elköltésével a testének váladékai erős élő páncéllá alakulnak (MGT: 0), melynek SFÉ-je: Egészség - 10. A harc végén az így kialakított páncél lefolyik testéről.

Éjjel látás: A sötétség nem befolyásolja az érzékelését, így ilyen esetekben nem kap módosítót.

Regeneráció: Képes mások húsából regenerálódni, ha azokat megeszi, minden így szerzett 2 ÉP után 1 ÉP-t gyógyulhat.

Ösztönök játéka: 2 Egészség pont elköltésével a harci jelenet végéig minden harci értékét megemelheti +30-cal, ilyenkor jelleme Halálra változik.

Harcértékek és fegyverek

Alap: KÉ 50, TÉ 120, VÉ 120, CÉ 0, T/k: 2, Sebzés bónusz: 0

Karmok (M): KÉ 70, TÉ 140, VÉ 140, T/k: 2, Sebzés: K6+2

Vértek, pajzsok

Testpáncél: SFÉ: aktuális ÉP, MGT: 0

Név: Ahrem al-Kahme-Drum

Jellem: Rend

Szülőföld: Taba el-Ibara

Kaszt: Harcos

Faj: Amund

TSZ: 8

Prológus: Atyánk, az örökön örökké élő visszaszólította Ahremet, hogy népével visszavegye azt ami mindig is a övék volt a mostani népek nyelvén Taba el-Ibarát. Ezek a korcsok népek azonban szövetkeztek ősi ellenségünkkel és most ajzó szerként szállítják számukra az Atya Szent Fűvét, mellyel elérhető a Fényesség állapot. Harcra nevelkedted és harc által fogok elveszni, legyen bármi is az ára. A kis különítmény, melyet az amundok közül négy harcos és két pap alkotott a krániak könnyedén felprédálták. Így került fogságba Ahrem, aki már elvesztette két társát itt a börtönben és reménykedik benne, hogy rövidesen sikerül megszabadulnia vagy meg fog halni.

Személyiség: Harc közben hideg és minden lépésre számító, nem foglalkoztatja különösebben az, ha találat éri, mivel egy speciális mágia segítségével testét hideg fegyverre kovácsolták. Ez a varázslat azonban megtörte lelkét mely így sebezhetővé vált az érzelmekkel szemben. A mindenben szabályszerűen eljáró harcos, most megtört és kiégett emberként gondolkodik, ezért is célja kijutni innen és visszaszerezni "Fényességét".

Tulajdonságok

Erő 19, Ügyesség 13, Gyorsaság 13, Állóképesség 19, Egészség 12, Szépség 15, Akaraterő 15, Intelligencia 14, Asztrál 8, Érzékelés 12

Képzettségek

Harci: Szablya Mf, Lándzsa Mf, Pajzs használat Af, Ökölharc Af, Birkózás Af, Fegyver törés Af, Nehézvértviselet Af

Tudományos: Herbalizmus Af, Legenda ismeret Af, Történelem ismeret Af, Ősi nyelv ismeret Mf, Démonológia Af

Világi: Futás Af, Úszás Af

Alvilági: nincs

Egyéb: Csapda felfedezés 50%

Nyelvismeret

Közös 3, Kráni 2, Amund (ősi nyelv)

Életerő: ÉP 11, FP 90

Pszí: nincs

Mágia: nincs, AME 32, MME 32

Különleges képesség

(Sikeres Intelligencia próba esetén, ha egyszer elrontja aznap már nem alkalmazhatja az adott erőt):

Telekinézis: Maximum 100 kg súlyú tárgy vagy élőlény lebegtetése 10 percen keresztül.

Kiszáritás: A kiválasztott látótávolságban lévő célpontnak D6+8 SP sebzést okoz.

Fájdalom csillapítás: +2-es próba, sikeres alkalmazás esetén siker * 5 FP-t gyógyulhat.

Fegyverek

Alap: KÉ 55, TÉ 100, VÉ 130, CÉ 10, T/k: 1, Sebzés bónusz: +3/+5

Szablya: KÉ 67, TÉ 125, VÉ 157, T/k: 1, Sebzés bónusz: K6+5

Lándzsa: KÉ 64, TÉ 122, VÉ 152, T/k: 1, Sebzés bónusz: K10+3

Vértek, pajzsok

Közepes pajzs: +35VÉ, 0 MGT

Név: Trixia

Jellem: Halál, Káosz

Szülőföld: toron

Kaszt: pap (Tharr)

Faj: ember (nő, ~25 éves - valójában 40)

TSZ: 9

Prológus: A Shulurban született nemesi család legifjabb tagját először egy tolvaj klánhoz tüntették el, még a család nevét sem hagyták meg neki. Trixia nevét egy speciális növényről kapta, melynek szagát még a legerősebb vegyszerek sem képesek csillapítani, ugyanis felnőtté válásakor Tharr áldásaként fekélyek kezdtek el nyílni testén és ezt a szagot árasztották magukból. A fekélyek csak akkor enyhülnek, ha a nő teljesíti istene akaratát és hűen szolgálja. Eme vak hitnek köszönhetően került Kránba egy diplomáciai küldetésben, ahol csapdába ejtették és elfogták. Azóta a börtönben rohad és a fekélyek újult erővel lángoltak fel testén, most már lassan rothasztva élő húsát. Menni kell, gyorsan...

Személyiség: Trixia meglehetősen lázadó személyiség, általában istene akaratát megegyezik az övével, ha nem akkor megér neki néhány éjszaka vezeklést, hogy a fekélyek eltűnjenek testéről. Jól megtanulta már, hogy mi az amire istenének szüksége van, mi az aminek a Birodalomnak és mi az ami mindenkinek jó, hogy neki is jó legyen. Képes lopni, csalni, hazudni vagy akár gyilkolni is azért, hogy elérje céljait.

Tulajdonságok

Erő 12, Ügyesség 14, Gyorsaság 14, Állóképesség 17, Egészség 14, Szépség 1 (20)*, Akaraterő 16, Intelligencia 16, Asztrál 16, Érzékelés 14

Képzettségek

Harci: Fegyver dobás Mf, Fegyver használat Mf, Ökölharc Af, Birkózás Af, Vakharc Af

Tudományos: Pszi Mf, Írás/olvasás Af, Időjósítás Af, Térképészet Af, Legenda ismeret Mf, Történelem ismeret Mf, Vallás ismeret Mf, Méreg keverés/seml. Mf, Herbalizmus Mf, Élettan Af,

Világi: Etikett Af, Lovaglás Af, Szexuális kultúra Af, Ének/zene Af, Tánc Mf, Értékbecslés Mf

Alvilági: Hátbaszúrás Mf, Kötelékből szabadulás Mf

Egyéb: Kötél tánc 70%, Lopózás 50%, Rejtőzés 50%, Zárnyitás 30%, Titkosajtó keresés 75%

Nyelvismeret Közös 5, Toroni 5, Kráni 4, Aszisz 3, Dzsad 2

Életerő: ÉP 9, FP 60

Pszi: pyarroni iskola, 44 Pszi pont

Mágia: 81 MP, AME 50, MME 50

Különleges képesség: A testén nyíló fekélyek azonnal D10-zel csökkentik Szépségét, melyet csak vezekléssel és áldozatok bemutatásával állíthat vissza. Ha mindenben engedelmeskednek Tharnak, akkor áldozatonként K6 ponttal emelkedik Szépség, egészen a 20-as értékig.

Fegyverek

Alap: KÉ 33, TÉ 75, VÉ 100, CÉ 17, T/k: 1, Sebzés bónusz: 0

Rövidkard: KÉ 47, TÉ 97, VÉ 124, T/k: 1, Sebzés: K6+1

Dobó tör (dobás): KÉ 48, TÉ 96, VÉ 112, T/k: 2, Sebzés: K6

Hosszú íj: KÉ 37, CÉ 23, T/k: 2, Sebzés: K6+1

Vértek, pajzsok

nincsenek

Név: Atmahil conRawnes
Jellem: Halál
Szülőföld: Északi város államok
Kaszt: varázsló
Faj: Ember (wier)
TSZ: 8

Prológus: Már emberként is a titkos tudásra vágyott, ezért is érkezett Kránba, amiért szinte egész vagyonát feláldozta. A családját még a külső tartományokban kellett feláldoznia, a szolgálait és személyes tárgyait a belső tartományokban vesztette el. A titkos tudásból, mely az ősi nép szavai - a hatalom szavak - voltak nem sikerült egyet sem elsajátítania, ellenben teste súlyos változásokon ment át a próbálkozások alatt. Vére szomjazó szörnyeteg lett belőle, aki nem viseli el a rabságot és mindent megtesz az adandó lehetőségért, hogy kijusson börtönéből, majd visszaszerezze elveszített vagyonát.

Személyiség: Már emberként is nehezen viselte el, ha valakinek több hatalma volt nála és gyermekkorában éppen ezért nem tanulhatott tovább Doran falai között. Tudását ezért otthonában fejlesztette tovább, majd kalandozók közé állt, hogy még nagyobb hatalomra tegyen szert. Itt ismerkedett meg az ősi népekkel és a hatalom szavakkal, melyeket utána már nem lehetett kiverni a fejéből. A próbálkozások során a személyisége tovább torzult és még erősebb vágyat érzett, hogy megszerezze ezeket. Aztán szembekerült a Toronnyal és minden megváltozott, most már tudja, hogy egyetlen dolgot tehet ha meg akarja szerezni a hatalmat, ehhez meg kell szöknie a börtönből...

Tulajdonságok

Erő 11, Ügyesség 13, Gyorsaság 13, Állóképesség 15, Egészség 15, Szépség 14, Akaraterő 18, Intelligencia 21, Asztrál 18, Érzékelés 17

Képzettségek

Harci: Fegyver használat Mf, Kétkezes harc Af, Hadvezetés Af

Tudományos: Írás/olvasás Mf, Ősi nyelv (kyr, aquir) Mf, Térképészet Af, Heraldika Af, Legenda ismeret Af, Történelem ismeret Mf, Vallás ismeret Af, Herbalizmus Af, Seb gyógyítás Af, Pszi (kyr) Mf, Alkímia Af, Élettan Af, Démonológia Af, Rúna mágia Mf

Világi: Etikett Af, Lovaglás Af, Úszás Af, Ének/zene Af, Tánc Af

Alvilági: Hátba szúrás Mf, Álcázás/álruha Mf

Egyéb: Esés 45%, Mászás 90%, Lopakodás 90%, Rejtőzés 80%, Csapda felfedezés 80%

Nyelvismeret Közös 5, Shadoni 5, Kráni 5, Dzsad 2, Dwoon 2, Elf 2, Törpe 2

Életerő: ÉP 8, FP 45

Pszi: iskola, 61 Pszi pont

Mágia: 80 MP (mozaik mágia), AME 80, MME 80

Különleges képesség: Ha nem iszik vért, akkor naponta 1-gyel csökken az Intelligencia, Akaraterő és Asztrál tulajdonsága, melyek a játék elején 5-nek minősülnek.

Vér mágia: Immúnis a vér mágiára és megérzi azokat egy sikeres Érzékelés próbával.

Infralátás, Emberfeletti hallás és szaglás

Regeneráció: Ha vért iszik, akkor sebei azonnal gyógyulni kezdenek, minden elszívott FP és ÉP azonos mennyiségű FP-t és ÉP-t gyógyít rajta.

Fegyverek

Alap: KÉ 30, TÉ 70, VÉ 100, CÉ 20, T/k: 1, Sebzés bónusz: 0

Könnyű nyíl puska: KÉ 37, CÉ 46, T/k: 1, Sebzés: K6+1

Hosszú kard: KÉ 36, TÉ 84, VÉ 116, Sebzés: K10

Vértek, pajzsok

nincsenek