



RAK HU NAGGOL

M.A.G.U.S. kalandmodul 7-9. TSz-ü karaktereknek

Prológus

Először is szeretnék köszönetet mondani Syriusnak, aki fáradságos munkával kiötlötte és elküldte nekem ezt a kalandmodult. Mivel ez még jóval az YF megjelenése előtt történt, ezért elég sok mindent át kellett alakítanom, de azt hiszem, megérte. Aki végigolvassa ezt a modult, bizonyára rájön, hogy igenám harcorientált. De azt is hozzá kell tennem, hogy jó csapatmunkával (csak azzal), és megfelelő gondolkodásmóddal végigjátszható anélkül is, hogy a JK-k minden percben ütnék-vágnák az ellent. Egy jó tanács: csak az a KM fogjon bele a mesélésébe, aki mind magát, mind pedig a JK-kat felkészültnek érzi egy igazi kráni kalandra.

Ranagol nevében

Rasztiff

A most leírásra kerülő kalandmodul azoknak a játékosoknak szól, akik régen szeretnének Kráni Fejvadászzal játszani de eddig a KM nem engedte. Ebben a modulban a karakterek a Birodalmi Fejvadászklán tagjai lesznek. Ez a tény nagy odafigyelést igényel mind a KM mind a játékosok részéről. A modul elsősorban magas tapasztalati szintű karaktereknek íródott. Alacsony szinten is meg lehet birkózni vele, de ekkor a fejvadászokra nem siker, hanem csúfos, megalázó halál vár. Természetesen nem csak fejvadászokkal lehet játszani, a Birodalmi Fejvadászklán foglalkoztat még varázslókat, hadvezéreket (ők nem szerepelnek a modulban) és transzcipeket is.

A csapat megfelelő összeállítással jó eséllyel pályázhat a sikerre. Mindenképp szükség van varázslóra.

Ebben a modulban főként az Ynev Fejvadászai c. kiegészítőben bemutatott kasztokat és egyéb speciális dolgokat alkalmaztuk, minden itt említett dolog megtalálható részletesen benne.

A kalandozók viselhetnek Lopakodót, de csak akkor, ha 3k10-zel 001-et dobznak. Ezt csak akkor kell közölni velük, ha a karakterek már ki vannak dolgozva. Azonban így is maximum két fejvadász (mortel, messor, sequator) viselhet lopakodót. Aquir hatalomszavakat az eredeti klánjuktól függően használhatnak (LSD.: YF 42.o.). Ezt csak akkor közöljük, ha már mindenki eldöntötte, milyen kasztból választ magának és elkezdtek kidolgozni azokat.

Azonban vigyázni kell arra, hogy a csapat ne erősödjön meg túlságosan. Ugyanis egy csapatban, ha van 3 mortel aki 5 OD-vel rendelkezik, az már nem talál megfelelő ellenfelet a modulban. Ha pedig megfelelő ellenfeleket szolgáltatunk nekik, akkor a többieknek lesz megoldhatatlan a feladat.

Mivel a modul Kránban játszódik, ezért a KM-nek gondoskodnia kell a megfelelő hangulatról. Éreztessük a játékosokkal, hogy itt minden árnyékban van valami baljóslatú és a legérdektelenebb emberek is lehetnek veszélyesek. Elvégre ez az ország a sötét titkok országa és itt semmi nem az, aminek látszik.

Ennyi bevezető után pedig jöjjön maga a modul:

ELŐTÖRTÉNET:



Az egyik középső tartomány consularja Ranagol tanításai ellen való dolgot cselekedett. Mivel a consular nekromanciával foglalkozik, ezért élőholtakkal és gólemekkel kísérletezik. Ez még nem volna baj. De már nem csak krániakon kísérletezik, hanem a Gyűrűhegységen kívülről is beszerzett magának kísérleti alanyokat. Ez még mindig nem lenne baj, de amint élőholtakat csinált belőlük azonnal visszaküldte őket hazájukba. Ezután az élőholtak már a consulart szolgálták, és így az jelentős vagyont (nem csak anyagiakat, hanem szellemieket is) halmozott fel. A helytartóság más urainak nem tetszett ez a dolog és szervezkedni kezdtek a consular ellen. Ő azonban élőhalott khálokból és amundokból álló csapatával elintézte őket.

Ez a tevékenysége azonban már a Birodalmi Légiók Palotájában is felháborodást váltott ki. Mivel a consular eddig semmi birodalomellenest nem követett el, ezért a birodalom nagyjai beérték egy nyomatékos figyelmeztetéssel, minek következtében kisebbik fia életét vesztette.

A consular azonban magasra akar törni, ezért figyelmen kívül hagyta a figyelmeztetést. Halott fiát feltámasztotta és magához rendelte a Gyűrűhegységen kívül élő szolgálait. Ezen szolgálak közül csak kevesen jutottak el a helytartósági palotába. Sokan elpusztultak a Fekete Határig vezető úton, de sok élőhalott lett áldozata a határmenti vadásztestvériségek támadásainak is.

A vadászokat természetesen a Birodalom rendelte harcba. Az élőhalottak rendszeresen zaklatták a tartomány lakóit. A Birodalom nagyjai ezt már nem tűrhették. Ezért kimondták rá a halálos ítéletet. A feladattal természetesen a Birodalmi Fejvadászklánt bízták meg.

Azonban a consulart sem ejtették a feje lágyára, így hamar rájött arra, hogy a Birodalom már elfordult tőle, nem maradtak támogatói. Ezért felbérelt egy vadásztestvériséget a saját védelmére. Ezután a fejvadászokkal és az élőhalottakkal együtt bezárkózott a helytartói palotába, és várakozó álláspontra helyezkedett.

A Birodalmi Fejvadászklán tutorai úgy döntenek, hogy várnak, hiszen az idő nekik dolgozik. Ugyanis hamarosan elérkezik a Haláladó kisorsolásának időpontja. Ezen az eseményen a consulárnak személyesen kell megjelennie, hogy a sorsolást elvégezze.

A tutorok érkezettnek látják az időt, hogy a likvidáló különítményt útnak indítsák. A szabadban a consular nem tud kellően védekezni. Ezenkívül a fejvadászok a tömegben könnyen eltűnhetnek a zűrzavart kihasználva. A feladatra kijelölt embereket és egyéb szervezeteket kihallgatásra rendelik a Birodalmi Légió Palotájába. Ezzel elkezdődik a kaland.

A játékosok a megszokott napi tevékenységüket végzik, (fegyverek karbantartása, fiatalabb rendtársak oktatása, gyakorlás, mágiaelméleti kutatások, stb.) amikor egy hírvivő szolgál közli velük, hogy kihallgatásra kell menniük.

A kihallgatáson tulajdonképpen a fejvadászok tájékoztatása történik. A játékosok már rengeteg eligazításon vettek részt, amit mindig az egyik oktató mentor folytatott le. Így aztán meglepetésként éri őket a tény, hogy a klán egyik Tutor Majorisának fogadóterme felé vezetik őket. Ezzel persze csak azok lehetnek tisztában, akik már korábban is jártak itt. Erre a JK-knak csak akkor lehet esélyük, ha lopakodót viselnek, vagy 5 OD ponttal rendelkeznek. Ők a rend kiváltságosai. Ezek a JK-k akár a társaikkal is közölhetik ezt a tényt.

A folyosón szinte senkivel sem találkoznak. A palotának egy olyan részében járnak, ahová csak a kiváltságos kevesek léphetnek be. A vezetőjük egy kovácsoltvas ajtó előtt állítja meg a csapatot. Elmondja, hogy a Tutor Majoris személyesen várja őket. Ezért a szokásosnál is jobban fegyelmezzék magukat és kerüljék a hirtelen mozdulatokat. Ugyanis az így viselkedők még soha nem hagyták el élve a termet. A mesternek igen különleges testőrei vannak.

A szobába belépve a JK-kat a Kráni egyszerűséggel berendezett szoba fogadja. Belépve a JK-k kényszert éreznek arra, hogy térdre ereszkedjenek a Tutor Majoris előtt. Pár perces várakozás után int, hogy felemelkedhetnek. Ő maga a szoba közepén álló díszesen faragott székben ül. Előtte kicsiny asztal áll, melyen kisebb használati tárgyak vannak. Papírok, író toll, tintatartó és egy kis kés. A szobában láthatóan rajta kívül senki nem tartózkodik. A JK-knak az eligazítás során végig állniuk kell.



A Tutor Majoris elég idős ember. Valaha híres vadász volt, de Ranagol kegyelme őt sem védte meg az öregségtől. Egyszerű fekete ruhát visel, az övébe pedig sequorok vannak tűzve. Ezenkívül a nyakában egy aranyláncon függ a klán címere.

Kinézetre elég átlagosnak mondható. Vonásaiban hordozza a nomád ősök és valamely ősi faj jellegzetességeit. Székében ülve békés embernek látszik, pedig elég egy rossz mozdulat, vagy egy tiszteletlen szó és a kalandozókat igen kellemetlen meglepetés fogja érni. A hangja mély és parancsoláshoz szokott. A szeme pillantását pedig csak kevesen képesek elviselni néhány pillanatnál tovább. Egész lénye parancsoló és a hatalmi szimbólumok mindenki számára világossá teszik, hogy emögött a férfi mögött maga a birodalom áll.

Bár a Tutor Majoris a sequorokon kívül nem visel semmilyen fegyvert, tud meglepetéseket okozni a JK-knak. Bár egymagában is képes lenne elbánni a JK-kkal semmit nem bíznak a véletlenre. A fogadóteremben nem működik sem a mágia, sem a Pszi-alkalmazások. Erről a falakra és a padlóra vésett varázsjelek gondoskodnak. Ezeket a faragványokat nagyon nehéz észrevenni, mert tökéletesen illeszkednek a fal faragványaihoz. A falakon a Tizenhármak hittérítése és a Kráni Torony építése látható.

A szoba egyébként tartogat egyéb meglepetéseket is. A szék amelyben a Tutor Majoris ül, egy mágikus bélyegekkal ellátott Umich, így csak a Tutor parancsainak engedelmeskedik. Ezenkívül a figyelmes szemlélő észreveheti a levegő vibrálását és a fáklyák rebbenését. Ezeket amorf testőrök (leírásuk a kaland végén) okozzák. Természetesen ha akarnák a JK-k semmit sem vennének észre a dologból. De azt akarják, hogy tudatában legyenek a jelenlétüknek. Ezzel a cselekedetükkel csak a JKkat akarják meggyőzni, hogy nem érdemes próbálkozni semmivel.

A Tutor Majoris nagyon alapos ember, így a beszámolót sem sieti el. Hagyja, hogy a csapat tagjai tudatára ébredjenek a környezetüknek. Amikor megszólal, akkor a hangjában a parancsoláshoz szokott emberek magabiztossága hallatszik:

"Emberek! A Birodalomnak ismét szüksége van rátok. Eddigi tevékenységetek alapján méltónak találtattatok arra, hogy egy igen kényes feladatot elvégezzetek. A Thomola-adunir tartomány consularja nem Ranagolhoz méltóan viselkedett, ezért meg kell halnia. A ti feladatotok lesz a consular likvidálása. Mondanom sem kell hogy a feladat nagyon kényes és a birodalom szempontjából nagyon fontos. Ha sikerrel jártok, akkor a Birodalom elismeréseképpen teljesíti egy kívánságotokat és örök megbecsülés lesz a részetek. Ha kudarcot vallotok és túlélnétek a dolgot, akkor a klán kimondja rátok a Khurnnist. Örök üldöztetés lesz az osztályrészetek. A Birodalom ki fog vetni benneteket magából.

A consular hamarosan részt fog venni a Haláladó kisorsolásán. Ekkor kell lecsapnotok rá. Arra vigyázzatok, hogy a consular nekromanciával foglalkozik. Valószínűleg élőholtak serege fogja körbevenni. Kémeink szerint a Holdralépők testvériség vadászai is Őt védelmezik. Aquir vér nem csörgedezik az ereiben, így az ősök tudományától nem kell tartanotok. A városban mindenütt vannak besúgói, így nehéz dolgotok lesz. Ezenkívül az emberek rettegnek tőle, így bármit megtesznek hogy a kedvében járjanak és ő életben hagyja őket. Nos ennyit tud a klán segíteni. Most pedig menjetek, és teljesítsétek a feladatot. A consularnak a hónap végére halottnak kell lennie.

LEGYEN MEG RANAGOL AKARATA : RAK HU NAGGOL"

A helytartó városa

A JK-k körülbelül egy héttel a Haláladó sorsolása előtt érkeznek meg, így lesz elég idejük körbenézni, és sok mindent megtudhatnak. A helytartói város nem a szokásos Ynevi városképet mutatja. A város házai egyszerűek, dísztelenek és tisztán funkcionális jellegűek. Az emberek nem igazán közlékenyek az idegenekkel és a pénz sem oldja meg a nyelvüket. Itt mindenki a saját dolga után siet. A csapat tagjai jobban teszik, ha álruhában közelítik meg a várost, és az sem árt, ha több csoportban mennek be. Az emberek itt nem mindig azok, mint aminek látszanak. A consularnak



mindenütt vannak besúgói, és egy állig felfegyverzett csapat igen nagy feltűnést kelt. Ezt azonnal jelentenék a consularnak, aki egy csapatot küldene a JK-k ellen.

A városkapun ki és be nagy forgalom zajlik. A városi kapuőrség mindenki csomagját ellenőrzi és a fegyverzetet elkobozzák. Persze a kapuőrök megvesztegethetők, de a szolgálat letelte után azonnal jelentik a megvesztegetést az ügyeletes tisztnek. Ezután a JK-k már biztosak lehetnek abban, hogy a nyomukban lesznek. Ha a kapuőrség felismeri a fejtárgy fegyvereket és ebben biztosak lehetünk, akkor azonnal riasztják a városőröket, akik varázstudókkal (boszorkánymester, Ranagol-pap) megerősítve a helyszínre sietnek. Ezek nem túl magas szintűek de a létszámuk miatt megszoríthatják a JK-kat. A KM adjon lehetőséget arra, hogy a csapat megléphessen a szorult helyzetből.

Másik bejutási mód a városfalakon keresztül lehetséges. Ezen segítség nélkül bejutni nem lehet. 30 méter magas és a gyilkjárókon az őrk állandóan járőröznek. Ezek szabályos időközönként, kb. 5 percenként haladnak el ugyanazon a ponton. Ez sokkal nehezebb bejutási mód mint a városkapun keresztül.

A városban több fogadó is van, de most csak egyben, a Fekete Kakasban van szabad hely. Ez a fogadó nem túl előkelő, de nem is a legrosszabb a városban. A többi fogadóban azért van zsúfoltság, mert az emberek idesereglettek a Haláladó sorsolására. Ez nagy eseménynek ígérkezik, így sokan kíváncsiak rá. A JK-k reménykedhetnek, hogy a helytartó emberei nem tudnak mindenki odafigyelni.

A szóbeszédből megtudható információk:

- A consular már hetek óta nem mutatkozik a nyilvánosság előtt
- A haláladó sorsolása 3 nap múlva lesz
- A consulari. palota környékén fekete ruhás idegeneket láttak

Ezután a JK-k szétnézhetnek a városban. Igazi helytartói város, mégsem ígér igazi látványosságokat. A legfontosabb épületek: a consular palotája, a helyi Ranagol-templom valamint a paplógok szállása.

Már a Haláladó helyszíne is ki van jelölve, és már az állványzatot is elkezdtek ácsolni. Lehet előzetes terepszemlét tartani. Az emelvényt, amellyen a ceremónia zajlani fog, a főtér közepén állították fel. Az emelvény feljárata pontosan szemben helyezkedik el a Ranagol-templom bejáratával. A főtér kb. 200 méter átmérőjű, amelyből hét darab széles sugárút vezet kifelé a városfalak irányába. Az emelvényt már teljesen felállították és korláttal is ellátták. Az emelvényt a ceremónia előtti éjszaka fekete bársonnyal vonják majd be, és az emelvény közepére egy nagy agyagkádát helyeznek el. Ebben fogják a nevet tartalmazó agyaglapocskákat elhelyezni. Előzetesen ennyi tudható meg a terepszemléről.

A Fekete Kakas fogadóban

A fogadó színvonalában közepesnek nevezhető, és az árak, valamint a kiszolgálás is ehhez igazodik. A fogadó földszintjén van az ivó, valamint a konyha, az emeleten pedig a szobák találhatóak. Az ivóban 4-6 személyes asztalok és kényelmetlen székek vannak. Az étel és italválaszték széles, de a minőség hagy kívánnivalót maga után. Amint a JK-k belépnek, a következő kép fogadja őket: az asztaloknál majdnem minden szék foglalt, csak néhány áll üresen. Az ivóban elég tisztának mondható a levegő. A belépők elé azonnal szolgáló lépnek és megkérdezik, mire van szükségük. Igen, kaphatnak enni és inni, és szerencsére vannak még szabad szobák is.

A fogadó vendégei nem tulajdonítanak jelentőséget a belépőknek. Az egyik szolgáló azonban megpróbálja alaposabban kifaggatni az utazókat, persze az udvarias kíváncsiság keretein belül. Ez a szolgáló Fedro, a consular egyik besúgója. Feladata az idegenek megfigyelése és jelentéstétel minden gyanús dologról. A fogadó személyzete tudja, hogy Fedro besúgó, de nem mernek ellene tenni semmit. Ugyanis az ilyen cselekedet nem túl egészséges érrefelé. Azonban, ha a többi szolgálóhoz képest bőkezűek, akkor esetleg megsúghatják: Fedro besúgó, és jó lesz vigyázni vele. A fogadó



többi vendége a társadalom különböző rétegeiből kerül ki, persze csak azok járnak ide, akik ezt megengedhetik maguknak. A fizetésképteleneket itt rövid úton elintézik. Főleg most, hogy közeledik a Haláladó sorsolása. Illyenkor a fizetőképtelen vendéget leütik és megkötözve tartják a szertartás napjáig. Ha véletlenül a fogvatartót kisorsolják, akkor legyen kivel kiváltania magát. Ha nem sorsolják ki, akkor vagy eladja a rabszolgapiacon, vagy pedig egyszerűen elvágja a torkát. Persze előbb meggyőződik róla, hogy senki nem fog bosszút állni érte.

A fogadó többi vendégéről röviden:

Néhány zsoldos látható az egyik sarokban, akik elég zajosan viselkednek. Arrogánsak és túl sokat vedelnek. Bárkibe szívesen belekötnek, ha erre lehetőséget látnak. Ez lehetőséget ad arra, hogy a fejedelmek ügyesen kivádják magukat egy esetleges konfliktusból. Ugyanis, ha harcba keverednek, akkor Fredo azonnal felismeri a fejedelmeket a harcmódorukról. Ez pedig nem sok jót ígér a JK-knak.

Egy nemesasszonynak látszó középkorú nő ül az egyik asztalnál. Mellette ülnek a kíséretének a tagjai. Az asszony nagyon ki van már éhezve egy férfiről, esetleg egy nőre. Történetesen a csapatból néz ki magának egy partnert. A fogadó többi vendége átlagosnak mondható.

A fogadóban az élet csendesesen folydogál, a sarokban lévő zsoldosokat leszámítva. Mivel a csapat jóval az ünnepség előtt érkezik, felfigyelhetnek egy különös eseményre. Minden este megjelenik egy magas, vékony köpenyes alak és az egyik sarokasztalnál foglal helyet. Mindig Fredo szolgálja ki, és mindig hosszan beszélget vele. Az alak a consular egyik embere, aki az értesítéseket gyűjti be az informátoroktól. Persze ezt csak akkor tudják meg a JK-k, ha valamelyik szolgálóból húzzák ki ezt az infót. Másik lehetőség, ha az egyik JK bejelenti, hogy körülnéz az ivóban. Az első este az esemény még csak érdekes lesz, ám másnapra már kezd gyanússá válni. Amúgy a fogadóban a csapat csendesesen meghúzódhat akár úgy is, hogy nem tartják egymással a kapcsolatot. Ha okosan és ügyesen viselkednek, akkor senki sem fogja háborgatni őket. A sorsolás napjának közeledtével a városlakókban egyre nő a feszültség, és ez természetesen átragad az idegenekre is. Ez az idegeskedés természetes, hiszen bárkit kisorsolhatnak a Haláladóba. Ez az idegesség és a feszültség csak kis jelekben mutatkozik meg. Az emberek zárkózottabbak lesznek, és megpróbálják elnyerni a Kosfejes Nagyúr kegyelmét. Egyesek már felkészültek a halálra is. Egy biztos, ezekben az időkben egyre többen keresik fel a Ranagol-templomot. Más jelekben is megmutatkozik a feszültség. A fogadóban több ital fogy, egyre kevesebb a parlagon heverő örömlány és egyre több az elejtett és eltört pohár.

Vége, valahára elérkezett a sorsolás napja. A városban ezen a napon mindenki nagyon korán kelt. A legbuzgóbbak már napfelkelte előtt fennvoltak. Mindenki a legjobb ruhájába öltözik, és a vallásosabbak még egy utolsó imára vonulnak a templomba. Ünneplőbe öltöznek, hiszen van mit ünnepelni. Ha kisorsolják őket, akkor azt, hogy Ranagol alkalmasnak találta őt a kegyelemre. Ha nem akkor azt, hogy érdemesnek találtatott a további életre.

A város fel van lobogózva, az emberek arcán azonban feszültség látszik. A főtér kezd megtelni emberekkel, akik közelebről kíváncsiak a látványosságra. Természetesen a consular megtette a megfelelő óvintézkedéseket. A tér szélén körbe a városi őrség alabárdos egységei foglalnak helyet. A Ranagol-templom tetején pedig íjászok vannak. A városi őrség le fogja zárni a térről kifelé vezető sugárutakat. Ez akkor történik, amikor a ceremónia elkezdődik.

Ami megváltozott az előzetes terepszemle óta:

A Ranagol-templomtól az emelvény feljára fekete bársonyszőnyeg van leterítve és fakorlással van elválasztva a tömegtől. A tér és az emelvény is fel vannak lobogózva. A zászlókat és a ruhákat erős szél cibálja. Kissé hűvös az idő hiszen hamarosan beköszönt a téli időszak. Az emelvény környéke lassan megtelik emberekkel, de a templom de a templom kapuja még mindig zárva van. A várakozás igen hosszúra sikeredik. Az emberek egyre idegesebbek. Egyik lábukról a másikra állnak, idegesen kapkodják a fejüket. Néhányan beszélgetni kezdenek a mellettük állókkal, de ezek igen halkán és visszafogottan zajlanak le.

A KM-nek itt lehetősége van arra, hogy a JK-k feszültségét és idegességét fokozza. Néhány példa arra, hogyan hozhatjuk a frászt a JK-ra:



- Valamelyik JK arra, lesz figyelmes, hogy a városi őrség előrszegezett fegyverrel feléje tart. Természetesen nem őket vették célba, de erről nem tudhatnak. Nem messze az egyik JK-tól az egyik orgyilkoscéh embere álldogál. Őt ismerte fel az egyik városőr. Természetesen a városőrök megváltoztathatják a céljukat ha valaki a csapatból fegyvert ránt.
- Az egyik kalandozó észreveszi, hogy tolvaj kezek matatnak az öve körül. A tolvaj nem a pénzeszacskókat fogja, megtalálni, hanem a rejtett fegyvereket. Innen minden a JK-án múlik, hogy hogyan fog a tolvaj reagálni. Némi pénz ellenében hajlandó elfelejteni az egész dolgot. De akár fellármázhatja az őrséget is.

Rajta KM, szorítsd meg a csapatot, hadd legyenek idegileg padlón, mire az igazi események bekövetkeznek Ez hamarosan így lesz, és már nem tart sokáig a várakozás . Remélhetőleg.

Az ünnepség kezdetét egy hatalmas döndülés vezeti be. A döndüléssel egyidőben feltáruznak a Ranagol-templom kapui. Ezután percekig nem hallatszik semmi. Dobszó harsan és kürtök is csatlakoznak hozzá. A zene csontig és velőig hatol. Ez borzongással tölti el az ünneplő tömeget. Néhány pillanat múlva megjelennek az első emberek a templom kapujában. Ezek a Ranagol-paplovagok, akik a szőnyeg mentén sorfalat állnak. Összesen tízen vannak. Felsorakoznak a korlát mellett, majd merev vigyázzállásba merevednek. A sorfalu eléggé foghíjas még. A paplovagok után az alacsonyabb rangú papok következnek a sorban. Ezek a papok is beállnak a sorfalba, mely mr majdnem teljes lesz. Ezután a zenekar következik, akik az alkalomhoz illő zenét játszanak. Majd a magasabb rangú papok következnek, akik a szertartáshoz szükséges tárgyakat hozzák magukkal. A papok az emelvényre vonulnak, és elfoglalják a kijelölt helyüket. Majd a templom kapujában megjelenik a főpap és a consular is. Őket feketébe öltözött testőrök kísérik egészen az emelvényig .

Ezen a ponton már a JK-kon múlik, hogyan alakulnak a dolgok. Az egész attól függ, hogy a JK-k hol akarnak lecsapni a consularra. A sorfalban való támadásnál mind a papok, mind a paplovagok beavatkoznak a küzdelembe. Az emelvényen már "csak" a magasabb rangú papok és a fekete ruhás testőrök tudnak beavatkozni. Azonban van egy dolog amiről a JK-k nem tudhatnak. Az emelvényen álló papok nem használhatják varázserejüket, mert a szertartáshoz szükségük van minden egyes mana-pontra. Tehát csak a testőrökkel és magával a consularral kell számolniuk. Valamint a templom tetején lévő íjászok jöhetnek számításba. Nekik csak egy-egy lövésre van lehetőségük. Ezután ugyanis akkora lesz a kavarodás, hogy nem tudnak úgy lőni, hogy ne kockáztassák a consular és a főpap életét.

A történet folytatása inentől kezdve különböző módon alakulhat:

- Megvárják a szertartás végét, és a visszavonulásnál csapnak le
- Megölik a consulart, ekkor különleges éeményben lesz részük

Innen kezdve az események alakítása a KM tetszésére van bízva. A kalandmodul feltehetőleg minden lehetőséget számbavesz, és támpontot nyújt a történet alakításához.

A szertartás leírása

Amint a főpap, a consular és a testőrök elfoglalják a helyüket elkezdődik maga szertartás. Ezt maga a főpap celebrálja. Szokás szerint a főpap áldást kér a consularra és a jelenlévőkre. Majd a templom felé fordul, ahonnan emberek hosszú sora indul meg. Ezek az emberek hozzák azokat az edényeket, amelyekben a nevekkel ellátott agyaglapocskák vannak. Az emberek egyenként lépnek fel az emelvényre, és a kezükben tartott edények tartalmát a nagy agyagkádba öntik az emelvény közepén. A szertartás menetéről a JK-k megtudhatnak egy s mást, ha kérdezősködnék, esetleg van egy Ranagol-pap a csapatban, vagy valaki rendelkezik, alapfokú vallásismerettel. Ezen tudás segíthet nekik.

Az edényeket hordozó emberek a városi szegények közül kerülnek ki. Ők ezért a munkáért egy ezüstöt kapnak. Azok, akiket ez a megtiszteltetés ért, egy kis rézlapocskákat kapnak. A szertartás reggelén ezzel igazolják magukat, hogy jogosultak az edények hordozására. Ezeket az embereket egyszerűen választják ki. Aki hamarabb jelentkezik az kap rézlapocskát. Ezt a lapocskát azonban nem érdemes mutogatni, hiszen a koldusok képesek akár ölteni is érte. A JK-k esetleg így kerülhetnek



a consular közelébe. Amint az összes edény tartalma bekerül a nagy kádba, a papok megáldják a kádat és varázserejükkel biztosítják, hogy az agyaglapok egyenletesen oszoljanak el. Ezáltal mindenkinek ugyanannyi az esélye.

A consular ekkor a kádhoz lép, és egyenként kihúzogatja a neveket. Nem minden nevet sorolnak fel, csak az ismertebb emberek nevét. Talán a sors fintora, hogy a consular saját magát is kihúzta. Ez kissé meghozza a tömeg hangját. A sorsolás egészen napnyugtáig tart és addig a tartományi nemesek közül tíznek is kihúzzák a nevét. A szertartás végeztével a résztvevők fordított sorrendben viszamennek a templomba.

A támadókat érni fogja egy meglepetés, ha sikerülne megölniük a consulart még itt. Halála után ugyanis nem ember marad, hanem felveszi a természettől kapott alakját, egy alakváltó aquirét (Shikris). Ez a tény erősen megrendíti mind a támadókat, mind pedig a védelmezőket és a tömeget is. Talán ennek a ténynek köszönhetően a JK-k időben elmenekülhetnek.

MAGYARÁZAT: a consulárnak vannak kapcsolatai az aqirok népével is. Erről a tényről még a klán vezetői sem tudtak. A consular még a testőreivel sem közölte, hogy az alakváltó minél hitelesebb legyen. Az alakváltó mindvégig próbálja megőrizni az álcáját. Így aztán végig a consular alakját viseli és nem cselekszik semmi embertől idegen dolgot. Tehát, a JK-k szerencséjére nem használ aquir hatalomszavakat.

A testőrök viselkedéséről a rajtaütés során:

A testőrök elsődleges feladata, hogy a consular életét megóvják, nem pedig a támadók elpusztítása. Tehát viselkedésük is ennek megfelelően alakul. Először a consulart veszi körül 4 testőr. A másik három a támadókat próbálja meg feltartóztatni. Mindeközben a nyolcadik fegyvert ránt, és az emelvényt takaró szövetet hasítja el. A szövet alatt egy csapóajtó található, amely az emelvény aljába, onnan pedig a városi csatornarendszerbe vezet. Innen a consulart a város bármely pontjára el tudják szállítani. A támadóknak ezen oknál fogva nem sok idejük marad a cselekvésre.

A támadás megindulásának pillanatában a városi őrség, a fiatal papok, valamint a paplovagok is megindulnak az emelvény felé. A JK-k esélyei tehát nagyon csekélyek. Azonban mellettük szól, hogy a tömeg nagyon kíváncsi, így mindenki nyújtózkodik és még a korlátot is áttörik. A paplovagok és a városőrök kénytelenek fegyverrel utat törni maguknak. Ez a tömegből heves ellenállást vált ki. Rejtett fegyverek kerülnek elő, és vagy a városőrökre, vagy a régi riválisaikra támadnak. Így ezután néhány pillanat alatt hatalmas zűrzavar keletkezik. Ez a JK-knak csak jó, hiszen a dulakodó tömeg ugyan akadályozza őket, mégis könnyen elrejtőzködhetnek s még a fegyvereiket is használhatják.

A JK-k természetesen nem tudhatnak a csapóajtóról. Ezt ugyanis az utolsó éjszakán csinálták és a készítőik még napfelkelte előtt elhaláloztak. Azonban a JK-k mégis hozzájuthatnak az információhoz. Történetesen, ha a helyi doquaras klánnál érdeklődnek a csatornahálózat felől, megtudhatják, hogy a főtér alatt több csatornalejárat is található. De mióta a főtéren tartják a Haláladó sorsolását, azóta ezek a lejáratok le vannak zárva. Némi pénzért további infót is tudnak mondani. Kb. 3-4 ezüst már elegendő ehhez. A fegyveres fenyegetéstől nem oldódik meg a nyelvük, ugyanis annyira szegények, hogy az életük elvesztése nem túlságosan izgatja őket.

PLUSZ INFORMÁCIÓK:

Néhány nappal ezelőtt parancsot kaptak a városi előljárástól, hogy tisztítsák meg a főtér alatti csatornajáratokat egészen a külső kerületekig. Innen nem nehéz következtetni, merre akar menekülni a consular. A csatornahálózatban a consulárnak nicsenek emberei. A járatok igen szűkek és bűdösek. A csapóajtók pedig alulról zárhatók. Ha a JK-k nagyon ügyesek, akkor elzárhatják a menekülési útvonalakat.

Azonban a doquarasok elsősorban a klájukhoz hűségeseek. Így az esetet jelenteni fogják a klánfőnöküknek. Ő pedig a consulárnak tartozik hűséggel. Azonban nem túl eszes fickó. Így aztán nem tudja eldönteni, hogy mit cselekedjen. Ezt kockadobás dönti el:

K6

Eredmény

1-3

Nem tesz semmit



4-6 Azonnal jelenti az esetet, a consular pedig megteszi a szükséges ellenintézkedéseket. Emberek a csatornába, csapdák a járatokba, és más effélék.

A consulart testőrei a lejáraton keresztül a Ranagol-templomba menekítik. Így most a Ranagol- templom leírása következik:

A csatorna lejáraton keresztül egy alsó áldozókamrába jutnak a JK-k. Ezt az áldozókamrát azonban már régen nem használják. Még így is ijesztő képet nyújt. Az oltáron még látszik a rég odaszáradt vér. A falakat vastagon borítja a korom és a vér. Innen egyetlen ajtó vezet kifelé. Az ajtó természetesen el van reteszelve a túloldalról. Ha átjutnak rajta, akkor egy felfelé vezető lépcsősort pillantanak meg. A lépcső keskeny és egyszerre csak két ember fér el egymás mellett. A lépcsősor tetején egy 5 méter átmérőjű kerengő található. Ebből a kerengőből hét lépcsősor vezet lefelé és egy felfelé. Hat járat áldozókamrákba, egy pedig a központi gyűjtőcellába. A felfelé vezető lépcsősor a templom nagyhajójába visz. Részletes leírás és térkép a kiegészítésben.

A templomban ebben az esetben csak néhány papnövendék és egyetlen paplovag tartózkodik. Azonban a kiszűrődő hangok a kintieket is becsalogatja. A JK-k nehéz helyzetbe kerültek.

Ha a consulart, vagyis az alakváltót megölik, azonnal menekülniük kell. Rá kell döbbernüik, hogy valamit kihagytak a számításból. A fogadóba már nem térhetnek vissza, hacsak nem álruhában voltak a főtéren. Ellenkező esetben valaki biztosan felismeri őket, és ez bizony problémákhoz vezethet.

Ha teljesíteni akarják a feladatukat, új terveket kell készíteniük. A klánnal nem vehetik fel a kapcsolatot. Egyrészt túl nehézkes lenne a dolog, másrészt elvesztenék becsületüket a klántagokkal szemben. Teljesen magukra vannak utalva.

A sorsolást mindenképpen megtartják, még akkor is ha megzavarják. A kisorsoltakat hamarosan értesítik, hogy Ranagol oltárán kell vérüket áldozni a Birodalomért. Az értesítetteknek 3 napjuk van rá, hogy valakit állítsanak maguk helyett. Ezeket a szerencsétleneket a gyűjtőcellában helyezik el.

Ebben a három napban az emberek nem nagyon merészkednek ki az otthonaikból. Ugyanis a tehetősebbek, már akiket kisorsoltak, embereket fogadnak fel, hogy kerítsenek helyettük valakit. A koldusok felszívódnak, vagy a gyűjtőcellában végzik. Azok, akik nem tudnak embereket bérelni, maguk látnak a dologhoz. Természetesen az orgyilkos céhek ebben a három napban keresnek a legjobban.

Mivel a consular a saját nevét húzta ki, először neki is jelöltet kell állítania maga helyett. Az egyik ilyen begyűjtőcsapat akár az egyik JK-t is begyűjtheti. Persze a consulart helyettesítő nem lehet egy koldus és egy nagybeteg sem. A begyűjtőcsapat vezetője esetleg figyelhet rá, milyen jó felépítésű az

egyik kalandozó. A megtámadott JK-nak esélye sincs arra, hogy megszabaduljon, a begyűjtők ugyanis veteránok, sokszoros túlerőben vannak, és egy boszorkánymester is van a csapatban. Ezt az epizódot csak akkor érdemes alkalmazni, ha a JK-k túl simán menekültek meg akár a templomból, akár a térről. Ezáltal az egyik JK kiesik a játékból, de ha jól mesélünk akkor ő is igen jól fog szórakozni.

Az elrabolt JK egy nyirkos cellában tér magához. Természetesen a cella komfortfokozata mélyen a koldusok színvonala alatt van. A falakon víz csepeg lefelé, a padlót rohadt szalma és emberi ürülék borítja. A JK teljesen meztelenül van. Amint magához tér, azonnal tudatára ébred, hogy mennyi csont és ízület van a testében. Ugyanis mindegyik fáj és sajog. Az elfogása után összeverték, ettől ez a kellemetlen érzés.

Egy dolog, amiről a JK nem tudhat:

A consular egyik testőre felismeri benne a támadót. Ezután hamarosan megtalálják a klántetoválását is. Nem nehéz kitalálni, ki állhat a merénylet hátterében. A JK-nak nem marad túl sok ideje az elmélkedésre. A folyosóról lépések hallatszanak, majd örök lépnek a cellába. Megragadják a JK-t és homályos folyosókon keresztül vonszolják. Mégpedig a consular palotájának kínzókamrájába. Ebben a kamrában nagyon meleg van, és veritéktől valamint vizelettől bűzlik. A JK-



t az egyik padhoz köti, majd magára hagyják. Ám nem sokáig, mert megjelenik a consular. Ez sokkolóan hathat a JK-ra, főleg, ha látta halálát, de nem látta a hullát. A consular alacsony ember, aki fekete arany súlytásos köpenyt visel. Alaposan megfigyeli a JK-t, majd kérdéseket tesz fel:

- Ki küldött? (Holott ezt már régen tudja)
- Kik a társaid, és hol vannak?

A további kérdések a JK-tól függenek. Ha beszél, akkor kínzás nélkül szállítják a templom gyűjtőcellájába. Ha hallgat, akkor a kínzások következnek. Ezekre a consularnak két teljes napja van. Persze nem akarja megölni a JK-t. Ezért egy vajákost kerít mellé, aki vigyáz rá, nehogy idő előtt meghaljon. A harmadik nap éjszakáján azonban átszállítják a templomba, akár beszélt, akár nem. A kráni kínzókamrákról és a hóhérok módszereiről a kiegészítőben lesz szó.

A kínvallatások vagy a 3 nap letelte után a fogvatartott JK-t átszállítják a templomba. Az átszállítás során van esély a kiszabadítására. A templom belsejében azonban már kevés az esélyük. Az átszállítást végző csoport már igen óvatos, mert tudnak a fejedelmek jelenlétéről. A kíséretet két Ranagol-paplovag és 4 fejedelmek alkotja. A hintó előtt lovagol a 2 paplovag. Két fejedelmek a bakon ül, kettő pedig a hintóban a fogoly mellett. A szállítás hajnalban történik. Remek alkalom a rajtaütésre. A templom előtt már tucatnyi pap is fog tartózkodni. A hintó vasalással van megerősítve és a consular címerével van ellátva.

A consular azonban rádöbben, hogy a Birodalom komolyan gondolja a dolgokat. Ezért bezárkózik a palotába és a szertartáson sem fog megjelenni. Az élőhalott rabszolgáit felfegyverzi és körülveszi magát velük. A testőreit állandó harckészültségben tartja. Ezenkívül az aquir szövetségeseit is riasztja.

A Haláladó szertartása

A szertartást előzőleg úgy tervezték, hogy a templom főhajójában fogják celebrálni. Azonban a consular elleni merénylet, valamint a sorsolás megzavarása meggondolásra készteti a főpapot. Ezért aztán az egyik alsó áldozókamrában lesz a szertartás. A szokásos szakrális dolgokkal kezdődik. Ranagol dicsőítése és méltatása sem maradhat ki a sorból. Amint az előkészületek megtörténnek, a fiatal papok egyenként vezetik elő a foglyokat. Ezután a főpap áldást kér az áldozatra, majd átvágja a torkát, és a vért az oltárra folytatja. A vér az oltáron lévő nyíláson keresztül elfolyik valahová, csak Ranagol tudja hová.

A kerengőből a felszínre vezető lépcsőt a paplovagok biztosítják. Ketten a lépcső tetején állnak, a többiek a kerengőben tartózkodnak. Erre a kettős biztosításra azért van szükség, hogy ha felülről támadnak, akkor a lentiek fel tudjanak készülni. Ami a JK-kat illeti, nagyon nagy számba tenyereltek. Itt már nem csak a paplovagokkal, hanem a papokkal is számolni kell. Ez pedig a számuk, és a varázshatalmuk miatt nem túl kellemes.

Ha a JK-k itt elbuknak, akkor sajnos Ranagol oltárán fogják végezni. A felszerelésüket a papok visszaszolgáltatják a klánnak. Így aztán nem kell bosszútól tartaniuk, ugyanis a fejedelmek Ranagol ellen valót cselekedtek, amikor megzavarták őket.

Természetesen a templomban történő dolgok sem törvényszerűen úgy alakulnak, ahogy az itt le van írva. Meglehet, hogy a JK-k az alsó jaratokon keresztül közelítik meg az Áldozókamrát. Azonban ezek a dolgok nem sok mindent jelentenek, csak elodázzák a JK-k végzetét. A vége úgyis a csúfos és megalázó halál lesz.

A klán pedig nem indít khainesst, hiszen a felszerelést visszakapták, a JK-k pedig Ranagol-papokra támadtak a saját templomukban. Azonban ennél is súlyosabb, hogy Ranagolt meg akarták fosztani a jogos áldozatától.

A KM figyelmébe: Ez a Ranagol-templom nem olyan, mint a Gyűrűhegységen kívüliek. Az emberek nem rántanak fegyvert, ha egy tetovált fejű papot látnak. A templomok nincsenek eldugva, díszesek és monumentálisak.



A másik fontos dolog, hogy az eseményeknek gyorsan kell egymást követniük. A templomba való támadás esetén a JK-knak hamar rá kell döbbsenniük az esélytelenségükre. Legyen meg a lehetőségük a menekülésre. Azonban nem kel könnyűnek lennie. Legyenek veszteségeik, és kapjanak fájdalmas sebeket. De ha pusztulni akarnak, legyen meg Ranagol akarata. Most már csak egyetlen lehetőségük van a consular elpusztítására. Ez pedig nem más, mint behatolni a helytartói palotába és megölni a consulart. Ez pedig nagyon kemény feladat. Persze nem annyira reménytelen, mint a templomban.

A helytartói palota a városfalon belül helyezkedik el. Ez a palota inkább erődítménynek néz ki most. Vastag falai vannak, amin mindig örök mászkálnak. A falak 10 méter magasak és kétszer 3 méter szélesek. A két fal között döngölt föld van. A consular testőrsége kettesével járőrözik a falakon. Nappal emberek karddal és íjjal felszerelve. Éjszaka élőhalott testőrök, kasztjuknak megfelelő fegyverekkel. Mozgásukat korlátozza élőhalott mivoltuk.

Egy fontos dolog van: az élőhalott szolgák éjféli órákban nem képesek a feladatokra összpontosítani. Tehát naponta 3 percre szinte teljesen megbénulnak. Ezért ilyenkor megjelennek az élő szolgák is. Azonban ezek a katonák nem mindig teljesítik ezen feladatukat. Egyrészt nem jó dolog éjnek éjadán felkelni, másrészt az élőhalottak nem a legjobb társaság. A JK-knak erről nem lehet tudomásuk.

A KM belátására van bízva, hogy a behatolás éjszakáján milyen állapotok uralkodnak a falakon. Ez annak a függvénye lehet, hogy a csapat milyen veszteségeket szenvedett idáig.

A várfal mellett van bejutási lehetőség a palota kapuján keresztül. Ez egy masszív, fából készült alkotmány, mely meg van vasalva. A kapu kétfelé nyílik, és belülről egy acél keresztgerenda zárja le. Ez a kapu vakudvarba nyílik, azaz belül van még egy kapu. A falakon lőrésesek vannak.

Hetente egyszer nagy szekerek gördülnek be a várkapun. Ezek a szekerek szállítják az élelmet és más efféléket a palota számára. Azonban a szekereket a parasztok csak a várudvarig kísérik. Itt az állatokat kifogják a szekerek elöl és az előző heti szekereket hozzák ki. Tehát a bizalmi embereken kívül senki nem juthat be a palotába. Ezeket a dolgokat csak akkor tudják meg, ha utánaérdeklődnek. A nyílt kérdezősködés azonban nem túl okos dolog és a consular fülébe juthat.

A csatornarendszeren keresztül is be lehet jutni a palotába. Ezt a doquarasoktól lehet megtudni. Útbaigazítást adnak, de nem kísérik el a csapatot. Itt újra érvényesek a kánra és a klánfőnökre vonatkozó dolgok. Ez nagyon megnehezítheti a JK-k dolgát. Persze a klánfőnököt más belátásra is rá lehet bízni.

A helytartói palotának nem csak világi, hanem mágikus védelme is van. Védve van a térmágiától és a szimpatikus mágiától. Erről a rúnatornyokban elhelyezett pentagrammák, és mágikus bélyegek gondoskodnak. Ezenkívül a palota számos pontján van elhelyezve érzékelő és végrehajtó varázskör. Aki ezeket nem ismeri, annak a palota kész halállabirintus.

A palota alaprajzát, és a helyiségek leírását, valamint a csatornahálózat idevágó részét most írom le. Az örök és szörnyek leírása a kiegészítőben lesz.

A helytartói palota

A legalsó szint: Erre a szintre csak a városi csatornarendszeren keresztül lehet bejutni. Ez a szint a palota ülepítőszintje. Tulajdonképpen szűk járatokból és apró kamrákból áll. A következő szintre csak egyetlen járaton keresztül lehet feljutni. Ezen a járaton a patkányfogók közlekednek, amikor pucolják az alsó szintet. A klánfőnök erről nem tud semmit, mert ide csak a kegyvesztettek járnak. Az utolsó brigád tagjai még felfedezhetők a padlón. A helyszínen nem sok látnivaló van. Térdig érő mocsokban kell haladniuk és ha nem vigyáznak a nyakuk közé kaphatnak egy adag trutyit .



A hangulat megfelelő megteremtésével előrevetíthetjük a palotában található többi borzalmat. Esetleg a hangulat fokozására bevethetjük a jó öreg patkányokat. Ha rossz a kedvünk, terjeszthetnek fertőző betegséget is. ☺

Van egy dolog, amiről a JK-k jó ha tudnak. Ez Krán, a gonoszság és a halál földje. Ranagol papjai nem képesek a gyógyításra. Ez persze csak opcionális szabály. Akkor érdemes alkalmazni, ha a JK-k isteneknek képzelik magukat. A sérüléseiket így csak vajákosokra bízhatják. Természetesen Pszi-vel lehet FP-t gyógyítani. ÉP gyógyítására csak papok képesek. Csak a főpapok tudnak gyógyítani, de ők is csak hosszas előkészületek után.

Tehát még mindig az ülepítőben vagyunk. A felső szintre egy 1.5 méter átmérőjű kút vezet. A falba vasrudak vannak beépítve. A kút tetejét vasrács zárja el. Sikeres erőpróba kell a kinyitásához. Ez már a következő szint, ám ez sem túl kellemes.

Valamikor ezen a szinten voltak a helytartói palota börtöncellái. A mostani consular azonban átalakította. Most a laboratóriumi és a kísérletek eredményei vannak itt. Ez nem sok jót jelent. Ezek a kísérletek mindannyian élőhalottakkal voltak kapcsolatban.

A szoba, ahová a vasrács eltávolítása után jutnak, tulajdonképpen egy kis mellékhelyiség. Tehát nem tartalmaz túl sok érdekességet. A helyiség állapota olyan, mint az előző szinté. Talán itt kevesebb az ürülék és a mocskok. Innen egy félig beszakadt ajtón át vezet az út.

1. Egy hosszú folyosó, amelyből a különböző helyiségek nyílnak. A folyosó jobb oldalán frissen rakott fal látható. Ezt KB. 20-25 éve rakhatták. Ezt akárki felfedezheti. A folyosó végén van a felfelé vezető lépcsősor.
2. Ebbe a helyiségbe csak akkor lehet bejutni, ha valaki kibontja a falat. Azonban ez meglehetősen időigényes feladat. A túloldalon pedig nem sok jó vár a JK-kra. A helyiség keskeny, kb. 2 méter széles, de a szint teljes hosszában végighúzódik. Amúgy a helyiségből iszonyatos bűz árad. Valamikor, talán amikor a consular hatalomra került, telezsúfolták emberi tetemekkel. Az idők során a levegő teljesen elfogyott és a tetemek bomlása megállt. Most nagy mennyiségű levegő került be és a bomlás beindult. Aki óvatlanul lép be, az elszédül és egy fél óráig a kábulat módosítói érvényesek rá.

Magyarázat: A consular, amikor hatalomra került, a palota több részét átépítette a saját igényei szerint. Amikor ezek az átalakítások befejeződtek, legyilkolták az átalakítást végző munkásokat, majd ide zsúfolták be a hullákat. Persze a kiemelkedő fizikumú áldozatokat megtartotta a kísérleteihez. Ezután a kamrát elfalazták, a halottakat pedig örökre elfelejtették. A halottaknál tárgyak nincsenek, ruházatuk pedig elporladt.

Maga a fal 120 STP-vel rendelkezik. Felelőtlen megbontása statikai problémákat okoz és egyszerűen leomlik, nem kímélve az alatta állókat.

3. Ez a helyiség valamikor egy cella volt. Még mindig megvannak a vasrácsok. A cellában összetört berendezési tárgyak. Semmi érdekes dolog nincs itt.
4. A folyosón ez a helyiség a következő. Ez azonban már tartogat meglepetéseket. A teremben vaksötét van, a hangok viszont kiválóan hallatszanak. Ezek a hangok nem túl biztatóak. Lánccsörgés és csoszogás hallatszik. A terem valamikor kínzókamra volt. A falhoz 3 zombi van láncolva. Ezek a zombik az első kísérletek eredményei. Fiatalabb korában a consular óvatosabb volt. Mielőtt átváltoztatta volna őket, leláncolta mindegyiket. A kísérlet sikeres volt, a zombik maradtak a falhoz láncolva. A zombik az évek során nem érzékelték az életet. Amint a JK-k belépnek, a zombik megvadulnak. Az egykori szoros bilincsek már nem tartanak, mert a zombik keze összeaszott. Így aztán mindössze 2 körre van szükségük a kiszabaduláshoz. Ha a JK-k nem igyekeznek, hamarosan a nyakukon lesznek a zombik. Ez nem túl kellemes szórakozás.
5. Ebben a cellában is vaksötét van. Itt nem zombi, hanem egy különleges élőhalott van. Amint a JK-k fényt csinálnak, különleges látványban lesz részük. A cellában egy priccs található, amin ócska rongyok halmaza látható. Ez azonban semmi érdekeset nem tartogat. Sokkal inkább az az ork, aki a padlón kuporog. Ez még nem volna különös, de láthatóan transzban van. Ez mágiaismeret képzettséggel könnyen megállapítható. Az ork hamarosan kilép a transzból és a JK-khoz fordul. A JK-k sok érdekes dolgot megtudhatnak tőle.



Valamikor Udens volt a neve, és a consular esküdt ellensége volt. Azonban a hatalmi harcban ő maradt alul. A consular nem ölte meg, hanem lelkét egy drágakőbe ágyazta. Ezután az emberei egy orkot fogtak be. Az orkot megölték, és testén mágikus rajzolatokat helyeztek el. Ebbe a testbe börtönözték be Udens lelkét. Az emlékei között azonban jelentős változtatásokat eszközölt egy mentalistával. A consular utasítására az emlékek között csak a vereség és a halál fájdalma kellett volna, hogy maradjon. A mentalista azonban nem végzett tökéletes munkát. Talán a consularnak jobban meg kellett volna válogatnia az embereit.

Így aztán Udens az évek során rájött, hogy rendelkezik mágikus képességekkel. Sokat gyakorolt, de nem nyerte vissza az eredeti képességeit. Hajlandó a játékosokat felvezetni a következő szintre. Onnan azonban már maguknak kell boldogulniuk. A felfelé vezető lépcső csapdait ismeri. Valamikor ismerte a palota teljes alaprajzát. Az emlékéltírás miatt már csak arra emlékszik, hogy a központi csarnokban nem működik sem a mágia, sem a Pszi. EZ FONTOS INFORMÁCIÓ!

6. Raktár: csak a laboratóriumokon keresztül közelíthető meg. Az ajtaját mágiával és világi módszerekkel is védelmezik. Ezek leírása a laboratóriumnál található. A falakat polcok borítják, és tele vannak különböző gyanús dolgokkal. Tartályok különféle vegyszerekkel, zacskók ásványokkal és porokkal. A padlón ládák vannak. Ezekben a ládákban a mágikus módszerekhez szükséges anyagok vannak. Gyertyaviasz, csontok különböző fajtoktól, szárított testrészek, összeaszott tetemek. A JK-k számára semmi értékeset nem tartalmaz.
7. Laboratórium: A consular saját birodalma. Az ajtó tiszta acélból készült. Vigyázni kell vele, ugyanis mágikusan van védelmezve. Amint valaki a kilincshez ér, azonnal egy tűzgolyó robban. Ennek a sebzése k6 FP. Ezután már csak a zárral kell megküzdeni. A zár két részből tevődik össze. Először egy bonyolult zárszerkezet (ajtónyitásra -45%). Ezután az ajtó belső felén lévő keresztgerendát kell eltávolítani. Ezt a consular telekinézissel teszi meg. Csak az alaperősítésre van szükség. Amint az ajtó kinyílik, a laboratóriumot fény árasztja el. Ezt egy tűzrúna biztosítja. Amint a tűz fellobban, tükrökkel elviszik mindenhová a fényt. A laboratórium közepén egy hatalmas asztal helyezkedik el. Tégelyek, kémcsövek, vas- és porcelánedények, mérlegek, csipeszek, üvegbúrák találhatóak rajta. Egy másik kisebb asztal áll a sarokban. Ezen a consular személyes feljegyzései vannak szétszórva. A szemben lévő falon könyvespolcok vannak elhelyezve. Teljesen hétköznapi és ritka könyvek is vannak rajta. Ezek egy része aquir nyelven íródott. A laboratórium felszerelésének az értéke megközelíti a 10000 aranyat.

A laborból nyílik a raktár. Ennek az ajtaja illúzióval van leplezve. Titkosajtó kereséssel (-30 %) felfedezhető. Tapogatással azonnal észrevehető. A zár bonyolult (-30% zárnyitáshoz). A labor szellőzése nagyon jó. A huzat érezhető, hiszen a kísérletek közben keletkező gázok így távoznak. Az egyik sarokban egy kínpadszerűség található. Erre a padra szokta a consular leendő áldozatait kötni.

Az alagsorból egy 2 méter széles lépcső vezet fel az emeletre. A lépcső azonban tartogat meglepetéseket. A legfelső és legalsó lépcsőfokra egy-egy varázsjel van elhelyezve. Ezek akkor lépnek működésbe, ha valaki rálép. A tolvajok Vámpír varázsjelének varázslói változatáról van szó. Először egy végrehajtó varázsjel helyeztek el, majd ebbe a Vámpír jelet.

Leírása: Rendkívül kegyetlen varázsjel. A betolakodók életerejét orozza el. Az első érintésre szinte jéggé dermed az, aki hozzáér. Szinte érezni lehet, ahogy a jel körül lévő ellenséges környezet kiszívja az életerőt. A jel k6/2 Ép és a vele járó Fp-vesztést vonja maga után.

A lépcső közepén van egy súlyérzékeny csapda. A lépcsőfokok eltűnnek és egy meredek lejtő lesz a helyén. A lépcső alján fogazott pengék csapódnak ki a padlóból. Ezek sebzése k6+3 Fp. Csak az első, vagy az utolsó JK szenved sebzést.

Egyébként a pengék keskeny résekből csapódnak ki. Ezek az apró rések könnyen felfedezhetők. Ha valaki ezeket piszkálni kezdi, akkor is kicsapódnak. Ebben az esetben csak az sebződik, aki piszkálta, de ekkor a sebzés k10+3 Fp.



A felvezető lépcsősoron át a JK-k feljutnak a következő szintre. Ez már csak egy szintnyire van a földszinttől. Itt vannak a raktárak, a kínzókamra és egy kisebb börtön. Ezek leírása következik:

1. A pinceszint folyosója. Itt már nincs vaksötét, mert a falakon fáklyák égnek. Ezen a szinten nagy a forgalom. Sokan járnak a folyosókon.
2. Ez a helyiség közvetlenül a felvezető lépcsősor mellett található. Az ajtót bonyolult zárszerkezet védi. Mindig kulcsra van zárva, a kulcsok pedig a számadó tisztánál vannak. Ez tulajdonképpen egy raktár. Itt a palotaőrség ruháit, takarókat, bundákat és egyéb ruhaneműket tárolnak. Mivel itt nagy a tűzveszély, a világítást mágikus módon oldották meg. (elemi fény, örökkévalóság mozaikkal). Ezáltal a teremben mindig világos van.
3. Szintén raktár és ugyanolyan a zárja, mint a ruharaktaré. Itt fáklyák világítanak. A teremben polcok és ládák vannak elhelyezve. Itt vannak a palota mindennapi életéhez szükséges dolgok. Minden van itt.
4. Ez a raktár a palota egyik legfontosabb helyisége, a fegyverraktár. Ennek megfelelően a védelme is sokkal jobb. Kovácsoltvas ajtaja van és a keret is színaúccal. Zárszerkezete nincs, viszont 3 kar van rajta. Ezeket kell megfelelő helyzetbe állítani. Ekkor válik láthatóvá a kulcslyuk. Zárnyitás -30%. A karok az alul-alul-felül helyzetben vannak megfelelően (alap esetben mindegyik középen található). Minden egyéb esetben a kart mozgató JK elszerved 2k6 Fp-t (egy fajta áramütés, mágikus varázsjel miatt). Bőrkesztyű esetén a sebzés minimális, 2 Fp. Minden megtalálható, amit egy harcos csak kívánhat. Fegyverek, páncélok, harcászati eszközök.
5. Ez az élelmiszerraktár. Miendütt zsákok, melyekben az élelem van. Tulajdonképpen ez a titkos tartalék egy ostrom esetére. A napi ellátáshoz szükséges alapanyagokat a városi piacról és a parasztok adóiból fedezik.
6. A palota másik élelmiszerraktára. Itt a szárított élelmet tárolják. Valamint a sör és borkészlet is itt van elhelyezve. Ezt a raktárat szinte naponta használják.
7. A consulari palota börtöne. Az alsó börtönt a saját céljaira használja, ezért kénytelen volt egy raktárat átalakíttatni. Mivel kicsi a hely, a cellák szűkek. Az ajtó meglepően könnyen kinyílik. Odabent azonban teljes csend fogadja a JK-kat. Egy 50E erejű csendaúra van elhelyezve. Erre azért van szükség, hogy a foglyok ne tudjanak beszélgetni, valamint, hogy a kínzások hangjai ne hallatszanak ki. Ezek a zajok talán zavarnák a palota lakóit. Ezenkívül teljes sötétség fogadja a JK-kat. Ez nem mágikus sötétség. A világosságban kellemetlen meglepetés fogadja őket. Két khál ór áll az ajtótól mindössze 3 méterre. Az élőhalottak azonnal támadnak. Egy sötétben lesúlytó penge nagy zűrzavart tud okozni.
8. Ebből a helyiségből összesen 7 van. Ezek a cellák. Szűkek és bűdösek. A bejáratokat vastag acélrácsok zárják el. Néhány cellában foglyok is vannak. Egész jó állapotban vannak, tehát nem régen kerültek ide. A főtéri zavargások során fogták el őket. Ha kiszabadítják őket, hajlandóak segíteni. Ez azonban nem túl sok. Hangosan közlekednek és csak akadályozzák a munkát.
9. A palota kínzókamrája. Itt már nem érvényesül a csendaúra. A sarokban egy kemence áll, amelynek paraszában a kínzószerszámokat izzítják. Most nincs tűz rakva. A levegőben vér és vizelet bűze terjeng. A helyiség tele van zsúfolva kínzószerszámokkal. A hóhér nem tartózkodik itt. Ha valaki kinyitja a harmadik szemét, szörnyű dolgokat fog látni. Az átélt sokk miatt 2 óráig nem alkalmazhat Pszi-diszciplinátát. Ezenkívül 10 percig a kábulat módosítói érvényesülnek.

A felvezető lépcsősor már a földszintre vezet. Itt már több emberrel találkozhatnak a JK-k, mert itt zajlik mindennapi élet. Most a földszint leírása következik:

1. Ez egy igen fontos helyiség a palota életének szempontjából. Ez ugyanis a konyha. Nagy idebent a sürgés-forgás. A bekukkantó JK-kra ügyet sem vetnek, hiszen mindenkinek megvan a maga dolga. A konyhának két bejárata is van. Az egyik a raktárba, a másik a



cselédszállásra lehet eljutni. A cselédszállás felé útba esik az ebédlő. A konyhában egy szakács és 4 kisegítő tartózkodik. A fegyverek láttán pánikba esnek és szinte megbénulnak. Nem méltó ellenfelek egy Birodalmi Fejvadásznak.

2. Az ebédlő. A rendeltetéséhez képest túl díszesen van berendezve. A consular szereti a pompát. A terem közepén egy nagy asztal áll, mely körül hatalmas faragott székek állnak. Az asztalon bársonyterítő, melyen a consulari címer található. A terítőn aranyozott gyertyatartók állnak. A falakat címerpajzsok díszítik. A padló márványból van. Három kijárata van. Egy a konyhába, egy a cselédszállás folyosójára és egy a szalonba.
3. A bejárata a cselédszállás folyosójára nyílik. Ez egy kisméretű lakószoba. Ebben a szobában lakik a szakács. A fejvadászok számára semmi izgalmas nem található itt.

4-5. Sztintén
lakószobák. A szakács 4 kisegítője lakik itt. Ez még annyira sem érdekes, mint az előző szoba. Ráadásul sokkal kisebbek.

6. A cselédségi folyosó. Erről a folyosóról a palota hátsó traktusába bárhová el lehet jutni. Egy összekötő ajtón keresztül a palota belső folyosójára is. Innen nyílik a pincébe vezető lépcső is. A JK-k itt mindenképpen találkoznak valakivel.
7. A consulari palota előcsarnoka. A főbejáraton keresztül lehet bejutni ide. Egy díszesen berendezett terem. Márványból készült az egész berendezés. Innen két egyforma lépcsősor vezet fel az emeletre. A vendégeket egy szolga fogadja az előtérben. A vendégek ruházatát egy faliszekrényben helyezik el. Ebből a helyiségből sokfelé el lehet jutni.
8. A palota szalonja. Ez egy gazdagon berendezett helyiség. A consular a vendégeket itt szokta fogadni. Kanapék és fotelek vannak benne. Egy nagy kandalló is helyet foglal a szalonban. Valamint egy kis szökőkút is. A szalon berendezése gazdagságot és pompát sugároz.
9. A földszint központi folyosója. Díszesebb, mint a cselédségé, hiszen ezt a vendégek is használják.

10-11.

Mellékhelyiségek. A tízes számút a cselédség, míg a 11-est a consular és vendégei használják.

12. A palota fürdője. Ezt a fürdőt csak a vendégek használják. Tiszta márványból készült. Két medence található benne. Az egyik egy áztatómedence, a másik pezsgőfürdő. Ezenkívül egy szauna is van itt. A consular testőrei is használják.

A JK-k ezen a szinten már nagy valószínűséggel találkoznak a személyzet tagjaival, valamint a testőrökkel. A cselédségi traktusban 3 percenként 70%, testőrökkel 20% az esély a találkozásra. A vendégszárnyban a szolgák csak elvétve fordulnak elő. A testőrök azonban itt többet tartózkodnak. 5 percenként 60% esély a találkozásra. Ha a JK-k a testőrség egyenruháját viselik, a szolgák nem ijednek meg. A testőröket és fejvadászokat ezzel nem lehet becsapni. Azonban a testőrök néhány pillanatig haboznak, csak utána támadnak. A fejvadászokat nem lehet meglepni. Ha a cselédségi szárnyban harcolnak, akkor a csatazaj riasztja a fejvadászokat.

Most pedig a palota emeletének leírása következik:

1. A consular hálószobája. Ez előtt a szoba előtt éjjel két testőr áll. Nappal nincs őrség. A hálószoba szintén gazdagon be van rendezve. Egy nagy ágyon kívül egy kandalló és egy asztal található. Ezenkívül kanapék és fotelek fokozzák a kényelmet. Nappal két fejvadász tartózkodik itt.
2. U alakú folyosó, amelyből a többi helyiség nyílik.
3. A jobb oldali folyosón az utolsó szoba. Ennek ajtaja mindig kulcsra van zárva. A kulcs a consularnál van. A szoba amolyan lomtár. Azonban van egy létra amely a padlástérbe vezet. A consular itt szokott eljátszozni, ha van ideje.



4. Ezekben a szobákban a palota vendégeit szokták elhelyezni. Most minden szobában 2-2 fejevadász van elhelyezve (kivéve a mellékhelyiség mellett, onnan lehet bejutni a lomtárba). Összesen 8 fejevadász áll a consular rendelkezésére.
5. Ebben a helyiségben durva meglepetések érik a JK-kat. Itt tartózkodik az alakváltó (ha még él) és 2 gho-ragg testőr. Támadás esetén azonnal akcióba lendülnek. Ha vsztésre áll, akkor a 3-as terembe teleportál, és felmegy a padlástérbe, hogy megidézze a Sherebet.
6. Mellékhelyiség.
7. Ez egy őrszoba, melyben 2 testőr foglal helyet. Ők és az a kettő, aki a consular mellett tartózkodik, óránként váltják egymást.

PADLÁSTÉR: A padlástérben nagy meglepetések várnak. Ha a JK-k a pince felől támadnak, a consular ide vonul vissza. A padlástér mágikus védelemmel van ellátva. Elemi csend fallá van formázva. Lehet beszélgetni, de semmi nem szűrődik ki.

A testőrség a folyosón várja a JK-kat (feltéve, ha visszavonultak), összesen négyen vannak (már ha élnek még ennyien ☺). A padlástérbe vezető szobában pedig a megmaradt aquirok várják őket (2 Gho-ragg, lásd Bestiárium).

A JK-kat furcsa kép fogadja. Az egész padlástérben füst gomolyog, lángok és koromfoltok látszanak. A consular megpróbálta megidézni a démont, de annyira ideges, hogy elvettette a formulát. Tűz ütött ki, amit nagyjából elfolytottak. A Shereb elszabadult, a consular teremtményeit, melyek a jobb oldali kilenc kis cellába voltak bezárva, mindet szétépte. Karok, fejek és lábak mindenfelé, és csupa vér az egész padló. A consularnak csak nehezen sikerült megfékeznie, így már csak 60 Mp-je maradt.

A felvezető lépcsősor egy hatalmas terembe vezet. A terem bal oldalán egy ikonfal található. Az ezen lévő rúnák biztosítják a palota védelmét. Az ikonfal baljós vörös fényben dereng.

Amikor ide felérnek, a démon hörgése, és eszeveszett őrzöngése hallatszik. A JK-k megjelenése csak tovább fokozza dühét. A consular már nem tud ellenállni neki (ezt ők nem tudják!), ezért megpróbálja majd a JK-kal együtt elpusztítani. A végrehajtó varázskör elintézi a JK-kat (21 E, őstűz kitörés, működését lásd az alapszabálykönyvben), aztán pedig csak a Sherebet kell eltüntetni. Ha a KM úgy dönt, a consular hatalomszavakat is használhat, de ekkor az ő varázslatai, és rúnái is csütörtököt mondanak. Szóval csak ügyesen. ☺

A kaland befejezése

Ez a rész többféleképpen alakulhat. Ha a JK-k megölik a consulart, akkor még mindig vissza kell jutniuk a klánjukhoz. Menekülhetnek a csatornákon keresztül, vagy akár a városkapun át. De meg is halhatnak, vagy fogságba eshetnek. Mint látható, a vége elég kemény, de ha jól játszanak, sikeresen kikerülhetnek ebből is.

Ha sikeresek voltak, a klán megadja az elismerést.

Kiegészítések

Umich:

Az umich a Tutor Majoris fogadótermében található. Amikor a JK-k belépnek, éppen a karosszék formáját viseli. Ebben a karosszékben ül a Tutor Majoris. Az umich testen mágikus tetoválások vannak, melyek segítségével a Tutor Majoris irányítani tudja. Ugyanezzel a tetoválással irányítja az amorf testőröket is.

A szék faragása nagyon különös. A Tutor Majoris feje felett egy vigyorgó szörnyopofa terjeszkedik. A karfákon fegyverek képe rajzolódik ki, míg a széklábak valódi lábakat formáznak.



Ezek a mintázatok mind azt szolgálják, hogy az umich minél hamarabb vehesse fel harci formáját. Ezáltal csak 8 körre van szüksége az átalakuláshoz.

TÉ: 95	Sebzés: 2k10/2k10/2k10	AME: Immunis	Intelligencia: Magas
VÉ: 130	Tám/kör: 3	MME: Immunis	Jellem: Káosz
KÉ: 45	ÉP: 50	Méregellenállás: 11	
CÉ: -	FP: 130	Psz: Immunis	

Amorf testőrök:

Ezeket a különleges testőröket csak a Birodalmi Fejvadászklán használja. Tulajdonképpen messorokról van szó, de már nem nevezhetőek egyszerű embereknek. Amorf testőr csak azokból lehet, akik életüket áldozták a Birodalomért.

Haláluk után a holttesteket Ranagol papjai veszik kezelésbe. Miután rituálisan megtisztították a testet, Ranagol oltárára helyezik. Egy héten keresztül hagyják ott és közben áldozatokat mutatnak be Ranagolnak. Ezután következik egy rituálé, melynek végén a halott feltámad. Most a varázslók következnek.

Először a halál okozta sokkot távolítják el az elméjéből. De a fájdalmat meghagyják, hogy tanuljon a hibájából.

Ezután a boszorkánymesterek közreműködésével mágikus tetoválásokat helyeznek el a testen. Ezáltal gondolati parancsra elsőfokon légiessé válnak. Erre naponta 6 óra hosszára képesek. Más tetkók is vannak rajtuk. Könnyebben befolyásolhatóvá válnak egy bizonyos személy számára. Ez rendszerint az, akit védelmezni kell. Természetesen a védelmezendő személy testén is kell lennie tetoválásnak. 5 amorf testőr van a szobában.

TÉ: 115	Sebzés: 2k6+8	AME: 62	Intelligencia: 15
VÉ: 130	Tám/kör: 1	MME: 62	Jellem: Rend, Halál
KÉ: 60	ÉP: 30	Méregellenállás: Immunis	
CÉ: -	FP: 80	Ψp: 55	

Képzettségeik, amelyek fontosak:

Fegyverhasználat (mara-sequor)	Mf	Fegyvertörés	Mf
Hadrend	Mf	Mágiahasználat (varázslói)	Mf
Psz	Mf	Lopózás	150%
Vakharc	Mf	Rejtőzés	150%
Lefegyverzés	Mf	Éberség	120%

Különleges diszciplína mortekeknek:

Nyomtalanság

Ψp:10

Meditáció ideje:1 kör

Időtartam: 5 perc

ME:-



A diszciplinát csak azoknak a morteleknek tanítják meg, akik arra érdemesek lettek (legalább 8. TSz, vagy valamilyen különleges tett végrehajtása). A Birodalmi Fejvadászklánban mindenképpen megtanulhatják, más klánban 40%-uk van arra, hogy mesterük ismeri. Ezen diszciplína segítségével a mortelek semmilyen nyomot nem hagynak. Sem a hóban, sem a sárban. Azonban vízbe lépéskor látszik a vízfelület rezgése. A Lopakodóval együtt alkalmazva nagyon hatásos (lásd még YF 34. o.).

A kráni hóhérok módszerei:

Sokkal kifinomultabbak, mint a Gyűrűhegységen kívül élő kollégáké. Ismerik a szokásos eljárásokat, de sokkal jobbakat is tudnak.

A hóhérok képzettségei:

Élettan	Af	Kínzás / Kínzás elviselése	Mf
Sebgyógyítás	Af	Herbalizmus	Af
Szájról olvasás	Af	Csomózás	Mf

Különleges kínzási módszerek:

Patkányos módszer:

Ennek a módszernek kétféle változata létezik. Az elsőnél az áldozatot megötözik és fejjel lefelé felkötik. Ekkor fognak két hím patkányt, akiket már előzőleg jól feldühítettek és egy zsákba rakják őket. Ezután a zsákot a fejére kötözik. A patkányok azonnal egymásnak támadnak és nem kímélik az áldozatot sem. Ennek csak igen kevesen tudnak ellenállni.

A második módszer még kíméletlenebb. Ehhez kell egy különleges szék. A szék ülőkéjén van egy nyílás, amin egy patkány éppen átfér. A nyílás alatt egy fémdoboz van. A foglyot meztelenül a székhez kötik, majd a fémdobozt elkezdik hevíteni. A patkány talpát égeti a fém és az egyetlen menekülési útja a nyíláson keresztül vezet. Sajnos itt pedig az áldozat végbélnyílása van. Ez sokkal kisebb ellenállást tanúsít, mint a fémdoboz. Az áldozat szinte azonnal bevall mindent.

Párolásos módszer:

Az áldozat lábát egy farúdhhoz kötik, hogy ne tudja behajlítani. Ezután egy gerendán átvetve a kötelet felhúzzák. A kötél másik végét egy fémládához kötik. A fémedényben annyi víz van, hogy egyensúlyt tartson az áldozat súlyával. Ezután a fogoly alá egy hordót helyeznek. Ebben lehet sav, izzó parázs, netán skorpiók. A fémdoboz alatt tüzet gyújtanak, a víz elkezd párologni, és az áldozat egyre lejjebb csúszik. Szinte biztos a siker.

Persze vannak egyéb módszerek is, de ezek nem ennyire hatásosak. Léteznek mágikus eljárások is, de ezek alkalmazása jóval költségesebb. Először mozdulatlanságot varázsolnak az áldozatra, majd félelmet bocsájtanak rá. Ebbe akár bele is lehet örülni.

A doquarasok telephelye és a klánfőnök:

A doquarasok nem túl igényes emberek, de nagyon büszkéek. A Birodalomban mindenki lenézi őket, de azonnal megváltozik a véleményük, amint egy csatorna eldugul, vagy iszonyatos bűz van valahol. A kéréseiket a városok vezetői meghallgatják, mert ha beszüntetik a munkát, akkor járványok fognak kitörni.

A doquarasok telephelye a csatarnahálózat mélyén található. Itt viszonylag tiszták a járatok, de bűz az van. Maguk a patkányfogók munkaruhában vannak. Ennek sem anyaga, sem színe nem állapítható meg egykönnyen. Megfelelő pénz ellenében megadják a kívánt infókat. A fizetőket még



étellel és itallal is megkínálják. Ezt azonban nem kóstitolnám meg a JK-k helyében. A doquarasok már hozzá vannak szokva, de a JK-k könnyen fertőzést kaphatnak.

Tutor Majoris

A Tutor nem túl magas ember és a kor, valamint az ősi vér már igencsak meglátszik rajta. Azonban még ma is képes a fegyverforgatásra. Testén még mindig látszanak a hajdani izmok, de fekete hajában már több az ősz hajsza, mint a fekete. Hangja nem túl hangos, de parancsoláshoz szokott.

TÉ: 140	Sebzés: 1k6+14	AME: 88	Intelligencia: 17
VÉ: 190	Tám/kör 2	MME: 88	Jellem: Rend
	:		
KÉ: 75	ÉP: 12	Méregellenállás: Immunis	
CÉ: 20	FP: 140	Ψp: 80	

A Tutor Majoris nem visel vértet, fegyverként sequort forgat. Harcértékeiben már benne van a fegyver értéke is. 5 OD-pontja van a hatalomszavakra.

Ökölharc	Mf	Álcázás/álruha	Mf
Méregkeverés/semlegesítés	Mf	Lefegyverzés	Mf
15 fegyverhasználat	Af	Fegyvertörés	Mf
Pszi	Mf	Csapdafelfedezés	100
Mágiahasználat (varázslói)	Mf	Mászás	140 %
Csapdaállítás	Mf	Esés	100 %
Hátbaszúrás	Mf	Ugrás	150 %
Nyomolvasás/eltüntetés	Mf	Lopózás	100 %
1 fegyverhasználat (sequor)	Mf	Rejtőzés	100 %
Vakharc	Mf	Éberség	120 %

Ranashavik Bendoár

A helytartóváros Ranagol-templomának főpapja.

Bendoár nem igazán aszkéta alkatú. Majd két méter magasra nőtt, széles vállú, jól megtermett ember. A consularral igen jó barátságban van. Az előrejutásban segítik egymást. Szigorú ember, és fegyelmet követel a beosztottaitól.

Nem visel sem vértet, sem fegyvereket. Egyetlen fegyvere a bíborosi bot, mely egy nagyon különleges varázstárgy. Sokban hasonlít a varázslók botjára, egyfelől tartalmazza a pap lelkének egy részét, segít közelebb kerülni Ranagolhoz, valamint megkönnyíti a varázslást is. Mágikus tulajdonságokkal is rendelkezik. Állandóan sugároz egy olyan hatást, mint a Hatalom szava. Ezenkívül a szakrális mágiában is segítségére van (játéktechnikailag lásd Az istenek hatalma nevű varázslatnál).



FIGYELEM! Ez egy egyedi varázstárgy, és csak Bendoár kezében rendelkezik különleges képességekkel. A főpap 18. szintű, és 160 Mp-je van.

Általában a Ranagol-templomban tartózkodik. Ha a JK-k itt csapnak le a consularra, ő a Haláladó szertartását vezeti. Tudni kell, hogy már régóta készül a Vérvör nevű varázslat végrehajtására. A szükséges vérmennyiség ezen szertartás alatt lesz meg. És végre is hajtja, ha a JK-k harcolni akarnak. A haláladón kisorsolt emberek vére egy csövön keresztül a legszélső áldozókamrába folyik. Itt 3 nagy hordóban van elhelyezve. Ha harcra kerül a sor, a főpap ide menekül be. Van nála egy Varázstekercs, mely egy 100 E-s elemi erő falat hoz létre (2 szegmens a felolvasás ideje, és 10 körig tart). A papok és paplovagok az életük árán is megvédelmezik. Körülveszik, és nem engedik, hogy sebzés érje. Amennyiben beért, elkezd a varázslatot:

2 kör kell a létrehozáshoz + k10 kör a lények megalkotásához. Ő egy Tigris, egy Hópárducot, és egy Szürkemedvét alkot meg. 1 ember vére kell a kör felrajzolásához, és plusz 5 minden lényhez. Zúzó-, szúrófegyverek, elemi mágia csak a felét sebzí rajtuk. Asztrál-, Mentálmágiára és mérgekre immunisak. Minden általuk okozott Sp 3 Fp-t vagy 1 Ép-t gyógyít a szörnyön (beleolvad a testükbe). Ha ezek az eredeti értékük fölé nőnek, akkor 10 Ép vagy 40 Fp plusz k6 sebzést jelent támadásonként. Maguk a lények alvadt vérhez hasonló masszából állnak, sárgászöldesen izzó szemeik vannak. Amíg élnek, a főpap minden parancsát teljesítik.

TÉ: 50	Sebzés: 2x1k5 + 1k10+2	
VÉ: 70	Tám/kör 3	Tigris
	:	
KÉ: 30	ÉP: 50	Emberméretű
CÉ: -	FP: 80	Tp: 4000
TÉ: 90	Sebzés: 2x(1k6+3) + 2x(1k10+2)	
VÉ: 140	Tám/kör 4	Hópárduc
	:	
KÉ: 65	ÉP: 50	Nagy méretű
CÉ: -	FP: 86	Tp: 12000
TÉ: 75	Sebzés: 2x(1k6+2) + 1k6	
VÉ: 90	Tám/kör 3	Szürkemedve
	:	
KÉ: 20	ÉP: 90	Nagy méretű
CÉ: -	FP: 180	Tp: 8000

Zombik

Ezek a zombik a pincében tartózkodnak, és csak akkor támadnak a JK-kra, ha a cellájukba lépnek. Nem rendelkeznek semmilyen fegyverrel. Számuk mindössze 3, körönként egyszer támadnak, nem jelentenek igazi veszélyt a JK-kra.

TÉ: 40	VÉ: 80	Tám./kör 1
		:
KÉ: 20	ÉP: 20	Sebzés: 1k6

Udens



Valamikor nagyhatalmú varázsló volt. Fiatalon a consulari posztra vágyott. A consular azonban mindig résen volt, így nem okozott problémát. Udens azonban nem nyugodott bele a dologba. Felkerekedett, hogy magányos mesterektől tanuljon. A tanulás évei alatt Udens kikerült a consular figyelméből. Udens hosszú évek múltán tért csak vissza a tartományba, a consular pedig tudomásul vette a visszatértét. Azonban nem tulajdonított neki nagy jelentőséget. A consularnak hamar rá kell jönnie mekkorát tévedett. Ezért a tévedésért csaknem az életével fizetett.

Udens apja lovag volt és fiát becsületességre nevelte. Ezért a consulart nyílt varázspárbajra hívta ki. Ebben a harcban azonban alulmaradt. A JK-kban egy elvesztegetett lehetőséget lát, mert az ő feladatát akarják befejezni. Ha ez teljesülne, a lelke is megnyugodna.

Mielőtt a JK-k végleg magára hagynák, egy dolgot kér csupán: ÖLJÉK MEG.

Udens játéktechnikailag egy tudattal rendelkező élőhalott:

TÉ: 70	VÉ: 80	Tám./kör: 1
KÉ: 40	ÉP: 20	Sebzés: 1k6

Udens élőként az elemi erők formázásában jeleskedett, ezekből a képességekből még most is megőrzött valamennyit. Ez azt jelenti, hogy jelenleg 20 MP-je van és ebből csak őselemeket tud formázni. Pszi-pontjai nincsenek, de megérez bizonyos dolgokat. A csapdákat a pincében ismeri. A többi szinten 35% az esély arra, hogy megsejti a csapdákat. Ezenkívül megérzi azt, ha valaki a zónáján belül bármiféle leplezetlen mágiát használ.

Valaha sudár termetű ember volt, de a consular egy ork testébe börtönözte be. Udens elég esetlenül mozog a számára ismeretlen testtel és általában magával rántja a segíteni próbáló JK-k többségét is.

Ranagol-paplovagok:

A paplovagok mellvértet (MGT: 0, SFÉ: 4) viselnek és sisakot. Fegyverként pallost vagy kétkezes csatabárdot forgatnak.

TÉ: 80	Sebzés: 3k6+4 / 3k6+2	AME: 40	Intelligencia: 14
VÉ: 130	Tám/kör: ½	MME: 40	Jellem: Rend, Halál
KÉ: 20	ÉP: 16	Méregellenállás: 8	
CÉ: -	FP: 85	Ψp: 35	Mp: 70

Vallásismeret (Ranagol)	Mf	Fegyverhasználat	Mf
Nehézvértviselet	Mf	Pusztítás	Mf
Hadrend (Pusztító ék)	Mf	Fegyvertörés	Mf

A consularra vigyázó fejedelmek:

Ők nyolcan vannak, mindannyian mortekek, de csak hárman képesek hatalomszavak használatára (nekik 4 OD-pontjuk van).

TÉ: 90	Sebzés: 1k6+7	AME: 42	Intelligencia: 14/15
VÉ: 140	Tám/kör: 2 (4)	MME: 40	Jellem: Rend, Halál



KÉ: 55	ÉP: 12	Méregellenállás: 13
CÉ: 40	FP: 70	Ψp: 35

Vakharc	Mf	Fegyverhasználat (sequor)	Mf
Hátbaszúrás	Mf	Pusztítás	Mf
Hadrend (Pusztító ék)	Af	Lefegyverzés	Mf
Fegyverdobás	Mf	Kétkezes harc	Mf

Sequorjaik különlegesek. Fegyverdobás esetén, ha túlüti ellenfelét, átváltozik. Ugyanis a hegyén 1 g ezüst volt, és ekkor ½ kg fém lesz belőle. Ez +k3 Ép, belső vérzés (közelharcban is). Továbbá láthatatlanná ill. 3. fokon légiessé tévő fejpánt van náluk, 4-nél egyik, 4-nél a másik.

Khál élőholtak:

A consular börtönében vannak. Az asztrális és mentális mágiával szemben teljesen immunisak. Ugyanígy nem hatnak rájuk a mérgek, és nem érzik a fájdalmat sem. Vonatkoznak rájuk az élőhalottakra érvényes szabályok (lásd Bestiárium). Félvértezett viselnek, MGT: 0, SFÉ: 5, másfélkezes kardjuk van..

TÉ: 70	Sebzés: 2k6+2
VÉ: 140	Tám/kör: 1
KÉ: 40	ÉP: 40

Testőrség:

A consulari palotán belül mindössze négyen tartózkodnak, de a külső védműveknél sokkal többen vannak. Mindannyian fanatikusak és utolsó erejükkel is védelmezik a consulart. Bőrvértet viselnek (MGT: 0, SFÉ: 1) és hosszúkardot forgatnak. A védműveken lévőknél alabárd is van.

TÉ: 65	Sebzés: 1k10 / 2k6+2	ÉP: 12
VÉ: 110	Tám/kör: 1 / ½	FP: 60
KÉ: 30		

A consular

Körülbelül 170 cm magas ember (vajon? -> ☺). Megjelenése nem túl megnyerő. Azonban a fekete arany hímzéses köpeny, valamint a varázslóbotja tekintélyt kölcsönöz neki.

Egy tetoválás van a homlokán, melyet beavatása során egy tűmester helyezett el (találja ki a KM, hogy nézki, én egy csápokkal övezett szemet rajzoltam). A consular ráncos arcú, 50 év körüli férfi, akit lefoglálnak a kísérletei és az intrikák. Hangja parancsoláshoz szokott, nem tűri a legkisebb ellenszegülést sem, ugyanakkor egyfajta szelídség látszik rajta. Ez igencsak megtévesztő.

A consular nem fektetett túl nagy súlyt a harci képzésére, de trükkös varázslataival akár közelharcban is meglepheti ellenfeleit. Általában nekromanta varázslatokat használ, és különösen kedveli az ősvíz- és ősföld formázását. Igen magas szinten műveli a drágakő- és rúnamágiát.



Botja egy egy szegmenses varázsszó kimondásával sequorhoz hasonló törre alakul át. Ez 5. fokon (!) rúnázottnak minősül (KÉ: 20, TÉ: 43, VÉ: 46, Sp: 1k6+8). Meteoracél félvértezet van köpenye alatt, mely hihetetlenül könnyű, kecses és elegáns. Továbbá ehhez méltó védelmet is biztosít: 4. fokon rúnázva, MGT: 0, SFÉ: 9, VÉ: +10, ill. köpenye +4 SFÉ-t ad.

Nyakába négy gyűrű van felfűzve egy aranyláncra. 1 szegmenses összpontosítás és egy szó kimondásával megvéd egy adott őselemtől 1k6 percig. Ez 20 E védelem, akvamarin (átlátszó sápadt kék) a víztől, gránát (áttetsző vörös vagy rózsaszín) a tűztől, jet (matt fekete) a földtől, hegyikristály (tiszt, átlátszó) a levegőtől. A képesség annyi óra után használható újra, amennyi percig védelmet adott. És ez még nem minden! Egy cirkonból (átlátszó sápadt kékeszöld) készült medált visel állandóan nyakában, mely minden varázslatának időtartamát 8 körrel megnöveli (kivéve az egyszeri hatásúakat, pl. kitörés).

Tudatát 4. szintű Labirintus (lásd később) óvja, mely 75%-ban semlegesíti az elmére ható varázslatokat vagy diszciplínákat, és hatóidejüket is csökkenti 4 körrel.

Erő: 14	Ép: 12	Fegyver nélkül	Fegyverrel
Állóképesség: 12	Fp: 133	KÉ: 59	KÉ: 79
Gyorsaság: 16	Max. Mp: 200	TÉ: 94	TÉ: 137
Ügyesség: 15	Akt. Mp: 200 / 60	VÉ: 145	VÉ: 191
Egészség: 17	Max. Ψp: 141	CÉ: 5	Sp: 1k6+8
Szépség: 10	Akt. Ψp: 101	Sp: 1k2	Max. VÉ: 201
Intelligencia: 19	AME: 148	Tám./kör: 2	Tám./kör: 2
Akaraterő: 18	MME: 149		
Asztrál: 17	Méregell.: Immunis		

Op: 46

Jellem: Halál

Ultralátás 30 méterig

Démonidézés:

Az idéző pentagramma fel van rajzolva. Benne a démon neve. A gyertya a pentagrammán belül ég, a Shereb hívása 85 Mp-be kerül és 8,5 körig tart.

Egy jól megtermett, izmos farkas benyomását kelti. Dús szőrzete, sárgán izzó szemei vannak. Négy lábon jár, harcban ide-oda ugrál. Dupla fogsor, ujjnyi agyarak, csöpögő nyál várja a JK-kat. 8-10 métert tud ugrani, nekifutásból akár 10-15-öt is. Csak Elemi erő és mágikus fegyverek sezik.

TÉ: 105	Sebzés: 3k6+6	AME: Immunis	Intelligencia: Alacsony
VÉ: 145	Tám/kör: 1	MME: Immunis	Jellem: Káosz, Halál
KÉ: 50	ÉP: 35	Méregellenállás: Immunis	
	FP: 75	Ψp: 24 (Roham)	

Ha sebez, 10 körön át k6 Fp/kör a maró váladék miatt.

A consular különleges Ψ-diszciplínái:

Ψ-csapás



Ψp: 5

E: 1

ME: speciális

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: egyszeri

A pszi alkalmazó egy nagy erejű csapást mér a mentálsíkon ellenfele tudatára. Hatása az áldozat mentális ellenállásától függ.

0 –	Az áldozat agya nem bírja el a sokkot, azonnali halál.
1 – 9	Az áldozat Fp-i nullára esnek (elájul). Ha az akaraterőpróbáját elvéti, akkor k6 Ép-t is veszít.
10 – 21	Akaraterőpróba -2 módosítóval. Ha sikeres, akkor k6 Fp veszteség, ha sikertelen, akkor 2k6 Fp + görcs módosító 3 óráig.
22 – 34	Akaraterőpróba -1 módosítóval. Ha sikeres, semmi, ha sikertelen k6 Fp veszteség + kábulat 1 óráig.
35 –	Akaraterőpróba módosítók nélkül. Ha sikeres, semmi, ha sikertelen gyengeség módosító 10 percig.

Megsemmisítés

Ψp: speciális

E: Ψ-pontok száma

ME: -

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: azonnali

A diszciplína hatása a varázslók destrukció nevű varázslatához hasonló, de csak Ψ-diszciplínákra alkalmazható. A varázslatokra csak abban az esetben hat, ha a labirintusban tartózkodnak. Ez a diszciplína eredetileg arra szolgált, hogy a labirintust megsemmisítse mindenestől. Ilyenkor a Ψ-mennyiségének kiszámolási módja: Labirintus Ψp mennyisége + az elakadt varázslat Mp-igénye szorozva kettővel.

Ha a Ψ-alkalmazó diszciplínát akar megsemmisíteni a labirintuson kívül, akkor a diszciplína Ψ-pont igénye szorozva kettővel.

Fájdalomátirányítás

Ψp: 10

E: 5

ME: mentális

Meditáció ideje: 1 szegmens

Időtartam: speciális

Igen különleges diszciplína, melyet csak kiváltságos kevesek ismernek a Fekete Határon belül. Leghatékonyabban a Transcepszek tudják a gyakorlatban is alkalmazni, de egyes személyek védelmét is kitűnően szolgálja.

Az áldozatot egy vak mentális fonal köti a létrehozóhoz. Ezután az alkalmazót érő mindenemű fájdalom az áldozatba irányul. Így akár a Transceps a sequadion háló tagjaira is kiterjesztheti a diszciplína hatását.



Ez játéktechnikailag annyit jelent, hogy bár az Fp-ket és Ép-ket elveszti (meglátszanak rajta a sebek, de nem kell levonnia az Fp-t, sem az Ép-t), de elméje tiszta marad, bármilyen sérülést is kapott. Akár törött lábbal is képes lesz futni. A diszciplína hatása mindaddig fennmarad, míg az alkalmazó él, vagy a háló működik. A fájdalomba a tehetetlen áldozat akár bele is halhat. Ha „elfogynak” a célpontok, akkor az alkalmazó, vagy a háló tagjai újra ugyanúgy érezni fogják a fájdalmat.

Labirintus

Ψp: 10

E: 1 (10 Ψ-pontonként növelhető, max. 5-ig)

ME: -

Meditáció ideje: 30 kör

Időtartam: végleges

Az elme védelmére szolgál, csakúgy, mint a Ψ-pajzsok. Előnye, hogy bármilyen erősségű varázslatot vagy diszciplínát megakaszthat, ám ugyanez a hátránya is. Bármilyen gyenge vagy erős hatás átmehet rajta.

A védelme a következőképpen működik: Minden rááldozott 10 Ψp 1 E-t jelent. Az első szintű Labirintus 30%-ban, a 2. 50%-ban, a 3. 65%-ban, a 4. 75%-ban, az 5. 90%-ban biztosít védeltséget (mindig dobni kell!). A további erősítés lehetetlen. Fenntartása állandó koncentrációt igényel, de csak olyat, mint a Dinamikus pajzsok. Éppen ezért Dinamikus pajzsokkal együtt nem alkalmazható.

Ha egy ártó hatás átjut a Labirintuson, azt annyi kör késedelemmel teszi, amennyi a Labirintus szintje. Valamint a hatóidő is lecsökken ennyi körrel. Tehát elképzelhető, hogy mire a hatás eljut az elméig, az időtartama lejár. Bevett szokás, hogy a Labirintus köré Membránt építenek. Így például egy első szintű Labirintusnál 1 körrel előbb észlelhető a hatás, és ennyivel később is érvényesül.

A Labirintusok ugyanúgy lekötik a Ψ-pontokat, mint a Dinamikus pajzsok. Továbbá csak egyszer használatosak, ezért használat után azonnal megsemmisítendőek. Ha ez nem történik meg, akkor 3 dolog történhet:

1. HA a Ψ-alkalmazó alszik vagy eszméletlen, akkor a Labirintus szertefoszlik, és az általa semlegesített hatás azonnal kifejti hatását (teljesen!)
2. HA egy hatás sikeresen átjutott már a Labirintuson, akkor egy jellegzetes lenyomatot hagy maga után. Ezután az elmét célzó hatások ezt a nyomot követik, azaz nem tévednek el. Ekkor a késleltetés nem körökig, hanem szegmensekig tart.
3. Minden elakadt hatás 25%-kal csökkenti a Labirintus hatásfokát.

Azt, hogy melyik érvényesül, kockadobás dönti el:

K6	Melyik hatás érvényesül
1 – 4	1.
2 – 5	2.
3 – 6	3.

Ha átjutott a támadás a Labirintuson, még mindig ott vannak a Statikus pajzsok és a TME.

Amit még tudni kell

Kráni pusztító ék:

Elöl haladó módosítói: +25 TÉ; VÉ= saját ½-e + a 2 védő összegének 1/3-a



Mögötte: -15 TÉ

Lagalább 3 fő szükséges a megalkotásához (1 kör). A paplovagoknál max. 2 ék elég, a fejevadászoknál pedig mindenképpen vegyék fel az alakzatot, hisz közelharcban ez a leghatékonyabb.

Al Bahra Karem:

A fejevadászoknál és Ranagol-paplovagoknál van 2-2 adag. 1 kör alatt lehet bedörzsölni a homlokra, 1k6 kör alatt hat, 1k6 óráig. Egészségpróbát +1-el kell dobni, sikertelenség esetén a szív nem tudja elviselni, 1k6 körön belül meghal. Siker esetén +2 Erő, Állóépesség, Gyorsaság, Ügyesség, +5 Akaraterő és Asztrál (egyik sem nőhet 20 fölé). +15 KÉ, +20 TÉ, +25 VÉ, varázslás nem lehetséges. A paplovagoknál ne használjuk mindegyiknél, csak azoknál, akik Pusztító éket alkotnak.

Mérgek:

Fejevadászoknál (4-nél egyik, 4-nél a másik):

- A Fekete Skorpió (homokszerű, sárga folyadék)
8. szintű, azonnali hatású, 1k6 óráig. Émelygés / ájulás.
- Nyelvoldó
7. szintű, 1k6 kör alatt hat, 1k6 óráig. Émelygés / kábulat és -10 Akaraterő.

Paplovagoknál (felüknél egyik, felüknél a másik):

- VÉRIZZÍTÓ
6. szintű, azonnali hatású, egyszeri. 3k6 Fp / 6k6 Fp. + Gyorsaság és Ügyesség 5 körre 10 alá csökken (mondjuk 9-re ☺).
- Izombénító
7. szintű, azonnali hatású, 1k6x10 percig. Kábulat / görcs.

Módosított harcértékek:

Fejevadászok							
	KÉ	TÉ	VÉ	Fp	AME	MME	Sebzés
Al Bahra-kahrem	74	116	169	77	47	45	1k6+9
Pusztító ék	55	115 (Első)	160 (Első)	70	42	40	1k6+7
		75 (Mögötte)	140 (Mögötte)				
Mindkettő	74	141 (Első)	197 (Első)	77	47	45	1k6+9
		101 (Mögötte)	165 (Mögötte)				

Paplovagok							
	KÉ	TÉ	VÉ	Fp	AME	MME	Sebzés
Al Bahra-kahrem	39	106	159	92	45	45	3k6+4/6
Pusztító ék	20	105 (Első)	151 (Első)	85	40	40	3k6+2/4
		65 (Mögötte)	130 (Mögötte)				



Mindkettő	39	131 (Első)	185 (Első)	92	45	45	3k6+4/6
		91 (Mögötte)	155 (Mögötte)				

Az NJK-k varázslatai:

Mesélés közben igencsak nehézkes keresgélni, hogy mi lenne a legjobb, éppen ezért én úgy szoktam, hogy előre kiválogatok pár varázslatot. Aztán ezekből kockadobással döntöm el, hogy éppen melyik legyen. Persze, ha a helyzetnek nem megfelelő, akkor nyugodtan felül lehet bírálni. És mindenképpen olvassa el a KM a varázslatokat!

Ranagol-paplovagok varázslatai (Mp: 70, 8. TSz)

1k10	Varázslat	Mp	Hatás	1k10	Varázslat	Mp	Hatás
1.	Tűzfal	26	1,5 m széles, 2 m magas, 30 cm széles	1.	Bénító penge	40	5 E
2.	Sebtágítás	25	+2 Fp/kör	2.	Csapás	8	+20 TÉ, 2k6+1 Sp
3.	Vérkesztyű	22	20-as lesz az Erő	3.	A hit hatalma	13	+15 KÉ, TÉ; 20-as Erő
4.	Kísértetkéz	70	5 ember k6 Ép-t veszít	4.	Izzó vér	22	A szerzett Fp-k ½-e pluszban
5.	Vámpírérintés	25	2 Ép/kör	5.	Káosz kard	10	+25 KÉ, TÉ, -20 VÉ, 1k10+2 Sp
6.	Csúszó talaj	27	-2 Ügy.-próba	6.	Láthat. evilági l. e.	10	Lsd. leírás
7.	Isteni Roham	31	+20 TÉ	7.	Fanatizálás	15+5/fő	+10 mindenre
8.	Vérzékenység	55	Lsd. leírás	8.	Szétzúzás	15	Lsd. leírás
9.	Vérfakasztó penge	25	2 E	9.	Véráldozat	24	Szerzett Sp nem gyógyul
10.	Kiprélés	63	Lsd. leírás	10.	Forgósél	8	+15 VÉ, -15 CÉ

Ranagol-papok varázslatai (Mp: 62 - 71, 7-8. TSz)

1k10	Varázslat	Mp	Hatás	1k10	Varázslat	Mp	Hatás
1.	Levegőszipoly	30	Lsd. leírás	1.	Mérgezés	30	Lsd. leírás
2.	Földfal	12	30 STP-jű fal	2.	Vérzés	33	K10 Fp/kör, -3 Gyorsaságpróba
3.	Térfordítás	10/E	Visszahatnak a mágiák	3.	Holtak megeleven.	25	Lsd. leírás
4.	Véralvasztás	40	Lsd. leírás	4.	Vérgyűjtés + Vér vonzása	15+40	Lsd. leírás



5.	Dögletes bűz	30	Lsd. leírás	5.	Átok	40	Lsd. leírás
6.	Pöröly	16	4k6 Sp, -TSz Ügyességpróba	6.	Köd felidézése	10	Lsd. leírás
7.	Méregzápor	60	Lsd. leírás	7.	Időtlen álom	28	Lsd. leírás
8.	Vérkitörés	60	Lsd. leírás	8.	Ugrálás	20	Lsd. leírás
9.	Fojtás	28	1. kör k6 Fp, 2. kör 2k6 Fp...	9.	Bénítás	42	30 E
10.	Elemi lények szól.	35	Bestiárium 70. o., Tűzszolga	10.	Term. Lények meg.	21	Bestiárium 29. o., 1. oszlop

A **consular** varázslatai (200 vagy 60 Mp, 20. TSz)

1k1 0	Varázslat / Diszciplina	Mp / Ψp	Hatás
1.	Árnyékkéz	10 Mp	40 körig 1 Ép / 2 kör
2.	Halálkéz	20 Mp	Lsd. leírás
3.	A halál szele	15 Mp	10 kör
4.	Tám. a Mana-hálón ker.	12 Mp	2k8 Mp-t
5.	Mana zsákmányolása	8 Mp	2k6 Mp-t
6.	Olvadt fegyver	8 Ψp	+15 TÉ, csak harcban!
7.	Irha	15 Ψp	20 SFÉ, +5 VÉ, csak harcban!
8.	Ψ-csapás	5 Ψp	Lsd. leírás
9.	Ősvíz formázása	Spec.	Lsd. leírás
10.	Ősföld formázása	Spec.	Lsd. leírás

A fejevadászok hatalomszavai

1k10	Hatalomszó	Hatás
1.	Csontrombolás	
2.	Poklok kínja	
3.	Csonkolás	
4.	Dühkitörés	
5.	Zsigerek gyötrelme	
6.	Vérdagály	
7.	Őselemi metamorfózis – Tűz	
8.	Sarjpáncél	



9. Árnyékmarok

10. Vakítás

**Sok sikert és jó játékot kívánok
mindenkinek!**