

kalandmodul 2-3. tsz-ű karakterek számára

# MAGUS.

avagy  
a kalandorok krónikái



# LÁPLIDÉRC



KALANDMODUL 2-3. TSZ-Ű KARAKTEREK SZÁMÁRA

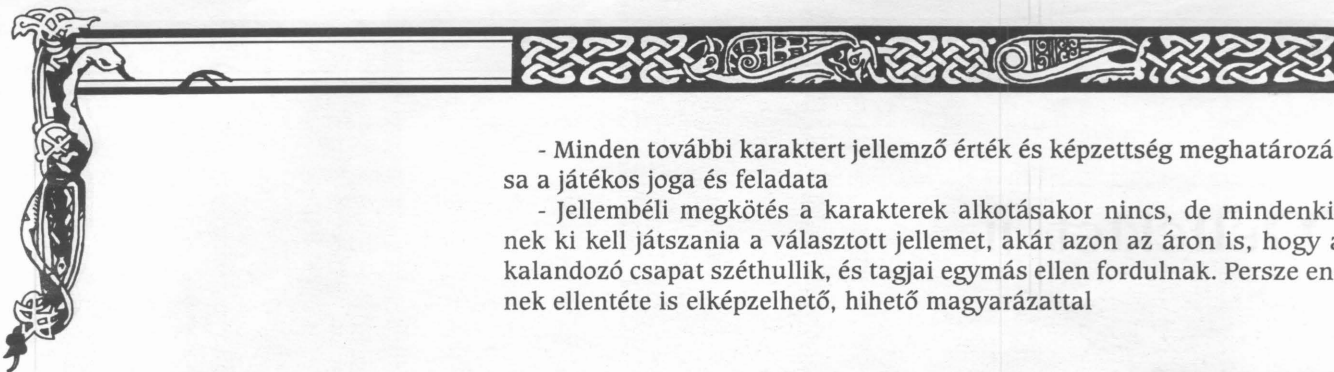


LÁPLIDÉRC  
ÉS  
AZ ÚRNŐ BAJNOKAI AVAGY  
MEGCSALATVA



Valhalla Páholy®  
1994 BUDAPEST





- Minden további karaktert jellemző érték és képzettség meghatározása a játékos joga és feladata

- Jellembéli megkötés a karakterek alkotásakor nincs, de mindenkinek ki kell játszania a választott jellemet, akár azon az áron is, hogy a kalandozó csapat széthullik, és tagjai egymás ellen fordulnak. Persze ennek ellentéte is elképzelhető, hihető magyarázattal

## Az aranyokról

- A megadott összegért a kalandozó bármilyen felszerelést megvásárolhat - mivel a karakter harmadik Tapasztalati Szintű, feltételezzük, hogy ezeket eddigi kalandozásai alatt szerezte. Ezért mágikus tárgyak is "vásárolhatóak", az árakat a következők alapján kell kiszámítani: elkészítési ár + (szükséges Mp\*1.5) aranyban

- Néhány kaszt képviselői bizonyos felszerelési tárgyakkal már rendelkeznek, ezek a következők:

Gladiátorok a M.A.G.U.S.-ban leírt gladiátorvértet viselnek

A kardművészek birtokában van kardművész vértjük és Slan-kardjuk, törük is

A boszorkány, boszorkánymester és bárd rendelkezik egy Hatalom Amulettjével

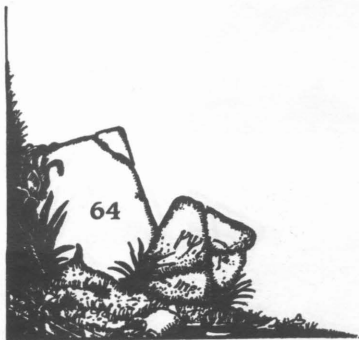
A papoknak és paplovagoknak saját Szent Szimbólumuk van

A bárdok főhangszere is az alapfelszerelés része

A varázslók, bár harmadik Tapasztalati Szintűek, még nem jutottak el Iskolájukba, így nincs saját Botjuk

A fent leírt felszerelési tárgyakon kívül minden megvásárolandó, a lovagok például azért indulnak 250 felhasználható arannyal, hogy akár teljes vértet is vehessenek. Az árak megfelelnek a M.A.G.U.S.-ban leírtaknak, kivételt csak az abbit- és mithrillvérték, fegyverek jelentenek, melyek ára hárommal szorzandó a nehéz beszerezhetőség miatt. (Az alapkönyv ugyanis az abasziszi abbit- és az Északi Szövetség mithrill-árait tartalmazza.)

- A KM eldöntheti, hogy az esetleg fel nem használt aranyak mekkora részét engedi a karakterek pénzének tekinteni. A verseny alatt legfeljebb 20 arany volt átvihető a játékba







# Láplidérc

## Kalandmodul 2-3. Tapasztalati Szintű karaktereknek



Láplidércet olyan játékosok is végigjátszhatják, akiknek nincs túl sok szerepjátékos tapasztalatuk – ideális tehát a modul kezdő karaktereknek. A történet első felét 1. Tapasztalati Szintű kalandozók is sikeresen, minden komolyabb nehézség nélkül teljesíthetik. A kaland második részében azonban, különösen a komoly összeecsapások alkalmával, 2. és 3. Tapasztalati Szintű karakterre is szükség lehet. Így ajánlatos átlagosan 2-3. Tapasztalati Szintű társasággal nekivágni. Fontos még, hogy a társaságban (különösen ha kezdők a játékosok) ne legyen Orwella-hívő. A modul olvasásakor ennek oka természetesen kiderül – bár egyesek szerint új dimenziót adhat a játéknak a karakterek közti mély érdekellentét.

A vallási szempontokkal párhuzamosan érdemes a Jellemekre is figyelmet fordítani. A kaland teljesítésében sokat segíthet, ha a kalandozók mihamarabb felismerik, ki a barát, ki az ellenség. Ez persze majd minden modulra igaz; ebben az esetben annyi a könnyítés, hogy a tévedés még akkor sem kerül a kalandozók életébe, ha a karakterek csak a nyilvánvaló ellenséget ismerik fel – hacsak a KM nem dönt másképp. A modulban lassan minden szereplő valódi kilétére fény derül, rávezetve a játékosokat a helyes megoldásra.

Végül következnek az összes elképzelhető modulra érvényes arany-szabály: a leírtakon a KM tetszése szerint változtathat, a karakterek gyengéinek és erős oldalainak ismeretében. Az NJK-k és szörnyek értékei megváltoztathatók, ám az adott TP is ennek függvényében módosuljon! Amennyiben a KM a kaland alatt szerezhető kincset soknak vagy kevésnek érzi, ezen is megkötés nélkül változtathat.

### Tanácsok

### a KM számára





adott: egészen addig vigyázzanak a halottra, míg feltámad, mert ellenségei egy percre sem nyugszanak.

A testvérpár felkerekedett. A Kitaszított útmutatása alapján egy hatalmas lápvídek közepén, egy ősi sziklatemplomban megtalálták Endora Salwah testét. Nem késlekedtek, nekiláttak, hogy Orwella akarata szerint megkezdjék a néhai papnő visszatérésének előkészítését. Biztosra vették, hogy Pyarron előbb-utóbb megneszeli a dolgot: egy ilyen nagy hatalmú személy visszatérte semmiképp nem kerülhette el a Fehér Pá-holy nagyjainak figyelmét.

Ezért, míg Folner a testet vigyázta, Aule segítség után nézett. Istennőjének köszönhetően rendkívüli meggyőző erővel tudott beszélni. Első szövetségese egy fura figura lett. A férfi (amúgy boszorkánymester) egy ork társaságában vándorolt. Eltévedtek a mocsárban, így találkoztak Auléval. A nő hatalmat ígért a férfinak, az pedig megszállt a hallottaktól, s persze a fiatal nő szépségétől – hajlandónak mutatkozott teljesíteni minden óhaját. Tán maga a Kitaszított gondoskodott róla, hogy Aule útjába kivétel nélkül befolyásolható, hitvány alakok kerüljenek – akár így, akár úgy, hívéül szegődött a Sarcolókként emlegetett haramiabanda is, mely ugyancsak ezidőtájt tűnt fel a környéken. Úgy látszott, minden rendben folyik. Útonálló-fegyverek és a tisztátalan mágia erői vigyázták Endora testét a visszatérésig, a boszorkánymester pedig, hogy még inkább Aule kedvére tegyen, új tervvel állt elő.

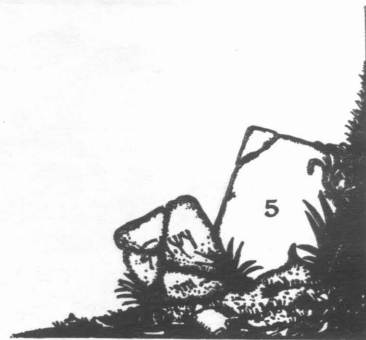
Volt a mocsárban három falu, mindhárom jóra való, dolgos emberek lakták. „Úrnők szorgos rabszolgái lesznek; minden bizonnyal hálás lesz értük” – hajtogatta a férfi. Hogy igazát bizonyítsa, úgy határozott, a „segítségükkel” gondoskodik a sötét kolónia élelmezéséről.

Már korábban felkutatta a láp belsejét, és a zsombékok közt egy ősi kyr település maradványaira bukkant. A temető egyik omladozó kriptájában, egy békén porladó csontváz mellett különös sípra lelt. A síp szavára két szolgáló jelent meg, akikkel telepatikus úton kapcsolatba lépett. E két lény segítette körmönfont tervének végrehajtásában.

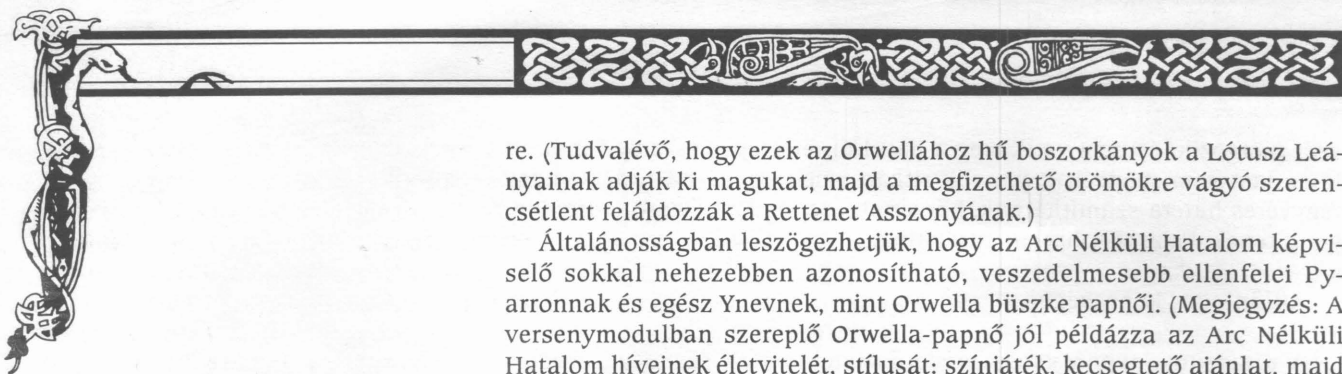
Magányosan járó falusiakat tépetett szét a két lénnel, és amikor a falusiak kellőképpen rettegetek már a titokzatos Láplidérctől, mint megmentő lépett eléjük. Eljátszotta a mindentudó sámánt, aki elűzi a rettegetes szörnyet a falu közeléből. Terve sikerült: a hálás falusiak váltig marasztalták, hamarosan mindhárom falu „sámánja” lett, mint a titokzatos Füves Ember. Néhány falusi továbbra is eltűnt (kellettek a szolgák az Abridani-testvéreknek), ez azonban nem ártott a Füves Ember tekintélyének, hisz a lápvídek tudvalévően roppant veszélyesek.

Közben a testvérek az Endora teste mellett talált tekercsek segítségével – melyek furcsamód dacoltak a nedvességgel és a századokkal – káoszlényeket hoztak létre. E teremtmények és a rablók rajtaütései miatt a lápon átvezető, valaha forgalmas országút elhagyatottabbá vált. Közelgett a visszatérés ideje.

Abridaniék nem sejtik még, hogy a *Vályogkapu* nevű fogadóba néhány kalandozó érkezett. Nem akarnak ők bajt keverni, csak a lápon átkelni – ám az istenek szándékai kifürkészhetetlenek...







re. (Tudvalévő, hogy ezek az Orwellához hű boszorkányok a Lótusz Leányainak adják ki magukat, majd a megfizethető örömekre vágyó szerencsétlent feláldozzák a Rettenet Asszonyának.)

Általánosságban leszögezhetjük, hogy az Arc Nélküli Hatalom képviselő sokkal nehezebben azonosítható, veszedelmesebb ellenfelei Pyarronnak és egész Ynevnek, mint Orwella büszke papnői. (Megjegyzés: A versenymodulban szereplő Orwella-papnő jól példázza az Arc Nélküli Hatalom híveinek életvitelét, stílusát: színjáték, kecsegtető ajánlat, majd a szinte halálos küldetés után sötétből előlépő fejevadászok, és vége – ha csak a kalandozók gondolkodással, ötletességgel nem kerekednek felül.)

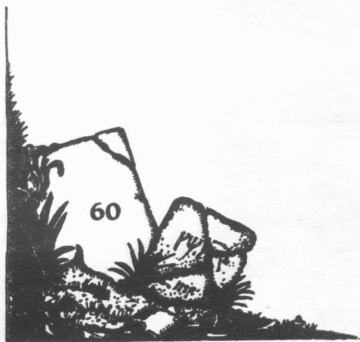
Az Arc Nélküli Hatalom képviselői általában csupán egy-két fegyver használatához konyítanak. Értének a gyógyfüvekhez, mérgekhez, a sötét tudományokhoz. Legtöbben közülük több nyelvet is tökéletesen beszélnek, járatosak legalább a környező államok udvari etikettjében, sokan mesterei az álöltözeteknek, a hamisításnak. A rengeteg elsajátítandó képzettség elenyészően csekély időt hagy egyéb tanulmányokra – ez annyit jelent, hogy a papnő induláskor kevés Kp-t kap – 4-et az 1. Tapasztalati Szinten -, és a szintenként adandó Kp-k száma sem nagy, csupán 5. Az 1. Tapasztalati Szinten elsajátított képzettségek:

#### Képzettségek:

|                               |                        |
|-------------------------------|------------------------|
| 1 fegyver használata          | <i>Af</i>              |
| Írás/olvasás                  | <i>Af</i>              |
| 4 nyelv ismerete              | <i>Af</i> , 5, 5, 4, 3 |
| Ősi nyelv ismerete (kyr)      | <i>Af</i>              |
| Legenda ismeret               | <i>Af</i>              |
| Vallás ismeret (saját vallás) | <i>Mf</i>              |
| Vallás ismeret (választott)   | <i>Af</i>              |
| Méregkeverés                  | <i>Af</i>              |
| Herbalizmus                   | <i>Af</i>              |
| Pszi                          | <i>Mf</i>              |
| Etikett                       | <i>Af</i>              |
| Szexuális kultúra             | <i>Af</i>              |

#### Képzettségek a további Tapasztalati Szinteken

| TSz | Képzettség               | Fok/%     |
|-----|--------------------------|-----------|
| 2.  | Tánc                     | <i>Af</i> |
| 2.  | Ének/Zene                | <i>Af</i> |
| 3.  | Álcázás/álruha           | <i>Af</i> |
| 3.  | Sebgyógyítás             | <i>Af</i> |
| 4.  | Hamisítás                | <i>Af</i> |
| 4.  | Hangutánzás              | <i>Af</i> |
| 5.  | Szexuális kultúra        | <i>Mf</i> |
| 5.  | Herbalizmus              | <i>Mf</i> |
| 6.  | Etikett                  | <i>Mf</i> |
| 7.  | Álcázás/álruha           | <i>Mf</i> |
| 8.  | Hamisítás                | <i>Mf</i> |
| 9.  | Ősi nyelv ismerete (kyr) | <i>Mf</i> |





- Két segéd
- Abdul Faid

Egy hazájától messzire vetődött dzsád vándorkereskedő. Alacsony, ravasz képű; mindenféle vackot akar drága pénzért eladni a karaktereknek.

- Meervin Golinor

Vándorkőműves, munka szólítja a Riegoy-városállamok egyikébe. Nagydarab, csendes, béketűrő ember.

**A** híreket Wilfort mondja el, ha a kalandozók ügyesen kérdeznek tőle. A beszélgetés során kiderül, hogy a lápon átvezető út sosem volt veszélytelen, ezért az utazók mindig itt, a *Vályogkapuban* várják be egymást, hogy ha lehet, nagyobb csoportban haladhassanak végig rajta. Ott, ahol az út kieri a mocsárból (a délnyugati oldal), szintén van egy fogadó. Az utóbbi néhány évben azonban egyre kevesebben kelnek át a lápon. Akik ide érkeznek, rémisztő dolgokat mesélnek szörnyekről, rablókról, mi több, kborló élőhalottokról.

A lápvídéken rejtőzik néhány falu, melyek lakói különleges kőzetet bányásznak az ingovány mélyén emelkedő dombokon – ez a messze földön keresett „kékfesték” alapanyaga. Másik jövedelemforrásuk a lápicáknak nevezett hal, mely különleges csemegének számít nem csak Riegoyban, de a világtól amúgy elzárkózó Tongoriában is.

Amikor falusiak jönnek a fogadóba, hogy csereügyleteiket lebonyolítsák az ideérkező kereskedőkkel, különös dolgokat mesélnek az emberevő Láplidércről. Wilfort szerint a láplakók jóra való, becsületes emberek.

A kalandozók szinte mindent megvásárolhatnak a kocsmárostól – fegyver kivételével – a megszokott árakon. Abdul kifogyhatatlan zsákja pedig ezernyi eladó apróságot rejt, a legtöbbje persze haszontalan. (Pl. Mágikus amulettek, gyógyfüvek, bájitalok, üres palack, ami valaha egy dzsinnt rejtett, démonpikkely, sárkányvér stb. Ezek mind hamisak, és a ravasz dzsád csak borsos áron adná őket. Kapható még zsebkész, homokóra, rajzolóhoz ón – és bármely olyan kacat, ami a szárnyaló fantáziájú KM-nek még az eszébe jut. Fontos kijelentenünk, hogy Abdul ROPPANT MEGGYŐZŐEN érvel: sem a házalást, sem a balekszédítést nem tegnap kezdte.)

**A** mint a kalandozók útnak indulnak, Abdul és Golinor is velük tart. A dzsád öszvérháton, Golinor egy rozszant gebe vontatta kétkerekű kordén utazik.

A KM-nek fontos az elkövetkező öt napot jól elmesélnie. A játékosoknak érezniük kell, milyen egyhangú és mégis nyomasztó az utazás a lápon át. Már a második éjszaka síri, hosszan tartó üvöltést hallanak. A lovak – a jól idomított harci ménék kivételével – megbokrosodnak, lecsendesítésükhöz Mf. Állatidomítás vagy Lovaglás szükséges. Ha ez nem sikerül, a lovak el akarnak szaladni, s ha nincsenek kikötve, meg is teszik. A szökött lovak elvesznek a mocsárban.

A karaktereknek az üvöltés hallatán Akaraterő próbát kell tenniük. Ha a dobás sikeres, csak nyugtalanokká válnak, sikertelenség esetén azonban pánikba esnek, tovább fokozva az állatok, valamint az Abdul és Golinor okozta kavargást – az ő Akaraterő próbájuk tudniillik automa-

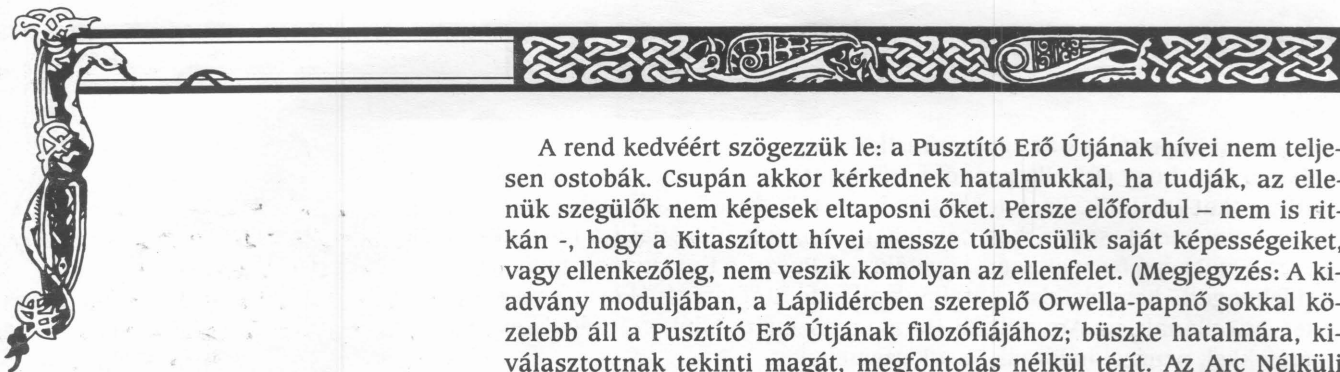


Megszerezhető  
információk



## 2. Út a lápon át





A rend kedvéért szögezzük le: a Pusztító Erő Útjának hívei nem teljesen ostobák. Csúpan akkor kérkednek hatalmukkal, ha tudják, az ellenük szegülők nem képesek eltaposni őket. Persze előfordul – nem is ritkán –, hogy a Kitaszított hívei messze túlbecsülik saját képességeiket, vagy ellenkezőleg, nem veszik komolyan az ellenfelet. (Megjegyzés: A kiadvány moduljában, a Láplidércben szereplő Orwella-papnő sokkal közelebb áll a Pusztító Erő Útjának filozófiájához; büszke hatalmára, kiválasztottnak tekinti magát, megfontolás nélkül térít. Az Arc Nélküli Hatalom óvatos papnője nem engedné meg, hogy követői egy egyszerű rajtaütés alkalmával Orwella Szent Szimbólumait viseljék.)

Fontos még, hogy a megalkotandó Orwella-papnők képességeit különböző módon kell kidobni, attól függően, a Pusztító Erő Útjának, vagy az Arc Nélküli Hatalom képviselőinek készülnek. Az első esetben a képességek kidobási módja megegyezik a papoknál leírtakkal.

A Pusztító Erő Útjának hívei több fegyveres képzettséggel rendelkeznek, mint álcák fedezékébe húzódó társaik. Mivel mágiájuk ütőkésebb, elsajátítása pedig több időt igényel, kevesebb figyelmet fordíthatnak egyéb, például Tudományos Képzettségek elsajátítására. Ezért a papnők Kp alapja 4, melyhez Tapasztalati Szintenként még 9 Kp adódik. A papnő a következő képzettségeket köteles megtanulni az 1. Tapasztalati Szinten:

#### Képzettségek:

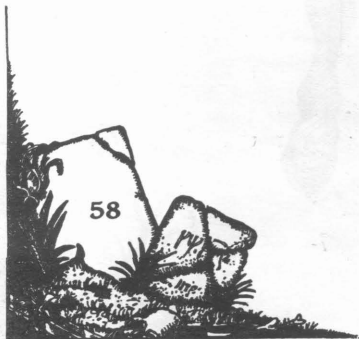
|                              |               |
|------------------------------|---------------|
| 2 fegyverhasználat           | <i>Af</i>     |
| Fegyverdobás                 | <i>Af</i>     |
| Pszí                         | <i>Mf</i>     |
| 1 nyelv ismerete             | <i>Af</i> , 4 |
| Írás/olvasás                 | <i>Af</i>     |
| Vallásismeret (saját vallás) | <i>Mf</i>     |
| Lovaglás                     | <i>Af</i>     |
| Méregkeverés                 | <i>Af</i>     |

#### A további Tapasztalati Szinteken:

| TSz | Képzettség               | Fok/%     |
|-----|--------------------------|-----------|
| 2.  | Hátbaszúrás              | <i>Af</i> |
| 4.  | Méregkeverés             | <i>Mf</i> |
| 6.  | Legendáismeret (kyr)     | <i>Af</i> |
| 8.  | Ősi nyelv ismerete (kyr) | <i>Af</i> |

#### A papnő fegyvertára

A Pusztító Erő Útjának követői keskeny pengéjű, egyenes és hosszú kardokat használnak legszívesebben. Ezek a fegyverek viszonylag könnyen kezelhetők, rendkívül jól kiegyensúlyozott, mives pengék. Többek szerint átmenetet jelentenek a hosszúkard és a törkard között, mivel sokkal alkalmasabbak szúrásokra, mint a hosszúkard, de vágásra, sőt, nehéz vérték ellen is jól használhatók. (Harci értékei: KÉ: 7, TÉ: 15 VÉ: 12, sebzés: k10) A papnők ezen kívül legtöbbször a tör használatát sajátítják el, közelharcban és hajításban egyaránt. Fegyvereiket legtöbb-







Mint kiderül, a faluban élnek mind a négyen. Követ hordanak a bánya-  
ból, melyet társaik kezdetleges eszközökkel felaprítanak, utóbb meg-  
őrölnék. A szekéren – ponyvával takarva – kék színű, zsíros tapintású,  
öklömnyi kövek vannak. A falusiak sebesültjeiket is a szekérre helyezik,  
és meginvitálják megmentőiket a faluba vacsorára. Az előző napok  
kényelmetlensége után ez igen csábító ajánlat – a KM feladata, hogy tu-  
datosítsa ezt a játékosokban, amennyiben nem lenne számukra nyilván-  
való.

A falusiak leterelik a szekeret az útról, és magabiztosan keresztül-  
hajtják a nádason. Minden bizonnyal megszokott útvonalat követnek, de  
a kalandozók szeme nem látja az ösvényt. Bár a szekér szilárd talajon  
halad, a falusiak figyelmeztetik a kalandozókat, ne térjenek le a szekér  
nyomán keletkezett csapásról, mert még elnyeli őket a feneketlen mo-  
csár. Eulália szótlanul hajtja a szekeret, csak időnként vet egy-egy szé-  
gyenlős pillantást a kiszemelt férfira.

## Eulália

### 2. Tapasztalati Szintű harcos

Erő: 16

Állóképesség: 20

Gyorsaság: 11

Ügyesség: 12

Egészség: 18

Szépség: 8

Intelligencia: 10

Akaraterő: 13

Asztrál: 13

Műveltség: 10

TÉ: 37(43)

VÉ: 86(95)

KÉ: 18(19)

Ép: 15

Fp: 43

#### Képzettségei:

Csapdaállítás

Úszás

Halászat

Ökölharc

Herbalizmus

Időjóslás

*Mf*

*Mf*

*Mf*

*Af*

*Af*

*Af*

Csak egy fegyverhez ért, a cséphadaróhoz (zárójeles értékek), melynek  
sebzése 1k6+1 Sp

## Nolbred

TÉ: 17(24)

VÉ: 67(81)

KÉ: 6(8)

Sebzés: 1k6

Kopaszodó, szakállas középkorú férfi, kicsit dadog.

Furkósbottal harcol.

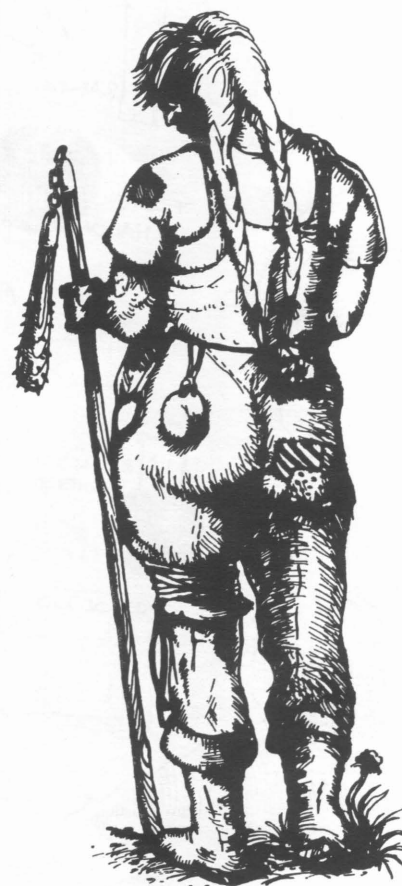
Opcionális további túlélők; **Öreg Bennorn, Vörös Maurik**

Ez utóbbi értékei mindenben megegyezik a Nolbrednél megadottakkal.  
Öreg Bennornnak gyakorlatilag nincsenek értékei, szerepe a csatában in-  
kább csak kiabálásból és hadonászásból áll.

Úton a falu felé a kalandozók az alábbi információkat tudhatják meg  
új ismerőseiktől (amennyiben beszédbe elegyednek velük):

A lápon három falu áll, mindegyik saját főnökkel (bíró) rendelkezik. A  
falvakban egyenként 50-60 ember él. Halászatból és a festékkő bányá-  
zatából élnek, áruikat a fogadóknak cserélik el a kereskedőkkel. Vala-  
miféle ehető hínárt és nádat is termesztene. A három férfi szavaiból ki-  
tűnik, hogy Eulália renkívül fontos személyiség az ő falujukban, de a

njk-k





A fent említett két áramlat Orwella két prófétájának nevéhez fűződik. Az első megalapozója Hawane Karylia, egy kyr kereskedő lánya volt. Az elsők közt lépett be Orwella híveinek sorába, s a Kyriáért vívott Örök Háború (költői túlzás; a csatározások alig fél évezreden át tartottak) alatt az általa megalapozott „kemény” vonalhoz alkalmazkodott a papnők zöme.

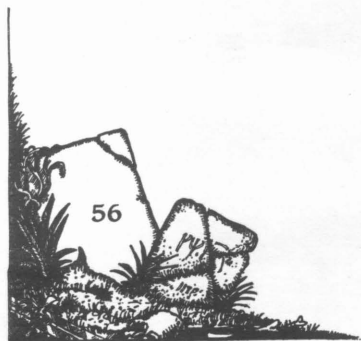
Az istennő meggyengülését követően, a Pyarron szerinti XVII. században egy gorkivi származású nemesasszony, Nelyana am Arrane hazájának mentalitását is magával hozta az általa vezetett rendbe. Ezek a papnők már a háttérből irányítottak, álcák mögé rejtőztek, fejevadászokkal végeztették el a kényes feladatokat. Inkább intelligenciájukkal, szépségükkel igyekeztek hatalomra szert tenni, istennőjük követőinek számát gyarapítani. Későbbi híveik mindannyian remek színjátékosok, az álcázás mesterei. Képzettek a fegyverek használatában éppúgy, mint a mérgek és bájitalok készítésében. Nem válogatnak az eszközökben, ahogy Orwella sem – ha lehet, meglepetésszerűen, orvul támadnak, majd villámgyorsan tüntetik el cselekedeteik minden nyomát.

A pyarroni hit egyre erőteljesebb elterjedése az utóbbi, rejtőző, sötétben tevékenykedő rendek fennmaradásának kedvezett. Orwella hite sehol sem államvallás, ez alól talán Gro-Ugont tekinthetjük kivételnek, ahol a Kard Testvériségének lovagjai, az uralkodói elit képviselői az Úrnőt szolgálják. (Az itt lakó orkok, goblinok többsége saját istenségeit, Hramot, Tha'usurt, Meneglet imádja!) Orwella-szentélyek emelkednek Toronban, s egyes bölcsek szerint az Elátkozott Vidék hegyei közt – ez utóbbi feltevést eleddig sem igazolni, sem megcáfolni nem sikerült, mivel kevesen mondhatják el magukról, hogy megjárták s megismerték a gonosz rengeteg borította Rualant... Pyarronita források szerint szaporodnak az Orwella-templomok egyes északi és déli városállamokban, nem kizárt továbbá, hogy az Inkvizítorok Szövetsége által kevésbé ellenőrzött területeken olyan szentélyei állnak, melyeket hívei más istenségek templomainak álcáznak. A jelenlegi helyzet úgyszólván áttekinthetetlen, sok az ellentmondásos információ – az azonban kétségtelen, hogy a Kitaszított hívei jelen vannak, s felbukkanhatnak mindenütt, ahol a központi hatalom meggyengül, vagy ahol a vallási hatóságok óvatossága alábbhagy.

Megjegyzésre érdemes mindazonáltal, hogy amennyiben Ynev civilizáltak mondott vidékein Orwella-templom, -szentély, – bálvány vagy orwellánus szekta nyomára bukkannak a bevett vallások hívei, s arról Pyarront vagy Dorant értesítik, csakhamar felbukkannak az Inkvizítorok Szövetségének megbízottai, netán a Fehér Páholy által fizetett kalandozók, s könyörtelenül eltiporják a kígyófészket.

Mint a fentiekből kiviláglott, Orwella hívei csak Gro-Ugonban és Toronban vannak viszonylagos biztonságban – az istennő mégis számos papnővel és paplovaggal rendelkezik, mert sokkal nagyobb hatalmat biztosít követőinek más istenségeknél. Filozófiája szinte minden gonosz, jellemében Halált hordozó kalandozó számára elég nyitott, nincsenek szorosan követendő törvények, szabályok, egy kivételével: a hívő cselekedeteinek – akár hosszú, akár rövid távon – Orwella érdekeit kell szolgálniuk. Az Úrnő kedve szerint való tett lehet hosszú szervezkedés egy városállam feletti hatalom átvételre, de egy hitetlen – tehát bármely más vallású – személy megölése is.

Orwella nem követel önsanyargatást követőitől, és csak kivételesen súlyos hibák esetén büntet. Hatalmát igyekszik hívein keresztül a pusztítás szolgálatába állítani, akár közvetlen, akár közvetett módon. A val-





a hang csak a lovakra, szamarakra és öszvérekre van hatással, a többi állatot nem izgatja. Az előbbieken azonban – a legjobban idomítottak kivételével – pánikba esnek: ezért nincs a faluban egyetlen ló sem.)

Nagy csend támad, amikor hófehér ruhában felbukkan Eulália, és letelepszik választottja mellé. (Innen a KM úgy játsszon Euláliával, hogy az fülig szerelmes a kiválasztott férfiba!)

A tósztok és beszédek után hagyják a kalandozókat megvacsorázni. (Abdul arat a falusiak között, mindenféle vacskot ad el.) A falusiak nyitottak, közlékenyek, fenntartások nélkül beszélnek mindenféléről. A kalandozók többször is hallanak a Láplidércről, erről a fékezhetetlen rémről, mely embereket is eszik. Ha tovább érdeklődnek, megtudhatják, hogy pár éve egy különös démon szedi áldozatait a vidéken, s hogy csak a Füves Ember szertartásai tartják távol a szörnyet a falvaktól. A szörnyről senki nem tud közelebbit, a parasztok még sosem látták. Ha a társaság a Füves Emberről érdeklődik, megtudhatják, hogy e különös szerzet messzebb, az ingovány mélyén tanyázik, de a bíró már elküldött érte. Amennyiben a kalandozók közt van sebesült, az ő sebeit is a Füves Ember fogja ellátni. Vacsora után a falusiak kijelölt szállásukhoz, egy nagyobb kunyhóhoz vezetik a karaktereket.

**A** kalandozóknak hamar feltűnik a település közepén álló, totemszerű oszlop, mely – különféle színárnyalatokban pompázva, rikító szalagokkal átkötve, előtte némi áldozati étellel – valósággal vonzza a tekinteteket. Ha valaki ért a vallásokhoz, csak annyit állapíthat meg, hogy ez egyetlen Yneven elfogadott vagy ismert hitnek sem lehet a szimbóluma.

Nem messze a falutól, a tó partján oltárkö áll. Látható, nem jár már ide senki. Az oltárkövet eredetileg Dreinának szentelték. A falusiak a karakterek érdeklődésre elmondják, hogy a Láplidérc megjelenésekor egy idős Dreina-pap élt a faluban. Rémműlten kérték védelmét a szörny ellen – az öreg pap imádkozott, de a démon tovább szedte áldozatait. Ekkor jelent meg a Füves Ember, aki oszlopot állított a falu közepén, mondván, a totem és az általa végzett ceremóniák távol tarthatják a Gonoszt a falutól. Az öreg pap elkergette a Füves Embert és ledöntötte az oszlopot. Aznap éjjel az öreg a saját kunyhójából ragadta el a szörny. Ekkor a falusiak megkérték a Füves Embert, hogy védje meg őket. Azóta áll az oszlop háborítatlanul mostani helyén.

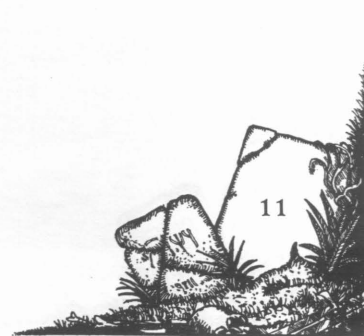
Kiderül még, hogy a falunak időről időre adót kell fizetnie a Sarcolóknak. Az önkéntes adomány azonban kevés: a haramiák újra meg újra végigprédálják mindhárom települést, csak ezután térnek meg tanyájukra a lápvídek végtelenjében.

Másnap a falusiak ismét megvendégelik a kalandozókat, és előhozakodnak nagy kérésükkel. Adni nem sokat tudnak ugyan – tíz aranyat kaparnak össze rezekben -, mégis azt szeretnék, ha a hős külvilágiak megszabadítanák őket a szörnytől.

(Ha kalandozók nem vállalják a feladatot, a történet a **KETTES SZÁMÚ ÚTVONAL**-al folytatódik!)

Amennyiben a kalandozók kötélnek állnak, a bíró – aki személyesen vezeti elő a falusiak kérését nagy ékesszólással – azt javasolja, várják meg a Füves Embert, aki hasznos tanácsokkal láthatja el az idegeneket. Ha a csapatban sebesültek is vannak, mindenképp érdemes várni.

**Megszerezhető  
információk**





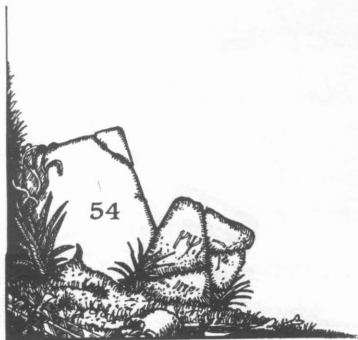


## 6. A kaland során adható tapasztalati pontok



KM a fent leírtak alapján a csapat teljesítményének függvényében az egy személyre jutó TP-k számát határozhatja meg. Az értékeket növelheti vagy csökkentheti saját belátása szerint, és további pontokat adhat jó szerepjátékra, hasznos ötletekre, ügyes csapatmunkára. Ezek a pontok azonban – tanácsunk szerint – ne haladják meg a teljesítményért járó pontok mennyiségének felét.

- Minden életben maradt karakter: 30
- Az Erioni konfliktus elkerülése: 10
- Az Erioni konfliktus részleges elkerülése (csak fizetniük kell): 2
- Endelene megbízásának elfogadása: 5
- A Térkapu véseteinek azonosítása: 5
- A vésetekből a vélhető úti cél (Elátkozott Vidék) kitalálása: 10
- A csontlények legyőzése: 15
- A csontlények végleges elpusztítása: 15
- Az élőholt boszorkány előli elmenekülés: 40
- Az élőholt boszorkány menekülésre kényszerítése ill. elpusztítása: 50
- Megegyezés a dzsád karavánvezetővel: 10
- A querdák elfogása: 25
- Kyr foglyok kiszabadítása: 15
- A démonidézés megakadályozása: 15
- A kristályszerartás megghiúsítása: 15
- A szentélyt őrző múmia megtevesztése Orwella-szimbóloommal: 10
- A múmiák elpusztítása: 40
- A könyv megtalálása, elvitele: 5
- A könyv azonosítása: 15
- Wyerra valódi kilétének felfedése: 15
- A küldetés valódi céljának felismerése: 15
- Wyerra fejdáoszainak legyőzése: 30
- A harcosok legyőzése: 40
- A papnők legyőzése: 30
- Wyerra elpusztítása: 40
- Minden egyes Orwella hitre tért kalandozó: -25
- A könyv Wyerrához juttatása, annak visszaszerzése nélkül: -100
- A könyv a kalandozóknál marad, de nem tudnak vele mit kezdeni: 5
- A könyv eljut az Inkvizítorok Szövetségéhez: 50
- A könyv híre eljut az Inkvizítorok szövetségéhez: 15





## Úton

3 adag Hatalom Itala (-4 egészség)

3 adag Gyógyital (20 Mp) – 10 Fp

Hatalom Amulettje 28 Mp

Bélkígyó (7. szintű belső kínméreg, ételbe keverhető, az emésztőrendszerre hat. Lassú aktiválódási idejű (10 óra), hosszú hatású (3+k3 nap) Sikeres Ellenállás esetén émelygést, rosszulletet okoz. Ha a Méregellenállás nem sikerül, az áldozat minden nap – ébredéskor – 2k6 Fp-t veszít, és a Görcs módosítói vonatkoznak rá.

## Nikodemor

Tetőtől talpig rongyokba bugyolált néma alak.  
3. Szintű ork gladiátor.

Erő: 19

Állóképesség: 18

Gyorsaság: 12

Ügyesség: 12

Egészség: 22

Szépség: 9

Intelligencia: 11

Akaraterő: 9

Asztrál: 6

Ép: 20

Fp: 41

Pszi: -

Mentál ME: 23 (A Fűves Embertől)

Asztrál ME: 23 (A Fűves Embertől)

### Képzettségek:

Mint a M.A.G.U.S.-ban, de a jata-gánt Mesterfokon használja.

Két kézzel harcol, mindkettőben ja-tagánnal – mi-vel ebben csak Alapfokon kép-zett, bal kezének támadását -5-ös módosítóval kell dobni.

| Támadó értékei: | TÉ     | VÉ       | KÉ     | Sebzés |
|-----------------|--------|----------|--------|--------|
| alap            | 45(41) | 91(87)   | 25(21) |        |
| tőr (tám2)      | 53(49) | 93(89)   | 35(31) | 1k6+3  |
| jatagán         | 69(65) | 115(111) | 37(33) | 1k6+5  |

Amennyiben egy ellenfél ellen szemtől-szemben harcol, a következő mó-dosítók adandónak hozzá harci értékeihez: KÉ: +5, TÉ: +5, VÉ: +10.  
Gladiátor vértet visel: MGT: 2 SFÉ: 4. (Zárójeles értékek)

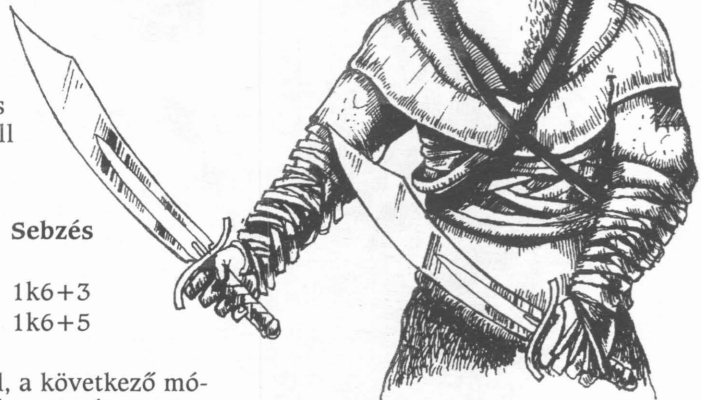
## Nála:

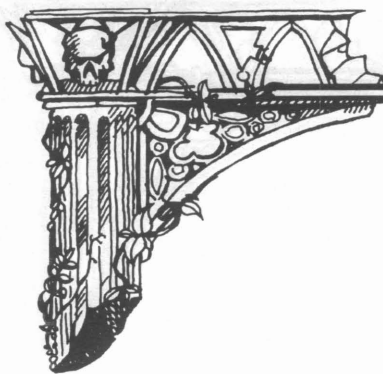
Istenek Itala 1 adag: +2 Erő, 20 percre

2 adag Gyógyital (24 Mp) – 12 Fp

A Fűves Ember igen mogorván viselkedik a kalandozókkal, csak ak-or élénkül meg, mikor szóba kerül a társaság által elvállalt küldetés. Eleinte hevesen le akarja beszélni a társaságot a dologról, mondván, ve-szélyes, gondolják meg kétszer is, ő előre szólt, és hasonló. Ha a KM ügyesen adja elő a Fűves Ember zsémbelését, talán még jobban felcsi-gázza a játékosok érdeklődését. Amennyiben a társaság ragaszkodik a küldetéshez, nem tehet mást, segít nekik. A nála levő gyógyitalokkal meggyógyítja a sebesült kalandozókat, majd a totemoszlop előtt látvá-nyos szertartásba kezd: énekel, táncol, habzó szájjal transzba esik stb, így kér áldást a csapatra. A kalandozócsapat egyetlen tagja számára sem mondanak semmit hókusz-pókuszai, de a mutatvány tényleg meggyőző – bár aki kicsit is jártas a mágiában, rögtön felfelfedezi a csalást.

A Fűves Ember segítségként közli a társasággal: sejti hol tanyázik a Lidérc. Egy elsüllyedt várost emleget, majd hosszasan magyaráz Euláliának, aki természetesen nem tágit választottja mellől, tehát a ka-landozókkal tart. Vállalja, hogy a Fűves Ember útmutatása alapján a cél-





## A múlt szörnyei és njk-i

A szörnyek kivétel nélkül megfelelnek a M.A.G.U.S. Bestiáriumban leírtaknak. (Például Izarok, Orkok, Árnyak, Querdák). Az NJK-k közül a kyr varázslónak csak VÉ-je lehet jelentős, ez pusztá kézzel 80; Fp-inek száma 45. A megidézett démon leírása a M.A.G.U.S.-ban megtalálható. Az Orwella-papnők közül azok, akikkel a kalandozó közvetlen összeütközésbe kerülhet, 3. TSz-űek, tulajdonságaik – az egyszerűség kedvéért – megegyeznek Wyerra később leírásra kerülő kíséretének papnőjével. A kyr harcosok a börtönben közepes rangú tiszteknek felelnek meg az NJK kasztok leírásában.

## Múmiák a szentélyben



A múmiák szinte mindenben megfelelnek a M.A.G.U.S.-ban leírtaknak, jelentős különbséget csak varázslataikban és mágikus tárgyaikban találhatunk. Fegyverük már a kaland rájuk vonatkozó részében leírásra került, ezeket az értékeket hozzá kell adni a múmiák harci értékeihez. Amíg a könyv az oltáron fekszik, őreit – azaz a múmiákat – tűz elleni mágia védi, mely 20E erősségig semlegesít minden Elemi Tűzzel kapcsolatos hatást. A könyv elmozdításakor ez megszűnik. Varázslataikat a múmiák a papok Halál szférájából, a boszorkányok Tűzmágia, Átkok és Alapvető varázslataiból válogathatják. Az első múmia az idegenek észlelésekor egy Szépségvarázst használt, még a szarkofágban belül, csak ezek után emelkedett ki. Ezek alapján néhány kalandozó hajlamos lesz vámpírnak tartani... A két múmia Pyarroni mesterfokú Pszi használó, Max. Pszi-pontjainak száma 30. Mindketten 48 Mana-ponttal rendelkeznek. Az első múmia a 10 körig tartó varázslatra 13 Mana-pontot áldozott, így szépsége biztosan nagyobb lesz 15-nél. (Lásd még a varázslat leírásában!)

## Wyerra kísérei, fejvadászai, harcosai

A kíséret egészen pontosan három papnőből, négy árnyékban lapuló fejvadászból és két félvértés harcosból áll. Ezek ebben a sorrendben kerülnek ismertetésre.

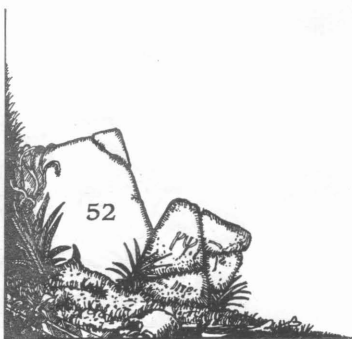
### Papnők (3. tsz-ű orwella papnők)

A papnők díszes ruháik alól áldozótöröket húznak elő, ha közelharcra kerül a sor. Ezek a pengék mérgeztettek, méghozzá ugyanolyan méreggel, mint vezetőjük, Wyerra fegyverei. A papnők a Halál szférából és a boszorkányok Tűzmágia és Átkok fejezetéből használhatnak varázslatokat.

A papnők életük árán is megvédik vezetőjüket, ha kell.  
Értékeik (Áldozótörrel):

KÉ: 26  
TÉ: 49  
VÉ: 102  
CÉ: 4  
Fp: 34

Ép: 10  
Pszi: Mf (Pyarroni módszer)  
Szint: 3.  
Pszi-pont: 18  
Max. Mp: 25



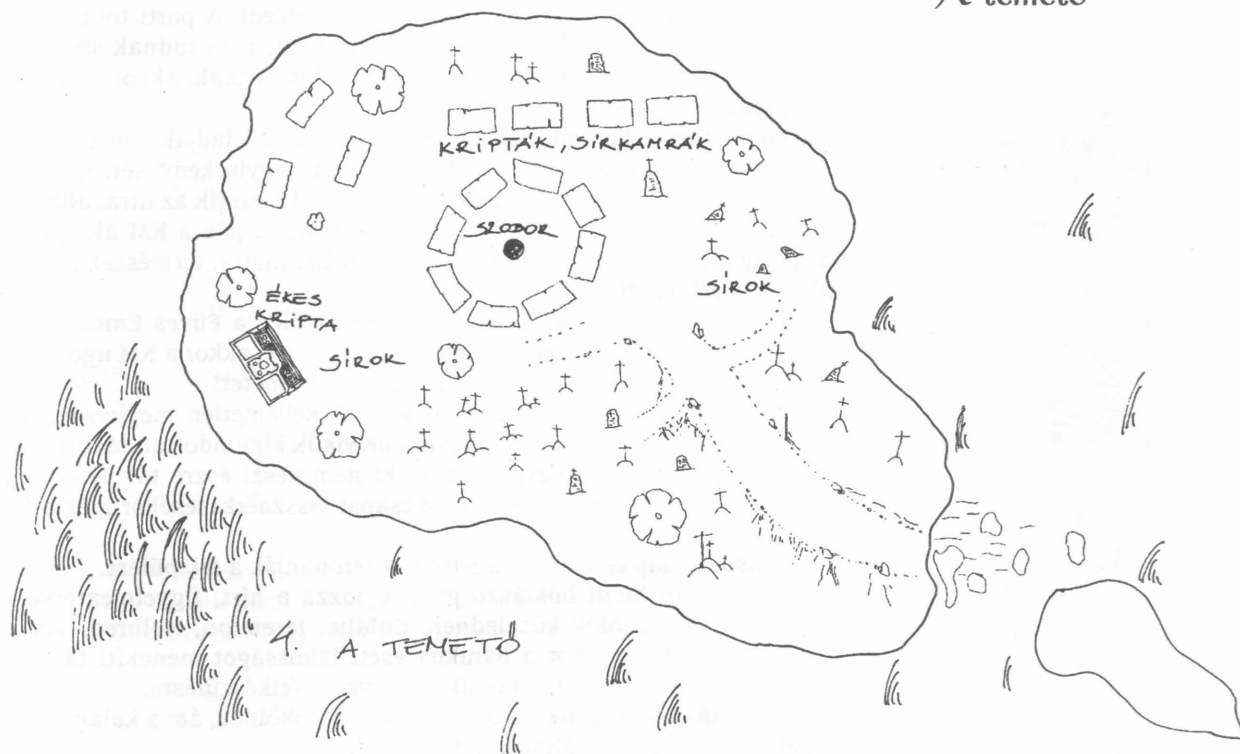




két karcsú torony látható. Mindent moha és moszat borít. Jární csak egy-egy úton lehet, ezeket a szűk ösvényeket is csak Eulália képes meglesni. Ha valaki megfigyeli, az észreveheti, hogy gyakorlatilag a háztetőkön járnak. Néhol azonban így is derékgig, sőt nyakig kell merülniük a szennyes vízbe, sárba.

Eulália azt javasolja, hogy vonuljanak a város egyetlen száraz pontjára, ahol eldönthetik, mit tegyenek az elkövetkezőkben. Jó egyórás fárasztó gyaloglás, (vízben és iszapban gázolás, alámerülés és egyéb kalandozó-kínzó megpróbáltatás) után érnek fel a város szélén magasodó dombra. Ez, mint kiderül, temető (4. ábra), és érdekes módon teljesen száraz, csak a nagyobb kripták mélybe nyúló kazamatáit lepi el a víz.

## A temető

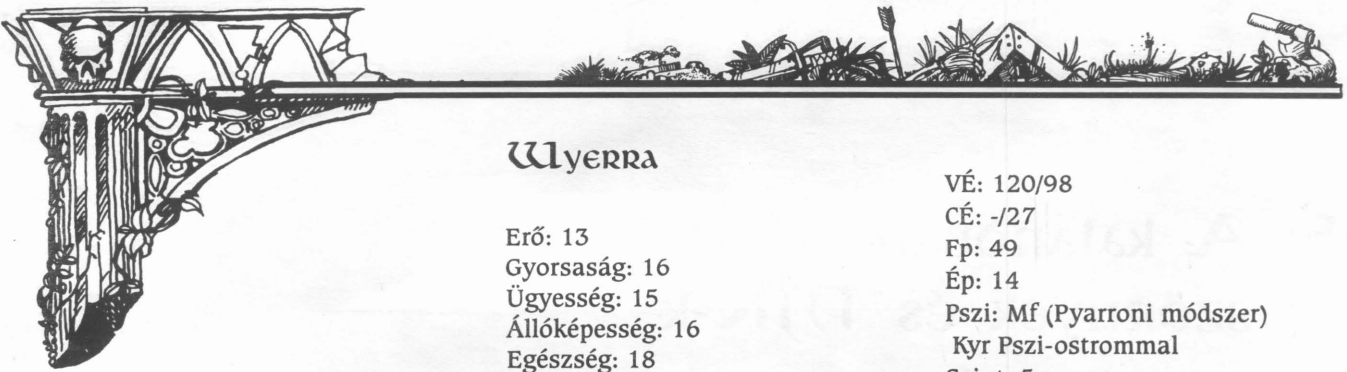


Itt a kalandozók mindent átkutathatnak, de néhány síron, penészes, dohszagú kriptán kívül mást nem találnak – ám mihelyt leszáll az éj, tucatjával támadják meg őket a M.A.G.U.S. 396. oldalán leírt Zaurakok, másnéven zombik. Ezek a penészes, ősi csontvázak kezeikkel akarják szétszaggatni a területüket háborgató élőket. Kettesével, hármassával támadnak, mindaddig, míg a kalandozók el nem hagyják a temető területét. A temetőn kívülre az élőhalottak nem követik őket.

Ha kalandozók okosak, rájönnek hogy átverték őket, és itt nem találhatnak mást, csak egy seregnyi vérszomjas Zaurakot. Remélhetőleg erre a tényre nem Euláliának kell felhívnia a karakterek figyelmét, ám a harmadik elvesztegetett nap után már ő is hangot ad kételyeinek.

(A KM-nek érdemes Euláliát mindenképpen életben hagynia. Ez nem lesz nehéz, hiszen a nővel úgyis a KM játszik, és még kulcsfontosságú szerep vár rá. Nélküle a kalandozók nem találnak vissza a faluba!)





## Wyerra

Erő: 13  
Gyorsaság: 16  
Ügyesség: 15  
Állóképesség: 16  
Egészség: 18  
Szépség: 19  
Intelligencia: 16  
Akaraterő: 15  
Asztrál: 19  
Műveltség: 17

KÉ: 38/27

TÉ: 70/-

VÉ: 120/98

CÉ: -/27

Fp: 49

Ép: 14

Pszi: Mf (Pyarroni módszer)

Kyr Pszi-ostrommal

Szint: 5.

Pszi-pont: 27

Asztrál ME: 36

(csak statikus pajzssal)

Mentál ME: 32

(csak statikus pajzssal)

Max. Mp: 43

A templom vezetője, Orwella 5. TSz-ű papnője. Mana-pontjaiból használhatja a papok Halál szférájának varázslatait és a boszorkányok Tűzmágiáját, illetve Átkait. Fegyvereinek harcértékei Áldozótör (speciális, csak Orwella papjai által használt, rövidkard és tör közötti nagyságú, íves pengéjű fegyver, sebzése k6+1), Kézi nyílpuska sorrendben értendők.

Az áldozótört Wyerra mindig elrejtve hordja, mivel ez alapján könnyen azonosítható lenne (Erionba magával sem viszi). A papnő ötletes, jó harcos, de tudja, mikor kell visszavonulnia. Saját életét nagyra becsüli;

vallja, csak életében szolgálhatja Orwellát, halála tehát mindenképp istennője kedve ellen való esemény volna. Mágikus tárgyakkal is rendelkezik: Áldozótöre 93 Mp segítségével készült Rúnapenge, így értékei ennek felelnek meg. Rendelkezik még egy Utazás pálcájával is, mely saját templomába juttatja vissza. Ezt használja végszükség esetén a menekülésre. Fegyvereit állandóan mérgezi. Az általa használt mérge azonnali hatású, 6. szintű fegyverméreg, mely sikeres Ellenállás esetén is általános gyengeséget, mozgási és légzési nehézségeket okoz, 15-tel csökkentve az áldozat minden harci és százalékos értékét. Ha az Ellenállás sikertelen, az áldozat fuldoklik, minden egyes lélegzetvétel különleges erőfeszítésébe kerül, így támadnia lehetetlen, védekező harcot pedig csak eredeti VÉ-jének háromnegyedével folytathat. Sem Pszit, sem varázslatokat nem képes alkalmazni. A hatás időtartama mindkét esetben k10 kör.





alább!) esik el, ez a szám még kettővel nő. Nem számítanak kemény ellenállásra. Csak akkor nem menekülnek el, ha a kalandozók fele is elesett már.

## Rastoff

4. Szintű harcos

Ép: 14

Fp: 40

Psz: -

Erő: 14

Állóképesség: 15

Gyorsaság: 11

Ügyesség: 14

Egészség: 17

Intelligencia: 14

Akaraterő: 12

Asztrál: 8

### Képzettségek:

Pajzshasználat

*Af*

Shadleki buzogány

*Mf*

Ökölharc

*Mf*

Nehézvértviselet

*Af*

Mellvért: SFÉ: 4 MGT: 4

Kispajzs + 20 VÉ.

### Támadó értékei:

|                   | TÉ     | VÉ       | KÉ     | Sebzés |
|-------------------|--------|----------|--------|--------|
| alap              | 45(40) | 96(91)   | 24(19) |        |
| shadleki buzogány | 68(63) | 120(115) | 39(35) | 1k6+1  |

A támadók vezére. Fél szemű férfi tollas sisakban és mellvértben (Zárójeles értékek). A küzdelemben csak akkor avatkozik be, ha őt magát megtámadják, vagy ha a haramiák fele elesik, esetleg elmenekül.

## MAURO, a KOVÁCS

KÉ: 15

TÉ: 43

VÉ: 91

Sebzés: 1k6+2+(2 erőből)

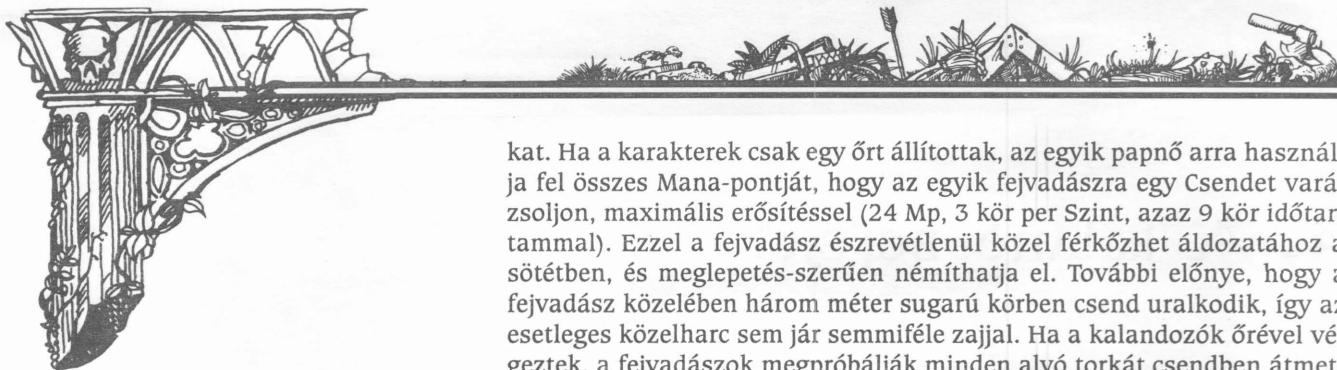
Ész nélkül, féltékenységből támad. Elsődleges célpontja Eulália választotta, akire annak haláláig támad. Ekkor harci értékeihez a „harc gyűlölettel” módosítói járulnak. Mauro egy vasrúddal harcol.

Ha a parti megszorul, a KM bevetheti a falusiakat, akik Eulália, Vörös Maurik és Nalbred vezetésével lerohanják a rablókat. Hosszú küzdelem végén a falusiak elkergetik a banditákat. Az egész csatát Öreg Bennorn vezényli, aki főlölesleges parancsszavakat ordít, miközben botjával hadonászik, és mindig láb alatt van.

A csata után Mámi ellátja sebesülteket. Kifaggatva az esetleges foglyokat, azok acsarogva valamiféle Mesterről beszélnek, aki majd bosszút áll értük. Ha Rastoff esik fogságba, csak vigyorog vallatóin, és inkább meghal, de egy szót sem árul el. A többi bandita is fanatikusan őrzi rejtékhelyük titkát. Némelyik nyakában Orvella Szent Szimbóluma, a Kígyószív lóg. Persze gondolatolvasással vagy más, mágikus módszerrel a kalandozók több információhoz juthatnak a haramiáktól. Ezek meg-egyeznek a Hugo által adható leírással a banditák és a papnő fészkeről. (Hugót lásd később!)

Ha a kalandozók folytatják a kalandot, és úgy döntenek, hogy kérdőre vonják a Füves Embert, akkor a Mámi elláthatja őket gyógyító italával (nagy fantáziával Öreg Mámi Csodaitalának nevezi), amit hínárból és mindenféle gusztustalanságból főz. Ebből 1 dl 3 Fp-t gyógyíthat. Innen a kaland a 9. ponttól folytatódik.



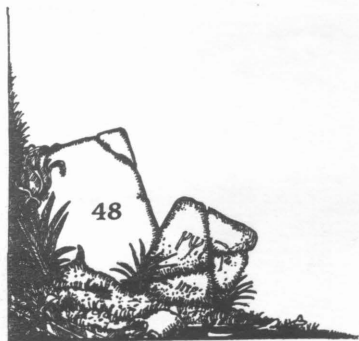


kat. Ha a karakterek csak egy őrt állítottak, az egyik papnő arra használja fel összes Mana-pontját, hogy az egyik fejvadászra egy Csendet varázsoljon, maximális erősítéssel (24 Mp, 3 kör per Szint, azaz 9 kör időtartammal). Ezzel a fejvadász észrevétlenül közel férkőzhet áldozatához a sötétben, és meglepetés-szerűen némíthatja el. További előnye, hogy a fejvadász közelében három méter sugarú körben csend uralkodik, így az esetleges közelharc sem jár semmiféle zajjal. Ha a kalandozók órével végeztek, a fejvadászok megpróbálják minden alvó torkát csendben átmeteszeni. Ez persze nem túl etikus, de Orwella híveit ez az erény sosem jellemezte.

Ha a kalandozók az árulást felfedezik, szabályos küzdelem alakul ki.

KM! A papnők és a fejvadászok képességeik legjavát nyújtják az összecsapás során; használják az eszüket ők is! Ha a kalandozók győzelmének valószínűsége nagyon nagy, Wyerra és a fejvadászok vezetője elmenekül, embereiket arra használva, hogy az esetleges üldözőket lassítsák. Nyílt küzdelemben valószínűleg a kalandozók kerekednek felül, de Wyerra sikeres menekülése ekkor is szinte biztosra vehető – jól ki játszott papnők és fejvadászok esetén.

Ha a kalandozók nem haltak bele az éjszakai támadásba, két dolgot tehetnek. Ha visszaszerezték a már átadott könyvet, az első megoldás még több elismerést hozhat. A kalandozók hazatérhetnek, az eseményt elfeledve tovább kalandozhatnak – nem rossz, de nem elég jó megoldás. Igazán akkor cselekszenek helyesen, ha akár könyvvel, akár könyv nélkül felkeresik az Inkvizítorok Szövetségének valamely képviselőjét. Ez lehet pap, paplovag, lovag, a KM ízlése szerint. A Szövetség nagy hatalmú papjai, varázslói minden bizonnyal érdeklődéssel hallgatják majd a történetet, az átadott könyvért pedig 300 arany jutalmat fizetnek. Megígérik a kalandozóknak, hogy végére járnak az ügynek, ezzel a karakterek szerepe véget ért – hacsak egy következő történetben a Szövetség nem őket bízza meg az Orwella-szekta teljes megsemmisítésével...



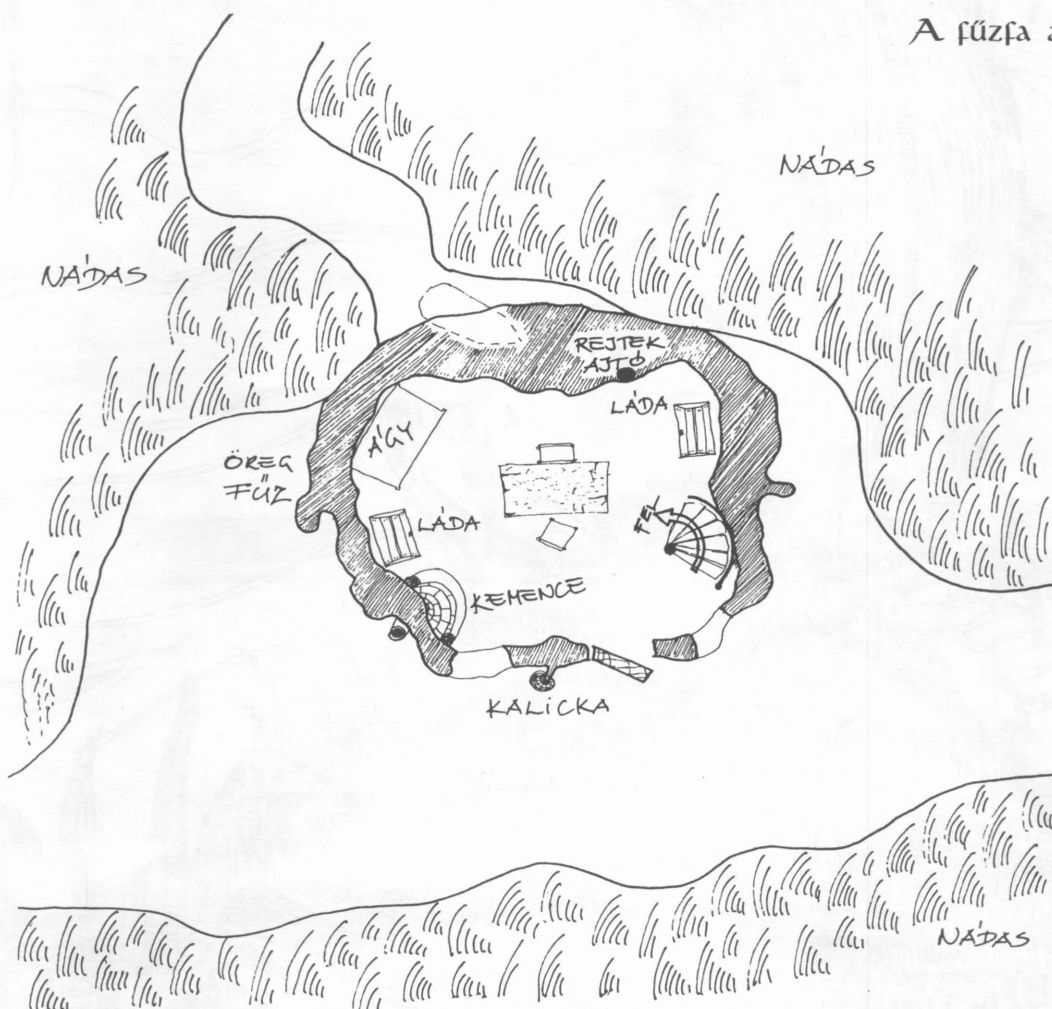




**P**ár óra alatt Eulália odavezei a társaságot a Fűves Ember házához. A ház egy öreg, hatalmas fűzfába építettett. A nádas felőli oldalon jól álcázott hátsó kijárat található, melyhez közel csónakot kötöttek ki. A part felől a kikötött csónakot lehetetlen észrevenni a nádas miatt. Bármilyen módon közeledjenek is a kalandozók – lopakodva avagy leplezetlenül –, a bentlevők (Nikodemor és a Fűves Ember) azonnal akcióba lépnek, amint észreveszik őket. Amíg Nikodemor asztalok és székek segítségével eltorlaszolja az ajtót, a Fűves Ember mágiával védekezik. Rögtön a csata elején megfűjja a Sípot. Ezt nem hallják a kalandozók, mert a Síp hangja csak a Szolgák számára észlelhető. A megidézett élőholtak egy perc múlva érkeznek meg. Addig Nikodemor és a Fűves Ember megpróbál elmenekülni a csónakon. A csapat csak akkor észleli távozásukat, ha bejut a házba. A csónakhoz vezető titkosajtó felfedezésére +30 % módosító adható, mert ez nem is igazán titkosajtó, csak a beillesztése sikerült szinte hézagmentesre. A csapat bármit cselekedhet, de az egy perc leteltével megjelenik a két Szolga.

## 9. A fűves ember háza

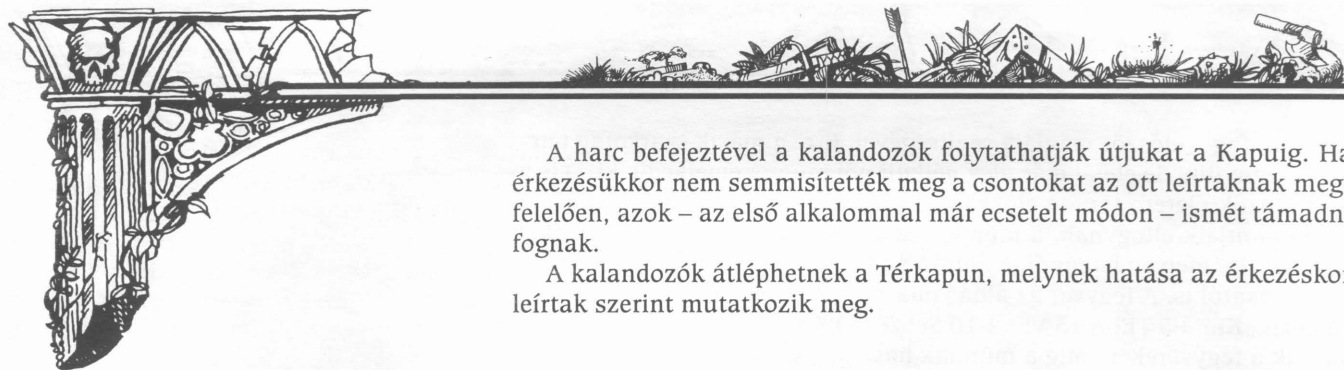
### A fűzfa alsó szintje



### Szolgák

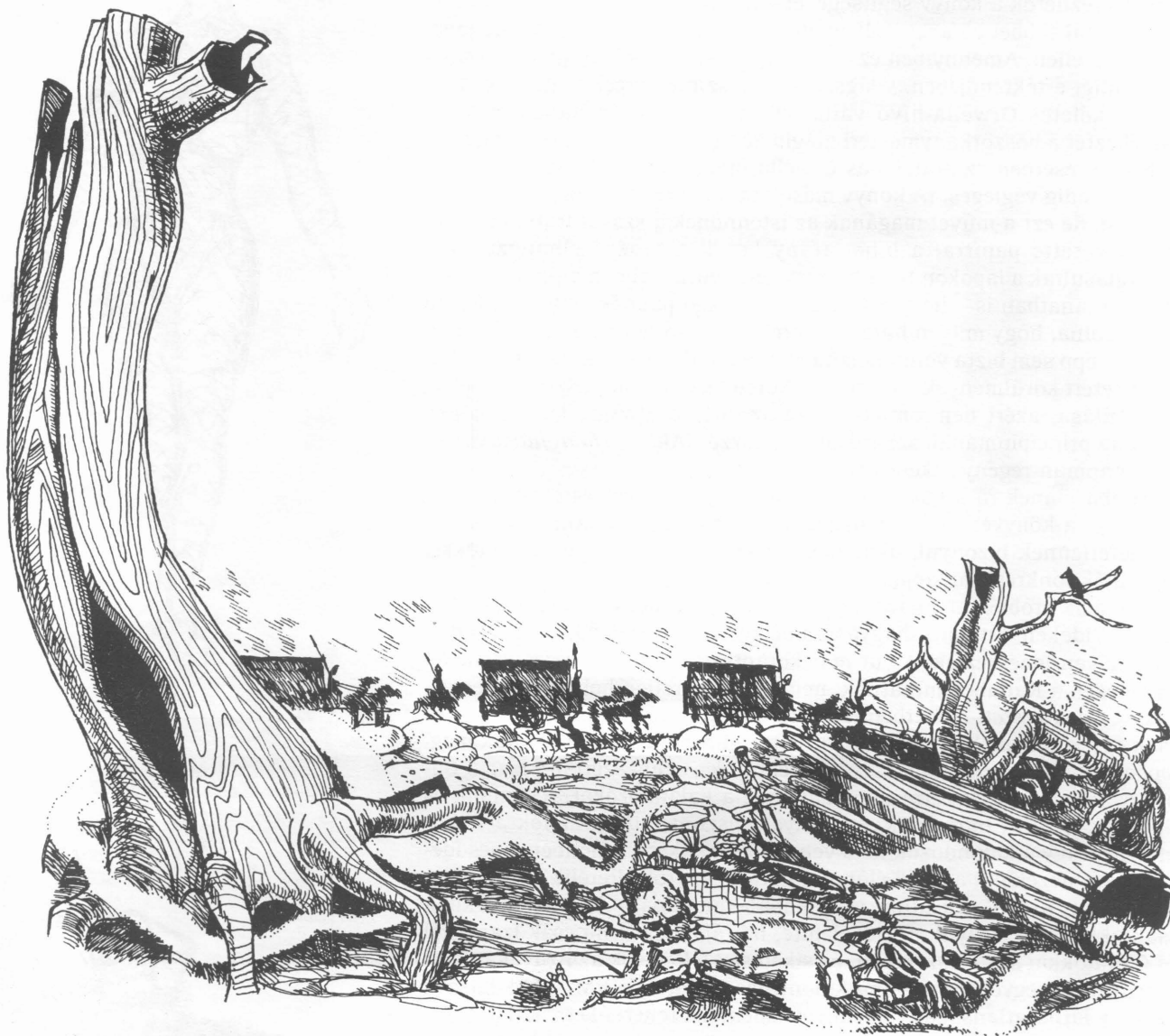
Két fehérén ragyogó emberi alak. Arcuk átlagos, de maszkyszerű, semmiféle érzelmet sem tükröz. Szinte a semmiből jelennek meg, és azonnal támadásba lendülnek.





A harc befejeztével a kalandozók folytathatják útjukat a Kapuig. Ha érkezésükkor nem semmisítették meg a csontokat az ott leírtaknak megfelelően, azok – az első alkalommal már ecsetelt módon – ismét támadni fognak.

A kalandozók átléphetnek a Térkapun, melynek hatása az érkezéskor leírtak szerint mutatkozik meg.





Sebesség: 60

TÉ: 40

VÉ: 80

KÉ: 20

Sebzés: 1K6+6

Tám: 1/1

Ép: 25

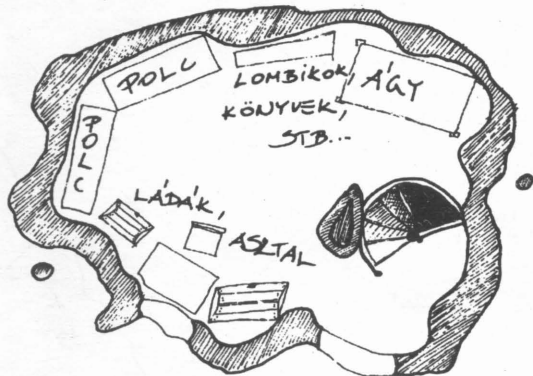
Tp: 15

Mivel fájdalmat nem éreznek ezért csak túlütéssel lehet rajtuk sebezni. Mentális és Asztrális támadásokra, továbbá mérgekre teljesen immuni-  
sak.

Minden esetben a Síp hordozójának engedelmeskednek. Az eszköz megfűvásakor a parancsot Telepatikusan kell közölni a Szolgákkal, mire azok legjobb képességeik szerint végrehajtják azt. Semmiféle csoda lét-rehozására nem képesek, kizárólag fizikai szolgálatot tehetnek. Ha síp megfűvásakor nem kapnak parancsot, akkor is megjelennek, de némán, mozdulatlanul megállnak a Síp használójától három méteres távolságban. Abban az esetben, ha valamelyik Szolgát megölik, az végérvényesen megsemmisült, nem áll a helyére újabb élőholt.

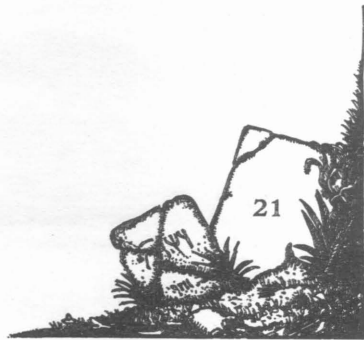
A Fűves Ember riasztásáról egy madár gondoskodik. Egy kalitkában üldögel a bejárat előtt. Aki a látóterébe kerül és nincs Rejtőzés képessége, melyet sikerrel alkalmaz, akkor a madár harsány rikoltozásba kezd. Megjegyzendő, hogy a ház előtti csupasz területen meglehetősen nehéz feladat elrejtőzni.

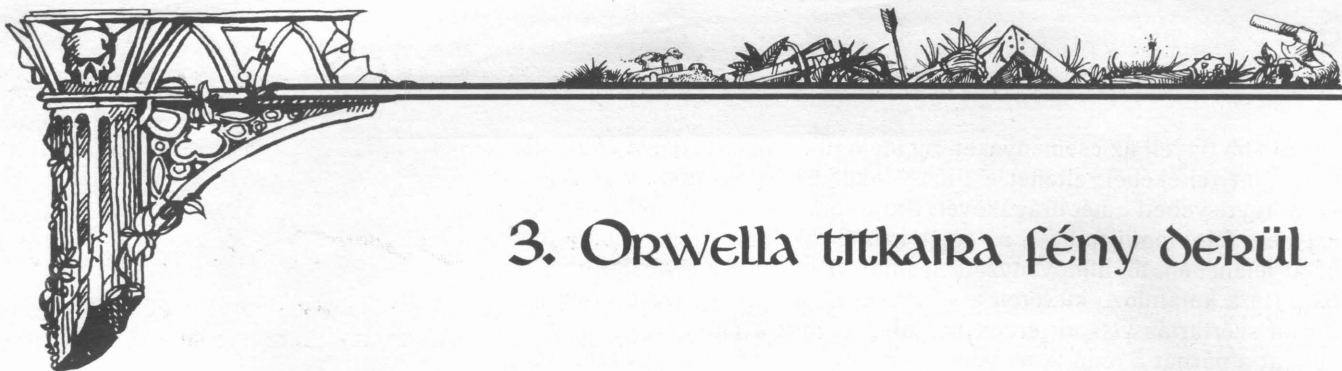
## A fűzfa második szintje



A házban némi ennivalót, ruhákat, könyveket (herbalizmusról, és mérgekről) és a Fűves Embernél leírt italokat találják apró üvegcsékben a kalandozók. Az italokat Orwella papnője, Aule készítette a boszorkánymesternek, a mérgek kivételével. Találnak még egy térképet a láp ezen részéről, melyen egy útvonal került feltüntetésre. Az útvonal két végpontjánál aszisz nyelvű felirat olvasható. Az egyik végéhez azt írták, Fűzfa, a másikhoz azt, hogy Barlangtemplom. E térképet a Fűves Ember készítette magának még ideköltözése idején, mert sokszor eltévedt a mocsárban. Azóta csak könyvjelzőnek használta. Minden nap a kezébe került, de fel sem merült benne, mekkora veszélyt jelent, ha illetéktelenek birtokába jut. Hiába, mindenki követ el hibákat...

A ház berendezése két igénytelen lakóra vall. Ha a kalandozók közt van udvari ork, az azonnal felismeri, hogy itt egy igazi ork lakik – szagról.





### 3. Orwella titkaira fény derül

**A** szentély annakidején meglehetősen nagy, több szárnyból álló épület lehetett, de a több ezer eltelt esztendő látható nyomokat hagyott rajta – minden romokban hever, csak az a csarnok dacolt az elmúlással, melyben Orwella kötete található.

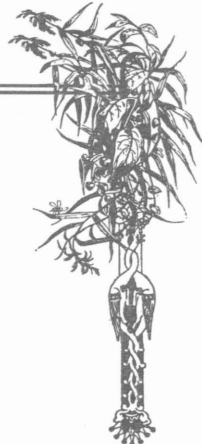
A bejáratot két hatalmas, embert formázó kőszobor vigyázza. Gyönyörű kidolgozásuk miatt akár gólemnek is vélhetné őket az egyszerű kalandozó, de tévedne: a kőalakok ártalmatlanok. A kapun belépve a kalandozók gránitból emelt teremben találják magukat. A padlót márványlapok borítják, a terem egy oltártól és két díszes szarkofágtól eltekintve üres. Az oltáron díszes kötet nyugszik, melyet különös, kékesen derengő fény övez. A fény tulajdonképpen egy varázsaúra kisugárzása; ez védi a könyvet minden mágikus hatástól. A védelem két részből áll, az egyik magából a könyvből, a másik az oltárból ered. Az előbbi a könyvet óvja az elpusztítástól – erről később esik szó. Az oltár mágija a könyv elmozdítása ellen véd: semmiféle mágikus hatás sem változtathatja meg az ott nyugvó kötet helyét. Ez kizárja a teleportáció és a mágikus telekinézis használatát is. A Pszi telekinézis diszciplínájával a karakterek megpróbálhatják kilebegtetni a könyvet, de a két őrző múmia (lásd később!) szintén Pszi-használó, s lehetőség szerint megakadályozza a telekinézist. Ha a kalandozók bármelyike 15 méternél közelebb merészkedik bármelyik szarkofághoz, vagy a könyv megmozdul, a kőkoporsó teteje félresiklik, s díszes ruhát viselő, gyönyörű nőalak emelkedik fel. Arcvonásai heves érzelmekről árulkodnak. Mikor megpillantja a kalandozókat, megmarkolja a nyakában sötétlő Orwella-szimbólumot, a Kígyószívet. Ha a karakterek ezt kihívásnak veszik, támadásukkal meglephetik a múmiát. Amennyiben csendben várnak a fejleményekre, az alak kilép nyughelyéről, és beszélni kezd. Gyorsan felismeri, hogy a kalandozók nem értik a kyr nyelvet – kivételt jelentenek azok, akik ősi nyelvként tanulták, Mesterfokon. Ekkor Telepátia segítségével veszi fel a kapcsolatot a társaság női tagjával – amennyiben van ilyen. Amennyiben csak férfi karakterek játszanak, a mágihasználónak látszókhöz fordul:

“Úrnőnk, a hatalmas Orwella követi vagytok tán? Egy arra érdemes papnő bizonyára a Kötet nyomára bukkant, és egyszerű szolgáit küldte érte...” Eközben tüzetesebben végigméri a kalandozókat. Már az is gyanús volt neki, hogy kyr nyelvű szavait egyikük sem értette; az Orwella-szimbólumok hiánya még bizalmatlanabbá teszi. Ha még mindig nem támadták meg, ismét Pszi segítségével szól a korábban kiválasztott kalandozóhoz: „Ha Úrnőnk dicsőségét hirdetve jöttök, mutassátok fel a Jellet, a Szent Könyv a tiétek. Ha betolakodók vagytok, Pusztuljatok!”

Amennyiben a kalandozók egyikénél van Orwella-szimbólum, és felmutatja azt, a múmia nem támad; a karakterek egyike bemehet az oltáron nyugvó kötetért. A múmiát még ez sem nyugtatta meg teljesen, így egy Jellemérzékelés varázslatot alkalmaz az egész társaságra, 35E erősitéssel. Ha a kalandozók között talál Káosz, Halál jelleműeket, továbbra sem támad. Amennyiben Orwella követőinek jellemével nem találkozik,







A KM-nek itt figyelembe kell vennie, hogy a kalandozók egy sebesültet faggatnak, és neki Hugót eszerint kell alakítania. Hugo egyébként pösze és állandóan arra tereli a szót, milyen ügyesen szökött meg. Az örök figyelmetlenségét kihasználva beszaladt a lábba és öt napig bolyongott, miközben békákat és siklókat evett — a KM eszerint és a saját fantáziájával színesítve adhatja elő Hugo menekülésének történetét. A foglyok vallatásakor persze más a helyzet.

**A**most következő események elmesélésében csak segítséget tudunk nyújtani a KM-nek. Mert ki tudná számba venni az összes lehetséges haditervet, melynek segítségével ez az ütközet megnyerhető? Mivel a társaság jelentős létszámhátrányba került, nyilvánvaló, hogy csak gondosan kitervelt akcióval érhetnek el sikert: a frontális támadás egyenlő az öngyilkossággal. A kalandban itt szerezhető a legtöbb TP a jó ötletekért és csapatmunkáért.

Először ismertetésre kerülnek az ellenfelek adatai, majd az, hogy miként reagálnak egy támadásra.

## Örök és Rablók

Tizenöten vannak, különböző fegyverekkel.

| Támadó értékeik | TÉ | VÉ | KÉ | Sebzés |
|-----------------|----|----|----|--------|
| alap            | 24 | 73 | 7  |        |
| lándzsa         | 36 | 85 | 11 | 1k10   |
| hosszúkard      | 38 | 89 | 13 | 1k10   |
| balta           | 36 | 84 | 12 | 1k10   |
| szablya         | 39 | 90 | 14 | 1k6+2  |

Az örök kemény bőrpáncélt hordanak, SFÉ: 2

A többiek, ha felriadnak, csak fegyverüket markolják fel.

## URRUS

3. Szintű harcos.

Ép: 8

Fp: 31

Psz: -

Erő: 16

Állóképesség: 16

Gyorsaság: 13(9)

Ügyesség: 9(5)

Egészség: 11

Szépség: 2

Intelligencia: 11

Akaraterő: 13

Asztrál: 14

Képzettségek:

Csatacsákány

Nehézvértviselet

Fegyverdobás tör

Vakharc

Mf

Af

Af

Af

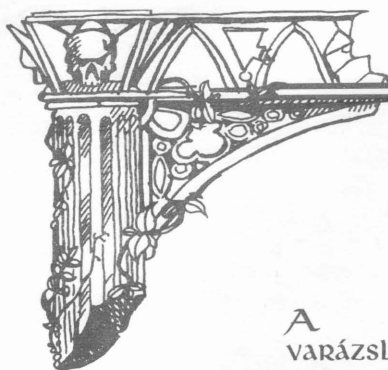
Mellvért: SFÉ: 4 MGT: 4

| Támadó értékei          | TÉ     | VÉ       | KÉ     | CÉ | Sebzés |
|-------------------------|--------|----------|--------|----|--------|
| alap                    | 38     | 87       | 21     | 6  |        |
| csatacsákány            | 59(56) | 105(102) | 31(28) |    | 1k10   |
| nyílpuska, kézi (tám.2) |        |          |        | 20 | 1k6/2  |

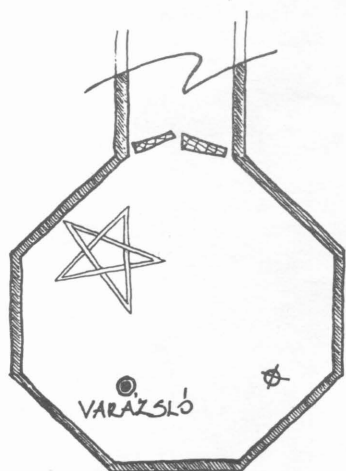
Mellvértet visel, harc közben üvölt és káromkodik.  
Zárójelben a „páncélos” értékek találhatók.

## 10. Csata a Barlangtemplomnál



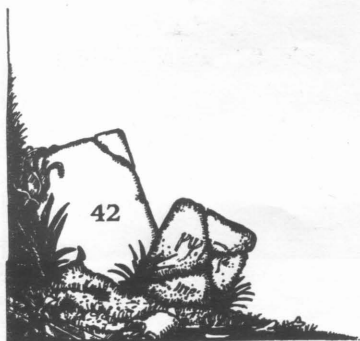


A  
varázsló  
terme



2. A második helyszínre csak varázsló vagy boszorkánymester kerülhet. A karakter egy üres, durva kövekből rakott falú terembe kerül, ahol egy feketeköpenyes alak dallamos hangon kántál holmi litániát. Előtte pentagramma látható, melyben gyertya ég. Az ismeretlen többszörös varázskörben áll, és észre sem veszi a kalandozó megjelenését. (A varázskörök egyike Kirekesztő, a másik Elemi Tűz (20E) elleni Védő varázskör. Ezeket a démon kordában tartása végett rajzolta fel.) A karakter érkezése után, a 2. perc végén a démon (egy Morquor, vagyis Tűzköpő) átjut az Elsődleges Anyagi Síkra. Ekkor kezdetét veszi a varázsló és démon közötti alkudozás, Telepátia segítségével. Ha azonban a démon vagy a varázsló észreveszi a karaktert, a varázsló felajánlja a megjelent kalandozó lelkét a démonnak. Az áldozat kapóra jön, így két legyet üthet egy csapásra. A kalandozónak ekkor két lehetősége van. Megpróbálhatja elpusztítani a démont, vagy védekező varázslatok segítségével elmenekülhet. Az idéző pentagramma köré a varázsló egy Bebörtönző varázskört is felfestett, így a démon csak tűzmágia segítségével támadhatja meg a betolakodót. Bármilyen történik is, ha a kalandozó az 5. perc végén eszméletén van, visszakerül saját idejébe, a szentélyhez. Persze az időutazó karakter akkor cselekszik legbölcsebben, ha eloltja a pentagrammában pislákoló gyertyát, vagy még az idézés közben hatékonyan megzavarja a varázslót. Ezzel elpusztítja a démont, vagy megakadályozza megidézését. A varázsló kimerült lesz a félbeszakadt idézés után, és nem mer megkockáztatni két meditációval – tehát védtelenül – töltött kört Energiagyűjtés céljából. Inkább a terem végében lévő ajtóhoz siet, és kapkodva távozik. Amennyiben a kalandozó követi, csak üres folyosót lát maga előtt: a varázsló eltűnt egy titkos ajtó mögött. A karakter megpróbálhatja megkeresni az ajtót, de mire végezne, visszakerül saját idejébe. Ha a démon elpusztult vagy meg sem jelent, a kyrek ezt a kisebb összezsapást is megnyerik.

3. A harmadik helyszín a legkülönösebb. Itt Orwella papnői végeznek szertartást egy hatalmas gránitkockákból rakott csarnokban. Két oszlop sor fut végig az óriási ternen, ezek nélkül a mennyezet minden bizonynyal leszakadna. A papnők hosszú fekete csuhában, leszegett fejjel állnak, a térképen jelöltnek megfelelő sorban. Csak a főpap beszél, minden bizonynyal istennőjének erejét és támogatását kérő litániát szaval. Ezenközben az oszlopcsarnok hátsó részében, az apró, márványfalú helyiségben egy sötétruhás papnő drágaköveket rendezget egy bíborszín bársonypárnán. Ebben a helyiségben jelenik meg az a kalandozó, aki a hibás drágakövet magához vette. A kis kamra minden bizonynyal a szertartások előkészítésére szolgál, egy fogason több fekete csuha lóg a falakat szegélyező polcokon Orwella-szimbólumok, ceremóniák alatt használatos füstölők, különös gyertyák láthatók. A papnő, miután a párnán mindent rendben lévőnek talált, a kamra ajtajához lép, figyel a szertartást várja, mikor kéri a főpap a drágaköveket. A karakter egy kőasztal mögött jelent meg, így a papnő nem vette észre. Most hangosabbá válik a csarnokban hallható szónoklat, szavait még az időcsapdába esett is érti: „Halld Úrnőnk, együtt hát a Fekete Konstelláció drágakövének hét töredéke! Fohással kérünk, hatalmad egyesítse a szilánkokat, hozza létre a fegyvert, mellyel szolgálid uralkodhatnak az Őstűz erején! Add, hogy elpusztíthassuk az ellenünk törő kyr kutyákat, hogy az Őstűz rőt fényében minden halandó a Te nevedet suttogja áhítattal!” Ezzel a főpap ismét érthetetlen kántálásba kezd. A márványkamra ajtajában álló pap-





## Folner Abridani

Orwella 4. Tapasztalati Szintű  
fejvadász követője

Erő: 17  
Gyorsaság: 16  
Ügyesség: 18  
Állóképesség: 14  
Egészség: 16  
Szépség: 10  
Intelligencia: 12  
Akaraterő: 15  
Asztrál: 13

Ép: 12  
Fp: 52

Pszi: Af  
Szint: 4.  
Pszi-pontok: 15  
Mentális ME: 38  
Stat. pajzs: 27 (Aule Abridanitól)  
Din. pajzs: 6  
Asztrális ME: 39  
Stat. pajzs: 27 (Aule Abridanitól)  
Din. pajzs: 9

### Képzettségek:

Beszélt nyelvek:  
Aszisz 5; Közös 5  
Írás/olvasás Af  
Vallásismeret Af  
Fegyverhasználat:  
Fejvadász kard Mf  
Kétkezesharc Mf  
Sebgyógyítás Af

Többi képzettsége megfelel a Fejvadásznál leírtaknak (Százalékos képzettségeinél mindent egyenlő arányban fejlesztett, így minden alapértékhez 28 adandó hozzá, az Ügyességgel együtt.)

A többi fegyvert, amihez Af-on ért, válassza ki a KM. Mindkét kezében fejvadászkardot forgat.

| Támadó értékei: | TÉ | VÉ  | KÉ | Sebzés  |
|-----------------|----|-----|----|---------|
| alap            | 57 | 107 | 41 |         |
| fejvadász kard  | 73 | 125 | 59 | 1k6+2+3 |
| dobótőr         | 65 | 109 | 51 | k6+3    |

Fejvadász sodronyinget hord, így SFÉ-je 3.

Halgatag fickó, teljesen nővére befolyása alatt áll. Annak halála esetén fejét vesztve rohanja meg a nő gyilkosát.

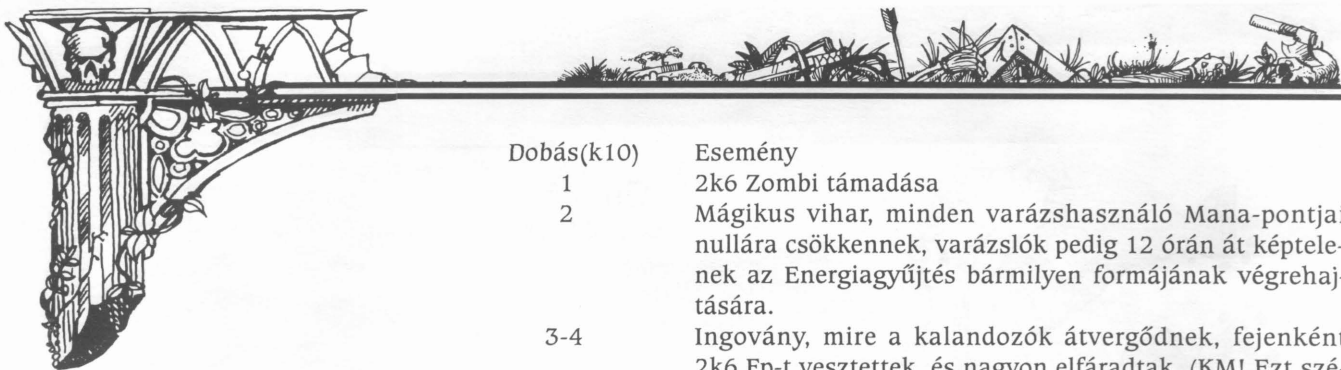
Kidolgozott izomzatú alakja, szeszínű hajzattal és savó színű szemekkel ékes ábrázata nem sok bizalomra ad okot.

*Az alábbiakban néhány instrukció következik a csata lejátszásához. FONTOS: Irányelvekről van szó, hisz a KM nem lehet képes a kalandozók terveit előre látni.*

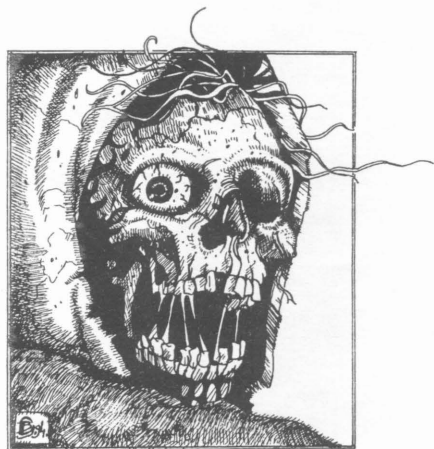
Amit Hugo tud:

A szökött fogoly rajza (7. ábra) csak a templom előtti teret ábrázolja, hiszen a templomban bent sosem járt. Elmondása szerint a bandát egy vezér és két alvezér irányítja, Timor, Urrus és Rastoff. A papnőt és testőrét ritkán látta. A rablók harmincan vannak és az 1, 2 és 3 jelzésű kunyhókban laknak. (Hugo nem tud Rastoff csapatának távollétéről, mert azok szökése után indultak el.) Az őrhelyeken egy-egy őr áll három órás váltásban. A templom bejáratánál egy idomár felügyelete alatt három szelindeket tartanak a kenelben (Értékeik mint a M.A.G.U.S. 371. oldalán leírt farkasoké), melyek minden idegent megugatnak.





| Dobás(k10) | Esemény                                                                                                                                                                  |
|------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1          | 2k6 Zombi támadása                                                                                                                                                       |
| 2          | Mágikus vihar, minden varázshasználó Mana-pontjai nullára csökkennek, varázslók pedig 12 órán át képtelenek az Energiagyűjtés bármilyen formájának végrehajtására.       |
| 3-4        | Ingovány, mire a kalandozók átvérődnek, fejenként 2k6 Fp-t veszítettek, és nagyon elfáradtak. (KM! Ezt szépen add elő, küzdjenek meg minden egyes méterrel a mocsárban!) |
| 5-6        | 1+k6/2 querdá támadja meg lesből a kalandozókat – még visszatérhetnek az esetleg élő zsákmánnyal a dzsadhöz.                                                             |
| 7-8        | k6+1 Árny rohanja le a kalandozókat.                                                                                                                                     |
| 9-10       | A kalandozók több órát haladtak minden különös esemény nélkül.                                                                                                           |



Négy dobás után a fenti táblázaton a kalandozók egyike megpillantja a szentély épületét, és a társaság végre célja felé indulhat. A fentiek természetesen csak iránymutatónak tekintendők, hisz nem túl valószínű, hogy a kalandozók a bolyongást választják. Ha mégis, célszerű a találkozásokat nem egyszerű jön-a-szörny-megölöm stílusban elmesélni; a querdák vagy az Árnyak például különös meglepetéseket tartogathatnak – lesből, szervezeten támadva – a játékosoknak.

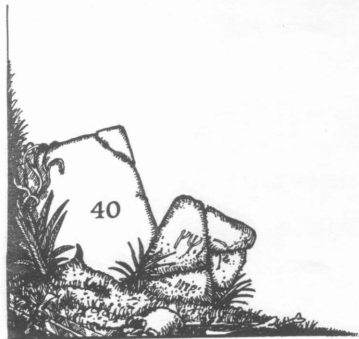
Ha a kalandozók a dzsad karavánőr vezetésével kívánják megtalálni a szentélyt, az út során semmi különös nem történik velük. Mikor az első kalandozó megpillantja a keresett épületet, a dzsad harcos meghajol s elindul karavánja után. Hogy eléri-e, a karakterek sohasem tudják meg – az Elátkozott Vidék alattomos és kiszámíthatatlan bestia.

A kalandozók, bárhogy keveredtek is időig – vezetővel vagy anélkül – most már könnyen eljuthatnak a szentélyig. Az odavezető rövid út azonban korántsem eseménytelen. Alig 30-40 méterre járhatnak az épülettől, mikor a társaság szerencsevadász tagja – tolvaj vagy bárd – talál egy hibás kristályszerkezetű, áttetsző, halványvörös drágakövet. (Ha nincs szerencsevadász, akkor boszorkány vagy tűzvarázsló, ezek hiányában valaki a harcosok közül.) A kő nem mágikus, de szépen csiszolt. A szentély felé továbbhaladva a kalandozók hirtelen kékes fényörvénybe kerülnek: az Elátkozott Vidék különös, eonokon átrepítő időforgatagainak egyike ez. Az örvény mágija ellen ellenállásnak helye nincs, a karakterek alábuknak az idő forgatagába.

A kalandozók három helyszínre érkehetnek a végtelennek tűnő zuhanás után. Ezek azonos időben, de különböző helyeken játszódó események. Az Örök Háború három kisebb csatájának helyszínei ezek, még hozzá azok a helyek a megfelelő időpontban, ahol a csata kimenetele eldőlt.

- Az első szín az orkok börtöne. Ha innen a kyr harcosok kiszabadulnak, komoly károkat okozva az ellenségnek belülről, megfordíthatják a csata kimenetelét.

- A második esemény egy démon megidézésének szertartása. A varázsló egyedül tartózkodik a teremben, a padlóra festett pentagramma sarkában gyertya ég. Ha az idekerülő varázsló vagy boszorkánymester rájön arra, hogy a gyertya kioltásával a megfelelő pillanatban elpusztíthatja a demont, akkor megmenekülhet, ellenkező esetben a varázsló a







Maga a barlang valóban ősi, korát a hozzáértő az oltártermet építő bálványok alapján mintegy 3000 évesnek becsülheti. Az oltárt egyébként Folner és Aule együtt készítette.

A kinti raktárakban több szekérrakománnyi rablott árut találnak (bor, dohány, kelme, szerszámok, illatszerek stb.) Ezek értéke megközelítőleg 350 arany.

*Néhány tanács a KM-nek a kaland meséléséhez:*

*A legfontosabb — bár ezt minden jó KM megteszi — hogy alaposan átgondold a történetet, és próbáld meg visszaadni a mocsár rendkívül kellemetlen atmoszféráját! Azon kalandozók számára, akik az előtörténettükkel nem tudják igazolni, hogy hasonló vidékről származnak, a lép — főleg annak nádas, sásos területei — útvesztőnek számítanak. Itt óránként a következő dolgok történhetnek velük:*

#### 1k10Hatás

- 1-5 Az áldozat vizes gödörbe, iszaptócsába lép. Kikecmergés a térdik érő sárból 1k6 kör
- 6-7 Ez már nagyobb, vendégmarasztalóbb csapdája a lápnak. A derekig merült áldozat 2k10 kör alatt mászhat ki a kátyúból. Segítséggel az idő felezhető.
- 8-9 Ugyan az mint az előbb, csak most nyakig merült el a szerencsétlen. A menekülés 4k10 körig tart. Figyelem! Nehézvértben (mellvértnél nehezebb) az idő a négyszeresére nő!
- 10 Ez halálos csapda. Az áldozat tegyen Ügyességpróbát, hogy meg tud-e kapaszkodni valamiben; ha igen, akkor — és csakis akkor! — kihúzhatja magát sikeres Erőpróbával. E próbát annyi büntetéssel dobja, mint amennyi a rajta levő páncél SFÉ-je. Sikertelen-ség esetén annyi percig tarthatja magát, amennyi az ereje mínusz a páncél SFÉ-je. Ez idő alatt csak külső segítséggel menekülhet. Ha semmi sem sikerül, a karaktertől elbúcsúzzhatunk.

A társaság bárd, pap, palovag és varázsló tagjai, valamint az Alapfokú legendaismerettel rendelkezők (Hacsak nem nagyon speciális a származási helyük) az előtörténetet ismerhetik Endora haláláig. A kalandozókpapés paplovag tagjai a múmia megtalálásakor nagy valószínűséggel felismerik Endorát a leírások alapján: magas nő, szikár, sovány testtel. Arca oly mély gonosztságot és bölcsességet sugároz, mely megrémíti a közönséges halandót. A bal kezén hat ujj nőtt, amiben kiválasztottságának jelét látta...

Endora nagy hatalmú papnő volt, múmiájának elpusztítása nemes és hősi cselekedet. Ebből is kitetszik, hogy a KM-nek célszerű olyan társaságot összeállítania, amely Orwella híveinek elpusztítását mindennél előbbrevalónak tartja.

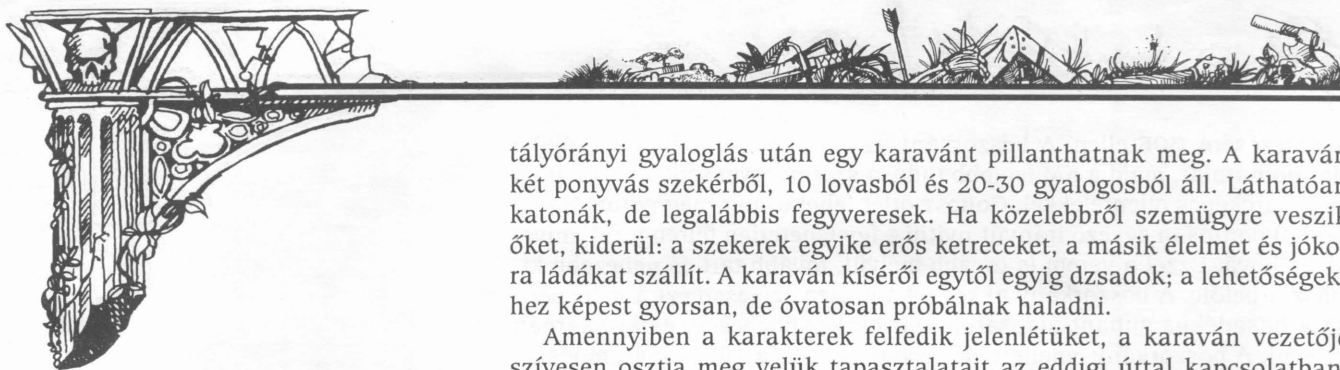


A győztes, de megfáradt társaság visszatérhet a faluba. Ha Eulália elesne, a kiszabadított foglyok vezetik vissza a csapatot. Ott óriási ünneplések után (mindenki tiszteletbeli láplakó lesz), engedik útjukra a kalandozókat. Eulália — talán némelyek nagy megkönnyebülésére — nem tart a csapattal, mert úgy dönt, mégis a lép az ő igazi otthona, kötelessége tehát megvédeni lakóit. A kalandozók, Abdul és Golonor eseménytelen út után elérik a lépvidék délnyugati peremén álló fogadót. Rövid pihenés után innét indulhatnak tovább — új kalandok felé.

A kalandért javasolt TP mennyisége személyenként 160, továbbá az egyéni ötletekért és a jó szerepjátékért a KM belátása szerint 1-100 pontot adhat.

## 11. A kaland vége



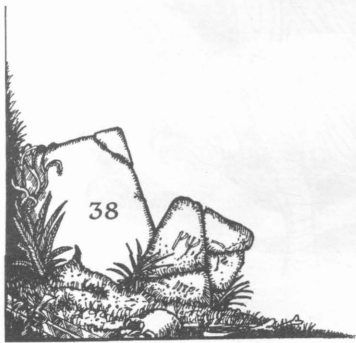


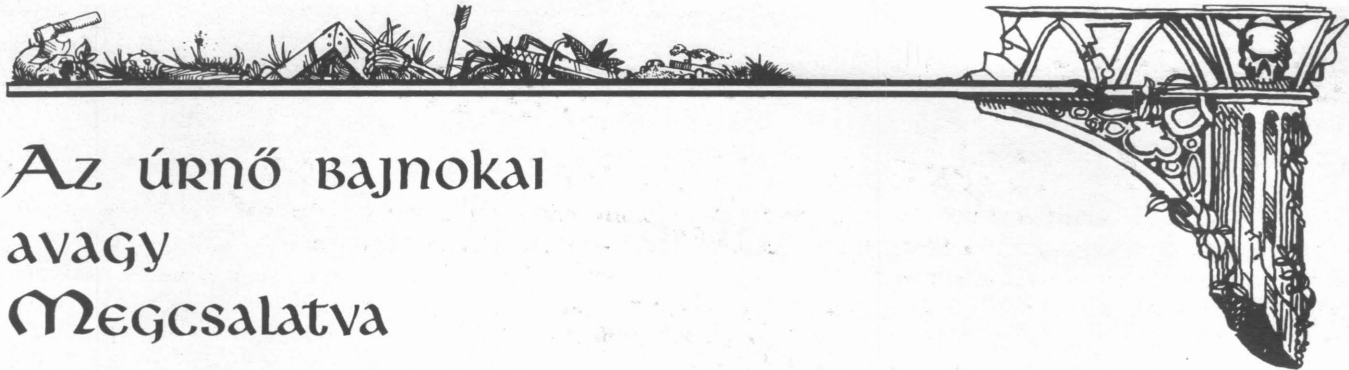
tályórányi gyaloglás után egy karavánt pillanthatnak meg. A karaván két ponyvás szekérből, 10 lovasból és 20-30 gyalogosból áll. Láthatóan katonák, de legalábbis fegyveresek. Ha közelebből szemügyre veszik őket, kiderül: a szekerek egyike erős ketreceket, a másik élelmet és jókora ládákat szállít. A karaván kísérői egytől egyig dzsadok; a lehetőségekhez képest gyorsan, de óvatosan próbálnak haladni.

Amennyiben a karakterek felfedik jelenlétüket, a karaván vezetője szívesen osztja meg velük tapasztalatait az eddigi úttal kapcsolatban. Beszél a Vidék furcsaságairól és arról is, hogy ötven emberből miért csak huszonheten maradtak (A történet pontos kiigyalása a KM feladata, lényeg, hogy a fele sem igaz, a dzsad mindent túldramatizál. Hősöknek állítja be övéit, az egyszerű ellenfelekről is olyan képet fest, aminek hallatán a kalandozókat szívroham kerülgeti.) Ezek után rátér útjuk céljára is: állatokat, növényeket gyűjtenek az Elátkozott Vidéken. (Ha a kalandozók még mindig nem jöttek volna rá, hol is járnak, itt az alkalom.) A dzsad megtudakolja a kalandozók úti célját is. Ha a karakterek megemlítik a keresett szentélyt, a dzsad ravasz tekintete különös fénnel csillan meg. Ajka számító mosolyra húzódik, majd a következőket mondja: egyik embere látta a szentélyt, akár a kalandozókkal is küldené, hogy odavezesse őket, de mindennek ára van. A karaván már szinte minden feladatát teljesítette, de hat ember odaveszett, mikor két querdát akartak befogni. A szörnyek alig egy órányira innen, egy barlangban vertek tanyát. Oda kellene eljutniuk a kalandozóknak, élve elfogniuk a két fenevadat – értük cserébe a karaván átadja azt a bizonyos személyt a kalandozók vezetőjének.

A kalandozók nem sok engedményt préselhetnek ki a dzsadból: a karavánvezetőnek két querda kell. A karaktereknek tehát nincs sok választásuk – vagy a környéken bolyonganak még egy darabig, bízva szerencsájukban, vagy vállalják a vadászatot. Ez utóbbi megoldás lényegesen kedvezőbb, erről a KM is meggyőződhet, ha szemügyre veszi a Vidék eseményeivel kapcsolatos táblázatot (lásd később). Következzék hát a querda-vadászat!

A dzsad jelezte helyen valóban könnyen megelhető barlangnyílás tá-  
tong, akár ketten is elérnek egymás mellett belépéskor. Bent csak az első 10-20 lábnyi szakaszt világítja meg a kívülről beszűrődő gyenge fény, a barlang folytatása teljes sötétségbe vész. A kalandozók fáklyát gyűjthetnek, de ezzel – ha szagukkal és neszeikkel eddig nem tették volna – mindenképp felhívják magukra a ragadozók figyelmét. A barlang alaprajza nagyon egyszerű (lásd a térképeknél), a végén lévő egyre keskenyedő folyosó apró elágazódásaiban rejtőzik a két fenevad. Gondosan megvárják, míg a kalandozócsapat első tagja elhalad a 2. számmal jelzett nyílás előtt, majd támadnak. Természetesen abban az esetben, ha a karakterek valamelyike benéz az 1. számú rövid folyosóba, és nem kis szerencséivel megpillantja a sötétben rejtőző káoszbebet (megvilágítás nélkül az esély 15%, fáklyával 35%), a querdák egyszerre vetik magukat a hívatlan látogatókra. Bárhogy történjék is, a szűk helyen heves harc kezdődik. A kalandozók előbb-utóbb rájönnek – meglehet, saját káruk-  
kon -, hogy a keskeny folyosón rövidkardnál hosszabb fegyverekkel kockázatos harcolni, mert könnyen egymást is megsebezhetik. Ha a kalandozók szétválnak, például a mágiahasználók megpróbálnak kikeveredni a közelharcból, a nagyobb fegyverek használata sem jelent majd problémát. A querdák természetesen nem ismerik fel a mágiahasználókat, de igyekeznek a leggyengébb – legkisebb erővel támadó, rosszul védekező – ellenfelekkel legelőször végezni, hogy legalább ők ne zavarják őket az





# Az úrnő bajnokai avagy Megcsalatra

M.A.G.U.S versenymodul

## 3. Tapasztalati Szintű Karaktereknek

**A**z *Úrnő bajnokai* címet viselő kalandmodult a Rúna-táborban sokan megismerhették már. Az alábbiakban ennek kissé „enyhébb”, könnyebben teljesíthető formáját adjuk közre – emlékül a jelen voltak, kihívásként a távol maradottak számára. A kaland meglehetősen kemény diónak bizonyult a versenyen, a csapatok alig húsz százaléka játszotta végig sikeresen.

A modul elsődleges célja volt, hogy a játékosok ötletességét, találgatási képességét, játékban szerzett tapasztalatait és rendszerismeretét minél keményebb próbára tegye – ezért a kaland sokkal veszélyesebb, „sűrűbb” a megszokott ynevi történeteknél. Sok szempontból olyan, mintha 1-2 Tapasztalati Szinttel magasabban járó karakterek számára íródott volna – az ellenfél erőfölényét a karakterek így kénytelenek voltak ötletekkel pótolni. Ez persze nem jelenti azt, hogy az NJK-k és a szörnyek nem próbálnak meg túljárni a játékosok eszén, így a KM-nek is minden leleményességére szüksége lehet ahhoz, hogy olyan különleges helyzetekben, melyek nem kerültek pontos leírásra a kalandban, feltalálja magát.

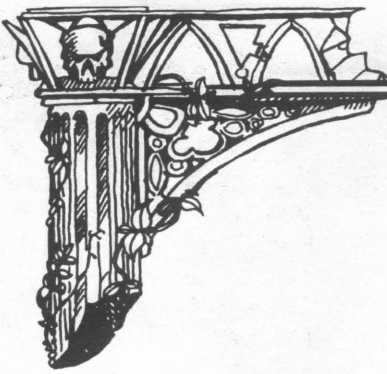
A harcértékekre, szörnyekre, kincsekre és Tapasztalati Pontokra vonatkozó arany szabály ez esetben kétszeresen érvényes, hisz a kaland célja már nem a legjobb játékosok kiválasztása, hanem a szórakoztatás. A KM tehát nyugodt szívvel könnyíthet a kalandozókra váró akadályokon, ha úgy érzi, játékosai számára túl kegyetlen a leírt modul. Javasoljuk, a kalandot ne 3., inkább 4. vagy 5. Tapasztalati Szintű karakterek játsszák, a siker ugyanis ebben az esetben szinte bizonyos; ilyen feltételekkel a modul már nem okvetlenül halálcsapda. Persze azok, akik kíváncsiak a verseny hangulatára, és szívesen próbára tennék saját képességeiket, megkísérelhetik végigjátszani a modult a II. Mellékletben szereplő karakterekkel.

A történetben szereplő NJK-k, szörnyek harci értékei összegyűjtve a kaland végén találhatóak, a térképekkel együtt.

Jó vadászatot!

Információk a  
KM-nek





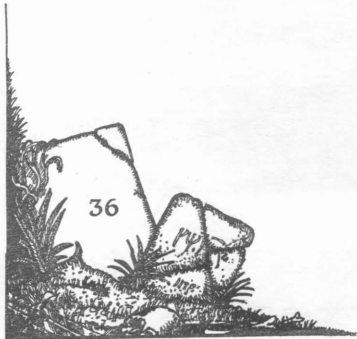
marad ki semmiféle „földi jóból” csak azért, mert csapatának szerencséje volt.

Bárhol térnek nyugovóra a kalandozók – messze úgysem távolodhatnak a Kaputól: a fáradság 2-3 óra utazás után mindenkit legyűr, a csapat semmiképp sem haladhat tovább –, különös esemény történik azokkal, kik az Éjközép idején alszanak. (Mivel nagy valószínűséggel állítanak őrköt, ez nem érinti az egész társaságot.) A Vidék ezen területe egy élőholt boszorkány felségterülete, akinek mágikus hatalma az évezredek alatt különös változáson ment keresztül. A boszorkány halálakor nem volt magas Tapasztalati Szintű – egész pontosan a 4. TSZ-en hullott el –, ám mivel teste nem sínyli meg annyira a Hatalom Italának elfogyasztását, mint életében, 10-12 adagot is elfogyaszthat belőle, azaz 32 Mana-ponttal lehetőség szerint mindig rendelkezni fog. (Lásd bővebben az élőholt boszorkány leírásánál!)

Két élőholt szolga – kik egykor fivérei voltak – kíséri a „hölgyet” barangolásai során. A boszorkány csak akkor engedi harcolni a két élőholt harcost, ha mágiája segítségével már annyira meggyengítette az ellenfelet, hogy a siker bizonyosnak látszik. Ennek oka, hogy csak a boszorkánymágiához ért, így nem tudná újra mozgatni az élőholt testeket. A boszorkány 12 Hatalom Italát hordoz magánál, ennyiszer nyerheti vissza Mana-pontjait. Amennyiben igazán súlyos bajba kerül, s kifogyott az Italból, felhasználja Talizmánját is, amellyel szintén 32 Mana-pontot nyerhet. Bár élőholt, meglehetősen óvatos: ha a 12. Hatalom Italát is felhasználja, ennek Mana-pontjaiból Eltűnést varázsol, s nem zaklatja többé a karaktereket. Az alvó társaságot legszívesebben megölné, de ha látja, hogy nem győzhet, megelégszik azzal is, ha elkergeti őket területéről. Először Réomás varázslatot alkalmaz (15E) a társaság harcosnak, fegyveresnek látszó tagjain. Ezt 100 méter távolságból, rejtőzködve teszi. Minden egyes Réomás 29 Mana-pontját emészti fel, így egy varázslat egy Hatalom Italába kerül.

A varázslatok között két kör telik el – ez az idő szolgál az ivásra. Az örködő karakter csak azt veheti észre, hogy alvó társai közül azok, akik nem álltak ellent a mágiának (csak a statikus Pszi-pajzs számít, hisz a kalandozók alszanak!), ide-oda forgolódnak, csapkodnak, nyugtalan az álmuk. Később – 20-30 perc múltán – a varázslat áldozatai már az álom kellős közepén vergődnek: testük verejtékben fürdik, kiabálnak, szenvednek, de fel nem ébredhetnek. A boszorkány azért szereti ezt a varázslatot, mert nem lepleződik le – ki ne halott volna már az Elátkozott Vidék rémálmodokat keltő kipárolgásairól? Azok, akiken a mágia hatástalanul bizonyult, semmit sem érezhettek a boszorkány tevékenységéből, mivel alszanak. A boszorkány viszont tudja, kin maradt hatástalan a mágia. Ekkor más, látványosabb – tehát leleplezhető – eszközökhöz folyamodik. Biztos, ami biztos, alkalmaz egy Észlelhetetlenséget (8E) és a tábor felé indul. Amint 20 méterre megközelíti, megpróbál egy olyan egyenest találni, mellyel a Réomás nélkül alvók közül minél többen összeköthetők. Ha ez sikerül, Hasadékot nyit az egyenes mentén. Az alvók természetesen nem jogosultak Ügyesség- és Gyorsaságpróbára; a sebzés sem 3k6 Sp lesz – mivel nem tompíthatják az esést – hanem 6k6 Sp.

Az álmukból felvert karakterek 3 kör alatt térnek teljesen magukhoz a zuhanás után, így 7 körük marad a verem elhagyására az összezáródás előtt. Az őr erre már mindenképp felfigyel. A boszorkány ezért Füstidézéshöz folyamodik, amivel három kör haladékot nyer. Így, a füstön keresztül, az Észlelhetetlenség hatása alatt felfedezhetetlen; a karakter csak kifejezett kérésére dobhat Mágiaellenállást a boszorkány



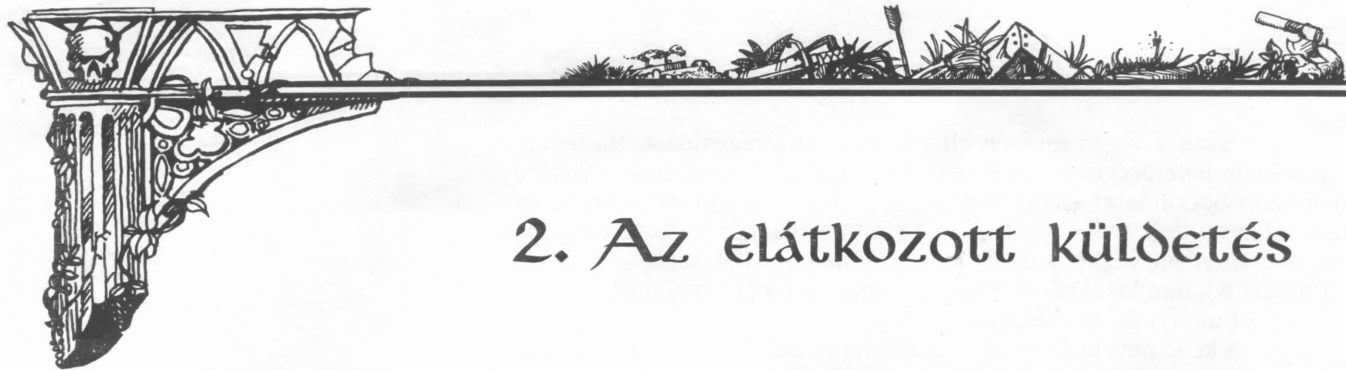




egy félig-meddig hihető történetet. Ismét Úrnőjének segítségét kérte, és egy hosszú szertartással kiérdemelte a Kitaszított figyelmét. Orwella lep-lező mágiával támogatta a tervet, minek következtében a papnőre sem Asztrál-, sem Mentálszem nem hat, s hazugságérzékelő mágia sem fűrkészheti ki szavainak hamisságát. Wyerra remélte, hogy a kalandozók sikerrel járnak s visszatérnek Orwella szónoklataival. Terve folytatása természetesen az volt, hogy a nem beavatott szemtanúkat – azaz a karaktereket – a könyv megszerzése után csendben kivégezteti orgyilkosaival.

A kaland Erionban veszi kezdetét, ahol Wyerra, a gyönyörű, segítség-re szoruló hölgy vitéz kalandozókat keres egy veszedelmes feladat végrehajtására...





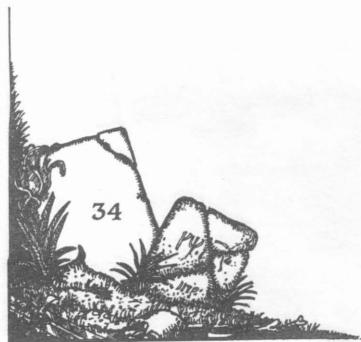
## 2. Az elátkozott küldetés

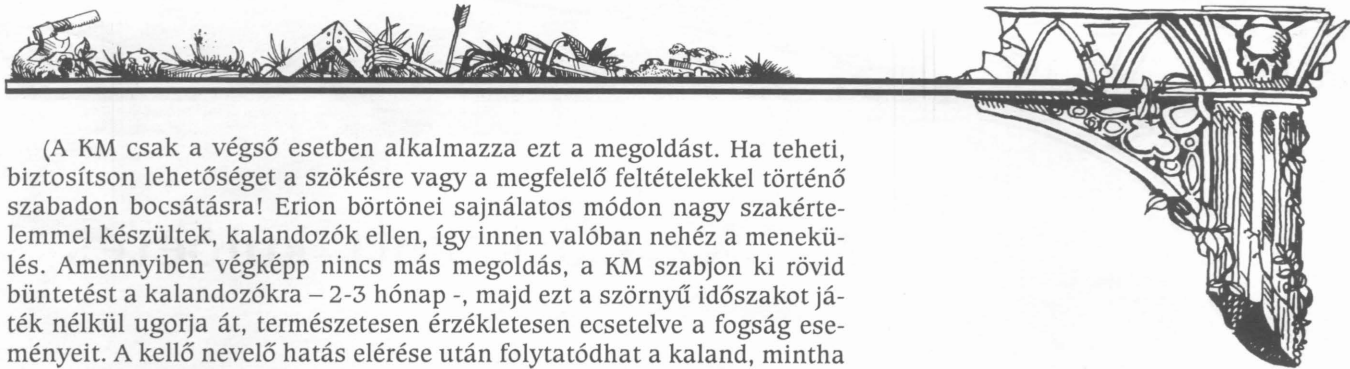
**R**eggel a kalandozókat valóban egy tagbaszakadt férfi várja a fogadó ajtajánál. Ti'Loasol úrnő fegyvereseként mutatkozik be, majd lóra kap – ha együtt a csapat, kezdetét veszi az utazás. A férfi meglehetősen szűkszavúnak bizonyul, a kalandozókra váró küldetés részleteit nem ismeri. Több óra megszakítás nélküli lovaglás után egy erdőbe érnek, ahol két páncélos vár rájuk. Hosszú gyaloglás veszi kezdetét vadcsapásokon, vízmosásokon át. Mikor a kalandozók már végképp azt hiszik, eltévedtek, kisebb tisztásra érnek. A tisztás egyik végében, romos, repkénnyel benőtt boltív előtt három alak áll. Egyikük maga Endelene úrnő, a másik két kísérő fegyveres testőr. A boltív láthatóan egy nagyobb épület része lehetett, mára azonban csak a falak alig térdmagasságú dűledékei maradtak. Hogy az építmény mi célt szolgált, csak Wyerra tudja – az ősi kyr istenek egyikének hatalmát életető szentély volt, de több ezer évvel ezelőtt elhagyták. A boltíven túl sötétség kavargó, senki sem láthat át a kapu túloldalára. A boltív kövein a futónövények miatt nehezen kivehető vésetek láthatók. Ha valaki tüzetesebben megvizsgálja őket – és ismeri a kyr nyelvet – a következőt olvashatja: Suno Tuara – Rualan. Ez a térkapu egykori célállomása. Az óvatosabbak már ekkor elgondolkozhatnak, vajon mindent tisztán látnak-e a küldetéssel kapcsolatban. Ha Wyerrától érdeklődnek a kapu feliratát illetően, a nő tökéletes élethűséggel mímel meglepetést, és nem tud magyarázattal szolgálni a vésetekre; kijelenti, eddig észre sem vette őket. Amennyiben tovább faggatják hogy, miként jutott tudomására a térkapu létezése és helye, Wyerra egy ismeretlen bölcs – De Mondera Grandre – nevét ismételteti, szép és megható történetet kerekítve találkozásáról ezzel a hatalmas tudású emberrel.

A kalandozók most már nem hátrálhatnak meg, még akkor sem, ha erős a gyanújuk, hogy az Elátkozott Vidék küldetésük célja. Wyerra bámulatos színészi képességeinek minden fortélyát latba veti, a megható könnyektől kezdve a halálba induló ártatlan nő elszántságáig.

A Kapu túloldalán félhomály, gonosz sötétség honol, semmiféle alak vagy forma nem vehető ki igazán – elszánt kalandozóknak azonban ez nem lehet akadály; a parti előbb-utóbb útra kel.

Az átjutás mindannyiukat megviseli. Mintha életerejükből lakmározna a Kaput évezredek óta nyitva tartó gonosz mágia: egy lépést tesznek meg csupán, mégis olyan fáradtnak érzik magukat, mintha egy álló napon át meneteltek volna. Akinek Állóképessége 18 és 15 között van, minden harci értékéből (KÉ, VÉ, TÉ, CÉ) 10 pontot veszít. A 12 és 14 közötti Állóképességgel rendelkezők -20-as módosítót kapnak, mozgási sebességük pedig felére csökken. A 8 és 11 közötti Állóképességgel bírók negatív módosítója -30, sebességük pedig a negyedére csökken. 8-as Állóképesség alatt a karakter, amint átjutott a Kapun, összeesik és mély álomba zuhan, melyből 12 órán át képtelenség felébreszteni. A többiek negatív módosítói is csak 12 órás megszakítás nélküli alvás után enyésznek el.





(A KM csak a végső esetben alkalmazza ezt a megoldást. Ha teheti, biztosítson lehetőséget a szökésre vagy a megfelelő feltételekkel történő szabadon bocsátásra! Erion börtönei sajnálatos módon nagy szakértelemmel készültek, kalandozók ellen, így innen valóban nehéz a menekülés. Amennyiben végképp nincs más megoldás, a KM szabjon ki rövid büntetést a kalandozókra – 2-3 hónap -, majd ezt a szörnyű időszakot játék nélkül ugorja át, természetesen érzékletesen ecsetelve a fogság eseményeit. A kellő nevelő hatás elérése után folytatódhat a kaland, mintha a fogadóban minden az elvárásoknak megfelelően történt volna.)

Ha a nyugalom és béke így vagy úgy helyreállt, a kalandozók alig egy órát tölthetnek egyedül a fogadóban, máris újabb látogatójuk érkezik.

KM! A karakterek nem mehetnek fel előbb a szobájukba, akkor nem lennének jelen Wyerra érkezésekor. Ezért találj ki valamit, ami mindenképp lenn tartja őket – például még nem készült el megrendelt vacsorájuk a csetepaté miatt, stb.

Wyerra tehát megérkezik, nyomában egy férfi kísérelével. A papnő gyönyörű bársonyruhát visel, mely kiemeli alakjának szépségét, hideg kék színével mégis inkább tartózkodó. A ruha fölé sötét utazóköpeny borul, melynek csuklyáját a nő – hatásvadász módon, tökéletes érzékkel – belépés után a legmegfelelőbb pillanatban veti hátra. Csillogó fekete haja vállára omlik, több vendég szívét dobogtatva meg. Mögötte láncinget viselő kísérő lépdel; messziről látszik, a hölgy testőre az illető, szolga csupán. A kettős határozatlanul közelít a kalandozók asztala felé – köröskörül oly nagy a csend, hogy még a légyszárnyak zizezését is tisztán hallani. Wyerra illendően köszönti a karaktereket, majd beszélni kezd. Lerí róla, sohasem bérelt még zsoldosokat, idegen számára a fogadó közönsége, hangulata. Minden döntést kívánó válasz előtt bátortalanul testőrére pillant, s csak akkor felel, ha a harcos biccentésével egyetértését fejezte ki. A színjáték tökéletes. A papnő Endelene (ejtsd Indelin) Ti'Loasol néven, erioni nemes hölgyként mutatkozik be. Elmondja, hogy bátyját ismeretlen kór támadta meg, még a papok gyógyító igéi sem segítettek rajta. Ő maga jártas egy kissé a mágikus tudományokban, és szeretett bátyjáért mindenre kész. Hosszú kutatás után egy könyv létezése jutott tudomására, melynek használatával meg tudná gyógyítani testvérét. A kötet viszont egy erdei szentély oltárán van, ahová ő egyedül nem juthat el, mert az út nagyon veszélyes. Különös dolgokat hallott már a szentélyt övező erdőről, de a karakterek kérdéseire semmiféle pontos információt nem tud – nem akar – adni. Az Elátkozott Vidéket esze ágában sincs megemlíteni. Folytatja a feladat ismertetését, beszél a Térkapuról is, mely a szentély közelébe juttatja a kalandozókat. Kérése csak annyi, hogy a karakterek hozzák el neki a könyvet. A kötetről sem tud pontos leírást adni, de kijelenti, semmivel sem lehet összetéveszteni. Többször is hangsúlyozza, hogy kizárólag a könyvre van szüksége, minden más talált érték a kalandozóké lehet. A könyvvel kapcsolatban figyelemzteti a társaságot, hogy ne nyissák ki a munkát, mert nem tudja pontosan, a gyógyító mágia leírásán kívül mi található még benne. Tart attól, hogy az óvatlan kíváncsiskodók zabolátlan mágikus energiát szabadíthatnak fel, továbbá hogy a könyvet író mágiahasználó varázslatokkal védte művét, melyek a kötet kinyitásakor működésbe léphetnek. Fizetség gyanánt 250 aranyat kínál a kalandozóknak – természetesen a túlélők osztozhatnak a pénzen.

Ha a karakterek elvállalják a feladatot, a nő azt mondja, másnap reggel, napkelte után egyik szolgája várja majd őket a fogadó előtt. Elküldi a társaságot a Térkapuhoz, ahol további részleteket tudhatnak meg a visszatérésről, mivel ő is ott lesz. Ezek után elköszön, majd testőrével távozik. A kalandozók nyugovóra térhetnek.





# 1. Erioni típusú találkozások



kaland előtt egy héttel Torozon híres Tavernájában tűz ütött ki, a közkedvelt épület kisebb javításra szorul. Emiatt a kalandozók egy másik jó nevű fogadóban, az *Ezüst Félholdban* kénytelenek megszállni.

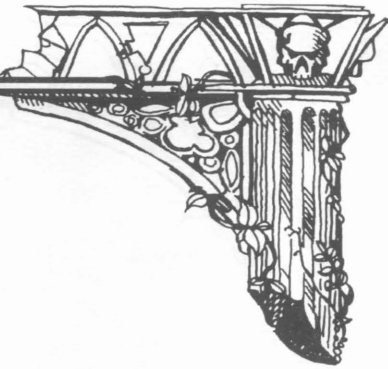
Kellemes hely ez is. A földszinti nagyterem sarkában, az ablaknak vetve hátát, rekedt hangú bárd énekel, dalait lanttal kíséri. nagyobb asztallal, kényelmesnek csak jóakarattal nevezhető székekkel, hatalmas pulttal várja a helyiség a vendégeket. Az épület első emeletén találhatjuk a kiadó szobákat, szám szerint 10 két-, 4 három- és 2 négyszemélyest. A fogadó meglehetősen nyugodtnak mondható, egészen addig a pillanatig, míg négy helyi férfi – láthatóan egy másik fogadóban már felöntöttek a garatra -, be nem lép az ajtón.

A sors pont kalandozóink asztalához vezeti őket, itt az erioni polgárság négy jeles képviselője vérlázító köztünetbe kezd. Inkább csak nagyhangúak, verekedést semmiképp sem kezdeményeznek. Előfordulhat, hogy kiloccsantják a kalandozók borát, megjegyzéseket tesznek a karakterek őseire, ruházódására stb. A fickók erioni akcentussal beszél a közös nyelvet. A helyi divatnak megfelelő sűrű, mélykék és fekete ruhákat viselnek. Fegyvereik díszes török, melyeket nem húznak elő, csak akkor, mikor életüket komoly veszélyben érzik.

Ez a karakterek első próbája. A négy jeles vendég erioni polgár, a város őrei tehát kötelesek fellépni az érdeükben, amennyiben komolyabb sérülést szenvednek el. A karakterek csak békés eszközökkel szabadulhatnak meg a bajkeverőktől – persze egy-két pofon vagy balhorog nem számít büntettnak egy fogadó falai között. Amennyiben a polgárok több-kevésbé sértetlenül vészeli át a pimaszkodást, nincs semmi gond: a nagyterem nyugalma egy fertályóra múltán helyreáll. Ha azonban a karakterek elkövették azt a hibát, hogy fegyvert rántottak, látványos mágiát használtak, vagy félholtra verték a szerencsétlen polgárokat, egy-két percen belül megérkezik a városi őrőség néhány katonája. Felszólítják a kalandozókat, tegyék le a fegyvert, és kövessék őket. Ha a karakterek lehiggadnak, megadják magukat, némi meggyőző magyarázkodás és fejenként 15 arany leszurkolása után szabadon távozhatnak. Hibáikat csak azzal tetézhetik, ha a városőrökkel is harcot kezdeményeznek. Ennek az ütközetnek szinte bizonyosan a karakterek lesznek a vesztesei, mivel az őrök száma – akárhány hullik is el a kalandozók csapásai alatt – egyre nőni fog, a csatazaj pedig mindenünnen vonzza az erioni zsoldosokat. Ha a küzdelemben 7-8 zsoldos elesik, néhány kör múltán egy varázsló is a fogadóhoz ér. Szintén a város alkalmazásában áll, bizonyítva, hogy az őrőség valóban felkészült az elszabadult kalandozók megfékezésére. Ezek az erők minden bizonnyal elégségesek az öt karakter ártalmatlanná tételéhez. A foglyul ejtett vagy ájult karakterek szigorúan őrzött cellában térnek magukhoz, ahonnét fegyvertelenül, minden külső segítség nélkül nem juthatnak ki. A papok Szent Szimbólumait elveszik, a feltetelezhetően mágiahasználók kezét szorosan a falhoz bilincselik. Akinek zónáját a városi varázsló érzékeli – tehát a kalandozó varázslónak, – száját betömik. Ezt hívják nagyon rövid kalandnak.







Ha a karakterek a Kapu sokkja után körülnéznek, torz, sötét fatörzsek, kusza indák és ismeretlen folyondárok, ellenséges növények, az elmúlás szagát árasztó, csenevész bokrok, fekete szirmú virágok sokaságát pillantják meg. Amennyiben valaki megkockáztatja a visszatérést a Kapun át, és nem pihente ki az előző utazás megpróbáltatásait, Állóképesség próbát kell tennie, -3-mal. Ha a próba sikertelen, meghal, ellenkező esetben ájultan zuhan át a Kapu túloldalára. Pihenés után a hatás az érkezésnél leírtakkal egyezik meg. (Megjegyzendő, hogy az átlépés ideje csak egy kör, így Képességjavítás diszciplínával a hatás enyhíthető, vagy akár meg is szüntethető. Az utazáshoz és az Elátkozott Vidék elhagyásához tartozik még, hogy a Vidék mágikus viharainak következtében néhány varázslói mágia nem a megszokott módon működik, helyesebben nagyobb energiabefektetést igényel. Ezt a varázsló csak akkor érzi meg, mikor elkezd megidézni a varázslat ígéit. A KM-nek tájékoztatnia kell, hogy mennyivel fog többbe kerülni az adott varázslat – ekkor a varázsló még meggondolhatja magát, és Mana-pontjai sem vesznek el. A két érintett terület az Idő és Tértmágia. A Tértmágia minden varázslata kétszeres Mana-igénnyel bír. A közeli mágikus örvényekre, melyek a többletet indokolják, a varázsló felkészülhet, a távolabbiakra viszont nem, mivel lehetetlen pontosan nyomon követni mozgásukat. Az Időmágia háromszoros energiát követel, mivel a Vidék minden energiaformája az állandóság leküzdésére irányul.

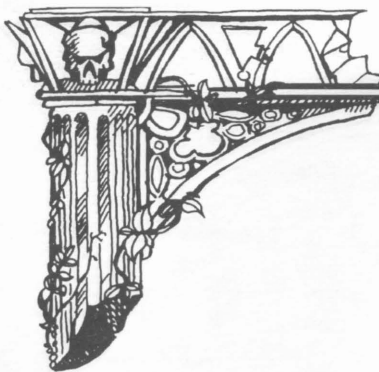
Hogy az élet még nehezebb legyen, érkezésük után alig három perc telik el, és máris megelevenedik az eddig csendben figyelő, elgyötört vadon. A fák ágai között heverő csontok az élet közelségét érzékelve megmozdulnak. Mintha több apró forgószél söpörne végig a tájon, az örvénylő levegő megemeli az emberi, állati és ki tudja, milyen eredetű csontokat. Ezek után a csontok, teljesen véletlenszerűen, lényekké állnak össze. Emberi koponya kerül egy tigrisszerű testre, gorilla-végtagok egy medvegerincre, majd minden szétesik, és a különös vajúdás folytatódik.

Két kör alatt a folyamat 5 új lény születését eredményezi. Ezek közül kettő emberi csontváz – ők rozsdás kardot ragadnak. A másik három lény maga a megtestesült fürtelem. Az első „újkorában” farkas lehetett, a második egy tigrisfejú medve váza. A harmadik – minden valószínűséggel vezérdög – négy karral bír, ebből egy pár tigris-, a másik medvevégtag. A test, a fej és a lábak emberiek. (A lények tulajdonságait és értékeit lásd a kaland végén!)

A karakterek kellemes küzdelemnek néznek elébe, hiszen még semmiképp sem pihenhették ki a Kapu okozta fáradalmakat. Az élőholtak csontjait célszerű valamilyen módon véglegesen megsemmisíteni, hiszen a lények legyőzésükkor csak darabjaikra hullanak. Ha ismét élőlény kerül a közelükbe – például a kalandozók visszafelé jövet – szörnyetegekké állnak össze megint. A csontok két óra égetéssel, Elemi tűzzel vagy savval, esetleg szenteltvízzel és Szertartás varázslattal tehetők teljesen ártalmatlanná.

A karakterek, amennyiben végeztek az élőholtakkal, tovább indulhatnak szinte bármerre, mivel Wyerra pontos útirányt nem jelölt meg. Mellesleg a továbbhaladás helyett inkább pihenniük kellene – erre alkalmasnak ígérkezik az a kopár tisztás, melyre fél óra után elérnek. (Itt jegyzendő meg, hogy a kaland elején, bármerre haladnak is, mindenütt ugyanaz történik velük. Ez persze nem logikus, de nincs határozott útirányuk a kaland feléig, így sokkal egyszerűbb nem az útjukat, hanem annak eseményeit előre megtervezni. Mellesleg így egy versenyző sem





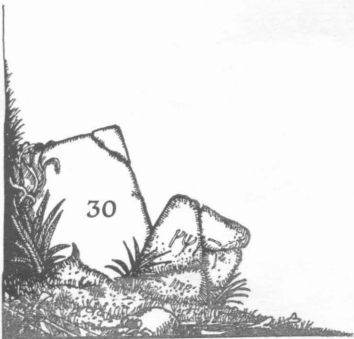
## Előtörténet

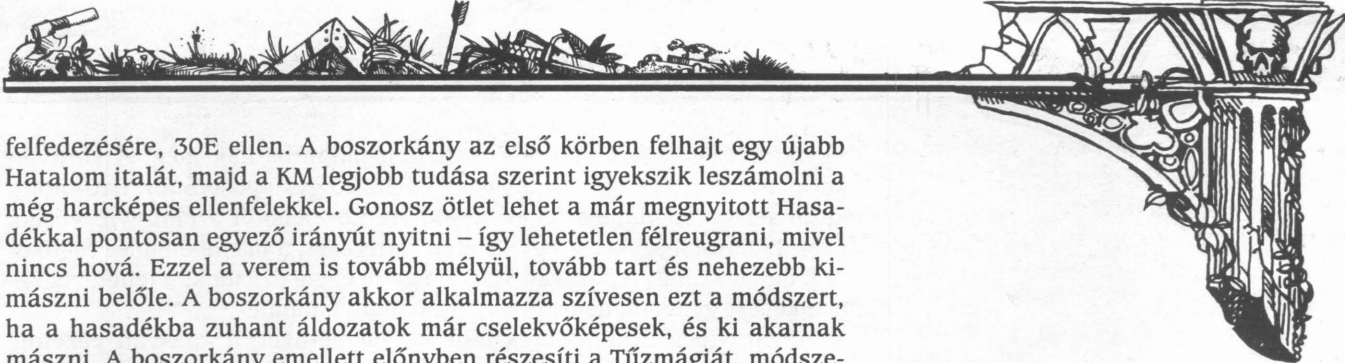


történetünk egy Eriontól másfél napi járőföldre álló, titkos szentélyben kezdődik.

A sűrű erdőben megbúvó, viszonylag új épület Orwella, a Kitaszított temploma, ura a szép Wyerra Tanglan, az istennő egyik legfiatalabb főpapja. Wyerra, ki egyaránt jártas a papi és a boszorkánymágia több területén, már több éve vágyott arra, hogy kiérdemelje úrnőjének, Orwellának különleges figyelmét. A Pyarron szerinti 3691. esztendőben – a kaland ideje előtt három évvel – Wyerra megtudta, hogyan szerezhetne oly érdemeket istennője szolgálatában, melyek segítségével hatalma megtöbbszöröződne. Az erioni Hercegi Könyvtárban, ősi tekercsek tanulmányozása során bukkant rá egy ismeretlen szerző által papírra vetett munkára, mely kyr nyelven íródott, s a Birodalom bukásának történetét beszélte el. A szöveg – minden bizonnyal másolat – korántsem volt teljesnek mondható, Wyerra mégis élete egyik legnagyobb lehetőségéhez jutott általa. Az ősi sorok beszámoltak egy kötetről, mely az Örök Háború alatt az Elsődleges Anyagi Síkon tartózkodó Orwella tizenhárom, papnőihez intézett szónoklatát tartalmazta. Wyerra rövest kutatómunkába kezdett, minden lehetséges forrást felhasznált a könyv eredetijének, netalán másolatainak megtelezésére. Három éven át járta Ynevet, irányította a templom beavatottjainak tevékenységét, s a csoport emberfeletti erőfeszítése végül meghozta gyümölcsét: a papnő kiderítette, hogy a kötet – melynek címe a kyrek nyelvén *Ar Santery Neglata* vagyis az Éjközép Sötétjének Bölcsessége – az Elátkozott Vidéken található. Az isteni eredetű írást Orwella papnői helyezték biztonságba, miután több másolatot is készítettek róla. A másolatok sorsa bizonytalannak tűnt, az eredeti mű helye azonban – a tekercsek, fóliánsok szerint – nem változott. Wyerra segítségül fordult magához Orwellához is, aki transzban feltett kérdésére megerősítette, hogy a kötet még régi helyén található.

Ez a hely Orwella szentélye, egy templom a hajdanvolt Rualan tartomány peremén. A többezer eltelt esztendő minden bizonnyal megviselte, a falai közt elrejtett kötet hatalma azonban nyilván megővta a teljes pusztulástól... Orwella papnőjét a szerencse is megsegítette: Eriontól nem messze rendje talált egy kyr eredetű térkaput, mely Rualanra nyílt, viszonylag közel a keresett szentélyhez. Wyerra, mivel most már minden szükséges információ a rendelkezésére állt, továbbá az Elátkozott Vidék felé is megtalálta a rövid utat, összeállított egy tizenhárom főből álló csapatot a könyv megszerzésére – bízott övéi erejében. Tévedett. Az Orwella-papnőkből, harcosokból és boszorkánymesterekből verbuvált különítmény egy tagja sem tért vissza. Hogy az Elátkozott Vidék, avagy a szentély őrei végeztek-e velük, sosem derült ki. Wyerra komoly problémával volt kénytelen szembenézni. Legtapasztaltabb, legmegbízhatóbb emberei veszték ott az Elátkozott Vidéken, így a következő csapat csak két-három év elteltével indulhatott volna útnak. Wyerra maga nem hagyhatta el hosszabb időre templomát. Végül úgy döntött, Erionban keres segítséget – néhány pénzért mindenre kapható kalandort. Tudta, semmiképp sem tárhatja eléjük a küldetés valódi célját, ezért kiagyalt





felfedezésére, 30E ellen. A boszorkány az első körben felhajt egy újabb Hatalom italát, majd a KM legjobb tudása szerint igyekszik leszámolni a még harcképes ellenfelekkel. Gonosz ötlet lehet a már megnyitott Hasadékkal pontosan egyező irányút nyitni – így lehetetlen félreugrani, mivel nincs hová. Ezzel a verem is tovább mélyül, tovább tart és nehezebb ki-mászni belőle. A boszorkány akkor alkalmazza szívesen ezt a módszert, ha a hasadékba zuhant áldozatok már cselekvőképeseek, és ki akarnak mászni. A boszorkány emellett előnyben részesíti a Tűzmágiát, módszeresen mészárolva ellenfeleit.

Ha a karakterek közül már csak kevesen élnek, s azok is gyengék, szabadjára engedi élőholt fivéreit, akik befejezik a boszorkány véres művét. A fentiekből kitetszik: a karaktereknek kevés az esélyük a túlélésre, jobban teszik, ha menekülnek. A táborhelytől 200 méterre kell eljutniuk, a boszorkány csak addig üldözi őket.

KM! A versenyen a legtöbb csapat ennél az epizódnál, az élőholt boszorkánynál esett ki. Érdekes – különösen kezdő játékosok esetén – óvatossan bánni az élőholt mágijával, mert a boszorkány valóban halálos ellenfél. Érdekes a mágiahasználat mértékét a következőképp korlátozni: a boszorkány, miután varázsol, újabb Mana-pontokért ismét elfogyaszt egy Hatalom Italát. Ez egy kör. A következő körben szervezete az Ital hatása alá kerül, minek következtében semmit sem cselekedhet. Így varázsolni csak a 3. körben lesz képes, ha előtte Hatalom Italát kellett fogyasztania. Ez a haladék esélyt biztosít a kalandozóknak az eredményes ellentámadásra.

Ha a kalandozók szerencsésen túlestek a tisztáson töltött pihenésen, továbbindulhatnak, vagy megint megkockáztathatják az alvást. A boszorkány 4 órával lepihenésük után érkezett, így ennyit alhattak. Ez kevés a Kapu okozta fáradtság elűzésére – a módosítók nem változtak -, de lehetővé teszi a további akciókat. Mégis célszerűbb lenne aludniuk, de ezt a kalandozók nem feltétlenül gondolják így. Az újabb alvási ciklus mindazonáltal zavartalan lesz – kár, hogy a karakterek ezt sem tudhatják bizonyosan, ezért nagy valószínűséggel a további kutatás mellett döntenek.

Céltalan bolyongásuk közben különös zajokra – recsegés, csikorgás, csörgés és bőgés – lesznek figyelmesek. Érzékeléssel akár beszéd-foszlányokat is hallhatnak. Ha elindulnak a hangok irányába, alig fer-



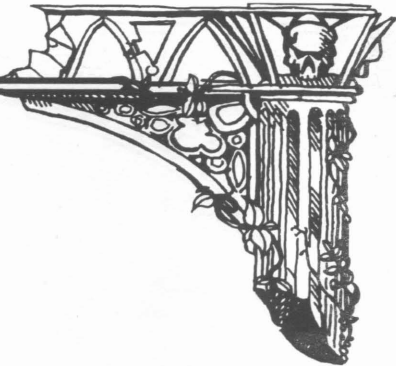
# Az úrnő Bajnokai avagy megcsalatra

M.A.G.U.S.

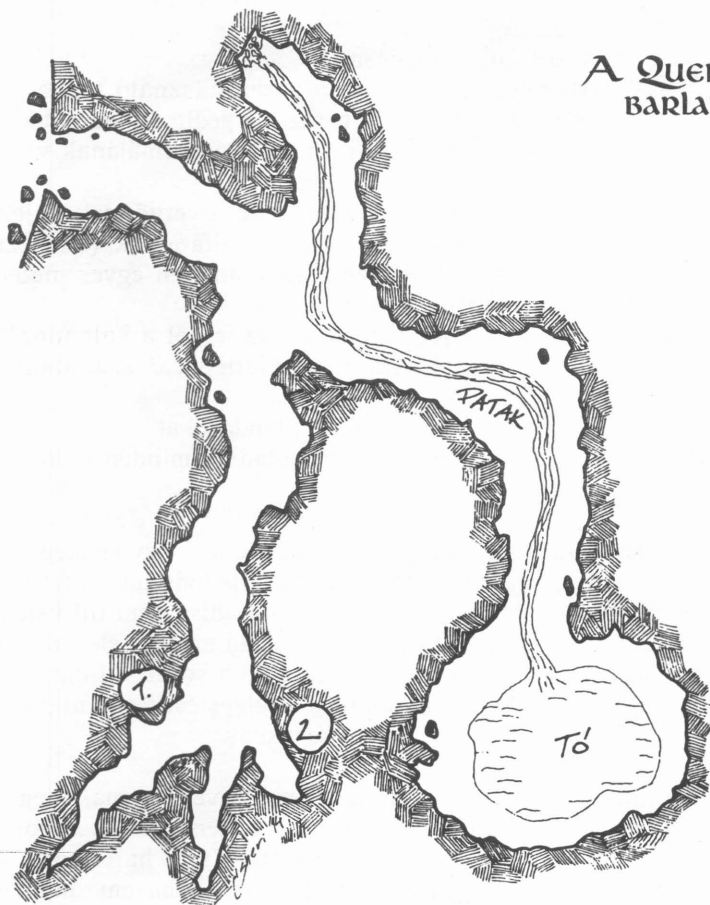
versenymodul

3. Tapasztalati Szintű karaktereknek





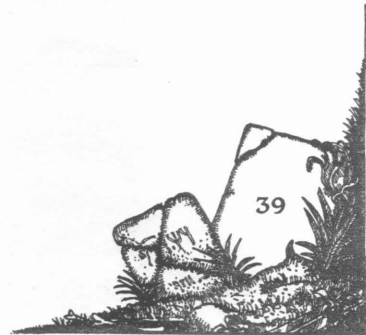
## A Querdák Barlangja



igazán veszélyes ellenséggel vívott harcban. Ez persze kedvezőtlen a mágiahasználók számára, mert ők a harcban a gyenge ellenfelek. A kalandozók dolgát tovább nehezíti, hogy élve kell elfogniuk az állatokat, így nem ejthetnek súlyos Ép sebeket, ajánlatos a „Harc az ellenfél elfogásáért” metódus szerint küzdeniük. A varázslók dolga akkor válik könnyűvé, ha már sikeresen kimenekültek a veszélyes közelharcból, mivel a querdák Asztrális és Mentális védelme meglehetősen gyenge. A foglyul ejtést célszerűbb tehát mágia segítségével véghezvinni, majd az elkábított/mentálisan irányított állatokat a dzsadokhoz szállítani.

A karaván is elindult a barlang felé, hogy minél előbb ketrecbe zárhassák az állatokat, így a kalandozóknak csak 300 métert kell megtenniük a querdákkal a dzsadokig. Amennyiben a két vad elfogása sikeres volt, a karaván vezetője boldogan int egyik fegyveresének, aki elvezeti kalandozóinkat a szentélyhez. Az út megtétele félnapi gyaloglást igényel.

Abban az esetben, ha a kalandozók visszautasítják a dzsad ajánlatát a két querdá elfogására, egyedül kell megtalálniuk a szentélyt. Mindazonáltal sokkal előnyösebb, ha kötélnek állnak – a karavánvezető mindent meg fog tenni, hogy így történjen. Élénk színekkel ecseteli, milyen szörnyű lehet több napon át bolyongani ezen az iszonyú tájon, stb. Mivel mégis előfordulhat, hogy a karakterek egyedül vágnak neki az útnak, az ezzel kapcsolatos történeteket alább foglaljuk össze:





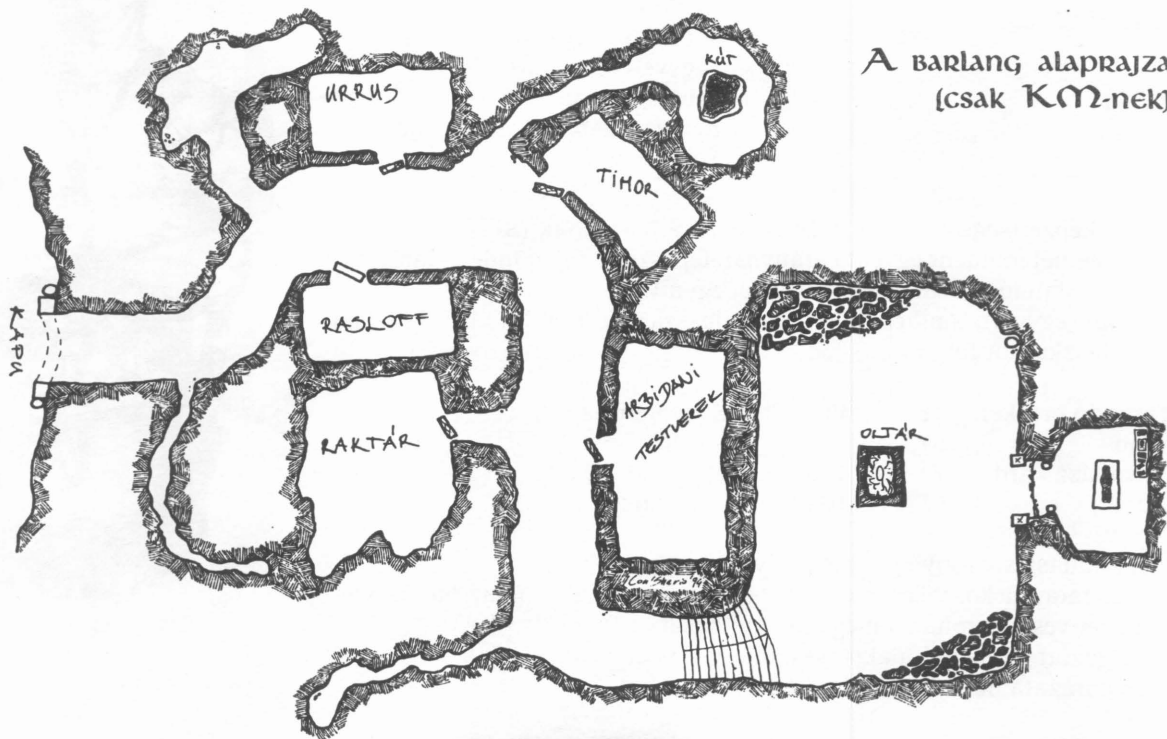
Amiről Hugo nem adhat felvilágosítást:

Akik túléltek Rastoff csapatából a kalandozókkal történő összeesepást, azok a Fűves Ember házánál hagyott csónakokon visszatérnek a táborba. Amennyiben sikerül, a Fűves Ember és Nikodemor is a táborba siet. Figyelmeztetésükre az őrseget megkettőzik és a 2. számú őrhelyen Nikodemor lesz a második őr.

Ha a banda tíz emberrel gazdálkodhat, akkor az 1. számú őr visszavonják és csak az 5. és a 2. számú őrhelyet duplázzák meg.

Ha banda tizenöttnél több embert számlál, mindenhová dupla őrseget állítanak.

Riasztás esetén a rablók a támadókra rohannak, minden rendszer és terv nélkül ugyan, de nagy elszántsággal – lerí róluk, hogy halálukig küzdenek.



A barlang alaprajza  
(csak KM-nek)

Nikodemor, Urrus és Rastoff (utóbbi kettő páncél nélkül, mert nem volt idejük a felkészülésre) a barlang bejáratát védik, majd, ha kell, visszavonulnak a barlang belsejébe. Az oltárteremben az Abridani testvérek, a Fűves Ember és Timor felkészülten várják az ellenfeleket.

Legyőzésük után ér véget a csata és a kaland.

A barlang:

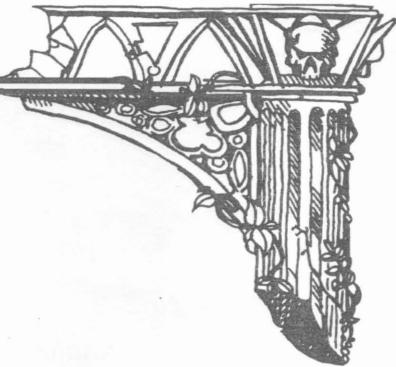
A szobákban a feltüntetett NJK-k laknak illetve a Fűves Ember alszik Rastoff szobájában.

A raktárban öt nagy hordó lámpaolajat, több vég drága kelmét (150 arany), mindenféle közönséges fegyvert és egy ládában 200 aranyat találunk.

A múmia termét Aule által készített maximális erejű Vérgát védi, kizárva minden embert. (11E)

A bent található könyvek Orwella papnőinek szertartásait írják le. (Orwella hitének ismerete képzettséghez 20 Képzettségpontnyi tudást ad elolvasójának).

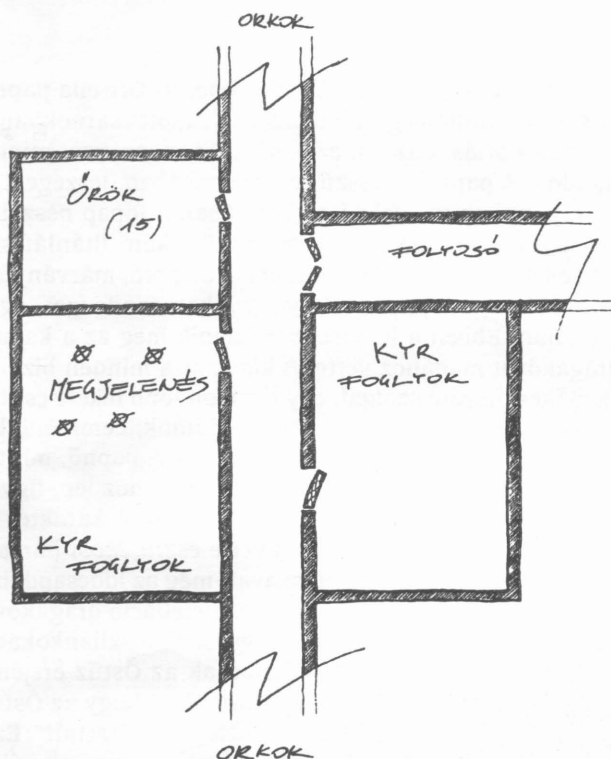




démon célpontjának fogja kijelölni. A varázsló közvetlenül nem jelent veszélyt, minden Mana-pontját az idézésbe fektette. A démon elpusztításával a kyrek támadása, amit a démon lett volna hivatott meghiúsítani, sikeres lesz.

- A harmadik helyszín egy Orwella-templom. Itt a főpap vezetésével szörnyű szertartásra készülnek a papnők. Egy hét darabból összerakott mágikus kristály segítségével igyekeznek olyan heves tüzet idézni, mely elpusztítaná a templom ellen vonuló kyr csapattestet. Ha az idekerülő karakter – minden esetben az, akinél a már megtalált hibás drágakő van – meg tudja hiúsítani szertartást, a kyrek elpusztítják Orwella híveinek egyik erősségét, a templomot.

1. A harcosok az első helyszínre, egy cellába kerülnek, ahol megkötözött kyr katonák raboskodnak, legalább 50-60-an. Az ajtó éppen feltárul, orkok lépnek be, két kancsó vízzel. Tudják, hogy a falakon lógó vaskarikákhoz kötözött foglyok nem érhetik el a vizet; azt gondolták, játszanak egy kicsit. Persze nem számíthattak a karakterek érkezésére. A fegyverek belátásuk szerint cselekedhetnek, de 5 percig (30 körig) életben kell maradniuk, méghozzá eszméletük elvesztése nélkül – különben nem juthatnak vissza saját idejükbe. Erről természetesen a kalandozók nem tudnak. Két lehetőségük van: elbújhatnak és várhatják az elkövetkezőket, vagy harcba szállhatnak a foglyok megmentéséért. Érdemes a foglyok kötelékeit elvágni, mert így ők is bekapcsolódhatnak az összecsapásba. A kyrek megaláztatottságukban és dühükben akár pusztá kézzel is az orkoknak rontanak. A kalandozók adhatnak nekik fegyvereket, de ezek – ha a megadott ideig nem kapják vissza őket – ebben az időben, a Pyarron előtti 3500-as években maradnak. Ha a karakterek több ork őrzt lemeszárolnak, és a foglyok kiszabadulását biztosítják, a kint zajló csata a kyrek győzelmével zárulhat.



## A börtön





## Timor, a vezér

3. Szintű harcos, díszes félvértet és orrvédős sisakot visel.

Erő: 16  
Állóképesség: 10  
Gyorsaság: 11(5)  
Ügyesség: 15(10)  
Egészség: 15  
Szépség: 13  
Intelligencia: 16  
Akaraterő: 14  
Asztrál: 15

Ép: 12  
Fp: 25  
Pszi: Af (Pyarroni)  
Szint: 3.  
Pszi-pont: 16  
Asztrális ME: 21  
Mentális ME: 20

### Képzettségei:

|                  |    |
|------------------|----|
| Kétkezes harc    | Mf |
| Nehézvértviselet | Af |
| Hadvezetés       | Af |

| Támadó értékei:    | TÉ     | VÉ       | KÉ     | Sebzés |
|--------------------|--------|----------|--------|--------|
| alap               | 44     | 93       | 24     |        |
| kard, jann szablya | 64(58) | 110(104) | 33(27) | 2k6+3  |
| hárítótőr          | 48(42) | 112(106) | 32(26) | 1k6    |

Baljában hárítótőrével védekezik. Ekkor VÉ-je (Jann szablyával együtt) páncélban 123 lesz.

KM!

*Timor nemesi család sarja, aki kalandvágyból járta a világot, majd rablóbandát szervezett, mikor elfogyott a pénze. Jann szablyája családi fegyver.*

## Aule Abriðani

Orwella 5. Szintű papnője

Erő: 14  
Állóképesség: 10  
Gyorsaság: 14  
Ügyesség: 15  
Egészség: 12  
Szépség: 17  
Intelligencia: 16  
Akaraterő: 17  
Asztrál: 19

Ép: 8  
Fp: 37

Mana-pont: 44  
Pszi: Mf  
Szint: 5.

Pszi-pontok: 27  
Mentális ME: 48  
Stat. pajzs: 27  
Din. pajzs: 14  
Asztrális ME: 49  
Stat. pajzs: 27  
Din. pajzs: 13

### Képzettségek:

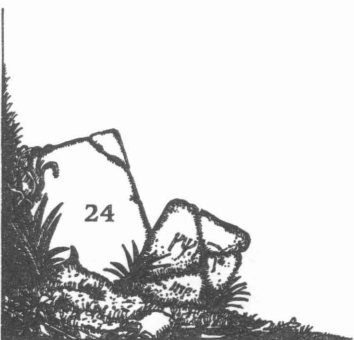
Beszélt nyelvek:  
aszisz 5, toroni 5, ork 5, törpe 5, közös 5.

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Írás/olvasás             | Af |
| Vallásismeret            | Mf |
| Történelem ismeret       | Mf |
| Ének/zene                | Af |
| Ósi nyelv ismerete (Kyr) | Af |
| Méreg keverés            | Af |
| Sebgyógyítás             | Af |

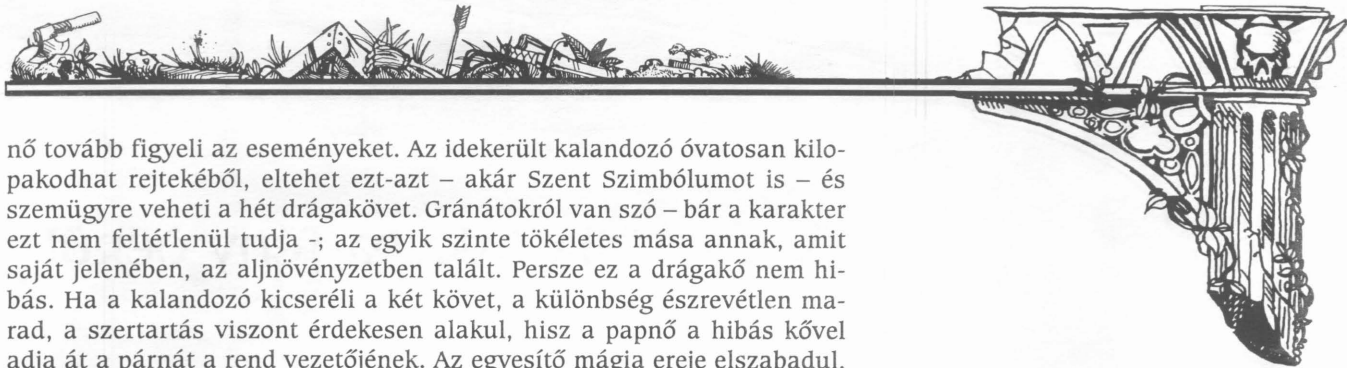
| Támadó értékei | TÉ | VÉ  | KÉ | Sebzés             |
|----------------|----|-----|----|--------------------|
| alap           | 40 | 105 | 24 |                    |
| hosszúkard     | 55 | 117 | 31 | k10                |
| tőr            | 48 | 107 | 34 | k6 (hajíthatja is) |

Gyönyörű, de megszállott tekintetű szőke nő. Ha beszélni kezd, lenyűgöző és csábító jelenség, félelmetesen jól forgatja a szavakat.

A Mana-pontokból a papok Halál Szférájából és a boszorkányok Tűzmágia továbbá Átkok fejezetéből használhat varázslatokat.

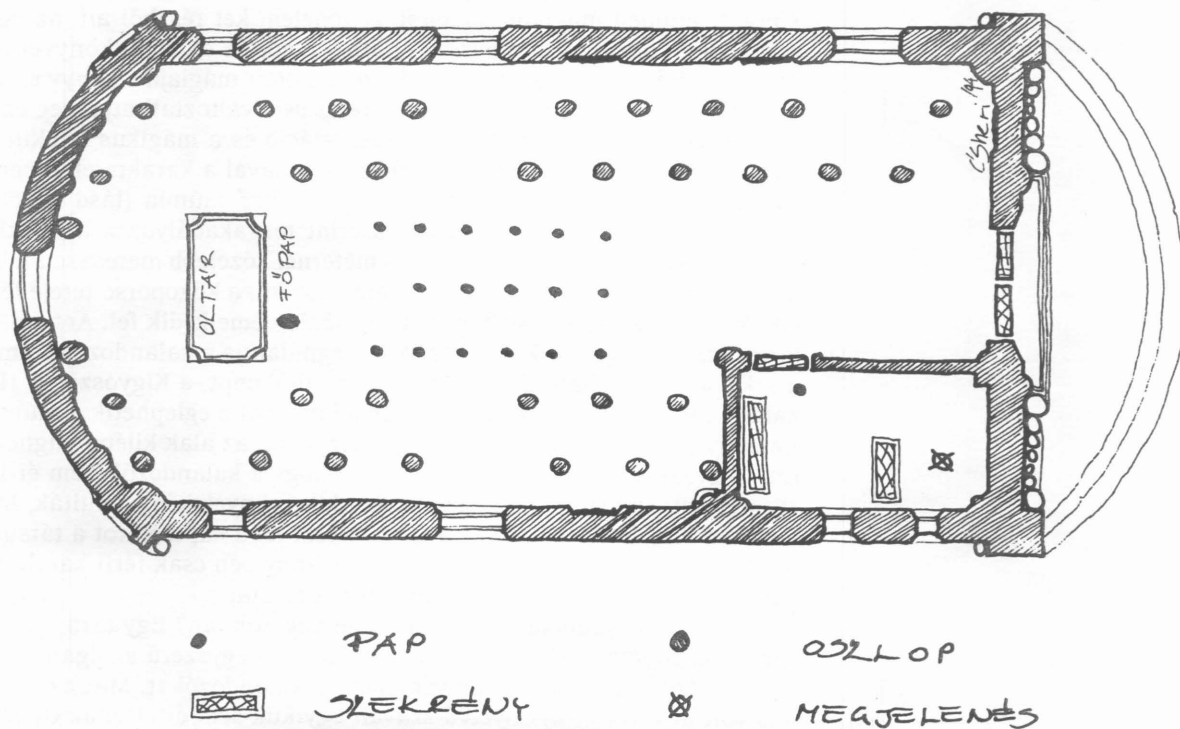






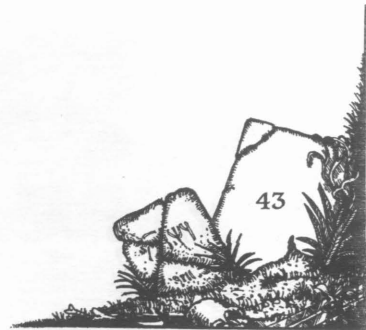
nő tovább figyeli az eseményeket. Az idekerült kalandozó óvatosan kilopakodhat rejtekéből, eltehet ezt-azt – akár Szent Szimbólumot is – és szemügyre veheti a hét drágakövet. Gránátokról van szó – bár a karakter ezt nem feltétlenül tudja –; az egyik szinte tökéletes mása annak, amit saját jelenében, az aljnövényzetben talált. Persze ez a drágakő nem hibás. Ha a kalandozó kicseréli a két követ, a különbség észrevétlen marad, a szertartás viszont érdekesen alakul, hisz a papnő a hibás követ adja át a párnát a rend vezetőjének. Az egyesítő mágia ereje elszabadul, hatalmas robbanás rázza meg a templomot, s az Orwella-papnők zömével végez. A kis márványkamra sértetlenül vészeli át a megrázkódtatást, hisz elég messze esik az oltártól. A papnőnek a kalandozó érkezése utáni 4. percben kell az oltárhoz vinnie a párnát, a robbanás ezután 4 körrel következik be. Amennyiben a kalandozó észrevétlenül végre tudja hajtani a cserét, komoly csapást mér Orwella híveire: az újraegyesített kő nélkül a templomra támadó kyr harcosokat semmi sem állíthatja meg. Erre a helyszínre is igaz, hogy a karakternek csak 5 percet kell a múltban töltenie, utána – ha eszméletén van – visszakerül a szentélyhez, saját idejébe.

A templom



A kis összecsapások kimenetele természetesen semmit sem változtat a történelem folyásán, mégis jó érzés lehet úgy visszatérni a megtépzott Elátkozott Vidékre, hogy a karakterek tudják, segítettek Orwella legyőzésében. (Persze alakulhatnak másképp is az események, ha a társaságban akad Orwella-hívő, aki nem a kyrek javára cselekszik!)

A karakterek tehát – kedvező esetben – egyszerre kerülnek vissza a szentély elé. Elregélhetik egymásnak a velük történeteket, de útjukat előbb-utóbb folytatniuk kell.





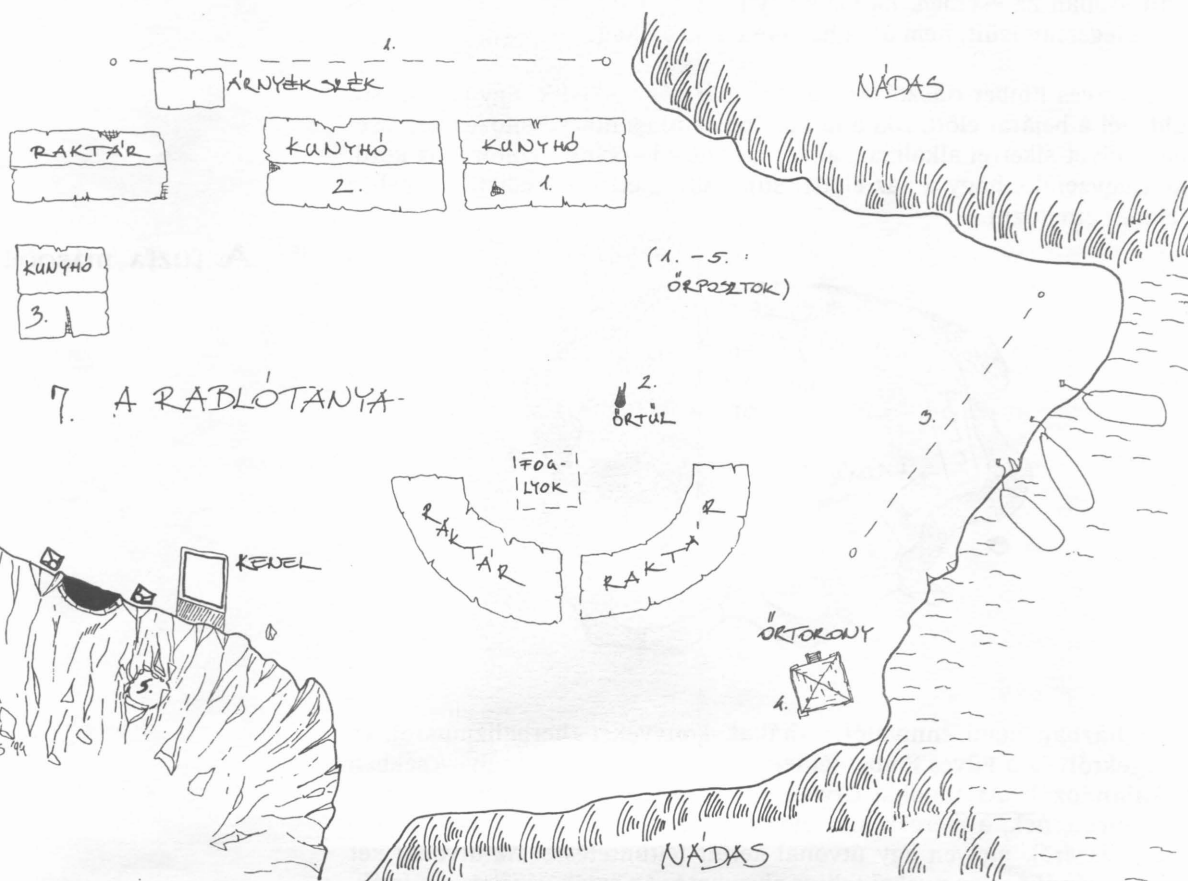
Amennyiben a társaság nem a Kettes Számú Útvonalat követte eddig, akkor a háztól nem messze rátalálnak Hugóra. A szerencsétlenül járt falusi több sebből vérzik, de van annyi ereje, hogy válaszoljon a kérdésekre – még készségesebb, ha a kalandozók a sebek ellátásával is megpróbálkoznak, esetleg mágikus gyógymódok segítségével kezelik.

KM!

Ezt meséli el Hugo akkor is, ha a másik helyen találják rá. Az itt leírt információk az elfogott banditák mágiával történő vallatásakor is ismertté válnak, bár ez utóbbi esetben a dolog sokkal tovább tart, és a logikai összefüggések sem feltétlenül ilyen világosak.

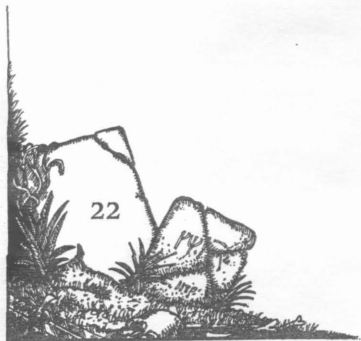
## A Rablók tábora

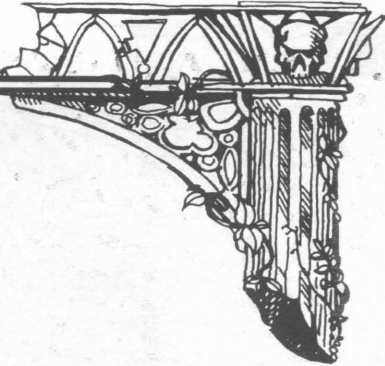
Hugo elmondja, hogy öt és még hat társát, akiket a falusiak szintén halottnak hisznek, egy barlangnál tartották fogva, szinte állati sorban. Beszámol továbbá arról, hogy az ott táborozó Sarcolókat valójában egy



papnő vezeti, és valamiféle előkészítendő szertartásról is említést tesz. Ha hozzáértő (varázsló, pap, paplovag) részletesen kikérdezi az előkészületekről, megtudhatja, hogy Orwella papnője valószínűleg egy halott élőholtként való visszatértét készíti elő. Hugo az elejtett szavakból arra következtet, hogy a nagy esemény hamarosan bekövetkezik.

A kalandozók szerencséjére pontos vázlatot tud készíteni a táborról és az örök hozzávetőleges helyzetéről.





támadni fog – először mágiája segítségével. Erre a másik szarkofág teteje is megnyílik, de ebből már álca nélküli női múmia emelkedik ki. Ő is a kalandozók életére tör, de először szintén csak mágiáját használja. Ha Mana-pontjaik elfogynak, a múmiák keskeny pengéjű, hosszú kardokat húznak elő, melyen istennőjük áldása van – ez védte meg őket az idő káros hatásától is. A fegyver az áldás miatt a következő módosítókkal rendelkezik: KÉ: +5 TÉ: +15 VÉ: +10 Sebzés: +3. (A módosítók csak addig hatnak a fegyvereken, míg a múmiák használják őket!)

A két múmiával végezve a kalandozók megszemlélhetik a keresett könyvet. Mást hiába is keresnének a templomban: értéket csak a múmiák nyakában lógó Szent Szimbólumok és a mives kardok jelentenek. A könyv kyr nyelven íródott, így csak az értheti, aki legalább Alapfokon ismeri ezt az ősi nyelvet. A mű címe, mint már említettük, *Ar Santery Neglata*, közös nyelven Az Éjközép Sötétjének Bölcsessége. A kötetet kinyitva a kalandozók beleolvashatnak Orwella szónoklataiba is, melyek komoly meggyőző erővel rendelkeznek. Az istennő szavai teljes mértékben átérezhetők a könyv segítségével – így az a karakter, aki két-három mondatnál többet olvasott folyamatosan a műből, Asztrális ME-re jogosult 50E ellen. Amennyiben ez sikertelen, a szerencsétlen áldozat csalódni eddigi értékrendjében, világszemlélete szinte percek alatt megváltozik: tökéletes Orwella-hívő válik belőle. Az olvasás hatása sokban emlékeztet a boszorkánymesteri mágia Sötétté gyalázás varázslatára, de ebben az esetben az átalakulás Orwella-fanatikus eredményez, az időtartam pedig végleges. (A könyv másolatai nem rendelkeztek ilyen hatalommal, de ezt a művet magának az istennőnek a szavai írták, nem halandó vetette papírra; a bíbor-arany betűk a beszéd elhangzásakor anyagiasultak a lapokon.) Ezt Wyerra nem tudta – abban a hitben élt – él jelen pillanatban is – hogy a beszédek buzgó papnők jegyezték le. Ha tudta volna, hogy milyen hatalmas erekllye sorsáról kell döntést hoznia, semmiképp sem bízta volna kalandozókra a küldetést, még a játék elején ismertetett körülmények közt sem. A kötetet azért nem pusztíthatta el az idő múlása, azért nem omlott össze az oltár csarnoka, mert a könyv Orwella princípiumának szilánkjait hordozza. (Akár a *Halál havában* című Chapman-regény Fekete Tőre.)

Hiába jönnek rá a kalandozók, hogy milyen veszélyes eszköz került kezükbe, a könyvet saját erejükből nem tudják elpusztítani. A kötet sebezhetetlennek bizonyul, akár Elemi Tűzzel, Erővel vagy fegyverekkel próbálják tönkretenni lapjait.

A másik problémát a hazajutás jelenti. A parti nem maradhat az Elátkozott Vidéken, Rualan elhagyására pedig nincs más mód, csak a Térkapu, melyen ideérkeztek. Az út már korántsem tűnik oly veszélyesnek – egyenesen a Kapuhoz juthatnak, nem kell ismeretlen helyeken keresgélniük -, de erőltetett menetben is 10-12 órát vesz igénybe. Visszatéréskor csak egy komolyabb esemény zavarja meg hőseink útját: élőholtak meglepően jól kivitelezett támadása. A kreatúrák – szám szerint 4 Izar, 3 Gahul és 2 Árny – egyszerre támadják meg a kalandozókat. A Zombik és Gahulok nyíltan harcolnak, az Árnyak viszont láthatatlanok a félhomályban. Így a kalandozók nem vehetik észre őket – különben sincs idejük sokat nézelődni a többi élőholt miatt. Az Izarok elterelik a figyelmet, mialatt az Árnyak hátulról, alattomban támadnak. A kalandozóknak csak akkor van esélyük a győzelemre, ha rájönnek, nem csak Izarokkal és Gahulokkal állnak szemben, és sikeresen felfedezik az Árnyakat is. A szörnyekben egyébként semmi különleges sincs, de a KM – jól kijátszva az Árny láthatatlanságát – félelmetes ellenféllel teheti őket.











## 4. A kaland befejezése

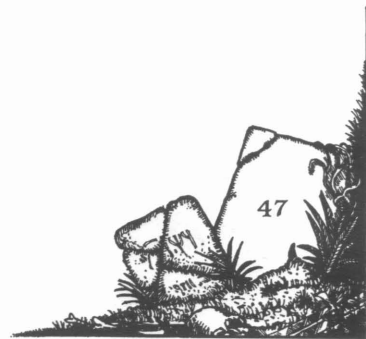
**A**túloldalon már várja őket egy páncélos őr. Üdvözli a karaktereket. Első kérdése az, vajon sikeres volt-e a küldetés. Bármit válaszolnak is a kalandozók, az őr azt mondja, értesíti a közelben várakozó úrnőt és kíséretét. Ezzel hosszú íjával a levegőbe lő egy nyílveesszót, mely felfelé szálltában rőtes lánggal felizzik. A kalandozók megakadályozhatják a nyílveessző kilövését, de ez semmin nem változtat: a környező fák mögül árgus szemek figyelik minden cselekedetüket. A nyíllövés csak a színjáték része. Mindenesetre Wyerra emberei jó képet kaphatnak arról, rájöttek-e a kalandozók a könyv titkára. Ha igen, és megakadályozzák a jelzőnyíl kilövését, az árnyékban lapulók támadásra indulnak.

Egyikük – egy Orwella-papnő – Telepátiával üzen Wyerrának, majd ő is a kalandozók ellen indul. Ha a könyv a karakterek birtokában van, ezt az Orwella-papnő minden varázslat nélkül érzékeli, oly hatalmas az isteni eredetű munka mágikus aurája. Amennyiben a kalandozók könyv nélkül jöttek vissza, egy karizmatikus férfi – Wyerra egyik testőre – meggyőzi őket, hogy térjenek vissza a Kapun át a keresett könyvért. Hajlandó több pénzt ígérni a kötetért, de legfeljebb 325 aranyat. Ha a kalandozók így sem fogadják el az ajánlatot, szabadon elmehetnek, a játéknak vége – nem nyert senki.

Ha a karakterek belemennek a játékba, és nem zavarják meg a jelzőnyíl kilövését, alig fél óra múlva megjelenik az úrnő és kísérete, több félvértes harcos, néhány finom ruhát viselő nő – ez utóbbiak egytől-egyig Orwella-papnők. A menet kedélyes beszélgetés közepette eléri a kalandozókat. Az úrnő üdvözli a hősokeket, és arra kéri őket, adják át neki a könyvet. Egy szolgál a háttérben aranyanként számolja le a kialakult fizetéseget.

Abban az esetben, ha a kalandozók nem adják át a könyvet, a rejtőző fejedáraszok támadni fognak, s Orwella papnői is kiveszik részüket a küzdelemből. (Tulajdonságaikat lásd a modul végén!) Ha a könyv átadása rendben megtörténik, Wyerra meginvitálja a karaktereket, legyenek vendégei másfél napi járőföldre lévő kastélyában. Amennyiben a kalandozók nemet mondanak, sajnálkozását fejezi ki, és útjukra bocsátja őket. A könyv birtokában az úrnő és kísérete távozik. A kalandozók is elindulhatnak, de még mielőtt vezetőjükkel Erionba érhetnének, fejedáraszok lepik meg őket – ezek az alakok rejtőztek eddig a Térkapu tisztását övező sűrűben. A társaság kijelölt kísérőjét leütik, ő tehát nem segíti a kalandozókat. Ha a játékosok túlélnek a támadást, tovább mehetnek, útjuk zavartalan lesz: mivel nem tudják, hol áll Orwella temploma, nem jelentenek komoly fenyegetést Wyerra közösségére, és a megghiúsult orv-támadást nem követi újabb.

Abban az esetben, ha a kalandozók elfogadják Wyerra ajánlatát, a menet útnak indul. Wyerra elmondja, hogy az utat nem tehetik meg egy nap alatt, meg kell szállniuk útközben. A szállás egy békés tisztás, az éjszaka Éjkozőépig nyugodtan telik. Ekkor azonban a már leírt fejedáraszok és három Orwella-papnő Wyerra vezetésével megtámadja a kalandozó-



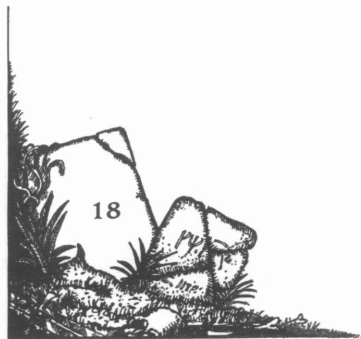


## Kettes számú útvonal

### 7. A kivezető út



### 8. A falu



kaland akkor halad ezen a vonalon, ha a társaság nem fogadja el a megbízást. Ebben az esetben a falusiak búcsút vesznek a kalandozóktól, de láthatóan csalódottak. Ennek leghangosabban Öreg Bennorn ad hangot, kifejti, ő tudta jól, hogy a társaság gyáva banda, és a káoszlényeket is megölték volna nélkülük.

Eulália is csalódott, de kijelenti: elhagyja a lápot, mert unja eddigi életét és ezentúl kalandozni fog. (Persze választottjával.)

Ha a csapat elindul, Eulália visszavezeti őket az útra és elindulnak kifelé. KM! Itt újra a 2. színhely következik!

A továbbiak tökéletes megértése végett következzen egy rövid háttér-magyarázat a KM részére. Mauro, a kovács szerelmes Euláliába – bármily hihetetlen is –, ráadásul a Füves Ember ügynöke. Féltekenysége vezeti a „sámánhoz”. Azt hazudja, hogy látta: a csapat sok pénzt hord magánál, különösképpen a dzsad. Ez felébreszti a Füves Ember kapzsiságát, és néhány embert küld utánuk. Ez amúgy is egybevág Rastoff tervével (Rastoff a banda egyik alvezére), aki egy szökött rabot üldöz. A következő csata NJK résztvevői ugyanazok, akik a 6. pontban leírt ütközeténél szerepelnek. Ebben a küzdelemben Eulália is részt vesz.

A küzdelem után ki lehet faggatni a foglyokat, de információt kizárólag mágia útján lehet tőlük szerezni, egyébkén csak egy bizonyos Messterről beszélnek, aki majd bosszút áll értük. (A használható információkat lásd Hugónál!) Rastoff nem szól semmit. Mauro ijedten hallgat.

Akár visszafordulnak a falu felé a kalandozók, akár nem, néhány órával később egy csontig soványodott, elcsigázott, ájult férfira találunk az út mentén. A férfiben Eulália Csonkaujú Hugóra ismer. A szerencsétlen hat hónapja tűnt el a faluból, mindenki azt hitte, a Lidérc ragadta el. Eulália arra kéri a csapatot (ha nem fordultak még vissza), kísérik el a faluba, hogy Hugót a Mámi gondjaira bízassa. (Ha csapat most sem fordul vissza, nincs mit tenni, elválnak Euláliától és számukra a kalandnak vége.) Amennyiben visszafordulnak, eseménytelen utazás után érnek vissza a faluba.



falusiak furcsálják a csapat visszatértét. Míg Mámi (akivel a kalandozók most ismerkednek meg) ellátja Hugót, Eulália előadja a Mauro által vezetett támadás történetét. A falusiak között párás vita alakul ki a Füves Ember személye körül. Öreg Bennorn persze már régen megmondta, hogy nem lenne szabad megbízni benne. A csapatot – ha az magától nem tenné – Eulália arra biztatja, hogy beszélgeszen el egy kicsit a Füves Emberrel.

Ha beleegyeznek, a Mámi felszereli őket csodaitalával, legfeljebb 3 liter (30 adag) mennyiségben.

KM! Itt vedd rá a csapatot a folytatásra, használd saját ötleteidet, játszd el a falusi NJK-kat! Mindezt saját leleményedre támaszkodva kell megtenned, hisz a játékosok reakcióit nem ismerhetjük előre. Emlékeztess őket valamilyen formában arra, hogy Orwella-hívők titkos szektájától lehet szó; tedd ezt az NJK-k segítségével. Ha nem állnak kötélnek, add meg nekik a lehetőséget a kalandból való kiszállásra, elvégre semmi sem kényszeríti őket maradásra.

Ha a kalandozók továbbindulnak, következze a már beígért 9. pont!



## 5. A kalandban szereplő szörnyek és NJK-k tulajdonságai

### Erioni polgárok

Harcértékeik hasonlóak a M.A.G.U.S.-ban leírt kézművesekhez, de végső esetben töreiket is használhatják, melynek forgatásában képzettnek tekinthetők. Az alapértékek a pusztakezes, a zárójelesek a tört használó NJK harcértékei mutatják meg.

|             |                           |
|-------------|---------------------------|
| KÉ: 17 (17) | Fp: 11                    |
| TÉ: 20 (24) | Ép: 5                     |
| VÉ: 63 (64) | Asztrál ME: 1 (részegek!) |
| CÉ: -       | Mentál ME: 1 (részegek!)  |

### Erioni városőrök

Láncinges, hosszúkardos, könnyű nyílpuskás gyalogosok, összehangoltan támadnak, mindig szem előtt tartva, hogy nyílpuskákkal mennyivel hatékonyabban lehet a sebesülés veszélye nélkül kalandozókat kordában tartani. Harcértékeik (hosszú kard/nyílpuska sorrendben)

|            |               |
|------------|---------------|
| KÉ: 31/28  | Fp: 31        |
| TÉ: 59/-   | Ép: 11        |
| VÉ: 110/94 | Asztrál ME: 3 |
| CÉ: 28     | Mentál ME: 2  |

A varázsló hatalma szinte bármilyen lehet, ha már ő is megjelenik, a kalandozók elvesztek. Elemi mágiaival pusztítja el őket, nem kíméli a fogadó berendezését sem. 4.TSz-ű, harci értékei (tőrrel):

|        |               |
|--------|---------------|
| KÉ: 21 | Fp: 29        |
| TÉ: 39 | Ép: 6         |
| VÉ: 87 | Pszi-pont: 32 |
| CÉ: 4  | Max. Mp: 40   |





## 6. Megint a falu

Ha a csapat végre hazaindul, már sejthetik, hogy a Füves Ember nem a jóakarójuk, különösképpen, ha néhányan már kipróbálták a gyógyítókat, melyeket a „sámán” nyújtott át nekik.

Eulália visszavezeti őket a faluba újabb – ha sebesültekkel utaznak, még nehezebb –, három nap alatt.

**A** sikeres gyógyítás érdekében a kalandozókat Eulália nem a Füves Ember gondjaira bízta, hanem saját nagyanyját, a Mámit hívja segítségül.

A Mámi ősóreg anyó, víg kedéllyel és kevés foggal. Mesterfokú Herbalizmus és Sebgyógyítás képzettséggel rendelkezik. Ha valakiben még dolgozik a Bélkígyó, annak hatását egy nap alatt semlegesíti. A Mámi mindig pajzán megjegyzéseket tesz a társaság férfi tagjaira, egyiküket-másikat nagy heherészés közepette megcsipkedi. A parti többi tagja semmittevással töltheti az időt. Új információkat nem tudnak szerezni. Ha a kalandozók két napnál hamarabb indulnak útnak, akkor a kaland a 9. pontban leírtakkal folytatódik.

Amennyiben a kalandozók úgy döntenek, hogy feladják, most megtehetik. Eulália nagyjelenetet rendez, majd otthagyja kedvesét, mert az gyáván cserbenhagyja őt és társait. A csapatot kivezetik az útra, ahol öt-hat napi sárdagasztás után elhagyhatják a lápot. (Ha a KM akarja, itt még áterelheti a történetet a Kettes Számú Útvonalra, természetesen logikus változtatásokkal!)

Ha a társaság idő előtt elindul – remélhetőleg a Füves Ember háza felé, hogy magyarázatot követeljen a történetekre –, akkor a KM ugorjon a 9. pontban foglaltakhoz, onnan folytassa a történetet!

Amennyiben a csapat a faluban marad, kellemetlen meglepetésben lesz részük. Abban az esetben, ha valamelyikük kimondottan Maurót keresi, feltűnhet hiánya, egyébként senki nem veszi észre távollétét. Ez egyébiránt különös, mert a kovács a csapat visszaérkezésekor még a faluban volt.

A második nap este aztán a Sarcolók lerohanják a települést.

Egy, a falun kívül bóklászó gyerek hozza a hírt, figyelmeztetve a falut, hogy a Sarcolók közelednek. Eulália, Jeremion, Nalbred, Vörös Maurik és Öreg Bennorn a pánikba esett lakosságot menekíti távol a falutól, ki a lápra. A csapatnak tíz perce van a felkészülésre.

A banditák gyújtogatnak, fosztogatnak, öldökölnek, ám a kalandozók remélhetőleg szembeszállnak velük.

## A támadó NJK-k

### Sarcolók

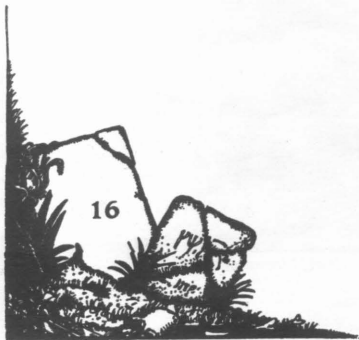
Harmincan vannak, különböző fegyverekkel.

#### Támadó értékeik:

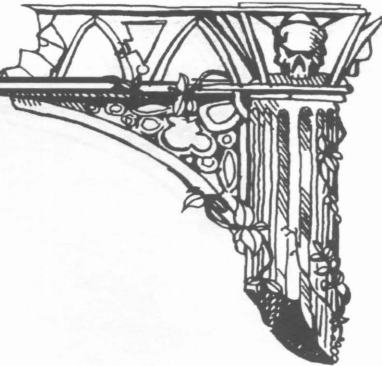
|            | TÉ | VÉ | KÉ | Sebzés |
|------------|----|----|----|--------|
| alap       | 24 | 73 | 7  |        |
| lándzsa    | 36 | 85 | 11 | 1k10   |
| hosszúkard | 38 | 89 | 13 | 1k10   |
| balta      | 36 | 84 | 12 | 1k10   |
| szablya    | 39 | 90 | 14 | 1k6+2  |

A banditák kemény bőrpáncélt hordanak, ennek SFÉ-je 2.

Ha tízen meghalnak közülük, a banditák harci kedve gyorsan lohadni kezd, és két körönként 1-2 Sarcoló elmenekül. Ha vezérük, Rastoff (lásd







## Élőholt csontvázak a térkapu közelében

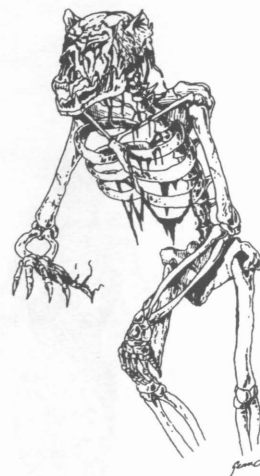
Az élőholtak harcértékei:

|            | KÉ | TÉ | VÉ | CÉ | Ép | Tám./kör | Sebzés    |
|------------|----|----|----|----|----|----------|-----------|
| Emberi (2) | 15 | 45 | 65 | -  | 15 | 1        | k6+2      |
| Farkas     | 19 | 38 | 70 | -  | 11 | 3        | k3/k3/k6  |
| Tigrisfejű | 21 | 50 | 50 | -  | 25 | 3        | k6/k6/k10 |
| Négycarú   | 11 | 60 | 50 | -  | 27 | 4        | k6+2x4    |

E lények immunisak minden Asztrális, Mentális varázslatra és a mérgekre is.

## Az élőholt boszorkány és fivéréi

A boszorkány minden egyes Hatalom italának elfogyasztásakor 1 Ép-t veszít, ezért valóban sokat alkalmazhat belőle (Max. Ép-je, mint a táblázatban is látható, 21) A boszorkány csak mágiával harcol, fegyvert nem is hord magánál. Erre tartja két élőholt kísérőjét, akik alacsony intelligenciával rendelkeznek ugyan, de minden körülmények között engedelmeskednek a boszorkány parancsainak. Ezekben a harcosokban már annyira elcsökevényesedett egykor testbe börtönzött lelkük, hogy csak egykori nővérük iránt érzett hűségük köti őket ehhez a világhoz. A torz lélekkel bíró harcosok megőriztek valamit egykori tudásukból, de már régen nem úgy harcolnak, mintha élők lennének. Csak akkor támadnak önállóan, ha úrnőjük halálos veszedelembé került. A harcosok hosszú kardokat forgatnak, a boszorkány értékei pusztá kézzel értendők. A boszorkány és az élőholt harcosok tulajdonságai:



|               | Boszorkány  | Harcosok |
|---------------|-------------|----------|
| KÉ:           | 26          | 23       |
| TÉ:           | 37          | 59       |
| VÉ:           | 97          | 102      |
| CÉ:           | 7           | 11       |
| Fp:           | -           | -        |
| Ép:           | 21          | 33       |
| Asztrál ME:   | 55          | immunis  |
| Mentál ME:    | 49          | immunis  |
| Méregellen.:  | immunis     | immunis  |
| Pszi haszn.:  | Pyarron, Mf | -        |
| Max. Pszi-p.: | 23          | -        |
| Max. Mp:      | 32          | -        |

## A dzsád karaván őrei

Tulajdonságaik és értékeik megegyeznek az erioni városőrökkel. Fegyvereik: handsár és rövid íj. Viselt vért: bőrvért.





hoz vezeti a kalandozókat. További segítségként a „sámán” átnyújt hőseinknek 4 adag Bélkígyó mérget, mondván, ez erős hatású gyógyital.

A társaság tetszőleges – de lehetőleg minél rövidebb – időt tölthet felkészüléssel, bár néhány hasznos apróságon kívül nem szerezhhetnek be mást a faluban. Abdul megint bedobja magát, és a hős vállalkozókat mindenféle amulettel, talizmánnal akarja ellátni, persze borsos áron. Meervin és a dzsad egyébként kimarad a vállalkozásból.

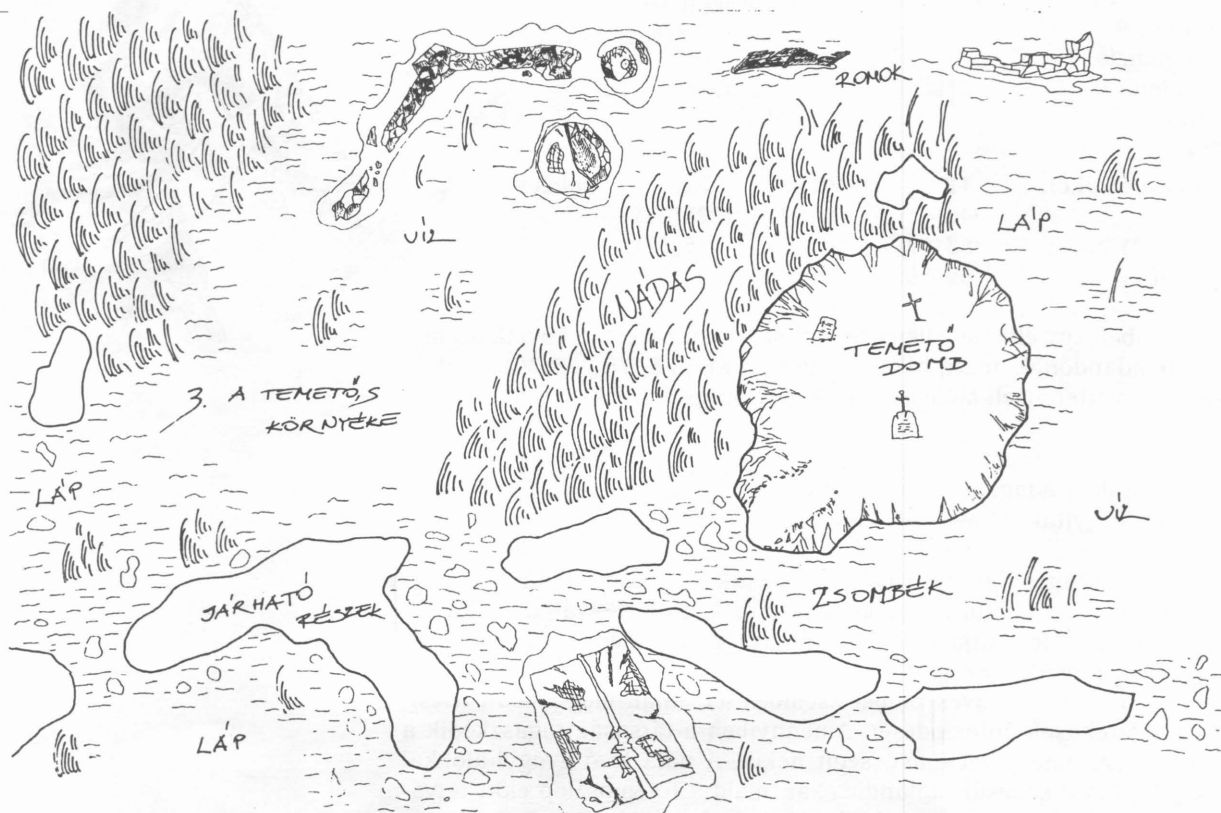
Ha valaki figyelemmel kíséri a falusiak tevékenységét (ezt felszólítás nélkül bejelenti a KM-nek), észreveheti, hogy a bíró és egy tagbaszakadt, szakállas férfi fojtott hangon, hevesen gesztikulálva vitatkozik az egyik kunyhó árnyékában. Ha utánaérdeklődnek, megtudhatják, hogy a férfi Mauro, a kovács. Állítólag – ezt a falusiak vigyorogva közlik – szerelmes Euláliába. Ha a bírót kérdezik a vita okáról, elárulja, Mauro azt akarta elérni, hogy a főnök ne engedje el lányát a külvilágiakkal.

Amennyiben a társaság felkészült, irány a láp.

## 5. Útban a városhoz

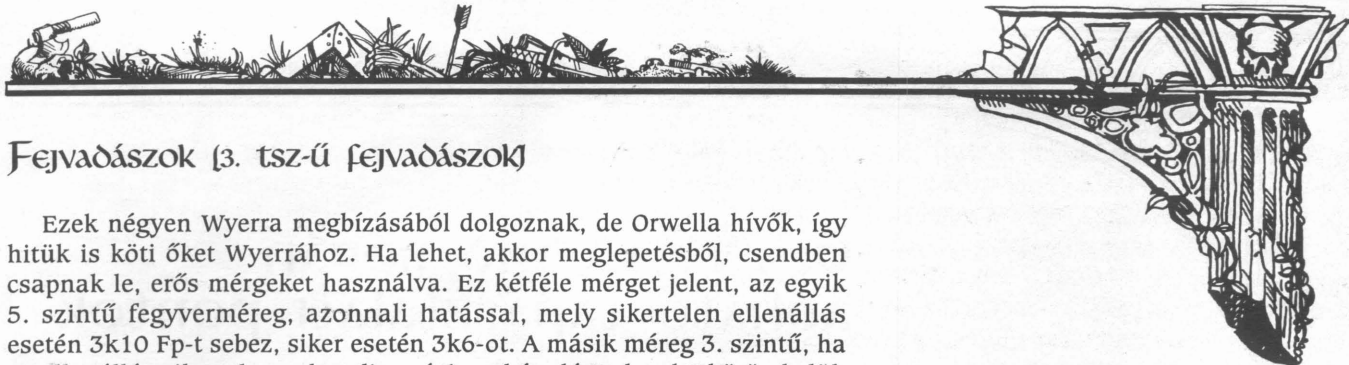


kalandozók útja nagyjából három napig tart. A KM feladata, hogy ismét érzékeltesse a mocsár lehangoló és fenyegető hangulatát. Ahogy a kalandozók elhagyják a falut, azt a biztonság-



érzetet is hátrahagyják, melyet a település, az emberi lények közelsége jelentett. Állandóan esik az eső, tüzet nem vagy csak nagy nehézségek árán gyújthatnak, fáznak és mindenki teljesen átázott.

Az ősi város – már ami megmaradt belőle – szintén lehangoló. A nádassal, helyenként nyílt vizekkel borított hajdani településből lényegében csak a tetők omladékai, néhány magasabb épület felső szintje, egy-



## Fejvadászok [3. tsz-ű fejvadászok]

Ezek négyen Wyerra megbízásából dolgoznak, de Orwella hívők, így hitük is köti őket Wyerrához. Ha lehet, akkor meglepetésből, csendben csapnak le, erős mérgeket használva. Ez kétféle mérget jelent, az egyik 5. szintű fegyvermérge, azonnali hatással, mely sikertelen ellenállás esetén 3k10 Fp-t sebez, siker esetén 3k6-ot. A másik mérge 3. szintű, ha az ellenállás sikertelen volt, teljes vázizombénulást okoz k3 körön belül, k5 percre. Amennyiben az ellenállás sikeres volt, az áldozat kissé lelassul, KÉ-je 10-zel csökken, k3 körön belül, k3 percre. A fejvadászok fejvadászkardot és fúvócsövet használnak, fúvócsővel mindig páncéllal nem fedett területre célozva (negatív módosítók a célpont nagyságának függvényében!). Használhatnak kézi nyílpuskát is, ha az ellenfél túl messze van. Sebzésükhöz közelharcban +1 járul, mivel 3. TSz-űek. A fejvadászok átlagos lopakodási és rejtőzési képességeit is megadtuk, de ezeket a KM egyénenként meg is változtathatja. Az értékek fejvadászkard, fúvócső, kézi nyílpuska sorrendben követik egymást:

|                             |                                                    |
|-----------------------------|----------------------------------------------------|
| KÉ: 44/34/29                | Szint: 4.                                          |
| TÉ: 64/-/-                  | Pszí-pont: 14                                      |
| VÉ: 117/99/99               |                                                    |
| CÉ: -/19/26                 | <b>Képzettségek:</b>                               |
| Fp: 42                      | Rejtőzés 50%                                       |
| Ép: 12                      | Lopózás 45%                                        |
| Pszí: Af (Pyarroni módszer) | A fejvadászok sodronyínget viselnek, SFÉ: 3 MGT: 0 |

## Harcosok [4.tsz-ű harcosok]

Két harcos, ők Wyerra testőrei, vallási fanatikusok. Ha Wyerra közvetlen veszélybe kerül, könnyen elvesztik fejüket, rohammal támadnak, sokszor gyűlölettel. Semmibe veszik saját életüket, jaj annak, aki a főpapnő életére tör. Fegyvereiket ők is mérgezik, de csak kardjukat és két dobótőrüket, nyílvevőik teljesen közönségesek. A mérge a templomból származó, már Wyerránál leírt. A harcosok hosszúkardot, tört használnak, mindkettőnek dobásában is jártasak. Kardot természetesen csak végszükség esetén dobhatnak el. Használhatnak rövidíjat is, ha az ellenfél ennek megfelelő távolságban áll, emellett közepes pajzsokat. Képzetlenek a Pszi használatában, de viselik a Wyerra által régebben felhelyezett statikus Asztrál és Mentál pajzsokat. Mivel Pszire nem fordítottak Képzettség-pontot, Mesterfokon járatosak a hosszúkard forgatásában. Harci értékeik (hosszúkard, tört, rövidíj sorrendben, az utolsó kivételével pajzzsal együtt):

|                         |                        |    |
|-------------------------|------------------------|----|
| KÉ: 34/33/28            | <b>Képzettségek:</b>   |    |
| TÉ: 78/62/-             | Nehézvért viselet      | Mf |
| VÉ: 158/134/97          | Hosszúkard             | Mf |
| CÉ: 19                  | Fegyverdobás:          |    |
| Fp: 48                  | Tör                    | Af |
| Ép: 14                  | Hosszúkard             | Af |
| Asztrál ME: 31 (Wyerra) | Mellvért SFÉ: 5 MGT: 0 |    |
| Mentál ME: 30 (Wyerra)  |                        |    |





Eulália, aki tovább ostromolja választottját, láthatóan nem kedveli a Füves Embert, és ellenszenvének hangot is ad, ha négyszemközt marad a szerencsés (?) férfiúval. Hogy miért nem kedveli, arra nemigen tud magyarázatot adni, csak morog az orra alatt.

Dél felé jár az idő, mikor megérkezik a Füves Ember és kísérője.

A Füves Ember korát nehéz megállapítani – lehet ötven-, de akár százéves is. Barna zsákruhát visel, övén temérdek apró zacskó, madárkoponya és halcsont függ. A köpenye is tele zöld rongyfoltokkal, amiktől a szemlélőnek az a valószínűtlen benyomása támad, hogy az érkezőt moha borítja. A fején koszos, csúcsos kalapot visel, melybe két hosszú madártollat tűzött. Botja minden lépésnél hangosan zörög a rákötözött csontocskák miatt. Egy számámkordén érkezik. Rekedt hangja öregesen remeg, gyakorta köhéccsel beszéd közben.

A kísérője egy tetőtől-talpig rongyokba bugyolált alak, kit a Füves Ember csak Nikodemornak nevez. Mackós mozgású, de láthatóan erőteljes. Az övén két jatagán lóg. Mint az rövid idő elteltével észrevehető, néma a szerencsétlen.

## Füves Ember

### 4. Szintű boszorkánymester

Erő: 7  
Állóképesség: 8  
Gyorsaság: 5  
Ügyesség: 8  
Egészség: 12  
Szépség: 6  
Intelligencia: 16  
Akaraterő: 16  
Asztrál: 15

Ép: 5  
Fp: 30  
Mana-pont: 28  
3 db hatalom itala (-4 egészség)

Pszi: Mf  
Szint: 4.  
Pszi-pont: 23  
Asztrál ME: 40  
Stat. Pajzs: 23  
Din. Pajzs: 12  
Mentál ME: 40  
Stat. Pajzs: 23  
Din. Pajzs: 11

### Képzettségek:

Nyelvismeret (aszisz) *Mf*  
3 nyelv ismerete  
ork, közös, toroni  
Hátbaszúrás *Mf*  
(+2k6Sp; +1k6 Ép)  
Herbalizmus *Af*  
Méregkeverés *Mf*

Fogatlan, reszketeg vén csont, rongyos, talizmánokkal, zsákocskákkal teleaggatott barna-fekete ruhában. Kezében madárkoponyákkal és tollakkal díszített göcsörtös bot. Abasziszi származású, 4. Szintű boszorkánymester.

Síp: (tulajdonságait lásd később)

| Harci értékei: | TÉ | VÉ | KÉ | Sebzés |
|----------------|----|----|----|--------|
| Alap           | 27 | 82 | 15 |        |
| tőr(tám2)      | 35 | 84 | 25 | 1k6    |

Otthon:

6 adag Gyógyital (20 Mp) – 5 Ép  
6 adag Gyógyital (20 Mp) – 10 Fp  
5 adag Kenderfű  
3 adag Feketvér  
4 adag Bélkígyó





## Melléklet 1.

Mivel mindkét kalandmodulban fontos szerepet kapnak a Kitaszított papnői, kiadványunkban ezek tulajdonságairól, képességeiről is megemlékezünk. Álljon hát itt egy új Játékos Kaszt, az Orwella-papnő leírása!

### Orwella-papnő

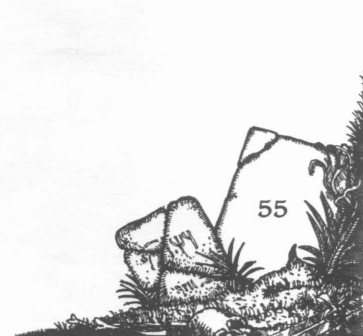
**O**rwella, a Kitaszított, a Rettenet és Kárhozat Asszonya – a pyarroni istencsaládban a gonoszság, a céltalan pusztítás megtestesítője, Dreina és Uwel áruló gyermeke. Híresebb, hírhedtebb sok pyarroni istenségnél, hisz neve egyet jelent a harmónia megszűnésével, az egyetemes értékek pusztulásával. Ynev történelmének egyik legfontosabb formálója ő. Történetét dióhéjban eképp foglalhatnánk össze:

Mérhetetlen hatalmát fehasználva megpróbálta letaszítani Kyelt, a panteon főistenét trónjáról, de egymás után elszenvedett vereségei sem térítették el világhuralmi törekvéseitől. Orwella makacs volt: a Külső Síkokon vívott háborúban nem győzhetett, lakhelyén, a Kárhozat Sivata-gában azonban új tervet kovácsolt. Az Ősi Egyezményt megszegve az Elsődleges Anyagi Síkra költözött át, hogy a Káosz magvait elhintve toborozzon új híveket. A Kyr Birodalom összeomlása, az Elátkozott Vidék kialakulása – mindez az ő nevéhez fűződik. Teremtményei voltak az első orkok és goblinok, papnőinek munkáját „dícsérik” a hajdanvolt Rualan tartomány vadonjából szerterajzott káoszleányek.

Hosszú évszázadok háborúi – és a kyr civilizáció pusztulása – árán majdnem sikerült megfékezni a Rettenet Asszonyát: a végsőkéig elgyengült istennő végül a Külső Síkok egyikére menekült. Több évezred szűkségtetett régi erejének visszaszerzéséhez, természete azonban mit sem változott. Gonosz és határozott, egyenesen tör céljai felé. A módszerek közt nem válogat, a hatékonyságot minden esetben az elegancia fölé helyezi. Hívei, papjai is két csoportra oszlanak világnézet és életfelfogás szerint.

Az egyik – a Pusztító Erő Útjának filozófiáját valló – büszkén hirdeti Orwella hatalmát, erejében bízva harcol, ha kell; nem alázkodik meg senki és semmi előtt.

A követők másik csoportja, mely az Arc Nélküli Hatalom elveit tiszteli, inkább kapcsolatokat épít szerte Yneven; lop, csal, hazudik, igyekszik elkerülni a lelepleződést. Tagjai akár más istenek papjainak is álcázzák magukat, arcizruk sem rándul, ha meg kell tagadniuk vallásukat, rendjüket, társaikat. Ezen filozófiák jól jellemzik magát a szeszélyes Úrnőt, ám hogy melyik irányzat áll közelebb valódi énjéhez, nem tudja a világ senki.

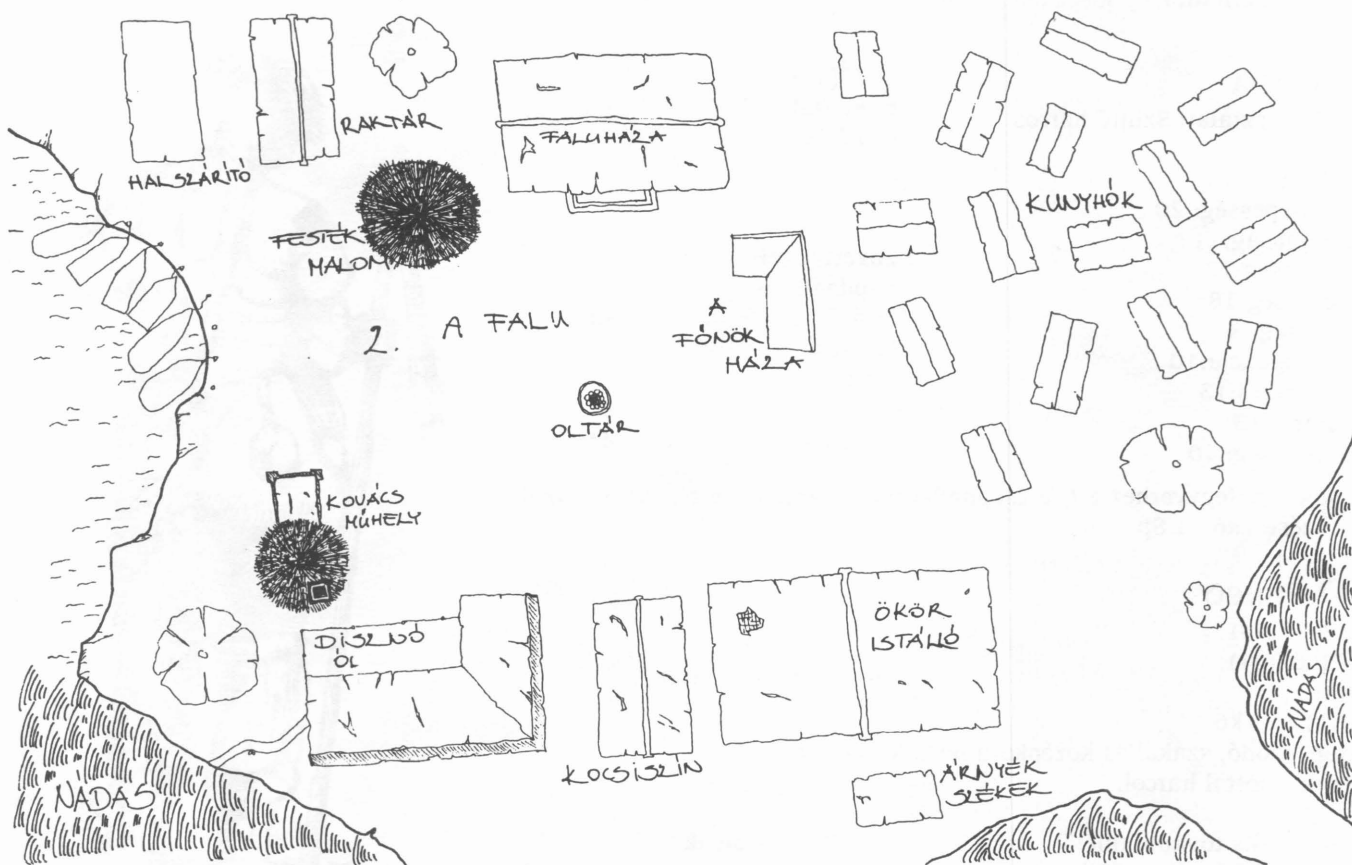




másik két településen is nagy tiszteletnek örvend. A beszélgetés közben nem győznek hálálkodni megmentőiknek. Azt is megjegyzik – persze csak igen halkán – hogy Eulália tán beteg, merthogy nemigen jár a szája.

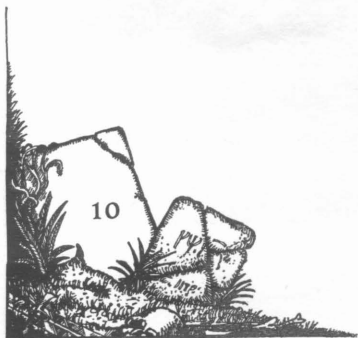
## 4. A falu

**A** faluba érve a kalandozókat és a visszatérőket nagy ovációval fogadják. Betessékelik őket a faluházára, ebbe a hosszú, vályogtéglaából összetákolt, sárral tapasztott hodályba. A kalandozókat megvendégelik. A választék hagy maga után némi kívánnivalót: keserű bukéjú, áporodott szagú sörszerűségnél és gyanúsan oszladozó, hínárral körített halnál egyebet hősök sem várhatnak erre felé. Akik legyőzik előítéleteiket és fogyasztanak a halból,



kellemesen csalódnak: mennyei az íze; ez csak a Wilfort emlegette lápicsík lehet...

A lakomát üdvívalgással megtűzdelt pohárköszöntők tarkítják. A leghosszabban a falu bírása, egy magas, pocakos, holdvilágképző férfi beszél, közben bőven locsolja torkát egy öblös ibrikből. A falusiak állandóan közbevágznak, a karakterek hátát, vállát veregetik. A bírót Jerominnek hívják. A kalandozók megtudhatják az éjjelente felharsant síri üvöltés titkát: a hangot egy apró, verébszerű madár, az Éjkiáltó hallatja. A karakterekre ezentúl a hang semmiféle hatást nem gyakorol; azonosítják a madárral, bár továbbra is megborzongatja idegeiket. (Érdekes, hogy



lás alapjai imponálnak az egyszerű lelkű, könyörtelen embereknek, nem véletlen hát, hogy Orwella papnői körül szinte minden esetben igazi fanatikuskokat találunk. Ezek többnyire harcosok, de a fejedáscok és boszorkánymesterek sem ritkák soraikban. Mindkét filozófiai irányvonal követői másképp tesznek szert követőkre. A Pusztító Erő Útjának szóno-  
kai lehengerlő beszédekkel, hatalmuk állandó fitogtatásával nyerik meg őket Orwellának, az Arc Nélküli Hatalom eszméit vallók szépségükkel, ígéretekkkel, pénzzel hálazzák be a kiszemelteket.

A két irányzat papnői oly mértékben különböznek egymástól, hogy célszerű külön-külön bemutatni őket. Mindkét leírásban szó esik a rendet szolgáló paplovagokról is. Az alábbiakban olyan általánosságok következnek, melyek mindkét fő csoport beavatottjaira érvényesek.

Orwella papjai csak nők lehetnek, paplovagjai kizárólag férfiak. A Tapasztalati Szintek eléréséhez szükséges TP mennyisége megegyezik a papnál és paplovagnál leírtakkal, Mana-pontjaik száma azonban nem. Orwella papnői Tapasztalati Szintenként minden esetben 7+k2 Mana-pontot kapnak, a paplovagok ellenben csupán 4+k3-mat. Ennek oka, hogy Orwella hatalmának sokkal nagyobb részét képes nőkre átruházni. A magyarázatot sok bölcs kereste már, többek közt Orwella szolgálói is, de ködös elméleteket leszámítva semmiféle eredményt nem tudnak felmutatni.

A hasonlóságok felsorolása után következzenek az eltérések.

## A Pusztító Erő Útjának követői

Orwella papnői közt sokkal kevesebben vannak a Pusztító Erő Útját vallók, mint az Örök Háború idején. A filozófia követői inkább paplovagok, közülük is kiemelkednek a Kard Testvériségének tagjai. Magabiztosak, erősek, bíznak a Kitaszított hatalmában. Sokszor mégis csalódnuk kell. Több ezer harcos, lovag, fanatikus élete veszett már el feleslegesen, csupán vezetőik óvatlanságának, elvakultságának következményeképp. Ám ez sem tántorítja el az igaz hívőket: az Úrnő követőinek száma nem csökken. Az Erő Útjának követőit Orwella pusztítóbb mágiával támogatja, mint a fondorlatot, intrikát előtérbe helyező másik filozófiai vonal képviselőit. Ezek a papnők a fegyverek használatában is jártasabbak, hiszen számtalan alkalommal kell élniük a pusztítás eme „világi” eszközeivel is. Mindent összevetve erősebbek, félelmetesebbek az Arc Nélküli Hatalom követőinél – de szükségük is van minden lehetséges támogatásra. Nyíltan szembeszegülni a pyarroni vallás többi egyházának képviselőivel bátorságra, mi több, botorságra vall, ha nincs mögötte az erő, mely elegendőnek bizonyulhat a győzelemhez.





### 3. Csata a káoszlényekkel

tikusan sikertelen. Az elkövetkező éjszakákon ugyanez ismétlődik; hiába készülnek fel rá a kalandozók, az üvöltés minden egyes alkalommal bénító félelemmel tölti el valamennyiüket.

A KM próbálja meg hatásosan leírni az örökké ködös lápvidéket! Egyes helyeken nyílt víztükrök, néhol magasra nőtt nádasok, máshol kopár dombok közt vezet az út. Az idő nyirkos és hideg: a karakterek már az első este úgy érzik, minden porcikájukat átítatta az undok, nyúlós nedvesség. Ez különösen azokra a karakterekre áll, akik merev fémvértet viselnek. Az esték nehezen elviselhetők, mert tűzifát találni meglehetősen időigényes foglalatosság, s a sikerhez kell némi szerencse is. Tűz nélkül senki se melegegdedhet át éjszakára, nyirkos ruhákban kell eltölteni a pihenésre szánt időt.



kalandozók a hatodik napon, déltájban egy dombocska tetejére érnek. Emögött az út egy kiszélesedő tisztáson vezet keresztül, melyet kétfelől nádas határol. A tisztás átmérője 40-50 méter lehet.

Az érkezőktől 100 méterre, egy ökrök vontatta szekér mellett különös csata zajlik. A szekér körül öt-hat elesett hever, négyen még állnak – köztük egy nagydarab, szőke, copfos alak – és elkeseredetten küzdenek két különös lénnel. A szőke hatalmas csapásokat osztogat cséphadarójával, öblös kurjantásait a csapat is tisztán hallja.

A lények rettenések: mintha valamely eszelős isten alkotta volna őket. Különféle fenevadak jellegzetességeit mutatják, de nem tartoznak egyetlen ismert fajhoz sem, ráadásul hínár, sár borítja testüket. Egyikőjükön több zúzott seb éktelenkedik már. Négy idegen harcol velük, de közülük csupán a szőkét érdemes figyelembe venni, a többiek csak ugrálnak és védekeznek; szakértő szem azonnal látja, hogy a névtelen förtelmekre csak a szőke jelent igazi fenyegetést.

### Káoszpatkányok

Vadkanfej és -száj, kos-szarv, gyíkláb, patkánytest, -farok és -fül, béka-szem, tapíromány.

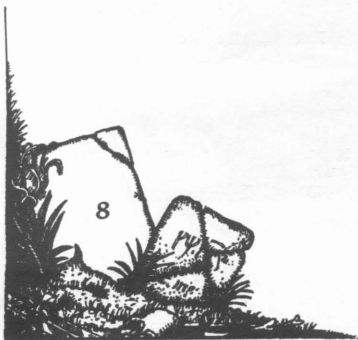
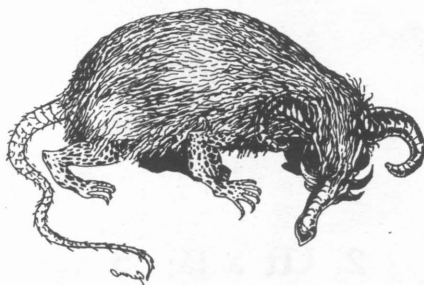
Támadás (2): ormánnyal (1k6+2 Sp), vagy szájjal (1k10 Sp), ütéssel (1k6 Sp)

Messziről támadhat ökleléssel is (roham), ennek sebzése 2k6 Sp

ÉP: 60 és 43 (a sebesült)

TÉ: 70 VÉ: 50 KÉ: 10 TP: 30

(Saját káoszlényt a M.A.G.U.S. 387. oldalán található információk segítségével alkothat a vállalkozó kedvű KM.)



A csata után a túlélők – amennyiben van mit – megköszönik a kalandozók segítségét. A szőke óriásról kiderül, hogy nő, mégpedig igen rút. A neve Eulália, ő a legközelebbi falu bírójának lánya.

Eulália majd' két méter magas, pirospozsgás, mázsás, harminc körüli nőszemély, zsíros szőke hajjal, rekedtes, de bömbölő hanggal, görög-dinnyéni keblekkel. Öltözete, akárcsak a többieké, ormótlan bocskor, barna, durva anyagú kertész nadrág, házi szövésű vastag ingféleség. Mindannyian széles bőrvet hordanak, melyen kés, kanál és több apró zacskó lóg; hátukon tarisznya. Furkósbottokkal küzdöttek, kivéve Euláliát, aki vasalt cséphadarót forgatott sonkányi karjaival.

Miután végigmérik a társaságot, Eulália rögtön kitüntető mosollyal köszönti a csapat legvonzóbb, embernemhez tartozó férfitagját.



ször mérgezik, és nem vetik meg a hátulról, meglepetésszerűen indított támadást sem. Páncélt a papnők ritkán viselnek, de ha tudják, hogy fegyveres harcra számíthatnak, bőrvétet, esetleg lánc- vagy sodronyínget öltenek. Pajzsot sohasem használnak.

### Különleges képességek

A Kitaszított papnői isteni eredetű Mana-pontok segítségével idézhetik meg varázslataikat. Ezek a papok Halál szférájának varázslatai, továbbá a boszorkány és boszorkánymesteri mágia egyes fejezetei. Az 1. Tapasztalati Szinten a Pusztító Erő Útjának követői a Halál szférából, és a boszorkányok Tűzmágia alá tartozó varázslataiból válogathatnak. 3. Tapasztalati Szinten a boszorkányok Átkait is alkalmazhatják, majd az 5. Szint elérése után az Alapvarázslatokat, a Varázstárgy készítés kivételével. Eddig a használható varázslatok megegyeznek azokkal, melyeket az Arc Nélküli Hatalom képviselői is elsajátíthatnak. A 8. Tapasztalati Szinten azonban a Pusztító Erő Útjának követői használhatják már a boszorkánymesterek összes Rontás varázslatát – Orwella a betegségek istennője is. A paplovagok – legyenek bármely filozófia hívei – csak a Tűzmágia fejezetben leírtakat és a Halál szférát használhatják, ez nem változik Tapasztalati Szintjükkel. Az Erő filozófiáját követők különleges képessége még, hogy naponta egyszer, ha a fenyegető veszély ezt indokoltá teszi, a papnők 40 kör imádkozás nélkül is visszakaphatják Mana-pontjaikat. Ehhez minden maradék Pszi-pontjukat egy gondolatba kell sűríteniük – ez az Úrnőhöz szóló fohász. Amennyiben a KM úgy ítéli meg, hogy a papnő élete valóban veszélyben forog, a Mana-pontok száma a kör végére visszatér a maximális értékre. Ha a veszély nem súlyos, semmi sem történik.

## Az Arc Nélküli Hatalom filozófiájának követői

Ezek az Orwella-papnők módszereikben sokkal közelebb állnak a boszorkányokhoz, mint más papokhoz – talán Tharr híveihez hasonlíthatnánk őket. Szeretik feladataikat mással elvégeztetni, a lehető legkevesebbet kockáztatni. Szépségükkel igyekeznek befolyásuk alá hajtani ellenfeleiket, idegenkednek a fegyverek használatától – ez alól kivételt csak az orvtámadás, alvók torkának csendes elmetszése jelent. Sokan hajlamosak őket összetéveszteni a boszorkányokkal, de a hozzáértők tisztában vannak a legjellemzőbb különbséggel: a boszorkányok egy része válogat az eszközökben, saját – kétes értékű – jóérzésük visszatartja őket olyan tettek végrehajtásától, melyek eredményt hoznának ugyan, de véresek, gusztustalanok, s egyáltalán nem hölgyekhez illők. Ez különösen az Északi Szövetség egyes rendjeire igaz, de általánosságban szinte minden iskoláról elmondható. Ennek az önkorlátozásnak nyomát sem találjuk Orwella híveinél, sem az Orwella-hitű boszorkányrendek tagjainál. Csak az eredmény a fontos: el kell érni bármi áron. A Kitaszítotthoz hű papnők, boszorkányok sok tekintetben közelebb állnak a boszorkánymesterekhez, mint saját kasztjuk más képviselőihez – a sötét praktikák avatott, gátlástalan ismerői ők. Jeles példája ezen boszorkányoknak a Romlás Virágaiként emlegetett rend, mely cselekedeteivel rengeteg kalandozót haragított már magára – nagy valószínűséggel veszté-





Dwyll Unió gyepűit a Riegoy-öböltől elválasztó síkság és az ősi országút, melynek egy szakasza – nagyjából 8-10 napi járóföld – hatalmas lápvídéken halad keresztül.

A lápot a karakterek egy dombtetőről pillantják meg először:

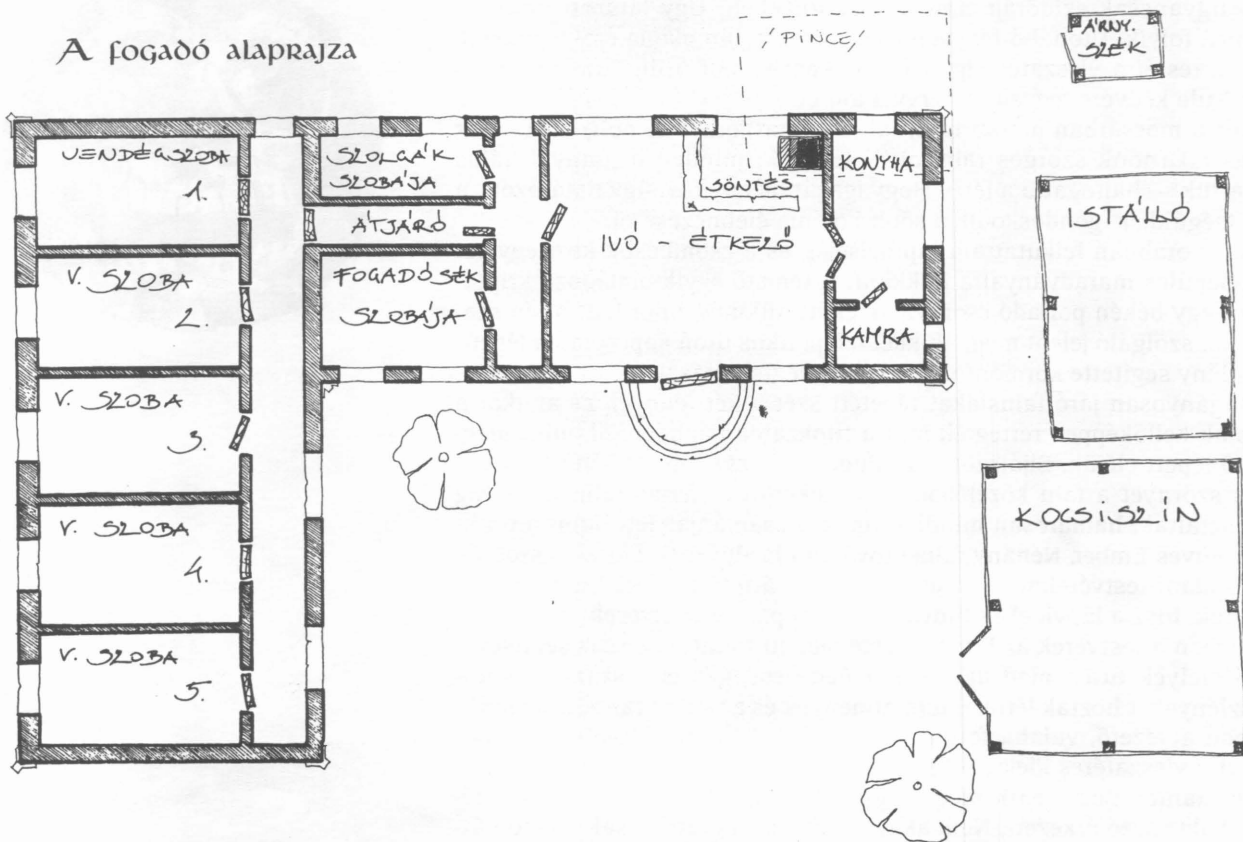
...A végtelenbe nyúló lápvídek lehangoló látványt nyújt. A látóhatárig húzódó posványban itt-ott kisebb cserjések foltjai láthatók, egy-két megkínzott fa, némelyikük görcsös csontkézként, kiszáradva meredezik. A világstalan tájat ólmos köd üli meg, a nehéz fellegekből eső szemerkél, cseppjei abból az elvetemült fajtából valók, melyek, úgy tűnik, a legvastagabb ruha alá is beférkőznek. A vidék mintha sohasem látta volna még a napot...

## 1. A vályogkapu



Vályogkapu lerobbant fogadó a lápvídek szélén. A környék lakói valamennyi épületüket vályogból emelik, nem kivétel e szabály alól az első helyszín sem – igazi kaput azonban közel-távol hiába keres a szemlélődő.

A fogadó alaprajza



Itt találkoznak a karakterek.

Jelenlevő NJK-k:

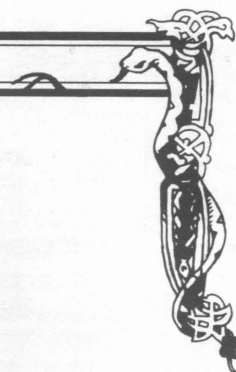
- Wilfort, a kocsmáros

Kopaszodó, ötven körüli férfi, bizalomgerjesztő ábrázattal.

- Angberta, a kocsmárosné

Ugyancsak ötvenes, házsártos, kövér asszonyság.





## A papnő fegyvertára

Az Arc Nélküli Hatalom követőinek általánosan használt fegyvere a görbe áldozótőr. Ennek külső és belső oldala is élezett, általában meglepetésből használható eredményesen, szemtől-szemben vívott közelharcban értékei nem különösebben kedvezőek. (Harcértékei: KÉ:8, TÉ: 10 VÉ: 8, sebzés: k6; hátulról illetve meglepetésből a TÉ, VÉ és sebzés kettővel szorzandó) Ezen a törön kívül ritkán tanulják meg más fegyver használatát, bíznak álcáikban és mágiájukban. Páncélt, pajzsot sohasem viselnek.

### Különleges képességek

Már a Pusztító Erő Útjának követőinél szóba került, hogy a karakter kidobása attól függ, milyen filozófiát választott a kalandozó. Az Arc Nélküli Hatalom képviselői ugyanis nem a papok, hanem a boszorkányok számára kidolgozott táblázat segítségével határozhatják meg képességeiket. Varázslataikat az 5. Tapasztalati Szintig ugyanúgy használják, mint a Pusztító Erő Útjának hívei, 8. Tapasztalati Szinten azonban a boszorkányok Asztrálmágiájával bővülnek varázslataik. Különleges képességük még, hogy a Láthatatlanság Evilági Lények előtt varázslatot naponta egyszer, Mana-pontok felhasználása nélkül alkalmazhatják, ha menekülniük kell valahonnét. A varázslat időtartama 5 kör/szint, de a hatás az első támadáskor megszűnik.

Összefoglalás képpen: amennyiben egy játékos Orwella-papnővel kíván kalandozni, gondolja át ennek hátrányait is! Kalandozó társai közül legalább egy szinte biztosan más pyarroni isten követője, minek következtében, ha ráébred útítársának igazi mivoltára, fegyvert ránt vagy mágiával kísérli meg elpusztítani a Kitaszított eszközét. Ez persze paplovgokra is áll.

A kasztot csak tapasztalt játékosoknak ajánljuk, akik titokban tudják tartani valódi kilétüket akár több hónapon keresztül - bár az esetleges konfliktus elkerülésére ez sem jelenthet garanciát.





## Előtörténet

**R**égen – századokal ezelőtt – Toron délkeleti részén egy leány-gyermek látta meg a napvilágot.

Első tudatos emléke egy álom volt, melyben Orwellát, a Rettenet Asszonyát vélte látni, bár addig a létezéséről sem igen hallott. A Kitaszí-tott nagy jövőt jósolt a leánynak saját szolgálatában, s mielőtt engedte volna felébredni, így beszélt: „...ha halálodban meg nem öl valaki, hal-hatatlan leszel!”

Teltek-múltak az évek, a csöppnyi lány nővé érett, aki a jóslat hatásá-ra a Rettenet Asszonyának hű követőjévé szegődött. Félelem és halál járt Endora Salwah nyomában, s bár Pyarron és Doran számtalanszor próbálta elpusztítani, egyre hatalmasabb lett. Orwella félelmetes hírű pap-nője öregkorában az Elátkozott Vidék peremén ütött tanyát. Kastély-templomát kalandozók tucatjai próbálták bevenni, mindhiába. Ekkor már kétszáznál is több telet látott Endora, és egyre a hajdani jóslat járt fejében. Mert ki ne akarna halhatatlan lenni, különösen ha még annyi teendője van, a világban, mint neki? A jóslat első fele beteljesedett, a Ki-taszított hűségéért hatalommal jutalmazta, ám a prófécia végét a papnő nem értette. Élete alkonyán is egyre a magyarázatot kereste, s végül úgy rémlett neki, megtalálta.

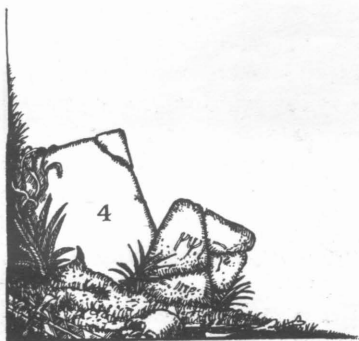
Pyarron figyelő szemei elől egyik napról a másikra eltűnt. Hiába ku-tatta tucatnyi bölcs a félelmetes ellenség nyomát, úgy tűnt, Endorát el-nyelte a föld. Pedig csupán annyi történt, hogy a főpapnő biztosítani akarta a halhatatlansághoz vezető utat. Halála előtt élete legnagyobb és legjobbban előkészített varázslatával egy szolgálot idézett meg Orwella Külső Síkjáról. E lény a maga eszközeivel konzerválta, majd elrejtette testét, hogy Orwella hívására bármikor visszatérhessen. Az idézés olyan erejű volt, hogy Doran mágusai is észlelték, de mivel semmi nem történt, megelégedtek azzal, hogy jól bevált szokás szerint egy csapat kalandozót küldjenek a tett színhelyére. Választottjaik nagyhatalmú és hírneves kalandozók voltak, ám az igazsághoz ők sem jutottak közelebb. Endora kastélytemplomát sikerült lerombolniuk, szolgálait, papnőit levágniuk vagy szétkergetniük – a főpapnőt azonban nem találták meg, a foglyok pedig hallgattak, mint a sír.

Telt-múlt az idő, századok repültek el, Endora neve lassan feledésbe merült: szörnyű tetteiről csak poros krónikák regéltek...

Folner Abridaniról és nővéréről, Aule Abridaniról nem szólnak legen-dák, a legnagyobb bölcsek sem ismerik nevüket.

Erioni árvák voltak. Szüleik halála után a nővér vigyázott a kisfiúra, már amennyire ezt a feladatot egy tízévesforma lány ellátni képes. Aule mindig örömet lelte mások szenvedésében, öccse pedig mindenben ha-sonlított rá. Egy napon Aule eltűnt, és Folner egyedül maradt. Koldulás-ból, lopásból élt évekig. Azután egy nap Aule visszatért – és csodákat mesélt. Mesélt arról, hogy találkozott az egyetlen és igaz istennővel, aki hatalmat adott neki. Elvitte Folvart ahhoz a vénasszonyhoz, akinél az elmúlt néhány évet töltötte. Az öregasszony Orwella papnője volt; a két fogékony fiataalt hamar megismertette a Kitaszított sötét hatalmával. Foner és Aule még évekig tanult, boldogan szolgálták istennőjüket a vénasszony irányítása alatt. Mikor tanítójuk kilehelte fekete lelkét, az Abridani tesvérek nekivágtak a nagyvilágnak.

A magas Északon, Toron gyepein jártak éppen, amikor Aule álmot lá-tott. Istennője szólt hozzá, és utasította a testvéreket, kutassák fel egy rég elhunyt papnő sírját, készítsék elő visszatértét. Kemény parancsot





## Melléklet II.

**A** Rúna-táborban megrendezett M.A.G.U.S. versenyre a játékosok nem saját karakterekkel nevezhettek, hanem választaniuk kellett a felsorolt 14 lehetőség közül. A karakterek kivétel nélkül 3. Tapasztalati Szintűek voltak. Minden kaszt képviselői rendelkezésre álltak, adottak pedig csupán a képességek, valamint a Fájdalomtűrés-, Életerő- és Mana-pontok voltak. A példakarakterek eme értékei mellett szerepelt még egy rovat, az Arany, melynek meghatározó szerepe volt az induló felszerelés mennyiségének és milyenségének meghatározásában.

A táblázat ebben a mellékletben is helyet kapott, hogy aki kedvet érez hozzá, a verseny feltételeihez hasonlóan próbálja meg sikerrel teljesíteni a kalandot. A karakterek képességei egyébként meglehetősen magas értékek - kivétel nélkül dobott számok -, így a nehézséget nem a gyenge kalandozókkal történő játék jelentette; nem ez volt a cél sem. A táblázat után rövid útmutató tájékoztat a karakter végleges elkészítésének módjáról.

### A választható karakterek és megadott jellemzőik

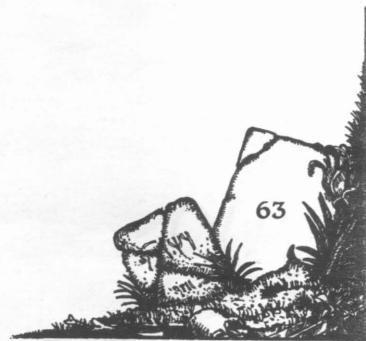
| KASZT       | E. | Gy. | Ü. | Áll. | Egs. | Szé. | Int. | Ak. | Asz. | Fp | Ép | Mp | Arany |
|-------------|----|-----|----|------|------|------|------|-----|------|----|----|----|-------|
| Harcos      | 17 | 14  | 17 | 15   | 16   | 14   | 13   | 13  | 14   | 40 | 13 | -  | 130   |
| Gladiátor   | 18 | 16  | 16 | 16   | 20   | 15   | 11   | 10  | 13   | 45 | 18 | -  | 35    |
| Fejvadász   | 16 | 17  | 16 | 17   | 15   | 16   | 15   | 15  | 13   | 48 | 11 | -  | 110   |
| Lovag       | 18 | 13  | 15 | 16   | 17   | 16   | 15   | 17  | 14   | 48 | 14 | -  | 250   |
| Tolvaj      | 13 | 16  | 18 | 16   | 16   | 15   | 18   | 17  | 13   | 42 | 10 | -  | 70    |
| Bárd        | 12 | 18  | 14 | 14   | 16   | 18   | 16   | 13  | 15   | 37 | 11 | 18 | 50    |
| Pap         | 15 | 16  | 17 | 15   | 18   | 18   | 16   | 14  | 18   | 36 | 14 | 27 | 90    |
| Paplovag    | 14 | 16  | 16 | 17   | 20   | 15   | 14   | 18  | 17   | 53 | 17 | 26 | 150   |
| Harcművész  | 16 | 19  | 16 | 16   | 17   | 10   | 12   | 17  | 14   | 52 | 11 | -  | 40    |
| Kardművész  | 15 | 17  | 19 | 17   | 15   | 13   | 13   | 15  | 17   | 52 | 9  | -  | 30    |
| Boszorkány  | 11 | 17  | 18 | 16   | 16   | 20   | 15   | 14  | 16   | 26 | 9  | 24 | 90    |
| B. mester   | 13 | 14  | 17 | 15   | 16   | 14   | 13   | 15  | 16   | 34 | 9  | 21 | 90    |
| Tűzvarázsló | 17 | 15  | 16 | 15   | 16   | 14   | 14   | 15  | 18   | 33 | 11 | 18 | 90    |
| Varázsló    | 13 | 12  | 15 | 14   | 16   | 15   | 18   | 16  | 18   | 26 | 9  | 30 | 90    |

### A tudnivalók

- A karakterek két képességpontért (mindegy, honnan vonják le) egy pontot adhatnak hozzá bármely képességükhöz, de annak nagysága nem haladhatja meg az adott kasztnál elérhető, különleges felkészítés nélküli maximumot

- Az a karakter, akinek képességei és kasztja alapján jár a lehetőség a különleges felkészítésre, a KM előtt megteheti a szükséges dobást

- Mindenki a kasztnál szereplő megkötéssel választhatja meg karakterének fajtát, de ezt követően végre kell hajtania az ott leírt módosításokat az érintett képességeken



# **M.A.G.U.S. AVAGY A KALANDOROK KRÓNIKÁI**

**KALANDMODUL**

**Láplidérc**

**írta Lakatos Péter**

**VERSENYMODUL**

**Az úrnő bajnokai avagy megcsalatra**

**írta Kovács Adrián**

**Minden jog fenntartva, beleértve az egész vagy részletek  
reprodukálásának jogát!  
All rights reserved!**

**A címlapon Zsilvölgyi Csaba (Max) festménye.**

**A belső illusztrációkat Buttinger Gergely (Kis Mészáros), a térképeket  
László Balázs készítette.**

**Tipográfia: Zsilvölgyi Csaba és Dachér Richárd**

**Tervezte: Dachér Richárd**

**Műszaki szerkesztés: Dachér Richárd**

**Modul copyright © 1994 by Valhalla Holding Kft.**

**A M.A.G.U.S. avagy a Kalandorok Krónikái logo, név és a kapcsolódó  
védjegyek, valamint a játérendszer és a továbbfejlesztés joga a  
Valhalla Holding Vagyongazdálkodó Kft. tulajdona.**

**Jelen kiadás a Valhalla Holding Vagyongazdálkodó Kft. hozzájárulásával  
készült.**

**ISBN 963 8353 51 1**

**VP-M-110294-5.75.6**

**Kiadja a Valhalla Páholy Kft. Felelős kiadó: Novák Csanád ügyvezető  
igazgató. Felelős szerkesztő: Gáspár András.**

**Korrektorok: Szöllősi Imre, Izsák Erika.**

**Szedés, tördelés: Valhalla DTP**

**A nyomdai munkálatokat az Athenaeum Nyomda Rt. végezte.**

**A nyomdai megrendelés törzsszáma: 94.1136**

**Felelős vezető: Vida József vezérigazgató.**

**Készült Budapesten az 1994. évben.**



A LÁPLIDÉRC, ez a gyilkos kedvű szerzet  
a legenda szerint maga a testetöltött  
pusztítás – a nyomába eredő, sárt dagasztó  
kalandozóknak azonban számos  
csúf meglepetésre kell felkészülniük.  
És Eulália, a mocsári amazon  
csak az első a sorban...



Az ÚRNŐ BAJNOKAI Erionból,  
a Városok Városából indulnak  
hosszú útjukra, melynek viszontagságai  
a csábos megbízó szépségét is felülmúlják...  
Ami az elátkozott vidék vadonjában fénylik,  
az vagy arany, vagy acél – vagy a legnagyobb  
titok a világon!

KÉT ÚJ MODUL EGY KÖTETBEN!